

Универзитет Сингидунум, Факултет за медије и
комуникације, Београд

DOI 10.5937/kultura1652043S

УДК 7.038.53:004

7.01

стручни рад

ИМА ЛИ ПОСТХУМАНОГ ПЕРФОРМЕРА

ТРАНСГРЕСИЈЕ И СУБВЕРЗИЈЕ ТЕЛА У САЈБЕРПРОСТОРУ

Сажетак: Предмет расправе у овом тексту биће питања трансгресије и субверзије (људског) тела које се јављају у ситуацији технолошки генерисаног извођења. Најпре ћу извести историјско-теоријску контекстуализацију дигиталног окружења у односу на које се ова померања дешавају, а потом ћу изложити примере сајберформанса, дигиталног перформанса и техноперформанса, који проблематизују однос технологије и тела извођача. У централној расправи ћу се фокусирати на проблем постхуманог или (не)хуманог извођача кроз концепт који називам дигитални антропоморфизам. Суочење живог тела/извођења и технолошки посредованог извођења постаје важна пракса за разумевање дисконтинуитета између човека и машине. Стога ће питања позиције и функције живог извођача као субјекта и објекта извођења у контексту дигиталног перформанса и перформанса у сајбер-простору бити испитана на следећим нивоима: а) однос између живог тела и тела аватара као извођача; б) извођење киборга; в) извођење компјутера.

Кључне речи: сајберформанс, антропоморфизам, постхуманизам, сајбер-простор, извођење, тело, субјективност

Проблем постхуманизма и дигитални антропоморфизам

У овом раду испитаћу трансгресије и субверзије (људског) тела које се јављају у ситуацији технолошки генерисаног извођења. Фокус расправе у овом тексту ће бити на извођењу

аватара и киборга као парадигматичних фигура за разматрање комплексног антропоморфног односа између човека и технологије али и критичко разматрање постхуманистичких позиција у савременом тренутку. Према Бруну Латуру (Bruno Latour), антропоморфизам се односи: „или на оно што има људски облик или на оно што обликује људе”.¹ У овом тексту полазим од тезе да дигитално окружење задовољава оба дела ове дефиниције, односно да технолошки кибер-порстор који су створили људи, истовремено обликује човечанство. Сам дигитални простор је креиран тако да му се могу приписати бројне људске карактеристике које пружају различите могућности за дигиталне антропоморфне реализације. Истовремено те „респонзивне” и „интуитивне” машине мењају и обликују људска понашања, тела и облике живота. Ова узрочно-последична веза није ни једноставна ни невина. Технологија је данас постала најмоћније оружје за управљање људима путем контроле тела, ума и свих аспеката живота, поготово оних који су директно повезани са субјективношћу. (Био)технологија је ушла у наш свакодневни живот, на први поглед неприметно, али извесно нас претварајући у друштво киборга. Концепт киборга као артифицијелног тела издвојеног из простора и вођеног задатим алгоритмом биолошког субјекта реализован је не само у различитим манифестацијама роботике, већ и у најширој свакодневној примени – од носивих технологија (*wearable technologies*), до аватара које користимо у сајбер-простору, односно, у разним Интернет комуникацијама у оквирима социјалних мрежа, виртуелних форума и четова (*live chat*) и сличног. Концепт киборга као артифицијелног регулацијског система успостављеног између биолошког организма и електронског, механичког, односно артифицијелно конструисаног система, реализован је у савременој хирургији, као и биотехнологији, која је постала део наше свакодневице. Дизајнирамо и „побољшавамо” наша тела уз помоћ (пластичне) хирургије, инплантата, протеза (од пејсмејкера до роботичких удова), али и биотехнолошки произведене козметике против старења; једемо генетски модификовану храну, модификујемо своја ментална стања и свој емотивни и сексуални живот легалним или илегалним синтетичким дрогама (лековима). Другим речима, савремена култура сталног побољшавања перформанси, отелотворује биотехнологију и њено обећање „хај-тек” (пост)човечанства. Данас су, кроз сет културних кодова и економско-социјалних односа, успостављене генерације људских бића које своја

1 Latour, B. Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts, in: *Shaping Technology*, eds. Bijker, W. E. and Law, J. (1992) Cambridge, MA: MIT, p. 160.

тела не доживљавају као завршена и органски јединствена, већ као продужена тела која се надовезују на машине. Са-времени мит о киборгу на тај начин се реализује кроз робу коју биотехнолошка индустрија пружа на тржишту. Режији контроле укључени у ове процесе спречавају нас/субјекте да критички сагледавамо сопствену позицију у свету (који облик живота ја представљам?), те нас, у крајњој инстанци, спречавају да постанемо политички субјекти.

Проблем који се отвара када говоримо о постхуманизму, јесте што се често појам хуманог (које би постхумано требало да наследи), узима као да означава накакав хомогени блок, што свакако није случај. Наиме, у првом капиталистичком свету на снази је биополитика, која успоставља регулативе живота са стилем, док се изван првог капиталистичког света одиграва процес некрополитике², где су беда и смрт главне регулативе живота. Док су поделом територија рада одређене групе људских бића, или чак читави народи сведени на ниво голог живота, у првом капиталистичком свету људи живе често и не размишљајући о овим процесима. Парадоксално, иако су различити процеси у првом и трећем свету повезани и међузависни, из позиције процеса глобализације уобичајена је перцепција као да постоји једнак режим за цео свет. Другим речима, да бисмо говорили о постхуманим позицијама морамо најпре разумети који хумани субјекти имају право и / или привилегију да прогласе доба постхуманизма, у ком је човек постао редундантан.

Да бих то размотрила најпре ћу показати на који начин се симболичко место фикционалних коборга променило у савремености.

Који киборзи у чијем постхуманизму?

Још 1984. године Дона Харавеј (Donna Haraway) је написала да смо сви ми већ киборзи – теоретизоване и конструисане химере између живог организма и машине:

„Свет киборга тиче се живе друштвене и индивидуалне стварности у којој се људи више не боје својих родбинских веза са животињама и машинама, својих делимичних тела и контрадикторних позиција.”³

Дона Харавеј користила је метафору киборга у својој кључној критици феминистичког есенцијализма и натурализма.

2 Mbembe, A. (2003) *Necropolitics*, *Public Culture*, Volume 15. No. 1, Duke University Press, pp. 11-40.

3 Haraway, D. (1991) A cyborg manifesto, in: *Simians, Cyborgs, and Women: The reinvention of nature*, New York: Routledge, pp.149 – 181.

Она је у миту о киборгу видела политички потенцијал за ослобађање феминизма од погубне потребе за унифицираном идентификацијом, залажући се за стварање алијанси на основу афинитета, а не идентитета.⁴ Наиме, у идеји о киборгу се на узнемирујућ начин дестабилизује уобичајено схватање концепта „природног”: деконструирају се бинарни односи између објекта и субјекта, природе и културе, бића и небића, организма и машине, мушког и женског, могућности и немогућности преузимања контроле над својим телом. Киборзи, дакле представљају лиминална бића, која не теже за стабилним есенцијалистичким идентитетима. Фасцинација идејом о киборгу у теорији, али и фикцији у великој мери почива на чињеници да концепт киборга као лиминалног субјекта пружа широк простор за пројекције и елаборације различитим правцима. Фигура киборга је важна јер се у њој спајају имагинација и материјална реалност, као два стуба на којима почива свака могућност за историјску трансформацију.⁵

Но, погледајмо најпре шта је заправо била референца за појам киборга из „Манифеста киборга”, да бисмо показали како се њихово симболичко место променило у односу на савремене киборшке реализације. Манифест киборга написан је у доба процвата сајберпанк фикције попут ”Неуромансера” Вилијема Гибсона (William Gibson) или Блејдренера (Bladerunner) Ридлија Скота (Ridley Scott) – да поменем само неке од најпроминентнијих утемељивача жанра. Сајбер-панк као постмодерни научно-фантастични жанр настао је као својеврстан одговор на надолazeће информатичко доба, антиципирајући његове могуће технолошке и социолошке перспективе. За жанр сајбер-панка карактеристична тема је однос високо технологизованог друштва и ликов са друштвених маргина – људских, кибернетичких или машинских отпадника, одметника и припадника субкултура подземља (*underground*). Атмосфера је у великој мери преузета из филм ноара (*film noir*), док формални аспекти заплета имају сличности са техникама детективских романа.⁶ Овим путем се у атмосфери дела остварује неочекивани спој романтичног импулса са мрачном страном науке и технологије, који наглашава драматичну амбивалентност односа појединца и друштва. Заплети су најчешће смештени у постиндустријске, дистопијске мегалополисе у којима висока технологија поприма најнеочекиваније форме,

4 Исто.

5 Исто.

6 Gillis, S. (2005) *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*, London: Wallflower Press, p. 75.

примене и трансформације. Рапидне технолошке промене, свеprisутне базе компјутерски генерисаних података и технолошке модификације људског тела, одсликавају свакодневни живот футуристичких дистопија. За разлику од других поджанрова научне фантастике, за сајбер-панк дела је карактеристично да антиципирају веома блиску будућност на планети Земљи. Ово је битно јер наглашава тенденцију ка промишљању развоја технологије у контексту актуелних друштвено-политичких кретања, у чему идеја о нестабилности онога што перципирамо као реалност често игра важну улогу. У многим сајбер-панк заплетима велики део акције се одиграва у некој врсти дигитално генерисаног умреженог простора. Типичан мотив је замагљивање граница између актуелне и виртуелне реалности.

У фикционализованим дистопијским друштвима, заплети се најчешће генеришу у напетости између: најнапреднијих научних достигнућа кибернетике и информационих технологија са једне стране и слома или радикалне промене друштвеног поретка са друге.⁷ Хакери, киборзи, различите варијанте облика живота између човека, машине и вештачке интелигенције, улазе у конфликте са гигантским корпорацијама чији су производ. Класични сајбер-панк ликови попут оних описаних у Неуромансеру и Блејдранеру су добровољно или принудно маргинализовани, отуђени усамљеници, егзистенцијално и онтолошки инкорпорирани у дигитализовано високотехнолошко друштво са којим су у конфликту. То значи да су у буквалном смислу конструисани и формулисани од стране економско-технолошких система моћи. Они потичу од сајбер-технологије (онтолошки) и њихово постојање и деловање је одређено задатим параметрима сајбер-друштва (егзистенцијално). Асиметричан однос моћи⁸ основ је конструкције Другости која ће постати један од централних мотива мита о киборгу. Киборзи су дакле били субјекти са маргина, који опстају са оне стране (конструисаних) граница друштва, иза којих се отварало поље нерегулисаних, анархичних, застрашујућих, људским законима неподложних реалности.

Харавејски мит о киборгу недвосмислено поткопава идеју органске целине, стављајући артикулацију испред репрезентације. Сматрам да данас, више од тридесет година после

7 Hassler, D. M. (2008) *New Boundaries in Political Science Fiction*, Columbia: University of South Carolina Press, p. 75-76.

8 Само доминантна групација има моћ да одреди, пропише и наметне сопствену специфичност (идентитет) као вредност, а да обезвреди и дискриминише туђу специфичност (другост); Beauvoir, S. (1959) *The Second Sex*, New York: Alfred Konoph.

„Манифеста киборга” ова важна позиција добија актуелност у доменима који далеко превазилазе питање алијанси унутар феминизма и критике политика идентитета. У свету у ком је дизајнирање сопственог тела постало део свакодневице, питање схватања тела као друштвеног конструкта актуелније је него икада. Стално редефинисање односа између човека и машине важно је, како Марина Гржинић наводи, јер трага за одсутном, али могућом другом садашњошћу:

„ [...] алтернатива нису цинизам или безвредност, односно некаква апстрактна егзистенција или вјести о технолошком детерминизму који уништава ’човјека стројем’, односно ‘смисаону политичку акцију’ с ‘текстом’, већ непосредно раздвајање и позиционирање – другачија артикулација тог односа.”⁹

Другачија артикулација, путем које можда можемо досегнути другачију садашњост одвија се и на фикционалном и на материјалном плану, стога је и важно освестити и разумети поменуте процесе и реартикулисати концепт киборга из савременог тренутка.

Захваљући развоју технологије, данас је могуће различитим медицинским и козметичким захватима из темеља редизајнирати сопствено тело. Уз довољно новца могуће је променити морфологију лица, димензије тела, пол или боју коже. Ширина избора зависи од тога колико новца можете да уложите. Не ради се само о козметици. Понекад је у питању животна медицинска индикација: да ли ћете имати привилегију да замените орган који вам је отказао новим, протетичким, може одлучити о продужетку, квалитету или крају живота. Другим речима могућност киборгизације сопственог тела данас је питање класне привилегије. Иако су комплексни медицински захвати високе технологије (попут вештачких органа и протетичких удова) и даље веома скупи, многе пре свега естетске операције су постале све приступачније. Данашњи „киборзи” више нису субјекти научно фантастичних романа и филмова, већ наше свакодневице. Ова теза има много даље импликације од пуке критике комодификације тела.

За разлику од репликаната из Блејдранера ови данашњи „киборзи” нису потлачени – они су привилеговани. То значи да киборг више није асиметрични други већ постаје први у односу на ког се конструише несавршени, потрошни, смртни други. Киборзи нису уклета бића са друштвених маргина

9 Gržinić, M. (1998) *U redu za virtualni kruh*, Zagreb: Meandar (prevod na hrvatski doktorske disertacije Marine Gržinić *Virtualne realnosti, Akroničen čas, paraprostor in simulacija*, doktorska disertacija, Ljubljana, str. 183..

сајбер-панк метропола. Савремени киборзи се смеше са билборда и насловних страница, седе у управним одборима, возе се метроом поред вас. Вероватно не мисле о себи као о киборзима или потенцијалним киборзима. Са друге стране, симболичко место репликаната из „Блејдранера” данас заузимају они људски субјекти који су безизлазно заточени у својој непроменљивој, телесној, биолошкој, кварљивој, непоправљивој, смртној, експлоатисаној људскости. Људски субјекти трећег света чијом се смртношћу капиталише први „киборгизовани” свет. Парадоксално, друштвени положај киборга из сајбер панк фикције у реалности је припао онима којима је ускраћена могућност да добровољно одаберу да постану киборзи, иако могу и бивају уведени у однос са технологијом кроз процесе експлоатације и ратне машине. Данас се границе друштва више не одређују спрам замишљених монструма, химера, киборга који не подлежу законима људи. Ситуација се потпуно окренула. Данас изван киборгизованог, привилегованог, друштва остаје само потрошни, голи живот.

Фикционализација која води ову претпоставку до екстрема јесте она понуђена у филму „Матрикс” у сцени у којој непрегледни милиони људских тела у капсулама сачињавају батерије које хране машине. У футуристичкој визији Вачковских, више се не ради о телу као симбиози организма и машине већ о гигантском, киборшком систему у ком је људска функција сведена на ниво извора енергије. Голи живот у капсули, заробљен је захваљујући томе што му је свест „затворена” у Матриксу – колективном виртуелном, реалном свету.

Овде није реч о такозваним сајберсветовима у ужем смислу речи, већ начинима на које се дигитално уписује у тело и тело уписује у дигитално. На пример, када се на границама „тврђаве Европе” избеглицама узимају отисци прстију, њихова тела бивају дословно заустављена захваљујући брзини протока ове дигиталне информације, која у року од неколико секунди бива пренета на све граничне прелазе у Европи.¹⁰ Другим речима, превођењем тела у овај дигитални податак граница бива уписана у само тело.

Извођење између сајбер и несајбер простора

У постиндустријско, постмодерно, биополитичко, информатичко доба, нове електронске, дигиталне, сајбер-технологije

10 Kuster, B. and Tsianos, V. (2013) *Erase them! Eurodac and Digital Deportability*, 12. November, 2016. <http://eicpc.net/transversal/0313/kuster-tsianos/en>

промениле су људско искуство простора и времена. Технолошки облици егзистенције у којима се успоставља (дис) континуитет између човека и машине данас су постали неизбежни.¹¹ Марина Гржинић запажа:

„Данас се човек све више одређује управо у односу према свеобухватном технополитичком саставу, тако да већ тешко разликујемо, како реторички тако и феноменолошки, човјека и људско од технолошког. Још и више човјек се данас све више одређује у односу према кибернетици и функционалној аналогiji – између човјека и рачунала.”¹²

Комплексан однос тела и технологије посебно је значајан у извођачким уметностима, које су традиционално почивале на уживом извођењу присутног хуманог извођача у заједничком простор-времени који деле извођачи и публика. Последњих деценија употреба технологије постала је широко распрострањена у савременим извођачким праксама.¹³ То је отворило могућности за рушење парадигме простор-време у извођачким праксама, али и увођење питања извођења технологије односно увођење постхуманог (или не-хуманог) извођача, односно промене онтологије извођача. Најчешће смештен у интернет окружење и изеден кроз интернет технологије, сајберформанс¹⁴ и дигитални перформанс настају у театарском контексту, али користе интернет као своју сцену. Некада парадигматско уживо извођење живих извођача замењено је дигиталном технологијом, а његови конститутивни елементи постају Интернет и екран компјутера, или другог сродног уређаја (мобилни телефон, таблет и сл).

11 Gržinić, M. (1998) *U redu za virtuelni kruh*, Zagreb: Meandar, str. 10.

12 Исто, стр. 11.

13 Парадигматичан облик овог прожимања извођења и технологије је дигитални и/или техноперформанс као уметнички рад заснован на техничким средствима реализације. Техноперформанс укључује електронску комуникацију у оквиру дела, екранско посредовање дела, екранско посредовање или умножавање фигуре или тела извођача као и медијске и сајбер трансформације људског тела у машину и машине у био-технолошки поредак. Дигитални перформанс је уметнички рад којим се на нивоу извођења повезују жива и дигитална технологија, односно људско понашање и дигитална технологија. Сајберформанс је специфични облик дигиталног перформанса у ком је наглашена компонента интерактивности и увек подразумева однос улаза и излаза између органског и технолошког система, односно извођење у сајбер простору; Упоредити: Стојнић, А. (2015) *Теорија извођења у дигиталној уметности: ка новом политичком перформансу*, Београд: Орион Арт и ФМК.

14 Појам *cyberformance* је сковала сајбер уметница и теоретичарка Хелен Верлеи Џејмсон у својој тези: Jamieson, H. V. (2008) *Adventures in Cyberformance*, 11. November, 2016., http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf.

И за извођаче и за публику перформанс у сајберпростору увек подразумева успостављање неке врсте односа између сајберпростора и – овог другог простора. Појава сајбер простора отворила је питање разликовања у односу на простор у традиционалном смислу, односно потребу за његовим (ре) именованем које би укључило то разликовање. Да ли можемо рећи да је у питању физички, материјални, реални, актуелни, традиционални или искуствени простор? Ниједан од ових термина не би био тачан, јер се може једнако применити и на сајбер простор. Стога сам одлучила да ова два простора једноставно зовем сајбер-простор и несајбер-простор. Иако наизглед симплификујућа, оваква термилошка опозиција има за циљ да у први план стави карактеристике које се односе на сајбер-технологију. На донекле рискантан термилошки захват, којим традиционални искуствени простор уводим као несајбер, одлучила сам се јер сматрам да се људско поимање тог простора променило са појавом новог, сајбер-простора. Пре сајбер-простора није било потребе за посебним термином којим бисмо назвали несајбер-простор у свакодневном смислу.

Сајбер-простором сматрам простор који је увек и искључиво технолошки изведен путем дигитално биолошке технологије. Простором који није сајбер – несајбер-простором – сматрам животни и искуствени простор у традиционалном смислу. То значи да се несајбер односи на простор који је повезан са нашим чулним, животним искуством без технолошких помагала. Међутим сматрам да је кључно да нагласим да се не ради о некаквој апстрактној идеји у световима који паралелно коегзистирају. На против, сајбер простор функционише као наставак и продужетак, па можда чак и нова димензија несајбер простора.

Поставља се питање какве се могућности отварају за перцепције и рецепције тела спрам ових промена, поготово у историјском раздобљу у ком се људско које се перципира као недовршено, несавршено, децентрирано и нецеловито – тело које је пре свега пролазна материјална чињеница – повезује са машином као својим логичним наставаком, продужетком и посредником. У даљем тексту кроз анализу неколико примера извођења у дигиталној уметности размотрићу проблем субверзије и трансгресије тела на следећим нивоима:

1. Однос између живог тела и тела аватара као извођача;
2. Извођење киборга;
3. Извођење компјутера као укидање хуманог извођача.

Реизвођења: извођење аватара

Сајберформансом „Реизвођења” (*Reenactments*¹⁵) Ева и Франко Матес започели су серију сајберформанса „Синтетички перформанси” (*Synthetic Performances*) 2007. године. У питању су перформанси који су у потпуности реализовани у виртуелном свету *Секнд Лајф* (*Second Life*¹⁶). Као извођачи се појављују аватари у људском облику, базирани на физичком изгледу уметника. Серија се иницијално састојала од реизвођења шест познатих историјских перформанса из касних шездесетих и седамдесетих година: „Импондерабилиа” Марине Абрамовић и Улаја (Ulay), „Певајућа скулптура” (*The Singing Sculpture*) Гилберта и Џорџа (Gilbert & George), „Плодно тле” (*Seedbed*) Вита Акончија (Vito Acconci), „Пуцањ” (*Shoot*) Криса Брдена (Chris Burden) и „Тактилни Биоскоп” (*Tapp und Tast Kino*) Вали Експорт (Valie Export). Аватари уметника су у виртуелној галерији реконструисали перформансе, а публика из целог света, се укључивала и присуствовала им, такође путем аватара. Централна карактеристика свих поменутих перформанса је да су се бавили различитим аспектима тела и телесности.

Узмимо за пример перформанс „Недељивост” (*Imponderabilia*) из 1977. у ком су Марина Абрамовић и Улај стајали наги лицем окренути једно према другом у вратима галерије. Пролаз је био сужен тако да је публика морала да се провуче између њих како би ушла у галерију, односно да својим телом оствари физички контакт са њиховим телима. Потпуно непокретни и фокусирани једно на друго, уметници су стварали осећање међусобне интимности. Са друге стране особа која пролази између њих, приморана је да се окрене лицем ка једном од њих двоје, насилно стварајући прекид између пара, али и сопствени контакт са уметницима. Ева и Франко Матес пренели су овај перформанс у виртуелни свет *Секнд Лајфа* прецизношћу кореографске партитуре. Чак су и углови снимања одговарали фотографијама оригиналног перформанса. За разлику од уметника, публика је „дошла“ у форми аватара који су имали и друге облике осим људских – на пример џиновска Маца Кити (Hello Kitty). Неки аватари из публике су искористили прилику да изведу сопствене перформансе, неки су се и сами скинули голи, неки су покушали да блокирају пролаз, а већина је извела очекивани

15 Видео документација о сајберформансима је доступна преко адресе <http://0100101110101101.org/home/reenactments/>.

16 За разлику од класичне видео игре *Second Life* не поставља пред играче конкретан циљ већ се базира на креирању виртуелних ликова (аватара) који „живе“ у виртуелном свету онако како их играч наводи. У: *Second Life* се приступа преко адресе: <http://secondlife.com/>.

задатак провлачења кроз врата. Да би могли да прођу између нагих аватара-уметника, аватари-публика су морали да одаберу – десним или левим „кликом” – ка коме од њих ће се окренути лицем.

У оригиналном перформансу Марине Абрамовић и Улаја на снази су била питања: блискости, додира, телесне интимности, сексуалности, нелагоде која се остварује у напетости између нагог и обученог тела, односа и контакта са публиком, рањивости и ризика. На први поглед могло би се рећи да реизвођење у сајбер-простору показује ова питања као депласирана у виртуелном свету где је додир графички приказ, а нагост само једна од, више или мање необичних форми које тело аватара може да поприми. Са друге стране, ово тумачење, којим би се сајберформанс могао подвести под један облик надидентификације, било би превише једноставно и једнодимензионално. Сматрам да превођење у форму сајберформанса овде није у функцији пражњења значења, већ, напротив, у функцији реозначавања. Овим хоћу да кажем да питања којим су се бавили поменути историјски перформанси не губе на актуелности већ добијају ново значење у „Реизвођењима”. Интимност, сексуалност, идентитет, телесност, ризик, насиље, однос приватног и јавног простора, лични простор, воајеризам и егзибиционизам у сајбер-простору, актуелни су управо зато што нам пружају илузију „нереалности”. Због тога је потребно разумети да се посредовањем тела у сајбер-простору питање телесности не превазилази већ умножава. Већ дигиталној онтологији аватара (од дигиталног су), додају се нова значења која редефинишу и тело живог извођача. Сајберформанс „Реизвођења” показује нам да нема реизвођења, не зато што је телесност нестала, већ зато што тело аватара у сајбер-простору подлеже другачијим правилима постојања.

Треће око: извођење киборга

За потребе перформанса „Треће око”¹⁷ (*3rdi*) амерички уметник ирачког порекла Вафа Билала (*Wafa Bilal*) се 2010. године подвргао хируршком захвату којим му је на потиљак уграђена камера. На тај начин стекао је „треће око” које све време посматра простор који му је иза леђа. Камера без престанка сваког минута снима по једну фотографију која се директно преноси на Интернет¹⁸. Годину дана, колико је

17 У оригиналном наслову на енглеском постоји игра речи везана за „I” са значењем „ја”, а која се изговара исто као „eye” са значењем око, где се поглед и себство семантички изједначавају.

18 Документација доступна на <http://3rdi.me> и <http://youtu.be/3MTdODMU-OXQ>

перформанс трајао, поглед са потиљка уметника био је доступан јавности у сваком тренутку. Овај перформанс се бави питањима надзирања и непостојања приватности у савременом друштву. У окружењу савременог медијског Паноптикона где нас нека камера стално посматра, Биалал претвара посматрано тело у једну од тих камера. У покушају дестабилизације односа моћи, он отвара симболички дијалог између посматрача и посматраног. Не без (ауто)ироније уметник каже:

„Ја сам човек са Блиског истока у Америци. Вероватно сам под присмотром. Инсталирање камере је ослобађајући чин. Ако се мој живот преноси сваког минута и ако је мој живот познат, чега имам да се плашим?”¹⁹

Насупрот апаратуса невидљивих камера путем којих власт надзире и неприметно управља становништвом, уметник се појављује као појединац чија је камера део тела и сасвим транспарентна. Као одговор дошла је очигледна репресија у виду забране снимања на радном месту. Донекле иронично, место на ком је Вафа Биалал био принуђен да носи поклопац преко објектива био је Њујоршки универзитет на ком предаје (NYU), са образложењем да његова камера угрожава приватност студената и других запослених. Као важан аспект указује се чињеница да је забрана снимања у конкретном случају значила забрану откривања одређеног дела тела. Уградивши камеру на своју главу Биалал је тело претворио у уређај за снимање, и на тај начин постао једна врста киборга. Стога ми није тешко да замислим превођење ове забране у опште правило: киборгзи су обавезни да на радном месту покрију све делове тела који снимају. Хипотетичко правило би могло да буде део прописа о одевању, као и да постане предмет борби против дискриминације киборга.

Борба за права киборга већ сада није питање фикције. Ирско каталонски уметник Нил Харбисон (Neil Harbison) основао је „Киборшку фондацију”²⁰ (Cyborg Foundation) 2010. године, са циљем подршке људима који желе да постану киборзи. Нил Харбисон који пати од слепила за боје, осмислио је са инжењерима Адамом Монтандоном (Adam Montandon) и Петером Касеом (Peter Kase) специјално дизајнирани уређај ајборг (eyeborg) који фреквенције боја претвара у звук. Захваљујући ајборгбу који је у виду антене трајно причврстио за своју главу Нил Харбисон је у стању да „чује боје”,

19 Вафа Биалал цитиран у разговору са Kejt Tejlor: Taylor, K. (18. II 2011) The Artist as Cyborg, The Globe and Mail, 12. November 2016., <http://www.theglobeandmail.com/arts/the-artist-as-cyborg/article567039/>

20 Видети: <http://www.cyborgfoundation.com/>

односно да их разликује на основу звука. Постао је познат као прва особа која се изјаснила као киборг у званичном документу. То се догодило када му је одбијен захтев за обнављање британског пасоша јер је на фотографији носио ајборг. Харбисон је поднео жалбу у којој је инсистирао да се ајборг третира као део његовог тела, јер је, у тренутку када се између његовог организма и машине генерисало ново чуло, он постао киборг. Жалба је усвојена и издат му је пасош на ком је фотографија са антеном чиме је постао први званични киборг. Као такав, Харбисон би могао бити један од еклатантан примера биополитичког привилегованог киборга.

Хеј здраво: извођење компјутера

Последњи пример који ћу овде размотрити односи се на представу „Хеј здраво” (*Hello, Hi There!*), америчке редитељке Ени Дорсен (*Annie Dorsen*) из 2010. године. Представа се играла у класичном позоришном контексту: публика седи у сали наспрам сцене. На сцени се налазе два компјутера чији су екрани повећани пројекцијом на два велика монитора. Драматуршки, представа би се могла сматрати дуо драмом јер се одвија као дијалог између два лика, једног мушког и једног женског гласа. Међутим, у представи нема ни једног људског извођача – у целини је изводе два четбота (*chatbot*). Разговор који изговарају синтетичким гласом исписује се на екранима/мониторима. Текст је базиран на познатој дебати између Мишела Фукоа (*Michael Foucault*) и Ноама Чомског (*Noam Chomski*) из 1971. године, али стриктно фиксиран сценарио не постоји. Два компјутера „импровизују” разговор о поменутој дебати, који је сваке вечери извођења различит. Термин „импровизација” користим условно, јер четботови комуницирају на основу задатих програмских параметара. Иако број могућих верзија њиховог разговора није неограничен, он превазилази осамдесет четири милиона могућих варијација, што у условима позоришне представе практично значи да се исти разговор никада неће поновити. Још важније је да аутори пројекта (људи) немају контролу над током разговора који четботови уживо изводе током представе, што доприноси утиску да се одвија „спонтани” разговор између два компјутера. Компјутери коментаришу теме које су биле предмет дебате између Чомског и Фукоа: језик, креативност, корене научних истраживања, природу политичке моћи и, пре свега, питање људске природе. Разговор је духовит, понекад апсурдан, са неочекиваним дигресијама, а понекад намерно постаје циркуларан, када се ствара драмска тензија: да ли ће машине успети да наставе ток разговора, или ће се заглавити у

кружном понављању (loop)? Иако данас постоје четботови реализовани софистицираним анимацијама, које подражавају људски (или неки други) лик, Ени Дорсен намерно користи једноставне четботове код којих се визуелизација на екрану своди на графички приказ текста који „изговарају”. У светлу дебате између Чомског и Фукоа, овај „старински” изглед подсећа нас на техно-оптимизам касних шездесетих и раних седамдесетих. Њихов антропоморфизам се огледа у начину на који симулирају размишљање.

Поставља се питање да ли можемо да говоримо о позоришној представи ако су једини глумци два компјутера? Ако је тако, шта нам то говори о вери у неопходност присутног (људског) тела извођача. Према Филипру Ауслендеру (Philip Auslander) интернет и четботови су померили дебату о живом извођењу са онтологије перформанса на онтологију извођача:

„Пошто су четботови виртуелни ентитети, они не поседују никакво физичко присуство, никакву телесност; они не умиру пред нашим очима – они су заправо бесмртни. Четботови могу да буду уништени или избачени из функције, али они не старе и не умиру у биолошком смислу. Они изводе уживо али нису живи, макар не на исти начин на који су органски ентитети живи.”

Управо чињеница да се ради о уживом извођењу обезбеђује услове у којима компјутерски програм може бити помешан са хуманим субјектом и обратно, на начин на који је то некада било незамисливо. Рекла бих да могућност живог извођења на дигиталној мрежи унело промену у начин на који поимамо саму архитектуру реалности. Према Ауслендеру, радијска технологија је била прва која је унела амбивалентност у уживост као централни елемент извођења. На радију, по први пут нисмо могли да будемо сигурни да ли слушамо снимак или живо извођење. Са друге стране, четботови су увели амбивалентност у сам живот извођача:

„Способност да се презентују перформанси који ће бити посматрани у тренутку настанка, или технолошким речником, извођење у реалном времену – сама срж уживости – је способност коју деле људска бића и четботови”

Стога можемо закључити да су ова два компјутера који симулирају интелигенцију сасвим равноправни глумци, чије извођење нуди рефлексије, ништа мање интересантне и смислене од оних које би понудили људски извођачи. У представи „Хеј здраво” тело није ни присутно ни одсутно, у смислу недостајућег. Тела нема јер није ни потребно у овом позоришту које је постало дигитална уметност.

*Од децентрираног субјекта до
паметног телефона (и назад)*

Признавањем статуса извођача аватарима, темељно се проблематизује читав хуманистички пројекат субјекта. Са друге стране, ако се аватарима оспори статус извођача, то значи да не постоји расцеп субјекта и индивидуе. Један од централних проблема који се овде отварају тиче се питања парадигме: „једна особа, једно тело”. Приликом уласка у сајбер-простор долази до кршење те парадигме, а према Славоју Жижеку постоје четири варијације овог „прекршаја”²¹:

1. Више особа у једном телу – одговара патологији поремећаја мултипле личности (МПД). Не постоји јасна хијерархија између мноштва особа, односно не постоји једна особа која гарантује јединство субјекта. Ја бих рекла да овај случај можемо да применимо на тело аватара које може „удомити” већи број особа. Дакле, више особа из несајбер-простора се уједињују у једном телу у сајбер-простору.
2. Више особа изван једног тела – на пример играчи умрежених видео игара са више учесника у сајбер-свету (МУД²²), сматрају да тело које постоји изван сајбер-света, односно у несајбер-простору припада „правој особи” која се налази иза различитих персона у сајбер-свету.
3. Више тела у једној особи – ову верзију Жижек назива патолошком јер многа тела тренутно ступају у интеракцију са једном колективном особом, и стога крше аксиом „једна особа у једном телу”. Ово на пример одговара фантазијама о колективном уму у једном телу.
4. Више тела испред једне особе – је начин на који се односимо према институцијама, на пример, када кажемо: држава (компанија, школа) захтева то и то – мада знамо да институција није живи ентитет који поседује сопствену вољу већ је симболичка фикција.

У односу на оба примера које наводи као патолошке (1. и 3.) Жижек упозорава да не треба олако деконструисати линију раздвајања између „патолошког” и „нормалног”. Разлика између субјекта који пати од поремећаја мултипле личности, и субјекта који игра игрицу на мрежи, тврди Жижек, није у томе што у другом случају постоји срж јаства које је чврсто

21 Žižek, S. (1997) *The Plague of Fantasies*, London: Verso, p. 140.

22 *Multy user domain* – односи се на тип видео игара са више играча који међусобно дејствују у фикционалном сајбер-свету у реалном времену. МУД је најчешће заснован на игрању улога.

укорењено у некаквој стварној реалности изван виртуелног света. Напротив, субјекту који пати од поремећаја мултипле личности не фали укорененост у стварној реалности, већ њен сам недостатак: празнина која је конститутивна за димензију субјективности:

„Умножена јаства (енг. *multiple selves*, прим аут.) оспољена на екрану су 'оно што желим да будем', начин на који бих волео да видим себе, репрезентација мог идеалног ега; као такви, она су као слојеви главице лука: у средини нема ничега, а субјекат је баш то 'ништа'. Стога је овде кључно да се уведе дистинкција између 'јаства' ('особе') и субјекта: лакановски 'децентрирани субјект' није једноставно мултипликација доброг старог 'јаства', парцијалних центара; 'подељени' субјекат не значи да постоји једноставно већи број его/јаства у истој индивидуи, као што је случај у МУД."²³

Подела субјекта није подела између два различита садржаја као између једног и другог јаства. То је подела између нечега и ничега, између идентификације и празнине. Субјекат може бити, и јесте подељен, чак и када поседује само једно унифицирано јаство. Децентрираност субјекта, стога, можемо схватити као осцилацију између симболичке и имагинарне идентификације: амбивалентност између реалног јаства и спољашњих маски које субјекат користи у сајбер-свету, а које могу бити истинитије од онога што се перципира као право лице иза маске. Децентрирани субјект манифестује се у фигури агента односно заступника у сајбер-свету. Аватар, као компјутерски програм који је дизајниран тако да кроз њега делујемо у сајбер-простору, одговара лакановском концепту ега пре него субјекта: аватар није „други субјект” већ сам его субјекта. Како је према Лакану его увек алтер у односу на субјекат ком припада, можемо рећи да је аватар алтер его у сајбер-простору. Поставља се питање да ли аватар може бити извођач ако нема статус самосталног субјекта, већ представља алтер его децентрираног субјекта? Жижек истиче да управо у томе лежи радикална амбивалентност заступника у сајбер-свету, односно аватара. Они могу да побољшају наше животе ослобађајући нас непотребних оптерећења, али по цену децентрираности.²⁴ То значи да нису само аватари наши посредници, него смо и ми њихови.

Улога аватара је битна јер највећи део активности у сајбер-простору изводимо посредством аватара. Аватар није само алтер его, већ и физички продужетак индивидуе која ступа у интеракцију са машином. Прикључујући се сајбер-простору,

23 Исто, стр. 141.

24 Исто.

долазимо у посед тела у дигиталном простору, преведећи га у пикселе, и трепераве означитеље на екрану. Улазак у сајбер-простор није некакав симболички, метафорични чин. У питању је сасвим материјална активност. Она изискује одређену врсту повезивања тела са одређеном машином која добија статус продужетка датог тела, у одређеном простору и времену.

Начин на који дигиталне системе препознајемо као извођаче отвара бројне могућности за анализу комплексног односа између човека и машине у смислу антропоморфизма. У данашње време наш свакодневни живот је постао све више повезан са кибер-технологијом и кибер-простором, а уређаје које користимо да бисмо му приступили доживљавамо не само као продужетке нашег тела већ и ума, па и личне и колективне меморије. Персонализацијом компјутера, „паметних“ телефона, таблета и разних других „носивих“ технологија дошли смо до тачке када више не користимо технологију само да бисмо комуницирали једни са другима већ, истовремено комуницирамо и са самим технологијама. Штавише и технолошки аларати комуницирају међу собом. Софтвери који нам се вербално обраћају, као што је на пример „Сири“ на популарном Ајфону, учинили су комуникацију са машином очигледнијом, иако је она већ била присутна и у писаној текстуалној комуникацији. Каква се интеракција дешава када питам нешто свој паметни телефон, односно му тражим информацију и он ми одговори? Или када компјутер мени постави питање (на пример да ли прихватам „те и те“ услове коришћења) и ја му одговорим. У оваквим једноставним акцијама машинама се додељује споспбност да воде разговор, односно машина са којом комуницирам постаје антропоморфна. Погледајмо само речи које се користе када се описују уређаји који се желе представити као квалитетни, добро дизајнирани и самим тим пожељни: они су паметни, интуитивни, респонзивни, пријатељски настројени према кориснику (*user friendly*), лични, софистицирани, они имају памћење (*memory*) и долазе у генерацијама. Сви ови атрибути уједно и приписују и делегирају људске карактеристике технологијама које су постале наши антропоморфни продужетци. Већ касних деведесетих и раних двехиљадитих, експериментално је показано да људи имају тенденцију да компјутерима приписују особине личности укључујући широк спектар друштвених договора.²⁵ Према Несу и Лиу (Clifford

25 Nass, C. and Lee, K. M. (2001) Does computer – Synthesized speech manifest personality? Experimental tests of recognition, similarity-attraction and consistency- attraction, *Journal of Experimental Psychology* 7(3), Washington DC: American Psychological Association, p. 172.

Nass, Kwan Min Lee), истраживања интеракције између људи и компјутера у погледу система који подразумевају текст и говор (*text-to-speech TTS*) показала су да људи реагују на хумане карактеристике у машински синтетисаном гласу чак и када је у питању несавршена симулација код које је сасвим очугодно да је у питању вештачки генерисан глас:

„Иако знамо да компјутери немају личност у било ком хуманистичком смислу, и упркос конфронтацији са константним подсетницима да глас није био људски, људи су у даље изражавали ставове спрам привлачења на основу сличности и привлачења на основу конзистентности”.²⁶

Емпиријска истраживања су показала да је људски одговор на компјутере суштински социјалан – људи су реаговали као да су комуницирали са „стварним” особама. Тако су им се више свиђали компјутери који су показивали особине личности сличне њиховим (на пример инвертан или екстрвертан), и очекивали су конзистентност између комуницираног материјала и „личности” компјутера.

Сматрам да ова сазнања имају бројне импликације за проблем компјутера као перформера. Ако су компјутери друштвени актери, они такође могу постати и позоришни актери односно извођачи, као што смо видели у примеру представе „Хало, хеј здраво!”. У терминима антропоморфизма, поставља се питање ко, или шта је перформативни субјект у технолошки умреженом свету? Човек или машина? Данас људи посежу са различитим компјутерским технологијама у потрази за извођењем у ком ће учествовати. Људи изводе у машинама, са машинама и уз помоћ машина. Са друге стране, свести технологију на пуко средство, још једну алатку за различите извођачке активности људи, било би несмотрено и нетачно. Узмимо за пример СИМ картицу за мобилни телефон. Ко читава податке са СИМ картице? Вероватно ниједно људско биће не може да их прочита директно, али многе машине могу. Када је прикључена у мобилни телефон, таблет рачунар или неки од бројних типова читача картице, СИМ картица омогућава процесуирање података као што су бројеви телефона, листе позива, информације о мрежи, пропуштеним позивима, гласовним и СМС порукама итд. као и о технолошким перформансама машине са којом „комуницира”. Реч *перформансе*, која је у нашем језику почела уобичајено да се користи за техничке спецификације одређених производа директно је изведена из енглеске речи *performance* са истом употребом. Када говоримо о перформансама аутомобила, компјутера или дигиталне камере,

²⁶ Исто, стр. 177.

заправо реферишемо на оно што тај аутомобил, компјутер или камера могу да изведу. Технолошки перформанс односи се на извођење самих машина исто колико и на људско извођење путем машине. Људи више нису ексклузивни произвођачи технологије, већ имамо технологије које праве, па чак и дизајнирају друге технологије, за производњу трећих технологија. Као што Мекензи наводи:

„Домет технолошког перформанса у компјутерској индустрији треба одредити у односу на његово сопствено специфично деловање у њој, и у светлу функције компјутера као виртуелне метатехнологије, технологије која се користи за дизајнирање, производњу и процену других технологија. [...] Компјутер не само да изводи него и помаже да се произведу перформансе других производа и материјала и тако у великој мери проширује домет технолошког перформанса, домет чији уплив у наше свакодневне животе може да се схвати преко свеprisутност бар-кодова.”²⁷

За мене је најважнија и најдалекосежнија последица Мекензијеве опште теорије перформанса то што нам омогућава да извођача који није људско биће (не-хумани), разматрамо равноправно са хуманим извођачем. На пример, ако бих хтела да сазнам колико пута сам у овом поглављу употребила реч „перформанс” могла бих то да изведем тако што бих прочитала текст од почетка и пребројала учесталост појављивања тражене речи. За то би ми требало десетак минута. Ако тражену реч унесем у претраживач програма за писање, компјутер ће извести исти задатак за десетину секунде. Поставља се питање каква је разлика између мог извођења и извођења компјутерског програма, осим у томе што је програм ефикаснији.

Закључак

Када разматрамо дигитални антропоморфизам наших сајбер-делегата морамо бити свесни да смо већ одавно превазишли концепт људског тела као природног насупрот технолошког. Данас је тема тела као друштвеног конструкта актуелнија него икада и стога мора бити критички разматрана. Наша онтологија је онтологија киборга и она нам даје нашу политику. Истовремено, са напретком технологије, која постаје све доступнија, искуство киборга у уметности је постало мејнстрим до те мере, да многи уметници киборшке технологије користе као још један алат – пре него свесно

27 McKenzie, J. (2001) *Perform or Else: From discipline to performance*, London: Routledge, p. 11

преиспитивање односа тела и машине у друштвеном и политичком смислу.

Уметници свакако нису једини који инкорпорирају технологију: има људи који су већ уградили идентификационе чипове испод коже, а чиповање кућних љубимаца је прописано законом и код нас. У ширем смислу свако ко има уграђен пејсмејкер, вештачки орган или протезу било ког типа може се сматрати киборгом. Развој и растућа популарност технологија које могу да се „обуку” (*wearable technology*) показује тенденцију ка све конкретнијем телесном повезивању људских бића и машина. Киборгизација савременог друштва се већ догодила, било да је посматрамо као добровољну, невољну или једноставно неосвешћену. У друштву у ком је технологија постала не само најјаче оружје биополитике, већ и сама биополитика, а извођење преузело функцију дисциплиновања, киборг више није асиметрични други. Киборг је постао подразумевани облик егзистенције. Извођењем у сајбер-простору наш децентрирани, амбивалентни, неухватљиви, киборг–субјекат постаје место расцепа – место које носи ризик од потпуне десубјективизације, али и шансу за реартикулаицију позиције (пост)хуманог субјекта у такозвано постхумано доба.

ЛИТЕРАТУРА:

- Auslander, Ph. (2002) Live from cyberspace: Or, I was sitting at my computer this guy appeared he thought I was a bot, *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 24 (1), p. 16–21
- Beauvoir, S. (1952) *The Second Sex*, New York: Alfred Konoph.
- Gržinić, M. (1998) *U redu za virtuelni kruh*, Zagreb: Meandar.
- Gillis, S. (2005) *The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded*, Wallflower Press.
- Haraway, D. (1991) A cyborg manifesto, in: *Simians, Cyborgs, and Women: The reinvention of nature*, New York: Routledge, pp.149-81.
- Hassler, D. M. (2008) *New Boundaries in Political Science Fiction*, University of South Carolina Press.
- Jamieson, H. V. (2008) Adventures in Cyberformance: Experiments at the interface of theatre and the internet, http://eprints.qut.edu.au/28544/1/Helen_Jamieson_Thesis.pdf
- Kuster, B., and Tsianos, V. (2013) Erase them! Eurodac and Digital Deportability, <http://eipcp.net/transversal/0313/kuster-tsianos/en>
- Latour, B. Where are the missing masses? The sociology of a few mundane artifacts, in: *Shaping Technology*, Wiebe Bijker, E. and Law, J. (eds) (1992), Cambridge, MA: MIT, pp. 151-80.

McKenzie, J. (2001) *Perform or Else: From discipline to performance*, London: Routledge.

Nass, C. and Kwan, M. L. (2001) Does computer – Synthesized speech manifest personality? Experimental tests of recognition, similarity-attraction and consistency- attraction, *Journal of Experimental Psychology* 7(3), p. 171–81.

Stojnić, A. (2015) *Teorija izvođenja u digitalnoj umetnosti: ka novom političkom performansu*, Beograd: Orion Art i FmK.

Žižek, S. (1997) Cyberspace or the Unbearable Closure of Being, in: *The Plague of Fantasies*, London: Verso.

Aneta Stojnić

University *Singidunum*, Faculty for Media and Communications, Belgrade

IS THERE A POSTHUMAN PERFORMER –
TRANSGRESSIONS AND SUBVERSIONS OF
BODY IN CYBERSPACE

Abstract

In this paper, the issues of transgression and subversion of human body in the situation of technologically generated performance are analyzed. Firstly, a theoretical-historical contextualization of the digital environment is made and then examples are analyzed of cyber performance, digital and techno-performance that problematize the relation between the digital system and the body of the performer. This relation has become very important for the understanding of the discontinuity problems between the human and the machine. Therefore I have considered the changing position and the function of a live performer as a performing subject and a performing object in the context of digital performance and performance in cyberspace, from the following aspects: the relation between live body and avatar performer; cyborg performance; independent performance of computers. The central argument focuses on the problem of the post- or non-human performer through the concept I have named “digital anthropomorphism”. According to Bruno Latour, anthropomorphism can mean ‘either that which has human shape or that which gives shape to humans’. Argument is made that a digital environment responds to both parts of this definition. It is both created by humans and at the same time it is shaping the humanity. The invention of cyberspace has redefined our ontology and has become a continuation, extension and even a new dimension of the time-space that we inhabit.

Key words: *cyber-performance, anthropomorphism, post-humanism, cyber-space, performance, body, subjectivity*