

Leo Katunarić

SMaxArtFest Zagreb,
doktorand na Filozofskom fakultetu Sveučilišta Zagreb, Hrvatska
LeokadeLe@gmail.com

Virtualizacija žive umjetničke izvedbe u post – Covid-19 kulturi

Sažetak

Digitalna kultura realizira samu sebe društvenim skokovima, a ne samo praćenjem ritma linearnog toka razvoja tehnologije. Promjena globalne kulturne paradigme prihvaća se trenutno i bez rezervi, kako u slučajevima prva dva skoka (y2k milenijski bug i web 2. 0), tako i trećem, post – Covid-19. Komunikacija uživo, kao i drugi uobičajeni aspekti ljudske izvedbe uživo, postaje virtualizirana. Proces se razvija i održava pomoću obrazaca tradicionalne umjetničke izvedbe uživo, a poznatih iz dramaturgije kazališta i performansa. Takvi obrasci ugrađeni su u tehnologiju digitalne komunikacije otprije. Pozicija ljudskog izvođačkog tijela u novim okolnostima postaje predmet zanimanja strojne civilizacije. Bitka ljudi za održavanjem identiteta vodi se izvedbom i u post – Covid-19 diskursu, slično bitkama koje se povijesno vode s nad-sustavima moći.

Ključne riječi: digitalna kultura, virtualizacija, komunikacija, umjetnička izvedba, Covid-19.

1. PARODOS

Početak svake kazališne predstave, još od antičkih vremena, iščekuje se pogledom u prazninu tamnog prolaza, tunela ili pozornice, koji se proteže iz realnosti gledatelja u realnost drugoga ili realnost *iza*. Kada se u tom prolazu pojavi nešto, to trenutno mijenja realnost, započinje konstituiranje novog sučelja zajedničke realnosti svih sudionika. Izvođenje grčke antičke tragedije započelo bi naglo, zborom koji bi u trenutku nahrupio kroz tamu i tišinu prolaza koji povezuje skenu i prostore iza pozornice. Sve do danas pravilo je isto, onaj tko uspije prvi razbiti tamu i tišinu prolaza, koji proglasi sebe parodosom, pobjednik je. Jer jednom kada započne, konstituiranje nove realnosti odvija se bez promišljanja - nemilosrdno. Doba digitalne kulture staro jedva pola stoljeća, sagradilo je brojne manje prolaze i manje pozornice za svoja poigravanja s realitetima i linearnostima vremena. Zato ne čudi nespremnost kojom su i tehnološka i ljudska civilizacija odgovorile na nagli prodor novog tijela kroz već pomalo zaboravljen i zapušten globalni parodos. Iz neke druge realnosti iza, pojavio se izvođač koji je sva svjetla pozornice trenutno usmjerio na sebe. Odavno nešto ili netko nije imao tako vjernu globalnu publiku kao što je ima virus covid19. Prethodilo mu je globalno okupljanje još 2000. kada je cijeli svijet strepio zbog prijetnje računalnog milenijskog *bug-a y2k*²⁰⁹, računalne pogreške koja se širila logikom virusa. Prije toga, globalna pozornica uspostavljena je namjerno i kontrolirano 1969., direktnim televizijskim prijenosom misije Apollo 11. Svako od tih globalnih izvođenja promovirao je novi odnos tehnologije i organskih atributa ljudske civilizacije. Tehnologija je svakim takvim događanjem nehotice razotkrivala svoju pravu poziciju privremeno izlazeći iz skrivene pozadine u kojoj je do tada potišno djelovala. Ljudska realnost je na takva razotkrivanja tehnologije redovito reagirala proglašavanjem nove stvarnosti u kojoj se ljudsko tijelo uspješno integrira u zajednička sučelja. Kiborzi, podatkovna tijela, grinderi, virtualna tijela, digitalni predstavnici, tijela virtualne realnosti, kao i mnogi drugi oblici suradnje i sruza strojnog i ljudskog kao da uspješno kroče prema budućnosti koju Haraway opisuje kao 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 (...) Tentakulari su isto tako i mreže i umrežavanja, IT bića, u oblacima i izvan njih...“ (Haraway, 2016:32). Usprkos javno proklamiranoj suradnji ljudskih i strojnih tijela u kreiranju zajedničkih izvođačkih sučelja, realnost je međusobno nepovjerenje. Tijela zadržavaju distancu jedni od drugih. Iako ljudsko tijelo eksperimentira s različitim stupnjevima integracije sa strojnim tijelom to nikada ne vodi stvarnoj promjeni početnih pozicija. Strojno tijelo rado predaje svoja svojstva ljudskoj kulturi na upotrebu, ali svoj pravi potencijal kao da skriva za neko drugo doba u kojem će moći dominirati. 2019. pojavljuje se i *međutijelo*, ono koje nije ni organsko ni strojno, a ima obilježja jednog i drugog. Tijelo virusa covid19 neočekivano lako se kreće prostorima tjelesnih sučelja. Osvajajući ljudsko tijelo virus ugrožava i tijelo stroja. Degradiranjem tijela na mehaniku, virus uništava sve ono što je i ljudska i strojna civilizacija postigla na području samosvijesti. Drugim riječima, virus se kreće po proteinskim nakupinama koje su sastavljene principom strojnog

²⁰⁹ Bug, engleski za bubu u sustavu, kvar. Y2k, engleski: y = year/godina, 2k = dvije tisućita.

djelovanja; maleni *rnk* automati čitaju *dnk* kodove i tako savijaju proteine u tijela. Virus savršeno funkcionira obrascem stroja, mogli bismo reći kako njegov cilj nije bezumno samo-umnažanje već ograničavanje funkcija sustava na osnovne funkcije stroja. Takav nedostatak ambicije, izlišnost kompleksnih izvođačkih sučelja i potpuno odsustvo žudnje prema nedostižnom ili fikcionalnom, i ljudsku i strojnu kulturu ostavlja bez sučelja u kojemu se mogu nadmetati i u kojem jednom mogu pobijediti. 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). Ljudska tijela pobjegla su od virusa kako bi sačuvala svoja životna opredjeljenja, svoje jedino oruđe u bitki protiv drugoga. Digitalna strojna civilizacija ponudila je ljudima sebe kao utočište, a zato da ne izgubi svojeg drugoga. Digitalna sučelja postala su izvođačka sučelja ljudskih tijela. Dogodio se još jedan od skokova u kojima je tehnologija prisiljena razotkriti svoju poziciju, a na što ljudi obično reagiraju proglašavanjem nove kulture. Covid19 nova kultura stvorena je tako naglo i bez pripreme da se ljudska tijela doimaju osvajačima koji preplavljaju čistoću digitalnih krajolika. Strojna tijela pokušavaju održati kontrolu nad svojim sučeljem tako da ljude prikazuju kao izvođače ili stanovnike malih ekranskih kutijica. U takvim ekranskim kutijicama sva kompleksnost mogućnosti ljudske izvedbe svedena je na jednostavnost groteske. Kao da, bar za sada, izostaje očekivana integracija u jedinstveno tijelo, zajedničko izvedbeno sučelje. Nedostaje obrat, sličan onome o kojem piše Fischer-Lichte kada opisuje performativni obrat šezdesetih godina dvadesetog stoljeća, kulturni skok nakon kojega je svima samorazumljivo da je tijelo i izvođač i pozornica (Fischer-Lichte, 2009:27). U covid19 krizi, i ljudsko i strojno zadržava svoje partikularne interese, iako su prisiljeni međusobno surađivati. Ono što ih je na to prisililo, a to je prije svega kretanje virusa kao novog gospodara realnosti, analiziraju kao mogući izvor novih strategija u međusobnom nadmetanju. Virus ne teži isprepletanju kako bi stvorio zajedničko novo tijelo s domaćinom, novo sučelje ili novu realnost. Virus se samo kreće uskom stazom žudnje ostvarenja vlastite poetike. Taj put označen je u koordinatama virusne ovojnice, organskog zida koji štiti unutrašnjost virusa od bilo kakvog doticaja s okolinom. Bilo kakva drugačija realnost od one koju virus nosi u sebi spriječena je zidom ovojnice. Ali taj zid nije statičan, taj zid vibrira požudom za spajanjem s drugim, taj zid se kreće, spaja, obavlja i prodire. Cilj tako uskogrudnog djelovanja je zapravo veličanstven. Virus proživljava apoteozu vlastitog identiteta utiskivanjem u drugoga, uzdiže se u vlastito nebesko stanje mirnoće konačnim ostvarenjem predavanja sebe drugome. A tog drugoga prepoznaje tek kada je postao on sam, kada može promatrati samog sebe kao jedinu realnost.

U prologu za dramu *Messina*, Schiller piše kako nam je svima poznato da je grčka tragedija proizašla iz uvođenja kora, a kojega možemo promatrati kao „živi zid kojeg tragedija iscrtava oko same sebe kako bi se potpuno zatvorila od svijeta realnosti, i kako bi održavala za samu sebe svoje idealno tlo, svoju poetsku slobodu“ (Schiller, 2015). Ditirampski kor grčke antičke tragedije početak je izvedbene ovojnice kojom ljudsko tijelo okružuje sebe u sljedećim tisućljećima umjetničkog i svakodnevnog izvođenja. Izvedbena ovojnica, bila kazališna ili ritualna, vibrira u fuziji s publikom. Protuberance

jezika, gesti, grimasa, emocija, efekata, prodiru u tijelo domaćina/gledatelja, a kako bi stvorile inačicu samih sebe. Takvo stvaranje i održavanje terena za razvoj vlastite poetike, usprkos okolnoj realnosti, jedna je od osnovnih paradigmi i digitalne tehnologije od samih početaka njezinog razvoja. Umjesto mirnog, linearnog napredovanja, digitalna kultura razvija se skokovima, a koji su odraz stalnog rata između starih središta moći i kontra-kultura. Drugim riječima, strojno i ljudsko tijelo su u stalnom ratu za dominaciju nad sučeljem, ratu kojeg obje strane javno predstavljaju međusobnom suradnjom u potrazi za konačnim zajedništvom.

2. SKOKOVI

Hakirajmo svoju vlastitu realnost, poruka je s naslovnice magazina *Mondo 2000*, promotora *New Edge* pokreta u kalifornijskoj *Silicijskog dolini* sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća. Bio je to jedan od brojnih kontra-kulturnih pokreta koji su zagovarali trend osobnih računala nasuprot centraliziranim računalnim konglomeratima vojno industrijskog kompleksa i državnog sustava. Entuzijasti okupljeni oko časopisa *Katalog cijele zemlje* (engl. *Whole Earth Catalogue*) promovirali su kontra-kulturni duh opirući se visokoj tehnologiji skupih i državno ili korporacijski kontroliranih uređaja, svojim uređajima kreiranim u garažama i studentskim sobicama, a pristupačnim i jeftinim dijelovima. Kultura osobnih računala, a koju je najviše promovirao pretplatnik i sljedbenik časopisa *Whole Earth Catalogue*, osnivač tvrtke *Apple*, Steve Jobs, promovira trend razmjene ideja i informacija između individualaca, a nasuprot tiranskim tendencijama sustava kontroliranog prikupljanja i distribuiranja informacija. Razlika u konceptima digitalne kulture vidljivija je u vremenima krize, kakva je i covid19 kriza. Redovita reakcija na krizu je pokušaj kontroliranja informacija i središnje izdavanje uputa, čemu se opire kontra-kulturna paradigma. Potonja pak, kulturom osobnih računala, sprječava posvemašnji pad sustava i tako onemogućuje tiraniju središnje kontrole informacija. Osim toga, kontra-kulturni osjećaj ugrađen u digitalnu tehnologiju potječe i od interesa za duhovno, za povezivanje s prirodom i unutarnjim sebstvom, tendencijama koje prepoznajemo pod nazivom *New Age*. Timothy Leary u svojoj knjizi *Kaos i Sajberkultura* piše kako neki od „... atributa riječi ‘duhovno’; mitsko, čarobno, eterično, netjelesno, nematerijalno, nematerijalno, bestjelesno, idealno, platonski također definiraju ‘elektroničko digitalno’“ (Leary u Zanderberger, 2010:162). U trenutku svojeg prisilnog i previše naglog „useljavanja“ u digitalno sučelje, a zbog krize tjelesnog prouzrokovane covid19 krizom, ljudi nimalo ne oklijevaju proglasiti *sajberprostor* svojom zemljom. Zabijajući zastavu svoje realnosti u pijesak novoosvojenog digitalnog kopna, proglašavaju se vlasnicima i upraviteljima novih kolonija u kojima mogu djelovati prema svojim kriterijima i otprije usvojenim obrascima. U tome im pomažu saveznici otprije ugrađeni u konstituciju *sajbersvijeta*; izvođačka narav sučelja, kultura mreže individualnih čvorišta, računala kao osobna svojina ljudskog individualca, kontra-kulturna tradicija koja permanentno proizvodi kulturu visoke napetosti, kao i sučelje bestjelesnog koje je poteklo iz ljudskog interesa za nematerijalno samoostvarenje.

2.1. Apoteoza tehnologijom

Strojevi su aktivno sudjelovali u bitki između dviju ljudskih koncepcija razvoja tehnologije, visoke tehnologije kontrolirane iz središta i, s druge strane, kulture osobnih računala. Ono što strojevi još uvijek ne mogu pojmiti jest to da kriteriji u takvoj jednoj bitki nije funkcionalnost jednog sučelja nad drugim, iskoristivost načina upotrebe tehnologije ili zadovoljavanje potreba većine. Kriteriji su izvođačka vještina, i to ne, ili ne samo, uspješnost izvođenja mekenzijevskog tipa²¹⁰, već bliže onome što poznajemo kao dramaturgiju umjetničke izvedbe. Primjer za to je, već ranije spomenuti, američki visokotehnološki projekt Apollo²¹¹. Političkim globalnim nadmetanjem motivirana utrka u naoružanju akumulira dovoljno znanja i sredstava koji tu utrku uspješno prebacuju u polje javne izvedbe. Ujedinjujući sve dostupne centralizirano kontrolirane tehnologije svojeg razdoblja, državno koordinirana izvedba predočuje se svojoj publici, a koju čine svi ljudi planete uključeni u direktan televizijski prijenos. Spektakl prvog leta i spuštanja čovjeka na Mjesec realizira se dramaturgijom demonstracije mogućnosti i prednosti visoke tehnologije nad tehnologijom osobnih kontra-kulturnih strojeva. Poruka izvedbe glasi kako samo ujedinjeni postizemo tisućljetni ljudski san, primjerice osvajamo drugu planetu. Porezni obveznici plaćaju doprinos koji se koncentrira u kontroliranim državnim fondovima, a mudrim odlukama rukovodstvo ga usmjerava u realizaciju veličanstvenih projekata. Mogućnost globalnog televizijskog prijenosa uživo, trenutni pogled svakog Zemljanina u dubinu svemira ili na površinu druge planete, raketna tehnologija razvijana stotinama godina omogućuje ljudima da ostvare san samostalnog putovanja u nebo. To je sve kontrolirano računalima, ali računalima kao alatom i uslužnim pomagačem, a takva računala kontrolira središnja vlast. Ostvaren je jedan od prvih globalnih skokova, ako ne i prvi, u kojima je tehnologija demonstrirala svoju prisutnost i time postojanje dramaturgije pozadine. Evolucijski razvoj u linearnom vremenu kojega je čovječanstvo rob stotinama tisuća godina kao da je postao nepotreban u doba ljudske mogućnosti skokovitog djelovanja pomoću tehnologije koju sam kreira.

U toj prvoj globalnoj demonstraciji postojanja tehnološkog sučelja kojemu ni nebo nije granica, zajedničko sučelje ljudskog i tehnološkog ostvaruje se tek u izvedbi, putem drugih sučelja kao što su vizualni ekrani ili radio komunikacija. Glavnu ulogu u ovom spektaklu ne igra privilegirani glavni glumac - tehnologija, nego nešto drugo, a oko čega publika može obaviti svoje emocije identifikacije i sažaljenja - ljudsko tijelo. Futuristički san o pretvaranju neba u pozornicu tehnologijom jest dostignut, ali to ne bi bilo moguće da središte ove izvedbe nije ljudsko tijelo.. Golo ljudsko tijelo se okružuje ovojnicama, ditirampskim zidovima tehnologije. Kao što se tragedija okružila zidom kora da se zaštiti od realnosti, tako se i ljudsko tijelo astronauta ovilo tehnologijom da se izolira od realnosti koja teži da ga usisa, usmrti i uništi. Tijelo izvodi zahvaljujući dinamičnim zidovima kojima je okruženo: skafanderom, opnom rakete, dramaturgijom tehnologije u pokretu, emocijama koje su proizvedene režijom direktnog tv prijenosa, iskonskoj priči ljudskog junaka koji prodire kroz neprijateljski nepoznati teritorij koji je ovdje ultimativna opasnost, vakuum. Ljudsko tijelo, a

210 McKenzie, Jon. 2006. *Izvedi ili snosi posljedice*. Zagreb: CDU – Centar za dramsku umjetnost.

211 Koji se isprepleće sa sovjetskim projektima u istom razdoblju.

ne raketa koja ga okružuje, ono je što se uzdiže plamenom u nebesku apoteozu. Tehnologija putuje u susret bogovima, ali taj je put omogućen dramaturgijom izvedbe ljudskog izvođača. Tako je razvijena tehnologija omogućena izvanrednim naporom cijele ljudske zajednice. Da bi se taj napor materijalizirao potrebno ga je cijelo vrijeme održavati aktivnim. Junaci u sjajnim bijelim oklopima i spuštenim vizirima ne putuju sami prema tajnom znanju bogova. Direktnim televizijskim prijenosom cijelo čovječanstvo putuje s njima, te postaje su-dionikom nebeske tajne. Živo tijelo junaka mora biti vraćeno na Zemlju, među zajednicu iz koje je poteklo, a zajedno s tim tijelom vraćaju se i svi drugi virtualni putnici. Umjesto slave visokoj tehnologiji i njezinim vrhovnim svećenicima - upraviteljima fondova cijele zajednice, funkcionalnim se pokazuje sudioništvo cijelog čovječanstva u nekoj vrsti izvedbe monomita o čemu piše Campbell: „avantura junaka normalno slijedi obrazac... odvajanje od svijeta, ulazak u neki izvor moći, povratak obogaćenog života“ (Campbell, 2004:33). Ljudsko tijelo, a ne raketa, mora biti vraćeno na Zemlju kako bi se odvila globalna katarza. Ne može poput ruske kujice Laike biti ostavljeno u vakuumu i žrtvovano na oltaru uspona visoke tehnologije. Taj se uspon gradi i održava interesom čovjeka za izvedbu pitanja o svojoj vlastitoj svrsi, a na koje odgovor nije autonomija tehnologije i anihilacija ljudskosti. Zato današnji prodor ljudi u digitalno sučelje strojevi ne mogu promatrati kao invaziju barbara, jer nijedna strana nije dovoljno razvijena da može jednostrano nametnuti vlastitu isključivu poetiku.

Sljedeći skok tehnologije iz pozadine na globalnu pozornicu nedvojbeno je bio problem milenijskog *y2k bug-a*, a koji se prigodno dogodio 2000. Strojevi su bili prisiljeni pokazati svoju trenutnu poziciju izlaskom iz pozadine u kojoj su desetljećima tiho obavljali svoje radnje. Globalna panika zbog mogućnosti urušavanja sustava suvremene civilizacije nastaje otkrivanjem izvorne pogreške u najranijim programskim kodovima. Datumske sekvence novog milenija strojevi nisu bili naučeni prepoznavati. Većina ljudi nije do tada bila svjesna koliko su duboko računala i digitalna tehnologija integrirani u društvo, a to im je otkriveno izvedbom pogreške. Dogodio se *coup de theatre*, onaj trenutak koji sve prethodne kauzalnosti osvjetljava u novom kontekstu i sve stavlja u novi poredak. Nije se dogodio „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, apo-kalyptein, 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). Dvadeset godina poslije milenijskog *y2k bug-a* može nam se činiti kako digitalno sučelje u potpunosti dominira društvom i ljudskom kulturom. Ipak, ne smijemo zaboraviti kako su originalnu krizu *milenijskog bug-a* riješili posebni „super junaci“ – ljudski izvođači u ulogama programera računalnog koda i hakera. Globalna publika napeto je promatrala pozornicu na kojoj se odigravala izvedba rata za spas ljudske

civilizacije. Vitezovi digitalnog doba ispravili su „griješ računala“ i divlje *tehno-zmajeve* vratili u sučelja služenja čovječanstvu. Digitalna kultura, proizašla iz krize *y2k* konstituirana je, dakle, i strojnim i ljudskim atributima. To dokazuje i pojava *web 2.0* paradigme. Početkom 2005. objavljena je pobjeda koncepta mrežne društvenosti, participacije, distribucije informacija digitalnom mrežom bez središnje kontrole i individualne kreativnosti, a koji se od tada naziva *web 2.0*. Za većinu globalne publike ova objava došla je kao iznenađenje jer nisu ni znali da se u pozadini odvija bitka između različitih koncepata upotrebe digitalne komunikacijske mreže. Korisnicima se dvostruka komunikacija, trenutani pristup informacijama i sloboda korištenja digitalnih mreža činila kao samorazumljiva osobina digitalne kulture. Malo tko je razmišljao o tome kako je digitalna mrežna komunikacija možda prva situacija u povijesti ljudskog društva u kojoj informacija nije distribuirana i kontrolirana iz jednog središta. Napuštanje takvog višestoljetnog mehanizma nije se moglo dogoditi dobrovoljno, nego je moralo biti pobjeda u teškoj, većini nevidljivoj bitki. Za ljude, izvedba, umjetnička ili svakodnevna, nije poprište nadmetanja u funkcionalnosti ili težnja za pobjedom boljeg izvođača, već ona sadrži i množinu nepoznatih, za funkcionalnost sučelja nepotrebnih i suvišnih elemenata. Možda je stroj zato popustio u ratu za dominacijom i pristao na ljudske individualne slobode i kreativnosti u mreži. Dugo godina smatralo se kako ta stečena sloboda ljudi u korištenju digitalne tehnologije ne može biti ničim ugrožena, jer obje strane mirno koegzistiraju i razvijaju se. Tu idilu mogla bi poremetiti samo pojava neke užasne katastrofe koja bi istovremeno ugrozila i strojeve i ljude, a što se, do 2019., doimalo nemogućim scenarijem.

2.2. Mrtvo / Živo sučelje

Novi igrač na globalnoj pozornici predstavlja se imenom ljudske godine u kojoj se pojavio, 2019. Nije ni stroj ni čovjek, nije ni mrtav ni živ. Njegov cilj je jasan, on želi osvojiti pozornicu samo za sebe. On ne pregovara nego prodire i to svojom jednostavnom izvedbom. Virus ne žudi za dominacijom nad sučeljem, on žudi za pretvaranjem sučelja u samog sebe. Virus je i izvođač i pozornica. 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). Ovaj virus, covid19, ima možda najteži zadatak u povijesti virusa. Njegova pozornica nije samo jedna, nego, najmanje, dvije. Osim ljudskog tijela tu je i digitalno sučelje, pozornica u kojoj su ljudi potražili utočište. Digitalna sučelja svojim tvorcima kao izgubljenom djeci. nude *tehno kraljevstvo*. Omogućuju im trenutačan prijelaz iz fizičke u digitalnu realnost, spasenje. Uobičajene ljudske koordinate prostora i pravci

vremena suspendirani su i zamijenjeni kretanjem po svim osima i dimenzijama, a to su staze kojima virus iz organskog svijeta ne može uspješno napredovati.

Ljudi su naglo virtualizirali većinu svojih aktivnosti, a kako bi spriječili kolaps civilizacije, ali u toj virtualizaciji koriste nasljeđe kontra kulture otprije ugrađeno u sustav. Takvo nasljeđe osigurava slobodnu razmjenu informacija i preispitivanje odluka raznih središnjica koje ishitreno izvode svoju autoritativnost pokušavajući iskoristiti krizu. I opet se razotkrivaju pozicije tehnologije u odnosu na ljudsko tijelo i njegovu izvedbu. Ljudsko tijelo postalo je izvođač samog sebe u digitalnom sučelju. Dakle, ne radi se o odranije provjerenom i uvježbanom predstavljanju preko digitalnih posrednika, primjerice avatara ili chatbotsa. Tijelo, lice, ruke, glas i drugi dijelovi tradicionalnog ljudskog izvođačkog aparata se snimaju, digitaliziraju i prikazuju u određenim kontekstima koje sam izvođač ne može do kraja kontrolirati. Ljudski izvođač promatra samog sebe kao što je do nedavno promatrao sebe kroz digitalnog predstavnika, avatara. Sučelje koje nas takvima prikazuje nije više ni sučelje izvedbe uživo, umjetnička ili društvena pozornica, niti je sučelje ekrana izvedbe neživih izvođača.

Rođeno je Mrtvo / Živo sučelje. Takvo sučelje stalno izvodi dvostruko, koristeći dramaturgiju živog i dramaturgiju neživog izvođenja. Primjerice, ljudski izvođač u Mrtvo / Živo sučelje unosi sebe samog na način igranja uloge na realnoj pozornici uživo, svjestan da tako stvara izvođački entitet koji više ne može sam kontrolirati. Strojna komponenta Mrtvo / Živog sučelja s lakoćom obavlja dodijeljeni mu zadatak egzekucije traženih parametara kako bi ljudsko izvođenje u digitalnom sučelju bilo efikasno. Istovremeno, stroj djeluje i izvan okvira takve, uslužne djelatnosti, i izvodi po algoritmu vlastite žudnje - pretvaranje ljudskog izvođača u bazu podataka. Ljudski izvođač u covid19 krizi predaje svoje tijelo izvedbom stroju iako je upoznat sa strojnim načinom djelovanja. Primjerice, suradnja tvrtki Facebook i Cambridge Analytica²¹² razotkrila je način na koje suvremeni centri političke moći koriste ljudsku izvedbu, i uopće prisutnost na digitalnoj mreži, kako bi ljude sveli na objekt koji se sastoji od nekoliko info točaka. Takvi objekti služe dalje kao baza podataka za kreiranje povratnih kampanja prema ljudima kako bi im se promijenio stav prije glasanja za neku političku opciju. Zanimljivo kako su takve kampanje bile uspješne samo ako bi bile kreativne, fikcionalne intervencije koje koriste narative svima poznatih obrazaca usvojenih u djetinjstvu ili u društvenoj stvarnosti kojom smo okruženi.

Dvostrukost kao narav Mrtvo / Živog sučelja očituje se u mnogim aspektima njegovog korištenja, pa čak i skepsi koju mnogi ljudi izražavaju prema njegovoj korisnosti. Za vrijeme prve covid19 krize, u proljeće 2020., talijanski katolički svećenik Longo, frustriran zabranom održavanja misnog slavja uživo, pokušao je svoj pametni telefon iskoristiti kao pomagalo kojim će snimati samog sebe kako vodi misu. Tako bi vjernici na svojim ekranima mogli direktno pratiti misu. Bizarna radnja svećenika u svečanoj odori kako sam za sebe drži misu u praznoj crkvi, pretvorena

212 Dokumentarno istraživački film iz 2019. Great Hack, detaljno razotkriva suradnju Facebooka i britanske tvrtke za analizu podataka Cambridge Analytica, a koji su u svrhu utjecaja na izborne rezultate ilegalno prikupljali podatke o milijunima korisnika društvenih mreža.

je u grotesku kada je stroj samoinicijativno primijenio dramaturgiju izvedbe otprije ugrađenu u sebe te aplicirao različite zabavne filtere na svećenikovo lice. Tako su vjernici mogli vidjeti veliku žabu, žuto nasmiješeno lice ili zmaja kako ozbiljno predvode misno slavlje (Ridler 2020). Pristup tehnologiji kao pomagaču u ostvarenju naših žudnji uvijek razotkriva dvostruku narav sučelja, a koje se posve razotkrilo u Mrtvo / Živom sučelju. Ishii Hiroshi s američkog M.I.T.-a, kaže kako mi ljudi danas imamo dvostruko državljanstvo jer tijelima smo u fizičkoj realnosti a umovima u digitalnoj (Hiroshi, 2019 :13min.). Na mjestu njihova susreta, koje je poput mjesta susreta mora i kopna, nastaju kompleksne tvorevine. Nisu samo obogaćivanja ljudskog izvođenja u digitalnom sučelju takve kompleksne tvorevine, nego su i materijalizacija predstavnika digitalne realnosti u fizičkoj realnosti. Primjerice, japanska pop zvijezda s publikom od nekoliko miliona obožavatelja, Hatsune Miku zapravo je računalno generiran hologram, a koji je i službeno u braku s jednim ljudskim bićem. Drugi je primjer antropomorfni robot Sophie kojoj je jedna država službeno dodijelila državljanstvo. Mrtvo / Živo sučelje proteže se po svim osima svih realnosti. Grinderi, ljudska bića koja u svoja tijela ugrađuju različita tehnološka pomagala, čipove, rasvjetu ili kemijskim supstancama privremeno zadobivaju moći tehnološkog sučelja (poznat je primjer grindera koji dobivaju privremeni noći vid ukapavanjem određenih supstanci), pokušavaju iznaći put kojim bi ljudsko tijelo direktno ulazilo u stroj. Takav put podrazumijeva toleranciju na dvostrukost, na poigravanje s vlastitim identitetom i izvođenje drugih identiteta kao svojeg.

Najveći otpor virtualizaciji, alterniranju izvođačkog identiteta, u covid19 prvoj krizi dolazi iz krugova ljudske izvođačke umjetnosti, kazališta, opera, plesne umjetnosti i drugih. Ističe se nezamjenjivost fizičkog tijela u izvedbi i osiromašivanje ljudskog izvođačkog registra u njemu neprirodnom sučelju. To je samo rezultat dugogodišnje nespremnosti tradicionalne izvođačke umjetnosti da novu digitalnu tehnologiju prihvati kao nešto više od uobičajene inkorporacije novih medija u tradicionalnu strukturu predstava i drugih izvođenja, tj. multimedijalno obogaćivanje postojećih obrazaca. Stoljeće nakon Piscatorovog korištenja novih medija za atrakciju publike, kazališta i druge tradicionalne izvođačke umjetnosti ne znaju kako se obratiti svojim novim publikama. Najviše im otežava realnost publika raštrkanih, ne samo prostorno nego i vremenski, po digitalnom sučelju. Problem jedinstva mjesta i radnje kojim se kazalište bavilo stoljećima na pozornici kao da je sada eksplodirao u svim pravcima. I umjesto da iskoristi tu eksploziju za osvjetljavanje tame novog izvođačkog sučelja, suvremena kazališta na covid19 krizu odgovaraju bizarnim radnjama, primjerice korištenjem postojećih mrežnih kanala, poput YouTube, za prikazivanje starih arhivskih snimaka svojih predstava. Cijeli sustav financiranja i organizacije tradicionalnih umjetnosti koje ovise o ljudskom izvođaču doveden je u pitanje. Umjesto brze prilagodbe izvođačke pozornice digitalnom sučelju, korištenju mogućnosti mrežne komunikacije za približavanje izvođača publici i obrnuto, namjernog razotkrivanja kreativnog procesa, fragmentiranja predstava u dramaturški neovisne cjeline i sl., tradicionalna kazališta nude javne iskaze zaprepaštenosti situacijom u kojoj ljudski izvođač više ne može biti središte svake izvedbe.

3. SIMULCAST

Tako članovi ansambla Metropolitan Opere u New Yorku izjavljuju kako ništa ne može zamijeniti izvedbu uživo ili pjevačev glas koji se čuje u gledalištu prisutnom u istom prostoru i vremenu izvedbe (Gelb, 2020), iako ta kuća već godinama uspješno producira funkcionalno sučelje zajedničke izvedbe živog i neživog, *Simulcast*. U osnovi je to direktni prijenos premijerne operne predstave na pozornici Metropolitan kuće u New Yorku, namijenjen prikazivanju publici širom planete, a koja se nalazi u kino dvoranama opremljenim digitalnom tehnologijom. Predstavu na taj način može pratiti i bilo tko tko ima pristup sučelju preko drugih ekrana, primjerice računala, telefona i sl. Takvu predstavu, kao paralelno sučelje na svojim ekranima, može pratiti i publika koja sjedi u gledalištu uživo. Predstava koja se odvija na pozornici uživo razlikuje se i dramaturški od iste predstave koja se prikazuje u digitalnom sučelju. Publika digitalnog sučelja može vidjeti više detalja, može mijenjati planove izvedbe, jasnije čuti ton i sl. Publika digitalnog sučelja suočena je i s promjenom u načinu percepcije predstave. Naime, kamera ruši tradicionalno odricanje od nevjerovanja tako što prikazuje izvođače kako se presvlače u kostim, šminkaju, intervjuira ih neposredno nakon izlaska s pozornice. U pauzama predstave, publika ima priliku i vidjeti razgovore s dirigentom, redateljem i izvođačima. Publika digitalnog sučelja može odabrati i dodatnu vrstu izvođačkog ekrana jer ima i pristup digitalnoj mreži. Tako može pročitati podatke o predstavi i izvođačima, može pogledati snimku neke ranije predstave kako bi usporedila izvedbe, a može se i prebaciti na neku sasvim drugu aktivnost. Većina publike nalazi se u različitim vremenskim zonama, prostorima i grupama, ali cijeli mehanizam izvedbe svejedno funkcionira. Cijela ta dvostrukost izvedbe, višestrukost sučelja i kaos izvođačkog vremena i prostora izaziva svojevrсни očaj kod izvođača uživo. Oni su naviknuti na dramaturgiju postupnog građenja predstave, razvijanje do vrhunaca izvedbe u suglasju sa publikom uživo i njihovim reakcijama, optimizaciju pozornice kako bi iluzija bila besprijekorna i sl. Tako uskogrudan pristup izvedbi je zapravo protivan i samoj ideji izvedbe, ali i iskustvu izvedbe koje postoji izvan posljednja dva stoljeća zapadnog kulturnog kruga. Azijska kazališta još uvijek čuvaju princip fragmentacije izvedbe i raštrkanosti publike (Kulenović, 1983:223), a koji je normalno funkcionirao i u europskim kazalištima do kraja osamnaestog stoljeća. Publika bi prestajala ogovarati, međusobno glasno pričati, jesti ili pjevati tek kada bi se izvođač na pozornici približio nekom općepoznatom i od svih iščekivanom mjestu. Izvođač je bio spreman na takvu različitost u realnostima izvedbenih stanja, pa je i svoju izvedbu prilagođavao trenutnim okolnostima, a ne okolnosti izvedbi.

Nasljednici glumaca i izvođača koji svoju izvedbu uživo prilagođavaju dramaturgijama različitih sučelja odavno nastupaju pred ljudskim publikama raštrkanim po različitim prostorima i vremenima. Primjerice, mrežna platforma *Twitch* istovremeno na jedinstvenom ekranu prikazuje igranje računalnih igara, prikazuje ekranom u ekranu samog igrača uživo, prikazuje i ekran razgovora u kojem se vidi izmjena tekstualnih komentara korisnika, a često uključuje i audio komentare korisnika, razgovor uživo s igračem, kao i kakofoniju sveopćeg navijanja korisnika. Pojedini igrači imaju i po nekoliko milijuna pratitelja, a često direktno sudjeluje na stotine tisuća korisnika. Takva izvedba nije samo hibrid različitih spektakala, od sportskih igara do kazališta, nego je i posve funkcionalno

izvedbeno sučelje sastavljeno od različitih vremena i prostora izvedbe. Drugi primjer jesu virtualna kazališta u perzistentnom digitalnom svijetu, *Drugi Život* (engl. *Second life*). Umjesto blijede imitacije kazališta iz fizičke realnosti i korištenja avatara za recitiranje Shakespeara, sajberperformeri Eva Mattes i Franco Mattes²¹³ kreiraju predstave znajući kako njihova publika ne mora biti fizički prisutna, čak ni kao digitalni predstavnik, niti da mora opstojati u jedinstvenom vremenu, pa tako i njihova izvedba ne mora koristiti linearno izvedbeno vrijeme. Digitalno izvedbeno sučelje kao da se nalazi između dvije radikalne opcije; anemične simulacije tradicionalnog kazališta ili stvaranja izvedbenih formi koje ne trebaju tijelo glumca.

4. IZVEDBENI KONTINUUM

Dramaturgijom kontinuuma mogli bismo nazvati registar alata kojima uspijevamo locirati sva izvedbena sučelja koja konstituiraju cjelinu neke suvremene digitalne izvedbe. Kako izvedbena cjelina u digitalnom okruženju ne mora imati precizno određen početak ili kraj nego se može nastavljati unedogled i u različitim oblicima, tako je radije nazivamo *izvedbenim kontinuumom*. U takvom izvedbenom kontinuumu obično prepoznajemo elemente tradicionalne dramaturgije, primjerice tekstualni predložak ili redateljsku mrežu izvedbe uživo, ali i elemente nove dramaturgije masovnih medija ili dramaturgije digitalnog izvedbenog sučelja. Izvedbeni kontinuum se dakle, sastoji od mikro-dramaturgija izvedbenih fragmenata. Posebna vrsta dramaturgije, dramaturgija pozadine, nazvana po uzoru na izvedbeni kontinuum u srednjovjekovnim mansionskim crkvenim prikazanjima, usmjerava sve fragmente kao objekte u jedinstvenu cjelinu. Takva cjelina bliža je računalnoj bazi podataka nego tekstualnom predlošku koji se inscenira nekim oblikom naracije. Baza podataka može se uvijek iznova usmjeriti u novom željenom pravcu bez ograničenja hijerarhijske strukture naracije. Manovich piše kako „ovi medijski umjetnici još moraju naučiti kako bazu podataka i narativ sljubiti u novu formu“ (Manovich, 2002:18). Nova dramaturgija digitalne umjetničke izvedbe, ili izvedbenog kontinuuma, sve ulazne podatke, tekst, izvedbu, publiku, ekrane i dr. tretira kao obrasce izvedbenog ponašanja, te ih kombinira u izvedbene forme. Digitalna izvedba raste na bazama podataka i njihovom eruptiranju i orbitiranju.

Drugi konstitutivni element suvremenih digitalnih umjetničkih izvedbi je ljudska izvedba uživo prevedena na jezik baze podataka. Izvođač uživo koristi registar izražaja svojeg tijela, lica, glasa, maske, kostima, scenografije i dr. kako bi predočio određeni sadržaj u određenom emotivnom okruženju. U digitalnoj izvedbi ljudski izvođač svjesno predaje registar svoje izvedbe uživo kameri. Još Benjamin piše kako se izvođač ispred kamere osjeća kao čovjek pred zrcalom ali je njegov odraz odvojiv, 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). U covid19 krizi svaki čovjek je automatski postao izvođač u digitalnom izvedbenom okruženju. Sada ljudski izvođač ne predaje svoju izvedbu kameri kao odraz koji je odvojiv i kojega može kontrolirati nevidljiva publika, nego

213 <https://0100101110101101.org/i-know-that-its-all-a-state-of-mind/>.

svoj izvedbeni odraz predaje kameri kao izvedbenom oruđu naslijeđene moći. Mould piše kako „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). Kamera je 2019. prisutna posvuda, na računalima i pametnim telefonima, i djeluje kao *skener*, a ne više kao mehaničko oko - produžetak ljudskog oka. Skenirani odraz ljudskog izvođača automatski se pretvara u impersonalne podatke, čvorišta mreže koja se gradi u sučelju. Publika koja svojim interesom ili ne-interesom kontrolira izvedbeni odraz više nije televizijska ili kino publika, okupljena na jednom mjestu ili u jednom vremenu i oko zajedničkog izvođenja. Publiku digitalne izvedbe sučelje priziva samo i, nerijetko, konstituira samo. Publika izvedbu percipira posredno kao kodificirani proces. Ljudska izvedba u takvoj konstelaciji pokazuje sklonost shematizaciji, Artaudovim hijeroglifima tijela ili Meyerholdovim biomehaničkim pozicijama, a koje se čine više kompatibilne s digitalnim izvedbenim sučeljem nego što bi to mogao biti ekspresivni tjelesni grč kao kod Grotowskog. Diskurs izvođačkog tijela uživo kao da je ušao u sivu zonu. S jedne strane kodificiran je ritualnim, društvenim ili umjetničkim obrascima, a s druge strane opire se shematizaciji, odbija biti kodom u algoritmu mehaničkog izvedbenog sustava. U nastupajućem periodu uzbudljivog otkrivanja novih mogućnosti umjetničke izvedbe u srazu ljudskog i strojnog ne smije se zaboraviti kako su upravo ljudski izvođači uspjeli transcendirati vrijeme i prostor, kao u performansima trajanja Marine Abramović ili Tehching Hsieh-a.

5. POPRIŠTE RATA

Svjesni pretvaranja svojeg izvođačkog tijela u odraz kojeg stroj skenira i razlaže u baze podataka, glumci tradicionalnog kazališta namjerno izazivaju bitku s izvođačkim sučeljem stroja, a kao subverzivni čin prema novom sučelju. Američko kazalište *Poprište rata* (Theatre of war²¹⁴) poznato je po kazališnim predstavama ratne i poratne tematike. Iako to kazalište djeluje kao tradicionalna izvođačka forma: glumac-pozornica-publika, vrlo često u svoje izvedbe uključuje i elemente participativne izvedbe. Primjerice, nakon izvedbe uživo redovite su diskusije s publikom. U covid19 krizi u prvoj polovici 2020. to kazalište izvodi Sofoklovog Kralja Edipa. Ta izvedba postavljena je kao tradicionalna glumačka predstava uživo, ali je izvedena na digitalnoj mrežnoj platformi Zoom²¹⁵. Kazališni glumci pokrenuli su ovu izvedbu kao svojevrsnu bitku sa strojnim sučeljem, a u cilju dokazivanja kako je moguć funkcionalni kazališni doživljaj i u uvjetima neprisutnosti izvođača i publike uživo. Ističem kako se ovdje namjerno opisuje izvođenje tradicionalne kazališne predstave

214 Naziv kazališta je dvosmislen, može se prevesti i kao Ratno kazalište ali i Poprište rata. Engleski jezik pojam Theatre upotrebljava u širem smislu, kao opis područja na kojem se nešto događa, posebno za ratne operacije.

215 Zoom je jedna od najpopularnijih mrežnih digitalnih platformi za telekonferencije. Kao i Skype, Google Meet, Microsoft Teams i mnoge druge, Zoom omogućuje korisnicima telekonferenciju u realnom vremenu, a pomoću sučelja mikroekrana u ekranu gdje svaki korisnik ima svoj ekran i istovremeno vidi sve ostale ekrane.

nastale prema klasičnom predlošku starogrčke tragedije, a ne eksperimentalni izvođački čin kojemu za cilj nije izazivanje kazališne katarze, kao u slučaju hibridnih digitalnih izvedbi u području suvremene umjetnosti. Cilj je bio dokazati da je moguće kazalište koje ne može postojati ni bez digitalnog sučelja niti bez glumačkog tijela u živoj izvedbi. Zadatak glumaca je pomno izgrađivanje kazališne emocije i izazivanje katarze kod gledatelja, a bez znanja koliko ih ljudi gleda, tko ih gleda i da li njihova izvedba tehnički uopće funkcionira u određenom trenutku. Glumci izvođenjem uživo ostavljaju tragove, a te tragove čitaju drugi, strojevi ili ljudi. Način izvođenja mora biti takav da ne dopusti dominaciju interpretacije tragova po volji stroja ili nevidljive ljudske publike, već da interpretacija bude u skladu s dramaturškom namjerom izvođača. Radnja ove izvedbe je svojevrsno „osvajanje pozornice“ kako Fergusson tumači ono što rade Pirandellovi likovi u „Šest lica traže autora“, „jer tu pozornicu 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). Glumci američkog kazališta Poprište rata nisu zajedno u fizičkom prostoru jedinstvene pozornice nego svaki od njih izvodi na svojoj vlastitoj pozornici, a koja je njihova vlastita kuća. Umjesto scenografije vidi se kuhinja, radni stol, hodnik, dnevna soba i sl. Na ekranu računala ili televizora gledatelj vidi izvedbu uživo glumca koji je u svojem vlastitom kazalištu – ekranu. Ponekad su ti ekrani svi zajedno na sučelju, a ponekad samo jedan ili dva, ovisno o dinamici izvedbe koju određuje nevidljivi dramaturg / redatelj. Za tog skrivenog koordinatora pretpostavljamo da je čovjek, ljudski operater sučelja koji izvodi uživo. Istovremeno smo svjesni da montažu ritma izmjenom broja vidljivih ekrana može izvoditi i stroj. Glumci namjerno svoja nenašminkana i nemaskirana lica primiču bliže kameri, a kako bi tako zauzeli veći dio svojeg ekrana / pozornice. Likovi koje glumci igraju označeni su i tekstualnim obavijestima na ekranu svakog od njih. Glumci gledaju ravno u kameru, a što se na skupnom ekranu izvedbe interpretira kao da svi gledaju ravno ispred sebe. Komuniciraju jedni s drugima tako da i dalje gledaju ravno, umjesto da koriste usmjeren pogled u ekran lika kojem se obraćaju. Tako su kreirali zajedničku pozornicu u umu gledatelja.

Glumci u ovom „Zoom Edipu“, koriste tradicionalni registar izvedbe uživo, izgovaraju tekst u različitom ritmu i tempu, balansiraju emocijama, koriste grimase i geste kao obrasce, dominiraju izvedbenim sučeljem kada je red na njih da govore. Iako ova izvedba ne koristi nijedan očekivani scenski efekt, nema glazbe ili audio efekata, nema maske, šminke ili kostima, nema posebnog osvjetljenja i sl., ona ipak uspijeva stvoriti emotivni naboj kod publike koja izvedbu prati preko ekrana. Sam obrazac izvedbe, digitalno sučelje, pozicije glumaca u malim ekranima koje sugeriraju panoptički prostor nad-kontrole (Foucault, 1995:200), a sve to kombinirano s promišljenom glumačkom interpretacijom, stvara atmosferu visoke napetosti. Visoka napetost je preludij za magijsko očaranje kakvo je vjerojatno postizao i antički glumac pomoću svojih „ekrana“: karakterne

maske, podignutih čizama i iznenadnih pojava strojnih bogova. Sraz tehnologije, dramaturgije, režije i ljudskog izvođenja u ovoj je izvedbi toliko balansiran da je izvedbena maska sam ekran u kojem je glumčevo lice integrirano. Svako dodavanje, primjerice derivata antičke maske, dovelo bi do otežavanja izvedbe asocijacijom na pretjerana maske – filtere kakve upotrebljavaju aplikacije digitalnog sučelja *SnapChat* ili *Instagram*. Pozornica je izrađena od elektronske statike iscertane u obliku ekrana, ali je i dinamična jer se ti ekrani stalno izmjenjuju u brojnosti i dominaciji. Upravo izmjenom broja prozora na ekranu postiže se rudimentarna scenska napetost. Primjerice, od ekspresivnog Edipovog govora u jednom ekranu, prizor se širi na više ekrana iz kojih govore Tiresija, Zbor, Kreont. Svađu koja se tako rađa zaustavlja Jokasta. Ona je za nas gledatelje prisutna kao nijemi lik koji otprije promatra radnju iz svojeg ekrana. Zbog takve pripreme gledatelji spremno prihvaćaju identifikaciju s Jokastom kada ona progovori. Radi se o promišljenom dramaturškom postupku. Ali dramaturgija funkcionira i kod digitalnog sučelja. Primjerice svi glumci / likovi gledaju u prazno, ispred sebe. Gledatelj to doživljava kao pogled u njega. On taj pogled kanalizira i usmjerava u novo sučelje koje povezuje sve poglede. Pogled lika teče kroz gledateljevu pozornicu uma nazad prema drugom liku ispred gledatelja.

Sofoklo svima poznat mit o Edipu koji je nehotice ubio vlastitog oca, spasio grad Tebu od Sfinge pa sam postao kraljem, te oženio vlastitu majku i s njom dobio djecu, započinje usred epidemije koja ubija grad. Edip želi opet pobijediti ne-ljudskog neprijatelja. Usprkos savjetu onoga koji je povezan s drugim realnostima, Tiresije, da se ne trudi previše oko toga, on uporno analizira tragove. Tako postepeno gubi zidove kojima je bio okružen i oslobođen od realnosti istine. A ta, istinita realnost, uništava onoga koji je spozna. Digitalno izvođačko sučelje danas, u covid19 krizi, kao da ljudima savjetuje da se ne trude čitati tragove virusa, već da se prepuste novoj realnosti. Uostalom, tehnologija se već u samim počecima pokazala kao uspješno lječilište ljudi. Bolesnici s fobijama suočavani su s posebno generiranom grafičkim sučeljima računala animiranim na način da pacijenta vode suočenju sa strahom i potencijalnom izlječenju. Novija istraživanja i izvedbu antičke tragedije povezuju sa medicinskim tretmanima, osobito liječenjem oboljelih od ratnih trauma. Arheološka istraživanja nedvosmisleno ukazuju na povezanost starogrčkih kazališta s ritualnim i medicinskim diskursom. Kazališta su hodnicima povezana s hramovima Asklepijusu, bogu medicine, a koji su bili i lječilišta. Katarza kojom je Aristotel opisivao utjecaj tragedija na publiku možda je primarno imala medicinsku ili religioznu konotaciju, piše Batuman (Batuman, 4:2020). U izvedbi Kralja Edipa kazališta *Poprište Rata* korištena je tradicionalna dramaturgija kontrole razvoja interpretacije kako bi došlo do zajedničkog osjećaja katarze, a svaka intervencija gledatelja koju omogućuje digitalna tehnologija onemogućena je unaprijed. Primjerice, u telekonferencijskim aplikacijama poput Zooma korisnik može proizvoljno birati koji će ekran / ekrani biti vidljivi na sučelju, koliko će dugo trajati pojedini ekran, može mijenjati pozadinu kao scenografiju, dodavati različite filtere i maske i sl. Onemogućavanjem takve diversifikacije pažnje autori projekta Kralj Edip omogućili su postizanje klasične kazališne katarze obogaćene i katarzama interakcije stroja i čovjeka. Ipak, nije teško zamisliti buduće digitalne izvedbe koje zadržavaju tradicionalna obilježja kazališne interpretacija,

ali u kojima je publika aktivno uključena različitim mogućnostima intervencije u izvedbu. Takvo proizvoljno mijenjanje fokusa, pogleda, pravca i sl. dovelo bi do razlaganja jedinstvenog osjećaja katarze u područja u kojima je ona do sada bila nezamisliva. Primjerice područje odgođenog, odsutnog, bezvremenskog ili čak uporabnog u fizičkoj realnosti. Arhive ljudske izvedbe koja je uspješno pretvorena u objekt analize možda bi mogle biti nadopunjene i arhivama privremenih i nestabilnih procesa poput izvedbe kazališne katarze pomoću podataka u bazama.

6. ČOVJEK JE STROJU ČOVJEK

Covid19 kriza povećala je potražnju za digitalnim kanalima komunikacije koji omogućuju simulaciju izvedbe ljudskog tijela. Različiti telekonferencijski kanali omogućuju istovremenu komunikaciju stotina korisnika uživo i to licem ili cijelim tijelom. Ljudski korisnik takvih kanala ponaša se kao da izvodi na pozornici, bez obzira što se radi o poslovnoj, neumjetničkoj komunikaciji. Korisnik svjesno ili nesvjesno, ali prema otprije usvojenom obrascu, uređuje okoliš koji će se emitirati kao njegova pozadina i tako ga pretvara u scenografiju (takvu scenografiju moguće je i kreirati elektronskom simulacijom), namješta posebnu rasvjetu, pazi na ozvučenje, pažljivo bira odjeću, uređuje svoje lice, priprema mali scenarij onoga što će govoriti, razmišlja o boji glasa i dinamici nastupa. Takve postupke jasno prepoznamo kao dramaturške procese iz stanja umjetničke izvedbe uživo. Korisnik digitalnog sučelja može koristiti i brojne dramaturške i režijske alate koji su mu na raspolaganju u digitalnim bazama podataka, primjerice maske i filtere kojima može jasnije pokazati svoj karakter drugima. Takve maske i filteri korisnicima su ponuđeni i kao standardni set za predstavljanje na društvenim mrežama poput *Facebooka* ili *SnapChata*. Ljudski korisnik digitalnog sučelja naviknut je na stvaranje ubrzane osobne predstave pomoću instant dramaturških alata. Čak se i tekstualna komunikacija aplikacijama pametnih telefona instant označivačima pretvara u kompleksan izvedbeni čin, predstavu. Primjerice, korisnici često u tekstove ubacuju vizuale poput *emotikona*, stvaraju sami oznake za emotivna stanja pomoću slova i interpunkcije raspoređene u simulaciju lica ili tekstualnim skraćenicama jasno određuju emotivno stanje koje žele komunicirati. U covid19 krizi digitalna sučelja koriste se sve više kao pozornice za izvedbu uživo ljudi. Ali umjesto da ljudsko lice, ili čak cijelo tijelo koje izvodi na ekranu osigura jasniju predodžbu o emocijama i informacijama koje se žele komunicirati, često dolazi do zagušenja i krivog ili nepoželjnog tumačenja izvedbe. Taj problem je sve izraženiji na neumjetničkim izvedbenim sučeljima, a gdje se zahtjeva poslovna točnost prenesene informacije i izvedbe. Zato je sve izraženija tendencija uvođenja mikro-dramaturških postupaka, a kojima se ljudskoj izvedbi u elektronskom ekranu dodaje tekst, zapravo tekstualna skraćena. Primjerice, u desnom gornjem uglu ekrana pojavljuju se slovna oznaka „/s“ koja označavaju da ljudska izvedba u ekranu izvodi sarkazam, „/j“ označava šalu (engl. joke), „/th“ prijetnju (engl. threat) itd. Marcus ih naziva *indikatorima tona*, a podrijetlo im je u medicinskim pokušajima da se jasnijim označivanjem pomogne disleksičnim, autističnim i drugim osobama s teškoćama u točnom prepoznavanju i određivanju emotivnog stanja sugovornika (Marcus, 2020). Ovim načinom i stroj može točnije analizirati ljudska emotivna stanja, te pomoću umjetne

inteligencije učiti kako da ih (zlo) upotrijebi. Stroj tako iskazana ljudska emotivna stanja arhivira u svoje baze podataka, slično kako se arhiviraju cijeli sklopovi ljudskih kretnji i izvođenja emocija. Primjerice, voditeljica laboratorija za eksperimentalnu muzeologiju pri EPFL²¹⁶ u Švicarskoj, Sarah Kenderine, predvodi projekt prikupljanja skenova cijelog tijela izvođača različitih sekvenci kretnji. Izvođači su ljudi koji svojim tijelom mogu izvesti sačuvane kretnje nekog značajnog ljudskog događanja, primjerice japanske borilačke vještine ili sekvenci kretanja pradavnog rituala. Skenove kretnji ljudskog izvođača Kenderin arhivira kao trodimenzionalne objekte, pretvarajući ih tako u muzejske izložke (Kenderine, 2020.). Takvi izložci su zapravo baze podataka, a koje se lako mogu upotrebljavati u različite svrhe, u igrama ili edukativnim programima, za stvaranje umjetnih osobnosti i uopće izvedbu. Ljudski izvođač uživo tako postaje samo-promatrač, ne samo sebe osobno, nego svoje ljudske izvođačke esencije pretvorene u informatičke točke. Ono što ljude u takvom slučaju razlikuje od podatkovnih izvođačkih tijela, avatara i drugih rastjelovljenih entiteta generiranih računalom u svrhu predstavljanja tijela ljudskog korisnika, jest upravo svjesnost ljudi da sudjeluju u emulaciji. Kramer ističe kako je zamjensko tijelo generirano u skladu s pravilima i fikcijom igre za koju je kreirano pa se tako savršeno uklapa u pozornicu, a sam ljudski igrač manipulira to tijelo i sam svijet igre, te promatrajući rezultate svoje manipulacije postaje svoj vlastiti gledatelj, dakle igranje igre svojim podatkovnim tijelom je neka vrsta samopromatranja (Rippl, 590 od 692). Samopromatranje je oduvijek dio glumačkog postupka kada na pozornici izvodi ulogu, jer je to ono što ga osigurava od stapanja s konstruiranim tijelom uloge. Ako samopromatranje izostane, glumac ili izvođač ne može se više vratiti u svoje ishodišno tijelo i ostaje stalno u stanju koje je trebalo biti privremeno. Primjeri su nemogućnost izlaska iz stanja ratne traume, ili stapanja ljudskog identiteta sa strojem u simulacijama ili preozbiljno shvaćenim igrama. Spoznaja o procesu koje je Giacomo Rizzolatti nazvao *ogledalnim neuronima* ljudima omogućuje potrebnu distancu od izvedbenog sučelja. Ogledalni neuroni su istovremena aktivacija istih neuronskih impulsa u mozgu čovjeka koji izvodi i onoga koji tu izvedbu samo gleda (Rizzolatti, 2008: passim). Ogledalni neuroni aktivni su i u mozgu ljudi koji promatraju izvedbu generiranu strojem ili izvedbu samog stroja. Ekvivalent ljudskim ogledalnim neuronima kod stroja koji promatra izvedbu, ljudsku ili neljudsku, još nije definiran, ali analiza tragova svjedoči o njegovom postojanju. Sposobnost stroja da uči promatranjem izvedbe i naučeno samostalno primjenjuje nazivamo danas umjetnom inteligencijom, iako se radi o imitaciji izvedbe, svojevrsnoj demonstraciji ispaljivanja naboja strojnih ogledalnih neurona. Na sličan način stroj komunicira s ljudskim korisnikom, a pomoću prethodno naučenih obrazaca. Takva komunikacija podsjeća na magijske rituale u kojima je potrebno izvesti točno određenu izvođačku sekvencu kako bi se materijalizirao rezultat, primjerice promijenilo stanje i status sudionika rituala. Tako se i pritiskom ljudske ruke na tipkovnicu računala ili ljudskog prsta na ekran osjetljiv na dodir pokreće točno određena strojna sekvenca i postiže željeni rezultat. Vremenski raspon između dodira ljudskog tijela i povratnog rezultata stroja, a koji se očitava na ekranu i produžuje retinom u ljudski um, ispunjen je procesima poput računanja, ispaljivanja električnog naboja, konzultiranja baza

216 Ecole Polytechnique Federale de Lausanne.

podataka, optimiziranja odgovora prema trenutnim parametrima i sl. Tako živo ljudsko tijelo emulira ditirambski kor kojim se grčka antička tragedija okružila kako bi spriječila prodor realnosti. Aktivno dodirivanje stroja ljudskim tijelom pokreće tako stvaranje novih autonomnih poetika izvan okruženja samo jedne realnosti. Takva komunikacija nije više ograničena samo na jednostavni pritisak koji izaziva jednostavni odgovor, primjerice utipkavanje prstom slova ili broja. Stroj je pomoću haptičke komunikacije s ljudskim korisnikom sposoban prepoznati sve veći broj uputa i sve više nijansi dodira. Haptička komunikacija ljudskog tijela i stroja označava se kao aktivni dodir, a derivirana je iz istraživanja percepcije okoline slijepih ljudi (Jansson u Hersh, 2008: 137). Haptičko komuniciranje omogućuje stroju da, shodno svojem kapacitetu, prepozna odjeke informacija kojima je konstituiran ljudski korisnik / izvođač. Kada pritišćemo ekran osjetljiv na dodir to činimo cijelim svojim tijelom koje se koncentrira u vršku prsta. Način našeg pritiska je uvjetovan našim kulturnim slojevima i memorijama, ali i informacijama po kojima je naše tijelo konstituirano. Ljudsko tijelo kao da žudi ući u stroj, u telematičku realnost, bez posrednika. Ljudsko tijelo u izvedbi odjekuje i uputama svoje dnk, a koje su sekvence nastale i kao odjek borbe naših predaka s pradavnim virusima. Način pritiska ljudskog prsta na ikonu aplikacije ovisi o tim naslijeđenim faktorima našeg tijela, a koji određuju raspone izvedbe. Haptička komunikacija to razumije i prenosi tu izvedbu ispod ekranske površine, u digitalne dubine. Tako se pokreće izvedba stroja, reakcija na komunikaciju s ljudskim tijelom. Odgovor se uzdiže poput erupcije vulkana informacija i razlaže na ekranu u obliku prijevoda na ljudima razumljivi jezik. Predlaže se ljudskom tijelu da izabere neku od ponuđenih (digitalnih) maski i započne izvedbenu igru s digitalnim sučeljem. Isprepletenost dramaturgije ljudi i dramaturgije stroja privremeno stvara novo izvedbeno sučelje, tijelo komunikacije i tijelo izvedbe. Sve se to događa u najmanjem impulsu vremena i na privremeno kreiranom prostoru, a samo zahvaljujući dramaturgiji prenosivog kazališta smještenog na našem dlanu.

Literatura:

- Batuman, Elif: *Can Greek tragedy get us through the pandemic?* The New Yorker 1. 9, New York 2020.
- Baudrillard, Jean: *The transparency of evil. Essays on extreme phenomena.* Verso., London 1993.
- Fergusson, Francis: *The Idea of a Theater,* Princeton University Press, New Jersey 1972.
- Haraway, Donna: *Staying with the Trouble; Making Kin in the Chthulucene.* Duke University Press, Durham and London 2016.
- Fischer-Lichte, Erica: *Estetika performativne umjetnosti.* TKD Šahinpahić, Biblioteka Diskursi, Sarajevo 2009.
- Foucault, Michel: *Discipline and Punishment. The Birth of the Prison.* Vintage books. A Division of Random House, New York 1995.

- Gelb, Peter: <https://www.nytimes.com/2020/04/01/opinion/covid-arts-livestream-audiences.html?searchResultPosition=6> (pristupljeno: 4. travnja 2020.).
- Haraway, Donna: *Staying with the Trouble; Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press, Durham and London 2016.
- Hersh, Marion i Johnson A. Michael, ur.: *Assistive Technology for Visually Impaired and Blind People*. University of Glasgow, Glasgow / Springer, London 2008.
- Hiroshi, Ishii: <https://www.youtube.com/watch?v=VYPeCJ8Ge4w>, 2019.
- Kenderine, Sarah: <https://www.epfl.ch/labs/emplus/>, Ecole Polytechnique Feserale de Lausanne, Švicarska 2020.
- Kulenović, Tvrtko: *Pozorište Azije. Prolog*. Centar za kulturnu djelatnost, Zagreb 1983.
- Manovich, Lev: *The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge 2002.
- Marcus, Ezra: *Tone Is Hard to Grasp Online. Can Tone Indicators Help?* <https://www.nytimes.com/2020/12/09/style/tone-indicators-online.html?referringSource=articleShare>, 2020.
- Mould, Oli: *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*. NY: Routledge, New York 2009.
- Ridler, Faith: <https://www.dailymail.co.uk/news/article-8149319/Priest-accidentally-turns-video-filters-hilarious-clip.html> (pristupljeno 5. travnja 2020.).
- Rippl, Gabriele. Ur.. *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. De Gruyter Mouton, Berlin 2015.
- Rizzolatti, Giacomo; Sinigaglia: *Mirrors In The Brain: How Our Minds Share Actions and Emotions*. Oxford University Press, New York 2008.
- Schiller, Friedrich: https://larouchepub.com/eiw/public/2015/eirv42n26-20150626/33-37_4226.pdf. 2015.
- Zandberger, Dorian: *Silicon Valley New Age The Co-Constitution of the Digital and the Sacred*, u: Aupers, Stef i Houtman, Dick, ur. *Religions of Modernity: Relocating the Sacred to the Self and the Digital*. Leiden, Boston: Brill. Leiden 2010.

Virtualization of Live Artistic Performance in Post – Covid-19 Culture

Abstract

Digital culture realizes itself by social leaps, not following the linear flow of technology development. The change of the global cultural paradigm is accepted immediately and without reservations, both in the cases of the first two jumps (y2k millennial bug and web2.0), as in the third post-covid-19. Live communication, like other common aspects of human live performance, is becoming virtualized. The process is developed and maintained using patterns of traditional live artistic performance, known from theater dramaturgy and performance. Such patterns have been incorporated into digital communication technology before. The position of the human performing body in new circumstances becomes the subject of interest of machine civilization. The battle of people to maintain identity is led by performance in Post-covid-19 discourse as well, similar to the battles historically fought with super-systems of power.

Key words: digital culture, virtualization, communication, artistic performance, Covid-19.



This journal is open access and this work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.