https://doi.org/10.18485/fdu_zr.2024.45.8

7.038.53:004.9
316.77:1
COBISS.SR-ID 148020233

Divna Vuksanović[1]
Fakultet dramskih umetnosti u Beogradu

Dragan Ćalović[2]
Fakultet savremenih umetnosti, Beograd

FILOZOFIJA MEDIJA: DIGITALNA IZVOĐENJA

Apstrakt

Polazeći od Ostinove teorije govornih akata i razlike koja se na metajezičkom nivou uspostavlja između dve vrste iskaza: performativa i konstativa, autori sa stanovišta filozofije medija iznose stav da je u digitalnom univerzumu, gde se jezički i svaki drugi izraz medijski transponuje, svaka interakcija u stvari performativna, pošto i doslovno, kao medijska tvorevina, ne može imati podmet u stvarnosti. Krenuvši sa stanovišta da je osnov digitalizovanja, odnosno radnji i postupaka koje ga interakcijom potvrđuju, isključivo ekonomske prirode, pa je stoga, dakle, celokupni digitalni prostor vezan za vladajuću kapitalističku društveno-ekonomsku paradigmu, autori postavljaju pitanje da li je, u tom smislu, dovoljno tvrditi da performativnost digitalnih uređaja i algoritamsko organizovanje predstavljaju nužan i dovoljan uslov za sveukupnu digitalnu performativnost, bez razlike? Odnosno, ukoliko bi se sve interakcije u digitalnom svetu svele isključivo na logičke identitetske operacije, ne bi postojao „simbolički višak" koji jezik čini jezikom, a umetnost umetnošću, nezavisno od njihove materijalne osnove. U tekstu se zaključuje da digitalna kultura uspostavlja jednu novu distopijsku liniju kulturalnog razvoja koja na planu performativnosti svoju manifestaciju dobija u digitalnim izvođenjima. Reč je o obliku koji ishodište pronalazi u naročitoj softverskoj kulturi kao antikulturnoj devijaciji digitalne kulture. Digitalna izvođenja, na tom nivou posmatrano, u tekstu su shvaćena kao ne-izvođenja ili entiteti koji postoje tek u svojoj povezanosti sa izvođenjima, koja, opet, nikada ne mogu postati.

1 vuksanovic.divna@gmail.com; ORCID iD 0000-0002-2288-0796
2 calovicdragan@gmail.com; ORCID iD 0000-0003-1072-3256

Ključne reči
digitalna kultura, digitalno izvođenje, filozofija medija, novi mediji, umetnost

Izvođaštvo kao pojava staro je, čini se, koliko i ljudske zajednice. Reč je, naravno, o spontanom okupljanju i različitim (kulturalnim) praksama prvobitnih zajednica. Neke od tih praksi održale su se do danas (razgovor, zajedničke šetnje i dr.), a neke su supstituisane novim (slušanje muzike, odlazak u bioskop i na proslave, gledanje televizije, interakcije u digitalnom okruženju). Takozvane digitalne zajednice našeg vremena, bilo da su „emigrantske" (*Digital Immigrants*) ili „izvorne" (*Digital Natives*; Prensky 2001), svoje aktivnosti praktikuju u artificijelno proizvedenom prostoru digitalnih medija. Tako i čitava digitalna kultura koincidira s digitalnim praksama, koje se mogu izučavati kao posebni identiteti, u poređenju s tradicionalnom kulturom, ili pak u relativno autonomnom referentnom prostoru tumačenja.

Za razliku od izvođenja u prethodnim epohama, čiji su sinonimi danas gotovo sve izvođačke umetnosti, u našem vremenu, za koje je karakteristična precesija mnoštva formi i sadržaja iz realnog u digitalni prostor (Bodrijar / Baudrillard/), izvođenje postaje bitna, a pokatkad i jedina praksa medijske i novomedijske kulture. Šta pod tim, kao filozofi medija, zapravo mislimo? Da bismo makar ovlaš odgovorili na ovo pitanje, u sećanje valja prizvati određeni događaj, odnosno svojevrsnu „revoluciju u filozofiji" (Van Oort 1996–1997).

Kada se na to pomisli u našem kontekstu izlaganja, referenca je usmerena ka samim počecima jezičkog utemeljenja izvođenja; novo shvatanje izvođenja prvenstveno se odnosi na Ostinovu (Austin) teoriju govornih akata i razliku koja se na metajezičkom nivou uspostavlja između dve vrste iskaza: performativa i konstativa. Ovaj osvrt unatrag, najpre ka tzv. jezičkom obrtu (Rorti /Rorty/) – a koji je hronološki i logički prethodio medijskom preokretu i pripremio ga za dalju sofistikaciju i otvaranje puta ka izvođenju vezanom za veštačku inteligenciju i uzajamna mašinska posredovanja i interakciju,[3] na primer neophodan je radi ukazivanja na „promenu ontologije", kako u smislu tumačenja tako i uspostavljanja novih tipova „realiteta" u našem vremenu.

Pomenuto Ostinovo razlikovanje, koje pojedine govorne činove vidi kao iskaze o svetu, a druge kao autoreferentne i čak autonomne u odnosu na jezičku, pa i svaku drugu stvarnost, i naposletku u odnosu na pitanje istine,

3 Slučaj „konverzacije" između čet botova Boba i Alis.

relevantno je za shvatanja izvođenja u digitalnom prostoru, pošto su ona, po pretpostavci, performativna. Dakle, u digitalnom univerzumu, gde se jezički i svaki drugi izraz medijski transponuje, a to nije isključivo mehaničko posredovanje, kako bi se isprva moglo pomislti, svaka interakcija je, u stvari, performativna, pošto i doslovno, kao medijska tvorevina, ne može imati podmet u stvarnosti. Tako se, ujedno, objašnjava i bodrijarovski definisani *simulakrum* – kao znak bez referenta, što istovremeno znači i otpadanje istine iz cirkularnih procedura simulacija i simulakruma.

Iako neposredno ne referiše na jezičke i estetičke, već na pojmove vezane za identitetske (rodne) fenomene, kako tvrdi Erika Fišer-Lihte (Fisher-Lichte) u knjizi *The Transformative Power of Performance: A New Aesthetics* (*Transformativna moć performansa: nova estetika*) pozivajući se na fenomenološke interpretacije Džudit Batler (Butler), u publikaciji se ukazuje na značaj shvatanja američke autorke, te se podrobno objašnjavaju termini 'performativno' i 'performans' (Fisher-Lichte 2008: 25–37), i ukazuje se, pritom, na sličnosti i razlike između Ostinovog poimanja performativa (u njegovoj prvenstveno jezičkoj upotrebi) i istog termina koji Batlerova koristi za razumevanje identiteta u okvirima jedne „kulturalne filozofije" (*cultural philosophy*) (Fisher-Lichte 2008: 26).

Analizujući nadalje esej Batlerove pod nazivom: „Performative Acts and Gender Constitution: An Essay in Phenomenology and Feminist Theory" („Performativni činovi i konstitucija roda: Ogled iz fenomenologije i feminističke teorije"), Fišer-Lihteova potcrtava značaj telesnih akata koji su, prema mišljenju Batlerove, oni performativni činovi koji konstituišu rodne i sve druge identitete (Fisher-Lichte 2008: 27); za njih su karakteristične dve odlike – „dramatičnost" i „nereferencijalnost" (Fisher-Lichte 2008: 27). Svojstvo nereferencijalnosti je, pritom, za nas vrlo zanimljiva i uputna odlika, jer je ujedno osnov (sledeći još Bodrijarovo usmerenje pri određenju simulakruma) tumačenja digitalne kulture kao materijalističke. Razlike između Ostinovog određenja govornih radnji i telesne (rodne) performativnosti Džudit Batler, kako tvrdi Fišer-Lihteova, u stvari su neznatne, s tim da je akcenat na telesnost, a ne na jezik, ono što teoriju Batlerove čini primenljivijom, približavajući je uobičajenim shvatanjima prakse (Fisher-Lichte 2008: 27).

No, da li jezičke, logičke, „telesne" (*bodily*) i proceduralne prakse, što se sprovode u digitalnom ambijentu, odgovaraju tradicionalnim, odnosno onim savremenim pojmovima *praxisa*, shvaćenim u rasponu od Aristotela (Aristoteles), preko Marksa (Marx), Habermasa (Habermas), pa sve do Freirea

(Freire), za koga je praksa, recimo, delovanje u zajednici koje je nužno refleksivno; štaviše, ono obuhvata sve aktivnosti koje su u kritičkom odnosu prema stvarnosti, pa su, samim tim, i delotvorne.

Već na prvi pogled, reklo bi se, današnje shvatanje prakse korisnika/-ca, realizovane u digitalnom prostoru ne odgovara nijednoj od pomenuth paradigmi – niti interagovanje ima etička, niti pak politička obeležja u ranijem smislu reči (iako se neretko u našem vremenu govori o političkom aktivizmu na internetu i u tzv. društvenim medijima), pa ni kulturalna, ako se pod opseg pojma kulture ne podvodi doslovno sve postojeće. Takođe, uprkos kako antičkom grčkom tako i Habermasovom idealu, teorija i praksa danas nipošto nisu jedno; mnogobrojne interakcije na internetu zapravo su lišene svesti korisnika/-ca, i odigravaju se „spontano", gotovo automatizovano. Otuda se čini da je osnov digitalizovanja, te radnji i postupaka koje ga interakcijom potvrđuju, isključivo ekonomske prirode, pa je stoga, dakle, celokupni digitalni prostor vezan za vladajuću kapitalističku društveno-ekonomsku paradigmu.

O kakvoj je tu društvenosti reč, i ima li ona odlike kulture, to jest takvog ponašanja u digitalnoj zajednici/zajednicama koje bi se moglo okvalifkovati kao deo savremene kulture? Nesumnjivo, jedan broj teoretičara/-ki medija smatra da se u internet okruženju, a po analogiji sa stvarnim, realizuju kako kultura i običaji (događaji što predstavljaju kulturalne prakse na internetu), tako i umetnički projekti koji najčešće i potpadaju pod određenje – digitalna umetnost (izvođenja). Sa ovim u vezi, treba da razmotrimo šta se smatra pod digitalnom kulturom i u kakvom je ona odnosu sa izvođenjem.

Valja najpre primetiti da teorijska refleksija, s jedne, i izvođenja, s druge strane, povesno gledano, imaju nešto zajedničko – a to je dijalog. Naime, i poetska i muzička i dramska izvođenja (pre svega, tragedije), kao i sokratski dijalog, u korenu su evropske kulture. Podrazumeva se, naravno, da je plesna kultura izvan ove kulturalne paradigme istraživanja. No, kulturalna izvođenja, kao dopuna pomenutim umetničkim i diskurzivnim, mogu biti daleko šire shvaćena, bilo da je reč o povratku ritualima iz preantičkog doba, ili o prostornom proširenju delovanja na oblast Istoka – azijsko pozorište, istočnjački rituali i svečanosti (Fischer-Lichte, 2014: 113–140). U svakom slučaju, tanka nit razdvajanja kulturalnih od ranih umetničkih (teatarskih) praksi pokazuje njihovo razlikovanje, koje je povesno po svom karakteru, pri čemu su kulturalne prakse po svoj prilici i vremenski i logički starije od umetničkih, i zapravo im prethode.

Drugim rečima, ne samo što su kulturalne prakse prethodnica umetničkim, one su, ujedno, i temelj performativnosti koja je tek mnogo kasnije zahvatila jezik, shvaćen u užem smislu reči, kao i diskurzivne dijaloške forme izražavanja. Takođe, kulturalne prakse koje su prepoznate kao aktivnosti što su u osnovi delovanja najstarijih zajednica, pa i teatarskih, uglavnom su zasnovane na neverbalnoj komunikaciji koja jeste komunikacija, ali ne i dijalog, na kome se uglavnom insistira kada je reč o derivatima zrelijih i razvijenijih evropocentrično oblikovanih kultura. Uz sve to, kako Erika Fišer-Lihte naglašava u knjizi *Theatre and Performance Studies* (*Studije pozorišta i izvođenja*), sve ono što ima odlike performativnosti, odnosno izvođaštva i izvođenja, ne spada nužno u teatar, čak ni kada u sebi sadrži elemente tipične za pozorište (glumac, scena i publika); primera radi, to se odnosi na „ulične scene" (*street scene*) kod Brehta (Brecht), koje su nalik na događaje iz svakodnevnog života (Fischer-Lichte, 2014: 181).

Sve u svemu, izvođenje je prisutno u svim kulturama; isprva su to bila kulturalna, pa umetnička (teatarska) i jezička izvođenja. U novije doba sve češće se govori o digitalnim izvođenjima, odnosno o aktivnostima koje se realizuju u digitalnom prostoru i imaju karakteristike performativnosti.

U digitalnom horizontu izvođenja, dijalog je, izvesno, zamenjen interakcijom, što ne smatramo bezostatnom supstitucijom.[4] Uz to, postavlja se pitanje da li je i dijalog kao takav poželjna društvena praksa ukoliko u sebi ne nosi i kritički, odnosno autokritički potencijal. Recimo, Freireov institut, koji obrazuje polaznike/-ce u skladu sa autorovim odnosom prema savremenoj pedagogiji (što je takođe jedan od oblika za nas važne društvene prakse), s posebnim naglaskom na siromašne i potlačene građane/-ke, pojam *praxisa*, sledeći Freireov pojmovnik, određuje s obzirom na dijalog, ali i akcije koje iz njega proističu, a zasnovane su na kritičkom odnosu prema stvarnosti.[5]

Rečju, dijalog treba, kroz kritičko mišljenje, da transformiše praksu, koja je u tom slučaju izjednačena i s problemskim mišljenjem unutar djaloga i s praktičkim ishodima tih refleksija, čime se svest postavlja u poziciju da deluje

4 O tome smo ranije detaljno pisali u poglavlju „Kultura dijaloga vs. interaktivne komunikacije" u knjizi *Filozofija medija: Ontologija, estetika, kritik*a, tako da ćemo ovom prilikom u tekstu izostaviti šire elaboriranje pomenute problematike (Vuksanović 2007: 113–127).

5 „It is not enough for people to come together in dialogue in order to gain knowledge of their social reality. They must act together upon their environment in order critically to reflect upon their reality and so transform it through further action and critical reflection." U: "Concepts Used by Paulo Freire: Transformational educator, pedagogical thinker and radical practitioner", na stranici: https://www.freire.org/concepts-used-by-paulo-freire, pristupljeno: 29. 11. 2022.

i svojim aktivnostima menja stvarnost. Dakle, prema ovim navodima, a u duhu Freireovih shvatanja, nije dovoljno da se ljudi udruže i razgovaraju u svrhu sticanja znanja o svojoj društvenoj stvarnosti. Oni bi trebalo zajedno da deluju na okolinu kako bi, ne samo kritički promislili stvarnost već je i bitno izmenili, a kroz dalje delovanje i kritičko promišljanje.

I da rezimiramo u duhu ideje filozofije medija koju ovde zastupamo. Sudeći prema prethodnim zapažanjima, izvođenja u digitalnim medijima mogu imati, pored jezičkih, kulturalna i umetnička obeležja, ali ona ni po čemu nisu u skladu s dijaloškim formama komuniciranja. Na prvi pogled, reč je o paradoksu koji se sastoji u tome da performativnost jezika koji se koristi u digitalnim medijima promašuje dijalog, iako je reč o aktivnostima bazično vezanim za jezik i njegove fenomene. Ovde, naravno, nije u pitanju nekakvo pogrešno korišćenje jezika koji ne vodi dijalogu, već je tu u najboljem slučaju posredi tehnički posredovani monolog udvoje, koji predstavlja razmenu korisničkih aktivnosti u digitalnim medijima. Potom, samo po sebi, komuniciranje u digitalnim zajednicama smatra se svojevrsnom digitalnom kulturom, koja na poseban način (makar pojmovno-terminološki) čuva vezu s kulturom mišljenom u tradicionalnom smislu reči. I najzad, kakva je to kultura osim što je medijski posredovana, odnosno „digitalizovana", i koji su to elementi izvođaštva u njoj, koji je čine posebnom?

Načelno gledano, moglo bi se reći da su sve aktivnosti unutar digitalno definisanog referentnog okvira interagovanja – stvar kulture. Pogotovo ukoliko se ona sagledava kao sveukupnost ljudskog postignuća u realnosti. Postavlja se, dalje, pitanje jesu li sve te aktivnosti izvođačke, i kakva je razlika između digitalne performativnosti i izvođaštva sagledanog unutar prostora koji spada u delokrug refleksija studija performansa.

Jedna od ekstremnijih interpretacija odnosi se na onu performativnost koju navodno zatičemo u digitalnim medijima, a koja pretpostavlja posve nove oblike unutrašnjeg delovanja (tzv. intra-aktivnosti), i to između tzv. agenata (bilo da su ljudskog ili mašinskog porekla), a na bazi epistemoloških i ontoloških postavki tzv. Novog materijalizma (*New Materialism*), pri čemu svaki „obrt" (jezički, kulturalni, i sl.), povesno posmatrano, završava povratkom „materije materiji" (Barad 2003). U ovom kontekstu, govori se o tzv. posthumanističkoj performativnosti. U duhu ovako razmatrane performativnosti, sve digitalne kulture bile bi posmatrane kao izvođačke, pošto su, u osnovi, zasnovane na digitalnoj tehnologiji, koja svakako pruža nove mogućnosti za izvođačke prakse i intervencije. Ali da li se performativnost, u svim svojim

heterogenim dimenzijama, ne zaobilazeći pritom i dejstvo agenata, može svesti samo na prostu materijalnu osnovu digitalnog prostora i agente koji je potvrđuju? Je li, u tom smislu, dovoljno tvrditi da performativnost digitalnih uređaja i algoritamsko organizovanje predstavljaju nužan i dovoljan uslov za sveukupnu digitalnu performativnost, bez razlike?

Ako bi se stvari tako posmatrale, svaka bi radnja u digitalnom prostoru, bez obzira na njeno poreklo i svrhu, bila performativna po definiciji, i takve aktivnosti (bilo da su ekonomske, političke, kulturalne ili umetničke) ne bi se međusobno razlikovale, pošto je sâm medij, kao podmet – ono digitalno, odnosno u krajnjoj instanci – materijalno. Tada bi i identitetska formula glasila: A=A; ona bi bila jednaka logičkom, tj. praznom identitetu, i ne bi govorila ništa o kulturalnom i umetničkom momentu interagovanja, do čega je nama u ovom tekstu stalo. Dakle, mišljeno u vulgarno-materijalističkom ključu – što znači da je sve što je digitalno i materijalno, a ujedno i performativno – tzv. digitalna kultura, koja posreduje „povratak materiji", bila bi puka hipostaza jednog materijalnog sveta koji se iznutra (tehnički) posreduje i interaguje.

Drugim rečima, ukoliko bi se sve interakcije u digitalnom svetu svele isključivo na logičke identitetske operacije, ne bi postojao „simbolički višak" koji jezik čini jezikom, a umetnost umetnošću, nezavisno od njihove materijalne osnove. Jer, ako se različite interakcije u digitalnom mediju samo žanrovski, ali ne i strukturalno razlikuju, onda bi svaka diferencijacija bila samo konvencija; i političko bi, primera radi, moglo nekritički da se izjednači sa umetničkim, a ekonomsko s kulturalnim ili društvenim diskursom, pošto je *uvek već* reč o digitalnom interaktivnom performativnom prostoru. Otuda bi svaka praksa u digitalnim medijima bila identitetska, potvrđivala bi uvek isto, materiju kao prostor, nezavisno od „načina" izvođenja.

U užem smislu reči, digitalni identitet predstavljao bi „skup (je) informacija o pojedincu, organizaciji ili elektronskom uređaju koji postoji na mreži" (TechTarget 2022). On bi se prvenstveno odnosio na obrasce upotrebe informacija, koji mogu biti „očitani" kao performativi, a u čijoj je osnovi telesnost (*body of information*), tj. materija. U tom kontekstu sagledano, ako identitet ne čine prazne transakcije, i ako se on može posmatrati ne samo u prostoru nego i u vremenu, onda se u tom vremenu posredovanje može pokazati kao isto, ali i kao drukčije, pa se tako identitet/identiteti mogu na različite načine vremenski ispoljavati. Sa uvođenjem vremenske komponente u telesno-prostorne identitete, oni postaju, umesto tautoloških (koji se stalno ponavljaju, ukazujući na isto), dijalektičke prirode.

Umetnost, po našem shvatanju, digitalni prostor koristi ne samo kao „materijalnu" podlogu (infrastrukturu) svog delovanja, slično kao i sva ostala interagovanja, već se u delokrugu prožimanja s materijalom, što ujedno znači njegovo moguće osporavanje (umetnost je nešto više), potencijalno gradi i/ili emancipuje jedna druga realnost i vrednost (koja nije nužno profitabilna): ona izrasta iz *odnosa* s digitalnim, i trebalo bi da čini nešto različito, drugo. Iako, kako tvrdi Erika Fišer-Lihte, digitalna umetnost „destabilizuje estetičku formu umetničkog dela" (Fišer-Lihte 2008: 75), ona ostaje u domenu materijalnog kao naročiti oblik materijalizacije („izvođenje"). Naravno, to sugeriše i pitanje „kompatibilnosti" umetničkog dela, mišljenog u tradicionalnom ključu, s „materijalnošću" izvođenja (Fišer-Lihte 2008: 75). Ali takva (dematerijalizovana, u smislu „dela") umetnost (čiji je podmet digitalna tehnologija) može „proizvesti" i nešto neidentično, kako bi to rekao Teodor Adorno (Adorno).

Ako su, naime, sve digitalne kulture, načelno, izvođačke, njihova umetnička vrednost nije ordinarna performativnost (pošto je, navodno, sve što je digitalno i performativno), odnosno – ona se ne može isključivo svesti na performativnost, pošto u tom slučaju ne bi postojala razlika u odnosu na druge interakcije u digitalnom prostoru. Dijalektičko posredovanje i borba, u slučaju umetnosti, odigravaju se na relaciji medij (tehnologija) i umetnost (tehne/bez „aure", ono materijalno), pri čemu umetnost počiva na logici jezičkih igara, ali tu logiku, ukoliko *jeste umetnost*, prevazilazi dijalektičkim putem. Otuda bi umetnost trebalo da bude nešto više od veštačke inteligencije i algoritamski organizovanog digitalnog prostora. Čak i u potpunosti dezauratizovana (replika na Benjaminovo /Benjamin/ „Umetničko delo u eri tehničke reproducibilnosti"/*Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*/), ona svoje tehnološki generisano biće, kao jedan od mogućih materijalnih proizvodnih svetova, zapravo negira i kroz taj momenat neidentičnosti s postvarenim svetom kapitalističkog načina proizvodnje i iste takve racionalnosti, kao i odnosu prema samoj sebi, vlastitoj istoriji i estetičkim kategorijama koje je potvrđuju, opstaje kao razlika – dakle, umetnost.

No radi daljeg razumevanja odnosa digitalnih izvođenja i umetnosti, valja se još malo zadržati na pomenutom Benjaminovom tekstu, posebno u smislu njegove prognostičke najave zaokreta u izmeni daljeg razvitka umetnosti. Razvoj tehnike reprodukovanja, na prelazu iz devetnaestog u dvadeseti vek, manifestno je najavio izmenu proizvodnih odnosa, koji, čini se, svoju punu afirmaciju doživljavaju s pojavom digitalnih tehnologija. Ovakvi odnosi, kako on primećuje, zadiru u samu umetnost. Međutim, uočene promene,

uprkos radikalnom menjanju umetničke prakse, u Benjaminovom čitanju još ne vode njenom kraju. Ipak, izgleda da smo približno jedan vek nakon objavljivanja ovog teksta svedoci ulaska procesa transformisanja u jednu novu fazu, izazvanu izmenama u oblasti tehnike. Digitalna izvođenja, iako pretpostavljeno kulturalna u kontekstu razvitka digitalne kulture, negiraju vlastiti pojam ukidajući referencijale na osnovu kojih bismo ih takvim (kulturalnim) mogli smatrati. Reč je o promeni koja se doslovno odigrava na planu jezika, zbog čega je insistiranje na razlici između digitalnih izvođenja i umetnosti ne samo nužno radi razumevanja same umetnosti, u uslovima razvoja tehnike digitalne reproducibilnosti, već i zbog odbrane kulture zasnovane na humanim pretpostavkama.

Imploziju jezika, čiji je rezultat afirmacija kôda, prepoznajemo kao jednu od centralnih posledica transformacije tehnike. Shvaćena u starogrčkom razumevanju pojma kao čovekove sposobnosti, ali i znanja da deluje u svetu, tehnika nužno pretpostavlja jezičko utemeljenje. Čitav istorijski razvitak tehnike tekao je naporedo s razvojem prirodnog jezika, te je od njega bio neodvojiv. Napuštanjem ove veze, zahvaljujući izmeni proizvodnih uslova, tehnika ulazi u svoju postistorijsku razvojnu fazu. Ovde više nije reč o razumevanju avangarde kao softvera (up. Manovič /Manovich/), već softverske kulture kao nove avangarde.

Performativnost digitalne kulture, u tom smislu, u isto vreme zadržava i raskida veze sa istorijskim performativom, čineći ga istovremeno prisutnim i odsutnim. Radi potpunijeg razumevanja započetih promena, neophodno je uvesti pojmovnu distinkciju između *digitalno posredovanih izvođenja*, *digitalizovanih izvođenja* i *digitalnih izvođenja*.

Digitalno posredovanim izvođenjima smatraćemo realizaciju digitalnih zapisa izvođenja u tradicionalnom značenju pojma. Ovde, dakle, nije reč o izvođenju koje u svojoj realizaciji koristi digitalne tehnologije, iako na teorijsko-poetskom planu na njih može referirati, ili se na nivou medija na njih na bilo koji način oslanja. U užem smislu, ova izvođenja mogla bi biti sagledana kao digitalni zapisi, ili dokumenti, no ne i kao izvođenja sama. Uprkos tome, primenjujući Benjaminovu argumentaciju o osamostaljenju tehničke reprodukcije, i u ovom slučaju možemo uočiti izvesnu samostalnost zahvaljujući kojoj ove svojevrsne kopije menjaju svoj status.

Razvoj digitalne kulture intenzivirao je proces odvajanja kopije od originala započet s pojavom tehničkih reprodukcija (up. Benjamin, Vuksanović, Ća-

lović). Digitalna kopija ne samo što uvodi ishodište u nove okolnosti, dozvoljavajući pri tom njegove dalje transformacije, već istovremeno postaje performatibilni proizvod digitalne kulture. Ovo odvajanje je deo širih društveno-istorijskih kretanja kojima se digitalna kultura samouspostavlja kao nezavisna. Tokom čitave istorije, posebne kulturalne prakse i sa njima povezane tehnologije, pojavljivale su se kao agensi kulturnog razvitka, bez bojazni da bi ga, uprkos mogućim promenama toka, mogle ugroziti. Međutim, s digitalnim tehnologijama to nije tako. Razvoj koncepta posthumanizma izmenio je paradigmu kulturnog razvitka, otvarajući mogućnost njegovog kretanja nezavisno od povezanosti s ljudskom civilizacijom. Sam pojam kulture, koji tradicionalno nije bilo moguće dovoditi u vezu s drugim vrstama, doživljava transformaciju proširujući svoj sadržaj na delovanje tzv. inteligentnih sistema. Vizije posthumanizma, iako ne zahvataju digitalnu kulturu u potpunosti, otvaraju puteve jednom novom razvitku koji prevladava (humanu) kulturu. Svet digitalne kulture, otuda, nije samo segment širih kulturalnih kretanja, već (kroz uspostavljanje softverske kulure) i ishodište njihove alternative.

Digitalizovana kopija izvođenja, tradicionalno shvaćenog, tako ne predstavlja isključivo dokument, ili njegovu *sliku*, već u isto vreme i izvođenje samo. Reč je o naročitom digitalnom dešavanju koje u okvirima digitalne kulture treba razumeti kao izvođenje na nivou razmene podataka. Ishodno izvođenje ovim ipak nije u potpunosti ukinuto, no svedeno je na nivo referencijala. Ono postaje pojam koji se zahvaljujući jezičkom delovanju uvodi u kontekst digitalne kulture, čineći tako deo novog semiološkog sistema.

Digitalizovana izvođenja, za razliku od prethodno naznačenih, već su po svom poreklu povezana s digitalnom kulturom. Ona nastaju kao deo novih prisvajanja tehnoloških praksi, ali ne napuštajući viziju humanog kulturnog razvitka. Tokom čitave istorije, pojava novih tehnologija bila je praćena društveno-istorijskim promenama koje su ocrtavale nove tokove civilizacijskog kretanja. Kako ove tehnološke promene nisu nastajale izvan društva i društvenih potreba, to je njihov međuuticaj ostajao neraskidiv. I budući da je tehnološki razvoj činio deo širih društvenih kretanja, bilo je razumljivo da su pojedina dostignuća širila svoje polje prihvatanja, zahvatajući i kulturalne prakse. Digitalizovana izvođenja deo su upravo tradicije nastale na ovom *proširenju*, odnosno na ispitivanjima izražajnih mogućnosti nove tehnologije, te njenih potencijala na teorijsko-poetskom nivou izraza. Proširenje polja medija umetničkog i kulturnog izražavanja, pored toga, predstavlja i jednu od centralnih odlika kulturnog razvitka (setimo se, primera radi, pojave grnčarskog točka, tehnike livenja bronze, razvoja štampe itd.), čija se dinamika

posebno intenzivira od polovine devetnaestog veka, uključujući i prisvajanje digitalnih tehnologija kao medija umetničkog rada (Ćalović).

Digitalizovana izvođenja tako nastavljaju jedan istorijski koncept zahvaljujući kojem su novi mediji i oblici kreativnog izražavanja ulazili u svet umetnosti. Digitalizovana izvođenja, kao izvođenja proširena digitalnim tehnologijama, uključujući ovde svako izvođenje zasnovano na humanom delovanju koje za medij vlastite realizacije uzima digitalne tehnologije, u tom smislu, iako na tehnološkom planu nova, na konceptualnom nivou ostaju suštinski tradicionalna. Ovakve kulturalne i umetničke prakse, ostaju čvrsto na strani (humanog) kulturnog razvitka, proširujući izražajna sredstva potencijalima otvorenim novim tehnološkim razvojem, bez opasnosti da bi time sâmo polje kulture moglo biti destabilizovano.

Suprotno ovakvim tendencijama, digitalna kultura uspostavlja jednu novu distopijsku liniju razvoja koja na planu performativnosti svoju manifestaciju dobija u digitalnim izvođenjima. Reč je o obliku koji ishodište pronalazi u naročitoj softverskoj kulturi kao antikulturnoj devijaciji digitalne kulture. Za razliku od digitalne kulture koja još ostaje na nivou pretpostavki humanog kulturnog razvitka, softverska kultura se temelji na viziji kreativnog softvera čime ukida sam pojam kulture u njegovom tradicionalnom određenju. Digitalna izvođenja u tom smislu nastaju kao softverski inicirane antikulturne forme, odnosno kao performativi proizvedeni softverskom kombinatorikom, koji bi po svoj prilici ostali teorijski nezapaženi da njihova pojava ne koincidira sa širenjem ideologije posthumanizma. Reč je, naime, o jezički zasnovanom izvođenju koje se autogeneriše zahvaljujući kako jezičkim, tako i diskurzivnim transformacijama.

Ovde se, dakle, suočavamo sa semiotičkom pojavom. Da bismo je objasnili, upravo se moramo osloniti na često zanemarivanu distinkciju između semiotike i semiologije, gde semiotika, kao opšta teorija znakova, za razliku od semiologije, koja je usmerena na ulogu i razvoj znakova u društvenom kontekstu, proširuje svoje interesovanje na jezičke činove veštačkih sistema. Idući dalje ovim tragom, digitalno izvođenje bismo, u užem smislu reči, mogli razumeti kao semiotički čin iniciran vanhumanim delovanjem, koji kao takav ima značaja još jedino u usklađivanju rada veštačkih sistema, ali kojem se ne može pripisati bilo kakav kulturni značaj. No ovde je ipak reč o nečem drugom. Naime, ono sa čime se na ovom mestu susrećemo jeste prelazna struktura koja napušta polje semiotike zahvatajući prostor društvenog delovanja. Međutim, upravo na tom nivou ovaj semiotički čin prestaje to da bude,

prerastajući u drugostepeni semiološki iskaz, odnosno bartovski rečeno – u mit (Barthes). Na ovom nivou, digitalno izvođenje u isto vreme jeste i nije. Ono neodoljivo podseća na izvođenje, ali budući da je nastalo na temelju zakona kombinatorike, njegova snaga jedino još može biti u mimikriji.

Navedenom shvatanju bismo mogli suprotstaviti kontraargument da i humana izvođenja pretpostavljaju usvajanje izvesnih obrazaca, figura, konvencija i sl., pa su i sama umnogome kombinatorskog porekla. Ipak, ona nose jednu višu svrhu, utemeljenu u intenciji da preko materijalnog elementa prenesu dublje emotivno-značenjske slojeve, koji upravo i jesu razlog postojanja onog materijalnog. Suprotno ovome, digitalna izvođenja, lišena suštine koju svako umetničko delo nužno obuhvata, ostaju sama sebi svrha. Njihov jedini cilj jeste da se veštinom kombinatornih modela što više približe onom materijalnom nivou kako bi sa njim bila izjednačena.

Dostizanje ovakvog stepena mimikrije zaista možemo i anticipirati. Čak ni na današnjem stepenu razvoja digitalnih tehnologija nije neverovatno zamisliti mogućnost da jedno softversko ostvarenje na materijalnom nivou izgleda upravo onako kako bi izgledalo da je rezultat humanog kreativnog rada. Uprkos ovome, bez zadiranja u onaj viši nivo, odnosno bez razumevanja fizičkog elementa samo kao nosioca one suštine zarad koje je i njegovo stvaranje inicirano, ovakve tvorevine ne uspevaju da se izdignu do izvođenja samog, upravo zbog toga što ostaju izvan sveta umetnosti.

U tom smislu, digitalna izvođenja još jedino mogu biti shvaćena kao ne-izvođenja ili entiteti koji postoje tek u svojoj povezanosti sa izvođenjima, koja, opet, nikada ne mogu postati. Ona nisu njihova negacija, jer ih ničim ne ukidaju, već prazni odjeci koji potvrđuju njihovu moć. I na tom nivou naše čitanje digitalnih izvođenja kreće putem njihovog tumačenja kao mitoloških struktura. Sledeći Barta, digitalno izvođenje mogli bismo shvatiti kao mitološku figuru softverske kulture. Na nivou njegove potrošnje, apsurdnost ove pojave ostaje neuočljiva, no isto je i sa figurama buržoaskog mita o kojima Bart govori. Ipak, na nivou njegovog čitanja, otvara nam se čitav nov svet značenja. Digitalno izvođenje tako postaje jasan pokazatelj transformisanja digitalne u softversku kulturu, koja na ovu prvu neodoljivo podseća, a čiji je jedini smisao upravo da liči na nešto što nije.

Pojava ovakvih jezičkih struktura dalje nas vraća Bodrijaru. Iako je njegova teorija simulakruma privukla dosta akademske pažnje, čini se da je jedna dimenzija njegovih razmišljanja ostala nedovoljno zapažena. Reč je o pitanju razloga

njihovog pojavljivanja. Zbog čega savremeni društveni razvoj odlikuje intenziviranje pojave simulakruma? U vezi sa ovim se možemo nadovezati i pitanjem otkuda potreba za ne-izvođenjima, i uopšte za softverski iniciranom ne-umetnošću? Da bismo na ovo odgovorili, valjalo bi se vratiti Hakslijevom (Huxsley) zapažanju da je još u ono vreme potrošnja umetničkog materijala daleko prevazišla rad darovitih umetnika. Imajući u vidu ovakve istorijske korene, nije teško zaključiti da je reč o posledici zahvatanja polja umetnosti kapitalističkim odnosima. Razvoj potrošačkog društva, koje se tokom dvadesetog veka pojavljuje na pretpostavkama modernog kapitalizma, doneo je ubrzanje potrošnje dobara u svim segmentima društvenog delovanja. Tim procesima nije uzmakla ni sama stvarnost, na šta, između ostalog, svojim zapažanjima upućuje Bodrijar, ali jednako tako ni umetnost. Održanje ovih odnosa u njihovoj ranoj fazi pojavljivanja još je moglo biti zadovoljeno proširenjem tržišta na oblast delovanja nedarovitih umetnika – pojava koju zapaža Haksli – no za dalji opstanak tržišnog rasta trebalo je pronaći nova rešenja. Digitalnim izvođenjem, što je bilo vidljivo i pre pojave veštačke inteligencije i kreativnih softvera, tako je bilo obezbeđeno mesto u na tržišnim odnosima ustrojenom društvu.

Privikavanje na mehanizme simulacije u tom smislu bilo je presudno. U uslovima kada ekonomski rast podrazumeva uspostavljanje tržišta koje uveliko nadilazi realne mogućnosti njegovog širenja, industrijski proizvedeni surogati, u robnom smislu, bivaju poistovećeni sa svojim uzorima. Međutim, ovde više nije reč samo o sve većoj izloženosti delima slabe umetničke vrednosti već o zameni potrebe za umetničkim utiskom – onim čulnim. Digitalna izvođenja, iako lišena umetničke dimenzije, još mogu ostvariti čulno dejstvo. Jednako poput dela prirode, i ova mogu pobuditi različita estetske osećaje, pritom vrlo jasno ostajući razgraničena od sveta umetnosti. Iako lišena svake emocije, svesti pa i suštinske inteligencije, i ona, poput prirodnih, mogu zadovoljiti potrebu za čulnim utiskom, koja se, po svemu sudeći, u odnosu na potrebu za umetničkim doživljajem, bolje prilagodila ekonomiji potreba aktuelnog ekonomskog razvoja.

Pitanje koje se u ovakvim okolnostima neizostavno nameće jeste ono o budućnosti umetnosti. Da li će u svetlu intenziviranja potrošačkih odnosa potreba za umetnošću i dalje postojati, ili će svet umetnosti, u krajnjoj liniji, biti izjednačen sa svetom čulnosti? Trenutna opasnost da digitalna izvođenja budu poistovećena sa umetničkim tako nas dovodi do mnogo ozbiljnije nedoumice – da li će u uslovima budućih društveno-ekonomskih odnosa njihov razvoj konačno odustati od svake pretenzije približavanja svetu umetnosti, ukidajući u tom zaokretu i svaku potrebu za umetničkim iskustvom.

Digitalna izvođenja, u tom smislu, svoju punu transformaciju ostvaruju tek unutar granica ideologije transhumanizma. Otuđena po svojoj prirodi, ona obezbeđuju čulne utiske lišene svake više svrhe u njenom tradicionalnom poimanju. Zasnovana kao refleksija softverske kombinatorike, jezički ali ne i komunikacijski utemeljena, digitalna izvođenja još jedino mogu izazvati fascinaciju kombinatorikom vođenom statističkim kriterijumima vrednovanja. Njihova samoidentičnost i služenje tržištu, čini se, to *uvek već* potvrđuju.

Literatura

- Barad, K. (2003) „Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter", u: *Gender and Science: New Issues*, Vol. 28, No. 3, USA: The University of Chicago Press.
- Barthes, R. (1993) *Mythologies*, London: Vintage Books
- Benjamin, W. (1974) *Eseji*, Beograd: Nolit
- "Concepts Used by Paulo Freire: Transformational educator, pedagogical thinker and radical practitioner" (2022), dostupno na: https://www.freire.org/concepts-used-by-paulo-freire [Pristupljeno 29. 11. 2022].
- Ćalović, D. (2013) „Umjetnost u *cyber* okruženju", u: *Filozofska istraživanja*, god. 33, sv. 2, Zagreb: Hrvatsko filozofsko društvo
- Fisher-Lichte, E. (2008) *The Transformative Power of Performance: A new aesthetics*. USA and Canada: Routledge.
- Fisher-Lichte, E. (2014) *The Routledge Introducton toTheatre and Performance Studes*. London and New York: Routledge.
- Lammin, H. (2022) dostupno na: https://www.leoalmanac.org/what-are-bob-and-alice-saying-miscommunication-and-intermediation-between-language-and-code-hannah-lammin/ [Pristupljeno: 17. 12. 2022].
- Manovič, L. „Avangarda kao softver: od 'nove vizije' do novih medija" (prev. Tupanjac, Vladimir), u: Sretenović, D. ur. (2001) *Metamediji*, Beograd: Centar za savremenu umetnost
- Prensky, M. (2001) „Digital Natives, Digital Immigrants", u: *From On the Horizon*, Vol. 9, No. 5. MCB University Press.
- TechTarget (2022) "Digital identity", dostupno na: https://www.techtarget.com/whatis/definition/digital-identity [Pristupljeno: 17. 12. 2022].
- Van Oort, R. (1996/1997) „Performative-Constative Revisited: The Genetics of Austin's Theory of Speech Acts", u: *Anthropoetics II no. 2 Fall*. California: UCLA's first Open Access journal

- Vuksanović, D. (2007) *Filozofija medija: Ontologija, estetika, kritika*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti – Institut za pozorište, film, radio i televiziju.
- Vuksanović, D., Ćalović, D. (2016), „Nova paradigma: original i kopija u digitalnom dobu", u: *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br. 29, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, Institut za pozorište, film, radio i televiziju, str. 173–188.

Divna Vuksanović
Faculty of Dramatic Arts in Belgrade

Dragan Ćalović
Faculty of Contemporary Arts, Belgrade

PHILOSOPHY OF MEDIA: DIGITAL PERFORMANCES

Abstract

Starting from Austin's theory of speech acts and the distinction established between two types of utterances–performative and constative–at the meta-linguistic level, the authors, from the perspective of media philosophy, argue that in the digital universe, where linguistic and every other expression is mediated by technology, every interaction becomes performative. Recognizing digitization, i.e., the actions and procedures that confirm it through interaction, as economically based and therefore the entire digital space as bound to the prevailing capitalist socio-economic paradigm, the authors question whether it is sufficient to claim that the performativity of digital devices and algorithmic structures represents, without distinction, a necessary and sufficient condition for overall digital performativity. In other words, if all interactions in the digital world were reduced exclusively to logical operations, there would be no "symbolic surplus" that makes language language and art art, regardless of their material basis. The authors conclude that digital culture establishes a new dystopian line of cultural development, which, in this context, manifests in digital performances. This form originates in a particular software culture, seen as an anti-cultural deviation of digital culture. Digital performances, viewed from this perspective, are understood as non-performances, or entities that exist only in their connection to performances, which, in turn, they can never fully become.

Keywords

art, digital culture, digital performance, media philosophy, new media.

Примљено: 14. јануара 2024.
Прихваћено: 11. фебруара 2024.