

Darko Lukić

Tehnologije i mediji u povijesti kazališta

Kazalište je kroz cijelu povijest čovječanstva toliko rasprostranjena općeljudska praksa i toliko stara umjetnost da u njemu jednostavno ništa ne može biti potpuno novoga datuma. Pa tako ni korištenje tehnologije. Kad danas govorimo o "novim tehnologijama" u kazalištu i o visokotehnologiziranom multimedijalnom i intermedijalnom kazalištu, valja se prisjetiti da je kazalište uvijek bilo upravo takvo kakvo je danas – multimedijalno i intermedijalno, otvoreno prema najsuvremenijim i najnovijim tehnološkim mogućnostima. U svakom razdoblju svoje dugačke povijesti, naime, kazalište je usvajalo i rabilo za to vrijeme najsuvremeniju raspoloživu tehnologiju. Zbog toga je korištenje videa i računalne tehnologije u suvremenom kazalištu posve logičan i prirodan nastavak tisućljetne prakse uvođenja i korištenja najnovijih tehnoloških izuma u scenskim izvedbama.

Za potrebe prizora "deus ex machine" u Grčkoj se za spuštanje bogova s Olimpa na pozornicu koristila odgovarajuća tehnološka naprava – drveno dizalo pokretano kotačima kojim su upravljali scenski radnici. Mehaničko kazalište, tehnološki pokretane lutke i predmete koje su animirali strojevi, praktično tehnološki, automatski teatar, izmislio je Heron iz Aleksandrije još u 1. stoljeću. I puno starije tehnologije koje su animirale lutke, marionete ili pak kazališta sjena, zahtijevali su korištenje nekih, makar i najjednostavnijih tehnologija. Lucijan s gnušanjem opisuje rimske glumce opremljene pretjerano visokim koturnama i jako naglašenim maskama, jer se tragedija u njegovo vrijeme pretvorila u grotesknu zabavu za puk upravo pomoću niza prenatrpanih tehničkih pomagala i nametljivoga korištenja tehnologije. Roger Fidler (2004.) objašnjava potrebe za scenskim korištenjem tehnologije: "Kako su se moderni ljudi organizirali u sve veće zajednice, emisiona komunikacija postajala je sve važnija. Potreba antičkih imperija za velikim skupovima ljudi koji će vidjeti i čuti njihove vođe i svećenike stvorile su prevladavajuću društvenu potrebu za razvojem tehnologija koje bi mogle povećati prisutnost neke ličnosti i šire projekirati izvorene poruke" (Fidler, 2004.,

str. 86.). Tehničko-tehnološka znanja primijenjena su u kazalištu u akustici, arhitekturi, statici, ali se u isto vrijeme od publike u "antičkim civilizacijama očekivalo da bude pasivni primalac emisionih poruka (kao što je i danas slučaj)" (isto). Nekadašnja prirodna spontanost komunikacije govornog jezika preselila se u scenske nastupe koji su bili normirani i kodificirani. I, naravno, tehnološki posredovani. Alicia E. Blas Brunel upozorava da su tehnike slične kinu (mnogo) starije od izuma filmske tehnologije i možemo ih pratiti u kazališnim predstavama i javnim scenskim izvedbama od drevnih kazališta sjena pa do starih optičkih iluzija na sajmovima (Blas Brunel, 2008., str. 180). Razvijeni su srednjovjekovni spektakli koristili tehnološke naprave kako bi proizveli pakleni ogranj ili podigli u zrak rajske anđele, a kožnate lutke napunjene svinjskom krvlju koristile su se za spektakularne prizore mučenja i smrti. Kad je u likovnoj umjetnosti Brunelleschi formalizirao umjetnu perspektivu, ta je nova medijska tehnologija razvila ne samo novi izgled kazališne pozornice nego i posve nove kognitivne sposobnosti publike. Međuigre postaju središte kazališnoga spektakla krajem 16. stoljeća, upravo zbog sve složenije i kompliciranije tehnologije koja fascinira gledatelja. *Ballet Comique de la Reine* još je 1581. kombinirao pjesništvo, glazbu, kazališni dekor i ples s tehnologijom pozornice i osvjetljenja na posve inovativan način. Komplicirani strojevi 16. stoljeća unutar "talijanske scene" uznose bogove na Olimp, proizvode u scenografiji učinke uznemirenenih valova mora, pronose nekom oblake, mjesec, sunce, donose na pozornicu nebeske kočije, gromove, kišu... Spektakli prve polovine 17. stoljeća u Parizu, Firenci i Veneciji upravo su zahvaljujući kompliciranim strojevima i vrlo sofisticiranoj scenskoj tehnologiji bili pravi spektakli čak i po današnjim kriterijima. Na francuskom dvoru talijanski dizajner Giacomo Torelli (1608. – 1678.), poznat kao Veliki Sorcerer, postao je prava zvijezda sa svojim spektakularnim scenskim tehnološkim inovacijama. Upotrebe scenskih tehnologija koje je razvio u Veneciji 1640-ih učinila ga je europski slavni kazališni majstorom. Tehnologija koja je pokretala različite sajmišne naprave u 19. stoljeću proizvodila je, za ono vrijeme, senzacionalne scenske učinke u masovnoj pučkoj zabavi. Od 1870. do 1920. godine događaju se istinski revolucionarne, velike promjene u scenskoj tehnologiji zapadnjačkog kazališta, uglavnom

pod sve većim pritiskom zahtjeva publika za spektakularnošću. Oko 1900-tih tehnološki napredna kazališta unose u scenografiju mehaničke ptice u krošnje drveća, koje pokreću krila i kljunove i proizvode umjetni cvrkut, kostimografi ugrađuju baterijske svjetiljke u kostime, a u kazalištima započinje pravo natjecanje u insceniranju realnosti, prije svega pod pritiskom novih pojava, fotografije i filma, koji su u gledatelja proizveli posve novu glad za iluzijom realnosti. Pojava električne rasvjete bitno mijenja kazalište u samoj njegovoj biti. Uvođenje te tehnologije nije značilo "samo primjenu novih industrijskih proizvoda u kazalištu", nego i "duboku promjenu (...) u načinima stvaranja" (Duvignaud, 1978., str. 616), učini viši "prostor zavisnim od vremena" (isto). U trenutku kad glumac više nije bio vrlo ograničeno osvijetljen s proscenija odozdo, nego je električnom rasvjetom mogao biti osvijetljen s puno različitih strana (ali se u isto vrijeme prvi put na sceni mogao proizvesti i privremeni potpuni mrak), došlo je do vrlo bitne promjene stila glume i do istinskog razvitka umjetnosti režije kao autentičnoga kreativnog postupka, što je rezultiralo posve novom slikom kazališta. Do 1880-ih u Europi nema avangarde ni bilo čega nalik na alternativno kazalište. Postojale su, naravno, različite opozicije prevladavajućem tipu kazališta, oporbe mainstreamu, ali ne i imenovane skupine, javno objavljeni manifesti, organizirani "pokreti otpora" mainstreamu. Bez električne rasvjete takve avangarde uopće ne bi ni bilo, jer je tek nova mogućnost rasvjete otvorila prostor za temeljno i bitno različite estetike i poetike u kazalištu. Redatelji kao što su Apia i Craig eklatantno su primjer kako se može pokazati korjenit utjecaj električne rasvjete na estetiku i poetiku europskoga kazališta. Klemens Gruber (2006.) upozorava da se oko 1910. predominacija narativnog, ilustrativnog i figurativnog počinje zamjenjivati "semi-otičkim fundamentalizmom" i povratkom temeljnim formama u slikarstvu, glazbi i skulpturi.

Lucijan s gnušanjem opisuje rimske glumce opremljene pretjerano visokim koturnama i jako naglašenim maskama, jer se tragedija u njegovo vrijeme pretvorila u grotesknu zabavu za puk upravo pomoću niza prenatrpanih tehničkih pomagala i nametljivoga korištenja tehnologije.

U kazalištu je to značilo ponovno otkriće tijela, pokreta i glasa te napuštanje teksta, a upravo su tehnološke inovacije potaknule ova temeljna istraživanja. Bilo bi zanimljivo istražiti svojstva kazališta prije i poslije izuma pojedinih medija i tehnoloških inovacija. Prelazak s prirodnog, dnevnog osvjetljenja na otvorenom na umjetno osvjetljene predstave u zatvorenim prostorima, izvori rasvjete, prvo svijeeće pa plinska rasvjeta, potom električna energija, pojava ozvučenja, uporaba projekcije... izravno su utjecali na načine na koje su se mijenjali dramsko pismo, dramaturgija izvedbe, režija, scenografija, kostimi, načini i stilovi glume. Bila bi to cijela jedna tehnološka povijest

Do 1880-ih u Europi nema avangarde niti bilo čega nalik na alternativno kazalište.

Različite tehnologije i različiti mediji ubrzanom tempom ulaze u zapadnjačko kazalište od kraja 19. stoljeća. Slova su ušla u kazalište oko 1914. i postala vrlo pomodan "dodatak" izvedbi (vrhunac upotrebe slova predstavlja balet *Machina Typografica* Giacoma Balla). Vrlo radikalan postupak intermedijalnosti uporabom filmske tehnologije izveo je još 1923. godine u Parizu *Ballet Suedois* u predstavi *Within the Quota*. Tom je prigodom kamerama snimao događaje na sceni, snimljeni se materijal reproducirao, a žanrovski je ta plesna predstava određena kao "baletno-filmski skeč" (*ballet-cine-sketch*). Kasnije, veliki redatelji kao što su Mejerholjd, Piscator i Brecht koriste film i rado i često kao posve integrirani dio svojih predstava. Već je i klasična moderna stajala u znaku vladavine slike, pretvarajući naš svijet u ono što će u istoimenoj knjizi Guy Debord godine 1967. označiti kao *Društvo spektakla*. Upravo se zato Steve Dixon (2007.) u svojim analizama najsvremenije umjetnosti vraća u prošlost kako bi pokazao dugo razdoblje razvitka ideje i prethodnika virtualne, digitalne umjetnosti, ukazujući na dug niz umjetnika i pokreta, od anticipatorskih ideja Richarda Wagnera u djelu *Umjetničko djelo budućnosti* iz 1849. i njegove ideje totalnoga umjetničkog djela, preko 20. stoljeća i europskih futurista (posebno njihova načela divizionizma), manifestnih ideja Marinettija (1913.) i Prampolinija (1915.). Posebno analizira Mejerholjdov konstruktivizam iz ranih 1920-ih, filmsku poetiku i estetiku Dzige Vertova iz 1929-ih, potom dadaiste, nadrealiste, ekspresioniste, europske i sjevernoameričke kazališne eksperimente u vremenu

1911. – 1927. pa brojne inkorporacije filma u kabaretska i glazbene predstave 20-ih, multimedijalni rad Fredericka Kiesera također iz 20-ih, a u kazalištu posebno djelovanje Erwina Piscatora. U četrdesetim i pedesetim godinama prepoznaje ideju multimedijalnoga kazališta budućnosti u djelu Roberta Edmonda Jonesa, u radu praškoga tetra "Laterna Magika" iz šezdesetih pa cijeli pokret 68–70-ih, koji simboliziraju Living Theater, Grotowski, Brook, i u tom dugom nizu uočava početak prijelaza od multimedijalnog u intermedijalni teatar, što se nastavlja sve do multimedije The Wooster Group ili Laurie Anderson. "Teleprisutnost" kao vrlo suvremen kazališni postupak ima svoje znatno ranije korijene, jer je u jednom ranom eksperimentu s nazivom "Hello" još 1969. Alan Kaprow telekomunikacijski povezao četiri različita prostora u Bostonu. Plesne skupine kao što su DV8 ili Batsheva Dance Company, ili umjetnik Wim Vanderkeybus, u plesnim predstavama kombiniraju videoprojekcije kao posve integralni dio koreografskog i plesnog izričaja. Takozvana inteligentna pozornica, posve računalno kontroliran scenski prostor koji reagira na izvođača i surađuje s njim, tehnološka inovacija koju su kreirali računalni znanstvenik Robb Lovell i skladatelj John Mitchell za suvremeni ples, samo je dosljedno izvedena razvojni mogućnost ovooga dugog povijesnog kontinuiteta (Loveless, 2005: 284). Kako je to pojednostavio Lemonnier, (1992.), kroz cijelu tu dugu povijest, tehnike su uvijek imale iste sustavne aspekte. Svaka tehnika uvijek uključuje pet konstantnih elemenata: materijal, energiju, proizvode, postupke i specifična znanja i ti su elementi u interakciji. Svaki proizvod tehnike, pritom, uvijek ima dvije osnovne, usko povezane dimenzije i funkcije: onu fizičku i onu koja komunicira neku informaciju i igra simboličku ulogu u društvenom životu (Lemonnier, 1992., navedeno prema Barnard 2006:545). Put od starogrčkoga kogača za spuštanje "boga iz stroja" do suvremene računalno kreirane hipermedijske "inteligentne" pozornice uključuje ove iste elemente, postupke i potrebe. "Iako je primamljivo da se takav razvitak združavaju kao istinski moderan fenomen, izum dvadesetoga i dvadeset prvoga stoljeća, tehnološki je napredak uvijek karakterizirao umjetičku proizvodnju, i to mnogim inovacijama kroz stoljeća koja su imala značajan utjecaj na proces proizvodnje i na vrstu proizvoda, kao što je razvitak fresco slikarstva u

trinaestom stoljeću ili izum fortepiana u osamnaestom" (Thorsby, 2001:118). Gabriella Giannachi odmah na početku svoje značajne knjige *Virtualna kazališta* podsjeća da etimologija riječi tehnologija (grčki *tekhne*) "znači kako je tehnologija također i umjetnost" i ukazuje na to koliko su duboko tehnologija i umjetnost međusobno povezane. "Jednako kao što se umjetnost neprestano unaprjeđivala kroz tehnologiju, tako je i tehnologija kroz umjetnost poprimala estetski smisao" (Giannachi, 2004:1). Ona također ukazuje na to da se u 20. stoljeću, i to već na njegovu početku, taj proces razvio do mjere u kojoj je prvi put tehnologiji dat tretman jednog "oblika umjetnosti" (isto). Napominje doprinos koji su tome dali umjetnički pokreti kao što su Bauhaus, dadaizam, kubizam, futurizam, potim pojedinačni umjetnici kao što su Kazimir Malevič, Fernand Leger ili Marcel Duchamp. Upravo su ti avangardni pokreti i umjetnici nadahnuli eksperimentalnu umjetnost 60-ih i 70-ih godina 20. stoljeća svojom golemom vjerom u tehnologiju. Ona pokazuje kako se u književnosti Joyceov *Ulix* ili čak drevni Talmud, a posebice Borgesov *Vrt sa stazama što se račvaju* iz 1941., ili pak djelo Itala Calvina *Ako jedne zimske noći neki putnik* iz 1979. godine, mogu, po svojoj logici i strukturi, promatrati kao tipični hipertekstovi. Ali tek u digitalnom, elektroničkom okruženju, dakle potpomognut tehnologijom, hipertekst može uistinu profunkcionirati kao hipertekst. Naravno, učinci tehnologija uvelike su nadišli utjecaje na kazalište. Oni su temeljno izmijenili društvo pa onda, razumije se, i kazalište kao njegov vrlo osjetljiv sastavni dio. Zapadna je civilizacija upravo zahvaljujući svom tehnološkom napretku prvi put u povijesti čovječanstva u kasnom srednjovjekovlju preuzela tehničko-tehnološki i gospodarski primat u svijetu, koji uglavnom održava sve do danas. Sve do svojih tehnoloških izuma i s njima povezanih napredaka, zapadna je civilizacija bila i gospodarski i kreativno posve inferiorna kultura i civilizacijama Istoka. Zahvaljujući tehnološkoj kulturi, čovjek je, prema glasovitom Freudovu opisu, postao "protetički Bog". Društvene reprezentacije tehnologije utjelovljene su u širi simbolički sustav: ljudi i društva stavljaju (učitavaju) značenja u samu kreaciju, proizvodnju i razvitak tehnika, jednako kao što prave (stvaraju) značenja iz već postojećih tehničkih elemenata (Barnard, 2006., str. 545). Učinci tehnološkog razvitka na društvo i

kazalište bili su uglavnom korisni, iako su ponekad proizvodili (kolateralne) štete i negativne učinke. Pojava poznata pod nazivom *medijalizacija kazališta* vidi kazalište po njegovoj naravi kao "umjetnost ograničena dometa" koja se ne smije previše ponavljati da se ne bi degradirala (Pavis, 2004:218). Ignacio Garcia May, razmatrajući takve pojave, ističe kako načelno nije protiv tehnologije ni protiv kina u oporbi prema kazalištu, ali se protiv "tehnokraciji" (May, 2008:156). Podsjeća kako je sama tehnologija inherentna kazalištu još od starih Grka, a barokno je kazalište bilo čist proizvod i odraz tada najnovije visoke tehnologije 17. stoljeća. "Ali danas neki misle da kazalište samo po sebi ne vrijedi ništa bez suvremenih tehnoloških inputa." May upravo tvrdi da sama ideja o "audiovizualnom jeziku" postavljena nasuprot kazalištu nije ništa drugo do čista besmislica jer: "Nije li upravo kazalište prvi audiovizualni jezik u povijesti?" (isto, str. 157). Tehnološke promjene u svakom slučaju proizvode učinke i posljedice i u proizvodnim i u potrošačkim obrascima ponašanja unutar umjetničkih produkcija i industrija. U kazališnoj proizvodnji, na razini predstave kao proizvoda, nedvojbeno, multimedijalna predstava uvodi posve nove dimenzije u kazališni izričaj, a prije svega uspostavlja novu, "nelinearnu i nediskurzivnu komunikaciju, jer se nositelj informacije stalno mijenja" (Pavis, 2004., str. 232). S pozicija recepcije, pak, "... realistička paradigma ustupa prostor virtualnoj paradigmi, simulacijama svijeta koji nije stvaran u bilo kojem fizičkom smislu, nego koji se tek prihvaća kao stvaran" (Nelson, 2006., str. 139). U svakom slučaju, kazalište ni na koji način ne može izbjeći tehničko-tehnološke promjene u svom okruženju, koje neminovno utječu i na njegovu estetiku (Pavis, 1992:134, navedeno prema Auslander, 1999., str. 40). Auslander detaljno pokazuje kako je kroz dugu povijest kazališna izvedba usvajala mnoge tehnologije i bila time "medijalizirana" i mijenjana na ovaj ili onaj način (Auslander, 1999., str. 52) i zato naziva "klišeima i mistifikacijama"

Slova su ušla u kazalište oko 1914. i postala vrlo pomodni "dodatak" izvedbi.

Kasnije, veliki redatelji kao što su Mejerholjd, Piscator i Brecht koriste film i rado i često kao posve integrirani dio svojih predstava.

sve tvrdnje kako postoji neka posebna "magija živog kazališta". Auslander problematizira tvrdnju da kazališne predstave, kao žive izvedbe, stvaraju od pojedinaca zajednicu. On navodi brojne primjere i situacije kad mediji ne snimaju i ne reproduciraju stvarne događaje, nego ih upravo stvaraju pa tako postoji snimka događaja koji se u stvarnosti nikad nije dogodio. O kazalištu Auslander govori kao o umjetnosti koja se formalno-pravno postavila izvan sfere reproduktivnih umjetnosti. "Žive su predstave isključene iz zaštite o autorskim pravima jer se vjeruje da

U svakom slučaju, čak i posve radikalne inovativnosti suvremenoga kazališta, kao što su digitalne izvedbe ili izvedbe u cyberspace-u, valja uvijek promatrati kao suvremeni stupanj tisućljećima istog razvitka kazališne umjetnosti u izravnoj interakciji s dostupnim tehnologijama i raspoloživim medijima.

Auslandera, i Roger Copeland je smatrao kako je suvremeno društvo do te mjere oblikovano medijima da su očekivanja da dva-tri sata živoga kazališta povrate tom svijetu stvarnost krajnje naivna i samoobmanjujuća, upozoravajući da ti "ahistorični, esencijalistički pogledi zaboravljaju koliko je samo kazalište u biti posredovano i sagrađeno od medijacija" (Copeland, 1990., str. 42). Izvan ovako radikalnih pristupa, Heilbrun i Gray istražili su "tehnološku i umjetničku inovaciju" kao čimbenike promjene u ponašanju konzumenata umjetnosti (Heilbrun i Gray, 2001., str. 386). Zaključili su: "Iako je tehnološki napredak imao male izravne učinke na žive izvedbene umjetnosti, njegov je neizravni utjecaj preko masovnih medija potencijalno velik" (isto, str. 148). Kako navodi Prensky (2005.), "prosječan student danas je proveo manje od 5000 sati čitajući, ali više od 10 000 sati igrajući video igrice (a da ne spominjemo 20 000 sati gledajući televiziju). Računalne igre, e-pošta, internet, mobilni telefoni i neposredna razmjena poruka integralni su dijelovi

njihovih života." I zbog toga "današnji studenti razmišljaju i obrađuju informacije na elementarno drukčiji način od svojih prethodnika". Neurolozi su otkrili da "različite vrste iskustava dovode do različitih struktura mozga" pa je "vrlo vjerojatno da su se mozgovi studenata tjelesno izmijenili – i da su drukčiji od naših – kao rezultat načina na koji su odrasli". To je takozvana N-generacija ili D-generacija (od riječi Net ili Digital) pa Prensky razlikuje "digitalne urođenike i digitalne pridošlice". Današnja generacija učitelja mora učiti novi jezik kako bi uspješno komunicirala s generacijama svojih učenika. Posve isto vrijedi i za današnja kazališta žele li sad i u budućnosti uspješno komunicirati s novim generacijama svojih gledatelja. Razvijajući svoj središnji pojam kulture sudjelovanja (sudionništva), Henry Jenkins ukazuje na činjenicu da više od polovine američkih tinejdžera sami kreiraju medijske sadržaje, dok trećina njih svoje kreirane sadržaje dijeli s drugima na mreži (Jenkins, 2009:xi). Pred činjenicom kako je uistinu "informatičko društvo zaista (je) nemilosrdno prema onima koji nisu na vrijeme prešli digitalni Rubikon" (Balle, 1997., str. 10.), u suvremenom je kazalištu prisutna sve veća i pritom vrlo raznovrsna primjena medija. Ta prisutnost uočava se kao izravna uporaba nekog tehnološkog medija, ili na način da je kazalište nadahnuto estetikom medija ili se "tehnologija medija teatralizira" (Lehmann, 2004., str. 310, kurziv u izvorniku), ili se pak jednostavno koriste različite prednosti visokotehnološkog (high-tech) teatra.

U svakom slučaju, čak i posve radikalne inovativnosti suvremenoga kazališta, kao što su digitalne izvedbe ili izvedbe u cyberspace-u, valja uvijek promatrati kao suvremeni stupanj tisućljećima istog razvitka kazališne umjetnosti u izravnoj interakciji s dostupnim tehnologijama i raspoloživim medijima.

LITERATURA

- Auslander, P. (1996.) *Liveness: Performance and The Anxiety of Simulation*, u E. Diamond (ur.) *Performance & Cultural Politics*, (str.198-217) London-New York, Routledge
- (1999.) *Liveness - Performance in a Mediatized Culture*, London i New York, Routledge
- (2001.) "Cyberspace as a Performance Art Venue" u *Performance Research* 6 (2):123- 127
- Balle, F. (1997.), *Moć medija*, Beograd, Clio,
- Byrnes, W. J. (2003.), *Management and the Arts*, Oxford, Focal Press
- Copeland, R. (1990.), *The Presence of Mediation*, *TDR*, 34.4, 1990, 28-44
- Debray, R. (2000.), *Uvod u mediologiju*, Beograd, CLIO
- Dixon, S. (2007.), *Digital Performance*, London/Cam-bridge, MIT Press
- Duvignaud, J. (1978.), *Sociologija pozorišta*, Beograd, BIGZ
- Fidler, R. (2004.), *Mediamorphosis*, Beograd, CLIO
- Flew, T. (2008.), *New Media, an Introduction*, Oxford, Oxford University Press
- Giannachi, G. (2004.), *Virtual Theatres: An Introduction*, London i New York, Routledge,
- Gieseckam, G. (2007.), *Staging the Screen; the use of film and video in theatre*, New York, Palgrave Macmillan
- Hanson, R. E. (2008.), *Mass Communication – Living in a Media World*, Washington D.C. CQ Press,
- Heilbrun, J. i Gray, C. M. *The Economics of Art and Culture*, (2001) New York, Cambridge University Press
- Horrocks, C. (2001.), *Marshall Mc Luhan i virtualnost*, Zagreb, Naklada Jesenski i Turk
- Jenkins, H. (1997.), *Television Fans, Poachers, Nomads* u K. Gelder i S. Thornton (ur.) *The Subcultures Reader* (str. 506-521) London-New York, Routledge,
- (2006.) *Convergence Culture*, New York i London, New York University Press
- Laurel, B. (1991.), *Computer as Theater*, Reading, Mass. Addison-Wesley
- Lavender, A. (2006.), *Mise en scene, hypermediacy and the sensorium*, u Chapple, F. i Kattenbelt, C. (ur.) (2006.) *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam/New York, IFTR, str. 55-66
- Lehmann, H. T. (2004.), *Postdramsko kazalište*, Zagreb, CDU

- Levy, P. (2001.), *Cyberculture*, Minneapolis i London, University of Minnesota Press,
- Lorimer, R. (1998.), *Masovne komunikacije*, Beograd, CLIO
- Pavis, P. (1992.), *Theatre and the Media: specificity and interference* u "Theatre at the Crossroads of Culture, Loren Kruger (prev.) London, New York, Routledge, str. 99-135 (2004.), *Pojmovnik teatra*, Zagreb, Antibarbarus
- Perez Millan, J. A. (2008.) *Influencias del teatro en el leguaje cinematografico. El caso de Shakespeare. ADE Teatro*, 122, str. 192-199
- Prensky, M. (2005.). *Digitalni urođenici, digitalni pridošlice. Edupoint*, 40(V). Preuzeto 5. 9. 2008. s <http://www.carnet.hr/casopis/40/clanci/3>
- Ryan, M. L. (1999.), "Cyberspace, Virtuality and the Text" u *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*, ur. Marie-Laure Ryan, str. 78-107. Bloomington, Indiana University Press
- (2001.), *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, Throsby, D. (2001.), *Economics and Culture*, Cambridge, Cambridge University Press
- Weber, S. (2004.), *Theatricality as Medium*, New York, Fordham University Press