

Bonnie Marranca

Medijaturgija¹

(...) okrenula sam se od uobičajenoga korištenja pojma “dramaturgija”, zbog njegovih povijesnih spona s dramom, prema pojmu “medijaturgija” koji u prvi plan kreativnoga procesa stavlja nove medije.

Dugo se bavim odnosom teksta i slike, još od objavljivanja svoje rane knjige *The Theatre of Images* 1977. godine. Ideju “kazališta slika” razvila sam iz uvjerenja da je drama samo jedan od mnogih jezika scene te da kazalište temeljeno na slici nudi složene načine percepcije i novu vizualnu gramatiku. Nedugo nakon objavljivanja ove knjige počela sam istraživati i pristupe kritičkomu pismu koji bi se mogli nazvati slikovnim esejima. Jedan od takvih eseja o *Recent Ruins* Meredith Monk napisala sam 1980., a drugi o *The Forest* Roberta Wilsona i Davida Byrnea 1989. godine. Stvarajući ih počela sam koristiti fotografije i pisati kratke komentare na temelju slika.

Ukratko sam opisala svoju dugotrajnu preokupaciju tekstem i slikom kao kontekst napomena o njujorškim umjetnicima, koje bih danas željela izložiti. Umjetnici čiji ću rad pokazati i o kojima ću govoriti tijekom predavanja su John Jesurun, redatelj, pisac i scenograf, te The Builders Association, jedna od istaknutih trupa koja eksperimentira s digitalnom izvedbom pod umjetničkim vodstvom Marianne Weems.

John Jesurun djeluje u New Yorku već više od dva desetljeća kao dramski pisac, redatelj i novomedijski umjetnik. U svojim prethodnim kazališnim predstavama poput *Deep Sleep*,

Snow i *Slight Return* u živu je izvedbu inkorporirao video i film, a u projektima *Faust* i *Philoctetes*, revidirao je klasike. Istovremeno, Jesurun je napisao i uprizorio više od šezdeset epizoda svoga dugoročnog projekta *Chang in a Void Moon*, koji zove “živi filmski serial”. Kao preteča korištenja novih medija u kazališnoj izvedbi, Jesurun je kroz kontinuirano propitivanje “realnosti” izvedbenoga prostora istraživao kazališne stilove u rasponu od naracije, preko drame i glazbenoga kazališta, do teatra koji se temelji na kompjutorskoj tehnologiji.

Njegov recentni rad *Firefall*, stvoren u veljači 2009. godine u Dance Theater Workshopu u New Yorku, revolucionarni je primjer kazališnoga stvaralaštva koji koristi postupak “medijaturgije”. Pojam se posebno fokusira na metode kompozicije u novomedijskim radovima koje će, nadam se, ponuditi nove kritičke module razumijevanja i pisanja o istima. U sadašnjemu kontekstu, okrenula sam se od uobičajenoga korištenja pojma “dramaturgija”, zbog njegovih povijesnih

¹ Tekst je predložak predavanja koje je autorica održala na Filozofskome fakultetu u Zagrebu, 24. svibnja 2011. godine.

spona s dramom, prema pojmu “medijaturgija” koji u prvi plan kreativnoga procesa stavlja nove medije. Svjesna sam, međutim, tenzije između tih dvaju pojmova. Koncept medijaturgije prvi sam put ponudila 2006. godine u intervjuu s Marianne Weems, a referirajući se na njeno korištenje teksta i slike, živih i virtualnih izvođača u projektu *Super Vision*, kojim se bavim u drugome dijelu ovoga predavanja. Taj rad nove medije ugrađuje u izvedbu, a ne koristi ih samo kao ilustraciju ili dekoraciju.

Da se vratimo Jesurunu, *Firefall* je drama koju u potpunosti pokreće živo korištenje interneta tijekom čitave izvedbe. U pitanju je rijetki primjer kod kojega dramski pisac stvara rad temeljen na kompjutorskoj tehnologiji, pri čemu kao početnu točku koristi dramski tekst, a ne kolaž ili fragmentirani niz scena na koji se u svome kazališnom radu vrlo često oslanjaju mnogi drugi novomedijski umjetnici. U svojoj idiosinkratskoj poetici, Jesurunovo pisanje ukazuje na novi jezik suvremenoga kazališta zasićen novim medijima, koji odražava način na koji obični ljudi danas razmišljaju i govore u formi prekinutoga strujnoga kruga. *Firefall* je prikaz svijeta gdje se likovi oslanjaju na ogromno polje informacija iz književnosti, znanosti, geografije, slikarstva, religije, filma i poslovnoga svijeta, nastojeći složiti priču. No ona, u svojoj nemogućnosti da im pruži bilo kakav smisao, doseže točku apsurdna.

Evo kako *Firefall* izgleda. U predstavi je osam likova od kojih se jedan javlja samo na video. Neki od njih imaju imena, drugi se razaznaju samo na temelju slova poput “K” ili “F”. Ponašanjem slijede određene upute što može rezultirati kaosom ili promijeniti percipiranu stvarnost onoga što se događa u izvedbi. Izvođači sjede za nekoliko stolova u izvedbenome prostoru pred pojedinačnim prijenosnim računalima opremljenima internetskom vezom. Koriste se dva videoprojektora i jedna kamera koja događaje prenosi uživo. Iza i iznad izvođača veliko je zidno platno otprilike deset metara dugo i pet metara visoko. Od samoga početka na platnu se prikazuje “tijelo” internetskih stranica koje je po veličini veće od ljudskoga tijela. Svaka je projekcija razdijeljena u četiri zasebne slike *quad splitterom*. Tako se četiri zasebne i različite slike svakoga od četiri prijenosna računala pojedinih izvođača

projiciraju istovremeno. Osam slika je prethodno snimljeno ili dolaze sa žive kamere. U pitanju je posve automatski proces u kojem se kompjutor, živa kamera i prethodno napravljeni snimci preklapaju. Tijekom pokusa i izvođenja predstave postavljena je mrežna stranica kao arhiv koji se sastojao uglavnom od teksta drame, bilješki s pokusa, dokumenata, slika, e-mailova, video i glazbenih snimaka. Svaki lik imao je vlastitu mrežnu stranicu na koju se dodavao novi materijal. Sav prethodno snimljeni materijal dostupan tijekom izvedbe spremljen je na taj centralni mrežni razvodnik i može se koristiti tijekom izvedbe. Kompletna komunikacija obavlja se internetom i uvijek je vidljiva publici. Prijenosna računala izvođača opremljena su kamerama, a oni međusobno komuniciraju putem Ichat-a. Kad publika uđe, izvođači su za svojim računalima te šalju elektronsku poštu, surfaju internetom, kupuju, skidaju dokumente, naglašavajući od početka brisanje glumačkih privatnih i profesionalnih aktivnosti. Također, stalno aktiviraju žive internetske prijenose.

Iako je početak *Firefalla* Jesurunova drama, sam rad razvija se kao kolektivni tekst. Tijekom izvedbe drama se ponovo stvara od odabranih dijelova svjetskoga digitalnoga arhiva i ljudskoga sjećanja. Internetski prijenos funkcionira poput struje svijesti, što je stvaraju svi glumci koji za uzvrat pokušavaju kontrolirati i regulirati tok naracije. Ponekad se živa radnja zaustavlja, a aktivnost se nastavlja samo na ekranu – slike mogu biti statične ili pokretne. Rezultat ove otvorene tekstualne strategije jest postavljanje pitanja autorstva s obzirom na Jesurunovo odbijanje da preuzme kontrolu nad ishodom rada. Također, tijekom izvedbe nema živog miksanja za koje bi bio zadužen tehničar. Svaka je izvedba drugačija.

Već u prvih par minuta izvedbe očite su mnoge tehnike *Firefalla*: korištenje prethodno snimljenoga i živoga materijala, umnažanje nasumce izabranih slika, izvođačko udaljavanje od stvarnosti i njihove rastavne matrice govora dok ulaze u komunikaciju putem sučelja. Tijekom jednosatnoga trajanja *Firefalla* podijeljene projekcije na platnu počinju funkcionirati kao “lik” čija artikulacija preuzima oblik audio-vizualnoga jezika koji naglašava nove strategije kompozicije. Razvija se međuigra preklapanja

Tu se novi mediji ne koriste samo kako bi naglasili priču; ona je u nove medije ugrađena. U pitanju je oblikovanje narativa. Tehnika je dio svakodnevnoga procesa stvaranja rada, zabilježavanja svakoga pojedinoga trenutka. Stoga su tehničke radnje integralni dio razvoja narativa.

mrežnih stranica koje se uređuju i preuređuju u promjenjivim veličinama pomičući se horizontalno i vertikalno preko čitavoga projekcijskog zida. Ponekad u "dijalogu" sudjeluje čak dvadesetak slojevitih stranica koje gledaoci mogu gledati ili čitati dok simultano slušaju govore živih izvođača. U ovome ne-sinkronome svijetu gledaoci gledaju, čitaju, slušaju – suočeni s pričom žive izvedbe u prostoru i kontinuiranim mrežnim prijenosom slikovnog narativa. Jedna je aktivnost fiksirana, druga nasumična. Štoviše, dodatnu komplikaciju predstavljaju izvođači koji se uživo pojavljuju kao video slika i glas na kompjutorskome zaslonu, aktivnosti koje uprizoruju dilemu "uživost".

Evo djelomične liste slika, koje su istovremeno "žive" stranice ili "pronađene" snimke:

- stranice dokumenata, e-mail bilješki, Google pretrage
- vijesti sa CNN-a i prve stranice *New York Timesa*
- slike suvremenih likova, poput korumpiranoga financijera Bernarda Madoffa s Wall Streeta
- znanstveni podatci, dijagrami, planovi
- Gandhijeva slika

Ova metoda kompozicije oblik je književnoga izrezivanja koji je sad digitaliziran u živi kolaž s otvorenim izvornim materijalom. Niti jedna od ovih stranica nije povezana s drugima, nego postoje u obliku izvođačkih vlastitih istraživanja i dokumenata spremjenih na njihovim prijenosnim

računalima, kao i novih dokumenata koje pregledavaju tijekom izvedbe. Mrežne stranice javljaju se u različitim konfiguracijama svake večeri; materijal se može dodati ili oduzeti. Gustoća je prikazana kao površina. Slike ne ilustriraju, niti produbljuju razumijevanje; one ne stvaraju nikakav osjećaj dubine. Sve je ono što jest. Postoji samo tok stranica preko zaslona. Scena je realizirana kao stranica. Podaci su sad dijalog. Medijaturgiju *Firefalla* bilo bi nemoguće zamisliti bez koncepta globalizacije u čijem se svemiru slika urušava vrijeme, prostor i bilo kakav osjećaj povijesti, čineći realnost zastarjelom. Ona stvara iskustvo "ikonomanije". Postoji samo vrijeme izvedbe u kojemu likovi u prvi plan neselektivno stavljaju svoju ljudsku ili elektronsku prisutnost. Prisiljeni su prihvatiti vlastite pikselirane slike. *Firefall* se suočava s pitanjem čini li beskrajni mrežni prijenos izvedbeni prostor manje realnim, kroz izlaganje okolišanja virtualnoga prostora kao izvedbenoga prostora. Postavljajući izazov pred glumce, likovi recitiraju zapamćeni tekst istovremeno surfajući mrežom, nudeći *multi-tasking* kao izvedbeni stil. Iz pozicije ansambla, Jesurunova medijaturgija zahtijeva radikalni, fleksibilni pristup izvedbi. On ne radi sa stabilnim tekstom ili setom slika koji se razvija u realnome vremenu događaja, kao što se to događa u konvencionalnome teatru. Za njega je koncept lika povezan s izvođačkom konfiguracijom u virtualnome prostoru dok se kazališni događaj približava stvaranju vlastite mrežne stranice. Neke su scene snimljene i ponovo puštene kao dokumentacija samoga događaja, tehnika koju američki vizualni umjetnici koriste od uvođenja videa u izvedbu prije više od tri desetljeća. Kao cjelina *Firefall* je rješavanje – posredovanje – proces; drugim riječima, rad u nastajanju u kojemu se izvođači bore sa stvaranjem novoga oblika dramaturgije – onoga što nazivam "medijaturgija" – gdje poznati elementi kazališnoga života ukazuju na novootkrivene značajke kazališta koje se temelji na kompjutorskoj tehnologiji. Jedan od intrigantnih elemenata *Firefalla* je integracija starih i novih formi. U *Firefallu*, *dramski konflikt* odigrava se među slikama na zaslonu koje se natječu, a ne samo u izvedbenomu prostoru. Kompjutorski ritam sad stvara *dramsku napetost*. Javljajući se u *Firefallu* principu medijaturgije demonstriraju izvedbu kao oblikovanje scene.

Izvođači ulaze u interakciju s kompjutorskim zaslonom na brojne načine:

- živi lik govori slici lika na zaslonu ili se slika na zaslonu obraća živome glumcu
- likovi sjede i gledaju živi zaslon
- likovi se mogu natjecati s mrežnim stranicama, a stvarno naspram virtualnoga postavlja se u konflikt u obliku različitih razina realnosti
- zaslon je sad ogledalo društva, "Ovo govorim mrežnim stranicama", kaže jedan od mladića.

Svijet koji ovi likovi nastanjuju lažna je realnost načinjena od pronađenoga jezika, gdje se replika cijeni više od prave stvari, dok se životi likova u romanima koriste kao zamjena za osobno iskustvo. Stihovi pjesama, pojave slika, poezija i povijesni događaji pomiješani su u njihovim umovima koji više nalikuju arhivama podataka nego mjestu na kojem je pohranjeno poetsko sjećanje. Čineći grupu prije nego zajednicu, likovi predstave *Firefall* nezadovoljna su mladež koja naizgled postoji izvan stvarnoga vremena, ali pokušava organizirati svijet budućnosti. "Kao što znamo, svake dvije godine javlja se nova generacija, novi sustav mišljenja i postojanja", kaže mladić u drami. Rade li za neku organizaciju? Korporaciju? Religijsku sektu? Slom društvenoga poretka reflektira se u gubitku smislenoga dijaloga među njima i njihovoj ovisnosti o banci *ready-madeova*. U njihovu su svijetu metafora, sintaksa, riječ i radnja zbrčkani i odvojeni od stvarnosti. U ovoj novoj gramatici likovi su izvrsno apsorbirali retoriku kompjutorskoga jezika i naredbi. Ako razgovor luta i neki se od likova želi vratiti na priču, ostale upućuje na "premotavanje". Lik može govoriti iz potrebe da nešto "izvadi" ili "izreže" kao da uređuje tekst. "Činjenična provjera" drugi je oblik kontrole. Bilo tko može "izbrisati" drugi lik.

Potreban je tek jedan potez da se *obriše* bilo koja osoba, lik, ili tekst. Odtjelovljenje je permanentno stanje likova ili slika. Ako je "pretraživanje" operativna riječ, ona se koristi i u egzistencijalnom i u digitalnom smislu. Ipak, proces ne odražava potragu za samopoznavanjem dramske literature. Učitavanje sloja po sloja stranica teksta i slika ne vodi prema epistemološkom prostoru niti prema osobnome otkriću, nego prema beskrajneme mrežnom prijenosu koji nadilazi samo njegova besadržajnost. Akumulacija informacija nije oblik proizvodnje

znanja. Nema dijalektičkoga pogleda na svijet, prije je riječ o gubitku grazioznosti društvenoga života. Jesurun nam nudi portret *homo media*, ontologiju medijatiziranoga lika: način lingvističkoga, vizualnoga, prostornoga i digitalnoga postojanja ljudskoga bića u našem globalnom vremenu.

The Builders Association

Sljedeći rad koji bih htjela prokomentirati jest *Super Vision*, u izvedbi The Builders Associationa, njujorškoga kazališta koje je 1994. godine osnovala njegova sadašnja umjetnička voditeljica Marianne Weems. Ona je režirala sve njihove produkcije, uključujući ažurirane verzije Ibsenova *Graditelja Solnessa* i *Fausta* Johna Jesuruna kao i originalno djelo, te predstavu *Jet Lag*, u kojima su izvedba i arhitektura povezane u izgrađenim okružjima. U posljednje vrijeme trupa se počela baviti digitalnom izvedbom i pričama koje elaboriraju globalna viđenja odnosa između ljudskih bića i tehnologija. Jedan od takvih radova, *Alladeen*, tematizira pozivne centre u Bangaloreu u Indiji, gdje telefonski operateri oponašaju američke naglaske kao oblik "kulturalnoga maskiranja". Weems se bavi utjecajem tehnologije na suvremenu kulturu. Njen rad slavi tehnologiju, ali je i kritizira. *Super Vision*, postavljena 2004. godine na Brooklyn Academy of Music, fokusira se na teme oko ideje identiteta, posebno sive zone između stvarnoga identiteta i medijatiziranoga identiteta. Rad je nastao u suradnji The Builders Association i dboxa, tvrtke koja se bavi vizualnim imidžem te istražuje sjecište vizualnih umjetnosti i arhitekture kroz digitalne medije.

Sumirajmo ukratko okvir predstave *Super Vision*, tri međupovezane priče koje se isprepleću tijekom izvedbe. Jedna od njih nudi portrete Majke, Oca i Sina čiji identitet krađe njegov vlastiti otac kako bi financirao obiteljski stil života. Druga priča slijedi Putnika kroz zračne luke gdje se kontrolom podataka otkriva sve više i više informacija o njegovu identitetu i navikama. U trećoj priči mlada žena iz New Yorka komunicira sa svojom bakom u Sri Lanki putem videokonferencije na internetu. Ove priče i njihove međupovezane teme isprepletene su kroz *Super Vision* s ciljem stvaranja portreta suvremenoga života koji je pri-

kazan u živo, posredovan kompjuterskom kamerom tijekom izvedbe i unaprijed snimljen. Tehničari su prisutni u izvedbenome prostoru tijekom cjelokupne izvedbe. Weems ono što se događa smatra "dramaturgijom o tehnologiji".

Ovaj kompozicijski pristup smatram "medijaturgijom" što je pojam koji sam stvorila nakon gledanja predstave *Super Vision*. Ovdje se novi mediji ne koriste samo kako bi naglasili priču; ona je u nove medije ugrađena. U pitanju je oblikovanje narativa. Tehnika je dio svakodnevnoga

Evo kako glumac koji igra Oca opisuje svoju izvedbu: "Osjećam da sam unutar tehnologije i da se moja izvedba prenosi tehnologijom... to je kao da sam dio predivnoga stroja. Izazov koji nam postavlja ovaj novi teatar je u razvoju izvedbenih stilova koji se moraju kretati između tjelesne prisutnosti i elektronske prisutnosti, između glumca koji glumi uživo i glumca koji glumi za kameru, a da su oba stila ponekad prisutna u istoj pojedinačnoj sceni."

processa stvaranja rada, zabilježavanja svakoga pojedina trenutka. Stoga su tehničke radnje integralni dio razvoja narativa. Na primjer, u kućanskim scenama mladi Sin je virtualni lik, ali njegovi roditelji su stvarni glumci na sceni. Kroz oblikovanje softverom 3-D CAD, koje se temelji na principima arhitektonskoga modeliranja, dvodimenzionalna animacija može prezentirati trodimenzionalni prostor. Sve se to radi kroz projekcije kako bi se stvorio dojam obitelji u kuhinji. Drugi način korištenja novih me-

dija je videoprikazivanje stvarnoga sina kroz prozor kuhinje kako se igra u dvorištu kuće: čuje se prethodno snimljena pjesma ptica.

Kad je otac sam pokazan je kako sjedi pred kompjuterskom kamerom, a njegovo snimljeno lice projicirano je na rešetku koja ga pokazuje u krupnom planu. Njegov lik ne razvija se kroz dijalog ili dramsku radnju nego kroz međugru slika i projekcija koja komplicira njegov vanjski i unutarnji život te virtualne i fizičke prostore koje nastanjuje. Otac je primjer i "žive" i "medijatizirane" prisutnosti. Njegova izvedba zahtijeva glumački stil koji može opstati na obje razine "stvarnosti", na kameri i na pozornici. Evo kako glumac koji igra Oca opisuje svoju izvedbu: "Osjećam da sam unutar tehnologije i da se moja izvedba prenosi tehnologijom... to je kao da sam dio predivnoga stroja. Izazov koji nam postavlja ovaj novi teatar je u razvoju izvedbenih stilova koji se moraju kretati između tjelesne prisutnosti i elektronske prisutnosti, između glumca koji glumi uživo i glumca koji glumi za kameru, a da su oba stila ponekad prisutna u istoj pojedinačnoj sceni." Jednako tako, priroda dramskoga jezika stavljena je na kušnju retorikom slike. U sekvencijama koje prikazuju Putnika, govor se povlači pred statistikom. Kao poslovni čovjek iz Ugande s južnoazijskim naslijeđem, Putnik je prisiljen pograničnome agentu otkrivati jedan po jedan detalj o sebi na svakome od svojih putovanja, pa javni i privatni svjetovi postaju sve više stopljeni. U scenama gdje je prisutan, porezni službenik sjedi pred kompjuterskom kamerom koju publika može vidjeti kao videosliku na ekranu. Putnik stoji iza projekcije koja izljava činjenice o njegovu životu i poslu. Projekcija nam prvo pokazuje detalje o njegovu nacionalnom identitetu, dok na sljedećemu putovanju nudi njegovo financijsko zaleđe. Publika čita podatke na projekciji gledajući Putnika, živoga glumca, kako komunicira s pograničnim službenikom koji je na videu. Zaslonski su napravljeni od posebne vrste materijala Textaline (vrsta mrežaste tkanine); zaslonski djeluju poput video površine kroz koju se može vidjeti. I stražnja i prednja projekcija koriste se tijekom izvedbe. Zaslonski su iza i ispred Putnika tako da je on u njih i doslovno upleten. Kroz mogućnosti "kontrolne podataka" novim tehnologijama, kojima se prikupljaju informacije o njemu, Putnik postaje "po-

datkovno tijelo" u ničijoj zemlji zračne luke. Njegovo podatkovno tijelo i njegovo izvedbeno tijelo supostavljena su u realnome vremenu. Podatkovno tijelo djeluje poput elektronskog *doppelgängera* koji arhivira svoje životne statistike. Razvoj ove serije radnji naglašava redateljsku perspektivu. Marianne Weems kaže: "Promatram strukturne linije priča kao mrežu koja povezuje mnoga 'lelujanja' ili slojeve komada". U priči između Unuke i Bake, trećoj priči u predstavi *Super Vision*, Unuka je jedina čije se tijelo može vidjeti na sceni. Baka sjedi pred kompjuterskom kamerom izvan glavnoga izvedbenoga prostora među nizom tehničara. Njena videoslika prikazana je na kompjuterskome zaslonu kojemu se Unuka stalno vraća iz druge sobe svoga stana kako bi komunicirala s Bakom u Sri Lanki. U ovoj priči drugi oblik medija je uveden dok se fotografije prikazuju na kompjutoru kao sredstvo kojim se pokušava rekonstruirati bakin život. Malo po malo tijekom predstave Baka počinje gubiti svoje mentalne sposobnosti. Ovaj dramski razvoj odigran je imažistički kroz konačno razbijanje njene slike na zaslonu, demonstrirajući kako i način na koji se koristi tehnologija može biti nositelj tematskoga materijala, istoga onoga koji bi se publici inače iznio kroz dijalog.

I tako pratimo tri priče predstave *Super Vision*, od kojih svaka na svoj način pokazuje na što se odnosi pojam "medijaturgija" – metoda kompozicije kojom se narativ konstruira na način da je integriran u digitalnu produkciju slika. Sve scene ovoga rada demonstriraju kako je tjelesna priča prikazana i kroz tekst i kroz sliku, uživo ili medijatizirano. Marianne Weems i sama tvrdi: "U *Super Visionu* sam željela uplesti izvođače u nove medije". Drugim riječima, gledaočevo iskustvo ne sastoji se samo u skakanju s jednoga na drugi medij, nego u shvaćanju živoga izvođača i medijatizirane slike kao integriranoga iskustva. U predstavi *Super Vision* to iskustvo može značiti alteriranje između kinematske i teatarske glume; između logički naglašenoga govora i ravnoga stiliziranoga govora za kompjutersku kameru. A što je s razlikom u uprizorenju između podatkovnoga tijela i izvedbenoga tijela? Prisutnost nastavlja biti centralna tema stvaranja u kazalištu u naše doba izmještenosti.

Da zaključim: medijaturgija današnjice od gledaoca zahtijeva shvaćanje događaja koji se odvija u fizičkome prostoru i virtualnome prostoru, ne pružajući nam fiksiranu perspektivu – samo različite načine percipiranja prostora, vremena, slike i teksta, tijela i njihova nestajanja. Doista, sam pojam prisutnosti pozvan je da se iskaže u neumjerenosti slika koje su uvijek na rubu toga da izbljede.

S engleskoga prevela Višnja Rogošić