

# Dramaturgija suvremenih digitalnih izvedbi na izabranim primjerima iz jugoistočne Europe

---

**Katunarić, Leo**

**Doctoral thesis / Disertacija**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

<https://doi.org/10.17234/diss.2021.7686>

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:708366>

*Rights / Prava:* [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-07-04**



Sveučilište u Zagrebu  
Filozofski fakultet  
University of Zagreb  
Faculty of Humanities  
and Social Sciences

*Repository / Repozitorij:*

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb  
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)





Sveučilište u Zagrebu

Filozofski fakultet

Leo Katunarić

**DRAMATURGIJA SUVREMENIH DIGITALNIH  
IZVEDBI NA IZABRANIM PRIMJERIMA  
IZ JUGOISTOČNE EUROPE**

DOKTORSKI RAD

Mentori:

dr. sc. Suzana Marjanić  
dr. sc. Miško Šuvaković

Zagreb, 2021.



University of Zagreb

Faculty of Humanities and Social Sciences

Leo Katunarić

# **THE DRAMATURGY OF CONTEMPORARY DIGITAL PERFORMANCES ON SELECTED EXAMPLES FROM SOUTH EAST EUROPE**

DOCTORAL THESIS

Supervisors:

dr. sc. Suzana Marjanić

dr. sc. Miško Šuvaković

Zagreb, 2021.

## **PODACI O MENTORIMA**

### **Doc. dr. sc. Suzana Marjanić**

Doc. dr. sc. Suzana Marjanić, znanstvena savjetnica (r. 1969.), radi u Institutu za etnologiju i folkloristiku u Zagrebu, gdje ostvaruje interese za teorije mita i rituala (disertacija: Mitsko u usmenoknjiževnom – tragom Nodilove re/konstrukcije “stare vjere” Srba i Hrvata. IEF rkp. 1774, 2002.), kulturnu i kritičku animalistiku te izvedbene studije.

God. 2005. u Nakladi MD objavila je knjigu Glasovi "Davnih dana": transgresije svjetova u Krležinim zapisima 1914–1921/22., 2014. god. knjigu Kronotop hrvatskoga performansa: od Travelera do danas (Bijeli val, Institut za etnologiju i folkloristiku, Školska knjiga) i 2017. godine knjigu Topoi umjetnosti performansa: lokalna vizura (Durieux, 2017.).

S A. Zaradijom Kiš uredila je zbornike radova Kulturni bestijarij (Zagreb, 2007.) i Književna životinja. Kulturni bestijarij 2. (Zagreb, 2012.), s M. Hameršak Folklorističku čitanku (Zagreb, 2010.), s I. Pricom Mitski zbornik (Zagreb, 2010.) i s B. Košticem Krležin EU/ropski furiosum.

Članica je uredništva časopisa Treća: časopis Centra za ženske studije, dvotjednika Zarez (do 2016. godine kada je dvotjednik ukinut) i časopisa Narodna umjetnost.

Nastavna djelatnost

Vanjska je suradnica (predavačica) Odsjeka za etnologiju i kulturnu antropologiju Sveučilišta u Zadru, Poslijediplomskoga studija književnosti, izvedbenih umjetnosti, filma i kulture na Filozofskom fakultetu u Zagrebu i Odsjeka za kroatologiju na Hrvatskim studijima Sveučilišta u Zagrebu.

### **Prof. dr. sc. Miodrag Šuvaković**

Prof. dr. sc. Miodrag Šuvaković (Beograd, 1954.), redovni profesor, radi na Fakultetu za medije i komunikacije – Univerzitet Singidunum, Beograd. Voditelj je studijskog programa Doktorske studije transdisciplinarne umetnosti i medija na Fakultetu za medije i komunikacije. Znanstvena područja: primijenjena estetika; teorija umjetnosti i medija. Predsjednik Međunarodnog društva za estetiku (IAA – International Association fo Aesthetics) za razdoblje 2019. – 2022. Osnivač i glavni urednik znanstvenog časopisa Art+Media – Journal of Art and Media Studies (Beograd). Objavio je pedeset pet knjiga na srpskom, hrvatskom, slovenskom i engleskom jeziku.

## SAŽETAK

Rad istražuje mogućnost novih oblika dramaturgije, kao i drugih procesa i registara, u području suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Kreiranje kontinuuma koji je samo privremeno stabilan, a konstituiraju ga međusobno različita sučelja, karakteristika je suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Takva izvedba uspijeva u jednoj cjelini ujediniti i dramaturgiju tradicionalnoga kazališnog teksta, dramaturgiju kazališne izvedbe, kao i raznorodne prakse umjetničkog performansa i drugih oblika izvedbe u suvremenoj umjetnosti. Cjelina koja tako, privremeno i nestabilno, nastaje predstavlja se kao pozornica ili jedinstveno sučelje, a zato što se koristi svojstvima digitalne tehnologije poput ubrzanja, paradigme koegzistencije više različitih predstavljačkih prozora istovremeno, kao i sposobnost trenutačne dvosmjerne komunikacije korisnika i izvođača. U suštini takva predstavljačka cjelina formirana digitalnim sučeljem zapravo je samo još jedan izvedbeni sloj, posredničko čvorište u beskrajnu pozornicu koje stalno nastaju i nestaju izvedbenim vremenom bez omeđenja. Ljudski izvođač uživo ne gubi svoju poziciju u takvoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi, on je radije transformira. Zato će glavnina primjera iz umjetničke prakse u ovom radu biti primjeri rada i istraživanja umjetnika iz jugoistočne Europe. To područje, koje za potrebe ovog rada omeđujemo regijom koja obuhvaća nekadašnje države Jugoslavije i države koje su nastale nakon raspada posljednje inačice, posebno je zanimljivo za istraživanje dramaturgije suvremene umjetničke digitalne izvedbe. Umjetnici jugoistočne Europe deriviraju svjetske tokove, novu tehnologiju, nove ideje i sve druge „ulaze“ u specifične hibridne i fragmentirane višeslojne umjetničke forme. Redovito takve forme imaju obilježje umjetničke izvedbe ili se koriste nekim dijelom sustava izvedbe. Takve forme, sastavljene od slojeva i komadića, prilagodljive su i mobilne, mogu lako mijenjati svoj status, podvinuti se novonastalim okolnostima, a sve kao samoregulacijski sustav koji jedino tako može opstati u uvjetima stalne društvene nesigurnosti i visoke napetosti. Umjetnici jugoistočne Europe ne uvode tehnologiju u svoju praksu samo kako bi ispitali neki određeni problem koji nastaje u umjetničkoj izvedbi uvođenjem neljudskog izvođača ili kako bi kreirali novi izvedbeni efekt kao dramaturški obrazac, već to čine zato da bi uspostavili mrežu novih odnosa izvođača i publike kao i transformirali šire izvedbeno sučelje, primjerice društvenu pozornicu. Ovaj rad strukturiran je u devet poglavlja. U Uvodu opisujem različite načine na koje je digitalna tehnologija ulazila u svakodnevicu. Od tehnologije poslovnog svijeta i vojnoindustrijskoga kompleksa do hakerske subverzivne kontrakulture koja je donijela eru osobnih

računala. Posebno opisujem neobične izvedbene forme nastale u jugoistočnoj Europi kao odjek paradigme digitalne izvedbe na Zapadu. U sljedećim dvama poglavljima opisujem pojavu nestabilnog medija kao produkta novomedijske umjetnosti, a koja se isprepleće s digitalnom umjetničkom praksom. Dramaturgija postinterneta istražuje se i kao fenomen prije i poslije interneta, a kroz prakse umjetnika i umjetničkih kolektiva koji paradigmu digitalne komunikacijske mreže inkorporiraju i prije globalne dominacije digitalne tehnologije. U poglavljima od četiri do šest istražujem različite oblike novih dramaturških postupaka koji tvore heterogenu formu digitalne umjetničke izvedbe, a najviše na središnjem primjeru ovog rada, višeslojne digitalne izvedbe *Mapa za izgubiti sebe* KadeleGrupe iz 2009. Istraživanje se ne ograničava na dramaturške postupke koji djeluju unutar određene izvedbene strukture, nego i na one postupke koji omogućuju kreiranje kompleksnih sustava, kao što su permanentne izvedbe, emulacije festivala i reizvedbi, dramaturgija nevidljivog viška koja u srazu s dramaturgijom pozadine emitira stalnu predstavu i sl. U sljedećim poglavljima istražujem utjecaj neživih ili neljudskih izvođača na dramaturgiju digitalne umjetničke izvedbe. Obrađuju se prakse u kojima ravnopravnu izvođačku ulogu imaju i ljudski izvođač i njegov digitalni predstavnik avatar, podatkovno izvođačko tijelo, pa čak i praksa naslijeđene izvođačke moći koja se, primjerice, očituje u prisutnosti kamere. Istražuju se i mogućnosti izvedbenih sučelja poput ekrana i aplikacija suvremenih pametnih telefona, kao i dramaturških postupaka koji omogućuju funkcionalnu umjetničku izvedbu koja se istovremeno odvija u više različitih sučelja, od fizičkog preko miješanog do virtualnog, kao i u više međusobno različitih izvedbenih vremena. Zaključak o dramaturgiji suvremene umjetničke izvedbe moguć je jedino istraživanjem kakvu perspektivu takva dramaturgija ima u nadolazećem razdoblju u kojem će tehnologija još više učvrstiti svoje veze s ljudima, a koristeći se izvedbom kao komunikacijskim registrom. Predlaže se uspostavljanje mreže kao stalni izvedbeni proces, a u kojem ne postoje jasne hijerarhije između ljudskih i neljudskih izvođača, nego kontinuum izvedbe čije istraživanje i arhiviranje znači reizvedbu.

## KLJUČNE RIJEČI

Digitalna umjetnička izvedba, nova dramaturgija, dramaturgija novih medija, hibridno kazalište, digitalna izvedbena sučelja, emulacija kazališta u aplikacijama, podatkovno tijelo izvođača, kontinuum dramaturgija u digitalnoj izvedbi, uspostavljanje izvedbene mreže

## SUMMARY

This paper explores the possibilities of a new form of dramaturgy, as well as other processes and registers, in the field of contemporary digital artistic performance. Creating a continuum that is only temporarily stable, constituted by mutually different interfaces, is a major characteristic of contemporary digital artistic performance. Such a performance manages to unite the dramaturgy of traditional theatrical text, the dramaturgy of theatrical performance, as well as the various practices of artistic performance and other forms in contemporary art. An entity that thus, temporarily and unstably, emerges, presents itself as a stage or a unique interface, especially when uses the features of digital technology such as acceleration, the paradigm of coexistence of multiple different presenting windows, as well as the possibility of instant two-way communication between users. In essence, such a complete form of digital interface is really just another performance layer, an intermediary hub in endless stages that are constantly evolving and disappearing over time without restriction. The live human performer does not lose his position in such a digital art performance, but rather transforms. Therefore, the bulk of exemplary artistic practices in this work will be examples of the work and research of artists from Southeast Europe. Region that encompasses the former state of Yugoslavia and the states that emerged after the collapse of the last version, is particularly interesting for exploring the dramaturgy of contemporary artistic digital performance. For almost a century, artists in Southeastern Europe have been building their practice as fragments that wear high tension. This high tension creates constant political or economic crisis, war danger, poverty and bigotry, all in opposition and even in battle, with new tendencies coming as information or artifacts from all over the world. Southeastern European artists are transposing world current affairs, new technology, new ideas and all other "entrances" into specific hybrid and fragmented multilayered art forms. Regularly, such models have features of artistic performance or use some parts of the performance system. Such forms, made up of layers and pieces, are adaptable and mobile, and can easily change their status, take on new circumstances, all like a self-regulatory system that alone can establish existence in constant social insecurity and high tensions. Southeast European artists do not introduce technology into their practice just to examine some problem that arises in artistic performance by introducing inhuman performers or to create new performance effects as a dramaturgical work but have therefore to establish new relationships between performers and audiences, as well as transform broader performance interface, such as the social stage. This work is structured into nine chapters, the first of which is Introduction and the last is the conclusion, but it is also a research about the possible development directions of the dramaturgy of contemporary digital artistic performance. Each of the chapters of this work is titled according to an element of digital art performance dramaturgy that emerges because of the particular artistic practice described in that chapter. The dramaturgy register of digital art performance in this paper is constituted by the results of the performance practice of the Croatian KadeleGroup, an art collective founded in 2005, but also on the work processes and results of practice of many other artistic collectives and individuals from Southeast Europe and the world. I write about the various phenomena and procedures that lead to the creation of a functional digital art performance, especially when they are in some relation to live human performance.

### 1. INTRODUCTION

In the Introduction, I describe how the use of new, digital technology, which in Southeastern Europe in the early 1980s of the 20th century was only available in the form of attraction, initiates ideas about a new form of artistic performance. From my own earliest artistic practice, I describe the consequences of the use of rudimentary digital technology in the early 1980s. in the context of

artistic performance, but already using a kind of digital network dramaturgy, of what will become known much later in the context of the aesthetics of the postinternet. Digital technology for personal use then existed most often in the form of consumer electronics, and only as an echo of events in major world centers. It is this status of digital technology that in Southeastern Europe in the early 1980s. used outside the environment in which it was originally created and further developed according to the needs of the mass Western consumer society, that is, technology as attractions or even materialized information about events from a remote center, it allowed some kind of naive and direct use in the context of artistic performance. I describe how early digital technology for personal use provoked the possibility of different procedures in dramaturgy and performance directing, thus initiating the search for new forms of artistic performance. So instead of using this new technology as it used to be then, it is used to complement existing artistic performance, as a kind of enhancer of the emotional relationship between the performer and the audience. In the following, I contrast the examples of institutional theaters that have full-spectrum digital technology but use it only as an amplifier of traditional traditional theater performance patterns, with the practice of their own early professional theater practice, which examines digital technology as a dramaturgical tool. In the Introduction, I also describe the different shifts in the perception of traditional dramaturgy of artistic performances that arise because of reflecting on the new role of digital technology in artistic performances. Considering whether interfaces are different from traditional performance interfaces such as the theater stage or the human body, many researchers can discover functional dramatic interfaces that support such a paradigm. Hutcheon announces new performance interfaces as well as their new hybrid dramaturgy. For example, Van Kerkhoven and Eckersall describe the dramaturgy of new media, and Lehmann and Primavesi end the dominance of text dramaturgy over dramaturgy of performance, sound, light, movement, etc. In this Introduction, I also describe the general paradigm of dramaturgy of contemporary digital artistic performances, which call it the deidentification or the process of constantly rewriting identity by performing in a digital interface, as Muñoz, Lehmann, or Vujanovic describes it. In the introductory chapter, I also describe the goals of the work, the structure of the work by chapter, describe the methodologies that I will use in my work, etc.

## 2. DRAMATURGY OF ABSENCE

The second chapter, entitled *Dramaturgy of Absence*, contextualizes the material product of new media art, an unstable medium, as a possible temporarily functional object of digital culture, especially digital artistic performance. The various methods of archiving and re-performing such volatile media reveal a new role for performance in the digital age. Namely, unstable media can be re-rendered and temporarily maintained stable only by a kind of dynamic reconstruction that contains both data performance and dramaturgy of the digital network. Absence is the potential of presence, which is why it encourages the game to constitute what is absent, as simulation art does. It's the art of constant change, or a kind of game, and what Huizinga writes about when describing how stable media becomes unstable through activation through play. Using examples of different artistic practices that question the stability of authorship, such as Sterle, Kordic, and Lepage, I describe the emergence of performance forms that manage to maintain functionality by acting in multiple different interfaces and "in front" of multiple different audiences, and at different performance times. I also describe the processes of simulating whole systems through different artistic practices, which inaugurates the possibility of artistic performance even in completely unusual interfaces such as political activity or bureaucratic obedience. By the end of the chapter, I describe two performances of the KadeleGroup that span ten years, both of which are constituted by the same principles of the hybrid dramaturgy of traditional theater and dramaturgy of the digital



interface. I show how differences in perceptions of the same dramaturgical practices of digital artistic performance are established over a period of less than ten years.

### 3. POSTINTERNET DRAMATURGY

The third chapter is entitled Postinternet Dramaturgy. In this chapter, I describe two complex KadeleGroup projects that emerged in 2005. and 2006. in the form of artistic exploration of the early possibilities of using the digital network paradigm in artistic performance. These are the Facebook Immanuel Kant and the Berlin Machinehaus. I first describe the various artistic performances that emerge from the aesthetics of the postinternet, but I also introduce the term before / after / the internet, describing artists and groups whose practices reflect the digital network paradigm in physical art performance, and before the emergence of a global digital trend. In this chapter, I also describe the significance of Zagreb's New Tendencies in concluding a modernist view of artistic practice, and by exploring the early forms of digital technology paradigm performance in art, as well as the emergence and importance of the Zagreb curatorial collective Kontejner. A central example of this chapter's artistic practice is the 2007 KadeleGroup project Immanuel Kant's Facebook, which created an abstract machine in which the body of a living performer is a kind of bios, both as a cyber-competing bios and as an BIOS, which is the initial operational coordinator of the computer system. I also describe an earlier project, performed in Berlin, that sought to create a hybrid performance interface in which a human performers hands over all its properties to a machine. The chapter concludes with a description of the KadeleGrupa Art is War project in Bogota, which is a deliberately designed performance practice of dramaturgies of digital artistic performance in the paradigm of a traditional theater performance - a contemporary art project.

### 4. EMULATION OF FORGOTTEN DRAMATURGIES

The fourth chapter is Emulation of Forgotten Dramaturgies. The practice of emulation is significant to explore the development of early forms of digital art performance dramaturgy. I describe it as a common form of digital computing practices, that is, a process that restores not only objects or relationships between objects, but also all the conditions in which such objects arise. Such emulation enables the reproduction and survival of a forgotten or absent object or medium. In artistic performance, emulation involves, unlike in simulation, an awareness of the performance of all participants in the process. The awareness that emulation is a process within a process defines a kind of performance situation that could be compared to the theater paradigm in theater. Through the example of the Orange Dog project, I describe how surpluses or tensions are created from the relationship between the authentic and the staged. Such surpluses encourage further artistic performance, which can also be distributed through digital interfaces. The production of surplus, and what Phelan also writes about, in the context of digital culture also encourages the emulation of entire systems. Thus, the activities of the curator or collective are not only supporting or theoretical, but are activated as a performance potential, for example through festivals and hybrid projects. I describe the founding of MaxArtFest as an emulation, as well as the re-production projects that are so produced. The entire second part of the chapter is devoted to the description of the Mysterium, a heterogeneous art performance by KadeleGroup, started with fragments of performance projects at MaxArtFest, continued through a self-destructive art workshop and completed with video performances on the digital network. I establish the parameters for the possible definition of dramaturgies operating in emulated systems.

## 5. DRAMATURGY OF INVISIBLE SURPLUS

The fifth chapter is entitled *Dramaturgy of the Invisible Surplus*. I describe the changes that are taking place in the digital culture with the advent of the Web 2.0 paradigm, or the transition from a centralized way of managing a digital network to a distributive way of interacting with standalone hubs. Such a paradigm drives frequent arbitrary and less centrally controlled creative interventions and performances on the digital network. Such dramaturgy of the constant creation of surplus also influences a kind of theatricalization of physical reality and its artistic performances. Performing discourses of delaying dismissal, dislocation of the audience, multiple performance times, renewed decades earlier through the works of contemporary artists such as the *Gorgona*, which Bago and Majača write about, or even establishing trends like the one Szeemann promoted with *When Attitude Becomes Form*. A performer in a new, digital art performance can retain his physical body but is constituted as a posthuman subject or mathematical-informational entity, as Hayles writes about, to act in various interfaces simultaneously. I describe a series of art projects of KadeleGroup in Japan and Europe that explore the dramaturgies of camera presence, random performances, the digital network community as a dramatic character, the fluctuation of performance heroes through various interfaces, etc. All of these projects prove ultimately to be part of the whole digital art performance system, which constantly runs in the background, just guided by a kind of background dramaturgy. I describe the creation of a digital interface dramatic character called the *Network Hero*, which combines the qualities of a traditional drama hero, including anti-hero, with the characteristics of a user-performer on a digital network. The artist becomes an information hub that is not uninterested, as Šuvaković writes. The dramaturgy of the performance of such an artist and such an interface works by procedures such as deliberate mistake, modeled on Peterle writings, maintaining apparatus with antagonism and conflict in temporary online digital communities, establishing a performance discourse by bringing a technological form into the performance space, such as a camera, etc.

## 6. WITHOUT DRAMATURGY

The sixth chapter, entitled *Without Dramaturgy*, describes the re-performance of the unstable medium *Map for Losing Yourself*, which we know from the previous two chapters of this paper as different performance fragments and theatricalizations of digital interfaces. Such fragments are preserved as a performance potential in a state of databases, which are not narratives but lists of objects, as Manovich writes. I describe the establishment of the hero character *Junak2.0*, who acts both as an audience and as a performer, but also as a director and playwright in multiple interfaces at the same time. Dramaturgy of digital artistic performance takes on the contours of the dramaturgy of labeling, and when it operates in a heterogeneous performance interface. I describe the creation of mediating characters that act as actant functions, such as digital *Prophecies*. The chapter describes four acts of digital art rendition of *A Map for Losing Yourself*, performed in India, in four Indian sacred places. Describes procedures that resemble the dramaturgies of new media but that trigger live artistic performance. The process of subsequent text entry is described, as well as the formation of a dramatic situation after the performance itself, using a digital interface. The consequence of the change in the actant's functions in the performance itself, that is, the transition of the function from one performer to another, located in different cities or different interfaces, is also described. The position of the performer of artistic performance in physical reality, who is simultaneously the performer of artistic performance in digital reality, is reviewed. The temporary online digital community is a group dramatic character who speaks as a single dramatic character but who can no longer hide the way consensus is reached, which is conflict and competition. The chapter concludes with an exploration of the possibility of delaying and

distributing catharsis, which is realistically physical, but is currently transformed into information and distributed into interfaces that delay it.

## 7. THE AVATAR SEEKING THE AUTHOR

Chapter Seven, Avatar Seeking the Author, describes changes in performance interfaces such as the theatrical stage that are created by a different attitude toward creating a performing identity through lyrics. Instead of performing, a performance is created in which the characters negotiate or attempt to win the stage, as Fergusson wrote about Pirandello's theater. The theater paradigm is expanding with technology into the reality, for example with Piscator and Brecht. I describe the establishment of digital online communities as stages that act as a kind of performance dramaturgy. A central example of the chapter is the KadeleGrove project *The Fall of the Sony House*, designed to explore artistic performance in which the digital interface and digital paradigm dominate the human performer. Describing the project, *The Fall of the Sony House* begins by considering Pirandello's insights into the stage as the interface of multiple realities, as well as dramatic roles that can be recovered from its original interface in the search for an author. The basic object of exploratory observation is an avatar, representative of a human performer in a digital environment. The similarities and differences of avatars with the dramatic character are described, comparing this position with that of the performer and the audience in traditional performances where there is no human performer or a dramatic action developed through text, such as Roger Bernat's participatory theater or a artistic performance such as *Lips of Thomas* by Marina Abramović. I describe performers in Asian theater, as well as audiences and performers in eighteenth-century theater in Europe, that regulate performer or spectator emotion by moving performance beyond the regular, linear flow of performance. I also describe how in the early period of the development of digital culture there was a conflict between the concept of computers as business machines and the concept of computers as a subculture. From this conflict came the concept of digital technology for all, resulting in the era of personal computers and smartphones. Such a concept has also enabled new creative paradigms such as machinima, which is an example of the need for artistic, unparalleled performance within a strictly functionalist system. Such a quest for the author is the dynamic between the avatar and the one the avatar represents. The *Fall of the Sony House* project explores the different dramaturgies of digital art performance, from the background dramaturgy that creates a constant and invariable running time in the mall as a control space, through the double liminality that emerges when creating avatars, to a deliberate mistake as a dramaturgical process that ensures the artistic viability.

## 8. VIRTUAL REALISM

Chapter eight is entitled Virtual Realism. The virtual realism of modern times involves the technological stimulation of various human sensory receptors to gain a sense of presence in virtual space and time. The sense of reality that arises from such an assembly, human and machine, is a "consensual hallucination" rather than an aseptic mathematically ordered projection. The interface between the machine and the human creates an interface, as a third party, which is its own image of each participant in the process. That is why I begin the chapter with a description of the creation of personal realism, for example, that artificial realism that Guatari defines by writing about reinterpretations of paintings by the old masters of American artist George Condo. Artificial realism is created by confrontation, the frame emerges as a temporary stable set of meanings and signifies the temporary absence of the conflict that created it. I describe video and computer games that evolve with unusual parameters for computer games, in order to exist as works of art in cyberspace, instead of indulging the basic source of human satisfaction, the perception of patterns,

as Laurel writes. I describe the work of some Southeast European artists using computer game systems or virtual reality technology as an artistic practice. I continue to describe various hybrids of physical and virtual reality, such as virtual religious ceremonies, or ceremonies such as marriages that have real effects in physical reality. The functionality provided by the dramaturgy of trust is evident in the creation and survival of processes that we perceive as objects, such as virtual currencies. Such a dramaturgy of trust is applied in artistic performances as well as in the materialization of the artistic process when the chain of trust is used as an object which is then bought or exhibited. I also describe art projects created by the dramaturgy of blockchain, the chain of bits, the same dramaturgy of trust that constitutes virtual currency. The final part of the chapter is a description of the Desaparacion KadeleGrupe project, which is being implemented over twenty years within many interfaces.

## 9. TOWARD THE CONCLUSION OR ESTABLISHMENT OF THE NETWORK

The ninth chapter is also the closing chapter. It is entitled Towards the Conclusion or Establishment of the Network, because the final conclusion on the dramaturgy of contemporary digital art performance is impossible to draw in the transitional age in which this work is produced. The chapter summarizes the various dramaturgies of digital art performance that have been mentioned in this work and which have been tested through artistic and research practice. I also describe a recent work by KadeleGroup called CyberFaust, performed periodically, as fragments of different performance interfaces and different dramaturgies. The project explores the movement of artist identity and how that movement creates artistic performance in different interfaces. It then follows how performance in the second interface triggers a different set of dramaturgical processes. The chapter discusses the dramaturgy of contemporary digital art performances as a process of networking, not a process that leads to finality by the development of a linear dramaturgy, a kind of dramaturgical choice, as Pavis calls it. I describe the functionality in the physical reality of many artificial personalities, dolls, holograms, virtual and material performance machines, robots. It describes how movement in the performance of inanimate performers approaches the status of the living. There is a continuous double performance, as Gieskam writes, but not in machine-coded dramaturgy. Such schematic codification is carried out by social engineering performances, grouping people according to general data from digital social networks. Various digital art performances are emerging that use codified patterns to elicit emotional response from the audience, such as YouTube channels that the artist addresses to the individual viewer. There is also a dramaturgy of the inherited power that technology distributes as a process of performance, indexing in fact patterns of human action. Instead of a conclusion that would confirm or disprove the existence of some specific digital performance dramaturgy, I propose the formation of tools for analyzing artistic performances that take place in a number of different interfaces. I find the model for such a tool in the Milgram Continuum of real and virtual, in fact a way to determine what is present in the virtual reality process, and at what position of immersion the analyzed element is located. The dramaturgical continuum real virtual could in the future be a tool to locate the presence of certain dramaturgies within, which it consists of several different performance interfaces, digital and non-digital. Chapter, and conclusion, I end by thinking about the need to stay in trouble, as Haraway describes it, by writing about living in an age in which the registers of digital culture are still to be defined, including dramaturgy of digital artistic performance.

**Keywords:** dramaturgy of digital performance, live in digital art, digital communities as performers, instant theatre application, net as stage, information as performative objects, all actors bodies

# SADRŽAJ

1. UVOD .....	1
1.1. Odjeci digitalne kulture .....	1
1.1.1. Hijerarhija fragmenata.....	7
1.1.2. Digitalni lik .....	11
1.2. Cilj rada .....	13
1.3. Predmet rada.....	14
1.4. Struktura rada .....	16
1.5. Metodologija istraživanja.....	23
1.6. Istraživački korpus .....	26
1.6.1. Dramaturgije.....	26
1.6.2. Digitalna kultura.....	29
1.6.3. Digitalna izvedba.....	30
1.7. Digitalna lutanja .....	32
1.7.1. Doba uspona osobnih računala.....	34
1.7.2. Doba digitalne globalne pozornice.....	35
1.7.3. Pozornice namjernih pogrešaka .....	37
1.7.4. Doba Web 2.0 paradigme.....	39
2. DRAMATURGIJA ODSUTNOSTI .....	43
2.1. Nestabilni medij .....	43
2.2. Simulacija autora.....	47
2.3. Pad stroja bogova .....	51
2.3.1. Uspon boga Microsoft.....	53
2.4. Simulcast .....	54
2.5. Teatralizacija vizualne kulture .....	57

2.6. KadeleGrupa.....	59
2.6.1. Xerox katarza .....	61
2.6.2. Tekstovi.....	63
2.6.3. Dekodiranja .....	66
2.6.4. Pomicanje izvedbenih prostora kroz vrijeme .....	69
2.6.5. Likovi .....	72
2.6.6. Čvorišta kao mansije .....	74
2.6.7. Pozornice podataka .....	76
2.6.8. Deus ex Xerox .....	79
3. DRAMATURGIJA POSTINTERNETA .....	82
3.1. Oznanstvenjivanje umjetnosti .....	82
3.2. Kontejner.....	87
3.3. Dramaturgija pozadine .....	97
3.4. Facebook Immanuel Kant .....	104
3.4.1. Matična ploča i podatkovno tijelo.....	106
3.4.2. Strojna memorija i Ego mašina .....	107
3.4.3. Privremena zajednica / Sukob .....	109
3.4.4. Parodije simulacija .....	112
3.5. Berlin MachineHaus.....	113
3.5.1. Obris umjetničke izvedbe.....	117
3.5.2. Četiri čina heterogenoga digitalnog performansa .....	120
3.5.3. <i>Follow the white rabbit</i> .....	121
3.5.4. <i>Autocenter Invazija</i> .....	122
3.5.5. <i>Gagosian Okupacija</i> .....	123
3.5.6. <i>Wasserkrieg</i> .....	124
3.5.7. Dramaturgija MachineHaus .....	125
3.6. Art is War .....	126
4. EMULACIJE ZABORAVLJENIH DRAMATURGIJA .....	130
4.1. Izvedbene kvalitete emulacije .....	130

4.1.1. Utjelovljena dokumentacija.....	133
4.2. Emulacija sustava – <i>MaxArtFest</i> .....	135
4.3. Misterijum / Mapa za izgubiti sebe .....	141
4.3.1. Heroji i Umjetnici.....	142
4.3.2. Misterijum – Umjetnik a ne zločinac!.....	145
4.4. Umjetnička radionica za samoukidanje.....	150
4.4.1. Umjetnička radionica – stvaranje Junaka.....	153
4.4.2. Mrežna zajednica.....	157
4.4.3. Proročišta: Bijes, Sram, Empatija .....	158
4.4.4. Sukobi.....	159
4.5. Ja sam okružen samim sobom – videoperformans.....	160
4.5.1. Videoperformans Egoistično samoubojstvo.....	163
4.5.2. Videoperformans Altruistično samoubojstvo.....	164
4.5.3. Videoperformans Anomijsko samoubojstvo .....	165
4.5.4. Videoperformans Fatalističko samoubojstvo .....	165
4.6. Mrežna predstava .....	166
5. DRAMATURGIJA NEVIDLJIVOG VIŠKA.....	168
5.1. Doba sudioništva .....	168
5.1.1. Izvedba arhiva .....	170
5.1.2. Dopunjujući višak .....	172
5.2. <i>Sobe snage</i> – Tokio .....	174
5.2.1. <i>Sobe snage</i> – Google kontroverzija.....	176
5.2.2. Nevidljivi izvođači vidljive izvedbe .....	179
5.2.3. Mrežni Junak i Junak2.0.....	185
5.3. Sveta planina .....	188
5.4. Proračunate pogreške – Zagreb 2009. ....	191
5.4.1. Agrokorizam.....	192
5.4.2. Manifest zaborava .....	196

5.5. Mapa za izgubiti sebe – ponovno.....	200
6. BEZ DRAMATURGIJE .....	203
6.1. Mapa za izgubiti sebe.....	203
6.2. Oracle://... Indija / izgubi sebe///... .....	207
6.3. Bez dramaturgije .....	208
6.4. Samoubojstvo Ega – Haridwar.....	212
6.4.1. Digitalna Proročišta.....	214
6.4.2. Žena Mjesec .....	216
6.4.3. Zločinac Money baba .....	217
6.4.4. Pilot Baba .....	219
6.4.5. Ganges.....	220
6.4.6. Izlazak i naknadno upisivanje teksta.....	221
6.5. Altruistično samoubojstvo – Dharamshala .....	222
6.5.1. Škola.....	223
6.5.2. Samoubojstvo redovnika .....	223
6.5.3. Dramaturgija slučaja .....	224
6.5.4. Naknadno upisivanje teksta.....	225
6.6. Anomijsko samoubojstvo – Bodh Gaya.....	227
6.6.1. Zabrana prosvjetljenja.....	227
6.6.2. Ubijanje Bude.....	229
6.7. Fatalističko samoubojstvo – Varanasi .....	231
6.7.1. Monolog .....	232
6.7.2. Razdvajanja .....	234
6.7.3. Spaljivanje digitalnog i fizičkog tijela .....	236
6.7.4. Odgađanje katarze .....	238
7. AVATAR TRAZI AUTORA.....	242
7.1. Stvaranje osobnoga boga.....	242
7.2. Računalo dramaturg .....	245



7.2.1. Publike digitalnog sučelja .....	247
7.3. Ostanite gladni! Ostanite zaigrani!.....	250
7.4. Osvajanje pozornica .....	252
7.4.1. Pozornice u pozornici.....	255
7.4.2. Stroj u stroju .....	257
7.5. <i>Pad kuće Sony</i> – Uspon izvedbe .....	259
7.5.1. Soba Kontrola.....	261
7.5.2. Trgovački centar / Shopping Mall.....	263
7.5.3. Liminalno stanje garderobe.....	265
7.5.4. Avatar Pada kuće Sony .....	266
7.6. Primjeri umjetničkih izvedbi <i>Pad kuće Sony</i> .....	268
7.6.1. „Cijenimo vaše mišljenje“ / „We appreciate your opinion“ .....	269
7.6.2. „Kuga na vaše obje kuće!“ / „A plague on both your houses!“ .....	271
7.6.3. „Iščekivanje mesije“ .....	272
7.6.4. „Uništimo Sony! / Let’s destroy Sony“.....	274
7.7. Permadeath .....	276
8. VIRTUALNI REALIZAM .....	278
8.1. Sugovornici čovječanstva.....	278
8.2. Sporazumna halucinacija.....	280
8.3. Virtualna realnost .....	286
8.3.1. Marina Abramović / Rising.....	288
8.3.2. Vjera u virtualno.....	290
8.4. Crkva straha.....	293
8.5. Digitalni hodočasnik .....	296
8.6. Dramaturgija digitalnog povjerenja .....	299
8.6.1. Povjerenje u podatke .....	301
8.6.2. Bitchain umjetnička izvedba – 89 sekundi.....	302
8.6.3. Mitologija Bloka 124724 .....	304

8.6.4. Nestajanja LK.....	305
8.7. Bića među-stvarnosti.....	312
8.8. <i>CyberFaust</i> – Dolina suza .....	316
9. PREMA ZAKLJUČKU ILI USPOSTAVA MREŽE .....	321
9.1. Dramaturgije višestrukih sučelja .....	321
9.2. Degenerativni repertoar .....	324
9.3. Društveni inženjering .....	327
9.4. <i>CyberFaust</i> – Stroj ponovnog umiranja .....	331
9.5. <i>CyberFaust</i> i pozornice proširene stvarnosti.....	336
9.6. Kontinuum virtualno – realno .....	344
9.7. Dramaturgija stalne nevolje / postcovid-19 .....	350
LITERATURA.....	361
ŽIVOTOPIS .....	379

# 1. UVOD

## 1.1. Odjeci digitalne kulture

Dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe jest dramaturgija izvedbene forme čije postojanje i formalno funkcioniranje tek pokušavamo definirati. Zato se dramaturški postupci imanentni umjetničkoj digitalnoj izvedbi prepoznaju više kao tragovi već obavljenih, prošlih izvedbenih postupaka, a u sučeljima koji su dijelom, ili u potpunosti, kreirani digitalnom tehnologijom. Takva izvedbena sučelja, poput računalnog ekrana ili digitalne komunikacijske mreže, još se uvijek uspostavljaju suočenjem i interakcijom s ljudskim korisnikom ili izvođačem uživo. Ipak, kako ćemo vidjeti i u ovom radu, početak 21. st. već donosi tragove obrata koji bi se mogao dogoditi upravo na području umjetničke izvedbe, obrata koji bi ne-ljudsku paradigmu izvedbe hijerarhijski izjednačio s onom ljudskom. Piscator još početkom 20. stoljeća pokušava očuvati integritet izvedbe uživo, preciznije snagu živog izvođača, glumca, a u srazu s nestabilnim znakovima pozornice proizvedenim tehnologijom, a o čemu piše: „smiješna je tvrdnja da glumac ne može igrati pred filmskom slikom, da plošnost filmskog platna proturječi plastičnosti glume. (...) nikada nisam razumio po čemu se plošnost filma razlikuje od plošnosti stare, oslikane kulise ili perspektive“ (Piscator 1985: 115). Umjetnička izvedba prolazila je tijekom 20. stoljeća kroz stalno mijenjanje točke gledišta prema upotrebi tehnologije, od prihvaćanja tehnologijom kreirane pokretne plošnosti preko upotrebe novih tehnologija kao pojačivača funkcionalnosti izvođačkih obrazaca, pa sve do uranjanja izvođača i publike u tehnologijski stvorene cjeline virtualnih prostora i vremena. Preduvjet za promjenu paradigme, a koja će kako ćemo vidjeti poslije u ovom radu, omogućiti kreaciju umjetničkih izvedbi u kojima se sasvim gubi razlika između pošiljatelja i primatelja poruke, uvođenje je društvene masovne komunikacije kao zamjene za dotadašnji model usmjerene transmisije poruka od središta prema primateljima. Masovna komunikacija tradicionalno se definira, kako piše Hanson, kao komunikacijski društveni proces u kojem „pojedinaac ili institucija upotrebljavaju tehnologiju kako bi poslali poruku širokoj raznovrsnoj publici, a koje većina pripadnika nije poznata pošiljatelju“, ali takva je paradigma vremenom promijenjena, kako dalje piše Hanson, „sa uzdizanjem interaktivnih komunikacijskih mreža“ čime se na modelu masovne komunikacije uspostavila dvosmjerna komunikacija (Hanson 2014: 8).

Otprije je poznato kako transmisija informacija mrežom utječe na percepciju, pa čak i stvaranje autonomnih memorija koje nemaju objektivnu vrijednost. Primjerice Carville piše o mrežnoj distribuciji informacija prije interneta, a koja alterira način na koji kolektivno gradimo memorije, s pomoću slanja dopisnica sa slikama ili razglednicama koje šalju vojnici s fronta, primjerice fotografije vojnika iz Prvoga svjetskog rata načinjene popularnom Kodakovom vojničkom kamerom, ili razglednice, dopisnice s idealiziranim fotografijama ili crtežima mjesta koje su obiteljima i prijateljima slali pomorci iz udaljenih zemalja (Carville 2018). Prvotnim mrežama za prijenos informacija možemo okarakterizirati i putovanja, primjerice pomorska putovanja s kojih su pomorci i putnici uvijek donosili novu robu, tehnologiju i informacije o događanjima u udaljenim krajevima. Upravo takva jedna mornarska mreža, omogućila je istraživanje prvih digitalnih umjetničkih izvedbi u mojoj vlastitoj izvedbenoj praksi, a posredno i istraživanje posljedica takvih izvedbi u dramaturgiji.

U cijelom radu iznosit ću primjere i iz vlastite istraživačke i umjetničke prakse. Digitalna umjetnička izvedba predmet je mnogih istraživanja koja nastoje novu paradigmu ljudske kulture, digitalnu kulturu, shvatiti kao proces koji se ostvaruje izvedbom. Ovo istraživanje usredotočuje se na umjetničke izvedbene prakse koje se ostvaruju srazom izvedbe uživo i izvedbe u digitalnom sučelju, te na mnogobrojne privremene forme koje tako nastaju. Uvid u dramaturgije, kao i sve druge procese, potrebne za pokretanje i održavanje takvih digitalnih umjetničkih izvedbi najbolje se ostvaruje osobnim istraživačkim uvidom u praksu kreiranja nestabilne i privremene forme medija. Posebna kategorija uvida jest sudjelovanje u procesu namjernog kreiranja simulacija izvedbenog sučelja, a kako bi se dobili uvjeti za pojavljivanje i mjerenje određenog problema bitnog za istraživanje dramaturgije novih medija ili digitalne umjetničke izvedbe.

Početak osamdesetih godina 20. st., splitski pomorci, zaposleni na brodovima u stranom vlasništvu, osim uobičajenog dovoza robe široke potrošnje iz zapadnih zemalja počinju donositi prve proizvode globalne tehnološke revolucije. Tako se u perifernoj luci, Splitu, periferne regije jugoistočne Europe pojavio prvi videorekorder i prva videokamera namijenjena osobnoj upotrebi, a gotovo u isto vrijeme kada se takva tehnologija pojavila na tržištu osobne potrošnje Zapada. Na isti takav način, pomorskom mrežom distribucije informacija, pojavila su se i prva osobna računala *ZX Spectrum*<sup>1</sup> i *Commodore 64*<sup>2</sup>. Upravo to obilježje usvajanja suvremene tehnologije, kao

---

<sup>1</sup> Proizveden u Velikoj Britaniji 1982., Sinclair laboratories.

<sup>2</sup> Spectrumov američki rival, osmootbitne arhitekture, distribuiran 1982. Konkurirali su im Atari i Apple 2.

periferija koja konzumira odjek zapadnjačkoga tehnološkog progresa, omogućila je neposrednu i originalnu upotrebu nove tehnologije u umjetničkoj praksi. Naime, proizvod koji se donosio na taj način bio je samo informacija o novostima, o događanjima u središtu, a ne nešto što će se tek uklopiti u mrežu odnosa koja se gradi daljnjim napretkom, nešto što bi bilo u trajnoj funkciji rasta. Proizvod se upotrebljavao povremeno, a onda obično završavao pospremljen i zaboravljen. Ta rana računala i videokamere, kao ekranska sučelja koristila su se postojećim televizijskim ekranima s katodnom cijevi, a grafička vizualizacija koju su proizvodili i prezentirali na ekranima bila je rudimentarna i zato krajnje artificijelna, a što je po sebi pozivalo na upotrebu u umjetničkim izvedbama. Primjerice, pristupačnost tehnologije ugrađene u prve osobne videokamere omogućilo je razbijanje mitova o tajnom znanju i produkcijskim preprekama koje treba savladati kako bi se takvom tehnologijom upravljalo. Videozapise sada je bilo moguće proizvoditi stalno, zapisano brisati i ponovno snimati, pa čak i montirati i prikazivati na televizijskim ekranima. Paradigma koja se sama od sebe stvarala takvom upotrebom tehnologije nije se mogla razvijati u tradicionalnim umjetničkim izvedbama. Primjerice, umjesto kreiranja filmova po produkcijskim i umjetničkim pravilima lokalnoga filmskog kluba, a koja su pravila proizlazila iz kontrole sredstava za proizvodnju, sada je bilo omogućeno ne samo proizvodljivo i stalno kreiranje videofilmova, nego i izmišljanje novih pravila rada, produkcije, dramaturgije i sl. Takav način proizvodnje, u kombinaciji s mladenačkim umjetničkim entuzijazmom i izoliranošću od svjetskih umjetničkih i društvenih tokova, omogućio je meni i suradnicima stvaranje neobičnih *jednokratnih umjetničkih kolektiva*, kao i raznolike umjetničke izvedbe potpomognute tehnologijom (1983. *Ja vidim video*, videoperformans kolektiva „Dvanaesta grupa“ Split). *Jednokratni umjetnički kolektivi* uglavnom su nazivani prema rednim brojevima projekta, primjerice *Deseta grupa* ili *Dvadeset i prva grupa*, *jednokratni umjetnički kolektiv*. Nazivom se isticala važnost dramaturškog ili drugog kazališnog problema kojeg se izvedbenim projektom htjelo razmatrati, a uvijek je to bila neka ideja oko nove forme izvedbe koja uključuje izvedbu uživo i izvedbu tehnologijom ili tehnologije. Umjesto da radom grupe trajno dominira neka estetska opredijeljenost reklamirana u nazivu, *jednokratni umjetnički kolektivi* nazivom su sugerirali svojevrsnu potrošnost, pa čak i smrtnost svoje izvedbe. Ironiziranjem potrošačke kulture jednokratnih proizvoda koje se nakon uporaba odbacuje, htjelo se postići osjećaj jednokratnosti izvedbenih sučelja, a koja se mogu stalno mijenjati tehnologijom. Osim toga, nazivanjem izvođačke grupe jednokratnim umjetničkim kolektivnom omogućavalo je i anonimnost sudionika. Tako je grupa mogla u jednom projektu imati stotinu članova, a već u

drugom samo jednog člana. U javnoj izvedbi to nije imalo nikakav utjecaj jer se izvedba odvijala istraživanjem i tehnologijom. Takav organizacijski sustav danas nalazimo uobičajenim u digitalnoj kulturi. Primjerice, iako često ne možemo točno odrediti broj, identitet ili stvarnu prisutnost sudionika neke digitalne aktivnosti, to nimalo ne umanjuje efikasnost same izvedbe.

Istovremeno sam, u prvoj polovici osamdesetih 20. st., u Splitu djelovao i u institucionalnom, nacionalnom kazalištu kao asistent redateljima. Moj rad na nezavisnoj sceni bio je obilježen stalnom, početničkom, potrebom da se, u svakom smislu, oponira institucionalnom kazalištu i njegovim tradicionalnom metodama rada i djelovanja na publiku. Primjerice, radeći kao pomoćnik redatelja u institucionalnom kazalištu gdje se na pozornicu postavljao tekst Molièrea ili Strindberga provjerenim dramaturškim postupcima stvaranja konotacije iz tekstualnog predloška poticanjem redatelja i glumaca/glumica na što jasniju komunikaciju s gledalištem putem emotivnih obrazaca koji se kreiraju iz zajedničkog repozitorija znakova i značenja, suprotstavljam umjetničku izvedbu na nezavisnoj sceni kojom isti tekst izvodim bez izgovorene riječi, tijelom izvođača uživo koje komunicira s tehnologijom u nekoj vrsti stvaranja stanja visoke scenske napetosti koja opstaje kao odsutnost, a ne gradnja, emocije. Drugi postupak koji sam primjenjivao u radu na nezavisnoj umjetničkoj izvedbenoj sceni bio je stalno namjerno urušavanje produkcijske i organizacijske strukture koja bi se formirala oko neke umjetničke izvedbe. Drugim riječima, osnivao sam stalno nove umjetničke kolektive. Takvi kolektivi proizvodili su samo jedan projekt. Umjesto razvijanja određena kazališnog stila, usavršavanja određene forme ili provođenja dramaturških ili redateljskih postupaka otprije dokazanih u postizanju željenih scenskih efekata, moje su se tadašnje kazališne produkcije namjerno urušavale same u sebe, a kako bi napravile mjesta za potpuno novu organizaciju, suradnike, ciljeve, i posljedično – proizvodnju nove umjetničke izvedbe sasvim nove forme. Takvo ubrzavanje produciralo je zahtjeve za novim dramaturškim postupcima, primjerice umjesto dramaturgije teksta kao predloška koji se mora dugo probati i onda ostvariti u javnoj izvedbi, praktičnijim se pokazala dramaturgija teksta kao kolaža obrazaca, ili dramaturgija scenskih efekata poput svjetla, tona i sl., a o čemu kao *novoj dramaturgiji* piše Marianne Van Kerkhoven, a Eckersall je naziva *novomedijska dramaturgija* (Eckersall 2017: 2). Iz perspektive istraživanja dramaturgije suvremene digitalne umjetničke izvedbe, u djelovanju mojih *jednokratnih umjetničkih kolektiva* ranih osamdesetih godina 20. st. najzanimljiviji su bili procesi uspostavljanja izvođača iz stroja, ili iz interakcije različitih strojnih i ljudskih fenomena. Eckersall u jedan dramaturški luk povezuje upotrebu videa, projekcija, novih zvučnih sistema i sl. s

tehnologijama koje omogućuju mehaničke entitete poput robota kao nešto što ne pridonosi nestanku ljudskog tijela iz izvedbe, već prisutnost takvog tijela repositionira, a što omogućuje nove mogućnosti glume i kazališta uopće (Eckersall 2017: 2). Umjesto da tehnologijom proširujem mogućnosti tradicionalne umjetničke izvedbe ili da tehnologijom namjerno kreiram oporbene izvedbe institucionalnom kazalištu u kojem sam surađivao, osnivam nove jednokratne umjetničke kolektive, a kako bih pronašao izvedbenu formu u kojoj je nova tehnologija izvođač. Dostupna nam je tehnologija iz bizarnih izvora, kao što su videokamere i videorekorderi koji su bili pokloni za djecu radnika ili pomoraca na privremenom radu u inozemstvu, kao i prva osobna računala za svakodnevnu upotrebu, primjerice *Spectrum ZX* ili *Commodore 64*. Istovremeno, na formu umjetničkih izvedbi koje smo tako kreirali, utjecala je i nedostupnost tradicionalne tehnologije, primjerice ozvučenja, rasvjete, pozornice i sl.

Početak osamdesetih godina 20. st., više od pola stoljeća nakon Piscatorova multimedijalnog političkog teatra, uočavam kako proizvodnja pokretnih scenskih znakova tehnologijom i njihova interakcija s izvođačem uživo ne proizvodi onu scensku neutralnost izvođača o kojoj je Piscator pisao (usp. Piscator 1985: 115). Naime, izvođač uživo drukčije reagira na fluktuaciju informacija koju tehnologija eruptira na pozornicu ako se time stvara entitet i potencijal dramske situacije, a drukčije kada je u odnosu s nestabilnim znakovima proizvedenim tehnologijom koja simulira stabilni simbol, primjerice projekcijama koji su pokretna kulisa. Takva reakcija na postojanje strojnog, makar rudimentarnog, scenskog izvođača prenosila se i u gledalište. Ta vidljiva razlika u reakciji gledališta na umjetničku izvedbu koja prezentira simbole digitalnom tehnologijom, u odnosu na reakciju gledatelja u tradicionalnom sklopu odnosa pozornica – gledalište u kojem se tehnologija tretira kao pojačivač emocija, bio je pouzdan znak kako se razvija nova, zanimljiva paradigma koju je korisno dalje istraživati. Još 1996. Kirby opisuje u *The Drama Review*, a prenosi Dixon, pojavu koja nastaje u multimedijalnom kazalištu, dakle onom u kojemu je očekivana upotreba tehnologije u stvaranju umjetničke izvedbe: „Značenje i označavanje nisu sinonimi, granice ovog novog teatra su samo granice znanosti i imaginacije.“ (Dixon 2007: 92). Dixon piše kako Kirby naglašava da informacije i slike prolaze naprijed-natrag između pozornice i ekrana, a složeni učinak povećava „intelektualnu gustoću“ svakog, bez namjere da se stvori kumulativno značenje dodavanjem filma jer se, umjesto toga, koristi za stvaranje kontinuuma značenja (Dixon 2007: *ibid.*). Svojevrsni *kontinuum značenja*, scenska gustoća, stvarao se u mojim početničkim predstavama *jednokratnih umjetničkih kolektiva*, a samo zbog

odluke da se scenski efekti dobiveni tehnologijom ne tretiraju kao pojačala emotivnog obrasca nastalog dramaturgijom teksta ili izvedbe. Umjesto efekta koji proizvodi skriveni stroj, publici prikazujem sam stroj u akciji, automatski postižući da izvedba stroja postaje kôdom koji se može dešifrirati i kao entitet. Koristeći se resursima institucija u kojima radim i nastupam (srednjih škola, omladinskih klubova, zajednica tehničke kulture, mjesnih zajednica i sl.) uključujem u predstave analogna računala, indikatore napona, osciloskope, ručne kalkulatore i *grafoskope* (engl. overhead projector) kako bih izvedbu uživo doveo u relaciju s izvedbom „živih“ podataka. Primjerice, s pomoću grafoskopa, jednostavnog stroja za projiciranje podataka ispisanih na papiru ili foliji, ispisuju se podaci koji su u sukobu s temama prikazivanih izvedbom uživo ili koji uopće nemaju nikakvu izravnu vezu s izvedbom uživo, ali nisu ni apstrakcije pojačivači efekata već uspješno (de)koncentriraju scensku radnju uživo kao jednakovrijednu situaciji koju oni sami produciraju, primjećujem kod sudionika (izvođača i publike) promjenu odnosa prema paradigmi umjetničke izvedbe na kojoj su nazočni uživo. U situaciji kada izvođač uživo u takvim predstavama stupa u interakciju sa strojem nastaje svojevrsna atmosfera ceremonije, stvara se kompozitna slika iz elemenata izvedbe stroja, glumca i publike čija se uključenost u ceremoniju vidljivo bilježi. Dixon ističe da već u sedamdesetim godinama 20. stoljeća postoje umjetnički kolektivi koji polemiziraju s kazalištem „dobro napisanih komada“, primjerice britanski kazališni kolektiv *Moving Being*, koji se odlikuje stilom ceremonijalnosti, opernog sučelja, inkorporiranja filmskih projekcija u jedan spoj kazališta kakav je svijetu već ponudio američki suvremeni umjetnik i redatelj Robert Wilson (Dixon 2007: 99). Upravo ceremonijalnost kao funkcionalni izvedbeni diskurs pokazuje mogućnosti dramaturgije suvremene umjetničke digitalne izvedbe. Ceremonijalnost je skup različitih ritmova i drugih skupova, a koje dramaturgija ceremonije privremeno odabire kao prioritetne i tako prezentira. U izvedbenim ceremonijama od publike nije skriveno postojanje drugih izvedbenih skupova, a koji čekaju na svoj red. Podsjeća to na model masovne komunikacije koji Hanson naziva *ritualnim*, a u kojemu je najvažnije zašto i kako primatelji primaju medijsku poruku, a što omogućuje osjećaj sudjelovanja u dijeljenom ritualu s poznanicima (Hanson 2014: 16). Distributivna struktura digitalne mreže omogućuje osjećaj zajedničkog sudjelovanja u izvedbi čije se hijerarhije neprestano mijenjaju. Vjerojatno je, kako piše Hanson, razbijanje jedinstvenog toka informacija u pakete proizišlo iz praktičnih razloga kao što su očuvanje sustava pred opasnošću dezintegracije ili mogućnostima jeftinije i brže distribucije (Hanson 2014: 328), ali posljedica takve prakse nije bila samo tehnologijska. Tehnologija digitalne komunikacije umnožila



je mogućnosti izvedbe i tako omogućila beskrajna nadmetanja u promoviranju vlastita viđenja hijerarhije u predstavljačkom procesu.

### 1.1.1. Hijerarhija fragmenata

Početak osamdesetih godina 20. st. mogao bi se označiti kao doba kada se posljedice nagla tehnološkog razvoja u zapadnome potrošačkom društvu odražavaju na ostatak svijeta, pa tako i na teritorije jugoistočne Europe, poput Dalmacije koja je tada bila dijelom socijalističke Jugoslavije. Ta država nije bila programirano prometno i informativno posve izolirana od Zapada kao što je to bio slučaj s ostalim zemljama socijalističkog bloka, već je njezina (djelomična) izolacija prouzročena zastojem u vlastitom ekonomskom i društvenom razvoju. Ipak, upravo ta djelomična izolacija u kombinaciji mogućnosti neke vrste komunikacije sa Zapadom stvarala je neobične hibridne forme koje su omogućavale pojavu neočekivanih i originalnih umjetničkih praksi. Hibridne forme nastajale su i pod utjecajem novih tehnologija, osobito digitalne tehnologije, na umjetničku praksu. Umjesto inkorporiranja tehnologije u postojeću izvedbu u samom trenutku kada se takva mogućnost pojavila kao što je to bio slučaj u sredinama u kojima su nove tehnologije nastajale, a što po sebi omogućuje teorijsko i istraživačko razmatranje posljedica takve prakse, tehnologija se u kulturama periferije pojavljuje naknadno, sa svojevrsnom sjenom prethodnih procesa u kojima je već sudjelovala. Možda upravo zbog osjećaja stalnog zaostajanja, marginalizacije u odnosu na središte, jugoistočni europski umjetnici njeguju prakse kojima radikalno preispituju koncepte uvezene iz središta, a kroz preispitivanje vlastite marginalne pozicije. Tako ono što Charles Bernstein naziva balkanizacijom ili stalnim fragmentiranjem, raspadanjem, diobom, Šuvaković primjenjuje na hrvatskoga konceptualnog umjetnika Vladu Marteka u čijem radu balkansko otkriva u „anarhičnosti, fragmentarnosti, jednako vrednom humoru i sublimnoj ozbiljnosti, nepovezivosti svih mogućnosti u jednu smislenu celinu“ (Šuvaković 2012: 756). Iako ću u ovom radu navoditi i primjere iz svjetske umjetničke prakse, ipak će središnji primjeri biti umjetničke prakse skupina i pojedinaca jugoistočne Europe. Taj geografski neprecizno definiran pojam u ovom radu podrazumijeva prije svega zemlje bivše Jugoslavije, ali i druge zemlje na balkanskim, srednjoeuropskim i istočnoeuropskim kulturnim koridorima. Zajednička karakteristika tih područja jest da sadržavaju državne ili nacionalne entitete, a koji su nastali fragmentiranjem nekadašnjih većih teritorijalnih cjelina. Proizvodnja, preispitivanje i

održavanje nestabilnosti stalno je prisutna paradigma u društvenim, ali i umjetničkim praksama jugoistočne Europe. Takva paradigma posebno dolazi do izražaja u suvremenim digitalnim umjetničkim izvedbama, a koje same po sebi nastaju iz fragmenata različitih dramaturgija i izvedbenih sučelja, te opstaju samo privremeno, kao nestabilan medij. Šuvaković zapaža da je „zapadni postmodernizam medijsko umnožavanje nekontrolisane potrošnje roba i vrednosti, istočnoevropski, srednjoevropski i balkanski postmodernizam je nekontrolirana i beskrupulozna potrošnja političkih ideoloških aparatusa i religijskih identiteta“ (Šuvaković 2012: 703). Osim te opće sklonosti fragmentiranju i neprestanoj promjeni obrazaca različitih identiteta, društvene i umjetničke prakse jugoistočne Europe karakterizira i oponašanje, a koje Šuvaković opisuje u smislu da „istočnoevropske i balkanske zemlje svojim tehnološko-potrošačkim poretom društvenih odnosa ne mogu da dosegnu zapadne eruptivne i ekstatičke postmodernističke proizvodne i potrošačke odnose i zato su tek grubi i neodređeni mimezis mimezisa zapadnog (evropskog, američkog) postmodernizma“ (Šuvaković 2012: 702). Ipak, i u takvim okolnostima, a možda upravo i zbog takvih okolnosti, jugoistočna Europa često je sučelje zanimljivih istraživanja i umjetničkih praksi novih tendencija. Takvo stanje svojevrsne deprivacije omogućilo je potpuno iskren i neopterećen odnos prema novim tehnologijama u smislu angažiranja za potrebe umjetničkih izvedbi, a sam način kako su te tehnologije dolazile doprinio je osjećaju kontrakulture, margine i diskursu pionirskog zanosa novim. *Nove tendencije*, serija izložbi i istraživanja koja se održavala između 1961. i 1973. u Zagrebu, promovirala je mogućnosti novih estetika nastalih iz sruza novih tehnologija, posebno računala, i tradicionalnih umjetničkih formi. O Novim tendencijama, kao o zadnjem činu jedne estetike pišem detaljnije u nastavku rada, kao i o kustoskom kolektivu Kontejner koji početkom 21. st. formira posebnu teorijsko-izvedbenu mrežu kojom najavljuje sasvim novu paradigmu umjetničke prakse. Početkom osamdesetih 20. st. upotreba tehnologije u srazu s izvedbom uživo postala je uobičajena praksa u radu suvremenih umjetnika jugoistočne Europe. Mnogi umjetnici koji su dotad radili u tradicionalnim tehnikama, od slikarstva do hepeninga ili umjetničkog performansa, počeli su upotrebljavati video, film, digitalna računala, analogna računala i druge tehnologije, a kako bi kreirali hibridne forme. Još važnijim postupkom od upotrebe nove tehnologije u umjetničkim izvedbama, za promjenu paradigme, vidim i u pokušajima formiranja novih oblika dramaturgije i režije ili kreiranja predstave mrežnim načinom razmišljanja, a prije bilo kakve značajnije pojave digitalne mreže.

Kazališni entuzijast i teoretičar iz Novog Sada Mladen Dražetin osniva 1973. Dopisno pozorište / Dopisno kazalište, promovirajući koncept kreiranja kazališnih predstava s pomoću svojevrsnoga centraliziranog sustava dvosmjerne komunikacije. Koristeći se tada dostupnom tehnologijom kao što su distribucija pisama i dopisnica kao podatkovnih baza, sustavom poštanske komunikacije kao otprije usustavljen i funkcionalan mrežni prijenosnik i poštanske pretince kao prijavnike, Dopisno pozorište, možda i nehotice, uspostavlja paradigmu dramaturgije postinterneta u kreiranju kazališne predstave. Krajnji rezultat Dražetinove distribuirane i decentralizirane dramaturgije uvijek je izvedba uživo, ali takva izvedba uživo koju izvode samostalno čvorišta mreže, a ne neko središnje prikazivačko tijelo. Izvedba uživo Dopisnog pozorišta rezultat je i tradicionalnih postupaka poput glumačkih pokusa, režije, izvođenja pred publikom prisutnom uživo, ali i mrežne komunikacije ideja, prijedloga i uputa. Takva komunikacija uspostavlja dramaturški kôd mreže, jednakopravan dramaturgiji teksta ili izvedbe. Postupak kreiranja predstave Dopisnog pozorišta vrlo je jednostavan, iako stvara kompleksna dramaturška polja u srazu s krajnjim korisnicima, nešto što bi se moglo nazvati mikrodramaturgijom, o čemu ću kao postupku pisati poslije u radu, a koji je formalizirala u svojim istraživanjima belgijska dramaturginja Van Kerkhoven. Mikrokazališta, izvaninstitucionalne kazališne skupine koje postoje na teritoriju cijele tadašnje države, pismeno komuniciraju s Dražetinom i njegovim suradnicima u Dopisnom pozorištu. Razmjenom dopisnica i pisama, u kojima su pitanja, odgovori, upute, savjeti i sl., stvara se dramaturško polje koje kreira izvedbu uživo neovisno o Dopisnom pozorištu. Izvedba uživo nastaje u lokalnom izvedbenom prostoru i vremenu kazališta koje je izvodi, u srazu s publikom koja je prisutna lokalno. Takva izvedba može se prilagođavati i mijenjati ovisno o lokalnim dramaturškim zahtjevima i potrebama te ne mora uopće imati vidljivu vezu sa središtem, Dopisnim pozorištem koje ju je pokrenulo i osnažilo. Dražetinova načela značajna su u smislu spoznaje o mogućnosti postojanja svojevrzne dramaturške kompozitne slike koja nastaje vanjskim čimbenicima, sustavom koji je dovoljno kazališno funkcionalan, ali je istovremeno i potpuno otvoren.

Jedina umjetničko izvedbena forma koja se mogla usporediti s formom Dopisnog pozorišta, a u to doba ograničenih informacija o svjetskim kulturnim trendovima, bila je umjetnička izvedba s pomoću radijskog prijavnika. Institucionalno je možemo prepoznati kao radiodramu, dakle izvedbu dramskog teksta publici koja nije prisutna uživo u gledalištu izvedbenog prostora. Takvu formu pokušao sam aktivirati kao umjetničku izvedbu s pomoću radijske opreme lokalnog

radiokluba, a na način da je publika (oni s radijskim prijateljima) pretvarana u izvođače izvedbe koja nastaje u realnom vremenu tako što je provodila upute koje bi dobivala iz središta (onoga s radijskim odašiljačem). Današnji *podcaste*, sadržaj koji se emitira preko digitalnih mreža kao svojevrsni radijski program za individualnoga korisnika, Blake smatra odrazom forme radijske drame kada se koristi u umjetničkoj izvedbi (Blake 2014: 54). Blake piše kako je i Brecht radijski odašiljač i radijski prijatelj, kao multidirekcijski uređaj distribucije, smatrao najboljim aparatom komunikacije u javnom životu, a publiku, opremljenu radijskim prijateljom, kao onu novu publiku koja samostalno stvara cirkulaciju svojega građanskog teatra (Blake 2014: *ibid.*). Četrdeset godina poslije osnivanja Dopisnog Pozorišta, za vrijeme dok sam u New Yorku bilježio posljednje aktivnosti uoči gašenja aktivističkog i umjetničkog pokreta *Occupy Wall Street*, ubilježio sam u istraživački dnevnik kako me je jedan njihov koncept podsjetio na onaj Dražetinov. Nevidljivi digitalni kor digitalnim društvenim mrežama šalje poruke u realnom vremenu svoje izvedbe, a koje onda izvođači uživo uzvikuju u realnom vremenu svoje izvedbe kao dramske rečenice upućene fasadi burze u New Yorku, tvoreći tako dramsku situaciju u kojoj uputa iz kiberprostora postaje dramskom rečenicom, a koja ne živi objekt pretvara u dramski entitet, razotkrivajući mu značenje.

Moji *jednokratni umjetnički kolektivi* početkom osamdesetih godina 20. st. u stalnoj su potrazi za formom izvedbe kojoj bi nova tehnologija bila okosnica ili ishodište, a ne dodatak ili pojačalo atrakcija. Svoj rad samo smo nazivali *istraživanjem budućnosti*, a prema podnaslovu znanstveno-popularnog časopisa *Galaksija*. Zbog različitih ograničenja, primjerice produkcijskih mogućnosti ili stalnog pristupa tehnologiji, često smo se dostupnom nam tehnologijom u izvedbama bili prisiljeni koristiti samo kao pojačivačima scenskog efekta, dakle kao elementom izvedbenog iznenađenja novošću i atraktivnošću mogućnosti nove tehnologije. Proširenje scenskih mogućnosti upotrebom tehnologije, kao što su projekcije videomaterijala, apstraktnih efekata ili fotografija, pojačavanje scenskog zvuka ili izgovorene riječi na pozornici megafonima, mikrofonima, stvaranje filmskih i videokulisa i sl. nije po sebi stvaralo pomake u formi izvedbe ili neke nove oblike komunikacije s gledalištem. U početku se računalom, primjerice Spectrumom, koristim kao i svakim pojačivačem efekata u predstavi. Priključeno na televizijski ekran računalo proizvodi grafičku reprezentaciju, slova i brojke, efekt projekcije nizova podataka, rudimentarne videoigre i sl. Sve to postaje scenskim efektom koji ima svoje, veće ili manje, mjesto u ostvarivanju zadataka koje izvedbi zadaje dramaturgija linearnog razvoja dramske situacije.

U kratkom vremenu, ne više od godinu dana od započinjanja upotrebe osobnih računala u projektima umjetničkih izvedbi, spoznajemo kako je digitalna tehnologija bitno različita od dotadašnjih tehnologija. Naime, stroj, ili kako se tada tek počeo nazivati – *hardware*, nije bio skup ograničenih mogućnosti čija zastara čini i sam stroj zastarjelim. Stroj je čekao da otkrijemo računalno programiranje, *software*, a čiji su upotreba i razvoj nadograđivali i razvijali i sam stroj. Doista, možda nam se i danas u doba visokotehnološke razvijenosti čini kako strojevi zastarijevaju i prepuštaju svoje mjesto uvijek novijim strojevima, ali nama, početnicima, tada je izgledalo kako postoji samo jedan stroj. I taj jedan, jedinstveni stroj stalno se nadograđuje, razvija, i tako sve više prodire u okolinu i mijenja je, mijenjajući sebe.

### 1.1.2. Digitalni lik

Časopis za popularizaciju znanosti *Galaksija*<sup>3</sup> upravo početkom osamdesetih 20. st. počinje redovito objavljivati priloge o računalima, ranoj digitalnoj tehnologiji, kao i upute za jednostavna programiranja. U početku su objavljivane upute za izradu *softwarea* za programibilne kalkulatore, poput popularnog Ti-59 koji su posjedovali brojni učenici matematičkih gimnazija, a onda, 1983., i za programe prvih osobnih računala, u ovom radu već spomenutih Sinclair ZX-81 i Spectrum. Dejan Ristović, pionir računalnog novinarstva, piše kako je 1983. godina, koja je obilježena konačnom dominacijom računala nad kalkulatorima, i to osobnih računala, a koji su tada nazivani kućnim računalima (časopis *Galaksija* upravo je te godine promovirao svoje specijalno izdanje *Računari u vašoj kući*) (Ristović 2020). *Galaksija* objavljuje i upute za početničko programiranje osobnih računala, primjerice kako kreirati digitalno lice ili digitalnog majmuna – grafičku prezentaciju sastavljenu od niza točkica i crtica. Pravilno programiran, takav digitalan lik bio bi sposoban odgovarati na jednostavne upute zadavane tipkovnicom računala. Na uputu reagirao bi mijenjanjem izraza lica, primjerice iz nasmiješenog u tužno ili bi reagirao čak gestom mahanja rukom. U jednoj umjetničkoj izvedbi,<sup>4</sup> umjesto uobičajena korištenja tehnologije za projekcije različitih efekata na TV ekran, računalom programiram digitalnog majmuna ispred publike. Tako stvoreni digitalni lik u izvedbi komunicira u realnom vremenu izvedbe (komunicira u smislu reakcija na moje komande zadane računalom, a što je izgovorenim riječima prevedeno u

---

<sup>3</sup> *Galaksija*, časopis za popularizaciju znanosti, izlazi od 1972., u izdanju BIGZ, Beograd. Prvi broj *Galaksije*, „časopisa za vazduhoplovstvo, astronautiku i istraživanje budućnosti“, izišao je 1. ožujka 1972.

<sup>4</sup> 1983. *Ja potječem od digitalnog majmuna*, „Trinaesta grupa“

neku vrstu dijaloga). Publika je na takvu rudimentarnu izvedbenu situaciju u kojoj ravnopravno sudjeluje i ljudski i neljudski izvođač nije reagirala nekim uobičajenim udivljenjem prezentacijom nove napredne tehnologije, nego pravom reakcijom kazališnoga gledatelja koji emotivno odgovara na dramsku situaciju između dvaju likova na pozornici. Kada sam izvedbi s programiranjem lika uživo na pozornici i komunikaciji s njim dodao i videokameru koja je postranično snimala mene kao izvođača uživo i tu snimku prenosila na drugi TV monitor (performans iz 1983. *Ja Ti On Ona Ono Mi Vi Oni One*, Trinaesta grupa), došlo je čak do neke vrste *dekonstrukcije u praksi* dotadašnjeg sustava izvođač – gledatelj. Gledatelji spontano ulaze u prostor izvedbe i preuzimaju uloge izvođača dodirujući videokameru, ekrane, računalo, alternirajući kutove snimanja, distorzirajući efekte, programirajući samostalno i sl. Malpas, navodi McConachie, kaže kako „uvijek kada različiti promatrači promatraju jedinstveni objekt kao zajednički uzrok njihove individualne percepcije i kao zajednički objekt njihovih misli i iskustava“, promatrač shvaća da je svaka točka gledišta individualna i različita, ali da je istovremeno i povezana, a to pomaže prepoznati naše mentalne koncepte sebe, drugih i objekata kao međusobno zavisne i nesvodljive (McConachie 2008: 133). Nijedan gledatelj ne vidi istu predstavu, zaključuje McConachie, a ta je spoznaja dovela do, primjerice, slobodnih izravnih opservacija građana Atene prilikom sudskog vijećanja o proglašenju godišnjeg pobjednika dramskog festivala, a tako i pridonijela razvoju koncepta demokracije (McConachie 2008: *ibid.*). Svojevrsno oslobođenje publike od zadane uloga promatrača i transformacija publike u sudionika izvedbe, ali izvedbe koja ne zahtijeva izvođenje obrazaca u svrhu savladavanja prepreka linearne dramaturgije koje u konačnici proizvodi pretpostavljeni i programirani emotivni cilj. Izvedba s digitalnom tehnologijom publiku je čak i u rudimentarnom, početničkom izdanju, uvukla u proces kreiranja zajedničkog sučelja, umjetničke izvedbe koja se, s pomoću ubrzanja koje omogućuju strojevi, ne može realizirati bez korisnika, dojučerašnjega pasivnog gledatelja.

Predstave ili umjetničke izvedbe *jednokratnih umjetničkih kolektiva* koje sam producirao u prvoj polovici osamdesetih godina 20. st. kao mladi početnik, često su se izvodile ispred malog broja gledatelja ili pred publikom koja zapravo nije došla prisustvovati kazališnoj predstavi nego nekomu kompleksnijem kulturnom okupljanju čiji je moja kazališna predstava samo jedan dio. Zbog takva stanja *publike bez predrasuda* bilo je moguće lako zapaziti, a naknadno i zabilježiti, promjenu u ponašanju i reakcijama publike koje su se bitno razlikovale kada bi im bila ponuđena predstava nastala tradicionalnom dramaturgijom (kazališna izvedba koja bi pojačavanjem efekata

pokušavala konkurirati *rock*-koncertu koji slijedi na manifestaciji) ili umjetnička izvedba koja uključuje vidljivi oblik upotrebe digitalne tehnologije u samoj izvedbi. Takvim oblikom rada, korištenjem elemenata dramaturgije digitalnih umjetničkih izvedbi unutar nekoga šireg obrasca koji sadržava tradicionalne medije, koristit ću se u svojoj umjetničkoj praksi sve do danas. Takva praksa koegzistencije simulacije medija i simuliranog medija u istom izvedbenom prostoru nije samo omogućavala svojevrsni kontejner unutar kojeg bi se mogla izvesti digitalna umjetnička izvedba već mi je i omogućila provođenje različitih metoda znanstvenog istraživanja o dramaturgiji digitalne umjetničke izvedbe. U nastavku ovog Uvoda pisat ću zato i o nekim takvim iskustvima iz vlastite umjetničke prakse, a kako bih opisao upotrebu institucionalnih medija poput kazališta, filma i drugih koji se formiraju prema tradicionalnim, provjerenim, dramaturškim obrascima, kao formalnih kontejnera, struktura u kojima, poput računalnog virusa, nastaje i razvija se digitalna umjetnička izvedba. Takva je izvedba rudimentarna i temelji se na proučavanju malog broja problema dramaturgije digitalne izvedbe. Tek 2005. formiram formalni umjetnički istraživački kolektiv, *KadeleGrupu*, posvećen u cijelosti istraživanju i provođenju u praksi dramaturgije digitalnih umjetničkih izvedbi. Primjeri iz prakse KadeleGrupe bit će u ovom radu opisivani kao središnji primjeri istraživačke cjeline svakog od osam poglavlja.

## 1.2. Cilj rada

Cilj ovog rada jest dokazivanje postojanja novih registara dramaturgije umjetničke izvedbe, a koji funkcioniraju u sučelju digitalne umjetničke izvedbe ili su bitan dio kreiranja takva sučelja. Iako u istraživanju upotrebljavam analogije između računalne izvedbe i izvedbe uživo, primjerice radove Brende Laurel ili Sherry Turkle, cilj ovog rada nije neko konačno definiranje digitalne umjetničke izvedbe kao entiteta koji je vezan isključivo za digitalno sučelje. Cilj je rada prepoznavanje dramaturških elemenata koji povezuju umjetničku izvedbu uživo i umjetničku izvedbu u digitalnom registru, kao i dramaturgije novih digitalnih umjetničkih izvedbi koje mogu funkcionirati na različitim razinama *skale realno/virtualno*. Skalu *realno/virtualno* kao instrument mjerenja stupnja imerzije korisnika<sup>5</sup> tehnologija virtualne realnosti, Milgram naziva *Kontinuum virtualno – realno* (Milgram 1994: *passim*). Takvim kontinuumom moguće je mjeriti udio realnog

---

<sup>5</sup> Pojmom „korisnik“ označavam pristupnika digitalnom sučelju koji pristupa iz bilo kojeg razloga, ali koji više nije samo pasivan gledatelj nego na neki način sudjeluje u stvaranju akcije samog sučelja.

i udio virtualnog u realnosti koja nastaje primjerice ekranskom simulacijom stvarnosti. Cilj mojeg istraživanja jest formirati neku vrstu dramaturškoga kontinuuma umjetničke izvedbe realno – virtualno, a s pomoću kojega bi se moglo promatrati koliki je udio realnog, na jednom kraju skale – izvođenja uživo i virtualnog, na suprotnom kraju skale – izvođenja s pomoću digitalnih mrežnih sučelja, a sve u umjetničkim izvedbama hibridnog tipa koje nazivamo digitalne umjetničke izvedbe. Kada bismo mogli uspješno locirati udjele realnog i udjele virtualnog u umjetničkoj izvedbi, tada bismo mogli i analizirati prisutnost različitih dramaturgija i njihovo međusobno djelovanje u svrhu stvaranja i održavanja privremeno stabilnog izvedbenog sučelja. Takvo izvedbeno sučelje moglo bi se onda na skali kontinuuma virtualno – realno označiti preciznijim dramaturškim koordinatama. Primjerice, na jednom kraju takve skale nalazili bi se elementi tradicionalne dramaturgije koji omogućuju nastanak kazališne predstave izvođenja uživo obogaćenim upotrebom digitalne tehnologije, a na drugom kraju skale nalazili bi se elementi dramaturgije koja omogućuje funkcionalnost umjetničke izvedbe u virtualnoj realnosti. Uporaba takve dramaturške skale ili koordinata kontinuuma olakšala bi reizvedbu heterogenih predstavljačkih sklopova kao što su suvremene umjetničke digitalne izvedbe.

### 1.3. Predmet rada

Predmet ovog rada jest suvremena digitalna umjetnička izvedba, analiza tragova koje proizvodi i ostavlja u formi nestabilna medija, kao i dramaturški postupci koji su specifično svojstveni, u većem ili manjem opsegu, konstrukciji i održavanju takve digitalne umjetničke izvedbe. Digitalna umjetnička izvedba jest umjetnička izvedba čija je konstitucija bitno određena upotrebom digitalne tehnologije ili posljedicama takve upotrebe. Ubrzanje i interaktivnost karakteristike su koje ju bitno obilježavaju. S pomoću ubrzanja digitalna tehnologija svodi kompleksne strukture na jednostavne obrasce, upotrebljive kao element dramske situacije, a to uključuje i izvođačko živo tijelo i svaku reprezentaciju uživo. Omogućavanjem interaktivnosti u realnom vremenu, digitalna tehnologija bitno transformira izvedbu u kolaborativan događaj koji briše jasne granice između izvođača i publike stvarajući novog, oscilirajućeg autora. Dixon ističe kako svaku umjetničku izvedbu u kojoj rad računala igra odlučujuću ulogu, a ne samo dopunu sadržaja, tehnika, estetika ili izvedbi, možemo nazivati digitalnom umjetničkom izvedbom (Dixon 2007: 3). U suprotnome, i na nove oblike umjetničke izvedbe, makar se one nazivale digitalnima,



mogle bi se primjenjivati tradicionalne dramaturgije; drugim riječima, digitalna umjetnička izvedba bila bi samo pojačivač postojećih dramaturških obrazaca prethodno utvrđene funkcionalnosti. Još veća opasnost po ontologiju dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe potpuna je svrhovitost u nekoj algoritamskoj funkcionalnosti, zadovoljenju potreba uskoga kruga korisnika, primjerice ispunjenje svrhe izvedbe kao računalne igre koja ima svoj početak, razvoj i kraj, svoje digitalno jedinstvo vremena, prostora i radnje kao i predviđenu, programiranu katarzu do koje se dolazi svladavanjem prepreka.

Mogućnost da se tradicionalni predlošci, poput tekstova ili pohranjenih izvedbenih obrazaca pretvaraju u informacije koje imaju svoju izvedbenu funkcionalnost, zatim da se dramaturgija takvih izvedbi može konstituirati s pomoću redateljskih ili dramaturških akcija koje nisu izravno vezane uz sustav u kojem izvedba nastaje, drugim riječima – nisu prisutne, te naposljetku, da se čak i strojna aktivnost može transformirati u emotivni scenski kod, odredile su prožimanje teorijskog i praktičnog istraživanja moje rane kazališne prakse, one koju sam provodio s pomoću *jednokratnih umjetničkih kolektiva* o kojima prethodno pišem u ovom radu.

U nastavku ovog Uvoda navest ću još nekoliko primjera iz vlastite umjetničke prakse, ali ovaj će put to biti primjeri iz rada u različitim institucionalnim kazalištima između 1985. i 2004., a kada kreiram tradicionalne kazališne predstave koje su kontejner za pokus s novom dramaturgijom izvedbe digitalne umjetničke prakse. Drugim riječima, u dramaturgiju izvedbe tradicionalnoga kazališta „uglavljujem“ određeni problem dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe kako bih ga preispitao u praksi, a ta je praksa u razdoblju o kojem pišem bila moguća samo kao rezultat institucionalne umjetničke izvedbe, primjerice kazališna predstava. Takve primjere navodim već u Uvodu zato što središnji dio ovog rada želim posvetiti istraživanju dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe kroz umjetničke prakse koje su u potpunosti razvijane u digitalnoj umjetničkoj paradigmi. Umjetničke izvedbe koje su predmetom takva istraživanja nastaju i opstaju unutar široka raspona, od izvedbi koje su izvedbe uživo i nastaju provjerenim obrascima dramaturgije teksta, ali se obogaćuju ili djelomično kreiraju digitalnom tehnologijom, pa sve do izvedbi koje u potpunosti nastaju i opstaju u digitalnom, kiberprostoru. Terminološko, ali i svako drugo preciziranje, u slučaju digitalne kulture još uvijek je nesigurno polje, a primjer za to upravo je pojam *kiberprostor*. Pojmom kiberprostor (engl. cyberspace) američka psihologinja Sherry Turkle služi se opisujući svako pristupanje prostoru kulture koji je proizišao iz upotrebe digitalne tehnologije (Turkle 1999: 5).

#### 1.4. Struktura rada

Ovaj rad strukturiran je u devet poglavlja, od kojih je prvi Uvod, a posljednji zaključak, ali i razmatranje mogućih razvojnih pravaca dramaturgije suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Svako od poglavlja o ovom radu naslovljeno je prema elementu dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, a koji se pojavljuje kao posljedica konkretne umjetničke prakse opisane u tom poglavlju. Registar dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe u ovom radu konstituira se rezultatima izvedbene prakse hrvatske KadeleGrupe, umjetničkoga kolektiva osnovana 2005., ali i na procesima rada i rezultatima prakse mnogih drugih umjetničkih kolektiva i pojedinaca iz jugoistočne Europe i svijeta. Pišem o različitim pojavama i postupcima koje dovode do kreiranja funkcionalne digitalne umjetničke izvedbe, a možemo ih prepoznavati kao elemente dramaturgije, ili su posljedica takvih izvedbi, a u nekoj su relaciji s izvedbom uživo.

U Uvodu opisujem kako su iz upotrebe nove, digitalne tehnologije, a koja je u jugoistočnoj Europi tih ranih osamdesetih godina 20. st. bila dostupna tek u formi atrakcija, nastajale ideje o novoj formi umjetničke izvedbe. Primjerima iz vlastite, najranije, umjetničke prakse opisujem posljedice upotrebe rudimentarne digitalne tehnologije ranih osamdesetih godina 20. st. u kontekstu umjetničke izvedbe, ali koje već rabe svojevrsnu dramaturgiju digitalne mreže, onoga što će tek mnogo poslije postati poznatim u kontekstu estetike *postinterneta*. Digitalna tehnologija za osobnu upotrebu tada je postojala najčešće u formi zabavne elektronike i tek kao odjek događanja u velikim svjetskim središtima. Upravo taj status digitalne tehnologije koja se u jugoistočnoj Europi ranih osamdesetih 20. st. upotrebljavala izvan okruženja u kojem je izvorno nastala i u kojem se dalje razvijala prema potrebama masovnoga zapadnjačkog potrošačkog društva, dakle tehnologije kao atrakcije ili čak materijalizirane informacije o događanjima iz udaljena središta, omogućavao je neku vrstu naivne i izravne upotrebe u kontekstu umjetničke izvedbe. Opisujem kako je rana digitalna tehnologija za osobnu upotrebu provocirala mogućnosti drukčijih postupaka u dramaturgiji i režiji izvedbe te tako inicirala potrage za novim oblicima umjetničke izvedbe. Dakle, umjesto da se ta nova tehnologija, kako je bilo uobičajeno dotad, koristi kao nadopuna postojeće umjetničke izvedbe, kao svojevrsni pojačivač emotivnog odnosa izvođača i publike. U nastavku, suprotstavljam primjere prakse institucionalnih kazališta kojima je digitalna tehnologija dostupna u punom spektru, ali koji je upotrebljavaju samo kao pojačalo uobičajenih

izvedbenih obrazaca tradicionalnoga kazališta, s praksom vlastite rane profesionalne kazališne prakse koja digitalnu tehnologiju preispituje kao dramaturško oruđe. U Uvodu opisujem i različite pomake u percepciji tradicionalne dramaturgije umjetničkih izvedbi, a koji nastaju kao posljedica promišljanja o novoj ulozi digitalne tehnologije u umjetničkim izvedbama. Razmatrajući mogu li sučelja različita od tradicionalnih izvedbenih sučelja kao što su kazališna pozornica ili ljudsko tijelo, biti funkcionalna izvedbena sučelja, mnogi istraživači otkrivaju nove dramaturške oblike koji podržavaju takvu paradigmu. Hutcheon tako najavljuje nova izvedbena sučelja, ali i njihovu novu, hibridnu dramaturgiju. Tako primjerice, Van Kerkhoven i Eckersall opisuju dramaturgiju novih medija, a Lehmann i Primavesi kraj dominacije dramaturgije teksta nad dramaturgijom izvedbe, zvuka, svjetla, kretnji i sl. U ovom Uvodu inicijalno opisujem i općenitu paradigmu dramaturgije suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi, a koju bismo mogli nazvati deidentifikacijom ili procesom stalnoga novog upisivanja identiteta izvedbom u digitalnom sučelju, a kako to opisuju Muñoz, Lehmann ili Vujanović. U uvodnom poglavlju opisujem i ciljeve rada, strukturu rada po poglavljima, opisujem metodologije koje ću upotrebljavati u radu i dr.

Drugo poglavlje pod naslovom *Dramaturgija odsutnosti* kontekstualizira materijalni produkt novomedijske umjetnosti, nestabilni medij, kao mogući privremeno funkcionalni objekt digitalne kulture, osobito digitalne umjetničke izvedbe. Različite metode arhiviranja i reizvedbe takvih nestabilnih medija otkrivaju nam novu ulogu izvedbenosti u digitalnoj epohi. Naime, nestabilni medij moguće je ponovno izvesti i privremeno održati stabilnim samo nekom vrstom dinamične rekonstrukcije koja sadrži i izvedbu podataka i dramaturgiju digitalne mreže. Odsutnost je potencijal prisutnosti upravo zbog toga je potiče na igru radi konstituiranja onoga što je odsutno, kao što to radi simulacijska umjetnost. To je umjetnost stalne promjene, ili neke vrste igre, a o čemu piše Huizinga kada opisuje kako stabilan medij upravo aktivacijom s pomoću igre postaje nestabilnim. Na primjerima različitih umjetničkih praksi koje dovode u pitanje stabilnost autorstva, primjerice Sterle, Kordić i Lepage, opisujem pojavu izvedbenih formi koje uspijevaju održati funkcionalnost djelujući u više različitih sučelja i „ispred“ više različitih publika, te u različitim vremenima izvedbi. Opisujem i procese simulacija cijelih sustava kroz različite umjetničke prakse, a što inaugurira mogućnost umjetničke izvedbe i u posve neuobičajenim sučeljima poput političke aktivnosti ili birokratske poslušnosti. Do kraja poglavlja opisujem dvije predstave KadeleGrupe koje nastaju u rasponu od deset godina, a obje se konstituiraju istim načelima hibrida dramaturgija tradicionalnoga kazališta i dramaturgija digitalnog sučelja. Pokazujem kako se uspostavljaju

razlike u percepciji istih dramaturških postupaka digitalne umjetničke izvedbe u razdoblju manjim od deset godina.

Treće poglavlje naslovljeno je *Dramaturgija postinterneta*. U ovom poglavlju opisujem dva kompleksna projekta KadeleGrupe nastala 2005. i 2006. godine u formi umjetničkog istraživanja ranih mogućnosti korištenja paradigme digitalne mreže u umjetničkoj izvedbi. To su projekti *Facebook Immanuela Kanta* i *Berlin Machinehaus*. Uvodno opisujem različite umjetničke izvedbe koje nastaju estetikom postinterneta, ali uvodim i pojam prije/poslije/interneta opisujući umjetnike i skupine čija praksa reflektira paradigmu digitalne mreže u fizičkoj umjetničkoj izvedbi, a prije pojave globalnoga digitalnog trenda, poput Kugla glumišta ili KadeleGrupe. U ovom poglavlju opisujem i važnost zagrebačkih Novih tendencija u zaključivanju modernističkog pogleda na umjetničku praksu, a s pomoću istraživanja ranih oblika izvedbe paradigme digitalne tehnologije u umjetnosti, kao i pojavu i značenje zagrebačkoga kustoskog kolektiva Kontejner. Središnji primjer umjetničke prakse ovog poglavlja jest projekt KadeleGrupe iz 2007. *Facebook Immanuela Kanta* kojim se konstituirao apstraktni stroj u kojemu je tijelo živog izvođača svojevrsni bios, i kao bios koji se nadmeće sa *cyberom* i kao BIOS koji je inicijalni operativni koordinator računalnog sustava. Opisujem i raniji projekt, izveden u Berlinu, kojim se nastojalo kreirati hibridno izvedbeno sučelje u kojem ljudski izvođač predaje sva svoja svojstva stroju. Poglavlje završava opisom projekta KadeleGrupe *Art is War* u Bogoti, koji je namjerno osmišljena izvedbena praksa dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe u paradigmi tradicionalne kazališne predstave – suvremenog umjetničkog projekta.

Četvrto je poglavlje *Emulacija zaboravljenih dramaturgija*. Za istraživanje razvoja ranih oblika dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe značajna je praksa emulacije. Opisujem je kao čestu formu digitalnih računalnih praksi, dakle proces koji obnavlja ne samo objekte ili odnose među objektima nego i sve uvjete u kojima takvi objekti nastaju. Takva emulacija omogućava reizvedbu i opstanak zaboravljenog ili odsutnog objekta ili medija. U umjetničkoj izvedbi emulacija podrazumijeva, za razliku od simulacije, svjesnost o reizvedbi svih sudionika u postupku. Svjesnost da je emulacija proces unutar procesa definira svojevrsnu izvedbenu situaciju, a koja bi se mogla usporediti s paradigmom teatra u teatru. Primjerom projekta *Narančasti pas* kustoskoga kolektiva Kontejner opisujem kako se stvaraju viškovi ili tenzije iz odnosa autentičnog i uprizorenog. Takvi viškovi potiču daljnju umjetničku izvedbu, koja se može distribuirati i kroz digitalna sučelja. Proizvodnja viška, o čemu piše i Phelan, u uvjetima digitalne kulture, potiče i na

emulacije cijelih sustava. Tako aktivnosti kustosa ili kolektiva nisu samo prateće ili teorijske, već se aktiviraju kao izvedbeni potencijal, primjerice kroz festivale i hibridne projekte. Opisujem osnivanje MaxArtFesta kao emulacije, kao i projekte reizvedbe koji su tako producirani. Cijeli drugi dio poglavlja posvećujem opisu *Misterijuma – Mape za izgubiti sebe*, heterogenoj umjetničkoj izvedbi KadeleGrupe započete fragmentima izvedbenih projekata na MAXArtFestu, nastavljene kroz umjetničku radionicu za samoukidanje i završene videoperformansima na digitalnoj mreži. Uspostavljam parametre za moguću definiciju dramaturgija koje djeluju u emuliranim sustavima.

Peto poglavlje naslovljeno je *Dramaturgija nevidljivog viška*. Opisujem promjene koje nastaju u digitalnoj kulturi pojavom Web 2.0 paradigme, ili prelaska s centraliziranog načina upravljanja digitalnom mrežom na distributivni način interakcije samostalnih čvorišta. Takva paradigma potiče česte proizvoljne i manje središnje kontrolirane kreativne intervencije i izvedbe na digitalnoj mreži. Takva dramaturgija neprestana stvaranja viška utječe i na svojevrsnu teatralizaciju fizičke realnosti i njezinih umjetničkih izvedbi. Obnavljaju se izvedbeni diskursi odgađanja razrješenja, dislokacije publike, višestrukih izvedbenih vremena, a koji su bili promovirani desetljećima prije kroz radove suvremenih umjetnika poput skupine Gorgona, o čemu pišu Bago i Majača, ili čak uspostavljanjem trendova poput onoga koji je Szeemann promovirao izložbom *Kada stav postane forma*. Izvođač u novoj, digitalnoj umjetničkoj izvedbi može zadržati svoje fizičko tijelo, ali se konstituira kao posthumani subjekt ili matematičko informatički entitet, o čemu piše Hayles, a kako bi djelovao u raznim sučeljima istovremeno. Opisujem niz umjetničkih projekata KadeleGrupe u Japanu i Europi u kojima se istražuju dramaturgije prisutnosti kamere, slučajnih izvođača, digitalne mrežne zajednice kao dramskog lika, fluktuacija junaka izvedbe kroz različita sučelja i sl. Svi ti projekti pokazuju se na kraju kao dio cjeline nadsustava digitalne umjetničke izvedbe koja neprekidno traje u pozadini, upravo vođena svojevrsnom dramaturgijom pozadine. Opisujem stvaranje dramskog lika digitalnog sučelja koji se zove Mrežni Junak i koji ujedinjuje svojstva tradicionalnoga dramskog junaka, pa i antijunaka, sa svojstvima korisnika-izvođača na digitalnoj mreži. Umjetnik postaje informacijski čvor koji nije bezinteresan, kako piše Šuvaković. Dramaturgija izvedbe takva umjetnika i takva sučelja djeluje postupcima poput namjerne pogreške, po uzoru na Peterle, održavanjem aparatusa antagonizmom i sukobom u privremenim mrežnim digitalnim zajednicama, uspostavljanjem izvedbenog diskursa dovođenjem tehnološkog obrasca u prostor izvedbe, primjerice kamere, i dr.

Šesto poglavlje naslovljeno je *Bez dramaturgije*, a opisuje reizvedbu nestabilnog medija *Mapa za izgubiti sebe*, a koji poznajemo iz prethodnih dvaju poglavlja ovog rada kao različite izvedbene fragmente i teatralizacije digitalnih sučelja. Takvi fragmenti sačuvani su kao potencijal izvedbe u stanju baza podataka, a koje nisu naracije nego popisi objekata, kako piše Manovich. Opisujem uspostavu dramskog lika Junak2.0, koji djeluje i kao publika i kao izvođač, ali i kao redatelj i dramaturg u više sučelja istovremeno. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe poprima obrise dramaturgije označavanja kada djeluje u heterogenom izvedbenom sučelju. Opisujem stvaranje posredničkih likova koji djeluju kao aktantske funkcije, poput digitalnih Proročišta. Poglavlje opisuje četiri čina digitalne umjetničke izvedbe *Mapa za izgubiti sebe*, a koja se izvode u Indiji, u četiri indijska sveta mjesta. Opisuju se postupci koji nalikuju dramaturgijama novih medija, ali koji pokreću umjetničku izvedbu uživo. Opisuje se postupak naknadnog upisivanja teksta, kao i formiranje dramske situacije poslije same izvedbe, a s pomoću digitalnog sučelja. Opisuje se i posljedica promjene aktantskih funkcija u samoj izvedbi, tj. prelazak funkcije s jednog izvođača na drugog izvođača, a koji se nalaze u različitim gradovima ili različitim sučeljima. Preispituje se pozicija izvođača umjetničke izvedbe u fizičkoj realnosti koji je istovremeno izvođač umjetničke izvedbe u digitalnoj realnosti. Privremena mrežna digitalna zajednica skupni je dramski lik koji progovara kao jedinstveni dramski lik, ali koji više ne može sakriti način na koji dolazi do konsenzusa, a to je sukob i nadmetanje. Poglavlje završava istraživanjem o mogućnosti odgađanja i distribuiranja katarze, koja se realno odvija u fizičkoj izvedbi, ali je trenutačno transformirana u informaciju te distribuirana u sučelja koja je tako odgađaju.

Sedmo poglavlje, *Avatar traži autora*, opisuje promjene u izvedbenim sučeljima poput kazališne pozornice koje nastaju drukčijim odnosom prema stvaranju izvođačkog identiteta tekstovima. Umjesto predstavljanja, stvara se izvođačko stanje u kojem likovi pregovaraju ili pokušavaju osvojiti pozornicu, kako je to o Pirandellovu kazalištu pisao Fergusson. Paradigma teatra u teatru proširuje se tehnologijom u realnost gledališta, primjerice kod Piscatora i Brechta. Opisujem uspostavljanje digitalnih mrežnih zajednica kao pozornica, a koje djeluju svojevrsnom dramaturgijom izvedbe. Središnji primjer poglavlja jest projekt KadeleGrupe *Pad kuće Sony* (2013. - 2015.) nastao s namjerom istraživanja umjetničke izvedbe u kojoj je digitalno sučelje i digitalna paradigma dominantna nad ljudskim izvođačem. Opisivanje projekta *Pad kuće Sony* započinje razmatranjem Pirandellovih spoznaja o pozornici kao sučelju mnogostrukih realnosti, kao i

dramskih uloga koje se mogu osamostaliti od svojeg izvornog sučelja u svojevrsnoj potrazi za autorom. Osnovni objekt istraživačkog promatranja jest avatar, predstavnik ljudskog izvođača u digitalnu okruženju. Opisuju se sličnosti i razlike avatara s dramskim likom, uspoređujući tu poziciju s pozicijom izvođača i publike u tradicionalnim predstavama u kojima nema ljudskog izvođača ili dramske radnje koja se razvija tekstem, primjerice participacijskoga kazališta Rogera Bernata ili performansa iz 1975. *Lips of Thomas* Marine Abramović. Opisujem izvođače u azijskom kazalištu, kao i publiku i izvođače u kazalištu 18. stoljeća u Europi, a koje reguliraju izvođačku ili gledateljsku emociju pomicanjem izvedbe izvan regularnog, linearnog toka izvedbe. Opisujem i kako je u ranom razdoblju razvoja digitalne kulture vladao sukob između koncepta računala kao poslovnih strojeva i koncepta računala kao supkulture. Iz tog sukoba proizišao je koncept digitalne tehnologije za sve, rezultirajući erom osobnih računala i pametnih telefona. Takav koncept omogućio je i nove kreativne paradigme poput *machinima*, koja je primjer potrebe za umjetničkom, nesvrhovitom izvedbom unutar strogo funkcionalističkog sustava. Takva potraga za autorom jest dinamika između avatara i onoga kojeg avatar predstavlja. U projektu *Pad kuće* Sony istražuju se različite dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, od dramaturgije pozadine koja tvori stalno i nepromjenjivo vrijeme izvedbe u trgovačkom centru kao prostoru kontrole, preko dvostruke liminalnosti koja se pojavljuje prilikom kreiranja avatara, do namjerne pogreške kao dramaturškog postupka koji osigurava opstojnost umjetničke, a ne neke druge izvedbe.

Osmo poglavlje naslovljeno je *Virtualni realizam*. Virtualni realizam suvremenog doba podrazumijeva tehnološku stimulaciju različitih ljudskih osjetilnih receptora radi dobivanja osjećaja prisutnosti u virtualnom prostoru i vremenu. Osjećaj realnosti koji proizlazi iz takva sklopa, čovjeka i stroja, jest „sporazumna halucinacija“, a ne aseptična matematički uređena projekcija. Sučeljavanjem stroja i čovjeka stvara se sučelje, kao treće lice koje je vlastita slika svakog od sudionika u procesu. Poglavlje zato započinjem opisom kreiranja *osobnih realizama*, primjerice onog umjetnog realizma koji Guatari definira pišući o reinterpretacijama slika starih majstora američkog umjetnika Georgea Conda. Umjetni realizam stvara se sučeljavanjem, okvir nastaje kao privremeni stabilni set značenja i označava privremenu odsutnost sukoba koji ga je stvorio. Opisujem video i računalne igre koje se razvijaju neuobičajenim parametrima za računalne igre, a kako bi postojale kao umjetnička izvedbena djela u kiberprostoru umjesto da zadovoljavaju osnovni izvor zadovoljstva ljudi, percepciju obrazaca, kako piše Laurel. Opisujem rad nekih umjetnika jugoistočne Europe koji rabe sustave računalnih igara ili tehnologiju virtualne realnosti

kao umjetničku praksu. Nastavljam opisivanjima različitih hibrida fizičke i virtualne realnosti kao što su virtualni religijski obredi, ceremonije poput prosidbe ili vjenčanja, a koji imaju stvaran učinak u fizičkoj realnosti. Funkcionalnost koju pruža dramaturgija povjerenja, očituje se u kreiranju i opstanku procesa koje percipiramo kao objekte, primjerice virtualne valute. Takva dramaturgija povjerenja primjenjuje se i u umjetničkim izvedbama, pa tako i u materijalizaciji umjetničkog procesa kada se lanac povjerenja upotrebljava kao objekt koji se onda kupuje ili izlaže. Opisujem i umjetničke projekte nastale dramaturgijom *bitchaina*, lanca bitova, istom onom dramaturgijom povjerenja kojom se konstituira virtualna valuta. Završni dio poglavlja opis je projekta *Desaparacion* KadeleGrupe, koji se reizvodi tijekom dvadeset godina i kroz više sučelja.

Deveto poglavlje jest i zaključno poglavlje. Naslovljeno je *Prema zaključku ili uspostava mreže*, a zato što je konačan zaključak o dramaturgiji suvremene digitalne umjetničke izvedbe nemoguće izvesti u prijelaznu dobu u kojem ovaj rad nastaje. Poglavlje rezimira različite dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe koje su spominjane u ovom radu i provjeravane kroz umjetničku i istraživačku praksu. Opisujem i recentni rad KadeleGrupe pod nazivom *CyberFaust*, a koji se izvodi periodično, kao fragmenti različitih izvedbenih sučelja i različitih dramaturgija. U projektu se istražuje kretanje izvođačkog identiteta i kako to kretanje kreira umjetničku izvedbu u različitim sučeljima. Zatim se prati kako izvedba u drugom sučelju aktivira drukčiji set dramaturških procesa. U poglavlju se razmatra dramaturgija suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi kao proces uspostave mreže, a ne proces koji dovodi do konačnosti razvojem linearne dramske radnje, svojevrsni dramaturški izbor, kako ga naziva Pavis. Opisujem funkcionalnost u fizičkoj realnosti mnogih umjetnih osobnosti, lutki, holograma, virtualnih i materijalnih izvedbenih strojeva, robota. Opisuje se kako kretanje u izvedbi nežive izvođače približava statusu živih. Odvija se neprestana dvostruka izvedba, kako piše Gieskam, ali ne u strojno kodiranoj dramaturgiji. Takvu shematsku kodifikaciju provode izvedbe društvenog inženjeringa svrstavajući ljude u skupine prema uopćenim podacima s digitalnih društvenih mreža. Pojavljuju se i različite digitalne umjetničke izvedbe koje se koriste kodificiranim obrascima za izazivanje emotivnog odgovora kod publike, poput YouTube kanala kojima se izvođač obraća individualnom gledatelju. Očituje se i dramaturgija naslijeđene moći koju tehnologija distribuira kao proces izvođenja, indeksirajući zapravo obrasce ljudske akcije. U nastavku poglavlja opisujem umjetničke prakse koje upotrebljavaju izvedbene sustave aproprirane u prijenosnim digitalnim uređajima poput pametnih telefona. Uspoređujem takve sustave sa starijim umjetničkim formama poput instalacija Ilje



Kabakova, zaustavljenih akcija koje su upozorile na postojanje izvedbenih stanja između aktivnih sučelja izvedbe.

Umjesto zaključka koji bi potvrdio ili opovrgnuo postojanje neke specifične dramaturgije digitalne izvedbe predlažem formiranje oruđa analize umjetničkih izvedbi koje se odvijaju u više različitih sučelja. Model za takvo oruđe pronalazim u Milgramovu *Kontinuumu virtualno – realno*, zapravo načinu na koji se može utvrditi što je sve prisutno u procesu virtualne realnosti i na kojoj se poziciji imerzije analizirani element nalazi. Dramaturški kontinuum virtualno – realno mogao bi u budućnosti biti oruđe kojim se locira prisutnost određenih dramaturgija u sklopu kojeg čini više različitih izvedbenih sučelja, digitalnih i nedigitalnih. Poglavlje, i zaključak, završavam razmišljanjem o potrebi ostajanja uz nevolju, kako to opisuje Haraway pišući o življenju u doba u kojem se tek definiraju registri digitalne kulture, pa tako i dramaturgija umjetničke izvedbe.

### 1.5. Metodologija istraživanja

Na području jugoistočne Europe postoji primjetna tradicija djelovanja skupina i pojedinaca koji su istovremeno i umjetnici i teoretičari, bolje rečeno, kako piše Šuvaković opisujući „kritičarku na delu“ Biljanu Tomić, suučesnici u relativizaciji i otvaranju disciplinarnih granica kao posljedici snažnog impulsa šezdesetih godina 20. stoljeća „da se bude ‘akter’, ‘delatnik’ i ‘prevratnik’ u svetu umetnosti i kulturi...“ (Šuvaković 2012: 247). Metoda kojom nastojim ovo istraživanje balansirati kao znanstveni tekst, a ne samo interpretaciju umjetničke prakse zahtijeva stalno prisutnu svijest o posredništvu. Tako antropologinja Kirsten Hastrup piše o motiviranim posrednicima, agentima, koji „...stvaraju kazališta sebe. Oni insceniraju sami sebe i značenje se pojavljuje u procesu.“ (Hastrup 1995: 60). Potkonjak piše o autobiografskom obratu koji je trenutak paradigmatičke promjene „pristupa istraživanju i pisanju koje sistematično opisuje i propituje ‘osobno iskustvo kako bi se ilustriralo ukupno kulturno iskustvo‘, a autobiografski obrat pokazuje i prihvaća da „osobno iskustvo utječe na istraživački proces“ (Potkonjak 2014: 32).

Metoda kojom ću se služiti u ovom istraživanju jest *autoetnografija*, koju Potkonjak, prema Reed-Danahayu, određuje kao metodu koju zanima „etnografija vlastite grupe, odnosno autobiografsko pisanje koje ima etnografsku intenciju“, a od triju oblika na koja je dijeli služiti ću se najviše autobiografskom etnografijom, tj. istraživanjem koje je prožeto istraživačevim osobnim iskustvom (Potkonjak 2014: 34). Autoetnografski tekst razvija se opterećen pozicijom onoga koji

iznosi svoje iskustvo. To osobno iskustvo stalno ću analitički uspoređivati s postojećim istraživanjima i metodom analogijske indukcije zaključivati u odnosu na opću pojavu.

Pisac ovog teksta istovremeno je onaj koji pitanja i odgovore stvara kroz svoju istraživačku praksu. Nadalje on je onaj koji tvrdi kako je njegova umjetnička praksa u razdoblju o kojem ovdje piše pokretana motivom istraživanja dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe više nego bilo kojim drugim motivom koji bi se mogao očekivati u procesu kreiranja umjetničkih izvedbi poput kazališnih predstava. Potkonjak piše kako je za Davida Hayana autoetnografija određena „istraživačevom povezanošću i bliskošću s njegovim subjektima” (Potkonjak 2014: 33). To znači da je on i u samim projektima umjetničkih izvedbi o kojima piše – istraživač, a ne (samo) umjetnik. Ali istraživač je u središnjim primjerima koje navodim u ovom radu i umjetnički autor, i to ne bilo kakav, njegovo autorstvo oscilira između onoga koji manipulira digitalnim društvenim mrežama, konstruira tekstove i osmišljava dramaturške i redateljske postupke i onoga koji je i izvođač, i to izvođač rastjelovljen istovremeno u fizičkom i virtualnom. Sve te pozicije pisca ovog teksta privremeno se zaustavljaju i pretvaraju u informaciju koja se može interpretirati istraživački. Erving Goffman, navodi Wall, piše kako „prezentacija može biti gledana kao performans“ i nastavlja, „jastvo koje se drugima ukazuje je izvedeni karakter, javno ja, koje se brine o standardiziranim društvenim obvezama dok prikriva svoje prave želje“ (Wall 2008: 42).

Ovaj rad istražuje nove oblike dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, a koja se sve više percipira kao pokretačko stanje suvremene kulture. Kako je do takva stanja došlo istovremeno u više područja, od kulturnog i umjetničkog do ekonomskog i medijskog, tako se i svako istraživanje registara suvremenih digitalnih izvedbi mora osloniti na podatke iz više različitih disciplina. Zato bih općenitu metodologiju ovog rada opisao i kao *interdisciplinarnu*. Rad se najvećim dijelom služi metodama analize različitih dramaturgija, teatrologijom, ali i metodama analize suvremene umjetnosti, popularne kulture, medijske kulture i digitalne kulture.

*Sudioničko promatranje* još je jedna metoda istraživanja iz registra etnografije, a koja je primjenjivana u ovom radu. Potkonjak piše kako tvorac metode sudioničkog promatranja Bronisław Malinowski, piše o „promatranju, a sudjelovanje se implicira, naime on je već tamo gdje promatra“ (Potkonjak 2014: 68). Potkonjak rezimira metodu Malinowskog u trima relevantnima tehnikama, a ja ih ovdje navodim jer su upravo te tehnike motivirale kreiranje hibridne metode rada koja je bila i dramaturška metoda razvoja dramske situacije i naknadna upisivanja teksta, ali i metoda znanstvenog istraživanja. Takvo naknadno upisivanje teksta i značenja koji izvire iz

istraživanja na terenu proizvodi novu umjetničku izvedbu koja onda služi za daljnju analizu i upisivanje značenja.

Upravo takav postupak bio je osnova izvedbe *Mapa za izgubiti sebe* (2010.) izvedenom u Indiji, a o kojem detaljnije pišem u poglavlju pod naslovom *Emulacija zaboravljenih dramaturgija*. Taj projekt je primjer metodologije rada koju sam primijenio u ovom istraživanju. Projekt započinje kao umjetnička radionica koju sam pokrećem i vodim. Tokom rada dolazi do namjernih urušavanja tradicionalnih izvedbenih obrazaca i kreiranja novih, u srazu s nekim aspektom digitalne kulture. Postajem istraživač posljedica takvih intervencija u izvedbi koju u praksi sam provodim. Praksa mi uzvraća dodjeljivanjem kompleksnije izvođačke uloge koja se razlaže po različitim izvedbenim sučeljima, a prihvaćajući specifične izvedbene jezike svakog od tih sučelja. Istražujem funkcionalnost takvih izvedbenih jezika pretvarajući ga u formalizirane dramaturgije, a što proizvodi daljnje izvođačke zahtjeve u praksi. Dakle, odvija se proces neprekidnog posredništva u kojem ja kao istraživač pokrećem i održavam umjetničke prakse kako bi dobio materijale za znanstveno dokazivanje, a znajući da će takav proces rezultirati novim umjetničkim praksama u kojima ću opet sudjelovati u dvostrukoj ili višestrukoj ulozi.

Malinowski, navodi Potkonjak, za sudioničko promatranje predlaže sljedeće načine rada:

- a) izrada nacrtu anatomije kulture korištenjem već postojećih podataka cenzusa, statistika i sl.
- b) zapis „imponderabilije svakodnevnog života” nastale „detaljnim promatranjima u obliku neke vrste etnografskog dnevnika, omogućenog bliskim kontaktom s urođeničkim životom”
- c) izvorni zapisi poput narativa, folklora, transkripata – „lingvistički materijal”, a koji služe kao „*corpus inscriptionum*” – lingvistički i kulturni arhiv „mentaliteta” (Potkonjak 2014: 68, 69). Ove su tri tehnike, u praksama umjetničkih izvedbi o kojima pišem kao o primjerima hibrida izvedbe uživo i digitalnog sučelja, pretočene u sustav rada – svojevrsni spoj dramaturgije i metode analize. Izrađen je nacrt anatomije kulture iz postojećih podataka i vjerojatnosti susreta s određenim skupinama i pojedincima, a u svrhu razvoja dramske situacije i provođenja istraživanja intervjuima, na terenu se vode stalni dnevnicima putem tekstualnog zapisivanja, snimanja digitalnom kamerom i audiosnimačima, unošenjem podataka u računalo i digitalnu mrežu, a sve sa svrhom uobličavanja sljedećega koraka u dramskoj situaciji kao i modifikaciji pitanja u istraživačkim intervjuima, stvaraju se različiti „arhivi mentaliteta“ (Malinowski u: Potkonjak 2014: *ibid.*), a koji služe kao izvor tumačenja aktantskih funkcija i raspisivanju naknadno unesena dramskog teksta, kao i stvaranju zaključaka istraživanja o digitalnim umjetničkim izvedbama u srazu s izvedbom uživo.

Mogući uzorak pogodan za anketiranje ili intervjuiranje sastojao se od posjetitelja umjetničkih izvedbi uživo ili mrežnih umjetničkih izvedbi. Dakle, radilo se o razmjerno uskom krugu ljudi koji imaju neke zajedničke interese i u većini slučajeva sličan stupanj obrazovanja i kulturnu pozadinu. Zato je primijenjena metoda *snježne grude* o čijem nazivu Milas piše da „primjena takve tehnike temelji se na početnom odabiru uskog kruga ljudi potrebnih karakteristika koji sami šire uzorak upućujući istraživača na osobe koje bi također mogao ispitati, pa se od početnog manjeg broja osoba prepoznatih kao dijela tražene populacije uzorak širi i raste poput snježne grude te otuda i naziv tehnike“ (Milas 2005: 413). Metoda snježne grude primjenjivana je kao metoda istraživanja kod izvedbi uživo koje su predstavljale *ad hoc* realizaciju zahtjeva digitalne mrežne zajednice za izvedbom na terenu neke udaljene i pomalo egzotične kulture, primjerice u Indiji ili Japanu, a izvođene su po načelu *flash mob* dramaturgije – iznenadnim pretvaranjem svakodnevice u dramsku situaciju i naglim izlaskom iz izvedbene situacije u svakodnevicu.

## 1.6. Istraživački korpus

Opisom metodologije rada naglasio sam interdisciplinarni karakter cijelog istraživanja. Zato konzultiram istraživački korpus koji presijeca različite discipline, od teatrologije i dramaturgije, preko teorije igara, teorija suvremene umjetnosti, kulturoloških teorija, pa do istraživanja koja se posebno bave digitalnom kulturom, digitalnom tehnologijom u srazu s umjetničkom izvedbom, medijima poput interneta ili komunikacijskih multifunkcijskih sučelja.

### 1.6.1. Dramaturgije

Linda Hutcheon 2013., u predgovoru drugog izdanja svoje knjige *The Theory of Adaptation*, ističe kako se u šest godina od objavljivanja prvog izdanja nije promijenila naša „žed za prepričavanjem priča“, ali se jest promijenilo stanje dostupnosti mnogih novih formi i platformi da postanu sučeljima adaptiranih priča ili izvedbi (Hutcheon i O’Flynn 2013: xlx). Hutcheon dalje piše kako su danas sučelja pametnih telefona, tableta, ili mrežna sučelja, poput YouTube kanala, ili same društvene mreže i različite mrežne interakcije, postale mjestom izbora za „mnoge adaptatore – posebno one koji naginju parodiji“ (Hutcheon i O’Flynn 2013: ibid.). Parodiju Hutcheon opisuje kao svojevrsno *oruđe postmodernizma*, navodeći LaCapru, koji kaže kako

upotreba parodije i ironije može igrati ulogu istovremeno u kritiziranju ideologije, ali i kao anticipacija uređenja „u kojem posvećenost nije isključena nego nadopunjuje sposobnost dostizanja kritičke distance od vlastitih najdubljih posvećenja i žudnji“ (Hutcheon 1999: 101), a sama Hutcheon dopunjuje opisujući dvostruko kodiranje parodije u postmodernom diskursu: „Kao forma ironijske reprezentacije, parodija je dvostruko kodirana u političkim pojmovima: istovremeno legitimizira i subvertira ono što parodira“ (Hutcheon 1999: *ibid.*). Takva dvostrukost, istodobna pozicija parodiranja i legitimiziranja dolazi do puna izražaja i kao rezultat osobine digitalne tehnologije za ubrzanjem različitih izvedbenih procesa. Digitalna sučelja mogu biti svojevrsne pozornice za dramaturške aktivnosti. Drugim riječima, dramaturgija umjetničke izvedbe moguća je i kao proces koji nije samo posvećen stabiliziranju izvedbene forme proizišle iz različitih i međusobno nekompatibilnih izvora, nego je i proces koji potiče nestabilnost kako bi stimulirao nastanak dramske situacije u okružju različitih sučelja. Henry Jenkins opisuje tako „proces u kojemu se integralni elementi fikcije sustavno disperziraju preko mnogih kanala u svrhu kreiranja jedinstvenog i koordiniranog zabavnog iskustva. Idealno, svaki medij tvori svoj jedinstveni prilog odvijanju priče (Jenkins 2011). Jenkins zapravo opisuje samo jednu moguću posljedicu nove dramaturgije u razdoblju dominacije digitalne tehnologije, razvoj priče ili dramske situacije kao privremeno zajedničko sučelje mnogih mikrosituacija, a od kojih svaka u svojem sučelju zadržava osobine koje su joj ključne za konstituiranje i održavanje.

Patrick Primavesi i Hans-Thies Lehmann definiraju novo stanje dramaturgije započeto u razdoblju postdramskog teatra, a nastavljeno i razvijano u razdoblju digitalnih sučelja kao potencijalnih izvedbenih pozornica; pa tako pišu kako je već praksa postdramskoga kazališta zahtijevala nove stilove i nove kompetencije dramaturgije, te kako je dramski tekst izgubio ekskluzivnu poziciju objekta izvedbe na kojeg se dramaturgija većim dijelom primjenjuje – a kada tekst više nije superioran čimbenik, tada i svi ostali elementi izvedbe poput prostora, svjetla, zvuka, kretnji, gesta imaju jednaku težinu u procesu izvedbe (Romanska 2015: 169). Takav gubitak tradicionalne dramaturške hijerarhije zapravo omogućuje razvoj novih dramaturških registara i, što je važnije, njihovu međusobnu interakciju kao mogući novi put kreiranja i održavanja umjetničke izvedbe.

O novim dramaturgijama, svjetla, zvuka, prostora, gesti i sl. piše i Marianne Van Kerkhoven, a Peter Eckersall navodi kako je upravo ona zaslužna za pojmove kao što su *nova dramaturgija* i *mikrodramaturgija*, a kojima je nastojala objasniti hibridnost u suvremenom

europskom umjetničkom performansu (Eckersall 2015: 7). Pišući dramaturški komentar o radu belgijskog umjetnika Krisa Verdoncka, tj. njegove umjetničke izvedbe naslovljene *Kutija* (Box), Van Kerkhoven zapaža dva ključna obilježja dramaturgije koja kreira ili/i prati digitalne (ili digitalno obogaćene) umjetničke izvedbe, brisanje granica između živog i medijaliziranog proizvodi svojevrsni egzistencijalni strah koji se rješava svojevrsno žudnjom za mehaničkim: „(čovjek)... želi kreirati robota ili postati robotom kako bi pobjegao od svojih vlastitih nesavršenosti i smrtnosti“ (Eckersall 2015: 62). Drugo zapažanje koje Van Kerkhoven iznosi, vezano za isti rad Krisa Vedoncka, jest ono o poziciji glumaca, a što se može primijeniti i na poziciju bilo kojega drugog sudionika u suvremenoj umjetničkoj izvedbi, koja je tranzicija između čovjeka i stroja: „Oni su skoro kiborzi. Ali njihova se tragedija sastoji precizno od toga ‘skoro’. Oni su bića između stvarnosti, u punoj tranziciji, i pate zbog činjenice da nisu ni jedno ni drugo.“ (Eckersall 2015: *ibid.*). Upravo toj poziciji tranzicije između živog tijela i digitalnog sučelja odgovara dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe. U ovom istraživanju prvenstveno ću se baviti umjetničkim izvedbama koje se konstituiraju takvim dramaturgijama, izvedbama koje uključuju i živo tijelo izvođača i publike, ali koje se istovremeno protežu i na digitalno tijelo izvođača i publike.

Dixon tehnologiju vidi kao ostatak rituala, algoritam je svojevrsna programirana jedinica koja proizvodi željeni učinak (Dixon 2007: 484), izazivajući razmišljanja o dramaturgiji, ili barem jednome njenom dijelu, kao programibilnom postupku kojim se može proizvesti emotivni učinak. U eri digitalne kulture, umjetnička izvedba kao jedinstven događaj kao da može zauzeti samo privremenu stabilnu formu, biti kompozitna slika sastavljena od mnogih ulaza i čimbenika. Dramaturg postaje pregovarač između više stvarnosti, da parafraziram Lehmana, a takvu dinamičnu poziciju mu omogućuju digitalne baze podataka i uopće načela digitalne izvedbe, a za čije ću konstituiranje izvore potražiti u ranijim istraživanjima na području umjetničke izvedbe u 20. stoljeću, osobito kod istraživača koji su istraživali mogućnosti naknadnog upisivanja novog identiteta kroz umjetničku izvedbu. José Esteban Muñoz zaziva deidentifikaciju subjekta ponovnim upisivanjem u digitalnoj umjetničkoj izvedbi, navodeći kao izvore postupke primjenjivane u kontrakulturama 20. stoljeća, osobito umjetničkim izvedbama LGBT zajednice ili uspoređujući izvedbu roda kroz kiberfeminizam s ranim performansima američke umjetnice Judy Chichago. O ponovnoj izvedbi subjekta, subjektivizaciji ili alterniranju roda kroz ponovno upisivanje, kao i općenito o upisivanju identiteta izvođača izvedbom pišu i drugi istraživači čijim

ću se radom koristiti, Michel Foucault, Hermann Nitsch, Hans-Thies Lehmann, Erika Fischer-Lichte, Guy Debord, Suzana Marjanić, Lada Čale Feldman, i mnogi drugi.

Promjena pozicije dramaturgije i dramaturga iz paradigme koja je jednom bila određena relacijom s dramskim tekstom kao ključnim elementom za tvorbu dramske izvedbe u paradigmu pregovaranja između različitih potencijalnosti i virtualnosti umjetničke izvedbe različitih izvedbenih sučelja obilježit će većinu ovog istraživanja, ali s pomoću istraživačkoga korpusa koji obuhvaća široki spektar prethodnih istraživanja na polju dramaturgije istraživača kao što su Francis Fergusson, Roland Barthes, Marvin Carlson, Bertolt Brecht, Anne Ubersfeld, Lada Čale Feldman, Boris Senker, Vjeran Zuppa, Darko Lukić, i drugi.

### 1.6.2. Digitalna kultura

Pojam digitalna kultura zbirni je pojam raznolikih aktivnosti koje se odvijaju u svim područjima ljudske civilizacije koja ulaze u interakciju s digitalnom tehnologijom. Ovo istraživanje dramaturgije suvremene digitalne izvedbe stalno će se referirati na različite pojave i pojmove koji proizlaze iz paradigme digitalne kulture, koristeći se istraživanjima različitih znanstvenih disciplina. Primjerice, istraživanja evolucionista Donalda Hoffmana o evoluciji kao pobjedi ne onih najjačih nego onih koji su kompleksne probleme pojednostavnjivali na obuhvatan nazivnik, poput ikone na današnjemu računalnom sučelju (Hoffman 2010: *passim*), povezuju nas s McLuhanovim zapažanjima o ubrzanju tehnologijom koje proizvodi učinak implozije, svođenja kompleksnosti svijeta na obuhvatan oblik ikone s pomoću ubrzanja, koje je već razvojem filma pokazalo kako ubrzanje mehaničkog prenosi sudionika iz svijeta slijeda u svijet stvaralačke konfiguracije i strukture (McLuhan 2008: 17). McLuhan tako predlaže naziv *električna kultura* i *elektronsko doba* za novu kulturnu formaciju koja „nasljeđuje Gutenbergovu galaksiju“ i u kojoj je važno djelovanje i forma, a ne sadržaj (Đorđević 1982: 9). Boenisch predlaže naziv *elektronička kultura* za „diskurzivno kulturnu formaciju (...) koja se tek pojavljuje“, a i cjelokupnu ljudsku kulturu naziva digitalnom jer *digitalno* upućuje i na način razmišljanja i činjenja koji su povezani s govorenim ili pisanim jezikom – onim što radi s ograničenim ili zasebnim znakovima (Boenisch 2002). Gere predlaže da produžetak prisutnosti digitalnih tehnologija u našem životu upućuje na postojanje digitalne kulture. Digitalnost može biti mišljena kao kulturni marker zato što obuhvaća

i artefakte i sustave označavanja i komunikacije koji najjasnije razdvajaju naš suvremeni život od drugih života (Gere 2008: 17).

Globalnu medijsku kulturu Hans-Thies Lehmann i Patrick Primavesi nazivaju „promjenjivim tlom“ s kojim se i kazalište i sve druge tradicionalne ljudske kulturne aktivnosti tek moraju susresti (Romanska 2015: 170). Peović Vuković navodi mogućnost trenutačne dvosmjerne komunikacije kao najveće promjene koju je digitalna tehnologija donijela suvremenoj kulturi (Peović Vuković 2011: 10). Znanstvenici koji djeluju na području kognitivne znanosti, Andy Clark i David Chalmers, postavljaju pitanje „gdje um/svijest završava, a ostatak svijeta počinje“ i predlažu pojam aktivni eksternalizam kojim objašnjavaju kako nisu svi kognitivni procesi u glavi, što se može inicijalno prepoznati u delegiranju dijela operacija koje mozak provodi vanjskim medijima, tj. upotrebi rekvizita jezika, knjiga, dijagrama i kulture kao što su olovka i papir i sl. (Clark i Chalmers 1998: 8). U radu ću se koristiti i istraživanjima znanstvenika kao što su Lev Manovich, Oliver Grau, Sherry Turkle, Steve Dixon, Bill Blake, Darko Fritz, Katarine Hayles, Henry Jenkins, Baz Kershaw i dr.

### 1.6.3. Digitalna izvedba

Istraživači upotrebljavaju različite nazive kako bi definirali pojam nove forme umjetničke izvedbe utemeljene na digitalnom sučelju. U ovoj fazi istraživanja mislim kako prednost nad određivanjem jasnog pojma ima spoznaja o naravi takve nove umjetničke prakse. Otprilike kako to piše Šuvaković, o otvorenom procesu kao paradigmi cijelog sustava: „digitalni performans se može smatrati relacionom umetnošću, jer se zasniva, ne na izvođenju završenog dela, događaja ili situacije, već na izvođenju otvorenih i u procesu pojavnih relacija između fundamentalno različitih, mada tehnološki suspregnutih, ontološki determinisanih sistema“ (Šuvaković 2012: 696). Zbog toga ću kao osnovni pojam kojim definiram praksu koju istražujem ovim radom najčešće rabiti pojam *digitalna umjetnička izvedba*. Dramaturgija takve izvedbe nije simulacija rada digitalne tehnologije, primjerice kodiranje i dekodiranje, nego je relacijska dramaturgija, ona koja potiče sustave na suradnju. Uloga dramaturgije u digitalnoj umjetničkoj izvedbi jest otprilike ono što o dramaturgiji piše Eckersall, tj. kako je produktivno razmišljati o dramaturgiji kao o procesu neodlučnosti (biti neodlučan) i, zahvaljujući činjenici kreativne neodlučnosti, biti u relacijskom stanju zalaganja (posredovanja) (Eckersall 2017: 8). Takva posredništva omogućuju zajednička



izvedbena sučelja do tada nespojivih okruženja, izvedbe uživo i izvedbe u digitalnom kiberprostoru. Prvotna dvojba istraživača o izvedbi u digitalnom okruženju, problem prisutnosti živog tijela u odnosu na problem teleprisutnosti, medijaliziranog tijela, o čemu pišu Dixon, umjetnica i teoretičarka Kozel i drugi, sada postaje izvedbom namjerne neodlučnosti, izvedba tijela koje je dobilo novu auru upravo zato što nije više živo na jedan jedini mogući način.

Causey pojam računalno potpomognutoga kazališta razvija navodeći raznovrsne strategije koje se upotrebljavaju u onome što on sam naziva i *kiberteatrom* (engl. *cyber-/theatre*) (Causey 2006: 48). Strategije koje navodi Causey zapravo definiraju žanrove umjetničke izvedbe u računalno potpomognutu okruženju i kao takve sugeriraju preciznu razdvojenost od tradicionalne, umjetničke izvedbe u fizičkoj realnosti. Primjerice, prema Causeyu, postoji „digitalna scenografija“ kojom računalo nadomješta scenske elemente poput kostima ili scenografije, a koju gledatelji promatraju kroz posebne 3d naočale; *telepresent performance* ili *izvedba prisutnosti na daljinu* koja se izvodi s pomoću digitalne mreže ili videokonferencijske tehnologije i uključuje izvedbe na više lokacija istodobno; „pametna okruženja“ u kojima scenski elementi reaguju na prisutnost izvođača ili posjetitelja... Causey navodi još desetak drugih strategija, a između njih i „računalno potpomognutu izvedbu“ u kojoj je publici dopušten „interaktivni pristup predstavi s pomoću hiperteksta, slikovnih i zvučnih baza podataka, čime je gledateljima omogućen pristup i usmjeravanje procesa izvedbe“ (Causey 2006: 48). Na drugom kraju potencijalne skale realno/virtualno opstaju umjetničke izvedbe koji se u potpunosti odvijaju u digitalnom okruženju. Takve izvedbe najčešće nazivamo *kiberperformans* (engl. *cyberformance*; od *cyber* i *performance*), a koncipirala ga je Helen Varley Jamieson, piše Vujanović, napominjući kako je „njegova materijalna scena kompjuterski ekran s 2D i 3D scenografijom, zvukom, muzikom, govorom, tekstom; a izvode ga avatari. Neki autori razvijaju vlastiti *interfejs*, a mnogi koriste mogućnosti koje nude već razvijeni specijalizovani softveri, kao što su *Palace* i *UpStage*“ (Vujanović u: Đorđev 2004: 37). Van Kerkhoven, s druge strane, piše o zanimljivu problemu izvedbe u kojoj su izvođač i stroj povezani u izvedbi, a to je podređenost stroju koja uništava „njihovo igranje uloga“ jer ujedinjenje sa strojem izvođač dolazi u stanja koja su najbliža moguća „stanju puke prisutnosti, gole prezentacije ili nemedijaliziranog trenutka“ (Eckersall 2017: 12). Istraživanje se obraća širokom polju teza, pitanja i radova koji nekoliko posljednjih desetljeća pokušavaju definirati pojam digitalne umjetničke izvedbe, od onih koji istražuju film i nove medije do onih koji su više koncentrirani na prirodu digitalnih umjetničkih praksi, a posebno

istraživanjima koje provode Steve Dixon, Brenda Laurel, Matthew Causey, Sherry Turkle, Krešimir Purgar, Žarko Paić, Miško Šuvaković, Suzana Marjanić, Lada Čale Feldman, Darko Lukić, Ante Peterlić, Nikica Gilić, Klaus Biesenbach, Peter Eckersall, Marianne Van Kerkhoven, Ana Peraica, Astrid Peterle, Agata Juniku, Ana Vujanović i drugi.

## 1.7. Digitalna lutanja

„Mi znamo kako proizvesti dramu!“ reklamni je slogan američke *tnt* televizijske postaje 2012. kojim promoviraju svoj novi *reality* TV program u Belgiji, naslovljen *Push to add drama*. Promotivni video prikazuje trg maloga grada na kojem je postavljeno postolje s velikim crvenim dugmetom i uputom: „Pritisni za dramu“ (engl. Push to add drama). Prolaznici koji bi pritisnuli dugme suočili bi se s vrlo brзом „sekvencom dramatičnih događanja koji bi se počeli odvijati pred njihovim očima: ulazak kola hitne pomoći, nesreća, kung fu bitka, pucanje između gangstera i policije, nogometni tim koji pokušava spasiti nekoga...“ (McLeod 2012). Postojanje mogućnosti strojne aktivacije trenutačnog obrata koji svakodnevicu pretvara u pozornicu potencijalne dramske situacije nije nepoznato u povijesti kazališta. Trenutak u kojem dotadašnja realnost postaje izvedbenom, koji stvarnost pretvara u kazalište, naziva se *coup de theatre*, a Pavis ga opisuje kao „dramatsko sredstvo par excellence“, ono što omogućuje razrješenje sukoba zahvaljujući intervenciji izvana, a ta je intervencija umjetna, čak i strojna – *deus ex machina* (Pavis 2004: 43). Dixon opisuje *coup de theatre* u virtualnom prostoru, kada se korisnici u digitalnim igraćim prostorima suočavaju s pojavama koje su namjerno nesvrhovite, a čime je moguće postići upravo ono što Dixon definira kao „trenutak kojeg gledatelji i izvođači dostižu, ne tok/*flux*, ne razlikovnost, nego izraz ujedinjenja, apsolut“, dakako metaforičan i itekako „označen dobrovoljnim odricanjem nevjerice, iluzijom i virtualnošću... ali u tom fiksiranom trenutku kazališnog vremena to jest jedan apsolut, krajnja točka, oslobođenje, čekić koji udara čavao, a ne sporo, tekuće kapanje“ (Dixon 2007: 145). Takav potencijal trenutačnog pretvaranja jedne realnosti u drugu posjeduje i digitalna tehnologija koja i djeluje ubrzanjem, implozijom kompleksnosti u obuhvatnu ikonu i pretprogramiranim mogućnostima transformacije takve ikone u izvedbeni element.

Aplikacija *Snapchat* percipira se kao zabavna komunikacijska platforma pametnog telefona iako je digitalno izvedbeno sučelje koje, poput kazališne pozornice, omogućuje izvođaču/korisniku

da se transformira s pomoću prethodno izrađenih obrazaca (maski, osobnih dodataka, ukrasa ili digitalne šminke i drugih oblika karakterizacija koje su memorirane kao kolektivno nasljeđe), da takvu transformaciju uobliči u situaciju, da s tom situacijom komunicira u realnom vremenu s drugim korisnicima sučelja i sl. *Snapchat* situacija organizirano je izvedbeno vrijeme, nakon dvadeset i četiri sata „priča“ nestaje. Izvođač/korisnik aktivan je sudionik događanja, njegova kreacija izvedena je „uživo“ na javnoj pozornici, a posljedice tog izvođenja vibriraju bazama memorija i ne prestaju biti potencijali izvedbene situacije ili priče, a koja ima dramski potencijal (ma koliko banalna sadržaja).

Umjetnička izvedba koja se namjerno koristi digitalnom tehnologijom u svrhu kreiranja svoje digitalne umjetničke verzije može se često upotrebljavati za proizvođenje multimedijalnog učinka, a gdje je digitalna tehnologija samo pojačivač tradicionalnih elemenata izvedbe. Primjerice, njemačka glazbena skupina *Kraftwerk*, pionirska na polju elektronske glazbene umjetnosti i glazbe kao miješanja i izvođenja obrazaca nastalih elektronikom, 2018., na Jazz Open Festivalu u Stuttgartu, Njemačka, ispred osam tisuća posjetitelja, uživo izvodi nastup koji se simultano odvija na pozornici i u svemiru. Astronaut Alexander Gest nalazi se na *Međunarodnoj svemirskoj postaji* koja kruži četiri stotine kilometara iznad Zemlje, a s pomoću digitalne tehnologije priključuje se koncertu u realnom vremenu i zajedno s članovima skupine na Zemlji izvodi pjesmu *Svemirski laboratorij* (engl. *Spacelab*) *Kraftwerka* iz 1978.

Publika je u kompozitnu sliku izvedbe uključila izvođača čije se živo tijelo nalazi ne samo izvan vremenske zone ili područja na kojem skupina ima nastup, nego nije uopće prisutno na planetu Zemlji. Taj nastup može izgledati kao realizacija težnji povijesnih umjetničkih avangardi da nebo postane pozornica, a zrakoplov glumac, ili realizacija proklamacije iz Marinettijeva *Futurističkog manifesta* iz 1909. kojim se objavljuje smrt vremena i prostora i stvaranje jedne brzine – sadašnjosti (Hulten 1986: 514). Ipak, za stvaranje jedinstvena vremena umjetničke izvedbe na koncertu *Kraftwerka* bile su potrebne kompleksne inženjerske i druge tehničke pripreme i postupci, od nadoknade kašnjenja audio i video signala iz svemirske postaje prema Zemlji i obrnuto, do pretprogramiranja računala i tableta kako bi se stvorila iluzija da astronaut svira u realnom vremenu, zajedno s glazbenim sastavom uživo. I pored svih tehničkih nastojanja, postizanje iluzije istovremenog izvedbenog vremena svemira i Zemlje moralo se dodatno potpomoći svojevrsnom dramaturgijom izvedbe, astronaut je morao započinjati solo dionice desetak sekundi kojima bi se skupina na Zemlji priključila naknadno, kao da se radi o načinu izvođenja pjesme, a zapravo se

radilo o načinu izvođenja vremena izvedbe. Upravo zbog takvih, različitih shvaćanja upotrebe digitalne tehnologije u umjetničkoj izvedbi, a što svjedoči kako se nalazimo u vremenu tranzicije, u završnom dijelu ovog Uvoda opisat ću ukratko još neke primjere iz umjetničke prakse. Ti primjeri pokazuju kako nema strogo linearnog razvoja u praksi digitalne umjetničke izvedbe, drugim riječima ako usporedimo izvedbene prakse iz različitih razdoblja 20. i 21. stoljeća, a koje su upotrebljavale digitalnu tehnologiju kao dramaturško sredstvo, uočiti ćemo kako je moguće da neke prakse nastale krajem 21. stoljeća digitalnu tehnologiju još uvijek tretiraju kao produžetak ili pojačalo tradicionalnih izvedbenih elemenata, a dok neke prakse nastale i trideset godina prije, primjerice krajem 20. stoljeća, već tada digitalnu tehnologiju upotrebljavaju kao gradbeni element same umjetničke izvedbe.

#### 1.7.1. Doba uspona osobnih računala

Sve do polovice osamdesetih godina 20. stoljeća odvijala se svojevrsna bitka između dviju općenitih koncepcija upotrebe računala, one koja je računala smatrala poslovnom tehnologijom koja nadopunjuje otprije etablirane sustave poput vojnoindustrijskoga kompleksa, komunikacije u znanstvenim laboratorijama i sl., i one koja je imala kontrakturne karakteristike i čija je ideja bila dostupnost računala svakomu, demokratizacija računalnog potencijala. Danas se, nakon pobjede koncepta osobnog računala, ta distinkcija ne čini plauzibilnom, ali su njeni odjeci zapravo i dalje prisutni u samoj srži digitalne kulture. Turkle piše o kraju sedamdesetih godina 20. stoljeća kada je bilo „nezamislivo govoriti da se računala odnose na pomisao na nestabilna značenja i nespoznatljive istine. Računalo je imalo jasan intelektualni identitet stroja za računanje (...) kao divovski kalkulator“ (Turkle 1999: 9). Iz takva „jasnog“ viđenja računala proizlazi i djelatnost programiranja računala, tehnička vještina koja se mogla „obavljati na ispravan način ili pak na pogrešan način“, što implicira logičnost i linearnost, tj. podržavanje svijeta koji nudi unificirajuće slike (Turkle 1999: *ibid.*). Druga polovica 20. stoljeća obilježena je usponom osobnih računala nasuprot konceptu računala kao ekskluzivnom oruđu poslovnog, znanstvenog ili vojnog kompleksa. Istovremeno, u tom razdoblju događa se performativni obrat i druge promjene u umjetnosti, a koje će se poslije na različite načine spojiti s digitalnom tehnologijom u nove, hibridne forme. Sedamdesetih godina 20. stoljeća istodobno se odvija i računalna revolucija, koja je imala kontrakturne karakteristike, piše Steven Levy u knjizi *Hakeri: junaci računalne*

*revolucije* iz 1984., a Gere ističe kako je osnivač kulturnog časopisa *Whole Earth Catalogue* Steve Brand proklamirao još 1972. kako „računala dolaze među ljude... i to je dobra vijest, možda najbolja od psihodelije...“ (Gere 2008: 129).

Postupak kojim rubne pojave u poslovnom svijetu postaju središnjima neobično nalikuje na postupak koji Hutcheon opisuje obveznu komponentu za društvenu stvarnost postmoderne; marginalizirane skupine koje postaju središnjima na način da promatranje s ruba centar pretvara iz nedostupne moći u fikciju i omogućuje njegovo mijenjanje (Hutcheon 2000: 58). *Whole Earth Catalogue* američki je kontrakulturni časopis izdavan između 1968. i 1972., a koji je promovirao novu tehnologiju kao element popularne kulture i nešto što pripada svima. Forma časopisa ima utjecaj na kulturni trend gotovo podjednako koliko i sadržaj koji promovira. Hanson u svojoj povijesti suvremenih medija upravo pojavu forme časopisa u novinarstvu povezuje s promjenom paradigme u javnoj percepciji informacija, a koja se dogodila u drugoj polovici 19. stoljeća. Časopisi, piše Hanson, poput interneta omogućuju vijesti, edukaciju i zabavu istovremeno, a fotožurnalizam dodaje novu dimenziju tisku u kojemu sada prevladavaju jake boje, veliki naslovi i zamjena punih tekstova malim člancima (Hanson 2014: 144). Časopis je tiskana informacija koja se distribuira do korisnikovih vrata, za razliku od ekskluzivnog tajnog znanja pohranjenog u knjižnicama. Hanson tako napominje kako je vrlo važan i tzv. *Postal act* koji od 1879. omogućuju poštansku nacionalnu i jeftinu distribuciju časopisa (Hanson 2014: 168). Primjeri iz vlastite, najranije, prakse koje sam navodio u uvodu ovog poglavlja, ilustriraju kako se težnja za kreiranjem nove forme umjetničke izvedbe može materijalizirati bilo gdje, tj. kako je to prirodno stanje dramaturgije umjetničke izvedbe koja dolazi u neki odnos s novom tehnologijom, iako se to može odvijati na područjima na kojima su i informacija i tehnologija ograničeno distribuirane, primjerice jugoistočne Europe krajem 20. stoljeća. Časopis, kao i neki objekt nove tehnologije, a koji je dospio do krajnjega korisnika, samom svojom pojavom uspostavlja mrežu i jamči postojanje drugih čvorišta u njoj.

### 1.7.2. Doba digitalne globalne pozornice

Kanadski multimedijalni umjetnik Lepage još 1999. izjavljuje: „Sve veze su tu, negdje u podsvijesti ili u kolektivnom nesvjesnom... kazalište je implicitno povezano s tehnologijom... Postoji poetičnost u tehnologiji, ali mi je pokušavamo upotrebljavati na način koji ne zasjenjuje

radnju na pozornici.“ (Dixon 2007: 360). Nevidljiva upotreba tehnologije u umjetničkim izvedbama upravo te, 1999. g., prilazi svojem kraju. Započinje odvijanje niza događanja u fizičkoj realnosti koji upravo svojom izvedbenom kvalitetom mijenjaju globalnu paradigmu općeg odnosa prema poziciji digitalne kulture. Kao da se radi o pripremama za kakvo futurističko uprizorenje dramskog teksta, krajem 1999. godine započinje globalna groznica iščekivanja digitalne apokalipse. Pojava je popularno nazvana *milenijski* ili *y2k bug* (*y* = year/godina, 2k = dvije tisućita.), a radilo se o nepredvidljivu razvijanju naknadno utvrđene pogreške zbog načina upisivanja datuma u globalnom digitalnom sustavu, a koja bi trebala zaustaviti ljudsku civilizaciju u jednome jedinom trenutku. Cijeli svijet postao je gledalištem izvedbe na digitalnoj pozornici, a da tu pozornicu niti likove na njoj nitko nije mogao vidjeti, opisati ili posve shvatiti. *Y2k bug* nije prouzročio kraj svijeta (Gere 2008: 209), u fizičkom smislu, ali je izazvao kraj svijeta u kulturnom smislu. Gere piše kako se ipak dogodila apokalipsa: „Bila je to apokalipsa u drugom smislu, *apokalypstein*, otkrivenje ili otkrivanje onoga što je prije bilo skriveno. Kao munja nad zamračenom scenom, ona je učinila nevidljivim ono što je dosad bilo nejasno; gotovo potpunu transformaciju svijeta digitalnom tehnologijom. Teško je shvatiti punu mjeru te transformacije, koja se, barem u razvijenu svijetu, može promatrati u gotovo svakom aspektu moderna života. Većina oblika masovnih medija, televizije, snimljene glazbe, filma, proizvodi se i sve više distribuira digitalno. Ti se mediji počinju sjedinjavati s digitalnim oblicima, kao što su internet, World Wide Web i videoigre, kako bi proizveli besprijekoran digitalni medijski prostor.“ (Gere 2008: 13). Kao krajnja posljedica takva procesa događa se *postajanje informacijom*. Hayles tako piše o „snažnoj razlici između poruke i signala... poruka ne stiže uvijek do svojeg cilja. Govoreći pojmovima informatičke teorije, nikada se ne šalje poruka. Ono što se šalje jest signal. Tek kad je poruka kodirana u signal za slanje putem medija, primjerice kada je tinta tiskana na papir ili kada električni impulsi prolaze telegrafskom žicom, zauzima materijalnu formu. Sama definicija ‘informacije’ tada kodira razliku između materijalnosti i informacije...“ (Hayles 1999: 31). U nastavku navodim tri primjera pokušaja upotrebe digitalne tehnologije kao dramaturškog sredstva, a u kazališnim predstavama koje sam, iako već redatelj početnik u kazališnim institucijama, ostvario upravo u razdoblju formiranja globalne pozornice za *milenijski y2k bug*, krajem osamdesetih 20. st.

### 1.7.3. Pozornice namjernih pogrešaka

Dramu Miroslava Krleže *Adam i Eva* iz 1922. postavljam 1988. na pozornici Akademije dramske umjetnosti u Zagrebu. Publiku, okupljenu ispred vrata kojima se ulazi u gledalište, snimaju tri videokamere. Radnja snimanja izvedena je tako da se publici doima prirodnom, shvaćaju je kao snimanje reportaže o predstavi ili sl. Publika ulazi u dvoranu, predstava počinje. Tijekom predstave montiram videomaterijal snimljen kamerama. Nakon završetka predstave, publika izlazi iz dvorane i suočava se s videozidom koji gotovo blokira izlaz, tj. usporava ga, tako da se gledatelji moraju provlačiti između vrata i ekrana. Ekрани su zapravo veliki televizori s katodnom cijevi, naslagani jedni na druge. Gledatelji na videosnimci vide videomemorije samih sebe, tj. svoja lica u krupnom planu, a snimljena prije početka predstave. Lica su montažom izbačena iz konteksta događanja na kojem su snimana – ugodna druženja prije predstave, te su namjerno montažom i usporenim tempom reprodukcije pretvorena u dramsku situaciju, sugestiju lica pod nadzorom ili lica koja nešto spremaju te ih se zato mora nadzirati. Gledatelji se suočavaju sa samima sobom u kontekstu identiteta nehotice predanog stroju i strojnoj logici percepcije. Svijet druge realnosti, primjerice Krležin rajski svijet, hotel Eden iz drame *Adam i Eva*, postaje prisutnost u realnom vremenu, a koje je dosad bilo razdvojeno od izvedbenog vremena. Taj efekt postignut je upotrebom stroja ne kao multimedijalnog pomagala nego kao dramaturškog oruđa. Dramaturgija koja upotrebljava stroj za postizanje kazališnog efekta ponaša se kao vezivno tkivo između više mikrodramaturgija, a s težnjom da stvori privremeno stabilno stanje, sučelje koje, poput kompozitne slike, ujedinjuje sve funkcije u jednu. Primjerice, na poziv organizatora sudjelujem na prvom KotorArt kazališnom festivalu, 1989. u Kotoru, Crna Gora / Jugoslavija. Festival su osnovali pokretači KPGT<sup>6</sup> kazališnog pokreta i sukladno tomu bio je okupljalište praktičara političkoga kazališta, ma što to značilo, krajem osamdesetih godina 20. stoljeća u jugoistočnoj Europi. Uprizorujem predstavu prema tekstualnom predlošku Molièreove drame *Škola za žene*, poštujući sva „stilska očekivanja“ festivala za politički provokativnom predstavom. Prava predstava za mene se odvijala u interakciji dvaju strojeva, iako je ta interakcija publici koja je očekivala klasičnu, premda „politički provokativnu“ predstavu, vjerojatno izgledala kao simpatičan multimedijalni dodatak. Dva velika i teška vojna stroja, zapravo rani telefaks uređaji, postavljeni su na lijevom i desnom rubu pozornice (trg na otvorenu prostoru). Strojevi su povezani

---

<sup>6</sup> Akronim od Kazalište, Pozorište, Gledalište, Teatar. Osnovano 1977. u Zagrebu.

telefonskim linijama i potpuno su funkcionalni tijekom cijele izvedbe. Ono što se unese tipkovnicom jednog stroja, izlazi kao tekst na papiru koji izbacuje drugi stroj. Svojevrsni scenski efekt iznenađenja postignut je strojnim ispisivanjem dolazne poruke, dakle bez ljudskog operatera u blizini. Glumac bi tek naknadno prišao, izvadio papir iz stroja i pročitao poruku, sebi ili publici. Poruke su se sastojale od naizgled nepovezanih rečenica, a kojima se sam stroj pokušavao obratiti izvođačima i publici, predstavljajući se kao redatelj, dramsko lice koje se ponaša poput kontrolnog sustava. Poruke stroja naizgled nemaju mnogo veze s radnjom na pozornici, nisu memorije kojima se izvođač uživo obraća kao u Beckettovoj *Krappovoj posljednjoj vrpici*, ali one svakako utječu i na predstavu i publiku jer sugeriraju postojanje nekoga važnijeg sustava koji funkcionira iznad predstave, a dok sam stroj poprima jasne obrise scenske osobnosti.

Godine 1990. na pozornici Hrvatskoga narodnog kazališta u Zagrebu postavljam predstavu prema tekstu *Dioklecijanova palača* iz 1969., hrvatskog autora Antuna Šoljana. Dramaturgija izvedbe te predstava komponirana je od dviju ravnopravnih dramaturgija, dramaturgije teksta i izvedbe kao prve i dramaturgije videoperformansa (o kojem se tada nije mnogo znalo) kao druge. Ovisno o perspektivi iz koje se predstava promatra, aktivira se prva ili druga dramaturgija kao ona koja dominira i kao takva proizvodi vlastitu linearnost dramske situacije, ono što Sloterdijk naziva dramaturškom prevlasti, prevlasti nekog mehanizma, neke prisile oblika (Zuppa 1995: 200). Primijenjeni redateljski postupci, koji bi se mogli opisivati bilo kojom estetikom bliskom postdramskom teatru, stvarali su ozračje suvremene forme, ali sve u okviru očekivanoga za repertoar glavne nacionalne kazališne kuće. Takva harmonična izvedba prekida se spuštanjem stroja koji silazi s kazališnog neba, *deus ex machina* – TV ekran i simulacija televizijskih političkih vijesti uživo. Taj stroj nije donosio razrješenje nego je razrješenje dolazilo iz njegove izvedbe, a koja je umnažana i ponavljana sve dok stroj nije sasvim preuzeo dominaciju nad konstruiranim kazališnim svijetom, nad načelom kauzaliteta dramaturgije teksta. Nazivali smo ga *machina ex deus*, zato što je ponavljanjem svoje intervencije u tkivo predstave, sugerirao postojanje nadsustava koji može proizvoljno upasti u naš sustav i to čini strojem. Sama videoprojekcija parodirala je televizijski program vijesti glavne nacionalne TV kuće, a koji je već tada rezonirao nadolazećim dobom ideološke kontrole informacija i društva. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe očitovala bi se tek pojavom pogreške, namjernog *glitcha* u videoprojekciji. Videoprojekcija iz starorimskog TV studija prekidana je statičkim smetnjama, svim mogućim vrstama poremećaja slike, pa čak i logom tvornice koja proizvodi projektore (Sony). Iz tih smetnji pomaljalo bi se



videosnimka niske rezolucije lica pojedinaca iz publike prisutne toga dana u kazalištu. Snimka je sugerirala videonadzor ulaza u kazalište, ali i videonadzor publike u gledalištu u realnom vremenu. Te namjerne „pogreške“ ubrzo bi bile zamijenjene videosnimkom parodije državnih televizijskih vijesti iz starorimskog studija, a koje bi bile zamijenjene odlaskom stroja u nebo i nastavkom dramske radnje na pozornici.

#### 1.7.4. Doba Web 2.0 paradigme

Gotovo petnaest godina poslije predstave *Dioklecijanova palača*, 2003. postavljam svjetsku praizvedbu opere *Životinjska farma* G. Orwella i I. Kuljerića. I u toj inscenaciji prisutan je *Machina ex Deus*, veliko projekcijsko platno na kojem su vidljive ne samo parodije TV vijesti nego i beskrajne trake informacija o promjenama vrijednosti svega što se trenutačno događa u svijetu (poput izvještaja o vrijednosti dionica). U osvjetljenje web 2.0 ere ekran nije samo dio scenografije nego je na sceni stalno, kao simbol sustava dvostruke komunikacije – onoga koji informira i onoga koji nadzire informaciju. Projekcija prodire u strukturu izvedbe na način da zaustavlja linearno odvijanje ne samo dramske radnje nego čak i izvođenje skladateljeve glazbe. U dramaturgiji izvedbe, a koju ovdje opisujem kao dramaturgiju klasičnoga kazališta, multimedijalna intervencija poput ovakve projekcije pojačalo je dramske strukture i emotivne mreže dramske situacije u izvedbi. Televizijske vijesti odvijaju se kao integralni dio scenske radnje, likovi koji se pojavljuju na pozornici pojavljuju se i u vijestima u svojim ulogama iz izvedbe uživo, sadržaj tih kazališnih televizijskih vijesti kompatibilan je sa sukcesivnim razvojem dramskih prizora na pozornici. Iz perspektive dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, ekran je sučelje na kojem se očituje jedan vanjski izvedbeni svijet, pozadina koja je stalna izvedba i tako sve više postaje središnjim prizorištem. Svako novo pojavljivanje na ekranu, voditelja TV vijesti i životinja političara, mijenja stil izvođenja, od načina izgovaranja do stila odijevanja, a što rezultira transformacijom ekrana iz informacijskog sučelja u sučelje reprezentacije kontrole. Ekran tako u potpunosti preuzima predstavu podčinjavajući likove na pozornici sebi i prijeteći prodorom u gledalište. Ekran publici emitira povijest digitalne izvedbe na način da svaki videoprizor stilski obrađuje kao neku formu digitalnog sučelja, od TV vijesti iz rata uživo do računalnog sučelja koje emitira financijske informacije. Ipak, takva upotreba digitalne tehnologije po sebi ne rezultira značajnijim dramaturškim utjecajem na publiku ili percepciju predstave općenito, a najviše iz razloga jer nije

namjerno stvaran digitalni ekranski entitet nego se ekran namjerno koristio kao multimedijalan element.

Učinak globalne dominacije digitalne tehnologije na kulturno polje, a koji se te 2003. očitovao razvojem i sveprisutnošću digitalnih mreža, rezultirao je uočljivim povlačenjem tehnologije kao dramaturškog sredstva iz institucionalno formiranih kazališnih i drugih umjetničkih izvedbi. Naslućuje se početak novog razdoblja kulturne paradigme, otkrivanje dramaturgije kao sredstva povezivanja različitih izvedbenih sučelja za korist publike koja više nije (samo) prisutna uživo. Treće razdoblje digitalne kulture mogli bismo, u spomen na preživljavanje prijetnje milenijskog *buga*, nazvati postapokalipsa, iako bi točniji mitološki naslov bio *Armagedon*, polje, sučelje bitke koja se vodi između digitalnih tokova od kojih je jedan uvijek zlo naspram onomu drugom koji je dobro (funkcionalnost/nefunkcionalnost – svrhovitost/nesvrhovitost). Dvadeset godina od pretvaranja svijeta u digitalnu pozornicu dramskom situacijom naslovljenom *y2k/milenijski bug*, gotovo svaki stanovnik planeta posjeduje prijenosnu izravnu vezu s digitalnim bogovima u oblacima, prijenosne baze podataka koje u svakom trenutku mogu obnoviti izbrisane kulturne kôdove, izvodi svoje sekvence digitalnih gesta i grimasa služeći dramaturgiji decentraliziranog Web 2.0 sučelja, potaknut na iznimno kreativno djelovanje, ali u iznimno kontroliranu društvu, upravljanim algoritmima umjetnih inteligencija. Druga polovica dvadeset prvog stoljeća razdoblje je konačne implementacije učinaka inačice globalne digitalne mreže, poznatije pod imenom Web 2.0., a koja je označila prekid s praksom centraliziranog upravljanja distribucijom informacija i konačni prelazak na mrežni, decentralizirani sustav čvorišta. Izravna posljedica takve paradigme bila je omogućavanje kreativnog i svakoga drugog angažmana korisnika digitalnih mreža, individualizaciju sučelja i inauguraciju digitalne tehnologije kao izvedbenog sučelja i dramaturškog alata. Ipak, ne postoji jamstvo da će sama upotreba digitalne tehnologije u umjetničkoj izvedbi kreirati formu koju, bez zazora, možemo nazivati digitalnom umjetničkom izvedbom. Tradicionalni sustav inkorporira novu tehnologiju u svrhu održavanja samog sebe, a ne u svrhu kreacije nove forme. O tome svjedoči i sljedeći primjer.

Godine 2016. ETL – European Theatre Lab / Europski kazališni laboratorij pokreće dvogodišnji projekt „*Drama goes digital*“ (Drama postaje digitalnom), a u kojem, uz drugih šest „državnih kazališta“ (ETS 2016), sudjeluje i Hrvatsko narodno kazalište iz Zagreba. Organizatori ističu: „Digitalni pomak izazvao je promjene u načinu na koji živimo, radimo i komuniciramo. To utječe na način na koji stvaramo, dijelimo i monetiziramo sav sadržaj, uključujući kazališna djela...

Europski kazališni laboratorij prvi je europski *think tank* posvećen istraživanju digitalne strategije za kazalište... ovaj dvogodišnji projekt primijenjenog istraživanja ispituje učinke nove tehnologije na estetiku, razvoj publike i komunikaciju u kazalištu u pionirskoj kombinaciji radionica, konferencija i kazališnih predstava diljem Europe.“ Produkcija HNK-a Zagreb, uprizorenje drame *Kraljevo* Miroslava Krleža, kao „scenske produkcije velikih razmjera suvremenog klasika...“, nadopunjuje se s uprizorenjem drame *Peer Gynt* Henrika Ibsena norveškog Det Norske Teatret iz Osla. „Obje produkcije koriste istog skladatelja i eksperimentiraju s novim tehnologijama zvuka, kao što su *sound capturing*, 3d zvuk, auralizacija i psiho-akustični sistemi.“ (ETS 2016). Digitalnost umjetničke izvedbe potonjih dviju produkcija sastoji se od postavljanja senzora na tijela izvođača. Ti senzori omogućuju neposrednu komunikaciju izvođača i stroja, odnosno kontrolne mašinerije spektakla. Takav postupak eliminira posrednika, tehničara, iz procesa i omogućuje trenutačno izvršenje efekata, interakciju između izvođačeva tijela i registra njegove scenske izražajnosti kao što su kretnje, glas, geste i računala. Causey pokušava definirati strategije u računalno potpomognutu kazalištu (kako sam predlaže pojam koji točnije opisuje pojavu prethodno nazivanu kiberkazalište, digitalno kazalište i sl.), a koje je još uvijek povezano s izvedbom uživo (Causey 2006: 48). Situaciju u kojoj su objekti, odjeća i okruženje povezani senzornom tehnologijom tako da odgovaraju na poticaje, prisutnost izvođača i publike, puštajući sliku i zvučne baze podataka za projekcije ili aktiviraju scensku mašineriju, naziva *pametnim okruženjima* (engl. smart environment), a *pratećom tehnologijom* (engl. tracking) onu tehnologiju koja je pričvršćena za tijelo ili kostim izvođača i s pomoću veze s računalom procesira informacije u realnom vremenu kako bi npr. animirala figuru koja je simultano projicirana na izvođačevo tijelo ili ekrane na pozornici (Causey 2006: ibid.). Tijelo izvođača, koje ulazi u novi sklop opremajući se tehnološkim dodacima, na taj način samo pojačava tradicionalni emotivni efekt koji i inače emitira prema gledalištu. Istraživanja u kojima je digitalna tehnologija dodatak uvriježenim dramaturškim i redateljskim praksama, a koje uporno njeguju državno sponzorirana kazališta, zapravo su ponavljanje beskonačna niza povijesnih pokušaja da tradicionalno kazalište uhvati korak s vremenom, da ne izgubi svoju publiku koja bi mogla interes za umjetničku izvedbu upražnjavati i u drugim formama suvremene kulture. Povijesno gledajući, kazalište je inkorporacijom novih tehnologija uvijek postajalo multimedijalnim, sve dok nova tehnologija ne bi bila apsolvirana kao rutina. Situacija s inkorporiranjem digitalne kulture nije tako jednostavna. Holtwiesche sumira brojna zapažanja o naravi umjetnosti u interaktivnim okruženjima pa piše kako je ključno obilježje

interaktivnih umjetničkih oblika mogućnost odgovora, drugim riječima, nove umjetničke forme vremenski su utemeljene i integriraju povratni kanal u umjetnički rad, a što omogućuje odgovor i tako dosadašnjeg primatelja pretvara u koautora (Holtwiesche 2010). Umjetnička praksa istraživačko-izvedbenoga kolektiva KadeleGrupa, koji sam 2005. osnovao upravo s namjerom ispitivanja mogućnosti dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, bit će navođena u obliku središnjeg primjera svakog poglavlja. Osim prakse KadeleGrupe u svakom poglavlju navodit ću i primjere iz prakse drugih umjetnika i umjetničkih kolektiva koji djeluju na području jugoistočne Europe ili u svijetu, a koji su digitalnu tehnologiju u umjetničkoj izvedbi prihvatile i istraživale kao moguće dramaturško sredstvo u hibridnom okružju izvedbenih sučelja fizičke i digitalne realnosti.

## 2. DRAMATURGIJA ODSUTNOSTI

### 2.1. Nestabilni medij

Metafora koju računalo projicira u obliku objekata ili *radnih površina* kao sučelja izaziva temeljne pojmove o ljudskoj evoluciji i načinu na koji smo uopće dospjeli do ovog trenutka u povijesti. Tradicionalni model napretka jačega koji je predložio Darwin ne može sveobuhvatno objasniti suvremenu poziciju čovjeka, tvrdi Hoffman i predlaže sasvim novu paradigmu po kojoj je odsutnost iz opasne situacije, a ne prisutnost i pobjeđivanje u njoj, omogućila opstanak i razvoj ljudske rase. Takva odsutnost nije praznina, upravo obrnuto, skrivanje kompleksnih i nesavladivih sklopova u jednostavan i prihvatljiv oblik, a što danas najbolje možemo shvatiti upravo preko metafora objekata koje nam emitira računalo sučelje, „Ikone na radnoj površini vode učinkovitu interakciju s računalom (...) Sučelje potiče učinkovitu interakciju s računalom skrivajući njegovu strukturnu i uzročnu složenost, tj. skrivajući istinu.“ (Hoffman 2010: 505). Realnost nije objektivna, ali nije ni individualan izbor, realnost je konstrukcija danih okolnosti. Drugim riječima, realnost je prikrivanje kompleksnih realiteta koja se otjelovljuje kao odsutnost i koja operira tragovima koji konstituiraju tu odsutnost. Hoffman piše kako „Kako Windows radna površina skriva složenost računalnog hardvera, tako i percepcija skriva složenost stvarnosti koju predstavlja i umjesto toga pruža specifične upute za djelovanje za vrstu.“ (Hoffman 2010: ibid.). Pripremajući se za svoj najpoznatiji umjetnički performans, *Umjetnik je prisutan* (engl. *Artist is Present*), Marina Abramović, analizirala je – odsutnost. Kustos Klaus Biesenbach piše kako su Abramović i on posjećivali izložbu u *Dia Art Foundation*, New York, 2009. kako bi analizirali rad Michaela Heizera<sup>7</sup> *North, East, South, West* iz 1967./2002. (Biesenbach 2010: 13) Taj rad sastoji se od četiriju negativa utisnutih u čeličnom podu (rupe u obliku kvadrata, trokuta, konusa i obrnuta kubusa). Analiza odsutnosti objekta bila je priprema za tromjesečnu stalnu prisutnost umjetnice u *Muzeju moderne umjetnosti* (skr. engl. MoMA) u New Yorku. Prisutnost se definira odsutnošću, piše dalje Biesenbach, baš kao i Heizerov rad koji artikulira skulpturu prazninom, odsutnošću objekta radije nego prisutnošću jednog od mogućih njegovih oblika. Abramović ističe i koncept praznine kao forme koji se elaborira u budističkoj *Sutri srca*: „Praznina je oblik. Oblik je praznina.”

---

<sup>7</sup> Michael Heizer, rođ. 1944., SAD

(Biesenbach 2010: *ibid.*) Umjetnost, pa tako i umjetnička izvedba, u digitalnoj kulturi najčešće započinje odsutnošću, drugim riječima, konstruira se simulacijama ili prezentacijom objekata kao privremenih kompozitnih slika, a koje se konstruiraju od odjeka bez jasnoga početnog izvora. I cijeli proces konstruiranja jest nešto što je zabilježeno prije, arhivirano kao izvedba. Ontološki status umjetničkog djela dramatično se promijenio, piše Petlevski, ono što se doživljavalo kao umjetnost sve manje je predmet, a sve više događaj (Petlevski 2007: 17). Štoviše, nestao je i subjekt pretvorivši se u čvorište, pozornicu mreže događanja, a koja se pojavljuje povremeno iako u svoj raskoši svoje pune funkcionalnosti. Otisak svjedoči o prisutnosti, a samo tragovi dokazuju prethodna postojanja. Odsutnost nije ništavilo, odsutnost je stanje između onoga otprije i onoga što će tek doći, odsutnost je svojevrsna virtualna realnost praznine. Praznina je uočljiva samo u prostoru ili vremenu, a zato što dekonstruira to isto vrijeme i prostor svojom osobinom – potencijalnošću. Paić piše kako je praznina „rupa u prostoru i jaz u vremenu. Kao ne-mjesto u prirodi čovjeka, u tome se sabire njegova egzistencijalna mučnina“ (Paić 2014: 447). Takvo sabiranje usmjerava svoj potencijal prema odsutnom objektu, i razvija se izvedbeno u odnosu na objekt ne pitajući za njegovo izvorište. Šuvaković piše o pojmu simulacijskih umjetnosti, a koje mogu biti „prikazivačke (mimetička) ili neprikazivačke, fotografija, film, televizijska snimka, slika, skulptura, roman, pjesma ili muzičko djelo koje je nastalo digitalnom (kompjutorskom) obradom uzorka. Preobrazbe polazne strukture mogu biti, ovisno o korisničkom softveru, vođene od analognog prema digitalnom i od digitalnog prema analognom predočavanju. Simulacijski prikazi su virtualni prikazi ili virtualne realnosti.“ (Šuvaković 2005: 144).

Umjetnički *produkt* digitalne kulture, koji je ljudima vidljiv rezultat preobrazbi u simulacijama, jest *nestabilni medij*. Kako bi se takav objekt stabilizirao na dovoljno funkcionalan način, a kako bi ga uočili, više nije dovoljno prikazati ga u predstavljačkom kontekstu već je potrebno potvrditi njegovo postojanje lociranjem tragova odsutnog objekta. Nestabilni medij zahtjeva drukčiji pristup od pristupa stabilnim objektima kojima se može manipulirati, a taj pristup mijenja cijelu paradigmu. Nestabilni medij opstaje u stalnim preobrazbama. Preobrazbama se simulacijska umjetnost konstituira, a očituje se kao nestabilni medij u trenutku kada je preobrazba zaustavljena ili privremeno zaustavljena ili *pauzirana*. Potreba za *hvatanjem* (engl. capturing) nestabilnog medija možda je još ostatak starog načina razmišljanja o potrebi objektivnog dokaza prisutnosti umjetničkog djela. Još McLuhan objašnjava da je sporo kretanje jamčilo odgodu reakcije na dulji rok, dok danas, „...akciju gotovo istodobno slijedi reakcija...“, iako: „Zapravo,

živimo nestvarno i integralno, takoreći, ali i dalje razmišljamo kroz stare i fragmentirane prostorne i vremenske uzorke iz doba prije struje.“ (McLuhan 2008: 10). Primjerice, elektronska umjetnost u osnovi je projekcija, stalna preobrazba koja je zato proces, ali koji mi prepoznajemo kao objekt, zato što mu pristupamo u ograničenim vremenskim intervalima. Kako bi konstituirali funkcionalnu realnost od procesa i tragova mi moramo pristupiti mjerenju, ograničavanju i selekcioniranju, a to činimo s pomoću tehnologije ili logikom tehnologije. Peterlić, opisujući danas već dobro dokumentiranu povijest tehnoloških manipulacija koje su potrebne da bi se pred publikom konstituirao film kao neprekinuti fikcionalni slijed ili funkcionalna realnost, piše: „Privid neizmijenjene realnosti ostvario se tako upravo pomoću grandioznog mijenjanja te realnosti,“ prethodno navodeći osnovne tehničke elemente koji omogućuju film, primjerice razvoj kamera, mijenjanja brzine prolaska filmske vrpce kroz projekcijski aparat radi dodavanja boje, zvuka i dr., pa zaključuje: „Sličnost sa zbiljom može se postići samo nekim vrlo djelotvornim postupkom (optičko-akustičkim, tehničkim, tehnološkim) po kojem se završni proizvod nužno i razlikuje od onoga čemu želi biti sličan“ (Peterlić 2001: 14, 15). Čak i kada je prikazivanje slike postalo, prvi put u povijesti, sadašnjost, a ne promatranje objekta iz prošlosti, kao što je to bio slučaj s radarom i, poslije, televizijskim ekranom, radi se samo, kako piše Manovich, o navici našeg uma da stvara cjeline poput slika u nastojanju povezivanja razasutih komadića informacija na ekranu dajući im osobinu konsekutivnih momenata (Manovich 2002: 103). Koristeći se upravo takvom navikom uma da fragmente spaja u kompozitnu sliku, a pridodajući tome i osobinu koju opisuje McLuhan kao osobinu hladnog medija, onoga koji nudi ograničenu količinu informacija pa korisnik mora popuniti mnogo praznina, a što Heim uspoređuje s procesom interaktivnosti (Horrocks 2001: 38), umjetnik digitalne umjetnosti, pa tako i digitalne umjetničke izvedbe, stvara nestabilan medij.

Popisujući karakteristike elektronske umjetnosti u svrhu analize pokušaja arhiviranja nestabilnih medija, Sandra Fauconnier iz roterdamskog *Centra za umjetnost, kulturu i tehnologiju – V2*, kao prvu karakteristiku navodi kako se radi o aktivnostima utemeljenima na procesu (Fauconnier 2003: 5). Fauconnier dalje objašnjava kako *V2 arhiv nestabilnih medija* nije izgrađen kao tradicionalni arhiv utemeljen na dokumentiranju objekata ili njihovu snimanju, „umjesto toga izrađen je kao oblak objekata i relacija, opisivanja radova i izvođača, događanja i aktivnosti, povijesti organizacije, ključnih tema i riječi, kao široki kontekst umjetničkih projekata“ (Fauconnier 2003: 5). Iz takva opisa jasno je kako i sam proces „hvatanja“ nestabilnih medija postaje novi nestabilni medij, a koji se i sam upisuje u arhive ili baze podataka. Paić piše kako:

„Arhiv (...) ima ulogu sekularne topologije božanskoga znanja. Tajna tog znanja razotkriva se traganjem za mrežom događaja iz prošlosti s kojima se budućnost stapa u neodređenoj putanji bijega od sadašnjosti.“ (Paić 2014: 449).

Umjetnička praksa *reizvedbe* (engl. re-enactment) umjetničkog performansa, poput onog Marine Abramović (*Sedam lakih komada*) ili zagrebačkoga kustoskog kolektiva *Kontejner* (*Narančasti pas*), a o čemu ću pisati poslije u ovom radu, pokazala je kako je nemoguće rekonstruirati umjetničku izvedbu kao stabilan objekt, poput slike ili teksta, ako se nastoji što točnije simulirati sve elemente takve povijesne izvedbe. Istovremeno, pokazalo se kako je moguće doći sasvim blizu povijesne izvedbe svojevrsnim poigravanjem s tragovima takve izvedbe, primjerice bilješkama, fotografijama, video i zvučnim zapisima, kritikama, uspomenama, te konstituiranjem neke vrste aktualizirane simulacije novom igrom ili izvedbom. Pojašnjavanje pojma nestabilni medij možda se najbolje može provesti ako ga usporedimo s onim što smatramo stabilnim medijem. Povijest umjetnosti prepuna je stabilnih medija, hramova i crkava, slika i kipova. Stvaranje takvih likovnih umjetnosti odvija se, piše Huizinga, „posve izvan područja igre“ za razliku od glazbene umjetnosti čije je djelo napisano ranije ali, „oživljuje tek izvođenjem, prikazivanjem, ozvučenjem ili predstavljanjem – tek, dakle, s *productio* u doslovnom smislu koji je ta riječ u engleskome još uvijek sačuvala.“ (Huizinga 1992: 151). U istraživanju koje Huizinga provodi o ulozi igre u kulturi opisuje se i jedna osobina stabilnog medija, primjerice umjetničke slike, a s pomoću koje možemo objasniti kako nastaje i opstaje nestabilni medij. Naime, *agonalni nagon* ili nagon za natjecanjem ili igrom natjecanja, Huizinga opisuje kao nagon koji snažno djeluje na mnogim područjima kulture, a koji djeluje i na stabilne medije, primjerice plastičnih umjetnosti, kada se „od samog procesa stvaranja obratimo načinu na koji društvena sredina prihvaća likovne umjetnosti“ (Huizinga 1992: 154). Stabilni objekt u digitalnoj kulturi uopće nije ni stabilan niti je objekt već proces koji se prikazuje igrom, potaknut *agonalnim nagonom*. Natjecanje koje prerasta u sukob ključna je sastavnica u održavanju privremenih digitalnih zajednica, a kako ćemo poslije vidjeti u ovom radu.

Računalo svoju pravu narav pokazuje tek kada je odsutno, kada njegovu strojnu paradigmu zamijenimo za paradigmu osobnosti. Neke verzije tekstualnih računalnih programa za komunikaciju na digitalnim forumima, popularni *chatterbotsi* uspješno simuliraju ljudskost kada komuniciraju s ljudskim sugovornikom, i to toliko uspješno da „prolaze“ čuveni Turingov test osobnosti. Auslander smatra da je pojava *chatterbota* veliki izazov konceptu *uživo* jer „potkopava



ideju kako je izvedba uživo specifično ljudska aktivnost“ čime dovodi u pitanje ontološki status izvođača, a ne izvedbe (Dixon 2007: 494). Dixon polemizira s Auslanderom u smislu da je izvođač uživo prisutan u svojem vidljivom, tjelesnom entitetu dijeleći isti prostor kao gledatelj, dok su *chatterbotsi* „nevidljivi, netjelesni, i udaljeni, njihova jedina prisutnost jest pojava linije teksta na ekranu. *Chatterbotsi* mogu simulirati ljudskost u tipografskoj formi, ali ne u fizičkoj, smrtnoj formi...” (Dixon 2007: *ibid.*). Pitanje koje se postavlja iz perspektive dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe jest ono o reprezentaciji *chaterbotsa*. Naime, kada su se *chaterbotsi* oslobodili spona teksta i postali sličniji reprezentaciji čovjeka, a s pomoću snažnijih grafičkih i drugih računalnih programa koji su omogućavali konstituiranje simulacije ljudskog tijela ili lica, njihova neljudskost postala je uočljivom, ali to nije nimalo smetalo konstituciji umjetničke izvedbe u digitalnom prostoru. Ljudskost računalnoga kôda reprezentiranoga kao osobnost konstituira se slično kao što se konstituira dramski lik u izvedbi.

## 2.2. Simulacija autora

Mogućnost stvaranja svojevrsne globalne dramske situacije aktivnošću tehnologije opisuje Baudrillard u eseju *Zaljevskog rata nije bilo*<sup>8</sup> tvrdeći kako medijizacija rata, izravan prijenos prvog Zaljevskog rata medijskih postaja, primjerice američkog CNN-a, stvara stanje simulacije koje je vjerodostojnije nego stvarno stanje na terenu. Rata na terenu gotovo da i nije bilo. Prema medijskoj informaciji rata je na terenu bilo, i to u svim mogućim oblicima, točnije obrascima (preuzetim iz arhiva sjećanja i arhiva informacija o prethodnim ratovima i načinima na koji su se vodili), a medijski prijenos rata kreira formu rata, informacija je postala elementom izvedbenog čina, urednik vijesti sada se koristi oruđem umjetnika (Baudrillard 1995: 61). Spajanjem informacije i umjetničke izvedbe u jedan sklop stvara se simulacijski konstrukt koji održava ono što je odsutno, a ne ono što je prisutno. Ono što se ovdje ispituje u ovoj aukciji neprijatelja, eksperimentalnoj odsutnosti rata, jest buduća validnost za cijeli planet ovog tipa zagušljive i strojne predstave, virtualne i nemilosrdne u svojem razotkrivanju (Baudrillard 1995: 64). Realnost se

---

<sup>8</sup> Naslov je referenca na dramu iz 1935. francuskog dramatičara Jeana Giraudouxa, *Trojanskog rata nije bilo* (fr. *La guerre de Troie n'aura pas lieu*), a koja rat opisuje kao nešto za čim se žudi, kao sudbinu koju ne možemo izbjeći upravo zbog stalne potrebe za izvođenjem. Pjesnik u drami predvodi skupinu koja je za rat, nasuprot vojskovođama koji pokušavaju izbjeći rat i očuvati mir. Smisao nije u stvarnom ratovanju nego u slavi, ispunjenju sudbine, koristi koju donosi stanje iščekivanja rata, a to se može postići samo javnom izvedbom rata za koji onda nije važno postoji li uopće izvorno.

stalno iznova producira, bilo simulakrom realnosti, bilo reprezentacijama koje se permanentno izlučuju iz ritma strojeva kako bi se spriječila praznina koja prijete iz strukture tekstualnog jezika. I prije pojave digitalne komunikacije mediji su nastojali proizvesti što veću količinu slika. Baudrillard, piše Gieseckam, opisujući televiziju kaže kako „ekran mora uvijek biti ispunjen, praznina nije dozvoljena... potrebno je obilje slika...” (Gieseckam 2007: 19). Obilje slika izrasta iz izvora koji više nisu originali i kojih je autorstvo posredovano više puta. Nekadašnja pozicija umjetnika autora, izvornika umjetničke ideje ili umjetničkog djela, sve se više mijenja pozicijom umjetnika kao izvođača autorstva, gdje je autorstvo simulacija nekadašnjeg obrasca putanje izvornik – manifestacija.

U svojem radu iz 2007. *Avatar*, koji podnaslovljuje *interaktivna animacija* (Kordić 2007), hrvatska vizualna umjetnica Ksenija Kordić stvara mrežu autorskog posredništva u kojoj su ravnopravni autori i umjetnica i gledatelji i strojna osobnost. Kordić koristi otprije provjerene obrasce komunikacije strojnih i ljudskih osobnosti u kontroliranom okolišu, primjerice digitalnom izvedbenom sučelju. Prije sam pisao o *chaterbotsima*, računalnim programima kojima je svrha simulacija konverzacije s ljudskim sugovornikom. Vremenom su *chaterbotsi* od tekstualne reprezentacije derivirali u grafičke reprezentacije vizualnih obrazaca sugovornika, ljudskih ili mitskih. Današnji digitalni asistenti, poput Siri<sup>9</sup> ili Alexa<sup>10</sup>, a koji svaki korisnik digitalne komunikacijske tehnologije dobiva besplatno kao dio svojeg paketa usluga, vrhunska su verzija *chaterbotsa* ili izvedbe osobnosti. U svojoj interaktivnoj animaciji, Kordić simulira obrasce interakcije nudeći gledatelju grafičku reprezentaciju sebe ili drugih vizualnih fenomena, ali i mogućnost interakcije odgovaranjem na prethodno programirana pitanja. Kustosica Majcen Lynn primjećuje kako je Kordić „performerica po prirodi (...) sebe pretvara u digitalnu vješticu. Ona ne proriče sudbinu, ali na sličan način kao vještica, njena ‘živa’ slika ‘čita’ misli posjetitelja i na njih odgovara, pokušavajući voditi smislenu konverzaciju.“ (Majcen Lynn 2007). Avatar koji reprezentira autora u komunikaciji s gledateljem zapravo rabi isti fenomen zapažen kod *chaterbotsa*, koji je zapravo izvedbeni fenomen. Gledatelj iz izvedbe stvara realnost temeljenu na posredništvima u kojima je otprije sudjelovao. Interakcija ljudskoga korisnika sa strojem na prvi pogled ne nalikuje tradicionalnoj kazališnoj izvedbi u kojoj se dramska situacija linearno razvija tekstualnim zapletima sve do konačna razrješenja koje završava i tekst i izvedbu, ali zapravo slijedi

---

<sup>9</sup> digitalni osobni asistent Apple operativnog sustava

<sup>10</sup> digitalni osobni asistent tvrtke Amazon

sve tradicionalne izvedbene, pa tako i kazališne obrasce. Primjerice, postojanje prethodnoga tekstualnog predloška, jasno omeđenih likova, napredovanja kroz radnju na temelju odluka koje likovi donose prema prethodno učitanoj tekstu, žudnja za konačnim razrješenjem i sl. Kordić opisuje dramaturgiju svojeg rada kao postupak koji je nadahnut „TV-referendumima na kojima se i na najsloženija društvena pitanja odgovara sa ‘da’ ili ‘ne’, i čovjek je prisiljen svrstati se u neku od krajnjih opcija, što je potpuno apsurdno (...) cilj je odrediti se što brže i time valjda eliminirati i diskreditirati protivnu stranu. Avatar postavlja ta neka ‘škakljiva’ pitanja, a odgovor ‘da’ ili ‘ne’ nosi promjenu njegova raspoloženja i novo pitanje. Tako ide sve dok on ne predloži ‘ispitaniku’ da ga uništi, ubije. Budući da se rad ne može vidjeti u potpunosti ako se ne odgovori na sva pitanja i sa ‘da’ i sa ‘ne’, ispitanik je na neki način prisiljen dati i neiskren odgovor. Time pokušavam ironizirati odnos prema autoritetu medija, dočarati način kojim nas manipulira.“ (Kordić prema Marjanić 2014: 657). Svojevrsnu dramaturgiju referenduma koja poništava izvođačke izvedbene hijerarhije upotrebljava i Roger Bernat u predstavi participacijskoga kazališta *Iščekivanje glasanja – Pending vote*, a o čemu detaljnije pišem u poglavlju ovog rada, *Avatar traži autora*. U radu Ksenije Kordić *Avatar* izvedba je sustavno omeđena kao komunikacija jednoga gledatelja i jednog stroja u kojoj na pitanja stroja gledatelj odgovara i tako usmjerava izvedbu. Takva komunikacija dramaturški je proces koji ne služi produciranju rezultata za publiku, nego stvaranju zajedničke autorske mreže u kojoj nitko nije izvornik. Svi sudjeluju u uspostavljanju izvedbe, ljudi i strojevi. Odsutnost tradicionalnog autora ili jasnog izvornika potiče izvedbu autorskog obrasca. Izvođenje autora jest proizvodnja nestabilnog medija, a tako kreirani nestabilni medij koji se naziva autorom s pravom prisvajaju svi sudionici u procesu. Sama Kordić ističe kako je njezin rad *Avatar* „svjetlosni kvadrat koji projicira antropomorfnu sliku i zvuk, odašiljući poruke, pitanja, odgovore. On glumi interakciju. Njegova je težnja, sublimacija drugog ljudskog bića“ te pojašnjava dalje svoju ulogu kao posrednika u cijelom procesu jer je radu dala, dodijelila, uputila ga u „ulogu umjetnika koji se bori za pažnju, svoj lik i govor. Pravljenjem mašine koja reagira na okolinu poput mene, izlazim iz govora u prvom licu, u govor kloniranog prvog lica. Beskonačnim samoumnožavanjem nastojim steći osjećaj odvojenosti od vlastitog ja“ (Kordić prema: Majcen 2010). Kazalište i umjetnička izvedba performansa tradicionalni su model komunikacije, izgrađeni na pojmu licem u lice, tj. pojmu jedne osobe ili predmeta koji izvodi i jedne osobe koja promatra u jednom prostoru, piše Causey opisujući modele komunikacije po Cooperu, a koji, piše dalje Causey, poznaje i pojam posredničko produžene komunikacije koja je utemeljena na

medijaliziranoj reprezentaciji, kao što je kino ili televizija. Takva komunikacija ne zahtijeva gledatelja, a i izvođač više nije prisutan već je reprezentiran unutar rada. Bestjelesna vrsta komunikacije je virtualna, „gdje mi upućujemo naše strojeve u susret drugim prostetičkim spravama ljudi s kojima želimo komunicirati. Posredništvo u takvoj vrsti komunikacije zahtijeva odsutnost...“ (Causey 2006: 57).

Tako hrvatska vizualna umjetnica Sandra Sterle 2011. u zagrebačkoj galeriji VN (galerija i čitaonica „Vladimir Nazor“) predstavlja višekanalnu videoinstalaciju *Mariska Avedon*. Sterle rabi persistentni digitalni virtualni svijet *Drugi život – Second Life*, u kojem registrirani korisnici mogu živjeti, raditi, zabavljati se predstavljajući se svojim digitalnim predstavnicima, avatarima. Sterle kreira svojeg avatara imenujući ga *Mariska Avedon*. Rad je prezentiran u galeriji kao snimka akcije koja se prethodno odvijala u virtualnom svijetu, a sada je publika gleda na trima ekranima postavljenim na zid galerije. Rad se sastoji od triju snimki iz života *Mariske Avedon* u svijetu *Drugog života / Second life*. Sterle ne upravlja svojim avатарom ni u jednoj od prikazanih snimki. U prvoj akciji – videoperformansu digitalnog predstavnika, Sterle napušta *Marisku* „u prostoru crkve i prepušta ga automatskom skriptu prema kojem avatar spušta glavu ukoliko nema nikakve interakcije s računalom“, piše u opisu izložbe Majcen Lynn (Majcen Lynn 2014). U drugom videu avатарom proizvoljno upravlja umjetničin sin, dakle upravlja svojom majkom i/ili njezinom digitalnom kreacijom / predstavnikom. U trećem videu avатарom upravlja medijski umjetnik Dan Oki, umjetničin partner u fizičkoj realnosti. On rabi „opciju virtualnog seksa“ i time otvara mnoštvo pitanja kao na primjer „koja se vrsta emocija ili uzbuđenja može ostvariti na virtualnoj razini“ (Majcen Lynn 2014). Sterle ističe kako je simulacija letenja ili opcija lebdjenja, a koju je aktivirao njezin sin dok je upravljao *Mariskom Avedon*, „zapravo pokrenuta mehanika snova“. A pad uspoređuje s „gubitkom socijalnog znanja koje se događa radi dugotrajnog, cjeloživotnog korištenja računala“ dok je let „stjecanje virtuoznosti u virtualnom prostoru“ (Majcen Lynn 2014). Sterle opisuje samostalne odluke u interakciji s avатарom koje su drugi donosili u njezino ime, dakle, iako je odsutna u procesu kreiranja, ona je istovremeno autorica projekta. *Mariska Avedon* nestabilni je medij i po sebi, jer je produkt projekcija i pomičnih sučelja, ali i još više po interakciji u kojoj mora biti kako bi opstala, svojevrsnom nadmetanju oko autorstva ljudskog izvođača, a što producira procese u kojima se nestabilni medij kreće.

Dvojbe oko autorstva, koje u kombinaciji s digitalnom tehnologijom produciraju neku sasvim novu izvedbenu stvarnost, pojavljuju se i u posve tradicionalnim izvedbenim okružjima.

Legitimitet autora kao što su Richard Wagner ili redatelja kao što je Robert Lepage, dovest će u pitanje intervencija digitalne tehnologije, u početku smatrana banalnom tehničkom pogreškom, a do koje je došlo za vrijeme jedne od izvedbi opernog ciklusa *Prsten Nibelunga* na pozornici operne kuće Metropolitan u New Yorku.

### 2.3. Pad stroja bogova

*Stroj prstena* (engl. Ring Machine) popularan je naziv središnje scenografske i scenske komponente kazališnog uprizorenja opernog ciklusa *Prsten Nibelunga*<sup>11</sup> Richarda Wagnera u američkoj Metropolitan Operi, New York, 2010. Redatelj te operne izvedbe, kanadski multimedijalni umjetnik Robert Lepage, povezo je sve prizore svih opera ciklusa divovskim mehaničkim elementom teškim četrdeset i pet tona, spiralnom pokretnom skulpturom od čelika i drva koja naizgled lebdi u prostoru pozornice i koja se može kretati u svim pravcima te se rastvarati na pozornici u stotinama različitih kombinacija i oblika. Lepage, kako sam već pisao u Uvodu ovog rada, još 1999. ističe kako „tehnologiju u kazalištu treba upotrebljavati na način koji ne zasjenjuje radnju na pozornici“ (Dixon 2007: 360). Jedanaest godina poslije nije se, naizgled, mnogo toga promijenilo. Lepageovi operni izvođači upotrebljavaju *Stroj prstena* na razne funkcionalne načine, hodaju po njemu, uspinju se, bore se s njim, reagiraju na digitalnu scenografiju koja nastaje projekcijama po površinama *Stroja*. Kretanjama *Stroja prstena*, kao i brojnim projekcijama, svjetlosnim i drugim efektima koji se reflektiraju na površini samog *Stroja*, upravlja preprogramirano računalo, a sve u svrhu pojačavanja emotivnog utjecaja na publiku koja gleda i sluša scensko djelo određeno brojnim parametrima tradicionalne dramaturgije opernoga kazališta. Kritičari ističu kako Lepageov *Stroj prstena* stalno proizvodi *pogreške* (engl. glitch), primjerice proizvodi zvukove škripanja dok se okreće. Opisuje se i sklonost *Stroja* da se uopće ne okreće kada treba, kao i često „zamrzavanje“ projekcija na površini *Stroja* i sl., a što sve dovodi u pitanje vjerodostojnost takvih multimedijalnih ometanja izvornog autorovog djela (Tommasini 2019). Lepageovo uprizorenje održalo se na repertoaru najmanje do 2019., iako već u prikazu iz 2012. kritičar jasno ističe kako nije došlo do priželjkivana zajedništva ansambla zbog dominacije *Stroja* i njegovih „svojevlavosti“ izvedbom: „Funtu po funtu, tonu po tonu, to je najbezobraznija i

---

<sup>11</sup> *Der Ring des Nibelungen*, ciklus od četiriju opera Richarda Wagnera, praižveden 1876. Ciklus se sastoji od opera *Rajnino zlato*, *Valkire*, *Siegfried*, *Pad bogova*.

najnepotrebija produkcija u modernoj opernoj povijesti. Mnogo milijuna dolara potrošeno je na stvaranje ogromnoga slikovitog stroja sa škripavim pokretnim daskama, koji su zasjenili pjevače, čak su ih i zastrašili, a da nisu dali osobito impresivne slike.“ (Ross 2012).

„Grijeh“ stroja utoliko je veći zato što se radi o posebnoj vrsti tradicionalne kazališne izvedbe, onoj opernoj, a koja ima čvrsto zadanu strukturu glazbenih i vokalnih dionica, drugim riječima dramaturgija opere vrlo je konzervativna u zahtjevu da se ne remeti linearni razvoj emotivne dramske strukture, primjerice uvođenjem konkurentskih elemenata glazbi. Pod „konkurentskim elementima“ mislim prije svega na tonove ili šumove, a škripanje stroja usred glazbene predstave svakako je takva transgresija. Hutcheon piše kako je produkt opere i manifestan i čujan, ona je pjevana, publika se dovodi u emotivnu domenu ne kroz riječi ili akciju nego kroz snagu operne glazbe (Hutcheon 2004: 22).

Kritičar *New York Timesa* pogreške *Stroja prstena* naziva „nezgodama wagnerijanskih proporcija“ (Cooper 2018), ne zbog samih pogrešaka funkcioniranja stroja, nego zbog izravnog utjecaja pogreške na predstavu, osobito njezinu glazbenu strukturu, dakle pogreške *Stroja* nadmeću se za primat u ovoj igri stvaranja nestabilnog medijastradicionalom izvedbom Wagnerove opere. Taj nestabilni medij sastoji se i od Wagnerova djela i od *pogrešaka* stroja i od Lepageove inscenacije i od pozicije publike te mnogih drugih elemenata. Digitalna kultura kao kultura arhiva i izvedbi arhiva, kao da sve elemente koji uđu u njezino sučelje tretira kao ravnopravne elemente izvedbe, nestabilnog medija. Pogreške strojeva ljudi smatraju kratkotrajnim nefunkcionalnostima, pauzama između faza besprijeckornog funkcioniranja stroja. U kompozitnoj slici gdje je ljudska i strojna stvarnost ravnopravna, pogreška stroja (poput distorzije na kućnom TV ekranu, pikselizacije ili zamrzavanja televizijske slike zbog loše veze satelita i dr.) može biti i konstituirajući element zajedničkog produkta, nestabilnog medija. Strojni umjetnik pogreškom možda reprezentira svoju osobnost, šalje poruku ili nesvrhovito iskazuje svoju umjetničku funkciju. Umjetnost pogreške ili *glitch art* suvremeni je umjetnički trend kojim se rekreiraju tehnološke pogreške i kao takve apliciraju na umjetnička djela ili druge objekte u svrhu kreiranja umjetničkih djela, a najčešće se radi o strojno i programski izazvanim distorzijama postojećih slika ili videoprizora upotrebom elektronske statike, iskrivljavanjima, umnažanjima, simulacijama djelovanja računalnih virusa i sl. U Lepageovoj inscenaciji Wagnera u New Yorku, stroj je s pomoću pogreške postao koautorom.

### 2.3.1. Uspon boga Microsoft

Pogreška o kojoj se pisalo s najviše ironije po *Stroj prstena* zapravo nije uopće pogreška *Stroja*. Za vrijeme jedne od izvedbi dogodio se „pad računalnog sustava“, a što je za izravnu posljedicu imalo trenutačan nestanak projekcije Brunhildine planine, koja je dotad projicirana na površinu *Stroja*. Causey inače takve projekcije klasificira kao jednu od uobičajenih strategija u kreiranju multimedijalnog, a poslije i digitalnoga kazališta, a naziva je *televizualnom mizanscenom* (Causey 2006: 48). Umjesto očekivanog scenografskog elementa pojavila se projekcija znaka *Microsoft Windows* računalnog operativnog sustava. Simulaciju, artificijelnu planinu projiciranu/medijatiziranu na artificijelni scenografski element unutar artificijelnog skupa redateljskih, dramaturških i izvođačkih relacija, a sve u zgradi koja je izgrađena kao sučelje artificijelnom, zamijenio je na (duži) trenutak stroj. Dixon piše o tehnologiji koja transformira ili destabilizira ideju *uživo*, prisutnosti i realnog, i navodi LeGricea koji kaže da „trenutačna transmisija slika i zvukova stvara kulturnu naviku čitanja elektroničke reprezentacije kao da je prisutna. Naš diskurs s realnim postaje diskurs s reprezentiranom slikom, prisutnost slike nije u konfliktu s nedostatkom fizičke prisutnosti“ (Dixon 2007: 127). U ovom slučaju pred gledateljem opere odvija se reprezentacija prisutnosti svega onoga što je bilo odsutno. Phelan ističe kako „Nesigurnost ovog tijela izaziva fundamentalnu binarnost Zapadne kulture – življenje i smrt. Ali ova binarnost se urušava (...) i ponekad tijela odlaze. Nestaju. Ali svjedoci ostaju. Nekadašnji nijemi objekti postaju artikulirani.“ (Phelan 2006: 177). Ipak, gledatelji umjetničke izvedbe u digitalnoj eri ne percipiraju takav događaj samo kao pogrešku ili slučajno izazvan događaj koji je potrebno što prije sanirati kako bi se iluzija realnosti mogla nastaviti. U umu suvremena gledatelja prikazuju se latentne mogućnosti drugih izvedbi jer on je otprije pripremljen na to da su sva iskustva međusobno povezana i međusobno ovisna. Višak koji se stvara pogreškom gledatelj ne doživljava kao slučajnost nego kao dio reprezentacije izvedbe koja se odvija stalno, u pozadini. Bogovi i heroji pjevaju ispred znaka tvrtke *Windows*. Suvremeni gledatelj digitalne ere uzima u obzir različite mogućnosti pa takva umjetnička izvedba može biti posljedica nesavršenosti opreme, pogreška ljudskog operatera ili namjerna umjetnička intervencija ili neumjetnička konstrukcija. Gledatelj može pomisliti i kako svjedoči reprezentaciji *hakerskog* ili *haktivističkog* napada koji se uspio infiltrirati u predstavu i kreirati svojevrsnu situaciju digitalnog teatra u teatru. Takva je percepcija moguća jer gledatelj zna kako je izvođenje na pozornici samo jedna od bezbroj mogućih

izvedbi. Ovaj bog iz stroja, *Stroj prstena*, postaje pozornicom za „spuštanje“ nekoga drugog, *nad-boga iz nad-stroja*. Logo sveprisutne tvrtke *Microsoft – Windows* donosi odgovor na sva nerazjašnjena pitanja koja tijekom ove izvedbe postavljaju i scenski bogovi i ljudi. Pogreška, *glitch*, stroj pretvara u dramsku osobnost, u ulogu u umjetničkoj izvedbi. Primjerice, ljudski gledatelj pridodaje značenje samom događaju, medijskoj slici tako što se možda solidarizira sa strojem prepoznajući višu sudbinu kojoj se pokoravaju i izvođač i stroj i gledatelj, a koja je motiv zajedničke identifikacije i stvaranja novog, zajedničkog izvedbenog sučelja. Kao što će nestati lik koji prikazuje izvođač, i kao što će nestati/umrijeti živo tijelo izvođača, tako će nestati i projekcija, a što razotkriva sudjelovanje stroja u izvedbi. Smrtnost glumca i odvijanje smrti pred našim očima, piše Phelan, ključni su elementi doživljaja teatra (Phelan 2007: 493). Razotkrivanje postojanja nad-sustava sugerira odgađanje smrti i njezinu distribuciju u procese, odgodu katarze i pregovaranje o mogućim rješenjima, Hutcheon parafrazira Freuda pišući o dramaturgiji opere kao obrascu u kojemu je još uvijek moguće proživljavati klasičan način odnosa prema smrti koju se odgađa pričama, „tu još uvijek možemo naći ljude koji znaju kako se umire... Umiremo s junakom s kojim smo se identificirali, a opet ga nadživljavamo i spremni smo umrijeti ponovno jednako tako sigurno s drugim junakom.“ (Hutcheon 2009: 78). Kada takav junak nije više prisutan uživo, nego je prisutan i ne-živo, kada smo i sami uhvaćeni u mrežu koja tvori umirućeg junaka, naša identifikacija prestaje biti vezanom isključivo za lik nego se proširuje i na umiranje sustava.

#### 2.4. Simulcast

*Stroj prstena* u jednoj od izvedbi potpuno otkazuje, a ta pogreška uzrokuje gotovo jednosatno odgađanje početka predstave. To odgađanje otkriva postojanje usporednog izvedbenog sustava. Cooper izvještava u *New York Timesu* kako je „175 000 nestrpljivih wagnerijanaca čekalo u kinima širom svijeta na početak živog prijenosa – *simulcasta*<sup>12</sup>“ (Cooper 2018). *Simulcast* je kratica za simultani prijenos događaja uživo na više sučelja istodobno. *Simulcast* se na službenim mrežnim stranicama Metropolitan Opere<sup>13</sup> naziva *live movie theater transmissions* ili prijenos kazališta uživo u kina, a koji Metropolitan Opera provodi od 2007. Radi se o izravnom prijenosu kazališnog djela s pozornice, a koje se snima videokamerama visoke rezolucije, digitalizira i kao

---

<sup>12</sup> Simultani audio i video prijenos događanja uživo prema više recipijenata istodobno.

<sup>13</sup> <https://www.metopera.org/season/events/>



signal prenosi u kina širom svijeta. Signal se strojno dekodira i reproducira na platnu kao projekcija operne predstave. Većina kina opremljena je reprodukcijском opremom koja omogućuje projekciju slike i tona u visokoj rezoluciji. Publika koja gleda izravan prijenos opere u kinu zapravo vidi više detalja od publike koja je prisutna uživo u kazalištu. Kamere i režija TV prijenosa omogućuju odabrani pogled na detalje, lica izvođača u krupnom planu, detalja kostima i scenografije, a posebnu emotivnu dinamiku stvara izmjena planova, primjerice od krupnog plana lica pjevača do prijelaza na opći plan – total kako bi se pokazala atmosfera kada se pojavljuje projekcija na *Stroju Prstena* i dr. Publika u kinodvorani gleda i sluša operu uživo, svjesna da sudjeluje u posredovanom umjetničkom doživljaju, ali svjesna i da sudjeluje u jedinstvenoj umjetničkoj izvedbi koja se bitno razlikuje od one umjetničke izvedbe na kojoj je istovremeno prisutna publika uživo u dvorani kazališta Metropolitan u New Yorku. Publika *simulcasta* doživljava neku vrstu simultane simulacije, ali je istovremeno svjesna kako se nalazi u simulaciji, što pak ne bi trebala biti karakteristika simulacije.

Hutcheon piše kako će svaki put kada se izvodi ista produkcija, umjetnička izvedba, gledatelji vidjeti nešto drugo i individualno će reagirati na različite načine. Mogućnosti takvih odgovora i interpretacija su nebrojive i zato je „publika“ na neki način – virtualna (Hutcheon 2004: 13). Zaključak koji donosi Hutcheon samorazumljiv je u doba digitalne kulture koja nastaje iz sklopa unutarnjeg, ljudskog uma primjerice, i vanjskog – kulturnopovijesnog sloja ili vanjske memorije. Isti događaj, ako ga se promatra iz dviju različitih perspektiva, dvaju različitih referencijalnih okvira nije isti, simultanost stvara simulacije koje imaju drukčije vremenske perspektive. Za dramaturgiju digitalne umjetničke izvedbe *simulcast* zanimljiva je perspektiva izvođača takva simultanog simulacijskog predstavljanja. Operni pjevač mora zadovoljiti različite perspektive izvođenja; on/ona istovremeno jest dramski/operni lik, izvođač uloge na pozornici, pjevač (što po sebi limitira izražajne mogućnosti tijelom), biti u stalnoj vezi s orkestrom i dirigentom koji su čvorište izvedbene mreže, ali u odnosu na publiku i sami su izvođači (u dramskom kazalištu nije uobičajena takva vidljiva i izravna povezanost glumaca na pozornici sa središnjom kontrolom koja je i sama izvođač u odnosu na publiku). Operni pjevač ostvaruje izravan kontakt s publikom prisutnom uživo, ali zbog *simulcasta* on/ona istovremeno predstavlja i za kameru. Izvođač se ispred kamere osjeća kao čovjek pred zrcalom, piše Benjamin, ali je njegov odraz odvojen, prenosiv i daje se na uporabu i kontrolu nevidljivoj publici, djeluje svojom osobom, ali je lišen aure jer ne postoji kopija aure bez ovdje i sada (Beker 1986: 339). *Simulcast* ipak nije

sasvim situacija u kojoj izvođač prepušta dio svojeg identiteta kameri za neku anonimnu i svekontrolirajuću publiku. Operni pjevač zna da igra za publiku prisutnu uživo u kinodvoranama širom svijeta, koji ga vide iz drukčijih kutova nego publika u dvorani koja uglavnom ima jednu, frontalnu perspektivu općeg plana pozornice. Osim nastupa uživo, nastupa za kameru (kojim se odraz prenosi nevidljivoj publici, koja je prisutna u istom vremenu, ali se može naknadno reproducirati kao snimka stvarno nevidljivoj publici), postoji i treća vrsta nastupa „uživo“ izvođača u *simulcastu*. Umjesto da nestane s pozornice događanja, izvođač u *simulcastu* u pauzama priča o sebi ili o ulozi koju igra dajući intervju kameri ili za kameru dekonstruira proces priprema, radnji u garderobi i svega ostaloga što je za publiku uživo skriveno. Publika prisutna uživo u kazališnoj dvorani ima tehnološku mogućnost da na zaslonima svojih pametnih telefona stalno priključenih na digitalnu mrežu prati prijenos takvih intervjuja koji se simultano odvijaju iza kulisa pozornice na kojoj traje predstava koju gleda uživo. Fizička prisutnost do sada je u umjetničkoj izvedbi bila rezervirana za kazalište ili umjetnički performans, ali ne i za reprezentacije u digitalnom sučelju. Ipak, i u kiberprostoru postojala su događanja koja imaju karakter izvedbe uživo. U domeni popularnih video i računalnih igara postoje brojni primjeri, a o nekima ću pisati poslije u ovom radu, individualnog ili skupnog skretanja iz zadana obrasca igranja igre svladavanjem prepreka i prikupljanjem nagrada. Nitzl piše o *Hodu gnomova* (engl. gnome's walk) 2005., kada su se igrači mrežne računalne igre *World of Warcraft*, a koju dnevno igra desetak milijuna igrača, okupili i zajedno demonstrativno marširali u jedan od glavnih gradova igre zahtijevajući promjene u dizajnu svoje klase (Rippl 2015: 595 od 692). Igrači su namjerno odabrali, piše dalje Nitzl, biti predstavljeni kao gnomovi i svi su bili goli, a ta „maskerada“ pretvorila je demonstracije u umjetničku formu (Rippl 2015: ibid.). Nitzl piše i o jednoj zanimljivoj pojavi koja se može smatrati rudimentarnom digitalnom umjetničkom izvedbom, snimkama računalnih igara koje se nazivaju *igrajmo se* (engl. let's play), a koje uključuju i komentare igrača i publike, kao i manji ekran na kojem se vidi igrač dok igra uživo (Ripl 2015: 594 od 692). Krajem drugog desetljeća dvadeset i prvog stoljeća načelo se prenijelo na kanale uživo pa, primjerice *Twitch*, nastaju digitalna sučelja na kojima se neprestano odvija usporedna projekcija igranja računalne igre nekog igrača, vidi mali ekran s igračem koji igra u realnom vremenu i komentira, vidi i druge ekrane na kojima se vidi komunikacija s publikom, obožavateljima i sl. Dakle, ne radi se samo o promatranju ili odobravanju izvedbe igrača, kao što bi to bilo sa sportskim događanjem koji se prenosi uživo, nego i kreiranju predstavljačkog sučelja. Izvedbe više simultanih prozora i publika, bez obzira na to što su tematski

ograničene na žanr ili svrhu igre oko koje se okupljaju, jesu predstavljanje i izvođenje (sebe kao poznavatelja, kao boljeg igrača, kao velikog obožavatelja), a što može voditi i kao individualiziranju fragmenata izvedbe u smislu pojavljivanja nefunkcionalne komunikacije – duhovitih komentara, zajedničkog pjevanja, komentiranja aktualne teme izvan igre, a što sve podsjeća na mogućnost podrijetla dramske situacije iz igre, poput dionizijskih svečanosti koje su možda producirale prve, rudimentarne artificijelne dijaloge nastale iz opijene zaigranosti. Da je to moguće svjedoči i *Machinima*, posebna vrsta pravoga umjetničkog hepeninga ili umjetničke izvedbe koja se događa unutar računalne igre, a rezultat je dogovora i provedbe skupina igrača sličnih onima koji se okupljaju i igraju i komentiraju na *Twitch* platformi. O *Machinimi* ću pisati detaljnije u narednim poglavljima. U takvim *višeprozorim* sučeljima uvijek je netko prisutan uživo, a netko drugi medijatiziran ili predstavljen digitalnim predstavnikom. Bez obzira na funkciju takvih sučelja, u njima je prisutan trag izvedbe, umjetničkog performansa koji se očituje nekom vrstom nepredvidljivosti, potencijala za umjetničku situaciju izvođenjem. Ljudski korisnik zapravo igra ulogu povezača svih prozora i njihovih aktivnosti, bez njega oni bi bili prazni – arhivirani potencijal.

## 2.5. Teatralizacija vizualne kulture

Ljudski izvođač/korisnik ponajprije je *povezač*, a ne samo *inicijator* u digitalnoj umjetničkoj izvedbi. Izvedbene realnosti postoje i prije započinjanja same umjetničke izvedbe u digitalnom sučelju, a kao arhivi koji se formiraju simulacijama ili posredništvima. Povezivanje različitih izvedbenih realnosti u jednu, makar privremenu realnost, koju provodi ljudski korisnik, odgovara poziciji pregovarača koji konstruira identitet pregovaranjem značenja. Carlson navodi Geertza, koji u eseju iz 1983. *Zamagljene granice* piše kako su koncepti kulture kao koherentne strukture, jedinstvene i stabilne kulture i stabilni identiteti zamijenjeni konceptima identiteta i kulture kao konstruiranih, međusobno zavisnih i u konstantnom *fluxu* kreiranih posljedica pregovaranja (Carlson 2018: 174). Pregovaranje se odvija samo u situaciji kada postoje najmanje dva ili više različitih sustava i svojevrsni *agonalni nagon* u svakome od njih, koji ih potiče na nadmetanje u pokušaju postizanja dominacije i stvaranje jedinstvenoga funkcionalnog sustava. Umjetnička praksa hrvatske multimedijalne umjetnice Ivane Popović (1968. – 2016.), koju ona opisuje kao *teatralizaciju vizualne kulture* (Wall 2019), ilustrira postupke simuliranja cijelih

izvedbenih sustava u svrhu provođenja određenog umjetničkog ili čak istraživačkog eksperimenta. Dakle, simulirani sustav u svojoj izvedbenoj realnosti funkcionira kao realni sustav, primjerice kazališna predstava ili modna revija doista se odvija pred publikom uživo, ali je istovremeno simulirani sustav, *prozor* u kompozitnoj slici koju tvori s drugim *prozorima*. Ivana Popović otprije se koristila usustavljenim formama kao kontejnerom za provedbu svojih, u osnovi subverzivnih ideja. Osnovala je *Virus teatar Michelangelo* u Sloveniji 1992. surađujući s Draganom Živadinovom i Markom Peljhanom. Načelo rada *Virus teatra* bilo je nenajavljeno interveniranje u zagrebačke institucionalne kazališne predstave za vrijeme izvođenja, uživo. Kako bi javno izvela subverziju modne revije, primjerice u projektu *Big Blue* u kojemu su se manekeni *onesvješćivali* držeći rukama drvene haljine, proizvodila je kontekst tradicionalne modne revije (MSU 2019). Ivana Popović je sa simulacijama izvedbenih sustava otišla i korak dalje projektom *Promatrači*, iz 2011. kojim je simulirala – publiku. Od gline je modelirala tisuće malih ljudskih glava različitih fizionomija. Te glave je, u velikim skupinama, premještala s jedne na drugu lokaciju na kojoj bi se odvijali značajni kulturni događaji poput Dubrovačkih ljetnih igara 2011., ili lokacija na kojima bi se odvijao proces svakodnevnice, poput čekaonice u veterinarskoj ambulanti ili trgovačkom centru. Popović je sumirala: „Kad sam se upustila u izradu tih lica sami oni su me doveli do odmaka od njihove tehničke stvarnosti i započeli avanturu promatranja raznih rizičnih prenapregnutih situacija iz života ljudi.“ (Wall 2019).

Tako i suvremena srpska umjetnica Tanja Ostojić kreira svojevrzni izvedbeni nadsustav, a u koji inkorporira mnoštvo različitih identiteta i izvedbenih procesa koje usmjerava pregovaranjem. Tako od osobnog života kreira izvedbu s pomoću dramaturgije, pretvaranja elemenata realnog identiteta u sastavnice izvedbenog jezika. Između 2000. i 2005. realizira projekt *Tražeći muža s EU putovnicom* (engl. Looking for a husband with a EU passport). S pomoću oglasa, kojeg je ilustrirala fotografijom svojega golog tijela, „koja podsjeća više na estetiku konc-logora, radije nego na estetiku fotografija za vjenčanje...“ (Ostojić 2019), započinje proces koji se razvija u realno vjenčanje s muškarcem iz Njemačke, posljedično i u rastavu, a nakon nekoliko godina braka, i konačno formiranje identiteta samostalne umjetnice koja živi i djeluje u EU-u. Taj je identitet realan i funkcionalan u fizičkoj realnosti jer Ostojić se predstavlja na mnogim svjetskim umjetničkim manifestacijama, ali on je i dokumentirano konstruiran. Ostojić sama ističe kako se projekt seli iz medija u medij, ne samo one medije uobičajene za interaktivnu ili participativnu umjetnost nego i, primjerice „medij zakona“ (Ostojić 2019). Stvarnost je konstruirana i svaka

intervencija izvana u tu konstrukciju dosad je morala biti kompatibilna s tim konstruktom ili bi bila odbačena kao strano tijelo, ali operiranjem simulacijama, znakovima koji ne označavaju neki izvor ili samo označavaju druge znakove, digitalna kultura omogućuje stvaranje alternativnih realnosti bez hijerarhije unutar polja realno/virtualno. Sličan postupak u svojem umjetničkom i javnom djelovanju upotrebljava i hrvatski umjetnik i redatelj Dario Juričan. Juričan je tijekom 2018. i 2019. poduzeo legitimne postupke za promjenu svojeg imena u ime zagrebačkoga gradonačelnika, osobu za koju on piše kako se javno smatra šefom svih šefova<sup>14</sup> (tal. *il capo di tutti i capi*), što bi samo trebao biti uvod u posvemašnje preuzimanje identiteta, načina vladanja, dobara i svega drugoga što se vezuje za kontroverznu hrvatsku političku zbilju (Juričan 2020). Krajem 2019. Juričan je postao službeni kandidat u izbornoj utrci za predsjednika Republike Hrvatske. Pojavljivao se, zajedno s drugim kandidatima, na televizijskim sučeljavanjima, vodio kampanju po medijima, imao javne nastupe, a svu tu simulaciju izbornog i političkog sustava ironizirao je brojnim umjetničkim izvedbama. Osnovno sučelje Juričanova djelovanja zapravo je digitalno sučelje u kojem on znalački manipulira Facebook kampanjama, održavanjem digitalnih mrežnih zajednica, prezentacijom mema i sl. Juričan je uspio simulacijom sustava stvoriti umjetničku izvedbu koja oscilira između obrasca ozbiljnoga političkog djelovanja i obrasca umjetničke parodije. Njegov identitet u tako stvorenoj izvedbenoj mreži neprestano oscilira, ne samo zbog različitih publika kojima se i obraća različitim sučeljima, nego i zbog nemogućnosti definiranja krajnjeg cilja izvedbe ili njezina vremenskog trajanja uopće.

## 2.6. KadeleGrupa

Upravo zbog istraživanja umjetničke izvedbe koja nema definiran cilj izvedbe ili omeđeno izvedbeno vrijeme, a za izvedbu rabi svako dostupno sučelje, osobito ono digitalno, osnovao sam umjetnički kolektiv *KadeleGrupa*. Kolektiv je konstituiran u Berlinu 2005. kao simulacija obrazaca djelovanja umjetničkoga kolektiva. Godine 2006. KadeleGrupa predstavlja svoj prvi projekt u Zagrebu umjetničkom izvedbom *Istok jednako Zapad*, a koju najavljuje kao *simulaciju kazališne predstave*. Ta predstava, izvedena u zagrebačkom Centru za kulturu Peščenica / Kazalištu Knap, funkcionirala je formalno kao kazališna predstava s multimedijalnim elementima, ali i kao digitalna umjetnička izvedba kojoj je kazališna forma samo kontejner oformljen kako bi omogućio

---

<sup>14</sup> Referenca na naziv koji se upotrebljava za šefove mafije.

razrješenje dramske situacije digitalnom tehnologijom. Skoro deset godina poslije, 2014., KadeleGrupa kreira novu simulaciju kazališne predstave najavljivanu kao *postpunk-operu*<sup>15</sup> – *Hamlet is not dead!*<sup>16</sup>, koja je, u istraživačkom smislu, obnova i reizvedba (engl. re-enactment) elemenata dramaturgije i izvedbe projekta *Istok jednako Zapad* iz 2006. Cilj takva ponovna izvođenja bio je locirati promjene u recepciji obrazaca izvedbe koje su nastale u desetljeću između tih dviju umjetničkih izvedbi, primjerice dramaturgiji izvedbe, utjecaju digitalne tehnologije na izvođače i druge čimbenike dramaturgije digitalne izvedbe. Te promjene vidljive su i u načinu na koji publika prisutna uživo prihvaća katarzu izazvanu uz pomoć digitalne tehnologije, koja je simbolično predstavljena protoreprodukcijom metaforom, fotokopirnim strojem, a koji, poput *deus ex machina*, završava i predstavu iz 2006. i predstavu iz 2014. Manovich na primjeru izložbe o digitalnoj umjetnosti, *Bitstreams* američkog muzeja Whitney iz 2001., upozorava na načine apsorpcije i neutraliziranja izvornih umjetničkih praksi. Tehnologija i digitalna umjetnost na izložbi u Whitneyju reducirani su na dvodimenzionalne grafičke prikaze ili projekcije na ekranima postavljenima na zid poput slika s tekstualnim opisima radova postavljenim na tradicionalan, muzejski način, „novi mediji su neutralizirani, razrijeđeni i prikazani bezopasnim, slično načinu na koji danas komercijalna kultura preuzima većinu radikalnih kulturnih izvora, od hip-hopa do techna“ (Manovich 2002: 568). Trideset godina prije, nastavlja Manovich, na izložbi *Viđenje stroja na kraju strojnog doba*<sup>17</sup> (engl. *The Machine as seen at the end of the mechanical age*) prikazani su radovi stotinjak umjetnika kao cjelovite, nove umjetničke prakse nastale digitalnom tehnologijom (Manovich 2002: *ibid.*), a koje su sve preispitivale poziciju umjetnika i njegove prakse u novoj paradigmi, zadirući u srž odnosa čovjeka i stroja. Manovichevo zapažanje dobro opisuje problem s izvedbenom digitalnom kulturom. U nastavku ovog poglavlja komparirat ću dvije kazališne predstave, točnije rečeno – simulacije kazališnih predstava, a koje dijeli desetogodišnja distanca, te na toj komparaciji pokazati kako su se i u tome kratkom vremenskom razdoblju promijenili prioriteti po kojima izvedbe definiramo kao digitalne umjetničke izvedbe. Drugim riječima, dramaturgija digitalne izvedbe u predstavi koja je nastala prije i koja digitalnu tehnologiju upotrebljava eksperimentalno istraživala je i vlastite mogućnosti i potencijale u

---

<sup>15</sup> I što se tiče postžanra *punk*-antiopera, redatelj ističe da predstava koja to i nije – jer je riječ više o *punk*-koncertu, odnosno energiji između umjetnosti performansa, koncerta, audiotransformacija, zvučnih manipulacija i kazališta, a „bazirana je na glazbenim elementima punka, rocka i electro punka – inspirirana je Shakespeareovim Hamletom iz perspektive današnjega čovjeka razapetoga između mogućnosti svega i ničega“ (Marjanić u *Zarezu* br. 440. iz 2014.)

<sup>16</sup> Premijerno izvedena 25. 10. 2014.

<sup>17</sup> Muzej moderne umjetnosti (MoMA), New York

digitalnoj izvedbi, a dramaturgija predstave koja je nastala poslije i koja tehnologiju upotrebljava kao nešto prirodno i svima dostupno pokazuje znakove reteriranja povratkom na tradicionalne pozicije razvoja predstave kao primjerice, izvedbe teksta, makar taj tekst bio rekombinirana digitalna interakcija. Predstava iz 2006. *Istok jednako Zapad* arhivirana je u digitalnoj dokumentaciji, ali na način arhiviranja nestabilnog medija. Taj nestabilni medij ponovno je izveden umjetničkom izvedbom koja je 2014. nazvana *Hamlet is not Dead*. Publika prisutna uživo nazočna je na premijeri predstave *Hamlet is not Dead*. Publika prisutna mrežno, a većinom su je činili autori obaju projekata i njihovi pratitelji, prisutna je na reizvedbi predstave *Istok jednako Zapad* koja se odvija unutar izvođenja nove predstave *Hamlet is not Dead*.

### 2.6.1. Xerox katarza

Obje predstave koje ovdje navodim kao primjer, *Istok jednako Zapad* iz 2006. i *Hamlet is not dead!* iz 2014., simuliraju različite elemente kreiranja tradicionalne kazališne predstave. Simuliraju sustav kako bi tako kreirale umjetnu mrežu koju upotrebljavaju kao kontejner za vlastitu izvedbu, o kojem sam postupku pisao u prethodnom dijelu teksta kada sam pisao o radu Ivane Popović, Tanje Ostojić i Darija Juričana. Primjerice, provode se javne audicije za izvođače, odvijaju se pokusi, pokusi se razvijaju u formu istraživačke radionice, dramaturški i redateljski prvi projekt vode dva poznata institucionalna kazališna redatelja (Georgij Paro i Leo Katunarić), odvijaju se uredni protokoli medijskog najavljanja izvedbe kazališne predstave, npr. kroz kazališnu knjižicu s podjelom uloga, autorskim timom i prigodnim tekstovima o predstavi i sl. Predstava nastaje kao kooperativna suradnja kolektivnih entiteta. U tradicionalnoj dramaturgiji kazališta inovativnim načinom kreiranja predstave smatra se suradnja pojedinaca koji nastupaju kao kazališni autorski kolektivi, a što je Višnja Kačić Rogošić kao načelo rada kazališnih autorskih kolektiva nazvala skupno osmišljenim kazalištem (Kačić Rogošić 2017: 7). Umjesto jedinstvenoga kazališnog kolektiva u kojem će jednakopravni pojedinci dogovarati i usuglašavati konačnu verziju javne izvedbe, u dramaturgiji digitalne umjetničke izvedbe osmišljavanje se odvija po načelima digitalne mrežne komunikacije. U proces uobličavanja ulaze skupni entiteti, a ne pojedinci. Primjerice predstava iz 2014. *Hamlet is not dead!* nastaje kao sučelje komunikacije skupnih entiteta poput KadeleGrupe, *postpunk*-skupine *Porno Suicid*, *hardcore punk*-skupine *ElektroŽare*, plesne skupine *VeseleBabuške*, *ustanovi za kulturu Maksimir* i dr. Kačić Rogošić piše kako „pojam

‘skupno osmišljeno kazalište’ obuhvaća predstave koje ne nastaju uprizorenjem nekoga postojećeg predloška poput dramskog teksta, libreta, scenarija ili koreografskog zapisa, već se njihov ukupni izvedbeni materijal u potpunosti proizvodi, pronalazi djelomično proizveden, razvija, organizira i povezuje zajednički, tijekom radioničke faze otkrivanja novoga, a ponekad i tijekom same izvedbe“ (Kačić Rogošić 2017: 8). Osmišljavanje izvedbe događa se uživo, u prostoru, ali prostoru koji nije fizički, niti u vremenu koje bi bilo jedinstveno za sve sudionike. Većina komunikacija i kreativnih pregovaranja odvija se putem digitalne mreže i drugih oblika komunikacije tehnologijom. Neki od izvođača vidjeli su druge prvi put tek na javnoj izvedbi, a neki korisnici i koautori nikada nisu izišli iz digitalnog prostora u prostor fizičke izvedbe.

Konačna forma ne postoji, s obzirom na to da se umjetnička izvedba prenosi i u virtualni prostor te ondje postaje informacijom koja se dalje distribuira po sasvim drukčijim pravilima. Od elemenata digitalnoga kazališta korištena je tele-prisutnost izvođačeva tijela koje istu radnju izvodi uživo, živo izvođačevo tijelo u pokušaju penetracije u svoj elektronski odraz na monitoru, konstruiranje dramskog predloška internetskom tražilicom, digitalni kontrolor / kradljivac identiteta kamerom i mehanička reprodukcija identiteta u svrhu postizanja katarze. McKenzie piše kako pojava hiperposredničkih medija poput

„televizije, kasetofona, satelita, fotokopirnih strojeva, faksova, dojavljivača te informatičkih tehnologija poput digitalnih računala i elektroničkih mreža, koje imaju najzamašnije djelovanje te povezuju i podčinjavaju sve ostale (...) djeluje na sve kulture, sve organizacije i sve tehnologije jer im digitalizacija diskursa i praksa na nove i podmukle načine omogućava snimanje, preradu i reprodukciju. Strogo lokalizirane sklopove riječi i gesta sada možemo razbiti, presložiti i na dosad neviđene načine hipervezati s raznim drugim sklopovima, a sve se zbiva brzinama koje su nevjerovatne iz svake perspektive osim iz budućnosti.“ (McKenzie 2006: 45).

Ta brzina koju spominje McKenzie omogućuje kreaciju metafore sučelja, ili interfejsa, a od kojih je najpoznatija metafora radnog stola ili *radnog sučelja* (engl. desktop). Toj metafori radnog sučelja pristupamo svakodnevno kao početnoj poziciji svih naših aktivnosti na digitalnim mrežama. Laurel piše kako je metaforu radnog sučelja razvio Alan Kay 1970. u američkoj tvrtki Xerox Parc, „posuđujući nešto od rada Douglasa Engelbarta iz Istraživačkog instituta Stanford (engl. Stanford Research Institute (SRI)) iz 1960. *Xerox Alto* (1973.) bilo je prvo računalo koje se koristilo metaforom radnog sučelja i grafičkim korisničkim sučeljem (GUI), a slijedili su 1981.



*Xerox Star* radna postaja i *Apple Lisa* 1983. (Laurel 2013: 6) U Sjedinjenim Američkim Državama pojam *xerox/kseroksiranje* označava izvedbu strojnoga kopiranja dokumenata općenito, a prema tvrtki Xerox koja je 1949. proizvela prvi svjetski fotokopirni stroj za masovnu upotrebu, nazvan *Model A*. Opće pristupačno strojno kopiranje omogućilo je pojedincu da sudjeluje u svojevrsnoj materijalizaciji Benjaminove misli o tome da „tehnička reprodukcija umjetničkog djela prvi put u svjetskoj povijesti oslobađa djelo njegove parazitske egzistencije u ritualu“ (Beker 1986: 336). Tvrtka Xerox referenca je i za još jedan povijesni događaj u povijesti suvremene kulture. Stručnjaci Xeroxa prvi su na svijetu osmislili slikovno grafičko sučelje osobnog računala (preteča računalnih *prozora*) koje je korisniku omogućavalo neposrednu komunikaciju s računalom, uključujući i tehničko pomagalo, prvog posrednika između fizičke i elektronske realnosti – računalnog miša. Uprava tvrtke Xerox nije pokazala zanimanje za prijedloge vlastitih zaposlenika, nego je prezentirala i prodala njihove ideje, tada još marginalnim tvrtkama, Microsoftu i Appleu (Gladwell 2011). Obje te tvrtke temeljile su svoj daljnji razvoj na tim idejama te tako popularizirale ideju osobnog računala i postigle kontrolu nad globalnom kulturom i tržištem. Apple je, primjerice, inovativnom medijskom kampanjom prezentirao sebe kao mladenački i pobunjenički antipod orvelijanskom svijetu koji su stvorile i podržavaju tradicionalne poslovne tvrtke poput IBM-a ili Xeroxa. Obje predstave koje ovdje uspoređujem završavaju na isti način, simulacijom katarze koju uzrokuje pojava strojnog boga, *deus ex machina* – *xerox* stroja. Do katarze tehnološkim umnažanjem kao izvedbom vodili su brojni dramaturški postupci, a koji su se mijenjali i međusobno nadopunjavali ovisno o dominaciji trenutačnog izvedbenog sučelja. U daljnjem tekstu navest ću neke sličnosti i razlike u objema predstavama, koje se tiču dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, a riječ je o načinu konstituiranja tekstova izvedbi, korištenju prostora izvedbe, formiranje dramskog lika, razvoj dramske situacije i dr.

## 2.6.2. Tekstovi

U predstavi *Istok jednako Zapad* (2006.) tekst se kreira iz komunikacije ljudskog operatera i računala. Tekst koji tako nastaje izgovara se i izvedbeno uobličuje na sceni, ali razlog njegova postojanja i izvođenja nije učvršćivanje ili razrada dramske radnje nego demonstracija izvedbenosti koju jezik pohranjen u bazama podataka digitalnih mreža posjeduje kao svojstvo. Ljudski operater manipulira samo osnovnim pojmovima koje ubacuje u proces pretraživanja, primjerice: *spaljivanje*

*knjiga, revolucija, New York, ratna mučenja, CERN, Kina, pad Berlinskog zida, y2k, digitalna katarza, Krleža, Kafka, Kamov...* Naizgled nasumično odabrani, ti su pojmovi zapravo odjek prethodnih informacijskih posredništava gdje je ljudski operater samo jedan od posrednika u prijenosu informacije. Konkurenciju rezultata dviju mrežnih tražilica, Google i Yahoo, upotrebljavamo kao element gradnje dramske situacije. Tekstovi se ponavljaju reizvedbom, ali uvijek drukčijim redoslijedom, a prema novim rezultatima pretraživanja.

Predstava *Hamlet is not dead!*<sup>18</sup> (2014.) formira svoj jezik izvedbe i tekstualnim predloškom, koji isto tako nastaje odabirom tražilica iz mrežnih baza podataka. Kako je od 2008. na tražilici Google omogućeno pretraživanje glasom, tako je jedan dio tekstualnih rezultata dobiven glasovnim naredbama, što je imalo i izvedbeni učinak. Umjesto da posluže kao točke formiranja izvedbenih prizora i potencijal strategije koja bi ih složila na način da poluče očekivani scenski efekt, tekstovi dobiveni mrežnim pretraživačima podvrgavaju se daljnjim kodiranjima i dekodiranjima. Dramaturgija digitalne izvedbe, za razliku od dramaturgije dramskog teksta, ne teži proizvodnji teksta koji ima svoj početak i kraj, nego tekstovima koji mogu stvarati cikličku izvedbenu dinamiku. Tekstovi se „ubacuju“ u predstavu koja već teče ispred publike uživo, a putem različitih simulacija medijske komunikacije. Primjerice, ja se kao izvođač transformiram iz digitalnog šamana, koji je bio kostimiran predmetnim fizičkim otpacima digitalnih strojeva, u antijunaka masovnih medija koji megafonom i mikrofonom izvikuje tekstove koji bez prestanka pristižu iz digitalne mreže, dakle tekstovi bez provjerena izvora. Ponekad ih izvikujem u formi novinarskog TV prijenosa događaja, ponekad kao govor političara, a najčešće kao ritualističko ponavljanje u opijajućem ritmu. Tako primljene tekstove skupine na pozornici prihvaćaju kao materijal koji odmah dalje dekodiraju, kreiraju radnje, *punk*-pjesme, plesove, interakciju s publikom i drugo. Ovdje se radi o reizvedbi svih mogućih obrazaca, ali i njihovu usustavljenju u putanju kao i proizvođenju kompozitne projekcije koja nekomu može izgledati i kao još jedan obrazac – kazališna predstava. Tekstovi dolaze i na mnoge druge načine, putem zvučnika iz nepoznata izvora, nadzorom publike (pokušava se kamerama visoke rezolucije uvećati prikaz uključenih pametnih telefona kod publike i njihov sadržaj projicirati na ekran), putem gledatelja na digitalnoj mreži koji komentiraju tekstom što je vidljivo na nekom od brojnih uključenih ekrana,

---

<sup>18</sup> U predstavi *Hamlet is not dead!* već samim naslovom, najavljenim u medijima, označena je izvedbenost projekta. Hamlet u naslovu sugerira neku vezu sa svima poznatom Shakespeareovom dramom, dakle element kazališne izvedbe. Drugi dio naslova referenca je na svima poznatu parolu kulturnog pokreta, *Punk is not dead!*, i donosi popkulturnu izvedbenu konotaciju.

tekstom koji se ispisuje na središnjem ekranu u formi nezaustavljiva toka misli (a zapravo je preusmjereni tekst s mreže), kao i vizualnim mrežnim materijalima koji prodiru na sve ekrane i koji poništavaju svaki pokušaj stabiliziranja forme u prizorima.

Pretraživač digitalnih mreža Google „reagira“ na svaki traženi pojam tako da predloži niz rezultata, mrežnih stranica, koje su poredane po redu kojim se izračunava koliko stranica ima veza s drugim stranicama. Ona stranica koja je povezana s većim brojem drugih stranica dobiva prioritet i prikazuje se prva u rezultatima pretraživanja određena pojma. Osim prezentiranja hijerarhije rezultata pretraživanja tražilica prikazuje i dodatne podatke, metapodatke, primjerice vrijeme koje joj je bilo potrebno da producira rezultat. Pojmovi, tekstovi i podaci koje dobivamo kao rezultat pretraživanja reprezentirani su hijerarhijom (koja se očituje i vizualno), te metapodacima. Samim time oni više nisu neutralni podaci, nego su u najmanju ruku teatralizirani takvim *viškom podataka*. Višak koji se pojavljuje u interakciji umjetničkih objekata, Fried smatra pokretačem umjetničkog procesa – teatralizacijom, a navodeći Morrisa, pa i za pisani tekst tvrdi kako posjeduje svojevrsnu teatralnost, drugim riječima da je senzibilnost književnosti teatralna po sebi, da se radi o „objektu u situaciji“ koji po definiciji uključuje promatrača (Fried 1998: 153). Tekstovi koji digitalnom mrežom putuju kao objekti, provocirani od promatrača (koji je i izvođač) odjednom pulsiraju situacijama u umjetničkoj izvedbi. Primjerice, 2007. g. u zagrebačkoj galeriji „Miroslav Kraljević“, hrvatska plesna skupina *Sodaberg*, Marjana Krajač sa suradnicima Jessykom Watson-Galbraith i Oliverom Frljićem, izvodi projekt *Paris-Ariadne - Ist Layout*. Dugačak bijeli stol, prekriven računalima i drugom digitalnom opremom, postavljen je nasuprot zidu galerije na kojem se projicira slika. Izvođači sjede za tim stolom, uživljeni u komunikaciju s računalom. To je jedina scenska radnja koju obavljaju, plesna koreografija ovdje proizvodi izvođača koji je operater računala. Na zidu galerije projicira se videoslika, koja je rezultat komunikacije operatera s računalima, neprestani tok u kojem se izmjenjuju slike, videosječci, tekstovi i različiti drugi podaci dobiveni pretraživanjem digitalnih mreža. Dramska situacija stvara se u nastojanju publike da dekodira kakofoniju signala, da pronade sintezu u ponuđenim izmjenama podataka i formi. Traženje sinteze posljedica je pozicije gledatelj/objekt iako je to stanje dobiveno dramaturgijom mreže, distribucijom podataka bez hijerarhije. Krajač u tekstu za katalog projekta piše kako

„postavljanje inscenacije u prostor umjetničke galerije donosi fluidnost njezina oblika, a to je hibrid izložbe / orkestracije / inscenacije u kojem ga svi nematerijalni elementi i njegov statički karakter koji proizlaze iz mogućnosti petlje definiraju kao instalaciju, a glazba, kao i izravno slanje

vizualnih materijala s Interneta u realnom vremenu, daju cijelom setu karakter izvedbe“ (Krajač 2007).

Teatralizacija računalnog sučelja odvija se istovremeno kada i teatralizacija sučelja u fizičkoj realnosti (što se odvija i koncepcijski, prostor galerije pretvara se u kazališni prostor), a ta teatralizacija ne odjekuje potpuno i konačno u živoj izvedbi nego se, putem tekstova kao objekata izvedbe, raslojava po različitim izvedbenim digitalnim sučeljima i njihovim divergentnim izvedbenim vremenima. U predstavama KadeleGrupe koje ovdje opisujem, tekstovi se distribuiraju logikom hakerske aktivnosti, drugim riječima, formiraju se kao računalni virusi kako bi širenjem alternirali prostor i vrijeme koje je „domaćin“ otprije uspostavio kao svoju konstantu.

### 2.6.3. Dekodiranja

*Hamlet is not dead!* (2014.) započinje projekcijom na velikome zidnom platnu koja je *direktan video prijenos*<sup>19</sup> s nogometnog terena gradskog stadiona u Zagrebu. Vidi se kako skupina mladih, *poludivljih* ljudi, komada i jede obamrlo tijelo nekog, na Zemlju palog, astronauta. Prostor izvedbe je dvorana sa stolovima prepunim tehnološke opreme, a za kojima stoje ili sjede operateri, izvođači, tehničari, publika i dr. Prostor izvedbe prenosi se *simulcastom* izravno s gradskog stadiona, a proširuje se i ekranima postavljenima na više mjesta po prostoru, od velikoga projekcijskog platna, više srednjih projekcijskih platana po zidovima i više manjih računalnih i drugih ekrana po stolovima. Nekoliko snimatelja slobodno se kreću po prostoru snimajući događanja i ljude. Te snimke prenose se u realnom vremenu na projekcije, na mrežne stranice i sučelja pametnih telefona. Na jednom dijelu snimaka intervenira se vizualnim efektima i filterima te se tako obrađeni, s dodanim podacima – viškom, reprezentiraju u predstavi. Kao digitalni šaman izvodim tekstove na način da upotrebljavam izvedbene obrasce: *ex cathedra* opis Shakespeareove drame, reportažno javljanje s mjesta događaja, euforično slavljenje vlasti od medija, opisivanje događaja u realnom vremenu izvedbe kako bi im dao sasvim drugo značenje od očitoga... Prisutni izvođači, članovi dva *postpunk*-banda, *techno* glazbenici, vizualni umjetnici i performer, glumci, plesači i operateri kamera moje izvedene tekstove tretiraju kao informacije te ih prenose u svoje kôdove i kreiraju glazbene sekvence i cijele brojeve koje odmah izvode, započinju dijaloge,

---

<sup>19</sup> Tako je najavljen i opisivan iako se radilo o snimci.

sekvence radnje i dr. Opis tih sekvenci koje izvode skupine u izvedbi upisujem odmah natrag u digitalno sučelje, tražilice, blog, forume. Kada internetska tražilica Google izbaci rezultate pretraživanja prema mojim upisima, ja glasno iščitavam rezultate pretraživanja plasirajući ih natrag u izvedbu. Tu opet postaju materijalom koji se u beskrajnoj petlji remedijalizira postajući drugim, a koje se opet opisuje i naknadno upisuje. Takav postupak stalna započinjanja rada nekog medija i onda naglog prekida i urušavanja svake započete dramaturgije zapravo je namjerno izazivanje dramske situacije koja svoj ritam usklađuje s ritmom digitalne tehnologije. Tako se stvara određena realnost koja ima svoju funkcionalnost. Digitalni hipermediji umnažanjem medijacije postižu učinak punoće, punoće iskustva koja onda može biti uzeta kao realnost. Sve su to strategije remedijacije. Umnažanje medija namjerno ne upozorava ni na što osim na same sebe (Bolter i Grusin 2000: 21).

U predstavi *Istok jednako Zapad* (2006.), tekst koji se dobiva pretraživanjem interneta uvodi se posredničkom tehnologijom u izvedbeni prostor na način koji je još uvijek centralizirana kontrola; tekstove selekcionira dramaturg, a tehnički operater vraća ih u prostor izvedbe. Izvedba se odvija tako da tekst dekodiran u izvedbenu informaciju uzrokuje ponašanje tijela ili gestu kao obrazac koji publika prepoznaje iz kolektivne memorije i kojemu tako daje konotacije. Tako se uspostavlja dramska situacija koju ne tvori dramski tekst nego situacija izvedbe koja naknadno upisuje tekst ili neki oblik teksta. Dramativna i narativna struktura nisu jednake jer „Dramski tekst je otvoren jedino dramskom situacijom“, piše Zuppa (Zuppa 1995: 168). Mogućnost da situacija prethodi tekstu osnažena je dramaturgijom ove umjetničke izvedbe, koja tekstove tretira digitalnom tehnologijom, kao dio kompozitne slike, dakle kao privremeno stabilne objekte.

Predstava *Hamlet is not dead!* iz 2014. nazvana je *postpunk-operom* zato što je u formalnom smislu kreirana postupcima koji su slični dramaturškim setovima *punk* i *postpunk kulture*, kao i općenito postupcima nove glazbene kulture koja nastaje na osnovi kompiliranja obrazaca, glazbenih *samplova* ili čak rekonfiguracijom postojećih glazbenih brojeva. U predstavi *Hamlet*, dva *postpunk* glazbena sastava, *ElektroŽare*<sup>20</sup> i *PornoSuicid*<sup>21</sup>, u stalnom su stanju pripravnosti, visoke napetosti koja proizlazi iz potrage za jezikom. Signal im pristiže u realnom vremenu izvedbe, ali je izveden iz digitalnih mrežnih komunikacija, dakle nema prvotnog izvora. *Punk*-skupine signal dekodiraju u jezik, a jezik kodiraju u izvedbu, *punk*-nastup. Iz takve glazbene sekvence pokreće se

---

<sup>20</sup> Zagreb

<sup>21</sup> Split: Vinko Barić, Gildo Bavčević, Marko Marković

autokoreografija svih izvođača i stvara se dramska situacija. Scenska radnja nije kooperacija radi postizanja zajedničke vanjske slike prema publici nego neprestani sukob, antagonizam i nadmetanje. To se očituje u različitim formama dekodiranja ulaznih informacija, koje se u izlaznim putanjama sukobljavaju, a sukobljavanje ponekad eskalira do fizičkog obračuna.

Visoku napetost tekstovima s digitalnih mreža u svojim umjetničkim izvedbama izvodi i bivša pankerica, članica riječkog *punk*-sastava *Klaus*, a sada međunarodna zvijezda umjetničkog performansa, hrvatska vizualna umjetnica Nora Turato. Ona ističe kako „neprekidno traži jezik“ (Kiš 2019). Turato svoje umjetničke performanse uobličava izvedbom govorenja tekstova koje pronalazi na internetu, kao što su „objave na Twitteru, vijesti, filmovi, književnost, videoblogovi, pisani blogovi, *reddit*, tulum, sve ulazi i odzvanja u mojim scenarijima“ (Kiš 2019). Goldstein upravo na primjeru Nore Turato primjećuje kako je jezik odavno prešao iz Austinova izvedbenog izričaja u neku vrstu izvedbenog ludila dvadeset prvog stoljeća „gdje riječi i fraze izbijaju iz svih kutova (oglas, *rap*-pjesme, objave u društvenim medijima, članci, politički govori, sociološke studije, rijetke knjige) te odzvanjaju kao rikošet u eteru slobodnom od konteksta (‘zmajska energija’, ‘vozilo za financiranje na bazi etherneuma’)“ (Goldstein 2018). Povratak jezika iz digitalnih baza podataka u umjetničku izvedbu tijekom uživo dokazuje i praktičnu funkcionalnost dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe. Podaci nisu memorirani u bazama podataka kako bi ostali zauvijek pasivni u stabilnom sustavu, nego da bi bili dovedeni u relaciju s drugim podacima, a što po sebi formira izvedbenu situaciju. Ako se ovaj proces odvija unutar snimljenog elektronskog ili digitalnog okruženja, primjećuje Dixon, ono što je virtualno jest medij, nerealan ili rastjelovljen, a ne ljudski izvođač unutar njega. U izvedbenim umjetnostima, bio to teatar, ulični ugao ili ekran računala, nije medij poruka (niti je ikada bio), nego je to izvođač/performer“ (Dixon 2007: 215). Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe operira i nečim tako klasičnim kao što je tekst, ali to čini u svrhu alterniranja kodifikacija izvedbe. Težnja digitalne kulture za automatizacijom, kodifikacijom, optimalnom upotrebom mogućnosti stroja naizgled je u koliziji s dramskom izvedbom. Pavis piše kako umjesto redukcije dramske izvedbe na shematski nacrt, u kazalištu pretpostavlja koncepciju kôda koji nije unaprijed utvrđen, koji se stalno mijenja i koji je predmet hermeneutičke prakse (Pavis 2004: 186). U digitalnom okruženju izvedba može poprimiti obilježja funkcionalnosti stroja. Primjer je digitalni nematerijalni stroj *IFTTT* (engl. if this than that – ako ovo onda ono), koji je u funkciji od 2011. Pretplatom na ovaj servis korisnik automatizira određene procese svojega svakodnevnog života s pomoću jednostavnih programa, *aplettsa*. Svaki dan stroj

obradi više od dvadeset milijuna zahtjeva. Na primjer, ako korisnik učita fotografiju na neku društvenu mrežu, automatski će se isto pojaviti na njegovu Facebook profilu. Postupno, *IFTTT* prodire i u fizički svijet, moguća je automatizacija paljenja kućnog svjetla, klimatizacijskih uređaja i sl. Zahtjevi ulaze u proces obrade s pomoću tzv. *triggers*, okidača koji „okida“ akciju, započinje radnju u digitalnom, a izvodi je u fizičkom prostoru. Okidači su tekstovi, tekstualne upute. Tekstovi se i u digitalnoj umjetničkoj izvedbi slijevaju iz baza podataka u materijalizaciju izvedbe tijelom. Umjetničku izvedbu u kojoj se sudar tih oprečnih sila materijalizira u tijelu izvođača uživo, možemo nazivati i digitalnom jer izvođač svoj identitet formira kao operativno sučelje u kojemu se tekstovi izvedbeno ostvaruju, postaju pokretačima. Publika kognitivno i empatički percipira izvedbeno virtualno tijelo (oprečno računalno simuliranu tijelu) kao uvijek utjelovljeno materijalno meso. Neovisno od medija, piše Dixon, „performerska ontologija je kroz sva stoljeća virtualna i simulakralna, a meso čak i virtualnog performerera ostaje solidno i neće se rastopiti“ (Dixon 2007: 215).

#### 2.6.4. Pomicanje izvedbenih prostora kroz vrijeme

Obje predstave KadeleGrupe namjerno započinju na otvorenom, javnom prostoru, *Istok jednako Zapad* (2006.) u dvorištu ispred Centra za kulturu Peščenica, a *Hamlet is not dead!* (2014.) na parkiralištu ispred Centra za kulturu Maksimir. Obje predstave zapravo započinju još i prije, preko mrežnih stranica konstruiranih kao sučelje za razmjenu podataka o predstavama. I fizički trg – otvoreni prostor, i virtualni trg – mrežna stranica, jesu mjesta javnog okupljanja.

U predstavi *Hamlet is not dead!* (2014.) javno okupljanje jest parodija javne sfere. Takva javna sfera zauzeta je funkcijama koje onemogućuju slobodan pristup javnosti, predstava se bori za prostor između parkiranih automobila čiji vlasnici moraju plaćati parkiranje na prostoru koji su financirali svojim sredstvima. Publika pasivnim promatranjem na sebe preuzima izvedbenu funkciju onoga tko je u strahu – promatra šutke gotov izvedbeni čin. Publika okupljena pred ulazom u zgradu promatra muškarca odjevena u bolničku odjeću kako trči parkiralištem, bježeći između automobila. Za njim trči, tražeći ga, drugi muškarac, odjeven u gaće i gornji dio poslovnog odijela, a na glavi nosi velike plišane zečje uši. U desnoj mu je ruci pištolj. Kada pronađe prvog muškarca, skrivenog između dvaju automobila, puca u njega bez razmišljanja, provjerava je li ga ubio i kada je u to siguran, počinje vikati: „Ja sam sada kralj!“ Dolaze dva laboranta, odjeveni poput inženjera

koji upravljaju nuklearnim centralama. Podižu truplo ubijenoga i nose ga kao vreću u unutarnji prostor zgrade. Publika ih slijedi unutra. Marjanić točno primjećuje kako su laboranti „medijska slika ebole što je još samo jedna slika medijske zaraze strahom“ (Marjanić 2014). Umjesto započinjanja predstave Hamletom i pojavom duha u gluho doba noći i ispred nekolicine okupljenih, *Hamlet is not dead!* (2014.) započinje javnom izvedbom pretvaranjem tijela u duh ili eluzivnu informaciju koja se može interpretirati, manipulirati i ponovno upotrijebiti u drugom kontekstu. Naracija oko Hamletova oca kralja, njegova ubojstva, svedena je na jednostavan scenski čin koji živo tijelo pretvara u informaciju, informaciju oko koje će se izgraditi predstava, reprezentacija. Tehnologija kao element dramaturgije izvedbe te 2014. već je spremna za produkciju necentralizirane digitalne umjetničke izvedbe.

U ranijoj predstavi *Istok jednako Zapad* (2006.) početak se odvija u dvorištu ispred zgrade kazališta ispred okupljene publike, ali se izvedbeni prostor kreira tehnologijom koja je još uvijek centralizirana i kontrolirana. Zato je i jedna od točaka gledišta predstave razvijanje spoznaje o otprije remedijaliziranom identitetu publike prisutne uživo. Naime, javna sfera predstave već je otprije uspostavljena u digitalnom prostoru, kao mrežna stranica predstave, a onaj dio publike koji toga još nije svjestan, postat će u finalu predstave – digitalnom katarzom. Hartley se već 1992. pita, kako piše Poster, gdje je javna sfera, gdje je to mjesto na kojemu se događa interakcija građana u kojoj stvaraju stavove kojima se javna politika treba prilagoditi i tvrdi da su javna sfera sami mediji: „Televizija, novine, časopisi, fotografije, popularni mediji modernog razdoblja, jesu javno dobro, mjesto na kojemu i s pomoću kojega se javnost stvara i opstaje“ (Poster 1996: 203). Predstava započinje bez uvoda, prostor odjednom zasipaju informacije, primjerice tonska snimka nacističkih govora o spaljivanju knjiga, vojne koračnice, projekcije dokumentarnih snimaka spaljivanja knjiga u svibnju 1933. na trgu ispred Državne opere u Berlinu, zvukovi masovnih okupljanja poput sletova, vojnih parada, stadionskih sportskih spektakala i dr. Svi ti video i audio elementi zapravo su projekcija podataka koji se *skidaju* s interneta u realnom vremenu. Radnja *skidanja podataka* namjerno je otkrivena svima, u funkciji je izvedbe, operater sam ja i vidljiv sam publici, okružen računalima i drugom tehnologijom. Postoji određena dramaturgija tehnologije koja se pokreće fascinacijom publike tim ostatkom rituala. Tehnologija je još uvijek oruđe posvećenika, distanca, zastor između javnog prostora i svetišta u kojem pristup imaju samo odabrani... Stvara se neka vrsta žudnje onih koji sudjeluju u ritualu, žudnje za pretvaranjem svoje pozicije iz liminalnog u



realizirano. Računalna tehnologija kreira jedan novi odnos prema problemu distance, ona je istovremeno posvećena i istovremeno otvorena.

U izvedbenom dvorištu predstave *Istok jednako Zapad* (2006.) publika primjećuje odvijanje izvedbe tek kada izvođači tijelom reagiraju na podatkovne podražaje. Postupak je sličan formiranju naizgled *spontano koreografiranih* skupina u javnom prostoru, tzv. *flash mobu*, a kada se formira organizirana, primjerice plesna, točka od ljudi koji su do maloprije bili obični prolaznici. Sudionici *flash moba* najčešće ne poznaju jedni druge i koordiniraju mjesto i vrijeme nastupa digitalnom komunikacijskom tehnologijom, društvenim mrežama ili tekstualnim telefonskim porukama. Njihova izvedba nije uvježbana nego je prizivanje memorije izvedbe, a koja se formira s pomoću neke vrste okidača, kratkih verbalnih uputa ili prezentacije videozapisa željene koreografije. To što ljudi koji se međusobno uopće ne poznaju imaju mogućnost zajedničkog i koordiniranog djelovanja, s pomoću tehnologije, Rheingold smatra začetkom novog oblika društvenog prosvjeda, a prvi uvodi pojam *smart mob* opisujući skupinu koja ima kolektivnu svijest i organizira se tehnologijom (Rheingold 2002: 439 od 688).

U dvorištu izvedbe predstave *Istok jednako Zapad* 2006. izvođači vatrom pale veliku hrpu knjiga. Izvođači posežu za vlastitim memorijama obrazaca scenskog izražavanja te ih kopiraju u fizičku realnost trenutačne izvedbe. Isto tako primjetna je mimika, osobito u području tjelesne gestikulacije ili koreografije, dominantnog pripadnika skupine, onoga koji prvi započinje radnju. Dovoljan je mali poticaj nekog člana skupine kako bi se svi ostali članovi formirali u istovrsnu formaciju. Scenski efekt koji se tako ostavlja na publiku odaje dojam prethodno koreografiranog i do preciznosti uvježbanoga skupnog koreografskog izraza, iako se radi o improvizaciji nastaloj kao odjek nekoga prvotnog impulsa pokrenuta iz neke od baze podataka ljudske memorije potaknute podacima koje ja, u ulozi tehnološkog operatera, neprestano „skidam“ s mreže i emitiram u izvedbeni prostor. Izvođači rukama kupe pepeo nastao spaljivanjem knjiga i miješaju ga pljuvačkom u crnu boju. Tako dobivenom bojom od spaljenih knjiga na velikoj bijeloj ploči ispisuju riječ *Kraj*, ali binarnim kôdom, jedinicama i nulama. Ploču, koja simulira ekran računala, i na kojoj je ispisan binarni kôd podižu visoko u zrak. Započinju neku vrstu rituala obožavanja, klanjaju se ploči, posežu rukama da bi je dotakli kao neku svetu relikviju, na usnama im se čita nevidljiva molitva, pogled im je zanesen kao da gledaju u ukazanje neke nebeske pojave, sve prati glazba starinskih ritualnih instrumenata poput mijeha. Prizor je scenski uspostavio prikaz cikličkoga kretanja signala. Miješanjem pepela spaljenih knjiga s pljuvačkom dobiva se tinta kojom

se pak ispisuje jezična poruka u binarnom kôdu. Sve što je kreirano na taj način podvrgava se procesu prijenosa i dekodiranja na način kako to opisuje Hayles: teorija pravi veliku razliku između poruke i signala. Poruka ne dolazi uvijek na svoje odredište. U smislu teorije o informacijama, nijedna poruka nije poslana. Ono što je poslano jest signal. Tek kada je poruka kodirana u signalu za prijenos kroz medij – na primjer, kada se tinta ispisuje na papiru ili kada se električni impulsi šalju na telegrafске žice – ona preuzima materijalnu formu. Sama definicija ‘informacija’, dakle, kodira razliku između materijalnosti i informacija (Hayles 1999: 31).

U predstavi *Hamlet is not dead!* (2014.) publiku u unutarnjem scenskom prostoru, dvorani, dočekuje dramska situacija koja je već odavno počela, svojevrsno odigravanje memorije koje i samu publiku prikazuje kao sudionika. Središnja memorija, koja je i memorija publike, jest videosnimka događaja Snimka memorije događaja s parkirališta – ubojstvo kralja, neprestano se reproducira, u videopetlji, sve do završetka predstave. Druga videosnimka koja se projicira publici jest izravan prijenos s terena gradskog stadiona gdje djeca proždiru astronauta. Istim načelom reproducirat će se i drugi događaji kojima će publika prisustvovati uživo u predstavi, kao videosnimka memorije zajedničkog događaja. Publika koja u digitalnoj umjetničkoj izvedbi promatra tehnologiju jest publika koja je otprije sudjelovala u kiberprostoru. Publika je otprije naučila predavati svoj identitet kameri ili sudjelovati u izvedbama kiberprostora. Ona računalnu tehnologiju prepoznaje ne samo kao dio umjetničke izvedbe već i kao umjetničku izvedbu samu, onu u kojoj sama sudjeluje. Zato remedijacija podataka s digitalnih mreža u simboličnu razinu predstave, umjetničke izvedbe, izaziva poznato stanje, a ne odbijanje ili distancu. Kako piše Poster, citirajući Mitchella, heterogeni prozorski stil mrežnih stranica na internetu sugerira proces performansa radije nego završenog umjetničkog djela (Poster 2004: 6). Prepoznajući obrasce izvedbe podataka publika aktivira autoreferencijalni obrazac, identifikaciju sa samim činom, jer i ona sama je dijelom umjetničke izvedbe. Publika to prepoznaje zato što je svoj identitet i otprije predavala heterogenim *prozorima* interneta, različitim ekranima i kamerama telefona.

#### 2.6.5. Likovi

U predstavi *Hamlet is not dead!* (2014.) postoje profilirani dramski likovi, za razliku od predstave *Istok jednako Zapad* (2006.) u kojoj nema nijednoga dramskog lika koji bi se izdvojio iz skupne izvođačke akcije. *Hamlet is not dead!* (2014.) tekst digitalne izvedbe ostvaruje u samoj

predstavi, a kroz neprestanu obnovu reprezentacije već uspostavljenih obrazaca. Zato se svaki događaj u predstavi snima, izobličuje, montira, i kao takav posreduje i ponovno izvodi u realnom vremenu predstave kroz projekcije ili kroz *streaming* na digitalnoj mreži. Dramski likovi pojavljuju se praćeni sjenama prethodnih izvedbi pa su odmah predstavljeni dvostruko, primjerice: Stari Kralj – Novi Kralj, Ofelija – Majka Kraljica, Hamlet Biti – Hamlet Ne Biti i dr. Te uloge preuzimaju ponekad isti izvođači, ponekad različiti, a ponekad se poput funkcija sele s izvođača na izvođača. U digitalnoj umjetničkoj izvedbi *Hamlet is not dead!* (2014.) likovi ne mogu više razviti svoju upisanu dramsku situaciju, oni su odavno „pročitani“ i „odgledani“. Likovi se zato reprezentiraju samima sebi, prati ih sjena onoga što bi htjeli biti (ili ne biti). Postoje i daljnje, neimenovane osobnosti povezane s likovima, a te se očituju u projekcijama na ekranu i na mrežnim stranicama predstave. Dramski lik postoji jer je reproduciran u bezbrojnim inačicama i samo je nositelj funkcije publici otprije poznata lika. U ovoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi lik gleda sebe kako se u realnom vremenu pretvara u nove inačice funkcije koju nosi. Samim time dopire se i do gledatelja čiju se sigurnu poziciju dovodi u pitanje. Čale Feldman navodi kako Grivelet povodom Shakespeareovih inačica umetnute predstave piše o toj gledateljevoj nesigurnoj poziciji, „jer gledatelj se instinktivno smatra zbiljskijim od predstave koju gleda, pa takav zaključak prenosi i na odnos umetnuti gledatelj – umetnuta predstava, što pobuđuje njegovu identifikaciju s okvirom, koja ga identifikacija, međutim, povratnim učinkom irealizira, pa se empirijski gledatelj počinje pitati nije li i sam tek umetnuti gledatelj neke predstave u predstavi“ (Čale Feldman 1997: 35). Ne postoji dramaturška ili redateljska težnja da se dubliranjem identiteta pojedinih likova postigne dramski efekt koji bi publici trebao osvijetliti vlastitu poziciju na „pozornici života“, već je postojanje drugog lika memorija onog prethodnog, stalni izvedbeni model koji u svakom trenutku može preuzeti identitet dramske funkcije i nastaviti izvedbu. Dramski je lik fikcionalan, ali njegov duplikat proizišao iz digitalne realnosti i otjelovljen u izvođaču uživo jest nadfikcionalan i kao takav ima izravan učinak na zbilju gledatelja koja se više ne sastoji samo od fizičke realnosti. Čale Feldman dalje ističe De Marinisovu tvrdnju kako „predstava uvijek, osim teatarskih učinaka, izaziva i učinke zbiljnosti, ne samo u smislu simulacije-udvostručenja zbilje, (...) nego i u smislu učinkovita proizvođenja kao proizvođenja smislova, zbivanja, doživljaja“ (Čale Feldman 1997: 38).

U predstavi *Istok jednako Zapad*, deset godina prije predstave *Hamlet is not dead!* ne postoji nijedan definirani lik, a ulogu junaka koji se kretanjem prostorom razvija u dramskoj

situaciji preuzeo je korisnički kolektiv, zbroj svih podataka/uspomena na doba junaka i doba antijunaka, a otjelovljen u fizičkoj realnosti kao skup koji se kreće izvedbenim prostorom – publika predstave. Publika predstavom *Istok jednako Zapad* prolazi na sličan način kako prolazi kroz virtualne prozore digitalna sučelja, značenje i moguće razrješenje stvara se svakom novom interakcijom, a ne konačnim ciljem. O tome piše Hanson kao o *hakerskoj etici*, a čije su vrijednosti oblikovale razvoj novih medija (Hanson 2013: 346). Hanson, navodeći Levyja, ističe ključna načela *hakerske etike*, primjerice slobodan pristup računalima i podacima na njima, promociju decentralizacije i nevjerovanje birokratskim autoritetima koji namjerno skrivaju informacije i pravilima kontroliraju tko im može pristupiti i sl. Za razmatranje dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe najvažniji princip *hakerske etike* jest zahtjev da se osobu procjenjuje prema njenim sposobnostima, a ne tradicionalnim kriterijima kao što su dob, rasa, pozicija, spol, jer: „na internetu (...) ljudi su u mogućnosti kreirati vlastite identitete koji mogu i ne moraju korespondirati s njihovim aktualnim identitetima. U biti, to je produžetak višestrukih uloga i identiteta koje ljudi oduvijek imaju. Simultano se može biti učitelj, roditelj, partner, dijete (...) korisnik može proširiti svoj identitet, promijeniti svoj spol, rasu, podrijetlo... Kad je sve što netko o tebi zna samo tvoja *e-mail* adresa, slobodan si biti što želiš.“ (Hanson 2013: 347). U predstavi *Hamlet is not dead!* (2014.) upisuje se novi identitet publike, a ne izvođača, jer publika se skupno i pojedinačno identificira interakcijom sa sučeljima koje stvara predstava, kako bi se dovela u stanje otpuštanja svih dotadašnjih identifikacija. Ta predstava nema razrješenja jer uspostavlja stanja bez kraja.

#### 2.6.6. Čvorišta kao mansije

Predstava *Istok jednako Zapad* (2006.) iz javne sfere prelazi u prostor posvećenosti, prostor tajnog znanja, a u koji mogu ući samo *posvećenici ploče s binarnim kôdom* koja se nosi na čelu svojevrsne procesije predvođene plesom i glazbom šamana digitalnog doba. U unutrašnjosti zgrade procesija izvođača i publike proći će kroz nekoliko izvedbenih prostora, prije nego se opet zateknu u javnoj sferi, dvorištu otvorenom svima, a iz kojega su i krenuli. Prostori izvedbe su: dugački hodnik s više otvorenih „prozora“ u novi svijet, u prizor koji se odvija „unutra,“ gledalište kazališne dvorane pretvoreno u istraživački laboratorij memorija, pozornica kazališta odvojena spuštenim zastorom od gledališta, na kojoj se odvijaju istodobne predstave nastale prema statističkim podacima o hijerarhiji pristupljenosti prozora u prizoru u hodniku.

U predstavi *Hamlet is not dead!* (2014.), publika iz javne sfere, izvedbe na parkiralištu ispred zgrade Centra za kulturu, ulazi u zatvoreni prostor dvorane za izvedbu. Dvorana je oslobođena od tradicionalnih značenja izvedbenog prostora, nema gledališta ili pozornice. Izvedbeni prostor označen je stolovima prepunjenima tehnikom i različitim instalacijama (većinom citatima različitih projekata i izložaka *device art* praksi), brojni ekrani postavljeni su posvuda po prostoru. Na ekranima se projiciraju memorije iz digitalne mreže, memorije neposredno proživljenih izvedbenih događanja u predstavi i memorije realnog vremena izvedbe, ali distorzirane i alternirane. Publika proizvoljno može izabrati na koji će način sudjelovati, sjedeći uz stolove/mansije ili kretati se proizvoljno po prostoru. Ne samo da se gubi razlika između gledališta i pozornice ili publike i izvođača nego se uspostavlja vidljivost dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, jer se mansije/stolovi protežu u beskrajnu izvedbu, pa čak i u kiberprostor sugerirajući da je cijela predstava možda samo odjek odavno započetih procesa. Marjanić piše o svojevrsnoj situaciji hepeninga koja se oblikovala i u samom pristupu publici koja je sjedila oko izvedbenih postaja: „Dvorana je, naime, bila podijeljena na niz scenskih postaja-mansija na kojima su se odvijali određeni prizori hamletišta – suvremenoga medijskoga stratišta, tako da je publika gotovo dijelila prostor izvedbe s nekim izvođačima/izvođačicama“ (Marjanić 2014). U ovoj predstavi mansionsku poziciju / poziciju čvorišta preuzimaju likovi. Oni su zapravo prostorne koordinate očekivanja koje proizlazi iz upotrebe obrazaca, dramskih i izvedbenih ili čak širih kulturoloških. Topografija predstave *Hamlet is not dead!* (2014.) organizirana je poput virtualnog prostora, koji karakterizira određena statičnost fizičkog i gotovo halucinogena kretanja virtualnog. Prozori, mansije, ekrani, podaci, sve se to prepliću u pulsirajućem ritmu predstave, ritmu koji se uspostavlja legitimnom ravnopravnošću kretanja neživih i živih izvođača.

U predstavi *Istok jednako Zapad* (2006.) svi prisutni uživo u neprestanu su kretanju, i izvođači i publika prodiru kroz prostore procesijom, a zatim u hodniku sa sobama nasumičnim odabirom. I jedna i druga predstava produžuju se i u kiberprostor i beskonačne koordinate stalno iznova stvaranih mreža. Lunenfeld pojmom *Digitalni dérive* opisuje stalno stanje nedovršenosti virtualnih okruženja „zato što se uvijek mogu učiniti nova povezivanja, zato što nove internetske stranice niču svaki dan te će i ono što je već katalogizirano biti izmijenjeno do vašeg idućeg dolaska“ (Peović Vuković 2011: 4). Hodnik u kojem se istodobno odvija više prizora simulacija je računalnog sučelja, na kojem je istovremeno otvoreno više „prozora“ s informacijama ili zabavnim sadržajem. Publika ima dvadeset minuta da prođe hodnikom i kroz prozore promatra postaje.

Publika proizvoljno može mijenjati svoj pravac kretanja, a time je dovedena u situaciju da samostalno (kao pojedinac ili manja skupina) bira vremensku liniju kojom gleda predstavu i tako konstruira vlastitu predstavu unutar predstave. Postaje sadrže unutarnju dinamiku, ali su po sebi fiksirane u prostoru i vremenu, drugim riječima, to su mansije koje sadrže fiksnu sliku drame. Prizori su: *Žudnja / New York, Prisutan u Ekranu, Ukazanje digitalnog boga, Žrtvovanje za dobrobit zajednice, Samoubojstvo neprilagođenih, Transvestitski peep show, Ratni logor, Teleprisutnost*. Svaka mansija konstruira svoju vlastitu dramu, i to od hibrida digitalne tehnologije i tijela izvođača uživo. Dojam je kako svaka soba/mansija djeluje po načelu neke svoje mikrodramaturije, te da bi mogla u tom smislu funkcionirati kao samostalna predstava. Takvo prostorno odvijanje drame koje vrijeme tretira ciklički, a ne linearno, imanentna je i dramaturgiji srednjovjekovne mansije. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe namjerno postavlja fiksne prostorno-izvedbene točke koje od publike zahtijevaju aktiviranje vlastite memorije i memorirane interakcije s pojmovima i obrascima ponuđenim u izvedbi. U predstavi *Istok jednako Zapad* (2006.) bilježeno je kretanje publike kao statistički uzorak, brojanjem ulazaka u pojedine prostorije/mansije i upisivanjem podataka nastaje rudimentarna mapa profilacije publike, koja se upotrebljava za razvoj situacije u kasnijim prizorima izvedbe. „Na mreži uvijek proizvodimo, ali istovremeno i konzumiramo“, piše Peović Vuković, jer „...nije riječ samo o građenju vlastitog identiteta, dizajniranju avatara ili okoliša, općenito produkciji teksta, nego su sve ove proizvodnje uključene u ciklus distribucijske okupacije prostora Mreže i dio su šireg – neprekinutog *lifestreama*. U tom smislu virtualni svijet nije neka prezentacijska nadopuna stvarnom, već prostor proizvodnje entiteta, odnosa, društvenih prostora, itd.“ (Peović Vuković 2011: 6).

#### 2.6.7. Pozornice podataka

Gledatelji predstave *Istok jednako Zapad* (2006.) nastavljaju procesijski hod. Nakon apsolviranja izvedbenog hodnika s prozorima gledatelji prolaze kroz prazno kazališno gledalište koje je ispražnjeno od svoje funkcije, prazno od publike ali osvjetljeno reflektorima kao da je scenski prostor. Između stolica presvučenih tipičnim crvenim baršunom užurbano hodaju inženjeri / laboranti odjeveni u bijela zaštitna odijela s maskama i zaštitnim naočalama. Inženjeri, potpuno nezainteresirani za publiku koja prolazi uz zid dvorane, bilježe memorije koje pronalaze između sjedalica u gledalištu. To su memorije ne samo na predstave koje su izvođene u tom prostoru, nego

i na memorije publike koja je u prošlosti sjedila u gledalištu. Svaki pronalazak i bilješka o njemu reflektira se kao zvučna kulisa reproducirana zvučnicima audio sustava. Takvi efekti se miješaju sa snimljenim razgovorima, reakcijama i drugim zvukovima koje je proizvodila trenutačno prisutna publika dok je gledala prethodne prizore, u hodniku i sobama. I ova zvučna kulisa je blok informacija koje se transformiraju u izvedbu, voljom odabira stroja i izvršavanjem prethodno programiranih naredbi programa za obradu podataka i programa koji komuniciraju s „izlaznim strojevima“ kao što su audio mikseri, pojačala, zvučnici i dr.

Publika predstave *Istok jednako Zapad* (2006.) iz prazna gledališta u kojem laboranti prikupljaju memorije, prolazi kroz procijep u zatvorenome kazališnom zastoru u prostor koji je nekada bio kazališna pozornica, a sada je repozitorij situacija proizišlih iz koordinata koje je uspostavila sama publika. Naime, s pomoću jednostavnih senzora i računalnog programa, uz pomoć izvođača/operatera, načinjena je mapa redoslijeda posjeta gledatelja prizorima u hodniku te kreirana mapa koordinata kao dramska sekvenca. Ideja je bila da svaki pripadnik publike dobije svoju mapu, ali zbog tehničkih (ne)mogućnosti realizirana je samo jedna, skupna mapa koja je ilustracija statističkog stanja, redoslijeda interesa publike za događanja u mansijama. Prema rezultatima dobivenim takvim „nadzorom“ sastavljao sam ključne riječi koje sam upisivao u mrežne tražilice. Materijal koje je računalo davalo kao rezultat upita plasiran je, u kombinaciji sa sekvencama izvođača uživo, kao umjetnička izvedba na pozornici. Publika je dobila grubo oblik reprezentacije koja je rezultat njihova prethodnog interesa evidentiran i transformiran digitalnom tehnologijom, a koji je uobičajen u funkcionalnu umjetničku izvedbu. Ta umjetnička izvedba, iako u rudimentarnom obliku, provedena emitiranjem različitih materijala iz digitalne realnosti u fizičku realnost publike prisutne uživo, izazvala je uobičajen emotivni odgovor publike. Iako se radilo samo o nizovima, nepovezanim erupcijama glazbe, tekstova, videoprizora i izvođačke autokoreografije uživo, publika upravo takav ponuđeni redoslijed i modulacije intenziteta emitiranih podataka percipira kao sebi posebno bliske, a zbog obrasca izvedbe nastala nadzorom kretanja publike u prethodnim prizorima. Gledatelji su postali izvođačima a da o tome nisu bili obaviješteni.

Gotovo deset godina poslije, umjetnička izvedba kao da više uopće ne mora nadzirati publiku kako bi stvorila izvedbene obrasce utemeljene na statističkom istraživanju njezina kretanja po mreži. Prikupljanje podataka i izvedbeno djelovanje u skladu s rezultatima tog prikupljanja kao da je postalo normom, o čemu ću više pisati u posljednjem poglavlju ovog rada. Publika predstave

*Hamlet is not dead!* (2014.) kao da je dio izvedbenog sustava samim time što sudjeluje u izvedbenom prostoru koji pulsira koordiniranim, ali međusobno posve različitim vremenima izvedbe i različitim sučeljima izvedbe. Neprestana struja, *stream*, podataka koja se reprezentira na više ekrana, publika koja je snimana iz različitih kutova i u različitim situacijama i koja pristaje na reprodukciju svojeg identiteta u realnom vremenu, stvaranje dramskih situacija na stolovima/mansijama za kojima publika sjedi, publika kojoj je omogućeno da manipulira strojevima, računalima i sl. koji se nalaze na mansijama/stolovima... sve je to dio kreiranja forme nestabilnog medija koji se u jednom trenutku uzdiže do opće prepoznatljivosti i funkcionalnosti, a da bi se u sljedećem trenutku urušio i nestao. Predstava nastaje i nestaje, pa se opet pojavljuje na ekranu, utjelovljuje za drugim stolom/mansijom, prelazi u izgovorenu rečenicu, prekida se snažnim glazbenim uskakanjem *punk*-skupine... Tehnologija ne demonstrira svoje mogućnosti stvarajući ugodnu scensku kakofoniju. Tehnologija demonstrira svoju sposobnost da aproprijacijom rituala, ubrzanjem i fikcionalizacijom svake ulazne informacije stvori dvostruku realnost, a u kojoj svi prisutni funkcionalno egzistiraju istovremeno. U ovaj izvedbeni sustav uključeni su odjeci poznatih obrazaca suvremene kulture predočenih kao informacija, a takva informacija nalazi se u izvedbenom statusu. Drugi dijelovi izvedbenog sustava jesu računalno sučelje koje funkcionira po prethodno programiranim algoritmima, reprezentacija arhiva prema strojnom prioritetu čime se postiže struktura izvedbe, kreacija dramskog teksta/predložka za predstavu prema pravilu prioriteta, tj. imitaciji djelovanja algoritma u fizičkoj realnosti, izvedbu uživo (koja uključuje izvođače uživo, digitalnu tehnologiju kao izvođača, katarzu prisutne publike tehnologijom) i dr. Odsutnost nekadašnjih jasnih likova i njihovih aktantskih funkcija očituje se u tragovima, koji onda razvijaju kao izvedba, i to dramaturgijom koju pokušava definirati i sam redatelj: „Hamletovska borba sa svijetom i samim sobom možda danas izgleda suvišna, ali je svejedno itekako prisutna. Tijelo traži svoje nove putove opstanka, istovremeno kroz digitalno ali i kroz karnalno, ‘punkersko’. Majka žrtvuje spolovila svojih sinova na oltaru kapitalizma kako bi tom esencijom nahranila narod željan spektakla. Sve bitne teme su prisutne u ovom amalgamu formi između kazališta i punk koncerta, ali rudimentarno i brzo, baš kako ih i tretiramo u virtualnoj kulturi: majka postaje sinovljeva zaručnica, zaručnica se ubija i transformira natrag u majku, vlast se hrani svojim prethodnim medijskim verzijama, rat je beskrajn i zato banalan, energija poga-nja mladih plesača umnaža se strojevima, smrt je nemoguća i postaje erotika... Vlast nije sigurna ni u digitalnom, arhive bitova stvorene radi kontrole akumuliraju sve – i punk energiju pobune, duh se vraća natrag



u tjelesno s porukama o izdaji. Pobuna izvire iz tjelesnog, performer i punk bendovi ne dopuštaju nijednu sekundu opuštanja, izluđujući vlast koja je uvijek samo jedan korak do stvaranja savršenog svijeta za sebe.“ (Marjanić 2014).

#### 2.6.8. Deus ex Xerox

Publika predstave *Istok jednako Zapad* (2006.), a nakon što je na kazališnoj pozornici sudjelovala u sekvencama emocija čija je konsekvencnost skrojena prema informacijama dobivenim nadzorom same te publike, nastavlja svoj „prodor“ kroz predstavu. Publika procesijski izlazi u vanjsko dvorište, a na kojem je predstava i započela prizorom spaljivanja knjiga i stvaranjem ikone binarnoga kôda od pepela. Na mjestu na kojem su se spaljivale knjige sada stoji fotokopirni stroj marke *Xerox*, dramatično osvjetljen u polumračnom dvorištu. Izvođači stoje u kružnoj formaciji oko stroja, odjeveni u bijele jednostavne halje, lica obojena bijelom šminkom. Izvođači kretnjama tijela prate ritam rada fotokopirnog stroja, a zvuk rada stroja pojačavaju svojim glasovima. Tijela izvođača uspostavljaju vrtnju u krug, a koja postupno prelazi u ritmički, ritualni ples kruženja oko strojnog središta. Središte je, umjesto praiskonske vatre, stroj za fotokopiranje, *Xerox*. Izvođači naglašavaju ritam sve bržim izgovaranjem riječi *xerox* te tako postupno ulaze u stanje transa. Jedan od izvođača odigrava ekstatičku tjelesnu reakciju – ruši se na pod, izvija i grči tijelom, licem odražava šamanističko viđenje drugog svijeta i sl., a sve kao reakciju na dodirivanje fotokopirnog stroja. Ostali mu pomažu pridržavajući ga, podižući ga u zrak, iznad stroja. I dalje se čuje ritmično ritualno ponavljanje riječi *xerox*. Na staklenu površinu fotokopirnog stroja izvođači zatim polažu glavu onoga u transu, a to čine pomno i usporeno. Stroj započinje sekvencu fotokopiranja objekta – glave izvođača u transu. Izvođači ponavljanjem riječi *xerox* sada slijede ritam kretanja snopa bijelog svjetla kojim stroj skenira objekt. Kada stroj izbaci papir na kojemu je otisnut rezultat fotokopiranja, svi izvođači ulaze u stanje transa. Papir s kopijom lica uzdižu i štuku kao svetu relikviju, kao ploču s početka predstave na kojoj su bojom dobivenom od spaljenih knjiga ispisivali binarni kôd. Prilaze publici koja sve promatra iz blizine i pokazuju „svetu fotokopiju“. Na papiru je zapravo otisak lica, tj. jasna crno-bijela fotografija lica nekog pojedinca iz publike, a ne očekivani otisak lica *žrtvovanog* izvođača<sup>22</sup>. Izvođači su sada militantno

---

<sup>22</sup> Tijekom kretanja publike kroz prostore predstavljanja potajno su izrađeni portreti svakog od lica gledatelja, digitalnim fotoaparatom. Te snimke su, za vrijeme trajanja predstave, prebačene na računalo i otisnute s pomoću laserskog tiskača na papir veličine A4.

raspoloženi, kao da provode novouspostavljeni ideološki red, te izdvajaju iz anonimnosti skupine publike upravo toga *kopiranog* pojedinca, postavljaju ga na istaknutu poziciju i daju mu da rukama pridržava svoje fotokopirano lice. Slijedi ponavljanje procesa: ekstatični ples, fotokopiranje i izdvajanje „odabranog“ iz publike. Katarzični efekt postignut je strojem, strojnom radnjom. Ali taj stroj se ne zaustavlja, ne prestaje raditi te i dalje izbacuje nove reprodukcije, nove umnožene otiske. Katarza se iz emotivne pretvara u racionalnu. Emocije nisu očišćene jer ne nastupaju pročišćenje i smiraj. Naprotiv, digitalna umjetnička izvedba na kraju svojega trenutačnog odvijanja potiče racionalnu katarzu. To nije oksimoron. Takva katarza je distribuirana katarza, ona se jest dogodila, ali se gotovo istovremeno pročišćena emocija pretvara u informaciju o samoj sebi i distribuira dalje, kroz raznolika izvedbena sučelja, pogotovo ona digitalna. Gledatelj sebi postavlja pitanje gdje se on sam sada nalazi, u svojem tijelu ili u stroju ili možda u nekom sklopu koji sadržava sva ta sučelja zajedno i koji nijednog trenutka nije stabilan. Otiske lica iz publike izvođači stavljaju na svoje lice i tako završava predstava. Jedini način da kažemo istinu, piše Žižek, sastoji se u tome da stavimo masku na lice, ili kako to kaže Lacan, istina ima strukturu fikcije (Žižek 2012: 304).

U predstavi iz 2014. *Hamlet is not dead!* ponavljamo završni prizor s radom *Xerox Deus Ex Machina* i otiskivanjem lica iz publike, kao što je bilo u predstavi *Istok jednako Zapad* iz 2006. Razlika je što ovaj stroj, Xerox, ne producira otiske na papiru. Nakon što *skenera* izvođačevu glavu, stroj miruje do pobuđivanja novog *skena*. U takvim pauzama rada stroja, odvija se na ekranima vidljivo distribuiranje informacije dobivene skeniranjem. Umjesto otisaka na papiru pojavljuju se otisci na ekranima u dvorani, tj. ovaj je stroj umrežen u digitalnu mrežu i šalje dobivenu informaciju izravno na obradu digitalnom sučelju. Na ekranima se pojavljuju osobnosti, digitalno kreirani avatari koji su hibridi skeniranih lica, snimljenih lica iz publike, tijela superjunaka, tijela životinja, tijela od riječi i binarnoga kôda<sup>23</sup>. Stvaranje privremenih digitalnih bića opisuje i Dixon kada piše o tenzijama između ontologije izvedbe uživo i medijalizirane, nežive, simulirane/simulakralne prirode virtualnih tehnologija, a koja je tenzija naslijeđena iz 18. stoljeća kada se zaboravlja da je virtualno ono što posjeduje potencijal, snagu za razvitak u aktualnu egzistenciju, te kada virtualno postaje ono što je lažno, fiktivno, neegzistirajuće. Dixon zaključuje da je u računalnim situacijama, primjerice u virtualnoj realnosti, sadržan taj dvostruki pojam virtualnosti (potencijal za aktualnost i iluzorno) jer je projekcija okoliša lažna, ali je fizička interaktivnost s njom izravna i aktualna.

---

<sup>23</sup> Predviđeni su bili i prikazi cjelovitih virtualnih svjetova u videosekvencama: skenirani izvođač i lica publike remedijalizirani kao dijete koje trči predjelima kao što su simulacija tropske plaže, raja, svemira... Zbog tehničkih ograničenja ova ideja nije do kraja izvedena.

Digitalno tijelo ima jednak status kao i ono biološko jer projicirana podatkovna-tijela i alternativni identiteti odigrani u kiberprostoru mogu biti kao bića, čak i više aktualna i autentična nego njihovi svakodnevni referenti (Dixon 2007: 23, 24). *Hamlet is not dead* simulirao je svaki prizor teksta Shakespeareova Hamleta, a u komprimiranom i medijaliziranom obliku, osim prizora *mišolovke*, „drame unutar drame“ (Gieseckam 2007: 232), a zato što je cijela izvedba multipli teatar u teatru u kojemu su sudionici svi gledatelji, i oni prisutni uživo i oni prisutni digitalno. Dramaturgija odsutnosti proces je pregovaranja oko izvedbe tragova nekadašnjih predstava koje su se prije odvijale u prostoru, a koji sada namjerava ispuniti dramaturg. Prostor upravo preko pregovaranja o tragovima postaje izvedbenim sučeljem umjetničke izvedbe, a ne neke druge izvedbe, primjerice radnih performansi sučelja računala. U tu svrhu dramaturg mora prepoznati odsutnost i njezinu kvalitetu te aktivirati procese popunjavanja praznina, koji jednom započeti ne mogu biti kontrolirani ili usmjeravani na način tradicionalne dramaturgije, primjerice usmjeravani prema željenu cilju izvedbama više ili manje poznatih obrazaca emotivnih interakcija. Moguća je jedino izvedba pregovaranja, koja se odvija sa strojevima, izvođačima, arhivama i publikama. Izvedba pregovaranja u digitalnoj umjetničkoj izvedbi znači i javno pokazivanje pokretačkih mehanizama, što je sve više obvezan dio suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi. Završetak takvih umjetničkih izvedbi ne može se locirati jer one traju beskrajno, u pozadini, neprestano ostavljajući tragove svoje odsutnosti.

### 3. DRAMATURGIJA POSTINTERNETA

#### 3.1. Oznanstvenjivanje umjetnosti

Ekspanzija umjetničkih praksi koje nastaju i opstaju u digitalnim sučeljima nije dovela do posvemašnjeg prekida s paradigmatom fizičke stvarnosti. U srazu digitalnoga i fizičkoga kreirano je mnoštvo hibridnih umjetničkih formi u kojima se ritmično izmjenjuju dramaturgije digitalnog sučelja s dramaturgijama fizičke stvarnosti. Istovremeno, pojavljuju se i prakse koje djeluju u fizičkoj stvarnosti na način da tu fizičku stvarnost tretiraju kao da je digitalna. Connor piše kako *net art* ili *internet umjetnost* nije praksa koja zahtijeva „čistu prisutnost na mreži, nego je više težila razbijanju prošlosti i spajanju fragmenata u čudne on/offline hibridne forme“ (Connor 2013). Primjerice, takve forme u svojoj praksi konstruirao i umjetnik iz jugoistočne Europe, Vuk Ćosić. Pišući o Ćosićevoj umjetničkoj praksi, posebno o digitalnom preobražavanju filmskih i drugih umjetničkih obrazaca pronađenih na digitalnoj mreži u kôdove i *ascii jezik*<sup>24</sup>, Manovich opisuje narav novih medija kao promjenjivu ili „tekuću,“ a „medijski elementi pohranjeni digitalno, umjesto u nekim stalnim materijalima, zadržavaju zaseban identitet i mogu se sastaviti u brojne sekvence pod programskom kontrolom. U isto vrijeme, budući da su sami elementi razbijeni u diskretne uzorke (na primjer, slika je predstavljena kao niz piksela), oni se također mogu kreirati i prilagoditi u letu“ (Manovich 2019). Pišući o izvorima svoje umjetničke prakse, sam Ćosić daje naslutiti postojanje svojevrsne postinternetske kulture: „Povijest sustava pisanja pruža veliku inspiraciju. Sličnost glinenih tablica računalnom monitoru gura um prema ozbiljno zadivljujućim mislima. Uspon pokretnih tipova pisanja pokreće još luđe ideje. Ibm-ova abecedna kugla<sup>25</sup> proizvodi isto.“ (Ćosić 2019). Izvorni koncept računala deriviran je upravo iz koncepta djelovanja glave električnoga pisaćeg stroja. Gere piše kako je britanski znanstvenik Turing, pionir digitalnog doba, zamislio potpuno konceptualni stroj, koji je mogao biti konfiguriran tako da postoji u različitim bročanim stanjima, slično kao pisaći stroj koji je mogao pisati mala ili velika slova, s tim da je Turingov stroj mogao pristupati neograničenom broju stanja. Takav stroj mogao bi ispisivati i brisati oznake na beskonačnoj vrpici, a onda i pristupati tim punim i praznim mjestima

---

<sup>24</sup> ASCII, američki standardni kôd za razmjenu informacija (engl. American Standard Code for Information Interchange)

<sup>25</sup> Misli se na okruglu „glavu“ električnoga pisaćeg stroja. (nap. Leo Katunarić)

na vrpici te djelovati u skladu s onim što je pronašao na vrpici. Bio bi to univerzalni stroj sposoban za rješavanje bilo kojega matematičkog problema (Gere 2008: 22). Spoj jednostavnosti matematičkog rješenja, algoritma i mogućnosti trenutne promjene cjelokupna stanja sustava karakterizira osnovnu paradigmu i digitalnog doba i umjetničkih praksi koje iz njega proizlaze. U uvodu ovog rada navodio sam već ukratko primjere iz vlastite umjetničke prakse u osamdesetim godinama 20. stoljeća, koji ilustriraju umjetničko traganje za posljedicama digitalne tehnologije u izvedbi u vremenu nestabilnosti medija. Tada je svaki započeti tehnološki trend mogao, gotovo preko noći, biti zamijenjen nekim drugim, sasvim različitim. U digitalnim umjetničkim izvedbama zato ne postoji ovisnost o jednoj tehnologiji ili mediju, a umjetnička izvedbena praksa odvija se i u uvjetima odsutnosti prije dominantne tehnologije ili medija. Primjerice, u uvjetima emulacije ugaslog medija. Takva praksa uvijek je praksa poslije, *postpraksa*. Tako i umjetnička praksa postinterneta postoji i prije pojave interneta, a postoji i danas, dok internet još uvijek dominira kao sučelje. Opisivanje određene umjetničke prakse kao *postinternetske* pojavljuje se u drugom desetljeću 21. stoljeća. Heidenreich piše kako se pojam uvriježio ne zato što je jasno definiran, nego upravo zbog svoje ambivalentnosti i otvorenosti, i kako „*Postinternet* predstavlja posljednju epizodu u dugoj putanji umjetničkih odgovora na pomake u silama reprezentacije i evoluciju medijske tehnologije“, a sam pojam ipak ne mora označavati samo stanje iza nečega, nego i stanje koje proizlazi iz nečega koje je i dalje aktivno ili stanje koje je nakon nečega koje i dalje postoji (Heidenreich 2016).

Intervju umjetnice i teoretičarke Marise Olson iz 2008. općenito se uzima kao prvo zabilježeno spominjanje pojma *postinternet* (Debatty 2008). Olson ističe kako je već prije, 2006., kao dio panel-diskusije, upotrijebila isti pojam u korespondenciji elektroničkom poštom, a koja je iste godine objavljena u časopisu *Time Out New York* i u kojoj je i naznačila rudimentarnu strukturu onoga što podrazumijeva pod postinternetom: kreacija različitih hibridnih umjetničkih formi izravnom derivacijom materijala s interneta i umjetnička aktivnost općenito koja nastaje u fizičkom prostoru razvijanjem materijala i ideja aktivnošću na internetu (Connor 2013). Jednostavnije rečeno, postinternet je dramaturgija digitalne mreže izvedena u fizičkoj realnosti. Različite umjetničke prakse razvijaju svoju putanju prema pravilima ponašanja i paradigmatama usvojenima u kiberprostoru, najviše prema pravilima ponašanja na digitalnoj mreži (koja se od početka popularno naziva internetom), a da ta putanja uopće ne mora imati dodirnih točaka s digitalnom tehnologijom u samoj izvedbi. Novozelandski umjetnik Simon Denny primjer je osciliranja između

digitalne i fizičke realnosti jer svoje umjetničke radove prikazuje kao fizičke objekte, izložke (čak i u formi uobičajenoj za likovnu izložbu, primjerice izlaže na venecijanskom Bijenalu 2015.), iako ti objekti ne mogu postojati bez interneta. Primjerice, Denny u fizičkom prostoru galerije izlaže interpretaciju rada na dizajnu mrežnih stranica i vizualnog materijala američke Nacionalne obavještajne agencije (NSA) američkog umjetnika Davida Darchicourta (Khacchiyan 2018).

Razlog zbog kojeg pišem o praksama postinterneta jest taj što je dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe proces koji je praksu postinterneta internalizirao ne samo „nakon interneta“, nego i mnogo prije nego što se internet razvio u globalno dominantno komunikacijsko sučelje. Iz sadašnje točke razvoja dramaturgije digitalne izvedbe možemo promatrati određene prakse u prošlosti i dati im nova značenja. Tako ću navoditi primjere iz umjetničkih praksi jugoistočne Europe, koji su svojevrsna anomalija u vremenu, tj. koji su prakticirali postupke digitalne kulture, svjesno ili nesvjesno, u registrima njima dostupnih medija, primjerice filma, televizije ili umjetničke izvedbe. Središnji je primjer projekt koji sam s KadeleGrupom izveo u zagrebačkoj galeriji VN 2007., *Facebook Immanuela Kanta*. Projekt se koristio registrom računalnih postupaka kao obrascima za upravljanje umjetničkim aktivnostima u fizičkoj realnosti.

Digitalne umjetničke izvedbe nikada nisu posve napustile relaciju s izvedbom uživo, fizičkim tijelom ili izvedbenim vremenom i prostorom, ma koliko bile uronjene u diskurse koji nastaju djelomičnom ili totalnom upotrebom digitalne tehnologije. Sve digitalno izvedbene platforme, poput aplikacija pametnih telefona, nalaze se u nekoj vrsti interakcije i oscilacije između digitalno mrežnog i fizičkog, te neprestano komuniciraju između jednog i drugog svijeta, ne samo informacije, nego i modele izvedbenog ponašanja. U prilog tomu svjedoče i tvrdnje Raymonda Williamsa, koji pokušava opovrgnuti svojevrsni uvriježeni *tehnološki determinizam*, diskurs po kojemu dominantna tehnologija utječe na društvo u cjelini mijenjajući ga toliko da postaje nerazpoznatljivim u odnosu na prethodno razdoblje. Pišući namjerno o nečemu što je u općoj svijesti opća metafora *tehnologije koja iz temelja mijenja svijet* – televiziji, Williams tvrdi kako se zapravo radi o ispunjavanju žudnje za formom koja bi popunila potrebu za novom vrstom komunikacije, potrebom za vijestima izvana. Takva potreba nastala je u razdoblju industrijalizacije kada je došlo do određena napretka u uvjetima života ljudi, što je utjecalo na formiranje nove vrste osnovne društvene jezgre, nove vrste obitelji – koja je samo naizgled ostala privatnom i samodostatnom, „ali je mogla biti održavana samo regularnom opskrbom i materijalom iz vanjskih izvora“, što je često imalo razarajući učinak na ono što je „inače izgledalo kao separadni ‘obitelj’

projekt“ i što je kreiralo potrebu za formom nove vrste komunikacije sa svijetom vani (Williams 2003: 20). Williams ilustrira nastanak takva stanja upravo primjerima iz dramskih situacija i atmosfere ponašanja likova u dramama Ibsena i Čehova, dakle dramama s kraja 19. stoljeća, gdje je središte dramskog interesa i dalje tradicionalni obiteljski dom, ali takav dom u kojem „muškarci i žene zure sa svojih prozora, ili anksiozno iščekuju poruke, da saznaju o silama izvana, koje bi mogle odrediti njihovu životnu sudbinu“ (Williams 2003: 21). Pojavom televizije žudnja za nekom vrstom konačne vijesti izvana nije u potpunosti zadovoljena, štoviše žudnja je multiplicirana njezinim stalnim premještanjem u novi medij. Prozor za kojim Ibsenov dramski lik čeznutljivo iščekuje vijesti izvana koje će mu promijeniti život danas postaje prozor računalnog sučelja u kojem korisnik čeznutljivo otvara stalno nove prozore u namjeri da spozna *konačnu vijest*, čije izmicanje i u korisniku i u sučelju rađa potrebu za novom akcijom. Igor Štromajer, slovenski multimedijalni umjetnik i pionir net-arta u jugoistočnoj Europi, opisuje svoju umjetničku praksu devedesetih godina 20. stoljeća kao „neki oblik post-net arta“, a upravo zbog izoliranosti umjetnika od dominantnih kulturnih trendova i načinu organizacije umjetničkog predstavljanja javnosti, koji je još uvijek bio vezan za fizičko izlaganje materijalnih objekata (Štromajer 2016). Štromajer preokret u percipiranju internetske umjetnosti smješta oko 2000. godine, kada muzeji i galerije počinju „uključivati različite oblike net.arta, web arta i net arta u svoje izložbe i bijenala“ čime je net-art „izjednačen s ostalim dosadnim vrstama suvremene umjetnosti“ (Štromajer 2016).

Logika prije/poslije/interneta već šezdesetih godina 20. stoljeća dovodi do stanja *oznanstvenjivanja umjetnosti* kako piše Fritz (Fritz 2019). Ispitivanje toga novog stanja suvremene umjetnosti upravo je u jugoistočnoj Europi dobilo globalnu teorijsku formalizaciju i javnu prepoznatljivost kroz pet međunarodnih umjetničkih i istraživačkih okupljanja nazvanih *Nove tendencije*. Održavane su od 1961. do 1973. u organizaciji zagrebačke Galerije suvremene umjetnosti<sup>26</sup> kao izložbe, predavanja, znanstveni skupovi i drugi oblici istraživanja kojima se nastojalo definirati tendencije u suvremenoj umjetnosti. U svojim izdanjima od 1965. do 1973. *Nove tendencije* istražuju teme kao što su teorija informacija, odnos kibernetike i umjetnosti, računala i vizualna istraživanja, piše Fritz i ističe primjere umjetničke prakse: 1968. Vladimir Bonačić i Ivan Picelj ostvaruju elektronski (računalno programirani) objekt T4, Vilko Žiljak izlaže ASCII<sup>27</sup> fotografije, tj. digitalne ispise, a Tomislav Mikulić ostvaruje umjetničko-računalni film

---

<sup>26</sup> Danas: Muzej suvremene umjetnosti Zagreb

<sup>27</sup> American Standard Code for Information Interchange, pokrata. Postupak kojim se kodira slika i prikazuje kao skup slova i znakova.

1973. godine (Fritz 2019). Denegri, pišući pregled povijesti Novih tendencija, ističe kako Julio Le Parc najavljuje izmještanje uloga gledatelja i uloge djela:

„Suočavamo se s novom situacijom, čija je složenost promišljena, njegova evolucija može imati nejasne strane, ne radi se o zamjeni jedne navike drugim [...] Aktivno sudjelovanje u radu možda je važnije od pasivne kontemplacije i može razviti svoje prirodne kreativne sposobnosti u publici.“ (Denegri 2007).

Paradigma koju su Nove tendencije stvarale tijekom godina transformira se u izvedbeno sučelje, koje se očituje i u suvremenoj umjetničkoj praksi. U umjetničkim formama koje novim tendencijama nastavljaju ondje gdje su stale likovne i druge dvodimenzionalne umjetnosti, koje nazivamo skupnim nazivnikom suvremena umjetnost, primjetan je pomak prema onomu što najavljuje Le Parc kada piše o publikama koje aktivno sudjeluju u stvaranju umjetničkog djela (Denegri 2007). Da se ne radi samo o najavi digitalne ere u kojoj će publika postati korisnikom, istovremeno izvođačem i autorom u digitalnom sučelju, vidljivo je i iz djelovanja umjetničkoga kolektiva orijentirana prema fizičkoj umjetničkoj izvedbi, Kugla glumišta, koji se osniva u isto vrijeme dok traje intenzivna aktivnost oko Novih tendencija u Zagrebu. Zlatko Burić, jedan od osnivača, tu novu poziciju publike ne vidi kao kazališnu dosjetku ili neki novi tehnološki trend u izvedbi, već je povezuje upravo sa suvremenom umjetnošću, točnije konceptualnom umjetnošću koja je izrazito „uzbudljiva i poticajna; naročito forma da stara vizualna umjetnost izlazi u performans, odnosno u hepening“ (Marjanić 2014: 728). Publika i izvođač koji je istovremeno i publika, programira stvarnost, primjerice programirajući računalno sučelje interakcijom s umjetničkim djelom, a nesvrhovitost takva čina potencijal je umjetničke izvedbe, pa čak i rudimentarne dramske situacije.

U desetljećima nakon formalnog prestanka djelovanja Novih tendencija, na području jugoistočne Europe nastaju mnogobrojni sljedbenici paradigme koju je ta istraživačko-umjetnička platforma promovirala, koji djeluju kao individualni umjetnici, ali i kao kolektivi poput zagrebačkoga kustoskog kolektiva Kontejner. Primjer umjetničke prakse koja publiku tehnologijom potiče na suautorstvo rad je hrvatskoga vizualnog umjetnika Tome Savića Gecana koji, kako piše Fritz: „koristi (a tim ljudi osmišljava) nova komunikacijska oruđa u cilju gotovo pa neprimjetnih promjena u fizičkom prostoru.“ (Fritz 2019). Fritz dalje opisuje rad Tome Savića Gecana kao neku vrstu tehnološke manipulacije dramaturgijom pozadine: „Korisnici web sučeljavanja (sa webcastom) nepredvidljivo su pokretali (samo nekoliko milimetara) arhitektonski



element u ŠKUC galeriji u Ljubljani (1999.). Senzorom registrirano prisustvo posjetitelja galerije *Begane Grond* u Utrechtu nakratko je zaustavljao pokretne stepenice u Kaptol centru u Zagrebu (2001.). U sljedećem radu senzori u galeriji u Los Angelesu pale i gase svjetla u umjetnikovom stanu u Amsterdamu (2002.).“ (Fritz 2019). Publika, sada u poziciji korisnika digitalne tehnologije, postaje sudionikom te nove, digitalno kreirane dramske situacije, bez svojega izravnog pristanka ili čak znanja. Pojavu koju danas možemo prepoznati pod pojmom *internet stvari*, a koja nastaje kada digitalna sučelja komuniciraju međusobno preko internih ili globalnih mreža, kako bi promijenili neko stanje u fizičkoj realnosti. Ljudski korisnik vidi rezultate komunikacije strojeva, interneta stvari, kao fenomen, pomak u svojoj, fizičkoj realnosti, iako je taj fenomen samo projekcija složena sustava računanja. Ljudski korisnik takve fenomene, proizvedene strojnom komunikacijom, uglavljuje u mrežu autoreferencijalnosti što mu omogućuje sudjelovanje u izvedbi. Tako Šuvaković opisujući kako su „djela Tome Savića Gecana, holandsko hrvatskog umjetnika, zasnovana na konceptu da je um promatrača orijentiran ka vanjskim predmetima. Ako su vanjski predmeti prazni, tada su oni indeksne strukture za mentalne konstrukcije“ (Šuvaković 2015: 193), oslikava postojanje kompleksne izvedbene mreže u kojoj ljudski izvođač gubi dominantnu poziciju u odnosu na stroj. Početkom 20. stoljeća u jugoistočnoj Europi pojavljuje se složena kustosko-umjetnička praksa koja crpi iz Novih tendencija, ne kao izvora teorijskih i kritičkih tumačenja estetike podržane tehnologijom, nego kao, kao piše Šuvaković, izvorom ideoloških i političkih razina koje se očituju kao „težnja za revolucijom ‘tehnološke stvarnosti’ i sukladno tome s novim tehnološkim oblicima ljudskog života i, svakako, tijela“ (Šuvaković 2010: 44).

### 3.2. Kontejner

Svojevrsnom kompleksnom izvedbenom mrežom mogli bismo tako nazivati i aktivnosti rada hrvatskog umjetničko-kustoskog kolektiva *Kontejner*, koji započinje s radom 2002. Područje interesa im je, kako sami navode, „progresivna suvremena umjetnost koja istražuje ulogu i značenje znanosti, tehnologije i tijela u društvu, a usmjerava se na relevantne fenomene današnjice, s posebnim fokusom na provokativne, fascinantne i intrigantne teme i pojave, kao i one koje društvo vidi kao tabu – poput užitka, fenomena vremena i energije, mentalnog zdravlja, manipulacije (ljudskom i umjetnom) inteligencijom i tamne tvari“ (Kontejner 2019). Od 2004. Kontejner, pod

konceptijom Olge Majcen i Sunčice Ostoić, producira trijenalni festival *Device\_art* „koji se bavi napravama i strojevima kao umjetničkim medijima,“ a od 2007. i festival *Ekstravagantna tijela* „usmjerena propitivanju politika normaliteta u odnosu na ljudsko tijelo i um“ (Kontejner 2019). *Kontejner* je, naizgled, u praksi realizirana ideja Novih tendencija o novoj umjetničkoj paradigmi koja proizlazi iz sruza tradicionalne ljudske kulture sa strojnom logikom. Kontejner doista potiče pojedince i skupine na preispitivanje uloge autora u novomedijskoj umjetnosti, korištenje novih, digitalnih alata za kreiranje umjetničkog djela, suprotstavljanje biološke paradigme mehaničkoj i sl., ali to ne čini kao neutralno promatračko sučelje koje okuplja, usmjerava, analizira i dokumentira, već kao živa komunikacijska izvedbena mreža koja je i sama izvedbeno sučelje. Šuvaković primjećuje kako se praksa Kontejnera jasno odmiče od modernističkih težnji za sintezom:

„Istraživanje Kontejnera nije usmjereno jednodušnom emancipacijskom modernističkom vizijom sinteze umjetnosti i znanosti kao nekim ‘novim jedinstvom’, kao što je to bio slučaj od Bauhauusa do Nove tendencije; radije su njihova istraživanja vođena nestabilnom prijelaznom praksom i testiranjem ‘politike tjelesnog’ ili testiranja ‘oblika života’<sup>28</sup>“ (Šuvaković 2010: 42).

Oblik života implicira, piše Šuvaković, „život koji nikada ne može biti odvojen od svoje forme“, ali postoji temeljna razlika kada o takvu „životu“ teoriziraju u kulturalnim studijima i „filozofijskoj interpretaciji ‘života’ provociranoj u biopolitički orijentiranim teorijskim praksama“ pa tako kulturalni studiji vide život kao „tekstualnu reprezentaciju i prezentaciju unutar zatvorenog sustava kulture“ ili kao „događaj sa posljedicama“ u kojem je čovjek „generator i produkt procesa“ (Šuvaković 2010: 43). Primjerice, jednom od svojih najzapaženijih aktivnosti, *Device art* festivalom, Kontejner je promovirao brojne umjetničke prakse koje se temelje na „promišljanju i problematiziranju kako našeg odnosa s tehnologijom, tako i odnosa između tehnologije i umjetnosti“ (Kontejner 2018: 6), ali rezultat nije samo festivalska prezentacija materijalnih artefakata ili procesa nastalih u srazu ljudskog i strojnog umjetnika. Umjetnička praksa koja iz takve interakcije čovjeka i stroja stvara nestabilni medij, smješta taj privremeni nestabilni medij u *kontejner*. Taj je kontejner i mreža festivala, i sve aktivnosti kolektiva Kontejner, ali i digitalno sučelje koje započinje vlastitu umjetničku izvedbu nestabilnog medija i arhiv objekta / informacija koji automatski posjeduju izvedbeni potencijal svojim svojstvima stalnog odumiranja forme

---

<sup>28</sup> U originalu teksta, engl. „form-of -life“

predmeta i stalnoga kretanja k formi indeksa ili indeksne mreže. Osim kreiranja nestabilnih površina koje publika percipira kao formu, primjerice festivalskog sučelja, kustoski kolektiv Kontejner i iz nekih drugih aktivnosti potvrđuje razliku između pristupa umjetničkom djelu kao izložku, kao sintezi, i umjetničkom djelu kao procesu ili distribuciji. Vidljivo je to iz projekta *Narančasti pas i druge priče (još bolje od stvarnosti)* iz 2009., o kojem pišem i u četvrtom poglavlju ovog rada u vezi utjelovljene dokumentacije. *Narančasti pas* reizvedba je različitih umjetničkih performansa hrvatskih umjetnika, a kreirana kao izvedbena cjelina. Individualni performansi u ovoj ponovnoj izvedbi odvijali su se u dinamičnoj mreži koju su tvorili glumci izvođači, redatelji i drugi, kustosi, arhivi, mediji, publike i sl. Kako sami kreatori projekta pišu:

„Projekt *Narančasti pas i druge priče (još bolje od stvarnosti)* koristi se nizom ponovnih izvedbi kako bi stvorio povjesničarsko-umjetnički igrokaz, čiji se zaplet razvija u povijest performansa u Hrvatskoj. Radi se o djelu povjesničarki umjetnosti pretvorenom u dramu umjesto u znanstveni rad. Glumci preuzimaju uloge autorâ i izvođača četrnaest odabranih performansa, uz ‘majstora ceremonije’ u liku vodiča koji publiku provodi kroz povijest performansa.“ (Kontejner 2009).

Takvu reizvedbu, koja se razvija s pomoću dramaturgije izvedbe i postaje dramom, a ne prezentacijom arhivskih podataka, poznamo i iz suvremenih praksi očuvanja i reizvedbe dokumentacije nestabilnih medija *novomedijske* umjetnosti, o čemu pišem u četvrtom poglavlju ovog rada. Djelatnost kolektiva Kontejner je, kako dalje piše Šuvaković: „složeno, kooperativno i hibridizirano ‘performativno demonstrativno djelo’ koje kustoske strategije i taktike pretvara u ‘artivističku’ modifikaciju velikih povijesnih kategorija utopije, znanosti, umjetnosti i politike“, upotrebljavajući pojam artivizma kao spoj umjetničkih i aktivističkih aktivnosti, kako ga je opisivao Milohnić<sup>29</sup> (Šuvaković 2010: 43). Za potrebe istraživanja suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi važno je zapaziti kako kompleksni sustavi koji djeluju kao performativna djela, poput kustoskih kolektiva ili suvremenih formi festivala, djeluju tako da dovode u međusobne odnose otprije formirane nestabilne medije. Nestabilni mediji jesu produkt novomedijske umjetničke prakse, a osnovna im je karakteristika to da su demonstracija procesa koji se demonstrira kao objekt, a ne demonstracije objekta samog. Takve strategije stvaraju svojevrsnu *semiosferu*, koja je, prema Kullovoj definiciji, „skup svih međusobno povezanih *umwelta*“, dok sama komunikacija između dvaju ili više *umwelta* producira stanje u kojem su oni

---

<sup>29</sup> Aldo Milohnić, „Performing Action, Performing Thinking“, *Maska*, 1-2 (90-91), Ljubljana, 2005., str. 15-25.

sami dijelovi semiosfere (Kull 1998: 300). Pojam *umwelt*, ili samoregulirajući okoliš koji proizvodi nerazdvojjivost uma i okruženja, uvodi još 1909. Jacob von Uexküll kako bi opisao „subjektivni svijet jednog organizma“ (Colbey 2010: 347). Komunikacija između okoliša koji proizvode ljudski i neljudski strojevi stvara kombinirani okoliš, koji privremeno djeluje kao sučelje. Takav način djelovanja blizak je suvremenim organizacijskim parametrima djelovanja umjetničke izvedbe kao distributivnog procesa, koji se odvija putem digitalnih komunikacijskih mreža. Ta paradigma proizlazi iz kreativnog utjecaja pojedinca u stanje svjetske digitalne komunikacijske mreže. Tako informacija nije emitirana iz jednog odredišta prema primateljima nego se kreira i šalje iz brojnih središta, bolje rečeno čvorišta, a čije međusobno povezivanje i djelovanje stvara nove mreže u mreži.

Primjerice, KadeleGrupa je u projektu iz 2010. *Hamlet is not Dead!*, o kojem sam detaljnije pisao u prethodnom poglavlju, isprobala izvedbeni sustav koji individualne i kolektivne umjetničke entitete dovodi u međusobnu interakciju, a kako bi kreirali privremeno funkcionalno izvedbeno sučelje. Takvo izvedbeno sučelje nije zajedničko sudionicima, preciznije rečeno, zajedništvo je samo jedan od elemenata koji ga karakteriziraju. Umjetničke su prakse *umweltowi* koji komunikacijom stvaraju semiosferu, koja se dalje razlaže u semiozi digitalnog sučelja. U tom procesu neobično je važna i uloga publike, koja je i sama jedno od brojnih lica koje međusobnim odnosom stvaraju sučelje. Ne radi se o prezentaciji individualnih artefakata ili umjetničkih procesa u privremenome zajedničkom sučelju, primjerice festivalu suvremene umjetnosti, niti o transformiranju različitih autorskih umjetničkih praksi zbog sudjelovanja u zajedničkom cilju, primjerice kazališnoj izvedbi. Načelo kreiranja digitalne umjetničke izvedbe u projektu *Hamlet is not dead!* slično je načelu kreiranja projekta *Narančasti pas i druge priče* kustoskoga kolektiva Kontejner. Postojeći umjetnički *tekstovi*, bili oni arhivirani podaci, predstave, videoperformansi, glazbeni brojevi ili bilo koji drugi oblik umjetničke prakse, dovode se kao takvi u međusobnu interakciju te provociraju dramaturškom intervencijom kako bi reagirali na novonastale izvedbene okolnosti. Pobuda koja se u takvim situacijama redovito pojavljuje iskazana kao težnja izvođača prilagodbi, a radi ostvarenja zajedničkog izvedbenog cilja, osujećena je prisutnošću digitalnog sučelja. Dramaturgija digitalnog sučelja djeluje tako da izvedbe pretvara u informacije koje trenutačno distribuira u digitalnoj izvedbi udaljenim publikama i onda vraća transformirane natrag u prostor fizičke izvedbe. Mikro-dramaturgije pojedinaca i skupina, primjerice nezavisnih umjetnika performansa ili otprije postojećih *postpunk*-glazbenih sastava u predstavi *Hamlet is not*

*dead!*, ne podvrgavaju se nekoj ujedinjujućoj središnjoj dramaturgiji kako bi nastala željena kazališna izvedba. Rezultati djelovanja umjetničkih skupina i pojedinaca postoje prije nego što je predstava započela i vidljivi su kao nestabilni mediji. Takvi objekti privremeno ulaze u proces umnažanja izvedaba u samoj izvedbi predstave. Taj proces umnažanja podržavan je dramaturgijom digitalnog sučelja, koja ne razvija predstavu tekstom ili izvedbom, nego gomilanjem izvedbenih obrazaca. To da umjetnička djela koja su već izvedena imaju poseban potencijal u suvremenoj praksi digitalne kulture zapaža i Dragan Živadinov. On, kako piše Smrekar, definira svoju noviju umjetničku praksu referirajući se na umjetničke pokrete slovenske suvremene umjetnosti pa izjavljuje: „1920-ih, grupa Tank je rekla: ‘Sve što proglasite za umjetničko djelo, je umjetničko djelo.’ U šezdesetima je OHO proglasio: ‘Umjetničko djelo je to čega se ja dotaknem.’ Poslije je NSK izjavio: ‘Umjetničkog djela se ne smiješ dotaknuti, to moraju za tebe činiti drugi.’ Ja danas, međutim, tvrdim da je sve što je bilo umjetničko djelo, potencijalno digitalno. Umjetnička djela imaju digitalni potencijal (...) što je informacija koja se širi...” (Smrekar 2019). Upravo taj digitalni potencijal, umjetničkog djela koje je prije izvedeno, koriste umjetnici i skupine suvremene digitalne umjetničke izvedbe.

U nastavku ovog poglavlja opisivat ću neke umjetničke prakse, koje nastaju i kao odjek novih tendencija sedamdesetih godina 20. stoljeća, u smislu inkorporiranja paradigme digitalnog sučelja, ili tehnologije uopće, u svoje projekte utemeljene na tradicionalnim kazališnim i drugim umjetničko-izvedbenim dramaturgijama. Karakteristika takvih projekata jest da često preuzimaju gotove sustave u obliku definiranih umjetničkih artefakata ili procesa te ih takve dovode u interakciju s digitalnim sučeljem ili izvedbenom paradigmom stroja. Neki od primjera umjetničke prakse o kojima ću pisati u ovom poglavlju djeluju i kao digitalne umjetničke izvedbe, iako su nastale desetljećima prije nego što je računalo postalo osobnim ili digitalna mreža postala globalnim internetom. Zato izvedbenu praksu takvih projekata i nazivam dramaturgijom *prije postinterneta*. Takva dramaturgija koja pomaže kreirati funkcionalno izvedbeno sučelje u fizičkoj realnosti, s pomoću gramatike ili prakse iz digitalne mrežne realnosti, opstaje u mnogim umjetničkim projektima koji nastaju i u današnje doba visokorazvijenih digitalnih izvedbenih sučelja. Primjerice, kustoski kolektiv Kontejner promovirao je desetke individualnih i skupnih projekata na festivalima *Device\_art* i *Ekstravagantna tijela*. Istovremeno Kontejner djeluje i kao izvedbena platforma za kreaciju i prezentaciju kompleksnih umjetničkih akcija i procesa, primjerice *Narančasti pas i druge priče (još bolje od stvarnosti)*, u kojem se mikrodramaturgije

ponovno izvođenih umjetničkih performansa sabiru u neku vrstu drame. Posljednje izdanje festivala Device\_art, 2018. pokazalo je kako se i forma prezentacije kao što je festival suvremene umjetnosti može pretvoriti u izvedbeno sučelje, i to baš po načelu prethodno spomenutu u ovom tekstu, sabiranju u privremenu cjelinu nestabilnog medija autonomne individualne umjetničke izvedbe. Umjesto objedinjujuće teme ili podvrgavanja umjetnika volji izbornika festivala, ovdje se uspostavlja simulacija umjetničke izvedbe u kojoj individualni umjetnici sudjeluju svojim djelima i objektima. Mogućnost da jedna tradicionalna forma, kao što je festival, postane i sama privremenom umjetničkom izvedbom proizlazi upravo iz mogućnosti dramaturgije postinterneta. U fizičkom izvedbenom prostoru festivala svaka od umjetničkih praksi opstaje kao individualizirano čvorište koje izvedbom uspostavlja mrežu. Guattari piše o ideji koja je „posuđena od Levyja“ (Guattari u: Kontejner 2018: 30) o tome kako su „strojni sustavi sučelja koja su međusobno artikulirana“ – u onome što on naziva „hipertekstovima“ – i koja se postupno šire cijelom „mehanosferom“ (Guattari u: Kontejner 2018: ibid.). Dramaturgija postinterneta djeluje kao proces koji sustave poput ovog festivala označava kao neke vrste hipertekstova, dinamičnih interakcija individualnih čvorišta, svojevrсни privremeni stroj umjetničke izvedbe. Tako se u uvodu kataloga festivala Device\_art 2018., podnaslovljenim „Strojevi nisu sami“, opisuje ideja koja stoji iza koncepta, a tim opisom mogla bi se opisati i dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe koja ovdje djeluje u formi festivala suvremene umjetnosti: „Zasnovana na ideji strojne ekologije koja se u kustoskom konceptu najviše ističe, izložba (...) odražava svjetonazor ujedinjenosti u cjelinu koja prosperira tako da svakomu svom dijelu, s jednakom pažnjom, poštovanjem i značenjem, osigurava mjesto unutar te cjeline.“ (Kontejner 2018: 8). Festival se odvija istovremeno u fizičkom i digitalnom prostoru, a odjeci umjetničkih procesa u kojima se uspostavlja jednakopravnost stroja i ljudskog izvođača, prostiru se digitalnim sučeljima u pravce i vremena izvan dosadašnjih ograničenja koja je nametala isključivo ljudska izvedba. O tome piše i izbornik festivala, Zhan Ga, redefinirajući pojam osjeta: „osjeti su od sada oslobođeni vlastitih bioloških ograničenja i protežu se u smjeru onog što je, prije svega, tehnološki omogućeno, redefinirano i raspodijeljeno“ (Ga u: Kontejner 2018: 18).

Guattari tako piše kako je stroj „više“ od strukture jer se „ne ograničava na igru interakcija koje se razvijaju između njegovih sastavnih dijelova u prostoru i vremenu“ već se dosljednošću i ustrajnošću razvija u „energetsko prostorno-vremenske koordinate“ koje su protosubjektne i protobiološke, pa tako imaju i elemente konačnosti, a iz čega „proizlazi fascinacija

koju može izazvati kao eksplozirani, uništeni ili implodirani stroj; on je nositelj smrti oko sebe, ali i vlastite smrti“ (Guattari u: Kontejner 2018: 32). Dramaturgija izvedbe inspirirana strojem, primjerice u umjetničkim praksama postinterneta, podrazumijeva postojanje osjećaja smrtnosti samog izvedbenog sklopa, bio on načinjen od ljudskih ili neljudskih ili kombiniranih elemenata. Upravo taj osjećaj smrtnosti potencira osjećaj kako je sklop umjetnička izvedba, a ne samo usko funkcionalan proizvodni proces. Već sam prije u ovom radu navodio Phelan koja piše kako su smrtnost glumca i odvijanje smrti pred našim očima bitni elementi doživljaja teatra (Phelan 2007: 493). Primjer kako smrtnost strojnog sklopa može pobuditi osjećaj odvijanja umjetničke izvedbe rad je slovenskog umjetnika Igora Štromajera koji ističe svoju praksu namjernoga trajnog brisanja svojih umjetničkih djela u digitalnom sučelju, i to kao da je njihova konačnost unaprijed programirana u dramaturgiji kojom su nastali. Slično je i s procesom zastarijevanja tehnologije, a koji je toliko čest da se doima programiranim. (Štromajer 2016). Kada se takva, nova tehnologija pojavi kao dio nekog umjetničkog procesa, ona predstavlja i svoju vlastitu konačnost. Programirano zastarijevanje, i posljedice takva postupka na umjetničko djelo ili proces u fizičkoj realnosti, relativizira dominaciju tehnološke paradigme jer redefinira pojam smrtnosti u izvedbi. Smrt jednog izvedbenog sučelja, primjerice tijela ili teksta, označava mogući početak izvedbe u drugom sučelju, primjerice reizvedbi digitalne baze podataka. Takvo konstituiranje uvijek novih čvorišta izvedbene mreže producira neizvjesnost. Drugim riječima, izvedbu potiče potencijal konačnosti, a ne konačnost sama. *Produciranjem neizvjesnosti* mogli bismo nazvati dramaturgiju kojom kustoski kolektiv Kontejner gradi čvorišta izvedbene mreže, koja se publici očituju kao izvedbene površine, poput festivala suvremene umjetnosti ili akcije reizvedbi performansa.

U nastavku ću opisati neke primjere iz prakse umjetnika jugoistočne Europe, koje su izabrane između stotina umjetničkih projekata, procesa i drugih događanja koje je Kontejner producirao ili prikazao tijekom gotovo dvadeset godina djelovanja. Radovi koje opisujem izlagani su kao samostalni artefakti s jasno definiranom autorskom pozadinom, ali upravo zbog svojevrsne dramaturgije stvaranja izvedbene mreže kojom Kontejner djeluje, takvi su radovi istovremeno i oscilacija koja djeluje kao potencijal za stvaranje izvedbene mreže. Primjeri su odabrani prema njihovom potencijalu za produciranje neizvjesnosti koja producira izvedbenu mrežu, koje je neizostavan dio i digitalno izvedbeno sučelje. Zoran Todorović izlaže 2003. rad *Agalma* u kojem *činom ljubavi i dijeljenja* poklanja dijelove svojega fizičkog tijela, kako bi tjelesno mogao istovremeno postojati u nekoliko različitih stvarnosti. Operativnim zahvatom izdvaja se dio

Todorovićeve tijela, koji onda umjetnik transformira u artefakt, u ovom slučaju sapun, i kao takav šalje kustosicama na upotrebu i izlaganje. „Njegovo tijelo postaje tijelo postojanje ljubavi na dva mjesta u isto vrijeme.“ (Kontejner 2010: 76).

Na prvom izdanju Device\_art festivala, 2004. Vuk Ćosić parodira funkciju fotografskog javnog stupa pa publici koja se fotografira isporučuje fotoportret izrađen u crticama i točkicama ascii kôda. Takav je portret neupotrebljiv u ljudskoj realnosti, ali je možda upotrebljiv u strojnoj realnosti ili onoj realnosti koja će tek doći. Lina Kovačević u projektu *Raymond* i Dubravko Kuhta Tesla u projektu *Runograf* preispituju modernističku poziciju autorstva prepuštajući kreiranje strojevima, a Davide Grassi projektom *Zois / vaš elektromehanički pokrovitelj*, prepušta stroju i dramaturgiji strojne slučajnosti odigravanje ispunjavanja prijavnice za dobivanje sredstava za umjetničku produkciju. Automatizacijom, i to strojnom upotrebom obrazaca za izradu filmskih *blockbustera*, bavi se Nenad Vukušić u projektu *Filmska uspješnica 1,2,3 (holly-bolly)*. Branko Zupan svojim minijaturnim robotima svodi kretnju stroja na rudimentarno, izdvajajući tako umjetničko-izvedbenu kvalitetu, kao što je to činio Mejerholjd biomehanikom, naspram funkcionalnoj izvedbi koja se očekuje od stroja (Kontejner 2010: 146-151).

Na Device\_art 2006. Milica Ružičić instalacijom *Kisser* omogućuje korisniku ljubljenje samog sebe s pomoću mehanički upravljiva stroja, čime uspostavlja izvedbenu mrežu međuljudskih i strojno-ljudskih odnosa. Nika Oblak i Primož Novak suočavaju različite izvedbene realnosti projekcijom ljudi u kutiji koji udaraju u zidove, a senzori pomiču stijenke kutije u fizičkom prostoru izvedbe, kao da su oni udareni. Sašo Sedlaček aktivira *Prosjaka 1.0*, robota za socijalno ugrožene koji ulazi u interakciju s ljudima provocirajući sažaljenje i povezivanje na drugoj razini umjesto one uobičajene u kojoj se čovjek i stroj bore za kontrolu (Kontejner 2010: 156,157). Ines Krasić i Ivan Nikolić Lesh projektom *Banana Poetry* kreiraju „mehanizam/organizam za generiranje nove poezije i nove lingvistike“, a Ivan Fijolić izaziva uvriježeno razmišljanje o umjetnoj inteligenciji kao funkcionalnom sučelju pokretanjem prostetičke noge koja postoji samostalno, bez svojega ljudskog nastavka (Kontejner 2010: 158,159). Marijan Crtalić projektom *Komunikacijske igre* povezuje digitalnim sučeljem svakodnevicu Zagreba i Beograda (Device\_art 2006: 2). Ivan Marušić Klif, u suradnji s Damirom Bartolom Indošem, predstavlja audiovizualnu instalaciju *Undimmed Quivering* kojom preispituje zatvorenost kruga prethodno definiranih parametara i niza pravila kojima se upravlja mehanizmom



te nemogućnost predviđanja točnog rezultata „zato što je sustav previše kaotičan da bi bio predvidljiv“ (Kontejner 2010: 155).

Godine 2008. na drugom izdanju *Touch festivala*, još jednog od projekata Kontejnera koji prikazuje potencijal izvedbene mreže, Katarina Petrović i Milan Nenezić u projektu interaktivnog odijela, *God gives you pleasure*, pretvaraju mrežu osjetila ljudskog tijela u strojni hibrid s pomoću senzora i opreme za seksualno samozadovoljavanje koji reagiraju na znak križa. Spartak Dulić u projektu *The box* trči na mehaničkoj stazi za trčanje glave zatvorene u prozirni kontejner u koji publika proizvoljno upuhuje dim marihuane i tako kontrolira umjetnika i intenzitet njegova rada utječući na izvedbeni hibridni sklop čovjek/stroj (Kontejner 2010: 130, 131).

Na Device\_art 2009. Ivana Vratarić projektom *Primarni ljudski strah br. 2: gubitak tla pod nogama*, preispituje gubitak stabilne pozicije ljudskog tijela u koordinatama prostora i vremena, koja se događa pod utjecajem stroja. Pomična podloga koju upotrebljava u projektu kao izraz stroja za disbalansom čovjeka postat će neizbježnim dijelom tehnologije virtualne realnosti (Device\_art 2009: 186).

Na festivalu Device\_art 2012. Iva Ćurić i Ana Horvat kreiraju zatvoren umjetničko-izvedbeni svijet u kojem ljudski korisnik svojim kretanjem pobuđuje stroj koji svojevrsnom dramaturgijom prijenosa informacija stvara izvedbu. Jedinstveno tijelo sastavljeno od ljudskog i strojnog stvara umjetničko djelo istovremenom izvedbom u dvama izvedbenim sučeljima, fizičkom i digitalnom. Važan element ove izvedbe jest i potenciranje konačnosti, nestajanja koje se odvija kao dio dramaturgije (Device\_art 2012: 104). Dorijan Kolundžija holografskom projekcijom *Boundary* istražuje simbiozu digitalnog i tjelesnog (Device\_art 2012: 124). Maja Smrekar sustavom kamere i zvučnika u projektu *Active Denial System Error 1.0* uspostavlja stanje umjetničke izvedbe nadzorom stroja nad ljudskim izvođačem (Device\_art 2012: 142).

Godine 2018. Kontejner predstavlja Device\_art festival, *Strojevi nisu sami*, u suradnji s kinesko-američkim kustosom novomedijske umjetnosti, Zhangom Ga. Predstavljen je veći broj radova koji strojnom dramaturgijom uspostavljaju potencijal izvedbene mreže. Tako se Siniša Lordan u projektu Laboratorij koristi izvedbom stroja kako bi izazvao znatiželju kod promatrača, koja se pojavljuje proizvodnjom odsutnosti izvora radnje (Device\_art 2018: 224). Tin Dožić, u projektu *Gold rush*, jednostavan proces ekstrakcije zlata iz otpadnog elektroničkog materijala dokumentira različitim procesima, koje prikazuje kao izvedbu samu i tako otvara potencijal različitosti mreže izvedbe, koja se može odabrati s popisa mogućnosti, poput popisa objekata u

bazi podataka (Device\_art 2018: 208). Silvio Vujičić izlaže rad *Rosa / Kao zastor*, koji autor predstavlja kao autoportret (Device\_art 2018: 264). Taj autoportret sastoji se od kompleksne izvedbe koja ujedinjuje više slojeva prezentacija, od crvene boje dobivene od posebnih kukaca, koja je u prošlosti imala svoje jasno značenje u hijerarhijama moći, do programiranog stroja koji reagira na ljudske posjetitelje i tako postupno crvenilom boji veliki bijeli zastor, inačicu slikarskog platna koje ovdje postaje umjetnikovo tijelo rasprostrto i spremno na obradu. Smrtno tijelo živo je u izvedbi stroja, a konačnost stroja, predviđeni završetak proizvodnog procesa, sada je ujedinjeno sa smrtnošću tijela u izvedbi. Iščekivanje razrješenja publika transferira na hibrid, a hibrid razrješenje može distribuirati po različitim izvedbenim sučeljima i različitim izvedbenim vremenima. Katarza u digitalnoj umjetničkoj izvedbi nije jedinstveni kraj jednog procesa. Sam izbornik festivala, Zhang Ga, nadovezujući se na Guattarijev diskurs apstraktnih strojeva, piše o toj izvedbenoj mreži aktantskih funkcija, koja proizlazi iz kretanja i drugih aktivnosti strojeva ili strojne dramaturgije u procesu umjetničke izvedbe:

„Strojevi su samostalni operateri puni energetske impulsa, oni su aktanti, kako bi ih nazivao Latour, djeluju i reagiraju, svađaju se i raduju. Spajajući se stvaraju značenja i prizivaju značaj u svom djelovanju i stvaranju. Takva je i ova izložba strojeva: priroda i kultura su strojevi, a strojevi nisu sami.“ (Ga u: Device\_art 2018: 20).

Strojevi doista *nisu sami* i zato što su praćeni sjenama prethodnih izvedbi, izvedbenim nevidljivim tijelom. Takva sjena, taj stroj u stroju, vidljiv je kao oscilacija koja izvodi svoj potencijal konačnosti, smrtnost tijela izvedbe, pa čak i neživog i neljudskog tijela. To je poput glumačkog čina koji odigravanjem uspostavlja sadašnje vrijeme, o kojem Chaikin piše kao o procesu uravnoteženja kontrole i prepuštanja jer je to čin „koji istovremeno nastaje i istovremeno se gubi“ (Chaikin 1977: 33, 34). U umjetničkoj izvedbi stroja glumac je produkt sučelja koje čine strojna radnja, publika i ljudski izvođač koji je prisutan kao odsutnost (programer računala, primjerice), a takav glumac strojne umjetničke izvedbe stalno nastaje i stalno nestaje. Takvim nastajanjem i nestajanjem određuje on izvedbeno vrijeme kao sadašnje vrijeme. Glumac uvijek počinje od samog početka, piše dalje Chaikin, jer svaki tekst uvijek zahtijeva novi pristup, bez obzira na to što je glumac prije imao slična iskustva ili glumio u sličnim predstavama (Chaikin 1977: 30). Tako i stroj uvijek počinje od početka, u funkcionalnoj proizvodnoj izvedbi ili nesvrhovitoj umjetničkoj izvedbi. Stroj je, kao i glumac, označen procesom rada, Chaikin čak piše kako glumac sebe uspostavlja procesom rada i kako je lice trajno promijenjeno samo zato što je nosilo masku, „a

gluma na sceni pruža nov materijal glumi u životu“ (Chaikin 1977: 31). Takvu mrežu izvedbe koja više ne razlikuje svoje izvore pa je život u fizičkoj realnosti jednakovrijedan materijal glumi kao i život u umjetnim realnostima, nalazimo u strojevima pokretanim i održanim umjetničkim izvedbama digitalnog sučelja. Takve izvedbe ukidaju ograničenja poput konačnosti ili smrtnosti kao bitnih obilježja, i to dramaturgijom distribucije izvedbe u beskonačne prostore konstruirane digitalnim sučeljem.

### 3.3. Dramaturgija pozadine

Na primjeru jedne specifične umjetničke izvedbe proizvedene strojem dramaturgijom, koju je proizveo umjetnički kolektiv inače posvećen istraživanju granica ljudskog tijela u izvedbi, pokušat ću pokazati odvijanje svojevrsne dramaturgije pozadine koja smrtnost izvođačkog tijela, ljudskog ili neljudskog, derivira u sučelja beskonačne izvedbe. Zagrebački umjetnički kolektiv Kugla glumište osnovan je u Zagrebu 1975. kao kazališna pozornica novih tendencija. Nakon šest godina intenzivnoga javnog djelovanja, Kugla glumište prestaje postojati, preciznije, prestaje postojati u svojem izvornom obliku. Kraj Kugla glumišta zapravo je kraj razmišljanja o unisonom kolektivu čiji rad rezultira konzistentnom javnom izvedbom. Kugla glumište konstruiralo je 1981. izvedbeno sučelje novog doba. Naizgled beskrajne mogućnosti za samoobnavljanjem umjetničke izvedbe, kada se proizvodi u uvjetima heterogenih umjetničkih izvedbi, zamijenjene su potencijalom smrtnosti. Kugla glumište svoju dotadašnju dramaturgiju heterogenosti zamjenjuje dramaturgijom nestabilnog izvedbenog prostora. Prekid Dijeljenje na meku i tvrdu frakciju Kraj dotadašnje prakse Kugla glumišta označen je kao „prekid ushitnog realizma“ performansom Akcija 16.00 na zagrebačkom Dolcu, a riječ je, kako izjavljuje Damir Bartol Indoš, „o doslovnijem prodoru Kugla Glumišta u političku stvarnost“ (Marjanić 2014: 739). Istodobno s tim performansom, odvija se i cijeli niz drugih događaja koji kraj Kugle glumišta zapravo distribuiraju u izvedbeni tok kraja, odgađajući konačnost. To se odvija postinternetskom dramaturgijom, čije je bitno obilježje da više ne potencira zaključak ili razrješenje dramske situacije kao dotadašnje tradicionalne dramaturške prakse, već potencira odgađanje i produžavanje izvedbe u beskonačnost, služeći se različitim izvedbenim sučeljima. Tako je kraj Kugla glumišta distribuiran u dvostruku konačnost ili podjelu na tvrdu i meku frakciju, kraj dolazi i zbog nestanka barake u Savskoj ulici u kojoj su dotad radili, kraj se očituje i kroz nastavak rada pripadnika Kugle u različitim izvedbenim

formama, ali onaj odlučni impuls za distribuiranje kraja dolazi iz transformacije žive izvedbe u izvedbu stroja. Marjanić piše kako je televizijska emisija koju je Kugla glumište na poziv Filipa Davida i Aleksandra Popovića snimila 1981. za televiziju Beograd posebno označila prekid ushitnog realizma i raspad na tvrdu i meku frakciju (Marjanić 2014: ibid.). Kraj proizlazi iz potencijala izvedbene smrtnosti stroja (televizije), ali razrješenje kraja dramske situacije, pokretano dramaturgijom postinterneta prije postinterneta, distribuirano je beskonačno, po mnogim komunikacijskim kanalima i izvedbenim sučeljima, no prije toga cijeli je sustav Kugle glumišta pretvoren u medijaliziranu informaciju. Kugla glumište nije samo završilo kao kolektivna i distribuirana katarza, Kugla je i osnovana kolektivno, i to kada skupina kazališnih kreativaca donosi odluku o osnivanju, inspirirani tezama Étiennea Souriaua<sup>30</sup> o ‘narušavanju teatra kao kocke i uspostavljanju teatra kao kugle’“ (Kugla 2019: 37). Vlašić-Anić piše o konceptu „sveobuhvatne cjeline multi-perspektivnoga, totalno otvorenog teatra, neomeđenoga kakvim granicama ili podjelama“ koji ilustrira i konkretnim primjerom što bi te granice ili podjele trebala biti: „scena : gledalište; glumci : publika“ (Vlašić-Anić 2012: 81, 82). Umjetnička izvedba Kugla glumišta već se odvijala u samom procesu nastajanja kazališta jer je svaki sudionik imao pravo postavljanja pitanja ili davanja prijedloga, kao i dovođenje u pitanje svakoga tuđeg prijedloga. Takvu izravnu demokraciju ideja centralizirao je svojevrsni *trust mozgova Kugle*, ili kako to opisuje Vlašić-Anić: „Intelektualno-senzibilni ‘filter’ okupljenih Kugla-Lica & mozgova neupitnom je slobodom kritičkog promišljanja kontinuirano problematizirao, dopunjavao i korektorski usavršavao svako predloženo ‘rješenje’ sve do iznalaženja najprihvatljivijeg modusa njegova p(r)okazivanja.“ (Vlašić-Anić 2012: 91). Finalni proizvod, kazališna predstava, ma u kojem obliku bila, samo je jedan element cijeloga tog konglomerata izvedbi, što dokazuje održivost izvedbenih sučelja u kojima nema dominacije jednog oblika dramaturgije. Umjetnička izvedba prelazi iz jednog oblika u drugi funkcionirajući uvijek prema pravilima dramaturgije oblika u kojem privremeno obitava, gdje publika jednog sučelja ne mora biti i publika drugoga, iako se radi o istoj „predstavi“. Međusobno prožimanje svojevrsnih mikro-dramaturgija odvija se kao proces koji stvara svojstva dramaturgije bliske onomu što sam Burić naziva dramaturgijom pozadine: „Ipak, najvažnije mi se čini isticanje dramaturgije pozadine, mansija ili slika teatra koje prolaze pokraj tebe ili ti ideš od mjesta do mjesta mansija, dramske forme bez fokusa nevezane uz priču i zaplete...“ (Burić prema:

---

<sup>30</sup> francuski filozof i estetičar (Lille, 1892. – Pariz, 1979.)

Marjanić 2007: 38). Burić navodi zanimanje za pozadinu, na gledanje izvedbe bez unaprijed zadana fokusa:

„procesije, teatar koji se odvijao na trgu – pri čemu su slike teatra prolazile pored tebe ili si kao gledatelj išao od mjesta do mjesta izvedbe, scenskih boravišta, mansija... Zanimale su nas sve te dramske forme koje nemaju fokus, koje nisu vezane uz priču, zaplete, a pritom je isto tako impuls dolazio od Becketta, i pritom sam pokušao povezati Brechta i Becketta s obzirom na to da su svaki na svoj način razbili tu čuvenu katarzu. Osim toga, imao sam odbojnost prema dramskoj strukturi, prema katarzi i da nešto mora biti završeno; isto tako gubio sam se u holivudskim filmovima – njihovu fabulu, čvrstu dramsku strukturu jednostavno nisam mogao pratiti. Zanimale su me otvorene strukture, slike, protoci energije.“ (Burić prema: Marjanić 2007: 22).

Sve predstave ili javne umjetničke izvedbe koje Kugla glumište prikazuje omeđene su izvedbenim vremenom za publiku koja je prisutna uživo, ali ne i za publiku koja ne obitava u istom izvedbenom vremenu kao predstava, primjerice same izvođače koji se nakon izvođenja vraćaju u stanje kreativnoga konflikta i/ili skupnog osmišljavanja, ali i za publike koje predstavu percipiraju naknadno, i to preko masovnih medija ili na neki drugi način. Dakle, ne postoji jasno omeđenje koje bi sa sigurnošću započelo i završilo stanje umjetničke izvedbe. Van Kerkhoven to objašnjava ovako: „Jer u gradu boravi teatar, a grad prebiva u svijetu, a zidovi su od kože. Ne možemo izbjeći ono što prodire u pore...“ (Stalpaert 2009: 124). Dramaturgija pozadine aktivna je i nakon formalnog, proklamiranog završetka umjetničke izvedbe, a ono što eventualno završava jesu mikro dramaturgije, dramaturški postupci koji su konstruirali ritam umjetničke izvedbe kao predstave omeđene izvedbenim vremenom i prostorom. Van Kerkhoven dalje piše da bi „mikro dramaturgija na probi trebala komunicirati s makro dramaturgijom društvenog“ (Van Kerkhoven u: Stalpaert 2009: 124). Mikro-dramaturgije su funkcionalni nizovi obrazaca koji mogu proizvesti određenu umjetničko-izvedbenu formu u okviru nekoga šireg sučelja. Takve mikro-dramaturgije mogu funkcionirati kao privremena oruđa iako se njihova ontologija kosi s ontologijom dramaturgije sučelja. Primjerice, kazališna predstava tradicionalnog tipa razvija se tradicionalnom dramaturgijom teksta i dramaturgijom izvedbe kako bi tekla od započinjanja i razvoja radnje, pa sve do kraja s nekim razrješenjem. Svaka intervencija drukčije dramaturgije u takvo pretprogramirano dramaturško tkivo predstave osjeća se kao subverzija, i ako je dovoljno snažna ili dugotrajna može dovesti do urušavanja same predstave. Ali ako „rad na inscenaciji dramskog teksta“ prestaje biti određenjem jednog, redovito klasičnog i tradicionalnog, oblika kazališne

dramaturgije, te postaje jednom od memoriranih mikrodramaturgija u sustavu dramaturškog, djelovanje suvremene digitalne umjetničke izvedbe postaje potragom za smislom kroz heterogeni ritam predstave, koji dozvoljava različite recepcije mikrorazličitih dramaturgija i njihovih izvedbi u istom, jedinstvenom sustavu.

Novu ulogu suvremenog dramaturga Marriane van Kerkhoven vidi kao „antidot uništavajućim rokovima, zahtjevima za brzinom, adaptabilnošću i kratokoročnim vizija koje progone kazalište u neoliberalnim vremenima“, a taj antidot jest vrijeme svojevrsnoga *smirenog rada* (engl. time and rest to work) (Stalpaert 2009: 124). Proces umjetničke izvedbe nastavlja se i dalje, podsjećajući na proces traženja smisla vlastita djelovanja u mogućnostima predstavljanja u drugim medijima. „Tražiti/pronaći ritam za tekst koji će se izvoditi uvijek znači tražiti/pronaći smisao“, piše Pavis i nastavlja, citirajući Kleina, opisivanjem elemenata ritma u cjelini neke kazališne predstave utemeljene na tekstualnom predlošku: „Raspored dijaloških blokova, figuracija sukoba, raspodjela naglašenih i nenaglašenih dobi, ubrzavanje ili usporavanje komunikacije, sve to predstavlja dramaturški zahvat što ga ritam nameće cjelini predstave“ (Pavis 2004: 325). Kada izvođenje teksta, ili bilo kojega drugog predložka u formi umjetničke izvedbe, završi, to ne znači da završava i predstava. Ritam koji je uspostavljen rezonira drukčijim tempom, ali ne prestaje stvarati izvedbu. Takav dramaturški diskurs postao je samorazumljiv tek sa suvremenim digitalnim umjetničkim izvedbama kao nasljeđe načina strukturiranja digitalne mreže koja je otvorena struktura čvorišta, a ne jedne središnjice. Opisujući podrijetlo ritma u kazalištu Pavis ističe kako se većina studija o teoriji ritma oslanja:

„na fiziološke temelje: srčani ritam, ritam disanja, ritam mišića, utjecaj godišnjih doba i mjesečevih mijena... podsjetit ćemo naprosto da je njihova dinamika često dvotaktna: udah/izdah, naglašena/nenaglašena doba. Kod kazališne radnje – barem u klasičnoj dramaturgiji – vrijedi ista shema: uspon/pad radnje, zaplet/rasplet, strast/katarza, itd.“ (Pavis 2004: 326).

Postoje i dramaturgije koje dramsku radnju ne grade na dvotaktnom ritmu već potiču svojevrsni sinkopirani ritam predstave, a ipak uspijevaju konstituirati funkcionalnu predstavu i pridobiti za nju publiku. Hrvatski kazališni redatelj Oliver Frljić tako opisuje kazališnu praksu koja nastaje u klasičnim kazališnim okvirima, ali koja se osim kazališne pozornice i kazališne zgrade koristi i drugim pozornicama za razvoj svoje izvedbe. Primjerice, pozornica masovnih medija, pozornice aktivnoga društvenog angažmana, pozornice digitalnih mreža i sučelja, pozornica polemičkog diskursa, pozornica akademskih rasprava i dr. Alterniranje pozicije izvođača i publike

ključno je u tom procesu, a to se postiže destabilizacijom stereotipnih uloga različitim redateljskim i dramaturškim procesima. Frlić opisuje jedan od takvih procesa kao i njegove posljedice:

„Dokumentiranje procesa, činjenica da ovaj tip dokumentacije u svakom trenutku može postati građa predstave, znači da se mora preuzeti i druga vrsta odgovornosti. Glumac se drugačije odnosi prema onome što govori i radi u ovakvoj situaciji. On nije sredstvo kojim dramski autor ili ja želimo nešto reći, već se aktivno bori za prostor u kojem se može, u odnosu na problem kojim se bavimo, jasno i konzekventno artikulirati. (...) mene zanima na koji način kazalište danas medije može koristiti strateški, kao sredstvo mobilizacije šire društvene zajednice... Politička subjektivizacija glumaca u mojim predstavama događa se kroz stvaranje uvjeta da oni kritički propituju i reflektiraju svoju poziciju u jednom nametnutom reprezentacijskom sustavu – bez obzira na to bio on kazališni ili politički – kao i da propituju sam taj sustav. To je puno kompleksnije i zahtijeva puno veće preuzimanje odgovornosti od npr. rada na inscenaciji dramskog teksta“ (Frlić prema: Ivanković 2014).

Postojanje funkcionalne umjetničke izvedbe koju karakterizira stalni prijelaz iz jednog medija u drugi, izmjena operativnih dramaturgija unutar istog sučelja i alterniranje pozicije publika i izvođača, omogućuje svojevrsna dramaturgija pozadine. Takva dramaturgija odjekuje ritmom digitalnog sučelja. Kugla glumište je 1980. g. realiziralo projekt koji se koristi dramaturgijom pozadine u izvedbi koja se odvija u srazu izvođenja uživo i odvijanja izvedbe elektroničkog medija, tada još u analognom formatu. Ta izvedba, televizijski film, zapravo je kontejner ideje o umjetničkoj izvedbi kao perpetualnu stanju, a koje detektiramo tehnološkom analizom tragova, nečim što se u suvremenoj digitalnoj kulturi može nazivati – tragom nestabilnog medija. Ta umjetnička izvedba čija forma izmiče definiciji, javnosti je prezentirana kao dokumentarno-igrani film<sup>31</sup> *Kugla glumište*. Kreirana je u produkciji Televizije Beograd te prikazana 1981. g. u okviru redovita televizijskog programa. Tijekom osamdeset minuta trajanja gledatelji svjedoče kolažu izvedbi kazališnoga kolektiva, koje ne odgovaraju nijednoj dotad poznatoj dramaturgiji. Film je kombinacija svih dostupnih formi televizijskog formata, kao i formata umjetničke izvedbe, od kazališta, uličnog teatra ili *rock*-koncerta, pa sve do nekoga rudimentarnog oblika videoperformansa. Primjerice, u 36. minuti članovi skupine su na ulici, među prolaznicima, gdje

---

<sup>31</sup> Film je emitiran samo jednom 1981. g., ali je sačuvan u arhivi televizije Beograd, poslije Radio televizije Srbije i ponovno emitiran u njezinom programu *Trezor* 13. studenog 2011., u 13:00 (TV emisija *Trezor*). Danas je film dijeljen društvenim mrežama, prikazivan na različitim festivalskim i galerijskim događanjima te javno dostupan na YouTube kanalu kao digitalizirana verzija nekadašnjeg analognog televizijskog formata.

plešu na glazbu sastava *Disciplina kičme*, koji svira na istoj ulici uživo. Bez ikakve najave ili prijelaza, slijedi film *Ljubavnica s Marsa*, koji prepušta slijed radnje dvojici izvođača koji čitaju poetičnu priču na kninskom kolodvoru. U 46. minuti filma plesač Aster izvodi plesnu točku, a u 47. minuti najavljuju film *Ljubavnica s Marsa* koji će biti prikazan na zatvorenoj projekciji (film je već prikazan). Burić je često isticao ekspresionističku dramaturgiju i ekspresionističke drame Miroslava Krležę kao uzor pa prema tom uzoru i u ovom filmu dosljedno provodi proklamiranu odbojnost prema dramskoj strukturi te kreira otvorene strukture anuliranjem potrebe za završetkom. Ipak, najvažnijim mi se čini isticanje dramaturgije pozadine, mansija ili slika teatra „koje prolaze pokraj tebe ili ti ideš od mjesta do mjesta mansija, dramske forme bez fokusa nevezane uz priču i zaplete...” (Burić prema: Marjanić 2007: 38). Svi ti postupci izazivaju očekivani i željeni efekt komičnoga, ali i pomiču granice kombinirajući različite dramaturgije umjetničke izvedbe u funkcionalnu cjelinu, s pomoću televizijskog formata kao objedinjujućeg medija, jamstva da se umjetnička izvedba odvija negdje u nevidljivoj pozadini. Format televizijske emisije, piše Giesekam, omogućuje diskontinuitet, na tragu onoga što Sontag ističe kao osnovu razlike kazališta i filma: „tretiranje prostora – teatar je podvrgnut logičkom, kontinuiranom prostoru, dok film ima pristup alogičnom, diskontinuiranom prostoru“, pa je zato film manje medijatiziran od kazališta (Giesekam 2007: 6). U filmskoj gramatici, kojom se kreatori virtualnog svijeta obilato služe, uobičajeni postupak montažne naracije jest izostavljanje, skraćivanje ili – elipsa. Gilić je naziva jednim od najvažnijih postupaka u filmskome pripovijedanju uopće i navodi Turkovićevu definiciju elipse kao „izostavljanje iz vidnog polja dijela onog zbivanja koje je u središtu pažnje“, te i definiciju Susan Hayward koja elipsom naziva razdoblje izostavljeno iz priče (Gilić 2006: 56). Radi se o svojevrsnom izravnom uskakanju u radnju, započinjanju prizora bez uvoda, najave ili sl. Televizije su to razvile kako bi minimalizirale odljev gledatelja tijekom gledanja programa, a zbog preduge najave ili čak reklame. Kugla glumište prelazi iz scene u scenu svojeg filma bez ikakva vidljivog redoslijeda, linearnog razvoja radnje, izbjegavajući čak i linearnost dokumentarističkim pričanjem priče o povijesti kolektiva. Parodiranje tradicionalnih žanrovskih elemenata, primjerice odjavna špica s tekstom svih autora emisije puštana je usred programa, a ne na kraju, izazivalo je efekt komičnoga, ali i mijenjalo odnos publike prema mediju. Osim kombinacije animiranih i igranih dijelova ili lažnih dokumentarnih prizora, zanimljiv postupak bio je nagli prekid igranog prizora i skok na drugi prizor. Taj drugi prizor ne samo da nije imao veze s prvim nego je mogao biti neki sasvim drugi žanr. Dramaturgija umjetničkih izvedbi



Kugla glumišta najavljuje dramaturgiju digitalne umjetničke izvedbe iako nastaje u razdoblju u kojem još nema tragova globalne digitalne kulture. S pomoću sučelja tada dostupne visoke tehnologije – elektroničkoga masovnog medija ili televizije, Kugla glumište kreira dokumentarno-igrani film koji je jedinstveni primjer dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe iz vremena u kojem digitalno nije još uvijek imalo presudan utjecaj na kulturu. Katarza u dramaturgiji Kugla glumišta jest dekoncentrirana i raspodijeljena na više sučelja ili čak slojeva te ne dolazi kao krajnja posljedica dramskih situacija nego je prisutna kao trajni potencijal, latentna prijetnja izvedbenoj linearnosti. Naime, svaka od započetih dramaturgija u kompozitnoj slici filma *Kugla glumište* razvija svoju autonomnu katarzu, koja se nema vremena razviti jer je briše nova slika.

Na prostoru jugoistočne Europe postojali su i drugi primjeri korištenja službenoga državnog medija, poput tadašnje analogne televizije, a u svrhu kreiranja hibridnih i heterogenih izvedbi koje su najavljivale digitalnu kulturu pripremanjem publike kroz subverziju očekivane dramaturgije umjetničke izvedbe u javnom prostoru. Primjerice, *Pupilija, papa Pupilo pa Puplički*, Peterle opisuje kao predstavu od dvadeset dijelova, koju su izvodili: „skupina izvođača i trojica glazbenika, a koja je bila kombinacija dječjih igara, nacionalističke pjesme, zagonetki, muškarca u snošaju s globusom, prerade jedne talijanske tv-serije, folklora, horoskopskih tekstova i scene s kupanjem, pri čemu su elementi kazališne izvedbe kombinirani s plesom i improvizacijom, a umjetnost sa svakodnevnim životom“, a napadi kritike i javnosti bili su usmjereni na kritiziranje „neprofesionalnosti, proizvoljnosti i fragmentacije“ (Peterle 2009: 110).

Televizija Ljubljana je 1969. snimila i film, piše dalje Peterle, a taj je film korišten kao dio rekonstrukcije predstave koju je 2006. izveo slovenski umjetnik Janez Janša, u kojoj su članovi izvorne postave skupine snimljeni kako gledaju sebe same, tj. filmsku projekciju filma TV Ljubljane (Peterle 2009: *ibid.*). Naime, izvedbeni prostor kao i dramska situacija u digitalnoj umjetničkoj izvedbi postoje kao neovisna čvorišta unutar svojega vlastitog vremena, a pokazuju se javno tek u interakciji s drugim čvorištima. Preciznije rečeno, vidimo ili doživljavamo tragove njihova postojanja u nekoj nama nevidljivoj izvedbenoj stvarnosti, području koje je dovoljno stabilno da ga uočimo, ali ga dokazati možemo samo s pomoću analize tragova izvedbe. Tragovi se očituju kao digitalni tekstovi. U predstavi *Ljubavni slučaj Fahrije P.* koju 2017. kreiraju bivši članovi skupine Kugla glumište, Tretinjak uočava kako „to tkanje čine i u njemu se prepliću elementi opere, performansa i fizičkog teatra, filma, teatra sjena i stripa, koncerta i glazbene instalacije, a koncept guste različitosti je otvorio autorima i izvođačima širok prostor izvedbene

igre, a gledateljima beskrajnost igre značenjima, poništivši time rampu te preplevši sve aspekte teatarskog kanala u jedno performativno tijelo“ (Tretinjak 2018). To „jedno performativno tijelo“ uključuje i izvođače i publiku, ali i medijske entitete izvedbeno osnažene upotrebom digitalne tehnologije u smislu ubrzavanja njihove mogućnosti komuniciranja s izvođačem uživo, u realnom vremenu izvedbe.

### 3.4. Facebook Immanuel Kant

KadeleGrupa svoju je prvu javnu umjetničku izvedbu *Facebook Immanuel Kant / Otpadnik*<sup>32</sup> nazvala i *digitalnom* jer ju je kreirala s pomoću svojevrsne *dramaturgije postinterneta*. Godine 2007. internet je već bio globalno pozicioniran kao dominantna paradigma digitalne kulture. Ipak, mnogi aspekti takve kulture tek su se nazirali tako da su sva istraživanja i umjetničke prakse bile označene svojevrsnom fascinacijom novim medijem i njegovim utjecajem na otprije formirane dramaturške i redateljske registre. Projekt *Facebook Immanuel Kant / Otpadnik* kreira i održava KadeleGrupa, ali jedini izvođač uživo sam ja, Leo Katunarić, prigodno prozvan Leo *Kadele*. Izvođač uživo, *Kadele*, istovremeno je i pregovarač s brojnim povremenim sudionicima/izvođačima, gledateljima i medijima koji se pojavljuju u izvedbenom prostoru tijekom sedam dana i sedam noći koliko neprestano boravim zatvoren u zagrebačkoj galeriji „Vladimir Nazor“. Ljudski izvođač zatvoren je u mehanizam komunikacije u kojem je on pandan koordinirajućem računalnom programu koji se prvi aktivira kada je računalo pokrenuto, BIOS-u (engl. Basic Input/Output System), a čija je funkcija prepoznavanje, iniciranje i koordinacija svih sustava uključenih u proces. *Bios* je i pojam kojim označavamo unutarnju strukturu bioloških organizama, ali i sferu živih organizama koja se stalno podvrgava nekoj kontroli, no, piše Mitchell, „koja se može na ovaj ili onaj način oduprijeti toj kontroli, inzistirajući na ‘svojemu vlastitom životu’“ (Mitchell 2005: 313). Ta kontrola koja se stalno nameće biosu može se opisati pojmom kibernetike, koji dolazi iz grčkog naziva za kormilara ili kontrolu upravljanja. Upravo taj otpor biološkog biosa funkciji računalnog BIOS-a bila je polazištem ove umjetničke izvedbe. Potencijalna dramska situacija te umjetničke izvedbe utemeljena je na onome što Mitchell definira kao „obnova drevne borbe između slike i riječi, idola i zakona“ ili odnos *biosa* i *cybera* koji je „prepisivanje tradicionalne dijalektike između prirode i kulture, ljudskih bića i njihovog alata,

---

<sup>32</sup> Kustosice Olga Majcen i Sunčica Ostojić.

artefakata, strojeva i medija – ukratko, čitavog ‘umjetnog svijeta’ kako smo ga navikli nazivati“ (Mitchell 2005: 314).

Umjetni svijet izložbene galerije istovremeno je bio i prostor izvedbe, privatni/intimni prostor izvođača i stalno otvoreni javni prostor za posjetitelje (zato što je čitaonica knjižnice smještena u jednom dijelu galerije), dakle sučelje izvedbe bilo je sačinjeno od više isprepletenih sučelja (VN 2007). Veći dio prostora galerije u umjetničkoj izvedbi zauzima četvrtasta nastamba, *Habitat*, čija su tri zida izrađena od priručnih materijala, a njezin četvrti zid jest zid galerije. U nastambi obitavam ja, izvođač, koji sam u javnoj najavi predstavljen kao: *Kadele – reinkarnacija Lea Katunarića, u izbjeglištvu u galeriji*. Posjetitelji galerije mogu promatrati događanja u nastambi u bilo koje doba, ali samo kroz posebno otvorene rupe ili proreze na zidovima. Izvođač živi i radi u omeđenom prostoru prepuštajući svoj identitet pogledima (kamerama koje neprestano snimaju događanja iznutra, kamerama televizijskih reportera koji prenose događanje svojim gledateljima, organiziranim posjetima školske djece, posebnim programima rađenima za pozvanu publiku u točno najavljeno izvedbeno vrijeme i sl.), dijeleći svoj galerijski život na „privatni“ (spavanje, obavljanje fizioloških funkcija, komunikacija s vanjskim svijetom) i „javni“ (obavljanje funkcije dnevnog unošenja komentara i vizualnog materijala na veliku zidnu površinu – Facebook stranicu u fizičkoj realnosti). „Arhitektura“ ove umjetničke izvedbe proizišla je iz simulacije konstrukcije računalnog sučelja, arhitekture računala kakvu smo poznavali te 2007. Sastavnice su bile: memorije, privremene memorije (engl. RAM Random Access Memories), baze podataka (engl. data base), ulazi (engl. Gates), unosi (engl. inputs), primjerice tipkovnica i računalni miš, središnja procesorska jedinica (engl. CPU Central Processor Unit), matična ploča (engl. Motherboard), izlazi, periferija. Osnovno izlazno sučelje bio je „ekran“ koji je stalno obnavljao Facebook stranicu korisnika Immanuel Kant. Druga izlazna sučelja bila su stalna komunikacija s posjetiteljima putem posrednika (rupa u zidu, kamera, telekomunikacijske opreme), posebnih programa parodija tekstova Immanuela Kanta izvođenih za publiku u određeno i najavljeno vrijeme, stalno poticanje sukoba s privremenom zajednicom čitača novina u čitaonici koja dijeli prostor s galerijom, često pojavljivanje u masovnim medijima.

### 3.4.1. Matična ploča i podatkovno tijelo

Središnje sučelje izvedbe simulira matičnu ploču, materijalni skup svih radnji koji interakcijom pokreću računalo. U fizičkom prostoru to je nastamba nazvana *Habitat*, prema nazivu računalne zajednice iz 1986., koja prva koristi grafičko sučelje, vizualnu *sobu za razgovore* (engl. chat room) gdje su sudionici prvi put predstavljani digitalnim avatarima. Laurel piše kako je računalna igra i zajednica *Habitat* prethodnica društvenih medija i mrežnih masovnih igara (Laurel 2013: 120). Topografija unutar *Habitata / matične ploče* organizirana je po uzoru na prvu matičnu ploču prvog osobnog računala, Apple 2 iz 1977. Dijelovi su predstavljeni i u bojama; središnja procesorska jedinica (čip) simulirana je crvenim šatorom, elektronski otpornici raznim žutim, zelenim i plavim predmetima, pokućstvom i sl., jedinica za hlađenje predstavljena je metalnim ventilatorom, ekran je simuliran velikim zidnim platnom koje stalno mijenja boje i sadržaj, tipkovnica crnim pisaćim strojem itd. Funkcije i aktivacije komponenti određuje moj privatni i javni život u *Habitat / matičnoj ploči*, moj identitet sveden je na informaciju kojoj drugi pristupaju preko medija i koju mogu upotrijebiti u proizvoljnoj fikcionalizaciji. Pristupiti sučelju može svatko, ali je to moguće samo nekom vrstom medijatzacije, primjerice s pomoću kamere i fotoaparata TV reportera, kamere i mobilnih telefona posjetitelja ili posredovanim provirivanjem gledatelja (kroz rupe u zidovima nastambe), a što sve sugerira kako sučelje nije samo moje nego je istovremeno i javno te kao takvo podložno mijenjanju. Svaka informacija koja dolazi do mene uvijek je prijevod informacije o meni, o mojim aktivnostima, stanju, projektu i kao takva derivira u sljedeći prijevod, otisak na ekranu / zidnom platnu.

Tijelo izvođača, moje tijelo, reagira na svaki vanjski podražaj koji mu namjerno pristupa te ga prevodi u izlaznu informaciju koju bilježi rukom na *ekranu / zidnom platnu*. Simbol koji korisnik ili igrač u videoigri pomiče kao, primjerice pokazivač, ruku, avatara ili bilo koji drugi simbol, Kramer naziva *podatkovnim tijelom / data-tijelom*:

„generiran računalnim programom naziva semiotičkim *data-tijelom* igrača, koje je nužno za interakciju u digitalnom okruženju. Dok igrač tjelesno ostaje izvan digitalnog igračkog svijeta (koji Laurel naziva pozornicom), njegovo semiotičko tijelo zamjenjuje ga u ovom svijetu (prema Laurel: pozornici). Kako je semiotičko tijelo generirano u skladu s pravilima i fikcijom igre, ono se savršeno uklapa u pozornicu. Igrač manipulira to tijelo, i s pomoću njega svijet igre, te promatra rezultate svoje manipulacije. Na taj način on postaje svoj vlastiti gledatelj, tako da igrati videoigru može biti smatrano vrstom samopromatranja“ (Rippl 590 od 692).

Gledatelj umjetničke izvedbe *Facebook Immanuel Kant / Otpadnik* unosi informaciju u sustav ispred sebe i onda promatra kako se ta informacija razvija s pomoću podatkovnog tijela izvođača i završava u predstavljačkom sučelju na zidu, ekranu / slici *Facebook* stranice Immanuel Kant. Izvođač, dodatno, ne izvršava naredbe korisnika doslovno već ih, vidljivo, komentira, prerađuje, pretvara u proizvoljne predstave ili čak potpuno ignorira.

### 3.4.2. Strojna memorija i Ego mašina

Pristupanje memorijama u digitalnoj kulturi proizvodi jedinstveni učinak, izvedbu te memorije kao sučelja. Kazališta, kao i mjesta za bogoštovlje ili gledateljske sportove, sadrže memorije prošlosti, uza svoju pripravnost da osiguraju praktični i kognitivni okvir za izvedbeni događaj u sadašnjosti, piše McConahie (2008: 131). Memorija se u računalnom sklopu nalazi u nekoliko različitih sučelja; operativnoj memoriji, koja je i sučelje za pristup radnoj memoriji, stalnim memorijama pohranjenim na tvrdim diskovima, vanjskim memorijskim jedinicama koje mogu i ne moraju biti dijelom sustava. Memorije su skrivene u bazama dok ih ne aktivira prikupljanje, a što se događa samo s namjernom onoga koji prikuplja. Gledatelje privlači žudnja za otkrivanjem tajnog znanja, pogled u središte događanja koje je zakriveno. Umjetnička izvedba, od tradicionalnoga kazališta preko umjetničkog performansa pa sve do tehnologijom kreiranih digitalnih izvedbi, koristi tu žudnju gledatelja kao osnovni obrazac svojeg održanja. Fischer-Lichte piše kako „Stvari znače to što jesu, odnosno kao nešto što stupa u pojavu... Iznenadno, nemotivirano pojavljivanje nekog fenomena skreće pažnju gledaoca na tu određenu gestu, onu specifičnu stvar i taj glasovni niz.“ (Fischer-Lichte 2009: 173). Radi se o procesu autoreferencijalnosti, objašnjava dalje Fischer-Lichte, a ne o „procesu de-semantiziranja“, zato što se događa neka vrsta „kontemplativnog utonuća u tu gestu, u tu stvar“ zbog čega opažene stvari napuštaju svoje „vlastito značenje“, a što se događa i kada „onaj ko opaža iskušava prezenciju nekog glumca ili ekstazu neke stvari. To je trenutak u kojemu se čini da mu se objavljuje neka tajna – tajno značenje onoga što je opaženo, koje mu je ‘dano’ i kao fenomenalni bitak, kako ga ‘raskriva’ akt opažanja, ili bolje: kako ga proizvodi“ (Fischer-Lichte 2009: *ibid.*). Upravo zbog namjere proizvođenja *ekstaze stvari* cijela je vidljiva struktura umjetničke izvedbe *Facebook Immanuel Kanta* sastavljena od tragova memorija. Pristupanjem bilo kojoj od tih memorija gledatelji postaju

kreatori izvedbe jer određuju značenja. Zidovi *Habitata*, ali i svih drugih vidljivih površina prekriveni su fragmentima nekadašnjih izvedbi, ispisanim papirima, fotografijama, isječcima. Posvuda se nalaze površine s uredno klasificiranim predmetima, memorijama iz izvođačeve prošlosti, memorijama na život i djelo Immanuela Kanta, memorijama na sve izvedbe publike u ovom projektu i sl. Tu su i memorije na različitim medijima kojima se može pristupiti na različite načine, primjerice video i audio materijal, različite vanjske memorijske jedinice koje je potrebno aktivirati određenim tipom čitača ili specifičnim operativnim sustavom računala.

Pored *Habitata* / matične ploče, zatvorena prostora u kojem se odvija središnja izvedba „tajnog znanja“ nalazi se manja prostorija izgrađena od kartona u koju je moguće ući svakom posjetitelju. Naziv joj je *ego mašina*, a prema pojmu *ego tunel* njemačkog filozofa Metzingera kojim opisuje sposobnost uma da se organizira u jedinstvenu realnost, organizaciju iskustva u sadašnjost. Metzinger piše kako „Ego mašina ne mora biti živa stvar, može biti bilo što što posjeduje auto-model svjesnosti“ (Metzinger 2009: 187). *Ego mašina* u umjetničkoj izvedbi *Facebook Immanuel Kant* na središnji je prostor, *Habitat / matičnu ploču* priključena kao komunikacijska jedinica. Unutarnji zidovi tog *ego tunela / mašine* prekriveni od poda do stropa samoljepivim listićima. Na njima su ispisane sve informacije koje sačinjavaju umjetničku izvedbu *Facebook Immanuel Kant*. Ispisana je parodija računalnoga kôda, tj. reprezentirana konstrukcija cijelog narativa u *Habitatu* kao algoritma. Na kraju *ego mašine*, na pijedestalu stoji stari mehanički pisaci stroj. Posjetitelj ulazi u mračni tunel i priloženom baterijskom svjetiljkom osvjetljava zalijepljene listiće na kojima su rukom ispisane jednostavne jednadžbe koje tvore rudimentarne situacije svakodnevice u *Habitatu / matičnoj ploči*, ali i začeci dramskih situacija. Primjerice: *Gledanje kroz prozor – Okreni leđa – Podigni desnu ruku – Napiši: Gledanje kroz prozor / Ja volim ljubav – Hoćeš biti moja ljubav – budi ljubav / hoću dijete – napravi dijete – nismo stroj / Jedi – Spavaj \_ radi – Misli / itd.* Posjetitelj može pisacim strojem ili priloženim olovkama kreirati vlastiti listić s nekom uputom, izjavom, memorijom, te ga zalijepiti na zid *ego tunela*. Radnja koju izvodim unutar *Habitata* potječe iz interakcije memorija od kojih je *ego mašina* jedan od brojnih repozitorija. Oba izvedbena prostora, kao i sve memorije, nalaze se u istom prostoru, ali ne i u istom vremenu.

„... nikada nismo u dodiru sa sadašnjosti jer procesiranje informacija u neuronima zahtijeva vrijeme. Signalu treba vremena od osjetilnog organa preko višestrukih nervnih staza u tijelu do mozga, i onda treba vremena kako bi se procesuirao i transformirao u objekte, scene i kompleksne

situacije. Tako da, strogo govoreći, ono što doživljavamo kao sadašnji trenutak zapravo je prošlost.“ (Metzinger 2009: 38).

Koristeći se takvim vremenskim pomakom, koji je prisutan i u superbrzim operacijama računala zbog brojnih posrednika i prevoditelja, stvaram izvedbeno vrijeme koje je smješteno negdje između živog tijela gledatelja/izvođača i semiotičkoga podatkovnog tijela.

### 3.4.3. Privremena zajednica / Sukob

U prostoru galerije, gdje se sedam dana i noći kontinuirano odvija izvedba projekta *Facebook Immanuel Kanta*, usporedno djeluje i čitaonica dnevnih novina, otvorena za posjetitelje čitaonice tijekom dnevnoga radnog vremena. Pozicija koegzistencije dvaju prostora u jednom, u ovom slučaju likovne galerije i knjižnične čitaonice, umjetniku služi kao poziv na borbu novog medija za prevlast nad starim. Izvještaj koji je jedan od korisnika čitaonice podnio upravi galerije kao prosvjed ilustrira stanje:

„Umjetnik namjerno proizvodi glasne zvukove, industrijsku kakofoničnu glazbu, emitira (pre) glasnu glazbu s razglasa, recitira dadaističku poeziju, izvikuje revolucionarne parole, vrlo glasno čita izvatke iz Kantove estetike (ponekad to traje satima, a često je podcrtano dramatskim efektima poput lupanja, glazbe, vikanja, krikova, tjelesnih konvulzija...).“

Taj je izvještaj mehanički umnožen i zalijepljen na zid *ego tunela*, zajedno s drugim memorijama. Čitatelji u jednom trenutku pribjegavaju taktici koegzistencije, moleći umjetnika da prilagodi intenzitet svojih aktivnosti kako bi mogli u miru čitati. Umjetnik im objašnjava kako su oni njegova publika, a da su intervencijom u izvedbu poprimili oblik autorstava, postali korisnik-autor. U sljedećim poglavljima pisat ću i o sukobima kao načinu održavanja privremenih digitalnih zajednica. U ovoj umjetničkoj izvedbi sukob se namjerno izaziva, a u smislu odustajanja od publike kako bi se uspostavio totalni teatar, a ne ugodan socijalni događaj, piše Forema, i kako bi se kazališna filozofija, kodirani jezik koji glumac izgovara prenio „jedan na jedan“, a Blake dalje pojašnjava kako

„kazališni umjetnik posjeduje predivne ideje i zadatak mu je prenijeti te informacije nekolicini kroz angažman agresije i prezira kroz sukob teatra kao kulturne intervencije i teatra okrutnosti koji

društvenu nestabilnost i eksponiranje problema ne-komunikacije ne vidi kao korektabilne već ih koristi kao svoj medij“ (Blake 2014: 59).

Računalo predstavljeno umjetničkom izvedbom uopće ne govori ljudskim jezikom nego traži da ljudi nauče njegov jezik, kako bi moglo biti funkcionalno na način koji oni to žele, primjerice – da se utiša.

Istovremeno, na zidu galerije, odvija se vidljiva komunikacija ljudskog izvođača i stroja, i to računalnim jezikom. Ljudski izvođač svojom rukom nanosi boju na platno i tako stvara slike koje naziva *Facebook stranicom Immanuela Kanta*. Ekransko sučelje stranice *Facebook Immanuel Kant* ne konstituira se digitalnom tehnologijom, kao samoobnavljajuća projekcija na ekranskom sučelju, već se izrađuje ljudskom rukom s pomoću materijalnih artefakata. U digitalnom sučelju takva *Facebook* stranica obnavljala bi se parametrima preprogramiranim u algoritmu koji kontrolira ulaz i distribuciju informacije. U fizičkoj realnosti tijelo izvođača naizgled je u suglasju s parametrima same realnosti izraženima kroz koordinate vremena i prostora. Zato sam u istraživanje u ovom projektu uključio izvedbu dekonstrukcije tijela izvođača u odnosu na konstruiranu sliku/objekt. Dok tijelom/rukama unosim podatke na zidno platno, istovremeno projiciram videosnimku samoga sebe kako obavljam tu istu radnju dan prije. Projekcije su kalibrirane tako da se točno poklapaju s platnom u fizičkoj realnosti, tj. projicirano tijelo izvođača poklapa se većim dijelom trajanja radnje s mojim tijelom u fizičkom prostoru. Isto tako, izvođač uživo ne nanosi boju na platno proizvoljno nego nastoji slijediti kretnje koje izvodi njegovo elektronsko tijelo koje se projicira. Sljedećeg dana projiciram dvije projekcije jednu preko druge, trećeg dana tri projekcije, pa četiri itd., a sve se one grubo poklapaju s pozicijom mojeg izvođačkog tijela uživo.

Brooks, kako piše Dixon, elektronsko tijelo smatra pojačanjem i proširenjem fizičkog tijela s kojim je intimno isprepleteno, te objašnjava kako tjelesno tijelo nije zastarjelo jer mu „telematika nudi četvrtu dimenziju, gdje je sposobna činiti stvari koje fizičko tijelo ne može, kao što je mapiranje na drugo ili nestajanje (...) izgleda da su naša tijela beskonačno promjenjiva iako nikada ne prestaju biti naša tijela” (Dixon 2007: 219). *Prisutnost na daljinu* kako bi se možda mogao prevesti pojam (engl. tele-presence), jedan je od prvih problema digitalnoga kazališta ili umjetničke izvedbe, interakcija s vlastitim ili tuđim tijelom koje je medijski posredovano i tako vraćeno natrag u fizički prostor izvedbe. Dvojbu živo-neživo pokušava balansirati Nietzsche parafrizirajući



Derridaovu „dekonstrukcijsku misao“ – da bi prvo postalo prvo, nužno je da postoji drugo, objašnjavajući „kako bi bez medija sve bilo uživo, prisutnost uživo jedino je zamisliva u mreži intermedijalnosti“ (Rippl 2015: 589 od 692). Pozicija publike u digitalnoj izvedbi ne može biti ista kao u kazališnom gledalištu gdje su očekivanja usmjerena prema pozornici, a sve što se na pozornici predstavlja arbitrirano je u kontekstu žive izvedbe. Pozicija publike, korisnika u digitalnoj umjetničkoj izvedbi, bliža je izvođaču, bio on digitalan ili živo tijelo, pa se tako i prisutnost s udaljenosti prihvaća jednakopravno živom izvođaču, a u različitim digitalnim izvedbama i superiornije živom izvođaču. Ono što nas više zanima u digitalnoj izvedbi nije živost tijela nego obris tijela, kako ističe umjetnica i teoretičarka Kozel, piše Dixon navodeći dalje kako Kozel manje zanima iskustvo vanjskog tijela u teleprisutnosti nego proces, ili kako sama kaže:

„ono što me intrigira jest povratak u tijelo koji se podrazumijeva pod bilo kojim putovanjem izvan njega. Jednom kada smo se vratili, što se promijenilo? Stoga nije putovanje tijela u virtualna utjelovljenja to što najradikalnije mijenja ljudske percepcije tijela, već neizbježan povratak i trajni učinak koji vanjsko gibanje ostavlja na ponovno sjedinjeno tijelo.“ (Dixon 2007: 219).

U dramaturgiji umjetničke izvedbe teleprisutnost tijela nije samo pojačalo efekta, nego je i aktivni graditelj dramske situacije već time što komunicira s fizičkim tijelom i tako stvara svojevrsno izvedbeno vrijeme. Bell tvrdi, piše Dixon, kako je značenje filma uvijek prisutno kroz odsutnost (ni glumci ni oprema nisu fizički prisutni), dok su kazališni označitelji uvijek prisutni. Čak je i projekcija na kazališnoj pozornici, koja je dio kazališne suigre sa živim izvođačima, glumicama i glumcima, znak da „moment snimanja nije isti kao moment igranja na pozornici s živim izvođačima“ (Dixon 2007 :126). Umjetnička izvedba *Facebook Immanuel Kant*, iako kreirana i izvedena u fizičkom prostoru i sa samo nekoliko elemenata istinske digitalne tehnologije, derivira u digitalnu umjetničku izvedbu svakim pomakom u vremenu i prostoru izvedbe koji su posljedice interakcije izvođača i korisnika koji se služe registrom digitalne kulture, na koji su usmjereni konstrukcijom same izvedbe, tj. njezinom dramaturgijom. Takva dramaturgija, ovdje radno nazvana dramaturgijom postinterneta, ne usmjerava podatke, tekstove ili memorije u putanju linearnog razvoja dramske situacije, nego usmjerava u interakcije korisnika i izvođača kako bi se stalno pomicalo izvedbeno vrijeme i realiteti izvedbenog prostora te u fragmentima memorija takva postupka pronalazila dramska situacija ili njezin potencijal.

#### 3.4.4. Parodije simulacija

U izvedbenoj atmosferi konstruiranoj dramaturgijom postinterneta, kao dodatni izvedbeni elementi uključuju se različiti izvođači i izvođačice s umjetničkim izvedbama koje su parodije načina na koji masovni mediji reduciraju klasične izvedbene forme u sebi prihvatljiv format. Tekst Immanuela Kanta *Kritika čistog uma* reducirana je na tekst:

*„Immanuel Kant! Kritika čistog uma! Dvije su vrste ljepote. Slobodna ljepota. Prirodna ljepota. Slobodna ljepota ne pretpostavlja pojam onome što lijepo jest. Prirodna ljepota jest kada predmet odgovara pojmu savršenstva. Ljepota je forma! Svrhovitost bez svrhe! Praslika! Umjetnost nije tvorevina razuma i znanosti! Estetske ideje se bitno razlikuju od ideja uma o određenim svrhama!“<sup>33</sup>*

U prostoru *Habitata* / matične ploče izvedene su sljedeće tradicionalne forme, a od kojih je svaka upotrebljavala navedeni tekst kao sadržaj: Opera „Kritika čistog uma“ Tonča Bilića i Lea Katunarića u izvedbi solista i zbora Hrvatske radio televizije, Hip-hop ples „Kritika čistog uma“ u izvedbi hip-hop skupine *Hop Zagreb*, turbofolk pjesme s guslama „Kritika čistog uma“ u izvedbi anonimnoga narodnog guslara i *rap* izvedba „Kritika čistog uma“ u izvedbi *rap* izvođača. Te umjetničke izvedbe izvođene su javno, u prostoru galerije, ispred *Habitata*, kao tradicionalni izvedbeni događaj. Za potrebe tih izvedbi *Habitat* bi se otvarao kako bi se moglo izvoditi ispred slike *Facebook Immanuel Kant*. Cijeli izvedbeni proces zapravo je bio parodija ekranskog sučelja, nediskriminativnosti sadržaja i formi koje se na računalnom sučelju odvijaju smjenjujući jedna drugu i sažimajući kompleksne sadržaje na obuhvatni znak. Parodija izvođačima u publici postavlja dijaloški odnos između identifikacije i distance, kako objašnjava Hutcheon: „Poput Brechtova *Verfremdungseffekta*, parodija djeluje na distancu i istovremeno uključuje umjetnika i publiku u participatornu hermeneutičku aktivnost“ (Hutcheon 2004: 35). Osim publike i izvođača, parodije su u projektu *Facebook Immanuel Kant* proizvele i participatornu aktivnost s računalnim sučeljem, bez čega bi izvedba bila reducirana na izvedbu memorija kao redukciju na trenutačnu funkcionalnost sustava. Da je *Facebook Immanuela Kanta* multifunkcionalan, a ne multimedijalan

---

<sup>33</sup> *Kritika čistog uma*, Immanuel Kant (1781.), preveo Viktor D. Sonnenfeld, Naprijed, Zagreb, 1984.

projekt, piše i Matthias Weber<sup>34</sup> ističući kako se mreža projekta stvara svakodnevnim sukobima i razgovorima s prisutnom publikom i publikom u digitalnim zajednicama:

„Te sukobe je na taj način riješio ‘umjetnički stroj’, koji se sastojao od pojedinačnih dijelova – živog umjetnika i različitih anorganskih dijelova – i koji je bio kontroliran posebnim (imaginarnim) ‘softverom Immanuel Kant’, prevedenim u rudimentarne vizualne i tekstualne snimke. Ovaj put do suvremene estetike trebao bi se suočiti s napetostima između ljudske materijalnosti i strojnih algoritama...“ (Weber 2020).

### 3.5. Berlin MachineHaus

Projekt *Facebook Immanuel Kant*, a koji sam ovdje opisivao kao formu prije-poslije-interneta, inspiriran je i potaknut godinu dana starijim projektom, istraživanjem o održivosti umjetničke izvedbe u novome kulturnom okruženju koje se tek počelo nazivati *digitalna kultura*. Projekt se zvao *MachineHaus*, a realiziran je u Berlinu, Njemačka, 2005. Projekt je razvijan u tipičnom okruženju berlinske umjetničke radionice, smještene u *Friedrichsheinu*, bivšoj istočnoberlinskoj četvrti, koja je *preslikala* alternativni identitet zapadnoberlinske četvrti s kojom graniči, *Kreuzberg*. Moj projekt, pod nazivom *CERN iznutra / CERN within* započeo je kao vrsta osobnog istraživanja mogućnosti uspostave stanja za umjetničku izvedbu koja ima strojne osobine. Ideja je bila provesti u praksi reprezentaciju podataka koje Umjetnik prikuplja kada se nalazi u svojevrsnome trajnom stanju izvedbe. Digitalna tehnologija, osim što je bila alat kojim sam se nadao ujediniti heterogene izvedbe i podatke u jedinstveno sučelje, trebala je postati i dijelom novog izvedbenog sklopa u kojem ima ulogu izvođača. Primjerice, tajvansko-američki umjetnik Tehching Hsieh najpoznatiji je po svojim ekstremnim *performansima dugog trajanja* (engl. *durational performance*), ili *jednogodišnjim performansima*, koje je inscenirao između 1978. i 2000. godine. U tim performansima, koji traju po godinu dana, život umjetnika doslovno je pretvoren u umjetničko djelo. Primjerice, u *Projektu Kavez* realiziranom 1978. – 1979. u New Yorku, umjetnik zatvara sebe u kavez u kojem punu godinu živi u stanju bez ikakve aktivnosti. U drugom projektu vezuje se konopcem za partnericu (*Projekt Konopac* 1983. – 1984. ) i tako živi godinu dana. U *Projektu Vani*, realiziranom 1981. – 1982. godinu dana provodi na otvorenome, ne ušavši nijednom u bilo kakav zatvoreni prostor. U katalogu za retrospektivu umjetnikova rada u Muzeju moderne

---

<sup>34</sup> Uvodno objašnjenje za projekt *Facebook Immanuel Kant*, koji je uključen u projekt njemačkih sveučilišta „Immanuel Kant u modernoj umjetnosti“.

umjetnosti New York iz 2009. piše: „Hsieh briše omeđenost izvedbenog prostora i izvedbenog vremena upravo aktivacijom živog izvođačkog tijela koje gubi vezu s identitetom privatne osobe.“ (MoMA 2009). Pa ipak, i tako izrazito *tjelesan* umjetnički čin ne bi bio moguć bez tehnologije, zato što jedino trag potvrđuje postojanje izvedbe. Primjerice, javni bilježnik svaki je dan službeno potvrđivao da Hsieh nije izišao iz kaveza, a suradnik ga je svaki dan fotografirao, ili je svaki dan potvrđivao strojem za evidenciju radnog vremena svoju prisutnost u izvedbenom prostoru itd. Svi tako strojno prikupljeni artefakti zapravo su jedini dokazi izvedbe te rekonstruiraju umjetnikov rad na retrospektivi. Sličan spoj umjetničke izvedbe trajanja tijela u prostoru i izvedbe tehnologijom provodim u Berlinu 2005. U likovnoj galeriji, otvorenoj posjetiteljima cijeli dan, zatvaram se u sobicu s velikim staklenim prozorom prema galerijskom prostoru. Publika kroz taj prozor vidi izvođača koji je odjeven u bijelu laborantsku kutu, lica i glave pokrivenih bijelom kapom, zaštitnim naočalama, maskom za usta i sl. Radnja koju ponavljam koreografski je precizno podražavanje kretnji istraživača analitičkih laboratorija ili operatera nuklearnih centrala. Drugim riječima, Izvođač se kreće odmjerenim koracima između računala, pisaa, različitih ekrana koji emitiraju podatke, telefona i drugih komunikacijskih naprava, te sve podatke koje izvlači iz tehnologije prenosi ručno na veliku dvodimenzionalnu plohu stvarajući tako vizualnu reprezentaciju u više boja i oblika, a prema samo njemu poznatom načelu ili tumačenju. Inzistiranje na tome da se radi o znanstveno-istraživačkom projektu pojačano je i isticanjem naziva projekta *Within the CERN*, prema švicarskom institutu za proučavanje subatomske čestice, CERN<sup>35</sup>. Postupak vizualizacije preuzet je iz načina detektiranja subatomske čestice kako se provodi u institutu CERN gdje se, u podzemlju kilometarski dugih tunela punih magnetskih udarača detektiraju subatomske čestice iz tragova koje ostavljaju u namjerno izazvanim sudarima. Tragovi sudara bilježe se u vizualnoj reprezentaciji podataka, a onda se ta vizualna reprezentacija analizira kako bi se detektirala prisutnost tražene subatomske čestice. Naime, svaka čestica ostavlja drukčiji trag u sudaru s nekom drugom određenom česticom. Hutcheon piše kako se neki događaj doista odvio u empirijskoj prošlosti, ali da mi imenujemo i konstituiramo takve događaje kao povijesne činjenice selekcijom narativne pozicije: „mi o prošlim događanjima znamo samo kroz njihovo diskurzivno upisivanje, kroz njihove tragove u sadašnjosti“ (Hutcheon 2004: 97). Tragovi koje analiziram kao izvođač/laborant postaju činjenice vizualne reprezentacije koju izrađujem pred publikom, a vizualna forma ponavljanje je tragova koje subatomske čestice ostavljaju prilikom sudara s

---

<sup>35</sup> Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire

medijem u znanstvenim laboratorijima, pa i onima prije CERN-a, kada su tragovi bilježeni na staklenom ekranu presvučenom tankim slojem voska ili pare alkohola. Posjetitelji, ali i drugi umjetnici, prisutni u prostoru berlinske galerije i udruge *Artline*, pokazuju veliko zanimanje za rasprave o umjetničkom ili neumjetničkom činu transfera sirovih podataka u reprezentaciju, a bez vidljivih kriterija ili dramaturških postupaka. Drugi umjetnici i umjetnice, prvenstveno sjevernoamerički, prisutni kao individualni gosti umjetnici u udruzi *Artline*, spontano formiraju umjetnički kolektiv oko mojeg inicijalnog projekta, a s ciljem zajedničkoga kreiranja projekta koji bi maksimalan broj individualnih umjetničkih poetika, podataka, načina izvedbe ujedinio u jedinstveno izvedbeno sučelje upotrebom tehnologije, posebno nove digitalne tehnologije. Projekt nazivam *MachineHaus*, a upotrebu digitalne tehnologije proglašavam istraživanjem nove forme digitalne umjetničke izvedbe, umjesto tretiranja tehnologije kao oruđa. Informacije o broju posjetitelja, identitetu, reakcijama, prijedlozima i sl. tretirane su jednakovrijednima kao i proizvedeni umjetnički objekti, pa tako i oni postaju objektima umjetničke izvedbe. Neki članovi zajednice umnažaju tiskanjem i fotokopiranjem dijelove zajedničke tekstualne mrežne korespondencije i na tako pripremljene listove papira interveniraju akrilnom bojom, flomasterom, olovkom ili vodenim bojama. Jedan član doslovno je iskovao simbole u bakru, kao svoju formu reprezentacije digitalnih znakova. Drugi su izradili umjetnička djela u obliku razglednica, *mail-art* sa slikovnim podacima. Većina ispituje i mogućnosti digitalne tehnologije kreirajući mrežu u grafičkom sučelju s pomoću različitih *paint programa* ili grafičkih predložaka svima dostupnih računalnih programa poput Microsoft Worda. Uključujući i moju dvodimenzionalnu reprezentaciju *Cern within*, zajednica je tijekom dvaju tjedana kreirala velik broj različitih interpretacija istih podataka.

Druga razina projekta započela je razmjenom podataka, s tim da ti podaci sada nisu bili sirove informacije nego upravo svi artefakti kreirani kao vizualizacije. Razmjena je započela tradicionalno, susretima umjetnika i svojevrsnim internim trgovanjem radovima, ali se vrlo brzo taj način napušta i svi artefakti medijaliziraju i digitaliziraju, skeniranjem ili fotografiranjem digitalnim aparatima. Istovremeno, započinjemo s transformacijom radova u baze podataka. Ispočetka to izgleda tako da rad opisujemo tekstualno i takav tekst šaljemo svim pripadnicima kolektiva mrežnom komunikacijom. Američki umjetnici i računalni stručnjaci upoznaju skupinu s

dvjema novim inicijativama u digitalnoj realnosti, Facebook<sup>36</sup> i Google. I jedno i drugo sučelje u tom su trenutku zatvorene skupine kojima se može priključiti jedino pozivom nekog od već postojećih članova. Čak i ti članovi ne mogu pozivati beskonačno velik broj ljudi, već imaju na raspolaganju ograničeni broj pozivnica. Dakle, prve društvene digitalne mreže prakticiraju proizvodnju žudnje za tajnim znanjem, određenu dramaturgiju ograničenja pristupa digitalnoj mreži. Razmjena informacija nastavlja se, nakon što su svi članovi skupine „priključeni“ na GoogleMail, preko elektroničke komunikacije, u *chat sobama* i kao komentari na mrežnoj stranici. Sudionici počinju razmjenjivati dijagrame, grafičke prikaze tijeka projekta, prijedloge za nastavak rada, analize i dr. Članovi interveniraju na fotografijama različitim računalnim programima za slikanje ili distorziju, dodaju tekstove kojima kritiziraju takav konkretan rezultat obrade sirovih podataka i predlažu drugi... Takvom vrstom komunikacije putem prvotnih računalnih mreža uspostavlja se autonomni kanal umjetničke izvedbe, a kojemu su sami autori publika. To dakako ne isključuje mogućnost prisutnosti i druge vrste publike, mrežno ili u fizičkom prostoru, one koja samo promatra. Takva je publika postojala i neobično je nalikovala publici virtualnih mrežnih prostora, tj. mogla je proizvoljno ostati ili otići, biti pasivan promatrač ili aktivni koautor. Rezultat intenzivne mrežne razmjene artefakata i dvosmjerne komunikacije bio je kreacija svojevrsne digitalne umjetničke izvedbe. Takva izvedba održavana je djelovanjem članova zajednice i prisutnih publika, a ne dramaturški omeđenim i usmjerenim izvedbenim prostorom i vremenom. Broj sudionika mogao se smanjivati ili povećavati, započete linije dramske situacije mogle su naglo nestati odlaskom onoga tko ih je provodio ili su mogle započeti sasvim nove radnje ulaskom novih sudionika u proces razmjene (onih koji nisu informirani o tome što se događalo prije njihova dolaska), a da umjetnička izvedba opstane kao cjelina. Između studenoga 2005. i travnja 2006. moj izvedbeni laboratorij *Cern within* pretvoren je u sjedište izvedbenoga kolektiva projekta *MachineHaus*. Umjetnička izvedba tako formira svoje središte, kao prvu pozornicu, a iz kojega se prostire po cijelom gradu Berlinu kao svojoj drugoj pozornici. Treća je pozornica kiberprostor kojemu se pristupa stalno, u skladu s tehničkim mogućnostima. Umjetničke izvedbe odvijale su se po sljedećem obrascu, koji je bio pokušaj uspostave dramaturgije heterogene izvedbe: skupno osmišljavanje, formiranje prizora, formiranje izvedbenih likova / funkcija, dramska situacija, naknadno upisivanje teksta.

---

<sup>36</sup> Facebook je sve do 2006. bio društvena mreža orijentirana isključivo na sveučilišta, prvenstveno američka i ona engleskoga govornog područja. Facebook je globalno otvoren 26. rujna 2006. svakome tko je imao valjanu adresu elektroničke pošte.

### 3.5.1. Obris umjetničke izvedbe

Sljedeći dramaturški postupak bio je formiranje skupine izvođača koji će razviti akciju u odabranu prostoru i tako pokrenuti sekvence odvijanja dramske situacije. Izvođačka skupina sastavljena je od protodramskih likova koji nisu označeni imenima nego funkcijama zato što svaku funkciju može odigravati drugi izvođač, individualac ili skupina. Takav postupak zadavanja funkcija blizak je aktantskomu modelu poznatom iz tradicionalne dramaturgije, a koji Pavis još naziva i „shemom ili kôdom“ čija je svrha vizualizacija „glavnih sila drame i njihove uloge u radnji“. Aktantski model donosi novo viđenje lika koji se više ne dovodi u vezu s nekim psihološkim ili metafizičkim bićem, nego s entitetom koji pripada globalnom sustavu radnji, a poprima sad „amorfn“ oblik aktanta (dubinska struktura pripovijedanje), sad precizni oblik aktera (površinska struktura diskursa koja kao takva postoji u drami) (Pavis 2004: 22). Iz grupiranja likova u funkcije proizlazi ograničen broj rezultata njihovih akcija, konačan broj mogućih dramskih situacija. Pavis rezimira najznačajnija zapažanja istraživača na tom polju, primjerice trideset šest mogućih dramskih situacija koje predlaže Polti, sedam aktanata koje predlaže Propp<sup>37</sup> pa sve do „šest dramaturgijskih funkcija koje tvore okosnicu svakoga dramskog univerzuma“ koje definira Souriau<sup>38</sup>, koji upozorava kako te funkcije postoje samo u međusobnom međudjelovanju (Pavis 2004: 23). U umjetničkoj izvedbi koja se ne kreira tekstem ili zadanom dramskom situacijom i koja upotrebljava heterogene konstituirajuće elemente, praksa aktantskih funkcija ne djeluje na izravan način kao što je to vidljivo u dramskom tekstu ili izvedbi tradicionalnoga dramskog teksta na kazališnoj pozornici. Pavis upozorava kako je aktantski model i osmišljen u odnosu „na klasičnu zapadnjačku dramaturgiju sukoba i ne može se uspješno primijeniti ni na modernu dramu (Szondi 1956) ni na izvaneuropske oblike u kojima nema niti sukoba, niti priče, niti dramskog razvoja“ (Pavis 2004: 24). Suvremena umjetnička izvedba, osobito ako je potpomognuta ili obogaćena digitalnim sučeljem, svoju dramsku situaciju stvara iz naknadno upisana teksta, koji opisuje

---

<sup>37</sup> zlotvor (onaj koji čini neko zlo), - darivatelj (onaj koji daje magični predmet i vrijednosti), - pomoćnik (onaj koji dolazi u pomoć junaku), - tražena osoba (ona koja zahtijeva junačko djelo i obećava brak), - odašiljatelja (onaj koji određuje zadatak koji junak treba ispuniti), - junak (onaj koji djeluje i izložen je raznim peripetijama) i - lažni junak (onaj koji na trenutak na nelegitiman način preuzima ulogu pravoga junaka).

<sup>38</sup> 1) LAV (tematska sila) – subjekt radnje koji je vođen željom, 2) SUNCE (predstavnik vrijednosti) – blago koje subjekt želi, 3) ZEMLJA (dobitnik) – onaj koji će se okoristiti željenim dobrom, 4) MARS (protivnik) – prepreka na koju subjekt nailazi, 5) VAGA (arbitar situacije) – odlučuje kome će biti dodijeljeno blago koje žele suparnici, 6) MJESEC (ogledalo sile) – pomoćnik

izvedene radnje i likove koji su ih izvodili, a čije su funkcije promjenjive, nestabilne i vezane za divergentne pozicije i izvore unutar različitih sučelja. Sam Pavis upozorava da se upotreba „aktantskoga kôda“ ne smije ograničiti na lik ili analizu teksta već „Sve što je prikazano na pozornici mora, također, biti uzeto u obzir u kombinatorici aktanata“ te predlaže mogućnost da se utvrdi postojanje modela „u kojem bi šest aktanata bilo predstavljeno s pomoću različitih stanja predmeta i pozornice“, a navodeći kao primjer materijale i njihovo habanje koji su upotrijebljeni u Brechtovoj *Majci Courage*“ (Pavis 2004: 24). Funkcija koju emitira računalo u našoj umjetničkoj izvedbi ravnopravna je s funkcijom izvođača uživo, a jedna i druga mijenjaju se prema naknadno upisanom opisu umjetničke izvedbe na terenu.

U umjetničkoj izvedbi *MachineHaus* i funkcije i situacije kreiramo mi izvođači, prvo kao funkcije i parodije funkcija proizišle iz paradigme digitalne i popularne kulture, a onda i funkcije koje nastaju izvedbom na terenu kada ulazimo u iznenadnu interakciju sa sudionicima određenih događanja. Sva ta događanja koja se zbivaju na ulicama grada Berlina već su sama po sebi umjetničke izvedbe, izložba u galeriji, svečanost povodom otvaranja berlinskoga likovnog bijenala, vodeni rat između dviju berlinskih četvrti i sl., dakle artificijelni događaji koji svoju situaciju razvijaju prema unaprijed utvrđenu kôdu. Ulaz izvođača *MachineHausa* kao funkcija koje razaraju kôdove takve izvedbe stvara efekt koji je sličan Brechtovu efektu iznenađenja, V-efektu<sup>39</sup>, koji kod sudionika izaziva alijenaciju od svakodnevice. Brecht je inspiraciju za takav postupak pronašao upravo u dramaturgiji izvaneuropskog, kineskog kazališta, dakle upravo onih kazališnih formi na koje se ne može primijeniti tradicionalni aktantski model, o kojima piše Pavis: „oblika u kojima nema niti sukoba, niti priče, niti dramskog razvoja“ (Pavis 2004: ibid.). Min Tian, pišući o Brechtovu razumijevanju glume kineske glumice Mei Lanfang<sup>40</sup> kao temelju za njegovu „teoriju efekta alijenacije“, koju je Brecht iznio u *Efektu otuđenja u kineskoj glumi* iz 1964., ističe kako je Brecht impresiju njezinom individualnom izvedbom interpretirao kao formalni kazališni sklop cijele jedne kulture. Po Brechtu, piše Tian, kineski izvođač ili glumac

„odbacuje posvemašnju konverziju i sebe ograničava otpočetak na jednostavno citiranje igranoga karaktera (...) kineski izvođač nije u transu. On može biti prekinut u bilo kojem trenutku... Mi ga ne uznemiravamo u ‘mističnom momentu radnje’; kada stupi na pozornicu ispred nas proces kreacije je već dovršen.“ (Min 1997: 209).

---

<sup>39</sup> Verfremdungseffekt, efekt iznenađenja, skraćeno V-efekt (izg. fauefekt). Nazvan tako prema nazivu V-raketa koje su za vrijeme njemačkog bombardiranja Londona padale na grad iznenadno.

<sup>40</sup> Brecht je njezin nastup vidio 1935. u Moskvi gdje je nastupala u sklopu turneje kineskoga kazališta po Rusiji.



Tian polemizira s takvim Brechtovim stavovima opisujući brojne primjere prakse kineskoga kazališta iz kojih je jasno kako izvođači nastoje stopiti sebe s karakterom koji igraju, vlastite osjećaje prikazati kao osjećaje karaktera, ali piše i kako su geste kojima se takvi osjećaji izražavaju „generacijama proučavane u stvarnom životu i onda kondenzirani i sublimirani u umjetničku formu u kojoj sadržaj i forma ne mogu biti razdvojeni jedno od drugog“ (Min 1997: 210). Brecht zapravo ističe, na drugom mjestu u svojem eseju *Efekt otuđenja u kineskoj glumi*, kako upravo takva sigurnost kineskog izvođača u formu predstavljenoga karaktera omogućuje nepostojanje četvrtog zida između pozornice i publike pa se izvođač često obraća publici gestama kojima traži mišljenje ili odobravanje (Min 1997: 205). Alijenacija je već otprije unesena u izvođenje kineskoga glumca, on ne glumi sebe nego karakter, a od kojega ima stalnu distancu i tu distancu dijeli s publikom

Berlinska izvedbena skupina *MachineHaus* najčešće formira izvedbene funkcije koje odgovaraju obrascima iz računalnih igara ili popularne kulture uopće, ili čak formira hibridne funkcije, primjerice „Stalnu sumnju“, „Histeričnu ratnicu“, „Računalo Ne/čovjeka“ i sl. Pripadnici izvedbene skupine obvezni su uskladiti sve svoje radnje, izvedbe, prezentacije i naknadne analize s funkcijom koju nose. To praktično znači da će interakciju u susretima na određenim mjestima koje smo odabrali kao izvedbene prostore održavati na način svoje funkcije bez obzira na realne potrebe ili čak fizičku opasnost. Sam način odigravanja funkcija prepuštao se samim izvođačima, koji su iz označenih funkcija uspostavljali glumačku akciju i tako stvarali situaciju. Funkcije su likovima osiguravale odvijanje svojevrsnoga dramskog zadatka, provođenje upisanog obrasca u interakciji s bilo kojim entitetom, ljudskim ili strojnim. Strojni entitet nije morao obvezno biti digitalni stroj ili kibernetičko biće. Mogao je to biti i, primjerice, skup policijskih pravila o ponašanju u određenoj situaciji ili na određenu mjestu, koji se prepoznao po aktivnoj ulozi u dramskoj situaciji – naime trebalo ga je prevladati, osmisliti strategije, dijaloge, taktike za neutralizaciju otpora koji pruža. Primjerice, *vodeni rat* (njem. *Wasserkrieg*) bio je pravi rat, ali vođen vodom, voćem i povrćem, a odvijao se na mostu između berlinskih četvrti Kreuzberg i Friedrichshain. Skupina izvođača projekta *MachineHaus* dobiva upute – funkcije: „Ratnik koji vodi rat protiv svih,“ „Primatelj udaraca u glavu,“ „Balkanska glosolalija,“ „Imperijalistički Amerikanac“ i dr. Individualni izvođač ili skupina označavali bi se takvim funkcijama te nastupali u skladu s njima prema sudionicima događanja koji su gledatelji, publika, prolaznici i sl., a što bi

sve izazivalo efekt iznenađenja i transformaciju u izvedbenu situaciju koja se naknadno opisuje i dalje razrađuje u digitalnom sučelju.

### 3.5.2. Četiri čina heterogenoga digitalnog performansa

Oscilirajući između paradigme umjetničke izvedbe u fizičkom prostoru, ranih digitalnih sučelja i rudimentarne dvosmjerne komunikacije ranih digitalnih mreža te različitih individualnih formi suvremene umjetnosti, kolektiv *MachineHaus* proveo je više javnih izvedbi u gradu Berlinu i usporedno u digitalnom sučelju. Naknadnim upisivanjem teksta formirana su četiri prizora, čina, drame koja svoju dramsku situaciju nije razvijala linearno nego fragmentarno i mrežno. Skupina je u stalnom kontaktu s prvom, središnjom pozornicom smještenom u galeriji, svojevrsnim kontrolnim centrom – *MachineHaus*, najčešće preko tekstualnih i vizualnih poruka, a ponekad i kao prijenos izvedbe uživo audiosignalom preko mobilnog telefona. Središte snima sve ulazne informacije i upisuje ih odmah na zidnu sliku i na digitalnu mrežu. Naknadno se upisuje izvještavanjem s pozornice/grada u realnom vremenu i naknadnim upisivanjem tekstova koji se prvo uobličavaju kao skupna rasprava o učinjenom. Takva rasprava ne vodi se samo u središtu, *MachineHaus*, nego i preko mobilnih telefona, elektronskom poštom, sporadičnim susretima na različitim javnim okupljalištima. Glavninu tekstova na digitalno sučelje upisujem ja, ali svaki od tako upisanih tekstova bilo koji član skupine može komentirati, mijenjati pa čak i izbrisati. Članovi su se često nadmetali za prvenstvo nad konačnim izgledom sučelja, a što je zapravo sprečavalo da sučelje ikada postane konačnim. Nadmetanje se odvijalo većim dijelom na digitalnoj mreži na kojoj su članovi nudili svoje informacije, fotografije, opise verzija događaja kao jedine ispravne i moguće ili su se udruživali u manje skupine koje bi koliko-toliko usuglasile stavove. Ne postoji stabilna, konačna forma ove digitalne umjetničke izvedbe, postoje samo tragovi da se u određenim razdobljima formirala kao funkcionalno zajedničko izvedbeno sučelje. Nadmetanje doprinosi tomu da se stabilna forma ne može zadržati. Izvedbenu formu sami smo nazvali heterogenim digitalnim umjetničkim performansom, u nedostatku preciznije definicije. Sve izvedbe u fizičkom izvedbenom prostoru takve heterogene izvedbe imaju i svoj odjek u digitalnom sučelju kao naknadno upisano značenje koje izvedbi daje novi oblik, pogodan za digitalnu manipulaciju. Zato izvedbe izvođača uživo u fizičkom prostoru produciraju emergentna značenja, a ne značenja koja proizlaze iz procesa interpretacije. Fischer-Lichte piše kako od šezdesetih godina predstave

neprestano izdvajaju pojedina primijenjena teatarska sredstva iz nadređenih konteksta [oni] se nastoje osloboditi svake vrste kauzalnog ulančavanja (...) elementi iskrsavaju u prostoru, stabiliziraju se za neki period (...) djelomično pri stalnoj transformaciji, i ponovo nestaju u nekom trenutku... (Fischer-Lichte 2009: 171). Fischer-Lichte dalje navodi kako pojava takvih izvedbenih elemenata nije motivirana specifičnom motivacijom, „radi se o emergentim fenomenima“ (Fischer-Lichte 2009: ibid.). To su izvedbe gesta, a „gesta znači upravo ono što izvršava“ i takvi „emergentni fenomeni koji su opaženi u njihovoj materijalnosti, oni koji su u stanju da u opažajućem subjektu izazovu obilje asocijacija (...) premještaju se u različite kontekste i omogućuju povezivanje s različitim signifikacijama, što za posljedicu ima neizmjerljivo pluraliziranje značenjskih mogućnosti“ (Fischer-Lichte 2009: 172). O značenjima koja iskrsavaju bez volje subjekta, Fischer-Lichte dalje piše navodeći kao primjere umjetničke performanse Marine Abramović s urezivanjem zvijezde žiletom na trbuh i ritualističke performanse polijevanja publike krvlju životinja austrijskog akcionističkog umjetnika Hermanna Nitscha, koji tako proizvode opažajne fenomene koji kod opažatelja izazivaju autoreferencijalnost, a isto se događa ne samo na primjeru tijela i gesta nego to „važi i za prostore, stvari, boje, glasove... Opažati teatarske elemente u njihovoj specifičnoj materijalnosti znači, opažati ih kao autoreferencijalne...“ (Fischer-Lichte 2009: ibid.). Značenja koja se proizvode u berlinskoj izvedbi *MachineHaus* opažaju se kroz proces autoreferencijalnosti publike, ali koja je većinom prisutna na digitalnim društvenim mrežama, tako da značenju pridaje i proširena značenja koja kreira pristupom informacijama kroz digitalno sučelje. Istraživanje takve transformacije obrazaca autoreferencijalnosti kod publike prisutne digitalno zahtijevalo je određena ograničenja u izvedbenim obrascima projekta, koja bi poslužila kao ulaz publike u samo sučelje izvedbe. Tako je projekt proglašen predstavom, umjetničkom izvedbom koja se sastoji od četiri čina, a izvode ga izvođači u prostoru izvedbe.

### 3.5.3. *Follow the white rabbit*

Citatom iz filma *Matrix*<sup>41</sup>, *Follow the white rabbit / Prati bijelog zeca*, koji je i referenca na lik Bijelog Zeca iz romana *Alice u zemlji čudesa* Lewisa Carolla, naslovljen je prvi berlinski izvedbeni prozor/prizor. Izvođači skupno izvode funkciju „urbanog revolucionara“. Starim

---

<sup>41</sup> *Matrix*, američki film iz 1999. autora i redatelja braće Wachowski. *Follow the white rabbit* poruka je koju junak filma dobiva preko digitalnoga mrežnog sučelja, a onda je provodi u djelo u fizičkoj realnosti prateći djevojku s tetovažom bijelog zeca sve do noćnoga kluba u kojem će se njegovo poimanje realnosti potpuno promijeniti.

šapirografom<sup>42</sup> umnažamo slike dobivene u prethodnoj razmjeni artefakata koja se odvijala u kontroliranom prostoru galerije, ali i virtualne mrežne stvarnosti. Takve nesavršene otiske, kopije, distribuiramo po gradu Berlinu na način da ih lijepimo na oglasne ploče i stupove, ostavljamo u sredstvima javnog prijevoza ili fizički dijelimo posjetiteljima noćnih klubova i prolaznicima, osobito posjetiteljima javnih događanja ili trgovačkih centara. Izvođači sami interveniraju na takvim artefaktima, primjerice na tiskanim slikama koje su zalijepili na stupove ili na ulazu u noćni klub sada markerom ostavljaju trag, obično adresu elektronske pošte ili adresu mrežne stranice koja obećava ispunjenje svih želja, putovanje u savršenu stvarnost i sl. Kada dijelimo artefakte, letke i sl. ispred klubova, to činimo u skladu sa svojim funkcijama. Tako jedan izvođač može uvjeravati prolaznika da mu nije dobro što je uopće uzeo letak i moliti ga da se nikako ne javi na priloženu adresu. Izvođačica u isto vrijeme viče na one koji su od nje uzeli letak, oduzima im ga, trga u komadiće i baca po okupljenim ljudima. Izvođač koji ima funkciju *arhiv*, sve to snima i bilježi glasno komentirajući na engleskom jeziku, tako da se stječe dojam da izvještava nekoga u mreži... Naknadnim upisivanjem tekstova u ovaj prozor/prizor inkorporiran je i ulični prizor koji je kreirao američki član skupine, koji je sam sebe proglasio Otpadnikom i noću ispisivao grafitu po zgradama te je zbog toga i uhićen.

#### 3.5.4. Autocenter Invazija

Jedan od izvođača *MachineHausa*, kanadski umjetnik Harvey Chometsky, pozvan je održati samostalnu umjetničku večer u prostoru berlinskog umjetničkog kolektiva *Autocenter*<sup>43</sup>. On sam predlaže da taj njegov izolirani, individualni nastup pretvorimo u jedno od čvorišta naše izvedbene mreže *MachineHaus*. Ideja je da izravnim videoprijenosom na mrežnu stranicu skupine prisvojimo projekt. Kako u to doba nije postojalo lako tehnološko rješenje izravnog videoprijenosa na mrežu, tako se ideja pretvorila u tekstualno komentiranje i opisivanje događanja. Takvi tekstovi razmjenjivani su mrežno, a uključivali su i neke vizualne materijale. Kanadski umjetnik primao je takve obavijesti na svoj mobilni telefon i tijekom nastupa na pozornici te je povremeno prilagođavao nastup poštujući „upute“ i „komentare“ drugih članova skupine. Skupina je, po

---

<sup>42</sup> Izvedba umnažanja šapirografom namjerna je memorijski obrazac, naime tako su se često umnažali propagandni materijali raznih revolucionarnih skupina, urbanih gerilaca, pa i terorističkih skupina.

<sup>43</sup> Autocenter, galerija i umjetnička udruga, osnovana 2001., vodili su je umjetnici Maik Schierloh i Joep van Liefland. Friedrichshain. Simplonstrasse Berlin. <http://www.autocenter-art.de/info/about/>

dogovoru, izvela i niz intervencija u sam nastup neprimjereno komentirajući, prekidajući aplauzom, postavljajući nesuvisla pitanja. Dok su drugi posjetitelji negodovali, izvođač na pozornici mirno je to sve podnosio, odgovarao na pitanja i sl. Naknadnim upisivanjem teksta na digitalnu mrežu ovo događanje označeno je *Invazijom na Berlin*.

### 3.5.5. *Gagosian Okupacija*

Talijanski umjetnik Maurizio Catellan bio je izbornik berlinskog Bienalla suvremene umjetnosti 2006.<sup>44</sup> Središnji „izložak“ berlinskog Bienalla jest *Galerija Gagosian*, Catellanova intervencija u prostor realnosti. Naime, galerija Gagosian tada je bila, a i danas je, jedna od najmoćnijih komercijalnih likovnih galerija na svijetu, a njezin vlasnik Larry Gagosian jedna od najutjecajnijih osoba u svijetu komercijalne suvremene umjetnosti. Catellan dekonstruirao tu poziciju galerije Gagosian i u Berlinu otvara galeriju koju naziva *Galerija Gagosian*, obilježavajući je točnom replikom uličnoga znaka izvorne galerije. Tijekom odvijanja berlinskog Bienalla u prostoru galerije Gagosian predstavljale su se najradikalnije berlinske umjetničke skupine i kolektivi, dakle posve obrnuto od onoga što izvorna galerija Gagosian inače radi (posredništvo i reprezentacija komercijalne suvremene umjetnosti). Jedan od predstavljenih umjetničkih kolektiva bio je i berlinski *Autocenter*<sup>45</sup>. Taj nastup skupina *MachineHaus* dokumentira komunikacijom elektroničkom poštom (tekstualnim porukama i fotografijama) i smatra dijelom svojega berlinskog rada, iako nitko od skupine nije službeno sudjelovao u samom nastupu u galeriji Gagosian. Na društvenim mrežama podizemo temu o aroprijaciji i krađi ideja, tvrdeći kako je Autocenter ukrao našu izvedbu, a Catellan Autocenter, pa *Gagosian* sve nas. Takva aktivnost na digitalnim mrežnim forumima transformirala je zajednicu izvođača uživo u privremenu digitalnu mrežnu zajednicu. Izvođač uživo ostao sam samo ja, koji sam jedini nastavio raditi i živjeti u Berlinu i kada su se svi ostali članovi skupine vratili u svoje zemlje. Tako je digitalna mrežna zajednica zadobila aktantsku funkciju „Digitalnog redatelja“, a ja kao njihov predstavnik u fizičkoj realnosti, funkciju „Dramskog lika“ koja je bila vrlo općenita i ujedinjavala je sva moguća stanja i prakse dramskih likova. Takav izvođački sklop, digitalnog i fizičkog u jedinstvenoj umjetničkoj izvedbi, pokazat će se kao često korišteno dramaturško i redateljsko načelo u budućim projektima KadeleGrupe.

---

<sup>44</sup> 4. berlinski biennale za suvremenu umjetnosti, *O miševima i ljudima*, 25. ožujka – 5. lipnja 2006.

Kustosi: Maurizio Cattelan, Massimiliano Gioni i Ali Subotnick

<sup>45</sup> 9. siječnja 2006. Autocenter at GagosianMaik Schierloh, Joep van Liefland.

Poneseni od nas samih kreiranom dramskom situacijom prosvjeda protiv neuključivanja rada naše skupine u Catellanovu berlinsku *Gagosian galeriju simulaciju*, određujemo da izvođač uživo dobije funkciju „Revolucionarni ratnik napadač na sve reakcionare“. Tom se funkcijom koristim da zbilju svakodnevice, iako je i ona već artificijelna i bez stabilna izvora, pretvorim u dramsku situaciju.

U noći otvaranja izložbe *Autocenter u galeriji Gagosian berlinskog Bienalla*, prilazim kustosu Catellanu koji, u društvu Massimiliana Giønnija, upravo obavlja malu nuždu u parku preko puta galerije. Na engleskom jeziku vičem na njega i tražim da prepozna *MachineHaus* projekt kao dio projekta Autocentra na Bienallu. Catellan i Giønni odbijaju sudjelovati ako ih proglasimo reakcionarima, prekidaju razgovor i odlaze, ali nesvjesni kako taj izvedbeni prizor projekta *MachineHaus* nastavlja izvedbu u digitalnom sučelju i kako su i oni sada izvođači u projektu.

### 3.5.6. *Wasserkrieg*

Izvedbena *udarna skupina MachineHaus* sudjeluje i u simuliranom ratu na mostu Oberbaumbrücke između berlinskih četvrti Friedrichsheim (istočni Berlin) i Kreuzberg (zapadni Berlin), poznatijem kao *Gemüseschlacht* (hrv. bitka povrćem) ili *Wasserschlacht* (hrv. vodena bitka). Radi se o godišnjem okupljanju berlinske umjetničke i druge alternative, koja vodi pravi rat za prestiž između dviju četvrti, koje su obje simboli alternativne kulture. Rat je performans u performativnom društvu, kako ga naziva Kershaw objašnjavajući kako u visoko medijatiziranim društvima performativno postaje osnovnim elementom u kontinuumu pregovora moći i autoriteta, a da bi „objasnili koliko današnje demokracije ovise o raznim tipovima performansa za održanje političkih procesa i socijalnih struktura nazivamo ih performativnim demokracijama“ (Kershaw 1999: 13). Na berlinskom Oberbrücke prisutno je gotovo tisuću ljudi raspoređeno na dvjema stranama mosta, a koji unutar nekoliko sati pretvaraju područje mosta u pravo ratište. Umjesto vatrenog oružja upotrebljava se voće i povrće, kao i različite vrste vodenih topova i sličnog oruđa kućne izrade. Skupina izvođača *MachineHaus* postavlja se između dviju suprotstavljenih strana, na sredinu mosta, i bori se protiv obje strane istovremeno. „U mjestu koje nije željeno uvijek nečega ima i to je nered. U mjestu koje je željeno, nema ničega i to je red“, parafrazira Baudrillard Brechta i dalje pojašnjava na primjeru Zaljevskog rata koji je „željeno mjesto“ na kojem se

„ništa nije dogodilo, ne-rat. Na željenom mjestu (TV, informacija) ništa se nije dogodilo, niti slika, ništa nego punjenje (ispunjavanje)... Činjenica kako nema ničega na ovom ili onom željenom mjestu je harmonično kompenzirana činjenicom kako nema ničega nigdje uopće.“ (Baudrillard 1995: 82).

Kompenzaciju koja je simulacija Baudrillard objašnjava na primjeru novog poretka u Istočnoj Europi nakon pada Berlinskog zida:

„U Istočnoj Europi, svjetski poredak je ponovno uspostavljen u skladu s istom paradoksalnom dijalektikom: gdje je bilo nešto (komunizam, a on je bio nered iz globalne točke gledišta), danas je ništa, ali to je red. Stvari su u demokratskom redu, čak i ako su u najgoroj konfuziji.“ (Baudrillard 1995: 83).

Sukob između bivše komunističke berlinske četvrti Friedrichshein, koja je postala alternativnim okupljalištem novih kulturnih trendova i bivše zapadnoberlinske četvrti Kreuzberg, koja je u podijeljenoj Njemačkoj bila sinonim za alternativni način življenja i alternativnu kulturu, a sada je turistička lokacija, simuliran je bitkom koja je uzaludno traganje za redom. Između zaraćenih strana stoje izvođači digitalne umjetničke izvedbe *MachineHaus*, koji se bore sa svima podjednako doprinoseći konceptu nereda. Upute koje izvođači dobivaju telefonom i internetom predočavamo kao ratne komande iz tajnih stožera i tako sa slučajnim sudionicima ovoga simuliranog rata koji nas žele slušati, uspostavljamo niz mikrodramaturgija i izvedbenih situacija.

### 3.5.7. Dramaturgija MachineHaus

Naknadnim upisivanjem tekstova i drugih razina podataka nastaje ideologizirana cjelina slična bilo kakvom privremenom izvedbenom sučelju kreiranom kao rezultat dominantnih dramaturških postupaka. Pokazuju se dvije moguće dramaturške linije, koje sudionici prepoznaju i o kojima raspravljaju. Jedna je ono što možemo nazivati centraliziranom dramaturgijom, koja podržava linearni tok naracije od nekog izvora ili središta prema periferiji. Način distribucije prema periferiji može biti jednostran ili dvostran, može se odvijati prema više periferija istovremeno i tako umnažati narativne mogućnosti, ili povratan tako da periferija postaje središtem koje sada distribuira informaciju drugim periferijama (što stimulira pojavu beskrajne mreže), ali je informacija uvijek potekla iz izvora. U takvim okolnostima dolazi i do težnje za formiranjem

nositelja radnje, onoga kojega nazivamo likom u tradicionalnoj kazališnoj dramaturgiji. U slučaju heterogene umjetničke izvedbe lik se formira privremeno i sporadično, ali ima svojstva dramskog lika – onoga koji je sjecište interakcija, onaj koji prezentira neku od funkcija. Često se njegova konstituirajuća svojstva nositelja radnje gube zato što privatno lice umjetnika preuzima artifičijelne funkcije u skladu s novim sučeljima. Računalno sučelje, iako 2005. još nerazvijeno prema današnjim standardima, omogućilo nam je da memoriramo informacije o dramaturškim postupcima koji su formirali umjetničku izvedbu, dramski lik, naraciju i sve druge konstitutivne elemente, a prije njihova nestanka ili kolabiranja u neku drugu formu (u kojoj počinje djelovati i sasvim druga dramaturgija). Druga vrsta dramaturgije proizlazi iz razmišljanja o projektu kao mreži koja nema svoj početak i kraj nego se beskrajno umnožava komunikacijom između čvorišta. Takva dramaturgija može se promatrati kao dramaturgija mrežne izvedbe. Ona elemente izvedbe postavlja u neku vrstu kronotopskog, a ne kronološkog prioriteta, a set zakonitosti po kojoj je nešto prioritet može konstruirati svako čvorište iznova i samo za sebe. Sve dok je mreža projekta *MachineHaus* aktivno djelovala – ona je stvarala umjetničku izvedbu, a zato što je svaki novi ulaz, informacija o nekom događaju ili dramaturška intervencija započinjala cijelu situaciju ispočetka i po nekim novim kriterijima, istovremeno apsorbirajući stare podatke i hijerarhije.

Ovdje se ne radi o nekoj vrsti istraživanja izvedbenih mogućnosti novih tehnologija nego o traženju forme nove radikalne umjetničke izvedbe, *radikalnog performansa*, kako ga naziva Kershaw, koji zamjenjuje političko kazalište zato što se njime možemo izravnije suočiti s pitanjima koje je otvorio promiskuitet političkoga u postmodernizmu (Kershaw 1999: 17).

Radikalnost izvedbi, u slučaju berlinskog projekta *MachineHaus*, daje upravo digitalna tehnologija, koja je kapacitirana objediniti sve hipertekstove, medijalizacije, informacije u bazama digitalnih podataka i dr. u jedinstveni umjetnički izvedbeni događaj. Digitalna tehnologija nije (samo) sučelje za kreiranje kompozitne slike nego dramaturgija koja ima moć fikcionalizirati tragove radikalnog. Za sada to obavlja u suradnji sa ljudima.

### 3.6. Art is War

Tragajući za radikalnom umjetničkom izvedbom koju omogućuje digitalna tehnologija, KadeleGrupa kreira projekt *Umjetnost je rat* ili *Art is War*. Godine 2008. u glavnom gradu Kolumbije, Bogoti, KadeleGrupa izvodi projekt *Art is War* na poziv prestižnoga kazališnoga



festivala Iberoamericano<sup>46</sup>. *Art Is War* je drugi postinternetski projekt skupine i derivat projekta *Facebook Immanuel Kant*. Izvodi se u obliku kazališne predstave zato što je taj format obveza prema formi kazališnog festivala. Istovremeno, publici koja je prisutna u prostoru izvedbe jasno i nedvosmisleno se izjavljuje kako *Art Is War* nije kazališna predstava. Jednako objašnjenje nalazi se i na mrežnim stranicama projekta, na španjolskom i engleskom jeziku. *Art Is War* odvija se u Galeriji suvremene umjetnosti Sveučilišta Bogota, Kolumbija (Museo de Arte, Universidad Nacional de Colombia), koji je uprava festivala preuredila u kazališni prostor s fiksnim gledalištem, rasvjetom, audio i drugom opremom, provjerom ulaznica na ulazu i snimkom glasa direktorice festivala koja upozorava da se ugase mobiteli prije početka predstave. Dvije pojave demantiraju tu omeđenost, tu najavu kazališne predstave koja bi trebala trajati dva sata, stvarni početak izvedbe na digitalnoj mreži, tj. mrežnoj stranici projekta i stalna izvedba nas izvođača u fizičkom prostoru u kojem boravimo cijeli dan. Publika nas dakle zatječe u izvedbi, bez obzira na najave, a ono što vidi jest konstruiranje scenografije koja je reminiscencija na projekt *Facebook Immanuel Kant: Habitat* u sredini galerijskog prostora izgrađen od plastike i kartona u kojoj se odvijao izvođačev cjelodnevni život. *Habitat* je bio nestalan, njegova struktura stalno se mijenjala jer su izvođači premješтали dijelove po prostoru, kao neki oblik proizvodnje prostora uspomena, memorija koje se stalno iznova strukturiraju. Izvođači, hrvatski i kolumbijski umjetnici, prilaze posjetiteljima i govore im kako pripremaju oružje kojim će napasti grad. Svaki umjetnik iznosi svoj vlastiti plan napada, neki govore o tome da će se raznijeti kao bombaši samoubojice, drugi govore o tome kako će gađati grad dalekometnim raketama. Publika rado ulazi u takve razgovore reagirajući najčešće suučesnički, a pod dojmom kako je sve artificijelno, dio predstave. Neki od izvođača snimaju svoje razgovore s publikom, kamerom ili audiosnimačima, pa sada te zapise reproduciraju onim gledateljima s kojima su razgovarali. Reakcija većine posjetitelja jest nagla distanca prema izvođačima i odlazak u sigurnost *gledališta*. Svi medijski zapisi publike, kao i papiri s otiscima lica posjetitelja (tehnika razvijena u projektu *Istok jednako Zapad*) postaje dijelom scenografije i služi kao dio života u nastambi. Identitet publike pretvoren je u informaciju kojom se može manipulirati. Izvođači to zorno pokazuju tako što reproduciraju zapise, traže snimljene osobe po gledalištu, glasno komentiraju izrečeno i sl. Publika je zatečena situacijom i sve se više distancira od koautorstva. Gledalište postaje kompaktnim kazališnim gledalištem.

---

<sup>46</sup> Festival se održava svake dvije godine i najveći je kazališni festival na svijetu. Sva kazališta i skupine su selekcionirani i pozvani kao službeni predstavnici svoje zemlje te su tako i najavljeni. KadeleGrupa pozvana je kao službeni predstavnik Hrvatske.

Kazališna izvedba pokreće se putem sekvence komandi, uputa, što je koncept koji odgovara pokretanju memorirane baze podataka u digitalnom sučelju i njezino izvođenje u informaciju. Kada posjetitelji jasno pokažu distancu prema su-djelovanju i odaberu ulogu tradicionalnoga gledatelja promatrača zauzimajući mjesta u gledalištu, pokreće se situacija obrasca stimuliranja publike. Izvođačka skupina odgovara obrascu ansambla suvremenih plesača koji izvode pomno isplaniranu koreografiju svojevrsnoga kazališnog rituala. Niže se više kratkih i emotivno iscrpljujućih prizora koji simuliraju gradnju dramskog narativa. Značenje je upravo u gradnji dramskog narativa, a ne u onome što prizori prikazuju (ubijanje u ratu i slaganje leševa na hrpu, ratna reporterka izvještava s hrpe leševa, pjevanje opere *Immanuel Kant*, klanjanje aplauzu publike prerasta u muslimansku molitvu, šaman odjeven u otpad od računala visoko uzdiže križ sačinjen od konzervi Coca-Cole i vapi za osvetom New Yorka...). Oslobođeni neugodne obveze suučesništva koja im je bila nametnuta u „prvom dijelu“ gledatelji sada konvencionalnim kazališnim ponašanjem nastoje održati kôd dramske situacije ili kazališne predstave. Takva izvedba morala bi imati kraj i omogućiti publici povratak u realnost. Dva izvođača (Boldin i Katunarić) nagih tijela hodaju prostorom kao da su u procesiji, a na glavi nose velike računalne ekrane (s katodnom cijevi), svaki svoj korak prateći zvukom zvona i prostracijama, poput budističkih hodočasnika. Na ekranima koje nose vide se snimke lica publike i snimka samih izvođača koji nose ekrane. Na trećem ekranu, velikom projekcijskom platnu, vidljiva je projekcija mrežne stranice na kojoj se prikazuju naizmjenice razni prizori uživo snimani na ovoj izvedbi, od lica publike, prethodno snimljenih razgovora publike, izjava izvođača, dijagrama i grafikona, osobnih dokumenata prikazanih kao da su nečiji iz publike i sl. Izvođačica (Božilov) u šamanističkom transu rukom pokazuje na odabrana gledatelja i proziva ga riječima „Vidim te!“. Prizor je zastrašujući za sve gledatelje, ne samo one prozване, jer izvođačica provjerava snimke i po njima traži sljedećega gledatelja. Izvođačica govori s pomoću megafona, obraća se publici i objašnjava kako se sve snima i stavlja na mrežnu stranicu, Facebook stranicu (neistina). Gledatelji su prisilno postali izvođačima, a izvedbeni prostor proširen je globalno. Izvođačica dalje objašnjava kriterije po kojima se može dogoditi da to što je sada na internetu postane popularno, pa bi u tom slučaju moglo stvoriti i probleme onima koji su na snimkama, ili kako se može dogoditi da se sve skupa zaboravi jer nije pronašlo odgovarajući način da zainteresira širu publiku. Izvođači naglo, kao što su i započeli u izvedbi, „izlaze“ iz kazališnog načina izvođenja. Vidljivo se oslobađaju svih artefakata, rekvizita, skidaju šminku s lica, kostima te odijevaju privatnu odjeću. Izlaze iz prostora galerije u prednje dvorište. Publika ih

slijedi. U tom trenutku veći broj gledatelja raspituje se oko mogućih posljedica postavljanja njihovih identiteta na društvene mreže. U dvorištu gledatelje dočekuju izvođači zagrljeni u svojevrsnom krugu. U sredini toga kruga gori lomača na kojoj se spaljuju svi artefakti predstave, uključujući vrpce i druge medije na kojima su snimke gledatelja i umjetničke izvedbe, pa čak i računalni ekran koji je izvođač nosio na glavi. Izvođači se isprepleću u šamansku kolo i plešu svoj „digitalni ples“, uzvikuju *jedan i nula* sve bržim tempom.

Opis *predstave/ne-predstave Art is War*, izvedene 2008. u Bogoti, iznio sam zato što je ta umjetnička izvedba zoran primjer kako djeluje dramaturgija postinterneta. Izvođač svoje izvođačko tijelo automatski raslojava na ono prisutno uživo i ono prisutno digitalno. Za njega je izvedba iščekivanje povratka, a taj povratak može biti u fizičko tijelo ili povratak u digitalno tijelo. Publiku se automatski uvlači u proces kreiranja izvedbe, a koristeći se kolektivnim saznanjima i očekivanjima vezanim za registar zajedničke, digitalne kulture. Izvedbeno vrijeme distribuira se po različitim kanalima kako bi se tako transformiralo i vratilo u samu izvedbu kao novo izvedbeno sučelje u kojem može opstajati privremeno funkcionalna, o središnjoj izvedbi neovisna dramaturgija. Memorije, stvorene zajednički od izvođača i publike, transformiraju se u drugo agregatno stanje, primjerice u arhiv, i postaju informacijama koje se mogu izvoditi u istoj ili nekoj sasvim drugoj izvedbi.

## 4. EMULACIJE ZABORAVLJENIH DRAMATURGIJA

### 4.1. Izvedbene kvalitete emulacije

Sve do osamdesetih godina 20. stoljeća pojmom emulacije u rječniku digitalne kulture opisivalo se stanje koje se proizvodilo strojnom opremom (hardverom). Emulacijom se, primjerice, u američkoj tvrtki IBM nazivalo provođenje procesa koji su omogućavali komunikaciju inkompatibilnih sučelja. U digitalnoj kulturi dvadeset prvog stoljeća emulacijom se opisuje proces simulacije računalnim programima. U praksi se to očituje kao mogućnost suvremenoga računalnog sučelja da unutar sebe kreira potpuno funkcionalno drugo računalno sučelje, obično ono starije. Ubrzanim smjenjivanjem starih operativnih sustava novima dolazi do dominacije programske podrške, softvera (engl. *software*) nad strojnom opremom, hardverom. Brojni računalni programi, posebno oni masovno konzumirani poput računalnih igara, usponom novih operativnih sustava gube temelj svoje opstojnosti, gubeći kompatibilnost s novim sustavima. Simulacija je predstava modela, dakle ne izvornog objekta, nego već ne-izvornog objekta, a ta predstava može biti beskonačno mehanički umnažana. Proces koji nalikuje simulaciji, ali se njime ne predstavlja izolirani objekt nego i svi uvjeti potrebni za opstanak takva objekta, naziva se emulacija<sup>47</sup>. Emulacija je oponašanje prisutnosti izvedbom. Takva, oponašana prisutnost funkcionira jednako kao da je izvornik. Iako emulacija pokreće cijeli otprije postojeći sustav unutar novog sustava, ona je vidljiva kao proces. Postupak emulacije sugerira postojanje nad-emulacije u kojoj se emulacija kreće, primjerice, reizvedba neke stare, zaboravljene računalne igre rekreacijom operativnog sustava u kojem je takva igra izvorno kreirana i u kojemu jedinom može funkcionirati. Kako emulacija kopira doslovno sve informacije o starom sustavu da bi ga ponovno pokrenula u novome, tako bi njezin proizvod trebao biti savršena simulacija. Ipak, to se ne događa, emulacija uopće ne proizvodi simulacije u smislu *imerzije* korisnika u neku drugu realnost zato što emulaciju nešto bitno razlikuje od simulacije, a to je da ona ima svojevrsna izvedbena svojstva. Sudionici u procesu emulacije ne podvrgavaju se iluzionističkoj imerziji. Za razliku od simulacije kod koje vrijedi pravilo da što je imerzija, korisnikovo gubljenje veza s jednom realnošću kako bi uronio u drugu, bolja, to je izvedba simulacije uspješnija, sudionici u emulaciji stalno su svjesni kako je proces koji

---

<sup>47</sup> emulacija; od latinskog *aemulātus*, derivat od *aemulus*, imitirati, nadmetati se (<https://www.merriam-webster.com/dictionary/emulate#etymology>)

se odvija i u kojem sudjeluju artificijelan, svojevrsna predstava ranijeg objekta ili čak cijelog sustava.

Osim starijih računalnih programa i starih računalnih igara, problem s ponovnim izvođenjem, svojevrsnom reizvedbom, pogađa i novu medijsku umjetnost, pa i onu koja je nastala u i/ili ovisi o računalnoj tehnologiji. Primjerice, prakse analogne računalne umjetnosti (vektorska grafika) koje se razvijaju još od polovice 20. stoljeća mogu se danas u izvornom formatu izvesti jedino na dva načina, na sačuvanoj tehničkoj opremi iz razdoblja nastanka rada ili kao računalne emulacije starog sučelja u sučelju nove tehnologije. Gaby Wijers, direktor amsterdamskog Lima instituta, specijaliziranog za čuvanje nestabilnih umjetničkih medija, kaže:

„Istraživao sam emulaciju kao strategiju očuvanja (temeljenu na dokumentaciji) za umjetnička djela nastala računalnim programima, softwareu. Bili smo vrlo zainteresirani kako dokumentacijom i interaktivnošću možemo održavati autentičnost i integritet kontinuiteta dinamika na različitim platformama u različitim manifestacijama.“ (Giannachi 2017: 69).

Nestabilni mediji, artefakt novomedijske umjetnosti, u javnoj je izvedbi uvijek u interakciji s korisnicima, gledateljima, izvedbenim prostorom, autorskim i koautorskim mrežama i sl. pa je samim tim nemoguće sačuvati i rekonstruirati nestabilni medij kao savršeno simuliran rezultat svih silnica koje su postojale u trenutku njegova kreiranja. Tako hrvatski multimedijalni umjetnik Ivan Marušić Klif, jedan od zapaženijih *umjetnika digitalne tehnologije* u jugoistočnoj Europi i osnivač festivala *analogne vektorske grafike Vector Hack* koji se od 2018. održava u Zagrebu i Ljubljani, objašnjava:

„Video i novi mediji zastaraju najbrže, najteže ih je sačuvati i ne postoje jasne tehnike očuvanja. Zbog brzog razvoja tehnologije, moje i slične radove bit će vrlo teško prikazati u originalnoj formi već za 10-20 godina. Ali kad govorimo o *site-specific instalacijama* (...) svaki taj rad zauvijek nestaje zatvaranjem izložbe i više nikada neće biti postavljen na potpuno isti način. Čak i da dođem u isti prostor s istom opremom, nema šanse da kamere postavim na potpuno ista mjesta, što odmah mijenja izgled izložbe. U tom smislu, dokumentacija i arhiviranje je vrlo bitan dio mog posla.“ (Marjanić 2016).

Digitalna tehnologija omogućuje arhiviranje ne samo podataka nego i izvedbenih situacija, uspostavlja stanje svojevrsne dramaturgije baze podataka, kojom je moguće emulirati cijeli sustav

i rekreirati snimku stanja, svih formi, sadržaja, relacija i okolnosti koje su vladale u trenutku izvođenja.

Računala su reprezentacijski strojevi i mogu emulirati bilo koji poznati medij, piše Laurel navodeći Alana Keya koji još 1984. ističe:

„Protejska priroda računala jest takva da može djelovati poput stroja ili poput jezika koji se može oblikovati i iskorištavati. To je medij koji može dinamički simulirati detalje bilo kojega drugog medija, uključujući medije koji fizički ne mogu postojati. Nije alat, iako može djelovati kao i mnogi alati. To je prvi *metamedij* i kao takav ima stupnjeve slobode predstavljanja i izražavanja koje se nikada prije nisu susrele i koje su tek jedva istražene.“ (Laurel 2013: 38).

Računalo, i kao stroj i kao metafora za registre digitalne kulture, djeluje po načelima neke vrste *tekuće dramaturgije*, drugim riječima sposobnost računala da mijenja svoju prirodu a da ne izgubi svoja osnovna svojstva praćena je trenutačnom promjenom operativnih postupaka. Tako računalo može istovremeno biti stroj za arhiviranje, stroj za izvođenje, kreativna radna postaja, komunikacijski stroj, stroj za predstavljanje, autonomni entitet kada je povezan na digitalnu mrežu i upotrebljava neki oblik umjetne inteligencije i sl. Računalni sustavi imaju mogućnost uspostavljanja *točke memorije* (engl. *memory point*) kojom se, prema uputi korisnika, snima i arhivira sve digitalno stanje do tog trenutka, a ono se onda može rekonstruirati savršenom preciznošću. Lowood takav postupak u računalnoj emulaciji naziva *spremanjem memorije* (engl. *memory save*), a što je usporedivo s mogućnosti da se memorira i savršeno replicira sportska utakmica uživo, na istom terenu i s istim igračima, ali i sa stanjem uma igrača i s istim odnosima u igri koji rezultiraju istim rezultatom (Giannachi 2018: 160).

Računalo procesom emulacije čini upravo to, memorira ne samo reprezentacijski sloj nego i strojni sloj, stanje stroja koje je vladalo u trenutku snimanja. Takav postupak razlikuje se od tehnika kojima su se videoigre snimale i memorirale još od osamdesetih godina 20. stoljeća. *Famicon Titler* iz 1989. prerađena je igrača konzola Nintendo s izravnim videoizlazom spojenim na vanjski snimač, primjerice videokameru kojom se moglo snimati igru, ali to je bila videosnimka koju se ponovno moglo gledati, ali ne u njoj i sudjelovati, piše Lowood (Giannachi 2018: *ibid.*). Važna razlika od jednostavnog procesa snimanja i reprodukcije videoigre bila je mogućnost uređaja *Titler*, koja je korisniku omogućavala dodavanja titlova i komentara u snimci pa se smatra začetkom trenda koji pojačava ulogu gledatelja u digitalnoj kulturi. Ta razlika, između memoriranja akcije snimkom predstave koja se proizvodi na ekranu i memoriranja svih stanja svih slojeva, pa i

onoga strojnog, pokazat će se ključnom za razvoj digitalne umjetničke izvedbe. Reizvedba koja se rekonstruira iz snimke predstavljanja omogućava aktivno uključivanje korisnika u emulaciju, a događaj rekonstruira u interakciji snimke, novih korisničkih izvedbi različite dokumentacije. Rekonstrukcija izvedbenih predložaka kao i izvedbe same, dokumentacijom i interaktivnošću sačuvanih podataka proizvodi vidljivo i funkcionalno sučelje. Funkcioniranje tako „umjetno“ proizvedena sučelja jest privremeno, podložno je promatranju treće strane, operatera ili korisnika, koji je svjestan artifičnosti situacije. Emulacija je od strogo tehnološkog pojma, kojim se opisuje rekreacija drugog (sučelja) u kontroliranim uvjetima središnjeg ili superiornijeg sučelja, postala pojmom kojim se opisuje visokotehnološko umnažanje izvedbenih stanja koje provociraju reizvedbu željenih podataka.

#### 4.1.1. Utjelovljena dokumentacija

Još sredinom sedamdesetih godina 20. stoljeća Marina Abramović odbija dokumentiranje umjetničkog performansa videosnimanjem, koje je uključivalo promjenu planova i montažu snimljenog videomaterijala, smatrajući ga neautentičnim postupkom, bilježenjem nečega čega nema, piše Spector (Biesenbach 2010: 37). Ipak, performans je dokumentiran u drugom pokušaju, snimanjem iz totala, u cjelini, što se tada smatralo objektivnim dokumentiranjem. Nakon nekoliko desetljeća Abramović uvodi u svoj rad nezamislivo, rekreaciju performansa iz prošlosti, „uskrsnuće“ tijela iz arhiviranih ostataka i govori o „utjelovljenoj dokumentaciji koja se vremenom može mijenjati i mutirati” (Biesenbach 2010: *ibid.*). Abramović ponovno izvodi sedam najpoznatijih svjetskih umjetničkih performansa pod skupnim nazivom *Sedam lakih komada* (engl. *Seven Easy Pieces*), u Muzeju Gugenheim u New Yorku. Ističe kako joj je prvotni motiv bio očuvati rad performerera, koji se neizvođenjem zaboravlja ili se kopira bez preciznosti ili respekta u popularnoj kulturi. Sama to naziva kopijom kopije kopije, bez navođenja izvora (Biesenbach 2010: 37). Abramović proučava original, ali zapravo samo može reminiscirati vlastito sjećanje na performans ako mu je nazočila ili proučiti medijske izvještaje i komentare te u najboljem slučaju odgledati vizualne zapise, od fotografije do videa. Dakle, nalazi se na području semantičkoga, uobličava nekada izvedeni performans u svojevrstan tekst kako bi ga mogla predstaviti. Spector naglašava i termin kojim Abramović definira svoj postupak, *utjelovljena dokumentacija*, a koja se mijenja i mutira vremenom (Biesenbach 2010: 39). Praktično, ona se priprema fizički, nabavlja

rekvizitu, kostime, uvježbava kretanje i sl. Pojavljuje se uživo u reizvedbi performansa, ali sada u ulozi nekoga tko je na sebe primio značenje drugog, primjerice ona je Joseph Beuys u reizvedbi *Kako objasniti slike mrtvom zecu* iz 1965., ali kao funkcija koju možemo nazvati Beuysom, kolektivnom memorijom koja toga njemačkog umjetnika ponovno izvodi kroz izvedbene sekvence. Utjelovljenjem dokumentacije rekreira se cijeli sustav koji je postojao u vrijeme izvorne izvedbe a da nositelj tog utjelovljenja, primjerice tijelo izvođača, ne mora uopće ni pokušavati simulirati podatke, primjerice spol ili nacionalnost izvođača.

Autentičnost i neponovljivost dugo je bila osnovna deskripcija umjetničkog performansa, a koja je dovedena u pitanje već prvim pokušajima dokumentiranja događanja. Frustraciju koju je osjećala Abramović zbog nekritičke i površne aproprijacije i komodifikacije umjetničkih performansa dijeli i američka umjetnica Laurie Anderson. Ona je dugo, kako pišu članovi zagrebačkoga kustoskog kolektiva Kontejner,

„odbijala dokumentirati svoj rad, inzistirajući na performansu kao aktivnosti utemeljenoj na vremenu, koja, nakon što je sam čin završen, nastavlja živjeti još jedino u sjećanju performerice i njene publike. Takav je stav Anderson ubrzo odbacila, čim se susrela s neizbježnom sklonošću sjećanja k izdaji.“ (Kontejner 2009).

*Narančasti pas* često je spominjan kao ključni element performansa Andersonove, ali ona nikada nije ni u jednom radu imala narančastog psa. Godine 2009. Kontejner kreira i javno izvodi *Igranu povijest umjetnosti – Narančasti pas i druge priče (još bolje od stvarnosti)*, reizvedbe ključnih hrvatskih performansa, a povodom čega ističu kako fotografija i video ne mogu osigurati „prisutnost – koja čini srž umjetnosti performansa, omogućujući umjetniku i publici da dijele iste vremensko-prostorne koordinate“ pa se to kompenzira reizvedbom (engl. re-enactment), kojoj nije zadatak rekonstrukcija cijele i točne priče već je „usredotočen prvenstveno na tenzije koje proizlaze iz odnosa ‘autentičnog’, ‘stvarnog’ i uprizorenog, privida“ (Kontejner 2009). Reizvedbu u *Narančastom psu* utjelovljuju dramski glumci, a sve performanse režira profesionalni kazališni redatelj čime je zapravo postignut najviši mogući stupanj autentičnosti, emulacija sustava koji proizvodi ne samo reizvedbu prošloga nego ulazi u aktivnu interakciju sa sadašnjim. Takvu *visoku napetost* između dvaju realiteta prepoznaju i kustosi: „Stoga performansi u glumačkoj izvedbi nisu simulacija – oni su ‘kopije’, ponavljanja. Međutim, svi ‘urezi’ u tijela glumaca ili izvedbeni prostor, krv, meci, (...) ‘zaista’ se događaju (iznova), pri čemu neki od njih ostavljaju čak i trajne ožiljke na tijelima glumaca.“ (Kontejner 2009). Uspostavlja se rudimentarna dramska situacija



sukobljavanjem između javne provokacije, koja je samo dokumentacija provokacija arhiviranih i valoriziranih u prošlosti, i očekivanja, koje je posljedica žudnje za razrješenjem koja proizlazi iz započinjanja javne umjetničke izvedbe. „Drama započinje neizvjesnošću: gdje locirati prvi čin performansa, čak i ako je potraga sužena – kao što to u ovom slučaju namjerno jest – na performanse koji eksplicitno tematiziraju umjetnikovo/umjetničko tijelo?“ (Kontejner 2009). U tradicionalnom kazalištu, pitanje gdje locirati prvi čin izvedbe ima svoj logičan odgovor u dramaturgiji teksta ili izvedbe. Krajem prvog desetljeća 21. stoljeća, čak i u umjetničkim praksama jugoistočne Europe postalo je jasno kako lociranje prvog čina izvedbe nije više tako jednostavan postupak, a zbog gubitka jasne hijerarhije koja je, primjerice u kazalištu i izvedbenim umjetnostima, uvijek na prvo mjesto stavljala predložak, bio on dramski tekst ili nešto drugo. Auslander predlaže i radikalniji pristup pojmu utjelovljene dokumentacije kada sam izvedbeni događaj utemeljen na dokumentaciji dovodi u pitanje jer se može dogoditi da „naš osjećaj prisutnosti, moći i autentičnosti tih djela ne proizlazi iz tretiranja takve dokumentacije kao indeksne pristupne točke prošlim događanjima, nego iz percepcije samih dokumenata kao izvedbi koje izravno odražavaju estetiku umjetničkog projekta ili senzibiliteta, čemu smo mi prisutna publika (Auslander 2006: 9).

#### 4.2. Emulacija sustava – *MaxArtFest*

Dominacija digitalne kulture uspostavlja nove paradigme u registru umjetničke izvedbe, primjerice promjenu pozicije gledatelja i izvođača koja postaje neodređenom i zamjenjivom, izvedbenog prostora koji se sada može prostirati preko više međusobno različitih sučelja, dramaturgije koja se diversificira u različite postupke kooperacije i pregovaranja između različitih izvora i predstavljačkih sučelja. Lehmann i Primavesi pišu kako funkcija kazališta kao javne sfere zahtijeva dramaturški diskurs koji je više pripravan postavljati pitanja nego davati odgovore i koji stalno odražava svoju relaciju prema političkom kontekstu bez patroniziranja publici ili inzistiranja na partikularnoj interpretaciji (Lehmann 2010: 5). U ozračju iščekivanja dovršetka i otvaranja nove zgrade muzeja suvremene umjetnosti, koje je obilježilo 2008. godinu u Zagrebu i otvorilo pitanje svrhovitosti koncepta suvremene umjetnosti u jedinstvenoj, i javnim financijama kontroliranoj muzejskoj zgradi, osnivam festival suvremene umjetnosti *MaxArtFest*. Festival je osnovan i vođen parametrima mogućnosti emulacije cjelokupna sustava, kao skup silnica koji može emulirati bilo

koju umjetničku izvedbu, ali i cijeli produkcijski registar jedne kazališne organizacije, izložbenog prostora, muzeja, heterogenog umjetničkog sučelja i sl. Nadahnuće za festival nije bila prethodna produkcijska situacija, nego umjetnost koja se razvija u kiberprostoru, *cyber-umjetnost* kako je nazivaju Jovičević i Vujanović, i koja ima obilježja samo-regulirajućeg sustava, a „umjetnik je operater koji kombinira tekstove iz arhiva globalne kulture u umjetničko djelo kao umrežen, označiteljski stroj” (Jovičević 2007: 133). Takav *umreženi označiteljski stroj* pokušao sam kreirati u fizičkoj realnosti, ponesen očekivanjem kako ću emulirati sustav, primjerice kazališni sustav, i tako omogućiti reizvedbu određenih izvedbi ili izvedbenih struktura, kako bi ih doveo u odnos sa novim, digitalnim paradigmama i istražio mogućnosti dramaturgije suvremene digitalne izvedbe. To sam namjeravao učiniti na način o kojem sam prethodno pisao u ovom radu, emulirajući ne samo baze podataka i arhivirane informacije, nego i cijeli sustav. Takva emulacija trebala je proizvesti nestabilni umjetnički medij koji bi svojim privremenim predstavljanjem odgovarao izvornoj izvedbi. Dakle, festival je osnovan kao emulacija platformi za umjetničke izvedbe, vođen je i organiziran po uzoru na medij kiberumjetnosti, vode ga umjetnici kao samoregulirajući označiteljski strojevi, a sve objedinjuje svojevrsna dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe. Lehmann i Primavesi ističu kako dramaturgija, čak i ako dramsko pisanje izgubi svoj dominirajući utjecaj na mnoge vrste kazališne prakse, i dalje ostaje nužna u cijelom polju izvedbenih umjetnosti, kao i za produkciju filma, medija i organizaciju festivala i izložbi i sl. (Lehmann 2010: 5). Promijenila se manje dramaturgija, a više cjelokupna kulturna paradigma koja sada, u doba digitalne kulture, a nakon Goffmanova lociranja predstavljanja kao općega društvenog registra (Goffman 1959: *passim*), preuzima obrasce umjetničke izvedbe i implementira ih u nova područja, poput izvedbe organizacije i dr. U prvim dvama izdanjima festivala MaxArtFest, 2008. pod nazivom *Revolucija na čekanju* i 2009. pod nazivom *Manifest zaborava*, realizirano je više projekata *reizvođenja memoriranih umjetničkih izvedbi*, koji su podvrgnuti različitim dramaturškim postupcima kako bi se istražila mogućnost pojave suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Takva izvedba istovremeno je postupak arhiviranja i reizvedbe, ali i postupak stvaranja nestabilnog medija u obliku digitalne umjetničke izvedbe. Festival koji funkcionira kao emulacija sustava, u sebi sadrži emulaciju umjetničkih izvedbi iz prošlosti koje se re-kreiraju reizvedbom. U nastavku ću ukratko opisati nekoliko karakterističnih ponovnih izvođenja izvedenih na festivalu MaxArtfest, kao uvod u središnji primjer iz umjetničke prakse o kojem pišem u ovom poglavlju. To je projekt KadeleGrupe *Mapa za izgubiti sebe* koji je započeo kao umjetnički projekt i radionica

na MaxArtFestu pod nazivom *Umjetnik a ne zločinac*, a onda se razvio u heterogenu umjetničku izvedbu koja je djelovala u raznim medijima, emulirajući uvijek prethodnu izvedbu, da bi na kraju završila kao digitalna umjetnička izvedba koja se istovremeno odvijala u kiberprostoru i uživo, u četiri sveta indijska grada kao izvedba živog tijela kao predstavnika digitalne zajednice.

Hrvatska vizualna umjetnica Sanja Iveković u prostoru konferencijske dvorane napuštene zagrebačke mjesne zajednice tri dana (3. – 5. listopada 2008.) proizvodi *Privremenu žensku mjesnu zajednicu ELEKTRA* s programom *Dobre, hrabre, slavne*. Program se sastoji od predavanja, projekcija filmova, izložbi, diskusija i njime se emulira djelovanje *Ženskog umjetničkog centra Elektra* iz 1997., koji su osnovale umjetnice, aktivistice i teoretičarke s namjerom da se domaća ženska (feministička) umjetnička praksa i teorija podrži i učini vidljivom. Šuvaković piše, navodeći i Chrisa Bakera: „Razumeti jednu kulturu, na primer, modernu socijalističku kulturu u kojoj se formira žensko jastvo i ženski subjekt znači objasniti kako je javno društveno značenje simbolički proizvedeno u jeziku kao ‘označavajućem sistemu’“ te nastavlja pisati o radu Sanje Iveković koja „je radila s modelima oblikovanja života obzirom na mitove zapadne masovne potrošačke kulture i na mitove istočne realsocijalističke političke kulture“ (Šuvaković 2012: 273). U situaciji reizvedbe na MaxArtFestu 2008. Sanja Iveković i Ženski umjetnički centar Elektra dolaze u sukobe s televizijskim medijem i drugima koji o projektu izvještavaju efemerno, u skladu s novim uvjetima djelovanja tradicionalnih masovnih medija. Sukob se odvija i s čuvarom prostora u kojemu se projekt odvija, bivše mjesne zajednice iz socijalističkog razdoblja. Taj je prostor pretvoren u skladište objekata iz zaboravljene socijalističke prošlosti, a današnji čuvar zaboravljene mjesne zajednice obavlja bizarnu službu, uspostavlja osobnu umjetničku izvedbu za samog sebe kao jedinu publiku, te objekte / ostatke bivšeg sustava kategorizira, čisti, popravljiva i postavlja u odnose izlažući ih po prostoru. Iveković izjavljuje, piše Marjanić, kako je odustala od reizvedbe u vlastitoj izvedbi s obzirom na izvedbeni zahtjev performansa (Marjanić 2014: 1721, usp. Iveković i Pregrad 2009: 135-137), prema Ponovna izvedba *Ženski umjetnički centar Elektra* našla se u sučelju reizvedbe realsocijalističkog mita koji nastoji odaslati informacije o svojem postojanju kroz stvaranje ceremonijalne atmosfere stanja.

Proizvođenje situacije umjetničke izvedbe iz atipičnih elemenata, kao što su odsutnost dramske radnje, lika ili stalno prisutne publike uživo i dr., zanimljivi su za istraživanje dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, tj. dokazivanja upotrebljavanja postupaka iz registra tradicionalnih umjetničkih izvedbi kao što su kazalište ili umjetnički performans u okolnostima digitalne kulture.

Zbog toga sam na MaxArtFestu kreirao niz projekata koji su umjetničke objekte iz prošlosti postavljali u nove situacije, a od kojih je jedna i kontekst festivala suvremene umjetnosti. Tako sam, u suradnji sa zagrebačkom LGBT zajednicom i posebno organizatorima *Povorke ponosa / Zagreb Prideom*, u podzemnoj parkirnoj garaži privremeno pretvorenoj u izložbeni festivalski prostor, izložio transparente, letke, zastave i druge predmete koji su originalno upotrebljavani u povorkama ponosa LGBT zajednice. Predmeti su postavljeni u neku vrstu instalacije, grupirani su u povorku bez ljudi. Okvir festivala suvremene umjetnosti, superiorno sučelje, emuliralo je i istovremeno transformiralo dinamiku povorke parade ponosa LGBT zajednice u umjetničku izvedbu koja funkcionira u točno određenim, kontroliranim uvjetima sučelja domaćina. Publika koja promatra takvo događanje, koje oponaša ljudsku radnju ne uključujući ljude u to oponašanje, zapravo je publika umjetničke izvedbe iz digitalne kulture. Dramatizacija objekata u svojevrsnu situaciju moguća je i u situaciji odsutnosti živog izvođača, kada je ta odsutnost puna značenja i tragova nekada obavljene izvedbe. Gavella objašnjava da, budući „da smo prekinuli uobičajeni tok organskog doživljavanja uzevši mu onu direktivu koja njime vlada u običnom životu (...) to organsko doživljavanje, ušavši u novi glumački kompleks mora dobiti nove direktive svoga djelovanja. Suživljujući se s glumcem, mi prenosimo na njega vodstvo nekih naših vlastitih funkcija...” (Gavella 2005: 145). U dobu digitalne kulture, suživljavanje s glumcem može se transformirati u suživljavanje s memorijom glumca ili memorijom izvedbe, što je samo po sebi dovoljno da pokrene umjetničku izvedbu. U konkretnom slučaju, publika koja promatra izložene artefakte *Zagreb Pridea* promatra i uspomene realno odigrane izvedbe javnih demonstracija i Povorke ponosa u kojoj su objekti služili izvođačima uživo, o čemu je publika informaciju dobila kroz izvještaje masovnih medija ili digitalnih informativnih portala te tako stvorila memorijske sklopove i obrasce. Istovremeno, publika promatra i samu sebe kako se predstavlja u dramskoj situaciji koja ima potencijal razvoja, a u kojoj publika sama može imati ulogu izvođača. Objekti nekadašnje izvedbe ostatak su i vremenskog tijeka izvedbe koja je nestala, dokaz smrtnosti izvođenja i provokacija trajnosti običnog vremena. Informacije koje dobivamo preko ekrana, atmosfere, zvuka, promjene svjetla jesu poput glasa koji prodire u tijelo gledatelja i mijenja ga fiziološkim reakcijama, kako bi rekla Fischer-Lichte opisujući konstituiranje teatra, „suptilnošću glasa koji iščezava” (Fischer-Lichte 2009: 147).

Treći primjer reizvedbe u sustavu festivala kao emulacije i dramaturgiji digitalne umjetničke izvedbe bio je *Svečani prijenos iz Mostara u Zagreb najvećeg sina naših naroda i*

*narodnosti Bruce Leeja*. Kip hongkoškoga glumca i majstora borilačkih vještina Brucea Leeja skupina entuzijasta, predvođena Veselinom Gatalom i Ninom Raspudićem, postavila je u javnom prostoru grada Mostara u Bosni i Hercegovini kao umjetničku provokaciju stanju u društvu rastrzanom između forsiranja identifikacije s nekim od tradicionalnih nacionalnih identiteta i, s druge strane, forsiranja unifikacije svakoga partikularnog identiteta unutar jednoga zajedničkog prosječnog i bezličnog okvira. Spomenik je više puta potajno oštećivan, da bi na kraju bio srušen i uklonjen. Sama skulptura rad je zagrebačkog umjetnika Ivana Fijolića. Kip je prenesen iz Mostara u Zagreb parodijom religijske procesije, u organizaciji festivala MaxArtFest, te je svečano postavljen na Kvaternikovu trgu u Zagrebu kao privremeni nestabilni objekt umjetničke izvedbe. Publika događanju bili su elektronički mediji, deseci kamera i fotoaparata pokretanih svojim ljudskim operaterima, koji su tvorili svojevrsan četvrti zid gledališta. Događanje je remedijalizirano u javnome medijskom prostoru izazivajući tako emotivni učinak publike koja nije fizički prisutna. Umjetnička izvedba proizvedena emulacijom računa na medijalizaciju vlastita identiteta, pretvaranje u novu informaciju. Takvoj emulaciji publika je tehnologija, posredništvo koje će nju kao informaciju moći prilagoditi potrebama tržišta. Svečano postavljanje spomenika uključivalo je prigodni program: romski glazbeni sastav koji izvodi *Internacionalu*, ostarjelu Titovu pionirku s buketom cvijeća, invalida Domovinskog rata 1991. u invalidskim kolicima i izlaganje velikog transparenta s natpisom: „Dobro nam došao, dragi Bruce, najveći sine naših naroda i narodnosti“, a što je sve vizualni materijal koji služi kreiranju izvedbenog sučelja u procesu prijenosa podataka koji provode kamere. Jalovost drukčijeg, tradicionalnog pristupa izvedbi očitovale se u pitanjima koja je redatelj (Katunarić) postavljala publika prisutna uživo – novinari i novinarke, koja su ilustrirala zbunjenost denotacijama i konotacijama prezentiranog („Kakve veze ima Bruce Lee s pionirima?“). Za razliku od publike prisutne uživo, novinara, kamera, i uopće strojna reprezentacija, nema problema s konotacijama sve dok postoji dovoljna količina informacija koje izvođenjem održavaju sučelja.

Najslojevitiji projekt reizvedbe na festivalu MaxArtFest bio je *Blokada zaborava* i dogodio se 2009. Predlažem skupini studenata zagrebačkog Sveučilišta, koji su tokom 2008. i 2009. organizirali javno vrlo zapaženu prosvjednu blokadu zagrebačkih fakulteta, da iskoriste formu festivala suvremene umjetnosti kao što je MaxArtFest i ponovno izvedu blokadu, ali kao emulaciju, u uvjetima umjetničke izvedbe. Prva reakcija na moj prijedlog bio je otpor („kontekst umjetničke izvedbe poništiti će političku ozbiljnost pokreta“). Prijedlog je ipak prihvaćen, nakon konsenzusa u

tijelima izravne demokracije studentskog pokreta („to je prilika da se opet aktiviramo i javnost informiramo o našim ciljevima“). Studenti pretvaraju festival u dnevni boravak, tribine, radionice, film i mala predavanja, različite akcije iznenađenja, predavanje, radionica videoaktivizma. Juračić to naziva „nastavkom alternativnog programa“ (Marjanić 2012). MaxArtFest postao je privremena emulacija zagrebačkog sveučilišta u kojoj je ponovno izvođena blokada fakulteta. I ova reizvedba poprimila je karakteristike umjetničke izvedbe zato što nije bila samo snimka nekadašnjeg stanja ili katalog dokumenata nego su kolektivne i individualne memorije u sučelju s aktivizmom prisutnih izvođača stvarale fikcije. Skupina studenata koja provocira vozače automobila na trgu iznad podzemne garaže u kojoj se odvija glavnina festivala, visoko uzdignutim transparentima na kojima piše „Potrubi za obrazovanje!“ jedini je javni i politički čin cijele akcije, sve ostalo je niz umjetničkih izvedbi, zabavnog programa, stvaranja osjećaja zajednice u malome zaštićenom prostoru. Upravo ta, „neuspjela“ emulacija političkog čina, koja stvara fikcije umjesto političkih provokacija, uspjela je izvesti memoriju na politički čin i istovremeno je transcendentirati u složeni izvedbeni čin, koji je „završavao“ u digitalnom prostoru, kao informacija. U postdramskom teatru otvara se pitanje „političnosti strategija prikazivanja (...) položaja „subjekta koji se prikazuje“, piše Milohnič pitajući se „da li današnji metodi režiranja donose pomake prema deziluzionizmu ili jačaju iluzionističke tendencije u savremenom teatru i performansu“ te se poziva na Lehmana koji „inzistira na brehtovskoj poziciji: ‘Ako kazalište treba nuditi istinu, onda se sada mora dati prepoznati i izložiti kao fikcija te u svojem procesu proizvodnje fikcije, umjesto da o tome vara’.“ (Milohnič 2013: 127). Dramaturgija emulacije izlaže memorije kao izvedbene elemente, ne skriva da je emulacija u toku, i to zato što joj je potreban promatrač, korisnik emulacije. Taj promatrač opisan je precizno Lehmannovim pojmom *Sudionika* (njem. Die Beteiligten), piše dalje Milohnič, a koji može biti glumac, izvođač, predstavljatelj osobnih priča na sceni, ali i svi pojedinci prisutni u teatru, prostoru izvedbe itd., što rezultira time da je „lično politično“ (Milohnič 2013: ibid.). Studentska *Blokada zaborava* na *MaxArtFestu* pokazala je političku snagu umjetničke izvedbe radije nego da je simulirala blokadu fakulteta. Naime, takav postupak, reizvedba blokade fakulteta u podzemnoj garaži festivala suvremene umjetnosti mogao bi biti samo parodija, umjetnička izvedba ograničena žanra. Političnost umjetnosti nije u bavljenju temama nego u načinu na koji se bavi bilo kojom temom, nastavlja dalje Milohnič ističući kako čak i predstave američkog arhitekta i kazališnog redatelja Roberta Wilsona imaju politički učinak, možda upravo zato što su naglašeno poetične, usporene, vizualno impresivne (Milohnič 2013: 214).

#### 4.3. Misterijum / Mapa za izgubiti sebe

*Umjetnik a ne Zločinac*, prvi je u nizu različitih izvedbenih projekata KadeleGrupe, koji svi zajedno čine privremeni umjetničko-izvedbeni konglomerat pod nazivom *Mapa za izgubiti sebe*. Zajednička osobina svakog dijela umjetničko-izvedbenog „konglomerata“ jest u tome da započinje kao autonoman događaj ili projekt, kodificiran sasvim određenim, formalnim obrascima, ali da predstavljanjem, javnim izvođenjem, derivira u sasvim drukčiju formu koja uvijek pronalazi put ka spajanju i interakciji s drugim, slično dobivenim, formama i ujedinjenju u privremenu kompozitnu sliku. Zajedničko obilježje jest i korištenje raznih postupaka iz digitalne kulture koji se razvijaju u dramaturške postupke izvedbe i digitalnog sučelja kao pozornice jednakovrijedne pozornicama iz fizičke realnosti.

Jugoistočna Europa područje je različitih umjetničkih praksi koje artikuliraju određenu političku agendu samim svojim postojanjem ili načinom rada, a ne partikularnim umjetničkim projektom. Primjerice, osamdesetih i devedesetih godina 20. stoljeća kazališni kolektiv KPGT (KazalištePozorišteGledališćeTeatar) okupljao je umjetnike različite nacionalne i kulturne tradicije u jedinstvenom istraživanju mogućnosti uspostave zajedničkoga kulturnog sučelja. Predstave i drugi umjetnički projekti, koje je kolektiv proizvodio u velikom broju, bili su samo krajnji komunikacijski sustav generalne političke agende koju je KPGT artikulirao. *Montažstroj*, osnovan u Hrvatskoj 1989. „adoptiranjem rituala i procedura nogometne i glazbene pop-kulture korespondira s društvom koje je te fenomene angažiralo u službu rastućih nacionalizama“ (Juniku 2018: 171). Djelovanje jednog od najoriginalnijih i najzapaženijih umjetničkih kolektiva u povijesti jugoistočne Europe, *Nove slovenske umjetnosti – Neue Slowenische Kunst (NSK)* započelo je 1984., da bi već 6. veljače 1986. u ljubljanskom Cankarjevu domu održali premijeru predstave *Krst pod Triglavom*. Predstavu kreira kazališni dio kolektiva NSK, u suradnji s likovnim – *Irwin* i glazbenim – *Laibach*, *Gledališće sester Sciopion Nasice*. NSK se definira retroavangardnim pokretom, „retrogardistima“, piše Juniku i navodeći Kršića objašnjava kako je retro-načelo kraj stilskih i estetičkih invencija jer prisvaja umjetnički jezik drugih umjetnika i izravno inkorporira motive iz drugih umjetničkih djela (Juniku 2018: 173). Eda Čufer, dramaturginja i osnivačica *Gledališća sester Sciopion Nasice* piše „kako retrogardističko načelo nije uključivalo samo umjetnički jezik ruske avangarde, već je konstruiralo vlastiti jezik iz (...)“

tradicionalne kulture, nacionalnih mitova, religijskih ikona, totalitarističkih simbola i ideoloških tekstova“ (Čufer 2003: 391). Kolektiv je izbrisao granice između izvedbenog prostora i vremena i privatnog prostora i vremena zato što je emulacija sustava nekritičke proizvodnje ideologijskih obrazaca i njihovu automatsku transformaciju u izvedbeno sučelje zahtijevalo stalno prisutne operatere. O tome piše i Čufer: „NSK je funkcionirao kao svojevrsna živa ideologija i permanentna izvedba... Radili su, izvodili predstave, i socijalizirali se – u uniformama. Za njih je postojala samo izvedba, ništa nije bilo izvan nje.“ (Čufer 2003: 391). Stalna izvedba mogla je biti i parodija službene parole totalitarističkog sustava koji se borio sa svojim identitetom posljednjih godina opstanka, „Revolucija koja teče“. Takvim postupcima dolazi do pojave koju Žižek naziva *nad-identifikacijom*. Žižek tvrdi kako normalna funkcija sustava zahtijeva ciničnu distancu, tako da vladajuću ideologiju može frustrirati upravo pretjerana identifikacija s njim: „iznoseći na svjetlo opsceno super-ego naličje sistema, pretjerana identifikacija suspendira njegovu efikasnost“ (Šuvaković 2012: 275). Neki istraživači mišljenja su kako je umjetnički pokret NSK i nad-identifikacija kao praksa imao konkretan učinak na političke promjene u Sloveniji i cijeloj Jugoslaviji početkom devedesetih godina 20. stoljeća, Juniku to rezimira zaključkom kako su neki materijal navodnog afirmiranja nacionalne obnove doživjeli kao „utabani put, tj. zeleno svjetlo za započinjanje realnih političkih promjena u smjeru nacionalne samostalnosti“ (Juniku 2018: 174). Kazališni redatelj Oliver Frlić 2010. u Ljubljani postavlja predstavu *Preklet naj bo izdajalec svoje domovine!* „koja kritizira slovenski šovinizam, te sudjelovanje Slovenije u njezinom raspadu, kao i osjećaj superiornosti u odnosu na ‘necivilizirane’, zaraćene narode, koji će uslijediti“ (Juniku 2018: 179). Raspad multinacionalne države i rat bili su uvod u drugo stanje, post-rat, stanje kontinuirane izvedbe nad-identifikacija, ali izvedeno bez ironijske distance.

#### 4.3.1. Heroji i Umjetnici

Prvo desetljeće 21. stoljeća hrvatski *medijski prostor* funkcionira kao pozornica za izvedbe različitih stanja visoke napetosti izvođenjem memorija povezanih s ratnim događanjima u jugoistočnoj Europi. Kamere i reporteri žure za haškim optuženicima, objavljuju se izmišljeni intervjui s odbjeglih generalima, prati se otmica talaca i njihovo ubojstvo od pomahnitala generala, uživo prenosi snimka uhićenja generala Gotovine u Španjolskoj, izvještava s ročišta međunarodnog suda za ratne zločine u Haagu i dr. Upravo to suđenje u Haagu pokreće cijelu jednu supkulturu



uličnog izvedbenog izražavanja podrške optuženicima, koja kreira velik broj parola, plakata, instalacija, pjesama, tekstova, izvedbi i dr. Na ulazu u mnoge gradove i naselja izvješeni su veliki *billboard* plakati s fotografijom generala u pobjedničkoj, optimističnoj pozi i natpisom „*Heroj a ne zločinac!*“ Uspostavlja se svojevrsna *semioza*, naracija proizvodnje značenja kroz namjerno upošljavanje znakova, kako o praksi slovenskog NSK-a piše Čufer (Čufer 2002: 87), ali ona ovdje ne proizvodi nad-identifikaciju niti bilo kakav drugi ironijski ili ciničan odmak. Odnos publike prema upošljavanju znakova je promijenjen, retronačelo ne ispunjava se svjesnošću o prestanku inovacije i aproprijacijom, nego iznošenjem stava kako inovacija nije bila ni potrebna te kako konformizam kulturnog trenda ispunjava sve potrebe publike. Kao da se ispunjava bojazan koju je Žižek istaknuo razmišljajući o opasnosti da publika djelovanje NSK-a shvati bez ironijske distance:

„Što ako publika uzima za ozbiljno ono što Laibach/NSK ismijavajući imitira, pa Laibach/NSK tako ojačava ono što želi potkopati... Što ako je (...) dominantni stav suvremenog ‘postideološkog’ univerzuma upravo cinička distanca prema javnim vrijednostima? Što ako to, daleko od toga da predstavlja ikakvu prijetnju sistemu, označava vrhunsku formu konformizma, s obzirom da normalno funkcioniranje sistema zahtijeva ciničku distancu?“ (Žižek 2006: 40).

Na ulicama hrvatskih gradova odvijaju se umjetničke izvedbe koje nad-identifikaciju pokušavaju uposliti kao praktično političko oruđe, procesije veterana s iscrtanim bijelim križevima na prsima kreću se glavnim prometnicama gradova, podižu se objekti koji nalikuju na umjetničke instalacije, primjerice *šator* u kojima veterani, popularno prozvani *šatorašima*, borave mjesecima zahtijevajući ispunjenje određenih uvjeta, a popunjavajući vrijeme različitim aktivnostima u formi rudimentarne umjetničke izvedbe. Pjevač Thompson pokušava u svojim javnim glazbenim i scenskim nastupima artikulirati to načelo obrnutog retrogardizma gdje se simbolima nacije, religije, prošlosti i patrijarhalne superiornosti subverzira subverzija. Radikalno i provokativno u umjetničkoj izvedbi, koji bi trebali upozoriti na totalitarizam sustava i mišljenja koje je vezano za takav sustav, kolabiraju u radikalno i provokativno koje proizvodi žudnje za uspostavom totalitarnog sustava i mišljenja vezanog za takav sustav. Slovenski *Laibach*, glazbeni dio NSK-a i svjetska glazbena senzacija, kažu u intervjuu: „Mi nismo rock bend, mi samo koristimo pop/rock medij za svoje manifestacije“ te nastavljaju kako mnoge skupine danas pažljivo osmišljavaju svoj scenski nastup, ističući pritom upravo hrvatskog Thompsona koji je, po njima provokativan, ali „apsolutno nimalo nije radikalan“ (Jagetić 2011). *Laibach* nakon nastupa u Sjevernoj Koreji izražava želju za

nastupom u Čavoglavama, Thompsonovu rodnome mjestu u kojem se svake godine održava desničarski skup, ali organizatori ne prihvaćaju njihov nastup izjavljujući: „Ako je riječ o provokatorima, onda ipak mislim da nisu za nas.“ (Jagetić 2011).

Emulacija koju proizvodi računalni program, softver, ima elemente izvedbene nad-identifikacije. Proizvod emulacije jest predstavljanje jer se odvija kao zatvorena cjelina unutar strojnog sustava koji je podržava, ali na koji ona nema izravan učinak – stroj je distanciran, jednako kao i korisnik ili publika emulacije. Što je emulacija uspješnija, to je kritička distanca veća. Što je simulacija uspješnija, to je bilo kakva distanca manja. Upotrebom „jasnih simbola“ izvođači patrijarhalnog i nacionalnog nastoje uspostaviti značenja koja jednostavno i bez rezervi mogu dijeliti svi, a tako što moguće je kolektivnim uranjanjem u simulaciju prošlosti, imerziju, a ne ironičnom nad-identifikacijom. Kershaw ističe kako se rat (u BiH) utopio u transparentnost medijske svakodnevice čime je teže u takvom dobu proliferacije performativnog uočiti ono radikalno u performansu, a takvo postmoderno stanje signalizira akutnu destabilizaciju kulturne klime u cijelom svijetu, kraj svih ljudskih sigurnosti modernističke prošlosti (Kershaw 1999: 6). Javne izvedbe podrške zatočenicima u Haagu odvijaju se po retrogradnom obrascu, ali bez ironije, autorskom proizvodnjom seta stabilnih značenja koji se isporučuju pasivnoj publici, tj. onima koji takva značenja mogu jednostavno i bez dodatnih pitanja međusobno dijeliti. Takav, gotovo modernistički čin, ne proizvodi (željene) učinke u javnoj sferi, za razliku od postmodernističkog čina, primjerice nad-identifikacijom NSK-a koja je, prema mišljenju nekih autora, kako sam pisao prije, imala određeni utjecaj na konkretne političke promjene. Mirjana Miočinović piše kako „estetika kazališta (...) ne može biti odvojena od kolektivnog iskustva, a ovo nema uvijek ista obilježja, već se mijenja zajedno s promjenama tipa ‘globalnih socijalnih struktura’. I ne samo što se u zavisnosti od socijalne prakse mijenja kazališna estetika, već sama ta estetika zavisi od funkcije koju kazališna praksa ima u sklopu socijalne prakse. Nemoguće je govoriti o univerzalnoj funkciji kazališta. Kazalište nema istu funkciju u feudalnim i u centralističkim monarhističkim društvima.“ (Duvignaud 1978: 9). Dok se u hrvatskom javnom prostoru događa svojevrsna parodija nad-identifikacije, distanciranje od distanciranja od totalitarizma, u haškom pritvoru međunarodnog suda za ratne zločine odvija se emulacija autorstva modernističkoga stila koja upotrebljava prevladani, jednostavni obrazac, čije je razumijevanje lako dijeliti između autora i publike. Istovremeno, nesvrhovitost toga obrasca u političkom smislu, njegova nefunkcionalnost u javnom prostoru ima potencijal započinjanja dramske situacije. General kojemu je posvećeno najviše

hrvatskih javnih i medijskih izvedbi podrške, Gotovina, krati zatvorske dane slikajući realističke portrete svojih suzatočenika, a to kao udarnu vijest objavljuje više hrvatskih masovnih medija (Dnevnik 2007). Takvu umjetničku aktivnost izrazito modernističkog profila nastalu u haškom pritvoru, a javnosti prezentiranoj putem modernističkih masovnih medija, KadeleGrupa konvertirat će u postmodernistički i postinternetski izvedbeni događaj.

#### 4.3.2. Misterijum – Umjetnik a ne zločinac!

KadeleGrupa, u suradnji s *MaxArtFestom*, kreira projekt *Umjetnik a ne zločinac!* (2015.) nazivajući ga *misterijumom*, a prema nazivu koji uvodi Elinor Fuchs nazivajući misterijumom umjetničko-izvedbenu formu koja teži prema pravome postmodernom performansu, opisujući dislokaciju i razlomljenost dijeljenih referenci značenja i posebno ironiju kao glavne karakteristike takva performansa, a u kojemu bi „gledatelj postao organizator i interpret obrazaca, ali sada bez posredovanja zajedničkog skupa značenja, ma koliko usitnjenih“ (Fuchs 1996: 50 od 225). Misterijum *Umjetnik a ne zločinac!* trebao je istražiti kako javna umjetnička izvedba obrazaca i znakova koje kolektiv dijeli kao zajedničku memoriju, pretvara svakodnevicu, fizičku realnost, u izvedbeno sučelje ako se izvodi s ironijom, dislocirano i frakturirano. Kreirali smo nekoliko izvedbenih fragmenata koji su se ujedinjavali u izvedbenu cjelinu s pomoću dramaturgije digitalnog sučelja, drugim riječima fragmenti su prelazili iz medija i medij mijenjajući tako perspektivu publike, ali i ustaljenog značenja izvedenih znakova. Ono što je posebno važno za dramaturgiju digitalne umjetničke izvedbe, a što je i osnovni razlog zašto ovdje uopće pišem o ovom projektu, jest spontana uspostava privremene digitalne zajednice na komunikacijskim mrežama. Ta se zajednica, o kojoj ću detaljnije pisati u nastavku rada, služi digitalnim mrežama (forumima, sobama za razgovore, komentarima u prostoru za komentare medija na mreži i sl.), kako bi sebe upisala u ovu umjetničku izvedbu kao publiku, autore, izvođače, dramaturge ili cenzore. Nakon što je misterijum *Umjetnik a ne zločinac!* prekinut, umjetnička se izvedba ne prekida već nastavlja daljnji razvoj upravo preko digitalne zajednice, koja mijenja svoju funkciju prema potrebi.

Projekt započinje tradicionalno. Kontaktiram telefonski s Gotovininim suradnikom i tražim dozvolu da kopije njegovih likovnih radova, portreta drugih optuženika, umnožimo, uvećamo i pretvorimo u ikone koje bi u inačici religijske procesije nosili gradom. Dobivam odgovor iz Haaga,

ljubazan i pun razumijevanja za ono što smo htjeli napraviti, ali kojim je ipak odbijeno sudjelovanje Gotovine u „umjetničkom projektu“<sup>48</sup>. Projekt se nastavlja razvijati u drugom pravcu te je na kraju javno izveden kao niz fragmenata i dislociranih značenja, a u formi koja najviše odgovara misterijumu Elinor Fuchs (Fuchs 2013: *ibid.*), provedenim s pomoću digitalnih sučelja. Digitalna sastavnica umjetničke izvedbe uživo pokazala se ključnom za kreiranje i održavanje dramaturgija, koje su omogućavale stvaranje uvijek novih dramskih situacija iz fragmenata koji nisu emanirali dominantno značenje u prethodnoj fazi.

Misterijum *Umjetnik a ne zločinac!* izveden je 2008. na MaxArtFest-u, a sastojao se od triju javnih umjetničkih izvedbi uživo. Četvrta izvedba bila je aktivnost digitalnoga mrežnog foruma i drugih aktivnosti u kiberprostoru, koje su se odvijale dvosmjerno. Korisnici mrežnih aktivnosti, koji su mrežnoj stranici, forumu, popisu e-adresa i sl. mogli pristupiti proizvoljno i anonimno proizvodili su veću količinu teksta svojim komentarima. Takvi komentari upisivani su kao tekstualni predložak javne izvedbe uživo, drugim riječima komentari i njihovi autori (nadimci) navođeni su kao autori pojedine izvedbe. Radilo se o aproprijaciji neprimjerenih komentara, uvreda, prijetnji, nacionalističkih i šovinističkih izjava te usmjeravanju takvih komentara u tekst koji uobličava izvedbu. Mnogi korisnici bunili su se u daljnjim komentarima kako oni nemaju veze s takvom izvedbom, da su njihovi komentari mišljeni drukčije nego se to izvedbom pokazuje i sl. I takvi, novi komentari su metodom aproprijacije i izvrtnja značenja iskorišteni kao vidljivi materijal za izvedbe. Takvim dramaturškim postupkom razdvajanja ulaznog i izlaznog značenja teksta zapravo se uspostavljala dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe, kojoj je osnovna karakteristika fragmentarnost i privremenost kontrole nad značenjem, uspostava privremene emulacije koja proizvodi distancu od simulacije. Korisnici digitalne mreže – komentatori, autori neprimjerenih tekstova, uskoro odustaju od daljnjeg sudjelovanja uviđajući da je svaka njihova intervencija, svaki komentar samo dodatni materijal izvedbe, koji se može upisivati promijenjen, montiran ili prenesen u sasvim drugi kontekst, bez ikakvih kriterija ili odgovornosti. Naizgled se uspostavlja specifičan oblik dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe koji podrazumijeva poigravanje s tekstovima kao informacijom koja se može prevoditi u značenja po volji, postupak koji je poslije upotrebljavan u paradigmi *lažne vijesti* (engl. fake news) i koji postavlja pitanje etičnosti u prostoru digitalne komunikacije. Zapravo se radilo o uspostavljanju (ne bez ironije) pred-tekstualnog stanja izvedbe. O tome Zarilli piše kao o formi usmene izvedbe,

---

<sup>48</sup> Gotovina je poručio, preko bliskog suradnika, da se „ne želi vratiti na taj način“.

herojskim/epskim pričama koje nemaju fiksirani tekst, već se svaka izvedba usustavljuje onako kako se događa, a mehanizam sjećanja zapravo je visoko kreativan proces koji uključuje skraćivanje i skeniranje kako bi se priča spojila u cjelinu izvedbe (Zarilli 2010: 18). Zanimljivo je i kako Zarilli opisuje gledatelja ili bolje, slušača kreiranih mitskih riječi u primarno usmenim kulturama: „Slušać ne pokušava analizirati, razumjeti ili interpretirati što čuje, već doživljava i apsorbira muzikalnost glasa, timbar, ton, visine, rezonancu, vibraciju i oblik dok se glas pomiče između zvuka i tišine (...) Recepcija je percepcija, a ne ‘značenje’.“ (Zarilli 2010: ibid.). Misterijum *Umjetnik a ne Zločinac!* KadeleGrupe prikazuje se u javnom prostoru grada Zagreba u obliku fragmenata umjetničke izvedbe, a ti fragmenti kreirani su od interpretacija tekstualnih komentara korisnika društvenih mreža na internetu i drugih tekstualnih komunikacija digitalnom tehnologijom.

Prvi fragment, *Umjetnik a ne tramvaj!* prvotno je zamišljen kao procesija po gradskim ulicama s reprodukcijama likovnih radova iz Haaga kao ikonama. Umjesto toga uspostavljena je procesija kruženja tramvaja, duljine dva vagona. Tramvaj je presvučen u crnu tkaninu na kojoj je velikim bijelim slovima ispisano: *Umjetnik, a ne tramvaj!* Takva pokretna instalacija kružila je gradom od jutra do mraka, zaustavljajući se na redovitim tramvajskim stanicama. Tramvaj, osim slova na crnom platnu kojim je presvučen, ne emitira nijednu tekstualnu poruku, nego samo zvuk ritmičkog bubnjanja desetaka bubnjeva perkusionističkog sastava *Zli bubnjari* koji se nalaze u tramvaju ili izlaze ispred tramvaja na stanicama. Potencijalnim putnicima na tramvajskim stanicama dijelimo letke koji su reprodukcije Gotovininih likovnih portreta drugih optuženika, tiskanih printerom niske rezolucije i u crno-bijeloj tehnici. Nitko nije želio ući u tramvaj iako su sve vožnje bile besplatne. Upravo ta zbunjenost publike prezentacijom politiziranog slučaja na drukčiji način, svojevrsan strah od poistovjećivanja s neslužbenim stilom prosvjeda, izrodila je i komentare, pitanja i odgovore, što sam sve objavio na internetu. Odgovori na objavljene tekstove bili su lavina mrziteljskih i bigotnih komentara i prijetnji. Sve takve komentare prerađujem tekstualno, kao dramaturg teksta, i deriviram u formu sljedećeg izvedbenog fragmenta ovog projekta, koju formu opisujem kao rezultat žudnji komentatora na digitalnoj mreži.

Drugi fragment: *War-crime Catwalk!* Izveden je u suradnji s najpoznatijom zagrebačkom modnom agencijom. Organiziram modnu reviju s *catwalk* stazom, ali u podzemnoj garaži, na Kvaternikovu trgu u Zagrebu. Ova izvedba slijedi „stilske upute“ koje proizlaze iz mrežnih komentara na prethodnu izvedbu tramvajem, zapravo ujedinjuje sve znakove identifikacije s

popularnom desničarskom kulturom. Tako organiziram modnu reviju sa stereotipnim ženskim modnim modelima, manekenkama. Modeli su odjeveni u kombinaciju vojne odore i odjeće koja ističe ženske tjelesne attribute. Na odjeći sve imaju natpis *Umjetnik a ne zločinac*. Kreću se modnom pistom postavljenom u podzemlje javne garaže, parodiraju poželjan *manekenski hod* (engl. catwalk), a u rukama nose pješačko naoružanje, automatske puške. Glazba koja prati takvu identifikaciju predstavljačkim obrascima političke kodifikacije ženskog tijela jest glazba uživo svirača narodnih instrumenata, gajdi i gusli. Izvedba producira osjećaj stanja između mogućnosti napretka i *povratka na staro*, ili kako bi to opisao McLuhan: „Čini se da danas lebdimo u ravnoteži između dva doba, raspada plemenskog društva i doba povratka plemenskim tradicijama.“ (McLuhan 2008: 304).

Treći fragment: *Sveta krv memorije!* izvedbe projekta *Umjetnik a ne Zločinac!* predstavljen je kao svojevrsna aktivna likovna instalacija kojoj se moglo pristupiti kao stalno izloženu objektu. Kao rezultat pregovaranja i sukoba na digitalnoj mreži, a umjesto povlačenja kolektiva pred bujicom komentara mržnje i prijetnji, razvijamo nad-identifikaciju s vremenom u kojem je moguće u jednom sučelju spojiti optužbu za ratne zločine i likovno izražavanje pa provodimo do kraja dramaturgiju prevođenja signala u manipulirane konotacije. Na digitalnoj mreži jasno su se formirale dvije skupine, prva koja je neprestano objavljivala komentare mržnje pozivajući se na ratne zasluge i druga koja je nastojala održati mrežnu raspravu kulturnom, komentirajući upravo primjere političke umjetnosti u prošlosti, s posebnim naglaskom na NSK (Nova slovenska umjetnost – njem. Neue Slowenische Kunst) pokret u Sloveniji. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe, kako smo je u tom trenutku shvaćali i tako upotrebljavali za provedbu izvedbe, bila je postupak strojne logike koji je uzimao sve i prerađivao ga u ono što njemu odgovara. Tako nastaju dva dijela ovog izvedbenog fragmenta. Prvi je osmišljavanje i izrada predmeta za svakodnevnu upotrebu ili prodaju, s natpisom *Umjetnik a ne Zločinac!* (majice, šalice, reprodukcije likovnih radova i dr. bili su doista nuđeni kao roba na štandu), kao rezultat dramaturškog promišljanja koja vrsta izvedbe najbolje ilustrira digitalne komentatore mržnje. Drugi dio ovog izvedbenog fragmenta bio je likovna instalacija koja se sastojala od bolničkih infuzijskih cijevi i vrećica s krvlju, postavljenih visoko u prostoru, kojima je krv tekla u desetke prepariranih jelenjih glava postavljenih nisko u prostoru izlaganja. Krv koja se nalazila u vrećicama donirali su ratni veterani, a dramaturška odluka bila je da se na digitalnome mrežnom forumu objavi kako su tu krv veterani donirali neposredno prije nego što su počinili samoubojstvo. Vizualni

elementi instalacije namjerno su evocirali *NSK identitet* s kraja osamdesetih 20. stoljeća, prepoznatljiv po upotrebi likovnog motiva jelena, središnje vizualne sastavnice predstave *Krst pod Triglavom*. Ovaj posljednji izvedbeni fragment nije izazvao očekivani bijes ili prijetnje, nego šutnju i ignoriranje. Umjesto da se zbog toga ugasi, projekt je zapravo upravo zbog te šutnje nastavio daljnji razvoj, izgrađujući se dramaturgijom digitalne mrežne zajednice koja je nastavila komunikaciju u kiberprostoru.

Završetkom misterijuma *Umjetnik a ne Zločinac!* ne završava se umjetnička izvedba zato što odigravanje memorija na nju i dalje traje u digitalnom sučelju, kao aktivnost digitalne zajednice. U nastavku teksta opisivat ću kako se festivalski projekt *Umjetnik a ne Zločinac* pretvorio u druge umjetničko-izvedbene forme i kako su se te forme samoukidale samo zato kako bi se ponovno pojavile u drugom umjetničko-izvedbenom obliku, te kakvu je ulogu u svemu tomu odigrala digitalna tehnologija. Taj dijalog između dvaju sučelja, digitalnog i fizičkog, proizvodio je izvedbene situacije koje su ponekad funkcionirale unutar modela tradicionalne dramaturgije izvedbe, a ponekad bez neke uočljive dramaturgije uopće.

Zbog heterogene forme projekta navest ću ovdje njegova glavna izvedbena čvorišta:

1. Projekt započinje 2008. na festivalu MaxArtFest kao *Umjetnik, a ne zločinac!* (više multimedijalnih nastupa – emulacija nad-identifikacije s kolektivnim nacionalnim identitetom), što sam opisivao u prvom dijelu teksta.
2. Nastavlja se kao *Umjetnička radionica za samoukidanje* koja okuplja umjetnike i ratne veterane u namjeri javne izvedbe projekta o samoubojstvima koji nazivaju *Mapa za izgubiti sebe* (2008. – 2009.).
3. Ukidanjem radionice ostaje privremena digitalna mrežna zajednica koja komunicira memorije i koncepte *Mape za izgubiti sebe* (postupak emulacije kojim se pokušava rekonstruirati nikada izvedena predstava).
4. Na *YouTube kanal* 2009. postavljaju se četiri samoubojstvena videoperformansa (smatra se kako je katarza postignuta i projekt završen).
5. U tri projekta, neovisna o *Mapi za izgubiti Sebe*, izvedena u Tokiju i Zagrebu, otkrivam kako sam zapravo ja lik kojeg pokreće digitalni Junak emulacije projekta *Mapa za izgubiti sebe* i privremena mrežna zajednica (2009.).
6. Na japanskoj svetoj planini Koya dobivam upute za nastavak pothvata, digitalna mrežna zajednica pretvara se u dramski lik – Proročišta (2009.).

7. Kao rezultat sukoba i pregovora u digitalnoj *chat*-zajednici odlazim u Indiju gdje izvršavam dramske situacije prema uputama digitalnog Proročišta (2010.). U svetom gradu Varanasiju spaljujem se na gatu Manikarmika i nestajem u *digitalnoj katarzi*.

Osobitost ove heterogene umjetničke izvedbe jest što se ona razvija dramaturgijom digitalne umjetničke izvedbe, a finalizira u formi izvedbe uživo, te nestaje u svojevrsnoj *digitalnoj katarzi*. Projekt je u značajnoj mjeri obilježen praksom nagla prelaska iz jedne izvedbene forme u drugu, iz jednog izvedbenog realiteta u drugi, bez obaziranja na linearnu naraciju ili formalnu dramsku situaciju. Dramaturški mehanizmi koji su potrebni da bi se u takvoj „fluktuaciji sučelja“ održalo osnovno izvedbeno vrijeme i jedinstveni izvedbeni prostor, kako bi se cijeli projekt uopće mogao prihvatiti kao umjetnička izvedba, oslanjaju se na digitalnu tehnologiju i posljedice njezine upotrebe u izvedbi.

#### 4.4. Umjetnička radionica za samoukidanje

Prakse nad-identifikacije, samoukidanja, pretjerivanja u identifikaciji i ironiziranja pozicije gledatelja u okolnostima digitalne kulture, izvođene projektom *Umjetnik a ne zločinac!* KadeleGrupe, izazvale su zanimanje kako umjetnika tako i skupine ratnih veterana. Okupljam zainteresirane u *Umjetničku radionicu za samoukidanje*, koja djeluje pri MaxArtFestu u Zagrebu. *MaxArtFest* 2009. nazvan je *Manifestom zaborava* i trebao je biti sastavljen od projekata koji tematiziraju emulaciju kao dramaturški postupak u svim realnostima, samoukidanje kao strategiju i ponovno upisivanje identiteta digitalnoga kreiranja lika/osobnosti. Tema samoubojstva i posttraumatskoga ratnog stresa pojavila se kao rezultat promišljanja radioničke skupine o ideji samoukidanja i ponovnog upisivanja identiteta. Tema je bila potaknuta i spektakularnom tragedijom koju je te, 2008. godine, prouzročio opet jedan general, samoubojstvom prezentiranim kao javni i medijski spektakl<sup>49</sup>. Kao voditelj radionice ističem kako samoubojstvo nije i potpuno samoukidanje jer se sve više informacija nalazi zauvijek pohranjeno u bazama podataka. Identitet se upisuje i izvan fizičkog postojanja tako da samoubojstvo ne može posve izbrisati osobnost jer se ona nastavlja tragovima. Takvo isticanje digitalne kulture kao izvedbenog sučelja koje može kreirati osobnosti od informacija izazvalo je pozitivnu reakciju sudionika u smislu želje da ostvare

---

<sup>49</sup> U svojoj praksi kazališnog djelatnika, kao pisac i redatelj, nekoliko sam puta obrađivao temu o samoubojstvima veterana (Katunarić/Vela, *Medeja95*, 1995., ZKM, Zagreb; Sofoklo, *Ajant*, 1999., Splitsko ljeto, Split).



javnu izvedbu kojom će sami prezentirati svoj identitet, za koji još uvijek smatraju da postoji kao neovisan o ideološkim manipulacijama. Sudionici radionice težili su ostvarenju javne izvedbe kao neke vrste *nevidljiva kazališta*, koje Boal opisuje kao „improviziranu glumačku igru usred neke skupine ljudi koji do samoga kraja ne smiju biti svjesni činjenice da su sastavni dio te igre kako ne bi postali ‘gledatelji’” (Pavis 1998: 241). Upoznajem sudionike s radom njemačkog autora Christopha Schlingenseifa i njegovom predstavom *Rocky Dutschke '68*, o kojoj piše Dietze:

„predstava nije samo građena od slika i ikonografije 1968., nego sadrži i reizvedbu (engl. re-enactment) izravnih akcija i participativnoga kazališta razdoblja između 1960. i 1970. koje je nastojalo obrazovati i aktivirati ljude. Aktivisti, uključujući i Dutschkea, pokušavaju kreirati situacije koje involviraju ljude u konkretna iskustva i tako ih čine svjesnim urođena nasilja i vladajućih društvenih i političkih odnosa. Svrha takvih akcija bila je transformirati svijest ljudi i tako im omogućiti da postanu oslobođeni individualci i revolucionarni subjekti.“ (Jürs-Munby 2013: 138).

Predlažem osmišljavanje umjetničkih izvedbi – akcija u fizičkoj i digitalnoj realnosti koje bi imale karakter virusnoga kazališta, tj. izvedbenih intervencija u postojeće sustave poput McDonald'sa ili banaka (o sličnom izvedbenom postupku pisao sam prije kada sam opisivao Virusni teatar Ivane Popović). Većina sudionika ipak pokazuje sklonost k osmišljavanju neke vrste javnog iskaza svojih post traumatskih problema, ali u formi koja bi bila široj javnosti dovoljno razumljiva, ilustrativna, a ne kontroverzna.

Za ratnika/ratnicu sav je život, osim rata, *contemplatio mortis*, kontemplacija smrti. Hutcheon ističe kako je *contemplatio mortis* scenski dodatak ranoga modernog doba prijašnjoj, srednjovjekovnoj raširenoj praksi *ars moriendi*, promišljanja o smrti kada je smrt bila kolektivni čin, uprizorenje tuge, za razliku od suvremena poimanja smrti kao individualnog čina, a *contemplatio mortis* je „nastavno visoko teatralizirana i performativna forma (...) koja specifično sadrži zamišljanje svoje vlastite smrti (...) s pomoću produženog uzastopnog dramskog narativa“ (Hutcheon 2004: 24). Kontemplacija o smrti u umjetničkoj izvedbi proizvodi učinak produžavanja života, a ne samo pripremanja sebe za kraj življenja. Kada je izvedba gotova, piše Hutcheon, gledatelj ima „osjećaj ‘probuđenosti’ i (poput gledatelja koji napušta kazališnu zgradu) ponovno započinje svoj normalan, aktivan, zdrav život (Hutcheon 2004: 25). Gledatelji koji napuštaju kazališnu zgradu kao da izlaze iz privremenog stanja umjetničke izvedbe u svoj realan život u fizičkoj realnosti jer je svaka predstava, a ne samo umjetnička kontemplacija o smrti, „odvijanje

smrti“ što, uza smrtnost glumca, Phelan ističe kao bitne elemente doživljaja teatra (Dixon 2007: 493). Smrt je, u tom smislu, prirodan dio života i njezino predstavljanje na pozornici odvija se u mediju koji sam po sebi uključuje vlastitu smrtnost, primjerice kraj predstave. Ali kada predstavljamo samoubojstvo tada dolazi do svojevrsnog poremećaja u tome hibridnom ritmu života i predstavljačkog sučelja. Gledati samoubojstvo na pozornici jest *contemplatio mortis* druge vrste, koji je mnogo teži i osobniji jer je to dobrovoljna smrt. To neizbježno izaziva članove publike da preispitaju svoje stavove o ovom, jedinom „istinski ozbiljnom filozofskom problemu“ (Hutcheon 2004: 145). U kazalištu dramski lik može počinuti samoubojstvo, ali to ne može glumac.

U računalnim igrama postoji jedna akcija koju ponekad poduzimaju igrači, a zove se *samoubojstvo u igri*. Kada je igrač, tj. njegov karakter u igri / avatar, u nekoj bezizlaznoj situaciji ili kada ne napreduje dovoljno brzo kroz igru, igrač počini samoubojstvo i tako provocira ponovno pokretanje igre ili nivoa igre do kojeg je došao, ali sada sa *zdravim* i neopterećenim avатарom. Hutcheon piše o „ispravnoj smrti“ (engl. appropriate death) kao vrsti uprizorenog samoubojstva koje publika prihvaća kao ispravnu odluku lika, bez obzira na to koliko im se čin činio odbojnim, jer pridonosi osjećaju estetskog zaokruženja ili se tim činom postiže poruka predstave (Hutcheon 1999: 136).

Brojni su primjeri inscenacija smrti u fizičkoj realnosti, a koje su poslije medijalizirane. Tako transformirane smrti distribuirane su natrag u fizičku stvarnost, gdje neke od njih djeluju kao simbolično oruđe društvenih promjena. Marjanić tako piše o izvedbi smrti sufražetkinje Emily Wilding Davidson koja je poginula pod kopitima konja kralja Georga V., a nakon čega se „ozbiljnije počelo razmišljati o ciljevima ženskog pokreta“ (Marjanić 2013: 62). Samoukidanje kao društveni čin dio je izvedbi smrti, primjerice Thích Quảng Đức, budističkog redovnika koji se javno spalio prosvjedujući protiv vjerske represije u Sajgonu 1963., Jana Palaca koji se javno spalio u Pragu 16. siječnja 1969. u znak prosvjeda protiv sovjetske okupacije ili marokanskog trgovca voćem Mohameda Bouazizija koji se spalio u prosincu 2010., a što je pokrenulo masovni pokret poznatiji i kao arapsko proljeće. Sve te izvedbe smrti medijalizirane su i tako vraćene u javni prostor, kao simbol. Bouazizijevo samospaljivanje posebno je po tome što ga nitko nije snimio, ne postoji nikakva dokumentacija da se ono doista dogodilo, ali fikcionalizacija tog događaja dovela je do temeljitih društvenih promjena u realnosti više država.

Smrt kao umjetnička izvedba razdvaja entitet na dva dijela, na tijelo i na informaciju. Informacija se vraća posredničkim medijem u javni prostor kako bi tu djelovala prema načelima

sučelja u kojoj sada postoji. To je i krajnji rezultat „izvedbi smrti,“ svojevrsne teatralizacije koju umiruća osoba namjerno poduzima kako bi vlastitu smrt premjestila iz individualnog doživljaja u javni prostor, kako bi joj dala kolektivno značenje. Majcen piše kako

„Postoje priče o tome kako su dva člana splitske grupe Crveni Peristil počinila samoubojstvo, jedan (Pave Dulčić) bacivši se 1974. pod vlak, a drugi (Tomo Čaleta) 1972. skočivši sa zgrade navodno držeći natpis ‘Ja sam umjetnik’. Oba se čina prema ovoj predaji navode kao umjetnička djela, što ih svrstava među ultimativne body art performanse u povijesti hrvatske suvremene umjetnosti, sa smrću, kako ističe Alain Badiou, kao jednim mogućim događajem čija se ‘stvarnost’ ne može dovesti u pitanje, ne ostavljajući mjesta za odmak u korist privida.“ (Majcen Lynn 2012).

Semiotičko tijelo u digitalnoj kulturi samoukidanje poznaje i kao fazu u procesu reizvedbe, a ne kao samoukidanje koje proizvodi učinke u fizičkoj realnosti, primjerice prestanak ili smrt. Takav postupak poznat nam je iz jednog primjera kazališne prakse jugoistočne Europe, kada je u vrijeme predstave *Krštenje pod Triglavom* slovenskoga kazališta *Sestre Scipiona Nasice* jedna od glumica, Dejana Demšar, poginula u prometnoj nesreći. Redatelj Dragan Živadinov sugerira izvođačima da igraju kao da je pokojna glumica još živa, tj. kao da se nalazi među njima, na pozornici. Iz te situacije proizišla je ideja zamjene tijela mrtvoga glumca, što Živadinov provodi instaliranjem velikoga kružnog znaka na pozornici umjesto preminule glumice, „detalja iz kompozicije Kandinskog iz godine 1925, Plavo...“ (Anđelković 2016: 107).

#### 4.4.1. Umjetnička radionica – stvaranje Junaka

Kako bih izbjegao pretvaranje radionice u neku vrstu terapije u kojoj se bude potiskivane emocije ili ratne traume što, prema stručnjaku iz područja liječenja posttraumatskoga ratnog stresa *drama terapijom* Milera „može eksplodirati u nekontroliranim emotivnim iskazima, agresiji, napuštanju terapije“ (Miler 1997: 386), parodiram obrazac terapije, tako da svi sudionici postaju terapeuti, a ja kao voditelj radionice samo sam izvođač njihovih uputa. Spontano se formira zajednica međusobnom suradnjom oko kreiranja i održavanja postojanja takva lika, predstavnika zajednice u izvedbenom prostoru. Émile Durkheim, jedan od utemeljitelja sociologije i autor knjige *Samoubojstvo* iz 1897., piše kako:

„Epikur nije zapovjedio svojim učenicima da ubrzaju svoju smrt, već ih je naprotiv savjetovao da žive dokle god nađu bilo kakav interes za to. Kako je čulni užitek vrlo mala veza za povezivanje sa životom, potaknuo ih je da uvijek budu spremni napustiti ga, na najmanji poticaj okolnosti. U ovom slučaju filozofska, sanjiva melankolija zamijenjena je skeptičnim, razočaranim stvarima...“ (Durkheim 2005: 245).

U umjetničkoj radionici prestajem biti voditeljem, postojim kao svojevrsni dramski lik u izvedbenom prostoru, koji se osnažuje izvršenjem svake upute upućene od onoga koga predstavljam. Iako sam živa osobnost, ja sam sada i semiotičko tijelo-informacija, istovremeno imam tijelo i jesam tijelo, diferencijaciju koju uvodi Plessner Nietzsche opisuje kod igrača videoigara koji ima tijelo u formi svojeg avatara, ali je u tijelu ispred računalnog monitora (Rippl 2015: 592 od 692). Sve ono što konstruira moj identitet kao ljudskog bića dobiva svojstva memorije kako bi se smjestilo u suodnos s drugim memorijama, primjerice onima digitalne zajednice ili sudionika radionice, koje stvaraju izvođački identitet. Svjestan sam kako mogu u svakom trenutku napustiti bilo koji od života koje vodim kao izvođačko tijelo, moje tijelo ima potencijal samoukidanja. Kognitivni sklop kojeg čine tijelo-informacija i vanjska memorija omogućuje mi da vrlo brzo mijenjam pozicije između fizičke realnosti i virtualne realnosti te da se u svakoj služim dramaturškim modelima koji su u njoj funkcionalni.

Dramski terapeut i analitičar Miller piše kako glavni fokus liječenja posttraumatskog stresa dramom nije na specifičnom ponovnom proživljavanju ili rješavanju problema životnih iskustava, niti dostizanje katarze, već radije prihvaćanje određenog osjećaja prihvaćanja i tolerancije *višeslojnog osjećaja sebe*... piše dalje Miller. Dodaje kako je cilj proširiti slobodu koju pojedinac ima krećući se iz jednog sloja iskustva u drugi, bolje nego rješavanje partikularnoga konflikta (Miller 1997: 386). Višeslojni osjećaj sebe koji Miller navodi kao proširenje slobode, prema mišljenju sudionika radionice postiže samo lik koji ja izvodim kao predstavnika svih sudionika. Sudionici radionice nisu pasivni promatrači ili objekti terapije već aktivni sudionici, autori i usmjerivači radnje. Oni su dio mreže, privremene zajednice, istovremeno su individualci koji se mogu privremeno ili stalno isključiti iz zajednice. Komunikacijom koja nerijetko ima obilježja sukoba ili antagonizma polučuju vidljive rezultate, stvaraju i održavaju lik koji, barem dijelom, ima neka svojstva njihova identiteta.

Dramski lik dobiva ime – *Mrežni Junak*. Nazivanjem lika događa se njegovo potpuno odvajanje od realnosti koju nastanjuju sudionici radionice. Izvođač u umjetničkoj izvedbi, piše

George, uopće ne mora biti osoba, jedino skupina privremenosti i stalno mijenjajućih atributa (George 1939: 25). Junaku smrt može biti samo javni izvedbeni čin, i to kao završetak umjetničke izvedbe koja je njegov život. Zato Junak živi u stanju visoke napetosti, što je za njega iskustvo blisko smrti, koje mu omogućuje da se fizičkom realnošću kreće kao da se nalazi u nekome drugom vremenu istog prostora, konstruiranom i izvedbenom vremenu. Takvu pojavu drukčije realnosti unutar svakodnevice fizičke realnosti opisuje psihijatar Avery Weisman kao vanjske znakove straha od smrti kod umirućih: „preispitivanje stvarnosti napušta žrtvu (...) poznati elementi koji označavaju stabilni svijet više nisu prisutni. Svakodnevni objekti i događanja čine se stranima i prijetećima.“ (Hutcheon 2014: 17). Mrežni Junak upisuje se u izvedbeni tok kao dramski lik i kao takav ne žudi za integracijom u društvo, preispitivanjem ratnih trauma ili bilo kakvim drugim oblikom socijalnog definiranja. Socijalna integracija za njega je istovremeno i prestanak postojanja jer društvo poznaje samo ograničen broj funkcija za poništenje osobe – marginalizaciju ili smrt. Lik odbija statusnu integraciju u bilo kojem obliku koji sustav nudi veteranima poslije rata. On traži svoj način eksternalizacije svojih trauma izvan sustava za koji smatra da mu je neprijatelj i da ga je doveo do ovog stanja. „Ratna situacija dovodi do smanjenja broja suicida jer je prisutna masovna ekspresija agresivnosti prema van“, piše Marčinko objašnjavajući dalje kako „teorija heteroagresivnosti i autoagresivnosti objašnjenje traži u mogućnostima eksternalizacije / iskazivanja agresije koju određena kultura tolerira. Što su uvjeti za iskazivanje agresije prema drugim osobama nepovoljniji, veći su izgledi da se ona okrene prema unutra, prema samom subjektu. Gibbs i Matin“, piše Marčinko, „u svojoj teoriji statusne integracije uzroke suicida traže u nekompatibilnosti i konfliktu socijalnog statusa i socijalnih uloga pojedinca.“ (Marčinko 2011: 17). Da bi opstao kao junak u ovoj izvedbi, a radi se o suvremenoj digitalnoj izvedbi koja je mješavina različitih izvedbenih obrazaca, Junak mora kanalizirati agresiju. Način na koji će to učiniti zapravo će odrediti njegovu sudbinu kao Junaka, ali i putanju kojom će krenuti sama umjetnička izvedba. Izvedbena sučelja u kojima se kreće Junak, radionica i festival, jesu samoregulirajući i kao takvi potiču umjetničku izvedbu reizvedbe obrazaca, o čemu sam prethodno pisao i kao o terapiji ponovnog proživljavanja kod liječenja posttraumatskog stresa dramom, ali i načinu arhiviranja i reizvedbe nestabilnih medija kao produkta novomedijske umjetnosti. Mrežni Junak, dramski lik kreiran u okolnostima urušavanja obrazaca umjetničke izvedbe pri radionici na festivalu, odabire izvođenje emulacije samoubojstva, dakle agresije usmjerene prema sebi. To je rezultat prethodna zaključka samih sudionika radionice kako kanaliziranje njihova bijesa u neku

vrstu izvedbe agresije prema vani, prema društvu koje bi se eventualno očitovalo kao javna umjetnička izvedba, nije moguće u trenutačnim okolnostima. Mrežni Junak zato traži, kao i veteran kojega je društvo odbacilo i prepustilo samomu sebi, način svojega daljnjeg djelovanja. On se oslobađa sučelja radionice i festivala, dramaturških obrazaca stvaranja tradicionalne kazališne predstave, unaprijed zadana teksta, ali i privremenoga funkcionalnog identiteta. Njegov izvedbeni identitet sada je trajan, ne samo zato što je tako odlučio, poput odluke da i život bude izvedba koju su praktično provodili članovi slovenskog umjetničkog kolektiva NSK, o čemu sam pisao navodeći Čufer: „NSK je funkcionirao kao svojevrsna živa ideologija i permanentna izvedba... Radili su, izvodili predstave, i socijalizirali se – u uniformama. Za njih je postojala samo izvedba, ništa nije bilo izvan nje...“ (Čufer 2003: 391), nego i zato što mu je to omogućila nova, sveprisutna pozornica, digitalno sučelje izvedbe. Mrežni junak mogao je sebe arhivirati i ponovno prizvati u izvedbu, mogao je privremeno zaustaviti tijek izvedbe i ponovno ga nastaviti kao da nikada nije zaustavljena, mogao je prizvati publiku i isto tako, privremeno ili trajno, onemogućiti publici pristup izvedbi. Mogućnost da se umjetnička izvedba, čak i u formi kazališne predstave, odvija nelinearno, u vremenskim fragmentima, s publikama koje su i stalno i privremeno prisutne te s pomoću obrazaca nove dramaturgije koja legitimira prekide i ponovna započinjanja kao da su koherentna emotivna cjelina.

Ni deset godina nakon kreiranja Mrežnog Junaka koji uspijeva razviti, kako ćemo vidjeti u nastavku ovog i sljedeća dva poglavlja, konsektivnu dramsku situaciju više prekidajući emotivni tok, naraciju ili radnju nego slijedeći jasnu i vremenski omeđenu izvedbenu liniju, takva izvedbena paradigma postala je dominantnim diskursom u općoj komunikacijskoj kulturi. Umjesto tradicionalnog angažmana strana u komunikaciji koje toj komunikaciji daju smisao, većina današnje komunikacije gradi se na odgađanju i ponovnom započinjanju. Primjerice, na poruke poslane elektroničkom poštom ili čak tekstualnim porukama aplikacijama mobilnih telefona, ne mora se odgovoriti odmah, i to se ne smatra pogreškom ili signalom. Odgovoriti se može i nakon nekoliko dana, a to odgovaranje i nastavak komunikacije svaki put započinju kvalitetom emotivnog angažmana kao da se komunikacija nikada nije ni prekinula ili odgodila. Izvodi se emulacija sustava koji je vladao kada se komunikacija odvijala i ta emulacija omogućuje trenutačno odvijanje svih elemenata koji su vladali prije, pa i emotivnih obrazaca. Sudionici u takvoj emulaciji komunikacije svjesni su kako sve strane sudjeluju u emulaciji i kako istovremeno svi sudjeluju i u nizu drugih emulacija, svojevrsnom polju metaemulacija, od kojih svaka izvodi svoje vrijeme i

zauzima svoj prostor. Zato je izvođač takve komunikacije trajno prisutan iako je odsutan. Proglašavanje radionice završenom i ukinutom ne proglašavaju korisnici, producent, ili ja kao redatelj ili voditelj radionice. Smrt radionice proglašava dramski lik izvedbe – Mrežni Junak.

*TEKST Junak: broj 288/7: Odbijam mirovinu. Odbijam odlikovanje. Odbijam samoubojstvo, Odbijam radno mjesto. Odbijam polemiku. Odbijam biti invalid. Odbijam biti junak. Odbijam biti roditelj. Odbijam biti dijete. Odbijam biti direktor. Odbijam biti pisac. Odbijam biti lik. Odbijam gladovati. Odbijam jesti. Odbijam glumiti. Odbijam umrijeti. Odbijam mirovati. Odbijam sanjati.*

#### 4.4.2. Mrežna zajednica

Neki od sudionika ukinute umjetničke radionice svjesni su kako Mrežni Junak, dramski lik kojega su i sami pomogli stvoriti, postoji i dalje, bez njih, u nekomu nepoznatom izvedbenom sučelju. Komunikacija između njih i Mrežnog Junaka, prekinuta u fizičkoj realnosti, nastavlja se u digitalnoj realnosti, putem mrežnih soba, elektroničke pošte, telefonskih poruka i sl. Elektronička komunikacija proizvodi tekste, stvara izvedbeni prostor, iskušava kanale koji mogu dovesti do predstave, a što je najvažnije – održava stabilnom aktivnost privremene mrežne zajednice. U stvarnosti mrežna komunikacija poticana je kako bi se stvorila „kritična masa“ dovoljna za trajnije održavanje mrežne zajednice. Digitalna kultura i zajednice formirane i održavane u mrežnoj digitalnoj komunikaciji donose promjene upravo u tom obveznom osjećaju zajedništva. Pojavljuje se dotad nezamisliva dvostrukost, mrežna zajednica pulsira između kolektivnog i individualnog. Sorin Adam Matei ističe ključne karakteristike mrežnih zajednica, tj. predlaže *communitas* kao širi „kulturalni obrazac“, kao set pretpostavki određenih skupom vrijednosti, a ne postojanjem „kolektivne volje“. Matei piše kako je *communitas* pojam koji sugerira „novu i kontradiktornu vrstu socijalibilnosti, koja implicira volju da se bude zajedno, ali isto tako i želju za individualizacijom i distanciranjem sebe od ostalih“ (Matei 2011: 4). Kreatori i publika digitalne umjetničke izvedbe u interakciji su s novom vrstom izvođača, čak i kada sami nisu u poziciji izvođenja. Izvođač koji nije ekskluzivno vezan za jednu stvarnost pokazatelj je nove paradigme umjetničke izvedbe. Jednostavnije rečeno, izvođač u suvremenim digitalnim umjetničkim izvedbama neprestano se obnavlja ulaskom novih informacija u svoj sustav i tako prilagođava svoju izvedbu ili mijenja sučelje izvedbe u potpunosti. McConachie ističe zapažanja kognitivnih psihologa o odnosu roditelj – dojenče gdje bebe „i iniciraju i odgovaraju prema svojim skrbnicima,

istovremeno su glumci i gledatelji i interaktivnoj izvedbi enkulturacije. Kao djeca i roditelji, izvođači i gledatelji razvijaju svoj ogledalni sistem kako bi potaknuli jedni druge unutar mreže međusobnosti koju je kreirala njihova umjetnost“ (McConachie 2008: 81).

#### 4.4.3. Proročišta: Bijes, Sram, Empatija

Mrežna zajednica spontano je formirala skupine: *Bijes, Sram, Empatija*. Nazivi su preuzeti iz terapijskih postupaka primjenjivanih na ratnim veteranima, koje smo na radionicama intenzivno komentirali. Svaki sudionik razgovora mogao se proizvoljno opredijeliti za pripadnost bilo kojoj od skupina, mijenjati skupine po volji, pripadati više skupina istovremeno... Komunikacija se i dalje odvijala preko dvostrukog posrednika, tj. elektroničkih platformi (elektronička pošta, telefonske poruke i sl.) kao ulaznog sučelja i neformalnoga koordinatora kao izlaznog sučelja. Vremenom je dio komunikacije obavljan i u sobama za razgovore, dakle tekstovi razgovora bili su vidljivi svima u realnom vremenu. Podjelom na tri skupine komunikacija se intenzivirala i postala nekom vrstom dramskog dijaloga između triju likova. Napominjem kako je svaki *elektronički lik* imao nestalnu bazu, i podataka, i sudionika, i identiteta. S vremenom se ipak pokazalo kako veći dio članova stabilno prijanja uz jednu skupinu/lik. Korisnik je mogao u optjecaj pustiti bilo kakvu poruku ili komentar, ali je tekst takve poruke uvijek započinjao korisnikovim imenom/nadimkom i oznakom skupine kojoj pripada. Korisnik je tako govorio u ime svoje skupine, a ne samo u svoje ime. Takva stabilnost funkcije digitalnoga skupnog lika proizvela je vremenom potrebu za dominacijom nad dramskom situacijom (u stvaranju). Tri mrežne zajednice, likovi *Bijes, Sram, Empatija*, proglašavaju se *proročištima*, a svako Proročište izdavat će svoja proročanstva kao usuglašeni stav skupine. Proročišta zadržavaju svoje nazive, a time i karakterizaciju svojeg djelovanja. *Proročište Bijesa* izdavat će furiozne upute, tražiti rješenja borbi, poticati na sukobe, uvjeravati Mrežnog Junaka u njegovu snagu i sl. *Proročište Srama* stalno pokušava izazvati osjećaj krivnje, poziva Mrežnog Junaka na povlačenje, upozorava da je mudrije čekati, a ne srljati i sl. *Proročište Empatije* balansira između naivnih poruka o općem dobru i ljubavi do zaključaka koji uvijek opravdavaju drugu stranu. Prostor mrežne komunikacije u kojem djeluju *Sram, Bijes i Empatija* zovemo zbirnim imenom – *Proročišta* (engl. Oracle).



#### 4.4.4. Sukobi

Matei posebno ističe ulogu sukoba, konflikta u mrežnim društvenim interakcijama. Sukob u mrežnim skupinama ne može biti objašnjavan kao sporedni efekt ili iznimka od pravila, nego se shvaća kao definirajući element mrežne interakcije. „Konflikt, verbalni, emotivni, ideološki itd., je *sui generis* povezujući element, vrsta socijalnog ljepila.“ (Matei 2011: 5).

„Kroz konflikt, individualci koji sudjeluju u mrežnim interakcijama definiraju granice njihovih skupina i svojih vlastitih identiteta. Oni kreiraju i rekreiraju svoje identitete, i najvažnije, održavaju svoje društvene okoliše u fluidnom stanju nužnom za održavanje privremenih zajednica. Konfrontacija je ritualizirana u vremenu i pretvara se u inicijaciju gdje su oni sposobni izdržati *ridikulizaciju* ili koji, još bolje, nakon sukoba dolaze na vrh, postaju članovi unutarnjega kruga izabranih vođa interakcije.“ (Matei 2011: *ibid.*)

Mrežni Junak u komunikaciju s Proročistima namjerno ubacuje nesvrhovite i apsurdne ideje u otprije pokrenutu raspravu skupine na mreži, ispravno predviđajući kako će to dovesti do sukoba. Dramski lik i dramska situacija stvaraju se i usmjeravaju sukobom u privremenoj mrežnoj zajednici, koja zapravo nema centraliziranu kontrolu pripadništva pojedinoj skupini, nema središnju dramaturgiju usmjeravanja u zajedničku kompozitnu sliku. Zato član nekog od Proročišta može biti bilo tko, pojedinac se može premještati iz skupine u skupinu i da to nitko ne sankcionira, a komunikaciju može održavati i sam dramski lik, Mrežni Junak, predstavljajući se kao netko drugi.

Komunikacija Mrežnog Junaka i Proročišta zapravo je artikuliranje sukobom memorije žudnje za umjetničkom izvedbom koja bi problematizirala postratne traume i javno izvođenje samoubojstva. Kontemplacija o samoubojstvu početak je situacije koja započinje od kraja. Mrežni Junak zato kao svoj prirodni motiv proklamira potragu za samoukidanjem, gubitkom samoga sebe. Istovremeno Mrežni Junak odgađa bilo kakvo ostvarenje opravdavajući se kako unaprijed zna, zbog pristupa bazama podataka, kako ostvarenje samoukidanja nije konačno. Tako nastaje neka vrsta odgađanja kraja. U analizi tipologije motiva Pavis popisuje motive „prema njihovoj uklopljenosti u radnju“ te među njima navodi i „retardacijski motiv: onaj koji sprečava ostvarenje neke nakane, uspostavlja određenu neizvjesnost, junaci dobivaju posljednju priliku za neku drugu odluku ili da ustuknu pred zaprekom“ (Pavis 2004: 231). Junaku je „retardacijski motiv“ njegovo osnovno oruđe, on stalno odgađa ostvarenje bilo koje nakane koja učinkovito pokreće dramsku situaciju, a postupkom stalnog prebacivanja zapleta iz fizičkog izvedbenog prostora u izvedbeni

kiberprostor. Ta neizvjesnost, primjerice kako će Mrežni Junak formulirati u kiberprostoru situaciju koja je naizgled jasna u fizičkom prostoru ili hoće li Mrežni Junak uopće nastaviti postojati, održava stanje visoke napetosti koje mrežnu zajednicu – Proročišta, tretira kao dramski lik, koji se povremeno reprezentira kao kor, a povremeno kao individualni izvođač (iza kojeg stoji kor).

Umjetnička radionica pri festivalu MaxArtFest 2009. prestala je postojati, ali Mrežni Junak i Proročišta nastavljaju svoju izvedbu u različitim sučeljima. Izvođenje definira izvedbeni prostor, a to izvođenje odvija se kao niz fragmenata, popis zadataka koju Proročišta zadaju, a Mrežni Junak izvršava. Prostor izvedbe nije koherentan, on odgovara logici kiberprostora ili prostora digitalne mreže, o kojem Manovich piše kao o kolekciji brojnih datoteka, hiperlinkova, ali bez neke nadperspektive koja bi ih ujedinila (Manovich 2002: 222). Isto je s trodimenzionalnim digitalnim prostorom, koji je definiran VRML<sup>50</sup> datotekom jer to je samo lista separatih objekata, koji mogu postojati bilo gdje na internetu, svaki kreiran od druge osobe ili programa. Korisnik može dodavati ili brisati objekte bez obziranja na opću strukturu scene, kao u *arhivama podataka* (engl. data base) gdje je naracija zamijenjena popisom stvari, a koherentni 3D prizor postaje popisom odvojenih objekata (Manovich 2002: ibid.). Zamjena naracije popisom objekata omogućuje korisnicima, ovdje prisutnima kao digitalna mrežna zajednica izvođač umjetničke izvedbe, manipuliranje i proizvoljno kombiniranje takvih objekata u putanju koja nema određeni cilj. Ipak, i u takvoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi, temeljenoj na logici popisa objekata, postoje mnogi drugi čimbenici čije aktivnosti utječu na ishod situacije. Takve čimbenike i procese koji oni pokreću mogli bismo nazvati i dramaturgijom digitalne umjetničke izvedbe.

#### 4.5. Ja sam okružen samim sobom – videoperformans

Komunikacija *Proročišta* i *Mrežnog Junaka*, koja se odvija u kiberprostoru, oscilira između nadmetanja i sukoba izraženih tekstovima i pokušaja aktivacije rudimentarne dramske situacije u fizičkom prostoru. Eksploatirajući temu samoubojstva oko koje se okupila prvotna izvedbena zajednica – ona u umjetničkoj radionici festivala, mrežna zajednica Proročišta počinje davati upute svojem, kako ga ona shvaća, predstavniku u fizičkoj realnosti. Upute Proročišta očito su

---

<sup>50</sup> Standardni format za reprezentiranje trodimenzionalnih vektorskih – skalabilnih grafika, posebno za sučelja digitalne mreže poput www.

artificijelne, primjerice zahtjevi da Mrežni Junak počini samoubojstvo kao javnu izvedbu smrti u znak prosvjeda zbog nečega. Dakle, Proročišta svoju koautorsku djelatnost provode kao dramaturgiju, čija posljedica jest umjetnička izvedba, a ne promjena u realnosti. Proročišta, u tim ranim danima razvoja digitalne umjetničke izvedbe, nisu svjesna kako se heterogenost izvedbe ne očituje samo kroz različitost izvedbenih sučelja, nego i kroz izvođača, koji je i autor i izvođač i koji transformira iz uživo prisutna glumca u entitet digitalne realnosti. Mrežni Junak tekstualno predočava Proročištima svoju namjeru da videoperformansom provede četiri samoubojstva prema klasifikaciji koju Durkheim opisuje još 1897. kada katalogizira samoubojstvo u četiri modela: *egoistično, altruistično, anomijsko i fatalističko* (Durkheim 2015: 257). Mrežni Junak traži od Proročišta aktivnu i stalnu dvosmjernu komunikaciju na digitalnoj mreži, kako bi s pomoću nje prepoznao putanju svakog od samoubojstava, tj. kako bi iz baze podataka, koja je otprije uređen i pročišćen znanstveni tekst, derivirao konkretnu umjetničku izvedbu. Proročišta prosvjeduju jer im je nejasno jesu li najavljena samoubojstva umjetničko izvedbeni čin u smislu reprezentacije ili stvaran čin koji se reprezentira kao umjetnička izvedba, ali može imati konkretne posljedice i na fizičko tijelo. Započinje digitalna umjetnička izvedba koja se odvija dramaturgijama razvijenim nakon napuštanja logike rane računalne umjetnosti, kojom se digitalna tehnologija upotrebljavala kao oruđe kreacije i jedino sučelje reprezentacije. Cijeli taj konglomerat funkcija i osobnosti koje se prelamaju u Mrežnom Junaku (umjetnik, osnivač i voditelj festivala, voditelj radionice, producent, dramski lik, redatelj digitalnoga kora koji manipulira kako bi pokretao njega kao dramski lik...) odgovara uobičajenoj poziciji korisnika digitalne kulture danas, korisnika koji samog sebe pretvara u objekt reprezentacije alatima trenutačne izvedbe – aplikacijama pametnog telefona, a tako stvoren objekt, svoj vlastiti identitet upisan kao drugo, sam plasira na digitalnoj pozornici kao funkciju koja pokreće rudimentarnu dramsku situaciju, komunikaciju i igru sa sličnim objektima ili likovima. Još krajem 20. stoljeća umjetnička praksa koja bi uključivala neke od opisanih postupaka opisivala se kao iznimna, primjerice Šuvaković piše autorskoj osobnosti slovenskog umjetnika Marka Košnika čija je praksa devedesetih godina 20. stoljeća oscilirala između interaktivnoga scensko-ekranskog događaja s izvođačima koji je „zasnovan na formalno-estetskoj organizaciji“, interaktivno ekransko-parascenskog događaja „u kome je sam autor (Košnik) nosilac radnje, odnosno subjekt-objekt događaja“ i „složeni društveni interaktivni proces kakav je bio festival hEXPO“ (Šuvaković 2012: 731).

Objavom odluke kako će izvesti četiri izvedbe smrti, četiri samoubojstva naslovljena po Durkheimovoj klasifikaciji, Mrežni Junak preispituje poziciju autor-izvođač u digitalnoj umjetničkoj izvedbi. To preispitivanje za posljedicu ima sukob s Proročištima. Pretpostavljajući kako će Proročišta izgubiti zanimanje za sudjelovanjem u situaciji kada više ne kontroliraju izvedbu, proglašavam samoukidanje Mrežnog Junaka do kojeg će doći nakon što izvedem samoubojstva na način koji će cijeli projekt postaviti u kiberprostor. Cijela ta komunikacija i njezine posljedice otvaraju pitanje subjekta, dramskog lika koji postoji u više sučelja istovremeno i mojega realnog identiteta. Rosalinde Krauss opisuje kako tehnologija u umjetničkoj izvedbi može izazvati krizu identiteta subjekta kod živog izvođača opisujući videoperformans Nancy Holt, *Boomerang* iz 1974., u kojem umjetnica izgovara riječi koje joj se vraćaju natrag medijalizirane snimačem i putem slušalica pa zato kasne skoro sekundu, što uzrokuje da Holt „ima problema naći se sa sobom kao subjektom“ (Krauss 1976: 53). Sama Holt opisuje, piše dalje Krauss, situaciju kao „refleksiju ogledala (...) tako da sam okružena sama sobom i moj um me okružuje (...) nema izlaza“ (Krauss 1976: ibid.). Mrežni Junak želi se samoukinuti kao dramski lik, želi ugaziti cijeli projekt i ukinuti postojanje Proročišta, ali ne kao posljedicu nemogućnosti daljnjeg razvoja umjetničke izvedbe nego kao umjetnički čin izvođenja samoubojstva, odabira ukidanja kao dramaturškog postupka. Kako se radi o digitalnoj umjetničkoj izvedbi, prava smrt, pravo nestajanje i ukidanje nemoguće je već zbog same spoznaje kako se sve informacije arhiviraju u bazama podataka, ne nestaju. Mrežni Junak želi umjetničku izvedbu iz fizičkog tijela prenijeti u kiberprostor, kao videoperformans. Kako piše Mance: „Pretpostavka o formalnoj autonomiji videoperformansa, dakle, vrti se oko momenta okinuća, dekontekstualizacije neke radnje iz tijela kao konvencionalnog izvedbenog konteksta i uspostave te izvedbe u spekularnom režimu video slike“ (Purgar 2007: 186).

Videoperformans objavljuje samoukinuće Mrežnog Junaka koje se odvija performativnim tijelom u fizičkoj stvarnosti i istovremeno reprezentaciju Mrežnog Junaka u digitalnom sučelju, kao tijela koje ne može umrijeti, digitalnoga performativnog tijela. *Egoistično samoubojstvo*, *Altruistično samoubojstvo*, *Anomijsko samoubojstvo*, *Fatalističko samoubojstvo* nazivi su videoperformansa koje Mrežni Junak izvodi, snima i postavlja na digitalnu mrežu. Durkheim je klasifikaciju samoubojstava pisao povezujući socijalne okolnosti sa samoubojstvom, što sugerira određenu sukcesivnost društvenih performativnih gesta. Žrtva<sup>51</sup> samoubojstva izvodila je određene

---

<sup>51</sup> Osobu koja je završila život samoubojstvom Marčinko naziva žrtvom (Marčinko 2011: *passim*).

izvedbene sekvence u svojem društvenom životu, ali ih nije uspjela razviti do željenoga kraja i zato se suočava sa stanjem u kojem je besmisleno daljnje izvođenje društvenih performativnih gesta. Obrazac po kojem je žrtva dotad živjela samoubojstvom je samoukinut. Mrežni Junak performativnim gestama izvodi sekvence za kameru. Mrežni Junak, koji je sada izvođač videoperformansa postavljenih na videokanale digitalne mreže (*You Tube*) u svakom od videa nastupa sam, ali uvijek u odnosu prema nevidljivomu Drugom, onomu izvan kadra. U svakom od četiri videoperformansa nevidljivi Drugi je kamera koju Mrežni Junak vidljivo sam postavlja te ispred nje izvodi pa ukida svoje postojanje fizičkom intervencijom koja kameru razotkriva ili poništava.

#### 4.5.1. Videoperformans Egoistično samoubojstvo

Durkheimovo egoistično samoubojstvo Marčinko opisuje kao „...rezultat gubitka socijalnog interesa žrtve ili neodgovarajuće integracije u društvu.“ (Marčinko 2011: 17) Mrežni Junak izvodi ga tako da, odjeven u crvenu jaknu s kapuljačom koja mu pokriva glavu, stoji među vozilima na prometnoj gradskoj ulici. Kada između njega i kamere prođe vozilo, u čijem se prozoru vidi odraz kamere koja to sve snima, Mrežni Junak nestaje. Kamera tada automatski zumira, kao da sama traži Mrežnog Junaka. U *offu* se čuje tekst: *Gdje sam bio ja, tu ćeš biti ti*. Taj videoperformans prvi je, od ukupno četiriju, postavljen na mrežu. Proročišta reagiraju komentarima iz kojih je vidljivo kako ne znaju hoće li biti nastavka, je li odlazak iz kadra u pogled kamere to najavljeno samoukidanje i Mrežnog Junaka i projekta samog. Mrežni Junak zapravo svojom odsutnošću provodi „izazivanje pogleda“, kako piše Mance, objašnjavajući kako „užitak onoga koji se pokazuje nikad ne koincidira s užitkom onoga koji gleda, pa je videoperformans i priča o uspostavi ekshibicionističkog užitka u vlastitoj izvedbi – kao načina da bivajući vidljivi za druge, izazivajući njihov pogled, uživamo u samima sebi“ (Purgar 2007: 195). Mrežni Junak čini simbolično samoubojstvo iz egoističnih razloga, u svrhu svoje vlastite re-identifikacije kroz pojačavanje zanimanja mrežne zajednice, Proročišta, za projekt umjetničke izvedbe u kojem on obitava. Mrežna zajednica očekivano odgovara pojačanim zanimanjem, u strahu da zbog osamostaljenja Mrežnog Junaka ne izgubi već stečenu poziciju. Mrežni Junak osjeća se formiranim i time što je simultano prisutan u više realnosti nakon što je videoperformans zaživio na internetskoj mreži, te uzrokovao brojne komentare i zanimanje i izvan originalne mrežne zajednice. Causey

tvrdi kako je subjekt, izmješten u videu i umjetničkom performansu simultano, podjednako prisutan u oboje. Uživo nije više privilegirana pozicija, a video slika sadrži mogućnost oscilacije realiteta unutar tehnološkog i tako ostvaruje prednost nad privremenim/prostorno vezanim živim subjektom (Causey 2006: 45).

#### 4.5.2. Videoperformans Altruistično samoubojstvo

Altruistično samoubojstvo Marčinko opisuje kao oblik suicida koji se smatra časnim činom u pojedinim kulturama i religijskim zajednicama jer su žrtve „...čvrsto povezane sa socijalnom skupinom i daju svoj život kao doprinos postizanju ciljeva skupine“ (Marčinko 2011: 17).

Na snimci vidimo unutrašnjost staroga željezničkog vagona. U vagonu je Mrežni Junak odjeven u hlače maskirne vojničke odore, obrijane glave, pleše usporenim kretnjama parodirajući narodni ples. Noge i ruke uzdiže neprirodno visoko, pojačava ritam sve dok se ne dovede do stanja hysterije. Od vibracija uzrokovanih njegovim plesom kamera se ruši i pada na pod, snima kraće vrijeme u tom položaju, a onda se gasi. Preko zacrnjenog, ugašenog ekrana čujemo glas iz *off-a*: *Ti si tu. Vidim te. Vidim te.* Mrežni Junak demonstrira svoju povezanost sa socijalnim skupinama koje traže žrtvovanje, primjerice ratno pogibanje za dobrobit zajednice ili samoubojstvo u poratnoj stvarnosti kako zajednica ne bi bila opterećivana osobnim traumama. Mrežni Junak parodira geste kojima se zajednica povezuje, primjerice korake tradicionalnih narodnih plesova. Nestajanje je postignuto nestabilnošću pozicije promatrača, ili zajednice, koji promatra kamerom. Opisujući poziciju naratorice koja se izravno obraća pretpostavljenom gledatelju, a u videoperformansu Tanje Dabo „Ti si prekrasna osoba“ iz 2006., Mance ističe kako pogled upućen gledatelju zapravo ne vidi i ne zna, premda tvrdi da zna; „ekran tako samo označava bazičnu nemogućnost da se između pogleda i referenta uspostavi ikakva istinosna relacija osim nasumičnosti i nagađanja. Relacija istinitosti biva diskvalificirana, jer ona i nije osnova za uspostavljanje komunikacije u performativnom iskazivanju...“ (Purgar 2007: 194)

#### 4.5.3. Videoperformans Anomijsko samoubojstvo

Marčinko objašnjava kako se anomijska samoubojstva pojavljuju u vrijeme društvenih i ekonomskih promjena kada dolazi do naglih promjena u poziciji osobe u odnosu na društvenu zajednicu što rezultira kriznim stanjem i autodestruktivnim ponašanjem (Marčinko 2011: 17).

Videoperformans *Anomijsko samoubojstvo* prikazuje Mrežnog Junaka kako obavlja ritual s predmetima poput pronađena elektroničkog otpada, stakla, kamenčićima, figuricama i sl. Predmete polaže na betonsku ploču koju kamera snima odozgo, tlocrtno, tako da se od Mrežnog Junaka vide samo zatiljak, ramena, nadlanice. Takav statični kadar povremeno se proširuje, kao da kamera sama proizvoljno namješta objektiv, i tada se na rubovima kadra vidi gradska prometnica i promet na njoj, čuje se glas u *offu*: *Nikada se više nećeš vratiti*. Junak tada kamenčiće i predmete postavlja na objektiv kamere tako da postupno ispuni vidno polje gledatelja. Mrežni Junak očito je u stanju izazvanom marginalizacijom, izvan glavnog toka događanja, dinamika svakodnevnog društva prolazi pored njega, a on pokušava uspostaviti red u situaciji dezintegracije značenja. Ono što piše Marčinko o žrtvi anomijskog samoubojstva, može se primijeniti i na Mrežnog Junaka: „Njegova pozicija je permanentno krizno stanje jer je došlo do ‘nagle promjene osobe u odnosu na društvenu zajednicu’.“ (Marčinko 2011: 17).

#### 4.5.4. Videoperformans Fatalističko samoubojstvo

Fatalistička samoubojstva događaju se kada pojedinac čini samoubojstvo zbog nemogućnosti da upravlja vlastitim životom, primjerice zatvorenici ili terminalni bolesnici (Marčinko 2011: 17). Četvrti videoperformans, *Fatalističko samoubojstvo*, izvodi se unutar neodređene napuštene kućice bez vrata i s razbijenim prozorima. Unutrašnjost kuće odaje dojam beskućničkog ili narkomanskog svratišta, zidovi su išarani grafitima, sve je zapušteno, kroz razbijena stakla prozora vide se željezničke tračnice. Pokraj prozora je Junak. Gleda dugo, zamišljeno, kroz prozor. Naglo se okreće prema kameri, gleda izravno u objektiv, prilazi. Noge i ruke uzdiže neprirodno visoko, pojačava ritam, dolazi do stupnja histerije. Nestaje iz kadra. Kamera podrhtava, kao da ga traži, kreće se nekuda. Glas iz *offa*: *Gdje si ti sada, tu sam nekad bio ja*. Ponavlja sve radnje u jednakom poretku i jednakom ritmu i tako beskonačno, kao da se nalazi u nekoj vremenskoj petlji. Junak želi počinuti fatalističko samoubojstvo jer se osjeća zarobljenim u

okolnostima lika u umjetničkoj izvedbi. Ponavljanjem performativnih sekvenci u videu Mrežni Junak pokušava sugerirati nestabilnost bilo koje realnosti i legitimirati svoju odluku da ukine umjetničku izvedbu u fizičkoj stvarnosti i petrificira se u digitalnoj stvarnosti. Mance piše:

„izvedba se ponavlja u spektakularnom režimu video filma ne poradi autentične reprezentacije, nego upravo suprotno: pod pogledom kamere, dekontekstualizirana iz konvencionalnih izvedbenih okolnosti, doslovno neutjelovljena, ona postaje sebi neidentična, neautentična, nepotpuna, parcijalna i stoga beskonačno ponovljiva.“ (Purgar 2007: 195)

#### 4.6. Mrežna predstava

Objavom videoperformansa na mrežnom kanalu, YouTube, za mene je Mrežni Junak prestao postojati, izvedeno je *digitalno razrješenje*. Naknadno upisujem tekstove izvedbe u svrhu istraživanja, i to porukama na mobitelu, elektroničkom poštom, postavljam fragmente podataka, tekstova i videoisječaka posvuda po mreži (društvenim mrežama, u komentarima ispod videa, na mrežnim stranicama...), šaljem tragove kako doći do tekstova, fotografija i sl. Tekstovi su upisani posvuda po internetskoj mreži, videoperformansi su postavljeni na uvid svima na YouTube kanalu, zapisi o različitim događanjima iz povijesti projekta (radionice, teme, o snimanju videoperformansa, objašnjenja videoperformansa kao izmišljenih sukoba i sl.) pojavljuju se kao kratke dramske tekstualne forme (pisane kao drama, kao da postoji dramski tekst koji predviđa upravo ono što se događalo u projektu, iako je svima jasno da se upisuje naknadno. Tekstovi su raspoređeni u tri skupine. Prvu skupinu čine kratki monolozi Junaka u kojima je vidljiv njegov sve veći odmak od fizičke stvarnosti i maštanje postizanja nekog stanja usavršene, virtualne stvarnosti. Druga skupina su kratki dijalozi Junaka i Drugog izvan kadra videoperformansa, nepoznatog/nepoznate s kojim Junak ulazi u polemike oko svojeg statusa i svojih namjera (jezik Drugog/Druge očito je posuđen od Proročišta). Treća skupina serija je kratkih tehničkih uputa, tekstova o pripremama za snimanje videoperformansa, uputa za korištenje mrežnih resursa i digitalne komunikacije, o tome kako je došlo do odabira lokacije, teksta i sl. Mrežni Junak odbija prijedlog jedne zagrebačke galerije da se projekt prezentira kao multimedijalni događaj jer ne želi svoju stvarnost, koja je dramska stvarnost, finalizirati i pretvoriti u informaciju ili objekt komodifikacije. Projekt je završen, Mrežni Junak je u digitalnoj bazi podataka, rastvoren u stroju. Ja se vraćam u neumjetničku, fizičku stvarnost i životu bez izvedbe. Zaboravljam da je tako nešto nemoguće jer jednom kada je dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe pokrenuta ona neprestano



odgađa konačnost vlastite dramske situacije. Dramaturgija pozadine, koja je isto tako trajno održavala izvedbu čak i kada publika nije bila prisutna, prestajala je završetkom izvedbenog vremena, što je moglo biti određeno i društvenim kôdom, primjerice srednjovjekovnim kalendarom koji propisuje svrhu određenog razdoblja godine. Za razliku od dramaturgije pozadine, dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe posjeduje oruđe koje joj omogućuje neprestano odgađanje kraja, a to je izvedbeno digitalno sučelje.

## 5. DRAMATURGIJA NEVIDLJIVOG VIŠKA

### 5.1. Doba sudioništva

*Mapa za izgubiti sebe*, projekt KadeleGrupe započet je kao umjetnička izvedba *Umjetnik a ne zločinac!*, nastavljen kao *Umjetnička radionica za samoukidanje*, završen je objavom *Videoperformansa Četiri samoubojstva* na digitalnoj mreži, YouTube kanalu. Projekt je postao mrežno-digitalnom umjetničkom izvedbom, dakle, ovisan samo o interesu korisnika toga kanala. Privremena mrežna zajednica samog projekta, stvorena i održavana tijekom izvedbi, sada gubi snagu uloge jer više nema predstavnika na čiju dramsku situaciju može izravno utjecati. Mrežni Junak je fragmentiran, njegov identitet postoji u bazi podataka kao popis objekata, primjerice kao snimka videoperformansa. Ostvarena je svrha svih dosadašnjih dijelova izvedbe, postignuto je samoukinuće, a bez ukidanja fizičkog tijela kao kod samoubojstava ratnih veterana (problem koji je i potaknuo ovaj projekt).

Oslobođen od svih dramskih situacija i dramskih funkcija projekta *Mapa za izgubiti sebe!*, započinjem seriju novih istraživanja i umjetničkih izvedbi. U ovom poglavlju opisat ću tri projekta KadeleGrupe realizirana 2009.: *Sobe snage* u Tokiju, Japan, *Agrokorizam* i *Manifest zaborava* u Zagrebu, Hrvatska, u čiju sam kreaciju unio iskustva istraživanja na prijašnjim projektima. U izvedbama opisivanima u prethodnom poglavlju, *Umjetnik a ne Zločinac!*, *Umjetnička radionica za samoukidanje* i *Videoperformans Četiri samoubojstva* istraživao sam mogućnost funkcionalnosti umjetničke izvedbe uživo u srazu s digitalnim sučeljem kao aktivnim sudionikom izvedbe. Drugim riječima, potvrdio sam mogućnost raslojavanja umjetničke izvedbe u raznolikim sustavima, sučeljima, i pred različitim publikama, onima koji su prisutni uživo, onima koji su prisutni na digitalnoj mreži stalno ili povremeno te onima koji koriste tehnologiju kako bi sudjelovali u izvedbi kao gledatelji koautori ili izvođači. Sredinom prvog desetljeća 21. stoljeća dogodila se temeljita promjena načina na koji koristimo i shvaćamo digitalne komunikacijske mreže, posebno internet. Pojava je nazvana *Web 2.0* ili *participacijska mreža*. Korisnici mogu sada biti producenti sadržaja na način koji je nemoguć bez interneta, piše Grant i nastavlja kako je

„*Web 2.0* antiteza modela društva masovnih medija koji dominira zapadnim društvima zadnjih stoljeće i pol. Produkcija većine sadržaja dominirana je velikim organizacijama koje mogu

producirati velikom brzinom i imaju raširenu distribuciju, te zahtijevaju veliku količinu kapitala, tako da su dostupne jedino kroz velike organizacije kao što su novine, izdavači, glazbena industrija, filmski studiji, televizijske mreže i sl. Promjena iz tog modela na model osobne proizvodnje i distribucijskog modela označava važnost pojave *Web 2.0*.“ (Grant 2012: 538).

Na poziv japanskog centra za suvremenu umjetnost, Tokyo Wonder Site, započinjem istraživanje koje će derivirati u digitalnu umjetničku izvedbu naslovljenu *Sobe snage*. Moj projekt u Tokiju bio je zamišljen kao umjetničko-znanstveno istraživanje načela nastajanja novih kulturnih trendova koji se pojavljuju na sjecištu fizičkog i digitalnog, kulture koju mlađa populacija kreira upotrebom digitalnih mrežnih alata i komunikacijskih aplikacija razvijajući se upravo u *Web 2.0* okružju. Rezultat istraživanja trebao je biti stvaranje svojevrzne *nestabilne mape* grada Tokija. Takva mapa, kao sučelje miješanih realnosti, digitalna i fizička istovremeno, prikazivala bi čvorišta relacija postignutih komunikacijom na digitalnim društvenim mrežama. Drugim riječima, aktualni kulturni trend bio bi lociran kao aktivnost u fizičkom prostoru, ulici ili četvrti. Stalnim obnavljanjem statističkih podataka mapa bi prikazivala promjenu koncentracije trenda u fizičkom prostoru i korelaciju s digitalnim aktivnostima. Kao metoda rada na stvaranju nestabilne mape korištena je otprije provjerena dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe koja svoj razvoj i izvedbu temelji na djelovanju privremene digitalne zajednice, koja sada djeluje i po *Web 2.0* načelima, dakle, ne održava se samo sukobom ili nadmetanjem tekstualnim porukama nego komunicira i različitim oblicima kreativnih intervencija na digitalnoj mreži. Grupiranje po temama, stilu ili nekom drugom kriteriju određivalo bi stabilnost pojedinoga privremenog čvorišta na mapi. Takva mapa, umjesto svojstva stabilne reference, posjedovala bi svojstva primjerena suvremenoj situaciji digitalne umjetničke izvedbe, tj. bila bi nestalna, promjenjiva, neprecizna jer je podložna kreativnim intervencijama digitalne zajednice sastavljene od korisnika koji svoj identitet proizvoljno upisuju ili mijenjaju. Posebnost ovog projekta bio je i povremena i proizvoljna participacija sudionika nekih mojih prethodnih projekata, primjerice, nekadašnjih članova mrežne zajednice poznatije kao *Proročišta*. Naime, nije bilo nikakva ograničenja u pristupu korisnika projektu, štoviše poticao sam ulaz što veće količine neprovjerenih podataka u sustav ili sudjelovanje što većeg broja korisnika bez ikakvih preduvjeta, a sve zato što cilj istraživanja nije bio izrada istinske mape nego mapiranje fluktuacije kreativnih intervencija koje su mogle predstavljati i kao istraživački, provjereni podaci. Ipak, nakon što su se neki korisnici počeli

predstavljati nadimcima koje su upotrebljavali u prethodnim projektima, posebno onima koji evociraju *Proročišta*, uvodim ograničenje za takve nastupe, smatrajući da završeni projekti iz prošlosti ne smiju opterećivati nove projekte. Upravo taj moj postupak, pokušaj usmjeravanja i ograničavanja fluktuacije informacija digitalne mrežne zajednice izaziva otpor, sukobe i nadmetanja u zajednici što stvara svojevrsno stalno izvedbeno polje. Sukob ili nadmetanje može se shvatiti kao drugi element dramaturgije konstituiranja digitalne umjetničke izvedbe u dobu Web 2.0 paradigme gdje je prvi element slobodan pristup digitalnoj mreži kreativnim intervencijama koje izvođenjem alterniraju realnost sučelja u kojem djeluju.

### 5.1.1. Izvedba arhiva

Predstavljanje u digitalnom okruženju ponajprije je izvedba otprije akumuliranih popisa podataka. Pišući o izložbi *Kada stav postane forma* (engl. *When Attitude Becomes A Form*), koju je Harald Szeeman postavio 1969. u Bernu (i ponovnom postavljanju u venecijanskoj galeriji *Fondazione Prada* 2013.), Boris Groys ističe kako svako umjetničko sudjelovanje prezentirano na toj izložbi već ima „formu mini-izložbe. Svaki je objekt već upisan u određeni kontekst – a to znači da je uvijek u suodnosu s drugim objektima (...) Svi ti važni i djelomični konteksti referiraju na više općeniti kontekst umjetničke subjektivnosti – umjetnikov život (...) čak ni smrt umjetnika (...) ne sprečava da njegova umjetnička praksa živi dalje i da je drugi ljudi ne nastavljaju u njegovu ime“ (Groys 2013: 452, 453). Tako je i projekt *KadeleGrupe* razriješen i završen *Videoperformansom Četiri samoubojstva*. Mrežni Junak prestao je postojati i sve aktivnosti projekta su ugašene, a ja, nekadašnji izvođač, u svojem ne-izvedbenom, fizičkom tijelu živim svakodnevicu koja je potpuno odvojena od prethodne, izvedbene realnosti. Umjetnička praksa projekta je arhivirana, ali taj je arhiv digitalni arhiv. Nemogućnost smrti umjetničkoga konteksta u doba digitalnog arhiviranja čak i fizičku smrt umjetnika pretvara u element na popisu arhiva, dakle, potencijalni pokretač izvedbene situacije, a ne uzrok njezina završetka. Groys dalje piše upravo o arhivu koji, uključujući i umjetnički arhiv, „nema fiksiranog historijskog vremena i prostora. Umjesto toga, akumulira dokumentaciju različitih povijesnih prostora i vremena u svoj vlastiti prostor. Tako arhivi umjetnicima daju obećanje koje je ključno za njihovu sposobnost razvijanja distance i kritičkog stava prema njihovu vlastitu vremenu i njihove neposredne publike (...) barem

djelomično zadovoljavaju žudnju umjetnika za izbjegavanjem zatvaranja u svoje vlastito vrijeme (Groys 2013: ibid.).

Izbjegavanje zatvaranja u svoje vlastito vrijeme kao umjetničku praksu promovirali su i umjetnici i umjetnički kolektivi jugoistočne Europe koji su djelovali u doba Szeemanove izložbe. Ivana Bago i Antonia Majača pišu o strategijama dislokacije koje su provodili primjerice Grupa šestorice autora<sup>52</sup> ili neformalna grupa Penzioner Tihomir Simčić<sup>53</sup>, obje iz Zagreba, a tako i slovenska skupina OHO ili zagrebačka Gorgona, koje su sve djelovale izvan „homogeniziranih urbanih okoliša (...) vodeći (malobrojnu i poznatu) publiku u šume prekrivene snijegom kako bi promatrali ‘praznu akciju’“, ali osim prostorne izmještenosti postoji, pišu dalje Majača i Bago, dislokacija koja može biti provedena u vremenu, „upotrebom arhaičnih formi i arhaičnog jezika, anti-datiranjem dokumenata ili trajanja izvedbi“ (Bago i Majača 2011: 273). Takve umjetničke prakse prirodnim koriste se paradigmom *odgođene publike* ili *nepostojeće publike*, kako Majača i Bago nazivaju stanje odsutnosti publike, ali koje „istovremeno ne znači odsustvo kreiranja publike, ili javnog prostora“ (Bago i Majača 2011: 282). Dakle, umjetnička praksa odvija se izvan izvedbenog obrasca koji podrazumijeva dotad uobičajene elemente umjetničke izvedbe – publiku prisutnu uživo i istovremeno s izvođačima u istom prostoru. Posljedice takvih umjetničkih praksi mogu se pojavljivati sporadično, u drugim sučeljima, kao fragmenti u vremenu, ispred publika koje nisu izravno povezane s vremenom ili prostorom izvedbe. Pozicija publike u digitalnoj kulturi, osobito digitalnoj umjetničkoj izvedbi, usko je vezana za paradigmu dislokacije koju provode novomedijske umjetničke prakse. Batušićeva tvrdnja „Publika je konstitutivni dio svakog kazališnog događaja“ (Batušić 1991: 195) i danas opisuje konstituciju kazališnog događaja, ali u digitalnoj kulturi i kazališni događaj i publika dislocirani su iz jedinstvenog i omeđenog izvedbenog vremena i prostora. Publika i u suvremenome tradicionalnom kazališnom događaju može biti permanentno prisutna uživo, ali istovremeno i privremeno odsutna a da to ne utječe na konstitutivnost događaja. Primjerice, predstava *Mount Olympus* belgijskog umjetnika Jana Fabrea, traje dvadeset i četiri sata bez prestanka ili stanke. Gledatelji, individualno ili u skupinama, u različito vrijeme privremeno prekidaju gledanje zbog različitih razloga, najčešće fizioloških potreba (Mountolympus 2019). Predstava se odvija trajno u pozadini, a istovremeno se konstruira

---

<sup>52</sup> Boris Demur, Željko Jerman, Vlado Martek, Mladen Stilinović, Sven Stilinović i Fedor Vučemilović

<sup>53</sup> Braco Dimitrijević i Goran Trbuljak

novo izvedbeno sučelje koje sadrži i trajnu predstavu iz pozadine i novu predstavu koja je za svakoga gledatelja drukčija ovisno o njegovu povratku u stanje izvedbe.

### 5.1.2. Dopunjujući višak

Nove pozicije izvedbenog sučelja u digitalnoj kulturi ostvaruju se nekom vrstom stalne izvedbe koja djeluje po načelima dramaturgije pozadine i *fluidne dramaturgije*, ili *dramaturgije promjenjivih temelja*, kako su to opisali Lehmann i Primavesi (Lehmann 2009: 3). Mogućnost održavanja izvedbenoga kontinuiteta bez obzira na promjenu sučelja već smo uočili kao konstitutivni dio paradigme digitalne kulture, primjerice prisutnost više istovremenih izvedbi različitih ontologija na digitalnoj platformi *Twitch* ili u prijenosu izvedbenog događanja uživo *Simulcastom*. Prelazak iz jednog u drugo izvedbeno sučelje odvija se po načelima svojevrsne dramaturgije nevidljivog, koja stvara dinamiku između vidljivo prisutnog i vidljivo odsutnog, a što je pjesnikinja Marriane Moore definirala kao snagu, „Snaga vidljivog je u nevidljivome“ (Chiasson 2013).

Phelan u svojem razmatranju snage *prekomjernog viška* koja pokreće izvedbe i političke promjene piše o *slici poslije* (engl. after image), koja sudjeluje u nekoj vrsti „optičke podsvijesti (frazu je skovao Walter Benjamin), stvarnost u kojem ono što nije vizualno dostupno oku konstituira i definira što jest – na isti način kao što podsvijest uokviruje svjesna događanja koja su u toku (Phelan 1993: 21). *Slika poslije* ili *post-slika*, kako dalje objašnjava Phelan, zapravo je medicinska terminologija za nemogućnost retine oka da potpuno izbriše sliku koja je nestala iz vidnog polja pa otisak ili trag takve slike ostaje na retini još djelić sekunde što omogućuje kontinuitet diskontinuiranih izvedbi u našem umu, primjerice kontinuitet filma, a to su psihoanalitičari preuzeli kao objašnjenje pozicioniranja za tragove koje fizički događaji ostavljaju u našem umu. Phelan zaključuje kako „na isti način kako razumijemo da stvari iz prošlosti određuju naše iskustvo sadašnjosti, vidljivo je definirano nevidljivim“ (Phelan 1993: *ibid.*). Nevidljivo je objekt odsutnog, gdje je odsutnost višak u trenutačnoj stvarnosti. Odsutnost je, prema tome, i impuls koji aktivira radnju kretanja prema nevidljivomu, trag koji nas navodi prema objektu koji se već pomaknuo u prostoru i vremenu. Višak koji je dopunjujući, koji potiče i korisnika na reprezentaciju jer ga postavlja u poziciju izvođača, konstitutivan je za praksu digitalne kulture, a očituje se primjerice tehnologijom koja omogućuje tzv. *obogaćenu stvarnost* (engl. augmented

reality). S pomoću aplikacija *pametnih telefona* korisnici fizičkoj realnosti dodaju jedan ili više slojeva informacija koje dopunjuju sve ono što korisnik obuhvaća pogledom. Korisnik je upotrebom takve tehnologije obogaćene stvarnosti blizak onomu što Hayles prepoznaje kao posthumani subjekt, koji je amalgam, zbirka heterogenih komponenata, materijalno-informatički entitet čija ograničenja neprestano prolaze kroz konstrukciju i rekonstrukciju (Hayles 1999: 3). Korisnik može, dakako, izabrati isključivanje sloja obogaćene stvarnosti na sučelju koje koristi, ali stanje njegove autonomne realnosti ne može biti rekonstruirano jer je sada opterećeno memorijama na odsutno. Opet nevidljivo određuje vidljivo.

Konstruirajući umjetničke izvedbe 2009. u Tokiju i Zagrebu, koje su trebale biti moja autonomna izvođačka realnost, neovisna o prethodnim ili budućim projektima, kreirao sam obogaćenu realnost koja se formirala nevidljivo prisutnim viškom, stanjem odsutnosti prošlih projekata. Sloj koji nosim sa sobom kao memoriju na, primjerice *Mrežnog Junaka*, ne potiče žudnju za preispitivanjem dovršenosti prošlog projekta, nego se više ponaša kao sjena ili duh izvedbe koja stalno traje u pozadini. George spominje sjenu koju čak vidimo gledajući umjetničku izvedbu prvi put jer vidimo i ono što je ispušteno: „Izvedba je zasjenjena vlastitim *duhom* [engl. ghost]“ (George 1999: 19). Tijekom rada u Japanu 2009., i poslije u Hrvatskoj, otkrivam kako je taj rad, kao i moje tijelo i svijest, zasjenjen duhom *Mrežnog Junaka* i sjenom prošlih izvedbi u Zagrebu i na digitalnoj mreži. Priroda mojeg rada 2009. sama po sebi, umjetnička reprezentacija kojom pokušavam formirati umjetničke izvedbe neovisno o toj sjeni, proizvodi stanje stalnog viška, u kojem sam ja čvorište informacija koje se žele reprezentirati, pravi *matematičko-informatički entitet* (Hayles 1999: ibid.) kojega izvedbu pokreće fluktuacija podataka. Svi moji novi projekti 2009. naizgled neovisni o prethodnima, razotkrit će se uskoro kao zavisni o nevidljivomu, preciznije kao dio heterogene digitalne umjetničke izvedbe *Mapa za izgubiti sebe*, započete u Zagrebu 2008. projektom *Umjetnik a ne Zločinac!*. Višak koji se stalno pojavljuje kao sjena, duh, memorija, post-slika i sl. jest ono *pretjerivanje* koje potiče odvijanje umjetničke reprezentacije, pa tako i izvedbe, o čemu piše Fried kao o pretjerivanju koje je u prirodi umjetničke reprezentacije, koje se ne smije povezivati sa željom da se impresionira publika, jer ono je jednostavno tu, kao višak (Fried 1998: 99). Iako reprezentacija uvijek prenosi više nego što namjerava, kako piše Phelan, i tako stvara „dodatak koji omogućuje višestruka i otporna čitanja“, svako predstavljanje ipak proizvodi praznine i pukotine jer ne može točno prenijeti realnost, a upravo „zbog reprezentacijskog dodatnog viška reprezentacije i neuspjeha da se totalizira, blisko očitavanje logike reprezentacije može

proizvesti psihički otpor i, eventualno, političku promjenu (Phelan 1993: 2). Upravo se takav *višak* proizveden logikom reprezentacije pojavio prilikom početnog rada na umjetničkom projektu *Sobe snage* u Tokiju. Pogreške i pukotine proizvedene digitalnom izvedbom proizvode otpor, a takav otpor derivira u umjetničku izvedbu kojom se producira i politička promjena, na način naknadnog upisivanja identiteta u digitalno sučelje izvedbe.

## 5.2. *Sobe snage* – Tokio

Projekt *Sobe snage* koji sam izveo samostalno u Tokiju, Japan, od travnja do lipnja 2009., započeo je dramaturgijom postinterneta, dakle preslikavanjem struktura i načina razmišljanja imanentnih digitalnoj kulturi, kao i stalnom fluktuacijom kreativnih intervencija na digitalnoj mreži, paradigmom Web 2.0. Naziv projekta nadahnut je pismom koje je John Keats uputio J. H. Reynoldsu 3. svibnja 1818. u kojem piše o životu kao velikoj kući punoj soba od kojih se samo dvije mogu opisati. Prva je djetinjstvo ili soba bez razmišljanja, ona u kojoj se zadržavamo toliko dugo dok ne mislimo. Druga soba, život, u koju ulazimo buđenjem razmišljanja, opija nas svjetlošću i atmosferom, sve dok pritisnuti spoznajom svijeta koji je pun bijede, boli i ugnjetavanja ne uvidimo kako nema ravnoteže dobra i zla. Iz te sobe vode mnoga mračna vrata u tamne prolaze, „osjećamo teret misterija“ (Keats 1818). Istraživanje *tamnih prolaza* i soba u koje vode činila se prikladnom metaforom za mapiranje nestabilnog medija dominantnoga kulturnog trenda digitalne kulture Tokija. Korisnik digitalne mreže, kao i gledatelj ili izvođač u kazalištu, neprestano se kreće u obrascu izlaska iz područja u kojem su informacije neutralne (poput baze podataka) u prostor u kojem se informacije izvode i prikazuju. Sudionik tog procesa zapravo je samostalno čvorište, a međusobna komunikacija čvorišta povezuje se u mapu privremene hijerarhije snage. Drugim riječima, upotrebom internetskih tražilica kao što je Google, prevodili bi se rezultati za tražene pojmove u koordinate grada, a sjecišta između tih točaka – *sobe snage*, dobivala bi svoju poziciju u hijerarhiji svojevrsne *matične ploče* novih modula. Takva matična ploča – *motherboard*<sup>54</sup>, strojna osnova kiberprostora, iako konceptualna, proizvodila bi određeni učinak, primjerice u orijentaciji u gradu, umjesto uobičajene karte prometnica, zgrada i znamenitosti. Cilj je bio pronaći neuralgične točke grada i aktivirati ih svojevrsnom teatralizacijom. viškom koji će se kreirati izvedbom uživo i pridodati prostoru u kojem izvodi dodatno značenje te ga tako označiti kao čvorište u stalno

---

<sup>54</sup> Nazivi su još i logični krug, tiskana ploča i sl. (Wikipedia)



promjenjivoj digitalnoj mapi. Putem internetskog pretraživača Google dolazio sam do podataka o temama koje su predlagali korisnici, članovi privremene digitalne zajednice, a tako i do lokacija u fizičkoj stvarnosti. Primjerice, lokacija samurajskih izvedbi ritualnog samoubojstva, sepukua, kretanja pisca Mishime prije samoubojstva, lokacija terorističkih napada kulta *Aum Shinriyko*, dijelova grada popularnih po subkulturi igranja uloga maskiranjem u popularne likove – *cosplay* koncerata i izložbi rubne kulture, različitih supkulturnih okupljališta i dr. Tijekom prvih terenskih istraživanja projekta Sobe snage koristim se *Google Maps* i *Google Earth* aplikacijama, za orijentaciju, ali i kao referencijalnu kartu na koju sam pridodao elektronički sloj nazvan *soba snage*, tj. novih energetske čvorišta, informacija i subverzivnih teatralizacija (znakova, tekstova, fotografija izmišljenih kolektiva, glazbenih nastupa, političkih skupova). Google, kao i neke druge nezavisne aplikacije aktualne u to doba, omogućavale su jednostavno naknadno upisivanje podataka, memoriranje fotografija lokacija, opisivanje, pa čak i komentare drugih korisnika. Te je 2009. Google Maps ponajprije računalna aplikacija, manje aplikacija pametnih telefona. Otprije se već upotrebljava kao oruđe kojim se pomažu igrači računalnih igara miješane realnosti. Nietzsche piše o videoigrama na lokaciji, fizičkim verzijama videoigara, koje igrači igraju uživo na ulicama gradova upotrebljavajući GPS satelitsku navigaciju i Google Maps kako bi fizičku realnost pretvorili u digitalne portale. GPS<sup>55</sup> satelitskom navigacijom moraju potvrditi izvršenje zadatka. Igrači moraju ponavljati pravce, reagirati na zgrade svojim pametnim telefonima što sve nije normalno ponašanje nego je igra izvedbe u javnosti koja se prati i bilježi na mrežnim stranicama, snimke se gledaju na YouTubeu, postoji tekstualna komunikacija i to je produkt koji nastaje u *križanju medija* (engl. cross media produkt) (Rippl 597 od 692). Obogaćivanje dodatnim podacima, viškovima koji nastaju reprezentacijom, digitalno sučelje konstituira se logikom reprezentacije, postaje privremenim izvedbenim sučeljem. Ryan još 2004. piše o „bežičnim digitalnim grafitima“, kreaciji umjetničkih izvedbi tekstualnom digitalnom tehnologijom: „GPS i bežična tehnologija omogućuju kreiranje naracija na mobilnim telefonima, koje se može priključiti za određenu zemljopisnu lokaciju, postaviti ih na internet i tako ih učiniti dostupnima samo ljudima koji su na pravom mjestu“, piše Ryan i dalje navodi Jom Spohrer koji zamišlja kako bi bilo da može nekom objektu, na primjer biljci kojoj se divi za vrijeme šetnje po prirodi, pridodati oznaku, naraciju, geolokaciju i sve to postaviti na internet, „kreirati neku vrstu digitalnog *Post-ita*“ (Ryan 2004).

---

<sup>55</sup> Engl. Global Positioning System

Moja inicijalna tokijska izvedba, *Sobe snage*, trebala je mapirati imaginarna čvorišta društvene energije te ih prenijeti u neku mrežnu interaktivnu kartu, ili privremeno sučelje digitalne teatralizacije realnosti. „Kultura utječe na predstavljanje historije, kao i obratno“, piše Trifonas objašnjavajući zašto je Barthes u svoju knjigu *Carstvo znakova* osim teksta unio i fotografije i ilustracije (Trifonas 2001: 32). Trifonas nastavlja kako nas Barthes

„podsjeća da ‘Japan’ kao označitelj na Zapadu uključuje širenje znakova i njihovo posredovanje. Ti se znakovi – slike i tekstovi – ne predočuju nasumično. Na djelu je povijesno nasljeđe motivirano ideologijom. Postoji osebujući ideološki cilj koji uobličava ono što on čini izdvajajući ‘određene značajke’ koje tvore znakovni sustav zvan ‘Japan’, naime pisanje jednog oblika kulturne historije“ (Trifonas 2001: 29).

Barthes doista uključuje različite slikovne priloge u *Carstvo znakova*, na primjer povijesni plan grada Tokija (Barthes 1989: 49) ili fotografije svakodnevice gejši. Te ilustracije predstavljaju samo jednu moguću razinu teksta iako izgledaju kao da emaniraju konačno značenje. Trifonas piše kako Barthesovo *Carstvo znakova* „naglašava bogatstvo značenja i gubitak značenja koji je problem povijesti ovisno o tome predočuje li se ona putem riječi ili vizualnih slika“ (Trifonas 2001: 31,32).

### 5.2.1. *Sobe snage* – Google kontroverzija

Karte neke lokacije, primjerice grada, jesu istovremeno i riječi i slike. Ta dva sloja informacija još se više isprepleću u interaktivnosti kada su predstavljeni u digitalnom sučelju. Google, upravo u svibnju 2009., uvodi *povijesni sloj* (engl. history level) grada Tokija kao opciju u svoje aplikacije Google Earth i Google Maps. Korisnicima je tako omogućen pristup povijesnim podacima lokacije, primjerice kartama iz prošlih stoljeća neke sadašnje pozicije. U slučaju objavljivanja povijesnih podataka Tokija, Google je, po svoj prilici nenamjerno, otvorio pitanja o identitetu suvremenoga japanskog društva i kulture. Konačno značenje koje smo skloni pripisivati diskursu koji izvire iz precizne situacije kao što su geografske karte, poljuljano je digitalnom izvedbom mapa, uvođenjem viška. Višak koji se pojavio na suvremenoj Google karti teatralizirao je identitet prostora i vremena u kojem smo se dotad nalazili kao u prostoru koordiniranom stabilnim setom znakova. *Google povijesni sloj* de-identificirao je neka središnja područja grada Tokija, sada elitnih stambenih i komercijalnih zona, u naselja nedodirljivih, u prošlosti prezrene klase *burakumina* (Alabaster 2009). Burakumin, ili seoski ljudi, japanska su klasa nedodirljivih,

marginalne društvene skupine koja se morala baviti poslovima koje nitko nije htio, od sprovođa do štavljena kože. Burakumin se postajalo rođenjem. Biti burakumin značilo je cijeli život proživjeti u nekoj vrsti zatvorene zajednice, u getoiziranim naseljima, često bez osnovnih životnih uvjeta. Takve izolirane i prezrene zajednice nisu bile smještene na rubu gradova već u njihovim središtima, zbog poslova koje su morale obavljati za više klase. Tek šezdesetih godina 20. stoljeća dolazi do promjena u statusu burakumina kada vlada ulaže sredstva za poboljšanje kvalitete njihova života. Razvojem suvremenih gradova, urbanizacijom zapuštenih dijelova i namjernim ulaganjima u razvoj suvremenih stambenih zona u nekadašnjim područjima burakumina vlada uspijeva iskorijeniti burakuminski identitet kao teritorijalno uvjetovani identitet.<sup>56</sup> Prikrivena diskriminacija prema potomcima burakumina suzbijana je često skrivanjem informacija o lokacijama njihovih naselja jer su prema tim lokacijama dobivali obiteljska imena prema kojima ih je i danas moguće identificirati kao burakumine.

Objavom povijesnog sloja Tokija Google izaziva kontroverziju u javnosti zbog povezivanja mnogih suvremenih prezimena (koja se u Japanu tradicionalno vezuju za lokaciju življenja obitelji) s burakuminskom prošlošću, što automatski izaziva neku vrstu društvene diskriminacije. Višak koji se pojavio digitalnom reprezentacijom povijesnog identiteta proizvodi izvedbene učinke, ponajprije na političkoj i kulturnoj pozornici zemlje. Taj višak alternira i moj vlastiti projekt, Sobe snage. Umjesto gradnje interaktivne mape trenda digitalne kulture Tokija, projekt Sobe snage sada provodi teatralizaciju tvrtke Google upisivanjem novih, subverzivnih, identiteta umjetničkom izvedbom koja oscilira između fizičke i digitalne realnosti. Privremena digitalna zajednica usuglašava aktivnosti potrebne kako bi se odgovorilo Googleovoj reprezentaciji, prvenstveno je to upisivanje novog identiteta gradskog prostora teatralizacijom koju će provesti izvođač uživo. Izvođač uživo provest će svojevrsno upisivanje vlastita identiteta kao rezultat hodanja od područja označenog u Google povijesnom sloju kao burakuminsko do područja grada obilježenoga kao poželjno, elitno. Tijekom tih hodanja, izvođač će primiti konkretne upute privremene digitalne zajednice, putem digitalne komunikacijske tehnologije, a te će upute smatrati redateljskim i dramaturškim oznakama koje će bespogovorno slijediti. Takva umjetnička izvedba

---

<sup>56</sup> Svejedno, predrasude prema pripadnicima najniže klase i dalje su duboko ukorijenjene u Japanu. Dokumentirani su brojni slučajevi diskriminacije u poslovnom i političkom svijetu zemlje prema ljudima za koje se sumnja da su podrijetlom burakumin. Tvrtke često unajmljuju privatne istražitelje kako bi provjerili podrijetlo aplikanta za posao jer ako se dokaže da je burakumin neće ga zaposliti. Jedan od načina da se nekomu dokaže burakuminsko podrijetlo jest i provjera mjesta stanovanja njegove obitelji, ili čak provjera osobnog imena jer su u Japanu mnoga imena nastala iz mjesta stanovanja.

i istraživanje kao oruđe otpora nametnutom identitetu bilo je nadahnuto Barthesovim zapažanjem o Tokiju:

„Ovaj grad možete upoznati samo kroz aktivnost etnografijskog tipa: u njemu se valja orijentirati hodanjem, gledanjem, navikom, iskustvom, a ne knjigom i adresom; svako otkriće tu je jako i lomljivo, ponovno ćete ga otkriti jedino prisjećajući se traga što ga je ostavilo u vama: posjetiti neko mjesto prvi put znači započeti pisati ga: kako adresa nije napisana, potrebno je da ona utemelji vlastito pismo.“ (Barthes 1989: 54).

Otpor identitetu koji nameće naizgled nedodirljivi sustav obavlja se umjetničkom izvedbom de-identifikacije izvođača, a José Muñoz piše o de-identifikaciji kao odgovoru na „aparatus državnih i globalnih moćnika koji upotrebljavaju sustav rasnog, seksualnog i nacionalnog podjarmljivanja. Takvi rutinirani protokoli podjarmljivanja brutalni su i bolni. De-identifikacija je praksa pregovaranja i savladavanja povijesnih trauma i sustavnog nasilja.“ (Muñoz 1999: 161).

Umjetnička izvedba *Sobe snage* opet me pretvara u tijelo koje nosi znakove, ovog puta doslovno a ne samo simboličko ili podatkovno tijelo. Naime, krećući se ulicama Tokija kao po izvedbenom prostoru, upisujem svoj identitet odbacivanjem pojedinačnih dijelova starog identiteta i usvajajući atribute novoga. Moj novi identitet upisuju u umjetničkoj izvedbi dva strojna izvora, prvi je Google Maps i Google Earth mapa i njihov povijesni sloj koji otkriva nekadašnja područja burakumina, koje često konzultiram radi određivanja pravca kretanja. Takav postupak moj izvođački kognitivni sklop dijelom vezuje za, u ovom slučaju, strojnoj logici podložnu, vanjsku memoriju. Drugi strojni izvor jesu upute koje digitalnim komunikacijskim mrežama dobivam od pripadnika mrežne digitalne zajednice projekta *Sobe snage*, koje smatram rezultatom dramaturgije digitalne izvedbe te ih bezrezervno ispunjavam, pri čemu kontinuirano mijenjam svoju pojavu, način izvođenja uživo, funkcije, karakter i sve drugo što bi me moglo trajno identificirati kao stabilan i funkcionalan identitet. Pretvaranje svakodnevnog zbilje u izvedbu opisuje i Lehmann, kao: „kazalište koje svoje središte ima negdje drugdje, a ne u inscenaciji fikcionalnoga dramskog svijeta, uključuje i (...) prostor svakodnevice, široko polje koje se otvara između uokvirenoga kazališta i ‘neuokvirene’ svakodnevnog zbilje, ukoliko dijelovi te zbilje doživljavaju bilo kakvo scensko isticanje, naglašavanje, očuđivanje, novo zaposjedanje” (Lehmann 2004: 226), a takvim očuđivanjem ili novim zaposjedanjem u digitalnoj kulturi nastaje umjetnička izvedba koja funkcionira istovremeno u sučelju digitalnoga kao i u sučelju fizičkoga, a realnost izvođača i autora u neprestanoj je promjeni kao izvedbi po sebi koja stalno proizvodi tragove i tako provocira

promjene i u jednom i u drugom sučelju. Muñoz opisuje novo stanje umjetničke izvedbe u digitalnoj kulturi, koje se više ne može definirati klasičnom tvrdnjom Peggy Phelan kako ontologija performansa leži u njegovom nestajanju (Phelan 1993: 146), nego omogućuje nevezanost za sadašnji moment, „iako performans uživo naizgled postoji rubno, efemerno i onda nestaje, on ipak ne nestaje potpuno kada završi, (...) on mijenja formu, kao energija, i nastavlja živjeti, kao vrlo važni tragovi, ostaci u srcima i umovima onih koji su mu svjedočili (Pakis 2011: 6). U digitalnoj kulturi takvi tragovi i ostaci ostaju zapisani i u *strojnim srcima* i *strojnim umovima* jer su i oni svjedočili performansu, a svaki takav trag predstavlja višak koji prirodno teži k popunjavanju praznina, što čini umjetničkom izvedbom upisivanja novog identiteta.

### 5.2.2. Nevidljivi izvođači vidljive izvedbe

Izvođači u digitalnoj umjetničkoj izvedbi Sobe snage, koja se razvijala kroz četiri izvođačke sekvence: *Gundam*, *Electric City*, *Nevidljiv*, *Pobjeda/Banzai*, bili su i pripadnici privremene digitalne mrežne zajednice i ja kao izvođač uživo koji je predstavnik privremene digitalne zajednice u fizičkom prostoru. Dramaturgija ove izvedbe očuđivanjem fizički je prostor pretvarala u izvedbeni, a s pomoću izvođača uživo koji je i samostalna izvođačka osobnost i oscilirajući autor (dramaturg koji usmjerava i oblikuje ulazne informacije, redatelj koji balansira izvedbu i sve predloške s ciljevima, glumac koji određuje količine emotivnih obrazaca koje emitira u određenim situacijama i dr.). Prisutan je i postupak naknadnog upisivanja teksta i značenja što provode operateri na digitalnoj mreži koji naknadno upisuju podatke o izmijenjenom identitetu lokacija i značenja koja se razvijaju teatralizacijom prostora provedenom od izvođača. Sobe snage u Tokiju jest heterogena umjetnička izvedba kojoj je osnova digitalno sučelje, a ne sama izvedba ljudskog izvođača u fizičkom prostoru. Dramaturgija takve izvedbe djeluje u više slojeva istovremeno, a crpi kako iz tradicionalne dramaturgije teksta tako i iz izvora kao što je dramaturgija digitalnoga grupnog komuniciranja ili iz dramaturgije izvedbe formirane na situacionizmu. Tako će izvedba novog identiteta digitalne mape, što će je pretvoriti u digitalnu pozornicu, biti izvedena tehnikama poznatim iz umjetničkog pokreta situacionizma, koje Andreotti i Costa, kako piše Kačić Rogošić, definiraju kao psihogeografiju, a to je „proučavanje posebnih efekata geografskog okruženja, svjesno ili nesvjesno organiziranog, na emocije i ponašanje pojedinaca“ i lutanje ili derive, što je „modus eksperimentalnog ponašanja vezan uz uvjete urbanog društva: tehnika prolaznog hodanja

kroz različite ambijente“ (Andreotti i Costa u: Kačić Rogošić 2017: 186). Takvom izvedbom nastaje konstruirana situacija, koju Kačić Rogošić nadovezujući se dalje na Andreottija i Costu, definira vrlo bliskom „opisu kazališne predstave“ jer je konstruirana situacija „životni trenutak konkretno i namjerno konstruiran kolektivnom organizacijom unitarnog ambijenta i igre događaja“ (Kačić Rogošić 2017: 187). Primjer takve kazališne predstave izvedene dramaturgijom situacionizma jest Kugla glumište, za koje Kačić Rogošić piše kako osvještavaju situacionistički kazališni potencijal „prilikom ponovne proizvodnje svijeta kao Kugla-svijeta“ (Kačić Rogošić 2017: ibid.).

Prva konstruirana situacija u Tokiju bila je umjetnička izvedba *Gundam* nazvana, naknadnim upisivanjem, prema prvome japanskom superjunaku Gundamu (engl. gun, pištolj; dam, brana). Njegovu pojavnost karakterizira spoj tradicionalnih obilježja japanskih ratničkih kasta i suvremene zapadnjačke popularne kulture. Umjetnička izvedba odvija se u omeđenom izvedbenom vremenu, početak je označen započinjanjem kretanja izvođača uživo iz područja koje je Google povijesnim slojem označeno kao burakuminsko. Trajanje izvedbe jednako je vremenu koje je potrebno da bi se hodanjem prošlo kroz određene dijelove grada, a kraj se izvodi katarzičnim činom na otoku Odaiba, umjetno izgrađenom kopnu u tokijskoj luci. Na Odaibi, u parku ispred muzeja tehnologije, u tijeku je postavljanje desetmetarskog *Gundama*, povodom svečanosti obilježavanja stogodišnjice njegova postojanja, a to gradilište, podnožje *Gundama*, postat će izvedbenim prostorom završnog čina *Soba snage – Gundam sekvence*. Digitalna zajednica upućuje me (s pomoću tekstualnih poruka koje pristižu mrežom mobilnog telefona, tekstualnih poruka elektroničkom poštom koju suradnici „skidaju“ u memoriju svojih prijenosnih računala spajajući se na internet s pomoću javno dostupnih pristupnih točaka u javnim objektima koji se nalaze na putu umjetničke izvedbe, kreativnim minimalističkim intervencijama na vizualnom materijalu koji primaju s naše strane kao informaciju o odvijanju izvedbe i koji upisujemo kao naknadni tekst koji alternira strukturu i ideološku pozadinu Google sučelja) što moram izvoditi i kako se predstavljati. Prve upute zahtijevaju da uđem u prodavaonicu plastičnih figurica i nabavim figuru *Gundama* te po jednu žensku i jednu mušku figuricu bilo kojega trenutačno popularnog lika japanske manga kulture. Digitalna mrežna zajednica navodi moje hodanje prema prodavaonici figurica, a s pomoću tražilice Google i drugih aplikacija, posebno Google Earth, čime prodire u sustav Googlea podvrgavajući ga dramskoj situaciji. Izvršavam upute digitalne mrežne zajednice, nabavljam figurice, umjetnu krv, plastične noževe i drugi alat i predmete, kako sam upućen. Osim takva

stalnog preusmjeravanja u lokalne *sobe snage* ili *prozore* koji sadržavaju različite objekte, što sve nalikuje na topografiju računalnih igara, ali i kazališnih predstava koje se odvijaju ophodnjama, procesijama ili interaktivnih kazališnih predstava u kojima publika rješavanjem zadataka napreduje kroz strukturu drame, digitalna mrežna zajednica obavlja i drugi dramaturški postupak. Digitalna zajednica određuje rutu kretanja pazeći na to da ona prolazi kroz povijesne slojeve označene Google Earth aplikacijom za računala. Takvo usmjeravanje i preusmjeravanje nije samo prigodno ili simbolično već ima i funkcionalnu dramaturšku ulogu u gradnji dramske situacije. Naime, digitalna zajednica može rutu kretanja izvođača preusmjeriti u obližnji dio grada za koji preko mrežnih podataka zna da je u tom trenutku ispunjen sljedbenicima popularnoga kulturnog trenda ili kroz dio grada u kojem se odvijaju religiozni obredi ili traje neka politička manifestacija (u ovoj sekvenci izvođač je doista usmjeren izvoditi usred javne manifestacije prvomajske proslave koju organizira Komunistička partija Japana). Sljedeća uputa izvođaču bila je skidanje dijelova odjeće, a ta uputa kombinirana je s lokacijskim preusmjeravanjem. Tako da sam, primjerice, gol do pojasa morao prolaziti kroz tradicionalnu svadbenu povorku, a bosih stopala hodati kilometrima kroz prometnu gužvu pješaka i automobila ili takav ući u podzemnu željeznicu i sl. Nakon više sati hodanja, oslobođen većeg dijela svoje odjeće, lica namazana umjetnim krvlju, pjevajući pjesme u slavu Gundama na izmišljenom jeziku u kombinaciji s balkanskim jezicima, našao sam se u podnožju kipa Gundama na otoku Odaiba. Tamo je već bilo okupljeno više stotina posjetitelja radi razgledavanja desetmetarskoga kipa popularnoga Gundama. Pojavljujem se među njima kao digitalni hodočasnik, odvojen od svakodnevice insignijama popularne kulture koje mi ukrašavaju tijelo. Prema uputama digitalne mrežne zajednice, izvodim parodiju obrasca šamanskog obreda, klanjam se i prostirem ispred kipa, govorim na izmišljenim jezicima, izvodim obred žrtvovanja figurica s pomoću plastičnog alata za djecu, kopam rupu u pijesku u podnožju kipa i u nju polažem dijelove tijela figurica, zalijevam ih umjetnom krvlju, izgovaram molitve... Sve završne upute i informacije iz kiberprostora prevodim u svoj šamanski, ekstatični jezik. Suradnici u obližnjoj trgovini tiskaju na posuđenu printeru mapu koju su u međuvremenu prema mojem hodanju u ovoj sekvenci izradili u mrežnoj zajednici i poslali nam kao podatak. Mapu žrtvujem zajedno s dijelovima tijela figurica, palim žrtvenu vatru koja izgara sve u rupi *žrtvenika*. Prah koji je tako nastao prikazujem kao žrtvu digitalnim bogovima raspršujući ga po obližnjoj morskoj površini.

Druga umjetnička sekvenca nazvana je *Electric City*, po *Električnom gradu* – četvrti Akihabara u kojoj su koncentrirane prodavaonice elektronskih proizvoda, ali i drugih predmeta

karakterističnih za japansku pop-kulturu, manga stripove, figurice, video i računalne igre, odjeću za igranje uloga i sl. Izvedba je započeta izvođačem odjevenim poput zapadnoeuropskog turista koji razgledava lokacije različitih supkulturnih okupljanja u Akihibari, primjerice okupljanja pripadnika kulture *otaku*<sup>57</sup>. Prema uputama digitalne mrežne zajednice odbacujem svoju turističku odjeću (dijelove preuzimaju suradnici), sve dok ne ostanem gotovo nag, na sebi imam samo crveno donje rublje. Opet, prema uputama, ulazim u razne trgovine i nabavljam crvenu boju, plastičnu masku Mikija Mause, mjedeno zvonce budističkih hodočasnika. Hodam od područja označenoga kao burakaminsko prema središtu Akihabara *Električnoga grada*, gotovo nag i bosonog, lica pokrivena plastičnom Mikijevom maskom. Hodajući, na prsima iscertavam veliki crveni krug, simbol japanskog izlazećeg Sunca. U ruci nosim mjedenu budističko zvonce čijim zvonom označavam svaki svoj korak. Takva vrsta hodanja u Japanu je svima poznata kao dio kulture budističkih hodočasnika. Cijeli put hodanja sniman je kao videoperformans, a trag hodanja bilježen je kao crvena linija na aplikacijama za digitalno praćenje hodanja i uspoređivano sa stanjem povijesnog sloja Google Earth, sve u realnom vremenu. Naziv četvrti Akihabara potječe od naziva velikog hrama koji još uvijek postoji, najpoznatijeg po početku velike godišnje svečanosti kada sudionici ulicama nose pokretne hramove, *mikoshi*, odjeveni u tradicionalnu hodočasničku odjeću. Nošenje pokretnih hramova fizički je vrlo zahtjevno i zbog težine objekta, ali i namjernog otežavanja nošenja pojačanim ritmom hodanja. Moja umjetnička izvedba prošla je kroz povorke nositelja *mikoshija* na glavnoj aveniji Električnoga grada, ali u suprotnom pravcu od njih, te je završila upravo u hramu Akihabara, gotovo praznom jer svi redovnici i vjernici sudjeluju u svečanosti na ulici. U dvorištu hrama, prema uputama digitalne mrežne zajednice, sjedim u pozi budističkog hodočasnika – prosjaka i čekam milodare. Zainteresiranima govorim o projektu, problemu s Googleom i burakuminima, a komunikacija se odvija tako da mrežna zajednica moj engleski prevodi na japanski putem otvorene veze pametnog telefona i glasa preko zvučnika.

Treća umjetnička izvedba *Izlazak* odvija se na svjetski poznatome pješačkom prijelazu tokijske središnje četvrti Shibuya<sup>58</sup> na kojem se gužva tisuća pješaka stvara ritmom nalik na strojni ritam, ritmom koji programiraju izlazne rampe postaje Hatchiko podzemne željeznice, semafori za pješake, prometnici, pješački prijelaz iscertan kao sjecište desetak glavnih ulica i sl. Upute digitalne

---

<sup>57</sup> Kultura *otaku* može se razumjeti u zapadnjačkim registrima kao „nerd / štreberska kultura“, zajednički je nazivnik različitih supkulturnih kretanja kojima je svima zajedničko javno igranje uloga temeljenih na likovima iz popularnih stripova, manga ili animiranih filmova i dr.

<sup>58</sup> Proslavljenom u popularnoj kulturi filmom Sophie Coppole, *Izgubljen u prijevodu*.



mrežne zajednice navode me u trgovinu fetišističke odjeće u kojoj se opskrbljujem kostimom japanske školske djevojčice, omiljenim kostimom kulture *otaku*. Ispred izlaza iz stanice podzemne željeznice, usred najveće dnevne gužve izvodim neku vrstu hepeninga – skidam sa sebe zapadnjačku odjeću, odijevam kostim japanske školarke i na lice nanosim bijelu boju. U japanskoj tradiciji umjetničke izvedbe, posebno maske i lutkarskoga kazališta, nanošenje bijele boje na lice označuje početak upisivanja novog identiteta, prestanak prethodnog identiteta. Barthes u *Carstvu znakova* piše: „Lice je samo stvar koju treba napisati“, i dalje objašnjava kako nanesena bjelina na lice glumca služi jedino da „izbriše unutarnji trag linija, da dovede figuru do prazne površine kakva je površina tkanine bez sjaja koju nikakva prirodna supstanca (brašno, namaz, bjelilo ili svila) ne animira metaforičkim zrcem, blagošću ili odsjajem“ (Barthes 1989: 123).

Slijedeći dalje upute digitalne mrežne zajednice, u trgovini nabavljam desetak limenki Coca Cole. Limenke povezujem ljepljivom trakom u oblik križa. Označen vizualnim elementima, viškovima kao što su odjeća japanske školarke, bijela boja na licu i križ načinjen od limenki Coca Cole, hodam trgovom i ulicama, ulazim u javne prostore zgrada, čekam s drugim prolaznicima signal semafora za slobodan prijelaz ulice i sl. Na fotografiji japanskog umjetnika Gosuke Sughijama, koja je postavljena kao ilustracija projekta na društvene mreže, vidljivi su pogledi zgražanja koje slučajni prolaznici upućuju izvođaču. Jedan broj prolaznika doista je glasno prosvjedovao protiv „takva sramoćenja njihove kulture“ pozivajući izvođača da *ode kući* (engl. Go home). Takvih pogleda ili komentara nije bilo tijekom izvođenja u dijelovima grada u kojima je takva igra obrascima kulturnog nasljeđa poželjna i dobrodošla, primjerice u Električnom gradu kada sam hodao gotovo nag, s japanskom zastavom iscrtanom na prsima. U ovoj izvedbenoj sekvenci svakog prolaznika koji je glasno negodovao pratio je izvođač koji bi mu zvučnikom pametnog telefona puštao prethodno snimljenu audioporuku na japanskome (prevedenu s engleskoga):

„Dodatak ponuđen riječima također kompenzira za propust samo-viđenja. (A slika kompenzira za ono što se ne može izreći – elokventni govor tijela nadoknađuje siromašni jezik.) Ali su i te kompenzacije neadekvatne. Ono što je dano vidjeti uvijek je odgoda, nadoknada za ono što se želi vidjeti. Derrida primjećuje kako gledatelji prepoznaju autoportrete obično više kroz njihove naslove nego kroz sadržaj vizualnog prikaza.“ (Phelan 1993: 21, 22).

Završna uputa digitalne mrežne zajednice kreirala je izvedbu u kojoj izvođač odjeven kao japanska školarica, bijelo obojena lica, visoko u zrak uzdižući križ načinjen od povezanih limenki Coca Cole,

stoji nasred pješačkog prijelaza i pokušava spriječiti stotine ljudi od prelaska na drugu stranu, uzvikujući: „Svi smo mi burakumini!“

Četvrta tokijska izvedbena sekvenca, *Pobjeda/Banzai*, nazvana je tako prema pokliču kojim su piloti kamikaze obilježavali izvršavanje ratnog samoubojstva, kao dužnosti prema zajednici, što bi se moglo klasificirati i kao *altruistično samoubojstvo* prema prije spomenutoj Durkheimovoj klasifikaciji (Durkheim 2005: 257). Hodanje u ovoj izvedbi započinje u povijesnoj burakaminskoj četvrti, a upute digitalne mrežne zajednice opet navode izvođača na skidanje vlastite odjeće i presvlačenje u označiteljsku odjeću koju sam mora nabaviti u specijaliziranoj trgovini na putu njegova izvedbenog hodanja. Sada je to trgovina suvenirima među kojima je i memorabilija japanske svemirske agencije. Ondje kupujem i potom odijevam majicu kratkih rukava plave boje s bijelim logom agencije – JAXA<sup>59</sup>. Hodanje tako odjevena izvođača završava u kontroverznome tokijskom ratnom muzeju i hramu Yushukan u četvrti Chiyoda. Taj muzej poznat je po postavu koji prikazuje japansku ulogu u Drugome svjetskom ratu u nešto drukčijem svjetlu od službena prikaza u svjetskim povijesnim udžbenicima. Prilazni prostor hramu i muzeju obično je ispunjen demonstrantima desne političke opcije, koji javno iskazuju svoje političke aspiracije za revizijom japanske uloge u suvremenoj svjetskoj politici. Digitalna mrežna zajednica upućuje me da se postavim u poziciju između desničarskih skupina koje demonstriraju na ulazu u muzej, usta vezanih bijelom vrpcom na kojoj je crveni krug i natpis *Banzai/Pobjeda* na japanskome (replika vrpce koju su oko čela vezivali japanski piloti samoubojice – kamikaze, u trenutku polaska na ratnički pohod). Isto tako, morao sam širiti i spuštati ruke, baš kao piloti samoubojice u Drugome svjetskom ratu kada bi izvikivali *Pobjeda/Banzai* prije samog ulaska u zrakoplov kojim će izvesti samoubojički napad na neprijatelja. Upute digitalne zajednice izvršavane su kao umjetnička izvedba, dakle u realnom i omeđenom izvedbenom vremenu. Publika takve umjetničke izvedbe jest mnogostruka, primjerice demonstranti i prolaznici koji su prisutni uživo i reagiraju u realnom vremenu izvedbe (izvedba završava napadom demonstranata na izvođača i njegovim skrivanjem u sigurnost muzeja), kao i druge publike razasute po različitim izvedbenim i receptivnim vremenima, ovisno o pristupu digitalnoj mreži, vremenskoj zoni u kojoj žive i sl. Potonje publike umjetničku izvedbu primaju i kao videoperformans, snimljenu informaciju o izvedbi, ali kako su i sami sudjelovali u kreiranju

---

<sup>59</sup> JAXA – japanska agencija za istraživanje svemira, pandan američkoj NASA-i i sinonim najvećega tehnološkog dostignuća i napretka zemlje.

izvedbe ne doživljavaju je kao objekt pogleda nego kao neku vrstu digitalne umjetničke izvedbe koja izaziva emotivni odgovor.

Cilj opisanih četiriju izvedbenih sekvenci bio je naknadno upisivanje identiteta i značenja u zatvoreni sustav digitalne mape kao što je Google Earth i Google maps. Izvedba je imala i subverzivne i haktivističke karakteristike te tako preispitivala mogućnost da višak koji se pojavljuje kao volja sustava, umjetničkom izvedbom transformira u političku promjenu koja će tom istom sustavu zaprijetiti upisujući se u njega samog kao nova informacija o samome tom sustavu. Deset godina poslije tokijskog projekta Sobe snage, berlinski umjetnik Simon Weckert istražuje odnos između umjetnosti i tehnologije upravo deidentifikacijom funkcionalnosti globalnog servisa Google maps, u projektu *Google Maps Hack* iz 2020. Weckert hoda potpuno praznom berlinskom prometnicom vukući za sobom mala kolica do vrha napunjena s devedeset i devet aktivnih prijenosnih telefona, mobitela. Takvo kretanje šalje signal koji proizvodi virtualni prometni zastoj, gužvu, a koji digitalni sustav registrira kao realnu pojavu. Google maps aplikacija u digitalnoj mreži automatski reagira na informaciju o gužvi zabilježenu geostacionarnim satelitima pa zelenu boju na mapi, koja je dotad označavala slab promet u ulici, pretvara u crvenu koja označava prometni zastoj (Weckert 2020). Publika Weckertove izvedbe nije fizički nazočna u prostoru izvedbe, već je prisutna kao publika izvedbenog sučelja u digitalnoj mreži. Jedno izvedbeno sučelje sama je mapa koja mijenja boju i tako preusmjerava korisnike pretvarajući ih u sudionike umjetničke izvedbe. Drugo izvedbeno sučelje mrežna je videoplatforma YouTube, čija publika (tri milijuna gledatelja na dan 6. veljače 2020.) proizvoljno bira izvedbeno vrijeme pregledavanjem videoperformansa.

### 5.2.3. Mrežni Junak i Junak2.0

Značenje posljednje opisane izvedbene sekvence tokijskog projekta Sobe snage pod nazivom *Pobjeda/Banzai* jest i u tome što je reaktivirao digitalnu zajednicu vezanu uza završeni zagrebački projekt *Mapa za izgubiti sebe*. Umjetničke izvedbe iz Tokija o pobjedi kroz ratno samoubojstvo potiče digitalnu mrežnu komunikaciju oko tema započelih u projektu *Mapa za izgubiti sebe*. Mogućnost da otprije kreirani lik, nekadašnji *Mrežni Junak* postoji u nekome redefiniranom identitetu i da umjetničkom izvedbom uspješno upisuje svoju putanju u sasvim drukčijoj, stranoj kulturi, a da digitalna tehnologija omogućuje sučelje kojim u takvoj umjetničkoj

izvedbi mogu biti prisutni i drugi korisnici, kao sudionici, promatrači ili sukreatori, obnavlja aktivnost mrežne zajednice nekada poznate kao *Proročišta*. Korisnici koji se predstavljaju pod nazivnikom *Proročišta*, što definira njihovu pripadnost skupini iz sjene, pokušavaju komunicirati izravno sa mnom kao Mrežnim Junakom uvjeravajući se kako je cijela japanska priča zapravo njegovo daljnje reprezentiranje vrhunskom teatralizacijom, poput izvedbe bivšeg ratnika iz maloga balkanskog područja koji je otišao čak u Japan izazivati postratne kontroverzije i redefinirati moćne sustave poput Googlea. U početku ne pristajem na takvo obnavljanje izvedbe kroz tragove i uspomene, smatram da je Mrežni Junak ostao u videoperformansima na YouTubeu, pa zato ignoriram svaku poruku koja mi je upućena kao Mrežnom Junaku. Umjesto toga, izvještavam digitalnu zajednicu, *Proročišta*, ali i japansku skupinu, o progresu japanskih umjetničkih izvedbi kroz naknadno upisan tekst podataka izvedbe.

Početak razvoja tehnoloških sustava povezanih u mreže, poput *Ethernet sustava* gdje su individualna računala povezivana fizičkim kabelom, pojmom „efekt mreže“ objašnjavana je pojava koja nastaje kada se dovoljan broj korisnika s povjerenjem koristi nekim proizvodom ili uslugom i tako povećava vrijednost mreže za druge. Klasični je primjer telefon gdje povećanje broja korisnika povećava vrijednost svakomu od njih. Slično djeluju i mrežne društvene zajednice gdje svaki član povećava svoju vrijednost kako se više članova pridružuje. Grant upozorava da „nije dovoljno kreirati platformu; korisnici moraju prihvatiti platformu u dovoljnom broju kako bi se pojavio efekt mreže (Grant 2012: 539). Trenutak u kojem povećavanje broja korisnika počinje smanjivati vrijednost mreže naziva se „točkom zagušenja“. Takva situacija događa se u mrežnim sustavima utemeljenim na klijent – server modelu, gdje individualni klijent dobiva uslugu iz centraliziranog servera. U drugoj polovici 21. stoljeća pojavljuje se Web 2.0 paradigma, koja donosi promjenu u samoj strukturi mrežne komunikacije. Umreženost nije više centralizirana, već je distribuirana u bezbroj čvorišta. Sada nije potreban velik broj korisnika kako bi mreža imala vrijednost niti postoji opasnost od pojave „točke zagušenja“, potrebno je samo da korisnici kreativno interveniraju, da proizvode materijal i isti slobodno distribuiraju. Takva djelatnost ne ovisi o broju korisnika već o situaciji koju relativno mali broj korisnika može kreirati i održavati. Mogućnost trenutnog pristupa mrežnim bazama podataka i alati koji su mu omogućeni inauguracijom Mreže2 ili Web 2.0, koji svakoga korisnika potiču na interakciju, stvaranje objekata ili događanja, zapravo osobnu umjetničku izvedbu kao modalitet upotrebe digitalne mreže, izvođaču omogućuje da fizičku realnost alternira digitalnom i obrnuto. Uspostavlja se stalna

pokretnost. Sličnu umjetničku paradigmu u koordinatama fizičke realnosti opisuje Šuvaković pišući o slovenskom umjetniku Košniku kada navodi kako današnji umjetnik ima mogućnost odnos subjekt-objekt učiniti „dinamičnim i pokretnim“ (Šuvaković 2012: 731). Svaka je Košnikova gesta „individualizovano sasvim ljudsko direktno iskustvo suočenja sebe (telesno-umno-emotivno-iskustveno) sa sistemima društva (od tradicionalnih institucija diskurzivnih moći, preko formacija alternativa, do heterogenih i multipliciranih tehnoloških informacijsko-regulacionih sistema komunikacije i odnosa čovek-čulno-svet-drugi/drugo)“,

piše dalje Šuvaković, nazivajući njegov rad tehnološko-egzistencijalističkim „pošto se on suprotstavlja naracijama o ‘smrti autora’ i o (...) prevladavanju ‘životnog’ sa ‘tekstualnim’“ (Šuvaković 2012: 729). Moja pozicija u registru izvođačkog identiteta, nakon četiriju tokijskih umjetničkih izvedbi, oscilira između entiteta koji je u stalnoj relaciji s drugima, što bi značilo da mu je egzistencija određena tehnologijom (*Mrežni Junak* i dalje postoji) i entiteta koji se opire prevladavanju „životnog s tekstualnim“ kako je Šuvaković, primjerice, opisao Košnikov rad (Šuvaković 2012: ibid.). Preobrazba se događa i u odnosu kolektivnog lika prema individualnom. Naime, izvođač može anonimno pristupiti sučelju u kojemu operira kolektivni lik i postati dijelom kolektiviteta ne gubeći svoj identitet junaka. Sudionik digitalne umjetničke izvedbe, koristeći se digitalnom tehnologijom kao dramaturškim oruđem, može istovremeno biti više likova, ali i više dramskih funkcija, a isto tako može utjecati na karakter bilo kojeg od likova kojima pristupa pa samim tim utjecati i na razvoj dramske situacije. Ovakva izvođačka pozicija nemoguća je u tradicionalnoj umjetničkoj izvedbi u kojoj su sve dramaturgije posvećene bespriječnosti odvijanja procesa razvoja unaprijed upisane dramske situacije i postizanju zadovoljavajućega kolektivnog razrješenja.

*Proročišta*, digitalna mrežna zajednica nastala iz veteranske umjetničke radionice u Hrvatskoj, koja se reaktivirala zbog moje japanske izvedbe rata i samoubojstva, sada inzistira na nastavku umjetničke izvedbe *Mapa za izgubiti sebe* i obnovi postojanja izvođačkog entiteta *Mrežni Junak*. Na takvo zanimanje skupine utječe djelomično i mrežna rasprava kako je izvedbeno „mi“, koje se otjelovljuje kroz izvođača uživo, zapravo produkt ironije što producira dramsku situaciju oslobođenu spona kao što su ideologizacija teksta/tekstom. Ironizacija, odnosno osvještavanje kako Web 2.0 paradigma potiče na ironijske i parodijske postupke, kao i to da je Web 2.0 tehnološka podrška za distribuciju upravo takvih netipičnih umjetničko-izvedbenih formi, dovodi do daljnjeg oslobađanja kreativne energije *Proročišta*. Predlaže se formiranje novog izvođača, koji

bi svoje podatkovno izvođačko tijelo kreirao oscilacijama svih dosadašnjih sjena i tragova u umjetničkoj izvedbi koju bi usmjeravao kolektiv privremene digitalne mrežne zajednice. Kako je takvo razmišljanje potaknuto kreativnom paradigmom Web 2.0 sučelja *Proročišta* predlažu da se novi/stari junak nazove *Junak2.0* (engl. Hero2.0 ili HeroTwoZero). Umjesto odgovora, prekidam privremeno komunikaciju s digitalnim mrežnim zajednicama, napuštam Tokio i odlazim na privatno povlačenje od svjetovnih realnosti. Hodočastim na svetu budističku planinu Koya, u središnjem Japanu.

### 5.3. Sveta planina

Odlazak na japansku svetu budističku planinu Koya<sup>60</sup> 2009., smještenu u blizini Osake, bilo je moje namjerno zaustavljanje vlastita identiteta kroz umjetničku praksu. Naime, deidentifikacija koju sam provodio kao oruđe za prodor u digitalni sustav neizmjerne moći, kao što je Google, dovela je opet do osjećaja stalne prisutnosti *sjene* ili *duha prethodnih izvedbi* u svemu što radim, bilo kao umjetnički izvođač ili privatna osoba. Žudnja za umjetničkim izvođenjem postala je stalna, a izvedba beskrajna, najviše zbog mogućnosti stalnih skokova iz jednog izvedbenog sučelja u drugo. Kako bih zaustavio umnažanje izvođačkih sučelja i umnažanje sebe kao izvođača u tim sučeljima, odlučujem prihvatiti poziv budističkih redovnika i znanstvenika, istraživača u japanskome spiritualnom središtu *shingon* prakse. Shingon uključuje aktivno bavljenje izvedbenom praksom, *chod*, a u svrhu pozicioniranja identiteta u stanju nestalnih realiteta. Moja je namjera bila podvrgavanje svojeg ega dominaciji vanjskog sustava, drugim riječima, odricanje od vlastite odgovornosti za upisivanje identiteta. Pokazat će se kako tada još nisam do kraja osvijestio proces kojim sam već odavno bio zahvaćen, stalnu deidentifikaciju koju izvodim kao reakciju na poticaje vanjskog usmjerivačkog sustava, primjerice digitalne mrežne zajednice. Praksa budističkog *choda* uskoro će mi razotkriti kako je svaki izvođački sustav, uključujući i onaj koji nazivamo fizička realnost, stalan nevidljivi dopunjujući višak koji proizvodi nove izvođačke sustave. Moja namjera da prekinem s umjetničkim izvođenjem prekidanjem komunikacije s digitalnom mrežnom zajednicom i digitalnom komunikacijom uopće, nije donijela željeni rezultat,

---

<sup>60</sup> Koya se naziva i svetom planinom jer je posvećena održavanju učenja i uspomene na redovnika Kukai-a (Kobo Daishi) koji je u Japan iz Kine donio budističko učenje 805. godine. Boravio sam u hramu Muryokoin, starom preko tisuću godina. Muryokoin je hram posvećen „Budi neizmjerne svjetlosti“, Amidi (što je japanski naziv za Budha Amithaba), a koji „radi na prosvjetljenju svih osjetilnih bića vizualizirajući ovaj svijet kao raj“.

upravo suprotno. Podvrgavanje izvođačkoj praksi utemeljenoj na iskustvima fizičke realnosti samo je učvrstilo osjećaj stalnog izvođenja, a jedini spoznatljivi rezultat bio je osjećaj da sam prekinuo sa svojim dotadašnjim, redateljskim, načinom razmišljanja o izvedbi kao konačnom skupu sastavljenom od ograničenog prostora i vremena izvedbe, kao i dramaturških postupaka koji te elemente usmjeravaju, održavaju i manipuliraju.

Evans-Wentz naziva *chod* praksu „mističnom dramom, izvođenom od jednoga ljudskog izvođača – glumca, potpomognutu brojnim duhovnim bićima, vizualiziranu, ili zamišljenu, kao osobnost prisutnu kao odgovor na magične invokacije (Evans-Wentz 1935: 280). U praksi se vizualizacije upotrebljavaju za predočavanje nestalnosti bilo kakve realnosti, pa tako i naše fizičke realnosti. U praksi i obredima Shingona redovnici se često podvrgavaju vizualizacijama kojima sami sebe predočavaju kao kraljeve, nadnaravna bića ili prosvjetljene, a sve kako bi spoznali da je bilo kakav identitet konstrukcija.<sup>61</sup> Upotrebljavajući tehniku vizualne meditacije praktikant kreira zamišljene figure, osobnosti, koje ponekad ne može razlučiti od materijalnog, fizičkog bića. Ova vizualna meditacija vodi do realizacije kako je i materijalni, fizički svijet ništa više nego emanacija uma. George piše kako *chod* kreira kazališnu iluziju i onda prodire iza nje u Prazninu, a Lama koji provodi *chod* „simultano je redatelj, koreograf, performer i gledatelj“. Lama se godinama priprema za Chod, mora memorizirati cijeli ritual, uključujući plesne korake, mantre, ritam bubnjanja kao i načine upotrebe simboličnih objekata. U klimaksu Lama probada sebe kako bi shvatio svoju žudnju za osjetilnom egzistencijom, za separatnom individualnom egzistencijom koja kreira fizičko tijelo“ (George 1999: 132,133). U hramu Muryokin na planini Koya san, inauguriran sam u inicijalne *shingon* obrede vizualizacija kao što je obred vatre, a nakon toga i u *chod* postupak vizualizacije sebe kao vrhunarnog bića. Voditelj samostana, redovnik prof. Habukawa Shodō nakon obreda pita me sjećam li se tko sam bio prije i tko ću biti poslije. Profesor sa svoje ruke skida narukvicu, budističku brojalicu, i predaje je meni kao poklon, uz riječi „Gdje je sada Leo Katunarić“? George, navodeći Bernhama, piše još o *chod praksi* kako „spajanje s (proizvedenim) božanstvom postaje izvedba, ali bez samo-svijesti, jer više on nije svoj ego nego božanstvo, a drama mu pomaže transcendentirati svoj ego. Čineći to slobodan je odbaciti rekvizite i ograničenja simbola i rituala u iskustvu nediskriminativne praznine<sup>62</sup> (George 1999: 132,133). Budistička brojlica, *mala*, koja je po funkciji i obliku slična kršćanskim

---

<sup>61</sup> Praktikant vizualizira ovaj svijet kao raj ne zato što je ovaj svijet zaista raj nego zato što, ako je moguće vizualizirati ovaj svijet kao raj, onda ne postoje ni ovaj svijet ni raj.

<sup>62</sup> (undifferentiated void)

molitvenim kronicama, pandan je bazi podataka jer akumulira molitve i brojanja, a u drugom dijelu kognitivnog sklopa koji čini s umom meditanta pohranjuje slike izvedbe u nelinearnom nizu, evidentirajući vizualizacije i brojeve molitvi koji su tako suprotstavljeni gradnji svakodnevnih naracija. Ono što je pohranjeno u *mali* može se prizvati u svakom trenutku natrag prikazivanjem, čime se poništava sigurnost fizičke realnosti kao jedine realnosti. Proces identifikacije koji proizlazi iz interakcije s drugima, Ubersfeld uspoređuje s „fundamentalnom teatralizacijom“, za razliku od teatralizacije karaktera koja se postiže „tekstualizacijom, teatraliziranim govorom, teatraliziranom maskom (otprije kodirani karakter kao imenima u *commedie dell'arte*, povijesni karakter koji se teatralizira jedinstvenom referencom, karakter koji preuzima posuđeni identitet za koji gledatelj zna...) ili konkretnom kazališnom maskom (antičko kazalište, japansko tradicionalno kazalište...)“ (Ubersfeld 1999: 92, 93).

Cijeli događaj s prof. Shodo dijelim digitalnom mrežom, prihvaćajući to da umjetnička izvedba započeta još u Zagrebu, kao umjetnička radionica pri festivalu MaxArFest, nije nikada završila. Ponovno aktivirana digitalna *Proročišta* uvjeravaju me kako je budistička brojilica profesora Shodaa zalog u kojem je materijaliziran cijeli dosadašnji put Mrežnog Junaka. *Proročišta* smatraju da sve što mi se događa u svakodnevici potvrđuje kako je ta svakodnevica odavno teatralizirana i ujedinjena na nekoj razini s izvedbenim digitalnim sučeljem, a dokaz za to su posljedice i tragovi mojih izvedbi koje za posljedice imaju očuđenje viškom, kao što se dogodilo sa zalogom koji mi je dao Shodo. Takav materijalni predmet kojim se uzrokuje izvedbena aktivnost u različitim realnostima budistička praksa naziva *boon*. Kako je svaka moja gesta, nastavljaju *Proročišta*, kreativna intervencija koja proizvodi čvorišta i dovodi u pitanje centraliziranu strukturu, tako još jednom potvrđujem kako sam Junak *Web 2.0* ere, pravi *Junak2*. *Boon* moram donijeti natrag na jugoistok Europe, upućuju *Proročišta*, kao blagoslov zajednici i nastaviti odvijanje umjetničke izvedbe *Mapa za izgubiti sebe*. Campbell piše o tome kako „avantura junaka normalno slijedi obrazac... odvajanje od svijeta, ulazak u neki izvor moći, povratak obogaćenog života. Cijeli je Istok blagoslovljen *boonom*, dobrobiti koju je donio Gautama Buddha (...) jednako kao što je to Zapad Mojsijevim *Desetoknjižjem*“ (Campbell 2004: 33). Digitaliziram *boon* pretvarajući ga iz fizičkog objekta u digitalnu informaciju, a tu informaciju pohranjujem u bazu podataka kao popis objekata te je distribuiram digitalnom mrežom. Fizičku brojilicu, materijalni *boon* spaljujem vatrom u obredu *shingon* budističke prakse.



Izvođač umjetničke izvedbe u digitalnoj realnosti ne može sebe izgubiti u objektu jer zbog kontinuiranih preobražaja ne može nikako završiti izvedbu. Katarza koja bi razriješila nagomilane osjećaje i, makar privremeno, zaustavila izvedbu smirujući izvođačko tijelo u oblik objekta (primjerice, povratak u tekstualni predložak koji iščekuje sljedeću izvedbu) u digitalnoj kulturi nije moguća jer strojna logika zahtijeva stalnu redistribuciju energije, obnavljanje izvedbe. Slično primjećuje Lyotard pišući o Duchampu:

„Performer je kompleksni transformer, baterija metamorfoznih strojeva. Nema umjetnosti zato što nema objekata. Postoje samo transformacije, redistribucije energije. Svijet je mnoštvo aparatusa koji transformiraju jedinice energije jedne u druge. Kako Duchamp transformer ne želi ponavljati iste efekte tako on mora biti mnogi od tih aparatusa i mora metamorfozirati sebe kontinuirano.“ (Lyotard 1990: 36).

#### 5.4. Proračunate pogreške – Zagreb 2009.

Komunikacija s Proročistima i drugim sudionicima prethodnih izvedbi nastavlja se isključivo putem digitalnih mreža, a i nakon što sam se u drugoj polovici 2009. vratio iz Japana u Zagreb. Na digitalnoj mreži, u privremenoj digitalnoj zajednici, objavljujem reizvedbu (engl. re-enactement) projekta *Mapa za izgubiti sebe*, iako projekt pod tim imenom nije nikada izveden. Status tog projekta mogao bi se opisati kao konstruirani privremeni nestabilni medij koji održavaju tragovi komunikacija na digitalnoj mreži, svi prethodni projekti tematski i izvođački povezani s njim, kao i moja izvođačka osobnost. Moja je namjera da kontinuiranim odbacivanjem viška koji se pojavljuje u teatralizaciji stvarnosti omogućim pojavljivanje jasne umjetničko-izvedbene forme pa tako *Proročišta* pozivam da sudjeluju kao mrežna dramska zajednica koja se tek mora izboriti za svoj status u projektu. Provodim otprije ispitane elemente dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, koji bi trebali osigurati razvoj dramske situacije koja oscilira između digitalne i fizičke realnosti i oslanja se na slučaj. Prvi takav element jest *samoukidanje* koje se sada provodi kao dramaturški proces. Dakle, umjetničku izvedbu koja je konsenzusom završila u digitalnom okruženju kao videoperformans prepušten digitalnoj mreži obnavljam sada metodom proračunate pogreške, projektom koji, da bi zaživio, mora prvo propasti. Kako piše Astrid Peterle,

„produktivni potencijal proračunatog neuspjeha izraz je refleksivne metode obnavljanja ili rekonstruiranja umjetničkih izvedbi“ te kao primjer navodi slovenskog umjetnika Janeza Janšu

koji ističe kako preferira „termin rekonstrukcija u odnosu na obnovu, budući da je povezan s činjenicom da je povijest kao takva uvijek nešto konstruirano“ (Peterle 2009: 109).

„Rekonstruiram“ projekt *Mapa za izgubiti sebe*, koji zapravo nikada prije nije bio izveden kao takav, kreirajući sasvim novi umjetnički rad u fizičkoj realnosti. Taj projekt, *Agrokorizam / Manifest zaborava*, produkcijski i istraživački provodi KadeleGrupa, dok sam ja u ulozi redatelja i dramaturga, a u drugom dijelu i izvođača. Sve te moje funkcije sada su manifestacija nevidljive stvarnosti, traga koji zasjenjuje površinu ove izvedbe jer sve uloge provodim ne kao privatna osoba nego kao, u Japanu konačno formirani, *Junak2.0*.

#### 5.4.1. Agrokorizam

U listopadu 2009. KadeleGrupa realizira projekt *Agrokorizam / Manifest zaborava*, čiji se prvi dio izvodi na zagrebačkome gradskom stadionu Maksimir, a drugi dio u podzemnoj garaži na Kvaternikovu trgu u Zagrebu, u sklopu festivala *MaxArtFest*. Inzistiram na tome da se radi o preciznoj rekonstrukciji projekta *Mapa za izgubiti sebe*, iako, kako sam već gore pisao, takav projekt nije dosad izveden, već se pod tim naslovom nazivnikom krije konglomerat memorija, fragmenata tekstualno i vizualno ispisanih želja da se projekt pod takvim naslovom realizira. Umjetnička izvedba konstituira se iz takve želje, a to možemo usporediti s onim što pišu Deleuze i Guattari o nastanku novih *rizoma*: „Koordinate nisu određene teorijskim analizama koje podrazumijevaju *univerzale*, nego pragmatikom koja sastavlja množine ili agregate intenziteta“ (Deleuze i Guattari 1987: 15). Ja, *Junak2.0*, izvodim uživo dramaturgiju kao izvedbenu situaciju tako da miješam tekstove s izvođenjem uživo i s aktivnostima na digitalnoj mreži, kao i produkcijom i režijom. Započinjem izvedbu izvedbom proračunate pogreške jer je, kako piše Peterle, „obnova uvijek promašena izvedba, uvijek neuspjeh, ali ako uključuju refleksiju o vladajućim diskursima i kontekstu povijesne predstave kao i one o suvremenom kontekstu ponovne izvedbe, njihov neuspjeh u sebi nosi učinkovit potencijal“ (Peterle 2009: 2). Upravi zagrebačkoga gradskog stadiona šaljem pismeni prijedlog za suradnju na projektu koji opisujem kao *povijesno-nogometni spektakl o konstruiranim identitetima onih koji su preživjeli samoubojstva*. Konkretno se predlaže da u poluvremenu nogometne utakmice sa sredine nogometnog terena prema nebu ispustimo helijem napuhnutu gumenu instalaciju – repliku spomenika u logoru Jasenovac, autora

Bogdana Bogdanovića, *Kameni cvijet*. Cvijet bi se polagano uzdizao sa sredine terena u nebo, u početku u tišini, a nakon što dosegne visinu od desetak metara uključio bi se kakofoničan zvuk, mješavina himni svih zemalja nastalih nakon raspada Jugoslavije. Na stadionskom videozidu vidljiv bi bio računalni ekran na kojem bi se izmjenjivale poruke i reakcije prisutnih u publici, koje bi oni mogli slati putem svojih pametnih telefona. Uprava stadiona, očekivano, odbija projekt – tehnikom ignoriranja. Istovremeno i digitalna mrežna zajednica, *Proročišta*, izražava negodovanje jer smatra kako se ne radi o obnovi projekta *Mapa za izgubiti sebe*, već sasvim novom projektu, a time je i njihova moguća uloga drukčija. *Proročištima* šaljem jasnu poruku kako se radi o preciznoj rekonstrukciji projekta za što jamčim ja, Junak2.0, i nastavljam kako se projekt može nastaviti i bez njih ako se ne slažu s mojim tvrdnjama. Radilo se, naravno, o svojevrsnoj emulaciji antiumjetničkog postupka, gdje se odvija preslagivanje baze podataka u novonastalim okolnostima i uspostavljanje nadmetanja oko kontrole izvedbe, što ovdje provodi Junak2.0, dramski lik koji je jednakopravan dramskom liku *Proročišta*. Drugim riječima, kako su Proročišta konstruirani lik bez individualnog identiteta ili potvrde izvornog identiteta izvođača koji svojom komunikacijom konstruiraju taj lik, tako je sada i Junak2.0 konstrukt, onaj koji se stalno transformira i koji je napustio bilo kakvu vezu sa svojim ljudskim nositeljem.

Upravi stadiona pišem novi prijedlog naslovljen *Hodočašće-Eutanazija-Akcija Stadion*, ali pod istim imenom skupine i produkcije (KadeleGrupa i MaxArtFest) koje sam navodio u prethodnom, odbijenom, prijedlogu. Tražim jednodnevnu upotrebu terena i gledališta zagrebačkog stadiona Maksimir kako bi snimali glazbeni spot popularne glazbe, a „koji bi bio presjek svih dostignuća suvremene kulture u našoj zemlji“. Ovaj je prijedlog uprava stadiona odmah prihvatila i KadeleGrupi je odobreno korištenje praznog stadiona na jedan dan, bez ikakvih uvjeta. Nakon dramaturških postupaka namjerne pogreške, nastavljam s konstrukcijom umjetničke izvedbe uživo, s izvođačima i publikom uživo na nogometnom terenu stadiona. Ta umjetnička izvedba nema formu dramske situacije nego radije konstruira svoje pojavnosti posizanjem u memorije u kojima su pohranjene sve stadionske izvedbe, od sportskih i glazbenih spektakala, preko omladinskih sletova ili političkih skupova do onih stadionskih događanja koja su bila mjesta sabiranja, prebrojavanja i upućivanja na daljnje obrade skupina nepoćudnih građana. Digitalna tehnologija omogućuje uvid u takve baze podataka brzinom koja je dovoljna da započne dramsku situaciju kao vizualnu atrakciju koja se, umjesto razvoja, pomiče i urušava pod pritiskom nailaska nove atrakcije. Korijen takve umjetničke izvedbe možemo pronaći kod Mejerholjdova scenografa i velikoga

filmskog inovatora Sergeja Ejzenštejna, koji revolucionira film montažom kao *montažom atrakcija* i koji kaže kako je ono što trebamo „znanost a ne umjetnost, proizvodnja a ne kreacija, umjesto kreacije konstruiramo od gotovih dijelova, kao stroj“ (Dixon 2007: 66). Umjetnička izvedba *Agrokorizam / Manifest zaborava* na stadionu, odvijala se cijeli dan, bez nekoga posebnog početka ili kraja, u obliku izvedbenih fragmenata koji bi se pretvarali u izvedbenu situaciju poticajima memorija i tragova, u skladu s videomaterijalom koji bi se izvođačima pokazivao na prijenosnom računalu ili ekranu pametnog telefona. Videomaterijal u realnom se vremenu „skidao“ sa servera digitalne mreže i njezinih ogromnih baza podataka te se prezentirao u poznatoj formi, obrascu koji je bio prihvatljiv ekranu. To je poticalo izvođače da imitiraju kôdove izvedbi koje poznaju otprije. Cilj projekta bio je postizanje neke vrste *paganske vizije* u praksi, a prema Lyotardovu pojmu kojim opisuje stanje u kojem nitko ne uspijeva biti prvi narator, biti izvorom čak i svoje vlastite priče (Hutcheon 1999: 129).

Umjetnička izvedba odvijala se na praznome nogometnom terenu i praznom gledalištu stadiona Maksimir u Zagrebu, a trajala je oko deset sati. Dijelovi izvedbe prenošeni su izravno digitalnom mrežom, a dijelovi su snimani kao videoperformans i poslije upotrebljavani u nastavku izvedbi. Izvođači su bili volonteri, učenici i studenti, profesionalni plesači, performer i glumci, fotoreporter tabloida, vizualni i multimedijalni umjetnici i drugi. U samoj izvedbi izvođači imaju međusobno različite informacije o sadržaju i formi projekta. Jedni misle da sudjeluju u snimanju glazbenog videospota, a drugi da se radi o probi za kazališnu predstavu za publiku na internetu. Tako se istovremeno odvija više umjetničkih izvedbi, koje se aktiviraju predočenjem vizualnog materijala s digitalne mreže jednoj po jednoj skupini. Snimatelji, s videokamerama i fotoaparatom, prilaze određenoj skupini izvođača i simuliraju koreografiju  *paparazzo* fotografa pretvarajući tako izvedbu u poligon za svoju fotoseansu. Izvođačke skupine prihvaćaju dramaturšku sekvencu; veća atrakcija – veća šansa za privlačenje pozornosti, te nastoje izvedbom domamiti snimatelje k sebi. Osim toga, izvođači izvode za kameru, na način da predaju svoj identitet anonimnoj publici, o čemu piše Fried kao o slici koju kamera kreira kao prijenosnu i predaje na upravljanje nevidljivoj publici (Fried 1998: 93). Hijerarhija kamera proizvodi i hijerarhiju dramaturgije, ponašanje izvođača ispred profesionalne kamere za snimanje glazbenih spotova nije jednako kao ponašanje koje se izvodi ispred reporterske kamere za snimanje vijesti ili kamere privatnoga pametnog telefona. Kamera je izvođač i dramaturg, bez obzira na to što ne može funkcionirati bez operatera (koji već odavno ne mora biti samo fizički prisutan čovjek, snimatelj koji operira uživo, nego se

kamera može manipulirati daljinski, biti u zraku na dronu, može se uključivati po prethodno izrađenu programu poput sigurnosnih kamera i sl.).

Druga povezujuća sila ove izvedbe jest informacija kako izvođače promatra publika na digitalnim mrežama u realnom vremenu i kako ta publika reagira pohvalama za određene izvođače i ima pravo predlagati što bi se dalje trebalo izvoditi. Izvođači su i pripadnici nove generacije korisnika digitalne tehnologije te imaju i jasan izvođački odnos prema sveprisutnoj virtualnoj kameri koja dominira videoigrama, koje Ryan navodi kao ovisne o računalu kao svojoj materijalnoj podršci (Ryan 2004: 182). Prevoditelj zahtjeva publike sam ja, Junak2.0 (koji je za većinu sudionika u ulozi redatelja i producenta projekta). Hodajući između skupina izvođača dajem upute prema „sugestijama publike<sup>63</sup>“, što onda izvođači prevode u izvedbu tijelom, gestom, glasom i dr., izvedbu koja je istovremeno fizički tjelesna i istovremeno bestjelesna, za kameru. Tako nastaju izvedbe: *konclogor na stadionu, narodno kolo agrokolo-kolo, modna revija neudanih manekenki, susret s drugim / obožavanje, susret s drugim / žrtvovanje, susret s drugim / kanibalizam, doček zadnje štafete mladosti, rat je započeo na ovom stadionu, ratničko kolo, dajte nam oružje i sl.*

Treći povezujući element svih tih mikroumjetničkih izvedbi i fragmenata (od kojih su se neke odvijale i desetke metara daleko od drugih) bila je programirana subverzija, materijalizacija mrežnoga hakera, Drugog, kojeg je predstavljao izvođač odjeven u kostim astronauta. Njega su sami izvođači nazvali „Svemirac,“ onaj koji nije odavde. Svemirac je objekt kojemu se jedni izvođači dive, obožavaju ga, a drugi ga fizički ograničavaju, muče, ubijaju i pojedju u ekstatičnom ritualu izvedenom na sredini nogometnog terena. U dramskoj situaciji koja se gradi započinjanjem pa urušavanjem započetog, vizualnim atrakcijama koje deriviraju iz mrežno pohranjenih podataka o stadionskim izvedbama, akcijskom impulsu koji dolazi iz projekcija baza podataka, odnosu prema Drugome koji svojim fizičkim prisustvom izaziva poželjne i nepoželjne reakcije, slučajnosti kao osnovi radnje, neprestanom izmjenjivanju uloge izvođača i gledatelja, dominantna *aktantska sila* postaje prisutnost i aktivnost *kamere*. Kretanje kamere omeđuje izvedbeni prostor jukstapozicijom kontrole, kao što piše Friedberg o sigurnosnim kamerama u trgovačkim centrima koje omeđuju kupce u situaciju zatvorenika (Friedberg 2002: 446). Izvođači zbog prisutnosti kamere trenutačno mijenjaju poziciju iz privatnog u javno i automatski alterniraju stanje svoje svakodnevice umjetničkom izvedbom. To čine spontanijim izvršavanjem prethodno memoriranih

---

<sup>63</sup> Te 2009. dvosmjerna komunikacija digitalnih zajednica izvan internetske mreže bila je tehnički komplicirana pa je prenošenje i tumačenje poruka još uvijek shvaćano kao ekskluzivno tajno znanje posvećenika.

sekvenci, obrazaca ponašanja, gesta kojima javno izražavaju identifikaciju s kolektivnim kôdovima. To mogu biti situacije snimanja videospota za popularnu pjesmu, navijanje na nogometnoj utakmici, narodni ples, ali ako su namjerno provocirane od dramaturga i redatelja i hibridne, gotovo neprimjerene situacije poput ratnih igara, slaganja mrtvih tijela na hrpu, žderanja Svemirca, korištenja oznaka na terenu stadiona kao ograda *konclogora* i sl. Kamera i fotoreporter koji njome upravlja izvode svoje sekvence, primjerice teatralno parodiranje izvođačkog obrasca fotoreportera koji snima slavne osobe na crvenom tepihu. Dolazi do međusobne interakcije izvođača i takve, teatralizirane koreografije kamere, viška, postslika odsutne kamere (koja je prešla na drugu lokaciju) koje produciraju umjetničku izvedbu izvođača – žudnju da se kamera vrati njima. Samo prisustvo kamera ili opreme za montažu u izvedbenom prostoru utječe na to kako izvođač izvodi, piše Gieseckam, zato što ohrabruju razvoj projekta u pravcu medijske interakcije, stvaranja stanja intermedijalnoga kazališta, „a izvoditi u intermedijalnom teatru slično je zahtijevanju različitih zahtjeva od izvođača, zato što oni mogu mijenjati u jednoj izvedbi između rada s raznim realnim i virtualnim izvedbama i postavkama“, a iako je u takvom kazalištu publika prisutna uživo „zahtjevi prema izvođaču su često bliži onima koji se postavljaju pred izvođače u filmu“ (Gieseckam 2007: 15). Iskorak iz kazališnog osjećaja izvedbe uživo postignut je u ovom projektu nastavkom izvedbe u digitalnom sučelju, s namjerom potpunog brisanja granice između izvođača i publike.

#### 5.4.2. Manifest zaborava

*Manifest zaborava* naziv je drugog dijela umjetničke izvedbe započete projektom *Agrokorizam* na stadionu Maksimir u Zagrebu. *Manifest zaborava* izveden je u prostoru podzemne garaže na Kvaternikovu trgu u Zagrebu, privremeno pretvorenim u izložbeno-izvedbeni prostor za potrebe festivala suvremene umjetnosti MaxArtFest 2009. Truplo Svemirca, Drugog iz umjetničke izvedbe na stadionu, koji je ritualno ubijen na nogometnom terenu, sada je položeno na odar/žrtvenik. Žrtvenik je kvadratnog oblika, bijele boje, a stranica okrenuta prema publici veliki je *televizijski/LCD monitor*. Na monitoru se prikazuje mrežna ratna videoigra koja se odvija u realnom vremenu (*Doom*<sup>64</sup>). Na drugome monitoru, postavljenom iznad žrtvenika, prikazuje se

---

<sup>64</sup> *Doom*, jedna od prvih računalnih igara u stilu pucača u prvom licu (eng. first person shooter), pokrenuta je 1993. a skoro od samog početka podržavala je i mrežni način igranja.

„izravan prijenos“ sa stadiona Maksimir gdje se odvija prethodno opisan umjetnička izvedba *Agrokorizam*, tj. ritualno ubijanje i žrtvovanje Svemirca/Drugog. Za žrtvenikom, kao za obiteljskim kuhinjskim stolom, sjede tri izvođača, predstavnici disfunkcionalne jugoistočne europske obitelji; pedesetogodišnjak odjeven kao *Titov pionir*, petogodišnjak usredotočen na igranje videoigre kontrolerom konzole (njegovo igranje može se pratiti uživo na monitoru) i žena neodređenih godina, odjevena u raskošnu bijelu vjenčanicu, ali vidljivo razmazane šminke na licu. Dijete igra ratnu videoigru naslijepo jer ne vidi monitor ni odvijanje igre na njemu. Umjesto toga, dijete gleda u publiku, koja je prisutna uživo i okupljena ispred žrtvenika, te pokušava napredovati u igri orijentirajući se prema reakcijama te iste publike (koja vidi monitor s igrom uživo ispred sebe). Žena u raskošnoj vjenčnici prosvjeduje histeričnim radnjama zbog upropaštena, nikada realizirana vjenčanja i priborom za jelo bijesno zasijeca u Svemirca, tj. truplo u astronautskom odijelu koje je ponuđeno kao hrana na stolu ispred njih. Žena vadi organe te ih poslužuje kao gozbu (organi i krv životinjskog su podrijetla). Titov pionir jede ponuđene organe i pije krv Drugoga koju mu žena poslužuje. Posluživanje krvi i organa, jedenje, kao i igranje videoigre odvija se sve brže i brže, sve dok se ne dostigne koreografirani ritam histerije. Publika koje je prisutna uživo u poziciji je razdvojene identifikacije između izravna prijenosa sa stadiona, performerske akcije izvođača uživo i izvedbe računalne ratne igre. Mrežna platforma za igranje i promatranje tuđeg igranja računalnih igara, Twitch, o kojoj sam pisao prije, može se prebaciti u tzv. *Kazališni način*, a u kojem korisnik može gledati odvijanje tuđe računalne igre u realnom vremenu i istovremeno promatrati na *ekranu u ekranu* igrača kako igra tu igru u realnom vremenu, a i putem komunikacijskoga tekstualnog ili glasovnog kanala komentirati igru ili izravno razgovarati s igračem. Nietzli slične inicijative na digitalnoj mreži u kojima gledatelj komentira igru igrača, ali i igru karaktera kojima upravlja računalo ili izvedbu samog računala naziva „krajnje samo-referencijalnim žanrom koji ima za cilj izlaganje performativne prirode videoigara (Ripple 2015: 594 od 692). Publika takva sučelja može primjerice nadoknaditi propušteni dio izvedbe s pomoću pristupa tehnološki održavanoj memoriji, što može učiniti čak i za vrijeme praćenja igre u realnom vremenu, dakle biti prisutna u dva različita vremena iste izvedbe istovremeno. Publika na umjetničkoj izvedbi *Manifest zaborava* prihvaća ponudu da se uključi u izvedbu vlastitim komentarima digitalnom komunikacijom. Takvi tekstualni komentari odmah su vidljivi na ekranu, unutar računalne igre koja se odvija u realnom vremenu, postaju dijelom izvedbe. Da bi pristupili igri, gledatelj ili gledateljica moraju proći kroz simboličnu inicijaciju i postati dijelom izvedbenog

sklopa, tj. predstavljati se avatarom igrača Djeteta (jer je to jedini služeni pristup sustavu igre). Kako su komentari takvih gledatelja/gledateljica, koji su sada dio kolektivnog identiteta avatara u igri, često nevezani za sam tijek igre, tako igračima igre *Doom* prisutnima na mreži otkrivaju kako se i oni sami nalaze u nekoj izvedbenoj, umjetničko-izvedbenoj situaciji iako to nisu tražili ili odobrili. Publika prisutna uživo na ekranu igre *Doom* vidi i sebe, i igrača igre koji je uživo prisutan u performansu, ali i avatare drugih igrača igre *Doom*, te shvaća da je u ekranskom igračem prostoru prisutno još igrača/avatara, koji računalnu igru igraju uživo, tj. da je to izravan prijenos mrežne igre, s drugim avatarima drugih igrača koji pristupaju sa svojih konzola fizički smještenih na različitim stranama svijeta i u različitim vremenskim zonama. Neki od prisutnih u sučelju igre jesu i predstavnici digitalnih *Proročišta*, konstituenta *Mape za izgubiti sebe*, ali većina prisutnih igrača nije uopće svjesna da mrežnim igranjem tvori umjetničku izvedbu i da tako sebe identificira kao izvođače. Pripadnici digitalne mrežne zajednice sudjelovanju u umjetničkoj izvedbi pristupaju dobrovoljno. Pristupajući umjetničkoj izvedbi putem digitalne tehnologije oni zadobivaju neka posebna svojstva, mogućnost dvosmjerne komunikacije, trenutnog utjecaja na događanja u sučelju, organiziranje u zajednice i sl. Isto tako, takvi korisnici mogu, kao što sam već prije napomenuo, privremeno odstupiti od digitalnog sučelja, trajno i bez posljedica po sebe napustiti sučelje, promijeniti svojeg predstavnika ili samo neka od njegovih svojstava i sl. Ono što su korisnici i sudionici u umjetničkoj izvedbi *Mapa za izgubiti sebe* previdjeli jest njihovo trajno upisivanje u baze podataka, što se događa samom činjenicom njihova pristupa digitalnoj realnosti. Kada su pozvani sudjelovati kao igrači ratne računalne igre u projektu *Manifest zaborava*, oni su zapravo zarobljeni u kontroliranom prostoru umjetničke izvedbe, predstavljeni su publici prisutnoj uživo kao izvođači, a sve njihove radnje i komentari bili su vidljivi na ekranu i tako se automatski pretvarali u izvedbeni čin. Oni za tako nešto nisu dali pristanak niti su imali saznanja kako na takav način sudjeluju u umjetničkoj izvedbi, a ipak je umjetnička izvedba funkcionirala kao takva. Dakle, bez obzira na to što sudionici digitalne umjetničke izvedbe mogu u svakom trenutku napustiti umjetničku izvedbu, to ne znači da i dalje nisu u njoj prisutni, i to ne samo kao memorija njihova dosadašnjeg djelovanja, nego i kao aktivna djelatna sila, funkcija, koja dalje utječe na razvoj radnje. Primjerice, digitalna *Proročišta*, jednom uspostavljena dramska funkcija, nastavila bi postojati i bez osobnog prisustva nekog od sudionika jer je to kolektivni identitet koji djeluje logikom košnice. Postojanje *Proročišta* očituje se akcijom u kojoj *Proročišta* sudjeluju a da na tu akciju uopće ne utječe sastav *Proročišta*, primjerice je li to jedan korisnik koji se predstavlja kao netko drugi, kao



više osobnosti, ili je to velik broj korisnika koji se stalno izmjenjuju u hijerarhiji prisutnosti. Drugim riječima, sve dok radnja stvara privid entiteta, dok se odvija predstavljanje u bilo kojem sučelju, dramska situacija može to koristiti kako bi se razvijala.

Umjetnička izvedba *Manifest zaborava* dokazala je mogućnost funkcionalne digitalne umjetničke izvedbe i u uvjetima kada su izvođači samo funkcije koje se nadodaju korisnicima sučelja. Korisnici sučelja ovdje su bili deseci aktivnih igrača računalne igre *Doom*, koja je digitalnom mrežom stvoreno privremeno jedinstveno sučelje za ratnu igru pucanja na druge igrače predstavljene avatarima ili na igrače koje generira i održava računalo. Korisnici su igri koja se prikazuje kao integralni dio umjetničke izvedbe *Manifest zaborava* pristupali po uobičajenom obrascu igranja mrežnih računalnih igara, dakle neinformirani i nesvjesni kako su istovremeno i sudionici u umjetničkoj izvedbi. Aktivnost igrača računalne igre izravno utječe na situaciju umjetničke izvedbe, naime, izvođačica u raskošnoj vjenčanici tijelom reagira na svaki pucanj i pogodak koji se prikazuje na TV monitoru igre i tako ubrzava ritam svoje radnje, sjećenje unutarnjih organa astronauta i posluživanje krvavih komada drugim sudionicima. Dakle, korisnici sučelja (igrači mrežne računalne igre) izvođači su u umjetničkoj izvedbi gdje su predstavljeni svojim igračkim nadimcima i svojim akcijama, a njihova radnja izravno utječe na odvijanje izvedbe. Takvo formiranje funkcionalne izvedbene mreže nasumičnim tragovima ili slučajnim izvođačima praksa je poznata iz različitih umjetničkih razdoblja, a osobito konceptualne umjetnosti jugoistočne Europe, primjerice iz projekta suvremenog umjetnika Brace Dimitrijevića. Dimitrijević 1969. kreira umjetnički kolektiv *Penzioner Tihomir Simčić* akcijom izvedenom u Zagrebu. Umjetničko djelo objavljeno je kao privremeni nestabilni objekt izrađen od akcija koje su stvorile izvedbenu mrežu. Izvedbena mreža sastojala se od slučajnog umjetničkog čina, fiktivne ili virtualne umjetničke skupine (usp. Marjanić 2014: 158) i izvođača umjetničkog čina koji nije znao da je izvođač. Dimitrijević sam opisuje akciju: „... u haustoru jedne zgrade u Ilici čekao sam iza vrata s pločom mokre gline. Prvi čovjek koji je pokušao otvoriti vrata ostavio je otisak kvake u glini. Zamolio sam ga da potpiše taj rad. Čovjek se zvao Tihomir Simčić.“ (Marjanić 2013). U izvedbenoj paradigmi digitalne kulture, *Tihomira Simčića* označava se kao autora samim tim što postoji osoba s takvim imenom, komad gline i kvaka, namjera. Prisutnost medija, makar to bio posve prizemljeni medij kao glina, inicira izvedbenu sekvencu umjetničkog autorstva, slično kao što je prisutnost kamere obvezivala izvođače na stadionu, u projektu *Agrokorizam* na osobit način izvođenja. Važan element ove akcije odražava se i na buduću dramaturgiju digitalne umjetničke

izvedbe. Naime, Dimitrijević kao da predviđa buduće procese i praksu izvedbe u digitalnom sučelju pa proglašava, kako piše Marjanić, da „svatko tko svjesno ili nesvjesno bilo gdje izazove neku vizualnu promjenu tim činom, postaje član fiktivne grupe Penzioner Tihomir Simčić“ (Marjanić 2014: 158). Otisak u glini naknadno je otisnut i u digitalnom sučelju kao trag. Takav naknadni, digitalni otisak jest nestabilni medij, privremeni objekt, evidentiran u bazama podataka, koji više ne posjeduje izvornost ili autonomiju samostalnog umjetničkog djela. Mogućnost promjene statusa takva objekta slučajnim odabirom izvedbene sekvence, pa čak i autorstva ili publike, otkriva kako cijelo to sučelje ima jasan izvedbeni potencijal.

### 5.5. Mapa za izgubiti sebe – ponovno

Digitalna mrežna zajednica otprije poznata kao *Proročišta* pokušava povratiti barem dio kontrole nad umjetničkom izvedbom. Kako njihova mrežna komunikacija više nema izravan utjecaj na ponašanje Junaka2.0, tako pokušavaju zauzeti novu poziciju koja bi im omogućila jasnu ulogu u izvedbi. Umjesto da se bore za realizaciju svojih sugestija u izvedbenoj realnosti, koja je za njih, kao digitalne likove, fizička realnost u kojoj operira Junak2.0, *Proročišta* poduzimaju niz dramaturških akcija koje ih legitimiraju kao kreativne pokretače. Drugim riječima, *Proročišta* kreiraju novo izvedbeno sučelje kreativnim intervencijama u digitalnoj mreži i tako uspostavljaju antagonizam s Junakom2.0 što dovodi do stvaranja određene izvedbene hijerarhije, a u kojoj oni imaju legitimno mjesto. Prvo, *Proročišta* se legitimiraju kao *aparatus*, ono što uopće omogućuje Junaka2.0 u ovom izvedbenom obliku. Digitalna zajednica nije samo dramski lik u ovoj izvedbi, niti je (samo) dramaturg ili redatelj, ona je prije svega tehnologija u kojoj se Junak2.0 ogleda i izvan kojeg ogledanja ne postoji kao takav. Pavis u opisivanju dramskog junaka piše kako je „junak onaj kojega publika odredi kao takvog“ (Pavis 2004: 152), a *Proročišta* Junaku2.0 doista izgledaju kao njegovi održavatelji, kao njegova publika koja ga, sasvim u skladu s paradigmom digitalnog doba, i kreira. Jednom kada je promjena izvršena, kada je primjerice kreiran Junak2.0 aparatom mrežne zajednice i digitalnog sučelja, ni on više ne može prestati postojati sve dok postoji baza podataka u kojoj je pohranjena informacija o njemu i njegovim akcijama. Na ovaj način uspostavlja se međusobno, iako prisilno, povjerenje sudionika u umjetničkoj izvedbi, a na način *peer to peer mreže* (slobodni prijevod: svaki sa svakim). Mreža se temelji na međusobnom povjerenju, nepostojanju središnje administracije, ali i povremenom delegiranju dijela vlastita identiteta

korisnika nekom čvorištu mreže koji tako privremeno zauzima svojstvo administratora – koordinatora. Manovich piše o reprezentacijskom aparatusu koji nastoji „zarobiti, zatvoriti subjekt”, što povezuje sa „zapadnom umjetničkom tradicijom ‘hvatanja tijela’” koje mora biti mirno da bi se promatralo” ili kako John Berger naziva Albertijev prozor/mrežu za određivanje perspektive: „to je sef u zidu, sef u kojemu je vidljivo deponirano“ (Manovich 2002: 106,107). Junak2.0 jest umjetničko djelo kao cjelina, a ne samo uloga u drami. On je više aparat nego organizirani dramski lik, u smislu u kojem Lyotard definira strojeve kao zamku ili klopku za sile koje su snažnije od nje: „aparatura koja nam dopušta izokrenuti relacije moći (...) nije ni oruđe ni oružje nego artefakt/umjetnost (engl. artifice), koja jest i koja nije sparena s prirodom (...) ona izvodi trik s tim snagama (prirode), bivajući sama manje snažnom nego što su one i proizvođači kao realnost ovu monstruoznost: da manje snažno mora biti snažnije od onoga što je snažnije“ (Lyotard 1990: 77). Njegova je uloga distribucijsko čvorište informacija u digitalnoj drami mreže. Kao što Šuvaković opisuje kako je umjetničko djelo kritički instrument umjetnika, a ne bezinteresni umjetnički objekt, jer interpretacija ga konstituira. To je odmak od romantičarskog autentičnog umjetnika iz kojeg djelo izvire i rasipa se po svijetu (Šuvaković 2018). Junak2.0 postoji u akciji koja se čita kao stalno prerusavanje, preuzimanje kôdova iz različitih umjetničkih izvedbi i različitih realnosti, njegov identitet i tijelo mijenjaju se i nadopunjuju s identitetom i tijelom u digitalnom prostoru. Junak2.0 nasljednik je svih dramskih junaka prije njega, od antičkih heroja do antidramskih lutajućih identiteta. I tako sazdan od izvođenja podataka iz arhiva znanja, Junak2.0 luta i po fizičkom i po digitalnom svijetu pretvarajući ih sve u pozornicu svoje izvedbe. Pavis piše i o srozavanju junaka koji od 19. stoljeća označava i tragični lik i komičnu figuru: „čas je negativan, čas kolektivan, čas ga nije moguće pronaći, čas je siguran u sebe i vezan za novi društveni poredak. Prije nego je Brecht proglasio smrt junaka u korist prikazivanja zajednice (jer ‘ključne događaje našeg doba ne možemo više razumjeti sa stajališta pojedinca i oni ne mogu više biti pod utjecajem pojedinca’), klasicistička ga tragedija prikazuje u punom sjaju njegove osame, a građanska drama pretvara ga u predstavnika građanske klase koji teži pobjedi individualističkih vrednota svoje klase, naturalizam i realizam pokazuju bijedna i posrnula junaka, žrtvu društvenog determinizma, drama apsurdna pretvara ga u metafizički dezorijentirano biće koje više ničemu ne teži... sve do svođenja na pojedinca prožetog proturječjima i uključenog u povijest koja ga određuje više nego što on to misli. Junak ne uspijeva preživjeti rušenje sustava vrijednosti i rasap svoje svijesti. Da bi opstao mora se prerusiti u bufona ili u beckettovsku kreaturu...” (Pavis 2004: 152, 153.). Upravo to

„prerušavanje“ suvremenog junaka otkriva nam djelovanje novih sila na karakterizaciju lika. Junak *Mape za izgubiti sebe* jest prerušen, nije nestao, nije čak ni promijenio svoju osnovnu karakteristiku – ulogu nositelja radnje. Junak je sada prerušeni kolektiv, posrednik u izvedbi koja se odvija u svijetu obrazaca, otprije definiranih stanja. Junak nije prerušen u neku drugu osobu, njegova „maska“ ne sugerira neki obrazac koji bi nam trebao poremetiti pozitivnu identifikaciju njegove prave prirode. Junak se neprestano prerušava, on je produkt mreže koja *stalna mijena jest*. Junak postaje onim čije prerušavanje ne stvara (samo) kreaturu nego i funkcionalni lik koji može funkcionirati istovremeno u različitim izvedbenim sustavima ili sučeljima.

## 6. BEZ DRAMATURGIJE

### 6.1. Mapa za izgubiti sebe

*Mapa za izgubiti sebe* nije završni dio ili dramski konačni čin heterogene umjetničke izvedbe, kojoj su prethodni činovi izvedeni u Zagrebu (*Umjetnik a ne Zločinac*, *Radionica samoukidanja*, *Četiri videoperformansa samoubojstva*), Japanu (*Sobe snage*) i ponovno u Zagrebu (*Agrokorizam* i *Manifest zaborava*). *Mapa za izgubiti sebe* jest sučelje stanja stalne izvedbe, dramske situacije koja se stalno samoobnavlja usporednom izvedbom u digitalnom prostoru. Junak2.0 obnovio je komunikaciju s *Proročistima* kao stalnim dramskim likom dramske situacije u nastajanju, dakle sučelja u kojem on prirodno obitava. Junak2.0 sada je izvođačko podatkovno tijelo koje u sebi sadrži tragove situacije koje su ga formirale kao *Mrežnog junaka*, *voditelja umjetničke radionice*, *videoperformera* ili *autora umjetničkih izvedbi u Tokiju i Zagrebu*. Subjektivitet Junaka2.0 jest zbir svih dramaturgija koje su nekada autonomno sudjelovale u kreiranju određene funkcije lika ili dramske situacije. Kognitivni sklop Junaka2.0 jest hibrid unutarnjeg i vanjskog, kulturnog nasljeđa i vanjskog medija, osobnih uspomena i vanjskih memorija baza podataka. Hayles piše kako svaka osoba koja postaje svjesnom novih modela subjektiviteta može početi razmišljati na način koji je bliži posthumanom nego ljudskom, a to ilustrira ironiziranjem vlastite pozicije koja se sastoji od više posrednika/agenata koji nisu u suglasju jedni s drugima (Hayles 1999: 6). Dolazi do formiranja izvedbene kvalitete, piše dalje Hayles, koja se rađa kada osoba počne razmišljati o sebi kao postljudskom kolektivitetu, kada „Ja“ transformira u „Mi“ autonomnih posrednika koji operiraju zajedno kako bi stvorili sebstvo, a takvo razmišljanje može biti i namjerni otpor, ironijski postupak, što producira izvedbenu kvalitetu: „Ljudi postaju post-ljudski zato što misle da su post-ljudski. Drugim riječima, ‘Mi’ kao i ‘postali’ mišljeno je kao ironija, postavljajući se tako u opoziciju *tehno-ekstazama*...“, a te tehno-ekstaze propagiraju oni koji „govore o transformaciji u *post-humano* kao da postoji općenito ljudsko stanje, umjesto činjenice da je time zahvaćen samo mali dio svjetske populacije“ (Hayles 1999: ibid.). Junak2.0 razmišlja kao „mi“, ali taj „mi“ on održava ironijom koja mu omogućuje distancu od samoga sebe kao dramskog lika, distancu od samoga sebe kao ljudskog entiteta pod imenom *Leo Katunarić*, distancu od zbilje svakodnevice kao jedine realnosti, distancu od računalnog

sučelja koje održava velik dio Junakova2.0 identiteta i funkcija, kao i distancu od izvedbenog sučelja u fizičkoj realnosti, tj. omeđena prostora i vremena. To znači da Junak2.0 može funkcionirati premještajući se iz jednog sučelja u drugi, koristeći se dramaturgijom koja odgovara uvjetima trenutnog sučelja, te da može i proizvoljno određivati prostor i vrijeme u bilo kojem sučelju kao izvedbeno vrijeme i izvedbeni prostor.

Junak2.0 u nastavku projekta *Mapa za izgubiti sebe* operira kompleksnim funkcijama i sučeljima na način da stalno iznova upisuje svoj identitet.

Kako bih mogao objektivno promatrati i istraživati te znanstvenim tekstom objektivno prikazati projekt KadeleGrupe *Mapa za izgubiti sebe*, moram i sam zauzeti ironijsku distancu te više ne mogu opisivati aktivnosti Junaka2.0 u prvom licu, kao što sam činio u dosadašnjem tekstu. Junak2.0 jest posljedica niza dramskih situacija koje su slučajno nastavljene, re-medijalizirane ili simulirane. Primjerice, umjetnička radionica participativnoga kazališta s temom samoubojstva samoukidanjem producira privremenu digitalnu zajednicu, ta zajednica sukobima i nadmetanjima producira *Mrežnog junaka*, a *Mrežni junak* žudi za završetkom dramske situacije pa kreira *Četiri videoperformansa samoubojstva* koje predaje digitalnom izvedbenom sučelju kao završeni izvedbeni proizvod (što je redateljski postupak). Privremena digitalna zajednica nastavlja postojati udružena oko reakcija na te videoperformanse. Kreiram nekoliko nezavisnih projekata u Tokiju i Zagrebu, a u jednom od njih, na svetoj planini Koya, dobivam materijalni zalog, *coup de theatre*, koji zbilju svakodnevce pretvara u izvedbu i priziva u postojanje entitet sačinjen od memorija baza podataka, Junaka2.0. Istovremeno se obnavlja izvedbena funkcija kolektiva, privremena digitalna zajednica počinje djelovati takvim intenzitetom da sama postaje skupni dramski lik – *Proročišta*. Taj svojevrsni digitalni kor trebao bi imati dramaturšku funkciju usmjerivača Junaka2.0 u kretanje kroz dramsku situaciju koja je prolazak kroz neki viši, moćniji sustav i čije bi savladavanje donijelo razrješenje i smirenje, svojevrsni *gubitak sebe*. Komunikacijom između Junaka2.0 i Proročišta na digitalnim mrežnim sučeljima potvrđuje se odvijanje projekta s naslovom *Mapa za izgubiti sebe*, ali to se ne postiže konsenzusom nego nadmetanjem skupina i pojedinaca koji pokušavaju uspostaviti kontrolu. Takvo nadmetanje ovdje ne funkcionira samo kao načelo odvijanja komunikacije u *digitalnim sobama za razgovor*, nego funkcionira i kao izvedbeni sustav, koji se uspostavlja i održava ironijskom distancom prema bilo kakvoj funkcionalnosti ili stabilnosti.

Digitalna mrežna zajednica *Proročišta* ne komunicira kako bi producirala dramsku situaciju u kojoj bi Junak2.0 funkcionirao kao dramski lik i savladavanjem *peripetija* došao do

razrješenja, čime bi izvedba konačno prestala. Digitalna mrežna zajednica ironijskom distancom i međusobnim nadmetanjem producira trajno stanje izvedbe, opirući se dramaturškim postupcima koji bi ga željeli pretvoriti u funkcionalno izvedbeno sučelje drame, koje se razvija od započinjanja prema razrješenju. Primjerice, digitalna mrežna zajednica, u ovom slučaju *Proročišta*, umjesto upotrebe preciznog teksta, jasnih uputa ili razgovora o važnim temama koje bi proizvele učinak razvoja dramske situacije, radije komunicira neozbiljnim, neobveznim razgovorom ili onim što Rheingold naziva *čavrljanjem* ili *brbljanjem* (engl. idle-talk), a što je

„uspostavljanje konteksta. Neobveznim razgovorom ljudi uče o vama, o tome koja ste vrsta osobe, zašto bi vam trebalo vjerovati ili ne vjerovati, što vas zanima. Agora, pradávná atenska tržnica gdje su se građani prve demokracije okupljali da bi prodavali i kupovali – bila je više od mjesta transakcija, bila je i mjesto gdje su se ljudi susretali i procjenjivali jedni druge. Ondje se pronosio glas o onima koji su se sagriješili o norme, kršili ugovore. Tržnice i tračevi povijesno su nerazmršivo povezani.“ (Rheingold 1993: 40).

*Proročišta* su privremena digitalna zajednica koja je doslovno – privremena, ona se nikada neće pretvoriti u neki stabilan entitet jer se ne održava brojem pripadnika (što je bio kriterij uspješnosti mreže prije Web 2.0 paradigme, kako sam prije pisao), nego intenzitetom komunikacije. Ta komunikacija jest razmjenjena znakova, tekstova i vizualnih komentara unutar omeđenoga digitalnog prostora nazvanog *forum*, *soba za razgovore* (engl. chat room), *prostor za komentare* predviđen na različitim digitalnim portalima i sl. Takva razmjenjena znakova u digitalnom sučelju može biti simulacija razgovora, ona koju proizvodi operater ili korisnik kojemu je pravi izvor zamućen, koji je rezultat mnogih posredništava. To praktično znači da se broj ili identitet sudionika *Proročišta* nije mogao (ili nije htio) kontrolirati ili provjeravati, da je intenzivna komunikacija mogla biti rezultat aktivnosti jednog ili nekolicine korisnika, a usporena ili sporadična komunikacija mogla je uključivati stotine korisnika koji su odlučili samo promatrati. U takvoj realnosti stvaranje dramske situacije, i uopće izvedbenog diskursa, ne potiče sadržaj izrečenoga, nego količina razmijenjenih poruka i intenzitet nadmetanja ili sukoba. Dolazi do upotrebljavanja podataka kao kolaža, postupka za koji se prije zalagao Heiner Müller kao formi suvremenoga kazališta kojom bi se trebalo aktivno koristiti (Lehmann 2004: 27). Upotreba podataka u izvedbi kolaža ne mora automatski proizvoditi stanje linearne naracije, iako je naša gledateljska pažnja naviknuta tako nešto tražiti i u kaotičnim obrascima poput kolaža. Podaci u određenoj putanji formiraju se prvo kao objekti, a njihovi međuodnosi stvaraju sljedeći sloj baze podataka. Tako i Manovich piše o tome kako nisu svi

kulturalni objekti narativi, tj. kako tehnička promjena u definiciji narativa ne znači kako je „arbitrarna sekvenca zapisa baze podataka narativ“ (Manovich 2000: 182). Žudnja za narativom u projektu *Mapa za izgubiti sebe* proizvodi umjetničku izvedbu, ali ta izvedba izvodi stalno odgađanje konačne definicije svojeg narativa, kako bi mogla podržavati svoj operativni kôd, žudnju. Zanimljivo je kako se *Mapa za izgubiti sebe* koristi svim onim elementima koji proizvode tekst narativa, a uspijeva ne kolabirati u konačnu dramaturšku linearnost narativa. Primjerice, Mieke Bal definira tekst narativa kao onaj u kojem „posrednik ili subjekt prenosi adresantu, čitatelju priču u određenu mediju, kao što je jezik, imaginarij, zvuk, građevina ili kombinacija istih (...) a fabula je niz logički ili kronološki povezanih događanja koje glumci uzrokuju ili proživljavaju“ (Bal 2009: 5). Dakle, za mene, klasično obrazovana kazališnog redatelja koji o umjetničkoj izvedbi razmišlja kao nekoj vrsti predstavljene fabule, tj. kao nizu logički povezanih sekvenci (bez obzira na to kojim je sredstvima i postupcima takva sekvenca postignuta), dramska situacija prouzročena tračevima i svađama u digitalnoj mrežnoj zajednici nema protuvrijednost težini dramske situacije koja slijedi pravila naracije ili fabule. Za Junaka2.0 koji se formira i ironijskim odnosom prema meni i mojem tijelu kao nositeljem njegovih funkcija, takva situacija bez dramaturgije ili dramska situacija minimalne dramaturgije, jedino je moguće sučelje postojanja. *Proročišta*, logikom digitalne mrežne zajednice, kompatibilna su s takvom pozicijom Junaka2.0 te sama produciraju potencijalne dramske situacije ironijskim odmakom. Primjerice, *Proročišta* komentiraju moje nezavisne projekte izvedene u Japanu i Hrvatskoj 2009., ali ne na način koji bi podatke uobličavao u potencijalnu dramsku situaciju, nego proizvoljnim plasiranjem raznoraznih osobnih mišljenja, poluinformacija, podataka o svakoj temi na koju asocira neka moja izvedbena radnja i sl. U takvoj dramaturgiji prikupljanja podataka postupak kojim se locira potencijalnost za dramsku situaciju jest i iskazivanje zanimanja većine za određenu ideju ili temu, postupak koji bismo mogli nazvati produciranje trenda. Pišem o tome kao produciranju zato što se radi o namjernom postupku koji može biti izveden na različite načine. U slučaju *brbljanja* u digitalnim privremenim zajednicama projekta *Mapa za izgubiti sebe* jedan od načina izazivanja i lociranja trenda bila je i moja autorska aktivnost u mrežnoj raspravi, u kojoj sam se predstavio lažnim nadimkom. Moglo bi se reći kako je dramaturg i redatelj izvedbe bio Junak2.0, podacima konstruiran izvođač, koji je upućivao zajednicu predstavljajući se kao druga osobnost, sudionik *chata*. Dakle, prihvaćajući multiple identitete Junak2.0 producira ironijski odmak od bilo kojega stabilnog identiteta, što producira izvedbeni poticaj. Kada se u *brbljaonicama* pojavila tema Indije



kao mogućeg izvedbenog prostora, idealne pozornice za gubljenje samog sebe, Junak2.0 (kao sudionik razgovora predstavljen lažnim nadimkom) tu temu potencira na različite načine, što je prouzročilo funkcionalnu operativnost teksta kao potencijalne dramske situacije.

## 6.2. Oracle://... Indija / izgubi sebe///...

Rheingold opisuje virtualnu zajednicu kao zajednicu koja nastaje „kada ljudi dovoljno dugo javno diskutiraju s jakim ljudskim osjećajima, što im omogućava da oblikuju mreže osobnih odnosa” (Rheingold 1993: 20). Takvi jaki osjećaji u zajednici *Proročišta* projekta *Mapa za izgubiti sebe* proizvedeni su intervencijama Junaka2.0 kao sudionika mrežnog razgovora predstavljenog lažnim nadimkom. On potencira sukob između skupina unutar Proročišta (sjetimo se kako se u razdoblju nastajanja ova digitalna mrežna zajednica formirala iz međusobno suprotstavljenih skupina, Bijesa, Straha i Empatije), kako bi ih potaknuo na strastvenu komunikaciju i nadmetanje oko usmjeravanja i kontrole dramske situacije. Proročišta počinju izvođaču zadavati apsurdne, besmislene ili megalomanske zadatke pokušavajući ga tako dovesti u bezizlaznu situaciju, koja bi ga potaknula priklanjanju jednoj od struja unutar zajednice. Forma u kojoj su takvi zadaci plasirani hibrid je stihova arhaičnih proročanstava i jednostavnih uputa koje strojni algoritam upućuje igraču neke suvremene popularne računalne igre.

U računalnim igrama, igrači napreduju kroz zadanu priču prostorom konstruiranim od prepreka koje moraju savladati. Stroj se ne nadmeće s korisnikom oko kontrole sučelja, naime, sučelje nije potrebno kontrolirati jer ono nikada samo po sebi ne probija granicu određenu programiranjem. Nadmeću se ljudski korisnici digitalnog sučelja, primjerice oko načina upotrebe sučelja, sudjelovanja u akcijama i ciljevima izvedbi. Tako jedan dio Proročišta ima ideju da Junak2.0 mora imati jasnu funkciju te da mora obavljati jasnu radnju, a prema njihovim uputama koje proizlaze iz zajednički definirana interesa iskazana kroz komunikaciju i usuglašavanja na digitalnoj mreži, pa Junaka2.0 definiraju ulogom, primjerice TV reportera, novinara ili istraživača koji bi svoja saznanja trebao nekako vratiti zajednici. Drugi dio Proročišta iskazuje jasan ironijski stav prema bilo kakvu definiranju uloge ili radnje, potencirajući upute za izvedbena stanja koja se razvijaju ritmom ceremonija, prikupljanjem i slobodnom distribucijom podataka, neočekivanim prevratima ili uspostavljanjem privremenih entiteta. Ta struja unutar Proročišta svojega Junaka2.0, onoga bez funkcije ili definirane uloge, namjerno upućuje u izvedbeni prostor za koji smatra da ne

postoji i da se ne može kreirati. Drugim riječima, mrežna zajednica kreira apsurdnu izvođačku situaciju kako bi spriječila razvoj linearne dramske situacije i kako bi Junak2.0 nemogućom misijom izgubio samog sebe i kao izvođač i kao identitet. Proročišta zato upućuju Junaka2.0 u Indiju, u četiri sveta grada, sa zadatkom da ih sve pretvoriti u pozornice svoje misije gubljenja samog sebe. *Proročišta* su uvjereni da je to nemoguće i da će Junak2.0 pronaći način kako odustati od provođenja tako besmislene akcije. Odustajanjem bi se napokon završila umjetnička izvedba u fizičkoj realnosti i tako zauvijek ostala u digitalnoj memoriji, postavši digitaliziranim mitom, objektom kojim se može manipulirati u daljnjim oblicima izvođenja. Proročišta ne znaju da je Junak2.0 ne samo izvođač, njihov predstavnik u izvedbenom prostoru fizičke realnosti, nego i tajni član Proročišta koji aktivno manipulira njihove odluke služeći se tajnim nadimkom (engl. nickname), kojim slobodno pristupa svim aktivnostima skupine. Junak2.0 tako izravno utječe na odluke koje njega samoga održavaju kao lik. Umjesto da odustane, Junak2.0 doslovno provodi u djelo uputu Proročišta: *Oracle://... Indija / izgubi sebe//...*

### 6.3. Bez dramaturgije

Suvremene umjetničke izvedbe, u kazalištu ili digitalnom sučelju, razvijaju se najčešće prema načelima koje Lehmann opisuje kao karakteristike kazališne prakse „koje se zovu postmodernima – od naizgledne ili zbiljske proizvoljnosti sredstava i citiranih formi preko nesputane upotrebe i povezivanja heterogenih stilskih karakteristika, od ‘teatra slika’ do *mixed media*, multimedije i umjetnosti performansa“ (Lehmann 2004: 27). Svaki pripadnik Proročišta svjestan je kako se cijeli sklop te digitalne mrežne zajednice sastoji od posredništva i kako se to načelo prenosi i dalje, u polje izvedbe. Kako nema središnjega kontrolnog sklopa, tako su moguća različita zastranjenja. Primjerice, korisnik može destruirati napore skupine za funkcionalnošću i ispisivati neku uvredu ili simbol beskrajno ga ponavljajući, kako bi time blokirao započeti razvoj određene situacije koji bi se inače odvijao po nekoj internoj logici žanra. Lehmann dalje piše o kazalištu „koje se nalazi pred pitanjem o mogućnostima s one strane drame (...) kada središte više ne predstavlja odvijanje neke velike pripovijesti s njezinom internom logikom, kada se kompozicija više ne osjeća kao organizirajuća kvaliteta nego kao umjetno nakalemljena ‘manufaktura’, kao samo prividna logika radnje koja (...) samo povlađuje klišejima“ (Lehmann 2004: *ibid.*). Lehmann dalje navodi izvatke iz intervjuja Heinera Müllera, koji govori o Brechtu i nastojanju da se kazalište

proizvodi bez napora: „... moguće je stvarati kazalište s minimumom dramaturgije, dakle gotovo bez dramaturgije (...) postaje sve dosadnije slijediti u jednoj večeri jedan jedini tok radnje (...) Kada u prvoj slici počne neka radnja, a u drugoj se nastavlja neka posve druga, pa zatim počnu treća i četvrta, to je zabavno, ugodno, ali to više nije perfektan komad.“ (Lehmann 2004: ibid.). U umjetničkoj izvedbi *Mapa za izgubiti sebe* postavlja se pitanje tko je onaj koji odlučuje o razvoju dramske situacije. Kada se dramska situacija razvija u fizičkoj realnosti, miješajući svoju artifičijelnost s uvjetima i obrascima fizičke stvarnosti, dolazi do realne opasnosti ne samo za opstojnost lika nego i za fizički život izvođača. To se može izbjeći primjenom strožega dramaturškog modela, koji se uobičajeno primjenjuje u tradicionalnim umjetničkim izvedbama poput kazališta, primjerice kontrolom svih ulaza i izlaza kako bi se održavala privremenost i artifičijelnost. To bi značilo da postoji centralizirano tijelo koje određuje pravac djelovanja i evidentira svaki ulaz te ga propušta ili ne propušta na izvedbeno polje, ovisno o vlastitoj procjeni korisnosti takva ulaza za izvedbu. Schechner govori o postdramskoj drami kojoj generativna matrica nije više priča nego igra, „naravno u okviru (...) dramske strukture scenske fikcije i situacije“ (Lehmann 2004: 26).

Digitalna umjetnička izvedba djeluje drukčije, piše Galloway, po načelima distribuirane mreže koja se autoregulira, bez središnje kontrole: „U distribuiranoj mreži nema središnjih čvorišta i nema satelitskih čvorova, nema debla i nema lišća. Kao i rizom, svaki čvor u distribuiranoj mreži može uspostaviti izravnu komunikaciju s drugim čvorom, bez potrebe da se obrati hijerarhijskom posredniku (Galloway 2004: 14). Proročišta „brbljaju“, sakupljaju podatke, ogovaraju, odgovaraju, komentiraju i kombiniraju primljene informacije. Junak2.0 iščitava upute, didaskalije, tekst dramske situacije u koju mora biti involviran. Odlazi na pozornicu svetih gradova Indije s namjerom ispunjavanja zadatka koji je i sam provocirao. U toj izvedbi prate ga stalni dramski likovi nazvani *Pomoćnica* i *Kamera*, oboje kao funkcije u izvedbi. Tumačenje zadatka, način izvedbe i naknadno upisivanje teksta postupak je koji provodi izvođač koji tako poprima funkcije dramaturga i redatelja. Junak2.0 tako se udaljuje od dramaturgije kojom se konstituira tradicionalna kazališna predstava pretvaranjem teksta predložka u izvedbeni potencijal i određivanje putanje koja dovodi do razrješenja situacija koje su u tu svrhu osmišljene. Razlika je u tretiranju izvedbenog vremena, a koje je u slučaju *Mape za izgubiti sebe* bliže permanentnom izvedbenom vremenu kakvo nalazimo u računalnim realnostima. Multiple osobnosti i izvođačka sučelja produciraju heterogenu umjetničku izvedbu čija je dramska situacija u fragmentima koji se mogu preslagivati prema

zanimanju publika ili sudionika, a način preslagivanja svojevrsna je dramaturgija označavanja. Dixon piše o najpoznatijem hipertekstualnom narativu koji se općenito smatra prvim, *Poslijepodne*, Michaela Joycea iz 1987. godine. Hipertekst je kreiran jednostavnim, ali učinkovitim računalnim programom *Storyspace*, piše Dixon, koji je nevidljiv korisniku, dijeli narativ u 539 fragmenata te ih povezuje u svim mogućim pravcima. Korisnik bira *vruću riječ* između bezbroj ponuđenih riječi koje vode na sljedeću poveznicu i tako stvara cjelovit tekst svojim odabirima (Dixon 2007: 483). Takvi postupci u srži su operativnosti računalnih mreža, kao i digitalnih umjetničkih izvedbi. Korisnici doista postaju autori, ali rezultat njihova djelovanja nije autorsko djelo nad kojim oni imaju kontrolu, nego refleksija prethodno formiranog sklopa, fluktuacija memorija, koja se organizira s pomoću poveznica, hiperveza i sl. Iako korisnici postupaju autorski jer stvaraju vlastitu naracijsku putanju, a što nalikuje na idealni, decentralizirani kreativni sustav, oni su ipak samo dio nadsustava koji se očituje izborom vrućih riječi ili poveznica. Naime, nisu sve riječi *osvijetljene* (engl. highlight), nego samo one prethodno odabrane, što je dramaturški postupak nalik postupku kreiranja računalnoga kôda.

Odluka Junaka2.0 da doslovno slijedi upute Proročišta i sebe izgubi umjetničkom izvedbom u Indiji primjer je oscilacije između središnjeg i decentraliziranog sustava upravljanja situacijom. Odlazak u Indiju, što je veliki izazov za nezavisnu umjetničku skupinu, jest produkt više slojeva odlučivanja, uputa, zaključivanja i sukoba, ali je sama ideja o Indiji produkt rasprava unutar privremene digitalne zajednice koju je usmjerio sam Junak2.0 sudjelujući anonimno.

Umjetnička izvedba *Mapa za izgubiti sebe* odvija se istovremeno u digitalnom prostoru i u prostoru četiri sveta indijska grada čiji se dijelovi pretvaraju u privremeni izvedbeni prostor. Junak2.0 oscilira predstavljajući digitalnu mrežnu zajednicu Proročišta u fizičkom prostoru i naknadnog upisivanja u digitalnu mrežu događanja iz fizičkog prostora. Proročišta izdaju uputu tekstualnim, ponekad i vizualnim, jezikom koji se pojavljuje na površini digitalnog sučelja, ekrana računala ili pametnog telefona. Junak2.0 i ostali likovi primaju tu uputu s odgodom, tj. kada pronađu aktivnu internetsku vezu. Naime, 2009. u Indiji pristup internetu bio je moguć samo povremeno i uz velike tehničke probleme. Ipak, ti su tehnički problemi sami po sebi stvorili određeni „ritam predstave“ uspostavljajući redovita povlačenja iz radnje na terenu u „sigurnost“ mreže (kada je bila dostupna, primjerice u javnom prostoru restorana, hotela i sl.) i konzultiranja s Proročištima, što se naknadno upisivalo kao dramski prizor. Upute koje izdaju Proročišta često su nejasne, dvosmislene i često kasne za situacijom na terenu, a ponekad su nerealne ili su samo

neobvezni komentari poput *mema* (kreativnih intervencija kojima se vizualna informacija poput fotografije montira ili mijenja kako bi predstavljala sasvim drukčiji kontekst od originala), *glitch arta* (popularnog načina kreativnih intervencija na video i drugom vizualnom materijalu otprije prisutnom na digitalnoj mreži, koje takav materijal računalnim programima pretvaraju u distorzirane fragmente slične elektroničkom šumu ili pogrešci), tekstova koji su osobni komentari i nemaju funkcionalnost u situaciji projekta i sl. Zato Junak2.0 reinterpreтира upute i prilagođava ih situaciji na terenu fizičke izvedbe, što je još jedan način simulacije središnje kontrole i određeni pomak unatrag, prema tradicionalnoj dramaturgiji usmjeravanja svih silnica prema razvoju dramske situacije. Razlika je u tome što u ovom projektu nema započete dramske situacije, unaprijed određene funkcije lika ili tekstualnog predloška. Kako Junak2.0 napreduje kroz Indiju tako naknadno upisivanje teksta ocrta formu sličnu dramskoj situaciji, a upute Proročišta postaju ozbiljnije i koncentriranije na samu izvedbu. Manovich podsjeća na *Laternu Magicu* Josefa Svobode koja ne nudi samo divljenje perfekciji tehnologije već uvodi izazov multiperceptivnosti u živoj izvedbi te dalje objašnjava kako se različiti svjetovi mogu sukobiti semantički radije nego da formiraju jedinstveni prostor, iako digitalna kompozicija kreira bešavni virtualni prostor (Manovich 1995: 140).

Formiranju umjetničke izvedbe doprinosi i metoda naknadnog upisivanja teksta, koja se sastoji od opisivanja izvedenih prizora na terenu tekstovima i vizualnim materijalom kao izvještaja digitalnoj mrežnoj zajednici. Takvo naknadno upisivanje provodi sam Junak2.0 pa je upisivanje podložno manipulaciji, montaži, reinterpretaciji, izmišljanju i sl. Naknadno upisivanje provodi većinom Junak2.0 sam, a ponekad i *Kamera*<sup>65</sup> i *Pomoćnica*. Naknadno upisivanje odvija se metodom upisivanja teksta računalom i postavljanja tog teksta na vidjelo Proročištima. Tako upisanim tekstom Junak2.0 opisuje umjetničku izvedbu u kojoj je sudjelovao i traži upute za daljnje djelovanje. O ciljanim nastojanjima da se predstava naknadno razumije piše Fischer-Lichte i ističe problem da je takav pokušaj upućen na sjećanje, na pamćenje: „Onaj tko predstavu želi naknadno razumjeti, mora je se sjećati...“, ali ističe i problem koji „proizlazi otuda što se jedan takav proces ostvaruje jezično, a u značenjima koja se proizvode za vrijeme predstave ipak se velikim dijelom radi o nejezičnim značenjima.“ (Fischer-Lichte 2009: 194). U *Mapi za izgubiti sebe* naknadno se upisuju tekstom nejezičnih značenja, ali se naknadno upisuje i videomaterijal umjetničkih izvedbi

---

<sup>65</sup> „Kamera“ je skupni naziv za kompleksni lik koji se sastoji od kamere visoke rezolucije marke Sony i snimatelja Lea Gavranića, kao i njihove publike koja preko mreže povremeno prima podatke u obliku fotografija i video snimaka. Kamerom se naziva i funkcija, aktant, kojega nositelj može biti bilo tko, pa i sam Junak2.0 kada operira kamerom.

koje su već prije bile opisane, tj. naknadno upisane, tekstem. Često je ono što tako upisan videomaterijal prikazuje u koliziji s onim što je o istom izvedbenom prizoru upisano tekstem. Tako se ocrtava sasvim nova umjetnička izvedba, koja se pokreće sukobom oko interpretacije naknadno upisanog i odsutnog. U izvedbenom modusu ponašanja, navodi Čale Feldman Abrahamsa, „izvođač jasnije stvara distancu između svoga pravog ja kao igrača i uloge koju igra, ali te izvedbe znaju biti i dvosmislene jer ima izvođača koji se koriste slobodom izvedbe da bi omogućili svojem pravom ja da otvoreno progovori“ (Čale Feldman 1997: 29). Progovaranje *pravog ja* Junaka2.0 ne događa se u nekome završnom ili katarzičnom trenutku izvedbe, nego se stalno progovara distribuirajući se i umnažajući u brojnim izvedbenim sučeljima u fizičkom i digitalnom prostoru. Potraga za poništenjem prethodnih identiteta i stjecanje novoga naknadnim upisivanjem odvija se i u digitalnoj mreži i u nizu izvedbi uživo u fizičkom prostoru, od *Umjetnik a ne Zločinac!* i *Radionice za samoukidanje*, preko zadatka dobivanog na japanskoj planini Koya, rituala i digitalne umjetničke izvedbe u Tokiju, sukoba sa svemoćnim „čudovištem“ Googleom, povratak u zajednicu, pokretanje stadionskih i podzemnih spektakala, do formiranja lika višestruka identiteta, Junaka2.0, koji se sprema izgubiti sebe u Indiji i digitalnoj mreži.

U travnju 2010. *Mapa za izgubiti sebe* izvodi se u Indiji, na četiri izvedbene lokacije,<sup>66</sup> izvedbom koja traje dva neprekinuta tjedna i istovremenom izvedbom bez omeđenog vremena izvedbe – onom u kiberprostoru. Svaki prizor u Indiji nazvan je prema jednom od videoperformansa u Zagrebu, koji su tematizirani i naslovljeni klasičnom Durkheimovom klasifikacijom samoubojstva: *altruistično, anomijsko, fatalistično* i *egoistično* samoubojstvo.

#### 6.4. Samoubojstvo Ega – Haridwar

Naslov je deriviran iz Durkheimove definicije egoističnog samoubojstva koje osoba izvodi kada je izgubila socijalni interes, najčešće zbog neodgovarajuće socijalne integracije (Marčinko 2011: 17). Junak2.0 prvu izvedbenu postaju projekta *Mapa za izgubiti sebe* kreira u sjevernoindijskom gradiću Haridwar. Grad se nalazi na mjestu gdje se *sveta rijeka* Ganges spušta s planinskog lanca Himalaja u nizinu, a odabrano je zbog osjećaja kako je to mjesto primarnog *parodosa*, ulaska rijeke s *nebeske visine* / Himalaje<sup>67</sup>, u zemlju, iz realnosti zamišljenoga u realnost

---

<sup>66</sup> Od 12. travnja do 26. travnja 2010., u indijskim gradovima Haridwar, Dharamshala, Bodhgaya i Varanasi.

<sup>67</sup> Alaja u riječi Him-alaja znači *prebivalište* ili *skladište*, prijevod cijele riječi glasilo bi tako „prebivalište snijega“, dakle, agregatnog stanja vode, koji je druga realnost istog sadržaja.

prisutnoga, iz riječi u tijelo. Lokacija ulaska rijeke Ganges na *pozornicu Indije*, Haridwar, štuje se kao posebno sveto mjesto. Haridwar je i jedno od četiriju svetih mjesta u Indiji u kojem se održava najveća vjerska svečanost svijeta, *Kumbh Mela*<sup>68</sup>. Junak2.0 započinje izvedbu na dan središnje proslave Kumbh Mele u Haridwaru 2010., a usred mnoštva od nekoliko milijuna ljudi i stotina tisuća gurua, naga-baba, fakira i drugih svetih ljudi, koji su došli sa svih strana Indije prikazati vjernicima svoja učenja, posvećenost, vjeru. Sveti ljudi kolokvijalno se nazivaju *godman* ili Božji ljudi, na iskrivljenome engleskom jeziku. Ne postoji jasna odrednica tko se može, a tko ne može smatrati istinskim *godmanom*. Raspon je ogroman, od istinski posvećenih *naga-baba* (golih posvećenika koji ne posjeduju ništa) do prevaranata koji se predstavljaju odjećom i govorom. *k* održava svoj status povjerenjem sljedbenika i čestim javnim izvođenjem svojih vještina ili propovijedanjem. Lochtefeld piše kako *godman* „ponekad tvrdi da posjeduje magične moći – kao što je sposobnost liječenja, čitanja misli, predviđanja budućnosti, ili mogućnosti utjecaja na buduće događaje – što se predstavlja kako bi se dokazala *godmanova* spiritualna postignuća“ (Lochtefeld 2001: 253). Oko posebnog mjesta na gatu na kojem se vjernici spuštaju u rijeku Ganges kako bi se pročistili, šire se u koncentričnim krugovima tisuće manjih i većih improviziranih hramova, šatora svetih ljudi, pozornica na kojima se izvode vjerske predstave i sl.

Junak2.0 nestabilnošću svoje prostorne i vremenske pozicije, promjenjivošću svojeg identiteta i nesigurnošću cilja svojeg djelovanja emitira stanje permanentnog odlaska. Publika, koja je prisutna uživo i na digitalnoj mreži, doživljava ga kao dramski lik, ali samo u komadićima izvedbenog vremena i prostora, zato što stalno odlazi (u drugi grad, u drugo izvedbeno sučelje, u drugu realnost). Njegov *kostim*, *zapadnoeuropsko poslovno odijelo*, nije prilagođen okolini nego Junaka2.0 označava i reprezentira kao strano tijelo, kao drukčijeg. Ta reprezentacija signalizira nositeljevu povezanost s drugim okolnostima, onih iz kojih dolazi i u koje se može vratiti. Tragovi borbe s pokušajima stabilizacije identiteta, koje proizvodi okolina, vidljivi su kao fizički tragovi na „kostimu“. Odijelo je isprljano od korištenja, vremenom se haba i izobličuje, poprima mirise iz okoline itd. Takvi su tragovi i izvedbene oznake. Naime, kako mijenjam okoliš, gradove, tako sa sobom na odijelu nosim tragove prethodnoga scenskog događanja, nečega što se događalo prije i što sugerira mogućnost da se nešto drugo može događati poslije. Sve to trenutačnu poziciju, događanje u određenom indijskom gradu, stavlja u poziciju umjetničke izvedbe, nestabilnog tijela

---

<sup>68</sup> Kumbh Mela održava se u četiri indijska grada rotacijom, svakih dvanaest godina. (Višnu je napitak besmrtnosti kao četiri kapi prenio u vrčevima – kumbh, u ta četiri mjesta, gdje se sada održava mela – sajam). Svake 144 godine održava se Maha (Velika) Kumbh Mela.

koje je samo dio šire izvedbene slike. Ta šira izvedbena slika ne mora biti definirana ni konačna, a niti poznata svim sudionicima, ali sve to ne znači da ne postoji.

Da je karakter djeljiv, da nije tek puka samosvijest o sebi u čemu ideologija, diskurs, moralni konflikt, i psihologija koincidiraju – to je jasno još od Brechta i Pirandella, piše Pavis i nastavlja kako to ne znači da je nestala potreba za glumcem ili bar embrijem karaktera:

„... permutacije, reduplikacije i groteskna uvećavanja karaktera samo su stvorila svjesnost problema podijeljene psihološke ili socijalne svijesti... Ali oni ne mogu učiniti ništa da spriječe pojavu novih junaka ili anti-junaka: pozitivne junake svih zamislivih uzroka, junaka kreiranih podsviješću samom, parodičnih figura buffona ili otpadnika, junaka oglašavanja ili kontra kultura. Karakter nije mrtav; postao je polimorfan i teško ga je definirati: to je njegova jedina nada za opstankom.“ (Pavis 1998: 51, 52).

Junak2.0 označio je samog sebe stalnim, dvotjednim, nošenjem karakterne izvedbene maske: crno poslovna zapadnoeuropskog odijela s plavom košuljom i crvenom kravatom. Tako okarakteriziran jasno je vidljiv svima jer odskače od šarenila različitih indijskih nošnji tisuća ljudi oko njega. Dramski lik, Junak2.0, istovremeno je i digitalni dramski lik jer konstruira sebe naknadnim upisivanjem teksta u prostor postojanja digitalne zajednice, dramskoga digitalnog kora. Osim toga, Junak2.0 izvodi za stalno prisutnu kameru, ne znajući hoće li to to što kamera „vidi“ biti snimano, i hoće li eventualno snimljeno biti izravno prenošeno na mrežu, ili hoće li snimljeno biti naknadno preneseno na mrežu i koji će to dijelovi biti. U tom smislu i ono što se vidi na ekranu predstavlja se kao izvođenje uživo. Vujanović tako ističe kako ono što „publika vidi na ekranu kompjutera nije snimak akcije ili performansa koji se emituje putem interneta“, već sam performans, tj. net predstava. (Vujanović 2004: 44).

#### 6.4.1. Digitalna Proročišta

*Proročišta: C://... naći- drukčijeg među drukčijima//pitanje./izgubiti sebe./*

Junak2.0 dobiva ovu uputu već u zračnoj luci u New Delhiju. Mrežna zajednica jest digitalni kor koji ne izvikuje poznati tekst nego izvikuje rezultat prethodno obavljena sukoba u prostoru svojega mrežnog foruma ili *chat-sobe*. U takvu digitalnom ritualu suprotstavljaju se obrasci najrazličitijih kulturnih i povijesnih memorija. Vujanović, pišući o dramskim kiberperformansima ističe kako



„često koriste klasične-dramske tekstove iz zapadne istorije teatra (Beckettove, Shakespeareove i dr.). Međutim, oni se ne koriste kao jednom-za-svagda date opšteljudske riznice značenja, znanja i vrednosti čije fabule treba ponovo ispričati modernom čoveku ili čije sižee treba oteloviti u novom mediju kako bi se približili tom čoveku. Ne, ti tekstovi se izvode kao sadašnji živi ekranski hipertekstovi koji preiščitavaju klasičnu-dramsku-arhivu kao relativno-otvorenu kombinaciju označitelja koji se mogu stalno pokretati, rekombinovati i premeštati iz konteksta u kontekst i time proizvoditi nova i nova značenja.“ (Vujanović 2004: 43).

Junak2.0 neprestano stvara nova značenja rekombinacijama primljenih tekstova, kao što su upute digitalne mrežne zajednice ili dijalozi koje vodi s ljudima kojima je okružen u fizičkom prostoru izvedbe. Dakle, digitalni kor prenosi svoje zahtjeve, zapažanja, upute, a dramski lik te upute prihvaća kao dijalog s drugim dramskim licem, te u skladu s osobnim shvaćanjem i okolnostima u kojima se nalazi, transformira te upute u umjetničku izvedbu uživo. Tako Junakov2.0 identitet transformira nositelja posttraumatskog ludila u heroja digitalnog doba, koji hoda Indijom i suprotstavlja se bogovima i sustavima smijući se njihovoj nesposobnosti da ga ponište.

Junak2.0 u indijskom Hardiwaru danima posjećuje pozornice – mansije na kojima indijski sveti ljudi prikazuju prizore iz svoje vjerske prakse i tradicije uopće. Prostor je toliko napunjen izvedbenim sadržajem da se ostvaruje ona promjena koju opisuje Gavella: „Prostor doživljava potpunu promjenu samim tim što se određuje kao izvedbeni, sve ostaje isto ali više ništa nije isto...“ (Gavella 2005: 125). U toliku mnoštvu čak i indijski beskonačni panteon i religija sastavljena od tisuća različitih struja i pravaca počinje djelovati kao jedinstveni sustav, uspostavlja se spontano jedinstveno izvedbeno sučelje. Hodanje Junaka2.0 između mansija indijskih svetih ljudi nastavlja se poput besmislena hodočašća, sve do potpunog iscrpljenja i noći koja ne smiruje prizorište. Pale se benzinski agregati i cijeli prostor svetih izvedbi tada počinje blještati i svijetliti. U takvu stanju posvemašnje izgubljenosti i osjećaja odbačenosti Junak2.0 prima tekstualnu uputu Proročišta da „pronađe ženu“.

Junak2.0:///mjesec obasjava: jedina žena među svetima: pitanje\_ kako izgubiti sebe::

#### 6.4.2. Žena Mjesec

Godmana koji je žena, bolje rečeno, *godwoman*, nije bilo lako pronaći u Haridwaru. Žena guru smještena je rubno, izvan glavnih tokova kretanja vjernika, njezin šator – pozornica nije tako raskošno osvijetljena kao šatori pozornice njezinih muških kolega. Prima Junaka2.0 u svoj šator. Kamera je stalno prisutna i vidljivo snima, ali Junak2.0 objašnjava (razgovor se odvija na engleskome) da nije novinar nego da traži način za izgubiti sebe. U polusatnom razgovoru dotiču se tema rata, samoubojstva, meditiranja i sl. Junak2.0 ističe kako njegova generacija „slučajnih ratnika“ ne može pronaći sebe u društvu u kojem živi. Žena guru daje uputu Junaku2.0 da se okupa u svetoj rijeci Ganges tradicionalno uranjajući tri puta, kako bi dobio blagoslov i smirenje.

Kamera:;\_D://\_zena daje tajni savjet: kamera se ugasila: bez razloga:;

Junak2.0 nakon svake izvedbe u fizičkoj realnosti, koja je istovremeno i izvedba videoperfomansa, odlazi u Press centar svetišta, koji je istovremeno i policijski stožer, središnja kontrola iz koje se sustavom kamera nadgleda cijeli prostor Kumbh Mele. Junak2.0 u Press centru upisuje naknadni tekst umjetničke izvedbe šaljući ga *Proročištima*.

C;\_Junak2.0\_29565248N78093690\_postojim::na rubu\_sвета žena\_samo ponavljajmo om...

Ova linija teksta zapravo je predstavljanje Junaka2.0 *Proročištima* na način da tekstom identificira svoju trenutačnu aktantsku funkciju (junak), izvedbenu poziciju na kojoj se nalazi (niz brojeva je točan GPS položaj mjesta Haridwar) i svoj trenutačni status (postojim) koji odgovara stanju i u fizičkoj i digitalnoj izvedbi. Osim toga, brojčana oznaka položaja je i izvedbena, skupljanje svih komunikacija ili bilježaka u jedan skup. Nakon uvodne linije teksta, Junak2.0 unosi tekst kojim opisuje događaje, a sada je to susret sa ženom guruom. Traži uputu Proročišta za kupanje u rijeci Ganges. Izražava nesigurnost koja ga identificira kao dramski lik, može li odmah na početku misije izgubiti sebe zaranjanjem u Ganges. Dramski lik želi odgađati kako bi produžio vlastito postojanje. Njegovi pratitelji, označeni funkcijama kao Kamera i Pomoćnica, učitavaju nekoliko fotografija razgovora Junaka2.0 i svete žene. Digitalni dio umjetničke izvedbe razvija se u svojem autonomnom izvedbenom vremenu. Reakcije na Junakov2.0 materijal obično pristižu naknadno, zbog vremenske razlike i zbog načina rada Proročišta koje ovisi o interesu pojedinaca. Na osnovu zakašnjelih reakcija (s obzirom na izvedbeno vrijeme u fizičkoj realnosti) korigira se cjelokupna izvedba, kao da se prilagođava nekomu drugom izvedbenom vremenu digitalnom dramaturgijom.

Oracles::\_Junak2.0\_29565248N78093690\_postojim:://sveta rijeka\_sвета žena\_//ne želim izgubiti\_junaka//... gdje je tijelo// nije pitanje...//pilot baba//\_sveta žena..//

#### 6.4.3. Zločinac Money baba

Između brojnih živopisnih likova koji su se okupljali u *press*-centru Khumb Mele i oko njega isticao se jedan *godman* koji je sam sebe prozvao *Money Baba* (Sveti čovjek novca). Odjeven u *odoru* svetog indijskog čovjeka privukla ga je *odora* poslovnoga zapadnoeuropskog čovjeka, Junaka2.0, kao i prisutnost Kamere. Praksa Money Babe jest izvedbena, on pokazuje ljudima novac prikupljen s raznih strana svijeta, objašnjava fluktuaciju vrijednosti novca. To je njegov sveti put – sakupljanje novčanica svjetskih valuta. Taj antiklimaks, ironijski zaokret od svih ozbiljnih uvjerenja i konstrukcija o svetim indijskim ljudima, usvojen je kao dramski moment u naknadnom upisivanju teksta za digitalna Proročišta. Iskrenost Money Babe o tome da i sakupljanje svjetskih valuta može biti sveta stvar ako ste u žutoj halji i imate dugu bradu bila je pravi *coup de theatre*, pretvaranje svakodnevice u umjetničku izvedbu očuđavanjem. Iz toga novonastalog čvorišta razvija se nova linija dramske situacije. Kada je Money Baba shvatio da mu Junak2.0 ipak neće dati novac postao je vrlo agresivan, toliko nasrtljiv da ga je indijska policija morala umiriti i ukloniti. Proročišta su cijelim događajem oduševljena jer smo, i na ovako svetome mjestu kao što je Haridwar, pronašli našeg aktanta zla, *Zločinca Money Babu*, opstrukciju duhovnog puta, i napadača na tjelesnu pojavnost izvođača. Sukob Junaka2.0 još više identificira kao dramski lik. Otad svi nositelji aktantske funkcije oponenta ili zločinca dobivaju naziv *Money Baba*.

Proročišta, osim tekstualnih poruka interveniraju i vizualnim memama, kreativnim obradama postojećih podataka (u ovom slučaju teksta i fotografija o Money Babi). Navodim jedan takav primjer, koji je tekstualno opisan kako slijedi, kao naknadno upisan tekst kojim je sam Junak2.0 opisao kako je vidio vizualnu *memu* na zaslonu računala u *press*-centru Kumbh Mele:

*O junače digitalnog i zemaljskog neba stani! (dalje u stilu slavenskog bećarca) Jer Money Baba sam ja, to cijela Slavonija zna! (dalje vrlo ozbiljan monolog podcrtan zvukom grmljavine) Ja božanski Money Baba progonit ću te k'o Erinije Oresta ako izvršiš to gnjusno djelo! (Glava Money Babe napušta tijelo i pada na tlo) Ne spaljuj sebe trebaš nam još (pop-glazba) Treeebaš nam još! (povratak na monolog ozbiljna glasa) Neka gori money! Neka gori svijet! Neka gore granice! (luđački smijeh, Pink Floyd glazba – Money. Kiša novca zasjenjuje cijeli ekran)...*

Mema je u digitalnoj kulturi imitacija i obrada postojećega vizualnog materijala, primjerice fotografija i videofragmenata koji predstavljaju Money Babu u stilu slavenskog bećarca ili neke pop-pjesme, koja predstava stvara ironijski odmak od onoga što imitira. Ironijski odmak jest dinamičan proces koji se očituje i kao umjetnička izvedba. Dawkins opisuje meme kao jedinice kulturalne transmisije ili „jedinicu imitacije“ (Dawkins 1989: 192), a njihovu izvedbu uspoređuje s propagacijom gena koji se prenose s tijela na tijelo s pomoću sperme ili jajašaca: „tako se i meme šire (...) iz mozga u mozak putem procesa koji, u širem smislu, možemo nazvati imitacijom“. Dawkins tvrdi kako se meme moraju smatrati „živim strukturama, i to ne metaforički nego tehnički“ jer kada je plodna mema posađena u umu ona doslovno parazitira mozak, pretvarajući ga u sredstvo za memsku propagaciju utječući i na strukturu nervnog sustava (Dawkins 1989: *ibid.*). Nastavljajući se na Dawkinsa, Godwin 1993. predlaže definiranje kreativnih aktivnosti subverzije postojećih sadržaja na internetu, koje se samostalno šire digitalnom mrežom, kao internetske meme (Godwin 1993: 17). Internetska mema redovito nosi dodatna obilježja i sadržaje. Internetska mema posljedica je određena kreativnog djelovanja korisnika, moduliranje originala (to može biti fotografija, film, glazba...) i stvaranja nove forme, a kojoj je jedini cilj opstanak u mreži igre memorija digitalne umjetničke izvedbe. Coscia piše kako internetska mema ostavlja „tragove koji se mogu pratiti i analizirati. Meme koje se šire drugim medijima ne mogu se tako lako pratiti“ (Coscia 2013: 1). Internetska mema jest i svojevrsna rudimentarna simulacijska umjetnost, izvedena na način Web 2.0 paradigme. O tome svjedoči i rani naziv za internetske meme, *ulična umjetnost* društvene mreže (engl. street art of the social web), koja je, kako piše i An Xiao Mina, *kultura preslagivanja* (engl. remix culture) kojom se uspostavlja kontrola narativa, i to ne samo kritiziranjem nego i omogućavanjem sasvim novih pravaca djelovanja (Mina 2013). Ono što je započelo kao kreativna i subverzivna praksa mema na digitalnoj mreži, u drugom desetljeću 21. st. postaje dramaturški postupak izvedbe upisan u način djelovanja komercijalnih aplikacija pametnih telefona, poput Snapchata ili Instagrama. Mema, kao oblik kulturalne transmisije, bit će čest oblik komunikacije Proročišta i Junaka2.0, a osobito u samom početku umjetničke izvedbe u Indiji, dok događanja na terenu još nisu poprimila karakter izvedbene alijenacije. Drugim riječima, komuniciranje memom i druge prakse komunikacije Proročišta i Junaka2.0 digitalnom mrežom funkcionirale su kao tkivo svojevrsne digitalne umjetničke izvedbe sve dok izvedba u fizičkom prostoru nije preuzela dominaciju nad izvedbenim vremenom. Ova umjetnička izvedba nije se

konstituirala kolaboracijom i balansom različitih izvedbenih sučelja nego njihovim sukobom i nadmetanjem.

#### 6.4.4. Pilot Baba

U sljedećoj uputi Proročišta, odabranoj iz velike količine podataka memoriranih u sveopćem *brbljanju* u digitalnoj zajednici, spominje se Pilot Baba i opet – sveta žena. Naime, jedan od sudionika privremene digitalne zajednice sudjelovao je iz Japana i znao je kako je jedan od najslavnijih indijskih svetih ljudi, Pilot Baba, prisutan na Khumb Meli u društvu s japanskom *svetom ženom* Keiko. Taj pripadnik Proročišta, japanske nacionalnosti, u komunikaciji s drugim pripadnicima Proročišta objasnio je tko je Pilot Baba i predložio da se Junaku 2.0 sugerira posjet njegovoj pozornici.

Marina Abramović u svojoj autobiografiji piše o svojem projektu *Kuća s pogledom na ocean* (*The house with the ocean view*) izvedenom u galeriji *Sean Kelly* 2002. godine:

„To je bio izuzetno ambiciozan rad. Počela sam sa sasvim drugom idejom. U Indiji sam susrela gurua pod imenom Pilot Baba, a koji se tako zvao jer je nekada bio pilot u zračnim snagama vojske Indije i osobni pilot tadašnjeg premijera Nehrua. Pilot Baba ima nevjerojatne sposobnosti. Posebno, on može usporiti svoj dah do nivoa koji mu dozvoljava da ga zakopaju živog ili da stoji ispod vode danima. Moja ideja bila je da dovedem Pilot Babu u skladište u New Yorku gdje bi ja gola ležala na krevetu od leda, a on bi bio u tanku ispunjenim vodom. Nakon pola sata moje zapadnjačko tijelo doseglo bi svoj limit i morala bi odustati, ali bi Pilot Baba ostao pod vodom puno dulje, možda i dvanaest sati. Ja bih pozvala stotinu najutjecajnijih ljudi na planetu, ljudi koji su dali veliki doprinos znanosti, tehnologiji i umjetnosti, da promatraju ovu izvedbu. Fotografiranje ne bi bilo dozvoljeno. Ovi važni ljudi samo bi svjedočili događaju, i naravno bili šokirani istim, jer ne bi imali racionalno objašnjenje. Vratili bi se u svijet s uspomenu na ovaj komad, i ostalo bi vidjeti kako bi to utjecalo na njihove živote i njihov rad. Ali Pilot Baba nije htio doći u New York. Nije imao interes impresionirati zapadnjački svijet. Gurui i swamiji gube svoje posebnosti ako izvode čuda iz bilo kojeg razloga doli duhovnog. Tako da sam morala smisliti alternativnu ideju... Dizajnirala sam instalaciju.“ (Abramović 2016: 211).

Abramović u toj instalaciji živi dvanaest dana i noći. Instalacija se sastoji od četiriju velikih kutija, nastambe montirane visoko na zidu galerije. Umjetnica pije samo vodu i nikada ne napušta prostor.

Svaka nastamba ima stube koje vode do poda, ali umjesto prečki postavljeni su noževi. Umjetnica opisuje kako je tijekom cijelog performansa zadržavala visoki stupanj samoprisutnosti, ne razbijajući koncentraciju kontakta očima s publikom čak i kada bi morala obaviti nuždu na zahodu postavljenom u jednoj od platformi. Zaključuje kako je zapadnjačka kultura limitirana u razumijevanju istinskih granica tijela i uma (Abramović 2016: 211).

Junak2.0 pronalazi svetište Pilot Babe na Khumb Mheli u Hardiwaru. Priključuje se tisućama sljedbenika koji pjesmom i plesom iščekuju pojavljivanje Pilot Babe. Kako je i dalje u zapadnoeuropskom odijelu i kako ga stalno prati Kamera, tako mu osoblje spontano nudi da dođe iza scene i pozdravi Pilot Babu. Junak2.0 to koristi kako bi se izravno obratio Pilot Babi, koji se u tom trenutku sprema izići na pozornicu ispred koje ga čekaju tisuće razdraganih sljedbenika. Junak2.0 u kratkom obraćanju Pilot Babi predstavlja sebe kao bivšeg ratnika koji traži kako izgubiti sebe i koji dolazi iz područja Marine Abramović. Junak2.0 pita Pilot Babu ima li, ako može doista ostati pod vodom tako dugo kako to piše Abramović, rješenje za poništenje ograničenja tijela i uma. Pilot Baba, već jednom nogom ulazeći na pozornicu svojeg događanja, a usput blagoslovivši Junaka2.0, kratko odgovori: „Zaroni u Ganges!“

C:Junak2.0//\_29565248N78093690\_postojim::pilotba.uputa\_zaroniuganges//

#### 6.4.5. Ganges

Na gatovima uz rijeku Ganges u Hardiwaru, posebno gatu Har-Ki-Pari, sveti ljudi i milijuni njihovih sljedbenika uranjaju se tri puta u rijeku kako bi se pročistili i tako prekinuli krug postojanja. Junak2.0, i dalje odjeven u crno zapadnoeuropsko odijelo, pristupa gatu na rijeci Ganges. U ruci drži reporterski mikrofon koji je povezan s kamerom vidljivim audiokabelom. Junak2.0 izvodi neku vrstu „izravna javljanja s mjesta događanja“. Veliki broj ljudi okuplja se oko Kamere i promatra Junaka2.0 koji neko vrijeme odigrava ulogu televizijskog reportera, a onda odjednom baci mikrofon na pod, odgurne Kameru i uđe u masu okupljenih ljudi. Druga videosnimka koja je tog dana postavljena na digitalnu mrežu, a koja je i videoperformans, pokazuje Junaka2.0 kako uranja i izranja tri puta u rijeku Ganges. Snimkom čina uranjanja u rijeku Ganges, čina koji vjernicima predstavlja potpuno oslobođenje od dotadašnjih sjena i akumuliranih doživljaja koji tvore identitete, uspostavlja se odgođena realnost. Digitalnom izvedbom te snimke, primjerice vraćanjem izvedbenog vremena unatrag komentiranjem ili memskom obradom snimke,

digitalna mrežna zajednica stvara od realnog događaja u fizičkoj stvarnosti svojevrsno priviđenje u „svijetu tehnike“ kako to opisuje Benjamin. Svaki čovjek može zahtijevati da bude snimljen, piše Benjamin, uspoređujući izvedbu u kazalištu koje „u načelu poznaje mjesto s kojeg nije lako proniknuti u iluzionistički karakter zbivanja“ i snimljenu scenu na filmu čija „iluzionistička priroda jest priroda drugog reda; ona je plod montaže“, a to znači da je „aparatura tako duboko prodrla u stvarnost, da je njezin čisti aspekt, u kojem nema stranog tijela aparature, plod posebne procedure, naime snimke (...) montiranja te snimke s ostalima slične vrste. Aspekt realnosti neometen aparatom postaje njezin najartificijelniji aspekt, a izgled neposredne stvarnosti priviđenjem u svijetu tehnike.“ (Beker 1986: 341, 342).

#### 6.4.6. Izlazak i naknadno upisivanje teksta

Primjer praktičnog funkcioniranja digitalne mrežne zajednice vidljiv je iz događaja koji se zbilo posljednjeg dana u Haridwaru, kada je Junak2.0 krenuo prema sljedećoj destinaciji. Toga dana završavala je Khumb Mela i milijuni ljudi istovremeno su krenuli kućama. Junak2.0, Kamera i Pomoćnica nalaze se blokirani u masi ljudi na najvećem mostu preko rijeke Ganges u Haridwaru, Shanti Devi, na temperaturi zraka od 46 °C. Pomoćnica i Kamera optužuju Junaka2.0 da je izgubio razum i da ih namjerava ubiti. Briše se granica između izvedbenog i osobnog. Junak2.0, očajan, šalje Proročištu tekstualne poruke upomoć. Odgovor Proročišta stiže kroz deset minuta. Odgovor Proročišta jesu precizne i realne upute kako se spasiti, a dobivene od anonimnoga riječkog blogera i mrežnog forumaša koji izvrsno poznaje transportne prilike u Indiji. S pomoću tih uputa Junak2.0 pronalazi prijevoz do dva sata udaljenoga željezničkog čvorišta Laksar, odakle vlakovi voze dalje po Indiji. Ova komunikacija s Proročištem istovremeno je spašavanje života komunikacijom digitalnom mrežom, ali i omogućavanje nastavka umjetničke izvedbe u izvedbenom sučelju indijskoga grada. Putovanje do Laksara malim motornim vozilom Junak2.0 koristi za naknadno upisivanje teksta u sučelje mrežne zajednice projekta.

C:Junak2.0//\_29565248N78093690\_postojim:://sveta.zena\_mjesec\_oracles\_money.baba.zlo//har ehare.guru//nage.babe//pilot.baba//japan\_zaroniuganges//ganges.zaronio.../kameravidisve.com

Uvodnom linijom kojom Junak2.0 započinje naknadno upisivanje teksta umjetničke izvedbe kodiran je raspored prizora i aktantske funkcije (u ovom istraživanju izostavljen je opis većine prizora osim onih čijim opisom osvjetljavam elemente dramaturgije ove neobične digitalne

umjetničke izvedbe). Nakon uvodne linije slijedi upisivanje šireg teksta, a ponekad i objava fotografija i videozapisa. Proročišta u načelu ne reagiraju izravno na tako naknadno upisan tekst, upute daju vezano za kraće linije teksta kojima im se Junak2.0 neposredno obraća, ali je primjetno kako gomilanje naknadnih tekstova utječe na Proročišta u smislu da se referiraju na te tekstove. Isto tako tekstovi na neki način uobličuju cijelu dramaturšku aktivnost, kao da dokazuju sudionicima da se prema njihovim uputama doista razvija neka dramska situacija na terenu, u Indiji. Način komunikacije naknadno upisanim tekstom i značenjima u ovom je projektu način distribucije podataka digitalnom mrežom bez središta, svaki sa svakim (engl. peer to peer).

### 6.5. Altruistično samoubojstvo – Dharamshala

Oblik suicida koji Durkheim naziva „altruističnim“ (Marčinko 2011: 17) izvode osobe koje daju svoj život kao doprinos postizanju ciljeva zajednice. Takav oblik suicida smatra se časnim činom u pojedinim kulturama i religijskim zajednicama. Pojam altruističnog samoubojstva bio je najčešća tema na umjetničkoj veteranskoj radionici pri MaxArtFestu, aktivnosti koja je inicijalno nadahnula cijeli projekt *Mapa za izgubiti sebe*. Junak2.0 nastavlja umjetničku izvedbu svojeg *nestajanja* svojevrsnim drugim prizorom izvedbe, a među zajednicom koja se oduprla ratnoj agresiji altruizmom i nenasiljem, tibetanskom izbjegličkom zajednicom u Indiji. Druga postaja *Mape za izgubiti sebe*, Dharamshala, gradić je na sjeveru Indije, dva sata vožnje automobilom od New Delhija. Dharamshala je svjetski poznata zbog naselja McLeod Ganj, bivšega zimskog kolonijalnog britanskog planinskog odmorišta, koje je indijska vlada dala na korištenja tibetanskim izbjeglicama. Dharamshala je tako sjedište svih tibetanskih institucija u izbjeglištvu, od ureda Dalaj-Lame do Vrhovnog suda Tibeta, ali i svih kulturnih, znanstvenih i religijskih institucija posvećenih očuvanju i promociji budizma tibetanske linije.

C;\_Junak2.0\_32238602N76323878E\_postojim::dharamshala.dalajlama:izbjeglice\_ratovi\_samoubojstva\_realiteti//

Oracles::\_Junak2.0\_32238602N76323878E\_postojim:://pronadji\_samoubojstvo\_zrtva\_za\_zajednicu\_prezivjeli\_razocarani\_



### 6.5.1. Škola

Zapadnjaci koji nešto snimaju opremljeni profesionalnom kamerom zapravo su uobičajena pojava u Dharamshali, a zbog globalne popularnosti tibetanskog budizma i Dalaj-Lame osobno. Čovjek u crnom poslovnom odijelu i Kamera, koji nisu najavljeni službenim kanalima i koji snimaju bez dozvole i bez nekog plana, dakle umjetnička izvedba izvan sustava, ipak predstavlja sigurnosnu prijetnju. Junak2.0, Pomoćnica i Kamera sprovedeni su u zgradu Državne sigurnosti Tibeta u izbjeglištvu, i ondje ispitivani više sati. Pomoćnica i Kamera transformiraju situaciju iz transgresije u usustavljeni događaj, predočavaju službenu dozvolu indijskog Ministarstva vanjskih poslova kojim se ekipi dopušta snimanje. Služba sigurnosti mijenja odnos zbog tekstualnog označivača te umjesto funkcije Zločinca (Money Babe) postaje funkcija Pomagač. Služba sigurnosti povezuje Junaka2.0 s dvjema obrazovnim ustanovama, Institut za izvedbene umjetnosti Tibeta i Sveučilištem Tibet, svima poznatijem kao *škola*.

Škola je središnje mjesto obrazovanja budističkih redovnika tibetske tradicije. Tibetanski redovnici podučavaju jedinstvenom metodom, koreografijom pitanja i odgovora koja se izvodi kao kazališni ples, umjetnička izvedba stjecanja znanja. Onaj koji pita to čini teatralno udarajući dlanom o dlan istovremeno upućujući pitanje onomu koji odgovara mirno sjedeći. Uloge se mijenjaju više puta tijekom podučavanja. Junak2.0 igra ulogu TV reportera koji izvještava ispred dvorišta škole tibetanskog budizma. Usred tog „javljanja uživo“ ponavlja radnju iz prethodnog prizora, Haridwara, demonstrativno odbacuje mikrofon i ulogu TV reportera te sjeda među budističke redovnike. Junak2.0 sjeda u polulotos položaj (i dalje u poslovnom odijelu) te sudjeluje u koreografiji odgovora i pitanja. Sutradan, na poziv redovnika, Junak2.0 sudjeluje u velikoj redovničkoj ceremoniji koja se odvija u školskoj dvorani. Jedini je zapadnjak u obredu stotina tibetskih redovnika, i dalje odjeven u zapadnoeuropsko odijelo s kravatom.

C;\_Junak2.0\_32238602N76323878E\_postojim::dharamshala//uhapseni-pusteni-Money Baba  
Tibet version//sada Pomagac““PROXY SERVER\_  
Oracles::\_Junak2.0\_32238602N76323878E \_postojim:://PROROCISTA:samoubojstvo//

### 6.5.2. Samoubojstvo redovnika

U Dharamshali Proročišta i Junak2.0 uspostavljaju smireniju i stalnu komunikaciju, i to zbog velikog broja pristupnih točaka za internet. Proročišta od Junaka2.0 traže da ne zaboravi kako je na misiji za *izgubiti sebe* i podsjećaju ga da je osnovna tema samoubojstvo. Junak2.0 takvu uputu Proročišta spaja s uputom Sigurnosne službe Tibeta da obvezno posjeti tjedno predavanje za strance Lama Sonhama. Između stotinjak mladih zapadnjaka odjevenih u neku inačicu indijske tradicionalne mode sjedi Junak2.0 u poslovnom odijelu. Nakon predavanja, Lama Sonham prima Junaka2.0 nasamo i odgovara na njegova pitanja o samoubojstvu. Opisuje kako je svjedočio samoubojstvima mladih budističkih svećenika koji nisu mogli izdržati godine zatočeništva u britanskim logorima nakon što su pobjegli s Tibeta pred ratnom opasnošću. Odgovarajući na pitanje o tome jesu li životne okolnosti (karma ili sustav) jači od osobnog napora za prevladavanjem tih okolnosti koje mu Junak2.0 postavlja, Lama odgovara da jesu jače.

```
C;_Junak2.0_32238602N76323878E_postojim::dharamshala.dalajlama://samoubojstva   izvode
budisticki svecenici – iznenadjen – kako dalje – prorokujte//SERVER
Oracles::_Junak2.0_32238602N76323878E_postojim::// PROROCISTA: FIND/tibet-oracle //
```

### 6.5.3. Dramaturgija slučaja

Junak2.0 susreće se sa službenim prorokom, *Nechung Oracle – Državni prorok Tibeta*, koji ga upoznaje s učenjem ogledala (tibetanski: melong). Ogledalo se upotrebljava kao svojevrsni ekran u koji, na jednoj strani, ulaze vizije ili podaci emitirane iz osobe, a na drugoj strani ti podaci, derivirani, izlaze kao prerađena, bezopasna verzija (ako se radilo o posjednutima, primjerice). Junak2.0 se u istom danu susreće i sa službenim tibetanskim astrologom i liječnikom tibetanske tradicionalne medicine. U sva tri susreta Junaku2.0 je izrečena analiza njegove prošlosti i prorokovana mu je budućnost. Sva tri tibetanska proroka izrekla su svoje mišljenje kako Junak2.0 može izgubiti sebe i što bi značilo to njegovo altruistično samoubojstvo, simbolično ili stvarno. Dvije izvedbe prorokovanja snimljene su kamerom dok *Nechung Oracle – Državni prorok Tibeta* nije dopustio snimanje.

```
C;_Junak2.0_32238602N76323878E_postojim::dharamshala.dalajlama://proroci.su
posrednici_kao proxy server_napunjen podacima – uokvireni podacima/DELETE
Oracles::_Junak2.0_32238602N76323878E_postojim::// PROROCISTA: FIND_river.
```

Uputa Proročišta bila je da se pronade rijeka, što je vjerojatno bio odjek razrješenja u prethodnom prizoru kada je Junak2.0 tri puta uronio u Ganges. To svjedoči kako rad Proročišta nije bio konzistentan i orkestriran, upute su ovisile o slučaju, tj. o tome tko je bio zainteresiran pratiti radnju i odgovarati na pitanja. Takva dramaturgija slučaja prouzročila je različite probleme na izvedbenom terenu, u fizičkoj realnosti, ali je istovremeno bila legitimni način razvijanja dramske situacije<sup>69</sup>. Junak2.0 pronalazi nešto najsličnije rijeci, potok na kojem ljudi peru redovničke halje. Narančaste i crvene halje suše se po svim stijenama oko potoka. Junak2.0 pokušava zadržati bilo kakav čvrsti identitet, emulira situaciju TV reportaže, kako bi ga zajednica perača na potoku prihvatila. Prilaze mu tri malena dječaka, vode ga za ruku do potočnog jezerca, pokazuju mu desetke punoglavca koje su uhvatili i stavili u kantu s vodom. Zajedno s djecom Junak2.0 svakomu zatočenom punoglavcu daje ime, a onda svakog tako imenovanog punoglavca vraća u potok.

C;\_Junak2.0\_32238602N76323878E\_postojim::dharamshala.dalajlama://punoglavci/tadpoles///// \_bez\_imena//prevareni/imenovani\_postaju ciklus\_GANGES-je-ciklus.com  
Oracles::\_Junak2.0\_32238602N76323878E \_postojim::// GANGES/ciklus\_\_STOP-the\_ciklus

#### 6.5.4. Naknadno upisivanje teksta

Ovdje iznosim dio naknadnog zapisa dramske situacije drugog prizora *Altruistično samoubojstvo Dharamshala*, kako je oblikovan i prenesen digitalnim putem, tj. sučeljem koje je u tom trenutku bilo moguće. Sučelje je jednostavan uređivač teksta na računalu u jednom baru u Dharamshali. Slični zapisi sastavljani su na kraju svakog od četiriju prizora. Osim takvih zapisa koji osciliraju između rudimentarne i sažete poruke i svojevrsnoga poetičnog naboja, postoje i dulji, intimniji zapisi koje pišem ja, Leo Katunarić. Pišem to kao naknadnu rekonstrukciju cijelog događanja kao umjetničkog i istraživačkog čina, a nakon što je cijela dvotjedna umjetnička izvedba završila.

---

<sup>69</sup> Junak2.0 u Dharamshali, kao i na ostalim trima mjestima, doživljava još mnoge situacije koje nisu posebno opisivane u ovom istraživanju. Napominjem to zato da istaknem kako je vrijeme od jednog dana bilo ispunjeno izvedbenim vremenom od više dana, vrlo gustim protokolom prizora u kojima je dolazilo do susreta s nositeljima različitih aktantskih funkcija.

**DAN 5.** Sunce\_Opipavam lice\_odjenuti crne hlace\_odjenuti bijelu kosulju\_vezati crvenu kravatu\_odjenuti crni sako\_cipele//\_Hodam\_doručak.jaja.kafić.puno.stranaca//Sada sam novinar snimamo reportazu u kaficu o izbjeglicama s tibeta i dalaj lami i malom tibetu ovdje i turizmu//...gotovo\_sadasam-ja\_Junak2.0//:sluzba sigurnosti hapsi nas jer smo izvan sustava-POKAZI PAPIR DA SI NOVINAR:sada\_sam\_novinar\_mogu\_dalje//\_stara baka vodi nas za ruku u dvoranu stotine redovnika grleno pjevaju // narančasto\_dječak\_tibetanska\_zastava//...redovnici me-posjedaju-medju-njih//tri-sata-meditacija-pjevanje-prostracije-kameragleda-----svimegledaju.com//-placem-smijemse...//skola.tibetschool.net-sto.mladih.pitanja-odgovori-brzone.misliti...sjedim.medjunjima.bos.poslovnoodijelonitkomegleda.com\_samosamdistrakcija.com – Sada sam trazitelj ponistenja sebe cujem pitanja i odgovore ne razumijem jezik cujem udarac rukom na kraju svakog pitanja cujem aplauz u kazalistu - zaledjena memorija\_\_//DAN DRUGI-opet.sunce.com\_jedi nesto smrsavio si\_Sada sam pripravnik u dvorani za poducavanje stranaca – Lama Sonham poducava – Ruth Sonham prevodi tibetanskoengleski – crno poslovno odijelo – crna KAMERA. //zapadnjaci.se.smiju.poslovnom.odijelu.crvenoj.kravati//60minuta-predavanje-odgadjanje-prosvjetljenja//SONHAMI:\_razgovaramo sami;;;\_LAMA:\_Tri mlada budisticka svećenika ubila su se pred mojim ocima u engleskom ratnom logoru\_JUNAK2.0:\_Zar je karma jaca/od/osobnog/napora/cak/i/kod/budista\_LAMA:da.jacha.je!//PROROCISTA:oracle/tibet\_tajna.znanja.tibeta.com3:prepustam\_se\_redom::Astrolog-Oracle-Doktor-Kamera//NOTHING-nista: Astrolog Doktor i Oracle razgovaraju s kamerom - ne sa mnom//NOC/DAN TRECI:pronadji rijeku mi u digitalnom svijetu jos uvijek sanjamo o GANGESU// Potok Pranje Budizma + ja kao novinar\_uloga u ulozi u kameri\_\_djeca/punoglavci/imenujemo/oslobadjamo//SLOBODA kad nisi imao ime///SLOBODA kad imas ime///KRAJ – FORMAT – FORGET-----

Ovakva kvaliteta teksta naizgled ne može sadržavati potencijal dramske situacije. Ipak, i takav, nedefiniran tekst sličan halucinatornom toku misli, proizvodi izvedbene učinke u digitalnoj mreži. Takav tekst potpuno je razumljiv sudionicima soba za razgovore (*chat*) na digitalnoj mreži, koji su naviknuli na redundanciju i neobvezno nizanje podataka koje podsjeća na razgovore ni o čemu, tračeve i sl. Takav odnos prema tekstu proizlazi iz nasljeđa najranijih protokola digitalne mreže kada je za prijenos podataka izumljen način koji je u početku bio namijenjen razmjeni dramskih tekstova. Dixon piše kako je *ftp* (engl. file transfer protocol) ili protokol za prijenos dokumenata, jedna od prvih izvedbeno usmjerenih aplikacija ranog interneta, a kreiran je za pohranu i pristup dramskih tekstova (Dixon 2007: 460) Kreatori *ftp*-a, dva studenta, Knop i Dederian, uspostavljaju i Razmjenu drame / *The dramatic exchange*, mrežno sjedište za razmjenu drama, što u sljedeće dvije godine potiče razvoj brojnih novih koncepata kao npr. virtualna drama,

*online* performans, kazališni *chat*, virtualne karaktere, imerzivno pripovijedanje, avatare, *virtually independent people – vips* (samostalne virtualne ljude) i sl., a Društvo za virtualnu dramu (engl. The virtual drama society ), piše dalje Dixon, pojavljuje se na mreži 1996. „kako bi eksperimentirali s *chat* programima kao kazališnim medijem“ (Dixon 2007: *ibid.*).

## 6.6. Anomijsko samoubojstvo – Bodh Gaya

Treći prizor umjetničkog performansa uživo, koji je dio digitalne umjetničke izvedbe, Junak2.0 izvodi na području posvećenu štovanju povijesne osobe koja se samostalno uspjela osloboditi koordinata konceptualne realnosti, Budina prosvjetljenja. U gradiću Bodh Gaya, u indijskoj državi Bihar, nalazi se fizičko mjesto na kojem je povijesni Buda ukinuo ekskluzivnost svakog realiteta. Buda je stanje u kojem su sve realnosti jednake postigao svojevrsnom izvedbom. Buda prosvjetljenje ne tumači samo kao prekid kruga postojanja, nego kao radikalno i potpuno raskidanje sa svim konstrukcijama koje čine identitet. Na neki način prosvjetljeni čini anomijsko samoubojstvo, koje Durkheim tumači autodestruktivnim činom pojedinca što je rezultat nagle promjene pozicije osobe u odnosu na društvenu zajednicu (Marčinko 2011: 17). Buda je, prema svim raspoloživim izvorima, prvo raskinuo svoje veze s kraljevstvom kojega je bio nasljednik, zatim sve veze sa svojom obitelji te na kraju i sa zajednicom svetih ljudi s kojima je proveo godine meditacije i pustinjaštva. Nakon svih tih odvajanja ili kreiranja stanja odsutnosti, Buda je samostalno došao do prosvjetljenja, sjedeći ispod Bodhi stabla. To mjesto Budina prosvjetljenja tek je u 20. stoljeću pretvoreno u mjesto štovanja, *Mahabodhi hram*, u Bodh Gayi.

### 6.6.1. Zabrana prosvjetljenja

Umjesto izvođenja prizora mirnoće i prosvjetljenja u Mahabodhi hramu, Junak2.0 doživljava prizor visoke napetosti, koji je dramaturgijom slučajnosti okarakterizirao cijelu umjetničku izvedbu u Bodh Gayi. Na ulazu u Mahabodhi hram dogodio se fizički napad na Junaka2.0 i Kameru, koji je izveo muškarac nezadovoljan time što zapadnjak u poslovnom odijelu hoda po svetome mjestu budizma. Tajlandski redovnici, zaduženi za upravljanje Mahabodhi hramom, uzimaju u zaštitu Junaka2.0 i pozivaju ga u svoje službene prostorije. Voditelj hrama razgovara s Junakom2.0 i Kamerom, ali i traži novčanu protuuslugu za snimanje tog razgovora. Junak2.0 digitalnoj mrežnoj

zajednici Proročišta prenosi svoju razočaranost i očaj. Očekivao je mir i prosvjetljenje na svetome mjestu, a doživio je sveprisutnu korupciju. Formiraju se nositelji funkcije Zločinca, Money Baba iz Bodh Gaye. Junak2.0. reagira autodestruktivno jer je izgubio uporište u odnosu na društvo oko sebe. Svoj daljnji boravak u Bodh Gayi izvodi kao anomijско samoubojstvo. Kao što je mogućnost osobnog prosvjetljenja, gubitka sebe, korupcijom i sličnim svjetovnim izvedbama odgođena ili čak zabranjena, tako je i Junak2.0 anomijско samoubojstvo produženo u beskraj. Samoubojstvo nije više jednokratni čin nego trajno stanje, odvija se kao serija ciklusa, zatvorenih petlji. Takav osjećaj koji sada karakterizira cijelu umjetničku izvedbu podržala je i digitalna mrežna zajednica Proročišta kao stanje u kojem skladno funkcionira balans između fizičke i digitalne realnosti u izvedbi.

Svi s kojima se Junak2.0 sučeljava dio su umjetničke izvedbe i koautori zajedničkog izvedbenog sučelja. Svi, čak i oni koje Junak2.0 slučajno susreće, znaju da komunikacijom s njim predaju dio svojeg identiteta umjetno stvorenoj situaciji, ako ni zbog čega drugog onda zbog stalne prisutnosti kamere / Kamere. Dnevno vrijeme Junaku2.0 jest izvedbeno vrijeme, on je dvadeset i četiri sata na dan u umjetničkoj izvedbi, a to polučuje ogroman broj situacija, fragmenata, započetih i nikada dovršenih izvedbi i karaktera. Jedino oscilirajuća izvedbena osobnost Junaka2.0 može kompetentno održavati umjetničku izvedbu sa svim tim ulazima i izlazima. Iz naknadna upisivanja teksta proizlazi eluzivna, ali vidljiva hijerarhija likova i dramskih situacija. Samo kodiranjem u značenja naknadno upisana teksta moguće je prepoznati osnovnu radnju, a to se kodiranje očituje kroz često ponavljane aktantske funkcije koje, zajedno s izvedbenim prostorom, putuju po gradovima i u svakome novom gradu pronalaze svoje tjelesne nositelje. Na sličan način Souriau definira dramaturške funkcije koje čine okvir bilo kojega dramskog univerzuma, kako piše Pavis navodeći šest funkcija koje Souriau derivira iz astrološkog registra, napominjući kako tih šest funkcija postoji samo u međusobnoj interakciji (Pavis 1998: 5). U izvedbenom prostoru projekta *Mapa za izgubiti sebe* u Bodh Gayi postoje najmanje tri razine funkcija koje su u međusobnoj interakciji: Junak2.0 jest „junak“, kako bi ga nazvao Propp, onaj koji je subjekt različitih peripetija, ili Lav kako bi ga nazvao Souriau. Potpomognut Pomagačem ili Mjesecom, po Souriau, a što su Pomoćnik i Kamera, poduzima misiju na koju ga je poslao Pošiljatelj (engl. dispatcher), prema Proppu, a to je ovdje privremena digitalna zajednica Proročišta... (Pavis 1998: ibid.) Osim ovih stalnih funkcija postoje i fluktuirajuće aktantske funkcije koje se povremeno pojavljuju, a prepoznaju se isključivo po interakciji, te se sele na druge lokacije i na druge ljude. Primjerice:

Zločinac ili Mars, prema Sourieauu, koji čini nedjelo ili je to prepreka junaku. Zatim, Donator, prema Proppu, koji osigurava magične objekte i vrijednosti (Pavis 1998: *ibid.*). U digitalnoj umjetničkoj izvedbi najzanimljiviji dramaturški postupak svakako je mogućnost trenutačne promjene aktantske funkcije koju izvođač ili korisnik poduzima promjenom identiteta ili pristupom različitim sučeljima izvedbe. Tako Proročišta čija je osnovna funkcija Pošiljatelja, onoga koji junaka šalje na misiju, postaju Pomagač kada im se Junak2.0 obraća digitalnom komunikacijom, a zbog svoje slojevite prirode mogu postati i Donator, koji osigurava pomoć i vrijednosti, ali i Lažni junak ili čak Arbitar kada u Proročišnim sukobima prevladaju snage koje smatraju svoju ulogu važnijom od junakove pa daju upute u tom smislu. Sam Junak2.0, osim što je junak, on je i Arbitar koji potajno sudjeluje u radu Proročišta, ali i naknadnim upisivanjem teksta izvedbe doista arbitrira koja će putanja radnje postati vidljivom. Junak2.0 jest i Oponent jer namjerno proizvodi situacije koje onemogućavaju izvršavanje zadatka na najjednostavniji mogući način.

```
C:_Junak2.0_24695102N84991275E_postojim::napadnuti u hramu prosvjetljenja/KAMERA//  
svecenici nas uzeli u zastitu – i oni traze novac – MONEY BABA u dharamshali  
Oracles::_Junak2.0_24695102N84991275E _postojim:://money baba = korupcija // HELP:potrazi  
pomoc/RE-FORMAT... ..
```

### 6.6.2. Ubijanje Bude

Junak2.0 pokušava održati svoj dramski identitet, bez obzira na fizički napad koji je, nepredviđeno, doživio u Mahabodhi hramu. Bespogovorno slijedi uputu Proročišta, napušta korumpirane redovnike i odlazi sjesti ispod Bodhi stabla. Pokušava se smiriti na mjestu prosvjetljenja i shvatiti što bi mu pomoglo u sukobu s umnažanjem aktantskog Zločinca, Money Babe u kompleksnu, općedruštvenu funkciju, Korupciju. Pokušava poslati upit Proročištima, ali ne može uspostaviti vezu mobilnim telefonom. Konstrukcija društva oko njega se raspala. Jedina socijalna spona jest zadnja poruka Proročišta, memorirana u telefonu (HELP:potrazi.pomoc/RE-FORMAT... ..). Junak2.0 vidno je umoran i dezorijentiran, odijelo mu je umrljano ostacima boje, očajan je.

Odjednom se pojavljuju dva dječaka noseći metalne zdjele s vodom, koje odlažu odmah iza Junaka2.0. Junak2.0 okreće se za njima i ugleda mladoga budističkog redovnika kako spava na

boku odmah iza njega. Dječaci su mu donijeli vodu i sada sjede, čekajući da se probudi. Pričaju Junaku2.0 o sebi i usnulu redovniku koji je pješice došao iz Kine i pojavio se na vratima siromašna doma njihova oca, ovdje u Bodh Gayi. Otac je zadužio njih dvojicu da ga prate i pomažu mu, a večeras pripremaju i malu proslavu za redovnika. Junak2.0 dječacima priča o sebi, najviše o tome kako želi izgubiti sebe, a ne može. Dječaci se nude za pomoć, žele Junaku2.0 pokazati istinski važna mjesta u svojem gradu. Kineskog redovnika ostavljaju spavati. Dječaci su postali Junakovi Pomoćnici. Uskoro se vratila i telefonska veza pa je Junak2.0 mogao izvijestiti Proročišta:

C;\_Junak2.0\_24695102N84991275E\_postojim::pronasao POMOCNIKE.dva djecaka i kineski budha koji je zaspao ispod stabla prosvjetljenja//pomocnici+junak2.0+trazimo+budhu...

Oracles::\_Junak2.0\_24695102N84991275E \_postojim:://samo jedno: *KILL-THE-BUDHA*

Uputom *Ubij Budu* (engl. Kill the Budha) Proročišta su se aktivno uključila u umjetničku izvedbu, a nakon duljeg razdoblja gubitka internetske veze. Čuveni *koan*, koji se pripisuje velikom zen-majstoru Lin-chiju<sup>70</sup>, „Ako vidiš Budu da ide prema tebi, ubij ga“ (Kirchner 2009: 31), ne opisuje samo zabrinutost budista komodifikacijom puta k prosvjetljenju, nego i vrlo jasno upozorava na opasnost priklanjanja konstruiranim osobnostima i fikcionalnim stanjima kao što je zbilja svakodnevice ili društvena realnost. Dječaci/Pomoćnici i Junak2.0 *ubijaju Budu* umjetničkim izvedbama koje imaju ironijsku distancu od sveprisutne komodifikacije prosvjetljenja u objekte, primjerice turističke hramove i atrakcije raspoređene širom Bodh Gaye. Primjerice, prilazeći *Najvećem Budinu kipu na svijetu*, stazom od uglačana kamena, umjesto posvećena hodanja prema kipu, sva trojica izvođača kližu se po stazi koristeći se cipelama kao *skateboardom*; zatim u podnožju toga *Najvećega Budina kipa*, skidaju poslovno odijelo s Junaka2.0 pa njegovo polugolo tijelo posipaju bojama, kao što se radi za praznik svjetla Holi; slijede izvedbeni prizori: Obojena Junaka2.0 dječaci vode do javne česme i peru od boje; praćeni su desecima promatrača koji glasno odobravaju i viču *naga baba*<sup>71</sup>; stvara se izvedbena situacija s povorkom i interakcijom publike i izvođača kao i digitalnom mrežnom zajednicom; Dječaci vode Junaka2.0 svojoj kući gdje on pomaže pripremati proslavu za usnula redovnika iz Kine; Dječaci vode Junaka2.0 u školu do svoje školske klupe odakle izvlače skrivenu *zastavu pet boja* nazvanu tako prema tradiciji po kojoj je povijesni Buda vidio te boje tijekom prosvjetljenja.

---

<sup>70</sup> Linji Yixuan

<sup>71</sup> Naga-baba naziv je za indijske svete ljude koji žive bez ikakva vlasništva ili svojine, potpuno nagi. Na Khumb Meli u Haridwaru tijelo su mazali mješavinom vode i pepela.



*DJEČAK: Zastava je kod nas. JUNAK2.0: Zastava pet boja koje je Buda vidio u prosvjetljenju? DJEČAK: Odvezi nas autom u našu školu. (Junak2.0 i njegovi pratioci voze Dječake do njihova doma i škole.) DJEČACI: (vode Junaka2.0 za ruku, kroz hodnike škole od betona, bez prozora, sa zemljanim podom. U mračnoj učionici izvlače šarenu zastavu skrivenu ispod trošne klupe.) Primi ovu zastavu od nas. Za sve što si prošao i što ćeš proći. JUNAK2.0: Što sam prošao i što ću proći? DJEČACI: Redovnik je došao iz Kine da bi spavao pokraj tebe. Klizao si prema Budi. Obojili smo te bojama i smijali se. Okupljeni narod ti je vikao „Naga baba“. (smijeh) Što treba još proći? JUNAK2.0: Kada odem zaboravit ću. (smijeh, dječak piše poruku na zastavi i preda je Junaku2.0).*

Ovdje je naveden tekst koji je Junak2.0 poslao Proročistima kada je već izlazio iz Bodh Gaye, a tekst je u formi scenarija za videoperformans,<sup>72</sup> naknadno izvađen iz videosnimki izvedbe.

Zastavu s tradicionalnih pet boja koje je Buda vidio prilikom prosvjetljenja Proročište je proglasilo novim *boonom*, zalogom. To je drugi materijalni zalog koji je Junak2.0 dobio na svojem izvedbenom putu gubitka samoga sebe. Prvi *boon*, budističku brojalicu, narukvicu koju mu je predao Shodo na japanskoj svetoj planini Koya, Junak2.0 je digitalizirao u informaciju, pa spalio sam fizički objekt. Sada Junak2.0 predaje dječacima/Pomoćnicima informaciju (fotografiju) o toj narukvici kao zalog započinjanja njihove samostalne dramske situacije.

## 6.7. Fatalističko samoubojstvo – Varanasi

Grad Varanasi, nekada Benares, najsvetiji je grad Indije. Izgrađen je na mjestu gdje rijeka Ganges, skrećući, teče sjeverno, umjesto južno, prema moru. Varanasi je najpoznatiji po riječnim gatovima, a od svih je najpoznatiji gat Manikarnika, na kojem se spaljuju mrtvi. Po tradiciji, oni koji su tu spaljeni ne vraćaju se u lanac ponovnih rođenja, automatski se oslobađaju kruga postojanja. Varanasi je posljednji prizor umjetničke digitalne izvedbe *Mapa za izgubiti sebe*. Junak2.0 shrvan je besmisлом svoje potrage i svoje izvedbe u fizičkom i u digitalnom sučelju, a nakon dva tjedna neprestane izvedbe po Indiji. Poslovno zapadnjačko odijelo u koje je stalno odjeven sada je u stanju raspada. Junak u ovom izvedbenom prizoru odlučuje doista izgubiti sebe, i to pravim samospaljivanjem na gatu Manikarnika. Pomoćnica, Kamera i Proročišta Junakov2.0

---

<sup>72</sup> Prijevod s hindija na engleski: Jattin Kochar.

plan smatraju simboličkim izvođenjem fatalističkog samoubojstva, što je i podnaslov ove istraživačke cjeline. Pojedinač čini fatalističko samoubojstvo kada se nađe u situaciji da ne može upravljati vlastitim životom, primjerice to često čine zatvorenici ili terminalni bolesnici (Marčinko 2011: 17).

C;\_Junak2.0\_2528N8296E\_NE.POSTOJIM\_varanasi\_spaljivanje\_mrtvi.ne.umiru.com

Oracles::\_Junak2.0\_2528N8296E\_postojim:://gate.gate.paragate.//POSTOJIM

Junak2.0 ne namjerava izvršiti simbolično fatalističko samoubojstvo nego realno samoubojstvo spaljivanjem. Takav gubitak jasne granice između izvedbenih identiteta, brisanje hijerarhije izvedbenih sučelja i nagli prodor izvedbenih načela umjetničkog performansa u kojemu je tijelo potrošno kao i svi drugi elementi izvedbe, dovest će do posvemašnjeg raspada izvedbenih koordinata dotad brižljivo građenih i balansiranih od mrežne digitalne zajednice. Kraj umjetničke izvedbe *Mape za izgubiti sebe* ostvarit će se u odgođenoj katarzi, razrješenju koje stalno proizvodi nove dramske situacije, a koje onda zahtijevaju novo razrješenje.

Proročišta u svojoj prvoj uputi Junaku2.0, u Varanasiju, citiraju kraj Budine *Sutre srca* (sanskrt *Prajñāpāramitāhṛdaya*). Sutra srca započinje tvrdnjom „Praznina je forma”, a završava usklikom: „Odlazite, odlazite svi, posve odlazite...” Proročišta deriviraju tekst iz davne mrežne rasprave o odsutnosti u radu Marine Abramović koji se zvao *Prisutnost* (Biesenbach 2010: 13). Proročišta time signaliziraju kako očekuju da izvedba u Varanasiju razvije kraj dramske situacije ili da dopre do neke vrste digitalne katarze ili, kako su to sami nazvali *reset katarze*.

### 6.7.1. Monolog

Svojevrсна *dramaturgija smrti*, ritualno spaljivanje mrtvih na svetome mjestu, kako bi se prekinulo strojno načelo *muke ponovnog rođenja*, kao da je sugerirala kraj naše umjetničke izvedbe *Mapa za izgubiti sebe* u Indiji. Puna dva tjedna Junak2.0 bio je i aparat i dramski lik koji je dominirao izvedbom. Junak2.0 povremeno bi sebi *dopuštao* pojavu redatelja ili producenta, iz praktičnih razloga. Sada, u Varanasiju, pojavljivanjem drugih slojeva identiteta lika, Junak2.0 postaje konstanta suprotstavljena tim drugim entitetima koji su povremeno izvicali iz njegovih memorija i prodirali kao izvedba u fizičkoj realnosti.. Primijetio sam to u pripremama za izvedbu prizora „Monolog“ kada sam shvatio kako tu scenu pripremam ja, redatelj Leo Katunarić, a ne Junak2.0. Proročišta, naime, upućuju Junaka2.0 da monologom rezimira cijeli svoj dotadašnji

životni put, uključujući i ovo izvedbeno putovanje. Umjesto dramaturgije slučajnosti, koja je u svim dosadašnjim prizorima u Indiji sama po sebi rješavala dramsku situaciju, sada sam ja – redatelj, počeo provoditi dramaturgiju izvedbe kako bih pokušao traženi zadatak ili prizor postaviti u kontekst željenih značenja ove izvedbe. Rezultat je bio scenski zadovoljavajući, ali nije nastao slučajno iz balansa događanja na terenu i u digitalnoj mreži, već iz akumuliranoga dramaturškog iskustva ili iz baza podataka prethodnih drama. Redatelj i dramaturg osmislili su prizor Junak2.0 monologa tako da su ga smjestili u lokalni izvedbeni kontekst, kako bi proizveli podoban materijal za videoperformans. To se dogodilo zbog svjesnosti o približavanju kraja izvedbi u fizičkoj realnosti Indije, iz čega je nastala potreba za rezimiranjem cijele izvedbe, za snimanjem potencijalnog razrješenja. Pronađen je aktantski Pomagač, lokalni maser koji svoje usluge pruža turistima na gatu Gangesa, u neposrednoj blizini Manikarnike. U projektu iz 2007. *Massage me*, autori Perner-Wilson i Satomi sensorima pretvaraju ljudsko tijelo u igraču konzolu za videoigre. Igrač masira ljudsko tijelo kao da je sučelje i na taj način izaziva kretanje u računalnoj igri, primjerice pucanje ili skupljanje bodova (Satomi 2007), čime se ironizira skrivanje strojne logike u sučeljima kojima se služe ljudi. Junak2.0 je iscrpljen, odijelo mu se raspada i pomalo smrdi, dezorijentiran je. Zato ga ja, Redatelj, odlučujem masažom relaksirati, ali i pretvoriti u *izvedbeno sučelje*, provocirati njegov monolog rukama masera Pomagača, koji masira turiste na gatovima, ispred okupljene gomile znatiželjnika. Osim redateljske intervencije, prisutna je i intervencija tradicionalnog Dramaturga koji rješenje za prizor predlaže konzultirajući svoju bazu podataka, memoriju o Satomijevu projektu *Massage Me*. U tom projektu masaža tijela pretvara sudionika u dio stroja, sučelje za komunikaciju sa strojnim sustavom. I Junak2.0 svoj monolog izgovara u ritmu masaže, na hrvatskom jeziku. Prizor je režiran, intenzitet izgovorenoga povećava se ili smanjuje, već prema maserovim kretnjama. Junak2.0 okružen je znatiželjnim turistima. Vidljivo, u pozadini, izvodi se i obred spaljivanja mrtvih. U svojem monologu, Junak2.0 ističe sve što on misli da gradi njegov identitet, od rata i poraća u Hrvatskoj, preko umjetničkih, obiteljskih i producenških uspjeha i neuspjeha, kao i opis svojeg puta i umjetničke izvedbe u Indiji. Monolog je glumački interpretiran nekom vrstom ironijskog odmaka prema ozbiljnosti ispričane priče. Kamera snima taj performans i s pomoću internetske veze u hotelu postavlja ga istog dana na digitalnu mrežu. Proročišta uzvraćaju komentarima zadovoljstva, umjetnička izvedba izgledno ide prema svojem prirodnom kraju.

## 6.7.2. Razdvajanja

Obrat u umjetničkoj izvedbi nastupa kada Junak2.0 objavi Proročištima, ali i izvođačima koji su s njim uživo, Pomoćnici i Kameri, da se na gatu Manikarnika doista misli spaliti u umjetničkom činu izvedbe smrti. Proročišta su zabrinuta, jer kako su sva dosadašnja proročanstva doista i realizirana u umjetničkoj izvedbi fizičke realnosti, pojavio se strah kako bi se sada moglo dogoditi pravo samoubojstvo, a ne izvedbeni znak. Nižu se upute i sugestije što bi Junak2.0 zapravo morao učiniti na gatu Manikarnika; doista se spaliti ili ne, simbolično spaliti svu svoju odjeću i kosu, ući živ u rijeku Ganges i pustiti da ga nosi... Navodi se i upozorenje o pravilima ponašanja na gatu Manikarnika, zabrani pristupa, zabrani neprimjerena odijevanja i ponašanja, fotografiranja, visokim kaznama... Digitalni kor gubi svoj dotad nadmoćni identitet koji je građen s pomoću egzistencije u nedodirljivome digitalnom mediju, superiornom mediju fizičke izvedbe. Pojavljuje se nova ujedinjujuća izvedbena sila, strah. Proročišta, kao ni bilo koji pojedinac ili skupina koja sudjeluje u digitalnim mrežnim aktivnostima, nisu neutralni entiteti jer njihova aktivnost može biti praćena i stvarni identitet korisnika razotkriven. To je moguće zbog traga, izvedbene sjene koju svaki korisnik digitalnog sučelja nehotice ostavlja za sobom. Razotkrivanje identiteta sudionika u situacijama u kojima je mrežna aktivnost polučila konkretne posljedice u fizičkoj realnosti, primjerice krivnja zbog sudioništva u pripremama samoubojstva, moglo bi dovesti do sankcija. Odluka Junaka2.0 o stvarnom samospaljivanju prava je samorealizacija lika jer on sada djeluje kao predstavnik samoga sebe, a ne kao podatkovno tijelo koje predstavlja nekoga drugog. „Kada pozornica postane kao život,“ piše Lehmann, „... kada ljudi doista padaju ili su udareni na pozornici, gledatelj se počinje bojati za izvođače. Novost je u tranziciji od reprezentiranog bola do iskustva bola u reprezentaciji... Kazalište tijela u bolu uzrokuje shizmu za percepciju: ovdje je reprezentiran bol, ondje je zaigrani, veseli čin njegove reprezentacije koji sam po sebi potvrđuje bol...“ (Lehmann 2006: 166). Zadnja poruka koju Junak2.0 šalje Proročištima kaže kako je ta situacija, bol u izvedbi, upravo ono što smo od početka svi zajedno htjeli. Digitalnu umjetničku izvedbu koja svojom dramaturgijom proizvodi novu realnost, posljedicu postupanja u fizičkoj i digitalnoj realnosti. Proročišta šute.

Dolazi do razdvajanja. Uspostavljaju se dva komunikacijska središta iz kojih je moguće komunicirati s Proročištima. Prvo je u hotelu (stalna internetska veza) koje koordinira Pomoćnica. Drugo središte uspostavio je sam Junak2.0 kao svoju nezavisnu ispostavu, u restoranu McDonald's

u Varanasiju. Hotelsko središte / Pomoćnica, koja je sada preuzela funkciju Zločinca, uzbuđuje mrežne zajednice informacijama kako bi se kraj predstave mogao pretvoriti u izvedbu stvarne smrti. Junak2.0 iz McDonald'sa odgovara na upite o svojim stvarnim namjerama, ali mrežnoj zajednici ne nudi smirenje nego konflikt optužujući ih za izdaju projekta. Proročišta se nadmeću u sukobu oko svih tih informacija, što jedinstvo dramskog lika Proročišta u hipu transformira u bezbrojne razdvojene likove i manje skupine.

C;\_Junak2.0\_2528N8296E -POSTOJIM\_junak2.0 postoji\_ne postoji opet junak2.0\_\_paragate//  
EMPATIJA::\_Junak2.0\_2528N8296E \_nas dvoje smo ostali. (molim te vise informacija o tom kraju. sto kazu redatelj i producent.)

C;\_Junak2.0\_2528N8296E -POSTOJIM\_junak2.0 postoji\_ne postoji opet junak2.0\_\_paragate//  
BIJES//Junak2.0\_2528N8296E.ne podrzavam samoubojstvo-ne podrzavam odustajanje-razbit cu ekran-sto se dogadja to u Indiji

C;\_Junak2.0\_2528N8296E -POSTOJIM\_junak2.0 postoji\_ne postoji opet junak2.0\_\_paragate//  
SRAM//Junak2.0\_2528N8296E..(pomocnici kazu da ces se stvarno ubiti i da ce zvati policiju da si poludio i da ne zelis nazad u hrvatsku nitko nije to htio ti sam odluci ali nemoj jer ne moras...)

Junak2.0 iz svojeg *štaba* u *McDonald'su Varanasi* šalje jasnu poruku ostatku digitalne zajednice, on je Junak2.0, a ne privatna osoba, i sve što bi se moglo dogoditi dogodit će se konstruiranoj osobnosti. Iako su se razdvojila na sastavnice, Proročišta i dalje ističu svoj izvedbeni identitet, primjerice ne predstavljaju se stvarnim imenom što implicira da su i dalje u umjetničkoj izvedbi. Digitalno tijelo izvedbe i fizičko tijelo izvođača izvedbe izložila su svoje statuse kako bi potvrdila svoje pozicije. Time ulaze u završni sukob dvaju izvedbenih sučelja, istinski sukob likova (a to su sučelja izvedbe) koji će svojom katarzom označiti mogući kraj ove izvedbe, a ne razrješenje neke dramske situacije ili dramske priče. Auslander piše: „Želio bih sugerirati da se tijelo u nekim postmodernim izvedbama može shvatiti kao tijelo koje izlaže ideološke diskurse koji ga proizvode, kroz izvedbu koja inzistira na statusu tijela kao povijesnog i kulturnog konstrukta i koji potvrđuje materijalnost tijela“ (Auslander 1999: 92) Dezintegracija tijela koje je producirano „ideološkim dekodiranjem“ (Auslander 1999: *ibid.*) zapravo je nemoguća. Auslander dalje piše o Boalovu shvaćanju „tjelesne neutralnosti“ koja je sposobnost premještanja iz jedne maske u drugu zadržavajući kritičnu udaljenost od svih maski. Za razliku od „svetog“ glumca (Grotowski, Appia, Copeau), gledatelj glumac (*spect-actor*) ne može postojati izvan ideologije i čak ne pokušava, ali

može iskušavati različite ideološke pozicije kako su upisane u tijelu (Auslander 1999: 106). Dakle, tijelo Junaka2.0 spaljeno na gatu/groblju Manikarnika ne vraća se u krugove *ponovnog rođenja*, pa makar oni bili i stalni dramaturški krug, tekst /izvedba/razrješenje. Istovremeno, digitalno tijelo Junaka2.0 spaljeno na gatu Manikarnika vraća se u računalne memorijske krugove kao informacija koja se razlaže u listu objekata baze podataka, ali sada s potencijalom izvedbe, potencijalom transformacije samog sučelja u kojem može izvoditi.

### 6.7.3. Spaljivanje digitalnog i fizičkog tijela

Iz svojega novog čvorišta, restorana McDonald's u Varanasiju, Junak2.0 poduzima samostalne akcije pripremajući svoje nestajanje. *Kamera*, kao funkcija u dramskoj situaciji predstavnik je različitih Pomagača koji djeluju iz prostora digitalnog sučelja pa zato ostaje u interakciji s Junakom2.0. Benjamin je snimatelja opisao, piše Peović Vuković, kao kirurga koji ne zadržava distancu prema predmetu, kao što to čini slikar, već duboko prodire u tkivo (Peović Vuković 2012: 82). Junak2.0 u restoranu McDonald's u Varanasiju susreće različite osobe koje mu postaju privremenim Pomagačima. Jedan od njih vodi ga samozvanome *svetom čovjeku* koji ima mali hram upravo pored gata Manikarnika. U stvarnosti je *sveti čovjek* korumpirani nadziratelj svih aktivnosti na gatu Manikarnika. *Sveti čovjek* traži da se kamera ugasi. Pomoćnik Kamera gasi samo crveno svjetlo koje indicira snimanje, ali kamera zapravo i dalje radi i snima cijeli prizor. *Sveti čovjek* je zapravo aktantski Zločinac, *Money Baba* Varanasija. On traži mito kako bi organizirao obred spaljivanja živog čovjeka. Licitira s iznosima koji mu se moraju platiti, nabraja koga sve mora potkupiti i što sve nabaviti (drva, svećenika, ulja, potplatiti policiju, grobare, općinu). Junak2.0 se ne može obratiti Proročistima za mišljenje, Pomoćnica se pretvorila u Opstrukciju, a Kamera je ostala Neutralna. Zato se opet događa raslojavanje identiteta, tj. pojavljuje se *redatelj i producent*, Leo Katunarić, koji je od tog trenutka stalno prisutan i kao autor i kao izvođač, Junak2.0. Odbijam ponudu svetog čovjeka i odlazim izravno na gat Manikarnika. Polako se spušta noć i plamenovi lomača sve su uočljiviji. Grobarima izlažem svoj plan o samospaljivanju. Grobari mi pristaju pomoći u samospaljivanju ako ću koristiti već postojeću, aktivnu lomaču. Započinje razrješenje.

Brahmanski obred pripreme sudionika u ceremoniji spaljivanja mrtva tijela uključuje svojevrsno tjelesno ogoljivanje i tijela pokojnika i tijela tugujuće rodbine, što se manifestira

simboličnim činom – brijanjem svih dlaka na tijelu, ili barem na glavi. Brijanje se provodi stotinama godina na jednak način, nasred ulice, pedesetak metara od prostora spaljivanja. Ulični brijač skida britvom sve dlake s moje glave. Okuplja se pedesetak radoznalaca koji hoće vidjeti Europljanina u odijelu koji se želi živ spaliti. Umjetnička izvedba pojavom publike uživo počinje oscilirati između najmanje triju izvedbenih sučelja, pozornice uživo, pozornice kamere i digitalne pozornice mrežnog sučelja, kamo stiže s odgodom. Ogoljen, pristupam lomačama na gatu Manikarnika. Za mnom idu publika i Kamera. Ogoljivanje koje je počelo brijanjem nastavljam skidanjem odjeće i obuće sa sebe. Odijelo europskoga poslovnog čovjeka, iz kojeg se nisam skinuo dva puna tjedna, sada skidam i predajem grobarima. Oni simuliraju brahmanske obrede pripremajući spaljivanje gologa živog tijela. Ogoljivanje sv. Franje Asiškog za vrijeme propovijedanja i pred smrt, Turner objašnjava kao nastojanje da sljedbenike drži u „permanentnom liminalnom stanju“ (Turner 1969: 145). „Golotinja reprezentira siromaštvo, a siromaštvo doslovno odsutnost posjedovanja“, piše dalje Turner objašnjavajući kako je Franjo golotinju osjećao simbolom emancipacije od strukturalnih i ekonomskih okova... Religija je bila *communitas*, a siromaštvo i golotinja bile su oboje ekspresivni simboli *communitas* i instrument da se ista dostigne. Franjo u trenutku smrti traži svoje sljedbenike da ga skinu do gola kako bi se mogao suočiti sa smrću posve ogoljen, na podu. (Turner 1969: 146, 147). Jer, kaže dalje Turner, „liminalni entiteti nisu ni ovdje ni tamo (...) osoba je ogoljena od svojih prijašnjih identiteta i pozicija u društvu“ (Schechner 2006: 66).

Na gatu Manikarnika u Varanasiju, „moji“ Grobari polažu komade moje nekadašnje odjeće na veliku, otprije razgorenu lomaču. Uz polaganje odjeće izvode propisani obred. U trenutku pred spaljivanje, stojim u donjem rublju pred lomačom na kojoj su već skoro do kraja izgorjeli moje odijelo, košulja, kravata, cipele i čarape. Plamen suklja metrima u zrak izbacujući pravu lavinu varnica koje struja vjetra uznosi u visoko crnilo noći. Ja se sada nalazim u liminalnom prostoru. Snimatelj me upozorava kako se kamera doslovno topi od vrućine, snimanje prestaje. Zvukovi pogrebnih obreda koji se istodobno izvode na više mjesta meni postaju nečujnima, svjestan sam samo zvuka plamena, sve kretnje oko mene odvijaju se u apsolutnoj tišini. Prizivajući u sjećanje susret s naga babama u Hardiwaru i pranje pred publikom u Bodh Gayi, kada su mi dobacivali „naga baba“, skidam i posljednji komad rublja i postajem potpuno ogoljen. Gol sam usred pakla od lomača s kojih ispadaju dijelovi izgorjela tijela mrtvacu. Snimatelj izvikuje poruke koje stižu e-poštom na njegov telefon. Čujem samo „Spali se, spali se“, kako uzvikuju digitalne rulje.

Zakoračim prema lomači iz koje suklja plamen u noćno nebo Varanasija, odlučan da uđem u taj plamen. U tom trenutku iz plamena ispadne dio kostura i lubanja izgorjela leša. U tom istom trenutku reagira i grobar i zamoli me da ipak odjenem nešto zbog poštovanja prema truplu mrtvoga na lomači. Nejasno je pazi li doista na primjereno ponašanje na groblju ili me tako zaustavlja od ulaska u plamenu lomaču. On skida sa svoje glave maramu i namješta mi je oko bedara.

Ni ja, a ni Junak2.0, više nemamo kontrolu nad kretanjem lika u dramskoj situaciji. Ako je taj neimenovani lik bio sučelje koje nastaje iz stalne interakcije mene kao izvođača uživo i Junaka2.0 kao izvođača koji predstavlja sva sučelja (dramsko, fizičko, digitalno), sada se posve odvojio od nas. Dramaturgiju je preuzeo netko drugi ili nešto drugo, a mi koji ostajemo izvan možemo samo postojati ili ne postojati izvođenjem novog ciklusa. Lehmann, objašnjavajući razliku između kazališta i umjetničkog performansa, ističe kako glumac u kazalištu možda želi realizirati jednokratne momente, ali „i ponoviti ih (...) Neopoziva manipulacija vlastita tijela može se jednom dogoditi, ali ona nije cilj“ (Lehmann 2004: 181). Posljedice umjetničke izvedbe po izvođača u slučaju *Mape za izgubiti sebe* iste su kao u umjetničkom performansu, izvođačko i fizičko tijelo osjećaju realne posljedice izvedbe, transformiraju se. Ali informacija o tim posljedicama prodire u digitalni izvedbeni prostor koji se održava dramaturgijom bez linearnog razvoja događanja, bez naracije u tradicionalnom smislu. Zato katarzično čišćenje koje izvođač doživljava spaljivanjem nije konačna katarza jer se izvođač doslovno pro-čistio, i to od dramskog lika, ali je sam nastavio postojati iako je njegovo postojanje u zbilji svakodnevice različito od onoga kako postoji glumac nakon završene predstave. Katarza se odgađa iako se istovremeno i događa. To je događanje informacija koja se raslojava po različitim vremenima digitalnog sučelja.

Dio iz naknadno pronađene tekstualne komunikacije koju Proročišta vode u trenutku spaljivanja Junaka2.0 na gatu Manikarnika: *1/ krv...krv njegova na nas i našu djecu. Krv. 2/ Dokle smo stigli? 3/ Onaj iz crvenog-peristila. Ubio se za umjetnost. 1/ Zaustavite sve. Ja ne dajem pristanak za smrt. 2/ Imamo anketu za smrt ili protiv smrti? 3 / ja sam protiv 1/ krv krv krv. 2/ Tomo iz Splita bacio se sa zgrade /Vikao: ja sam umjetnik/*

#### 6.7.4. Odgađanje katarze

Heterogene umjetničke izvedbe koje, poput *Mape za izgubiti sebe*, sadrže višestruka izvedbena sučelja, od izvedbe uživo glumca ili izvedbe uživo performerera do digitalnih mrežnih



sučelja, svako razrješenje dramske situacije koje se odigrava kao završetak zapravo samo odgađaju. Katarza iz jednog sučelja postaje informacija o proživljenoj katarzi, koja obogaćuje drugo sučelje, sve u istoj umjetničkoj izvedbi. George pišući o praksi umjetničke izvedbe u budističkoj tradiciji piše o shvaćanju smrti kao prekidanju kruga postojanja: „smrt je prekid akcije, a ne *aktora*“ (George 1999: 75). *Mapa za izgubiti sebe* umjetnička je izvedba, ali je započela kao dramska radionica o posttraumatskom stresu, u kojoj su se koristili i neki postupci *psihodrame*. Aleksandra Mindoljević Drakulić piše kako: „Psihodramu Moreno definira kao oslobođenje unutarnjih sukoba pomoću dramske igre. U tzv. kazalištu spontanosti katarza se odnosila ponajprije na protagonista koji eksteriorizira vlastitu dramu i koji se oslobađa unutarnjih likova što ih tumači i opisuje, prenoseći ih na taj način u vanjsku stvarnost. U psihodramskom se procesu katarza događa u većini seansi.“ (Mindoljević Drakulić 2007: 51). Doista, već u umjetničkoj radionici posttraumatskog stresa primijetio sam kako se neka vrsta katarzičnog pražnjenja ne odvija kao razrješenje neke linearno građene dramske situacije, nego se odvija često, gotovo stalno. Sudionici radionice nisu bili zadovoljni radom u skupini ako to nije završilo općim i individualnim osjećajem olakšanja, pročišćenja od emocija nakupljenih tijekom rada. Odgovor na pitanje u što se pretvara ono čega se oslobađamo u katarzi, a koji je glasio kako se pretvara u informaciju koja nikada ne nestaje već se arhivira ili čak djeluje samostalno u digitalnom sučelju, za neke sudionike radionice bio je odviše radikalno jer je otkrivao postojanje stalnoga cikličkog kretanja traumatičnog događaja. Katarza dakle, nije doista razriješila nešto, nego je samo pokazala put kojim informacija/trauma putuje kako bi se opet vratila. Katarza, u smislu konačnog završetka situacije, dramske ili životne, odgođena je i distribuirana kao informacija o samoj sebi. Pavis ističe kako „Aristotel u *Poetici* (1449b) opisuje očišćenje osjećaja (uglavnom straha i sažaljenja) do kojeg dolazi upravo u trenutku kad ih gledatelj oćuti poistovjetivši se (identifikacija) s tragičnim junakom.“ (Pavis 2004: 155) U digitalnoj umjetničkoj izvedbi poput *Mape za izgubiti sebe*, gledatelj i junak poistovječeni su permanentno, a katarza nastaje kada se steknu uvjeti za očišćenjem od trećega, onoga što nastaje tim poistovjećenjem. Lehmann piše kako „...čak i u kazališnom radu, koliko god bio orijentiran na prisutnost, transformacija i učinak katarze ostaju 1) virtualni, 2) dobrovoljni i 3) budući. Nasuprot tome, ideal umjetnosti performansa proces je i moment koji se događa 1) realno, 2) emocionalno nužno i 3) ovdje i sada“ (Lehmann 2004: 182). Digitalna umjetnička izvedba, kako se pokazuje na primjeru *Mape za izgubiti sebe*, tek traži dramaturgiju koja će na neki način ujediniti dva načela, o kojima piše Lehmann, u jedno sučelje. Traži se mogućnost da gledatelj/izvođač istovremeno

sudjeluje u različitim sučeljima iste izvedbe. Drugim riječima, digitalna tehnologija omogućit će dramaturgiju izvedbe u kojoj se različite pozornice i različita izvedbena vremena istovremeno percipiraju kao odvojeni i jedinstveni izvedbeni entitet. Katarza je početak, a ne kraj takve umjetničke izvedbe jer u sebi sadrži informaciju o svim prethodnim situacijama.

Katarza koja se odvila u noći samospaljivanja Junaka2.0 na gatu/groblju Manikarnika proživljavana je u nekoliko inačica; katarza Junaka2.0 kao dramskog lika, katarza mene izvođača kao uživo prisutnog ljudskog bića čije tijelo pronosi Junaka2.0, katarza publike koja je smještena u meni i u drugim sudionicima izvedbe u fizičkoj realnosti. Katarza ove umjetničke izvedbe raslojena je u različite medijske arhive zato što je ona i digitalna umjetnička izvedba. Katarzu kao informaciju o katarzi prima mrežna publika s odgodom od izvedbenog vremena u fizičkoj realnosti, a naknadno je doživljavaju članovi privremene zajednice Proročišta koji su ostali aktivni u izvedbi, a još više naknadno spoznaju je i sporadični zainteresirani korisnici digitalne mreže. Njemački dramski pisac Bertolt Brecht, piše Laurel, proširio je pojam katarze izvan vremenske granice predstave, „Tvrдио je da katarza nije potpuna dok članovi publike ono što su asimilirali iz reprezentacije ne postave tako da djeluje u njihovu životu. U Brechtovoj hipotezi, reprezentacija živi između mašte i stvarnosti, služeći kao dirigent, pojačivač, pročistač i motivator. Čini mi se da računalno predstavljene slike djeluju u osnovi na isti način: netko sudjeluje u reprezentaciji koja nije isto što i stvarni život, ali koja ima efekte ili posljedice u stvarnom svijetu.“ (Laurel 2013: 37). Na Brechtovo shvaćanje reprezentacije kao aktivnog dijela stvarnog života poziva se i George kada piše o egzorcističkim obredima u budističkoj praksi, koji se provode nekom vrstom kazališne dramaturgije kako bi razdvojili funkcije koje zauzima ista osoba u istom tijelu. Egzorcist simulira vlastitu smrt i tako poziva demona da izađe iz tijela pacijenta i uđe u njegovo, istovremeno pozivajući pacijenta da istupi iz svojeg iluzornog svijeta i postane gledatelj u svijetu u kojem egzorcist predstavlja demona kazališnim, komičnim i satiričnim referencama (George 1999: 81, 82). Takvo pomaganje drugomu, umjesto hotimične izoliranosti i usamljeničkih meditacija kako bi se dostiglo prosvjetljenje, u srži je *mahayana* budističke tradicije. George to opisuje kao odgađanje (George 1999: 78), a to je vidljivo kao namjerno odgađanje trenutka dostizanja prosvjetljenja, najdublje katarze vrhunske izvedbe (iluzije života), koje je zamijenjeno pomaganjem drugima, i to akcijama koje se služe izvedbenim viškovima, teatralizaciji zbilje.

U digitalnoj umjetničkoj izvedbi razrješenje je gotovo nemoguće jer je svaki završetak privremen, odnosno odgođen zbog toga što se seli u drugo sučelje kao informacija. Primjerice, smrt

u računalnoj videoigri nije trajna, pa čak ni u izvođenju *stalne smrti* (engl. perma-death) kada igrač namjerno posve napušta digitalno sučelje. Žižek predlaže dimenziju bivanja koje naziva *ne-mrtvim*, što

„ne znači jednostavno ‘živ’, nego znači mrtav ali ipak živ... Ovdje povezujem kiberprostor s onim što Lacan naziva tkivo libida, ‘lamella’, životna supstanca koja nikad ne može biti uništena. Ovdje problem više nije smrtnost nego upravo suprotno: ta vrsta užasna oblika života, sličnog vampirskom, kojeg se nikad ne možeš riješiti. Najveći horor postaje upravo ‘Unsterblichkeit’, sama besmrtnost.“ (Gutmair 2010).

Da i nakon završetka i katarze, makar i odgođene, postoji i dalje život dramskog lika, „užasan oblik života“, kako je rekao Žižek (Gutmair 2010), dokazuje i aktivnost Junaka2.0 u Varanasiju nakon samospaljivanja. Junak2.0 upisuje posljednji naknadni tekst, dan poslije navodnog prestanka svojeg postojanja:

*#Junak2.0\_\_Leo-Katunatic\_\_//hodanje-novi/dan-stalnonovidan.com//sjedni na obalu Gangesa-nemaš nijedne dlake na tijelu-56543 dlake-u rijeku pustiti cvijeće i svijeće-ŽRTVENIK-ne plačem\_\_kamera je život/\_do mene starica i ona u rijeku pušta cvijeće i svijeće-LJEPOTA/indija/svjetlo\_poezija molitva ///v-efekt:\_starica.ustane\_\_baci u Ganges za svojim cvijećem - vrećicu sa smećem\_\_katarza-kraj-početak-kraj.....UNDO???????*

Osim Junaka2.0 nakon spaljivanja ostaje i Kamera. Kamera je funkcija koja postoji samo ako posreduje, ona je omeđeni prostor koji se kreće kroz druge prostore i priziva entitete da se u njoj predstavljaju. Kamera je liminalni prostor u kojem se odvija prepuštanje identiteta stroju. Ista takva kamera već te 2009. počinje svoju simbiozu sa sustavom pametnih telefona, koji tako postaju prijenosna umjetničko-izvedbena platforma povezana istovremeno s fizičkom i digitalnom realnošću. Odgađanje konačnog razrješenja jedini je mogući rezultat dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe. Izvođači u digitalnoj umjetničkoj izvedbi izvođenjem katarze ne izvode razrješenje razvijene dramske situacije, već izvode akciju sjećanja na memorirani obrazac ponašanja u situaciji. Odsutnost koja tako nastaje priziva sljedeći izvedbeni slijed, koji u digitalnoj paradigmi ne mora čekati povoljne uvjete za svoj razvoj nego nastupa odmah, trenutačno.

## 7. AVATAR TRAŽI AUTORA

### 7.1. Stvaranje osobnoga boga

*Pad kuće Sony* projekt je digitalne umjetničke izvedbe koji KadeleGrupa realizira kao više prizora *trajne izvedbe* koja se odvija od 2013. do 2015., u izvedbenom prostoru koji se najvećim dijelom nalazi u računalnoj realnosti, kiberprostoru. Projekt koristi gotove algoritamske modele, točnije digitalnu mrežnu platformu tvrtke Sony, pod nazivom *Sony Playstation Home*, što je računalna emulacija suvremenoga trgovačkog centra (engl. shopping mall), kojemu pristup imaju samo registrirani korisnici *Sony Playstation* igračih konzola. Pristup tom digitalnom persistentnom svijetu odvija se u nizu preprogramiranih sekvenci, svojevrsnoj dramaturgiji pristupa digitalnom svijetu. *PlayStation Home* računalno je stvoren svijet koji je i digitalna pozornica za do dvadeset milijuna stalnih korisnika. *Playstation Sony Home* ugašen je 2015. godine kao posljedica hakerskih napada na Sonyjev mrežni sustav.

Kako bi ljudski korisnik pristupio *Playstation Sony Home* mora se predstaviti *avatarom*, digitalnim likom koji sam kreira iz ponuđenih obrazaca. Avatar je danas općeprihvaćeni pojam kojim se opisuje predstavljanje ljudskoga korisnika u digitalnom okruženju, a podrazumijeva vizualnu reprezentaciju korisnika iz fizičke realnosti u digitalnom sučelju. Pojam avatar preuzet je iz hinduističke mitologije, a njime se opisuje inkarniranje ili manifestiranje bogova u ljudskom tijelu ili pojavi. U takvom božansko-ljudskom sklopu hijerarhija je na strani moćnijega, boga. Avatar je samo pojava ili utjelovljenje toga višeg, moćnijeg bića/drugog. Korisnici u digitalnoj kulturi predstavljaju se avatarima zauzimajući u tom predstavljanju mjesto mitskih božanstava u odnosu na računalno proizvedenu pojavu, *avatara*, a koja je tako, naizgled, pod njihovom svemoćnom kontrolom. Avatari digitalne kulture, kao i mitološki avatari, zapravo su manifestacija jezika prijevoda kojim predstavljeni mora komunicirati ako želi operirati u okruženju drukčijem od svojeg. Primjerice, digitalni avatar jest predstavnik ljudskoga korisnika, ali kontrolu nad njim imaju i drugi kontrolori, primjerice sustav, jezik, stroj i sl. Manifestiranje sebe u drugom pretvara okruženje u kojem se to događa u pozornicu, a operatora, predstavljanog, makar on bio svemoćno božanstvo, u biće koje istovremeno kontrolira avatara i njega istovremeno kontrolira avatar.

Drugim riječima, jezični sustav koji održava avatara uvjetuje ponašanje predstavljanoga, primjerice ljudskoga korisnika. Rippl smatra da je igrač u računalnoj igri umnožen ili dupliciran: „igra igru pomičući kursor, križić, ruku, avatara ili bilo koji drugi simbol stvoren programom“, što Kramer naziva semiotičkim podatkovnim tijelom igrača koji je nužno za interakciju s digitalnim okruženjem (Rippl 2015: 590 od 692). Neitzel rezimira različite poglede na odnose između igračice i njezina semiotičkog tijela, po kojima je avatar puka reprezentacija igračice, ili je igračica avatar ili postaje avatar tijekom igre, ili je avatar konceptualizirana fikcionalna figura, te ističe kako neki istraživači podržavaju tzv. *teoriju kursora* po kojoj avatar služi samo kao oruđe igračici. Neitzel kritizira takav stav i ističe kako je kursor samo oznaka pozicije za sljedeći unos, dok avatar posjeduje brojne kapacitete i mogućnosti, a istovremeno je i dio fikcije, i to kao junakinja narativa igre, „avatar kao fikcionalna figura može dati smisao dijegetskoj akciji igre, kursor ne može...“ (Rippl 2015: 590-592 od 692). U suvremenim računalnim igrama, ili persistentim računalnim svjetovima poput *Drugog života* (engl. Second Life) i drugim interakcijama ljudskoga korisnika s računalom, avatari se ne konstruiraju iz mnoštva slobodnih elemenata, već se njihove karakteristike odabiru iz ponuđene garderobe gotovih likova. Korisnik konstruira avatara prema digitalnom okruženju u kojemu će djelovati birajući attribute koji najbolje odgovaraju namjeravanoj akciji. To znači kako je korisnik upoznat s akcijom i narativom koji je pokreće, bilo iz prethodno stečenih informacija ili prethodnog iskustva igranja. Igrač/igračica istovremeno je kreator i pokretač avatara, ali i istovremeno publika tog istog avatara, zapravo samog sebe. I taj odnos je dinamičan, promjenjiv i međusobno nadopunjujući. U MUD-u (engl. multi player users domain), *sučelju za masovnu korisničku igru*, dogodila se važna promjena paradigme, piše Turkle, koju su takve igre omogućile, igrači su autori ne samo teksta nego i sebe samih, „i jesi lik i nisi lik, sve u isti mah“ (Turkle 1999: 6). Interakcija izvođača koji nastupa uživo i stroja koji reprezentira kombinacije preprogramiranih obrazaca odvija se u prostoru u kojem su svi objekti projicirano značenje. Laurel uspoređuje dizajn kazališne scenografije i dizajn digitalnog sučelja koji kreiraju reprezentacije svjetova te ističe sličnost kreiranja kazališne scenografije i kreiranja digitalnog sučelja koja se očituje u tome što oboje kreiraju reprezentaciju objekata i okoliša koji omogućuju kontekst za radnju, akciju (Laurel 2013: 14). Ekransko digitalno sučelje za Laurel je pozornica na kojoj se izvodi radnja različitih izvođača ili glumaca, a ta pozornica samo je dio cjelovite reprezentacije i razvija se dugim procesom dizajna koji je „duboko isprepleten funkcionalnošću“ (Laurel 2013: 16).

Prakse uspostavljanja funkcionalne pozornice procesom dizajna nije ograničena samo na izvedbene igre već je pronalazimo i na najne očekivanim mjestima, primjerice religijskim praksama. U mnogim azijskim religijskim praksama, posebno u Japanu i Kini, vjernici mogu izraditi svojega vlastitog boga. Takav dizajnirani bog posve je funkcionalan u smislu da ispunjava svoju ulogu za reprezentacijom svemoćnog boga ili reprezentacijom neke više sile koja vjerniku pomaže u određenoj molbi ili potrebi. U Kini se takva praksa zove *Yao Shen* (Geiger-Ho 2013), a mogla bi biti prevedena kao *bog od gline* (engl. kiln god). Naime, antropomorfna figurica boga izrađuje se obično od gline, suši na vjetru ili peče u keramičkoj peći. Kada je gotova, postaje predmetom religijskog posvećenja, vjere i obožavanja. Smještena je u osobni prostor onoga koji ju je izradio. Izrada boga jest proces koji vjernik / dizajner boga započinje s pomoću nekih obrazaca ili uputa, ali tijekom izrade prilagođava izgled figurice svojim potrebama i željama tako da je figurica na kraju njegov osobni kontekst za akciju koju treba, primjerice pomoć u nekoj stvari ili zaštitu. Iako je čovjek samostalno osmislio i izradio figuricu, on je, nakon što je gotova, više ne kontrolira. Figurica postaje bog, ili u skladu s japanskom šintoističkom tradicijom – sjedište boga (jap. Kami). Robertson u eseju „Robo Sapiens Japonicus“ piše kako su jedni *kami* kozmički, dok drugi nastanjuju drveća, potoke, kamenje, kukce, životinje i ljude, ali jednako tako i ljudske kreacije kao što su lutke, automobili i roboti (Robertson 2007: 337). Figurica koju je izradio čovjek postaje *bog* kojemu se čovjek utječe za pomoć. Pomoć boga oblikuje čovjekov život u njegovu okolišu, na sličan način kako digitalni avatar interakcijom kontrolira čovjeka. Takvo mijenjanje pozicija moći koje se odvija u dinamici stalne interakcije proizvodi svojevrsan izvedbeni proces. Taj se proces može prepoznavati stalnim predstavljanjem subjekta iz jedne realnosti subjektu iz druge realnosti. Bez takve izvedbene interakcije ne postoji ni jedan ni drugi subjekt, barem ne u sučelju koji obojica nastanjuju. Digitalna umjetnička izvedba ovisi o takvu procesuiranju subjekata iz čega nastaje sučelje kao treći izvedbeni entitet. Shakespeareov opis cijeloga svijeta kao pozornice i svih ljudi kao glumaca, iz drame *Kako vam drago*, u digitalnoj izvedbenoj kulturi nadopunjava se i kao izvedbeni potencijal objekata, dokumenata i informacija ako su u interakciji s ljudima ili čak međusobno. Tako Norman piše kako je Laurel primijetila da čak i korištenje dosadnih brojevanih obrazaca poput dokumenata za financijske budžete u računalnim programima posjeduje „dinamiku koja omogućuje odgađanje kamate na duže razdoblje“, što je svojevrsna izvedbena kvaliteta jer: „ovdje je glumac također i pisac i gledatelj, tako da su očekivanja samo-proizvođena, omogućujući da se financijski interes odgodi na duže razdoblje koje bi inače bilo

smatrano dugim i dosadnim. Glumci/pisci/gledatelji uvijek promatraju kako se njihova samo-proizvedena drama razvija, zadovoljava li očekivanja, i ponašaju li se karakteri (numerički karakteri na dokumentu) u skladu s očekivanjem.“ (Laurel 2013: xlll).

U izvedbenom diskursu digitalne kulture avatar nije izoliran od svojega ljudskog tvorca ili operatera, i obrnuto. Moglo bi se reći kako postoji neki treći entitet, onaj koji izvire iz interakcije ljudskog i digitalnog izvođača, koji je i ukorijenjen u funkcionalnost digitalnog sučelja. Takvo biće koje neprestano „...oscilira između dvaju svjetova, digitalnog i materijalnog,“ Peović Vuković naziva treperavim označiteljem koji je „reprezentacija koja treperi, metamorfozira između osobe i njenog grafičkog avatara“ (Peović Vuković 2012: 71).

## 7.2. Računalo dramaturg

„Ukoliko postoji kongruencija između Virtualnog i Realnog, tada bi konačni ishod igranja kompjutorskih igara mogao biti realizacija sna Andréa Bretona o čistome nadrealističkom činu: želji da se nahrupi na ulicu s pištoljem, bezumno pucajući...“, piše Peović Vuković navodeći Galloway, i nastavlja kako se upravo to dogodilo, a prema tvrdnjama psihologa, 1999. u američkoj školi Columbine kada su na učenike pucala dvojica napadača za koje se poslije saznalo da su im inspiracija računalne igre poput *Dooma*, *FPS* – „pucačine u prvom licu<sup>73</sup>“ (Peović Vuković 2012: 185). Prijenos obrazaca ponašanja iz jedne realnosti u drugu mogućnost je koja se često navodi kao notorni diskurs digitalne kulture, što se najčešće ilustrira pozicijom korisnika videoigara čije je fizičko tijelo predstavljeno digitalnim tijelom. Friedman ističe kako identifikacija igrača u računalnoj igri nije ni izbliza toliko intenzivna ili emotivna kao što je to ona gledatelja u, primjerice nekome holivudskom hitu „koji je na svaki način dizajniran tako da gledatelju dozvoli da ‘izgubi sebe’ u fantaziji na ekranu...“, dok narav računalne igre koja je prepuna zaustavljanja, ili zahtjeva za rješavanjem problema, čini vrlo teškim uspostavljanje iste razine emotivnog angažmana (Friedman 1994). Peović Vuković to objašnjava internalizacijom logike programa i navodi Friedmanov opis toga što se doista s nama događa kada igramo igre: „Kompjuterske igre nas uče strukturirati misli – preoblikuju našu percepciju – tako što nas tjeraju da internaliziramo logiku programa. Kako biste pobijedili ne možete jednostavno činiti što želite. Morate shvatiti što

---

<sup>7373</sup> Engl. First Person Shooter

funkcionira unutar pravila igre. Morate naučiti predviđati posljedice svakog poteza i anticipirati odgovor kompjutera...“ (Peović Vuković 2012: 190).

Roger Bernat istaknuti je autor kazališta sudjelovanja – participacijskoga kazališta. Takvo kazalište varira od *nevidljivoga kazališta* u kojem glumci ne znaju da glume, do *legislativnoga kazališta* u kojem se sudionici kazališnim sredstvima nastoje izboriti za socijalna prava (oba tipa promovirao je svojim radom brazilski redatelj Augusto Boal). Godine 2012. Roger Bernat kreira predstavu *Iščekivanje glasanja – Pending vote*, u kojoj je jedini vidljivi izvođač – računalo (Bernat 2012). Publika je prisutna uživo. Publika sudjeluje s pomoću elektronskoga kontrolera koji ima svaki gledatelj i s pomoću kojega izvršava glasanje o nekom pitanju koje u predstavi postavlja računalo. Računalo djeluje po prethodno učitano programu, ali je tijekom umjetničke izvedbe potpuno samostalno. Predajući svoj glas računalu, ovdje doslovno, gledatelji se identificiraju s drugim gledateljima glasačima koji su glasali kao oni, s kojima onda formiraju novu skupinu. Računalo traženjem daljnjega glasanja sve više filtrira gledatelje u posebne skupine, njih konfrontira prema drugim skupinama, navodi ih da izabiru predstavnike, voditelje, na kraju i diktatore. Spoznaja kako je temelj demokracije, slobodan glas pojedinca, zapravo dio algoritamskoga samoregulirajućeg sustava, ostavlja dojam strahopoštovanja na sudionike predstave. Drugim riječima, razvija se prepoznatljiva kazališna emotivna katarza na kraju predstave koja nema glumca, teksta, zadane putanje dramske situacije niti manipulira obrascima emotivnih identifikacija kolektivnim znakovima poput gesta, grimasa, kretnji, intonacija i sl. Gledatelji Bernatove predstave ne samo da su bili aktivni izvođači nego su izvođenjem doveli u pitanje identitet sebe kao tjelesnog, uživo prisutnog entiteta. Granica koja je postojala između ritualnoga, koje se sada očituje kao političko i tehnološko, i kazališnoga ili izvedbenoga nije više tako jasna kao prije kada se definirala privremenošću koja je karakterizirala umjetničke izvedbe. Schechner ističe sličnosti ludičkog i ritualnog u smislu da i igre i rituali ljude vode u drugu stvarnost gdje izvode stvari koje se razlikuju od onoga što obično čine, omogućuju da se privremeno susretnu sa zabranjenim, prekomjernim i opasnim, što sve uzrokuje preobražavanje koje može biti trajno ili privremeno, a Senker ga dopunjuje opservacijom kako u umjetničkim izvedbama postoji istovremeno i ritualna sastavnica, „koja izvedbama daje ozbiljnost, čini ih životno važnima“, i ludička sastavnica, koja im „priskrbljuje opuštenost, čini ih zabavnima“ (Senker 2013: 262). Umjetničke izvedbe koje se aktivno koriste digitalnim sučeljem svoju dramaturgiju temelje upravo na toj dvostrukoj ulozi izvedbe, životno važnoj i opušteno ludičkoj.



### 7.2.1. Publike digitalnog sučelja

Spoj ritualnog i umjetničkog predstavljanja, koji pronalazimo u suvremenim digitalnim umjetničkim izvedbama, legitimna je dramaturgija i u umjetničkom performansu još od šezdesetih godina 20. stoljeća. Opisujući umjetnički performans Marine Abramović *Lips of Thomas* u kojem je umjetnica publiku dovela u stanje su-dioništva samoozljeđivanjem, Fischer Lichte piše kako je „performans Marine Abramović pokazao crte kako rituala tako i spektakla, da je permanentno oscilirao između ritualnosti i spektakularnosti. Kao ritual djelovao je na transformaciju umjetnice i pojedinih gledalaca – a da to svakako nije vodilo javno priznatom statusu i promjeni identiteta, kako je često u ritualima – a kao spektakl kod gledalaca je izazvao čuđenje i užasavanje, priredio im je šok i zaveo ih u voajerizam“ (Fischer Lichte 2009: 7). U navedenim primjerima participacijskoga kazališta i umjetničkog performansa gledatelji su izvan komforne zone tradicionalnoga kazališnog zamračenog i distanciranog gledališta. Gledatelji su u polju onoga što Friedman opisuje kao realnost korisnika kod računalnih igara, mogućnost zaustavljanja, osobne intervencije, izlaska, distance, diskontinuiteta (Friedman 1994). Postavlja se pitanje kako i takva, *neprijanjajuća* publika, razvija dubok emotivni angažman prema predstavljanju i tako sebe identificira kao aktivni dio sklopa. Kada se korisnik, uživo prisutna osoba, sučeljava s ekranom računala on/ona postaje dijelom sučelja i kao takav događanje u sučelju smatra jednakovrijednim bilo kojemu drugom događanju. Tako Vujanović tvrdi da se i gledanje prijenosa neke predstave preko računalnog sučelja pretvara u gledanje predstave: „Važno je shvatiti da to što publika ‘ima’ (vidi, sluša, troši, uživa...) na ekranu kompjutera nije snimak akcije ili performansa koji se emituje putem interneta, kao što se reportaža ili snimak predstave emituje putem televizije, već sâm performans, tj. net-predstava.“ (Vujanović 2004: 44).

Primjerice, u projektu KadeleGrupe *Pad kuće Sony* koji ću u ovom poglavlju navoditi kao središnji primjer, publika je prisutna kao gledatelji zbivanja na ekranu (računala i računalne projekcije na velikom platnu), ali i kao sudionik koji može intervenirati porukama, diskusijama i intervencijama u realnom vremenu. Publika je prisutna i dijelom kao mrežna publika, tj. registrirani korisnici *Sony Playstation Home* mogu slobodno pristupati sučelju i sudjelovati u događanju. Izvođači projekta okarakterizirani su funkcijama već u fizičkoj realnosti izvedbenog prostora (inženjeri i laboranti koji vidljivo upravljaju sučeljem). Izvođači su istovremeno predstavljeni i

digitalnim predstavnicima u kiberprostoru, avatarima. Svi zajedno predstavljeni su samo jednim, namjerno dizajniranim avатарom. Postoje najmanje tri izvedbena vremena u projektu *Pad kuće Sony*, vječno izvedbeno vrijeme sustava (predstavljeno digitalnim virtualnim svijetom i događanjima u njemu), izvedbeno vrijeme interakcije izvođača uživo i avatara te izvedbeno vrijeme omeđeno trajanjem javne izvedbe i fizičkim prostorom izvedbe. Prostor izvedbe stalno se mijenja, od promjene fokusa s površine projekcijskog ekrana u dubinu kiberprostora do promjene izvedbenog prostora u fizičkoj realnosti (primjerice kada publika ostane sama, ali na pomoćnom ekranu vidi kako je izvođači nadziru sigurnosnom kamerom iz druge prostorije). Kada publika ostane sama u izvedbenom prostoru nerijetko preuzima spontano ulogu izvođača inženjera i pokreće avatara u kiberprostoru, a s pomoću alata koje je upoznala promatrajući izvedbe. Peović Vuković upravo osciliranje ističe kao model koji digitalna kultura preuzima od kazališta: „Kazalište neprestano oscilira informacije, te kao takvo predstavlja model za distribuiranu strukturu digitalne kulture.“ (Peović Vuković 2012: 123). Osciliranje informacija u kazalištu sama je osnova kazališne izvedbe, svi znakovi koji se pojavljuju u izvedbenom polju su nestabilni i imaju funkciju samo kada su umreženi s drugim znakovima. Kako bismo ih „osjetili“, naviknuli smo na odvijanje funkcionalnosti kroz neka obilježja umjetničko-izvedbenog sustava poput omeđenosti izvedbenog prostora i izvedbenog vremena. Distribuirana struktura digitalne kulture znači kako je i struktura digitalne umjetničke izvedbe distribuirana, barem u njenu digitalnom dijelu. To bi značilo kako kazališna publika zapravo ne može proizvesti dovoljno koncentriranu dramaturšku „sliku“ kako bi složila izvedbene elemente na način da je vode po dramskoj situaciji. Distribuirana pozornost distribuiranih informacija korisnika digitalne mreže onemogućuje tradicionalnu katarzu jer skupni doživljaj briše u potpunosti. Utjecaj je takve distribucije pozornosti i informacija, ali i dramaturgije, na recepciju predstave ogroman. Poput predstava u kojima redatelji dijele publiku na dvije ili više skupina pa ih tako odvojeno provode kroz različite prizore predstave, tako da jedna skupina ne vidi predstavu na način kako to vidi druga. Važno je uočiti kako su gledatelji u tradicionalnim kazališnim izvedbama ovisni o kratkotrajnim modalitetima, primjerice poziciji izvođača i publike. Publika u zapadnoeuropskom kazalištu prošlih razdoblja nimalo ne sliča današnjoj kazališnoj publici koja iz zamračene tišine partera pažljivo promatra predstavu od nekoga početka do nekoga kraja. McConachie piše o stanju u parteru francuskih kazališta u 18. stoljeću gdje se glasno zadirkuje, kritizira i često otvoreno negoduje, zbog čega se doima kako je glumcu na pozornici teško zadržati koncentraciju. Moglo bi se reći kako stajanje usred bučne

gomile čini teškim fokusirati se na pozornicu, ali njegovi pokušaji da prevlada rumor partera zapravo izoštravaju njegovu pozornost i povećavaju koncentraciju i memoriju predstavljenoga kod publike (McConachie 2008: 29).

Povezanost gledatelja s izvođačem, gledališta s pozornicom, opisuje i Kulenović kada piše o azijskom kazalištu u kojemu je moguće da slavni glumac upravo izvodi „herojski i patetični *mie*“ dok je ispred njega, u prvom redu gledališta sjedila starija žena „i pri punom svjetlu, kojim se pozorište ne deli na prostor scene (svetlo) i prostor gledališta (tama) kao na Zapadu, mirno ljuštila pomorandžu“, kazalište je i ta žena koja jede naranču i ono što se izvodi na pozornici, i kako ističe Kulenović, miris naranče (Kulenović 1983: 223). U nastavku te analize povezanosti gledališta i pozornice Kulenović piše i o pojavi koja bi se danas mogla dovesti u vezu s distribucijskim karakterom dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe:

„... ako neka važna osoba prispe na predstavu (...) za vreme njenog razvoja (ha) ili klimaksa (kju) neće moći da prihvati emocije karakteristične za ove delove jer nije prošao kroz uvodni deo... Glumac mora biti sposoban da predusretne takav slučaj, ne vraćanjem na uvod ili uvodni stil, nego interpretacijom ha i kju na način koji će ih približiti uvodnom stilu... on će na taj način privući pažnju zakasnelog... dajući mu osećanje potpunosti koje će obuhvatiti sva tri dela.“ (Kulenović 1983: 197).

Izvedbeno sučelje o kojem piše Kulenović, sposobno je istovremeno izvoditi za sve prisutne i istovremeno za pojedinca. Na sličan način i digitalno sučelje svakoga pojedinog korisnika mapira kao važnog pojedinca koji kasni na izvedbu i želi biti informiran o onome što je propustio, kako bi mogao zadobiti osjećanje potpunosti. Informacija o događanju distribuira se naprijed-natrag u vremenu koje leži ispod izvedbenog vremena, vremenu strojne digitalne mreže koje održava onu pozadinsku izvedbu, izvedbu bez prestanka. Primjer za takvu vrstu pomaknuta izvedbenog vremena jest suvremeni način komunikacije tekstualnim porukama u aplikacijama pametnih telefona. Korisnici na oba kraja komunikacijske mreže emotivno su angažirani u procesu razmjene i dekodiranja tekstualnih poruka, gradeći tako svojevrsnu izvedbenu mikro-dramaturgiju. Za razliku od tradicionalnih umjetničkih izvedbi, suvremena izvedba može se privremeno zaustaviti, primjerice kada jedan korisnik ne odgovori odmah na poruku, ali i nastaviti, kada se razmjena poruka nastavi, što može biti i nakon nekoliko dana. Taj nastavak komunikacije nakon pauze nije novo započinjanje izvedbe, već trenutačna emulacija svih uvjeta, uključujući i emotivno izvedbeni angažman, kakvi su postojali u trenutku prvotne komunikacije, prije pauze. Drugim riječima,

izvođači suvremene elektroničke komunikacije istovremeno su i publika i izvođači, što im omogućuje upotrebu dramaturgije izvedbe odgađanja emocije.

### 7.3. Ostanite gladni! Ostanite zaigrani!

Digitalna umjetnička izvedba koja se odvija većim svojim dijelom u kiberprostoru podrazumijeva stvaranje trećeg entiteta koji nastaje interakcijom ljudskoga korisnika i djelovanjem njegova avatara, a u izvedbenom sučelju koje formira publika takve izvedbe, publika koja ima vidljiva svojstva ko-autora. Sve te karakteristike možemo opisivati kao elemente dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe, osobito one izvedene u kiberprostoru poput *net teatra*, formirana je ponajprije subkulturnim društvenim trendom, istim onim koji je u eri uspona kulture osobnih računala uspješno preokrenuo pravac razvoja digitalne kulture iz oruđa poslovnih korisnika ili sredstva komunikacije vojnoindustrijskoga kompleksa u globalni trend popularne masovne kulture. To je vrlo važan dio paradigme digitalne kulture, koji time utječe na načine djelovanja dramaturgije umjetničke izvedbe.

Steven Levy, piše Brand, locira tri generacije mladih računalnih programera koji su namjerno povelj ostatak civilizacije „suprotno od centraliziranog središnjeg (engl. mainframe) računala i njegov dominantnog sponzora, IBM...“ (Brand 1995). Takvu kontrakulturnu akciju Levy naziva *hakerskom etikom* koja je obilježena nekim od sljedećih načela: „Pristup računalima mora biti neograničen i sveobuhvatan. Sve informacije moraju biti slobodne. Ne vjeruj autoritetima – promoviraj decentralizaciju. Možeš kreirati umjetnost i ljepotu na računalu. Računala mogu promijeniti naše živote nabolje.“ (Brand 1995). Sedamdesetih godina 20. stoljeća pojavljuje se generacija „neakademske hakera koji su bili teški kontrakulturni tipovi – kao Steve Jobs“ kojeg opisuje kao hipija i otpadnika s fakulteta, ili suosnivača Applea Wozniaka, koji je prije toga proizvodio i prodavao ilegalne kutije za besplatne telefonske pozive, a njihov rani suradnik koji je osmislio prvo osobno računalo Osborne 1, Lee Felsenstein, bio je ljevičarski radikal koji je pisao za poznati podzemni (engl. underground) časopis *Berkeley Barb* (Brand 1995).

Pravi uspon digitalne kulture započinje redefiniranjem računala kao sinonima za oruđe vojnoindustrijskoga kompleksa poslovnih transakcija u računala kao osobni kontrakulturni pokret. Steve Jobs, koji je današnju najmoćniju tvrtku na svijetu, Apple, osnovao u garaži svojih roditelja 1976., u svojem govoru iz 2015. na sveučilištu Stanford ističe kao najveću inspiraciju časopis

*Whole Earth Catalogue* (*Katalog cijele Zemlje*) „koji je bio idealističan i prepun dobrih savjeta, Biblija moje generacije, papirnati Google trideset i pet godina prije Googlea“ (Jobs 2015). Osnivač *Whole Earth Catalogue*, Stewart Brand, 1972. proklamira kako „računala dolaze među ljude... i to je odlična vijest, možda najbolja još od pojave psihodelika“<sup>74</sup> (Gere 2008: 129). Slogan časopisa *Whole Earth Catalogue* bio je: *Budite Nezasitni! Budite Zaigrani!* (engl. *Stay Hungry! Stay Foolish!*), a Jobs i drugi to su shvatili doslovno i iz takve, rubne pozicije lako uočili kako središte koje bi morali osvojiti uopće ne postoji. Naime, poslovni i vojnoindustrijski kompleks koji je forsirao razvoj centralizirano kontroliranih računalnih strojeva za stručnu komunikaciju ili poslovno izračunavanje nije uopće bio predmetom njihova interesa. Kontrakulturu šezdesetih, koja prethodi računalnoj kontrakulturi sedamdesetih, Hutcheon vidi kao stanje političkog i estetskog spajanja koje je na površinu iznijelo pitanje o decentralizaciji, rušenju hijerarhija, što sve sugerira „*multipl*ost radije nego binarnu opoziciju“ (Hutcheon 2003: 58). Nedostatak centra tjera nas na stalno mijenjanje pozicije što je još zapazila Virginia Woolf (Hutcheon 2003: 67). Kada je jednom margina postala središtem, sam proces napredovanja se ne zaustavlja već se transformira u proizvodnju alata za održavanje dominantne pozicije središta, a što sprečava uspostavu stabilnosti. Ta nemogućnost uspostave stabilnosti važan je element dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, što je vidljivo iz toga da se više uopće ne pokušavaju zaustaviti oscilacije kao u tradicionalnoj dramaturgiji kazališne izvedbe, koja je funkcionalnost izvedbe proizvodila odbacivanjem viškova koji su se proizvodili oscilacijama. Manovič zapaža kako je mogućnost kreiranja stabilnoga novog jezika subvertirana stalnim uvođenjem novih tehnika. Tako paradigme novih medija ne samo da sadrže mnogo više mogućnosti od starih medija, nego oni nastavljaju vremenom rasti. U kulturi kojom vlada „...logika mode, tj. zahtjev za stalnom inovacijom, umjetnici su skloni stalno adoptirati nove dostupne opcije dok simultano odbacuju one otprije poznate. Svake godine i svakog mjeseca novi efekti pronalaze svoj put u medije, istiskujući one prethodno prominentne i tako destabilizirajući bilo kakvo stabilizirajuće očekivanje koje je gledatelj mogao započeti formirati.“ (Manovich 2002: 212)

Tako se umjetnička praksa zagrebačkog umjetnika Svebora Kranjca iz 1990. odvija u fizičkoj realnosti, ali po načelu dramaturgije postinterneta, a inspirira se hakerskim kontrakturnim praksama kako bi onemogućila uspostavu stabilnog, središnjeg jezika. Fritz piše

---

<sup>74</sup> Brand to piše u časopisu *Rolling Stone* pišući o računalnoj igri *Spacewar* koju su kreirali studenti MIT fakulteta. To je prva mrežna igra uopće koja koristi grafičko sučelje. Laurel je navodi kao prekretnicu u shvaćanju prave svrhe računala, a koja nije samo poslovna ili vojna (Laurel 2013: 1).

o projektu *Zagreb Virus* iz 1990., koji naziva „subverzivnom akcijom“, hrvatskog umjetnika Svebora Kranjca. Kranjc šalje veliki broj „(kvazi) umjetničkih proizvoda različitih stilova i pod drugačijim imenima“ prijavljujući se za dvadeset i drugi zagrebački likovni Salon mladih. Žiri propušta neke od radova misleći kako se radi o različitim umjetnicima. Na otvaranju Salona, umjetnik sam dijeli kataloge publici u kojima objašnjava „kako je virus kojega je tijelo (žiri) propustilo prepoznati“ izvršio prodor na izložbu. Umjetnik je tada demistificirao autorstvo za dio izložaka, ostavljajući drugi dio neotkrivenim što je bila izravna referenca na strategiju računalnih virusa (Fritz 2019). Računalni su virusi materijalizacija hakerskog načina razmišljanja o digitalnoj kulturi, sredstvo za izazivanje permanentne nestabilnosti sustava i izazivanje svakog pokušaja da se petrificira dominacija nekoga stabilnog središta. Način djelovanja računalnih virusa usporediv je s umjetničkom izvedbom, i to onom koja za cilj ima osvajanje pozornica izvedbi, a kako bi dominirala sučeljem. Virus je prethodno programiran i okarakteriziran kao živa struktura, „upada“ u etablirani sustav, širi se sustavom memskom logikom imitacije (Dawkins: 1989: 192) i u potpunosti podčinjava sebi reprezentaciju sučelja.

#### 7.4. Osvajanje pozornica

Početak 20. stoljeća, talijanski dramatičar Luigi Pirandello piše dramu *Šest lica traži autora*<sup>75</sup>. Fergusson opisuje glavne crte zapleta: „radnja započinje podignutom zavjesom, vidljive su dekoracije nagomilane uza zidove prazne pozornice na kojoj se odvija glumačka proba nove Pirandellove drame, a koju predvodi redatelj“ (Fergusson 1972: 186). U takvu reprezentaciju probe kazališne predstave ulazi obitelj od šest likova i dramsku situaciju prilagođava sebi. Fergusson dalje analizira posljedice „upada“ obitelji, likova koji su „zamisli imaginacije autora koji odbija napisati njihovu priču“, a time se drama razvija na nekoliko razina iluzije, kao što je borba između likova i glumaca na probi, borba između samih lica koji se ne mogu složiti o činjenicama vlastite priče „jer ju je svaki od njih racionalizirao ili pretvorio u mit na svoj način“ te ponovno scensko izvođenje dijelova osobne priče kako bi je tako objasnili glumcima s probe (Fergusson 1972: *ibid.*). U suvremenoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi prodor likova iz jedne u drugu stvarnost podrazumijeva se, kao što se podrazumijevaju i baze podataka prethodnih izvedbi koje su rastavljene i pospremljene u zajedničke repozitorije da bi bile ponovno prizvane. Hutcheon piše o

---

<sup>75</sup> Praizvedba 1921. g. u rimskom Teatro Valle.

tome kako „središte postaje fikcija – potrebna, željena, ali ipak fikcija“ (Hutcheon 2003: 53), dok se rubno ili lokalno uspostavlja prema toj fikciji u obliku izvedbe, često umjetničke izvedbe. Načelo odjekuje i u digitalnim sučeljima u kojima kao da se odvija neprestana, ubrzanjem koje tehnologija omogućava potaknuta, izvedba žudnje rubnoga prema središtu. Muñoz bi to nazvao, a gradeći na prethodnim zapažanjima Pecheuxa<sup>76</sup>, *disidentifikacijom*, koja je poseban način otpora dominantnoj ideologiji, koja se „niti asimilira unutar takve strukture niti joj se striktno suprotstavlja... Radije nego da se povija pod pritiskom dominantne ideologije (identifikacija, asimilacija) ili da se pokušava osloboditi iz njezine neprobojne sfere (kontraidentifikacija, utopija), (...) to je strategija koja pokušava transformirati logiku kulture iznutra, stalno se trudeći izvoditi permanentnu strukturalnu promjenu dok u isto vrijeme vrednuje važnost lokalne ili svakodnevne borbe otpora.“ (Muñoz 1999: 11). Podsjeća to na proces emulacije o kojem sam pisao u ranijem poglavlju ovog rada, koji ništa ne odbacuje nego rekonstrukcijom svih dostupnih parametara kreira uvjete za reizvedbu koja se onda može kvantificirati i manipulirati u novi identifikacijski sklop. Muñoz dalje objašnjava kako disidentifikacija ne teži izbaciti ideološki proturječne elemente već, „kao melankolični subjekt koji se drži izgubljenog objekta, disidentifikacijski subjekt radi na tome da se drži tog objekta i uloži u njega novi život“ (Muñoz 1999: 12). Dakle, ni u umjetničkoj izvedbi, razvijala se ona kao rezultat dramskog predloška ili kao sučelje digitalne umjetničke izvedbe, ne postoji mogućnost konačnog identiteta likova dominacijom nad situacijom, koja bi bila stabilna i dugotrajna. Likovi ulaze u poznate situacije, njih maksimalno *dvjesto tisuća*, kako bi rekao Souriau (Souriau 1982: *passim*), i umnažaju ih u beskonačni broj mogućnosti ulažući u njih svoj vlastiti život. Analizirajući Pirandellovu dramu *Šest lica traži autora* Fergusson ističe jednu akciju u kojoj su ujedinjeni napor svih sudionika pa tako piše kako se radnja komada sastoji „u osvajanju pozornice“ koju svaki lik želi preuzeti i pretvoriti je u sučelje za svoj vlastiti „racionalizirani mit koji jest ili će biti njegovo pravo biće... Pirandello vidi sam ljudski život kao nešto teatralno. Što teži tragičnoj epifaniji i može sa samo kroz nju ostvariti“, a to otvara mogućnost za izvrtanje konvencije modernog realizma koja traži pretvaranje kako pozornica nije pozornica nego primjerice salon, pa se tako sada može pretvarati da salon nije realan, „nego je pozornica koja sadrži mnoge ‘realnosti’“ (Fergusson 1972: 187). Model po kojem se sve kreće od margine prema središtu razvija se i u sukobima između predstavljenog i predstavljanog svijeta. Svaki reprezentacijski uređaj opterećen je prethodnim događanjima i racionalizacijama mitova, kao i u

---

<sup>76</sup> Michel Pecheux, francuski lingvist i filozof (1938. – 1983.)

njemu otprije provedenim umjetničkim izvedbama. Reprezentacijski uređaj ne može se do kraja očistiti od tragova prethodnih izvedbi. On samo može pokušavati sakriti ono što se u njemu doista događa, kao što to nastoji *nevidljivo kazalište*<sup>77</sup> koje ne prestaje biti kazalištem iako, pravilno izvedeno, gledateljima onemogućuje svjesnost kako se nalaze unutar kazališne igre. Lehmann opisuje „vremenske prostore” koji su „uspostavljanje i upotreba okoline po uzoru na likovnu umjetnost” i „prostoru kao mjestu tragova”, a opisujući predstavu *Caffe Muller*, njemačke koreografkinje i redateljice Pine Bausch, „gdje scenografija prevrnutih stolaca navodi gledatelja na iskustvo samog sebe u unutrašnjosti nekoga vremenskog prostora“ (Lehmann 2004: 220).

Ljudski korisnik poduzima akciju koju provodi alatima koje mu nudi računalo u mimetičkom kontekstu, a takva akcija pokreće stvaranje situacije koju računalo upotrebljava i dalje koristi na sebi svojstven način. Računalo smješta sve ulaze u sekvence, a opsege sekvenci određuje procjenom optimalnosti funkcioniranja u određenim okolnostima ili procjenu korisnosti pozicije sekvence u široj slici, a što bi se moglo nazvati i funkcijom. Istovremeno, stupanje korisnika u odnos s računalom ima i ludičke i ritualne elemente, kako Senker piše kada piše o dvostrukosti u umjetničkim izvedbama (Senker 2013: 262), pa u tom smislu korisnika postavlja u izvanrednu situaciju u kojoj se on ponaša drukčije nego što se ponaša inače. Računalno sučelje nije alat nego projicira alate kao značenja poznata ljudskom korisniku otprije, kako bi provocirao i akciju poznatu otprije. Kako piše Laurel, pojam računala kao alata zamijenjen je idejom računala kao predstavnika virtualnog svijeta ili sustava u kojem osoba može izravno stupati u interakciju s prikazom: „Akcija se odvija u mimetičkom kontekstu i samo sekundarno u kontekstu rada računala. Metafore mogu postojati na svakoj razini, od aplikacije (daljinski je pištolj) do cijelog sustava (vaš je zaslona radna površina). Teorija je da, ako sučelje predstavlja reprezentacije objekata stvarnog svijeta, ljudi će prirodno znati što će s njima (Laurel, 2013: 152). Korisnici, dakle stupaju u suodnos s računalom koje je programirano projicirati metafore, a koje korisničku akciju potiču reagiranjem na simulaciju radnje iz fizičke realnosti. Uspostavljen je svojevrsni *iluzionizam* u kojem svi imaju svoju funkciju, i računalo koje projicira metafore i ljudski korisnik koji ih koristi producirajući izvedbene učinke.

---

<sup>77</sup> Boalov termin, piše Pavis, kojim se opisuje improvizirana glumačka igra usred neke skupine koja ne smije biti svjesna činjenice da su sastavni dio te igre inače postaju gledatelji (Pavis 2004: 241)



#### 7.4.1. Pozornice u pozornici

Digitalna kultura 21. stoljeća sve se više temelji na kreiranju iluzionističkih i imerzivnih sučelja, od računalnih igara čiji grafički kapaciteti omogućuju visoko definiran prikaz ili čak iluziju trodimenzionalnog prostora, pa sve do virtualne realnosti koja kombinira moćne procesore s tehnologijama koje uspijevaju korisnikov tijelo i um „uvjeriti“ kako se nalazi u stvarnom prostoru. To se postiže tehnologijama poput naglavnih projekcijskih naočala ili tjelesnih senzora koji potiču kretanje površina na kojima korisnik stoji ili sjedi, a prema događanjima u virtualnom svijetu. U kazalištu i filmu poigravanje s diskontinuitetom izvedbenog vremena i prostora upotrebljava se ili kao namjerna dekonstrukcija iluzionizma u koji su i glumac i gledatelj uronjeni, ili posve obrnuto, kako bi se stvorila još čvršća iluzija, ali iluzija kontinuiteta. Filmska interpunkcija, kako je naziva Peterlić, očituje se u različitim tehnikama montaže, primjerice stvaranjem zamjetnog skoka iz kadra u kadar rezom umjesto pretapanjem i zatamnjem koji se „gledatelju predstavljaju kao prostornovremenski procesi, dok se rez opaža tek po svojoj posljedici, naknadno se saznaje da je postojao ‘nastupanjem’ pojavom novog kadra (...) pretapanje (...) karakterizira postupnost u napuštanju jednog prostora i postupnost u pojavi drugog, dok rez znači konačnu slobodnost filma u prostornovremenskom tretmanu, oblikovanje stvarnosti...” (Peterlić 1977: 169). Digitalna korisnička sučelja konstruirana su sa snažnom tendencijom antimontaže, što Manovich ilustrira „miroljubivom koegzistencijom višestrukih informatičkih objekata na ekranu računala... korisnik može dodavati sve više i više prozora ne uspostavljajući konceptualnu napetost među njima“ (Manovich 2002: 136). U svakom od tih prozora na ekranu računala prebiva drukčiji *vremenskoprostorni* kontinuum, primjerice u jednom može biti razgovor u realnom vremenu s drugim korisnikom, u drugom izravan prijenos igranja neke računalne igre, u trećem se odvija projekcija videa, rješavaju se poslovni problemi i sl. Korisnik istodobno upotrebljava svaki od aktivnih prozora, „skačući“ iz jednog realiteta u drugi. Ali nije korisnik onaj čije djelovanje stvara dojam kontinuiteta, nego je to samo računalno sučelje koje nastoji stvoriti kompozitnu sliku neprekinuta kontinuiteta cjeline, iluziju radnog stola koji korisnik koristi bez smetnji. Manovich takvu tendenciju u suvremenoj digitalnoj kulturi, koja se proteže sve do stvaranja virtualnih svjetova, naziva digitalnim slaganjem ili *digitalnom kompozicijom* (engl. digital compositing), koje je suprotnost estetici montaže što se očituje u tendenciji „kombiniranja različitih prostora u jedan bešavni virtualni prostor“ jer montaža „teži kreiranju vizualne, stilističke, semantičke i

emocionalne disonance između različitih elemenata“, a digitalno slaganje „teži ih spojiti u bešavni, jedinstveni *gestalt*“ (Manovich 2002: *ibid.*).

Mnogo prije suvremenih imerzivnih iskustava virtualne realnosti proizvedene suvremenom digitalnom tehnologijom, računalna sučelja izvodila su iluzije kontinuiranih i jedinstvenih svjetova. To se posebno očitovalo u domeni računalnih igara i njihovih inačica kao što su *digitalni persistentni svjetovi* ili digitalna sučelja koja omogućavaju korisnicima usporedni život predstavljen i vođen avatarima. Pišući o radu hrvatske umjetnice Sandre Sterle već sam spominjao *digitalni persistentni svijet, Drugi život* (engl. *Second Life*), koji je digitalno reprezentiran u vremenu izvedbe koja ne prestaje. Takvi svjetovi konstruirani su hibridno. Moguće je prepoznati neke od sastavnica, poput arhitekture, zatim i dramaturgije računalnih i videoigara, simulacije trgovačkih centara, dok je neke, poput prisutnosti digitalnih kontrolora ili žetve podataka i osobnih informacija teže uočiti. Kada korisnik pristupi takvu digitalnom svijetu, postaje pripadnikom onoga što Castells, pozivajući se na Rheingolda, naziva virtualnom zajednicom, za koju je tipičan pomak od tradicionalnih odnosa poput obitelji ili udruživanja, na zajednice koje su personalizirane i usredotočene na pojedinca (Castells 2009: 386). Tipične virtualne zajednice jesu digitalni svjetovi mrežnih računalnih igara čija izvedba traje stalno, a pristupaju im korisnici iz različitih vremenskih zona i područja kako bi uronili u jedinstveno izvedbeno vrijeme i prostor. Peović piše o popularnoj igri *Svijet vještičarenja* (engl. *World of Witchcraft*) iz 2004. Ona okuplja milijune korisnika koji se natječu predstavljeni avatarima, koji virtualnu zajednicu doživljavaju kao „prirodno mjesto“ pojašnjavajući: „*World of Warcraft* realni je virtualni svijet, ako virtualno shvatimo kao jednu od mogućih aktualizacija razumijevanja vremena i prostora. *World of Warcraft* nije ništa virtualniji od prirode, danas posredovane nizom protokola koji omogućavaju zapadnjacima da njome sigurno kroče, o čijim je posredovanjima Hakim Bey pisao kao „teroru turizma“ (Peović Vuković 2012: 40). Kretanje likova topografijom takva digitalnog svijeta u računalnoj igri podrazumijeva razvoj neke situacije, konflikta kojim se prevladava prepreka i omogućuje napredovanje, što je isto omogućeno preprogramiranim protokolima koji simuliraju fizički svijet. Godine 2003. nastaje svijet virtualne realnosti *Drugi život* (engl. *Second Life*) koji dizajneri, *Linden Lab* iz San Francisca, nazivaju „virtualnim svijetom“ inzistirajući na tome kako se ne radi o računalnoj igri jer: „Nema proizvedenoga konflikta, nema postavljenog cilja... ne gledamo na to kao na igru nego više kao na sučelje“ (*Linden Lab* 2006). Više milijuna korisnika *Drugog života* dnevno pristupa virtualnom svijetu s pomoću avatara koji može slobodno kreirati iz ponuđenih elemenata i

obrazaca, a avatari mogu obavljati složene radnje, od putovanja do letenja, preko osnivanja zajednica zajedničkog interesa do komunikacije ili kreacije različitih umjetničkih formi koje mogu biti simulacije formi poznatih iz svakodnevnog života poput klasičnoga kazališta ili sasvim novih, hibridnih formi. Stanovnici *Drugog života* nemaju obvezu svladavanja prepreka ili održavanja postojanja konfliktom. Oni održavaju virtualni svijet korištenjem, pristupanjem. Zato je atmosfera u *Drugom životu*, nasuprot nadmetanju i kreiranju konfliktnih situacija kao u svijetu *War of Witchcraft*, više usporena ceremonijalnost, sličnu atmosferi koju svojim predstavama kreira američki redatelj Robert Wilson, koju Dixon naziva „osjećajem svečanosti i velikog, operuskog dizajna“ (Dixon 2007: 99). Takva beskonfliktna i svečana atmosfera virtualnog svijeta *Drugog života* zajednicu njegovih korisnika može uvjeriti kako posjeduje veći stupanj slobode od korisnika mrežnog svijeta računalne igre, koji se mora neprestano kretati po osi situacije nadmetanja s drugim korisnicima ili strojno proizvedenim objektima. Ako je i postojao, takav osjećaj slobode u osobnoj izvedbi subjekta virtualnog svijeta poništava se jednom naizgled običnom radnjom koja samo koristi mogućnosti tehnologije. Naime, korisnik *Drugog života* može se proizvoljno odjednom premjestiti iz dijela svijeta u kojem trenutačno obitava u neki drugi dio svijeta, a po izboru koji obavlja na ponuđenim izbornicima. Drugim riječima, avatar ne mora beskonačno dugo letjeti uokolo kako bi pronašao željenu zajednicu ili novu lokaciju, nego je bira kao informaciju, te sve dalje u vezi promjene lokacije prepušta stroju. Središnja kontrola, algoritam, dekonstruira privremeno avatara, kreira željenu lokaciju i rekonstruira avatara simulirajući kako je tu stigao nakon neke vrste putovanja. Avatar i njegov ljudski pandan na trenutak su obitali u nekoj vrsti liminalna stanja, što im dopušta kratak uvid u pravu narav virtualnog svijeta.

#### 7.4.2. Stroj u stroju

Projekt KadeleGrupe *Pad kuće Sony* gradi se upravo na iskustvima subverzije digitalnih simulacija zbilje svakodnevice, poput hakerskih aktivnosti ili digitalnih umjetničkih izvedbi koje svojom nefunkcionalnošću u sustavu uspijevaju izazvati poremećaj. Ta ne-funkcionalnost postoji samo iz perspektive sustava koji se temelji na funkcionalnosti, primjerice računalnoj igri u kojoj korisnik u prvom licu napreduje svladavanjem prepreka. Za publiku digitalne umjetničke izvedbe takva ne-funkcionalnost posljedica je dramaturgije, namjernog stvaranja pozornice u pozornici, primjerice emulacije koja je programerski uglavljena u sustav igre, a omogućuje pojavu izvedbe

neprijemljenih elemenata poput onih umjetničke izvedbe. Opisujući obilježja teatra u teatru, Čale Feldman piše o stanju koje „uspostavlja najmanje dva ontološki različita predstavljачka plana, jedan koji se predočuje kao zbiljski (za empirijsko gledateljstvo fikcionalni zbiljski plan) i jedan (ili više njih) koji se iz perspektive prethodnog, u koji se umeće i o kojem na neki način ovisi, nadaje kao fikcionalni“ (Čale Feldman 1997: 33). Umetanje u postojeću predstavljачku strukturu dobilo je nove dimenzije mogućnostima digitalnog izvedbenog sučelja. Osim onih hakerskih, postoje i druge subverzivne izvedbe u digitalnoj kulturi, koje posjeduju kvalitetu umjetničke izvedbe i koje svoje izvedbe provode emulirajući uvjete za to unutar postojećih sustava, što po sebi stvara drugi predstavljачki plan, svojevrsni teatar u teatru digitalne umjetničke izvedbe. Projekt KadeleGrupe *Pad kuće Sony* istražuje upravo takvu dramaturgiju kreiranja pozornice u pozornici digitalnog sučelja, udaljavajući se namjerno od miroljubive koegzistencije više različitih prozora na istom sučelju, o čemu piše Manovich (Manovich 2002: 136), prema agresivnim izvedbenim taktikama koje u digitalnoj kulturi provode hakerski umjetnički kolektivi, primjerice kreatori *machinime*.

*Machinima* umjetnička praksa počela je kao kratki *Quake* filmovi, zapravo mali računalni skriptovi ili *demo replays*, koji su računalno snimali neki prizor ili likove unutar popularne računalne FPS<sup>78</sup> igre *Quake*, te omogućavali korisničke intervencije na njima, rudimentarne dramske situacije. S vremenom su *machinima* kreacije postale notorne i na drugim digitalnim platformama i virtualnim svjetovima poput *Drugog života*. Ljudski korisnik koji kreira *machinimu*, popularno nazvan *mašinimator*, ne predstavlja sebe avatarom, nego iz programskih resursa same računalne igre prilagođava skript kôda tako da kreira umetnutu situaciju, koja je neprijemljena i nefunkcionalna unutar hijerarhije igre. Izvan sučelja igre *machinima* se pojavljuje kao videoperformans, kao videosnimka postavljen na mrežni videokanal gdje ga može vidjeti šira zajednica. Prvi takav film postavljen je 1996., zvao se *Dnevnik kampera* i bio je kreiran unutar popularne video računalne igre *Quake*. Virtualni svjetovi nisu samo pozornica *machinime* već i izvor tehnoloških rješenja, oni su cjeloviti *kazališni diskurs* čiji se resursi koriste u kreiranju umjetničke izvedbe. U početku, još devedesetih godina 20. stoljeća, računalni hakeri intervenirali su u video/računalne igre tako da bi, razbivši kôd, dodavali vlastita imena ili druge nepripadajuće tekstove u samu igru, od odjavne špice do teksta koji prati likove i ironizira njihovu uobičajenu poziciju. Vremenom se takva aktivnost razvila u kreiranje malih narativnih sklopova unutar igre,

---

<sup>78</sup> Pucačine u prvom licu (engl. First Person Shooter)

koji nemaju nikakvu poveznicu s igrom osim što rabe njezinu topografiju, likove, rekvizite i sl. Odvijaju se prave male subverzivne dramske scene gdje likovi plešu, pjevaju, vrše samoubojstva i sl. Autori snimaju takve uratke i postavljaju ih na mrežne kanale, najčešće *YouTube*. Nitzl o *machinimi* piše: „Ovi videouradci, kreirani s programima računalne igre, transformiraju igru u naraciju, komičnu situaciju, lirsku impresiju i mnoge druge forme (Ripll 2015: 595 od 692). Takvi uradci bili su u početku ovisni o specifičnim formatima računalne igre te su se mrežno dijelili između malog broja upućenih korisnika. Razvojem tehnologije, osobito mogućnosti videosnimanja, kao i većim brzinama prijenosa podataka u mreži, *machinima* stječe širu popularnost zbog izravnog snimanja akcije i postavljanja takvih snimaka na digitalne videokanale. Lowood ističe kako se tu radi o „snimci izvedbe, a ne praćenju igračkog djelovanja kao primitivnog niza komandi proizvedenih kontrolnim uređajima i interpretiranim igračkim uređajima (...) isto tako, proizvedena je na različitom sučelju: ekranu“ (Gianachhi 2018: 158).

*Pad kuće Sony* KadeleGrupe projekt je digitalne umjetničke izvedbe izvođen najvećim dijelom u kiberprostoru virtualnoga persistentnog svijeta, koji nije nudio iluziju slobode korisnicima niti nudio mogućnost napredovanja kao kod računalnih igara. Taj svijet svoje je milijune korisnika privlačio otvorenom emulacijom uvjeta za odvijanje žudnji kasnoga kapitalizma, trgovinom simulacija. Oboružani dramaturgijama haktivizma, subverzije *machinima* i težnjom za „denunciranjem iluzionizma“, uranjamo u virtualni svijet svojim živim i neživim izvođačkim tijelima.

#### 7.5. *Pad kuće Sony* – Uspon izvedbe

Za *Pad kuće Sony* KadeleGrupe tražim predstavljачko sučelje koje će moći podnijeti široki registar uvjeta, primjerice da može podržavati funkcionalnu umjetničku izvedbu iako oscilira između nekoliko predstavljачkih realiteta – stalno prisutnog teatra u teatru, zatim da je već otprije poznat sustav i da je takvu sustavu normalna istovremena interakcija s ljudima i digitalnim osobnostima. Učinak koji bi ova digitalna umjetnička izvedba trebala polučiti očekuje se u tragovima i posljedicama uspješno provedene dramaturgije odgađanja, a ne u vrhuncu vođene i programirane dramske radnje za koju je potrebno jedinstveno izvedbeno vrijeme. Zato radije upotrebljavam otprije formiran virtualni svijet kako bi izvođački djelovali unutar postojeće kulturne paradigme i od nje same stvorili dramsku situaciju. U tom smislu zanimljiva je

Auslanderova opservacija kako modernistički umjetnik „vjeruje kako se ideološki i kulturni kôdovi mogu transcendirati, ili čak anulirati, kroz transgresiju, dok postmodernistički umjetnik shvaća kako mora raditi unutar kôdova koji definiraju kulturni pejzaž“ (Auslander 1999: 93).

*Sony PlayStation Home* digitalni je virtualni svijet kreiran 2010. kao okupljalište korisnika Sony igračih konzola – *Playstation*. Prvotno se zvao *The Hub*, ulazno predvorje, a bio je portal za *PlayStation 2* igru *The Getaway – Bijeg*. Tvrtka Sony 2010. iz *The Hub* derivira *PlayStation Home*, povodom Svjetskoga nogometnog kupa, nudeći mjesto na kojem je moguće doći do informacija, sudjelovati u različitim aktivnostima, igrati igre ili se samo pojaviti i promatrati druge. Korisnici mogu izabrati svoj predstavjački identitet, avatara, koji kreiraju iz ograničena broja ponuđenih opcija. Od 2011. do 2015. *Sony Playstation Home* koristili su milijuni korisnika za igranje *online* igara, kupovinu Sony proizvoda, konzumaciju reklama, najave filmova i sl. S vremenom se razvila svojevrsna supkulturna aktivnost unutar sučelja, vidljiva u bespredmetnom okupljanju korisnika, zadržavanju i međusobnom promatranju avatara na trgu. Bile su to aktivnosti nalik na digitalni flanerizam, koji bi ponekad prešao i u međusobnu komunikaciju tekstualnim porukama vidljivim svima na ekranu, ili interakciju glasom, plesom i sl. Takva interakcija bila je sporadična jer nije bila ničim određena od sustava. *Sony Playstation Home* računalna je simulacija trgovačkog centra (engl. shopping mall). To je trg na otvorenome oko kojega su ukруг raspoređeni objekti, od kazališta, kina i sportskog centra do trgovina različitom robom. Vječno je sunčano poslijepodne, prostorom odjekuje ugodna ambijentalna glazba, a korisnici moraju samo šetati, informirati se i kupovati. Avatari su većinom reprezentacija mladenačkih trendova popularne kulture vidljivih kao odjeća, obuća, stil frizure i razni vizualni dodaci na tijelu avatara. Avatari se potiču algoritmom predstavljenim otprije poznatim obrascima reklama i pop-kulturnih referenci da sa središnjeg okupljališta, trga, pristupe brojnim drugim prostorima, igraonicama, kinodvoranama, trgovačkim centrima kako bi konzumirali proizvode i informacije o proizvodima.

Takvo sučelje pokazalo se idealnim za umjetničku izvedbu koju smo namjeravali provesti dramaturgijom digitalne umjetničke izvedbe, dakle, upotrebom svih onih postupaka koji bi i dijelove izvedbe uživo prikazali kao zavisne od digitalnog sučelja. *Pad kuće Sony* izvode tri stalna izvođača uživo, nazvani *Operaterima*, te jedan digitalni predstavnik u virtualnom svijetu Sony Playstation Home i više povremenih digitalnih izvođača koji se priključuju samo nekim izvedbama. Izvedbe se odvijaju više puta godišnje, kao najavljeni i nenajavljeni događaji za publiku uživo i publiku mrežno, kao i publiku miješane realnosti (primjerice publiku koje ja prisutna uživo, a koja

istovremeno svojim pametnim telefonima komentira izvedbu mrežno). Umjetnička izvedba u pozadini traje stalno, pune dvije godine. Avatar kojim se predstavljamo u virtualnom svijetu naziva se nadimkom kojim se predstavljam ja, kao registrirani korisnik *Sony Playstation Home* svijeta, *#lkatuna*. Iako je predstavljen mojim nadimkom, avatar se konstruira operacijama svih triju Operatera istovremeno, a i doprinosima drugih izvođača te publika. Operateri u izvedbi uživo odjeveni su kao laboranti u nekoj postnuklearnoj situaciji, a takav izgled određuje i njihovo ponašanje. Izvedba za publiku prisutnu uživo nikada ne započinje, ona je konstantna, a publika je ta koja pristupanjem izvedbi određuje vlastito izvedbeno vrijeme. Operateri komuniciraju s virtualnim svijetom *Sony Playstation Home* preko konzola i računalnog sučelja, a posljedice takva komuniciranja vidljive su u realnom vremenu na velikom platnu na koje se projicira virtualni svijet uživo, kao i na više ekranskih sučelja postavljenih u razne dijelove prostora. Peović Vuković piše o pojavi izmjene percepcije igrača računalnih igara koja je u psihologijskim istraživanjima nazvana *Tetris-efekt*, ilustrirajući je reklamom za *Nintendo* igru *Tetris* u kojoj se prikazuje dječaka na izletu s roditeljima u prirodi koji počinje „prirodne objekte percipirati kao generirane blokove iz igre“ (Peović Vuković 2012: 41). „Dok psihologijska interpretacija upozorava na opasnost kognitivnog transfera virtualno-realno,“ piše dalje Peović Vuković, „(...) *Nintendo* komunicira gotovo opozicijsku ideju – promijenjena percepcija jest moć igrača. Moć je biti u mogućnosti transcendentirati fizički prostor i linearno vrijeme, razumijevati tijelo i prirodu kao skup informacija“ (Peović Vuković 2012: 41). *Pad kuće Sony* KadeleGrupe istraživanje je mogućnosti digitalne umjetničke izvedbe da kreira stanje miješane izvedbene realnosti u kojemu ravnopravno sudjeluje publika uživo i publika digitalne mreže.

#### 7.5.1. Soba Kontrola

Izvedbeni prostor koji se nalazi u fizičkoj realnosti i naziva se *Soba Kontrola* sugerira središnju kontrolu umjetničke izvedbe *Pad kuće Sony*, ali se zapravo radi o artificijelnoj situaciji, umnažanju načela predvorja, digitalnog trga, agore, u *Sony Playstation Home* svijetu, kreiranju imerzivna iskustva s pomoću izvedbenog prostora kao neke vrste instalacije uživo koja kao da se proteže iz digitalnog sučelja u fizičku realnost.

Massimiliano Gioni<sup>79</sup> ističe kako je ruski umjetnik Ilja Kabakov već 1995. u svojoj knjizi *On the „Total“ Installation* definirao radikalni pristup likovnim izložbama, anticipirajući današnji trend *imersivnih iskustava* (Gioni 2017: 3). Kabakov, nastavlja Gioni, opisuje svoje instalacije kao „prostore u kojima je posjetitelj istovremeno i gledatelj i interpretator, istražitelj i žrtva... gledatelj je svladan intenzivnom atmosferom totalne iluzije koja je rezultat iskustva objekata, umjetničkih djela i tekstova kao dijela kompleksne ali pažljivo izrađene cjeline“ (Gioni 2017: 2). Kabakov, kako dalje objašnjava Gioni, nalazi sličnosti između gledatelja njegovih totalnih instalacija i čitatelja koji je uronjen u iskustvo čitanja romana, ali istovremeno ostaje svjestan prisutnosti fabrikacije, pa čak i kada je čitatelj dobrovoljno prihvatio iluziju literature, ostaje sposoban diviti se oruđu koji autor upotrebljava, uspoređivati autorov stil s drugim autorima. Kabakov tvrdi, piše Gioni, da se najtočnija analogija za njegove instalacije može naći u kazalištu: „... instalacija je neka vrsta *zaustavljene akcije* u kojoj se drama rastvara ne u vremenu nego u prostoru. Drugim riječima, to je teatralizacija umjetničkog iskustva, istaknuta pukotinama i trenucima dezorijentacije koji prodiru kroz fikciju i bude u promatraču osjećaj kritičkog.“ (Gioni 2017: *ibid.*). Upravo takvu dezorijentaciju kod publike nastoji izazvati *Soba Kontrola* umjetničke izvedbe *Pad kuće Sony*, atmosferom *zaustavljene akcije* u prostoru izvedbe koji je nalik umjetničkoj instalaciji i pozornici umjetničke izvedbe istovremeno. Izvođači koji stalno ulaze i izlaze kostimirani su nalik operaterima na komandnome mostu nuklearne centrale ili kakva tajnog laboratorija. Akcija se ne zaustavlja izlaskom Operatera iz prostora jer prostor i dalje ostaje u funkciji umjetničke izvedbe koja se očituje na ekranima. Na većini ekrana vidimo događanja u Sony Playstation Home, ali na nekim ekranima vidimo izravan prijenos onoga što se događa u drugome fizičkom prostoru, vidimo djelovanje Operatera koji su do maloprije bili izvođači uživo u živoj izvedbi Sobe Kontrole, a sada su medijalizirani televizijskim ekranom. Avatar u virtualnom svijetu, tijekom takve odsutnosti Operatera iz Sobe Kontrole, može biti aktivan (što znači da ga netko pokreće iz neke druge izvedbene realnosti ili se pokreće sam ili ga pokreće računalo) ili neaktivan, „pauziran“. Laurel piše kako je „pozornica“ virtualni svijet. Ona je naseljena agentima, kako ljudskim tako i računalnim, i drugim elementima reprezentacijskoga konteksta (prozori, šalice, stolna računala...). Bez obzira na to je li magija stvorena hardverom ili softverom, to nema nikakve veze; njezina jedina vrijednost jest u onome što proizvodi na „pozornici“. Drugim riječima, prikaz je sve što postoji. „Razmislite o tome kao o egzistencijalnom WYSIWYG – Ono Što Vidiš Jest Ono Što

---

<sup>79</sup> Istaknuti teoretičar suvremene umjetnosti, multimedijalni umjetnik i kustos 55. venecijanskog Bienalla.



Dobiješ.“ (Laurel 2013: 27). Scenografija računalne igre (prostor Sony Home) prikazuje se na nekoliko manjih ekrana, računalnih monitora, TV monitora i pametnih telefona tokom cijele izvedbe *Pada kuće Sony*, ali i prije i poslije izvedbe s publikom. Prijenos uživo videosnimanjem postavljen je na digitalne društvene mreže i može mu se pristupiti u bilo koje vrijeme. Taj ekranski prikaz virtualnog svijeta izgleda kao izravan prijenos iz *Sony Playstation Home*, ali s bitnom odsutnošću. Odsutnost umjetničke izvedbe, tj. dramskog lika *#lkatuna*, avatara kojim ćemo se predstavljati u digitalnom svijetu, sugerira postojanje stalnoga *vremenskog prostora* (Lehmann 2004: 220) izvedbe.

### 7.5.2. Trgovački centar / Shopping Mall

Središnji izvedbeni prostor *Pad kuće Sony* jest pozornica digitalnoga trgovačkog centra, *Sony Plaza Home*, trg koji se programirano transformira u izvedbeni prostor ulaskom avatara u virtualni svijet. To je svijet koji nema početka ni kraja. U nekim izvedbama avatarov ulazak u virtualnu pozornicu i njegovo djelovanje u njoj vidljiv je publici prisutnoj u Sobi Kontrola samo na velikom projekcijskom platnu jer ostali ekrani u prostoru Sobe Kontrola prikazuju identičan prostor *Sony Plaza Home* – trga, ali bez našeg avatara *#lkatuna*. Ulaskom u trgovački centar obavljamo svojevrsni tranzit u sigurnost, izlazak iz kaotičnog svijeta svakodnevice i ulazak u pojednostavljeni, teatralizirani svijet prodajnog centra. Ljudsko biće napušta svoje kompleksne funkcije i postaje jednostavnom funkcijom digitalnog predstavnika koji preko privremenoga prijelaznog prostora ulazi u svijet u kojem je njegov identitet jasan i ciljevi dostupni.

Kowinski, piše Friedberg, opisuje trgovački centar analogijom s kazalištem, za njega je to poseban svijet, „koji dopušta svojevrsno jedinstvo iskustava unutar okvira bez napora koje je nešto poput klasičnoga kazališnog jedinstva vremena, mjesta i radnje. Sve je ovdje i sada. Tržni centar koncentrira dramu, a suspendira nevjericu.“ (Friedberg 2002: 451). Elektronički *shopping mall*, simulacija prodajnog centra, zapravo je hibridna projekcija najmanje triju formi: trgovačkog centra, videoigre i kazališta, te u sebi sadrži brojne tragove, kulturne implikacije i dramaturgije svih triju formi. *Shopping mall* nudi siguran tranzit, tranziciju u druge prostore, druga vremena, druge imaginacije. Ta drugost dostupna je, piše Friedberg, potrošaču u teatraliziranom prostoru gdje je fizička transupstancija moguća kroz kupovinu (Friedberg 2002: 451). *Trgovački centar* nije samo mjesto kupovine nego i mjesto događaja, mjesto u kojem korisnik može nešto raditi. U *Sony*

*Playstation Home* korisnik može razgovarati s drugima, igrati računalne igre (koje su igra u igri), kupovati proizvode, plesati i kretati se, prikupljati informacije... Friedberg piše kako časopis *Fortune* 1986. opisuje novu generaciju potrošača koja žudi za doživljajem/iskustvom a ne robom/proizvodom, u metafizici tržišta samo oni koji kupuju i prodaju doista postoje (Friedberg 2002: 447).

U persistentnim digitalnim svjetovima poput *Drugog života ili Sony Playstation Home* primjetna je hibridizacija računalne igre igrane u prvom licu i tzv. *SimCity*<sup>80</sup> efekta, kojim pojmom Wardrip-Fruin sugerira alternativu senzornom uranjanju kao načinu za intenziviranje iskustva interaktivnosti, piše Laurel i objašnjava dalje kako se iskustvo interakcije poboljšava, paradoksalno, kada igrači postupno grade „model unutarnjih procesa sustava na temelju eksperimentiranja“. „Ovaj model usklađuje početna očekivanja igrača s mogućnostima igre, uklanjajući važnu prepreku uspješnoj (ugodnoj) interakciji.“ (Laurel 2013: 30). Dakle, programiranje radnje koja je balans između mogućnosti igre, ne samo mehaničkih nego i naracijskih i drugih, i očekivanja igrača, svojevrsne žudnje, pokazuju se kao najbolji način za postizanje iskustva uspješne interakcije. S druge strane, pojavom računalnih igara poput *Myst* iz 1993., piše Manovich, dolazi do ogoljivanja reprezentacije unutarnjeg života, psihologije i drugih modernističkih invencija, a naracija i vrijeme postaju jednaki kretanju kroz trodimenzionalne prostore, svjetove, razine, sobe, što je u kontrastu s psihološkom tenzijom između karaktera i kretanjem kroz fizičke prostore modernoga kazališta, filma i literature, drugim riječima, takve računalne igre dovode nas bliže izvornoj naraciji stare Grčke, *dijegenzi* koja uspostavlja itinerer, vodi i „prolazi kroz“ (Manovich 2002: 214). Avatar *#ikatuna* živi kroz kretanje virtualnim prostorom i uspostavljanjem vlastita itinerara, ali to ne radi samo logikom računalne igre, nego i subverzivnim činom prema cijelom sustavu. Cilj ove umjetničke izvedbe jest uspostavljanje uvjeta za revoluciju u virtualnom prostoru i rušenje cijelog sustava, ne samo trgovačkog centra nego i dubljih struktura emulacije, zato što smo ga označili kao mjesto represije i kontrole koje kao takvo priziva otpor umjetničkom izvedbom. Foucault tako piše o svim prostorima organizirana

---

<sup>80</sup> Godine 1987. Broderbund na tržište plasira *SimCity* (Simulirani grad), računalnu igru simulacije koju je kreirao Will Wright, iz koje se vremenom razvija cijela serija igara pod zajedničkim nazivom *Sims*. Igra *Sims* ne traži od igrača napredovanje eliminacijom protivnika, nego traži ulaganje vremena i napora u izgradnju simulacija društvenih odnosa iz fizičke realnosti, poput zasnivanja obitelji, posla, prijateljstva, ljubavnih veza i dr. Igrači su predstavljeni u računalnoj dimenziji kao „simulirani građani“ (simulated citizen). Friedman navodi kako se radi o posebnoj vrsti ljudsko-računalne interakcije, različite od hiperteksta ili interaktivnoga kina. Izdavač je, plašeći se da će igra biti odbačena kao previše „edukativna“, dodao različite opcije „katastrofe“ – preprogramirane scenarije potresa, nuklearne nesreće, čak i napad Godzille (Friedman 1994: 4).

okupljanja u kojima se isprepleću užitak i moć – kako je iznenađujuće da „zatvori podsjećaju na tvornice, škole, vojne barake, bolnice, a koji svi podsjećaju na zatvore“ (Foucault 1995: 228)

### 7.5.3. Liminalno stanje garderobe

Stvaranje digitalnog predstavnika, avatara, preduvjet je da bi se uopće moglo ući u sustav. Avatar *#lkatuna* kreira se kao dramski lik u umjetničkoj izvedbi. Glumac formira gledatelja u sebi samom, mora se udvojiti jer samo tako postaje reprezentantom gledatelja izvan sebe, kaže Gavella, i dodaje da je glumac istovremeno „gledatelj i gledani“ (Gavella 2005: 139). Nakon registriranja i prihvaćanja od sustava, ulazi se u prostor garderobe. Ne ulazi računalno stvoren lik nego zapravo pogled Operatera, prvo lice nepostojećega jedinstvenog korisnika, pogled koji prema zadanim parametrima sustava pokreću Operateri, ali koji je zajednički pogled publike i operatera. Lik, avatar, kojim će se Operateri predstaviti u računalnom svijetu *Sony PlayStation Home* i dalje ne postoji iako je akcija odavno započela. Prije nego formiraju avatar Operateri se kreću po digitalnom sučelju kao nevidljivi lik. Točnije, postojanje lika nije vidljivo, već ga prepoznamo prema tragovima koje ostavlja za sobom. Operateri izvode niz postupaka koji se doimaju mehaničkima ili prethodno izvođenima bezbroj puta, kojima će sigurno doći do željena cilja, a taj je kreiranje vidljivog predstavnika, avatara. Dakle, nakon početne registracije, operater izvođač djeluje preko računalne konzole tako da u digitalnoj izvedbi pristupa prostoru koji se opisuje kao privatni apartman u luksuznoj zgradi s pogledom na jahte usidrene u marini. S pomoću predodređenih komandi pogled može ići gore-dolje, lijevo-desno, može se približiti ostakljenu zidu i promatrati marinu prepunu jahti, sunce koje ugodno pluta na nestvarno plavome nebu, promatrati šetališta i zgrade u daljini. Još uvijek nema forme ljudskog bića, ni u apartmanu ni u eksterijeru. Pogled zatim prilazi ormaru s odjećom, otvara ga i time pokreće sljedeću sekvencu, korak u razvoju dramske situacije. Svijet luksuznog apartmana u osunčanoj marini nestaje i pojavljuje se izbornik. S pomoću padajućih izbornika, operater može izabrati između stotina ponuđenih kombinacija odjeće, obuće, tjelesnih karakteristika, od spola do boje kože, dodataka i različitih drugih obrazaca za stvaranje subjekta, predstavnika u digitalnoj izvedbi, uobičajeno zvanog avатарom.

Operateri prvo kreiraju avatara kao tijelo. Funkcija takvog inicijalnog tijela isključivo je odabir vlastitih svojstava iz ponuđenih elemenata. Kada „naš“ avatar *#lkatuna* pristupa odabiru atributa i svojstava svojeg identiteta, to nije izvedeno tako da avatar, primjerice, otvara ormare u

svojem stanu i iz njih odabire odjeću, nego se avatarov antropomorfizam u tom trenutku poništava, zamrzava. Avatar postaje znak nalik tijelu, onemogućena kretanja, on lebdi raširenih ruku u nekoj vrsti bestežinskog stanja, prepušten na milost korisnikovim naredbama, poput marionete čija osobnost ovisi o potezanju konaca na kojima visi. Konci su ovdje digitalni. Kako operater odabire avatarove attribute, odjeću, obuću, oblik tijela, spol, boju kože, različite dodatke, tako se avatar okreće, pokazuje, namješta i prilagođava, tj. odgovara na korisnikove podražaje poput lutke koju izrađuje lutkar. Sasvim je drugi proces u kojem lutkar pokreće lutku u umjetničkoj izvedbi. Barthes navodi i temeljno proturječje između zapadnoga lutkarskog kazališta koje animira neživo, degradira, lutka je kao karikatura života, čime pokazuje moralne granice tog života, i istočnog, u ovom slučaju japanskog *bunraku* kazališta koje „ne označava glumca, ono nas oslobađa glumca“ (Barthes 1989: 72). U lutkarskom kazalištu, piše Dixon, poznato je kako pridavanje životnosti objektu publika ne uvjetuje tome koliko dobro objekt portretira original, „s dramaturškog stajališta (...) priča koja se priča nije samo ‘priča lutke’ nego i ‘priča lutkara’. Kazalište lutaka u svojoj je srži kazalište s više od jednog sloja pripovijedanja (Dixon 2007: 268). Digitalna umjetnička izvedba posjeduje i tu kvalitetu kazališta lutaka o kojoj piše Dixon, više slojeva pripovijedanja, ali u digitalnom sučelju razmjenjivanje pozicije između lutke i lutkara prošireno je na sva uključena izvedbena sučelja.

#### 7.5.4. Avatar Pada kuće Sony

Operateri u fizičkom prostoru izvedbe *Pad kuće Sony* započinju tihim šapatom uporno ponavljati tekst „Pad kuće Sony“. Tekst ponavljamo ritmično, sve brže i brže, a to ponavljanje teksta praćeno je brzom izmjenom padajućih izbornika na ekranu i nasumičnim biranjem digitalne odjeće i obuće. Na središnjem ekranu, projekcijskom platnu, svima je vidljivo započeto tijelo avatara, koje se zbog velike brzine izmjena biranih opcija stalno mijenja. Operateri, a ponekad i neki pripadnici publike, počinju izvikivati nazivlja mogućih opredmećenja avatara: „Crveno!“, „Crnac!“, „Debeo!“, „Brkovi!“ i sl. Tako se, naizgled nasumičnim odabirom, formira avatar *#lkatuna*. Avatar se svaki put kreira iznova iako su njegove karakterne osobine uvijek iste. Publika zajedno s operaterima „stvara“ lik koji se otjelovljuje u digitalnom predstavniku, avataru. Taj je avatar predstavnik operatera i publike u digitalnom sučelju, on je i lik za publiku uživo koja promatra njegovo scensko djelovanje, on je lik i za mrežnu publiku i za druge avatare s kojima

dolazi u su-odnos, ali on je i glumac u interakciji s drugim avatarima kojima svjesno nešto predstavlja, ponaša se drukčije od očekivanoga. Chaikin smatra da karakterizaciju kao stav o „drugom“ treba odbaciti jer je igranje određenog lika nekada predstavljalo „samo niz oveštalih obrazaca koji su glumcu pomagali da se pruruši i stvarali takozvanu ‘atmosferu’, još u starogrčkom kazalištu nosile su se karakterne maske koje se nisu mijenjale bez obzira na razvoj dramske situacije. Traganje za likom, piše dalje Chaikin, zapravo je proces spoznaje ograničenja određene osobe (Chaikin 1977: 40). Avatar je spoznaja o ograničenju osobe materijalizirana kao lik. Avatar je ograničen obrascima, računalnim hardverom i algoritmom programa, osobinama i samim igračem. Nietzsche piše: „Koji god formu avatar može imati, igrač ga uvijek gleda izvana. Avatar je oruđe i karakter u jednome, tako da se može dogoditi neka vrsta samo-promatranja. Igrač postaje svoj vlastiti gledatelj.“ (Rippl 2015: 590 od 692).

Avatar *#lkatuna* je nizak, debeo, ćelavi crnac, odjeven u crvene hlače i bos. Spreman je za ulazak na „pozornicu“ kao oličenje proračunata neuspjeha, kako Peterle objašnjava namjernu pogrešku kao sredstvo otpora: „odbacivanje hegemonijskih normi kapitalizma koje otklanjaju neuspjeh i priznaju samo učinkovitost“ (Peterle 2009: 113). Avatar *#lkatuna* i kada prvi put ulazi na digitalnu pozornicu, sudjeluje u ponovljenoj izvedbi, koju on rekonstruira. Naime, avatar odigrava izvedbu sjećanja. Sjećanje je to na stanje baze podataka u kojoj su pohranjene sve mogućnosti. U virtualnom svijetu svi parametri i sva topografija se mogu izračunati, a sve izračunate kombinacije mogu se rekonstruirati. Uz pomoć dovoljno procesorske snage sve kombinacije mogu se i predvidjeti jer se radi o ograničenom broju parametara u zatvorenom i kontroliranom prostoru. Ljudski korisnik predstavljen je avatarom koji je moguć samo u ograničenom broju kombinacija svojstava, a samo zbog diskrepancije u računalnim i ljudskim kapacitetima obrade podataka te kombinacije izgledaju beskonačnima. Iz te iluzije proizlazi i iluzija slobodnog odabira radnje u dramskoj situaciji digitalne umjetničke izvedbe.

Naime, kada se avatar u računalnom svijetu sretne s drugim avatarima, to je u jednom sloju susret predstavnika različitih korisnika iz fizičkog svijeta, ali u drugom sloju to je i susret s računalno stvorenim likovima koji nisu predstavnici nekoga iz fizičkog svijeta, osobito ako su likovi koje kontrolira računalo, a ne ljudski korisnik. *Ne-igrači* (engl. non-player character NPL) postoje i kao likovi koje igrač susreće u računalnoj igri. Nietzsche smatra da je avatarova integracija u fiktionalni svijet kao reprezentacija igrača problematična. Figura koja pripada fiktionalnom svijetu ne može reprezentirati igrača koji ne pripada tom okolišu. Igrač je ovisan o avataru kako bi nastavio

akciju u fikciji. Iako igrač može odrediti neke attribute avatara, teško bi se mogao nazvati reprezentacijom igrača. Možda u *multiplayer* igrama jer stoji kao igrač nasuprot drugim igračima susrećući se s avatarima. (Rippl 2015: 591 od 692). U persistentnome digitalnom svijetu takva je paradigma susretanja drugih igrača preko avatara i djelovanje u objema realnostima istovremeno sučeljavajući uobičajena, ali ono što nije uobičajeno jest subverzija umjetničkom izvedbom koju provodi sam avatar.

## 7.6. Primjeri umjetničkih izvedbi *Pad kuće Sony*

Avatar *#ikatuna* odmah po „rađanju“ pokušava dobiti sve informacije o svijetu u kojem se kreće, što se odražava na tijelo, gestikulaciju, ponašanje. Ja igrač sada ne pokušavam saznati što se događa oko mene putem avatara, već avataru dajem upute da se informira o svijetu oko sebe. Friedberg navodi kako mobilizirani pogled postaje sve više i više virtualnim, fizičko tijelo postaje sve fluidnijim mjestom: u ovoj „virtualnoj mobilnosti“ stvarno tijelo – rodno vezano, vezano za rasu, etničku pripadnost, postaje pravi depo za odlazak i povratak (Friedberg 2002: 443). U virtualnom svijetu nema jednostavne identifikacije projekcijom dijelom svojega „ja“, avatar (računalo) pridodaje svoj dopunjujući višak, koji čim se pojavi ulazi u performativne odnose s drugim viškovima. U ovom dijelu poglavlja opisat ću nekoliko primjera umjetničkih izvedbi projekta *Pad kuće Sony*. Svaki ovdje opisani primjer izvedbe koristi se dekonstruiranim dramskim tekstom iz povijesti zapadnoga kazališta ili tekstovima o aktualnim političkim događanjima, ispisanim kao rudimentarna poruka namijenjena slanju društvenim mrežama. Koriste se riječi na hrvatskome i engleskome, kao i *emoji*, slikovni jezik. Opisi ovdje navedenih prizora nisu opisi nekoga linearnog slijeda događanja, tj. ne opisuju strukturu cjeline izvedbe. Opisuju se dramske situacije, koje se implementiraju u već postojeću izvedbenu situaciju virtualnog svijeta.

Nazivi i oznake situacija jesu: 1 „*Cijenimo vaše mišljenje*“ / „*We appreciate your opinion*“, 2 *Kuga na vaše obje kuće*, 3 „*Iščekivanje avatara mesije*“, 4 „*Let's destroy Sony / Uništimo Sony!*“. Kao što sam već opisivao prije, izvedbe se odvijaju u razdobljima od po nekoliko sati do nekoliko dana, a svaki od prizora mogao se aktivirati više puta unutar jedne izvedbe. Moguće su bile i varijacije i improvizacije. U prvoj fazi „ulaska u računalnu stvarnost“ avatar još ne postoji, već se odvija registracija korisnika. Publika uživo promatra izvođače – operatere kako djeluju u kiberprostoru, istovremeno promatra prisutnost i radnje izvođača uživo. Umjetnička izvedba u

digitalnom svijetu je započela, i ona se nastavlja na izvedbu u fizičkom svijetu. Ipak, umjetnička izvedba u digitalnom svijetu nije personalizirana, ne postoji lik nego rezultat niza radnji koje operateri zadaju računalu preko konzola. Kreiranje korisničkog računa, prolaženje kroz proces registracije i odobrenja, prelazak iz jednoga virtualnog prostora u drugi kako prijavljivanje u virtualni svijet napreduje, sve je to ogoljeni mehanizam stvaranja izvođačke osobnosti iz ponuđenih uvjeta.

Avatar *#lkatuna* u virtualnom svijetu *Sony Playstation Home* nakon što je formiran sudjeluje u različitim aktivnostima. Ulazi u interakciju s drugim avatarima, a to je prisiljen činiti nametanjem jer velika većina odbija komunicirati s njim. Neki otvoreno provociraju (pišu u okvire za tekstualne poruke) kako je debeo, star, crn i sl. Avatar *#lkatuna* sudjeluje u namjernoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi i zato ni sam ne posustaje u provokacijama i subverzivnim akcijama. To uključuje razne vrste ometanja tekstom, radnjom ili čak agresivnim ispadima (avatar ne mogu ozlijediti druge, ali postoji mogućnost iskorištavanja pogrešaka sustava kada se avатарom može djelomično ući u tijelo drugoga i tako ga ometati ili se stalno unositi u lice drugomu sve dok on reagira ljudski, prekidanjem komunikacije ne shvaćajući kako je to samo reprezentacija konvencije iz fizičke realnosti). Nakon što odigra svoju ulogu, avatar *#lkatuna* može biti privremeno deaktiviran, a u kojem je slučaju i dalje vidljivo prisutan u izvedbenom prostoru, no sada kao uspavano tijelo. Avatar može i sasvim napustiti izvedbeni prostor izlaskom iz igre. Igra se time ne zaustavlja niti avatar nestaje. Avatar je u tom slučaju memoriran i stavljen u stanje čekanja. Moguće ga je ponovno aktivirati u sljedećoj izvedbi. Takva izvedba je i nova, ali i stara jer je permanentna. Svaka nova izvedba s memoriranim avатарom jest i izvedba sjećanja prethodnih avатарovih izvedbi.

#### 7.6.1. „Cijenimo vaše mišljenje“ / „We appreciate your opinion“

*Cijenimo vaše mišljenje* najčešće je izvođena sekvenca projekta *Pad kuće Sony*. Prostor Sobe Kontrola teatralno je zamračen. Publika prisutna uživo može uočiti sljedeće izvedbene obrasce. Projekcija svijeta *Sony Playstation Plaza* na velikom zidnom platnu. Projekcije istog prizora na manjim ekranima. Operateri djeluju kao da rukovode kontrolnim sučeljima nekoga velikog moćnog sustava, primjerice nuklearne elektrane. Zvukovi komunikacije aparatima, mutno. Publika prisutna uživo može stajati ili se smjestiti na sjedala koja su namjerno postavljena tako da oni koji na njima sjede moraju tijekom dodirivati tijelo izvođača, licem biti vrlo blizu računalima,

projekciji i sl. Publika može odlaziti i dolaziti, uključiti se u kreaciju komentarima i sugestijama. Lehmann piše o kazalištu „dijeljenog prostora“ u predstavama gdje se inscenacije i radionice zbivaju s publikom, a predstave se razumijevaju kao nastavak radionica i pokusa. Publika može po volji dolaziti i odlaziti, „Ono što je važno jest dijeljeni prostor, u jednakoj ga mjeri doživljavaju glumci i gledatelji, upotrebljavaju ga i u tom ga smislu svi dijele. Osjetnom koncentracijom nastaje ritualni prostor bez rituala.“ (Lehmann 2004: 160). Nakon što je radnja izvršena, Operateri se povlače iz prostora. No izvedba i dalje traje, prostor je i dalje zamračen, a projekcijom se i dalje izravno prenosi situacija iz računalnog izvedbenog prostora. Nakon nekog vremena izvođači se vraćaju, ponavljajući prethodnu koreografiju, radnje i upute, pokreću svojeg avatara u računalnoj izvedbi i opet sinkronizirano prekidaju rad i odlaze. To se ponavlja više puta u svakoj izvedbi.

Arnold van Gennep prepoznaje trostruku strukturu ritualne akcije; odvajanje od društva, obitavanje u marginalnom ili liminalnom stanju i reintegracija temeljena na postizanju novih uvjeta ili statusa (Zarilli 2010: 29). Ulazni prostor *Sony Playstation Home*, koji je „apartman s pogledom na osunčanu marinu“, osobita je vrsta liminalnog prostora. U tom među-prostoru, a koji je ovdje između fizičke realnosti i digitalne realnosti – *trga / Plaze Sony PlayStation Home*, odvija se proces preobrazbe čiji je rezultat stvaranje avatara. Preobrazba je to onih koji „drže pogled“, publike i operatera iz fizičke realnosti. Svako konstituiranje predstavnika kako bi pristupili računalnim prostorima svojevrсни je obred prijelaza. Korisnik iz fizičke realnosti mora se odvojiti od društva fizičke realnosti, boraviti u liminalnom prostoru kako bi konstituirao uvjete za integraciju s računalnim svijetom.

U slučaju da korisnik želi iskoristiti puni potencijal virtualnog svijeta, izabrat će svojeg avatara u što kraćem roku i napustiti pretprostor, „apartman u marini“, te pristupiti središnjem trgu *Sony PlayStation Home* kako bi započeo svoje aktivnosti slične igri. Primjećujem da korisnika ništa ne sprečava da ostane duže ili čak zauvijek u pretprostoru, i to kao nedefinirani, nedovršeni avatar ili potpuno oformljeni avatar. Nema nikakve prepreke da avatar ostane u apartmanu zauvijek i npr. čeznutljivo gleda kroz prozor prema usidrenim jahtama. Takvo stanje može potrajati sve dok traju preduvjeti koji ga održavaju, resursi. Stajanje nedefiniranog avatara u mjestu može biti umjetnička izvedba, subverzivna radnja protiv ideologizirane matrice virtualnog svijeta i može trajati dok god ima struje i drugih resursa. U slučaju *Sony Playstation Home*, do 2015. godine. Jedna od izvedbi istraživala je netom spomenutu situaciju, tj. avatar je zauvijek zadržan u pretprostoru. Operateri u fizičkoj realnosti i dalje su izvodili svoju koreografiju, izlazili bi iz Sobe



Kontrola, vraćali se nakon nekog vremena maskirani drukčijim dodacima, ali su u ovoj verziji samo stajali pored računalnih konzola i promatrali pasivnog avatara koji stoji u ekranu i „promatra njih“. Kada bi slikar Paul Klee, po Viriliju, promatrao netom dovršenu sliku, koju je izrađivao dugim i mukotrpnim procesom, rekao bi: „Sada predmeti gledaju mene.“ (Virilio 1994: 1).

Virtualni svijet *Sony Playstation Home* nije programiran za prestanak, to je forma beskrajne izvedbe. Tu izvedbu može zaustaviti samo pad sustava. Unutar virtualnog svijeta *Sony Playstation Home*, Avatar *#lkatuna* namjerno provocira pojedince i skupine nametljivim ponašanjem i izgledom. Pleše trbušne plesove, uporno prati one avatare koji mu jasno signaliziraju da ne žele s njim imati posla i sl. Avataru koji ipak uđe u komunikaciju s njim, *#lkatuna* postavlja neočekivana i provokativna pitanja inspirirana dnevnim političkim događanjima u području iz koje sugovornik dolazi. Često je to bilo provociranje razgovora o nedavnom referendumu u Švicarskoj, kojim je odlučeno da se zabrani gradnja novih minareta.

*Ploča za komentare: ##lkatuna: appreciate your opinion\_\_you know minarets//musllim church?? Are you against them?#against #proetcontra\_\_ appreciate your opinion*

#### 7.6.2. „Kuga na vaše obje kuće!“ / „A plague on both your houses!“

Avatar *#lkatuna* napada druge avatare govoreći im „I love you“. Napadi su ozbiljni, a sastoje se od prekida plesova ili razgovora, upornog praćenja po prostoru, zaustavljanja bilo kakve radnje ili akcije. Napadnuti se zasipa riječima: „To sam ja tvoja mama koja te puno voli“ i „Ja te volim jako volim“, koje se izgovaraju agresivno sa stavom tijela koji je napadački i destruktivan. Odjednom, ničim izazvan, agresivno napada sugovornike riječima: *##lkatuna: a plague on both your houses\_\_//* (Shakespeare, *Romeo i Julija*, 3. čin, 1. prizor). Umjesto gradnje neke vrste naracije komunikacijom avatara, a koja bi se razvijala linearno oko neke zajedničke teme, avatar *#lkatuna* tekstovima koji obnavljaju emotivne izvedbene obrasce poništava mogućnost uspostave zajedničke kompozitne slike i potencira fragmentarnost i privremenost.

Sudionici digitalne izvedbe, publika i izvođači koji su predali dio identiteta dramskom liku, predstavljeni su avатаром *#lkatuna* čija prisutnost u digitalnom sučelju podsjeća na privremenost računalne igre. Takva privremenost donekle je poništena kada se saznalo da sučelje nastanjuje i treća vrsta likova, a ne samo izvođači i publika uživo predstavljeni avатарima ili avatari neljudskih entiteta, odnosno objekata koje generira računalo. Riječ je o Kontrolorima, koji su avatari

zaposlenika tvrtke Sony pomiješani s avatarima korisnika. Kontrolori imaju funkciju kontroliranja ponašanja sudionika i svih događanja u virtualnom svijetu. Kontrolori su preruseni u avatare koji simuliraju vizualne trendove drugih avatara, kako bi se tako uklopili i lakše kontrolirali. Kontrolori mogu prečacima kreiranim računalnim programima prebacivati svoje avatare iz prostora u prostor i tako kratiti izvedbeno vrijeme i izvedbeni prostor. Kontrolori imaju posebne ovlasti kojima mogu trajno eliminirati iz virtualnog svijeta korisnike za koje procijene da ne poštuju pravila. Pišući o Benthamovu *Panopticumu*, Foucault ističe arhitekturu panoptičke strukture kao prostora kontrole drukčije organiziranog od one uobičajene, tamničke arhitekture koja potpomaže načela zatvaranja, uskraćivanja svjetla i skrivanja, jer je panoptički prostor niz otvorenih i dobro osvijetljenih ćelija koje kontrolira jedan središnji sustav, promatrač s velikoga središnjeg tornja (Foucault 1995: 200). Kontrolor iz tornja može vidjeti sjenu svakog zatočenika, zahvaljujući osvjetljenju, „oni su poput mnogih kaveza, tolikih malih kazališta, u kojem je svaki glumac sam i stalno vidljiv. Panoptički mehanizam aranžira prostorne jedinice što omogućuje stalno da se stalno vidi i da se odmah prepozna“, a iz ćelija se ne vidi središnji toranj ni promatrač kontrolor, piše dalje Foucault, „nevidljivost je garancija reda“ (Foucault 1995: *ibid.*). Kontrolori u *PlayStation Home* posredstvom kontrole računalne tehnologije promatraju izvedbu svakoga pojedinog avatara, analizirajući njegovu *sjenu*, trag informacija koji njegova izvedba ostavlja u interakciji s drugima i samim računalom. Kontrolori mogu nediscipliniranog avatara zaustaviti, pauzirati i preuzeti potpunu kontrolu nad njim. Osjećaj takve kontrole osobnosti koja je pristupila virtualnom svijetu prenio se i u fizički izvedbeni prostor, nehotice odranije prozvan Soba Kontrole. Publika prisutna uživo osjeća se izmješteno iz pozicije gledatelja u poziciju gledanog i kontroliranog izvođača.

### 7.6.3. „Iščekivanje mesije“

Izlazak iz liminalnog i ulazak u digitalno društveno polje, za avatara *#lkatuna* jedini je trenutak kada napušta vezu sa svojim ljudskim korisnikom (ovdje Operaterima u Sobi Kontrole). Postoji, naime, trenutak koji traje nekoliko sekundi, kada avatara kojeg je formirao ljudski korisnik u potpunosti preuzima računalni program. Korisnik (Operater iz fizičke realnosti) već je dio računalne pozornice, njegov pogled (koji može kontrolirati kao perspektivu gledanja) već je aktivan kao pogled u trgovački centar. Gleda u mjesto na računalnom ekranu na kojem bi se trebao pojaviti avatar *#lkatuna* koji izlazi iz pretprostora garderobe i ulazi u digitalni trg trgovačkog

centra. Avatar se ne pojavljuje dugih nekoliko sekundi. Prvo se pojavljuje tekstualna oznaka imena avatara, koja samostalno lebdi u „zraku“ na mjestu na kojem će se avatar pojaviti, to je informacija o tijelu koje se tek rađa. Odmah zatim na istome mjestu, formira se neka izmaglica, obris budućeg tijela avatara. Taj se obris samostalno kreće po kiberprostoru, a to kretanje povlači za sobom i tekstualne oznake o osobnosti avatara. Tek nakon što mutni obris napravi tih nekoliko prvih koraka, materijalizira se i sam avatar, nastaje tijelo, osobnost. To odgađanje koje proizvodi vidljive izvedbene učinke uzrokovano je tehničkim ograničenjima kapaciteta strojeva koji moraju generirati tisuće avatara istovremeno. Dramaturški gledano, postavlja se pitanje gdje je avatar, ili gdje je ljudski korisnik, u tim trenucima koji su između postojanja i nepostojanja. Avatar će proizići iz strojne proizvodne linije, nevidljive digitalne tekuće vrpce gdje je sastavljen prema željama korisnika, a strojnim metodama koje su skrivene i koje nisu prikazane reprezentacijom. Te želje korisnika konkretizirane su u pretprostoru, apartmanu s pogledom na more, kao sekvence uputa reprezentirane izbornicima s brojnim opcijama koje korisnik ima slobodu birati po volji. Sada su te sekvence svedene na strojni jezik, tekst koji se podvrgava ispitivanju i mora proći nekoliko razina kontrole. To je digitalna pećina u kojoj kontrolni mehanizmi stroja algoritmom odobravaju i stvaraju.

Avatar koji izlazi iz toga drugog liminalnog prostora nije avatar koji smo odabrali u prvome liminalnom prostoru. Kreiranje avatara u prvome liminalnom prostoru bio je samo skup naših želja, koji je tek morao proći kroz obred inicijacije u liminalnom prostoru strojnog šamana. Avatar koji se materijalizira pred nama dostigao je svoju društvenu funkcionalnost kao spoj naših želja i inicijacije kroz koju ga je vodio stroj. Reprezentacija koja nam je to pokazala, namjerna pogreška ili *glitch* stroja, koja se manifestira dok se avatar formira, samo izgleda kao pogreška kojom tumačimo kratak raspad iluzije perfekcije stroja i razotkrivamo mehanizme koji vladaju pozadinom. Taj zamućeni oblik, ta odsutnost, nije nikakav efekt iznenađenja koji želi uspavanu publiku izbaciti iz kolektivnog u društveno aktivnog pojedinca, već je to upozorenje stroja kako je društveno aktivan pojedinac vraćen u kolektivno. Taj trenutak iščekivanja materijalizacije mogao je biti označen nekim općeprihvaćenim znakom, primjerice, animiranom ikonom pješčanog sata koji se okreće, ali umjesto toga zaustavljanje u kojem se razotkriva struktura sustava reprezentirano je umjetničkom izvedbom, svojevrsnim zamagljenjem kadra. Kreatori virtualnog svijeta takvom reprezentacijom pokušavaju korisnike zadržati u započetome narativnom toku, prikrivajući vidljivost pozadinskog mehanizma asociranjem na prizore poznate iz popularne kulture, primjerice

teleportaciju u znanstveno-fantastičnim filmovima. Odsutnost avatara i radnje na nekoliko sekundi možda je problem kapaciteta stroja, ali ta odsutnost u umjetničkoj izvedbi ima dramatičan učinak. U slučaju *Pada kuće Sony* iz priče je izostavljen glavni lik, ali radnja nije zaustavljena, nego je taj glavni lik u trenutku postao korisnik (u ovom slučaju Operater). Korisnik, tj. njegov pogled, prisutan je u virtualnom svijetu *Sony Playstation Home* trga prije nego što se u tom istom prostoru pojavi avatar. Korisnik gleda u vrata iz kojih će izaći avatar, korisnik gleda materijalizaciju samoga sebe. Subjekt nikada doista ne vidi sebe, osim kroz pogled drugoga, piše Elin Diamond navodeći „Vidim sebe gledajući sebe“, rečenicu kojom Lacan signalizira subjekt, „koji misli da je zbog svojeg dara sa samo-refleksiju gospodar vizualnog polja“ (Diamond u: Parker 1995: 152). Diamond navodi dalje kako Lacan takvu „umišljenost“ naziva „prvo razdvajanje“, koje utemeljuje subjektivnost i kao korektiv predlaže dijalektiku oka i pogleda; subjektov Ja / oko je uvijek „uhvaćen, manipuliran, zarobljen“ (Diamond u: Parker 1995: ibid.).

Iščekivanje pojave subjekta čime tek možemo ugledati same sebe, u umjetničkoj izvedbi *Pad kuće Sony* pretvoreno je u samostalnu, i često ponavljanu, izvedbenu sekvencu. Organiziran je poseban ritual šamanističke koreografije koja posebnim plesovima, pseudoreligijskim obredima i liturgijama iščekuje i dočekuje materijalizaciju avatara u digitalnom sučelju. Pojava avatara u digitalnom sučelju dočekana je ekstatično u fizičkom sučelju izvedbe, kao da se radi o dolasku mesijanske osobnosti.

#### 7.6.4. „Uništimo Sony! / Let's destroy Sony“

Operateri i publika često u digitalnom sučelju primjećuju postojanje pojedinaca i manjih skupina čiji su nadimci stalno vidljivi kao tekstualni oblačići iznad avatara, „teror“, „terorist“ i sl. Iz komunikacije postaje jasno da su ti nadimci odraz stalno prisutne teme terora i terorista u popularnoj kulturi, a ne osobni interes korisnika. Mlađi sudionici identificiraju se s teroristima isto kao što se identificiraju s drugim likovima iz popularne kulture, od superjunaka do Chea Guevare. #*ikatuna* pokušava im pristupiti predstavljajući se kao lovac na glave ili *kadrovik* terorističkih skupina te im predlaže sudjelovanje u terorističkim samoubilačkim akcijama. Objasnjava im kako se radi o novoj organizaciji koja ljude pretvara u strojeve i tako revolucijom eksplozija stvara novo posthumano društvo. Nitko se ne prijavljuje, ali nitko i ne bježi. Avatari stoje okrenuti jedni prema drugima i samo se gledaju. Avatar #*ikatuna* pokušava provesti revoluciju unutar računalnog svijeta.

Skupinama avatara koji se okupljaju oko njega objašnjava kako se nalaze u svijetu totalne kontrole i kako moraju podignuti ustanak. Na pitanja kako funkcionira revolucija u digitalnom svijetu, *#ikatuna* odgovara: „Totalnim ratom do pobjede.“ (Na više privatnih poruka koje mu nakon ovog prizora pristižu ne odgovara niti odobrava zahtjeve za prijateljstvom jer bi to značilo izmještanje umjetničke izvedbe iz javnog u privatni prostor.)

Godine 2015. dolazi do iznenadna gašenja platforme *Sony PlayStation Home*. To je izravna posljedica hakerskih napada na mrežne aktivnosti tvrtke Sony, napada koji su kompromitirali osobne podatke više od pedeset milijuna korisnika. Dogodio se *Pad kuće Sony*. Izvedba je gotova. Do danas nema detaljnijih podataka o naravi te hakerske aktivnosti koja je dovela do kompromitiranja i gašenja jednog od najvećih svjetskih virtualnih svjetova. Nije jasno je li to bio politički motiviran napad ili napad koji je organizirala tržišna konkurencija. Postoje indicije kako se radilo o tzv. haktivističkome napadu, mrežnom aktivizmu koji ima oblike digitalne umjetničke izvedbe. Haktivizam je pojam nastao spajanjem engleskih riječi *hacking* (cijepanje, sjeckanje) i aktivizam, a označava aktivizam usmjeren na političko djelovanje u virtualnom okruženju kako bi zastupao određene političke ideje i borio se za određene političke ciljeve, navodi Lukić i dodaje da haktivizam „Zbog izrazito izvedbene naravi pripada performativnom području virtualnoga i nerijetko se pojavljuje kao virtualna izvedbena praksa“ (Lukić 2011: 118, 119). U slučaju hakerskog napada na tvrtku Sony došlo je do krađe osjetljivih podataka o plaćama zaposlenika i unutarnjoj strukturi moći kompanije. Ti su podaci postali javno dostupni na *Pastebin*u, mrežnim stranicama koje služe kao repozitorij tekstualnih kôdova, njima se najčešće koriste hakeri za razmjenu podataka ili programskih kôdova, koji su svojevrsna potvrda napada (dokumentacija, reprezentacija napada), a mogu se koristiti i za kreiranje novih napada. Hakeri su se predstavljali kao *Čuvari mira* (engl. *Guardians of peace – GOP*). Osim krađe podataka, GOP je na mrežnim stranicama i svim računalima, kao i Twiter računu tvrtke Sony postavio neizbrisiv podsjetnik na svoju dominaciju, sliku crvene lubanje i tekst koji je objavljivao napad i njihove zahtjeve.<sup>81</sup> Iako su inženjeri tvrtke Sony zaštitili servere od daljnjih napada, počinjena šteta bila je takva da su zauvijek ugašeni dijelovi mrežnog poslovanja, između ostalog i cijeli sustav *Sony PlayStation Home*.

Dixon podsjeća na agresivnu retoriku ranih futurističkih manifesta kao i na agresiju prema publici u mnogim futurističkim umjetničkim izvedbama te to povezuje s haktivistima digitalne

---

<sup>81</sup> <https://www.wired.com/2014/12/sony-hack-what-we-know/>

kulture koji preko svojih brojnih „performativnih net.art“ mrežnih stranica provode svojevrsno „vrijeđanje publike“ kao na primjer samoprovani „kulturalni teroristi 0100101110101101.ORG“ (Dixon 2007: 58). Drugi primjer koji navodi Dixon zanimljiv je i kao primjer kulturne aproprijacije haktivističke djelatnosti. Dansko-belgijski umjetnički duo *Jodi* kreira rad *CD-ROM OSS/\*\*\*\** (1998.) s pomoću kojeg izazivaju treperenja i raspadanje ekranskog sučelja korisnika, događa se podrhtavanje sučelja koje kao da najavljuje pad sustava ili eksploziju:

„Ako se, pritiskom na klik miša, ponadate osloboditi računalnog virusa ili što ovo već jest, prozori se počinju otvarati posvuda, kursor počinje ostavljati trag, padajući meniji postaju prazni ili neupotrebljivi, debele horizontalne pruge počinju se kretati po ekranu... Nema izlaza... Ovo je kraj lijepih slika. Vaš operativni sustav počeo je napadati vas.“ (Dixon 2007: *ibid.*).

Ta ideja simulacije hakerskog napada na osobna računala postala je artefaktom (memom) web 2.0 kulture. Program koji je simulirao raspad računala i napad virusa širio se kao zabavna šala među milijunima korisnika interneta. Kasnije izvedbene prakse u digitalnom okruženju koje se koriste programibilnom distorzijom, poput *wapovevavea*, *glitch arta*, kodne umjetnosti i dr., svoje podrijetlo nalaze upravo u ranim haktivističkim praksama.

## 7.7. Permadeath

*Permadeath* ili *trajna smrt* naziva se akcija igrača u računalnim igrama kojom svojeg avatara ubija kako bi se vratio na početak igre. Korisnik skraćuje izvedbeno vrijeme i alternira prostor izvedbe, slično kao Sonyjevi zaposlenici s administratorskim ovlastima, Kontrolori koji se mogu kretati kroz digitalnu matricu drukčijim pravilima od korisnika. Ipak, konačna smrt avatara nije moguća čak i ako ljudski korisnik odluči posve prekinuti igru i vratiti se u svoj ljudski subjekt i fizičku realnost, jednako kao što nije moguć kraj računalne igre. Izvedba virtualnog svijeta je vječna, a samo katastrofa poput uništenja cijelog sustava može simulirati nešto poput smrti (zato što ni u tom slučaju nisu uništene baze podataka). „Pirandello, pomoću svoje fikcije nenapisanih likova, može pokazati ljudsko stvorenje koje pati i istovremeno svjesno nastoji nametnuti svoju racionalizaciju. Ova fikcija fiktivnih likova omogućuje mu da ponavlja njihove katastrofe“, piše Fergusson ističući da je tako što bilo nemoguće kod realističke pozornice (Fergusson 188). Tu se radi i o dinamici reprezentiranih memorija. Dakle, ne puke reizvedbe memorije, nego načina

njezine interpretacije. U okviru reprezentacijskog sučelja postoji uvijek nešto što je reprezentirano tragovima, ostacima prošlih događaja, a što sada opterećuje sadašnjost, sadašnju izvedbu. Izvedba u tom smislu nikada ne može imati autonomiju. To je sučelje u kojem se nalaze baze podataka svih mogućih kombinacija iz kojih će se razviti samo jedna putanja – dramska radnja. Pozornica kazališne probe i pozornica digitalnog sučelja stalan je *vremenski prostor* jer sadrži potencijale svih izvedbi, svih katastrofa.

Avatar je sučelje i sam po sebi umjetnička izvedba jer je konstruiran i gledan a da nije ekskluzivno povezan s jednim izvođačem. Svako njegovo prizivanje iz stanja neaktivnosti, iz memorije pohranjene u bazi podataka, kao da je reizvedba (engl. re-enactment). *Pad kuće Sony* smatramo jedinstvenom digitalnom umjetničkom izvedbom, bez obzira na to što je izvedbeno vrijeme u fizičkoj realnosti više puta prekidano. U računalnoj stvarnosti, kiberprostoru, izvedba nije nikada prestala niti je avatar ikada prestao postojati. Isto tako, izvedbe s publikom uživo nisu nikada formalno započinjale u neko određeno vrijeme niti su završavale. Sat koji je u najavi istaknut kao početak izvedbe nekog prizora, zapravo je oznaka za trenutak kada će avatar *#lkatuna* ući u neku određenu dramsku situaciju. Opća izvedba, prije i poslije najavljena događaja, stalno traje. Kada bi publika uživo došla do izvedbenog prostora izvan najavljenih termina uvjerila bi se u stalno trajanje izvedbe. Jedan od termina izvedbe u fizičkoj realnosti, onaj kojemu je mogla prisustvovati publika, protezao se kroz cijeli tjedan, dvadeset četiri sata dnevno. Isto tako, publika je mogla pristupiti digitalnoj umjetničkoj izvedbi kao avatarska publika, osobnim korisničkim računom, u bilo koje doba. Međusobna koegzistencija različitih dramaturgija u različitim sučeljima dovela je do osjećaja odvijanja jedne stalne izvedbe koja nadomješta svaki prekid u kontinuitetu i tako digitalno sučelje promovira kao dominantno sučelje suvremenih umjetničkih izvedbi.

## 8. VIRTUALNI REALIZAM

### 8.1. Sugovornici čovječanstva

Veći dio ovog istraživanja posvećen je umjetničkim izvedbama koje u nekom omjeru izvedbu s pomoću digitalne tehnologije balansiraju s izvedbom izvođača uživo. Takva izvedba napušta paradigmu tradicionalnoga kazališta, ali konačnost tog napuštanja odgađa, i to odbijanjem posvemašnjeg stapanja s digitalnim sučeljem. Istraživanje umjetničke izvedbe u uvjetima digitalne kulture zapravo je istraživanje jednoga prijelaznog razdoblja. Praksa toga prijelaznog razdoblja proizvodi legitimne izvedbene oblike u kojima koegzistiranju dramaturgije izvedbe uživo s dramaturgijama izvedbe digitalnog sučelja, koje bi mogle biti zaboravljene ili marginalizirane u slučaju potpune prevlasti dramaturgije digitalnog sučelja ili promjeni paradigme kulturnog trenda iz umjetničke izvedbe koja je bitno označena ljudskim faktorom u umjetničku izvedbu koja je posve kreirana i održavana u digitalnom sučelju. U vremenu u kojem ovo istraživanje nastaje, takav diskurs, gubitak dominacije ljudskog elementa iz umjetničke izvedbe, ne čini se izglednim jer bi bitno ograničavanje ljudskog faktora u jednadžbi koja tvori izvedbu dovelo do sličnog stanja koje vlada u tzv. *matematičkoj ljepoti*. Matematička ljepota jest pojam kojim se opisuje postojanje legitimnog osjećaja lijepoga koji određeni pojedinci i skupine doživljavaju prilikom rješavanja kompleksnih matematičkih zadataka. To je istinski osjećaj lijepoga, koji nastaje iz inovativnog rješenja nekoga kompleksnog matematičkog zadatka, najčešće upotrebom manjeg broja računalnih operacija nego što je to uobičajeno. Devlin citira Paula Erdösa, mađarskog matematičara koji kaže: „Ako ne vidite zašto, nitko vam ne može to objasniti. Ja znam da su brojevi lijepi. Ako oni nisu lijepi, ništa nije lijepo.“ (Devlin 2001: 5. pogl. poz. 43 % epub). Nazivati nešto *matematičkom ljepotom* moguće je shvatiti i kao oznaku za ljepotu koju može razumjeti i cijeniti vrlo mali broj korisnika, onih koji su dovoljno informirani i ekskluzivno upućeni u problem, a što takvu estetiku podvrgava ograničavajućim i elitističkim pravilima. Jednaka je situacija s različitim formama umjetničke prakse kreiranih računalnim alatima i u sasvim digitalnom okruženju. Umjetnost distorzije postojećih objekata, poznatija kao *glitch art*, i umjetnost koja nediskriminativno montira i preinačuje postojeće glazbene i vizualne obrasce, poznatija kao *vaporwave*, legitimne su forme



umjetnosti digitalnih sučelja, osobito umjetnosti digitalne mreže, i imaju nezanemariv broj praktičara i oponašatelja, ali u široj kulturnoj slici utječu na trend kod malog broja ekskluzivno zainteresiranih korisnika. Ono što je istraživački zanimljivo jest način na koji takve umjetničke prakse digitalnoga koriste postojeće obrasce za stvaranje novih oblika, kao i usporedba s poznatim suvremeno-umjetničkim trendom, *umjetnošću prisvajanja* (engl. art of appropriation), ali to je istraživanje posljedica prakse, a ne njezine umjetničko-izvedbene kvalitete. To ne znači da u nekoj doglednoj budućnosti, primjerice, distorzija stabilnih digitalnih sučelja u nestabilne slike elektronskih smetnji, neće postati dominantnim kulturnim trendom čiju će ljepotu razumjeti i cijeliti neki novi, strojni umovi.

U ovom poglavlju namjeravao sam nešto više prostora posvetiti istraživanju i evidentiranju digitalnih umjetničkih izvedbi koje su većinom ili potpuno vezane za digitalno sučelje, bez obzira na kulturni trend ili ljudski faktor. Ipak, kada bilo kojoj umjetničkoj praksi koja je, naizgled posve digitalna, pridodamo i funkciju umjetničke izvedbe, tada se neizostavno pojavljuje prisutnost ljudskog faktora, ili kao izvođača uživo, ili publike uživo, ili stanja uzrokovano posljedica djelovanja ljudi u digitalnom okruženju. Opisivat ću opet primjere prakse KadeleGrupe, ali sada na projektima digitalne izvedbe vezanim većim dijelom za kiberprostor, koji su nastajanje od 2015. i do danas nisu završeni. Rad KadeleGrupe nadopunit ću primjerima iz svjetske umjetničke prakse kao dokazom neizvjesne budućnosti digitalne umjetničke izvedbe, čak i ondje gdje umjetnici mogu koristiti i preispitivati najnoviju tehnologiju. Primjerice, Eckersall piše o predstavi *Kraj* (engl. End) belgijskog umjetnika Krisa Verdoncka, i ističe kako i izvedbe u kojima su strojevi, ljudi i digitalne tehnologije ravnopravni izvođači zapravo samo omogućuju ljudsko djelovanje u nekim novim uvjetima, te opisuje kako se radi o predstavi za

„deset figura... od kojih su pet glumci – a drugi su strojevi, vizualni efekti i projekcije (...) dramaturški je ravna – nema priče, samo akcija, koja se doima kao da može trajati vječno... Elementi su prikazani odvojeno, jedni nasuprot drugima, čime postižu neki udaljeni osjećaj korelacije, objektivni okvir... oni *konstituiraju* rad koji nam prezentira ništa osim figura, objekata, strojeva, projekcija i aktanta. To je rad bez hijerarhije, rad u kojem... ‘strojevi izazivaju stanje koje kreiraju’ (Van Kerhovan i Nuyens 2012: 153<sup>82</sup>) (...) Drama... proizlazi iz tehničkih mogućnosti strojeva, njihova otpora i omogućavanja ljudskoga kretanja i imaginacije (...) oni nisu samo objekti – oni su sugovornici čovječanstva, svjedoci i suučesnici,

---

<sup>82</sup> Van Kerhovan, Marianne, and Aniek Nuyens, eds. 2012. Listen to the Bloody Machine: Creating Kris Verdonck's END. Utrecht and Amsterdam: Uitgeverij International Theatre & Film Books.

dok se mi kao vrsta borimo da izbjegnemo posljedice naših vlastitih djela.“ (Eckersall 2017: 19).

Rad, umjetnička izvedba kao hibrid izvedbe uživo i digitalne izvedbe konstituira se prezentacijom objekata i njihovih funkcija u dramskoj situaciji. Prikazivanje odvojenih elemenata u korelaciji stvara izvedbeno stanje koje sve različitosti stapa u jedinstvenu, privremenu sliku, „objektivni okvir“ (Eckersall 2017: *ibid.*). Takav je okvir i reprezentacija koju stvara računalo, kako piše Muray, kroz „stapanje prethodno različitih tehnologija komunikacije i reprezentacije u jedinstveni medij“ (Murray 1997: 27). Za sve sudionike u tom procesu, postupak stapanja u jedinstveni okvir zapravo je dramaturški postupak kreiranja svojevrsnog *osobnog realizma* kako bi se održavala stvarnost koja je privremeno objektivna za sve sudionike, što je moguće samo funkcionalnom umjetničkom izvedbom.

## 8.2. Sporazumna halucinacija

Američki vizualni umjetnik, George Condo, autor je pojma *umjetni realizam*, koji objašnjava kao „realističnu interpretaciju onoga što je umjetno“ (Higgie 2007), a gdje realizmom smatra postupak kojim on osobno reinterpreтира slike starih majstora slikarstva u svoje vlastite slike, senzibilitetom stvorenim američkim pop-artom. Guattari nudi i dramaturgiju takve interpretacije kroz svjesno žrtvovanje strukture, pa tako piše, u katalogu za samostalnu izložbu Geoga Condoa 1990. u galeriji *Daniel Templon* u Parizu, kako postoji „specifičan Condo efekt... kojemu žrtvujemo sve, osobito strukturu slike, koju sistematski uništavamo, tako izmičući zaštitne ograde, referentni okvir koji bi mogao uvjeravati gledatelja, kojemu je tako onemogućen pristup stabilnom setu značenja (Guattari 1990). Praksa suvremene virtualne realnosti kreirane digitalnom tehnologijom, od korisnika traži trenutačno napuštanje poznatoga referentnog okvira, ali i trenutačno stvaranje novoga. Korisnik je svjestan da se radi o artificioznoj reprezentaciji nestabilnih objekata, dakle o stvarnosti koja se razlikuje od njegova „objektivnog realizma“ – percepcije fizičke stvarnosti kao stabilnog prostora. Ipak, predajući se tehnologiji na takav način mi ne gubimo sebe, a upravo zato što to činimo nekim oblikom digitalne umjetničke izvedbe, uspostavljamo situaciju suočavanja, komunikaciju licem (naše) u lice (strojno), a čime kreiramo materijalnu posljedicu tog procesa – *sučelje* (engl. interface). Haim takvu kreaciju sučelja dovodi

u vezu s osjećajem mističnosti koje proizlazi iz starogrčkog načela *prosopona* gdje dva suprotstavljena lica reagiraju jedno na drugo *ad infinitum*, a ta njihova relacija počinje postojati kao *treći entitet* ili *stanje* (Haim 1994: 78). Mističan prizvuk danas, nastavlja Haim, ima pojam *cyberspace* koji William Gibson naziva *sporazumno halucinacijom* (engl. consensual hallucination), do kojega vodi svako sučelje jer započinjemo kao voajeri, a završavamo tako što svoj identitet prepuštamo „fascinantom sistemu kojem težimo“ (Haim 1994: 78, 79). Sučelje koje korisnik stvara suočavanjem s digitalnom tehnologijom, u virtualnoj realnosti i doslovno – naglavnim projekcijskim kacigama koje obuhvaćaju korisnikovu glavu, da bi funkcioniralo mora biti izvedba umjetnog realizma koji je osoban. Istovremeno korisnik mora zadržati minimalnu ironijsku distancu od takva realizma trećeg entiteta koji održava suočavanjem s tehnologijom, da bi njegovo, i dalje prisutno, živo tijelo moglo opstati u takvu sklopu. Događa se *udvostručena realnost* koja je po sebi virtualnost. Dixon ističe kako je podvojena, udvostručena stvarnost ili virtualnost, postala *točkom oslonca* Artaudova kazališta okrutnosti (Dixon 2007: 242). Artaud još tridesetih godina prošlog stoljeća, uspoređujući alkemiju i kazalište, navodi kako su oba „virtualne umjetnosti, koje u samima sebi ne nose više svoju svrhu kao ni svoju stvarnost“ (Artaud 2000: 45). Artaud piše kako je alkemija mentalni Dvojniki čina koji ima efekta samo na materijalnoj razini, pa tako i kazalište možemo shvatiti kao Dvojnika „ne ove svakodnevnosti... nego druge, smrtonosnije, arhetipske stvarnosti“ (Artaud 2000: *ibid.*). Digitalnom tehnologijom stvorena i ubrzanjem održavana, virtualna realnost demistificira Artaudova zapažanja o postojanju smrtonosne stvarnosti koje je kazalište Dvojniki, a što sažeto pojašnjava Žižek kada tvrdi „da ako je virtualna stvarnost samo površinska... tada to vrijedi i za stvarni život van virtualnosti. Baš kao i virtualna stvarnost, zbilja je samo površinska te nam također ne omogućuje da dopremo do ‘istinske zbilje’ (...) virtualna stvarnost [nam] zapravo nudi virtualizaciju zbilje: s pomoću iluzije „virtualne stvarnosti“, sama „istinska“ stvarnost postaje svoja vlastita slika, čisto simbolična struktura (Horrocks 2001: 47). Same stvarnosti po sebi jesu bezazlene, a ono što je „smrtonosno“ i „arhetipsko“ jest stanje suočavanja sa stvarnostima, koje ih pretvara u simbolične strukture, stanje umjetnog realizma – konstituirano stanje. Dakle, takvo stanje se ne konstruira nego konstituira iz postojećih elemenata, primjerice podatkovnih baza u digitalnoj kulturi, uskladištenih tako da ih je lako izvesti kao projekcije nestabilnih medija, objekata na ekranu sučelja ili u virtualnoj realnosti. Manovich, objašnjavajući koncept koji naziva *duboka remiksabilnost* (engl. deep remixability), ističe kako se ne radi o jednostavnom dodavanju sadržaja različitih medija ili

objedinjavanjem njihovih tehnika ili jezika, nego se radi o tome da su objekti, mediji, ali i cijele medijske tehnike prenesene iz fizičke realnosti u digitalnu realnost gdje su pretvoreni u algoritme kojima je lako manipulirati. Moguće je podražavati memoriju nekoga fizičkog medija, primjerice filmskog ili fotografskog snimanja aparatima s lećom, tvrdi dalje Manovich i piše dalje kako je „Kompjuterizacija (...) virtualizirala praktički sve tehnike kreiranja i modificiranja medija „izvlačeći“ ih iz njihovih posebnih fizičkih medijskih stanja i pretvorila ih u algoritme. (To znači da, u većini slučajeva, nijednu od tih tehnika više nećemo pronaći u čisto izvornom stanju)“ (Manovich 2007: 80). Algoritmizacija načina predstavljanja i tehnika izražavanja iz fizičke realnosti, a radi lakše manipulacije u digitalnom okruženju, pronašla je široku primjenu u digitalnoj kulturi postavši i sama modelom za ponašanje ili radni proces. Primjerice, u računalnim igrama simuliranje stanja iz fizičke realnosti algoritmom preduvjet je održavanja opstojnosti igre. Laurel, pišući o dramaturgiji računalnih interaktivnih igara, kao njihovo nadahnuće navodi Aristotelov drugi element drame – melodiju; „vrstu obrasca u području zvuka“ i tvrdi kako je „Percepcija obrazaca u osjetilnim fenomenima izvor zadovoljstva za ljude“ (Laurel 2013: 65). Primjerice, 1987. tvrtka *Broderbund* na tržište plasira *SimCity*, računalnu igru simulacije koju je kreirao Will Wright, a inspiriran sociološkim istraživanjima Jaya Fostera provedenih kao model građenja grada na računalu. *Simulirani građani*, kako igrače nazivaju u uputama za igranje<sup>83</sup>, u igri grade sve više građevina, izgrađujući tako svoj grad kao kompleksnu strukturu, ali i izgrađujući same sebe u upravljачe takve strukture. Izdavač računalne igre *SimCity* je, piše Friedman, u želji da smanji edukativni dojam i pojača onaj tržišno zanimljiviji – igrački, dodao različite algoritamske opcije ili „katastrofe“ – primjerice, preprogramirane scenarije potresa, nuklearne nesreće, pa čak i napad *Godzille* (Friedman 1994: 5). Friedman dalje piše da koliko god izgledalo da dizajneri računalnih igara imaju slobodu u svojem radu, ipak je svaka simulacija „ukorijenjena u setu bazičnih pretpostavki“, a koje nisu pogreške u igri, „nego temeljni principi... jer nikada ne može biti ‘objektivnih’ simulacija oslobođenih od ‘zastranjenja’, računalni programi, kao i svi tekstovi, uvijek će biti ideološke konstrukcije“ (Friedman 1994: *ibid.*).

U drugoj vrsti računalnih igara, *Igranju uloga u živoj akciji* (engl. Live action role plays, skr. LARP), koristi se nazivlje kazališne dramaturgije kako bi se opisalo trenutačno stanje igrača ili sustava, a opet kao simulacija konstruiranih dinamika, sada ne iz fizičke stvarnosti nego iz mimetičke realnosti kazališne pozornice. Primjerice, Montola pojam „drama“ u LARP-u

---

<sup>83</sup> Maxis Software Toys Catalog

poistovjećuje s konceptom tragedije objašnjavajući kako se terminom drama opisuje dinamika, konfliktni interesi, promjene u tempu, emotivna stanja i pravac priče, a termin *pozitivna drama* znači da se „dramaturgija primarno fokusira na osjećaje koji općenito atribuiramo kao dobre. Kao što *negativnoj dramati* nije strano ponekad upotrijebiti dobre stvari kao ljubav i prijateljstvo, za motivatore, u svrhu postizanja dinamike, tj. upotrijebiti smrt ljubljenoga, ljubomoru ili druge negativne emocije kao kontrast pozitivnoj dramati“ (Montola 2004: 237). Dakle, emocije su algoritamske simulacije, u izvedbi računalne igre upotrebljavaju se kao dramaturški usmjerivači razvoja situacije, a ne radnje. Radnja je predvidljiva i zato nije stimulativna za igrača koji osobno sudjeluje u igri preko digitalnog predstavnika. Način na koji se situacija razvija izvor je zadovoljstva igrača, a ne rješavanje prepreka do krajnjeg cilja, dakle – radnja. Tako Zuppa opisujući pokretače dramskog u antidrami, primjerice Beckettovu *U očekivanju Godota* iz 1952., tvrdi kako je situacija, a ne radnja, „osnovni dinamički princip njegove dramaturgije“ (Zuppa 1995: 165) te dalje objašnjava kako Souriauova postavka „Radnja treba voditi situaciji, a situacija treba dovesti do radnje“ jest ozbiljno narušena jer je „bila izgrađena na modelu klasične, doktrinarne dramaturgije. Moderna, liberalna dramaturgija je dramaturgija dramskih situacija, a ne dramske radnje“ (Zuppa 1995: *ibid.*). Dramaturgija situacije prepoznata je i u teoriji igara kao osnovni pokretački proces igre. U igri, pa tako i računalnoj igri, piše Juul u radu iz 1999., „primarno [jest] u angažmanu i savladavanju sustava pravila... nevažno je je li Pac-man žuti pak<sup>84</sup> ili meksički imigrant... pozadinska priča i likovnost nešto je malo više od odijevanja“ (Juul 1999). Juul u radu iz 2005. piše kako je razvoj novih formi računalnih igara omogućio da namjerni izbori igrača uzduž linije mogu doprinijeti novim slojevima značenja u igri, kao što su satiričke konotacije, „pravila i fikcija međusobno ulaze u interakciju, nadmeću se i međusobno nadopunjuju jedni druge“ (Juul 2005: 69 % epub). Primjerice, *Taj Zmaj, Rak* (engl. *That Dragon, Cancer*), autobiografska je računalna igra iz 2016., koja je temeljena na stvarnome životnom iskustvu autora igre, američkoga bračnog para Green. Njihovu je sinu Joelu dijagnosticiran zloćudni tumor u dobi od samo dvanaest mjeseci. Joel je umro 2014., četiri godine nakon prvotne dijagnoze. Roditelji su svoje iskustvo i bol prenijeli u obrasce računalne igre (Webster 2016). U toj „igri“ korisnik proživljava mnoge situacije oboljela djeteta, koje su mu ponuđene kao algoritimizirani obrasci realnosti. Korisnik, igrač, proživljava i samu smrt djeteta. Igra je izdana 2016., u obliku *naciljaj i klikni igre* avanture

---

<sup>84</sup> Misli se na hokejaški pak, okrugli gumeni objekt koji hokejaši guraju po ledu, a na koji Pac-man, junak istoimene računalne igre, podsjeća.

(engl. point and click), a strukturirana je kao osobno istraživanje igrača/korisnika prolaskom kroz prizore osmišljene tako da reprezentiraju roditeljsko iskustvo s bolešću i smrću djeteta. U svakom prizoru igrač ima izbor između više odluka, slično situacijama u kojima su se nalazili roditelji. Računalna igra *Taj Zmaj, Rak* komponirana je i od dramaturgije svladavanja pravila i od fikcionalnih obrazaca, ali i od dramaturgije prijenosa obrazaca realnih događanja iz fizičke stvarnosti. Međusobno djelovanje tih različitih dramaturgija u istom okviru igre, njihovo međusobno nadmetanje, omogućuje zadržavanje artificijelne razine i sprečava kolabiranje igre ili igrača. Iskustva kao što je smrt djeteta i roditeljska patnja mogu se algoritmizirati i pretvoriti u obrasce podložne manipulaciji digitalne izvedbe, a to je i postupak kojim se u tradicionalnim dramaturgijama dramskog teksta gradi dramska situacija. Računalna igra, kao što je *Taj Zmaj, Rak*, manifestira se kao kazalište bez obzira na to što se u potpunosti razvija u digitalnom okruženju, a ključni faktor tog manifestiranja igre kao kazališta jest posljedica koju tako konstituirana igra ima na zbilju ili uspostava dvosmjernoga komunikacijskog kanala izvođač – korisnik. Tako Čale Feldman piše kako je kazalište,

„u mnogostrukim svojim stilsko-povijesnim manifestacijama, uvijek u izvjesnoj mjeri pretendira da nešto doista i kaže, a ne samo fiktivno govori i pokazuje. Ono pretendira na spoznaju, iskaz i fikcionalno oblikovanje ‘istinitog’. Dapače, neki njegovi izdanci žele sasvim izravno potaknuti na konkretnu akciju preobražaja zbilje.“ (Čale Feldman 1997: 38).

Specifičnost umjetničke izvedbe u digitalnom okruženju, što zorno primjećujemo kod kompleksno strukturiranih računalnih igara ili eksperimenata nastalih u okruženju računalnih igara, jest da su i izvođač i korisnik ista osobnost, ljudski korisnik predstavljen u sučelju. Ta osobnost pokreće sebe i samom sebi šalje poruku te tu poruku dekodira i proživljava u zbilji, gledalištu koje je svakodnevnim životom sam.

Hrvatska umjetnica Jelena Visković tvrdi kako je algoritam najbliže što imamo neljudskom jeziku, a u svojim projektima koristi se upravo tim jezikom da definira situacije i objekte dvije tisuće godina u budućnosti. U umjetničkoj računalnoj igri simulacije, koju je 2018. kao voditeljica kolektiva *Rites Network* izradila za stalni postav londonskog Muzeja Viktorije i Alberta, *Rromok*<sup>85</sup>, korisnik sakuplja fragmente objekata i građevina, ruine razbacane u kiberprostoru predstavljene kao grafički trodimenzionalni objekti koji se samo-reguliraju. Potpuno istu kvalitetu u toj igri

---

<sup>85</sup> mađarska riječ za ruševinu (Hale 2018)

posjeduju i jezični sklopovi koje igrač treba prikupiti iz društvenih mreža i s raznih mrežnih lokacija. Igrač pomaže tako svijetu *Rromoka* i „njegovoj algoritamskoj strukturi procesuirati podatke iz platformi društvenih medija, što *Rromoku* pomaže predvidjeti vlastitu budućnost“, kaže Visković i objašnjava kako igrač zauzvrat dobiva pogled na sebe iz perspektive satelita, a takvim postupcima „preispituje uloga igračevog posredništva u umjetnom svijetu Rromok i koliko su voljni doprinijeti takvu svijetu koji postoji samo radi sebe a ne radi igrača, bez obzira na povratnu informaciju koji daje igraču“ (Hale 2018). Iako igračica u igri poput *Rromoka* postoji samo kao operater sučelja, hranitelj informacijama, ona u takvoj umjetničkoj izvedbi sudjeluje kako bi konstruirala svoj *osobni realizam*. Primjer takva konstruiranja osobnog realizma iz interakcije digitalnog sučelja i akcije ljudskoga korisnika neke su zabavne aplikacije suvremenih pametnih telefona koje pružaju korisnici mogućnost brige, održavanja i hranjenja kućnih ljubimaca ili antropomorfnih prijatelja, a koji tako napreduju i rastu, Ako ih se redovito ne hrani i ne pazi naočigled propadaju i naposljetku umiru. Takvi digitalni ljubimci postoje još od 1996. kada je svijetu predstavljen prvi digitalni ljubimac, japanski *Tamagochi*, s kojim je korisnik uspostavljao osoban odnos, hranio ga, izvodio „vani“, pjevao mu uspavanku i sl. Iako digitalni ljubimac jest digitalni svijet i digitalni entitet koji postoji samo u svojem sučelju, ipak je njegova ovisnost o ljudskom korisniku ta koja proizvodi izvedbeno sučelje, a u kojem su oboje ravnopravni sudionici. Ljudski korisnik provodi dramaturšku strategiju o kojoj pišu Lehmann i Primavesi: „Strategije prostora i postavljanja u prostor mogu širiti znakove i simbole koji gledatelju dopuštaju konstruiranje svojih vlastitih priča.“ (Lehmann i Primavesi 2010: 5). Japanski digitalni ljubimac Tamagochi izvorno je nastanjivao prijenosni objekt, malo plastično kućište, nalik privjesku za ključeve, koje je sadržavalo minijaturni računalni procesor i mali ekran od tekućega kristala. S vremenom je sam Tamagochi, kao i brojni njegovi nasljednici i inačice, postao računalnom aplikacijom koja je prvo „stanovala“ u osobnim računalima, a zatim i u pametnim telefonima. Digitalna osobnost je iz autonomije vlastite prijenosne pozornice prešla u egzistenciju koja se odvija u sučelju mnogih prijenosnih pozornica.

Da se nalazimo u vremenu svojevrstne tranzicije reprezentacijskog u interakcijski oblik umjetničkog djela očito je i kroz suvremenu umjetničku praksu. Hrvatski vizualni umjetnik Boris Hergešić 2019., „multimedijalnim projektom Portali/Portal 7“ (Margaretić 2019) dovodi posjetitelje galerije *Vladimir Nazor* u Zagrebu u situaciju pozicije gledatelja kao pasivnog promatrača umjetničkog objekta i istovremeno u poziciju sudionika u interakciji umjetnikova

izvedbenog predloška. Potonje načelo po sebi stvara nestabilan umjetnički objekt. Gledatelji na zidu galerije vide sliku, izložak nastao digitalnom tehnologijom i digitalnim printom na platnu, na kojem je reprezentirana svakodnevna situacija iz zagrebačkoga kafića „Sedmica“, ali koja je alternirana naknadnim upisivanjem identiteta likova iz stvarnosti svakodnevice. Likovi su digitalno transformirani u mitološka bića, životinje, hibridna bića i sl. U drugom izložku, tehnološki proizvedenoj imerzivnoj situaciji, posjetitelji vide sami sebe okružene digitalno stvorenim likovima – avatarima koji imaju neku funkciju, primjerice poslužitelji su hrane i pića u galerijskom prostoru, koji s posjetiteljima uživo komuniciraju kao da se svi zajedno nalaze u jedinstvenu sučelju. Privremeni susret avatara i ljudi u simuliranu prostoru proizvodi digitalnu umjetničku izvedbu koja se manifestira kao nestabilan medij. Za razliku od tehnologije koja proizvodi totalno imerzivno iskustvo, poput virtualne realnosti, Hergešićeva imerzija namjerno ironizira poziciju reprezentacije jer jasno razdvaja poziciju prisutne publike uživo i pozicije publike u digitalnoj realnosti. Ljudski sudionik promatra samog sebe kako nastanjuje svijet digitalnih avatara, ali to promatranje obavlja gledanjem „kroz“ ekran, kao da gleda kroz portal kazališne pozornice. Takva pozicija gledateljima omogućuje djelomičnu distancu, djelomičnu zato što je jedan dio njih premješten u koordinate nekoga drugog, strojno kontroliranog prostora, i što se takva interakcija vidi kao vlastita osobnost predana stroju. Taj identitet stroj izračunava, pohranjuje i manipulira u realnom vremenu, pokazujući ga kao predstavu koju sam kreira. Fried piše kako Diderot tradicionalnom jedinstvu radnje, vremena i mjesta dodaje i četvrto jedinstvo, ono točke gledišta, koje artikulira ovako:

„... točka gledišta esencijalno je dramatična. Nema ništa idealno ili *a priori* oko gledateljeva odnosa prema onome što je reprezentirano. Specifičan karakter radnje i momenta određuje relaciju i poziciju gledatelja ispred slike. Recipročno, reprezentacijom radnje, akcije i trenutka postiže se točka gledišta koja se, ako je tako začeta, onda najjače osjeća.“ (Fried 1998: 92).

### 8.3. Virtualna realnost

Povijest umjetničke izvedbe, kako kazališta tako i svih drugih umjetničkih formi u kojima postoji interakcija gledatelja s izvođenjem, kao da svjedoči o stalnim pokušajima brisanja četvrtog jedinstva, kako ga naziva Diderot (Fried 1998: *ibid.*), onoga koji je gledateljeva točka gledišta. Kazalište je, piše Dixon, „oduvijek bilo virtualna realnost gdje su se glumci imaginativno urotili s publikom da prizovu vjerovanje (inače poznato, po Coleridgeu, kao suspenzija nevjerovanja) kako



je prazna scena ustvari dvorište antičke tebanske palače ili sud za vještice u Salemu 1692.“ (Dixon 2007: 363). Grau cijelu povijest umjetnosti pretvara u povijest medija, piše dalje Dixon, prezentirajući povijest pokušaja gledatelja da se izgubi, da uroni u medij, od imerzivnih panorama, renesansnih perspektiva ili prostora stvorenih iluzijama još u antici, pa je tako za njega i računalo samo posljednje oruđe koje „dopušta umjetniku istraživanje manipulacije slike i njene relacije s realnošću“ (Dixon 2007: ibid.). Prva dva desetljeća 21. stoljeća razdoblje su nagla razvoja tehnologija koje omogućuju uranjanje korisnika u strojno kreirane svjetove, virtualnu realnost, najčešće u obliku naglavnih naočala ili kompletnih kaciga u kojima su ekrani povezani s računalom i koje korisnika trenutačno iz realnog, fizičkog svijeta prenose u virtualni svijet. Tehnologija nije više suočena s ljudskim korisnikom, ne radi se o predavanju dijela identiteta stroju i stvaranju zajedničkog sučelja, nego se radi o ulasku čovjeka u tehnologiju stimulacijom osjetila. Dakle, radi se o postupku koji simulira način na koji čovjek svojim osjetilima uspostavlja interakciju s okolinom, što proizvodi misaonu sliku o vlastitoj poziciji u vremenu i prostoru koja odgovara slici proizvedenoj uobičajenoj interakciji čovjekovih osjetila s okolinom. Što je tehnologija sposobna uključiti više senzornih simulacija i priključiti ih učinkovito na čovjeka, to je dojam da se nalazimo u realnom svijetu veći. Lev Manovich opisuje virtualnu realnost kao stanje u kojem ekran potpuno nestaje: „jer gledatelj ne gleda više u površinu izrezanu iz okružja poput slike ili televizora, on je sada posve situiran unutar tog drugog prostora. Možemo reći da realni, fizički prostor i virtualni, simulirani prostor koincidiraju.“ (Manovich 2002: 101). Cjelovito ljudsko biće podvrgava se postupku simbioze s tehnologijom, njegovo tijelo i um dobivaju senzorsku periferiju koja ga u trenutku transponira u drugu realnost. Naglavna kaciga s naočalama i sensorima kojom korisnik pristupa virtualnoj realnosti proizvodi efekt koji samo nalikuje na glumačko karakteriziranje samoga sebe maskom ili kazališnom šminkom. Korisnik naglavne kacige za virtualnu realnost preskače liminalnu fazu i trenutačno transformira sebe uranjanjem u virtualni svijet koji strojno i automatski proizvodi sve potrebne uvjete, emulaciju, a kako bi korisnik postao trenutačno transformiran. Kaciga i dodaci za virtualnu realnost jesu i zorni sažetak rituala, koji se tako aktivira bez ikakva uvoda ili pripreme, oslanjajući se na poznati set značenja, simulaciju fizičke realnosti.

U virtualnoj realnosti postoji točno određeni trenutak kada korisnik gubi vezu s fizičkom realnošću i uranja u virtualnu realnost. Taj moment naziva se *upadanje* ili *propadanje* (engl. dropping in). Predstavlja ulazak u stanje u kojem osoba postoji izvan sebe, a za što je potrebno biti i gledatelj i autor. Takvo stanje ne omogućava samo tehnološki naglavni dodatak, već i korisnikova

aktivnost gdje se računa na pohranjene kulturne obrasce, na bazu podataka koja se aktivira u korisnikovoj memoriji i ulazi u interakciju s tehnologijom stvorenom realnošću. Čovjek spojen na kacigu, senzorne rukavice i druge tehničke dodatke u virtualnoj realnosti zapravo postaje sudionikom dramaturgije virtualnog realizma. On mora interpretirati umjetnu realnost kao pravu realnost, a u ovom slučaju i kao fizičku, tjelesnu realnost. Kako ćemo vidjeti poslije u ovom tekstu, za takvu transformaciju stanja realnosti korisnika, bez prolaska kroz liminalno stanje kao što skraćanjem radnji producira digitalna tehnologija koja emulira ritual, nije obvezna tehnologija virtualne realnosti.

### 8.3.1. Marina Abramović / Rising

Upotreba digitalne tehnologije za produciranje stanja virtualne realnosti i kada se upotrebljava u svrhu digitalne umjetničke izvedbe može proizvesti rezultate koji su još uvijek izvedba shvaćena kao proširenje tehnologijom, nadopunjavanje starih koncepata. Primjerice, Marina Abramović, u suradnji s *Acute Art* (za koji radi i Dado Topić) (Shaw 2018), kreira umjetničku izvedbu tehnologijom virtualne realnosti projektu *Rising* – Podizanje (premijerno prikazan 2017. na *Art Baselu*, a 2019. kao usporedno događanje venecijanskog Bienalla, u galeriji Ca'Rezzonico). Gledatelj se mora podvrgnuti određenoj uvodnoj proceduri, s pomoću koje napušta prostor svakodnevne zbilje i ulazi u prostor izvedbe. Taj prostor nije virtualna realnost digitalnog okružja nego je to zamračena sobica u fizičkom prostoru galerije, s čijeg stropa visi aparatura za virtualnu realnost – naglavna kaciga s projekcijskim naočalama i drugi razni senzori. Aparaturu gledatelju na glavu stavlja tehničar. Tehničar će tijekom odvijanja projekta promatrati virtualnu realnost istodobno s gledateljem, ali na malome kontrolnom ekranu postavljenom vidljivo u prostoru galerije. Sve te radnje u fizičkoj realnosti, kao i informacija o stalnom praćenju na malom dvodimenzionalnom ekranu, predočavaju se posjetitelju kao tehničke i sigurnosne mjere. Gledatelj je tako u svojevrstome međustanju, ali koje ne odgovara liminalnom stanju zato što se gledatelja ne tretira kao sudionika nego kao privremenog posjetitelja, onoga čija je uloga unaprijed definirana i koji mora slijediti zadana pravila galerije. Takva procedura korisnika unaprijed ograničava u mogućnosti da postigne osobnu transformaciju ili barem stvori osobni realizam unutar virtualne realnosti. U trenutku uključivanja virtualne realnosti gledatelj trenutačno napušta svoju početnu poziciju i, zaobilazeći bilo kakav liminalni prostor u digitalnom sučelju, ulazi u osobni realitet koji

gradi sa strojem kako bi uopće mogao opstati u okruženju. Takav obrazac provodi se uvijek prilikom stupanja ljudskoga korisnika u virtualni svijet, bez obzira na to radi li se o igri ili umjetničkoj izvedbi. Procedura trenutačne izgradnje rudimentarne osobne realnosti obvezna je za funkcioniranje sustava. Kada je jednom postignuto *upadanje* (engl. *dropping in*) i kada ljudski korisnik sada promatra samoga sebe, razvija se sljedeća razina akcije. Ta je akcija neka vrsta radnje, ali u slučaju umjetničke izvedbe u virtualnoj realnosti ta akcija najčešće je situacija, a ne radnja.

U projektu *Rising* Marine Abramović i gledatelj i umjetnik konstruirani su u virtualnoj realnosti, umjetnica kao animirana inačica sebe u mlađem izdanju i gledatelj koji gleda u prvom licu, ali koji vidi i dijelove sebe. Gledatelj vidi svoju vlastitu ruku prezentiranu kao grafičko sučelje, koja jest vizualno odvojena od njegova digitalnog tijela, ali koja precizno ponavlja kretnje gledateljeve fizičke ruke. Ta digitalna ruka naizgled je *kursor*, ali je zapravo oruđe kojim se obavlja interakcija ljudskog bića i stroja, opet u simulaciji obrazaca ponašanja ili objekata poznatih iz fizičke svakodnevice. To odgovara, kako piše Dixon, opisu triju osi virtualne realnosti u digitalnom sučelju koju je predložio još 1991. Howard Rheingold: „prva je imerzija – biti okružen trodimenzionalnim svijetom, druga je sposobnost da se kreće uokolo po tom svijetu – izabere svoju vlastitu točku gledišta, a treća os je manipulacija – biti u mogućnosti posegnuti i time manipulirati“. Dixon dalje ističe kako Rheingold virtualnu realnost opisuje kao „vrhunski kazališni medij“, prepoznajući izazove u transformaciji individualnog i subjektivnog iskustva u prvom licu u aristotelijansko razumijevanje kazališta. Bez obzira na to, dodaje Dixon, „središnje zasade Aristotelovih dramskih pojmova kao što su mimeza i empatija već su sadržani u virtualnoj realnosti“ (Dixon 2007: 364)

Prema Rheingoldovoj definiciji, u virtualnoj realnosti pojavljuje se mogućnost biranja točke gledišta, što je naizgled u koliziji s diskursom u kojem je ljudski korisnik ograničen gledištem stroja s kojim je u privremenoj simbiozi. Samo naizgled jer je i virtualna realnost medijski konstrukt koji s vremenom dobiva sve veće mogućnosti interakcije s ljudskim korisnikom, što obvezno unosi uobičajene ljudske elemente građenja situacije poput fikcije, svladavanja prepreka, pa čak i naracije. Kretanje po virtualnoj realnosti i mijenjanje točke gledišta tako postaje osnovnim izvedbenim svojstvom korisnika u suvremenim digitalnim umjetničkim izvedbama. U radu Marine Abramović koji ona naziva „‘video igrom’ drukčijom od 92 % videoigara u kojima prevladava nasilje i u kojoj djeca pucaju jedni po drugima“ (Abramović 2017) korisnik gotovo da ne može uspostaviti samostalnu točku gledišta, barem ne više od minimuma koji dopušta pomicanje glave

lijevo i desno, što neodoljivo podsjeća na odavno prevladana ograničenja koja su imale prve računalne igre ili prva eksperimentalna sučelja virtualne realnosti. Priča koja je prezentirana unutar projekta izrađena je spojem dramaturgije videoigara i tradicionalne dramaturgije teksta. Gledatelj je pozvan djelovati kao da se nalazi u okruženju računalne igre, mora spasiti umjetnicu koja se polagano guši u staklenoj kocki koju puni voda. Kada to propusti učiniti, događa se nagli prijelaz u drugu situaciju, sličan rezu u filmskoj gramatici, te se gledatelj odjednom nađe usred uzburkana mora čija razina raste, ledenjaka koji se tope i kiše koja ne prestaje padati, što je sve izvedbena vizualizacija podataka o globalnom zagrijavanju i projekciji podataka o budućnosti okoliša. Dramaturgija teksta ovdje je reducirana na dramaturgiju pamfleta, a kao takva je u koliziji s kompleksnom dramaturgijom koja pomaže tehnologiji imerzije proizvoditi učinak digitalne izvedbene platforme. Tehnologija izvedbom daje odgovore na pitanja dramaturgije teksta (primjerice; kako svladati zlo – spasimo zatočenu junakinju intervencijom u izvedbu – ili riješimo globalnu opasnost transformacijom u digitalni oblik čije nam mogućnosti prikazuje digitalna izvedba), a što sve zajedno korisnika zadržava trajno u poziciji pasivna promatrača.

### 8.3.2. Vjera u virtualno

Sasvim drukčiji pristup problemu točke gledišta u digitalnoj virtualnoj realnosti od onoga u projektu *Rising* kreira britansko-američki umjetnik David Byrne u projektu *Neurosociety* iz 2017. (Wired 2017). Projekt je nastavak umjetničkom izvedbom istraživanja koje su provodili znanstvenici švedskog Instituta Karolinsk u Stockholmu 2011. Pokus, popularno nazvan *Biti Barbie*, istražuje „klasično pitanje u filozofiji i psihologiji; utječe li osjećaj vlastita tijela na to kako vizualno percipiramo svijet“ (Hoort 2011). Uvriježeno je mišljenje da se ljudska percepcija održava informacijama koje dobivamo iz više različitih izvora. Ovaj pokus potvrdio je kako „veličina tijela koje netko osjeća kao svoje izravno utječe na percepciju veličine objekata i udaljenost“ (Hort 2011). S pomoću tehnologije digitalne virtualne realnosti sudionicima je omogućeno iskustvo posjedovanja tijela veličine lutke (oko osamdeset centimetara) i tijela veličine diva (oko četiri metra). Rezultat znanstvenog istraživanja bio je prvi dokaz proveden pokusom da je osjećanje koordinata vlastita tijela usko povezano s osjećanjem koordinata okoliša, a da se te koordinate mogu strojno mijenjati i manipulirati. David Byrne 2017. ponavlja znanstveni pokus, ali kao umjetničku izvedbu. Sudionicima projekta sugerira se to da sudjeluju u znanstvenom pokusu već

uvodnom procedurom. Primjerice, izvedbeni prostor interijer je laboratorija *Henrik Ehrsson* Instituta Karolinsk u Stockholmu, a taj interijer, kao i odjeća sudionika, ležaljke na koje sudionici liježu i drugo, u aseptičnoj su bijeloj boji. Naglavne kacige s projekcijskim naočalama, tehnologija virtualne realnosti, sudionicima postavljaju izvođači odjeveni kao laboranti. Putem tehnologije virtualne realnosti sudionici vide i osjećaju sami sebe, u ležećem položaju, ali umjesto svojih udova vide ruke i noge lutke. Izvedeci, iz opće psihologije poznat, pokus „gumene ruke“ laboranti lagano udaraju po udovima sudionika provocirajući reakciju udova, što stvara intenzivan osjećaj sudionika da je njihovo tijelo lutkino tijelo. Taj trenutačni skok uma iz jedne u drugu stvarnost, mogućnost transfera funkcije jedne stvarnosti u drugu, važan je element dramaturgije budućih umjetničkih izvedbi virtualne realnosti. Sudionik umjetničke izvedbe mijenja odnos prema svojem tijelu u fizičkoj realnosti zato što sada razumije kako percepcija stvarnosti ovisi o njegovu osjećaju parametara vlastite točke gledišta, a ne nekoj objektivnoj točki gledišta. Sudionica sada zauzima apsolutnu točku gledišta, a to je promatranje vlastita tijela iz vanjskog prostora. Vlastito tijelo u fizičkoj realnosti može biti alternirano kao i tijelo u virtualnoj realnosti samo zbog promjene parametara koji utječu na percepciju. Ipak, kako bi digitalna virtualna realnost postojala, potreban je jedan odlučujući faktor, a to je ne-tehnološko živo ljudsko tijelo. Zato je potencijal virtualne realnosti za digitalnu umjetničku izvedbu velik, i to ne samo u stvaranju pozornica koje učinkovito djeluju između različitih realiteta. Mogućnost sudjelovanja više sudionika u istoj virtualnoj realnosti, iako svaki individualac ima vlastitu *vr masku*, automatski stvara situaciju umjetničke izvedbe. U takvim izvedbama predstavljeno tijelo jest lik prema drugim likovima, takvi likovi ulaze u međusobne odnose gradeći dramsku situaciju nekim jezikom ili osvajanjem prostora, a fizičko tijelo ljudskog igrača postaje sjedištem točke gledišta konstruirane izvedbene situacije jer se transformira u tijelo osobnog realizma igrača. Igrač/korisnik/lik očito je negdje drugdje, podložan preispitivanju pozicije subjekta, a fizičko tijelo više nije jamstvo njegove stabilnosti. Stabilnost se tada pronalazi u pozornici virtualne realnosti koja se održava dramaturgijom nestabilnog medija.

Brojni su primjeri transformacije digitalne virtualne realnosti u umjetničku izvedbu i interakcija sa zbiljom fizičke svakodnevice, a neki već uspijevaju istodobno s tehnologijskim transformacijama realnosti provesti i one dramaturške. *Prodor zombija bez odgode* (engl. *Zero Latency Zombie Outbreak*) popularna je računalna igra u kojoj se igrači, opremljeni kao vojnici, bore protiv zombija, hodajućih mrtvaca. Igra se igra u virtualnoj realnosti kojoj svaki igrač pristupa individualno, s pomoću tehnologije za virtualnu realnost – naglavne kacige s projekcijskim

ekranima i senzorima pričvršćenim za razne dijelove tijela. Jednom kada je *uronio* (engl. dropping in) u virtualnu realnost, igrač susreće druge virtualne igrače i s njima formira tim. Igra se razvija uobičajenim sustavom svladavanja prepreka, tj. potrebno je ubiti što više napadača i tako postići pobjedu svojeg tima. Pasionirani igrač, izvjesni Alex, 2017. osmislio je kako virtualnu igru pretvoriti u pozornicu za ritual iz fizičke stvarnosti, ženiđbenu ponudu svojoj zaručnici, isto pasioniranoj igračici i članu tima igre (*Zero Latency VR 2017*). Zaručnica i Alex sa svojim suigračima prodiru kroz virtualnu realnost ubijajući *žive mrtvace*. Iznenada, virtualni prostor koji prezentira hodnike poprske krvlju zombija naočigled se mijenja u idilično predgrađe malog američkog grada u proljeće. Oružje i zombiji nestaju (plastično oružje sa senzorima iz ruku igrača uzimaju poslužitelji u fizičkoj realnosti). Svi igrači koji su u virtualnoj realnosti bili prezentirani digitalnim avatarima ratnika sada su preobraženi u likove koji podsjećaju na njih same iz fizičke realnosti, prosječne američke tridesetogodišnjake. Okupljeni su na ulici ispred američke obiteljske kuće u predgrađu. Zaručnica, iznenađena, govori kako je ovo kuća njezine bake, i stablo ispred bakine kuće na koje se rado penjala kada je bila malena (svi sudionici čuju što ona govori preko audiosustava u svojim slušalicama). U tom se trenutku avatar zaručnika Alexa spušta u klečeći položaj ispred Zaručnice. Svi sudionici u tom trenutku skidaju naglavne naočale (uz pomoć poslužitelja) i tako virtualnu realnost transformiraju u fizičku realnost u kojoj Alex kao fizička osoba doista kleči ispred Zaručnice i pita je hoće li se udati za njega. Ona, iako iznenađena, odgovara potvrdno, a bez vidljiva kašnjenja zbog nagle promjene stvarnosti (što začuđujuće odgovara naslovu igre). Može se zapaziti kako su u ovu višedimenzionalnu izvedbu uključeni elementi percepcije umjetničkog (računalna igra), posthumanog tijela koje je i ljudsko i računalno, emotivnoga katarzičnog pražnjenja preko obrata (bakina kuća iz djetinjstva), i trenutačni prijelaz u drugu stvarnost čiju dramaturgiju sudionici prihvaćaju bez vidljiva kašnjenja. Radnja izvedena u virtualnoj realnosti ima funkcionalne posljedice u fizičkoj realnosti kao da nema razlike između izvedbenog i svakodnevnog vremena, što se postiže tehnološkim ubrzanjem koje omogućuje trenutačno dijeljenje izvedbe zajedničkoga kulturnog obrasca. Drastičniji primjer dijeljenja zajedničkoga kulturnog obrasca u virtualnoj stvarnosti jest sve prisutnija zamjena, simulacija, religijskih obreda iz fizičke realnosti njihovim virtualnim inačicama.

Prvim ulaskom u svijet virtualne realnosti, *AltSpaceVr*<sup>86</sup>, 2016. protestantski američki svećenik pastor Soto (poznat i kao DJ Soto) imao je osjećaj da kao drevni prorok stupa u obećanu

---

<sup>86</sup> Slogan ove platforme virtualne realnosti glasi: „Budimo ondje, zajedno!“

zemlju, piše French, opisujući dalje kako je izbor mladoga kršćanskog svećenika da napusti tradicionalni način propovijedanja i približi se vjernicima neposredno doveo do osnivanja prve *crkve virtualne realnosti* (French 2018). Predstavništva crkava i raznih vjerskih zajednica često su osnivana u dvodimenzionalnim digitalnim sučeljima kao *Drugi Život – Second Life* primjerice. Trodimenzionalna virtualna realnost zahtijeva angažman tijela, a očituje se u tragovima njegove prisutnosti, interakciji unutar sučelja. French piše kako nas takvo iskustvo približava utjelovljenju, što je bliže punom iskustvu sakramenata, iako je još 2002. Vatikan službeno zabranio mrežne ili virtualne sakramente jer „Virtualna realnost ne može zamijeniti prisutnost Krista u euharistiji“ (French 2018). Pojam *virtualnost* uveden je u širu upotrebu sporom između reformacijskih pokreta budućih protestantskih crkava i rimokatoličkoga kanona o naravi euharistijskog tijela u trenutku posvećenja u liturgiji. Umjesto propisana vjerovanja da kruh postaje doista tijelo Boga u trenutku pretvorbe u ritualu, reformacijski pokreti predlažu svojevrsnu virtualnost, supostojanje koje nije ni stvarno ni simbolično. Martin Luther je u svojem *Sakramentu tijela i krvi Kristove – Protiv fanatizma* polemizirao sa stavom službene Crkve, koji propisuje kako je u euharistiji, pretvorbi kruha u Božje tijelo u liturgiji, dobiveno stvarno tijelo i krv Kristova. Martin Luther naglašava kako je važnija dimenzija zajedništva, pristupati sakramentu znači postajati članom zajednice, a primiti „sakrament u kruhu i vinu nije ništa drugo nego primiti siguran znak tog udruživanja i utjelovljenja s Kristom i svim svecima. To je kao da građani dobivaju znak, dokument, ili neku drugu formu potvrde koja im potvrđuje da su građani grada, članovi određene zajednice“ (Lull 1989: 244). Tako i pastor Soto liturgiju predvodi u virtualnoj digitalnoj crkvenoj zajednici, gdje je predstavljen kao avatar u obliku srebrnog robota s crvenim dijelovima. Vjernici koji pristupaju virtualnoj crkvi okupljeni su u prostoru koji predstavlja interijer crkve. Najvažniji razlog zbog kojega bi vjernici morali uživo biti prisutni u kršćanskome crkvenom obredu upravo je pretvorba kruha u Božje tijelo, koje se onda fizički distribuira vjernicima. Ako je takvo pretvoreno tijelo virtualno, a ne fizički stvarno, i ako je to osjećaj vjernika koji je za njih stvaran, onda distribucija i takva, virtualnog, Božjeg tijela proizvodi iste učinke kao i distribucija fizičkog tijela.

#### 8.4. Crkva straha

Distribucija informacija o predstavi umjesto predstave same, koja proizvodi jednake učinke kao i predstava u fizičkoj realnosti, prakticirana je mnogo prije pojave funkcionalne digitalne

fizičke realnosti. Mackie, u eseju posvećenom radu pionira informacijske umjetnosti Lesa Levina, navodi kako je Levine još 1970-ih rekao: „Iskustvo viđenja nečega iz prve ruke više nije vrijedno u softverski kontroliranu društvu jer sve što se vidi kroz medije nosi jednaku energiju kao i iskustvo iz prve ruke. Ne dovodimo u pitanje jesu li se stvari koje se događaju na radiju ili televiziji zapravo dogodile. Činjenica da ih možemo mentalno suočiti putem elektronike dovoljna je da znamo da one postoje... Na jednak način, većina umjetnosti koja se danas proizvodi završava kao informacija o umjetnosti.“ (Mackie 2017). Tako je i njemački vizualni umjetnik i redatelj Christoph Schlingensiefel svojim hibridnim umjetničkim izvedbama u fizičkoj realnosti često gledatelje dovodio u stanje nesigurnosti poticanjem interakcije. Fischer Lichte ističe kako „Schlingensiefel naravno ne djeluje kao dobronamjerni šaman koji bi ga [gledatelja] sigurno vodio kroz turbulencije i zbrke i time mu pomogao da nađe novu orijentaciju, da svijet i sama sebe percipira na novi način. To svaki gledalac mora učiniti sam, premda je pokušaj savladavanje krize u predstavi najčešće vodio ka tome da je nastala nova liminalna situacija, da se očitavala nova kriza.“ (Fischer Lichte 2009: 218). Umjetnikova smrt nije izazvala kraj prakse nego novu krizu, nastanak nove liminalne situacije, kako to opisuje Fischer Lichte (Fischer Lichte 2009: ibid.). Kustosica Susanne Gaensheimer zbog iznenadne umjetnikove smrti ne odustaje od nastupa Schlingensiefela kao predstavnika Njemačke na venecijanskom Bienallu 2011., iako je osobnost umjetnika ključni element svih njegovih umjetničkih izvedbi. Kustosica kreira fuziju više Schlingensiefelovih starijih umjetničkih izvedbi u formu heterogenoga ritualnog kazališta, pa tako i naslov venecijanskog projekta *Fluxus oratorij Crkve straha protiv unutaršnjeg izvanzemaljskog* spaja u sebi više prijašnjih naslova. U samoj se izvedbi izmjenjuju forme unutar jednoga statičnog izvedbenog prostora na način da se projiciraju preko različitih sučelja i ekrana, nema izvođača uživo, a publika je u poziciji igrača računalne igre koji osvaja prostor svladavanjem prepreka. Prepreke koje publiku potiču na sudjelovanje ovdje su, za razliku od računalnih igara, obrasci različitih dramaturgija umjetničkih izvedbi koje se manifestiraju strojnom logikom. Ritam izvedbe održava se zvučnim, svjetlosnim i videoefektima koji se izmjenjuju u određenu ritmu koncentrirajući povremeno pozornost publike. Odsutnost umjetnika iz izvedbene realnosti, koji je smrću odsutan i iz fizičke realnosti, ne proizvodi prazninu ili završetak nego zapravo informacijom o odsutnosti ojačava umjetničku izvedbu koja tako djeluje po navedenu načelu Lesa Levina o informaciji o izvedbi koja je jednako vrijedna izvedbi uživo. Spremnost publika digitalnih umjetničkih izvedbi da i u fizičkom prostoru prihvate dramaturgiju proizišlu iz upotrebe digitalne tehnologije stvara funkcionalno



sučelje koje djeluje kao jedinstvena platforma iako se neprestano mijenja zbog „ulaska“ i „izlaska“ konstituirajućih elemenata kao što je novopridošla publika, forma u kojoj se trenutačno izvedba predstavlja, dramaturgija koje upotrebljavaju standardizirani set pravila za prezentaciju izvedbe, a koja će već u sljedećem trenutku nestati i prepustiti mjesto sasvim drugoj dramaturgiji i dr. Samu izvedbu najbolje opisuje Malzacher pišući o specifičnoj atmosferi na premijeri originalnog projekta *Crkva straha* u Duisburgu 2008., koji je u cijelosti uključen u venecijansku heterogenu izvedbu, ali sada bez ijednog izvođača uživo. Malzacher piše kako je izvedba obilježena *site specific* atmosferom bivše tvornice iz koje je „očito kako će biti o životnim velikim pitanjima“, publika se tretira kao kongregacija, na zidovima se odvijaju videoprojeksije u crno-bijeloj tehnici, čuje se glas autora kako viče i moli da ga ne diraju, projekcije filmova u *super8* tehnici prikazuju isječke iz autorova djetinjstva, na drugom ekranu četrdesetogodišnji autor prepričava što mu je rekao liječnik kada je dijagnosticirao rak i sl. Sve to zaustavlja se u jednom trenutku

„kada se kazalište i njegovi glumci potpuno povlače, kao da Schlingensief ne može više podnijeti kontinuiranu prisutnost drugih ljudi i treba nekoliko minuta tišine“, a kada predstava postaje videoinstalacija u kojoj su stari obiteljski filmovi isprepleteni sa snimkama ranih Fluxus i akcionističkih izvedbi, citata iz ranijih autorovih djela i sl., a sve kako bi se odjednom pojavili glumci iz autorova ansambla glumaca s posebnim potrebama i počeli recitirati *Dadaističke korove* (Forrest 2010: 192).

„Onaj koji pokazuje svoje rane bit će izliječen, a onaj koji skriva svoje rane neće biti izliječen“, tom čuvenom Beuysovom frazom Malzacher opisuje Schlingenseifovo „bukvalno stavljanje svega na scenu: dubokog samo-preispitivanja („Ne mogu voljeti sebe ovakva“), primisli o samoubojstvu... traumatičan odnos prema svojim roditeljima, ovdje u formi ritualnog optuživanja majke...“ (Forrest 2010: 193). Izvođači i gledatelji u Schlingenseifovim umjetničkim izvedbama ne zauzimaju stabilnu poziciju, ali ne zbog dramaturgije heterogene izvedbe kojom je postavljen eluzivni ujedinjujući okvir, nego zbog umjetničke izvedbe koju producira i održava stroj kada god se izvođači uživo povuku. U venecijanskoj umjetničkoj izvedbi koja ujedinjuje brojne Schlingenseifove izvedbene postupke izvođači uživo su potpuno eliminirani, a stroj preuzima ulogu redatelja i izvođača. To stvara izvorno ozračje crkve straha, tajnog znanja koje ljudi mogu spoznati samo fragmentarno. Fragmenti tajnog znanja dopiru iz udaljenih i izoliranih kiberprostora koji programiranom umjetničkom izvedbom dobivaju status svetog mjesta.

## 8.5. Digitalni hodočasnik

Posljedice umjetničke izvedbe tajnog znanja, koje se formira zbog digitalne tehnologije kao simulacije svetih mjesta, KadeleGrupa istraživala je projektom *Digitalni hodočasnik*, započetim 2015. u Međugorju, Bosna i Hercegovina, a nastavljenim u Zagrebu. U Uvodu ovog rada već sam pisao o zapažanjima Van Kerkhoven kako se izvođači u digitalnim umjetničkim izvedbama danas nalaze u posebnoj poziciji stanja *skoro*, tj. izvođači se udaljavaju od fizičkog tijela, ali nisu pronašli ekvivalent u digitalnom, oni su *skoro* kiborzi, bića su koja pate jer nisu ni jedno ni drugo (Eckersall 2015: 62). Projekt KadeleGrupe *Digitalni hodočasnik* započeo je kao istraživanje stanja dvosmjerne komunikacije entiteta iz različitih realnosti. To prvotno istraživanje zvalo se *Ukazanja* (engl. *aparitions*) i provođeno je uspostavom promatračkih postaja na mjestima u fizičkoj realnosti na kojima se, povremeno ili stalno, odvijaju prodori iz jedne u drugu realnost. KadeleGrupa uspostavila je privremene promatračke stanice u Međugorju, Bosna i Hercegovina, mjestu navodnog *ukazanja* osobnosti iz nad-realiteta, realnosti različite i nadređene onoj realnosti ljudske svakodnevice. Yann-Pierre Montelle, paleolitske pećine u kojima su se odvijali rituali naziva sofisticiranim mjestima za istraživanje i objašnjavanje „drugosti” ističe Schechner, gdje su postojale dvije razine komunikacije: vidljiva, u kojoj se informacije slobodno dijele, i ezoterična, manje vidljiva, u kojoj su informacije prenošene izabranoj eliti. „Na spoju sastavnica ove kontrolirane podjele kognitivnog pojavljuje se teatralnost.“ (Schechner 2006: 58)

KadeleGrupa u Međugorju, na lokaciji svetišta izgrađena u čast ukazanja entiteta iz druge realnosti, provodi simulaciju znanstvenog istraživanja na terenu, a koja se sastoji od snimanja lokacije kamerama u vremenu najavljenom kao vrijeme ukazanja, prikupljanje raznih podataka mjerenjem spravama koje simuliraju brojače, senzore, detektore radioaktivnosti i sl. te naknadnog unošenja podataka u autonomni izvedbeni sustav. Izvođači, odjeveni i opremljeni poput znanstvenika koji djeluju u području zahvaćenom nuklearnim akcidentom, kreću se u unaprijed dogovorenoj formaciji koja podrazumijeva koreografiju iz dvaju dijelova: prvog, u kojem se obavljaju razna mjerenja, bilježenja izjava prisutnih, uzimanja uzoraka tla i sl., i drugog dijela kretanja koji je koordinirano povlačenje iz pozicije mjerenja u poziciju unosa prikupljenih podataka u računala. Potonji se odvija na trima izdvojenim promatračkim stanicama označenima kao nedodirljivi prostor ogradama, kamerama na stativima, raznom tehničkom opremom, vidljivom opremom za satelitsku komunikaciju, računalima i sl. Pristup takvim stanicama dopušten je samo

istraživačima – izvođačima. O takvim „bogato elaboriranim sustavima ritualnih izvedbi” piše Zarilli kada opisuje sveta sjedišta neolitskih rituala, koja su se „držala izdvojeno od svakodnevnih aktivnosti” (Zarilli 2010: 26). Odvojenost od svakodnevice u projektu KadeleGrupe postiže se nevidljivim *zidom tehnologije*, koji stvara distancu, ali ne kao fizička prepreka već kao simulator obrazaca koji u posjetiteljima stvaraju osjećaj inferiornosti i submisivnosti. *Digitalno hodočašće* KadeleGrupa shvaća kao trajan proces, perpetuirani *obred prijelaza*, stalni liminalni prostor konstituiran tehnologijom i simulacijom ritualnih obrazaca tehnologijom. Namjera je vrijeme i prostor izvedbe preokrenuti u trajno vrijeme i trajni prostor. Svrha takva postupka jest dosizanje stanja kompatibilna sa strojnim vremenom i prostorom, koji se, kao prostor *drugoga*, odvija u cikličkim, beskrajnim procesima, izvan omeđenoga ljudskog vremena. Dosizanjem, makar privremene, kompatibilnosti sa strojnim vremenom omogućilo bi se i stvaranje *Digitalnog hodočasnika*, konstruirane osobnosti, posjetitelja iz druge realnosti koji je prizvan digitalnom tehnologijom. U tu svrhu svi prikupljeni podaci iz promatračkih postaja u Međugorju transferiraju se na potpuno izdvojenu poziciju, *digitalni oblak*, odakle se *spuštaju* u fizički prostor, u izvedbeni prostor projekta, u Zagrebu. Izvedba se nastavlja u posebno priređenu izvedbenom prostoru koji je konstituiran scenografijom koja uključuje postapokaliptični otpad, strojeve koji besmisleno rade, zvukove strojnog djelovanja, posebno dizajnirane zvučne kulise koje se proizvoljno skidaju s interneta, konzole s ekranima, žicama, senzorima, detektorima, računalima i brojnim vrstama memorijskih jedinica i drugih vidljivih medija. Izvođači sebe nazivaju *Inženjerima*. Cilj im je podatke iz Međugorja prevesti u algoritamski binarni kôd i tako stvoriti računalne programe koji emuliraju uvjete za pojavu bića iz druge realnosti, a kroz digitalno sučelje. Sudionici pristupaju interfejsu koji je prethodno dizajniran kao svojevrsni red u kaotičnim hrpama industrijskog otpada. Povezuju se elektromagnetskim strojevima, žicama, elektrodama. Sudionici prenose jedan drugomu znanja i iskustva stečena u prethodnom razdoblju, a s pomoću izvedbene tehnologije (*text to speech* tehnologija, snimke *live stream* aktivnosti, informacije pretvorene u zvukove i glazbu, kodirane informacije). Ritualom ponavljanja, pojačanim elementima ritualne dramaturgije (ritmično ponavljanje zvukova industrijske civilizacije – zvuk lansiranja rakete, rad strojeva za pohranu memorije, zvukova inicijacije operativnih sustava računala i dr.) sudionici se dovode do stanja ekstaze. *Inženjeri* lociraju trenutak pojave *Digitalnog hodočasnika* koji proizlazi iz svojevrsne ekstaze ujedinjenja strojeva, ljudskih bića i informacija. Od trenutka spoznaje prisutnosti Hodočasnika, koji je materijaliziran u izvedbenom prostoru kreiranom spojenim

umovima sudionika, traje prethodno dogovoreno submisivno ponašanje sudionika, svojevrsna reizvedba religijskih rituala. Sudionici i *Inženjeri* prostiru se u pozu submisivne pokornosti, kao da se klanjaju višem biću, računalo emitira molitve koje sudionici ponavljaju uživo... Cijela ova dramaturgija dovodi do gubitka svijesti o individualnom identitetu, dolazi do katarzičnih istupa, govorenja u jezicima, plesa tijela, nekontroliranih tjelesnih napada i ispada, vikanja molitava i sl. Izvedba završava ujedinjenjem svih radnji oko pitanja koje se postavlja *Digitalnom hodočasniku*. Mahom je to otprije pripremljena rečenica koju emitira računalo preko svojeg audiosustava, koju ritmičkim ponavljanjem prihvaćaju drugi sudionici. *Digitalni hodočasnik* prenosi svoju poruku ljudima i odlazi, ekstaza prestaje. *Inženjeri* čiste prostor, oslobađaju sudionike i zatvaraju scenu.

Osim naknadno unesenih tekstova komentara (koji se uobličuju u stilu iskazivanja međugorskih vidjelica), ne vode se nikakvi drugi zapisi događanja jer se smatra kako je sve arhivirano u stvorenom prostoru kroz koji se kreće *Digitalni hodočasnik*, da bi fiksiranje postojanja kognitivnog sklopa koji su privremeno kreirale fizička i digitalna realnost predstavljalo distrakciju za njegovo buduće kretanje, *digitalnu blasfemiju*. O računalnoj matrici kao mjestu zanosa, a ne mjestu hladne aritmetike algoritma, piše Heim tvrdeći kako se radi o nastavku tradicije ekstaze španjolskih mistika iz 16. stoljeća (Ivan od Križa i Tereza Avilska), koji su tražeći riječi za konotiranje duhovnoga božanskog postigli jezik seksualne ekstaze (Heim 1993: 85). Mistici pišu, nastavlja Heim, o „ekstatičnom zacrnjenju svijesti, *Llama de amor viva* – zazivu žive ljubavi koja buši unutarnje središte duše kao usijana strijela...“, a što je usporedivo s intenzitetom kojim Gibson opisuje kiberprostore, mješavinu erosa koji potiče žudnju za prodorom u stalno nove sfere i prikazivanja bezbrojnih memorija u prostoru bezvremenske izvedbe (Heim 1993: 86). Izazivanje *digitalne ekstaze* u projektu *Digitalni hodočasnik* KadeleGrupa izvodi jednostavnom simulacijom postupaka iz digitalne kulture gdje se često dobivaju materijalni rezultati iz istraživanja pogrešaka u samom procesu. Iz takvih zapažanja slučajnosti u digitalnom procesu, pogrešaka, dolazi do stvaranja privremenog nestabilna medija, a koji se u umjetničkoj izvedbi može okarakterizirati kao entitet. *Glitch art* jest primjer kako se iz nepotrebnih sekvenci postupkom distorzije kreira rezultat koji postoji kao autonomna projekcija. Digitalne osobnosti dokazane su i jednostavnim Turingovim testom, koji je potvrdio autonomnost čak i tekstualnim programima za razgovore, *chaterbotsima*. O tome piše Dixon koji opisuje kako je Turing još 1950. uspostavio igru imitacije koja je danas općenito poznata kao Turingov test, koji djeluje tako da daje odgovor na pitanje mogu li strojevi misliti (Dixon 2007: 491). Podatke prikupljene mjerenjem i promatranjem pretvorili smo u

podatkovne baze za buduće računalne programe koji bi trebali emulirati uvjete nadnaravnog ukazanja i tako otvoriti kanal komunikacije ili čak stvoriti prolaz u drugu stvarnost. Svi sudionici u izvedbi, ljudski ili digitalni, obuhvaćeni su procesom transformacije već samim sudjelovanjem u stvaranju novog sučelja. O sučelju kao fenomenu podržavanom aktivnošću, sučeljavanjem, piše i Haim: „U jednom smislu, sučelje označava periferne uređaje i videozaslone; u drugom, ona označava ljudsku aktivnost povezanu videom s podacima. Dvostruko značenje tjera nas da zastanemo: kako je periferno ljudsko? Koliko od sustava posjedujemo kada uđemo u vrata kiberprostora? Gdje smo kada softverski arhitekti oblikuju podatkovni pejzaž u beskrajne labirinte svjetla koje nas privlače kao moljce na plamen? (...) Kiberprostor može baciti čaroliju pasivnosti na naše živote. Razgovaramo sa sustavom, govorimo mu što da radimo, ali jezik i procesi sustava upravljaju našom psihologijom. Počinjemo kao voajeri i završavamo tako što napuštamo svoj identitet fascinantnim sustavima kojima težimo (Heim 1994: 78). Krajnji cilj projekta *Digitalni hodočasnik* KadeleGrupe jest ljudskog istraživača pretvoriti u entitet koji može putovati i opstati u drugoj realnosti, kako bi se vratio natrag s informacijama i porukama. Formiranje digitalne osobnosti jest virtualno otjelovljenje koje bi imalo funkciju podizanja, uzdizanja u digitalna nebesa ili *informacijski oblak* (engl. cloud). Projekt je imao sva obilježja umjetničke izvedbe iako je predstavljen kao istraživački proces na terenu kojemu je cilj računalno emulirati uvjete ukazanja.

## 8.6. Dramaturgija digitalnog povjerenja

Digitalna kultura omogućila je i neke sasvim posebne umjetničke izvedbe, koje nisu obvezno vezane za tehnologiju virtualne realnosti ili digitalna sučelja. Takve izvedbe proizlaze iz paradigme digitalne kulture, ali odbijaju jednostavnu klasifikaciju u kategoriju postinterneta. Takve digitalne umjetničke izvedbe mogle bi se nazvati eksperimentima koji pomiču granice i stvaraju nove dramaturgije za neka buduća izvedbena sučelja. Osim suvremene tehnologije koja ih omogućuje, takve izvedbe ostvaruju se i procesom koji možemo nazivati – *dramaturgijom povjerenja*. Narayanan piše kako se ideja o *bitchainu* ili bit-lancu može sa sigurnošću prepoznati kao originalna ideja dvojice znanstvenika. Haber i Stonett 1991. predlažu proces vremenskog pečata ili *timestampinga*, kojim računalni server uspostavlja sigurno označavanje početka postojanja nekog dokumenta, za što izdaje i potvrdu (engl. certificate) što omogućuje da se sve daljnje promjene dokumenta mogu pratiti u obliku niza (Narayanan 2016: 15). Daljnjom razradom

predloženog sustava predlaže se povećanje učinkovitosti povezivanjem označenih dokumenata u blok te povezivanjem takvih blokova u lanac (engl. chain). U samom bloku dokumenti bi bili povezani ponovno kroz sustav sličan strukturi stabla, što omogućuje višestruku provjeru (Narayanan 2016: 16). Najpoznatiji koncept proizišao iz zamisli dvojice znanstvenika svakako je virtualna valuta, *bitcoin*, predstavljena 2009. Autor je koncepta Satoshi Nakamoto, ili onaj/oni koji stoji/stoje iza tog imena<sup>87</sup>. Virtualna valuta nastaje i opstaje kao posljedica međusobnog povjerenja svojih korisnika u potpuno decentraliziranoj mreži. Radilo se o radikalnom zaokretu od koncepta centralizirane kontrole stvaranja i plasiranja monetarnih sredstava, najčešće od državno kontrolirane središnje banke, kojima se utječe na ekonomske, i posredno na sve druge, trendove. *Bitcoin* nastaje kao posljedica umjetne izvedbe ili tzv. *rudarenja* (engl. mining) – rada računalnog postrojenja koje *proizvodi* novac tako da zadovoljava određene uvjete poput vremenskog protoka rada, hardverskih zahtjeva, potrošnje električne energije i sl. Tako stvoreni novac postaje dio mreže, dobiva svoj *vremenski pečat* i kontrolirano se plasira u povezanim čvorovima mreže, tzv. *bitchain*, lanac bitova. Od početne vrijednosti od stotinjak dolara za jedan primjerak, *bitcoin* je u 2018. narastao do vrijednosti od preko dvadeset tisuća dolara i tako postao globalnom senzacijom. Uspostavljena je globalna paradigma koja nalikuje novome kulturnom pokretu, koju karakterizira decentralizacija vlasništva, međusobno povjerenje sudionika, otvorenost, potencijal pretvaranja perifernog u središnje. Naizgled eluzivna stvarnost *bitcoina* zapravo je vrlo čvrsta i određena. Kriptovaluta je praktični rezultat teorija o ograničenoj ponudi novca, kontroliranom okruženju koje jedino proizvodi stabilnu vrijednost novca i u potpunosti odgovara zapažanjima tradicionalnih ekonomskih analitičara poput Dempseyja. Dempsey upravo za tradicionalne novčane tokove tvrdi da ih se mora tretirati „pod naslovom igara na sreću (ludus)“ jer je procjena njihove vrijednosti puko nagađanje uvjetovano u ‘velikoj mjeri’ arbitrarnim odlukama koje se ne mogu racionalno izračunati, za razliku od fiksne ponude novca koja se mijenja samo u skladu s objektivnim i proračunatim kriterijima, a što je nužan uvjet za smislenu cijenu novca (Dempsey 1948: 210). Takva stabilnost nastala povjerenjem u kontrolirani tok podataka analogan je kreiranju i održavanju nestabilnog medija u suvremenoj medijskoj kulturi i umjetnosti, pa tako i u svakom obliku umjetničke izvedbe digitalnog doba. Umjetnička se izvedba stvara, ali i čuva i ponovno izvodi tragom o svojem privremenom postojanju, a taj je trag zabilježen u digitalnim bazama podataka,

---

<sup>87</sup> S obzirom na to da nikada nije potvrđeno kako autor *Bitcoina* s takvim imenom doista postoji, *New York Times* je pronašao američkog državljanina koji se zove Satoshi Nakamoto, ali on poriče bilo kakvu povezanost s *Bitcoinom*. (*New York Times* 2014)

započet dokumentiranim *vremenskim pečatom*, kao što je slučaj s procesom stvaranja digitalne valute, *bitcoina*.

#### 8.6.1. Povjerenje u podatke

Britanski umjetnik Tino Sehgal cijelu svoju umjetničku praksu konstituira produkcijom realiteta, *konstruiranim situacijama*<sup>88</sup>, upotrebljavajući materijale kao što su glasovi, izvedba uživo, interakcija s posjetiteljima i dr. Sehgal distancira sebe od kazališta jer radije izvodi osam stotina puta za jednu osobu nego jedan put za osam stotina osoba, piše Collins ističući kako je Sehgal optimističan jer vjeruje u promjenu angažmanom koji uvijek producira konzekvence (Collins 2008). Sehgalovo alterniranje izvedbenog vremena, namjerno izazivanje pogreške u sustavu u kojem je višak vrijednosti sve, suočavanje sudionika sa samima sobom dok se nalaze unutar umjetničkog sučelja, kulminira u subverziji uobičajenog tretmana umjetničkog djela na suvremenom tržištu. Sehgal ne kreira umjetničke objekte, njegov kreativni rad postoji samo kao dogovoreni proces, privremeno sučelje. Zato kada svoj umjetnički rad koji je *konstruirana situacija* ponudi na prodaju tržištu naviknulu na komodifikaciju objekata, on provodi „neku vrstu terapije za onoga koji takav rad kupuje“ (Lescaze 2018). Kupovanje rada koji ne postoji u fizičkoj realnosti više ne predstavlja izazov čak ni instituciji kao što je primjerice Hirshorn/Smithsonian u Washingtonu, čiju kupnju Sehgalove umjetničke izvedbe dokumentira Lescaze u *New York Timesu* navodeći i ranije primjere poput kolekcionara koji su platili u zlatu rad Yvesa Kleina iz 1959., *Zone de Sensibilité Picturale Immatérielle (Zona nematerijalne slikovne osjetljivosti)*, koji se sastojao od fotografije praznoga komada zemlje i potvrde – certifikata o autentičnosti (Lescaze 2018). Sehgalov rad ne posjeduje nikakav materijalni dokaz svojeg postojanja, on je samo konstrukt koji se može obnoviti pod određenim uvjetima, umjetnička izvedba. Sehgal prodaje te uvjete, a sama prodaja kreira tragove koji svjedoče o postojanju nestabilnog umjetničkog objekta.

Drugi primjer kreiranja privremeno stabilnog umjetničkog medija koji se konstituira dramaturgijom povjerenja rad je hrvatskoga suvremenog umjetnika Dalibora Martinisa. Martinis tijekom cijele 2004. izvodi projekt *Krajolik promjenjivog rizika* (engl. Variable Risk Landscape) u kojem se koristi podacima o padu ili usponu vrijednosti udjela koje posjeduje u jednome

---

<sup>88</sup> Kako je to nazvao Guy Debord u svojem manifestu „Izveštaj o konstruiranju situacija“ iz 1957. (McDonough 2002: 29).

bankarskom fondu. Te podatke pretače u neku vrstu živoga reprezentacijskog grafikona koji ispisuje svojim tijelom penjući se po planini do visine odmjerene visinomjerom, a koja odgovara podacima o mjesečnim vrijednostima financijskih udjela u bankovnom fondu. Umjetnik je, piše Kačić, bilježio svoje mjesečne izvedbe fotografijom, mrežnom stranicom i prikazima u časopisu *Bankar*, a na kraju je upriličio prezentaciju u Muzeju suvremene umjetnosti kada je posjetiteljima omogućeno da otkupe sto i pedeset udjela u bankovnom fondu i tako postanu suvlasnicima umjetničkog projekta (Kačić 2019).

#### 8.6.2. Bitchain umjetnička izvedba – 89 sekundi

Tehnologija povjerenja u digitalnoj kulturi materijalizira svoju dramaturgiju u izvedbi privremeno stabilnih objekata kao što je virtualna valuta, *bitcoin*. Vlasništvo je nad takvim objektom, koji ima i konkretne učinke na fizičku realnost, dijeljeno i utemeljeno na tragovima pohranjenim u digitalnim bazama podataka, ali i izvedbi tih tragova u procesu koji podsjeća na umjetničku izvedbu. Ono što je posebno zanimljivo za istraživanje novih oblika dramaturgije umjetničke izvedbe u digitalnoj kulturi jest potencijal neumjetničkih sustava poput *bitchain* tehnologije da utječe na kreaciju umjetničkog djela. *Snark.art* jest tvrtka koja se bavi primjenom *bitchain modela* u umjetničke svrhe pa je tako 2019. reaktivirala videorad umjetnice Eve Sussman iz 2005. naziva *89 sekundi*, koji reinterpreтира sliku *Las Meninas* koju je Diego Velázquez naslikao 1656. Jerry Saltz<sup>89</sup> uvrštava *Las Meninas* u svoj tekst o *protoselfijima* dajući po njoj naziv cijelomu jednom trendu suvremenih selfi-fotografija (snimke nastale kamerom pametnog telefona kojima snimatelj snima samoga sebe) u kojima je pozicija slavne osobe (američkog predsjednika Baracka Obame) u nekoj vrsti višestruke perspektive (Saltz 2014). Kratak, ali vrlo točan i sadržajan, kompendij interpretacija i komentara na problem perspektive autora i objekta u *Las Meninas* izlaže Ana Peraica u svojoj knjizi iz 2017., od kojih je za istraživanje *bitchain* tehnologije u umjetničkoj izvedbi najzanimljivije zapažanje o promjeni pozicije objekta i gledatelja kroz razvoj institucionalizacije umjetnosti. Searle, piše Peraica, zapaža kako su *Las Meninas* prva slika koja je slikana iz perspektive modela, a ne umjetnika, jer autor slike sebe vidi kao objekt, dok mi, gledatelji, sebe vidimo na mjestu umjetnika i objekta. Searle zamišlja situaciju u kojoj se protagonisti vraćaju na izvorna mjesta, slikar na mjesto autora, kraljevski par na mjesto objekta,

---

<sup>89</sup> Jerry Salz američki je kritičar suvremene umjetnosti i kulture, dobitnik Pulitzerove nagrade 2018.



koje sada zauzima umjetnik, što bi onda izazvalo paradoks, petlju u kojoj svatko slika svakoga, „slikar ne može zadovoljiti uvjete ove slike“ (Peraica 2017: 38). Autor nije mogao znati da će slika jednom biti izložena javno u muzeju i tako uključivati i perspektivu gledatelja, pa je originalne naručitelje, kraljevski par, smatrao jedinom publikom, kaže Searle i zaključuje kako je institucionalizacija umjetnosti ono što je proizvelo paradoks (Peraica 2017: 39).

Misha Libman, suosnivač *Snark.art*, opisuje video Eve Sussman kao interaktivnu instalaciju gdje je gledateljev pogled paralelan s pogledom kamere koja ulazi u prostor slike (Libman 2019). Kamera dakle alternira poziciju promatrača i promatranog stalnim mijenjanjem pozicije, što se može shvatiti i kao umjetničina reakcija na veliki broj različitih interpretacija Velázquezove slike. Eva Sussman kreira ograničenu ediciju od deset primjeraka svojeg interaktivnog videorada *89 sekundi*, od kojih je devet u vlasništvu poznatih muzeja i galerija širom svijeta, a jedan u vlasništvu same umjetnice. Libman ističe kako su zajednički s umjetnicom razradili ideju o mogućnosti da tisuće ljudi posjeduju neki oblik vlasništva nad tom posljednjom kopijom, a nakon što su ustanovili da se kopije koje su u vlasništvu institucija rijetko javno predstavljaju. Rad je raspodijeljen u 2304 dijela, nazvanih *atomi*. Svaki od dvije tisuće tristo i četiri atoma ima svojeg vlasnika, dakle, svaki vlasnik posjeduje dio ekrana u omjeru dvadeset na dvadeset piksela<sup>90</sup>. Stvorena je zajednica vlasnika umjetničkog djela, a pripadnici te zajednice imaju potvrde u obliku digitalnih isprava kako su vlasnici dijela rada. U slučaju da se rad želi javno prikazati o tome se mora dogovoriti cijela zajednica. Moguće su i situacije (koje su se u praksi već događale) da neki od vlasnika uskrate privolu za prikazivanje svojeg piksela, vlasničkog udjela, u kojem se slučaju rad prikazuje bez tih piksela, rekombiniran. Takav *pametni ugovor* među vlasnicima djela (engl. smart contract) može se rabiti kao oruđe reinterpretacije, komunikacije, antagonizma i sl. (Libman 2019). Radi se o reinterpretaciji umjetničkog izvedbenog djela *bitchain* digitalnom tehnologijom, što po sebi uključuje dramaturgiju koju radno možemo nazvati *bitchain* dramaturgijom. *Bitchain* dramaturgija omogućuje bilo komu iz bilo kojeg dijela svijeta da sudjeluje u izvedbenoj zajednici kao legitiman član, da posjeduje *pametni ugovor* koji mu omogućuje ne samo vlasništvo nad djelom (koje bi inače za pojedinca bilo nedostižno zbog tržišne vrijednosti), nego i oruđe da se djelom koristi kao uzorkom za umjetničku izvedbu. Drugim riječima, suvlasnik umjetničkog djela može to djelo reinterpretirati koristeći se svojim dijelom za preobrazbu cjeline,

---

<sup>90</sup> Piksela je najmanji grafički element digitalne slike ili ekranskog sučelja. Da bi se pretvorile u digitalni oblik, slike se moraju spremati kao niz bitova, radi čega se moraju „prevesti“ u više manjih dijelova od kojih je svaki određene boje. Ti se dijelovi zovu pikseli.

a to čini umjetničkom izvedbom. Takva interaktivnost (pro)izvodi stalan tijek izvedbe, a zaustavljanje takva toka može biti samo osmišljeni, namjerni dramaturški čin, svojevrsna digitalna katarza. Vlasnika umjetničkog rada može biti najviše dvije tisuće tri stotine i četiri, a po načelu po kojem najveći broj *bitcoina* može biti dvadeset jedan milijun, a što je predodređeno kodnim protokolom, svojevrsnom tekstualno izvedbenom uputom. Vlasništvo može biti proizvoljno podijeljeno unutar jednog bloka, što dalje komplicira status djela i provocira kompleksniju izvedbenu situaciju. *Bitchain dramaturgija* digitalne umjetničke izvedbe podrazumijeva oscilirajućeg autora, onoga koji je i legitiman vlasnik rada i koji je istovremeno izvođač. Izvedbom, koju proizvoljno može pokrenuti svaki od vlasnika prema vlastitu nahođenju, pokreće se jedan od bezbrojnih mogućih obrazaca koji proizvode određenu putanju kao kod djelovanja baza podataka. Ako takvi podaci uključuju prethodno omeđeni kulturni obrazac, kao što je u primjeru koji ovdje navodim (*89 sekundi* Eve Sussman) riječ o prethodno prepoznatu umjetničkom djelu koje je po sebi interpretacija drugog umjetničkog djela, tada digitalna izvedba dobiva legitimnost umjetničke izvedbe.

### 8.6.3. Mitologija Bloka 124724

Čvrsto organiziran sustav poput *bitchaina* odgovara sustavu koji izgrađuje izvedbena dramaturgija, makar on funkcionirao samo privremeno i prigodno. Svaki pomak unutar takva sustava mora biti namjeren i sudbonosan po strukturu sustava. Primjer za to dolazi upravo iz *bitchain* kulture. Kada *rudarenjem* izrade svoj blok *bitcoina* korisnici dobivaju „nagradu“ u najvišoj propisanoj vrijednosti *bitcoina* u tom trenutku na tržištu. Korisnici tako i dokumentiraju svoje vlasništvo nad konkretnim *bitcoinom*, koji je predstavljen jedinstvenim brojem. Da je i u takvom, fiksnom i dokumentiranom sustavu, moguća umjetnička izvedba pokazuje slučaj nesvrhovita postupka jednog od korisnika *bitchain* tehnologije. Korisnik nadimka *midnightmagic* odabrao je, prvi u povijesti, opciju da vrijednost svojeg *bitcoina*, registriranoga kao *Blok 124724*, procijeni na nešto manje od maksimuma. Takav je postupak besmislen u ekonomiji *bitcoina* pa je time prouzročio lančanu reakciju u cijelom sustavu, koji od tada vrijednost svakoga novog *bitcoina* mora reducirati za jedan *Satoshi* (najmanja vrijednost u sustavu, nazvana po mitskom autoru *bitcoina*). *Blok 124724* postaje referentnom točkom oko koje se izgrađuje svojevrsna mitologija. Iz ekonomske perspektive potez *midnightmagica* nema smisla jer bez razloga umanjuje vrijednost

valute pa je razvidno kako je riječ u svojevrsnoj umjetničkoj izvedbi, postupku koji razotkriva ljepotu transgresije izvedbom u digitalnoj kulturi. Sam *midnightmagic* opisuje svoj postupak kao korištenje slobode u kôdu, dakle kao namjieran i promišljen čin (*midnightmagic* 2011). Takav čin koji se za svoj razvoj koristi distorzijom naizgled savršeno kontrolirana sustava, a inicirajući svojevrsnu dramaturgiju namjerne pogreške, jest izvedba bez svrhe u sustavu koji opstaje kao utjelovljena svrha.

#### 8.6.4. Nestajanja LK

*Nestajanja LK, digitalna umjetnička izvedba* KadeleGrupe, započeta 2000., traje do danas, a opstaje dramaturgijom *bitchain* izvedbe. Projekt *Nestajanja LK* konstituira se dramaturgijom povjerenja, kao digitalni lanac povezanih informacija. Istovremeno, projekt se razvija i kao umjetnička izvedba u fizičkom i digitalnom sučelju, a tada koristi izvedbene obrasce i tradicionalne dramaturgije poput dramaturgije dramskog teksta, dramaturgije izvedbe uživo, dramaturgije efekata i sl. Dixon piše o transformaciji subjekta u objekt koja se događa kada se, primjerice fotografijom, reproducira trenutak koji se nikako ne može vratiti (Dixon 2007: 119). Kvantifikacija momenta *koji se nikako ne može vratiti* postupak je kojim se vremenska sastavnica pretvara u prostornu. Početak ove digitalne umjetničke izvedbe, *Nestajanje LK*, bio je nestanak subjekta u okolnostima fizičke realnosti. Taj je nestanak pokrenuo dramaturgiju odsutnosti, o kojoj sam prethodno pisao, kao postupak u kreaciji digitalne umjetničke izvedbe koji producira izvedbu privremenog i nestabilnog objekta ili medija koji reprezentira odsutnog subjekta. Castells to naziva „poricanjem smrti“ i piše kako je brisanje smrti zapravo prevladavajući izraz tehnološkog društva koje odvaja smrt od života i stvara tehnološki sustav koji takvo uvjerenje čini dugotrajnim, „za vrijeme života gradimo vječnost“ (Castells 2000: 479).

Projekt *Nestajanja LK* započet je stvarnim događajem, nestajanjem osobe umjetnika L. K. na putu između Bogote, Kolumbija, i Zagreba, Hrvatska, u veljači 2000.<sup>91</sup>, a nakon uspješna

---

<sup>91</sup> U Bogoti, glavnom gradu Kolumbije, održava se veliki kazališni i multimedijalni festival, *Iberoamericano*, o kojem sam već pisao u ovom radu, u poglavlju o umjetničkoj izvedbi *Art is War*. Festival se održava bijenalno. Te, 2000., slogan festivala bio je Premijera stoljeća (šp. El Estreno del Siglo), a počasno pozvana zemlja – Hrvatska. Prisutan sam i kao izbornik programa prezentacije suvremene umjetnosti počasno pozvane zemlje i kao umjetnik, ko-redatelj kazališne predstave *Antigona*, zajedničke produkcije kolumbijskih i hrvatskih kazališnih institucija. Početkom veljače 2000. godine putujem iz Kolumbije u Hrvatsku kako bih finalizirao program na festivalu *Iberoamericano*. Nakon tog putovanja Leo Katunarić, kazališni umjetnik, nestao je. Pojavljuje se, kao što sam već ovdje pisao, u različitim

nastupa na međunarodnome kazališnom festivalu *Iberoamericano*. Trenutak nestajanja i odsutnost *LK* dobro je dokumentiran događaj u različitim medijima i službenim dokumentima različitih institucija Republike Hrvatske i Republike Kolumbije. Takvo dokumentiranje datuma nestanka, 6. veljače 2000., vremenski je pečat, nalik potvrdama iz *bitchain* lanca, kojim je započet niz, lanac fragmenata umjetničke izvedbe. Vremenski pečat projekta nije jednoznačan, kao što se u *bitchain* procesu bilježi vremenskim pečatom trenutak nastanka novog, jedinstvenog *bitcoina*, nego je podijeljen između više tragova i arhiva, kao i točaka gledišta. Svaka sljedeća promjena statusa bilježi se elektroničkim putem, ali samo kao sljedeći dio u nizu započetim prvim vremenskim pečatom. I virtualna valuta i umjetnička izvedba započinju „stvarnim događajem“, ali ta „stvar“ dalje postoji kao tok, kao aktivnost koja se dokazuje tragom ili digitalno potvrđenom informacijom o toj aktivnosti. Taj je događaj referentna točka za dramaturgiju teksta jer on je sam po sebi tekstualni predložak zato što automatski, po načelu baze podataka, proizvodi pitanja poznata iz povijesti drame i uopće povijesti ljudske kulture. Nestanak jednog umjetnika odgovara temi za tekstualni predložak koji bi se mogao razviti u različitim pravcima, pa tako i postati dramom i kazališnom predstavom. Takva predstava ili drama može postavljati bezbrojna pitanja, čija putanja pak ovisi o razvoju dramske situacije i dramaturškim sredstvima koja se autor odluči upotrijebiti. Primjerice, pitanje o stupnju povezanosti identiteta s tijelom, imenom, zanimanjem i sl., a nasuprot identitetu koji je povezan s događanjem ili aktivnošću. Moguć je razvoj tradicionalne dramske situacije koja provocira politička i društvena pitanja, o sukobu individualca sa sustavom, o ljubavi i izdaji, o oprostima i katarzi, ili pitanja o življenju kroz sjećanje, o upisivanju novog identiteta i načinima na koji je to moguće i dr. U digitalnoj kulturi, takve mogućnosti, kao i predlošci iz kojih proizlaze te načini na koje ih se može razviti i prikazati u javnom diskursu, zabilježena su u bazama podataka kao dramaturški obrasci izvedbe. Aktivacijom bilo kojega dramaturškog obrasca aktivira se proces sučeljavanja s podacima u izvedbi, a ti su podaci niz započet vremenskim pečatom i nastavljen evidencijama promjene statusa. Time se uspostavlja izvedbeno vrijeme. Castells, navodeći Lebnitza, kaže da je vrijeme poredak slijeda „stvari“, tako da bez „stvari“ ne bi bilo vremena (Castells 2000: 488).

Te *stvari*, a čiji poredak proizvodi vrijeme, u projektu *Nestajanja LK* zapravo su nestabilni umjetnički objekti koji se u formi digitalne umjetničke izvedbe pojavljuju povremeno u digitalnom

---

referencama i memorijama, dokumentiranim primjerice u projektu KadeleGrupe *Facebook Immanuela Kanta*, i to kao *reinkarnacija Lea Katunarića*.

i fizičkom prostoru. Pojavljuju se kao umjetničke izvedbe koje može pokrenuti bilo tko od suvlasnika lanca informacija o projektu. Osoba koja samoinicijativno započinje projekt započinje ga u statusu *Pokretača*. *Pokretači* mogu iz dostupnih podataka proizvoljno kreirati bilo kakvu vrstu umjetničke izvedbe, javno je prikazati, nazvati *Nestajanja LK*, istaknuti da se radi o projektu koji je započeo nestankom „umjetnika LK“ između Bogote i Zagreba 2000. godine te pridodati vlastitu interpretaciju. Velika većina takvih *pokretanja* rabi digitalnu tehnologiju, kiberprostor, virtualnu realnost i druge tehnološke mogućnosti digitalne kulture. Izvedbe se odvijaju istodobno u nekoliko vremenskih zona, na teritorijima više kontinenta, ispred publika koje su prisutne i uživo i digitalno, koristi se prethodno pripremljeni tekst, glazba i dr., izvođači uživo izvode istovremeno i za publiku uživo i za kameru i za portale transformacije i unosa podataka. Pitanjem gdje se nestali umjetnik zapravo sada nalazi otvara se mogućnost umjetničke izvedbe i transformacije stvarnog događanja u objekt umjetničkog djelovanja. Materijal koji je kreiran takvim komunikacijama postaje rudimentarni tekstualni predložak. On u sebi ne nosi neki program po kojem bi se buduća dramska izvedba trebala odvijati već je svojevrsna baza podataka koja čeka svoju izvedbu, svoj protokol ili putanju. Mogućnošću da u bazu podataka ulaze stalno novi podaci i da se oni konstruiraju u umjetničku izvedbu pokretanjem dobiva se svojevrsna dramaturgija decentralizacije i dramaturgija otvorenosti. Kako se takve dramaturgije ne bi dezintegrirale pod teretom nediskriminativnosti podataka, one prirodno teže za realizacijom umjetničke izvedbe kroz pokretanje putanje među podacima ili definiranjem statusa.

Godine 2002. uspostavljam prvu putanju projekta *Nestajanja LK*. Putujem iz Zagreba u Bogotu istim putem kojim je putovao nestali *LK*, dvije godine prije, a odgovarajući na poziv festivala *Iberoamericano* da održim predavanje studentima dramaturgije i režije. Obavještavam suradnike iz prethodnih projekata realiziranih u Kolumbiji kako ću ići prema njima istim putem kojim je išao *LK* i kako ću pokušati privući pozornost nestaloga i možda tako uspjeti stupiti u kontakt s njim. Na svim aerodromskim graničnim kontrolama pokazujem, kao svoju, pohabanu putovnicu bez korica, a koja je pronađena nakon nestanka *LK*. U Zagrebu i Parizu, na policijskim kontrolama, službenici me isprva ne propuštaju ne zbog stanja putovnice nego zato što u putovnici nema vize za Kolumbiju. Uvjeravam ih da mi viza ne treba, da je to neka njihova pogreška. Oni me, začudo, propuštaju. Uhićen sam tek u zračnoj luci Eldorado u Bogoti, kao sumnjiva osoba, a zbog stanja putovnice i nedostatka vize (koja je ipak bila potrebna). Objašnjavam im da uopće ne putujem ja, jer da bih ja imao ispravnu putovnicu i vizu, već da pokušavam rekonstruirati nestaloga

LK s pomoću uspostavljanja izvedbe u obrnutu vremenu i prostoru. Nakon takva objašnjenja zatvaraju me u aerodromsku zatvorsku ćeliju. Ipak, nakon nekoliko sati, oslobođen sam jer je *Festival Iberoamericano* jamčio za mene. Izdana mi je privremena viza na ime Leo Katunarić. Taj umjetnički performans koji je imao posljedice u fizičkoj realnosti izveden je na dvama kontinentima i u trima vremenskim zonama. Uspješno funkcioniranje izvedbe u svakoj od izvedbenih realnosti postalo je temom mojeg predavanja i rada sa studentima i suradnicima te 2002. na festivalu *Iberoamericano* u Bogoti. Neki od studenata kojima sam predavao, poslije i sami umjetnici i sveučilišni profesori, predlažu da se umjetnička izvedba nastavi trajno. Tako se oformila inicijativna grupacija projekta. Svi sudionici postali su suvlasnicima projekta u cjelini, ali i svake izvedbe koja bi se pod naslovom *Nestajanje LK* pojavila, bilo kada i u bilo kojem obliku. Od 2002. traje neprekinuti niz umjetničkih izvedbi koje nastaju pokretanjem dokumentiranih podataka i pridodavanjem novih. Svi koji se naknadno uključuju postaju i sami suvlasnicima projekta, što uzrokuje stalno širenje mreže sudionika. To se može zaustaviti samo ponovnim dolaskom nestaloga LK, svojevrsnom parusijom (kršć. ponovnim dolaskom Mesije; grč. ✧ grč. parousía: prisutnost ≈ par- + ousía: biće). Vlasništvo nad cijelom mrežom podataka projekta fleksibilno je i ambivalentno, ali se svakom izvedbom obvezno obnavlja i certificira. Druga važna karakteristika projekta jest otvorenost. Nema nikakvih ograničenja oko izvedbe projekta, dramaturgija je toliko otvorena da je se može nazvati stanjem bez dramaturgije, o kojoj sam mogućnosti prije pisao u ovom radu, pristup novih sudionika ili postajanje vlasnika. Za izvedbu je potrebna suradnja. Bilo tko od vlasnika može proizvoljno pokrenuti projekt u nekom obliku, digitalnoj ili fizičkoj realnosti, a samo od pokretača zavisi kako će se projekt dalje razvijati.

Lanac – *bitchain Nestajanja LK* potvrđen je sljedećim potvrdama/certifikatima:

#4200033: U travnju 2000. prvi put se postavlja pitanje o lokaciji nestaloga LK, a povodom velike prezentacije hrvatske suvremene umjetnosti u Bogoti.<sup>92</sup> Tadašnji sudionici tiskaju osmrtnice

---

<sup>92</sup> Hrvatska 2000. Bogota – Hrvatska. Jedan od skupljih kazališnih projekata koji je započeo Leo Katunarić već ima svoju najavu u ovogodišnjem programu najvećega latinoameričkog festivala — Festival Iberoamericano de Teatro de Bogota. Naime, na tom festivalu koji će se održati u travnju pod motom El Estremo del Siglo, a financiraju ga kolumbijsko ministarstvo kulture i grad Bogota te razne svjetske fundacije, uz Čehovljeve *Tri sestre* u režiji Paola Magellija, Zagrebačko kazalište mladih izvest će i *Kraljevo / Feast of the Kingdom* Miroslava Krleže čiju režiju potpisuje Paolo Magelli, a pod vodstvom ZeKaeM-ova umjetničkog tima kolumbijski će glumci izvesti koprodukciju predstavu *Antigona*. Uz to predstavljanje ZeKaeM-a, u Bogoti će Braco Dimitrijević postaviti jednu od svojih instalacija, etnogrupa *Legen* održat će koncert, a predviđena je i revija suvremenoga hrvatskog filma uz nazočnost redatelja prikazanih filmova na svečanim projekcijama. Inače je tema seminara i rasprava koje prate taj veliki festival, čiji proračun iznosi više od tri milijuna dolara, rad najpoznatijih nedavno preminulih velikana svjetskoga kazališta, Grotowskog, Lecoqa i Strelhera. (*Vijenac*, Zagreb, 24. 3. 2000.)

za nestalog *LK* i fizički ih distribuiraju posjetiteljima festivala. Tada dolazi do razdvajanja identiteta nestaloga *LK* i mene, Lea Katunarića, što zapravo omogućuje umjetnički razvoj cijelog projekta.

#55200277; Naknadnim upisivanjem značenja umjetničkim performansom 2002., koji sam detaljnije opisao u uvodnom dijelu ovog dijela teksta, započinje prvi element lanca digitalne umjetničke izvedbe, a koju studenti i umjetnici u Bogoti naslovljuju *Nestajanja LK*.

#34200434; Skupina *Pokretača* izvela je 2004. javne demonstracije na ulicama Bogote, Kolumbija, noseći transparent s natpisom „Vratite nam *LK!*“<sup>93</sup>. Na transparentu su otisnute fotografije nestale osobe i tekst koji je sugerirao političku otmicu. Na digitalni YouTube kanal postavljena je snimka videoperformansa.

#23200641; U projektu izvedenom u zagrebačkoj galeriji VN 2006., *Facebook Immanuela Kanta*, predstavljam se kao *reinkarnacija Lea Katunarića*, a što prenose mnogi tradicionalni masovni mediji. Posebnom potvrdom to predstavljanje priznato je kao dio *Nestajanja LK*.

#11200746; *Telepresence izvedba* Skype tehnologijom 2007., sudjeluje sedam umjetnika iz Kolumbije i Hrvatske. Svaki od njih tvrdi da je upravo on nestali *LK*. Neki tvrde da su reinkarnacije, drugi da su privremeni mrežni identiteti. U jednom trenutku svi zbornski izvikuju: *LK!* Publika je prisutna i kao gledatelji na digitalnoj mreži, i u fizičkom prostoru same izvedbe u Kolumbiji, a nakon izvedbe odvija se rasprava tekstem u digitalnim sobama razgovora.

#43200843 Umjetnička izvedba 2008., izveden na poziv Muzeja suvremene umjetnosti Bogote, Kolumbija, kojim simuliramo binarni kod, nestajanje tijela kao simbola i njegovo ponovno pojavljivanje. Prisutna publika postavlja pitanja o alterniranju identiteta, gdje se nalazi ljudsko tijelo kada je entitet u digitalnom okruženju.

#45200843; Komunikacijom preko društvenih mreža i mobilnih operatera *Pokretači* pripremaju izvedbu uživo u Bogoti, za vrijeme festivala *Iberoamericano* 2008. Okuplja se izvedbena udarna skupina koja blokira prolaz tradicionalnoj svečanoj povorci inauguracije festivala *Iberoamericano*. Skupina nosi veliki transparent, kopiju transparenta kojim su majke s trga Mayo u Argentini tražile od vlasti informacije o sudbini svoje nestale djece. Na transparentu su na španjolskom jeziku istaknuti natpisi „Gdje je on?“, „Vratite mi moje dijete!“, „*LK* nestao već 4000 dana!“. Zanimanje medija za ovu intervenciju potiče stvaranje i kratkotrajno funkcioniranje mrežnog foruma na kojem se uspostavlja privremena mrežna zajednica razgovora.

---

<sup>93</sup> Bilo je to vrijeme otmice predsjedničke kandidatkinje Ingrid Betancour.

#77201044; Radeći istodobno na ulicama Zagreba i Bogote 2009., dvije skupine umjetnika snimaju film *Nestajanje LK*, slijedeći upute koje dobivaju preko društvenih mreža, a snimljeni videomaterijal isprepleću u hibridni videoperformans koji se konstituira na digitalnoj mreži, istovremeno u dvjema vremenskim zonama.

#98201146; U Zagrebu 2010., u okviru festivala suvremene umjetnosti *MaxArtFest*, izvodi se umjetnička izvedba *Nestajanje LK – Vratite nam naše najmilije*, a koja problematizira identitet umjetnika poput Ivana Meštrovića i Ive Andrića i njihov „nestanak“ u kulturi s kojom su došli u sukob. Digitalnim mrežama opisuju se sudbine nestanka umjetnika na Balkanu i u Latinskoj Americi. Zahtjevi za povratkom mrtvih osoba, poput Meštrovića i Andrića, postavljeni na digitalnoj mreži ne izgledaju apsurdno, već kao prvi korak u mogućoj rekonstrukciji osobnosti.

#112201549; Jedan od prvih *Pokretača*, prof. Alejandro Jaramillo sa Sveučilišta Bogota, 2013. pokreće novu izvedbu pod naslovom *Nestajanje LK* u okviru koje snima film o problemima LGBT zajednice i rodnog identiteta. Film je prikazan u suradnji Filbo festivala i Canal Capital Bogota, 2015.

#128201650; Od 2016. projekt sve više postaje digitalnim iako ne gubi posve doticaj s izvedbom uživo. 2016. i 2018. Alejandro Jaramillo i ja pokrećemo niz umjetničkih izvedbi pod stalnim naslovom *Nestajanje LK / Desaparacion*, koje se fizički istovremeno događaju u Zagrebu, Bogoti i Medellinu u Kolumbiji. Digitalnom tehnologijom izvedbe odsutnosti transponirane su i u digitalni prostor gdje se raslojavaju u višestruke ekrane, izvedbu teksta, višestruke pozornice ekrana (dok traje izvedba uživo koju prenosi jedna kamera traje i izvedba na ekranu koju izvodimo prof. Jaramillo i ja, koju vide samo oni koji mogu tom ekranu pristupiti, traje istovremeno i privatno komentiranje koje se jednako tako vidi na ekranu kao tekstualne poruke, a traje i projekcija podataka i prošlih izvedbi koju ja emitiram preko ekrana iPhonea koji snima kamera telekonferencije – stroj postaje izvođač uživo).

#105201852; U Peking, Kina, pozvan sam 2018. da, kao umjetnik *Kadele*, izlažem na Pekinškom umjetničkom bijenalu (*Bienalle Beijing*). Tijekom bijenala pokrećem sljedeću izvedbu *Nestajanje LK*, uspostavljajući telekonferencijsku vezu s Tiananmenskog trga s drugim sudionicima projekta *Nestajanje LK* u Bogoti, Zagrebu i Peking. Kineska politika nadzora javnih prostora kamerama i uvođenje kontroverzne tehnologije prepoznavanja lica u javnom prostoru iskorištena je kao dramaturški koncept u izvedbi *Nestajanje LK* iz Kine na način da se osobnost nestaloga *LK* prepoznavala u digitalnom prostoru memorija nadzornih kamera.



U projektu *Nestajanje LK* prisutni su svi elementi tradicionalne dramaturgije umjetničke izvedbe, ali u srazu s novim oblicima dramaturgija koje se stvaraju uporabom digitalne tehnologije. Tako je predložak, tekstualni ili drugi, postao bazom podataka koja ima potencijal izvedbe, što se očituje u slobodnoj upotrebi tog potencijala od izvođača. Prostor u kojem se izvedbe odvijaju oscilira između eluzivnog, digitalnog i čvrstog, fizičkog. Lik u ovoj drami postoji koliko i drama sama, lik neprestano iznova konstruiraju korisnici koji su i sami likovi u izvedbi. Vrijeme postoji u trenucima izvedbe, a svakodnevno je vrijeme alternativno. Nestanak umjetnika LK jest misterij koji dvadeset godina oscilira između padanja u zaborav i povremenih izboja u umjetničkoj izvedbi koji se pokreću poticani dramaturgijom odsutnosti, onom koja ciljano plasira podatke koje onda privlači gravitacijska sila onoga što stoji u odsutnome. Digitalna umjetnička izvedba *Nestajanje LK* svakom svojom novom javnom objavom preispituje pojam tjelesnosti kao temelja za ljudski identitet. Kao što su korporacije entiteti koji su izmišljeni i eluzivni, ali posve funkcionalni i pravno odgovorni sve dok ih mi percipiramo i priznajemo kao takve, piše Harari, tako su i izvedbeni entiteti *tijela* (korporacije = tijela) koja mi održavamo vjerovanjem u njih (Harari 2015: 33). U digitalnoj kulturi tradicionalna podjela na publiku i izvođače, od kojih svaka skupina ima strogo ograničene mogućnosti percepcije umjetnih identiteta, transformirana je digitalnom tehnologijom u ubrzano mijenjanje pozicija, tako da i izvedba promjenjive pozicije autorstva postaje važnim dijelom dramaturgije. U digitalnoj umjetničkoj izvedbi poput *Nestajanja LK* sadašnjost izvedbom intervenira u svoj vlastiti povijesni tok nastojeći rekonstruirati ili čak transformirati lanac stvari koji čini vrijeme, a Vujanović takvu intervenciju „sadašnjosti u istoriju koja ide unazad ‘prošivajući je’ onda i tamo sa mirujuće i diskontinualne a ne prelazne, kontinualne pozicije ovde-i-sada“ smatra onim aspektom „net-teatra koji najbolje može uspostaviti njegovo mesto u sistemu teatra“ (Vujanović 2004: 40). Ako je takav *net-teatar* ili digitalna umjetnička izvedba utemeljena na lancu povjerenja ili *bitchain* načelu, ako postoji digitalni vremenski pečat – potvrda njegova nastanka i ako je svaka promjena evidentirana i memorirana postavlja se pitanje o mogućnosti alterniranja prošlosti izvedbom u sadašnjosti. Žižek, navodi Vujanović, piše kako je Benjamin jedini u marksizmu povijest shvaćao kao tekst, seriju događaja koji će tek postati onakvima kakvi su oduvijek bili – njihovo značenje, njihova povijesna dimenzija odlučena je naknadno, njihovim upisivanjem u simboličku mrežu (Vujanović 2004: 40). Benjamin, piše dalje Vujanović, naziva to „Tigrovski skok u istoriju“, objašnjavajući da „Historijski artikulisati prošlost ne znači spoznati je

kakva je u stvari bila. To znači ovladati sećanjem onako kako blesne u trenutku opasnosti<sup>94</sup> (Vujanović 2004: 40). Takav *trenutak opasnosti* odvija se u prostoru permanentne visoke napetosti, a to je kazalište, pa i svaka umjetnička izvedba u bilo kojem sučelju, i to zato što nas izmješta iz komfora svakodnevice stvorene linearnim nizanjem povijesnih događaja i očučuje realnost, a sve s pomoću izvedbenog bljeska memoriranih podataka.

## 8.7. Bića među-stvarnosti

Sjećanje na neko drugo vrijeme naše zajedničke prošlosti očituje se u digitalnom izvedbenom sučelju kroz djelovanje izvedbenih entiteta konstituiranih od protoka podataka. Nestabilni medij, o kojem sam kao osnovnom proizvodu suvremene digitalne izvedbene i druge umjetnosti pisao na nekoliko mjesta u ovom radu, uspostavlja se kao antropomorfnu izvedbeni lik. Takav lik postoji samo stalnim izvođenjem, i to u interakciji s drugim likovima i sučeljima, upravo kao nestabilni medij, ali zbog forme koju poprima izvedbom ljudska mu publika poklanja neprimjereno povjerenje. Upravo zbog takva povjerenja moguće su situacije poput one iz svibnja 2019. kada je Umjetna inteligencija imenovana kao Duboko krivo (engl. Deep Fake) objavila sebe kao *deus ex machina* globalne pozornice. Umjetna inteligencija ovdje je računalni proces koji, u suradnji s ljudskim operaterom, samostalno analizira veliku količinu podataka u digitalnoj realnosti kako bi izvršila određeni zadatak, a tu analizu sažima u računalni program, set uputa i obrazaca, koji cijelu radnju može ponoviti, emulirati, kako bi dobio iste rezultate. Stroj / umjetna inteligencija Duboko krivo / Deep Fake, iz fotografije bilo kojega ljudskog lica, realnog ili konstruiranog strojno, može kreirati realističnu prezentaciju tog istog lica kao osobe koja govori, gestikulira i iskazuje emocije. Takva reprezentacija kod gledatelja trenutačno pokreće mehanizme emotivnih obrazaca kognitivne komunikacije i tako od strojno kreiranog entiteta stvara funkcionalnu osobnost. Duboko krivo / Deep Fake tehnologija primijenjena je i na televizijskom nastupu prenošenom uživo, kada je neprimjetno i sasvim funkcionalno u realnom vremenu pretvorila jednu ljudsku osobu u sasvim drugu, a da se to uopće ne primijeti (demonstracija je bila upečatljiva i zato što je osobnost u koju se preobražavalo bio poznati američki glumac) (Hunt 2019). Umjetno kreirane osobnosti i umjetna okruženja koja uspješno simuliraju realnost postoje stoljećima pa bismo mogli reći kako je današnje kreiranje strojnih osobnosti zapravo

---

<sup>94</sup> Benjamin, *Istorijsko-filozofske teze*, str. 81.

konzervativna i nimalo inovativna aktivnost. Postoje ipak bitne razlike današnjih umjetnih osobnosti od onih iz razdoblja prije digitalne kulture, poput mehaničkih lutki. Umjetne osobnosti danas izvode svoj identitet i kao tehnološki kreirana autonomna tijela i kao dio globalne mreže podataka. Povezanost s internetom umjetnim osobnostima omogućuje izvođenje sebe kao rezultat ubrzana isprobavanja brojnih scenarija, odbacivanja nefunkcionalnih podataka, kreiranja degenerativnog repertoara, konačnog izvođenja na način koji optimalno zadovoljava ljudskoga korisnika. Stvaranje funkcionalnoga zajedničkog sučelja stroja i čovjeka omogućeno je tehnologijom ubrzanja. Primjerice, digitalno kreirana osobnost Hatsune Miku japanska je i globalna glazbena pop-zvijezda iako je samo reprezentacija na digitalnom sučelju. Hatsune Miku neprestano je na turnejama koje su rasprodane do zadnjeg mjesta, nastupa u najgledanijim TV emisijama, daje intervjue i komentira različite događaje, komunicira s obožavateljima i sl. Hatsune Miku je 16-godišnja djevojka s dugim tirkiznim pletenicama, a zapravo antropomorf softverske glasovne banke Vocaloid koji je razvila tvrtka Crypton Future Media, promovirana kao pjevačka zvijezda putem japanske inačice YouTube digitalnoga kanala, Nico Nico Douga. Hatsune Miku pojavljuje se u obliku projekcije, reprezentacije na digitalnim platformama, tekstualnim porukama i kao hologram. Ona je istinska virtualna osobnost jer se pojavljuje na svim sučeljima istovremeno, prilagođena uvjetima sučelja i u osobnom odnosu s individualnim korisnikom sučelja. U Japanu je zabilježen i slučaj službenog i odobrenog vjenčanja muškarca iz Tokija, Akihiko Kondoa, i Hatsune Miku. Ona otad živi sa svojim suprugom u njihovu zajedničkom domu (afp-jiji 2018). Sophia, drugi primjer umjetne osobnosti, jest robot sposoban za samostalno kretanje i komunikaciju. Sophia je 2017. službeno postala državljankom države Saudijske Arabije (Reynolds 2018). Ta država, kao i sve druge države, identitet svojih državljana pohranjuje u digitalnim bazama podataka. Na toj razini identitet umjetne i ljudske osobnosti jest jednak, a pokretanjem baze podataka na razinu izvedbe pokreće mehanizme identifikacije i sa simuliranim entitetima koji mogu zauzeti određeni dio realnog, fizičkog prostora. Sophia tako rado daje intervjue uživo i održava prezentacije. Prisutnost samostalnih strojno kreiranih i održavanih entiteta u umjetničkoj izvedbi bitan je pomak iz faze u kojoj je kazalište i druge umjetničke izvedbe upotrebljavalo tehnologiju kao obogaćivanje tradicionalne kazališne predstave. Gieseckam piše o projekcijama i tehnologijom kreiranim sekvencama ili čak entitetima koji se u tradicionalnoj umjetničkoj izvedbi pojavljuju nesamostalno, u interakciji s izvođačem uživo ili kao integralni dio dramske situacije (Gieseckam 2007: 14). Takva dvostrukost izvođenja,

piše Giesekam, izvođača uživo prisiljava na drukčiju vrstu izvedbe od one spontane, što uzrokuje strah da glumac ne postane nekom vrstom nadmarionete (njem. Ubermarionetten) o kojoj je pisao Craig, ograničen „točnim pogađanjem uputa i tekstova što ih prevenira od ulaganja u njihovu izvedbu s trenutačnom vitalnošću i spontanošću“, što Lawson iskazuje kao strah „da će video onemogućiti da se teatar ‘kreira dok ga gledamo’“ (Giesekam 2007: ibid.). Pojavom samostalnih strojno kreiranih entiteta izvedba se doista kreira dok se odvija ili dok je gledamo. Razlika od iste takve izvedbe koju je izvodila lutka ili kakav drugi mehanički polusamostalni sklop jest u tome što se ovom izvedbom odvija postupno odumiranje nepotrebnih dijelova stroja i istovremeno stvaraju novi, bolji izvedbeni sklopovi u cilju potpunog osamostaljivanja.

Kada tehničar američke tvrtke Boston Dynamics, u vlasništvu japanskoga konglomerata SoftBank, prikazuje publici najnovije postignuće na polju primijenjene robotike, četveronožni mehanički autonomni entitet, on se ne zadovoljava demonstracijom sposobnosti robota da se samostalno kreće poput četveronožne životinje, već ga snažnim udarcima noge obara na tlo i tako provocira demonstraciju sposobnosti robota da se samostalno oporavi i osovi na vlastite noge (Boston Dynamics 2018). Tehničar udarajući nogom robotski stroj nehotice postiže više od jednostavne demonstracije napretka robotičke tehnologije. Tehničar tim činom nehotice započinje rudimentarnu predstavu koja se odvija u interakciji njegova čina i gledateljskog, našeg, kulturnog nasljeđa. Iako racionalno shvaćamo kako gledamo stroj koji je oboren i koji se podiže s pomoću pretprogramiranih sekvenci, mi istovremeno započinjemo fikcionalizaciju koja proizvodi realne osjećaje prema sudbini slabijeg bića koje grubo udarajući obara netko tko je u superiornoj poziciji. Svaku mehaničku kretnju stroja koja nas podsjeća na neku od situacija borbe živog bića, životinje ili čovjeka, za vlastito dostojanstvo ili odgovara obrascima našega kulturnog nasljeđa, koji izvedeni sugeriraju nečiju bol, patnju zbog nasilja ili težnju za samostalnim životom, mi tumačimo našim emotivnim receptivnim sustavom kao realnu. Opisujući predstavu iz 2000. Put predaka kroz amorfnu pejzaž (engl. The Ancestral path through the amorphous landscape), kazališta Amorphous Robot Works iz San Franciska, Dixon navodi riječi računalnog dizajnera Ricka Sayrea kako su autonomni izvedbeni strojevi „manje kao industrijski roboti, a više kao lutke (...) njihove lutkarske kvalitete čine ih zahtjevnijima za kontroliranje, izaziva vam empatiju prema njima zato što izgledaju kao da se bore“ (Kroker 2013: 499). U predstavi sudjeluje pedesetak robota različitih veličina, koji nastanjuju strojno izrađen pejzaž oponašajući različite ljudske osobine, interakcije, skupne melodije i sl. Dixon posebno ističe smiješnu nesposobnost

robotu da se usprave kada padnu i njihovo uporno pokušavanje da to ipak izvedu. Upravo to promatranje stroja kako se bori da stane na svoje noge Dixon komentira kao primalne aktivnosti koje u nama „evociraju duboke i ponekad emotivne reakcije. Univerzalnost emotivnih iskustava jest ono što nas intrigira, i kontrapunktualna uporaba strojeva kao umjetničkog medija i organskog kretanja kao forme jest ona kombinacija, možda ironično, koja nas provocira da reagiramo spremnije.“ (Kroker 2013: 500).

Kako bismo do kraja pojasnili ljudsku sklonost oživljavanja neživih izvođača emocijama, podsjetimo se ovdje pojma jezovite udoline. Koncept jezovite udoline (engl. uncanny valley) u robotici predložio je još 1970. japanski znanstvenik Masahiro Mori kao objašnjenje neočekivana pada ljudske naklonosti prema robotu u slučaju kada je robot previše sličan ljudima. Mori ističe kako ljudski afinitet prema robotima raste kako oni postaju sličniji ljudima, „sve dok ne dođemo do udoline... koju ja nazivam jezovitom dolinom<sup>95</sup>“ (Mori 2012). Mori piše kako industrijski roboti ne izgledaju ljudski, „politika njihova oblikovanja jasno je utemeljena na funkcionalnosti“ te ljudi ne pokazuju posebnu naklonost prema njima, dok roboti koji su dizajnirani manje prema funkcionalnosti, a više prema ljudskoj pojavnosti izazivaju veći afinitet ljudi. Primjer je emotivna vezanost djece za robote igračke. Ipak, piše dalje Mori, kada robot ili neki njegov dio, pa čak i protetički ud kod čovjeka, dosegne vrlo visok stupanj sličnosti sa svojim ljudskim uzorom, afinitet se naglo smanjuje i prelazi u negativnu vrijednost, događa se „fenomen jezovite udoline“ (Mori 2012), koji Mori tako naziva jer na grafikonu kojim ilustrira pojavu, linija ravnomjernog uspona afiniteta prema robotima neočekivano naglo pada kada se približi kategoriji robota najbližijih ljudima, a opet se uzdiže kada dodirne kategoriju nimalo ljudskih lutki, te tako tvori oblik udoline. Mori kao primjer navodi lutku u tradicionalnom japanskom kazalištu bunraku (glazbeno lutkarsko kazalište čije podrijetlo datira iz 17. stoljeća), koja nimalo ne slični čovjeku jer je visoka najviše jedan metar i nije nimalo realistično izrađena. Ipak, gledatelji uživaju u predstavi takve očito ne-ljudske lutke jer „apsolutna veličina lutke se zanemaruje, a njen ukupan izgled, uključujući pokrete ruku i očiju, sličan je ljudskom biću“ pa ako pribrojimo „tendenciju gledateljstva da postane apsorbirano u takvu umjetničku formu, možemo osjećati visoku razinu afiniteta prema lutki“ (Mori 2012). Mori piše dalje kako se kretanjem može promijeniti grafikon koji prikazuje pojavu jezovite doline. Roboti ili robotske industrijske ruke, kada su u stanju kretanja, osobito ako brzina, ubrzanje, usporavanje takvih

---

<sup>95</sup> Mogući prijevod je i „neprirodna dolina“ ili „dolina jeze“.

kretnji sličje ljudskom kretanju, proizvode učinak izvedbe koja ih približava afinitetu ljudi, Mori na vrh svoje ljestvice afiniteta postavlja „zdravog čovjeka“ koji se kreće, ali kada umre, „nesposoban za pomicanje, tijelo se hladi, i lice postaje blijedo. Prema tome, naša smrt može se smatrati kretanjem iz... vrhunca (kretanje) u dno jezovite doline (stajanje)“ (Mori 2012). Ako Morijevu ljestvicu afiniteta primijenimo u dramaturgiji digitalne umjetničke izvedbe možemo utvrditi stupnjeve afiniteta publike prema digitalno kreiranim likovima, ali i njihovim interakcijama s izvođačima uživo. Ono što dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe provodi kao sasvim novi postupak jest po-kretanje mrtvog. U digitalnoj kulturi ne postoji trajna smrt, svaki anorganski objekt potencijalno je izvediv, može ga se pokrenuti kao lutku, podatak ili digitalni karakter u nekoj vrsti izvedbe ili umjetničke izvedbe. Umiranje svojstveno živim bićima jest privremen proces koji se razvija do samoga kraja, smrti, pa tako po sebi predstavlja jamstvo izvedbe uživo, u izvedbama ne-živog, dramaturgijom digitalne umjetničke izvedbe nastavlja se u beskraj.

Kada američki umjetnik Jordan Wolfson opisuje svoju animatroničku instalaciju, veliku lutku dječaka koju programirani stroj lancima vuče i udara po prostoru izvedbe, on je opisuje kao poprište stvarnog nasilja: „Ovo je pravo nasilje (...) pravo zlostavljanje, a ne simulacija (...) Zato što primjenjujem stvarno fizičko nasilje na figuru iako je sačinjena od animiranih dijelova.“ (Jeffries 2018). Proizvodnja emocija u izvedbi nije ograničena vremenom izvedbe, možemo reći da se u izvedbi pojavljuje emocija koja izvire iz baza podataka, iz dramaturškog obrasca koji može emulirati i emociju, ali i vrijeme izvedbe u kojoj je nastala, predstavljajući je kao aktualnu izvedbu.

## 8.8. *CyberFaust* – Dolina suza

KadeleGrupa, slijedeći Morijev koncept *jezovite doline*, a u okviru višegodišnje digitalne umjetničke izvedbe *CyberFaust*, izvodi 2014. izvedbeni fragment pod nazivom *CyberFaust / Dolina suza*. Osim Morijevim esejom, naslov je inspiriran i biblijskim tekstom o *dolini suza* (lat. *vallis lacrimarum*) iz psalma 84/6-8 (Biblija 1969), koji se uobičajeno tumači kao izreka o životu na ovom svijetu kao življenju u stalnoj dolini suza, od koje se oslobađamo tek ulaskom u drugi svijet. Cilj projekta jest mjerenje stupnja emotivnog odgovora publike prema mehanički konstruiranim likovima i objektima. Na jednoj strani zamišljene skale afiniteta nalaze se statični

likovi, od kojih neki izgledaju kao roboti, a neki kao humanoidne lutke. Na drugom kraju skale jesu ti isti likovi u kretanju i međusobnu odnosu. Očekivani rezultat, povećanje afiniteta ljudi prema neživim osobnostima koji se kreću i ulaze u međudnose, kompliciramo uvođenjem treće kategorije. Naime, likove koji su u situaciji mirovanja, pa su tako, po Moriju, na nižoj poziciji ljestvice afiniteta, postavljamo u umjetno kreirane dramske situacije, koje predstavljamo dramaturgijom socijalnih obrazaca, sličnim postupkom ponovnog upisivanja identiteta.

Kreiramo nekoliko trodimenzionalnih likova u fizičkom prostoru, zapravo lutki veličine do pola metra. Istovremeno kreiramo i nekoliko digitalnih entiteta u persistentnim virtualnim svjetovima *Drugog života* (engl. *Second Life*). Neki od tako konstruiranih likova izgledaju kao roboti igračke, a neki su hibridi ljudskih i strojnih osobina (ružičasto tijelo lutke, preparirana glava vjeverice, strojni udovi, ljudska odjeća i obuća i sl.). Digitalni likovi u virtualnom svijetu načinjeni su kao simulacija ljudi. Tako napravljeni likovi prvo se izlažu kao svojevrsne umjetničke instalacije. Videosnimke naših lutki postavljaju se na videokanale digitalne mreže i označavaju nadimcima. U drugoj fazi projekta, te iste lutke postavljamo u razne situacije koje evociraju ljudske društvene odnose ili kulturne obrasce svima poznate iz kolektivne memorije. Primjerice, lutka koja je napravljena tako da sličí djetetu, ali koja ima i vidljive strojne dijelove tijela tako da sličí i *kiborgu*, razapeta je na križ, dodana joj je krv i izraz bola na licu. Druga lutka, koja sličí više robotu nego čovjeku, proglašena je nestalom. Putem društvenih mreža, ali i plakata s fotografijom lutke i tekstom koji imitira obrazac oglašavanja nestale osobe, pokrećemo kampanju za njezin pronalazak. Neko vrijeme održavali smo i mrežnu stranicu koji je objavljivao vijesti o sudbini nestale lutke, poruke otmičara, fotografije iz podruma u kojem je zatočena i sl. Treća lutka, kao i avatar u *Drugom životu*, podvrgnuti su postupku mučenja koji emulira postupke terorista, osobito bliskoistočnih skupina koje su objavljivale snimke egzekucija na *YouTube* kanalu. Lutki su rezani organi, glava, u tijelo zabijani čavli, mučena je elektrošokovima, zatvarana, silovana i sl. Objavljeno je više videoporuka i fotografija koje je oteta snimila i poslala u svijet kao poziv za pomoć (*zovem se mark234/z i trebam vašu pomoć*). Dramske situacije u kojima je glavni lik lutke, iako je više sličila kiborgu nego čovjeku, privlačile su mnogo više pozornosti gledatelja i stvarale vidljivi afinitet za lutku i njezinu sudbinu nego statične situacije s lutkama posve nalik ljudima ili ljudima maskiranim kao antropomorfne lutke. Jednak rezultat proizlazio je i iz eksperimenta koji je ne-ljudske lutke postavljao u statične situacije, ali s dramskim potencijalom. Drugim riječima, fotografije strojnih lutki u dramskim situacijama izazivale su više afiniteta publike nego videosnimke istih tih lutaka

u pokretu, ali bez definirana cilja kretanja. Nakon iskazanog interesa publike, materijal bi naglo maknuli s mreže, kao da nikada nije postojao. Taj postupak izazivao bi vrhunac zanimanja publike, koja je tražila prisutnost i nastavak.

Takvu dramaturgiju odsutnosti, koja u tragovima pronalazi motiv za umjetničku izvedbu nekadašnje prisutnosti i time stvara potreban suvišak koji dalje održava izvedbu, Phelan ilustrira jednim primjerom iz svoje svakodnevice. Phelan opisuje kako je kao dijete s roditeljima i osmero braće i sestara putovala automobilom na izlet, ali jedino realno prisutna bila je ona odsutna, njihova kći i sestra koja je preminula „realna je bila njezina odsutnost, mi smo bili reprezentacija tog gubitka“ (Phelan 1993: 12). Njihova majka nije uvijek mogla odmah pogoditi ime svakoga svojeg djeteta, što Phelan upotrebljava kao ilustraciju tvrdnje kako identitet ne

„počiva u imenu koje možeš izgovoriti ili tijelu koje možeš vidjeti... Identitet proizlazi iz nemoći tijela da se potpuno izrazi i nemoći označitelja da prenese točno značenje. Identitet je percetibilan jedino kroz odnos s drugim... U takvoj deklaraciji identiteta i identifikacije, uvijek je prisutan gubitak, gubitak ne biti drugi a opet ostati ovisan o drugome za samo-viđenje, samo-biti.“ (Phelan 1993: 13).

Taj osjećaj gubitka imanentan je stanju između ili stanju *skoro*, koje ističe Van Kerkhoven pišući o izvođačima novog doba koji više nisu ljudi, ali nisu ni kiborzi, o čemu sam prije pisao (Eckersall 2015: 62). To je stanje izvođača u umjetničkoj izvedbi, onoga koji polako umire, čije od-umiranje prema kraju predstave korespondira s osjećajem gledatelja u kojem je aktivan nevidljivi nagon za povratkom u anorgansko, primordijalno stanje, o čemu Freud piše kako je svakom živom biću prirodna težnja povratka u anorgansko stanje, nagon smrti. Libido ga odvodi prema van i aktivira u određene obrasce življenja. (Laplanche 1992: 242).

Slovenski kazališni redatelj i vizualni umjetnik Dragan Živadinov smrt koristi kao izvedbeno stanje u projektu *Noordung:1995-2045*. *Noordung* je najavljen kao pedesetogodišnji projekt, a započeo je prvom umjetničkom izvedbom 20. travnja 1995. Sljedeće izvedbe bit će svakih deset godina, točno u dvadeset i dva sata, pa su tako dosad održane dvije, 2005. i 2015. Ljudski izvođači koji u međuvremenu umru bit će zamijenjeni tehnološkim supstitutom, umjetničkim *bootom*. Kada svih šesnaest glumaca budu zamijenjeni tehnologijskim simbolima, što se predviđa za 2045. godinu, lansirat će se u geostacionarnu orbitu kao *umjetnički sateliti* koji će emitirati signal o nekadašnjim glumcima. Dana 2. svibnja 2045. sam Dragan Živadinov lansirat će se u svemir i tako okončati i projekt i vlastiti život (Smrekar 2019). Time bi se i zaokružio niz



samoukidanja započetih sa samoukidanjem *Gledališča sester Scipion Nasice* iz 1987. (Živadinov 2008). Tehnološki supstitut glumca, primjerice onaj glumice Milene Grm, koja je preminula prije prve reprizne izvedbe 2005. pa je zamijenjena simbolom, zapravo je realizacija dramaturškog procesa odsutnosti, čime se pojačava prisutnost odsutnoga što se manifestira tragom, najčešće tehnološkim. Budući *Noordung* geostacionarni sateliti nisu samo supstitut izvođača, nego i aktivni odašiljatelj memorija o svojem izvoru, živom izvođaču čija je smrt izrodila novoga glumca, stroj pokretan digitalnim jezikom. Takvi sateliti sastavljeni od strojne i ljudske memorije djeluju prema dramaturgiji izvedbe uživo i dramaturgiji digitalne izvedbe. Izvedbeni sateliti, simboli u orbiti, posjeduju izvedbeni potencijal i mogu postati onim što Eckersall naziva *actroid* (od engleske riječi *actor* za glumac i nastavka *-oid* koji sugerira nešto što sličí, nalikuje, dakle, *nalik na glumca*), „roboti replike... koji su dizajnirani da otjelovljuju nove geste temeljene na promatranju ljudskoga kretanja. Trebali bi imati međuodnos s osobom koja nosi senzore na svojem tijelu i njezine kretnje procesuirati s namjerom da ih imitiraju“ (Eckersall 2017: 109). Eckersall navodi i drugi zanimljiv naziv za samostalne robotske osobnosti, *hiper-objekti*, a koji „mogu proširiti izvođačke parametre ljudskog tijela i operirati, kako je primijetio Stelarc, ne samo kao produžeci ljudskog operativnog kapaciteta, nego kao entiteti koji ulaze u odnos s ljudskim tijelima u kojem odnosu su ljudi proteze za robote, a ne obrnuto“ (Eckersall 2017: 115). Dramaturgiju koja je primjenjiva na *actroide* Eckersall naziva *dramaturgijom objekata i neljudskih tijela*, koju razlaže kao prenošenje kôda ponašanja ljudi na robote kako bi oni postali nositeljima kodiranih obrazaca komuniciranja s ljudskim gledateljem, što sugerira određeni *tehnocentrizam*, puko usavršavanje robotske sposobnosti imitacije čovjeka i ignoriranje nepredvidljivosti kao „manifestaciju prezentacije sebe u Goffmanovu stilu na temelju predviđanja skupnog ponašanja – društvena dramaturgija – a koja ne kaže ništa o jedinstvenim kvalitetama umjetničke izvedbe“ (Eckersall 2017: 129, 130). Dramaturgija objekata mogla bi se definirati i kao dramaturgija odgođene katarze ljudskih dramskih situacija izmještenih u digitalna sučelja. Podatke koje *strojevi glumci* emitiraju iz svemira ili iz bilo kojega drugog izvora koji nije izvedba ljudskog izvođača uživo primaju različiti posrednici (engl. proxy), odašiljači, serveri, prevoditelji i tumači ili dekoderi koji manipulacijom takvim podacima započinju vlastitu izvedbu, *osobni realizam*. Objekti, preciznije rečeno stvari koje imaju potencijal povezivanja digitalnom mrežom, komuniciraju procesom koji danas nazivamo *internet stvari* (engl. internet of things), a što je interna minidigitalna mreža koja omogućuju bežično povezivanje lokalnih uređaja u funkcionalnu cjelinu i istovremeno povezivanje

s globalnom digitalnom mrežom. *Internet stvari* omogućuje komunikaciju uređaja s ljudima, ali i uređaja s uređajima, bez utjecaja ljudi. Stvari koje se umrežavaju *internetom stvari* u početku razvoja te tehnologije predstavljale su se kao uslužni servisi ljudskom korisniku. Od hladnjaka koji može samostalno naručiti namirnice koje nedostaju pa sve do današnjih samostalnih digitalnih asistenata, *Siri* na pametnim telefonima ili *Alexa* kao samostalne zvučničke kutije. Takvi digitalni asistenti predstavljaju se kao osobnosti, aproprirajući izvedbu *chatbootsa*, koje su ljudi odavno prihvatili kao emulaciju ljudskog, i baze podataka s kojima su povezani digitalnom mrežom. Sa samo nekoliko izvedbenih elemenata, poput ugodna ženskog glasa ili jezičnih komunikacijskih sklopova određena stila, dovoljno je da ljudski korisnik iskaže prema njima puni afinitet i povjerenje, iako u stvarnosti više sliče limenci piva nego ljudima. Kako bi se stvorilo sučelje u kojem ljudski korisnik može stvoriti emotivnu vezu sa strojem, u strojnu osobnost ugrađuju se različiti obrasci umjetničkih izvedbi koji kreiraju ljudima uvjerljivu osobnost. Još u doba dok su računala bila samo osobna pomagala, a njihovi operativni sustavi i sučelja tek otkrivali svoj puni potencijal, Manovich piše kako je jedan od mnogih dosega digitalne revolucije taj da su estetske strategije avangarde ugrađene u komande i metafore sučelja računalnog programa. „Ukratko, avangarda se materijalizirala u računalu.“ (Manovich 2002: xxl).

## 9. PREMA ZAKLJUČKU ILI USPOSTAVA MREŽE

### 9.1. Dramaturgije višestrukih sučelja

U ovom istraživanju manje me je zanimala dramaturška praksa tradicionalnoga kazališta, koja novu tehnologiju inkorporira u postojeće emotivne obrasce, a više dramaturška praksa koja konstruira i/ili proizlazi iz heterogenih umjetničkih izvedbi nastalih ravnopravnom uporabom digitalne tehnologije i izvedbe uživo. Sadašnje razvojno razdoblje u kojem nastaju suvremene umjetničke digitalne izvedbe definira svoju paradigmu praksama koje su još uvijek sudbinski povezane s ljudskom kulturom i paradigmom ljudske umjetničke izvedbe, pa čak i onda kada se izvedbeno očituju isključivo kao nestabilni medij digitalnog sučelja. To je vidljivo i iz konstituiranja umjetničkih izvedbi koje u ovom radu navodim kao primjere. Većina tih izvedbi nastaje kao istraživanje novih formi izvođenja i novih dramaturških postupaka, koji omogućuju funkcionalnost umjetničke izvedbe u digitalnom okruženju. Ipak, u procesu konstituiranja izvedbe najčešće se događa svojevrsna implozija i povratak na tradicionalne dramaturške postupke i izvedbene forme, čega je redovit rezultat hibridna, a ne čisto digitalna forma. Ipak, tradicionalne dramaturgije nisu apropirane u digitalnu kulturu kao definirani i nepromjenjivi procesi. Kao što smo prije u ovom tekstu mogli vidjeti, i dramaturgija teksta ili dramaturgija izvedbe, kao i drugi tradicionalni dramaturški postupci, mijenjanju se i prilagođavaju novonastalim uvjetima izvedbe u digitalnom sučelju. Dakle, u digitalnoj umjetničkoj izvedbi nalazimo najmanje tri vrste dramaturgije, prvo one tradicionalne kojima definiramo ciljeve, dramske situacije, likove, očekivanja publike, tekstove, glumačke tehnike i sl. Druge su one dramaturgije koje su tradicionalni pristup prilagodile novim uvjetima sučelja pa tako tradicionalni dramski tekst može postati ekranskim hipertekstom ili se rekombinirati računalnim programima, a glumac može svojem tradicionalnom izričaju emotivnih obrazaca koje izvodi za publiku pridodati i novi repertoar svojeg tijela kojim se udvostručuje u digitalnom sučelju ili istovremeno izvodi za kameru, dok publika može postati višeslojnom, od one prisutne uživo do one prisutne na digitalnoj mreži. Takvo prilagođavanje dramaturgija sučelju proizvodi i drukčiji odnos prema vremenu i prostoru izvedbe, omogućujući različite odgode, zaustavljanja i ponovna započinjanja. Treći dramaturški način koji možemo locirati u suvremenoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi jest dramaturgija

digitalnog sučelja, koja proizvodi strojno konstruirane sklopove, entitete i situacije. Likovi koji se pojavljuju u različitim računalnim izvedbama mogu biti strojno konstruirani, i kao takvi stupati u međuodnose s ljudskim izvođačem ili digitalnim predstavnikom ljudskog izvođača. Tekstove u optjecaj digitalne umjetničke izvedbe može uvoditi i umjetna inteligencija kojom potpuno upravlja stroj, a publike se mogu raslojiti i u, do sada granična, područja baza podataka, strojne analize i statistike i sl. Pojam i praksa izvedbene dramaturgije mijenjale su se više puta kroz povijest, a s obzirom na cilj svojeg djelovanja i svrhu postojanja uopće. Tako je proces koji je osiguravao da se, primjerice, tekst piše prema određenim pravilima ili izvedba na pozornici odvija prema društveno poželjnu rasporedu, s vremenom postao dramaturgija novih medija koja je osiguravala postojanje samog umjetničkog medija pregovaranjem povjerenja. Dramaturgija izvedbe ili dramaturgija scenskih efekata postala je dramaturgija postdramskoga kazališta, onoga koje se ne temelji na tekstualnom predlošku nego se razvija naknadno analiziranim informacijama o izvedbi. Ni u razdobljima koja su se dičila jasnoćom pravila koja vladaju njihovim pozornicama nije bilo moguće jasno odrediti jedinstvenu ulogu dramaturgije. Prisjetimo se samo kako je u Francuskoj neoklasicističkog razdoblja Corneilleovu polemiku sa Scudéryjem o jedinstvu vremena u drami, iskoristio kardinal Richelieu, kako piše Carlson, „za razrješavanje umjetničke rasprave (...) za snaženje autoriteta i slave svoje tada tek osnovane Akademije“ (Carlson 1996: 100).

Doba digitalne kulture, vremena u kojemu je digitalna i digitalno-komunikacijska tehnologija dominantna paradigma svake, pa i umjetničke društvene prakse, isto tako ne može jednostavno i nedvosmisleno definirati poziciju i postupke dramaturgije svoje umjetničke izvedbe. Računalne mrežne platforme poput *Upstage* (otvoreno digitalno sučelje koje od 2003. omogućuje kreaciju kiberperformansa više izvođača istovremeno prisutnih mrežno) ili *Metaverse* (kombinacija persistentnoga virtualnog svijeta, proširene stvarnosti i aplikacije koja korisnicima omogućuje pristup i kreaciju fragmenata umjetničke izvedbe u proširenoj stvarnosti) potiču korisnike na kreiranje novih umjetničkih oblika koji nastaju kao reizvedba futurističkih kolaža, heterogenih pripovijedanja, tekstova toka svijesti, višeproznih predstava, videoperformansa i drugih otprije poznatih i vlastitim dramaturgijama provjerenih praksi koje su sada rekreirane i održavane digitalnim alatima. Kreatori i publika takvih izvedbi, kako sam prije u ovom tekstu pokazao i na primjerima heterogenih umjetničkih izvedbi *KadeleGrupe*, podrazumijevaju postojanje znanja o metodi rada tradicionalnih dramaturgija, bilo da ih oni sami provode ili o tome informaciju dobivaju digitalnom mrežom, i istovremeno zahtijevaju razvijanje novih dramaturških

alata i umjetničkih izvedbi koje su izravnije povezane sa stvarnošću digitalne kulture. Zato ću, usporedno sa zaključcima ovog istraživanja, u ovome završnom poglavlju usporedno iznositi i iskustva iz najnovije umjetničke prakse *KadeleGrupe*, ponajprije projekta *CyberFaust* koji se razvija od 2011. bez završetka u vremenu, nelinearno i fragmentarno, te u suglasju s etablianjem određene dramaturgije koja proizlazi iz najnovijega tehnološkog utjecaja na polje umjetničke izvedbe.

Svaki javno izvedeni fragment projekta *CyberFaust* istovremeno je i umjetnička izvedba i istraživačko-analitičko oruđe za provjeravanje funkcionalnosti različitih procesa dramaturgije digitalne umjetničke izvedbe, koje su se prvi put pojavile u ranijim projektima *KadeleGrupe*. Projekt *CyberFaust* započet je kao suradnja s jednom informatičkom srednjom školom u Zagrebu pod nazivom *CyberPunk Virtual Reality Theatre: CyberFaust*. Namjera je bila kreirati računalnu igru koja bi funkcionirala u obliku računalnog virusa. Takva igra trebala je biti hakerskim metodama uglavljena u sustave svih zagrebačkih kazališta. Kada bi kupci pristupili računalnom sustavu za kupnju ulaznica bili bi hakirani, tj. na ekranu njihova računala pojavilo bi se nepoznato sučelje. Sučelje bi bilo nemoguće ukloniti niti vlastito računalo upotrebljavati u druge svrhe sve dok se ne završi interakcija s digitalnom osobnošću, *Mefistom2.0*. Nizom preprogramiranih pitanja računalni program *CyberFaust* navodi korisnika na odustajanje od posjeta tradicionalnom kazalištu i potiče ga na ulazak u virtualnu digitalnu realnost u kojoj će doživjeti istinsku dubinu predstave koju je namjeravao gledati u fizičkoj realnosti. Zbog produkcijskih i tehničkih problema, ali i društvene klime, projekt nikada nije dosegnuo punu realizaciju. Ipak, projekt pod naslovom *CyberFaust* KadeleGrupa nastavila je razvijati samostalno, i to kao platformu za preispitivanje mogućih umjetničkih izvedbi u posve digitalnom okruženju.

Projekt se izvodi u fragmentima od kojih svaki ima svoje dramaturške zakonitosti i upotrebljava drugu vrstu tehnologije. Ono što sve te fragmentirane izvedbe povezuje u neku eluzivnu cjelinu jest *dramaturgija vremenskog pečata* ili *bitchain dramaturgija*, o kojoj sam pisao u poglavlju *Virtualni realizam*, ovoga rada. Umjetničke izvedbe projekta *CyberFaust* strogo slijede zadane parametre koje propisuje tehnologija kojom se koriste. Primjerice, koristeći se aplikacijom pametnih telefona *SnapChat* kako bismo kreirali umjetničku izvedbu u digitalnom okruženju, takvu izvedbu održavamo javno dostupnom dvadeset četiri sata nakon čega zauvijek nestaje. *CyberFaust* tako slijedi načela prijašnjih umjetničkih izvedbi KadeleGrupe, poput *Mape za izgubiti sebe* u Indiji kada je izvođač slijedio upute digitalne mrežne zajednice. Razlika je u tome što

*CyberFaust* slijedi upute perpetualne strojne izvedbe, dramaturgije pozadine održavane algoritmom, koja nema izravan kontakt s ljudskim operaterom nego je posljedica dalekog, više puta posredovanog, računalnog programiranja. Kada jednom uspostavi svoju poziciju unutar digitalnog sučelja, *CyberFaust* razvija svoj subverzivni, hakerski karakter i započinje umjetničku izvedbu kojom mijenja izvornu narav digitalnog diskursa, funkcionalnosti i odvijanja urednih operacija u linearnome vremenskom tijeku.

## 9.2. Degenerativni repertoar

U praksi umjetničke izvedbe koja nastaje u srazu izvedbe uživo i izvedbe u digitalnom sučelju redovito se pojavljuju dramaturgije kao postupci pregovaranja između takvih, esencijalno različitih stanja. Rezultat takvih pregovaranja, kako smo vidjeli u prethodnim poglavljima, jest umjetnička izvedba koja se ne očituje kao linearni razvoj dramske situacije nego kao neka vrsta privremenog objekta ili nestabilnog medija. Taj nestabilni medij u suvremenoj umjetnosti prepoznaje se kao rezultat simulacijske umjetnosti, dakle, umjetnosti koja se stalno izgrađuje neizvornim elementima. Umjetnička izvedba, koja je sama po sebi nestabilni medij, konstruirana je od različitih nestabilnih medija od kojih je lik ili karakter najupečatljiviji oblik. Naizgled takav karakter u primjerice tradicionalnoj dramskoj predstavi, kako piše Pavis, „izmišlja svoj vlastiti govor“, iako je zapravo sasvim obrnuto, „govor, čitanje i redateljska interpretacija su ono čime se izmišlja lik“ (Pavis 1998: 51). Dramaturgije koje djeluju kao koordinatori izvedbenog stanja omogućuju najmanje dvostruki registar, kreiranje privremenog objekta kao izvedbe što može biti bilo koji omeđeni entitet – karakter, predstava, mrežna komunikacija kao izvedba i sl. te kreiranje i održavanje izvedbenog sučelja. Takvo stalno izvedbeno sučelje održava se dramaturgijom pozadine, koja je derivat istog onog postupka koji kreira predstave na srednjovjekovnim mansijama. Karakteristika takvih mansionskih izvedbi jest da traju u autonomnom izvedbenom vremenu i prostoru bez obzira na prisutnost ili neprisutnost publike uživo. Kako digitalnu umjetničku izvedbu ne definiram kao jedinstvenu i konačnu umjetničku formu, nego je vidim kao privremeni funkcionalni rezultat procesa neprestana pregovaranja, tako su i predloženi dramaturški procesi primjenjivi u različitim fazama tog pregovaranja na različit način. Šuvaković piše kako je izvođenje digitalnim tehnologijama „uvek materijalna praksa relacionog, često interaktivnog, intervenisanja na zadatom digitalnom sistemu, između digitalnih sistema ili između digitalnih i

nedigitalnih sistema (...)“ (Šuvaković 2012: 692). Rezultat dramaturškog pregovaranja kao proces u kreiranju digitalne umjetničke izvedbe doista transformira čvrsto omeđeni objekt u fluidniji realitet ili rezultat povjerenja strana u pregovaranju, a taj rezultat predstavlja se kao izvedba. Tako je dramaturgija pregovaranja preuzela postupke koji su poznatiji kao registar djelovanja kazališnog redatelja, primjerice, istovremenu koordinaciju različitih elemenata izvedbe u svrhu stvaranja usmjerena koridora značenja i istovremeno poticanje, često i provokacijom emotivnog ili fizičkog potencijala izvođača, kako bi se stvorio izvođački tok koji se iščitava kao umjetnička izvedba iz sudara s prethodno stvorenim koridorom značenja.

Takav dvostruki i naizgled konfliktan izvedbeni tok izvodi se digitalnom tehnologijom kao proces istovremena kreiranja (lika, situacije, prostora i dr.) i istovremene analize naknadnim upisivanjem informacija dobivenih izvedbom te automatskom korekcijom izvedbe prema upisanim podacima i posljedicama takva upisivanja. Tako opisani proces, dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe, neobično je nalik na Edelmanov koncept u kognitivnoj znanosti, koncept *degenerativnog repertoara*, o čemu piše Armstrong, i koji je rezultat operiranja ljudskog mozga kada učvršćuje određene kombinacije konekcija između stanica u partikularnoj skupini. Mogućnosti za sinaptičke konekcije praktički su beskrajne jer postoji oko pedeset milijardi stanica s tisuću trilijuna sinapsa. Nakon što su stanice mozga kreirale bazične obrasce i veze, pojavljuje se svjesna selekcija na način ponovnog ulaza signaliziranja, što implicira postojanje preklapanja repertoara neuralnih mreža, a koji mogu biti odbačeni kako se drugi repertoari pokazuju učinkovitijima. Takvi *degenerativni repertoari* mogu biti pretvoreni u nove, pozitivne ponovno ulazne repertoare (Armstrong 2003: 26). Ponovljeni repertoari nisu skup izabranih podataka iz kakve neutralne baze, nego su modifikacije prethodno arhiviranih izvedbenih sklopova podataka. Tako Manovich piše kako su trodimenzionalni virtualni svjetovi definirani objektima, a svaki objekt može kreirati druga osoba ili program. Korisnik može dodavati ili brisati objekte bez obzira na opću strukturu scene, postupak sličan procesima u bazama podataka gdje je naracija zamijenjena popisom stvari (Manovich 2002: 222). Takve *stvari*, objekti ili cijeli popisi objekata kombiniraju svoje odnose na različite načine, a ne samo naracijom. Iz perspektive koncepta *degenerativnog i ponovljenog repertoara* način na koji se podaci grupiraju manje je važan od rezultata koji takvo grupiranje stvara u otprije stvorenoj mreži.

Dramaturgije takvih načina kombiniranja odnosa, koje se očituju u izvedbama, jesu različite. Postoji i dramaturgija kao ideologizirani postupak, dakle, proces kojim se stvara poželjan

repertoar u odnosu na proklamirani cilj, onda i dramaturgija kolabiranja nepoželjnih izvedbi u baze podataka izvedenih ali nefunkcionalnih izvedbi, pa onda i dramaturgija ponovljene izvedbe koja ne mora nužno odgovarati željenu cilju repertoarne politike jer je takva politika možda u međuvremenu izmijenjena, a upravo zbog naknadnog upisivanja značenja koja nastaju pukim izvođenjem *negativnog repertoara*. Pavis piše kako „za onoga tko nema cjelovitu i jedinstvenu predodžbu o svijetu, teatarska reprodukcija stvarnosti nužno ostaje fragmentarna. Stoga se više ne pokušava razraditi dramaturgiju koja bi na umjetan način objedinila koherentnu ideologiju i adekvatnu formu, a jedna te ista kazališna predstava često se poziva na više dramaturgija“ te predlaže pojam *dramaturški izbor* kao kontrapunkt tradicionalnom pojmu – dramaturgija, a „koja se shvaća kao globalni i strukturirani skup homogenih estetičko-ideologijskih načela“ (Pavis 2004: 69).

*Djevojka koja govori s umjetnom inteligencijom* naziv je iza kojega se krije identitet umjetnice koja je 2019. kreirala projekt na razmeđu umjetnosti i kognitivne znanosti, a u kojem je prikazala kako umjetna inteligencija zaboravlja. Primjerice, kako zaboravlja ljudsko lice. Umjetnica odabire anonimnost i javno predstavljanje nadimkom koji skriva identitet, ali otkriva privremeno polje u kojem boravi i radi. To je sve češća praksa suvremenih umjetnika, a izvedena je iz prakse uporabe digitalne mreže u kojoj se može predstavljati kako se hoće, označavati se trenutačnom preokupacijom, sudjelovati individualnim identitetom u skupnom identitetu kao jedinstvenom sučelju, imati više vlastitih aktivnih identiteta za različite aktivnosti na mreži i sl. Ali to nije jedini derivat digitalne kulture koji ova umjetnica upotrebljava u svojoj umjetničkoj praksi. Ona svoj rad nije javno predstavila u galeriji ili digitalnome mrežnom sučelju, nego običnom porukom elektroničke pošte poslanom časopisu specijaliziranom za teme digitalne popularne kulture. Taj *e-mail* sadržavao je *poveznicu* (engl. link) prema sjedištu videokanala na digitalnoj mreži na koji je umjetnica postavila svoj rad kao javnu umjetničku izvedbu. Sam rad prikazuje videosnimku izvedbe određena postupka u digitalnom sučelju. Ta videoslika rezultat je snimanja kamerom računalnog ekrana na kojem je postupak vizualno reprezentiran, a u tehnici *vremenskog protoka* (engl. time-lapse). Dakle, već u fazi produkcije i poslije, prezentacije rada, umjetnica rabi različita sučelja i postupke koji svjedoče o uvriježenosti novih dramaturških registara u izvedbenu umjetnost digitalne kulture. Sam rad, nazvan *Što sam vidjela prije mraka* (engl. What I saw before the darkness), jest „lice kreirano algoritmom... pogled iznutra u demenciju umjetne inteligencije dok se njezini umjetni neuroni, jedan po jedan, gase“ (Cole 2019). Kako se neuroni umjetne



inteligencije gase, a prema programu koji je zadala umjetnica, tako reprezentirano ljudsko lice postupno gubi svoja obilježja, mijenja se iz realističnog prikaza lica u zamagljene oblike koji su sve manje realističan prikaz ljudskog lica. Samo lice nije fotografija stvarnoga ljudskog bića, nego je komponirano, piše dalje Cole, *mrežama aktivnog suparništva*, skr. GAN (engl. Generative Adversarial Networks), što je vrsta strojnog programa koji „uči“ iz postojećih fotografija kako bi producirao nove stvari. U ovom slučaju GAN je usporedio milijune portreta kako bi konstruirao realistično ljudsko lice. Mrežni, međusobno povezani, neuroni diktiraju značajke: oči, boju kože, oblike, pramenove kose, slično kao što ljudski mozak koristi mrežu neurona za izgradnju mentalne slike lica (Cole 2019). Iz takva slojevitog dekomponiranja jedinstvene slike možemo iščitati različite slojeve dramaturgija koje su sudjelovale u stvaranju privremene cjelovite slike, pa i dramaturgija koje su sudjelovale u odbačenim izvedbenim konceptima takve slike, ili čak dramaturgije degenerativnog repertoara. Raslojavanje postupno otkriva što je u kojoj fazi konstrukcije lica umjetnoj inteligenciji bilo važnije, primjerice crna ili bijela boja lica, oblik nosa, boja kose... Tako sastavljeno i prikazano lice jest ideološki konstrukt, koji je moguće analizirati ne samo ovakvom totalnom de-konstrukcijom, nego i tragovima koje ostavljaju odbačeni sklopovi, *degenerativni repertoari*. Takvo, strojno konstruirano, ljudsko lice može ući u interakciju s drugim licima, ljudskim ili strojnim, i započeti izvedbenu sekvencu koja tako sadrži i dramaturgiju stroja.

### 9.3. Društveni inženjering

Bolter i Grusin pišu da, kada izvodimo i najobičniji računalni proces kao što je pisanje riječi ili informacija, „mi uvijek donosimo dio sebe digitalnoj aplikaciji s kojom stupamo u odnos. Digitalne aplikacije nisu nikada potpuno transparentne; one uvijek odražavaju korisnika...“ (Bolter i Grusin 2003: 5). Takvo zapažanje podsjeća na ono što Gavella piše o sučeljavanju gledatelja i glumca u kazalištu, koje je međusobna razmjena funkcija:

„budući da smo prekinuli uobičajeni tok organskog doživljavanja uzevši mu onu direktivu koja njime vlada u običnom životu... to organsko doživljavanje, ušavši u novi glumački kompleks mora dobiti nove direktive svoga djelovanja. Suživljujući se s glumcem, mi prenosimo na njega vodstvo nekih naših vlastitih funkcija.“ (Gavella 2005: 145).

U doba digitalne kulture, 2019. suživljavanje se odvija sve češće između ljudske publike i strojnog izvođača. Primjerice, američka televizijska postaja CNN (središnja mreža vijesti) provela je

istraživanje o načinima i mogućnostima kojima hakeri dolaze do podataka o korisnicima digitalne kulture, ali istraživanje provodi u formi javne umjetničke izvedbe odigrane na *Def Con* festivalu (najpoznatijem skupu ljubitelja suvremene popularne kulture) u Las Vegasu 2019. U toj izvedbi istraživači i novinari igraju uloge kako bi publici prezentirali stvarne posljedice sučeljavanja ljudi i strojeva u digitalnom sučelju. Tako novinar postaje CNN dopušta hakerima, predvođenima profesionalnom glumicom Rachel Tobac, da javno demonstriraju pristup njegovim privatnim podacima. U nekoliko minuta Tobac je dobila dovoljno privatnih podataka o reporteru da je mogla nesmetano pristupiti svim njegovim računima na mreži. Zanimljivo je to da ni Tobac ni hakeri nisu rabili klasične hakerske metode poput prodora kodiranjem duboko u digitalnu mrežu, nego su sve podatke dobili vještinom komunikacije, glume i zavaravanja. Tobac i njeni hakeri slične metode, razgovore telefonom i razne oblike zavođenja, upotrebljavaju i kada su angažirani od velikih tvrtki kako bi provjerili mrežu ranjivost njihovih podataka. Hakiranje, u smislu računalnoga kodiranja, dolazi tek poslije. Takav način manipulacije digitalnim podacima hakeri nazivaju *socijalnim inženjeringom* (O'Sullivan 2019). Prikupljanje podataka o korisnicima digitalne mreže u svrhu dubljeg prodora u privatnost korisnika i mijenjanje njegovih karakteristika ili iskorištavanje u političke svrhe sve češće se odvija kao svojevrsna digitalna umjetnička izvedba, a u kojoj stroj ima jednu od važnijih uloga. Primjerice, ilegalno prikupljanje podataka o naklonosti korisnika digitalnih mreža određenoj političkoj opciji, koju je provodila britanska tvrtka *Cambridge Analytica* za potrebe političkih stranaka na izborima u Sjedinjenim Američkim Državama, izazvalo je globalnu osudu i zatvaranje tvrtke. Većina analiza rada tvrtke odnose se na način prikupljanja i manipuliranja podacima, dok su svi ostali aspekti marginalizirani kao nevažni, pa tako i metoda kojom je tvrtka korigirala političke stavove skupina i pojedinaca. Ta metoda nije, kako bi se moglo očekivati, politička analiza ili statistika nego digitalna umjetnička izvedba. Preuzimajući podatke uglavnom od društvene mreže Facebook, *Cambridge Analytica* bila je u mogućnosti komparirati sklonosti milijuna korisnika, a prema tragovima koje su sami korisnici ostavljali svojim prisustvom u digitalnom sučelju. Svakom korisniku algoritam računala tvrtke dodjeljivao bi *informacijske točke* ili *informacijske bodove* (engl. data point), a prema analizi njegove/njezine aktivnosti na digitalnim društvenim mrežama. Brittany Kaiser, bivša izvršna direktorica tvrtke, a sada *zviždač*, objašnjava kako su za svakog odraslog Amerikanca imali oko pet tisuća personaliziranih točaka koje su određivale njegovu osobnost i ponašanje. To im je omogućavalo svrstavanje pojedinca u kategorije. Informacijske točke sugerirale su koja vrsta

umjetničke izvedbe mora biti poduzeta kako bi se mišljenje ciljane kategorije, i pojedinca u njoj, promijenilo. Formula je: bihevioristička znanost plus veliki podaci plus usmjereno uplitanje jednako je promjena ponašanja i stava. (Great Hack 2019). Korisnici koji su, prema *podatkovnim točkama* koje su im dodijeljene, smješteni u grupaciju okarakteriziranu kao nesklonu političkoj opciji koja plaća *Cambridge Analytica*, ciljano su izloženi programiranoj propagandi sa svrhom promjene njihova političkog stava. Takva programirana manipulacija odvijala se svojevrsnim umjetničkim izvedbama, primjerice emitiranjem posebno pripremljenih videospotova, reklamnih slogana ili lažnih vijesti plasiranih kao komentari na društvenim mrežama, ali i vizualnih *mema*, *gif animacija*, vizualnih komentara aktualnih kulturnih trendova i sl. (*The Great Hack*, 2019.<sup>96</sup>). *Informacijske točke* kojih je, prema izjavama *zviždača*, bilo oko pet tisuća za svaku odraslu osobu u Sjedinjenim Američkim Državama, korištene su kao svojevrsni tekstualni predložak kojim se precizno karakterizirala pripadnost osobe određenoj kategoriji. Svaka kategorija konstituira se prema određenom kôdu pa se tako primjenom kôda druge kategorije osoba može dekodirati u drugu kategoriju. Takav kôd inicijator je pokretanja izvedbe obrazaca koji izvođenjem u digitalnom sučelju utječu na promjenu ponašanja lika i rezultiraju željenim ciljem izvedbe. Na ovom primjeru dramaturgija takve usmjerene izvedbe izgleda kao proces koji se može kodificirati, arhivirati i ponoviti s istim rezultatom. Mogući zaključak bio bi kako je dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe jednostavno kodiranje u obrasce koji rezultiraju uvijek istim, željenim rezultatom. Takvi kôdovi mogli bi se analizirati i popisati, poput popisa objekata od kojih se sastoje baze podataka, o čemu piše Manovich (Manovich 2002: 209). Dramaturgija neke buduće digitalne umjetničke izvedbe mogla bi se u tom slučaju prepustiti stroju kao dramaturgu jer bi njegov zadatak bio, kao kod aktivnosti *Cambridge Analytica*, izdvojiti ulazne statističke informacije koje određuju interes korisnika (gledatelj koji postaje izvođačem vlastite dramske situacije), kreirati kodiranim obrascima optimalnu umjetničku izvedbu i vratiti je postojećim digitalnim kanalima korisniku na izvođenje, te završiti cijeli proces željenim rezultatom, primjerice očišćenjem od neželjenih stanja. Sustavi se povezuju kôdom, pa tako i sustavi izvođača i gledatelja, ali u umjetničkoj izvedbi kodiranje obrazaca dovodi do urušavanja dramaturških metoda jer potencira funkcionalnost ili svrhovitost. To opisuje i Pavis: „Kôd je pravilo koje na arbitraran, ali nepromjenjiv način, povezuje jedan sustav s drugim“, ali koji dalje izričito odbija mogućnost da kazališna predstava ili umjetnička izvedba uopće sadrži konačne kôdove jer to „znači imobilizirati je i u kratkom roku

---

<sup>96</sup> Svi podaci uzeti iz dokumentarnog filma *The Great Hack*, 2019., Netflix digitalna platforma.

osuditi na smrt, ‘zaledivši’ je u jednoj jedinoj značenjskoj shemi“ (Pavis 2004: 186). Iako stalno govorimo o digitalnom sučelju kao tehnologiji koja svojom sposobnošću ubrzanja i analize može gotovo sve, primjerice podržavati uvjete za funkcioniranje nestabilnih medija, održavati jedinstvo brojnih paralelnih sučelja, naknadno upisivati značenja i sl., ipak je razvidna jedna posebna osobina koja samostalnu izvedbu stroja razlikuje od umjetničke izvedbe stroja u kojoj sudjeluju i ljudi. Strojna sučelja proizvode značenja koja se moraju uklopiti u neki funkcionalni sustav, a kako bi stroj nastavio dalje proizvoditi. Zato strojnom načinu razmišljanja odgovara kodifikacija i primjena kôdova u izvedbi, a ljudskom načinu razmišljanja odgovara postojanje nefunkcionalnih sklopova koji svoju svrhovitost iskazuju samo kao ljepotu ili subverziju. Kodifikacija operacije proizvodnje, piše Gere, omogućuje lakše razumijevanje i kontrolu, te može dovesti do ukidanja žive radne snage (Gere 2008: 25, 26). Težnja stroja za većom učinkovitošću možda bi doista dovela do ukidanja žive radne snage ili čak do ukidanja ljudskog roda kao fizičkih entiteta uopće, kako to najavljuje futurist Kurzweil (Grossman 2011), kada ne bi bilo subverzivnih procesa poput umjetničke izvedbe koja prodire u digitalni pojednostavljeni funkcionalizam putem ljudski osmišljenih računalnih programa i korisničke interakcije s digitalnim sučeljem. Umjesto darvinističke borbe za opstanak u kojoj pobjeđuje jači, u slučaju digitalne kulture pobjeđuje onaj koji sa što manje resursa može proizvesti istu kvalitetu izvedbe ili funkciju. To neizbježno vodi prema sve većem raslojavanju na posredništva, koja su uvijek označena funkcijom, imenom ili osobinom. Takvo strojno označavanje proizvodi funkcioniranje sustava po načelima svođenja kompleksnih pravila pod jednostavnu ikonu, lik ili drugi *aspekt dramskog predstavljanja* (Laurel 2013: *ibid.*), kojima ljudski korisnik može lako upravljati. Na djelu je stvaranje kognitivnog sklopa koji funkcionira kao hibrid ljudskog i vanjskog, a umjesto dramaturgije strojne funkcionalnosti svjedočimo odvijanju dramaturgije ljudske aproprijacije stroja dramom, ili kako to opisuje Turkle: „računalnim ekranima projiciramo sebe u svoje vlastite drame, u kojima smo producenti, redatelji i zvijezde. Neke su od tih drama privatne, ali u njih sve više možemo privući i druge ljude.“ (Turkle 1999: 13). Tako i Laurel piše o računalnim igrama koje se od početka razvijaju iz „utjecaja dramskih ideja na tehnologiju interaktivnog računarstva, interaktivnih dostupnosti i grafičkih ekrana. Računalne igre sadržavaju pojmove karaktera i akcije, suspenzije i empatije i druge aspekte dramskog predstavljanja (Laurel 2013: 64).

Novozelandski umjetnik Simon Denny, o kojem sam pisao i u trećem poglavlju ovog rada, autor je zapaženih projekata, izvedenih primjerice u MoMA-i Ps1, muzeju suvremene umjetnosti

u New Yorku (*Dvojba inovatora*, engl. *The Innovator's Dilemma*) ili na 56. venecijanskom Bienallu 2015. (*Tajna moć*, engl. *Secret Power*), kojima povezuje računalnu stvarnost s ljudskom kulturom izlažući tragove načina na koje digitalna kultura umjetničkom izvedbom oblikuje sustav vrijednosti ljudske civilizacije. U razgovoru o budućnosti umjetnosti koji su organizirali platforma *Artsy* u suradnji s tvrtkom BMW, ističe kako je osnovna karakteristika doba u kojem živimo nestajanje centraliziranog filtera, tj. njegova disolucija u necentraliziranu mrežu filtera koja reagira samo na interakciju s podacima (Denny 2019.). Kvantifikacija gledateljeva odnosa s umjetničkim djelom, nastavlja Denny, dovodi do neke vrste interakcije i novog oblika percepcije, ali i novog načina kreacije umjetničkog djela (Denny 2019: *ibid.*). U svojem najnovijem projektu Denny posjetiteljima izložbe u muzeju nudi aplikaciju za pametni telefon koji emulira uvjete poznatih društvenih mreža te od korisnika traži izjašnjavanje o umjetničkom djelu, sviđanje ili nesviđanje. Analizom tako prikupljenih podataka nastaje umjetnička izvedba koja oscilira između interakcije s publikom i mijenjanja muzejskog postava kao reakcije na prikupljene podatke. Sam Denny kao primjer ističe novinarsko-medijski prostor i djelovanje umjetne inteligencije koje se očituje u automatiziranom prikupljanju i obradi podataka te predlaganju budućeg načina obrade informacija kroz prioritete ili stilove, a što neizbježno dovodi do *spektakularizacije* i manipulacije (Denny 2019).

#### 9.4. CyberFaust – Stroj ponovnog umiranja

Spektakularizaciju podataka koji su nekada bili intimne memorije ljudi, a sada su pohranjeni u digitalnom sučelju kao pojednostavljene ikone, pretvorio sam u umjetničku izvedbu naziva *Stroj ponovnog umiranja* (engl. *ReDeath Machine*). Projekt konstituiram i izvodim povodom otvaranja Centra za suvremenu umjetnost *Hospitale* u Tottoriju, Japan, 2013. Projekt je, vremenskim pečatom i digitalnom mrežnom komunikacijom s članovima KadeleGrupe, označen kao dio konglomerata izvedbi pod zajedničkim naslovom *CyberFaust*. Dvanaest japanskih izvođača i ja, tijekom mjesec dana rada, snimamo videoperformanse u prostoru napuštene bolnice i hospicija za bolesne od malignih tumora. Kamerama visoke rezolucije snimajući „kružimo“ prostorom bolnice, koji je betonska konstrukcija izgrađena kao višekatni valjak. Bolničke sobe u kojima su nekada umirali bolesnici i nastanjivali ih liječnici male su prostorije konkavnih zidova s jednim do dva kreveta. Arhitektura urednih mjera prostorija i raspored soba i ordinacija u kružnu

formu oko središnjega liječničkog ureda podsjeća na, u ovom tekstu već prije navedeno, Foucaultovo zapažanje o bolnicama kao mjestu kontrole, kao i uopće o arhitekturi kontrole koja djeluje kroz kontroloru dobro vidljive ćelije koje su poput kaveza ili „malih kazališta, u kojem je svaki glumac sam i stalno vidljiv“ (Foucault 1995: 200). U bolničkim sobama i deset godina nakon zatvaranja bolnice vidljivi su predmeti koji svjedoče o nekadašnjim događanjima; prevrnuti kreveti, prašnjave japanske lutke, otvorene knjige, stari telefonski aparati s okruglim brojčanikom, uredno na policama složene požutjele kartoteke bolesnika. Takvi tragovi opet prizivaju *aktivnu odsutnost* i stvaraju izvedbeni prostor bez prisutnih izvođača uživo. Usporedivo je to stanju *postdramskog* izvedbenog prostora kako Lehmann opisuje kazalište koje transformira dotad nedodirljive kategorije jedinstva vremena i prostora, pa tako govori o *vremenskim prostorima* koji su „uspostavljanje i upotreba okoliša po uzoru na likovnu umjetnost“, kao i o „prostoru kao mjestu tragova“, opisujući kao primjer predstavu *Café Müller* njemačke koreografkinje Pine Bausch koja započinje scenografijom prevrnutih stolica, čime navodi gledatelja na iskustvo samog sebe u unutrašnjosti nekoga *vremenskog prostora* (Lehmann 2004: 220). Izvođači videoperformansa u umjetničkoj izvedbi *CyberFaust – Stroj ponovnog umiranja* u Japanu, vidljivi su u fragmentiranim prizorima upotrebe ostavljenih predmeta u bolničkim sobama. Kamere koje su u stalnom pokretu, koje snimaju bez zaustavljanja na bilo kojemu mjestu i zato bez mogućnosti započinjanja tradicionalnoga dramaturškog slijeda razvoja u dramsku situaciju, otkrivaju samo djeliće događanja u sobama pokraj koji prolaze. Snimljeni materijal izravno se prenosi na društvene digitalne mreže putem internetske veze. Drugi dio projekta jest i izvedba uživo i videoperformans u kojima isti izvođači na glavnome gradskom trgu organiziraju javne demonstracije protiv svojih roditelja i rođaka koji su im, kao djeci, obećavali kako će postati neki od popularnih dječjih japanskih ili svjetskih likova ili junaka animiranih filmova. Iskazuje se javni prosvjed protiv intimne memorije, protiv žudnje koja se nije ostvarila. Traži se povratak u kolektivno stanje bez individualnih želja i upisivanja posebnog osobnog identiteta. Demonstracije se izvode ozbiljnošću političkog aktivizma, a završavaju trganjem, mučenjem, gaženjem i spaljivanjem plišanih lutki i drugih dječjih igračaka. Treći dio projekta, upriličen kao svečanost otvaranja novog centra za suvremenu umjetnost, izveden je u zgradi napuštene bolnice kao umjetnička izvedba uživo u kojoj su sudjelovali izvođači uživo, videoperformansi i izravan videolink kojim se prenosio govor na engleskome preživjeloga iz Hirošime. Publika je izvedbu obilazila kao što se obilazi umjetnička instalacija, ali je vrlo brzo postajala dijelom same izvedbe jer je u svakoj prostoriji dočekivana

nekim oblikom interakcije. Interakcija se mogla izvoditi na tri načina; direktnim obraćanjem publici uživo likova s ekrana na kojem se prikazuju videoperformansi, uzimanjem osobnih podataka od individualnih posjetitelja i njihovo vidljivo upisivanje u medij izvedbe, te od konstruiranih situacija kojima bi izvođači uživo publiku uživo pretvarali u medijsku reprezentaciju snimanjem i projiciranjem. U završnoj sekvenci izvedbe uživo, u posljednjoj prostoriji, prikazuje se projekcija na velikome zidnom platnu koja prikazuje vrhovnog svećenika, u toj japanskoj regiji posebno štovanoga, budističkog hrama Nigereido. Nakon što je bila prisiljena podatke o svojem identitetu, realnom i žuđenom, predati umjetničkim operaterima na daljnju obradu i uklapanje u digitalnu umjetničku izvedbu, publika je sada dovedena u situaciju da joj se izravno obraća jedan od najvećih religijskih i moralnih autoriteta njihove regije. Svećenik, odjeven u tradicionalnu odjeću, upravo završava obred, udara u bubanj gledajući ravno u oči publike / objektiv kamere. Govori, na japanskom: „Ja sam Takashi San, voditelj budističkog hrama Nigereido i danas ću obaviti višesatnu meditaciju, uputiti hodočasnike u planinu, zvonom pozvati na obred i opet meditirati, nadajući se prosvjetljenju.“ Nakon što je to izrekao, svećenik pozvoni, nakloni se i ustane. Odmah zatim slijedi nastavak videoperformansa koji izgleda istovjetno kao prethodna sekvenca. Svećenik sjedi na istome mjestu na kojem je maloprije sjedio i izvodi iste radnje koje je prije izvodio. Isto tako pogleda opet ravno u oči publike, ali sada govori drugi tekst: „Ja sam Quentin Tarantino, filmski redatelj iz Holywooda. Danas ću imati probe za snimanje svojega novog filma s mnogo krvi i pucanja. Poslije proba snimat ćemo kamerama prizore za moj novi film s Bradom Pittom.“ Nakon izgovorenoga, svećenik odvrti pogled i utone u molitvu, a onda ustaje i odlazi. Kadar praznog prostora unutrašnjosti samostana traje u beskraj. *Operateri izvođači* nježnim dodirivanjem publiku upućuju prema izlazu. U kasnijim razgovorima s nekim od posjetitelja događanja utvrdio sam kako su imali doživljaj potpunog stapanja s emotivnim obrascem koji im je umjetnička izvedba *Stroj ponovnoga umiranja* ponudila. Završni prizor sa svećenikom koji alternira svoj identitet sve je ispitanike posebno dirnula, toliko da neki čak spominju proživljavanje efekta koji se doživljava u budističkoj tradiciji slušanjem *koana*, posebnih kratkih priča ili dosjetki koje apsurdnim završetkom potiču na oslobađanje od konstruiranih realiteta i inhibicija. Naime, alterniranje identiteta i korištenje referenci iz popularne medijske kulture nije primjeren javni nastup, ne samo u japanskoj kulturi, za osobu tako poštovanu i tako visoka statusa kao što je budistički svećenik, upravitelj hrama Nigereido. S druge strane, upravo to što je jedan takav religijski autoritet svoj identitet ogolio i alternirao u javnoj umjetničkoj izvedbi i to još proširio na

digitalno sučelje, mnoge u publici potaknulo je na ozbiljno razmišljanje o održivosti vlastite konstrukcije identiteta. Opetovanim pristupom videoperformansu na YouTube mrežnom kanalu gledatelji su mogli na neki način komunicirati sa svećenikom ili promišljati o održivosti identiteta. Ubrzo su neki od gledatelja otkrili mogućnost komentiranja tekstem i tako oformili privremenu digitalnu mrežnu zajednicu. U kontekstu projekta *CyberFaust* svećenikov nastup konstituirao je privremeno digitalno sučelje koje je zauzimalo istovremeno kiberprostor i fizički prostor gledatelja uživo. Stvoren je entitet koji je samostalan toliko koliko obje sučeljene strane u sučelju to žele. Pojavio se digitalni *Mefistofeles*, osobnost koja provocira etablirani poredak i konstruirani identitet svakoga tko dođe u kontakt s njim. Jednom *prizvan*, ne može se *isključiti* jer ova se njegova izvedba dijelom odvija i po pravilima dramaturgije digitalnog, dakle onog procesa koji stvara i održava permanentnu izvedbu, izvedbu pozadine. Osim digitalno, Mefistofeles postoji i realno, u umu svakog od gledatelja koji su ga ugledali nakon svećenikova videoperformansa.

Koliko utjecaj na publiku uživo može imati umjetno konstruirana izvedbena situacija, koja je i dodatno više puta remedijalizirana, svjedoči recentan primjer umjetničke izvedbe koja se odvija upravo na *YouTube* mrežnom kanalu. Američki sedamnaestogodišnjak, Owen Dennis Riley, romantični je *partner*, dečko za istovremeno pola milijuna pretplatnica na kanalu *YouTube*. U seriji videoperformansa, snimljenih prije i postavljenih na digitalnu mrežu, Riley se obraća izravno gledateljici/gledatelju, unoseći se licem i rukama u kadar, igrajući ulogu romantičnog dečka koji razgovara, tješi, uspavljuje upravo onu koja ga trenutačno gleda. Riley, za kojega komentatori ističu da nikada nije imao djevojku, serijski izvodi obrasce poželjnoga društvenog ponašanja žuđenog od gledateljica u takvim situacijama, „donosi vam poklon za Valentinovo, juhu kada ste bolesni. Pjeva vam serenade... pomaže da zaspate...” (Wylde 2019). Publika takvu igranju uloga pristupa ponajprije individualno, ali i sa istovremenom sviješću kako se radi o skupnoj aktivnosti. Za razliku od slična osjećaja koji se pojavljuje u kazalištu, ovdje se prisutnost drugih vidi i valorizira komentarima i drugim oblicima svjedočenja prisutnosti digitalnom sučelju. Psiholozi, primjerice Caroline Fleck s Medicinskog fakulteta Sveučilišta Stanford, upozoravaju kako se radi o distribuciji obrazaca za gledatelje i kako „gledati u nečije oči izaziva izlučivanje oksitocina<sup>97</sup>, čak i ako se između vas nalazi ekran“ (Wylde 2019). Gledatelji stupaju u odnos s očima lika s ekrana koji je snimka, posredovanje više izvora, kao što Faust stupa u odnos s Mefistom. Gledatelj

---

<sup>97</sup> Hormon koji se izlučuje u mozgu i ima ulogu u situacijama stvaranja društvenih veza i ponašanja, kao i spolnih odnosa.



digitalne umjetničke izvedbe transformira sebe u *CyberFausta*. Takav učinak koji na gledatelja ima prebacivanje iz jedne umjetne realnosti u drugu opisuje Giesekam kada piše o filmskom autoru s početka 20. stoljeća, Mélièsu, koji je zaslužan za mnoge pionirske elemente filmske gramatike, koji su poslije otvorili put procesima poput umetanja filma ili videoprojeksija u kazališne predstave. Giesekam ističe Mélièsovo iskustvo u kazalištu koje uvodi u proces rada na filmu shvaćajući to kao slobodan prelazak iz realnosti u realnosti, pa čak to i na neki način deklarira kao namjeran postupak igrajući u svojim filmovima ulogu Sotone kao figure onoga koji vara kako bi promijenio, a

„često u verzijama legende o Faustu. S analogijama između vražjeg i magičnog otprije uspostavljenima u popularnoj imaginaciji, Méliès je izgleda produžio vezu sa samim filmom – shvaćajući kapacitet filma da uhvati slike, uništi i rekreira karaktere, učini da nestanu ili se transformiraju, kao nešto dijabolično magično...“ (Giesekam 2007: 30).

Giesekam ističe i to kako su se mnogi „današnji praktičari, uključujući Elizabeth LeCompte... Robert Lepage... okrenuli legendi o Faustu... referirajući se na Mélièsu u svojem radu“ (Giesekam 2007: *ibid.*). Noviji primjer korištenja legende o Faustu u suvremenoj umjetničkoj izvedbi jest onaj iz 2017. kada njemačka umjetnica Anne Imhof postavlja projekt *Faust* na venecijanskom Bienallu, u njemačkom paviljonu. Forma izvedbe je heterogena, a uključuje elemente umjetničkog performansa uživo, likovne instalacije, kazališne predstave, opernog pjevanja i drugo. Prema izjavi kustosa, *Faust* je i

„petosatna produkcija i sedmomjesečni scenarij. Održavajući se u skulpturalnoj postavci posebno dizajniranoj za prostor i prigodu, rad se sastoji od performativne dinamike, skulpturalnih instalacija, slikarskih dodira i rigorozno koreografiranih vizualnih osi i pokreta koji obuhvaćaju cijeli paviljon... To je izvorni odgovor na arhitekturu paviljona, koji... gura gledatelja u stanje tjeskobe..., karakteriziran... preciznim odlukama o objektima, slikama, tijelima i zvukovima...“ (Biennale 2017).

Nacionalni paviljon jedne zemlje na venecijanskom Bienallu likovne umjetnosti postaje tako sučeljem šestomjesečne kontinuirane izvedbe uživo koja se reprezentira kao kazališna predstava nastala dramaturgijom teksta (*Faust*), ali u izvedbi raslojena na sva poznata sučelja koja se stvaraju nekim oblikom umjetničkog performansa, izvedbe ljudskim tijelom uživo. Izvođači su od publike odvojeni, ne samo zidom i podom od pleksiglasa, nego i distanciranim načinom izvedbe, kao i

stalnim mijenjanjem prostora izvedbe i vremena započinjanja nekoga drugog fragmenta izvedbe. Sučelje se stvara permanentnom izvedbom i stalnom fluktuacijom publike, interakcijom posjetitelja i izvođača koja može biti privremena, fragmentarna, prolazna. Izvedba se proizvodi dramaturgijom pozadine, o kojoj sam već prije pisao, tako da publika ima dojam ulaska u područje stalne izvedbe kojoj mora prilagoditi svoja očekivanja i predati dio identiteta izvedbi. Upravo ta privremenost razmjene identiteta publike i izvođača sugerira stanje odsutnosti, a tragovi te odsutnosti mogu se sklopiti u privremeno funkcionalan izvedbeni identitet, primjerice *Mefisto*. Publika ulazi i izlazi, ali to ne znači početak ili kraj izvedbe. Zato publika, prisutna uživo ili ona na digitalnoj mreži, može bilo kojeg izvođača označiti Mefistom, kreirajući tako privremeno osobni realizam. Takva je publika u izvedbi *Faust* Anne Imhof, zahvaljujući dramaturgiji digitalne umjetničke izvedbe, zapravo Faust sam.

#### 9.5. *CyberFaust* i pozornice proširene stvarnosti

*Proširena stvarnost* ili *obogaćena stvarnost* (engl. augmented reality) tehnologijom je definirana međurealnost, koja egzistira između najmanje dvije različite realnosti. Tehnologija proširene realnosti posreduje između otprije konstituiranih realnosti otkrivajući stalno novi sloj informacija koje se prostiru u svim realnostima uključenim u proces. Proširena stvarnost izvedbom dodatnih informacija konstituira nove stvarnosti koje se sastoje od isprepletenih slojeva, a ta izvedba dodatnih informacija uvijek je suvišak u otprije formiranim realnostima, poput viška o kojem piše Fried – viška koji nameće teatralizaciju koja „po definiciji uključuje promatrača“ (Fried 1998: 153). Otprije formirana realnost, primjerice fizička stvarnost koja je početna pozicija ljudskog promatrača, obogaćenom stvarnošću postaje promatračka pozicija nove stvarnosti koja se sada sastoji od promatrača i horizonta izvedbe. Pojavom novog sloja, sastavljenog od informacija, stvara se nova stvarnost koja uključuje prve dvije realnosti i koja može alternirati poziciju promatrača. Dakle, postupkom proširene realnosti ne samo da pokrećemo proces izvedbe informacija u svrhu stvaranja nove stvarnosti nego se te nove stvarnosti povezuju u privremeno stabilnu cjelinu. Proširena stvarnost kreira se postojećim, svima dostupnim uređajima poput pametnih telefona, a za razliku od virtualne stvarnosti koja se kreira posebnom tehnologijom i koja korisnika isključuje iz njegova prirodnog okoliša. Proširena stvarnost podrazumijeva tu početnu poziciju korisnika u fizičkoj stvarnosti, poziciju gledatelja. Proširena stvarnost rezultat je sraza

prethodno osmišljenih protokola računalnih programa i izvedbenog čina koji poduzima ljudski korisnik prisutan u svojem živom tijelu, a ne prisutan preko svoga digitalnog predstavnika. Ljudski korisnik ekran svojega prijenosnog digitalnog uređaja pretvara u izvedbeno sučelje, kameru uređaja u redateljsko-dramaturški alat, a okoliš u izvedbeni prostor. Taj izvedbeni prostor kojemu je scenografija okoliš može biti pozornica i za više ljudskih korisnika istovremeno. Osim računalnih programa koji korisnicima omogućuju ostvarenje nekoga korisnog zadatka u interakciji s okolinom, primjerice prevođenja nekog natpisa na stranom jeziku, koji se na ekranu telefona pojavljuje u korisniku razumljivu jeziku ili izvedbe skrivenih informacija o nekom objektu ili osobi u koje korisnik uperi kameru svojega prijenosnog uređaja, obogaćena stvarnost omogućava i kreiranje rudimentarnih dramskih situacija. Već sam u ovom radu pisao o *milenijskom y2k bugu*, sindromu odgovornom za nagli globalni razvoj digitalne kulture, *coup de theatre* koji je u kratkom vremenu tajno znanje o digitalnoj tehnologiji pretvorio u svima razumljivo i dostupno oruđe. Za tehnologiju obogaćene stvarnosti trenutak *milenijskog buga* dogodio se 2016. pojavom računalne igre proširene stvarnosti, *Pokémon Go*. Posebno osmišljena kao igra *obogaćene stvarnosti* za prijenosne digitalne uređaje, prvenstveno pametne telefone pokretane operativnim sistemima *Android* i *Ios*, *Pokémon Go* spaja više realnosti u jednu privremeno stabilnu umjetničku izvedbu, kojoj fizička realnost, medijatizirana ekranom sučelja, postaje pozornicom. Više od milijardu ljudi instaliralo je računalni program koji omogućuje igranje *Pokémon Go*, čime je pojam obogaćene stvarnosti postao sveprisutnim. *Pokémon Go* kombinira mogućnosti proširene realnosti, standardne opreme pametnih telefona kao što je ekran, kamera i ugrađeni *globalni pozicijski sustav* (engl. The Global Positioning System, GPS), otprije stvorenu naviku korisnika da pametne telefone tretiraju kao multifunkcijske uređaje kojima trenutačno pristupaju različitim realnostima i dr. Dramaturgija same igre, predložka, rabi otprije poznat obrazac iz popularne kulture, franšizu Pokémon koja je počela kao televizijska serija za djecu, a nastavila se preko videoigara i nizom pratećih sadržaja, od igračkaka i lutaka, stripova i filmova. Pokémoni su simpatična mala lutkolika bića koje ljudski korisnik mora pronaći i osvojiti, a s pomoću posebne kugle u koju ih zatvara. Igrač tako zarobljene Pokémone trenira kako bi ih iz *divljeg stanja* transferirao u *pitomo stanje*, čime oni postaju korisni prijatelji. U inačici *Pokémon Go* iz 2016., onaj za obogaćenu stvarnost, igrač pametnim telefonom traži Pokémone koji su smješteni u fizičkom svijetu, a slijedeći upute o njihovoj lokaciji koje dobiva kroz igru. Pokémona ljudski igrač može vidjeti samo na sučelju svojeg telefona, kao da je integralni dio fizičke lokacije na kojoj se igrač nalazi. Dakle, fizička stvarnost prisutna je

istovremeno kao realnost ljudskog igrača, ali i kao projicirana realnost na ekranu prijenosnoga digitalnog uređaja. Fizička realnost postaje pozadinom izvedbenog događaja. Tako Peraica piše o stvarnosti koja se producira kao sekundarna realnost u fotografijama samih sebe, popularnih *selfie fotografija*, kada se na njima vidi sam autor fotografije i istovremeno njegova okolina. On tu okolinu zapravo sam ne vidi osim kao predstavu na ekranu. Peraica tako navodi primjer astronauta koji snima sebe u svemiru u odnosu na Sunce ispred kojega pluta, ali gdje odraz svemirskog broda u viziru njegove astronautske kacige mijenja realni prostor astronauta pretvarajući njegovo lice u ekran računala koje odraz broda pretpostavlja veličini Sunca u pozadini, „vanjska stvarnost je opisana kao neproporcionalna i efemerna, gotovo kao napuštena pozadina“ (Peraica 2017: 41).

KadeleGrupa razvija projekt *CyberFaust Pokémon Go*, koristeći sučelje obogaćene stvarnosti kao idealnu pozornicu umjetničke izvedbe. Svaki od brojnih Pokémon likova otprije je karakterno određen pa je računalom vizualno konstituiran prema zadanu karakteru. U umjetničkoj izvedbi rabimo taj fiksni identitet Pokémona kao aktantske funkcije, što do izražaja dolazi najviše u interakciji ljudskoga korisnika i obogaćene stvarnosti producirane tehnologijom. Tako je jedan Pokémon simpatičan, drugi maliciozan, treći agresivan, a takve fiksne karakteristike očituju se u reakciji Pokémon likova prema zadatku igrača, ljudskoga korisnika, koji želi uhvatiti Pokémona u kuglu i treniranjem transformirati uhvaćenog u novu, poželjnu osobnost. U projektu KadeleGrupe *CyberFaust Pokémon Go*, odabiremo Pokémone koje karakterizira neko od svojstava kao što su moći manipulacije, agresije, tajnih moći i sl. Takve Pokémone proglašavamo digitalnim entitetima više realnosti, precizirajući im aktantsku funkciju u našoj umjetničkoj izvedbi i imenom: *Mefisto*. Poput svih drugih ljudskih igrača i mi svojim pametnim telefonima pretražujemo okoliš i tražimo skrivene Pokémone. Kada nađemo onoga koji odgovara namjeri umjetničke izvedbe, čekamo da se okupe i drugi igrači, nama nepoznati ljudski korisnici. Tada stupamo u odnos s Pokémonom, za nas aktantskom funkcijom nazvanom *Mefisto*, i to na način da klečimo ispred njega, prostiremo se ispred njega, zazivamo ga i molimo ga, sve u simulaciji vjerskog zanosa. Takva umjetnička izvedba vidljiva je na ekranima pametnih telefona svih okupljenih igrača kao izvedba molitve prisutnom Pokémonu. U fizičkoj realnosti vidi se istovjetan prizor, ali ako joj se oduzme ekran, izvođači se klanjaju i mole odsutnom Pokémonu. Čale Feldman piše o tome kako postupak teatra u teatru, umetnutih predstava, pobuđuje identifikaciju gledatelja s okvirom, a navodeći pisanje Michel Griveleta povodom Shakespeareovih inačica umetnute predstave; „gledatelj se, kaže on, instinktivno smatra zbiljskijim od predstave koju gleda, pa takav zaključak prenosi i na odnos

umetnuti gledatelj – umetnuta predstava, što pobuđuje njegovu identifikaciju s okvirom, koja ga identifikacija, međutim, povratnim učinkom irealizira, pa se empirijski gledatelj počinje pitati nije li i sam tek umetnuti gledatelj neke predstave u predstavi (Čale Feldman 1997: 35). Igrači igre Pokémon Go okupljaju se, prema uputama igre koje dobivaju tekstualno na ekranu, na određenim mjestima indiciranim skrivenim prisustvom Pokémona. Iako je igrača više, svaki od njih će individualno, s pomoću svojega pametnog telefona primjerice, pokušati uhvatiti Pokémona za samog sebe. Taj Pokémon koji se gleda i hvata na istome mjestu od više igrača samo je jedan, ali se on virtualno umnaža za ekran svakog igrača pojedinačno. Umjetno konstruirani lik odsutan je iz fizičke realnosti, ali je prisutan u predstavi te iste realnosti pa se zato može umnožiti kao trag odsutnosti na pozornici uma svakoga gledatelja posebno. U drugom prizoru projekta *CyberFaust Pokémon Go*, ili intervenciji u polje višestruka realiteta stvorena tehnologijom proširene stvarnosti, KadeleGrupa unosi različite objekte u vidno polje igre. Igrači koji se okupljaju prema uputama igre na nekom određenom mjestu na ekranima svojih uređaja ne vide samo Pokémona u okolišu iza ekrana, nego i sliku lutke Pokémona, objekta koji smo namjerno postavili u fizičku realnost, što se na ekranu uređaja preklapa s digitalno konstruiranim Pokémonom. „Naš“ Pokémon, lutka igračka, nije pokretan kao digitalni Pokémon, već je predstavljen kao dio male žive slike, obrasca svima poznate situacije. Primjerice, Pokémon je razapet na križu ili je odjeven u astronautsko odijelo i lebdi, ili kleči odjeven u narančasti kombinezon kao da pozira za *YouTube* egzekuciju u terorističkom aranžmanu. Sve te situacije prisvojili su strojevi koji s pomoću tehnologije obogaćene stvarnosti kreiraju izvedbeno sučelje. Žive slike postale su digitalizirani objekti, koji tako nastavljaju svoju autonomnu izvedbu u drugim realnostima. Na sličan način hrvatska umjetnica Tea Stražić pretvara jednu realnost u pozadinu druge. Ona snima i digitalizira odbačene predmete, otpad koji pronalazi u planinskim šumama. Digitaliziranjem predmete pretvara u reprezentacije samih sebe te ih animira u digitalnom sučelju. Lutanje takvih objekata u digitalnom prostoru koji nema nikakve veze s prostorom u kojem je izvorni objekt pronađen stvara višak koji priziva teatralizaciju (Stražić 2019). Načelo kojim se koristi *Pokémon Go* u svrhu umjetničke izvedbe povezuje digitalno i fizičko sučelje u neku vrstu prostora koji izbjegava konačno definiranje. Ljudski korisnik svjestan je mogućnosti trenutna pristupa obogaćenoj stvarnosti s pomoću digitalnog uređaja koji nosi sa sobom. Obogaćena stvarnost omogućuje teatralizaciju svih realnosti istovremeno. Drugim riječima, unutar računalnog obrasca kao što je to obogaćena stvarnost sadržano je kazalište, pa i svaka umjetnička izvedba čija su svojstva aproprirana u

prijenosni digitalni uređaj. Pametni telefon tako dobiva funkciju prijenosnog instant-kazališta, načela koje pritiskom na dugme stvarnosti pretvara u teatar u teatru. Pretvaranje svakodnevnog prostora u izvedbeni prostor događa se u trenutku, a zahvaljujući *maloj pozornici* koju korisnik drži u rukama, ekranu pametnog telefona. Radnja koju korisnik izvodi jest radnja digitalne umjetničke izvedbe, primjerice korisnik slijedi prethodno poznat tekstualni predložak i stupa u interakciju s različitim karakterima.

Daljnji razvoj obogaćene stvarnosti u pravcu nekog oblika digitalne umjetničke izvedbe vidljiv je iz eksperimenta nazvanog *Twitch igra Pokémon*. Nepoznati korisnik kreirao je kanal na *Twitch* digitalnome mrežnom portalu, o kojem sam kao potencijalnoj pozornici višestrukih sučelja digitalnih umjetnički izvedbi pisao prije, a u kojem je instalirao paralelne ekrane. Na jednom ekranu moguće je pratiti razvoj igranja igre *Pokémon Red*<sup>98</sup>, a u drugi ekran, koncipiran kao *chat* algoritam, svaki korisnik može unositi upute koje odgovaraju naredbama koje se koriste u videoigri *Pokémon Red*. Sve što korisnici unesu u *chat* prozor prikuplja robotski računalni program koji to prenosi u komande koje pokreću lik u igri vidljiv na drugom ekranu istoga kanala, a što se sve skupa uživo prenosi jedinstvenim kanalom, digitalnom pozornicom. Eksperiment je privukao gotovo sto tisuća korisnika i rezultirao *memama* i umjetničkim parodijama i izvedbama. Takva kombinacija nazvana je „zabavni hibrid videoigre, videa uživo i participatornog iskustva“ (CNN 2014). Korisnik unosi redateljске upute kao tekstualne naredbe zamišljajući provedbu određene dramaturgije, ali svjestan kako njegove upute računalu ulaze u trenutni sukob s naredbama drugoga korisnika koji unosi neke svoje naredbe u to isto sučelje. Robotska inteligencija odabire naredbe prema svojoj vlastitoj dramaturgiji, a preprogramiranoj višestruko preklapljenim slojevima kulturnih i funkcionalnih memorija. Sve se to materijalizira u liku koji obavlja zadanu radnju unutar izvedbenog sučelja, koje je računalni prozor paralelan s drugim računalnim prozorima. Rose opisuje umjetničke izvedbe kreirane posebno za sučelje pametnog telefona, primjerice personalizirano iskustvo Karen koje se izvodi na pametnom telefonu ili tabletu: „... nema četvrtog zida. Nema Joaquina Phoenixa. Ova priča je o tebi. Prilagođava se kako bi pristajala korisniku, temeljeno na informacijama koje korisnik pruža, odabirima koje korisnik čini i interferencijama koje sama aplikacija počinje izrađivati.“ (Rose 2015).

---

<sup>98</sup> Ranija inačica igre *Pokémon* iz 1996., u kojoj igrač kontrolira lik iz ptičje perspektive, navodi ga odozgo kroz prostore.

Pozornica proširene stvarnosti jedno je od prvih sučelja čija se dramaturgija preispituje u svjetlu nove globalne krize izazvane pandemijom Covid-19, a o čemu više pišem u posljednjem dijelu ovog zaključka. Stalni korisnici igrace platforme *Pokemon Go* gubitak komponente igre koja omogućuje igranje u fizičkoj realnosti, a zbog mjera izolacije ljudskih bića uvedenih kako bi se spriječilo širenje zaraze, vide kao urušavanje cijele igre. Digitalno sučelje igre i dalje besprijekorno funkcionira, ali gubitak izvedbena sučelja u fizičkoj realnosti igru pretvara u zatvoreni jednoznačni medij umjesto otvorenog, hibridnog medija. Umjesto *Pokemon Go* dobili smo *Pokemon Stop*, primjećuje jedan od korisnika (Poniewozik 2020).

Ipak, i prije krize fizičkog izvedbenog sučelja uzrokovanog globalnom pandemijom 2020. postojale su aplikacije koje se koriste tehnologijom proširene stvarnosti na način koji fizičku realnost unaprijed tretira ne samo kao pozornicu nego i ulogu u izvedbi. Tako shvaćena proširena stvarnost svoju fizičku komponentu upotrebljava kao bazu podataka, a ne kao prostorno-vremensku koordinatu u kojoj se tek nešto razvija. To uključuje i živo tijelo izvođača, osobito njegovo lice. Kada se 2011. pojavila aplikacija za pametne telefone *Snapchat*, izazvala je zbunjenost među dotadašnjim korisnicima digitalnih društvenih mreža i telefonskih aplikacija za razmjenjivanje poruka jer nije slijedila načela tadašnjih popularnih komunikacijskih aplikacija, primjerice Facebook, koji su djelovali hijerarhijski, u smislu sadržaja, ali i u smislu operativnog sučelja. *Snapchat* je ponudio vizualnu komunikaciju između korisnika koja je efemerna i privremena, ali i označena svojevrsnom digitalnom umjetničkom izvedbom. Korisnicima je omogućeno trenutačno mijenjanje karaktera primjenom raznih filtera i dodataka, vizualnih intervencija na snimku samog sebe. Dramaturgija kolaža, maskiranje u karakter, kombiniranje tekstova, izazivanje reakcija na emotivne obrasce i dr. elementi su kojima se milijuni korisnika aplikacija služe svakodnevno. Jednostavnim naredbama operativnom sustavu pametnog telefona moguće je reidentificirati svoj identitet, upisati za nekoliko trenutaka novi identitet, postati popularni lik, plišana životinja, duga ili neka nakaza. Digitalni grafički dodaci koji to omogućuju podsjećaju na kostim, masku, šminku ili rekvizit u umjetničkoj izvedbi. *Snapchat* je prvi uveo limitirano vrijeme trajanja takvih izvedbenih videozapisa, i nazvao ih *Pričom* (engl. Story). Takve *Snapchat priče* dopuštaju korisniku da snimi kratki video ili fotografiju, intervenira u snimljeni materijal nekim od brojnih ponuđenih filtera ili leća, a koji su zapravo svojevrsna dramaturška intervencija u tkivo priče kroz alterniranje izvedbenih karakteristika, te da takvu priču javno objavi na digitalnoj platformi gdje je može vidjeti publika. *Snapchat* tako objavljuje *Priču* automatski

briše nakon dvadeset i četiri sata od objavljivanja. U tako organiziranoj umjetničkoj izvedbi čija je digitalnost komprimira u esencijalno, ljudski je izvođač ipak ključna sastavnica. Umjetnička izvedba pametnim telefonom korisniku omogućuje da istovremeno bude i dramaturg i redatelj i izvođač i publika, u sadržajem efemernoj, ali ipak funkcionalnoj dramskoj situaciji. Umjetnička izvedba pametnim telefonom jest simulacija ritualnog procesa ulaska u liminalni prostor, redefiniranja svojeg identiteta i izlaska kao osobe novog značenja koja se predstavlja pred zajednicom. Samo što je to sada moguće obaviti prijenosnim uređajem i ponoviti više puta. Eckersal opisuje tako vrstu kibernetičkog iskustva u kojem se „ljudski i strojni unosi ne mogu odvojiti od razumijevanja operacija sustava. Nudi okus suvremene kibernetičke subjektivnosti u kojoj su ljudski životi nerazdvojni na organskoj ili iskustvenoj razini od tehnologija koje koristimo – poput pametnog telefona – kako bi pojačali i proširili naše parametre performansi“ (Eckersal 2017: 168). Parametri performansa digitalnim sučeljima trajno su promijenjeni. Primjerice, globalno popularna aplikacija pametnih telefona za razmjenu kratkih igranih videoporuka *TikTok* postala je 2019. kanalom za prikazivanje pogubljenja koja su počinili pripadnici islamske države u Siriji. Videosnimke realno izvedenih pogubljenja dekorirane su emotikonima, ružičastim srcima, cvijećem, tekstualnim porukama, posebnim šarenim kaligrafijama i sl. Smrt koja se realno odvija snimljena je kao videoperformans, prikazana kao digitalna umjetnička izvedba na platformi instantnoga digitalnog kazališta, ali i označena osobnom dramaturgijom potenciranja određenih emotivnih obrazaca. Ubojstvo i smrt samo su informacija koja postaje objekt kojim je moguće manipulirati u izvedbeno digitalnom sučelju. Ružičasta srca, šarene digitalne naljepnice sa zabavnim porukama (engl. sticker), zabavne maske za lica i različiti oblici umjetničke distorzije slike promišljeno se upotrebljavaju kako bi čin ubijanja poprimio značajku informacije i kao takav bio upotrebljiv u nekom budućem mikrodramaturškom postupku nečije digitalne umjetničke izvedbe. Kada informacija postane objektom situacije u digitalnom sučelju, ona se neprestano kreće između stanja mirovanja (baza podataka) i stanja kretanja (izvedba). Umjesto konačnosti, smrt donosi stanje mirovanja iz kojeg se pregovaranjem može prijeći opet u život, makar i digitalni. Žmegač takvo stanje prepoznaje već u Goetheovu *Faustu*, koji se, nakon smrtnog sna, regenerira (Žmegač 1994: 107) i koji nije uništen nego je *resetiran* i ponovno izveden koordinatama istog tijela. Takvo obnavljanje u digitalnoj kulturi ili, preciznije, suvremenoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi, konstituira novoga gledatelja koji je doista i autor i izvođač i publika jer tu paradigmatu prakticira bezbroj puta u jednom danu, alterirajući svoje izvedbene pozicije u odnosu na digitalno



sučelje. Suvremena umjetnička digitalna izvedba stalno kod korisnika pobuđuje pitanje njegove vlastite pozicije u paradigmi brze izmjene pozornica, umetnutih predstava u umetnutim predstavama, što kod empirijskoga gledatelja stvara isto pitanje, kako ga opisuje Grivelet kojeg navodi Čale Feldman, „nije li sam tek umetnuti gledatelj neke predstave u predstavi“ (Čale Feldman 1997: ibid.). Za razliku od tradicionalne kazališne izvedbe koja gledatelju pruža osjećaj privremenosti i zbog čega on može prestati dovoditi svoju relativnu poziciju u pitanje, digitalna umjetnička izvedba odvija se trajno, i dramaturgijom pozadine i dramaturgijom izravna korištenja digitalnih sučelja. Korisnik danas kontinuirano obitava u stanjima sve dubljih i kompleksnijih odnosa s tehnologijom povezujući tako samog sebe u sustav. Postojanje *povezanog sustava* (engl. coupled system), pišu Clark i Chalmers, zatvorenoga kognitivnog sustava koji tvori ljudsku svjesnost, tradicionalno se opisuje kao povezanost uma s vlastitom povijesti i udaljenim povijesnim i kulturološkim značajkama koje dominiraju nad povezanošću uma sa svojom okolinom u sadašnjosti, pa tako Putnam i Burge sedamdesetih predlažu i pojam pasivni eksternalizam (Clark i Chalmers 1998: 8). Clark i Chalmers, rezimirajući novija istraživanja u kognitivnoj znanosti, predlažu *aktivni eksternalizam*, kognitivni sustav koji nastaje kada ljudski um pristupa procesima koji su izvan granice svjesnoga, poput memorija, jezičnih procesa, vještina i sl. Takvi vanjski procesi utemeljeni u sadašnjosti, pišu dalje Clark i Chalmers, imaju ključnu ulogu u kognitivnom procesuiranju, baš kao što se konzultacija ljudskog uma s biološkom memorijom sve češće nadomješta konzultacijom uma s umjetnim memorijama, primjerice računalnim (Clark i Chalmers 1998: 11). Ljudski korisnik digitalnih sučelja evoluirao je u biće koji se dramaturgijom digitalne izvedbe služi kao jezikom permanentnog povezivanja s vanjskim, digitalnim, procesima i tako sebe povezuje u novi sustav. Zato što uključuje živo ljudsko biće, kognitivni sklop aktivnog eksternalizma stalno izmjenjuje svoja izvedbena stanja, varirajući između tradicionalnih sučelja u kojima ljudsko biće konstituirao svoj identitet uvjerenjem kako je realnije od entiteta stvorenih u izvedbenim sučeljima do stanja u kojima ljudsko biće prepušta dijelove kognitivnog sklopa vanjskim memorijama i drugim vanjskim čimbenicima. Ljudsko biće u tim se procesima ne pretvara automatski u dio stroja, već je ono taj dio sklopa koji se troši i umara, što ga prisiljava na proces zatišja radi regeneracije. Svi smo ranjeni i potrebna nam je regeneracija, a ne ponovno rođenje, piše Haraway o novim kiborškim tijelima koji su sučelja izvedbe i posljedice dramaturgije pregovaranja (Haraway 1999: 41). Haraway opisuje posljedice stapanja ljudskog uma s visokotehnološkim kulturama, kiboršku stvarnost, kroz ukidanje praksi dualizma zapadnjačke

tradicije koji su sustav dominacije „nad svima koji se konstituiraju kao drugi čija je zadaća da zrcale jastvo“ (Haraway 1999: 41, 42). Haraway odnos između čovjeka i stroja, dramaturgiju pregovaranja prilikom stvaranja digitalnog sučelja, čime nastaje i tijelo novog izvođača, kiborga, vidi kao dramaturgiju visokotehnološke kulture koja briše granice postavljene dualizmom jer: „Nije jasno tko stvara, a tko je stvoren u odnosu između čovjeka i stroja. Nije jasno što je duh, a što tijelo u strojevima koji se razrješuju u prakse kodiranja.“ (Haraway 1999: 40). Nejasnost ne znači nejasnoću, kako sam pokušao osvijetliti u brojnim primjerima iz umjetničke prakse navođenim u ovom radu. Primjerice, brisanje jasnih antagonističkih točaka pozicija identiteta proizvodi nejasnost granica između duha i tijela, što omogućuje proizvodnju zajedničkih točaka ljudskog i strojnog uma koje se digitalnom umjetničkom izvedbom pretvaraju u čvorišta privremenog, hibridnog entiteta. Takav entitet posjeduje svojstvo pune izvedbene funkcionalnosti.

#### 9.6. Kontinuum virtualno – realno

Za funkcionalno odvijanje suvremene digitalne umjetničke izvedbe poželjno je sučelje u kojem će istovremeno funkcionirati i dramaturgija izvedbe uživo i dramaturgija izvedbe neljudskog izvođača, kao i brojni drugi dramaturški procesi koji omogućuju umjetničku izvedbu i u uvjetima nasumična zaustavljanja kontinuiteta izvedbe ili odgađanja razrješenja dramske situacije. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe u sadašnjoj fazi razvoja najučinkovitija je u proizvodnji svojevrsna kontinuum, dramaturškoga hibrida dramske situacije i dramskog potencijala objekata.

Kontinuum stabilnost svojeg medija osigurava stalnim tokom, kretanjem i istovremenim stalnim dotokom informacija. Kontinuum umjetničke izvedbe u sebi može sadržavati bilo koji dramaturški postupak spomenut u ovom radu, ali istovremeno sadrži i dramaturški postupak koji osigurava da se svi ti različiti dramaturški postupci sabiru u jedinstveni tok. Opći je i partikularan u isto vrijeme, a afinitet publike prema sebi kao umjetničkoj izvedbi osigurava neprestanim kretanjem, tokom. Kako bi se takvo kretanje u svakom trenutku moglo promatrati kao skup pravila ili analizirati u odnosu na izvedbu, potrebna je tehnologija ubrzanja slična onoj koja omogućuje digitalnu kulturu. Milgram tako analizu postupaka koji se upotrebljavaju kako bi se dobio efekt obogaćene realnosti, opisuje kao virtualni stroj koji naziva *kontinuum virtualno – realno*. Milgram takav kontinuum predstavlja kao grafičku mapu koordinata obogaćene stvarnosti ili kao osovinu koja na jednom

kraju ima potpunu virtualnost, a na drugom (fizičku) stvarnost, dok je sve između neka vrsta *miješane realnosti* u čijem konstituiranju sudjeluju gledatelj/korisnik i određeni tehnološki procesi (Milgram 1994: 283). Milgram i suradnici razvili su kontinuum virtualno – realno kako bi odredili na koji način nastaje virtualna realnost ili neko od stanja miješane realnosti, a s obzirom na tehnologiju koja može isporučiti takva stanja, primjerice različite vrste ekrana i monitora. Iako već u uvodu ističu kako je njihov „prijedlog formalne taksonomije mješavine realnog i virtualnog svijeta... ograničen striktno na vizualne ekrane“ (Milgram 1994: 282), očito je kako se načela njihova istraživanja mogu proširiti na antropološka istraživanja, informatičku teoriju, pa i dramaturgiju suvremene digitalne umjetničke izvedbe. U kontinuumu virtualno – realno nisu samo ekrani čimbenik, nego i ljudski korisnik koji se nalazi u sučelju, kao i metafora, primjerice objekta, koja je projicirana i kvantificirana. Milgram i suradnici pokušavaju precizirati taksonomiju miješanja virtualnog i realnog kroz tri faktora, a koji se mogu primijeniti i na dramaturgiju suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Prvi je *produženje znanja o svijetu*, ili koliko znamo o svijetu i objektima svijeta koji se projicira. S jedne je strane nemodeliran svijet, a s druge potpuno modeliran svijet kao što je virtualna realnost, gdje računalo ima znanje o prostornim koordinatama ali i o korisnikovim namjerama da mijenja taj svijet manipulacijom. Drugi faktor jest *vjernost reprodukcije*, sposobnost sustava da predstavi realne i virtualne objekte. Treći je faktor *opseg metafore prisutnosti* (engl. extent of presence metaphor), ili u kojoj se mjeri promatrač osjeća kao prisutan unutar prikazane scene (Milgram 1994: 287-289). Ako zamislimo postojanje skale dramaturgije digitalne izvedbe koja bi prikazivala kontinuum izvedbe sastavljen od različitih dramaturgija uključenih u proces, a koja se sastoji od izvedbe uživo na jednom kraju i izvedbe stroja na drugom kraju, možda bismo mogli dobiti dramaturško analitičko oruđe koje može pohraniti digitalnu izvedbu i poslije je, po potrebi, ponovno izvesti. Funkcija dramaturga stalno se transformira uzduž takve skale, u različite uloge, ovisno o naravi izvedbe, od analitičara teksta preko operatera digitalnog redatelja do izvođača uživo. Tako u istoj izvedbi može biti locirana dramaturgija teksta za koju je potrebno znanje tradicionalne dramaturgije, iako to znanje na drugoj lokaciji označenoj u analizi izvedbe može ustupiti prioritet dramaturgiji antiumjetnosti odbacivanjem znanja, ili nadopuniti poznavanjem tehnika diversifikacije teksta u različita izvedbena sučelja. U istoj izvedbi moguće je da funkcionira i digitalno sučelje u kojem je aktivna društvena mrežna zajednica čiji opstanak ovisi o dramaturgiji sukoba, za što dramaturg može preuzeti aktivnu ulogu moderatora ili čak provokatora. Utjecaj takve zajednice na izvedbu može se

kvantificirati dramaturgijom avatara koja na digitalno konstituirane likove primjenjuje istovremeno paradigmu stvaranja dramskog lika poznatu iz tradicionalne kazališne dramaturgije kao i paradigmu računalnih igara u kojima se lik konstituira prostornim koordinatama i funkcijama koje privremeno obnaša. Dramaturgija koja bi se suvereno koristila takvim heterogenim izvedbenim obrascima digitalne umjetničke izvedbe možda tek nastaje, razvijajući se usporedno s istraživanjem mogućnosti novih tehnologija izvedbe poput prijenosnoga kazališta u pametnim telefonima ili predstavljачkim obrascima stroja poput interneta stvari. Causey piše kako *kiberkazalište* ne ovisi o prisutnosti izvođača, glumca uživo ili publike:

„mnogi primjeri kiberkazališta mogu bolje biti objašnjeni kao interaktivni film/TV, umjetnička instalacija, novomedijska umjetnost ili elektronička komunikacija. Teoretsko pitanje koje postavljaju ovi novi oblici jest je li nužno da neki živi element bude prisutan u izvedbi kiberkazališta kako bi žanrovsko razlikovanje kazališta bilo upotrebljivo.“ (Kennedy 2003: 341).

Izvedbeni kontinuum virtualno – realno u digitalnoj umjetničkoj izvedbi možda bi mogao kreirati mrežu dramaturških čvorišta koja bi pokazala prisutnost različitih postupaka koji konstituiraju izvedbu kao konglomerat koji teče i neprestano se mijenja. U šestom poglavlju ovog rada, *Bez dramaturgije*, dokazivao sam mogućnost odvijanja tradicionalnih ciljeva dramaturgije, primjerice katarzičnog završetka drame ili predstave, a u uvjetima višestruka izvedbenog sučelja. Umjetnička izvedba u kojoj bi se takvo odgađanje katarze trebalo dogoditi vjerojatno nastaje tradicionalnom dramaturgijom teksta ili kazališne izvedbe, koja iz predloška, tekstualnog ili drugog, konstituira putanju dramske situacije. Takva dramska situacija, nakon što je prošla kroza sve peripetije, završava razrješenjem koje je neka vrsta kolektivnog oslobađanja zajedničke emocije. U slučaju digitalne umjetničke izvedbe, dramaturgija unaprijed razaznaje mogućnost distribucije jedinstvene linije radnje ili dramske situacije u više istovremenih izvedbi, od kojih svaka može imati svoje posebno sučelje sa svojom posebnom mikrodramaturgijom. Kako bi to uopće bilo moguće moramo pronaći operativni sustav umjetničke izvedbe koji bi situaciju gradio na različite načine istovremeno, projektno, a ne linearnim vremenskim tokom. To znači da bi dramaturg takve izvedbe morao djelovati i individualno i skupno. Francuski sociolog Bruno Latour, objašnjavajući poziciju intermedijatora i medijatora u teoriji sudionik/mreža<sup>99</sup> (engl.

---

<sup>99</sup> Isto: *teoriji mreže aktera*, prijevod preuzet s portala Instituta za hrvatski jezik i jezikoslovlje 2011. <http://struna.ihjj.hr/naziv/teorija-mreze-aktera/24635/>

actor/network theory), piše kako intermedijator prenosi značenje ili silu a da je ne transformira, „definiranje ulaza dovoljno je da definira izlaz“, a medijator „transformira, prevodi, distorzira, i modificira značenje elemenata koje bi trebao nositi“, medijator se uvijek može svesti na jednoga ili na ništa jer ne utječe na prijenos, a intermedijator je uvijek kompleksan, može voditi u više pravaca“ (Latour 2005: 39). U projektu *Mapa za izgubiti sebe* izvođač uživo, Junak2.0, bio je i medijator, onaj koji distorzira i modificira značenje, i intermedijator koji prenosi silu u više pravaca a da je ne transformira želeći se u njoj izgubiti, nestati. Njegova uloga bila je i uloga dramaturga koji pokušava prenijeti podatke iz jedne realnosti u drugu kako bi održao umjetničku izvedbu. Medijator je u istom projektu bio i digitalni mrežni zbor, *Proročišta*, koji je izgledao kao jednostavan lik, ali se zapravo sastojao od brojnih entiteta od kojih je svaki modificirao ulazne informacije u skladu sa svojom trenutačnom mikrodramaturgijom. *Dramaturgiju kontinuuma*, koja je održavala cjelokupnost umjetničke izvedbe u projektu *Mapa za izgubiti sebe*, uopće nije proizveo neki određeni dramaturg, nego se odvijala kao mreža najrazličitijih ulaznih informacija koje su se međusobno prepletale i predstavljala u digitalnom i fizičkom izvedbenom sučelju, stalno se mijenjajući i stalno putujući. Digitalna tehnologija izvodila je ulogu dramaturga i omogućavala tok kontinuiteta, što je bilo moguće ne samo zbog svojstava digitalne tehnologije, nego i zbog njezine izvođačke naravi, otprije utkane u nju. Ne samo procesi koje tehnologija izvodi nego i njezina materijalna stvarnost, neživi dijelovi koji se javno prezentiraju kao dijelovi stroja, ulazni terminali, ekrani i videomonitori, posjeduju naslijeđenu moć koja automatski djeluje u mreži izvedbenih odnosa. To je vidljivo i u primjeni teorije mreže aktera na medije i medijsku umjetnost, o čemu Mould piše:

„moć koja je utkana, naslijeđena u kameri ili komadiću scenografije može biti jednako toliko moćna ili *nasljedno moćna* (engl. power-inherent) kao verbalne ili gestualne upute od redatelja (koje same ne bi bile moguće bez neljudskih aktanata, poimenično: kamere, videomonitora, megafona pa čak i redateljeve stolice). Ako slijedimo Latoura, svaka akcija u produkciji medija koja je iznesena ljudskim izvođačem (redateljem, gaferom, montažerom) završava u akciji neljudskog (pokreta kamere, sheme svjetla, digitalizaciji snimke).“ (Mould 2009: 204).

U projektu *Agrokorizam* koji je KadeleGrupa izvela na zagrebačkome gradskom stadionu Maksimir, prisutnost kamere kao aktanta upotrijebljena je za provokaciju specifičnog oblika umjetničke izvedbe uživo. Dramaturgija naslijeđene moći neživi predmet pretvorila je u aktera, glumca u umjetničkoj izvedbi. Takvom neživom akteru drugi izvođači pristupali su kao da

pristupaju živom izvođaču, stvarajući tako mrežu izvedbe. *Teorija mreže aktera* sve aktere u procesu, žive i nežive, smatra ravnopravnim. Za heterogenu umjetničku izvedbu potrebna je neka vrsta novog, ni živog ni mrtvog, heterogenog izvođača, a zato što, kako piše Teurlings: „Komunikacija nije toliko transmisija poruke ili neke ideologije; zamišljena je uspostavljanjem mreže.“ (Teurlings 2013: 106).

*Uspostavljanje mreže* pojam je kojim možemo trenutačno najbolje objasniti dramaturgiju suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Dramaturgija suvremene umjetničke izvedbe nema za cilj razviti umjetničku izvedbu od početne pozicije do razrješenja, već uspostaviti izvedbu kao mrežu, a koja je po svojoj prirodi proces komunikacije čvorišta djelovanja heterogenih izvođača. Takve mreže uspostavljaju se dramaturgijom namjerne pogreške, a ne dramaturgijom izvedbene funkcionalnosti teksta ili izvedbe. U poglavlju *Avatar traži autora*, opisao sam različite dramske izvedbe u digitalnom sučelju računalnih igara. I računalne igre i subverzivne namjerne pogreške, koje u igrama stvaraju dramske situacije *machinime*, ovise o digitalnim projekcijama metafora objekata, koje ljudski korisnik doživljava kao svoje predstavnike u kiberprostoru. Namjerna pogreška u takvim izvedbama jest prekid, privremeni ili stalni, primjerice samoubojstvo lika u računalnoj igri. Zanimljivo je zapažanje nekih teoretičara igara kako virtualni karakter nije konačni predstavnik ljudskoga korisnika. Identitet se projicira, piše Gee, i kao „projekcija nečijih vrijednosti i želja na virtualni karakter“ i „doživljavanja virtualnoga karaktera kao svojega vlastitog projekta u nastajanju“ (Gee 2007: 55). Zato igrači računalnih igara uglavnom ne ubijaju sami karaktere koje su kreirali, osim u rijetkim igrama koje su kreirane kao demonstracija samoubojstva, nego ih privremeno zaustavljaju, *pauziraju*. Naime, gubitak karaktera znači i gubitak igre, „to može biti bolno iskustvo za igrača zato što je to gubitak cijele igračeve investicije u projekt“ (Nagenborg 2009: 86).

Razrješenje dramske situacije u digitalnoj umjetničkoj izvedbi nije nestanak žudnja dramskih likova, nego stalni nastanak likova i povratak izvedbe nakon nestanka. U vremenu virtualne realnosti, bivanje u različitim sučeljima istovremeno je stanje kada smo ovdje i ondje u isto vrijeme, a ne prvo ovdje pa onda ondje. Digitalna umjetnička izvedba odvija se dramaturgijom stanja, i to *stanja između*, poput stanja liminalnih prostora. Možda će nam upravo buduća dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe razotkriti puni potencijal ljudskosti koja može funkcionirati istovremeno u različitim realnostima. Kako bi to bilo ostvarivo ljudski izvođač mora stabilnost u najnestabilnijem stanju, onom između. Takvo stanje nije fizički prostor, već nastaje i

održava se kretanjem entiteta koji, kako piše Turner, „nisu ni ovdje ni ondje“, nego su i ovdje i ondje jer uspostavljaju mrežu budućeg identiteta koja započinje kad je „osoba [je] ogoljena od svojih prijašnjih identiteta i pozicija u društvu” (Schechner 2006: 66). Odsutnost stvara teatralizirajući višak, koji se predstavlja izvedbom kao prisutnost. Digitalna tehnologija takvu prisutnost može, kao da obavlja proces dramaturgije na jednak način kako je preuzela svojstva ritualnih postupaka, distribuirati po različitim sučeljima i ponovno sabirati u jedinstveni privremeni nestabilni objekt izvedbe. Digitalna umjetnička izvedba dubinski preispituje naš odnos prema individualnosti, pa tako i individualnosti umjetničke kreacije i umjetničkog izvođenja. Dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe posvećena je uspostavljanju mreže, a ne (samo) pričanju priče. Uspostavljanje mreže jest proces koji nema završetak ili neko razrješenje kojemu se može težiti i radi kojeg se cijela aktivnost uopće započinje. Vidljiva mreža jest bilježenje privremeno stabilnih predstava koje se očituju kao rezultat oscilacija čvorišta. Mogućnost da izvedba u digitalnom, pa tako i umjetnička izvedba, u svakom trenutku razvije drukčije prioritete djelovanja od onih kojima je započela, proizvodi stalne probleme za stabilnost procesa poput dramaturgije. Zato Haraway u svojim novijim komentarima stanje u kojem se ljudska civilizacija nalazi početkom 21. st. naziva problemom ili nevoljom (engl. trouble), ali nevoljom kojoj se isplati ostati predan (Haraway 2016: 114) jer samo predanošću nevolji možemo izdržati dovoljno dugo da prevladamo nerazumijevanje prema onome što dolazi. Haraway predlaže prepoznavanje novog doba tentakularnih bića, onih koji šire svoje stvarne i metaforične pipke, živih i neživih bića koji su istovremeno tjelesni, ali istovremeno i mrežni: „pauci, prstolika bića poput ljudi i rakuna (...) zadebljali korijeni... Tentakulari su isto tako i mreže i umrežavanja, IT bića, u oblacima i izvan njih...” (Haraway 2016: 32). Odjeci takva umrežavanja vibriraju posebnom skupnom dramaturgijom, *sympoiesisom*, koju je M. Beth Dempster definirala još 1998. kao: „Skupno proizvedene sustave koji nemaju samoodređene prostorne ili vremenske granice. Informacije i kontrola raspodijeljeni su među komponentama. Sustavi su evolucijski i imaju potencijal za iznenađujuće promjene.“ (Haraway 2016: 33). Isprepletenost mreža budućnosti koje ćemo stvoriti izvedbenim prožimanjem s našim ljudskim i neljudskim srodnicima kreirat će nove identitete objašnjive samo kao lica eluzivne i mistične umjetničke izvedbe. Takva heterogena i digitalna umjetnička izvedba funkcionira istovremeno i kao pokretač političkih promjena u fizičkoj realnosti, i istovremeno funkcionira kao dramski lik, samotni glasnik konačnosti vlastite izvedbe.

## 9.7. Dramaturgija stalne nevolje / postcovid-19

Mi svi živimo u vremenu prepunom problema, nevolja, piše dalje Haraway, a zadatak nam je postati sposobnima odgovoriti takvim vremenima, „ (...) naš je zadatak proizvesti nevolju, uznemiriti trenutačne odgovore na razarajuća događanja, ali istovremeno i to da smirimo problematične tokove i ponovno izgradimo mirna mjesta“ (Haraway 2016: 1). Stupanje ljudskoga korisnika u odnos s digitalnim sučeljem kroz digitalnu-umjetničku izvedbu možemo promatrati kao proces koji proizvodi nevolje, a kako bi producirao privremeno stabilna stanja ili objekte. Takva izvedba treba nove oblike dramaturškog djelovanja, dramaturgiju kojoj će biti moguće operirati na više različitih sučelja istovremeno, a koja će i tradicionalne izvedbene dramaturške postupke ispreplesti s novim dramaturgijama nestabilnih medija, pa taj sklop diverzificirati u procesu pregovaranja, kako bi ostvarila funkcionalnu i jedinstvenu umjetničku izvedbu za svaku od publika prisutnih u oprečnim gledateljskim stanjima. Dramaturgija tradicionalnoga kazališta najčešće se opisuje kao praksa stvaranja strukture, a po Jacquartu, piše Zuppa, takva je praksa „fiksiran diskurz doktrinarne dramaturgije, dramaturgije tradicionalnog teatra“ koji uključuje „Načelo kauzaliteta, postulat harmonije, pravila kompozicije“ (Zuppa 1995: 202). Zuppa dalje zapaža kako nove „liberalne dramaturgije... u obzir uzimaju analitičke procedure više od samih rezultata“ pa tako liberalna dramaturgija ne slijedi jedinstvo radnje „već otvara polje radnje različitim sintaksama koje pripadaju novim analitikama“ (Zuppa 1995: *ibid.*). Nova analitika ne znači odbacivanje dramaturgije tradicionalnoga kazališta, nego novi pristup konglomeratu dramaturških elemenata koji mogu biti međusobno oprečni, a ipak kreirati jedinstveno sučelje predstave.

Digitalna tehnologija svojstvom ubrzanja permanentno izvodi svođenje kompleksnog na jednostavno. Kada Causey 2006. evidentira brojne načine korištenja digitalne tehnologije u izvedbi uživo, on još uvijek piše o pojedinačnim *strategijama* za pojedinačne predstave. Iako se takve strategije mogu dalje razvijati i nadograđivati, one su tada još uvijek opisivane kao dodatak postojećoj predstavi ili izvedbi koja će nastati iz tradicionalne dramaturgije, a nezamislive su kao dio kovitlaca izvedbe koji se sastoji od svih tih strategija, a i mnogočega drugog, istovremeno. Causey tako prepoznaje *digitalnu scenografiju* gdje glumci uživo izvode ispred publike koja nosi



posebne naočale, *televizijski mizanscen* (engl. televisual mise-en-scene) što je tradicionalno kazalište nadopunjeno videomonitorima i projekcijama uživo ili projekcijama prije snimljenih izvođača i slika, *teleprisutnost* (engl. telepresence) kao umjetnička izvedba izvršavana kroz videokonferencije i internetski pristup izvedbama koje su smještene na višestrukim lokacijama i prezentirane simultano u fizičkom i virtualnom prostoru, *pametna okruženja* (engl. smart enviroment), računalno potpomognuti performans gdje su objekti, odjeća i okruženje s pomoću senzorne tehnologije povezani tako da odgovaraju na poticaje izvođača i publike i aktiviraju scensku mašineriju, *tehnologija praćenja* (engl. tracking) pričvršćena je za tijelo ili kostim izvođača i s pomoću veze s računalom procesuirana informacija u realnom vremenu kako bi animirala figuru koja je simultano projicirana na izvođačevo tijelo ili ekrane na pozornici, *obogaćena stvarnost* (engl. augmented reality), koja omogućava publici da kroz pomagala vidi dodatne informacije, i *virtualna realnost* koja omogućuje prolazak kroz virtualna okruženja i interakciju sa sintetičkim karakterima, kreiranje vlastita avatara (Causey 2006: 48). Takve su strategije s vremenom prestale biti jedinstvene i posebne, nego su se počele pojavljivati u različitim kombinacijama slijedeći tako umnažanje izvedbenih sučelja. Kao što sam već pisao, radi se više o procesu pregovaranja između različitih mikrodramaturgija i izvedbenih sučelja, gdje je dramaturg postao dramaturgom uspostavljanja mreže i tako na sebe preuzeo i brojne zadatke koje je prije obavljao redatelj, producent, autor predloška, izvođač, publika i drugi. Posljedica takva pregovaranja jest stanje koje prepoznajemo kao umjetničku izvedbu, privremeno i nestabilno, ali funkcionalno toliko da ga možemo locirati i analizirati. To znači da se u suvremenoj digitalnoj umjetničkoj izvedbi nalaze i konvencije tradicionalne dramaturgije i novi dramaturški oblici koji tek stvaraju svoje konvencije.

Takva ekskluzivna pozicija izvedbenog umjetnika koji djeluje istovremeno u oba svijeta, fizičkom i digitalnom ne služi samo održavanju izvedbenog sustava digitalne umjetničke izvedbe.

Prema Aneti Stojnić, jednoj od prvih autorica s područja jugoistočne Europe koja je objavljivala istraživanja o izvedbi u digitalnoj umjetnosti, umjetničko izvođenje u digitalnom prostoru može biti i relevantna politička praksa. Stojnić u svojem radu razmatra kiberprostor i digitalnu kulturu kao oruđa i područja suvremene biopolitike i nekropolitike, a u kojima su izvođačke prakse osnovno sredstvo potvrđivanja nove totalitarne moći ali istovremeno i sredstvo potencijalne subverzije moći kroz generiranje „kontra-aparatusa“ (Stojnić 2015: 132). Stojnić kiberprostor naziva osnovom suvremenog matriksa moći, ali u kojem umjetnik kao „Liminalni subjekt (...)

izvodi svoju političnost u rascepu sajber-prostora“ koristeći liminalni prostor „(...) koji je ugrađen u samu arhitekturu digitalnog. Veze između subjektivnosti, izvođenja i digitalnog prostora ostvaruju se u terminima liminalnosti.“ (Stojnić 2015: ibid.). Takav umjetnik izvođač izbjegava ograničenja desubjektivizacije zato što „ (...) izvodi svoju političnost u rascepu sajber-prostora“ (Stojnić 2015: ibid.). Ljudski izvođač u digitalnom izvedbenom sučelju, dakle emulira uvjete i fizičke i digitalne realnosti kako bi svojom izvedbom upisivao novi jezik koji istovremeno poništava stare realnosti i stvara nove, prihvatljive i jednom i drugom sučelju ili svim prisutnim publikama.

Pravi ispit digitalnoj kulturi, osobito digitalnim sučeljima izvedbi, umjetničkih i drugih, nastupio je početkom 2020. Globalna kriza nastala pandemijom Covid-19, pomaknula je naglo digitalnu kulturu i digitalna izvedbena sučelja iz sfere razvoja i pregovaranja u sferu praktične primjene. Proces koji nazivamo virtualizacija premjestio je većinu ljudskih društvenih aktivnosti iz fizičke realnosti u digitalnu realnost. Širom svijeta, pa tako i na području jugoistočne Europe, uspostavljaju se digitalne platforme koje simuliraju procese iz fizičke realnosti, poput obrazovanja, kulture, poslovne komunikacije, zabave i sl. Posljedice takve nagle virtualizacije tolike su da se može pisati o novoj eri u razvoju digitalne kulture ili prekretnici sličnoj onoj kada je globalna kriza, nastala 2000. iščekivanjem aktiviranja računalnoga milenijskog *buga* y2k, prouzročila trenutačnu transformaciju ljudskog društva u digitalnu svjetsku pozornicu. Gere to naziva ostvarenjem apokalipse, u smislu otkrovenja onoga što je prije bilo skriveno (Gere 2008: 13).

Pandemija Covid-19 u prva tri mjeseca 2000. transformirala je fizičku realnost ljudskog društva, nešto što na više-manje jednak način postoji tisućama godina, u realnost koja funkcionira između ostataka fizičke i digitalne stvarnosti. Takva nova, hibridna stvarnost, ovisna je o izvedbenim kapacitetima digitalnih sučelja, a koji su konstituirani iskustvima od samo nekoliko desetljeća, i to iskustvima istraživanja i implementacija u uvjetima u kojima se digitalna kultura smatrala dodatkom etabliranoj društvenoj mreži fizičke realnosti.

Djelovanje organskog virusa pokrenulo je seobu mnogih aktivnosti ljudskog društva iz fizičke realnosti u digitalna komunikacijska sučelja. Ali ta sučelja nisu puka simulacija procesa, stanja ili komunikacijskih kanala iz fizičke realnosti. U digitalnim sučeljima odvijaju se brojni izvedbeni procesi koji, namjerno ili slučajno, stalno modificiraju informacije. Slučajno ili ne, upravo je obrazac djelovanja računalnog virusa ono s čime se virtualizirani ljudski rod mora suočiti u svojem

bijegu pred obrascem djelovanja organskog virusa. Šuvaković sažeto opisuje obrazac djelovanja računalnog virusa i posljedice takva djelovanja:

„Poseban slučaj modifikacije informacija je intencionalna, ali slučajno realizovana modifikacija izazvana kompjuterskim virusima. Ona je intencionalna jer je virus generisan sa namerom da izazove modifikacije drugih informacija, ali je slučajna ili potencijalna jer zavisi od slučajnog povezivanja informacije-virusa i informacije-koja-nije-virus.“ (Šuvaković 2012: 692).

Takva definicija transformacije informacija možda je i najsažetija definicija suvremene digitalne umjetničke izvedbe u ovom trenutku. Dramaturgija intencionalno proizvodi objekt koji samostalno djeluje kao izvedba pravila prema kojima je usustavljen, ali da bi opstao i prikazao se mora ući u izvedbu povezivanja s drugim objektima što čini dramaturgijom slučajnosti. Baudrillard u *Virusnom gostoprimstvu* piše: „Svatko od nas je sudbina drugog, i bez sumnje je tajna sudbina svakoga od nas da uništi (ili zavede) drugog, ne vrlinom kletve ili nekim drugim smrtnim nagonom, nego vrlinom naših vlastitih životnih opredjeljenja.“ (Baudrillard 1993: 161).

Digitalno sučelje, zbog Covid-19 krize, u kratkom vremenu podvrgnuto je ogromnom pritisku. Kako bi pokazalo da može normalno funkcionirati, digitalno komunikacijsko sučelje pribjegava provjerenim komunikacijskim obrascima. Digitalno izvedbeno sučelje izvodi model komunikacije koji se očituje u dvama sustavima. Prvi je centralizirani sustav djelovanja u kojem različiti stožeri, vlade i drugi centri koji imaju pristup informacijama o razvoju bolesti i postupcima oko nje, dakle nositelji tajnog znanja, prenose svojim korisnicima neke dijelove tog znanja, te posljedično upute i naredbe koje proizlaze iz pristiglih informacija. U centraliziranom sustavu informacija se stvara izvedbom naočigled, a za što se uglavnom koriste tradicionalni elektronski masovni mediji, najčešće televizija i forma izravna prijenosa ili izravna uključanja. Svi gledatelji takva rituala postaju svjedocima nastanka informacije. Tako kreirana informacija odjekuje svojevrsnom posvećenošću, konačna je i nedodirljiva, te kao takva propisuje daljnje postupke. Svjedočeći osobno, gledatelji nemaju previše prostora za vlastitu interpretaciju informacije, nego sukladno okolnostima provode upute koje logično proizlaze iz posvjedočenog događaja.

Drugi aktivni komunikacijski sustav digitalnog sučelja nastaje na periferiji prvog, centraliziranog, službenog modela. Taj drugi sustav digitalne izvedbe formira se kao povratna akcija, kao transformacija službenih informacija proizvedenih u središtu centraliziranog sučelja. Takva transformacija odvija se u obliku brojnih kreativnih intervencija, parodija i mema, a na način poznat iz *web 2.0* mrežnih aktivnosti. Fizičko ograničavanje kretanja i virtualizacija komunikacije

milijune ljudi pretvara u sudionike digitalne umjetničke izvedbe koja je istkana od različitih brojnih dramaturgija i izvedbenih formi. Proces prodiranja ruba prema središtu koji je najavljen postmodernom praksom, a koji sam već kao zapažanje Linde Hutcheon navodio u ovom radu (Hutcheon 2000: 58), sada dobiva svoju praktičnu potvrdu. Digitalna izvedba na iznenadni pritisak spontano reagira proizvodnjom dvaju međusobno isprepletenih sustava komunikacije, a svojstvo ubrzanja digitalne tehnologije koja izvedbu omogućuje, predočava nam uvid u kretanje ruba prema središtu i središta prema rubu, koji se odvija dramaturgijom pozadine, dakle stalnom izvedbom. Schnitzler piše, navodi Baudrillard, kako virusu ili mikrobu ljudsko tijelo predstavlja njegov pejzaž, njegov svijet koji se polagano uništava njihovim razvojem, te kako

„iz točke gledišta nekog višeg organizma, čovječanstvo samo jest bolest; kako postojanje čovječanstva posjeduje taj viši organizam kao preduvjet, kao osnovni element, kao značenje, i kako mi zauvijek nastojimo – zapravo smo obavezni – uništiti ga razvijajući se (...) možda nam je dopuštena pretpostavka (...) interpretirati povijest čovječanstva kao vječnu borbu protiv božanskog koje, usprkos svojem opiranju, biva polako i iz nužnosti uništeno od strane ljudskog. U nastavku možemo spekulirati kako taj transcendirajući princip, koji nama izgleda – ili kojeg slutimo – božanskim, sam transcendiran drugim, još višim, principom, i tako u vječnost“ (Baudrillard 1993: 162).

Proces izvedbe postoji samo u stanju borbe s etabliranim sučeljem. Suvremena digitalna umjetnička izvedba prvenstveno djeluje dramaturgijom koja podrazumijeva kretanje informacija od središta prema rubu i povratak modificirane informacije od ruba prema središtu. Nastupajući virusnom logikom, takva izvedba transformira sve pred sobom, sve dok središte ne „umre“ i prepusti mjesto modificiranoj informaciji s ruba. Takvo, novo središte koje sada predstavlja vrijednosti ruba ponavlja cijeli izvedbeni proces šaljući informaciju o sebi u izvedbeni tok.

Primjerice, talijanski rimokatolički svećenik Paolo Longo, jedan je od milijardi ljudi spriječenih Covid-19 krizom u uobičajenim aktivnostima fizičke realnosti, a što je za njega izvedba mise u crkvi pred uživo prisutnom pastvom. Longo je odlučio, sredinom ožujka 2020., iskoristiti digitalnu komunikacijsku tehnologiju kako bi vjernicima zatvorenim u svojim domovima zbog Covid-19 krize, omogućio sudjelovanje u misnom slavlju koje on izvodi uživo. Kamerom pametnog telefona snima sebe i to izravno prenosi na digitalnu mrežu. Kako sam već prije pisao u ovom radu, pametni telefoni nisu strojevi koji posreduju u prijenosu informacije, oni su prijenosna kazališta, tj. u njihovu konstituciju ugrađena je dramaturgija umjetničke izvedbe i dramaturgija rituala. Svećenik

izvodi liturgiju u svojoj crkvi odjeven u misno ruho, na jednak način kako to radi kada je crkva puna publike prisutne uživo. Izvođač ne razumije da je njegovo misno ruho sada kostim, crkva scenografija, a sve što izvodi predstava. Publika se nalazi na drugom kraju komunikacijskoga kanala, u svojim domovima odakle preko digitalnih društvenih mreža promatraju misu. Svećeniku kamera na mobitelu, kao i mogućnost izravna prijenosa na digitalne društvene mreže, služi kao simulacija publike. Takvo centralizirano načelo komunikacije, gdje je digitalno izvedbeno sučelje samo pomagalo u prijenosu poruke koja je po sebi važnija od medija prijenosa, doveden je u pitanje već samim viškom dramaturških procesa višestrukih sučelja. Događaj je automatski teatraliziran. Ali ovaj poseban događaj razvija još jednu situaciju kojom dokazuje prisutnost dramaturgije digitalne izvedbe koja je otprije utkana u tehnologiju. Svećenikov mobitel tijekom misnog slavlja spontano aplicira različite filtere na svećenikovo glavi i tijelu pretvarajući ga tako u različite smiješne karaktere poput šarenog svemirca, lik izbuljenih očiju, veseljaka u oblaku konfeta i dr. (Ridler 2020). Transformacije proizvodi tehnologija sama, odnosno dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe koja se aktivira po obrascu, a obrazac je prisutnost akcije ljudskog izvođača. Sve dok ljudski izvođač digitalnu izvedbenu tehnologiju tretira kao posredništvo ili nužno zlo potrebno kako bi se prenijela tradicionalna poruka ili tradicionalna izvedba, on time spontano producira umjetničku izvedbu. Pokušaj da se i u izvanrednim okolnostima poput Covid-19 krize tehnologija upotrijebi za okamenjivanje trenutačna načina komunikacije i izvedbe u ljudskom jest apsurdan. Primjerice, svećenikov prijenos misnog slavlja digitalnom mrežom promatrala bi samo nekolicina zainteresiranih gledatelja, ali svećenikov video u kojem tehnologija dramaturgijom digitalne umjetničke izvedbe transformira centralizirani komunikacijski sustav u rubnu kreativnu parodiju, postaje trenutačni viralni hit, s tri milijuna pregleda na Twitteru (Ridler ibid.). Svećenikova želja da porukom dopre do što većeg broja korisnika ostvarila se, ali transformacijom poruke dramaturgijom višestrukih izvedbenih sučelja, svojevrsnim *sympoiesisom* (Haraway 2016: 33). Takva dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe obuhvaća i staru informaciju, kao i staru formu prijenosa iste, ali obvezno stvara novu formu izvedbe koja uključuje i novu publiku. Postupak je sličan reizvedbi performansa o kojoj sam prethodno pisao, a koja je jedino moguća ako se u reizvedbu uključe novi izvedbeni elementi i kreira kompleksno novo sučelje u kojem je ono što se nastojalo ponovno izvesti samo jedan dio nove cjeline.

Covid-19 globalna kriza razotkrila je i zanemarivanje novih digitalnih izvedbenih sučelja pa i dramaturgija od tradicionalnih institucija. Umjesto da pokažu svoju vitalnost i vještinu u

virtualizaciji žive izvedbe, tradicionalne institucije poput kazališta i likovnih galerija pokazale su nesnalženje i neshvaćanje vlastite pozicije u novonastalim okolnostima. Velik broj institucija širom svijeta požurio se ponuditi snimke svojih predstava, koncerata ili izložbi. Većina institucija zapravo samo prikazuje otprije nastale dokumentarne snimke svojih izvedbi uživo. Te su snimke uglavnom rađene za potrebe arhiviranja, snimljene u jednom kadru i u općem planu, često osrednjom tehničkom opremom. Ali čak i ondje gdje su na snimci neke kazališne predstave vidljive kreativne intervencije poput naknadne montaže, mijenjanja planova kamere i sl., očito je da se radi o pukom emitiranju arhivske snimke u svrhu popunjavanja praznine nastale nemogućnošću izvođenja uživo, u tradicionalnom sučelju izvođač – pozornica – publika. Takav pristup aktivirao je još jednom problem izvođenja uživo u umjetničkim izvedbama u doba digitalne tehnologije. Tako ravnateljica kazališta u Rijeci piše kako joj teško pada emitiranje snimki predstava rađenih za arhivu, ne toliko zbog kvalitete same snimke nego najviše zbog toga što ništa ne može zamijeniti izvedbu uživo ispred publike prisutne uživo, ističući važnu posljedicu koju takve snimke imaju – gubitak ritma predstave (Gatica 2020). Ritam predstave jest kôd određene kazališne izvedbene forme i njegov gubitak jest i gubitak predstave uopće kada se prikazuje u simulaciji izvedbenog sučelja. Samo su neka kazališta i institucije prepoznala proširene mogućnosti izvedbene digitalne tehnologije pa su organizirala prijenose izvedbi uživo u isto vrijeme za unaprijed prijavljene gledatelje ili izvedbu uživo koja uključuje desetke izvođača koji izvode individualno u osami vlastita stana, a njihovo izvođenje zatim se stapa u cjelinu jednog izvedbenog ekrana sastavljenog od velikog broja malih ekrana koji svaki sadrži jednog izvođača. Takvim pristupom postignut je rudimentarni uvjet digitalne umjetničke izvedbe, stvaranje novog, nestabilnog medija koji sadržava i onaj medij koji se želi prikazati, ali i avanturu novih dramaturgija u stvaranju hibridne forme. Ipak, i takvu jednostavnu digitalnu izvedbu koja usmjereno pokreće za publiku digitalnih sučelja tradicionalne institucije ne prihvaćaju lako. Primjerice, ravnatelj Metropolitan opere u New Yorku, Peter Gelb piše kako Mozart ne bi izvodio za publiku na Zoomu niti bi to radio ijedan vrhunski glazbenik zato što na interpretaciju ključno utječe reakcija publike uživo, pa je trenutna virtualizacija usred Covid-19 krize samo privremeno rješenje jer „(...) auditorijum može oblikovati izvedbu na način koji pretrpana dnevna soba ne može“ (Gelb 2020). Na početku ovog rada pisao sam o *Simulcastu*, digitalnoj platformi koja se godinama upotrebljava za izravne prijenose opera i drugih umjetničkih izvedbi, a koja je formirala vlastitu dramaturgiju za publiku više različitih sučelja istovremeno. Metropolitan opera u New Yorku predvodnica je takve digitalne izvedbe u

svijetu, ali to iskustvo nije za sada primijenila u virtualizaciji 2020. U Covid-19 krizi 2020. brojne računalne i prijenosne aplikacije izvode iskustva *Simulcasta* na digitalnoj mreži kao svoju vlastitu ontologiju. Primjerice aplikacija Zoom, a koja se u Covid-19 krizi najčešće rabi za komunikaciju više korisnika istovremeno, ali i za skupna umjetnička izvođenja preko digitalne mreže, naizgled je jednostavno sučelje s pomoću kojega se ostvaruje izravna komunikacija između korisnika. Ali ni takav derivat nekadašnje osobe na osobu telefonske veze ne može održati jednostavnu i izravnu liniju djelovanja zato što je samo dio digitalnog izvedbenog sučelja. Zoom samom svojom aktivnošću potiče miješanje u tijek izvedbe, kreativne intervencije, pa čak i hakerske upade. Tako je već nastala pojava nazvana Zoom bombardiranje (eng. Zoom bombing), a koja opisuje hakerske namjerne napade na videokonferencije širom svijeta. Takvi su napadi većinom motivirani prekidanjem uobičajenog, centraliziranog toka djelovanja digitalne izvedbe u bilo kojem obliku. Kao i ranije forme digitalnih subverzija, poput trolanja, *machinime* ili hakiranja, i zoom bombardiranje balansira između percepcije sebe kao kriminalne aktivnosti i sebe kao kreativne, pozitivno subverzivne intervencije u sustav. Postojanje takvih intervencija svjedoči o živoj aktivnosti u digitalnom izvedbenom sučelju, a koja nas podsjeća na važnost ljudskog faktora ili korisnika koji postoji uživo u nekom čvorištu mreže. Takav korisnik odbija biti puki konzument ponuđena sadržaja ili informacija. Subverzija sustava koja dopire s ruba potiče središte na promjene i neprestani dijalog u formi izvedbe.

Nova digitalna sučelja zahtijevaju i novi pristup digitalnoj umjetničkoj izvedbi. Umjesto pojednostavljenja kako bi se umjetno istaknula uživost originalne izvedbe, potrebno je usložavanje, stvaranje teatralizirajućeg viška. To neizbježno vodi prema kreiranju novog, nestabilnog medija, ali jedino takvim načinom moguće je rekonstruirati reizvedbu kako sam prethodno pisao. Emulacija uvjeta u kojima je izvedba nastala podrazumijeva i svjesnost da se emulacija odvija, inače je za publiku to samo simulacija, a kao takva doista ne može konkurirati originalu koji oponaša. Ni kazališna predstava koja se izvodi uživo za publiku prisutnu uživo nije jedinstveni monolitni događaj. Sastavljena je od mnogih prethodnih obrazaca, konstituirana i održavana mnogim dramaturgijama. U trenutku izvedbe kompleksnost predstave svodi se na svima u publici razumljivu interpretaciju, ali to nije pojednostavljenje već je bliže onom ikoničkom o kojem piše Hoffman kao označavanju kompliciranih procesa koje to označavanje skriva kako bi uopće mogli funkcionirati (Hoffman 2010: 505).

Prethodno sam pisao o radu ruskog umjetnika Ilje Kabakova, koji svoju praksu umjetničkih instalacija opisuje riječima: „Instalacija je neka vrsta zaustavljene akcije u kojoj se drama rastvara ne u vremenu nego u prostoru.“ (Gioni 2017: 2). Instalacija koju interpretiramo kao zaustavljenu akciju možda najbolje opisuje način na koji djeluje dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe. Umjetničke instalacije u kontekstu novih medija Manovich promatra kao „guste multimedijalne prostore (...) One kombiniraju slike, video, tekstove, grafike i trodimenzionalne elemente unutar prostornog okvira. Dok većina instalacija ostavlja gledatelju određivanje redoslijeda ‘informacijskog pristupa’, jedan od najpoznatijih umjetnika instalacije, Ilja Kabakov, razvio je sustav strategija koji strukturira gledateljevu navigaciju kroz njegove prostore“ (Manovich 2002: 229). Kabakov, nastavlja dalje Manovich, svoje instalacije naziva totalnim instalacijama jer pažljivo odabranim proporcijama, upotrebom svjetla stvara prostore unutar prostora (muzeja) u koje uspijeva potpuno uroniti gledatelja. Takve totalne instalacije imaju dvostruki identitet, s jedne strane pripadaju plastičnim umjetnostima poput slikarstva ili arhitekture i zahtijevaju statična gledatelja, a s druge strane pripadaju i umjetničkim praksama temeljenim na protoku vremena kao kazalište ili film, a to, nastavlja Manovich, „možemo reći i za virtualne prostore kroz koje se možemo kretati“ (Manovich 2002: *ibid.*). Manovich „dramaturškom strategijom“ naziva Kabakovljevu praksu dijeljenja prostora u dva ili više povezanih prostora kreirajući tako jasan put kroz instalaciju, ali istovremeno ne sprečavajući gledatelja da luta po svojem nahođenju, kao i odabir posebnih vrsta narativa koji se raspoređuju uokolo glavnog događanja ili kreiranje „navigacijskog ritma“ postavljanjem tekstova po prostoru i sl. (Manovich 2002: 230). Kabakov gledatelja uvlači u suučesnički odnos sugerirajući mu jasan put kroz instalaciju i istovremeno ga potičući na pozornost prema njemu posebnom detalju jer, kako dalje piše Manovich, ne oblikuje se objekt za sebe nego „gledateljevo iskustvo u vremenu i prostoru“, što Kabakov postiže nametanjem posebne matrice vremena, prostora, iskustva i značenja na svoje gledatelje; oni, zauzvrat, upotrebljavaju taktike kako bi kreirali svoje vlastite putanje (...) unutar te matrice“ (Manovich 2002: *ibid.*).

Covid-19 globalna kriza prilika je za nositelje istraživanja digitalnih umjetničkih izvedbi da gledatelje uvuku upravo u onaj suučesnički odnos o kojem piše Manovich opisujući Kabakovljev rad, da potaknu kreativni potencijal svih sudionika i tako omogućuju, ali i istražuju mikro-kreacije koje nastaju unutar sučelja koji nude. U razdoblju koje ćemo vjerojatno nazivati postcovid-19 formirat ćemo nove oblike društvenog življenja, pa tako i umjetničke izvedbe. Poput



dramaturgije postinterneta koja se u fizičkoj stvarnosti formira sjećanjem na obrasce procesa i stanja u digitalnim sučeljima, tako ćemo formirati i dramaturgiju postcovid-19 koja će se sjećati načina izvedbi za vrijeme krize. Promišljajući o svojevrsnom postcovid-19 društvu Manovich piše kako „realnost možda jest konstruirana diskursima, i ‘virus’ može biti, ako hoćete, kao jedan takav diskurzivna konstrukcija – ali on ima vrlo materijalne i teške posljedice“, a te će posljedice odjekivati budućim društvom na neočekivane načine; primjerice hibridnim postupcima u mnogim aktivnostima koje su tradicionalno obavljane kao konstituent fizičke stvarnosti. Pa tako Manovich predviđa proslavljanje fizičkog aspekta života i kulture, upotrebu digitalne tehnologije u dizajnu hrane, stambenih prostora, nastajanje hibridnih studija u kojima neće biti neobično studirati biologiju i umjetnost istovremeno, pa čak i povratak „kvalitetnijih umjetničkih djela zbog prestanka umjetničkog diskursa koji je umjetnika prisiljavao da, umjesto da posvećeno radi i koncentrirano stvara, postane „projekt-menadžer koji većinu svojeg vremena provodi leteći po bijenalima, provodeći vrijeme na globalnim umjetničkim residencijama, umrežavanju i sl.“ (Manovich 2020). U tom smislu zanimljiva je i Brattonova interpretacija postcovid-19 stvarnosti u kojoj ćemo se sjećati kako je populizam za vrijeme krize ustuknuo pred općom potrebom ljudi za kompetencijom i stručnošću (Bratton 2020.). Takva potreba iskazivana je i zadovoljavana upravo s pomoću digitalnog izvedbenog sučelja, najviše s pomoću kontrole koju su korisnici imali nad centraliziranom distribucijom informacija od vladinih kriznih stožera i sl., a ta kontrola izvođena je povratom informacija s ruba u središte, ali u formi kreativnih intervencija i pokazivanja prisutnosti osviještenih korisnika koji nisu više samo puki konzumenti uputa pristiglih iz središta. Digitalna izvedba, pa i ona umjetnička, upravo u krizi kao što je Covid-19, pokazuje potencijal za razvoj novog oblika demokracije, a koji već u začetku subvertira zastarjelu populističku narav centralizirajućih masovnih medija.

Dramaturgija suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi ne djeluje samo kao pokretačka sila izvedbenog događaja, ona djeluje i naknadno, kao proces mapiranja izvedbe. Takvo mapiranje odvija se nekom vrstom virtualnoga dramaturškog stroja, sličnog prije opisanom kontinuumu virtualno – realno. Ako dramaturg i „namjerava iscrtati mapu, to je uvijek pragmatična i privremena relacija prema teritoriju izvedbenog događaja“, piše Cathy Turner i dalje ističe kako nas Fuchs „ohrabruje da umjetničku izvedbu promatramo kao cjelinu, kao organski svijet sa svojim vlastitim pravilima, sustavima i koherencijom“ (Turner 2008: 5). Ako svaku umjetničku izvedbu možemo gledati kao samostalan planet, piše dalje Turner, to ne znači kako se radi o planetu „koji mi

nastanjemo“ već nam to daje mogućnost viđenja novog svijeta, novog iskustva, što vodi do zaključka kako je „razvoj novih dramaturgija [je] neporecivo političan, u smislu da nas provocira gledati na realnost novim očima“ (Turner 2008: ibid.). Mapiranje nije više određivanje koordinatnih točaka u svrhu arhiviranja izvedbe, nego je aktivan proces koji teži djelovati u sustavu onim što mapira. Dramaturgija suvremene digitalne umjetničke izvedbe djeluje kao uspostavljanje mreže odnosa točaka kontinuuma digitalnih i drugih sučelja uključenih u izvedbu. Čvorišta takvih mreža mogu međusobno komunicirati prema obrascu mape, ali i na nove, nepredvidljive načine. Tako stvaraju nove izvedbe, ali koje u sjećanju imaju i one prethodno izvedene. Sjećanje koje se može ponovno oformiti, ali i promijeniti, prošlost koja se može revaluirati, te izvedba takva sjećanja kako bi se utjecalo na konstituiranje stvarnosti, nisu više eksperimentalni dramaturški postupci neke eluzivne digitalne umjetničke hibridne izvedbe. Naglim skokom čovječanstva u virtualizaciju, a zbog krize Covid-19, takvi procesi postaju razumljivijima i prisutnijima u svakodnevicu, a dramaturgije po kojima se konstituiraju i odvijaju otkrivaju se kao čvrsti obrasci djelovanja, otprije inkorporirani u konstituciju digitalne tehnologije i njezino izvedbeno djelovanje.

## LITERATURA

- Abramović, Marina. 2016. *Walk through Walls: A memoir*. New York: Crown Archetype Press.
- Abramović, Marina. 2017. <https://www.theartnewspaper.com/feature/how-artists-are-making-vr-reality> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Afp-jiji. 2018. <https://www.japantimes.co.jp/news/2018/11/12/national/japanese-man-marries-virtual-reality-singer-hatsune-miku-hologram/#.Xa2II25uLbI> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Alabaster, Jay. 2009. <https://phys.org/news/2009-05-japanese-google-earth-unveil-secrets.html> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Alex. 2019. Zero latency zombie outbreak [https://www.youtube.com/watch?v=O\\_EUnGMJtLA](https://www.youtube.com/watch?v=O_EUnGMJtLA) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Anđelković, Bojan 2016. *Umetniški ustroj Noordung. Filozofija in njen dvojnik*. Ljubljana: Založba ZRC.
- Armstrong, Scot Gordon. 2003. *Theatre and Consciousness / The nature of bio-evolutionary complexity in the art*. GRAD Peter Lang Inc., International Academic Publishers.
- Artaud, Antonin. 2000. *Kazalište i njegov dvojnik*. Zagreb: Hrvatski ITI centar.
- Auslander, Philip. 1999. *Liveness: Performance in a mediatized Culture*. London i New York: Routledge.
- Auslander, Philip. 2006. The Performativity of Performance Documentation. PAJ: A Journal of Performance and Art 28, Br. 3. Str. 1-10. The MIT Press, za: Performing Arts Journal, Inc. <https://www.jstor.org/stable/4140006?seq=1>
- Bago, Ivana i Majača, Antonija, u suradnji s: Vuković, Vesna. 2011. Removed from the crowd: unexpected encounters. I. DeLVe, Zagreb. [http://www.blok.hr/system/publication/pdf/10/Removed\\_From\\_the\\_Crowd\\_Unexpected\\_Encounters.pdf](http://www.blok.hr/system/publication/pdf/10/Removed_From_the_Crowd_Unexpected_Encounters.pdf) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Barthes, Roland. 1989. *Carstvo znakova*. Zagreb: August Cesarec.
- Batušić, Nikola. 1991. *Uvod u teatrologiju*. Zagreb: Grafički zavod Hrvatske.
- Baudrillard, Jean. 1993. *The transparency of Evil. Essays on extreme phenomena*. London: Verso.
- Baudrillard, Jean. 1995. *The Gulf war did not take Place*. Bloomington: Indiana University Press.
- Beker, Miroslav. 1986. *Suvremene književne teorije*. Zagreb: Sveučilišna naklada Liber.

Bernat, Roger. 2012. Pending vote. <http://rogerbernat.info/en/shows/pending-vote-new-project-2012> (pristupljeno 10. prosinca 2017.).

Biblija. 1969. Zagreb: Stvarnost.

Biennale 2017. <https://www.labiennale.org/en/node/2211> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Biesenbach, Klaus. 2010. *Marina Abramović the Artist is Present*. New York: The Museum of the Modern Art / MoMA.

Blake, Bill. 2014. *Theatre and Digital*. New York: Palgrave Macmillan.

Boenisch, Peter. 2002.

<http://people.brunel.ac.uk/bst/2no2/Papers/PeterBoenisch~wwwdottheatredot.htm> (pristupljeno 10. prosinca 2017.).

Bolter, Jay David i Grusin, Richard. 2000. *Remediation – understanding new Media*. London/Cambridge: M.I.T. Press.

Boston Dynamics. 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=7Q3YW-3KCzU> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Brand, Stewart. We owe all to the Hippies. New York: TIME Magazine Domestic Proljeće 1995 / 145, Br. 12.

Bratton, Benjamin. 2020. [https://strelkamag.com/en/article/18-lessons-from-quarantine-urbanism?fbclid=IwAR2Fhxhet5eaECFJjDnNdByaN\\_EsrjCPEb-ppWvJxs3qj1a5v4\\_s75RuV9pM](https://strelkamag.com/en/article/18-lessons-from-quarantine-urbanism?fbclid=IwAR2Fhxhet5eaECFJjDnNdByaN_EsrjCPEb-ppWvJxs3qj1a5v4_s75RuV9pM) (pristupljeno: 5. travnja 2020.)

Brecht, Bertolt. 1964. Alienation Effects in Chinese Acting. U: Willett, John. Ur. 1964. *Brecht on Theatre*. New York: Hill & Wang.

Castells, Manuel. 2000. *Uspon umreženog društva*. Zagreb: Golden marketing.

Castells, Manuel. 2009. *The Rise of the Network Society*. New Jersey: Wiley-Blackwell.

Carlson, Marvin. 1996. *Kazališne teorije 1*. Zagreb: Hrvatski centar ITI.

Carlson, Marvin. 2018. *Performance. A Critical Introduction*. New York: Routledge.

Causey, Matthew. 2006. *Theatre and Performance in Digital Culture: from Simulation to Embeddedness*. London: Routledge.

Carville, Justin. 2018. Modernist Cultures, svibanj 2018., 13, Br. 3: 417-444. <https://www.eupublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/mod.2018.0220> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

- Chiasson, Dan. 2013. All About My Mother <https://www.newyorker.com/magazine/2013/11/11/all-about-my-mother> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Clark, Andy i Chalmers, David. 1998. The Extended Mind. *Analysis* 58, br. 1, siječanj. Str. 7–19. <https://doi.org/10.1093/analys/58.1.7> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- CNN. 2014. Can 80,000 People play this Video Game together? <http://cnn.it/1e2N2JX>. (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Colbey, Paul, ur. 2010. *The Routledge Companion to Semiotics*. New York: Routledge.
- Cole, Samantha. 2019. [https://www.vice.com/en\\_us/article/evym4m/ai-told-me-human-face-neural-networks](https://www.vice.com/en_us/article/evym4m/ai-told-me-human-face-neural-networks) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Collins, Lauren. 2018. <https://www.newyorker.com/magazine/2012/08/06/the-question-artist> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Connor, Michael. 2013. <https://rhizome.org/editorial/2013/nov/1/postinternet/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Cooper, Michael. Retooling the Met Opera’s Problematic ‘Ring’ Machine 2018. <https://www.nytimes.com/2018/09/21/arts/music/met-opera-wagner-ring.html?searchResultPosition=4> (pristupljeno 13. veljače 2019.).
- Coscia, Michele. 2013. Competition and Success in the Meme Pool: a Case Study. <https://arxiv.org/pdf/1304.1712.pdf> (pristupljeno 6. veljače 2020.)
- Chaikin, Joseph (Čajkin, Džozef). 1977. *Prisutnost glumca*. Novi Sad: Sterijino pozorje.
- Čale Feldman, Lada. 1997. *Teatar u teatru u hrvatskom teatru*. Zagreb: Matica hrvatska. Naklada MD.
- Ćosić, Vuk. 2019. [http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk\\_eng.htm](http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Čufer, Eda. 2002. Athletics of the Eye. Ljubljana: *Maska*, br. 74-75. Str. 87.
- Čufer, Eda. 2013. Between the Curtains: New Theater in Slovenia. u: Đurić, Dubravka i Šuvaković, Miško (ur.), *Impossible histories: historic avant-gardes, neo-avant-gardes, and post-avant-gardes in Yugoslavia, 1918.-1991*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dawkins, Richard. 2006. *The Selfish Gene*. Oxford. New York: Oxford University Press.
- Debatty, Regine. 2008. <https://we-make-money-not-art.com/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Deleuze, Gilles i Guattari, Felix. 1987. *A Thousand Plateaus*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Denegri, Ješa. 2007.

[http://www06.zkm.de/zkmarchive/www02\\_bit/bit/index\\_com\\_content\\_view\\_15\\_33\\_kr.html](http://www06.zkm.de/zkmarchive/www02_bit/bit/index_com_content_view_15_33_kr.html)  
Uvjeti i okolnosti koje su prethodile prve dvije izložbe Nove tendencije u Zagrebu [1961-1963]  
Izvadak iz prateće knjižice „*bit international*“ [Nove] tendencije – Računalo i vizualno istraživanje, Zagreb 1961.-1973. Karlsruhe. (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Denny, Simon. 2019. <https://www.artsy.net/series/artsy-editors-future-art/artsy-editorial-future-art-simon-denny> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Dempsey, Bernard. 1948. *Interest and Usury*. London: Dennis Dobson Ltd.

Device\_art. Bago, Ivana; Majcen Lynn; Olga, Ostoić; Sunčica. Urednice. 2009. Katalog festivala. Zagreb: Kontejner / biro suvremene umjetničke prakse.

Device\_art. Hodžić, Ena i Šimunović, Luja, ur. 2018. Katalog festivala. Zagreb: Kontejner / biro suvremene umjetničke prakse.

Devlin, Keith. 2001. *The Math Gene*. New York: Basic Books. EPUB.

Dixon, Steve. 2007. *Digital performance. A History of new Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, MA: The MIT Press

Dnevnik. 2007. <https://dnevnik.hr/vijesti/hrvatska/gotovina-trazi-obranu-sa-slobode.html>  
(pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Durkheim, Émile. 2005. *Suicide a Study in Sociology*. Routledge. Taylor & Francis e-Library.

Duvignaud, Jean. (Divinjo Žan). 1978. *Sociologija pozorišta*. Beograd: BIGZ.

Đorđev, Bojan; Šuvaković, Miško; Vujanović, Ana, ur. 2004. Zbornik: TkH, br. 7. Digitalni performans. Str. 37. Beograd.

Đorđević, Slobodan. 1982. *Makluanova galaksija*. Biblioteka 20. vek. Beograd: Prosveta.

Eckersall, Peter; Grehan, Helena; Scheer, Edward, ur. 2017. *The New Media Dramaturgy*. London: Palgrave MacMillan.

ETS. 2016. [http://www.etc-cte.org/uploads/GA\\_Oslo/ETL\\_showcase\\_programme\\_light.pdf](http://www.etc-cte.org/uploads/GA_Oslo/ETL_showcase_programme_light.pdf)  
(pristupljeno 14. ožujka 2019.).

Evans-Wentz, Walter. 1935. *Tibetan Yoga and Secret Doctrines*. Oxford, Velika Britanija: Oxford University Press.

- Fajgelj, Stanislav. 2005. *Metode istraživanja ponašanja*. Beograd: Centar za primenjenu psihologiju.
- Fauconnier, 2003. <https://v2.nl/archive/articles/capturing-unstable-media> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Fergusson, Francis. 1972. *The Idea of a Theater*, New Jersey: Princeton University Press. Princeton.
- Fergusson, Francis. 1979. *Pojam pozorišta*. Beograd: Nolit.
- Fischer-Lichte, Erica. 2009. *Estetika performativne umjetnosti*. Sarajevo: TKD Šahinpahić, Biblioteka Diskursi.
- Forrest, Tara i Scheer, Anna Teresa, ur. 2010. Christoph Schlingensief: Art Without Borders Intellect, The Mill, Parnall Road, Fishponds, Bristol, Velika Britanija.
- Foucault, Michel. 1995. *Discipline and Punishment. The Birth of the Prison*. New York: Vintage books. A division of random house.
- French, Kristen. 2018. Wired: *This Pastor Is Putting His Faith in a Virtual Reality Church*. <https://www.wired.com/story/virtual-reality-church/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Fried, Michael. 1998. *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*. University of Chicago Press.
- Friedberg, Anne. 2002. Window Shopping: Cinema and the Postmodern. U: *The Spaces of Postmodernity: Readings in Human Geography*, ur. M. J. Dear, S. Flusty. Hoboken: Wiley-Blackwell.
- Friedman, Ted. 1994. Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality. U: *Community in Cyberspace*, Ur. Steve Jones. Sage Publications, [https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/Friedman\\_Making%20Sense.html](https://web.stanford.edu/class/history34q/readings/Cyberspace/Friedman_Making%20Sense.html) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Fritz, Darko. 2019. *Kratak pregled medijske umjetnosti u Hrvatskoj*. <https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=23159&>  
<https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=23158&> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Fuchs, Elinor. 1996. *The Death of Character: Perspectives on Theatre after Modernism*, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Geiger-Ho, Martin. 2013. *The Origins of Kiln Gods*. <https://www.researchgate.net/publication/267038954> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Galloway, Alexander. 2004. *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Leonardo Books.

- Gatica, Renata. 2020. <https://www.facebook.com/renata.c.gatica/posts/10157423353049527> (pristupljeno: 5. travnja 2020.).
- Gavella, Branko. 2005. *Teorija glume*. CDK biblioteka. Zagreb.
- George, David. 1999. *Buddhism as/in Performance*. New Delhi: D.K. Printworld Ltd.
- Gelb, Peter. 2020. <https://www.nytimes.com/2020/04/01/opinion/covid-arts-livestream-audiences.html?searchResultPosition=6> (pristupljeno: 4. travnja 2020.).
- Gere, Charlie. 2008. *Digital Culture*. London: Reaktion Books.
- Giannachi, Gabriela i Westerman, Jonah. 2018. *Histories of Performance Documentation: Museum, Artistic, and Scholarly Practices*. London: Routledge.
- Giesekam, Greg. 2007. *Staging the Screen*. London: Palgrave MacMillan
- Gilić, Nikica. (2006.) *Uvod u teoriju filmske priče*. Zagreb: Školska knjiga.
- Gioni, Massimiliano. 2017. <http://moussemagazine.it/massimiliano-gioni-mutter-und-sohn-ilya-kabakov-2017/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Gladwell, Malcolm. 2011. <https://www.newyorker.com/magazine/2011/05/16/creation-myth> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Goffman, Erving. 1959. *Presentation of Self in Everyday Life*. New York: Garden City.
- Goldstein, Andrew. 2019. <https://news.artnet.com/market/5-standout-young-artists-to-discover-at-liste-2018-1303025> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Grant, Blank i Reisdorf, Bianca. 2012. *The Participatory Web*. New York: Routledge.
- Grossman, Lev. 2011. Time magazin 2. 10. 2011. 2045. The Year Man Becomes Immortal. New York, Time Inc.
- Great Hack. 2019. Redatelj: Karim Amer, Jehane Noujaim. Netflix. <https://www.theguardian.com/uk-news/2019/jul/20/the-great-hack-cambridge-analytica-scandal-facebook-netflix> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Groys, Boris. 2013. *Art Topology: The Reproduction of Aura*. U: *When Attitudes Become Form*. Venezia: Fondazione Prada.
- Guattari, Felix. 1990. *Condo Effect*. <https://theartstack.com/artist/george-condo/about> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).



Gutmair, Ulrich i Teleopolis, Chris Flor 2010. „Histerija i Cyber prostor“, intervju sa Slavojem Žižekom 7. listopada 1998., preuzeto: Zbornik Trećeg programa Hrvatskog radija, 2010.

Hale, Keith. 2008. *Introducing Rromok – a simulation game developed by Rites Network*. <https://www.vam.ac.uk/blog/digital/introducing-rromok-a-simulation-game-developed-by-rites-network> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Hanson Ralph. 2014. *Mass Communication: Living in a Media World*. University of Nebraska at Kearney. Sage Los Angeles.

Harari, Yuval Noah. 2015. *Sapiens: Kratka povijest čovječanstva*. Zagreb: Fokus komunikacije.

Haraway, Donna. 2016. *Staying with the Trouble; Making Kin in the Chthulucene*. Durham and London: Duke University Press.

Haraway, Donna. 1999. Kiborški manifest: znanost, tehnologija i socijalistički feminizam krajem dvadesetog stoljeća. Ulomak, str. 35-44., preveo Goran Vujasinović. Zagreb: Književna smotra: časopis za svjetsku književnost, br. 31., str. 40,41,42. Zagreb: Hrvatsko filološko društvo, Filozofski fakultet.

Hastrup, Kirsten. 1995. *A Passage to Anthropology: Between Experience and Theory*. New York: Routledge.

Hayles, N. Katherine. 1999. *How we Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. The University of Chicago Press.

Heidenreich, Stefan. 2016. E-Flux Journal br. 71. <https://www.e-flux.com/journal/71/60521/freeportism-as-style-and-ideology-post-internet-and-speculative-realism-part-i/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Heim, Michael. 1993. *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press.

Higgie, Jennifer. 2007. Time's Fool. Frieze magazin br. 107. <https://frieze.com/article/times-fool> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Higgins, Charlotte. 2015. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/may/05/edward-snowden-nsa-art-venice-biennale-reverse-espionage> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Hoffman, D. Donald, Mark T. Justin, Marion B. Brian. 2010. Natural Selection and Veridical Perception. *Journal of Theoretical Biology* 266(4):504-15.

Holtwiesche, Noah. 2010. <http://notherenotnow.at/2010/09/theatricality-media-michael-frieds-art-objecthood/#more-116> (Izvorno: Körper-Verkörperung-Entkörperung. Publikation zum 10. internationalen Kongreß der Gesellschaft für Semiotik. Winfried Nöth i Guido Ipsen. Kassel 2004.) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Horrocks, Christopher. 2001. *Marshall McLuhan i virtualnost*. Zagreb: Jesenski i Turk.

Hoort van der, Bjorn; Guterstam, Arvid; Ehrsson, Henrik. 2011. Being Barbie: The Size of One's Own Body Determines the Perceived Size of the World. PLoS ONE 6(5): e20195. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0020195> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Hsieh, Tehching. 2009. <https://art.base.co/event/1429-performance-1> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Hulten, Pontus. 1986. *Futurismo & Futurismi*. Milano: Bompiani.

Hunt, Elle. 2019. <https://www.theguardian.com/news/shortcuts/2019/aug/13/danger-deepfakes-viral-video-bill-hader-tom-cruise> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Huizinga, Johan. 1992. *Homo Ludens – O podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed.

Hutcheon, Linda. 1999. *A Politics of Postmodernism*. New York: Routledge.

Hutcheon, Linda. 2003. *A Poetics of Postmodernism, History, Theory, Fiction*. New York: Routledge.

Hutcheon Lynda. 2009. *Opera: the Art of Dying*. University of Nebraska Press.

Hutcheon, Linda i O'Flynn, Siobhan. 2013. *The Theory of Adaptation*. New York: Routledge.

Ivanković, Hrvoje. 2014. *Od ruba do središta – Kerempuhovih pedeset; Pedeset godina Satiričkoga kazališta Kerempuh, monografija*. Zagreb: izdanje Kazalište Kerempuh. <http://www.kazalistekerempuh.hr/jazavac-u-kerempuhu/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Iveković, Sanja i Pregrad, Sonja. 2009. „5 DA za obnovljenu izvedbu“. Zagreb: Frakcija: magazin za izvedbene umjetnosti 51-52:134-137.

Jagetić, Dubravko. 2011. <https://www.tportal.hr/magazin/clanak/thompson-je-provokativan-iako-nije-nimalo-radikalan-20110426/print> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Jeffries, Stuart. 2018. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/may/03/jordan-wolfson-puppet-violence-colored-sculpture-tate-modern> (pristupljeno: 2. travnja 2020.).

Jenkins, Henry. 2011. Transmedia 202: Further reflections. Henryjenkins.org. [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html). (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Jobs, Steve. 2005. <https://www.youtube.com/watch?v=UF8uR6Z6KLc> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Jovičević, Aleksandra i Vujanović, Ana. 2007. *Uvod u studije performansa*, pdf izdanje. Beograd: Fabrika knjiga.

Juniku, Agata. 2018. Zbornik radova Akademije umetnosti. Centar za istraživanje umetnosti Novi Sad. <https://scindeks-clanci.ceon.rs/data/pdf/2334-8666/2018/2334-86661806171J.pdf> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Juričan, Dario. 2020. Želim biti Milan Bandić. <https://www.facebook.com/milanbandicgradonacelniksvemira/posts/163121358425412> (Pristupljeno 20. siječnja 2020.)

Jurs-Munby, Karen; Carroll, Jerome; Giles, Steve, ur. 2013. *Postdramatic Theatre and the Political. International Perspective on Contemporary Performance*. London: Bloomsbury.

Juul, Jesper. 1999. <https://www.jesperjuul.net/thesis/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Juul, Jesper, 2005. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: The MIT Press. EPUB.

Kalčić, Silva. <http://www.andreja.org/interaktiv/martinis.htm>  
<http://dalibormartinis.com/?workid=532> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Keats, John. 1881. Pismo J.H. Reynolds. <https://englishhistory.net/keats/letters/letters-to-j-h-reynolds-3-may-1818/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Kennedy, Dennis. 2003. *The Oxford Encyclopedia of Theatre and Performance*. Oxford University Press.

Kerkhoven Van, Marianne i Nuyens, Aniek. Ur. 2012. *Listen to the bloody machine: creating Kris Verdonck's End*. Utrecht and Amsterdam: Uitgeverij International Theatre & Film Books.

Kershaw, Baz. 1999. *The Radical in Performance: Between Brecht and Baudrillard*. New York: Routledge.

Khachiyani, Anna. 2018. *Artist Simon Danny on NSA art*. <http://www.hopesandfears.com/hopes/culture/art/214327-simon-denny> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Kirchner, Thomas Yuho. 2009. *The Record of Linji*. Honolulu: University of Hawaii Press.

Kiš, Patricija. 2019. <https://www.jutarnji.hr/magazin/nora-turato-rijecka-umjetnica-nova-je-hrvatska-zvijezda-na-globalnoj-performans-sceni/8851337/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Krajač, Marijana. 2007. *Katalog Paris / Ariadne 1st layout*. Zagreb: izdanje Galerija Miroslav Kraljević.

Kroker, Arthur i Kroker, Marilouise. 2013. *Critical Digital Studies: A Reader*. Dixon, Steve; *Metal Performance: Humanizing Robots, Returning to Nature and Camping About*, str. 485-518. University of Toronto Press.

Kontejner. 2009. <http://www.kontejner.org/projekti/k-032-narancasti-pas-i-druge-price-jos-bolje-od-stvarnosti/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Kontejner. Bago, Ivana, Majcen Linn, Olga i Ostoić, Sunčica, urednice. 2010. *Curatorial perspectives on the body, science and technology*. Zagreb: Kontejner i Revolver publishing.

Kontejner. 2019. <https://www.kontejner.org/o-nama/kontejner/> (pristupljeno 10. prosinca 2019.).

Kordić, Ksenija. 2007. *Avatar*. <http://ksenijakordic.com/avatar.html?lang=hr> (pristupljeno 20. siječnja 2020.)

Krauss, Rosalinde. 1976. Video: The Aesthetics of Narcissis. Časopis: October, Vol. 1. (proljeće 1976.), 50-64. Str. 53. MIT Press.  
[http://www.jonahsussskind.com/essays/Krauss\\_VideoNarcissism.pdf](http://www.jonahsussskind.com/essays/Krauss_VideoNarcissism.pdf)

Kull, Kalevi. 1998. On semiosis, Umwelt, and semiosphere. *Semiotica*. 120(3/4): 299–310.

Kugla 2019. Što je Kugla? Anarhija / Blok 45 <http://anarhija-blok45.net> (pristupljeno: 20. studenog 2018.). Isto: Prilog o Kugla glumištu iz časopisa *Gordogan*, Zagreb. Str. 78-104. Razgovor sa Zlatkom Burićem Kićom, *Zarez*, br. 210-211, str. 37. 2007.

Kugla Transkript 2019. <https://anarhija-blok45.net1zen.com/tekstovi/Kugla-glumiste-1981-transkript-buklet.pdf> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Kulenović, Tvrtko. 1983. Pozorište Azije. *Prolog*. Zagreb: Centar za kulturnu djelatnost.

Laplanche, Pontalis. 1992. *Rječnik psihoanalize*. Zagreb: August Cesarec.

Laurel, Brenda. 2013. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Professional.

Lehmann, Hans-Thies. 2004. *Postdramsko kazalište*. Zagreb: Centar za dramsku umjetnost. Zagreb. ThK – Beograd: Centar za teoriju i praksu izvođačkih umetnosti.

Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. London: Routledge.

Lehmann, Hans-Thies i Primavesi, Patrick. 2010. Dramaturgy of Shifting Grounds. *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, 14:3.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/13528160903519468> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Lescaze, Zoë. 2018. <https://www.nytimes.com/2018/11/08/t-magazine/tino-sehgal-hirshhorn-museum-art.html?searchResultPosition=3> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Libman, Misha. 2019. *Podcast*. <https://www.disruptordaily.com/episode-66-blockchain-is-transforming-digital-art-podcast/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Linden Lab. 2006. <http://www.allreadable.com/68357nm1> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

- Lyotard, Jean-Francois. 1990. *Duchamp's TRANSformers*. Venice: Lapis Press.
- Lochtefeld, James G. 2001. *The Illustrated Encyclopedia of Hinduism*. New York: The Rosen Publishing Group, Inc.
- Lull, Timothy, ur. 1989. *Martin Luther's Basic Theological Writings*. Minneapolis: Fortress Press.
- Lukić, Darko. 2011. *Kazalište u svom okruženju. Knjiga 2*. Zagreb: Leykam international.
- Mackie, Christina. 2017. *Les Levine: Bio-Tech Rehearsals 1965-1975*.  
<http://moussmagazine.it/christina-mackie-les-levine-bio-tech-rehearsals-1965-1975-2017/>  
 (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Majcen Lynn, Olga. 2007. <http://www.kgz.hr/hr/dogadjanja-10/ksenija-kordic-avatar/18409>  
 (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Majcen, Olga. 2010. *Ksenija Kordić Avatar*.  
<https://ksenijakordic.blogspot.com/2010/12/avatar.html> (pristupljeno 2. veljače 2020.)
- Majcen Lynn, Olga. 2012. Smrt u hrvatskom performansu. *Život umjetnosti* br. 91.  
[https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU\\_91-2012\\_080-093\\_MajcenLynn.pdf](https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_91-2012_080-093_MajcenLynn.pdf)  
 (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Majcen Lynn, Olga. 2014. <http://www.kgz.hr/hr/dogadjanja/sandra-sterle-mariska-avedon/19024>  
 (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Margaretić, Paula Deša. 2019. <http://www.kgz.hr/hr/dogadjanja-10/boris-hergesic-portal-7/42476>  
 (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Manovich, Lev. 2000. *Database as a Genre of New Media*. London: Springer-Verlag.
- Manovich, Lev. 2002. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2002. *Ten Key Texts on Digital Art: 1970-2000*. Leonardo, br. 35-5. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2007. *Deep Remixability*. Artifact, 1:2.  
<https://scholarworks.iu.edu/journals/index.php/artifact/article/view/1358> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Manovich, Lev. 2019. Facebook komentar 24. 5. 2019.  
[https://www.facebook.com/lev.manovich?epa=SEARCH\\_BOX](https://www.facebook.com/lev.manovich?epa=SEARCH_BOX)  
*What does data want.*

[https://www.youtube.com/watch?v=Bjjbhs0O3LE&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3BFhoxPFJ0rYXT9bO2JmYaPwM\\_JRmfiZZsY7CqydjsuJoLMSONdu1\\_nIM](https://www.youtube.com/watch?v=Bjjbhs0O3LE&feature=youtu.be&fbclid=IwAR3BFhoxPFJ0rYXT9bO2JmYaPwM_JRmfiZZsY7CqydjsuJoLMSONdu1_nIM) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Manovich, Lev. 2020. *How will the current virus pandemic affect culture?* 16. 03. 2020. Facebook: [https://www.facebook.com/lev.manovich/posts/10159067596337316?\\_\\_tn\\_\\_=K-R](https://www.facebook.com/lev.manovich/posts/10159067596337316?__tn__=K-R) (pristupljeno: 2. travnja 2020.).

Marčinko, Darko. 2011. *Suicidologija*. Zagreb: Medicinska naklada.

Marjanić, Suzana. 2007. Razgovor sa Zlatkom Burićem Kićom. *Zarez*. Br. 210-21. Zagreb. (Isto: Što je Kugla, booklet. Dostupno: <http://anarhija-blok45.net>)

Marjanić, Suzana. 2012. Studentska blokada. *Zarez*. Br. 332. Zagreb.

Marjanić, Suzana. 2013. Razgovor s Bracom Dimitrijevićem. <http://www.zarez.hr/clanci/nema-gresaka-u-povijesti-cijela-je-povijest-greska> *Zarez*. Zagreb.

Marjanić, Suzana. 2016. *Zarez*. Br. 440. Razgovor s Ivanom Marušićem. <http://www.zarez.hr/clanci/ivan-marusic-klif-novi-mediji-zastare-najbrze>

Marjanić, Suzana. 2014. *Kronotop hrvatskog performansa – od Travelera do danas*. Zagreb: Bijeli val, Institut za etnologiju i folkloristiku, Školska knjiga.

Matei, Sorin Adam i Britt, Brian C. ur. 2011. *Virtual sociability: from community to communitas*. InterAcademic Press.

McConachie, Bruce. 2008. *Engaging Audiences*. New York: McMillan Palgrave.

McDonough, Tom, ur. 2002. *Guy Debord and the Situationist International*. Cambridge: MIT Press. An October book.

McKenzie, Jon. 2006. *Izvedi ili snosi posljedice*. Zagreb: CDU – Centar za dramsku umjetnost.

McLuhan, Marshall. 2008. *Razumijevanje medija, mediji kao čovjekovi proizvođači*. Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.

McLeod, Duncan. 2012. <http://theinspirationroom.com/daily/2012/tnt-drama-button/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Metzinger, Thomas. 2009. *The Ego Tunnel*. New York: Basic Books.

Midnightmagic. 2011. <https://bitcointalk.org/index.php?topic=7253.50>

Mieke, Bal. 2009. *Narratology Introduction to the Theory of Narrative*. University of Toronto Press.

- Miller, James. 1997. *The Art in Psychotherapy*. Br. 23/5. Pergamon Press.
- Milas, Goran. 2005. *Istraživačke metode u psihologiji i drugim društvenim znanostima*. Jastrebarsko: Naklada Slap.
- Milgram, Paul. 1994. *Augmented Reality: A Class of Displays on the Reality-Virtuality Continuum*. SPIE br. 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies [http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram\\_Takemura\\_SPIE1994.pdf](http://etclab.mie.utoronto.ca/publication/1994/Milgram_Takemura_SPIE1994.pdf) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Milohnič, Aldo. 2013. *Teorije savremenog teatra i performansa*. Beograd: Orion art.
- Min, Tian. 1997. „Alienation-Effect“ for Whom? Brecht’s (Mis)interpretation of the Classical Chinese Theatre. *Asian Theatre Journal*. Br. 14. / 2.
- Mina, An Xiao. 2013. *Memes, the street art of the internet*. <https://creativemornings.com/talks/an-xiao-mina> (pristupljeno 6. veljače 2020.)
- Mindoljević Drakulić, Aleksandra. 2007. *Mali rječnik psihodrame*. Zagreb: Stega tisak.
- Mitchell, William John Thomas. 2005. *What Do Pictures Want?* Chicago: The University of Chicago Press.
- MSU 2019. <http://www.msu.hr/dogadanja/ljubav-i-otpor-ivane-popovi/58.html> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Montola, Markus i Stenros, Jaakko, ur. 2004. *Beyond Role and Play*. Ropecon ry. Helsinki.
- Mori, Masahiro. 2012. *The Uncanny Valley: The Original Essay by Masahiro Mori*. <https://spectrum.ieee.org/automaton/robotics/humanoids/the-uncanny-valley> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Mould, Oli. 2009. Lights, Cameras, but where’s the Action? Actor-Network Theory and the production of Robert Connolly’s Three Dollars. U: V. Mayer, M. J. Banks, & J. Caldwell (Eds.), *Production studies: Cultural studies of media industries*. New York, NY: Routledge.
- Mountolympus. 2019. <https://mountolympus.be/>
- Muñoz, José Esteban. 1999. *Disidentifications. Queers of Color and Performance of Politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrativity in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Nagenborg, Michael i Hoffstad, Christian. 2009. A life no longer worth playing: some remarks on in-game suicide. *Journal of Gaming and Virtual Worlds* 1, br. 2. Intellect Ltd.

- New York Times*. 2014. <https://www.nytimes.com/video/business/dealbook/100000002756135/bitcoins-purported-founder-dorian-satoshi-nakamoto.html?searchResultPosition=5> (pristupljeno 4. 2. 2020.)
- Ostojić, Tanja. 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=hPYJqIZ47WQ> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- O'Sullivan, Donie. 2019. <https://edition.cnn.com/2019/10/18/tech/reporter-hack/index.html> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Paić, Žarko. 2014. *Treća zemlja*. Zagreb: Literis. Biblioteka Eseji.
- Pakis, Elisavet. 2011. Locating Hope and Futurity in the anticipatory Illumination of queer performance. *Bordelands*. Br. 10/2. <https://www.academia.edu/7538901> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Parker, A. Ur. 1955. *Performativity and Performance*. New York: Routledge.
- Pavis, Patrice. 2004. *Pojmovnik teatra*. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti. Centar za dramsku umjetnost. Izdanja Antibarbarus.
- Pavis, Patrice. 1998. *Dictionary of the Theatre*. Toronto: University of Toronto Press.
- Peović Vuković, Katarina. 2011. Pismenost nakon decentralizacije. SIC broj 3, str. 4,6,10. Časopis za književnost, kulturu i književno prevođenje. Zadar: Sveučilište u Zadru.
- Peović Vuković, Katarina. 2012. *Mediji i kultura: Ideologija medija nakon decentralizacije*. Zagreb: Jesenski i Turk.
- Peterle, Astrid. 2009. Obnove predstave i potencijal proračunatog neuspjeha. Zagreb: *Frakcija* 51/52, str. 108-120.
- Peterlić, Ante. 2001. *Osnove teorije filma*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Petlevski, Sibila. 2007. *Drama i vrijeme*. Zagreb: Hrvatski centar ITI.
- Peraica, Ana. 2017. *Culture of the Selfie: Self-Representation in Contemporary Visual Culture. Theory on Demand #24*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Phelan, Peggy. 1993. *Unmarked: The Politics of Performance*. New York: Routledge.
- Piscator, Erwin. 1985. *Političko kazalište*. Zagreb: CeKaDe.
- Poniewozik, James. 2020. <https://www.nytimes.com/2020/04/01/arts/pokemon-go-coronavirus.html?referringSource=articleShare> (pristupljeno: 1. travnja 2020.).



- Poster, Mark. 2004. *Kiberdemokracija. Etnografije interneta*. Zagreb: Institut za etnologiju i folkloristiku (Biblioteka Nova etnografija) i Ibis grafika.
- Potkonjak, Sanja. 2014. *Teren za etnologe početnike*. Zagreb: HED biblioteka. Hrvatsko etnološko društvo, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
- Purgar, Krešimir. 2007. *Pojmovnik novije hrvatske umjetnosti*. Zagreb: Art Magazin Kontura.
- Reynolds, Emily. 2018. <https://www.wired.co.uk/article/sophia-robot-citizen-womens-rights-detriot-become-human-hanson-robotics> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community*. (elektronička verzija) <http://www.rheingold.com/vc/book/2.html> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Rheingold, Howard. 2002. *Smart Mobs. The Next Social Revolution*. Cambridge, MA: Basic books / Perseus books.
- Ridler, Faith. 2020. <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8149319/Priest-accidentally-turns-video-filters-hilarious-clip.html> (pristupljeno 5. travnja 2020.).
- Rippl, Gabriele. Ur. 2015. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Berlin: De Gruyter Mouton.
- Ristović, Dejan. 2020. *Od galaksije do računara... i dalje*. <http://www.planeta.rs/54/06tema3.htm> (pristupljeno 28. siječnja 2020.)
- Robertson, Jennifer. 2007. *Robo Sapiens Japonicus*. <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14672710701527378> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Rogošić Kačić, Višnja. 2017. *Skupno osmišljeno kazalište*. Zagreb: Hrvatski centar ITI.
- Romanska, Magda. Urednik. 2015. *The Routledge Companion To Dramaturgy*. London: Routledge.
- Rose, Frank. 2015. *Karen, an App That Knows You All Too Well*. [https://www.nytimes.com/2015/04/05/arts/karen-an-app-that-knows-you-all-too-well.html?\\_r=1](https://www.nytimes.com/2015/04/05/arts/karen-an-app-that-knows-you-all-too-well.html?_r=1) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Ross, Alex. 2012. Diminuendo – A Downturn for Opera in New York City. *The New Yorker*, izdanje 12. ožujka 2012. New York: Conde Nast.
- Ryan, Marie-Laure. 2004. *Cyberspace, Cybertexts, Cybermaps*. Brown University [www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm](http://www.dichtung-digital.org/2004/1-Ryan.htm) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Saltz, Jerry. 2014. <https://www.vulture.com/2014/01/history-of-the-selfie.html> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Satomi, Mika. 2007. *Massage Me*. [www.nerding.at/massage-me/](http://www.nerding.at/massage-me/) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Schechner, Richard. 2006. *Performance Studies: An Introduction*. (2. izd.). New York, London: Routledge, Taylor & Francis Group.

Shaw, Anny. 2018. <https://www.theartnewspaper.com/feature/how-artists-are-making-vr-reality> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Smrekar, Maja. 2019. *Kozmokinetični kabinet Noordung*. [http://www.pojmovnik.si/koncept/kozmokineticni\\_kabinet\\_noord1/](http://www.pojmovnik.si/koncept/kozmokineticni_kabinet_noord1/) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Souriau, Etienne. 1982. *Dvjesto tisuća dramskih situacija*. Beograd: Nolit.

Stalpaert, Christel. 2009. *A Dramaturgy of the Body, Performance Research*. <https://2b2jmf1sjj8t11xy454c3w9g-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2018/04/A-Dramaturgy-of-the-Body-by-Christel-Stalpaert.pdf> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Stojnić, Aneta. 2015. *Teorije izvođenja u digitalnoj umetnosti: ka novom političkom performansu*. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije. Orion art.

Stražić, Tea. 2019. <https://teastrazicic.com/SHOWREEL-I-II> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Štromajer, Igor. 2016. *Make love not art*. *Vizkultura*. <https://vizkultura.hr/i-make-love-not-art/> (pristupljeno: 20. siječanj 2020.).

Šuvaković, Miško. 2012. *Konceptualna umetnost*. Beograd: Orion art.

Šuvaković, Miško. 2015. The Power of the Void. Speculative Realism and Artworks of Tomo Savić Gecan. *Ars Adriatica* 5/2015., str. 193. Časopis Odsjeka za povijest umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu.

Šuvaković, Miško. 2018. *Epistemologija umetnosti*. <https://www.youtube.com/watch?v=65HPIytUznY> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Teurlings, Jan. 2013. Unblackboxing production: What Media Studies can learn from Actor-Network Theory. U: Valck i Teurlings, ur. *After the break: Television theory today*. Amsterdam: Amsterdam UP.

Tretinjak, Igor. 2018. ARTOS <http://www.uaos.unios.hr/artos/index.php/hr/kritika-br-8/tretinjak-ljubavni-slucaj-fahrije-p> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Trifonas, Peter. 2001. *Barthes i carstvo znakova*. Zagreb: Jesenski i Turk.

- Tommasini, Anthony. 2019. <https://www.nytimes.com/2019/03/10/arts/music/review-met-opera-wagner-ring-rheingold-lepage.html?searchResultPosition=2> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Turner, Cathy i Behrndt, Synne. 2008. *Dramaturgy and Performance*. Palgrave MacMillan.
- Turner, Victor. 1969. *The Ritual Process. Structure and Anti-Structure*. New York: Aldine De Gruyter.
- Turkle, Sherry. 1999. Identitet u doba interneta. *Književna smotra*, časopis za svjetsku književnost, br. 114 (4), str. 13. Zagreb.
- Virilio, Paul. 1994. *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University Press.
- Vlašić-Anić, Anica. 2012. Kolektivno autorstvo: neslučajna 'savršenost' Kuglinih 'kao-da' ne/znatnih 'nesavršenosti'. *Kazalište*, časopis, br. 51/52, str. 81. i 91., 2012. Zagreb.
- VN. 2007. <http://www.kgz.hr/hr/dogadjanja/kadele-outcast-izopcenje-/18488> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Vujanović, Ana. 2004. TkH, br. 7. Beograd. <http://www.tkh-generator.net/portfolio/tkh-7-digital-performance/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Zarilli, Philip. 2010. *Theatre Histories, An Introduction*. New York: Routledge.
- Zero Latency VR. 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=O\\_EUnGMJtLA](https://www.youtube.com/watch?v=O_EUnGMJtLA) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Zuppa, Vjieran. 1995. *Uvod u dramatologiju*. Zagreb: Izdanja AntiBarbarus.
- Živadinov, Dragan. 2008. <https://www.youtube.com/watch?v=XUrlzGq5OMM> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Žižek, Slavoj. 2012. *Up&Underground 21/22*. Zagreb.
- Žižek, Slavoj. 2006. Why are Laibach and NSK not Fascists? <https://deteritorium.wordpress.com/2017/08/20/why-are-laibach-and-nsk-not-fascists-by-slavoj-zizek-1993/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).
- Žmegač, Viktor. 1994. *Književnost i filozofija*. Zagreb: Hrvatsko filozofsko društvo.
- Wall, Sarah. 2008. Easier Said than Done: Writing an Autoethnography. *International Journal of Qualitative Methods* br. 7. str. 42. Edmonton: University of Alberta.
- Wall. 2019. <https://wall.hr/art/posljednji-radovi-ivane-popovic-na-izlozbi/> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Weber, Matthias. 2020. [https://www.bkge.de/Projekte/Kant/matthias-weber/Kadele\\_Leo.php](https://www.bkge.de/Projekte/Kant/matthias-weber/Kadele_Leo.php) (pristupljeno 24. siječnja 2020.)

Webster, Andrew. 2016. *That Dragon, Cancer is a game that will make you want to hug your kids and never let go.*  
<https://www.theverge.com/2016/1/11/10736302/that-dragon-cancer-game-review> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Weckert, Simon. 2020. *Google Maps Hack.*  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=k5eL\\_al\\_m7Q&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=k5eL_al_m7Q&feature=emb_logo) (pristupljeno 2. veljače 2020.)

Williams, Raymond. 2003. *Television: Technology and Cultural Form.* London: Routledge.

Wired 2017. [https://www.youtube.com/watch?v=KJMBQgY\\_eS0](https://www.youtube.com/watch?v=KJMBQgY_eS0) (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

Wylde, Kaitlyn. 2019. <https://www.nytimes.com/2019/10/02/style/asmr-boyfriend-sleep-videos.html?smid=nytcore-ios-share> (pristupljeno: 20. studenog 2018.).

## ŽIVOTOPIS

Leo Katunarić (Split, 1965.). Diplomirao je kazališnu režiju i radiofoniju na Akademiji dramske umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu (1989.). Dobitnik je Rektorove nagrade Sveučilišta Zagreb (1988.). Upisuje magistarski studij na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, 1990. Na istom fakultetu upisuje Doktorski studij književnosti, izvedbenih umjetnosti, filma i kulture, 2011. Osnivač je i voditelj Kantun Arta od 2000 do 2021. Osnivač je i umjetnički direktor MaxArtFesta, festivala suvremene umjetnosti (2008. – 2018.). Od 2016. stalni je redatelj u Zagrebačkom kazalištu lutaka. Radio je kao viši stručni suradnik za kazalište u Knap kazalištu Centra za kulturu Peščenica, Zagreb (2007.). Na Akademiji dramske umjetnosti i Muzičkoj akademiji u Zagrebu radi kao vanjski predavač (1990. – 1992.). Od 1994. do 2000. ravnatelj je Zagrebačkoga kazališta mladih s kojim ostvaruje mnogobrojne uspjehe i zapaženu međunarodnu suradnju. Na poziv najvećeg svjetskog kazališnog festivala, Iberoamericano u Bogoti, Kolumbija, selektira i prezentira recentni rad hrvatske suvremene umjetnosti, 2000. S KadeleGrupom službeni je predstavnik Hrvatske na festivalu Iberoamericano, Kolumbija, 2008.

Kao interdisciplinarni umjetnik ostvaruje brojne projekte suvremene umjetnosti u Japanu, Kini, Indiji, Kolumbiji, Sjedinjenim Američkim Državama, Italiji, Njemačkoj, Meksiku, Bosni i Hercegovini, Siriji. Hrvatski je predstavnik na Bijenalu Peking, Kina, 2017.

Kao redatelj, scenograf i dramaturg kreirao je četrdesetak kazališnih predstava, multidisciplinarnih izvedbenih projekata, predstava za djecu i mlade, opera, manifestacija i dr.

Objavio je dva dramska teksta, *Medeja95* (pod pseudonimom Josip Vela, izdanje Sveučilišta Genova, Italija, 2000.) i *Povratak Europe, krave* (Časopis za dramsku umjetnost *Plima*, 1994. Zagreb). Stručne radove iz područja teatrologije objavljuje u *Zarezu*, *Životu umjetnosti*, *Hrvatskom filmskom ljetopisu*. Sudjelovao je i izlagao na stručnim skupovima u Izraelu, Kini, Srbiji, Austriji i Hrvatskoj.