

Ана Вуянович

КИБЕРПЪРФОРМАНС?

(БЕЛЕЖКИ ВЪРХУ ИНТЕРНЕТ ТЕАТЪРА КАТО СИМПТОМАТИЧНА ТЕАТРАЛНА ПРАКТИКА)

Концептуалното поле на дигиталните медии и изкуства е все още неразработено и много от идеите не са обосновани систематично. Коеито не означава, че полето е свободно, а по-скоро, че от многото съществуващи позиции нито една не притежава статута на доминанта. За да бъде прецизна, ще подчертая, че тук се занимавам с онези художествени практики, които се разклоняват/произлизат от изпълнителските изкуства и се реализират посредством дигитални технологии (IT, ICT) във виртуалната реалност (VR) на онлайн-средата. Тяхното название е *интернет-театър* или *интернет-представления* или *киберпърформанси*¹. Тяхната материална сцена е компютърният екран с неговите гъу – и три-измерна сценография, звук, музика, говор, текст; играят се от аватари². Някои автори развиват собствен интерфейс, докато повечето ползват възможностите, предложени от вече разработени и специализирани софтуери като Palace и Cr–Stage. Светът на

изпълнителските изкуства включва множество практики, базирани върху дигитални технологии, и те не могат да бъдат обхванати изцяло в един текст, защото макар и понякога на феноменално ниво да си приличат, същността са много различни. Статутът и функциите, които заемат в света на изпълнителските изкуства, не могат да бъдат еднакви само защото се осланият на един и същ технически способ. Те по-скоро се определят от специфичните политики на употреба на медията, както и от действието им в определен микрореконтекст на изпълнителските изкуства. Но начинът, по който ще разгледам интернет-театъра, ще се позове на много от тези практики, като посочи по-широките проблеми, свързани с рецепцията на тези събития-образи, които се случват и стават достъпни в приблизително едно и също време почти по цялата планета. Тази наскоро открита проблематика е от *симптоматично*³ значение за театралната институция и е свързана с

¹ Понятието киберпърформанс (от англ. cyber + performance) е въведено от Хелън Варли Джеймисън (Helen Varley Jamieson) и обозначава представление, изпълнено в онлайн-среда.

² Аватари – анимационни компютърни герои. (Бел. рег.)

³ Ползвам понятието „симптом“ в материално-психоаналитичния смисъл на Маркс и Лакан, разработен от Славој Жижек в *The Sublime Object of Ideology*, London: Verso, 1989 и «How Did Marx Invent the Symptom?»; В: *Mapping Ideology*, Slavoj Zizek (ed), London: Verso, 1995.

намесата на дигиталните технологии в живото представление, със сблъсъка на тялото на живия изпълнител с фигурата на екранния аватар, както и с промяната в социалния статут на художествената творба, която губи своята изключителност, а рецепцията ѝ се лишава от социален контекст, тъй като се представя пред многобройна аудитория, която обикновено няма нищо общо помежду си. По тази причина настоящият текст се фокусира върху проблематичното позициониране („лъвския скок“) на киберпърформанса в контекста (исторически, институционален, парадигматичен, социален) на западния театър, т.е. съсредоточава се върху концептуализация на „опасните връзки“⁴ между интернет-театъра и обкръжаващия го театър като художествена, социална и културна институция.

Тъй като още в средата на 90-те вече бе налице цяла библиотека с проучвания върху интернет и дигиталните медии, ще навляза в теоретичния дебат върху киберпърформансите, тъй да се каже, по средата, когато вече интернет е възприет като креативна артмедия и културна практика. Интернет-театърът се появява около 1996–97 г. в САЩ и Западна Европа, където и сега остава най-силно развит. Заедно с общата геополитическа недемократична глобализация, която засяга и интернет, се появява и художествената недемократична глобализа-

ция, която засяга и интернет-театъра. Оттук и всички референции за него са свързани със западните култура и изкуство и западния театър на ХХ в. Дигиталните технологии с техния почти неограничен поток на информация много подхождат на идеята за глобалното, което всъщност означава почти неограничен Капитал. Когато казвам почти неограничен, буквално имам предвид марксистката теза за анонимната структурираност на капитала като транснационален и трансиндивидуален – нещо, което в дигиталната ера се засилва още повече. За интернет, както и за капитала, по някакъв начин всичко е едно и също. Те сякаш притежават собствена логика, която няма кой знае колко общо с участниците – и двете са *геополитизирани*. И за да се върна към интернет-театъра, това, което ме интересува, е: може ли интернет (глобалният капитал) да се *реполитизира* чрез това изкуство? И как то може да изпълни „лъвския скок“, без да попадне в клопката да препотвърждава структурата на мрежата, в която работи? Възможно ли е да успее да причини някаква „неизправност“, място, където почти неограниченият поток на интернет ще се прояви като силно ограничен? Което ще рече: икономически и политически детерминиран.

Опитът ми от работата по един такъв проект за киберпърформанс⁵ ме

⁴ Ползвам израза „опасни връзки“ в смисъла, който му дава Бояна Кунст в текста си: „Опасни връзки: тялото като автор“ В: *Frakcija*, nos. 20–21, Zagreb; Вж. <http://www2.arnes.si/~ljintima~2/kunst/t-dc.html>

⁵ Авторката е драматург на киберпърформанса „Психоза и смърт на автора: Алгоритъм YU 03/04.13“, включен в официалната селекция на 38-то издание на Международния фестивал БИТЕФ; Вж: www.bitef.co.yu/psihoza

сблъска с проблеми и невъзможности от чисто материално естество, които преди това не можех да осъзная с такава яснота. Това е и причината, поради която тук съчетавам въпросите, възникнали от работата по него, заедно с по-широкия теоретичен подход, от който стартирах *a priori*.

Интернет-театърът не оформя хомогенно художествено поле, чиито практики да споделят обща поетика или да попадат в обща парадигма. Става въпрос по-скоро за ерозивна област, съставена от комплекс разнородни микроконцепции и микропрактики на автори, идващи от различни дисциплини, с различно образование, с различни естетически критерии, различни политически, творчески и теоретични убеждения. Бегли граници на тази област могат да се очертаят, като започнем със сложните критически/теоретически замислени проекти на Игор Щромайер (Igor Sromaier), често в сътрудничество с философа Бояна Кунст (Bojana Kunst), минем през конфронтациите на дисциплини и феномени (Високо изкуство – попкултура, драматургичен текст – екранен хипертекст, жив театър – дигитална технология, човешко тяло на изпълнителя – пикселово тяло на аватара), характеризиращи работите на Hamnet Players, Desktop Theater, Avatar Body Collision, Хелън Варли Джеймисън; след това през т.нар. формални експерименти и изследвания върху рецепцията на съвременното изкуство на Карла Птачек (Karla Ptacek) в проекта ÷ Artificial Stage или на Trickster Theater; после през интер и трансдисциплинарните нет-арт практики, които наблягат на перформативния аспект, като интернет-акции-

те, 'транс-акциите' и Визуалните произведения на Bureau d'etudes, хипертекстуалните литературни перформанси на Софи Кал (Sophie Calle) и Майкъл Джойс (Michael Joyce), перформанс-интервюта на Рикардо Домингез (Ricardo Dominguez) и Косо Фуско (Coso Fusco) или нет-арт платформата Incident на Грегори Чатонски (Gregory Chatonsky); и стигнем до обществено ангажираните интернет-перформанси и акции на Electronic Disturbance Theater, LB/a. f. r. i. k. a. grupp, проекта ОИТ на Anne-Marie, Raqs Media Collective, Рикардо Домингез и др. Интересни са граничните и отвъдгранични области, в които попадат театрализациите на различни компютърно-медиализирани комуникации (СМС): интернет-дискусии, форуми и чатове в графично моделирани стаи за разговори (IRC „Internet Relay Chat“) или интернет-събития за няколко потребителя (MUD – Multiple User Domain – и MOO – Multiuser Object-Oriented environment – интерактивни среди за общуване в реално време по интернет на група потребители) или предаване на триизмерни графики (VRML – Virtual Reality Modelling Language – интернет-стандарт за предаване на триизмерни графики). Някои от тези практики умишлено произлизат от системата на изпълнителските изкуства, както е в работите на групата автори от Up-Stage, чийто интерфейс е типичен IRC, или в тези на Desktop Theater, които правят спектакли в Palace. А понякога същите онлайн-среди стават контекст за други комуникационни практики (интелектуални, политически, еротични, сексуални, образователни, приятелски, интимни и т. н.). Тук имам предвид например чато-

Ветe, дискусиите и ивентите⁶ в онлайн-стаите на Palace, които нямат театрални интенции, но са театрализирани (със сцена, образи, костюм, реkvизит, т.е. те са преднамерено изкуствени, а не „естествени“ – статут, запазен единствено за подобията) и затова като феномен приличат на (интернет) театър.

Ето защо единственият критерий, съобразно който някои от тези практики са или не са театър, остава институционалният критерий, регулиращ самата структура на света на изкуството – т.е. как едно произведение принадлежи към тази или онази институция. Следвайки институционалната логика в теорията на изкуството (както изключим единствено тезата на Дики за „кандидатите за оценка“⁷), първият въпрос, който се появява, е: къде и как да поставим в контекст интернет-театъра? Ако тези киберпърформанси са театър, а много от тях действително настояват за този статут, какво тогава става със съвременния театър? Коя е тази институция, която приема и именува тези практи-

ки като театър? И как тя получава обратната връзка, как поддържа своя *фийдбек*? Каква нова атака театърът, заради тази си отвореност, ще трябва да допусне в собствената си история? Киберпърформансът?

Лъвският скок в историята

Ще се опитам да разгледам тези въпроси, като използвам идеята за „лъвския скок“ на киберпърформанса в театралната институция и неговото гразнещо вписване в нейната история. Изразът „лъвски скок“ и свързаният с него възглед за историзация вземам от текста на Бенямин „Относно понятието за история“ и неговото проникновено разработване от Славой Жижек в психоаналитичния смисъл на Лакан. Ще започна съответно от твърдението, че: „Да се артикулира исторически нещо отминало не означава то да се разбере така, 'както всъщност е било'. Това означава човек да бъде обзет от спомен, който проблясва така, както в миг на опасност.“⁸ Ключовата дума в разбирането на Бенямин за история е немското *Eingedenken*, което се превежда като „намет“. Но Жижек напомня, че „не можем да преведем *Eingedenken* просто като „намет“, „възпоменание“, т.е. в буквалния му смисъл – „мислено да се пренесеш в нещо.“⁹ Тъй като за Бенямин „*Eingedenken*“ е едностранчивото присвояване на миналото. Така че лъвският скок е

⁶ Ивент – (от англ. event) събитие. (Бел. нр.)

⁷ Вж. George Dickie, «What is Art?; An Institutional Analysis», В: *Art and Philosophy*, W. E. Kennick (ed), New York: St. Martin's Press, 1979; Arthur Danto, *The Philosophical Disfranchisement of Art*, New York: Columbia University Press, 1986; Richard Wollheim, *Art and Its Objects (Umetnost i njeni predmeti)*, Beograd: Clio, 2002. Изключвам неговия възглед, тъй като той твърди, че за да бъде едно произведение възприето като произведение на изкуството, то трябва вече да притежава определени иманентни характеристики, които да му позволяват да бъде определено като такава.

⁸ Бенямин В., „Относно понятието за история“, пр. Светла Маринова, Цит. по Бенямин В., „Озарения“, изд. „КХ“, С., 2000, с. 241.

⁹ Slavoj Zizek, *Sublimni objekt ideologije*, p. 187.

Всъщност скокът на едно настояще в отвореното минало, което вече го е очаквало. Благодарение на този скок, според Жижек, миналото оживява с обратна сила такова, каквото винаги е било, тъй като за Бенямин историята е текст, т.е. поредица от събития, чиито исторически параметри ще бъдат определени по-късно, след вписването им в символните мрежи.

Нахлуването на настоящето в историята, което 'съшива' миналото там-и-тогава с непрекъснатото тук-и-сега, е онзи аспект от интернет-театъра, посредством който най-ясно може да се посочи и осветли мястото му в системата на театъра. Бидейки „изкуствен“, интернет-театърът (за разлика от много други театрални и перформанс-практики от ХХ в.) по дефиниция няма никаква възможност да си създаде някаква „естествена“ природа и да я предложи на пазара, което – макар и парадоксално на пръв поглед – е страшно гразнецо за театралната институция¹⁰. Ако историята е празното единно време в официалната историография, то за една алтернативна историография именно прекъснатото време, „изпълнено с настояще“, е онова, което се постига от известна дистанция. Интернет-театърът често възприема като своя тактика да атакува театъра, обявявайки се за алтернативна практика, възникнала в някакво потайно място из неговите периферии. Но Бенямин не възприема лъвския скок като *a priori* жест на съпротива, а свързва категорично неговата функционалност с отношенията му с властващия капитал. „Исто-

рията е предмет на конструкция, чието място не е хомогенното и празно време, а изпълненото от настоящето време. Така например за Робеспьер античният Рим е бил едно натоварено с настояще минало, което той изважда от континуума на историята. Френската революция се е разбирала като втори Рим. Тя е цитирала древния Рим по същия начин, както модата цитира облеклото на някоя минала епоха. [...] Тя е лъвският скок в миналото. Само че той се осъществява на арена, на която командва господстващата класа. Същият скок, осъществен обаче под свободното небе на историята, е онзи диалектически скок, който представява същността на Марксовото разбиране за революцията“¹¹. Това е основната точка на разсъжденията му върху лъвския скок на интернет-театъра, тъй като в мига, в който навлезем в света на интернет-театъра, навлизаме до почти непоносима близост в света на глобалния либерален капитал¹². Това е в сила за всички изпълнителски изкуства и въпросът, който интернет-театърът поставя пред себе си и пред тях, е: щом като по необходимост капиталът е налице, как да работим с него, в чии ръце се намира?

¹¹ Бенямин В., „Относно понятието за история“, пр. Светла Маринова, Цит. по Бенямин В., „Озарения“, изд. „КХ“, С., 2000, с. 246.

¹² Виж повече относно монопола на Бил Гейтс и политизацията на либералната икономика на Клинтъновата администрация в книгата на Славой Жижек „Духът още обикаля!“ / «Bauk jos uvijek kruzi!»“, в Karl Marx & Friedrich Engels, *Komunisticki manifest*, Zagreb: Arkzin, 1998; and Brian Holmes, *Hieroglyphs of the Future*.

¹⁰ Ibid, p. 185.

Как е поставен този въпрос? И що за художествена практика е тази, която се посвещава на подобна цел? Концептуални рамки на интернет-театъра могат да се поставят с помощта на някои от по-широките течения в изкуството на ХХ В. Те са: изкуство, базирано на изследването; постизкуство и постмедия; метаизкуство и метамедия. И да разгледаме интернет театъра като изследователски театър, като посттеатър или като метатеатър.

Спрямо изкуството на ХХ век интернет-театърът може да се причисли към онази линия, която Джулио Арган нарича *изследователско изкуство*¹³; и това трябва да се разбира в по-широк смисъл от този на Арган, който засяга главно художествените практики от края на 50-те. Изследването, чрез и на изкуството, според него изисква „онази способност, приписвана на изкуството, да може да поставя и решава проблеми или самото то да се представи пред артиста като проблем, който трябва да се разреши“¹⁴. Това означава, че изкуството като изследване – за разлика от „нормалната“ (в смисъла на Т. Кун) творба – въвежда в самата художествена практика елементи и компетенции от метадискурса върху изкуството. И според Арган изкуството, което не е базирано върху изследване, води началото си от установените ценности, докато изкуството, базирано на изследването, е склонно или да идентифицира

ценностите, или да посочва самото себе си като ценност.¹⁵ В областта на интернет-театъра преплитането на мета-дискурса и самата художествена практика (т.е. като производство на „представления“) е конституиращо за множество творби, но което е още по-важно, то е вече установено от собствената си пост и метапозиция в системата на изкуството. В системата на театралната история, традицията и актуални парадигми, чиито техники (т.е. процедури, концепти и решения) гарантират производството на нови произведения, интернет-театърът не се чувства в „естествената си среда“. Вместо това самите тези *техники* се привиждат като проблеми на самото художествено произведение. Една от водещите групи в интернет-театъра – Avatar Body Collision (ABC) – поставя на началната си страница като първоначални въпросите: „Как технологията променя дефинициите ни за театър?“ и „Какво място заема киберпърформансът сред театъра?“¹⁶. А Хелън Варли Джеймсън, авторка от същата група, представя ABC на форума на мрежата Емруге с думите: „Изследваме срещата на Тялото с аватара, срещата на театъра с интернет, как интернет-технологиите могат да се използват в театъра (не просто като средство за разпространение) и как физическото Тяло играе в киберпространството. Работата ни се разполага в областта между Театъра и Новите медии – една все още силно неопределена територия, но се на-

¹³ Giulio Carlo Argan, «Umjetnost kao istraživanje», В: *Studije o modernoj umetnosti*, Jesa Denegri (ed), Beograd: Nolit, 1982.

¹⁴ Ibid, сmp. 153.

¹⁵ Ibid, сmp. 153.

¹⁶ Вж. <http://www.avatarbodycollision.org> (om 11. 2003)

дяваме, че с нашите експерименти ще можем да преместим границите и да провокираме дискусия“¹⁷.

Във връзка с това изказване пост и метатеатралният статут на интернет-театъра се оказва неизбежен за неговото обяснение. Той произхожда от тезите на Джоузеф Салазар, Розалинг Краус (и Марк Хансен) и Лев Манович. В системата на театъра като художествена институция на модерното западно общество интернет-театърът е вариант на *посттеатъра*, тъй като възниква като театър след „смъртта на театъра“, подобно логиката на Салазар, който пише за „смъртта на операта“¹⁸. Което означава, че той трябва да се схваща като театрална практика, която използва историята, творбите, идеите на театъра, както и знанието за него, като първичен материал, вместо театрално-миметично да представя, изразява, репрезентира, изпълнява или симулира на сцената извънтеатрален свят, използвайки всички тези неща единствено като средства. Чрез очевидната употреба на театралните елементи като основен материал интернет-театърът демонстрира онова, което нормалният театър скрива посредством илюзорното репродуциране на практики и идеи, без да показва как се осъществява самият пренос на техните съдържания – което е и идеологическата позиция, която театърът заема в социалната система на производ-

ствените отношения. По сходен начин и интернет-театърът може да се определи като посттеатър според понятията на Краус („постмедийен“ и „постмедийно състояние“¹⁹). Тезата на Бенямин е, че свойството за механичното репродуциране на фотографията и филма като медии е въвело заплахата за „изкуството с аура“, но същевременно с това предполага активна политическа роля на изкуството, идваща от превръщането му в масово. Розалинг Краус доразвива тази теза до „постмедийното състояние“ на 70-те години, което конституира всички „хибридни“ форми на изкуство, отказващи да се идентифицират с една определена медия и с това се превръщат в основа за разрушаване на аура на всички художествени дисциплини. Марк Хансен въвежда тези идеи в проблематиката на съвременните дигитални медии, които дават възможност за неограниченото обръщане на информация и правят възможно техническото уеднаквяване на цялата материя в съответните медии, с което всъщност настъпва и буквалното „постмедийно състояние“²⁰. С други думи дигиталните медии, като съвременна „хибридна“ медийна система, пред-

¹⁷ Empyre forum <http://www.subtle.net/empyre> (om 09. 14. 2003)

¹⁸ Filip-Zozef Salazar, *Ideologije u operi*, Beograd: Nolit, 1984.

¹⁹ Понятието *постмедийен* е изведено от тезата на Бенямин за *механичното репродуциране на медиите* (в *„Художествената творба в епохата на нейната техническа възпроизводимост“*); Вж. Rosalind Krauss, «Reinventing the Medium», *Critical Inquiry* 25–2, Chicago, 1999; също и «A Voyage on the North Sea» – *Art in the Age of the Post-medium Condition*, London: Thames and Hudson, 1999.

²⁰ Mark B. N. Hansen, «Introduction», В: *New Philosophy for New Media*, pp. 1–17.

полагат чистото протичане на информация, без необходимост тя да се съобразява със съответния вид медия. Заради такива художествено-медийни похвати определям интернет тетъра като метатеатър, съобразно характеристиките на новите медии, така както ги описва Лев Манович²¹. Според него метамедиите представляват „медии върху други медии“, вторични по отношение на традиционните медии, но също така те представляват и обща медийна платформа, от която произлизат множеството отделни медии. Сега е моментът да се спомене ключовата гума относно „лъвския скок“ на интернет-театъра: *ретроактивно*. Примерите за произведения, характеризиращи това явление, са много. Един от типичните е интернет-балетът „Ballettikka Internettikka“, част I (2001) на Игор Щромайер и Бране Зорман (Bране Zorman)²². В него артистът (Щромайер) работи с гладката означаваща повърхност на съблیمното балетно тяло (непрекъснатата цялостна фигура) и я деконструира до отделните ѝ материални елементи. Казано по-просто, Щромайер излъчва на живо по интернет свето изпълнение (поредица от прости движения и действия), но той вмъква пукнатини в непрекъснатостта (целостта), като между отделните кадри поставя кратки паузи, които остават недостъпни за окоето на зрителя. Баналният, но дълбоко прицелен въпрос на публиката – И какво прави той в тия няколко секунди, когато не го виждаме? – е Всъщност въпросът, който класическият балет (ballet

blanc) е направил невъзможен много отдавна. Всъщност въпросът за прекъсването трябва да остане скрит в класическия балет, в противен случай незабавно ще се разруши фантастичното зрелище, а самият балет ще изгуби привилегироваността си статут на съблѐмен (идеологически) обект. Защото предпологаемият отговор може да бъде: в паузата танцьорът съсредоточено се готви за следващата поза, намества си дрехата, чопли си носа, чеше си гърба, или което е най-лошото, досадно му е. Естествено, такъв процес в дискурса на класическия балет е изключен. Да е намигал някога белият лебед на публиката в стил „досадно ми е“? „Ballettikka Internettikka“, част I, с обратна сила съшива балета с неговия механизъм на поглед-желание-идентификация, който го включва в системата на производствените отношения, за които самият той никога не говори. По подобен начин драматичните киберпърформанси (на Hamnet Players, Desktop Theater, Plaintext Performers) често ползват класически драматургични текстове от историята на западния театър (Бекет, Шекспир и др.). Но не ги ползват като гадени веднъж завинаги складове на смисли и стойности, които сюжети трябва отново да се въплътят в нова медия. Вместо това, тези текстове се представят като актуални екранни хипертекстове, които пре-прочитат архива на класическата драматургия като относително отворена комбинация от означаващи на западната култура, които могат да се разиграват, прекомбинират и преместват от един контекст в друг и така да произвеждат нови смисли и ценности. В този жест *тайна*

²¹ Manovic, *Metamediji...*, p. 74.

²² Вж. www.intima.org

та на класическия драматургичен текст се разкрива като точка, в която идеологиите се „съшиват“ (point de cation) и всъщност се закрепват към един или друг контекст. Тази важна театрална процедура, на която пост и метатеатралният интернет-театър е симптом, представлява социалната процедура на предлагане, консумация и обмен на художествени творби посредством една регулирана система за приписване на квазионтологични свойства (като автентичност, оригиналност, сублимност, невинност, трансцендентност, с една дума – изключителност/неповторимост) на мястото на чистата не-онтология (т.е. «социабилност»).

В светлината на идеите и примерите, които представям, се вижда, че онава, което определя интернет-театъра като изкуство, базирано на изследването, е фактът, че той не произхожда от установените парадигми и похвати на театъра, а от проблемите на тяхното концептуализиране, включително и на самия интернет-театър. Но той се занимава с тях посредством художествени практики, а не с помощта на мета-дискурс върху изкуството. Този акт е свързан с основната театрална парадигма на ХХ в. за живото представление и присъствието, но също така и с други отделни проблеми като създаването и статута на драмата, пиесата, либретото, хореографията, музикалното оформление, актьорските техники, репрезентативните способности на тялото, времето и пространството, процеса на представяне в неговата материалност и гр. Чрез киберпърформанса интернет-театърът разиграва самото кръстосва-

не и препрочитане на определени практики и концепции на изпълнителските изкуства в сблъсъка им с други социални и културни практики. И така интернет-театърът се превръща в проблематична и същевременно проблематизираща себе си художествена практика, която се обръща към проблема за изкуството от гледна точка на „мястото“, в което се очаква да се появи произведението на изкуството. И именно в тази светлина трябва да се разглежда тактиката в проекта на Щромайер и Зорман: „Ballettikka Internettikka“, част II (2002). Тематично и физически той е осъществен като нелегална, партизанска „балетна инвазия“ в пространството на московския Большой театър, „светото място“ на класическия балет – т.е. нахлуване на интернет-балета в сърцето на балетната парадигма. Самата акция се снима с уебкамера и се излъчва на живо по интернет, така че зрителите да могат да я проследят в реално време пред компютърния екран. Важно е да се разбере, че това, което публиката „получава“ (т.е. вижда, слуша, консумира) от компютърния екран, не е заснетото събитие, т.е. онава, което представляват театралните репортажи по телевизията например, а е самият пърформанс, т.е. интернет-театър. В посочения пример главният проблем не е, че интернет-балетът е прицелен срещу парадигмата на класическия балет. Парадигмата не е неподвижна система, оставаща извън обхвата на отделните практики, напротив, самата тя се създава в практиките, които я установяват и поддържат. А тези практики са материални, непредвидими и така винаги малко по малко ѝ изневеряват. Затова сърцето на

Всяка система е крехко: В постоянен страх и очакване на практиките, които се генерират от самата нея²³. В този смисъл балетът на Цромайер трябва да се приема като проблематичен и проблематизиращ. „Ballettika Internettika“ част II се самоидентифицира като балетна творба не заради идеята, че ползва балетни техники, с които да разкаже още една балетна история и така да потвърди балетната парадигма. Той нахлува терористично в тъканта на балетната парадигма и показва нейните елементи, похвати и решения, самоопределяйки себе си като интернет-балет – което означава, че наблюдава себе си от територията на балетната парадигма. В този смисъл показателен пример е и началото на проекта ABC. Той започва като самостоятелен проект след киберпърформанса „Water [war] s“ на Хелън Варли Джеймисън и Джил Грийнхол (Jill Greenhalgh) на фестивала „Транзит 3“ в Огун театър (Holstebro, 2001), който предизвиква бурно негодование и възражения от страна на публиката, отказваща да възприеме тази художествена практика като театър²⁴. Този спор демонстративно повтаря предишните добре известни спорове между театралните практики на XX век, базирани върху парадигмата на „присъствието“ (напр. театралната антропология на Барба и самия Огун театър), и традиционния западен театър (за който присъствието е просто инструмент за подражание на други,

външни съдържания). Поставена в тази светлина, дискусиата несъмнено показва как онези художествени практики, които променят системите, се установяват като нови канони за тези, които предстоят, и същевременно като критерий, през който ще се четат всички практики, съществували до момента.

Примерите за интернет театрални практики са много, но няма да се занимавам с всички тях с надеждата, че съм съумяла да предложа един оперативен ключ към тяхното разбиране. Сега желая да отбележа, че целта на разсъжденията, които представих, е да изтъкнат, че интернет-театърът разполага с историческия шанс да покаже чрез себе си, че единствено истински проблематичните и проблематизиращи художествени практики са тези, които не са насочени към създаване на крайни продукти и художествено възпроизводство, а са насочени към тяхното „самонаблюдение“. Макар това да не важи за всички интернет-спектакли (както е в примерите, които посочих), по-важното е, че интернет-театърът е вписал в себе си и чрез своите средства този исторически шанс. Същността на разликата между отделните произведения е в това, дали този шанс обслужва (без значение нарочно или не) либералния капитал, или е зареден с критика, деконструкция и съпротива срещу него. Основната възможност идва от симптоматичния статут на интернет-театъра, който разкрива механизмите на производство и техния социален смисъл, оставащи скрити в „нормалния“ драматичен и постдраматичен (по Леман) театър. Театърът по необходимост стои в социалната система на производствените отношения. Пост-

²³ Вж. Rastko Mocnik, *Beseda... besedo*, Ljubljana: SKUC, 1987, p. 117.

²⁴ Вж. Helen Varley Jamieson & Tanja Markovic, «X (Body + Avatar) = Cyberformance; X = Collision?» (conversation), *TkH*, no. 7, Beograd, 2004.

драматичният театър – за който се смята, че в сравнение с драматичния в по-голяма степен е „транскултурен“ (Вж. В. Уелш²⁵) и по-малко „игеологически“ – с неговите транснационални мрежи (фондации, проекти, програматори, уъркшопи и гъвкави изпълнители на свободна практика), също върви ръка за ръка с транснационалния либерален капитал, без да предполага някакво прекъсване в неговото протичане. Разбира се, той не може да се откъсне от социалните отношения, щом като те го конституират, но би могъл да заема по-различни позиции. Всъщност, конформизмът е „нормалното състояние“ на съвременния театър. И тъкмо по тази причина всяка критическа позиция става видима по най-категоричен начин именно в симптоматичните практики. Интернет-театърът ясно демонстрира как използва противоречивите средства на глобализацията и капитала²⁶ – дигиталните медии и ИТС: хегемонията на Microsoft, (не) комерсиалните софтуери, стандартният интерфейс, цензурата, авторските права и пиратството, неравният достъп до мрежата (т.е. културните, политическите, техническите и икономическите ограничения), технологиите за браузване из интернет, симулациите на техники за създаване на идентичност, доминацията на английския език и т.н. Самата илюзия за нонмагските интернет-театрални групи, които едва ли не съществуват на про-

²⁵ W. Welsch „Transculturality – the Puzzling Form of Cultures Today“, В: *Spaces of Culture: City, Nation, World*, Featherstone, Mike & Lash, Scott (eds.), Sage, London, 1999

²⁶ Вж Lev Manovich, „Digital constructivism: What is European Software?“ В: *Uncanny Networks*.

летарски принцип, разпръснати навсякъде в свободните и безплатни пространства на виртуалната реалност, е госта красноречива. Посетителите на техните сайтове още в началото на заглавните страници могат да се стреснат от една не виртуална, а съвсем реална социална инфраструктура: международни фондации и корпоративни групи, мрежи от университети, финансиращи културни центрове и т. н.

Именно затова да се поддържа тезата, че театърът и интернет-театърът взаимно се изключват, няма смисъл. Вместо очакваните ясни противопоставяния и конфликти между тях, ние се натъкваме винаги на „опасни връзки“. Една от тях, дори бих казала основната, е класовата борба, борбата за власт върху средствата за производство. А „класовата борба... е борба за грубите и материални неща, без които не може да има фини и духовни неща“²⁷. Затова и на театралната институция трябва да ѝ се повтори, че битката само привидно се разиграва като борба за нови *техники*. Да се говори по тази тема в духа на това добро ли е или лошо, е безполезно. Същностен е разговорът за това в чии ръце се намира.

Текстът е публикуван в сп. ТкН [Casopis za teoriju izvodackih umetnosti], Beograd, br. 7, jul. 2004

**Превод със съкращения
от сръбски език Нина Зайкова**

²⁷ Бенямин В., „Относно понятието за история“, пр. Светла Маринова, Цит. по Бенямин В., „Озарения“, изд. „КХ“, С., 2000.