

---

ANETA STOJNIĆ

---

Univerzitet umetnosti u Beogradu, Centar za interdisciplinarne  
studije – Teorija umetnosti i medija, Beograd

UDK 791:159.9

# NOVOMEDIJSKA SLIKA I IZVOĐAČKE UMETNOSTI: VIDOVI INTERAKCIJE

---

**Apstrakt:** *U ovom radu bavim se vidovima interakcije između izvođenja i ekranske slike, kao i ulogom novih medija u postdramskom teatru. U kontekstu elektronske reprezentacije i reprodukcije izvođačkih umetnosti, koja se u najvećoj meri svodi na prevodenje u ekransku sliku, analizirala sam fenomen ekrana, njegovu genealogiju i poziciju spram tela posmatrača i tela izvođača. Uzimajući za teorijsko polazište studije performansa, a krećući se u diskurzivnom okviru postdramskog teatra i ekranske teorije, ispitala sam moguće modele interakcije novomedijske slike i izvođenja u oblasti teatra, performansa i video instalacije. Posebnu pažnju posvetila sam analizi odnosa ekranske slike i tela izvođača, pri kojem prisutno telo postaje krajnje određeno, a fascinacija živim telom podrazumeva žudnju za onim što je iza okvira pojavnosti. U tom smislu osvrnula sam se na pitanje etičke baze sveta medij-ske/ekranske kulture u odnosu na svet izvođačkih umetnosti i pokazala procese kojima upotreba medijskih tehnologija u izvođačkim umetnostima omogućava simultanost i unosenje neizvesnosti u status realnosti prikazanog.*

**Ključne reči:** *ekranska slika, izvođenje, interakcija, telesnost*

## Uvod

U jednom popularnom video klipu na sajtu YouTube, Dejvid Linč (David Lynch) u trideset sekundi objašnjava zbog čega je nemoguće doživeti film ukoliko ga gledate preko mobilnog telefona<sup>1</sup>: “Now if you’re

---

<sup>1</sup> <http://www.youtube.com/watch?v=wKiIroiCvZ0> acc. 16. maja 2009. u 2.50.

*playing the movie on a telephone, you will never in a trillion years experience the film. You'll think you have experineced it, but you'll be cheated. It's such a sadness that you think you've seen the film on your fucking telephone. Get real.*"<sup>2</sup> Logo u posljednjem kadru otkriva nam da je u pitanju vešto osmišljeni viral<sup>3</sup> za ajfon/iPhone. Kao odgovor na ovaj klip jedan od YouTube korisnika postavio je video sledeće sadržine: na kompjuterskom ekranu u YouTube *prozoru* vidimo snimak ekrana ajfona na kom se emituje prethodni klip: Linč koji govori protiv filma na ekranu mobilnog telefona.<sup>4</sup> Zarobljen u ovoj igri metaekrana, Linč deluje gotovo bespomoćno, ali, istovremeno, ona i potvrđuje njegovu osnovnu premisu – medij putem kog primamo sadržaj u najvećoj meri određuje njegov kontekst, pa i značenje. Čak i kada je u pitanju zamena jedne vrste ekrana drugim – kao u gore navedenom primeru – problem transponovanja određenog umetničkog dela iz jednog medija u drugi temeljno menja način na koji se ono percipira i doživljava, sa svim kontekstualnim, estetskim, pa i ideološkim posledicama koje ovo pitanje pokreće.

U radu ću se baviti vidovima interakcije između izvođenja i ekranske slike kao i ulogom novih medija u postdramskom teatru. U kontekstu elektronske reprezentacije i reprodukcije izvođačkih umetnosti koja se u najvećoj meri svodi na prevođenje u ekransku sliku, razmotriću fenomen ekrana, njegovu genealogiju i poziciju spram tela posmatrača.

Uzimajući za teorijsko polazište studije performansa, a krećući se u diskurzivnom okviru postdramskog teatra i ekranske teorije, ispitaću problem stvaranja dokumenta o umetničkom delu kroz transponovanje tog

<sup>2</sup> *Ako gledate film na mobilnom telefonu nikada, ni za zilion godina nećete iskusiti film. Mislićete da ste ga iskusili, ali bićete prevareni. Zaista je tužno da mislite da ste videli film na svom jebenom telefonu. Budimo realni.* (prev. Aut.)

<sup>3</sup> *Viral video* je reklamni video klip namenjen internet distribuciji koji na donekle subverzivan način plasira proizvod. Za razliku od klasičnih reklamnih slotova, najčešće su u pitanju niskobudžetne forme zanimljivog sadržaja za koje se na prvi pogled ne shvata da su reklame, a plasiraju se tako što ga sami korisnici interneta međusobno dele putem e-maila, blogova, instant poruka itd.

<sup>4</sup> [http://www.youtube.com/watch?v=WzY89785sNg&feature=Playlist&p=66E4174ADFF22B23&playnext=1&playnext\\_from=PL&index=14acc](http://www.youtube.com/watch?v=WzY89785sNg&feature=Playlist&p=66E4174ADFF22B23&playnext=1&playnext_from=PL&index=14acc). 16. maja 2009. u 2.55

dela u neimanentnom mediju. Kao osnovnu literaturu koristiću tekstove Lemana, Benjamina, Virilia, Biringera i Manoviča.

### *Društvo ekrana*

U Lakanovskoj psihoanalizi metafora ekrana definiše fantazam kao ekran koji odvaja subjekat od prave i simbolički neodrediva realnosti, odnosno ekran se ukazuje kao sama forma nesporazuma, nemogućeg sporazumevanja i nemogućeg viđenja realnog. Odnos slike i onoga što ona prikazuje i izražava nikada nije direktan i doslovan već je posredovan tekstom kulture ili fantazmom kao odvajanjem subjekta od realnosti. Dakle, ekranska slika ne prikazuje realnost ili pojedinačne aspekte sveta direktno već putem teksta na koji referira. (Šuvaković 2005). Lakanov koncept *pogleda* i posebno *stadijuma ogledala* imao je veliki uticaj na razvoj teorije ekrana<sup>5</sup>. Pogled je mehanizam putem kog slika nameće svoja značenja postizujući tako konstitutivne efekte. Teorija ekrana identifikuje mehanizam pogleda sa lakanovskim samoprepoznavanjem u stadijumu ogledala.<sup>6</sup> Naime, ova teorija tretira filmske slike kao označitelje koji kodiraju značenja ali i kao ogledala u kojima gledaoci (ne)prepoznajući sebe prihvataju subjektivnost. Kao jedna od njenih najvećih prednosti ističe se sposobnost za razotkrivanje upravo onih ideoloških poruka *upisanih* u slike, čija je namera da imaju direktan konstitutivni uticaj na gledaoce. U kontekstu sedamdesetih godina 20. veka ovaj aspekt teorije značajno je doprineo razvoju politika slike, čija se kritika spram masovnih medija odnosila na njihovo svojstvo da funkcionišu kao “beli ekran” za subjektivnost gledaoca. Osim kao prenosnik ideoloških značenja, prema teoriji ekrana, slika je i mesto pogleda – mesto na kom gledaoci imaju doživljaj da su i sami pod prismotrom, da su posmatrani (Krips, 2003). U svojim kasnijim radovima (posle 50-ih) Lakan će istaći da pristajanje na subjektivnost nije isključivo stvar zamišljenog samo(ne)pre-

<sup>5</sup> Razvijena 70-ih godina 20. veka od strane grupe francuskih i engleskih teoretičara kao što su Christian Mertz, Laura Mulvey, Jean-Luis Baudry, Jean-Luis Comolli i Stephen Heath.

<sup>6</sup> Stadijum ogledala je stanje u kom je subjekt trajno uhvaćen i zarobljen od strane sopstvene slike. Termin *stadijum ogledala* Lakan najpre uvodi kako bi opisao fazu u razvoju deteta, a nešto kasnije (od ranih 50-ih) ga proširuje na reprezentaciju permanentne strukture subjektivnosti, paradigme imaginarnog poretka.

poznavanja, već da ljudski subjekt mora da padne pod uticaj zakona označitelja i da se suoči sa Realnim. Slike utiču na gledaoca manifestacijom Realnog, poglavito efektom samoposmatranja koje pokreću.

Zagledan u ravnu pravougaonu površinu ekrana savremeni čovek uživa iluziju fizičkog prisustva na nekom drugom mestu i neposrednog obraćanja od strane kompjutera. Interaktivnost i teleprisustvo postali su deo svakodnevice, a kompjuter priključen na mrežu čarobna mašina koja ne samo što nam omogućava da budemo prisutni na hiljadama kilometara udaljenom mestu, već i da budemo prisutni na nekoliko njih istovremeno. Obezbeđujući permanentnu sveprisutnost i kontinuirani protok sadržaja – od čitanja dnevnih novina, preko obavljanja poslovnih sastanaka, komunikacije sa prijateljima i porodicom, druženja, mesta za upoznavanje, kupovinu svih vrsta robe i usluga, gledanje filmova i sl. – kompjuter je postao osnovno sredstvo pristupa svakom obliku informacije, a ekran ubrzano postaje dominantni medij komunikacije. Odnosno, poslužimo li se Bodrijarovom simulacijskom metaforizacijom, ekran ćemo videti kao jedini mogući objekt koji se upisuje na mestu pojavnosti humanističkog subjekta i objekta.

Vizuelnu kulturu modernog doba karakteriše integralni fenomen postojanja drugog virtuelnog prostora, drugog trodimenzionalnog sveta zatvorenog okvirom i smeštenog u normalan prostor (Manović 2001). Povezani na *user created* (stvoren od strane korisnika) virtuelni svet osećamo se kao Alisa pred ogledalom, spremni da kročimo u onaj svet iza, u kojem – iako ulazimo u njega kroz ogledalo – ne nalazimo svoj poznati odraz već njegovu neočekivanu začudnu verziju. No, da bismo razumeli kako se jedan u drugi prelivaju svetovi ispred i iza okvira, pozabavimo se najpre fenomenom nastanka i razvoja ekranske slike. Spram ideje temporalnosti i odnosa između prostora posmatrača i prostora reprezentacije Manović nudi genealogiju ekrana koja se kreće od *klasičnog* preko *dinamičnog* do *real-time ekrana*.

*Klasični ekran* je ravna pravougaona površina namenjena frontalnom gledanju, koja počiva u normalnom prostoru i deluje kao prozor u drugi svet u odnosu na prostor našeg tela. Ovakav ekran poznat nam je još iz vremena renesansnog slikarstva. U 20. veku, pod uticajem lakanovske psihoanalize, javlja se zamisao ek-

rana u slikarstvu koja polazi od stanovišta da površina slike nije direktni mimezis već da piktorijalna materija u vidnom polju proizvodi semantičke efekte. Pri tom je svaki figurativni prikaz beskonačno polisemičan. Na taj način slika je uvek postavljena kao semantička prevara, a ne kao potvrda realnosti. U metaforičnom semiološkom smislu, površina slike se može opisati kao ekran koji omogućava beskrajna uspostavljanja čitanja kroz resemantizaciju pogleda. Između površine slike i oka posmatrača kroz proces *posmatranje – viđenje* uspostavlja se funkcionalni ekran oko kog se odigrava uživanje u slici i slikarstvu (Šuvaković 2005).

*Dinamični ekran* nastaje pre nekih sto godina, sa pojavom pokretnih slika. Uvodeći vremensku dimenziju (pokretna slika se menja sa protokom vremena) ekran filma televizije i videa implicira određeni režim gledanja koji znatno agresivnije od klasičnog ekrana iziskuje potpunu identifikaciju sa slikom. Stremeći ka potpunoj iluziji i vizuelnoj punoći, slika dinamičnog ekrana pretenduje da privuče fokus pažnje gledaoca na reprezentaciju u tolikoj meri da fizički prostor izvan ekrana pada u drugi plan.<sup>7</sup> Ovakav ekran je okvirom jasno definisan segment koji preseca realnost, pri čemu sve oko njega postaje nebitno dok, kako navodi Bart (1977): *sve što je prihvaćeno u njegovom polju promovise se u suštinu, u svetlost u pogled*. Naravno stepen filtracije spoljašnjih, izvanekranskih informacija razlikuje se u odnosu na televizijski ili filmski ekran, ali i u odnosu na vrstu gledanog sadržaja.

*Real-time ekran* (ekran realnog vremena) predstavlja kompjuterski ekran koji istovremeno izlaže više prozora, to jest koji u izvesnom smislu simultano nudi veći broj ekrana. Pri tom, ni jedan od "prozora" nije dominantan u odnosu na pažnju gledaoca. Sličan fenomen možemo uočiti i kod televizijskog ekrana koji postaje graničan sa *real-time* ekranom prilikom brzog prebacivanja kanala koje omogućava istovremeno gledanje većeg broja programa. Konačno, sa pojavom *virtuelne realnosti* frontalnost pravougaone površine nestaje, gledalac je smešten unutar vizuelnog polja u kom se realni i simulirani prostor podudaraju.

O bilo kojoj formi *real-time* ekrana da se radi, on uvodi vreme na sasvim nov način – slika se menja u realnom verenu odražavajući promene u samom refe-

---

<sup>7</sup> Odatle, recimo, potreba za mrakom u filmskim dvoranama.

rentu (od pozicije objekta u prostoru, preko promene u vizuelnoj realnosti, do promene podataka u kompjuterskoj memoriji). Kako različiti delovi slike odgovaraju različitim trenucima u vremenu možemo reći da slika u tradicionalnom smislu više ne postoji, te da na ono što vidimo na ekranu realnog vremena samo po navici referišemo kao na sliku (Manović 2001).

### *Ekran i telo (etika suprisutnosti)*

Za istraživanje ekranske slike u kontekstu izvođačkih umetnosti, pak, posebno je bitno razumeti odnos između ekrana i tela posmatrača. Naime, ekran uslovljava položaj subjekta stavljajući ga u sasvim određenu poziciju – on zaustavlja telo iziskujući njegovu nepokretnost. U zapadnoj tradiciji<sup>8</sup> ekranske reprezentacije, telo posmatrača je fiksirano – da bi uopšte mogao da vidi sliku. Nazovimo *paradoksom gledaoca* ovaj fenomen: da bismo uopšte mogli da vidimo pokretnu sliku moramo zaustaviti sopstveno telo. Za razliku od prvih fotografija kod kojih se zbog duge ekspozicije, telo subjekta moralo zaustaviti da bi slika nastala, usled čega rana fotografija i reprezentuje realnost kao statičnu i nepokretnu, dinamični ekran srušio je ovaj koncept ali po cenu utamničenja posmatrača i njegovog pogleda. Naime, pogled filmskog gledaoca je pogled koji implicira kamera. Za razliku od, recimo, pozorišta gde se pogled, pa samim tim i percepcija značajno menja u odnosu na mesto gledaoca u sali (mogli bismo ići i toliko daleko da tvrdimo da gledalac sa sedištem u osmom redu partera i gledalac u trećoj loži prve galerije u istom trenutku vide dve posve različite predstave) u bioskopu je svima “pravedno dodeljen” identičan vizuelni doživljaj. Nepokretnost gledaoca je suštinska karakteristika filma jednako koliko i pokretnost slike. Poslužimo li se Manovićevom genealogijom ekrana, uvidamo da je progresivna pokretljivost slike pratila progresivno zaustavljanje gledaoca koji je postajao sve pasivniji recipient virtuelne konstrukcije postavljene ispred njegovog nepomičnog tela. U izvesnom smislu, između ekranske slike i gledaoca se uspostavlja složen sistem

---

<sup>8</sup> Ovu distinkciju značajno je napraviti jer, kako Mišel (Michell) pokazuje raspravljajući o *vizuelnoj kulturi* u tekstu *Pokazati i gledati*, takozvana *hegemonija vidljivog* nije zapadnjački, moderni izum, proizvod tehnologija novih medija, već je vizuelnost fundamentalna komponenta ljudskih kultura kao takvih.

moći u kom gledalac dominira vizuelnim predmetom i slikama, a njihovi produkti imaju moć nad gledaocem.

Naime, bilo da je u pitanju filmsko platno ili displej mobilnog telefona, ekranska slika predstavlja prostor koji je jasno odvojen od fizičkog prostora posmatrača. Pri tom, ekranska slika različitim tehnikama simulacije angažuje percepciju posmatrača tako da on postaje jedan sistem sa njom, egzistirajući istovremeno u fizičkom prostoru i prostoru reprezentacije. Ovako postavljen sistem unosi bitne konceptualne promene u domenu percepcije izvođačkih umetnosti, ne samo na estetskom već na etičkom planu.

Proces koji se ovde odigrava možemo poistovetiti sa fascinacijom imaginarnim nad realnim, gde stavljeni pred izbor pogledom hrlimo ka ekranu, pre nego ka takozvanom realnom. Nameće se pitanje: šta je to tako neodoljivo privlačno u ekranskoj slici? Kao jedan mogući odgovor Leman (2004) nudi koncept po kom je (ekranska) slika ukradena realnom životu, te je prividu slike svojstveno nešto od oslobađanja u čemu pogled uživa. Slika oslobađa žudnju od opterećujućih okolnosti realnih, realno "proizvođačkih" tela i izmešta je ka snoviđenju. Povezan sistem koji čine video, televizija, kompjuteri i mobilni telefoni sa svim mogućim dodacima, stvaraju u sebi jedan zatvoreni drugi svet. Sistem virtuelnog prostora utelovljuje gledaoca/korisnika u vremenski poddeterminisanoj, prostorno decentriranoj, *bestelesnoj* sferi. Pri tom, kako se ne radi o zatvorenoj oblikovanoj projekciji poput bioskopskog filma, korisnik elektronske medije ne doživljava kao zatvoren sistem već naprotiv, kao *raspršeno prenošenje*. Subjekt koji provodi vreme u meta-svetu, udaljavajući se od takozvanog realnog sveta, oseća rasterećenje od njegove fizičke i duhovne težine. *Raztevljivanje* se javlja kao bitan učinak elektronskog prostora čija osadašnjost koja ne poseduje ni gledište ni vidokrug, menja karakter prostora i vremena. Izolovanost trenutka koji se uzdiže iznad retencije i protencije vodi do *apsolutne osadašnjosti* gde sistem prošlost – sadašnjost – budućnost gubi svaki smisao.

Postavlja se pitanje: da li novi/savremeni medijatizovani svet podleže novim/drugačijim principima, odnosno ima li drugačiju etičku bazu od primarnog sveta izvođačkih umetnosti utemeljenog u *tuprisutnosti* živog izvođenja? Na primeru virtuelne realnosti sa

njenom postuliranom konstrukcijom savršenog simuliranog okruženja, pitanja prirode ljudskog bića, razlika između realnosti i realnog, te promjenjenih parametara prostora i vremena moguće je razmatrati ne samo temeljnije već i na sasvim drugačiji način (Gržinić 2006). Ukidajući paradigmu prostor – vreme, sistem virtuelnog prostora otvara nepresušno polje manipulativnosti, u kom se gore pomenuti zatvoreni, *drugi* svet doživljava kao onaj pravi otvoreni, svepovezani prostor u kome naše potencijalno (virtuelno) sveprisustvo zadobija status dominantan u odnosu na takozvani *realni život*, to jest postojanje i delovanje u realnom svetu. U kontekstu izvođačkih umetnosti postavlja se pitanje kakva je, kakva može ili treba da bude pozicija izvođača u odnosu na etičke implikacije koje fascinacija realnim nad imaginarnim povlači. Naime, ukoliko svet medijske/ekranske kulture iščitamo u altiserovskom smislu *ideologije kao sistema iluzija, odnosno pogrešnih identifikacija, prepoznavanja i izjavljivanja* (Šuvaković 2005) onda izvođač (u medijskom performansu) postaje neko ko, u zavisnosti od namere, određenu ideologiju podržava ili, češće, subvertira. Kao nosilac telesne tuprisutnosti on/ona se može pojaviti kao neka vrsta posrednika između realnog i virtuelnog prostora ali i demistifikatora koji razotkriva manipulativne mehanizme medijskog sistema.

Ovo će biti posebno interesantno za istraživanje i rad u domenu video performansa gde izvođač ulazi u interakciju sa ekranskom slikom postavljajući se u posebnu poziciju u odnosu na gledaoca koji, pak, postaje neka vrsta metaposmatrača. Tako na primer, u predstavi *Erijaritjaka*<sup>9</sup> Hajnera Gebelsa (Heiner Goebbels), kada izvođač napušta scenu pogled preuzima oko kamere koja nastavlja da ga prati. Na ekranu postavljenom na sceni u realnom vremenu pratimo glumca koji izlazi iz pozorišta, seda u kola, vozi se kroz grad do stana u kom se nastavlja radnja. Ubedeni da pratimo radnju iz nekog udaljenog prostora, na kraju, začuđeni shvatamo da se naš objekat posmatranja zapravo sve vreme nalazio na sceni iza kulise/ekrana. Kombinacijom scenskog izvođenja, snimljenog materijala i živog prenosa, reditelj, veštom manipula-

---

<sup>9</sup> *Erijaritjaka* je aboridžinska reč koja znači *pun čežnje za nečim što je izgubljeno*. Više o predstavi *Erijaritjaka* na . maja u 3.03h



cijom, pruža gledaocu iluziju prelaska u drugi fizički prostor eksplicirajući moć ekranske slike nad percepcijom gledaoca.

Odnos izvođača i gledaoca posebno je bitno istražiti u istorijsko-političkom trenutku vladavine globalnog vremena kada zahvaljujući tehnološkim dostignućima blizina i udaljenost postaju nebitni. Savremene elektronske komunikacije redukovane su na nivo odašiljanja i primanja signala. Smrt korisnika na jednom kraju mreže, korisnik na drugom kraju mreže registrovaće tek kao pad ili smetnju u sistemu. Pri tom se ovaj novi oblik otuđenosti uspostavlja preko iluzije prisne povezanosti, umreženosti, interakcije. Paradoksalno, iluzija o sveprisutnosti u jedinstvenom vremenu koje ukida prostornu geografiju, upravo naglašava svest o prolaznosti, konačnosti, trenutnosti života. Dakle, možemo reći da u tom okruženju izvođačke umetnosti ostaju poslednje uporište izvorne (telesne) prisutnosti.

U postdramskom teatru umetnost se konceptualizuje tako da ne pruža reprezentaciju već neposredno intendirano prostorno, vremensko i telesno iskustvo realnog. Pri tom se briše jasna granica između pozorišta i drugih oblika praksi koje teže nekom iskustvu realnog. Ovo se pre svega odnosi na performans čiju osnovnu karakteristiku predstavlja neposrednost zajedničkog prostora umetnika i publike. Teatar sa svojom suprisutnošću i realnom smrtnošću ponovo postaje ritualno mesto pročišćenja i suočenja sa strahom od smrti. Upravo ovaj splet zajedničkog vremenskog prostora smrtnosti sa svim svojim komunikacijsko-teorijskim i etičkim implikacijama predstavlja kategorijalnu razliku između pozorišta i medija. Kako bi rekao Hajner Miler (Heiner Muler): *Ono što je specifično za pozorište nije prisutnost živog gledaoca, nego prisutnost potencijalno umirućeg.*

U tom smislu treba naglasiti da osim aspekta prisutnosti koji ukazuje na njenu puku virtuelnost, za teatar (i izvođačke umetnosti uopšte) mnogo je važniji njen etički naddeterminisan kvalitet uzajamnog delovanja, odnosno *suprisutnost*. Leman uočava paradoks prisutnosti glumca/izvođača ukazujući na činjenicu da je gest ili zvuk koji glumac (pro)izvodi deo jedne složene celine a ne nešto što on čini jednostavno iz sebe, dakle percipiramo virtuelnost prisutnosti. Istovremeno, suočavamo se i sa očiglednom prisutnošću izvo-

đača sa objektivnom suprisutnošću koja se (mada ne po inerciji) odnosi na nas. Stoga, prisutnost izvođača ne možemo da posmatramo kao predmetnost koja se može objektivizovati već isključivo kao suprisutnost.

U etičkom smislu suprisutnost dobija puno značenje u kontekstu razmatranja umetničkog performansa kao medija širenja radikalnih umetničkih praksi, pri čemu se uživo delovanje aktera i interakcija sa publikom koristi kao glavno oružje angažovanog delovanja. Kako Milena Dragičević-Šešić navodi: *Performans podrazumeva živo izvođenje određene umetničke ideje, korišćenjem tela, glasa i pokreta umetnika ili njegovih modela – aktera performansa. (...) Odnos prema publici je dakle ključ za razumevanje potrebe umetnika za performansom kao izražajnim sredstvom, ali i odnos prema "kulturnom krugu" – grupi, kulturnoj javnosti u užem smislu.*

#### *Ekran i izvođenje – vidovi interakcije*

Možemo reći da je entropija umetničkog dela kao poetska odlika radova zasnovanih na kolažu, asamblažu, ekspresivnosti gesta i uvođenju slučaja, karakteristični poetski princip za savremeni postdramski teatar. Sa pojačanom svešću o položaju realnih aktera izvođenja, estetika spajanja je ono što fascinira gledaoca. *Zvukovi, događanja, pokreti, slike, elektronski su spojeni, u vezama, iskopčavanjima i ukopčavanjima, tako da se umesto individualizovanih ljudskih tela u tehnološkom okruženju pojavljuje serijski "sklop" (agencement, Delez) koji se treba dekodirati munjevitom brzinom, spoj heterogenih elemenata (telesni udovi – zvuk – video slika – govor – svetlosne mreže – kamera – mikrofoni – monitori – mašine... ) koji bi se mogao činiti mimesisom posve elektronizovane realnost (Lehman, 2004).*

Medijska estetika teatra nastupa u trenutku kada video slika stupa u složeni odnos sa telesnom realnošću. Paradigmatičan oblik ovog prožimanja predstavlja tehnopermans kao umetnički rad zasnovan na tehničkim sredstvima realizacije. On uključuje elektronsku komunikaciju u okviru dela, ekransko posredovanje dela, ekransko posredovanje ili umnožavanje figure ili tela izvođača kao medijske i sajber transformacije ljudskog tela u mašinu i mašine u biotehnološki poredak. Ide se ka realizaciji metafore virtualnog prostora i događaja upotrebom arteficialnih

tela koja generišu prisutnost ekstatičkog, erotičnog spektakla koji efekte fenomena seksualnosti transformiše u retoričke figure erotske reprezentacije ili kodove biopolitike. Postmoderni tehnoperformans povezuje se sa realizacijom video instalacija i video performansa kao i sa širokim spektrom interaktivnih procesa i događaja. Poseban smer tehnoperformansa čine autori koji se bave demonskom tehnologijom, to jest *tamnom tehnestetikom*<sup>10</sup>, indeksirajući svoje telo kao simptom biomedicine. Teme postistorijske, tehnološke sajberkulture su biopolitika, perverzna seksualnost, nekontrolisano nasilje u vidu destrukcije i autodestrukcije itd. Putem protetičkog produžavanja i proširivanja, defikcionalizacije i upotrebe, akteri tehnoperformansa ostvaruju dramatičnu alegorizaciju odnosa subjekta kao biopsihološkog organizma i mašine kao spoljašnjeg asimetričnog Drugog (Šuvaković, 2005).

Kod umetnika koji se smatra *postmodernim* teško je zamisliti da se ne bavi i medijem, te tako kod mnogih savremenih reditelja uočavamo korišćenje medija od slučaja do slučaja, pri čemu se ne radi o preciznom definisanju njihovog stila. Čak i u inscenacijama koje se ne odlikuju direktnom upotrebom novih medija njihov implicitni uticaj uočavamo u estetici postavke inspirisane estetikom novih medija. Ovo se prevashodno prepoznaje u načinu i ritmu smenjivanja scena, tempu konverzacije, spotovskoj dramaturgiji i aluzijama na forme popularne kulture i trivijalnu zabavu televizije. Preuzimanje ove estetike najčešće je u funkciji postizanja ironijskog i parodijskog efekta, te kritičkog promišljanja fenomena popularne i masovne kulture u medijatizovanom društvu. Pri tom se citati iz pop kulture, gegovi, aluzije na popularne filmove, poznate ličnosti (zvezde), svakodnevicu industrije zabave i njene autore, ne postavljaju u okvir koherentne narativne dramaturgije, već služe kao faze u ritmu, kao elementi scenskog kolaža slika, te ih u tom smislu svrstavamo u postdramski teatar (Lehman, 2004). Ovakv pristup odlikuje većinu predstava nemačkog reditelja Rene Poliša (Rene Pollesch) koji, na primer, u predstavi *Pablo u supermarketu Plus*, kroz parodiju latinoameričkih sapunica izvodi kritiku

---

<sup>10</sup> Ovi autori (kao što su Stelark, Orlan, Brus Glihrist) bave se demonskom tehnologijom, perverznom seksualnošću, biopolitikom, bolešću, nekontrolisanim nasiljem koje uključuje destrukciju i autodestrukciju kao i postistorijskom tehnološkom sajber kulturom.

vrednosti plasiranih u popularnoj kulturi. Poigravajući se sa medijski posredovanom slikom, on u igru uvodi i kameru koja na velikom platnu prenosi deo radnje što se odigrava iza scene, to jest u delu scenografije koji je skriven od direktnog pogleda publike.<sup>11</sup>

Razmatrajući medijsku kulturu kao inspiraciju treba imati na umu opasnost od sužavanja repertoara tema usled razorne trivijalnosti citiranih slika. Kako Leman zapaža, u postmodernom razvoju umetnosti ističe se karakteristika da se sve više posreduje putem šema, unapred medijski proizvedenih stavova i obraza prikazivanja koji se uglavnom još samo uzajamno citiraju i igraju. Slike uređene po principima dramaturgije spektakla gotovo trenutno zastarevaju, usled ubrzanja referencijalnih medijskih dispozitiva. U teatru pak, postdramski dispozitiv nudi niz mogućnosti da se postupcima kolaža i montaže sačuva ironijska distanca, makar se pri tom služilo i medijskim postupkom. U tom smislu, teatar samo koristi jednu od svojih mogućnosti oblikovanja u naizmeničnoj igri simulacije i medija ne prilagođavajući im se.

Teatralizacija medija postupak je koji podrazumeva da se (na sceni prisutnim) kamerama u toku izvođenja snimaju pokreti i glas izvođača, te se reprodukuju na monitoru u izmenjenom, izvitoperenom obliku. Bilo da je u pitanju usporavanje, ubrzanje, kombinacija sa prethodno snimljenim materijalom ili neki drugi oblik očuđenja, kod gledaoca se provocira osećaj neizvesnosti. Pokreće se sumnja u to koje su slike realne (potiču od trenutno posmatrane izvedbe) a koje nisu. Ovde dolazi do višestruke dekonstrukcije teatra. Najpre, uočavamo da se živi teatar prelama u susretu sa medijskom slikom razotkriven kao iluzija, efekat mašinerije za proizvodnju efekata. Sa druge strane pak, primetićemo suprotnu tendenciju ka teatralizaciji medijske tehnologije. Mehanička reprodukcija i reproduktibilnost postaju materijal igre. U izmenjenoj funkciji mediji su u teatru stavljeni u službu prisutnosti, igre, života. Jasna vidljivost tehnike čini očiglednim da je u pitanju svesna igra sa prisutnošću, te sa njenim modifikovanjem, proširenjem i transformacijom. Leman primećuje da kao svestan i

---

<sup>11</sup> Među autore u čijoj se estetici oseća inspiracija elektronskim medijima, uz pomenutog Poleša, spadaju i Kristof Šlizengif, Tomas Ostarmajer, DV8, G.B. Corsetti, Hajner Gebels i drugi.

osmišljen postupak ono medijsko ne ostaje puka proizvodnja efekata i afekata već upućuje na organizujuću instancu koja ulazi u dijalog sa svešću gledaoca. Uprkos svim vremenskim uslovljavanjima prisutnosti i odsutnosti, ovaj dijalog se odvija u prezentu teatarskog vremenskog prostora.

Posebno uzbudljiv vid odnosa između izvođačkih i video umetnosti predstavlja video instalacija, odnosno video performans instalacija. U pitanju je granično polje između izvođačkih i likovnih umetnosti, koje je postalo osobito signifikantno za situaciju u teatru. Povezivanje teatra i videa otvara duboke i složene prostore za nove oblike izvođenja i mogućnosti poigravanja/manipulacije percepcijom i recepcijom od strane gledaoca, to jest publike. Takve su, na primer, teatarske instalacije u kojima se akteri nalaze u nekom prostoru nedostupnom publici ili se mogu raspoznati samo posredno i fragmentarno jer je onemogućen (“nedostajući”, ometen) direktan kontakt sa publikom. Takođe, ovde spadaju i instalacije/inscenacije gde je medijska tehnologija u funkciji *zazornog* intenziviranja srži teatra – telesnog opažaja.

Trajanje u vremenu još jedna je karakteristika koja približava video instalaciju teatru. Gledalac ima neograničenu slobodu da se prepusti prostoru u datom vremenskom trenutku. Video instalacija ima nematerijalni karakter jer nema nikakvu egzistenciju izvan samog trenutka gledanja. Ona ne sadrži nikakav immanentni smisao, odnosno nema iskaz sa one strane susreta. Temporalnost video instalacije se ističe kao distinkcija u odnosu na video art i druge oblike medijske reprezentacije. Savremene promene u koncepciji vremena u tehnokulturi koje počivaju na nelinearnoj paradigmi kompjuterskog (internet) vremena reaktuelizuju osećaj presrednjevekovne *mitske atemporalnosti*. Prema Diksonu (Dixon 2007), ovaj fenomen možemo teoretizovati ne samo kao izazov hronometrijskom shvatanju vremena već i kao vid povratka na ranije (drevne) koncepte vremena kao statičnog, mitskog ili svetog. Za razliku od antičkog shvatanja vremena kao odnosa između smrtnika i bogova, savremeni čovek misli u okvirima konstruisanog vremena, gde je tehnologija stupila na mesto bogova, namećući nam medijalizovano i univerzalizovano informatičko vreme. Pri tom, filmska, video ili digitalna, slika u pokretu reprezentuje stanje permanentne kinetičke promene, stanje koje postaje tehnološki model savremenog is-

kustva vremena. U pogledu savremenog čoveka kretanje je pravilo, a statičnost izuzetak.

Nasuprot ranije obrazloženom konceptu ekrana koji *utamničava* gledaoca u prostoru, Bil Vajola (Bill Viola) definiše svoj rad kao pokušaj da se postigne gledanje celim telom, pozivajući se na staroazijske mistične tradicije i na opozivanje odvojenosti oka. U video instalaciji *Spavači (The Sleepers)*, Viola se služi udvostručivanjem prepreke između *posmatranog* i *onoga koji posmatra*. Instalacija se sastoji od sedam otvorenih metalnih buradi, a na dnu svakog je postavljen po jedan monitor na kom vidimo lica usnulih ljudi. Burad je do pola napunjena vodom, a zamračeni prostor osvetljen samo isijavanjem monitora. Karakteristično je da u ovoj instalaciji ekranska slika – glave usnulih ljudi – predstavlja samo polazišnu tačku za iskustvo posmatrača. Iako snimljene, one nisu fiksno delo, već se u trenutku gledanja momenat estetike užasa organizuje pod određenim, arteficialno organizovanim uslovima. Posmatranje postaje potraga za znakovima života i u gledaocu budi potrebu da posmatrane slike probudi u život (Lehman, 2004).

Još jedna specifičnost video instalacije, što je ovde uviđamo, jeste da se stvara posebna *pozornica* za posmatrača koji se nalazi unutar događaja / instalacije, u fizičkom prostoru slike koju doživljava celim telom. Prostor video instalacije različit je od ekranske slike koja *utamničava* gledaoca, upravo po tome što mu dopušta slobodu kretanja. Štaviše, gledalac može da doživi delo jedino ako se kroz njega kreće. Pri tom, telesna prisutnost i kretanje u uslovima preispitivanja čina gledanja postaju metafora za sasvim druga kretanja koja se odvijaju u svesti pojedinca/gledaoca.

Još jedan važan i aktuelan oblik integracije videa i medija predstavlja povezivanje videa i plesa, kao i video ples – specifično namenjen video reprodukciji. U kontekstu mogućnosti i nemoći stvaranja elektronske reprezentacije dela izvođačke umetnosti interesantan primer za analizu odnosa video umetnosti i teatra predstavlja rad grupe DV8 Physical Theatre.<sup>12</sup> Trupa je posvećena procesnom radu, istraživanju odnosa tela, arhitekture, muzike i tehnologije i prevazilaženju ograničenja tradicionalne estetike i ustalje-

---

<sup>12</sup> Trupu je 1986. osnovao britanski koreograf Lojd Njusun (Lloyd Newson).

nih formi klasičnog i modernog plesa. U svojim pozorišnim predstavama DV8 integrišu savremene tehnologije i vido art u direktnoj interakciji sa izvođačem – stvaraju se optičke iluzije, interveniše se na telu igrača. Sama koreografija, kretanje tela u plesu često izgleda poput veoma rafinirane animacije. Drugim rečima, savremeni gledalac percipira kretanje izvođača kao nešto što bi pre moglo biti izvedeno u domenu digitalne umetnosti nego realnog izvođenja. Medijska slika je pri tom u direktnoj interakciji sa telom izvođača, ona je konstitutivni element prestave u vizuelnom ali i idejno/dramaturškom smislu.

Kroz svoje *video dance* filmove, DV8 istražuju međusobni uticaj dva primarno vizuelna medija – filma i plesa. U ovim radovima oni razvijaju načine na koje se film i ples dopunjuju i komuniciraju sa publikom kroz obe forme. Naziv trupe – Dance and Video 8 Physical Theatre – implicira dva osnovna plana njihove produkcije: fizički teatar i *dance video*. Naziv trupe DV8 takođe predstavlja i anagram engleske reči DEVIATE (di-vi-ejt). Naime, tema koja okupira pažnju ove angažovane trupe upravo je devijacija. Polje njihovog kritičkog razmatranja obuhvata: devijaciju ustaljenih plesnih normi koje podrazumevaju lepa nema tela; preispitivanje očekivanih društveno prihvatljivih normi ljudskog ponašanja; istraživanje seksualnosti i homoseksualnosti u savremenom socio-kulturnom kontekstu; obračunavanje sa savremenom opsednutošću idealno lepim telom, koja ukida pravo na različitost. Iako neki od projekata kao što su, na primer, predstava i video film *Cost of living* imaju svoju realizaciju u oba medija, bitno je uočiti da i u tim slučajevima njihovi video radovi nikada nisu snimci pozorišne prestave već dela u potpunosti ostvarena filmskim jezikom. S druge strane, snimci njihovih pozorišnih predstava ne postoje.

U svim navedenim primerima možemo uočiti da se mogućnost snimka ovakve vrste izvođenja dodatno komplikuje. Naime, ovde se javlja i problem *snimljenog snimka* kao dodatno usložnjavanje u odnosu na snimak performansa (izvođenja). Pri tom, moramo imati na umu da većina predstava intermedijalne orijentacije računa na *rascepanost* pažnje gledaoca. Složimo li se sa Mičelom (Mitchell, 2006) da ne postoje vizuelni mediji u smislu da su svi mediji mešoviti samo u različitoj proporciji čula i znakova, dobijamo još širu sliku. Simultanost radnje, odnosno scenske ak-

cije, multiplicirane slike, intertekstualni odnos ekrana i žive igre, te obilje informacija i čulnih nadražaja često su namerno ukomponovani tako da ih jedan gledalac ne može sve istovremeno obuhvatiti. Pažnja gledaoca je donekle vođena kroz izvedbu, no nikada nepromenljivo. Možemo reći da je pažnja gledaoca *slobodno lebdeća*. Tako, ista osoba može dva ili više puta gledati istu predstavu i svaki put je videti na posve različit način.

### *Zaključak*

Savremena medijska kultura ne samo da doprinosi proizvodnji i fabrikovanju svakodnevnog života i dominira našim slobodnim vremenom, već oblikuje socijalno ponašanje i političke stavove ljudi obezbeđujući im materijal za falsifikovanje sopstvenih identiteta. Ona takođe obezbeđuje materijal na osnovu kog mnogi ljudi formiraju sopstveni osećaj klasne ili etničke pripadnosti, rase, nacionalnosti, seksualnosti, i odnosa “naši” nasuprot “njihovih”. Putem masovnih medija formira se javno mnjenje, uspostavlja vladajući sistem vrednosti, definišu kriterijumi pozitivnog i negativnog, dobrog i lošeg, moralnog i nemoralnog. Možemo reći da se u okviru medijske kulture demonstrira i uspostavlja sistem moći: ko je nadređeni, a ko potčinjeni, ko sme da koristi silu i nasilje, a kome to nije dozvoljeno (Kellner, 1995).

U kontekstu umetničkih praksi koje deluju u polju interakcije izvođenja i novomedijske slike, važno je istaći da medijska slika kao predstava uvek daje osećaj da smo na tragu nečeg drugog. Ona ima potencijal tajne, istovremeno nam dajući osećaj da smo sve vreme ispunjeni slikom. Elektronska slika ne pruža otpor, ona mami prazninom. Telo ili lice koje percipiramo putem video slike zadovoljava i nas i sebe. S druge strane, prisutnost realnog tela uvek je praćena nekom vrstom (produktivnog) razočarenja. Prisutno telo je krajnje određeno, a fascinacija živim telom podrazumeva žudnju za onim što je *iza okvira pojavnosti*. Oblik žudnje je uvek u pozadini koja nikada ne pripada pojavnosti. Možemo reći da je pozorišno telo označitelj a ne objekat žudnje, za razliku od elektronske slike koja kao čista površina ne nudi nikakav cilj koji bismo percipirali kao pozadinu, te samim tim ne izaziva osećaj nedostajanja. U tom smislu pozorišno telo postaje nosilac Lakanove



etike separacije koja se zasniva na ideji da se ne sme popustiti pred sopstvenom željom, odnosno da se ne sme izbrisati udaljenost između realnog i njegovih pokušaja simbolizacije. Naprotiv, ekranska slika obezbeđuje (površinski) ispunjeno gledanje pružajući uživanje u punoći slike bez osećanja nedostajanja. Upotreba medijskih tehnologija u izvođačkim umetnostima omogućava simultanost i unošenje neizvesnosti u status realnosti prikazanog.

Postavlja se pitanje šta to znači za izvođačke umetnosti, odnosno koja je njihova moguća funkcija i uloga u savremenom *društvu ekrana*, te koje su njene umetničke i etičke implikacije? Možemo reći da u doba medijske kulture, sa pojavom novih medija, dolazi do promene ontologije izvođenja i transformacije ključnog pojma suprisutnosti koji možemo posmatrati kao subverzivan u odnosu na pojavu globalne sveprisutnosti. Pri tom, kritičko delovanje u ovom polju ne treba shvatiti kao anahronističko odbacivanje upotrebe novih tehnologija u izvođačkim umetnostima. Naprotiv, to se postiže kroz angažovano delovanje u polju medijske/ekranske kulture, manipulaciju njenim imanentnim sredstvima i (živu) interakciju sa publikom u funkciji demistifikacije ideoloških mehanizama.

#### LITERATURA:

- Barthes R., Didreot, Brecht, Eisenstein, in: *Images – Music – Text*, ed. Stephen H., New York: Status and Giroux 1977.
- Benjamin V., Umetničko delo u veku sopstvene reprodukcije, u: *Eseji*, Beograd, Nolit 1974.
- Bodrijar Ž., *Simulakrum i simulacija*, Svetovi, Novi Sad 1991.
- Birringer J., *Media & Performance*, Baltimore–London: The Johns Hopkins University Press 1998.
- Dixon S., *Digital Performance*, Cambridge: MIT Press 2007.
- Debor G., *Društvo Spektakla*,  
<http://www.modukit.com/anarhija-blok45/> acc. 17. jun 2009. u 1.42
- Dragičević-Šešić M., Umetnost performansa - sapostojanje ili prožimanje (brisanje granica među umetnostima), *Zbornik FDU* br. 4, Beograd: Institut za pozorište, film, radio i televiziju FDU 2000, str 344-358.
- Gržinić M., Spectralization of Space: The Virtual – image and The Real Time Interval,  
[www.International-festival.org/node/28702](http://www.International-festival.org/node/28702)

Kellner D., (1995). *Media Culture: Cultural Studies, Identity, and Politics Between the Modern and the d...*

<http://books.google.com/books?id=GjbdsiZ0q10C&printsec=frontcover> acc. 4<sup>th</sup> februar at 18.45 pm

Krips H., Extract From Fetish. An erotics of culture, in: *Jacques Lacan: Critical Evaluations in Cultural Theory*, ed. Žižek S., New Yourk-London: Routledge 2003.

Lehman H.T., *Postdramsko kazalište*, Zagreb: CDU, Beograd: Tkh 2004.

Manović L., Arheologija kompjuterskog ekrana, u: *Meta-mediji. Izbor tekstova*, priredio Srtenović D., Beograd: Centar za savremenu umetnost 2001.

Šuvaković M., *Pojmovnik suvremene umetnosti*, Zagreb: Hortexky 2005.

Aneta Stojnić

Beograd University of Arts, Center of Interdisciplinary Studies –  
Theory of Arts and Media

## NEW MEDIA IMAGE AND PERFORMING ARTS: FORMS OF INTERACTION

### Summary

The work deals with forms of interaction between performing and screen image, and the role of new media in the post-drama theatre. In the context of electronic representation and reproduction of performing arts, mostly reducible to translation into the screen image, I analysed the screen phenomenon, its genealogy and position related to spectator's and performer's body. Taking performance studies as theoretical starting point, and remaining within the framework of the post-drama and screen theory discourse, I discuss possible models of interaction between the new media image and performance in the sphere of theatre, performance and video installation. A special attention is devoted to the analysis of relation of screen image and performer's body, where the present body becomes the final destination, and fascination with the living body entails desire for something *beyond appearance*. In that contexts I deal with the issue of ethic foundations of the media/screen culture universe in its relation to performing arts, pointing to processes through which the use of media technologies in performing arts results in simultaneity and introduction of uncertainty into the reality status of the performed.

**Key words:** *screen image, performance, interaction, body*

---