Pasivno i aktivno djelovanje u proceduralnoj izvedbi

Penović, Ivan

Master's thesis / Diplomski rad

2018

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Academy of dramatic art / Sveučilište u Zagrebu, Akademija dramske umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:205:579506

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

Repository / Repozitorij:

Repository of Academy of Dramatic Art







SVEUČILIŠTE U ZAGREBU

AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
STUDIJ DRAMATURGIJE IZVEDBE

Ivan Penović

PASIVNO I AKTIVNO DJELOVANJE U PROCEDURALNOJ IZVEDBI

Diplomski rad

Zagreb, rujan 2018.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
STUDIJ DRAMATURGIJE IZVEDBE

AUTOREFERENCIJALNI TEKST NA TEMELJU STUDIJA DRAMATURGIJE

Ivan Penović

Uvod u čitanje diplomskog rada i uvid u rad na diplomskom studiju

Ovaj diplomski rad podijeljen je na tri glavna dijela: Autoreferencijalni tekst o studiju dramaturgije, te na radove nastale kroz rad na kolegijima Teorijsko istraživanje i Izvedbena dramaturgija.

Diplomski studij Dramaturgija izvedbe započeo sam prije četiri godine. Osim u prvom semestru druge godine, kada sam bio na Erasmus studijskom programu u Giessenu, za vrijeme studija gotovo konstantno sam radio na profesionalnim kazališnim projektima ili produkcijama ADU. Stoga se u ovom radu pri referiram i na vlastite radove van ADU, s obzirom da sam svjestan koliko su moji interesi na studiju utjecali na promišljanje u praksi, te koliko su mi te prilike van akademije, u ulozi dramaturga ili redatelja, donijele priliku iz drugačijih vizura sagledati ono što sam na studiju istraživao. Tako *Prijeđanje vublike 148* i *Katalonac* smatram najuspješnijim primjerom svih metoda i interesa koje sam do tad razvijao, a u tom ih slučaju i uspio prenijeti na kazališni proces.

Prva godina, Dramaturgija izvedbe:

UMOR I ISCRPLJIVANJE

Na početku diplomskog studija na kolegiju Izvedbene dramaturgije započeo sam istraživanje bazirano oko pojmova umora i iscrpljenosti/iscrpljivanja. Na odabir ove teme nagnalo me razmišljanje o učincima hektičnosti rada na kazališnim produkcijama. Tada, a iz današnje perspektive sam još sigurniji u to zapažanje, primjetio sam kako kontinuirani umor proizvodi izvođačku kondiciju koja sam taj umor više i ne registrira. Iscrpila je mogućnost odmora. Stoga sam stvorio interes prema prepoznavanju izvora takvom umoru, te sve prisutnijoj kreativnoj indiferenciji koja tome slijedi.

Generalno, promišljanje iscrpljivanja i umora podijelio sam na dva tipa: fizičko iscrpljivanje, koncentrirano na nesrazmjer traženog djelovanja i kapaciteta ljudskog tijela u danom vremenu akcije; te iscrpljivanje materijala (u raznim medijskim oblicima). Kao posebno korisnu početnu točku istraživanja uzimam u obzir Deleuzova promišljanja o načinima iscrpljivanja te stvaranje granice između umora i iscrpljenosti. "Umoran je samo iscrpio realizaciju, dok iscrpljen iscrpljuje sve mogućnosti." Upravo u ovoj rečenici započeo sam nastavak postavljanja vlastitog shvaćanja i upotrebe iscrpljivanja. Dio rečenice o umoru u svršenom je obliku (*umoran je iscrpio*), dok mi se već pri početku svidjela ideja kako stanje iscrpljenosti iskače iz protočnosti vremena (*iscrpljen iscrpljuje),* to jest iscrpljenost vremenom ne mijenja potencijale, već se mijenja promjenom percepcije aktualnog (to jest prestaje). Za promišljanje iscrpljivanja u praktičnom smislu najvažnija su mi bila četiri načina iscrpljivanja koja je Deleuze postavio: čineći seriju iscrpljujućih stvari, isušivanjem

protoka glasova, umanjivanjem potencijala prostora te raspršivanjem moći slike. Modificiranjem ovih načina, prilagođavanjem do praktične upotrebljivosti došao sam do osnovnih principa rada s izvođačima koje sam počeo koristiti nakon povratka iz Giessena (protekle dvije godine). Na radionicama na prvoj godini dao sam fokus na fizičko iscrpljivanje, uspoređujući rezultate zadataka prema razlikama koje nastaju s padom koncetracije, gomilanjem sličnih informacija u kratkim vremenskim periodima. Općenito, proces i učinke iscrpljivanja zamišljao sam "u malom", unutar kratkih procesa enaktiranja tog stanja i imanentnih rezultata. Do kraja prve godine, zaključno s ispitom, manjak razmišljanja o ovisnosti iscrpljenosti i manipulacije vremenom koju ta iscrpljenost čini u ljudskoj percepciji odvelo me u smjeru kojim generalno nisam bio zadovoljan. Studij Dramaturgije izvedbe upisao sam kako bih našao vlastite mehanizme prezentacije ideja i kako bih stvorio početni poligon za kontinuirani rad s istim izvođačima. Pokušajem dovođenja procesa iscrpljivanja što kraćim putem u praksu nisam dobio željene rezultate, no to me nagnalo da ponovno preispitam svoj odabir početne teme. Iscrpljenost kao stanje, kontinuirano, indiferentno prema svemu, a prema tome sveobuhvatno.

Objekt u mraku ima potencijal biti bilo koje boje, dok na svjetlu istovremeno može biti samo u jednoj.

Stoga je bilo nužno, za kvalitetan završetak istraživanja, proširiti utjecaj željenih alata na kazališni aparatus. To jest, na očekivani tijek, trajanje i prezentaciju idejepredstave i ideje o kazališnoj predstavi. Potpuno uzimajući u obzir aktualne konvencije na hrvatskoj kazališnoj sceni, te neovisno o njima one na europskoj. Jednako kao i trendove, kanale kojima se alternativni dio scene bavi.

S dodatnim iščitavanjem Agambena, posebno tekstova koji iscrpljivanje dovode u odnos s pojmovima aktualnog, realiziranog i potencijalnog, otvorio sam način da iscrpljivanje i umor postavim kao gledište koje određuje spektar alata pri pristupu određenim izvedbenim problema.

Tako sam se prema drugoj godini počeo usmjeravati, po navedenom socijalnom senzibilitetu, prema drugim pojmovima bliskima iscrpljivanju i medijskim aparatusima koji takvu indiferenciju koriste kao nezamjenjiv, nevidljiv kotač u

prijenosu i uspostavljanju ideoloških smjernica.

Prva godina, Teorijsko istraživanje:

ROLEPLAYING, INTERAKCIJA

Za kolegij Teorijsko istraživanje htio sam uzeti temu kod čije prakse već imam prilično iskustvo u ulozi publike/korisnika/igrača (donekle obrnuto razmišljanju o Izvedbenoj dramaturgiji). Tako sam se odlučio za vidoeigre, to jest na proučavanje *gaminga* kao načina izvedbe. Videoigre, kao platforma za multimedijalne reprezentacije ideja i društvenih sustava zauzele su poziciju (u kulturnoj industriji) iz preuzimanja izvedbenih modusa iz većine drugih umjetničkih oblika te su u relativno kratkom vremenskom razdoblju postale ishodište novih perspektiva društvenih sistema i kritičnijih pristupa pitanju subjekta. Osim unutar vlastitog inovacijsko-konvencijskog ciklusa, igre preko igrača, medijatora, otvaraju (to jest omeđuju) socijalna polja u realitetu s kojih nerijetko preuzimaju obrasce ponašanja diktirane pravilima igre.

Istraživanje sam od početka usmjerio na prepoznavanje mehanike kojom igre uče igrače na dane procedure, to jest igračke alate, na svoja pravila te konačno na sustav vrijednosti koje igra neizbježno zastupa kontekstom. Nadalje, igrač kao subjekt te njegov potencijalitet djelovanja unutar strukture igre otvara zanimljiv uvid u pitanje subjekta u kazališnoj izvedbi. Videoigre nude sustav u kojem je igrač postavljen kao prva referentna točka, ali i kao medijator, igračko tijelo kao prijelazno tkivo transcedencija realiteta.

Sukladno tom razmišljanju, na prvoj godini odlučio sam se za detaljniji pregled *Roleplaying* žanra (RPG) videoigara (i u osnovama stolne društvene igre *D&D*) 33 gdje se položaj igrača kao subjekta fiktivnog kozmosa igre uvelike dovodi u sličnost

izvođaču kazališne predstave.

RPG igre ustaljeno nude sustav vrijednosti po moralnom ključu (*good-bad/social-individual*) te su idealan poligon za proučavanje pomaka realiteta, simulacijskog razmaka koji proizvodi obrasce ponašanja i donošenja odluka specifičnih za svaku od pojedinih igara. U sustavu kojem je osnovni slijed impulsa djelovanja *Istraživanje>iskustvo>nagrada>progres prema cilju*, Roleplaying žanr iskorištava osnovu želje za igrom i tipa feedbacka kojeg igre daju. Kontroliranim nagrađivanjem igre dresiraju igrača pravilima koje su unutar konteksta igre predočene kao obrasci ponašanja.

Takav sustav učenja, unutar kojeg možemo razlikovati vježbu, trening, dresuru te druge, "nepredviđene", oblike korištenja igara, postao mi je glavni fokus u daljnjem istraživanju videoigara na drugoj godini diplomskog studija.

Što se tiče završnog rada na prvoj godini, kao i na kolegiju Dramaturgija izvedbe, iz trenutne perspektive mislim da sam se previše usmjerio na direktan prijenos interaktivnih sustava igara na potencijalnu interaktivnu kazališnu izvedbu. Dok sam dobro razložio načine kojima funkcionira interakcija, kroz kakve aktantske pozicije prolazi igrač unutar igre, za bolju translaciju tog sustava bilo je potrebnije više locirati iz kojih društvenih pojava ili normi su očekivane reakcije igrača preuzete. Takvim tipom analize potentnija bi postala ona mjesta učenja interakciji koja daju otpor, u kojima igrač stvara svojevrstan prostor međuigre, metaigre, prostor koji je između predviđenih koraka igračkih algoritama. Upravo traženje tog prostora "slobodne igre" navelo me kasnije, kada sam sebi definirao mehaniku procedure i proceduralnu retoriku, da razlučujem, konzekventno – pasivno, te modulirajuće – aktivno djelovanje unutar vlastite poetike i kritičkog mišljenja kojeg ovim radom pokušavam obuhvatiti.

Druga godina, prvi semestar:

GIESSEN

Na prijedlog mentora, u zimskom semestru na drugoj godini studija otišao sam na studentsku razmjenu u Giessen. S obzirom da nisam bio zadovoljan ne toliko s količinom rada, nego točke do koje me taj rad doveo u istraživanju, osjećao sam kako mi je potreban određen odmak. Odmor pred rapidan početak. Vrijeme za rekapitulaciju svega što sam planirao i onoga što jesam napravio. Koliko u vidu studija, toliko i u razmišljanju budućeg autorskog rada.

Studij u Giessenu za Erasmus studenta slobodnog je tipa te poprilično neprilagođen razmjenama kao i svugdje drugdje. Slobodan je u tom tipu što student na razmjeni nema obaveznih kolegija, već sam potpuno slaže vlastiti studij. Katedre su podijeljene na Primjenjene teatralne znanosti (Applied Theatre Sciences) i Koreografiju i performans. Kod prof. Bojane Kunst odabrao sam dva kolegija, jedan vezan uz pojam rada, drugi uz pitanje pasiviteta. S obzirom da se teme kolegija svake godine mijenjaju, imao sam sreće što su oba kolegija imala poveznica s temom mog diplomskog studija. *Labour and Art* dao je više historički pristup percepciji rada (posebno kroz marksističke teorije), no dao je dobar dodatak kolegiju o pasivitetu. Taj kolegij pak dao mi je na daljnje razmišljanje upravo o naslovu ovog završnog rada. Kakve modulacije percepcije rad stvara? Je li rad pasivna radnja? Što je onda aktivitet? Kako se radno djelovanje modificira ovisno o državnom sistemu? Na koji način industrija preuzima vlasništvo identifikacije rada?

Osim kolegija koji su bili usko vezani uz nastavak prethodnog studiranja, Giessen sam iskoristio kao mjesto za usavršavanje praktičnog, tehničkog znanja koje

uvijek dobro dođe u produkcijama, pogotovo onima nezavisnog tipa ili onih (kakve sam organiziram) u kojima je hijerarhija rada atipično podijeljena. Tako sam upisao kolegije koji daju bazično znanje dizajna svjetla i tona. Na istom tragu bio sam promatrač na kolegijima vezanima uz koroeografiju. Promatračku poziciju na tom kolegiju uzeo sam donekle iz logike pozicije dramaturga, nisam osjećao potrebu da razvijem vještine na tom polju, već da sagledam proces kako bih mu prepoznao krucijalne točke. Uz to, upoznao sam se s afinitetima i interesima drugih studenata kroz praktične kolegije i radionice kod gostujućeg Robina Arthura (Forced Entertainment) te kod Heinera Goebbelsa (praktični kolegij s temom rada na tekstovima Heinera Mullera).

Sveukupno, sve te kolegije zbio sam na tri dana tjedno, kako bih imao što više vremena baviti se vlastitim razvojem na individualnoj razini. Ponovit ću, na studentsku razmjenu otišao sam kako bih dobio što više vremena da posložim, revidiram vlastite interese i čvršće definiram već ustaljene. To slobodno vrijeme naravno, kao i u Zagrebu, uključivalo je gledanje što više profesionalnih produkcija, a imao sam i sreće što sam radio na razvoju projekata kolega iz Giessena.

Kako sam već naveo pri razmatranju prve godine studija, osjećao sam kako postoji praznina u metodici kojom bi koristio iscrpljenost kao modus rada. Stoga sam, s obzirom na ostvarenu mogućnost "kontemplativnog vremena" počeo zamišljati autorski projekt na kojem bih radio po povratku s razmjene. Točnije, krenuo sam zamišljati izvedbu u kojoj je uobičajeni osnovni predložak, tekst, samo jedna od brojnih referenci prema kojoj se ostvaruje konačna izvedba. Kasnije se pokazalo da mi je kao takav poslužio tekst Petera Handkea *Vrijeđanje publike*. No, taj odabir došao je tek par dana prije povratka. Iscrpljivanje sam u nekoj mjeri, pogotovo pri stadiju gdje još dovoljno ne ovladavam tim pojmom, doživljavao kao neku vrstu dominantne sile, odnosno kao pojavu opresivnog karaktera koja individuu ili heterogene skupine postavlja u, oprečno, pasivnu poziciju u odnosu na oblike rada normirane kapitalističkim vizijama materijala. To me nagnalo da počnem razmišljati o manipulativnim učincima slijedova, blokova informacija unutar (očekivane) strukture kazališne predstave. Tako sam se vratio primarno na dva načina

iscrpljivanja koje Deleuze predlaže: Raspršivanje moći slike te činjenje serije iscrpnih stvari/radnji. Naravno, pri drugo navedenom načinu, prvo pitanje jest: što su to iscrpne stvari? I za koga? Nadalje, kada prestajemo promatrati sliku? Kada slika prestaje biti medij i postaje stanje? Je li u tom trenutku njena reprezentacijska moć iscrpljena ili postaje filter daljnjim informacijama. Iz te perspektive, bilo je nužno daljnje analiziranje publike, njena ponašanja i očekivanja, jer sam iscrpljivanje tim putem počeo odmicati od samog izvođača, prenositi ga na cjelokupnu ideju izvedbe. Pri tom je vrijeme provedeno u Njemačkoj dobro poslužilo za komparativnu analizu tamošnje publike i one u Zagrebu.

Za kolegij Teorijsko istraživanje na samom studiju nije bilo pretjeranih mogućnosti povezivanja, no slično kao i u razlikama navika publike, tako je bilo korisno vratiti se još jednom na primarniji oblik igara. Kao i videoigre, društvene igre s konstantnijim korištenjem stvaraju očekivane društvene situacije u kojima se one izvode, postavljaju prepoznatljive oblike komunikacije među igračima, pa prema tome i osoban oblik identifikacije uloge igrača u igri. Okolina u kojoj sam živio imala je tako naviku koristiti društvene igre kao premosnicu pri poteškoćama u komunikaciji (puno cimera u malom prostoru, ako ćemo biti egzaktniji), kao poligon uspješnog druženja. Stoga mi je bilo lako očitavati reperkusije koje promjene odnosa unutar procesa igranja daju na vrijeme neigranja. Također, u vidu interaktivnosti, počeo sam promišljati kako razlika u prethodnom poznavanju pravila igre, *utreniranosti*, čini razliku dominacije početnih pozicija u igranju.

Druga godina, drugi semestar i ostatak studija:

PROCEDURALNA RETORIKA, RITAM KAO OSNOVA PERCEPCIJE, ŽANR KAO DRAMATURŠKI PRINCIP

Po povratku iz Giessena, zamrznuo sam studij na godinu dana do idućeg ljetnog semestra. Iako sam namijenio vrijeme u Giessenu za *restart,* općenito ubrzan birokratski postupak (jer u Njemačkoj semestar završava mjesec dana kasnije) nagnao me da produžim vrijeme studija, odnosno da sebi dam priliku isprobavati u praksi ono o čemu sam do tad razmišljao. Također, ponudilo mi se nekoliko prilika za sudjelovanje u kazališnim produkcijama, no najvažniji razlog bilo je prethodno spomenuto *Vrijeđanje publike*. Naime, upravo oko datuma mog povratka s razmjene, započinjale su pripreme za bijenalnu kazališnu reviju ADU (KRADU). Tom prilikom htio sam se, u neku ruku, vratiti u ritam lokalne produkcije i isprobati ideje koje sam razvijao u Giessenu. Tako sam odlučio postaviti u dvorani akademije (F22) *Vrijeđanje publike*. Taj tekst zaintrigirao me još na preddiplomskom studiju. Razrada koncepta krenula je od razmišljanja razlike u postavljanju tog teksta u godinama oko 1968. godine i danas, kada je performativnost već prešla razne stadije i gdje taj tekst sam po sebi ne stvara začudnost. Postavljanjem *Vrijeđanja* postavio sam si zadatak kako scenski doći do tog (auto)referencijalnog apsurda, istovremeno predočiti ideju tog teksta i materijal koji neovisno o toj ideji, ali na njenoj bazi može nastati. Iz iskustva tog praktičnog istraživanja, te godinu dana kasnije nastavka istog u Teatru ITD na predstavi *Prijeđanje vublike 148,* dobio sam ideju o proceduralnoj retorici koju ću detaljnije predočiti u radu za kolegij Izvedbena dramaturgija.

Do nastavka posljednjeg semestra studija, također sam radio kao dramaturg na

predstavama *To nismo mi, to je samo staklo* te *Pjerin* (ITD i GK Marin Držić), sudjelovao kao izvođač na *Cabinet of Delicious Wonders* (Ganz Novi festival), te u raznim funkcijama na još nekoliko ispitnih produkcija drugih odsjeka na ADU.

Konačno, na nastavku studija, na kolegiju Teorijsko istraživanje nastavio sam sagledavati genezu referentnog polja videoigara. Tako sam za posljednji semestar odabrao analizu žanrova u gaming industriji, prijelaze već ustaljenih (uglavnom iz filmske industrije), te njihovog utjecaja pri procesu učenja igranja i igranja samog.
Žanr sam postavio kao svojevrsna uputstva za uporabu, kao sukus karakteristika koje igre istog žanra dijele te na taj način preliminarno odabiru publiku ovisno o preferenciji na tip interakcije. S obzirom da je geneza *gaming* žanrova tako usko vezana uz način interakcije, dosljedno se pojedinom žanru dodjeljuju konteksti koji preko tog određenog načina interakcije najlakše predočavaju hijerarhiju proizvodnje te sustav vrijednosti specifične za taj kontekst. Tako sam žanrove pokušao postaviti kao dramaturške principe, polazište za uobličavanje mehanizama po kojima bi mogli pozicionirati publiku, izvođače te samu ideju autora unutar mehanizama kazališne izvedbe.
Općenito, na kolegiju Teorijsko istraživanje, s obzirom na poznavanje *gaming* industrije, ni u jednom trenutku mi nije manjkalo primjera kojima bi pokušavao objasniti određene pojave u tom mediju. Tako sam, iz želje da svo to poznavanje industrije nekako iskoristim, na završnom radu druge godine u konačnici ušao pretjerano enciklopedijski. Dok sam uspješno razlučio razlike geneze žanra na filmu i videoigrama, te poprilično jasno postavio razlike i specifičnosti dominantnih igračkih žanrova, te na koncu ponovno uveo pojam metaigre, konačnu, zaključnu translativnost tih predloženih dramaturških principa nisam u potpunosti uspio iznijeti na vidjelo. Kao jedan od čimbenika tog neuspjevanja da u teoriji predočim primjenu tih analiziranih, potencijalnih metoda jest taj što sam se (već spomenuto), u trenucima nesigurnosti, previše oslanjao na stereotipno zamišljanje interaktivne izvedbe, u kojem gledatelj nužno pokreće radnju interakcijom. To jest, odbijanjem, manjkom naloženog interaktivnog djelovanja izvedba gubi sponu s vremenom, događa joj se zastoj koji nije moguće registrirati, blokada ritma izvedbe koja narušava sve do tad

prezentirano te blokada koja javlja grešku. Nešto što bi u *gaming* industriji bilo kvalificirano kao *bug* – pogreška. Tek kasnije, u promišljanju interakcije kroz ritam, koje je teklo paralelno s radom na *Vrijeđanju publike* i *Prijeđanju vublike 148*, uspio sam percipirati kako je interakcija u videoigrama translativna ne na direktnu (verbalnu ili fizičku) interakciju u kazalištu, već na oblik komunikacije između izvođača i publike prisutan u svakoj kazališnoj izvedbi. Ta pojava suptilnog feedbacka (ili kako ga Gavella naziva, mittspiel) postavlja jednu liniju ritma izvedbe, daje mogućnost moduliranja energije. Sinergiju razmišljanja o toj putanji translacije metoda interakcije u videoigrama na tipove prezentacije u kazališnom aparatusu u radu kolegija Teorijsko istraživanje pokušat ću objasniti preko Lefebvreovih ideja o ritamanalitici (ili ritmoanalitici) i Apperleyevih zapažanja o ritmovima u igranju.

U posljednji semestar kolegija Izvedbena dramaturgija ušao sam s popriličnim zaokretom u temi. Serija radionica koju sam na tom kolegiju kao zadatak morao izorganizirati bila je bazirana na proučavanju određenih metoda, setova procesa kojima bih kreirao proceduralnu izvedbu. Na takav naziv oblika rada i produkta navelo me definiranje *proceduralne retorike* kao retoričkog koncepta koji nudi način učenja kroz serije procesa. Bogost takvu retoriku vuče direktno iz videoigara, pa sam nauštrb prethodno otvorene teme iscrpljivanja preuzeo više iz drugog glavnog kolegija. Zadaci na radionicama bili su u sklopu već razmatranih načina iscrpljivanja, te su rezultati tih zadataka bili promatrani i iz te vizure, no veći fokus dao sam proceduralnosti, uspoređivanjem proceduralnog slijeda djelovanja i obrazaca ponašanja; traženjem momenata u iscrpnom procesu u kojem čovjek stvara proceduralni slijed; definiranjem procedura u medijskoj translaciji. Nadalje, za vrijeme semestra pripremao sam se za početak rada na sljedećem autorskom projektu, *Prijeđanju vublike 148*. Stoga sam neke od procedura, koje sam postavio na radionicama kolegija, počeo testirati u radnom okruženju pa je tako i povratna sprega izvođača imala utjecaja na definiranje konačne teme mog završnog rada, no isto tako često ostavljala nedovoljno koncentracije daljnjem širenju opsega literature koja bi mi pomogla da bolje definiram tako raspršen, odnosno raširen koncept kao što je proceduralna retorika. Tako sam dvije godine za redom, nakon prilično usmjerenog,

no često i neredovitog rada na kolegiju Dramaturgija izvedbe, napravio isto grešku. Naime, na završnom radu i prve i druge godine tog kolegija ideju iscrpljivanja interakcije (na prvoj) i ideju proceduralne izvedbe kao produkta proceduralne retorike (na drugoj) pokušao sam predočiti razradom zamišljenih izvedbenih projekata. To i nije morala biti greška sama po sebi, no pokušaj translacije istraženih razmišljanja i metoda s teorije u praksu bio je predirektan. Poante izvođenja tih zamišljenih projekata bile su upravo prezentacija prethodnog istraživanja, njihova izvedbenost bila bi završena prezentacijom njihova mehanizma. U prvoj izvedbi, iscrpnom interakcijom, to jest prvo učenjem, pa zatim repeticijom do iscrpljivanja mogućnosti progresa, narativ bi radio pomake. Bila bi pokazana namjera kako iscrpljivanje mogućnosti pogreški dovodi do uspjeha, a uspjeh bi bio samo repeticija u novom komadiću narativa. U zamišljenoj izvedbi s druge godine studija, postavio sam modulaciju medijskog materijala u ruke publici, no ona bi prolazila kroz ljudski filter koji oponaša kompjuterski algoritam, no s dodatkom sitnih promjena u proceduri filtriranja sadržaja kako bi se publici dala u uvid manipulativna moć društvenih mreža i multimedijalnih sustava. Iako mi ni u prvoj, ni u drugoj zamišljenoj izvedbi nije slučajno ključ izvođenja, indikator vremena, procedura izvođenja bila vidljiva, tom vidljivošću ideja tih izvedbi ne bi trebala biti realizirana u potpunosti. Možda je to u predloženim varijantama bilo nemoguće, a možda ja jednostavno nisam u mogućnosti razmišljati o izvedbama na taj način, no razlog za postavljanje tih izvedbi , da bi bile dobro planirane i realizirane, morao sam postaviti u kontekst. Pronaći ideju predlošku, referenci, emociji, zapažanju društvene pojave...

S vremenskim odmakom, revidirajući sva iskustva s projekata na kojima sam radio te ponovno tražeći osobnu motivaciju za povezivanje svih tih na dijelove nekoheretnih smjerova istraživanja na studiju, uspio sam ih sebi predočiti kao metodu rada, način promišljanja i postavljanja izvedbenog materijala, neovisno o kontekstu. To je rezultiralo uspješnijom završnom etapom rada na *Prijeđanju* (rad na predstavi trajao je jedan mjesec prije ljetne pauze i dvadesetak dana netom) i konačno u predstavi *Katalonac.*

Ti projekti pomogli su mi da objasnim, dotad rekao bih nesvjesnu, motivaciju za

odabir i slijed odabira svih smjerova istraživanja na studiju.

Rad van akademije:

PRIJEĐANJE VUBLIKE, KATALONAC

U autoreferencijalni rad uklapam ovaj kratak opis dviju predstava koje su premijerno izvedene u Teatru ITD u rujnu 2017. godine, te lipnju 2018. Razlog isticanja ovih projekata kao važnih u procesu studija jest to što sam na njima mogao sebi objasniti što bi u praksi značili odnosi među terminima koje sam na studiju istraživao, ali i obratno, na tim projektima realizirao sam, potvrđivao i otkrivao interese i načine sistematizacije i rastvaranja vlastite poetike koju sam na studiju pokušao uspostaviti, za budući rad. Postupci koje opisujem u radu Izvedbene dramaturgije nastali su na ovim projektima, te sam ih provodio u varijabilnoj efikasnosti. Prije svega, moram istaknuti kako od cijelog raspona funkcija u izvedbenim projektima koje može vršiti dramaturg školovan na ovom studiju, funkcija redatelja mi je otvorila najveći prostor kreacije, potrebe i načina autokritičnosti, te sam u njoj mogao manifestirati segment i okruženje u kojem se najbolje snalazim, a to je direktan rad s izvođačem. Koliko god imam stanovitih problema u zapisivanju, dokumentiranju vlastitog razmišljanja, toliko se osjećam lako kada moram u trenutku koristiti svoje znanje i iskustvo kako bi izvođaču na što efikasniji, upotrebljiviji način predočio ideju. Naravno, s obzirom na obrazovanje i uvide drugačije od samih redatelja, autorski pristup u ova dva projekta podijelio sam na dvije faze, gdje sam u prvoj zauzeo više poziciju dramaturga, a u drugoj redatelja. U prvoj fazi sam, koja uglavnom uzme pola vremena predviđenog za pripremu predstave, zajedno s ostatkom autorskog tima vršio postupke vezane uz konačan oblik i sadržaj tekstualnog predloška, osmišljavao scenografska i tehnička rješenja, generalno pokušao autorstvo predstave što više učiniti kolektivnim činom. Prva polovica projekta uvijek bi morala biti više istraživačka, jer unatoč pripremama

za projekt, prezentnost autorskog tima u jednom prostoru te kontemplacija koju ta grupa može proizvesti nije predvidljiva niti svodiva na plansko promišljanje jedne osobe. Druga, završna faza projekta pak je postavljanje svih tih promišljanja u okvir predviđenog trajanja izvedbe, produkcijskih okvira i zahtjeva publike.

Prijeđanje vublike zapravo je nastavak, ponovno promišljanje *Vrijeđanja publike,* predstave koju sam realizirao na kazališnoj reviji Akademije po povratku iz Giessena. Općenito, Handkeov istoimeni predložak smatrao sam tada i još uvijek idealnim poligonom za osmišljavanje vlastitih procedura kojima bi konstruirao izvedbeni tijek. Taj tekst ima jasno postavljen i direktan odnos prema publici, izlaže svoje postojanje, njegov traženi učinak je vrlo jasan i konzistentan. Usmjerenosti i čistoćom svoje tendencije taj tekst stvara mogućnost vrlo proizvoljnog postavljanja. Početni stav, već prije postavljanja *Vrijeđanja,* koji kao kritičku metodu opisujem u radu s kolegija Izvedbene dramaturgije, jest bila indiferencija prema angažmanu koji indicira taj tekst. Prepoznavanje scenskih postupaka koji bi uspjeli realizirati ono što taj tekst u svom sadržaju pokušava stvoriti kod publike, jer sam mišljenja da samo izgovaranje tog teksta u današnjoj izvedbenoj praksi više ne bi polučilo jednako angažirane reakcije publike. Ponovljenim postavljanjem istog teksta, iz nule, s potpuno drugom motivacijom, ali korištenjem istih ili sličnih redateljskih i dramaturških postupaka mogao sam razmišljati o metodama iscrpljivanja materijala. Osim *Vrijeđanja,* za vrijeme preddiplomskog studija isto sam tako vlastiti tekst *Sva lica Kim Jong-una* postavio tri puta (jedno koncertno čitanje), s istim autorskim timom ali potpuno ponovljenim procesom rada.

Za početnu postavku postavljanja *Prijeđanja vublike* uzeo sam baš tu problematiku iscrpljivanja jednog teksta ponavljanim radom. Tako je početni princip bilo cinično *reenactanje* prve verzije izvedbe, iscrpljivanje njena značenja ponovnom prezentacijom. Također mi je bilo korisno uspoređivati prilagodbe koje sam vršio pri razlikama kritiziranja akademijske publike i one u ITD-u. Na *Prijeđanju vublike* sam tako točnije uspostavio postupke vezane uz modulacije teksta te sam počeo prepoznavati videoprojekciju kao jedno od glavnih sredstava postavljanja vlastitog "ja" u predstavu. Tako sam na Prijeđanju modulirao diskurz futurističkog manifesta,

koristio vlastiti prijevod originalnog predloška Vrijeđanja publike koji je u slobodnoj formi. Videoprojekcijama sam nastojao iscrpljivati potencijale prostora, diferencijama u dimenzijama i tehničkim mogućnostima različitih prostora istaknuti njegove ograničenosti. Najvažniji pak proces pri promišljanju tema kojima sam se bavio na studiju jest bilo lociranje i način izvršavanja indiferencije kao afektivne prakse. Na obje verzije, radom s glumcem na tekstu pokušavao sam ne odrediti kako indiferencija funkcionira, jer smo kolektivno toga donekle svjesni, već u kojem je ona odnosu sa lijenosti, umorom, dosadom, iscrpljenosti. Tek u *Kataloncu* uspijevam postići da publika prepozna indiferenciju kao generalan stav izražen u stilu glume. *Katalonac* je kao prvo autorski tekst koji sam napisao u vrijeme pauze između dva posljednja semestra studija. Poriv za pisanjem tog teksta se dogodio postupnim prepoznavanjem emanacije tema u društvu, tema koje sam na studiju proučavao. Tako se tekst bavi indiferencijom kao istovremenim otporom i posljedicom sve većeg broja prividnih opcija koje nam sve interaktivniji medijski sustavi nameću. Prividne opcije, opcije koje to nisu iscrpljuju mogućnost produkta djelovanja, svojom brojnošću same sebe poništavaju. Problematika koju iznosim jest ta što indiferencija ne prestaje u odnosu na te opcije, već se prenosi na cjelokupno življenje. Ako iz indiferencije izuzmemo stav, ostaje li samo iscrpljeno tijelo, nepodobno da ide u korak s vremenom? *Katalonac* je tako pokušao procedure istraživane na studiju i prethodne dvije autorske predstave što više postaviti u tematsko vlasništvo sadržaja. Na taj način htio sam približiti gledatelju vlastiti oblik rada. Tako tu posljednju predstavu smatram najbližim osobnim primjerom proceduralne izvedbe koju u diplomskom radu izlažem. Otvaranjem prema gledatelju, umanjenjem hermetičnosti otvorio se pristup postupcima prema publici. Samim time, poprilično perfomativan način rada nastojao sam prilagoditi interesima struke i šire publike. S obzirom da je *Katalonac* u svojoj većini narativan, za razliku od *Prijeđanja,* postupke iscrpljivanja više sam fokusirao na publiku i bit gledanja, a manje na iscrpljivanje samih materijala. Same mogućnosti narativnog izlaganja pak iscrpljivao sam improvizacijom, generiranjem izvedbenog materijala koji je spoj predloška te kritičkog razmišljanja izvođača o referentnom polju tog predloška. Na koncu,

predstava u polje vidljivog konstantno iznosi kritiku umjetničke prakse aktualizacijom vremena. Izvođači svako malo indiciraju sveukupno trajanje izvedbe, mijenjajući tu činjenicu, a samim time mjenjajući uloge energije gledatelja u tom trenutku i stav prema važnosti scenskih događanja i njihova međuodnosa. Nadalje, repetiranjem scena sa zamjenama uloga, ponavljanjem glazbenih brojeva pokušao sam dopuniti tu manipulaciju vremena resetiranjem ritmova izvedbe.

Kratak pregled ključnih trenutaka na preddiplomskom studiju važnih za razvoj vlastite poetike

Općenito, preddiplomski studij mogao bih svesti na proces shvaćanja pojma dramaturgije, s obzirom da sam pri upisu mislio da je dramaturg isto što i pisac. Tako sam na Filmskom i Dramskom pismu razvijao vještine već ostvarenog interesa, te se postupno opredjeljivao za kazališnu umjetnost kao primarno područje vlastitog umjetničkog rada. Na kolegijima Analitičko pismo i Pismo za izvedbu tako je rastao moj interes za tu interdisciplinu, poziciju apsolutne moći koja daje jednake mogućnosti angažmana i odustajanja od njega neovisno o reperkusiji kvalitete rada. Upravo takvo slobodno shvaćanje pojma dramaturgije navelo me u praksi da kao dramaturg sudjelujem što više, budem prisutan u jednakoj mjeri kao kreativno tijelo i kao "vanjsko oko" procesa. Ipak, za razvoj vlastite poetike, za razmišljanje o proceduralnom tipu izlaganja, pamtim i smatram ključnim četiri momenta koja mi održavaju usmjerenost umjetničkog mišljenja, podrazumijevajući uz njih nužna znanja i perspektive koje sam dobio na Analitičkom pismu i Pismu za izvedbu:

- Na drugoj godini na kolegiju Analitičko pismo prof. Govedić dala nam je zadatak proučiti *Dvjesto tisuća dramskih situacija* Etiennea Souriaua. Iako je to standardan zadatak na toj godini, činjenica da primjeraka te knjige ima malo u Zagrebu rezultirala je osobnim višestrukim iščitavanjem strukturalističkih teorija. Naime, to je bio prvi i zadnji put da sam posudio knjigu u Knjižnicama grada Zagreba, jer sam odlučio ukrasti jedan primjerak, odnosno ne vratiti ga. Tako sam narednu godinu studija uvijek pri umu imao strukturalističke teorije, te sam čak pomalo naivno

pokušavao bilo koji izvedbeni proces objašnjavati tim putem.

- Na drugoj godini za potrebe koncertnih čitanja DeSAdu napisao sam dramu *Moj nulti rođendan.* S obzirom da mi je prof. Zajec predavao kolegije dramskog, a potom i filmskog pisma, zamolio sam ga da pročita dramu te da je prodiskutiramo. Kada smo se našli, on mi je pomoću tri vektora na ploči nacrtao odnos narativnog tijeka, fitivnog gubljenja pamćenja likova drame te procedure po kojoj se odvija to pamćenje. Takav prikaz nagnao me da se pokušam koristiti istim načinom pri objašnjavanju izvedbenih procesa u praksi. Ne grafički, nego u smislu uspostavljanja odnosa između formalnih i sadržajnih specifičnosti izvedbe i teksta.

- Na prvoj ili drugoj godini, nakon sata Filmskog pisma, prof. Matišić pričao je o manipulaciji emocija simbolima koju je vidio u nekoj ruskoj predstavi. Naveo je primjer kako klaun koji dođe nakon Hitlera na scenu uspostavlja ciničan odnos autora prema predstavi, toj dvojici likova te prema onome što dolazi nakon klauna. Vrlo jednostavan primjer, ali me u ključnom trenutku nagnao da razmišljam o manipulaciji emocija gledatelja kao načinu uvjetovanja stava prema reprezentiranom.

- Na trećoj godini prof. Pristaš dao nam je za zadatak preko praznika pročitati Handkeovo *Vrijeđanje publike*. Iako me se tekst izrazito dojmio, nisam imao nikakvu ideju kako bi ga bilo moguće postaviti efektno. Od tog trenutka aktivno počinjem razmišljati o redateljskoj poziciji, načinima kreacije izvedbenog sadržaja, kontinuiranom radu s istom glumačkom ekipom, što na kraju rezultira produkcijom navedenih prethodno navedenih naslova.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
STUDIJ DRAMATURGIJE IZVEDBE

PREKLAPANJE RITMOVA IGRE I IGRAČA KAO OBLIK UZAJAMNOG USAVRŠAVANJA

Ivan Penović

Mentor: dr. sc. Nataša Govedić, red. prof. art.
Kolegij: Teorijsko istraživanje

Sadržaj:

I. Tijelo kao metronom.....3
II. Ritam kao komunikacijski kanal; presjek ritmova.....8
III. Ovisnost vremena o interakciji, održivost ritma.....12
IV. Trening i upotreba, žanr kao uputstvo za korištenje.....17
V. Međusobno poštivanje ritmičkih entiteta, mogućnost proizvodnje.....22
Popis literature.....23

I. TIJELO KAO METRONOM

U prethodnim završnim radovima, u kojima sam razmatrao pojam igranja kroz *gaming* industriju, analizirao sam načine kojima videoigre prenose sustav znakova iz stvarnog svijeta u vlastiti, dajući time uvijek ne samo alternativnu stvarnost, već i filtriranu sliku fizičkog svijeta. Igre potiču određene sustave vrijednosti te simplificiraju društvene procese eliminirajući sve ono što nije uklopljeno u njihov sustav interakcije. Ili jest, ali ne pridonosi progresu u igri. Ti sustavi vrijednosti uspostavljeni su uzročno-posljedničnom vezom na relaciji igranje-nagrađivanje uspješnog igranja. Sve što bi sustav vrijednosti neke igre podržavao, moralo bi biti iskazano u napretku kroz dizajn nivoa igre, te bi moralo biti u relaciji s igračevom interakcijom. Tako selektivnim preslikavanjem stvarnosti igra može poticati na oblike otpora prema društvenim sustavima (autokritično, s obzirom da je igra također oblik društvenog sustava), vrijednostima treninga u sportu, podložnosti proceduralnih autoriteta (vojska, državne službe), autoindiciranim djelovanjima na osnovi moralnih postavki...
Upravo u tom prijenosu, ostvarenju početnog dojma konzistentnosti fiktivnog svijeta, koji bi trebao ostati na određenoj razini do kraja igranja, očituje se potreba mehanizma igre da pri prvom dodiru s igračem ostvari određenu vrstu kontekstualne afirmacije. Iako su videoigre u srži sastavljene od serija procedura, algoritama, igrač se samo služi tim procedurama u procesu igranja. Točnije, igrač procedurama pridaje semiotički značaj. O tom procesu u radu prve godine navodim:

> Igra, ili ono što je u većini slučajeva danas tako percipirano, definirana je dvjema postavkama: Prvo su njezina pravila, dok je drugo osjećaj involviranosti, važnosti i zadovoljstva dok se subjekt vodi tim pravilima, odnosno dok igrač igra igru. Pravila igru čine zatvorenim sistemom, svojevrsnim algoritmom, svaki pojam koji se dotiče ili nalazi unutar pravila može redefinirati svoje značenje u usporedbi s onim koje ima u realnom svijetu.

Što proizvodi taj osjećaj involviranosti? Sustav nagrađivanja igračevih odluka definitivno donosi zadovoljstvo igranja, no na koji način igre igraču daju osjećaj pripadnosti proceduralitetu? Na koji način igrač uopće osjeća pripadnost? I kako to zadovoljstvo igranja, ili nedostatak njega, utječu na same oblike korištenja videoigri?

Igrač u igri medijator je dvaju sustava. Svakodnevnice i sustava igre konstruiranog iz arbitrarnog značenja nastalog iz mreže njezinih procedura. Kako bi započeo imerziju u svijet koji se pred očima otvara u sekundi i koji u svom opstojanju nije ovisan o protoku vremena u stvarnosti, igrač bi morao prvo imati noge čvrsto na zemlji. To jest, igrač prihvaća, prije nego što svjesno ulazi proces imerzije, kako je odnos njegovog analognog *inputa* i digitalne reperkusije uvjetovan računalnim procesima koji su u jednakoj mjeri imitacija djelovanja koliko i prijenos tjelesnih impulsa. Stoga, igrač prihvaća da njegovo analogno djelovanje u tom prijenosu ostaje postojano i u stvarnosti te da je podređeno isključivo igri. Potom, igra bi ga morala naučiti načinu interakcije. Interakcija s videoigrama uvijek posjeduje kinetičku asocijaciju. Čak i kada fizički pokreti ne pokreću doslovno translatirane pokrete avatara igrača unutar igre, interakcija s igrom svaki put daje nam afirmaciju da je naš naučeni pokret proizveo pomak u stadiju igre. Time igra, iako dimenzonalno odvojena od stvarnosti, svakim fizičkim pokretom igrača "uštimava" svoje postojanje s fizičkim mogućnostima ljudskog tijela koje su potrebne da igru kao sustav percipiraju. Takva sinkronizacija, rekao bih gotovo sadistički, nameće se svakodnevnici, otkriva nedostatke u cikličnosti potreba ljudskog tijela. S većom uspješnosti igranja prema nametnutom cilju igre, to nametanje linearnog progresa u igri sve je u većem nesrazmjeru. Posebno je to istaknuto u igrama u kojima je igračeva prisutnost u kozmosu igre prezentirana virtualnim tijelom, avatarom, vjerojatno najdoslovnijem principu prijenosa igračke prezentnosti. Uzmimo za primjer igru *roleplaying* žanra *Dark souls* (2011.). Taj kultni žanrovski naslov redefinira značenje smrti virtualnog tijela postavljanjem virtualnog umiranja kao načina učenja. Svaka smrt igračevog avatara nudi mu ponovni pokušaj. S ponovljenim pokušajem igrač ima mogućnost pokušati ući u sklad s idealnom procedurom koju nalaže igra, no ovaj put s iskustvom neuspjelog pokušaja. Tako

igrač zapravo napreduje kroz igru eliminacijom nepravilnih slijedova komandi. Također, takva modulacija pojma smrti opravdana je i u narativu igre, gdje se lik kojim igrač upravlja pokušava konstantnom borbom izvući iz grafički dočaranog limba u kojem zarobljenici (lik igrača) pate konstantnim umiranjem od strane velikog broja različitih čuvara limba.

U nastavku teksta razmotrit ću na ovom primjeru takve ciklične segmente unutar linearnog slijeda igre. Za sad, zaustavimo se na tom odnosu smrti virtualnog tijela i neprekidnog postojanja tijela igrača. Ostaje li tijelo u sinkronicitetu s igrom u trenutku virtualne smrti, to jest trenutak prije ponovljenog pokušaja? Pri tom pitanju bitno je uzeti u obzir ne samo mogućnost dopunjenog, ponovljenog pokušaja sekvence igranja, već učinke te repeticije. Ako igra, posebno *Dark Souls* iz primjera, od igrača iznuđuje ciklični slijed radnji, uzima li u obzir broj ponovljenih pokušaja? Sagledajmo to iz dva zamišljena primjera igranja ove igre. Prvi igrač ponavlja istu razinu igre trideset puta, ne uzimajući pauze između pokušaja. Njegove mehaničke sposobnosti opadaju s rastom umora, odnosno padom koncentracije. No, njegovo znanje o što ispravnijem slijedu igračkih interakcija raste. Drugi igrač pak, razdijeljuje pokušaje u grupe po pet uzastopnih, te ih ponavlja dok u jednom danu ne dođe do trideset pokušaja. U slučaju prvog igrača, umor koji nastaje iz prethodnih pokušaja nagoni igrača da u što kraćem slijedu, sa što većom štednjom energije dođe do željenog cilja koji je nametnula igra. Učinak njegova umora je instantan te se očituje u načinu odnosa prema igranju. Sa što većim osvještavanjem unaprijed upisanog puta do uspjeha, igrač sve više svoje djelovanje postavlja kao rad, a sve manje kao igranje. U ovom slučaju podsjetit ću na definiciju igranja iz prethodnih radova: Igranje jest sloboda kretanja unutar danih pravila igre. Stoga, sve većom repeticijom procesa igranja, prvi igrač svoje kontrole sve više pokušava dovesti u ritam s idealnim prohodom igre, koji ne podrazumijeva imerziju, već samo očitava uspjeh ili neuspjeh. Oprečno tomu, prvi igrač kapacitete svog tijela sve više aktualizira u danim koracima igranja. Je li taj umor, to stanje sposobnosti u odnosu na zadatak i cilj igre kontinuirano kod igrača u drugom primjeru? Ostavlja li fizički i mentalni umor koji nastaje u igri reperkusije na funkcioniranje drugog igrača u

stvarnosti? Zasigurno, na nebrojeno primjera, mogli bismo ustvrditi da jest. Od jednostavnog primjera, recimo zamora očiju, koji bi se manifestirao kada bi drugi igrač krenuo čitati nešto u pauzama igranja, do kompleksnijih reperkusija gdje bi opetovano iscrpljivanje igranjem prije nego što je zakazano pokrenulo, po svojoj prirodi, cikličnu potrebu za snom ili hranom. Spada li takav tijek prijelaza energetskih i kognitivnih stanja u proces učenja igranja? Uzmimo da drugi igrač ne uspije u prve tri ili četiri serije od pet pokušaja. Također, uzmimo da je drugi igrač razdijelio pokušaje na serije kako bi što ekonomičnije održao balans između uvježbanosti igranja i količine raspoložive energije za to igranje.

Svakom neuspješnom serijom, frustracija njegova neuspjeha raste, jer mu igra govori da njegova vremenska raspodjeljenost učenja nije bila zadovoljavajuća. Takva frustracija očituje se sve većim ignoriranjem estetskih značajki igre te sve proceduralnijim mišljenjem. No, javlja li se ta frustracija ranije u seriji pokušaja? Je li njezino postojanje konstantno u vremenskom kontinuumu? Ako pogledamo dizajn nivoa, njihov linearan raspored, gradualno gomilanje vještina koje igra od igrača zahtijeva, vidimo da je igrač u konstantnoj izmjeni učenja igranja i afirmacije naučenog. Da bi igrač bio nagrađen, da bi u naučenom osjetio zadovoljstvo igranja, prvo mora pojmiti za što ga igra nagrađuje, što od njega zahtijeva. Prema tome, neuspjeh u igranju predviđen je u dizajnu igre. Pri tom ne mislim samo na *Dark souls* u kojem je taj neuspjeh opravdan i narativno, smrću subjekta fiktivnog svijeta, već na svaku videoigru koja nije dizajnirana isključivo za vježbu. Ono što bi bio izuzetak u tom pravilu bile bi na primjer vojne ili avijatičarske simulacije, no one su upitno igre jer su predviđene samo za vježbu, ne za prakticiranje. Uporaba znanja stečenog u tim primjerima predviđena je samo van igre.

Pojavu translacije stanja i odnosa između procesa igranja i fizičkog postojanja u nastavku rada pokušat ću objasniti Lefebvreovom *ritamanalitikom*, ili možda zgodnije rečeno analize ritmom. Ritam, kao kontinuirani iskaz protoka vremena, doživljavam kao osnovu i često najsuptilniji oblik komunikacije između publike i autora kazališne ili *gaming* izvedbe. Neprekidnim ritmom ljudskog tijela, čovjek je sposoban sebe postaviti kao referentnu točku, metronom, naspram svih ostalih

ritmova s kojima ulazi u interakciju. Nadalje, ritam postavljam kao osnovu promišljanja o proceduralnoj retorici koju detaljnije izlažem u dijelu rada iz Izvedbene dramaturgija.

II. RITAM KAO KOMUNIKACIJSKI KANAL; PRESJEK RITMOVA

Po Lefebvreu, ritam je neodvojiv od vremena u danoj repeticiji. Po toj logici ritam je određen mjerom, koju Lefebvre definira kao količinu vremena u danom tempu. Ova filozofija posebno je korisna za razmatranje interakcije videoigara jer je osnovna referenca prepoznavanja ritma za Lefebvrea uvijek tijelo, odnosno ritam tijela, ritam ljudskog življenja unutar danog vremenskog raspona. Kao konstantno prisutan i svjesno ili nesvjesno doživljen i utjecajan, taj osnovni ritam tijela u analitici ritmom uvijek daje mogućnost komparativne analize, utjecaja koji ritam daje te svrstavanje prepoznatih ritmova po slojnoj vidljivosti. U prije danom primjeru dvojice igrača, igračko tijelo mora biti sagledano u jednakoj važnosti u ulozi kanala medijacije, kao i objekta te iste transcedencije realiteta. U primjeru drugog igrača, u vremenskom rasponu između etapa igranja, postavlja se pitanje održivosti preuzetog ritma igre, te njegova manifestacija na realitetno okruženje svakodnevnice. Koja su svojstva održivosti ritma? Kako vremenske raspone "tišine" prepoznajemo kao kontinuaciju, a ne prestanak ritma? Što sve spada pod jedan ritam? Pri takvom definiranju opsega pojedinog ritma, Lefebvre (2004:7) opovrgava pojavnost apsolutne repeticije:

> Apsolutna repeticija samo je fikcija logičke i matematičke misli, u simbolu identiteta: A=A (znak se čita identično, ne jednako). Apsolutna repeticija služi kao polazišna točka logičke misli, s neposrednom korekcijom. Drugo A razlikuje se od prvog činjenicom da je drugo. Repeticija unije, jedan (1), daje rođenje sekvenci brojeva.

Prema tome, ritam je održiv diferencijama unutar repeticije. Njegovo obuhvatno polje te razina na kojem djeluje raste ovisno o kvalitativnim diferencijama ponavljajućih elemenata koji čine ritam. S obzirom na ovu tvrdnju, kako gledamo na spomenutu prenešenu frustraciju i iscrpljene mogućnosti imerzije kod drugog igrača iz navedenog primjera? Je li ritam koji je igra kroz proces igranja prenijela na igračevu svakodnevnicu održan? Želja igrača iz drugog primjera da usavrši igranje igre koja

kažnjava pogreške nagnala ga je da uspostavi serijski raspored igranja, u blokovima podijeli pokušaje. Dakle, osnovni, ciklični ritam potreba ljudskog tijela, s kojim je drugi igrač uskladio vrijeme igranja, došao je u sraz s linearnim ritmom progresa kroz igru. U tom srazu igrač teži u prvom koraku mogućnosti uklapanja ritmova igre u ritmove svakodnevnice, a potom, postupno i kopiranju tih ritmova. Odnosno, igrač teži tome da ritam njegovih analognih radnji rezultira što većoj frekvenciji uspjeha u igri. S druge strane, igra podrazumijeva postojanje ljudskog ritma, podrazumijeva mogućnost kopiranja svog ritma. U postupnom procesu učenja, stoga dosljedno možemo zaključiti i da je ritam igre postojan i u svojoj segmentnosti. Tako toj težnji igrača da kopira ritmove igre prethodi afirmacija ritma tijela i afirmacija mogućnosti kopiranja rih ritmova, od strane igre. No, kao što sam navodio u danom primjeru, stadij tijela koji je uzrokovan repetiranim pogreškama unutar igre izlazi iz ciklike potreba ljudskog tijela, te se javlja svakom opetovanom serijom igranja. Dakle, možemo primjetiti pojavu preklapanja ritmova. Umor kao jedna od točki ritma svakodnevnog ljudskog tijela translatirala se u ritam koji igra *Dark Souls* nalaže. S tom translacijom, umor kao stanje tijela promijenio je ne samo svoju konzistentnost, već i vlastitu poziciju naspram drugih točki ritma. U cikličnom ritmu tijela umor (te frustracija njime) slijedi nakon potrošnje energije, te prethodi rekuperaciji. U danoj translaciji on je konstantan te ga je moguće prekinuti jedino uspješnom asimilacijom procedure igranja. Prema Lefebvreovoj podjeli preklapanja ritmova na poliritmiju, euritmiju i aritmiju, ovakvu pojavu mogli bismo očitati kao aritmiju.
Lefebvre (2004:16):

> Euritmija? Ritmovi se ujedinjuju u u zdravom obliku, u normalnoj (to jest uobičajenoj!) svakodnevnici; kada su proturječni, pojavljuje se patnja, patološko stanje (kojem je aritmija generalno, istovremeno, simptom, uzrok i efekt). Proturječnost ritmova dovodi prethodno euritmičnu organizaciju prema fatalnom poremećaju.

Iz perspektive u kojoj je ritam ljudskog tijela neophodan za afirmaciju svih drugih

razina ritmova, ritam igre proturječno je translatirao mjeru umora te je nastupila aritmija. No, sažimaju li videoigre uistinu prirodan ritam tijela kao normativan? Je li karakteristika "zdravog" ritma održana u dualitetu igračkog tijela? Ako promatramo videoigre kao autonomne ideološke aparatuse čiji sustav *feedbacka* ignorira sve reperkusije igranja koje nisu locirane u digitalnom okruženju, navedeno aritmično podudaranje ritmova znatno je točnije definirati kao euritmiju, uniju ritmova. Stoga možemo zaključiti kako je ritmičkom modulacijom proces igranja počeo prelaziti u dominatnu poziciju nad procesom "normalnog življenja". Tom Apperley (2010:39) se pak pri razmatranju ovih intersekcija ritmova slaže s Lefebvreovim postavkama. U *Gaming rhythms: Play and Counterplay situated to the Global,* Apperley euritmiju i aritmiju u doživljaju tijela igrača definira na sljedeći način:

> U slučaju digitalnih igara, euritmija se pojavljuje kada su ritam pojedine igre i situirane ekologije kompatibilni i komplementarni. Aritmija nastaje kada se ovi ritmovi ne presijecaju tako glatko, ili više ne mogu biti smatrani organičkom cjelinom, na način da jedan "isušuje" ili dominira drugim.

Je li uistinu moguć takav balans između ritma igre i socijalnog polja (kojeg Apperley naziva ekologijom igre) na koje ta igra djeluje? Oprečno tome, nastaje li aritmija u proturječnosti ritmova ili jednostavno nadvladavanjem jednog ritma?

Mišljenja sam kako je aritmični disbalans neophodan kako bi digitalna igra stvorila osjećaj imerzije kod igrača, kako bi prenijela sustav vrijednosti i logike djelovanja koju ona reprezentira. Upravo takvo postupno nametanje konzumiranog medija smatram ključnim principom prezentacije ideje, iz vizure proceduralne retorike kojom se služim pri promišljanju kazališne izvedbe. Videoigre, kao medijski primjer proceduralne reprezentacije, postižu takav utjecaj redefiniranjem odnosa ritma i vremena, s obzirom na to da je protok vremena u digitalnom okruženju ovisan o igračevoj interakciji te progresu u igri. Također, razlikama u interakciji među fazama učenja igranja i prakticiranja igranja, proceduralne izvedbe kao što su videoigre mijenjaju odnos prema svojoj publici. Naime, videoigre preko

preliminarnog znanja koje se očituje u postojanju igračkih žanrova redefiniraju proces učenja te često kanaliziraju konačnu upotrebu igračkog djelovanja.

III. OVISNOST VREMENA O INTERAKCIJI, ODRŽIVOST RITMA

Lefebvre tvrdi kako je ritam postojan u svakoj interakciji mjesta, vremena i potrošnje energije. Nadalje, u definiranju prepoznatljivosti ritma navodi tri specifične mjere: brzinu, frekvenciju i konzistenciju. No, mogu li ove mjere funkcionirati u digitalnom prostoru, gdje je vrijeme kao reperkusiju djelovanja moguće zaustaviti, ubrzati, usporiti, ili pak potpuno preskočiti neke vremenske periode?

Protok vremena u igrama mogli bismo promotriti iz dvije perspektive. U pogledu igrača kao analognog aparata koji mehaničkim radnjama ostvaruje interakciju, mogli bismo govoriti o totalnom vremenu igranja. Takav pojam uključivao bi svo vrijeme iskorišteno na svaku ponovljenu etapu igre, te ono vrijeme provedeno u igri gdje igrač ne vrši interakciju koja vodi prema kontinuaciji linearnog ritma igre, već se služi prividnom slobodom kretanja koju mu igra između dviju doba vlastitog ritma dopušta. U radu s prve godine o odnosu analognog i digitalnog navodim:

> Ukoliko je analogno samo način doživljavanja digitalnog, tada je logično zaključiti da je analogno podređeno digitalnom. Naši pokreti, odnosno upotreba hardvera od nas u pojedinim igrama možda zahtijeva motoričke sposobnosti, no činjenica da je svaka analogna kretnja pretvorena u digitalni učinak, odnosno (prividno) svjesno djelovanje, ostavlja nas u nemogućnosti da razorimo digitalni kod, barem iznutra, barem po planiranom toku djelovanja tog kôda. Odluka može li se nešto pojaviti ili ne jest digitalna.

Podređenost fizikalnosti digitalnim svojstvima tako dopušta igrama da sve prikazano učine bitnim, a samim time sve ono što ostaje van ekrana irelevatnim u smislu konzistencije digitalnog svijeta. Videoigre na taj način, a da pri tom ne odvoje igrača od zadovoljstva igranja, mogu predočiti protok vremena isključivo kroz uspješnost interakcije igrača. Odnosno, linearnost vremena digitalnog okruženja konzistentna je davanjem povratne sprege igraču samo u slučaju točnog, efikasnog korištenja

naučenih slijedova komandi, procedura. Takvo održavanje linearnih ritmova igre selektiranim *feedbackom* mogli bismo najbliže imenovati kao "realno vrijeme igranja".

Na koji se onda način digitalne igre ograđuju od neizbježnog neuspjeha, zastoja progresa u procesu učenja pravila igre? Vratimo se na ranije navedeni citat o apsolutnoj repeticiji. Kada u *Dark Souls* igračev avatar momentalno umre, te se ponovno vrati na zadnju točku progresa igre u kojoj je uspješno obavio dani zadatak, ostatak digitalnog svijeta se ne mijenja. Uvjeti, odnosno način interakcije koji bi igraču dao pozitivnu povratnu spregu ostaju isti. Protivnici su jednako snažni, igračev avatar i dalje je nedovoljno oružan. Digitalni prostor u kojem se avatar i njegovi protivnici nalaze prepoznatljiv je. Jedina evidentna promjena jest povećano iskustvo igrača. No, količina tog iskustva nemjerljiva je sve dok igrač ne dođe do iduće sigurne točke (*checkpoint*), te u tom trenutku može izići iz digitalnog kozmosa te se vratiti cikličnim ritmovima tijela u realitetu, jer su te točke unutar retorike igre predviđene za pauze. Iz perspektive igre kao dominantog izvora ritma, koji ovim primjerom uvjetuje čak i frekvencije povratka bazičnim tjelesnim ritmovima, možemo li ustvrditi kako je apsolutna repeticija ipak aktualizirana kroz igračev neuspjeh? Ukoliko broj umiranja u *Dark Souls* nije igrača naveo, naučio na što efikasniju interakciju, nije li prva i bilo koja uzastopna repeticija te etape igre identična?

Bi li takav zastoj ne samo u progresu igre, već pri samom upoznavanju slobode kretanja između pravila, značio pojavu aritmije između ritma igranja i ritmova tijela? U strukturi gotovo svake videoigre prisutna su mjesta za pauzu. Ta mjesta, s obzirom na poziciju igrača kao medijatora ritmova, mjera su linearnih ritmova igre. Vrijeme između pauze i ponovnog nastavka igranja, neovisno o količini vremena tako je afirmirano od strane sustava igre. Štoviše, igra podrazumijeva igračevu analognu, fizičku mogućnost izvršenja interakcije te je tim pauzama podržava. Ako je igranje jedan od oblika rada, tada vrijeme između igranja možemo percipirati kao fizičku i mentalnu pripremu (i rekuperaciju) za što efektivnije obavljanje tog rada. Igra dakle uzima takve repeticije u obzir procesa igranja, ali ih ograđuje od svoje imerzivne

moći afirmacijom pauza. Prema tome, umjesto aritmije, ovakvu pojavu repeticije mogli bismo prepoznati kao *restart* ritma. Konzistencija linearnog ritma nije opovrgnuta početkom, porastom intenziteta te njegovim opadanjem u sferu nevidljivog. Stoga igrač resetiranjem ritmičkog sklopa s kojim pokušava ući u sinkronicitet ima mogućnost približno odrediti količinu energije koju bi morao utrošiti kako bi ušao u to preklapanje ritmova s procesima igre. Daljnjim razmišljanjem pojave resetiranja ritmova možemo doći do zaključka kako zapravo linearno povezan skup linearnih ritmova čini ritam igre.

Kako se ta pojava serijalnosti, ponavljanja, odnosno neuspjeha u težnji za progresom očituje u drugim oblicima umjetničke prakse? Beckett primjerice, serijalnošću, ponavljanjem ritmičkih stavki gotovo da odvaja svoje likove od teksta koji oni izgovaraju, kao da su glasovi koji oni proizvode rezonancija već postojećeg ritma, ritma koji nije uvjetovan napisanim tekstom. Govor kod Becketta često je u funkciji izražavanja neuspjeha u progresu, ponovljene serije. Svaka riječ izgovorena znači povratak na stanje koje je prethodilo pojavi ritmičkog elementa. Izgovaranje riječi služi samo ispunjavanju, odnosno tekstualnom predočavanju tišina, serijalnih ponavljanja. U *Kraj igre,* likovi govorom češće izražavaju svjest o ritmu njihova svijeta koji oni ne mogu u potpunosti pojmiti, nego što izražavaju mišljenje, tendencije lika. Ne mogu ga pojmiti, ali ga izgovaranjem ponavljajućih tekstualnih segmenata imitiraju, njihov govor, pa samim time i apsurd situacije nastaje neargumentiranim imitacijama strukture drame unutar njenog sadržaja. O tom izmicanju autorstva ritma provedbe teksta, Catherine Laws u *Headaches Among the Overtones* (2013:201) zanimljivo opaža sljedeće:

> U ovom smislu dijegetski status glasa je nepouzdan, vokalni zvuk utjelovljen je u kvaliteti, ali u odnosu na sliku čini se zagonetno neutjelovljen. Niti je potpuno isključen od promatrane figure; niti je izveden na način da nagovijesti vanjsku objektivnost: ni naratora, onoga koji nadgleda djelovanje niti bilo koji oblik autoritetne figure. Asocijacija sa slikom preslaba je da bismo izjednačavali glas i sliku, a prejaka da bismo uvrstili upliv autora. Glazba ne izgleda kao da je

proizvedena niti od strane onoga koji sanja niti je ono što se sanja, već izgleda kao dio sna: lebdi, akuzmatično, s neizvjesnom agenturom i izvorom.

Iz navedenog dolazimo do sljedećeg pitanja: Jesu li ritmovi igre postavljeni od strane autora, ili između organizacijskog i recepcijskog aspekta ritma možemo prepoznati genezu ritma koji igrama daje određenu autonomiju, dojam vlastite referentnosti koji ritam koristi kao iskaz hijerarhije? Možemo li ustvrditi da igre u sebi sadrže postojanje skrivenog (čak tajnog), nesagledivog oblika mitogenog ritma? Je li dizajner videoigre uopće sposoban uvjetovati postojanje tog ritma? Način na koji u ovom radu postavljam vidljive ritmove igara kao početno dominantne, opresivne nad ritmovima tijela zapravo afirmira prisutnost tog skrivenog ritma. Igrač, ili u Becketovom slučaju lik ga osjeća, taj ritam utječe na njega, modulira igračeve akcije ne oduzimajući mu autorstvo nad svojim akcijama, već ih smještajući pod vlastiti utjecaj. Upravo nevidljivošću, nemogućnošću lociranja izvora tog ritma, odnosno nepoimanjem prezentnosti njegove repeticije (ali svjesti o postojanju), ostvaruje se modulativni stadij imerzije. Taj mitski karakter igre, tajnovitost logičkih spona stvara odstojanje igre od znanja koje igrač stječe igranje, stvara učinak da proces učenja ne prestaje apsolviranjem pravila.

U ovako postavljenom odnosu, gdje je sustav igre dominantan u odnosu na igrača, te gdje uzimamo da igra manipulativno apsorbira (ili ih čini nevidljivima) sve varijacije ritmova igračkog tijela, zanimljivo je promotriti još jedan oblik ritmičke oscilacije koju Apperley (2010:39) navodi:

> ...u drugim slučajevima, linearni ritmovi igre možda se mogu uklopiti s zahtjevima situirane ekologije – posebno u problemima poput sporog učitavanja, internetskih zastoja, ili velikim rasponima između spremanja – koji vode do aritmije.

Upravo u ovom aritmičnom preklapanju pronalazim najveći stupanj samoodržanja ritmova virtualnih svjetova. Jednako tomu, iz ovog primjera vidljiv je direktan utjecaj

digitalnih igara na prostor u kojem igrač doživljava i u svom ritmu tijela rezonira učenim ritmovima igre. Opseg tog fizičkog prostora Apperley definira sintagmom situirane ekologije. U danom primjeru, kakva je korelacija zasebnih ritmova te situirane ekologije, igrača i igre? Radi boljeg razumijevanja, razradit ću dani primjer kao zamišljeni slijed događaja. Igrač ulazi u igraonicu računalnih igara. U igraonici se možda nalazi još neki igrač. Pozdravlja ga. Sjeda za računalo i uključuje igru. Igra neko vrijeme te uspješno dovrši nivo igre. Igra započinje učitavanje novog nivoa. Učitavanje traje duže nego što treba. Štoviše, moguće da je igra i "zapela". Igrač odvraća pogled s ekrana. Upućuje pogled prema drugom igraču, ovaj mu odvraća slijeganjem ramena. Igrač pogleda prema zidnom satu.

Zaustavimo se na ovom trenutku. Linearni ritam igre doživljava oscilaciju koja rezultira prekidom imerzije igrača u digitalnom svijetu. Igrač odvraćanjem pogleda ulazi u drugu ritmičku interakciju, preklapanje s ritmom igraonice. Prema Apperleyu, u ovom primjeru oscilirani ritam igre ušao je u aritmično preklapanje sa situiranom ekologijom. Prisilno se sveo na sporiju mjeru ritma koju očito situirana ekologija posjeduje. Prema tome, kako je u percepciji igrača ritam digitalne igre održan pri nastavku igre, ako se igra nije zamrznula, ostala u točki pauze uvjetovane ne igračem, već tehničkim manjkavostima situirane ekologije? Lefebvre navodi kako ritmove možemo dijeliti na javne i tajne, internalne ili eksternalne. Da bismo odgovorili na prethodno pitanje, potrebno je zapitati se koji od ritmova igre je ušao u dano aritmičko preklapanje. Tajni ritam igrinog koda uvijek prethodi te uvjetuje ritmu digitalne reprezentacije igre. Igrač pri igranju korelira s ritmom koji je proizveden vizualno reprezentiranim dijelom koda, virtualnim prostorom igre. Skriveni ritam igre, ritam računalnih procedura nije moguće percipirati igranjem. Odluka pojavljuje li se nešto na ekranu ili ne, digitalna je. Stoga zaključimo, igra je puštanjem svog skrivenog ritma računalne logike u aritmično preklapanje sa ritmom situirane ekologije očuvala konzistenciju ritma i točku igračeva progresa u linearnom slijedu ritmova. Igrač je dizanjem pogleda te kratkom neverbalnom komunikacijom gotovo osudio ritam situirane ekologije kao negativan, kao nesposoban da sažme u sebe ritam digitalne reprezentacije procedura igre.

IV. TRENING I UPOTREBA, ŽANR KAO UPUTSTVO ZA KORIŠTENJE

Igre preklapanjem ritmova u danoj ekologiji, njihovim sažimanjem igrača uče, treniraju što vještijem, što sinkroničnijem igranju. Apperley trening definira kao igrino uklapanje igračevih akcija u mašinski ritam.

Može li onda ritam igračkog tijela doći u sinkronicitet s linearnim ritmovima igre? Završava li tada stadij treninga? Apperley navodi kako je trening uvijek sadržan u pojmu igranja, dok je praksa, upotreba igara dostupna. Nadalje, on tvrdi da upravo tenzija i dvosmislenost između konstantne izmjene treninga i prakse stvara konstantnu poliritimiju između digitalne igre i ekologije koju ta tenzija definira. Pri opisivanju poliritmije, Lefebvre kao bitnu značajku navodi kako poliritmija analizira samu sebe. Daje usporedne mjere ritmova. Upravo u toj refleksivnoj mogućnosti igara da naučeno uklapanje igrača u mašinsku radnju daju u razne primjene čini tenziju između konstantne varijacije korištenja treniranih znanja i iskoristivosti treniranog objekta, igrača. Pri boljem analiziranju te tenzije, vrlo je korisno razmotriti Lefebvreove pojmove kompulzije, adaptacije i dresure, odnosno izmjenjujućeg odnosa među njima. Dresura bi bila najbliža treningu, dok je praksa u balansu između adaptacije i kompulzije. Konstantnu kontinuaciju dresuru Lefebvre konstantira tvrdeći da je osnova tog procesa repeticija. Dresura tako u opseg svog procesa ne uzima samo aktivno vrijeme učenja, već pauze u toj repeticiji kojima se dresura uspostavlja u svakodnevnim cikličnim ritmovima. Nadalje, dresura podrazumijeva diverzije i distrakcije u učenju, štoviše, tim afirmativnim dopuštanjima odmaka od mehaničkih procesa učenja učvršćuje mogućnost primjenjivosti, prakticiranja stečenog, ali samim time konstantno širi područje dresure.

Prema Lefebvreu, kompulzija je dio života koji nije ni rad ni slobodno vrijeme, no svejedno je dominiran zahtijevima koji ne nalaze izvor u individui. Adaptacija je pak kreativni spektar svakodnevnice, proces kojim čovjek "prisutno u prirodi" pretvara u "sredstva uporabe i kreaciju". Upravo u tom ambivalenciji prakticiranja igranja kao kreacije između kompulzije i adaptacije možemo pronaći težnju digitalnih sustava da prolongiraju, održe proces dresure, treninga. Naime, ako adaptacija

dopušta primjenu stečenih vještina, kreaciju putem operandi kojima nas igra trenira, kompulzijom digitalne igre hvataju se u ritam okruženja te kreacije, neprestano nameću kao refleksije okruženja u kojima znanje možemo primijeniti. Kompulzijom stoga igre stvaraju nove prostore dresuri. Teži li prema tome igrač sinkronizaciji s mašinskim ritmom? Friedman dobro opisuje postojanje konstantnog, linearnog odmaka od mogućnosti učenog i naučenog u tvrdnji da igrač, umjesto da se treningom identificira s potencijalnim pozicijama subjekta u virtualnom okruženju, on pokušava identificirati sebe sa samim računalom. Ako smo prije ustvrdili da je mašinski ritam igre tajan pri igranju, a linearni ritam virtualnog okruženja igre javan, dan igraču na preklapanje, možemo zaključiti sljedeće: Digitalne igre igrače treniraju tajnim ritmovima stvaranjem tenzije između uporabe i prakse javnih ritmova te igre. U ovoj tvrdnji sadržana je manipulativna moć igara. One osnovnim svojstvom proceduralne retorike dresiraju igrače procesima eksplikacijom drugih procesa, ali se i prilagođavaju, izdižu akumuliranom znanju, kako bi se taj proces nastavio. No, jednako kao što u prošlom primjeru mogućnost situirane ekologije nije mogla iznijeti osnovu mašinskog ritma igre, tako ni igrač, s obzirom na konstante ciklike ritma tijela ne može u potpunosti djelovati mašinskim ritmom. Zaključimo iz danog da je težnja treninga traženje prostora slobodne kretnje koje je u cijelosti što bliže mašinskom ritmu. Taj prostor slobode Bogost će nazvati simulacijskim jazom, definirajući ga kao jaz koji je ostvaren između reprezentacije sustava baziranog na pravilima i korisnikova subjektiviteta. Sloboda uporabe, a ne sinkronicitet daje mogućnost adaptacije, kreacije. Kompulzijom slobode tog kretanja, igre stvaraju mehanizme kojima će adaptivne kreacije, produkte igranja u poliritmiji analizirati te iskoristiti kako bi situirala i izmjenjivala ekologiju na koju vrši utjecaj. Na taj način produkti igranja u realnom okruženju identificiraju se s produktima rada, pa se prakticiranje igranja može identificirati s oblikom rada. Stoga održiva tenzija između treninga i prakse stvara igrača mogućnost upotrebe videoigara kao i korisnost, iskoristivost igrača da neprekidnim procesom učenja pri igranju bude u koristi *gaming* industriji.

U kakvom su onda odnosu žanrovi igara i aspekti treninga i prakse? Uzmimo u ovom slučaju žanr kao kolektivno znanje, kao poliritmiju svih linearnih ritmova koje

adaptacijom dovršenih etapa treninga svi igrači igara pojedinog žanra prenose iz digitalnog okruženja u globalnu ekologiju igara koje spadaju pod taj žanr. Kao skup zajedničkih komponenti, mehanika, žanrovi daju neku vrstu predtreninga. Znači li to da, ako je igrač na početku igranja već upoznatim sa svim žanrovskim značajkama, žanrovi dopuštaju preskakanje učenja određenih mehanizama igre? Vratimo se na igru *Dark Souls,* koja spada u *roleplaying* žanr. Iskusan igrač s iskustvom mnogih drugih RPG-ova ulazi u *Dark Souls* po prvi put. Upoznat je sa svim mehanikama i načinima napretka u igri i sustavne afirmacije tog progresa. Dakle, ritam njegova tijela uvjetovan je mjerom koju čine značajke žanra te igre. Stoga takav igrač odmah ulazi u trening ritmičkih komandi specifičnih za tu igru, s obzirom da naučeno u predtreningu odmah po početku igre stavlja u praksu.

To pogoduje imerzivnoj moći igre, jer žanrovskim "preletom" preko osnovnih mehanika igrač stječe dojam veće održivosti, logike virtualnog prostora kojeg kod igre grafički prezentira. Samim time, virtualni prostor igre više se poistvjećuje s sveprisutnošću, apsolutnošću postojanja stvarnog svijeta. Iz perspektive igrača mogli bismo reći da na taj način virtualni prostor igre postaje "realniji", vjerodostojniji, a samim time i imerzivniji, neovisno o veličini simulacijskog jaza između zakonitosti igre i stvarnosti. Kakva je razlika u kvaliteti imerzije videoigara i primjerice brehtijanske distance, koja podrazumijeva da je imerzija u narativni kozmos samo privremena, koja počiva na konstantnoj izmjeni imerzije i momenata refleksije na predloženu imerziju? Mišljenja sam kako je imerzivna moć u videoigrama održivija, kako linearno raste s povećanjem preklapanja ritmova igrača i igre. S prihvaćanjem ritmova igre kao vlastitih, te postupnim pretapanjem preko treninga, mogućnost odmaka od imerzivnog stanja smanjuje se. No, ako igrač adaptacijom (ne samo u igri) koristi ono čemu ga igra dresira, ne bi li to doslovno pobilo postojanje imerzije? Gotovo paradoksalno, mislim da videoigre potvrđuju, održavaju svoju imerzivnu moć brisanjem razlika između imerzivnog stanja i svjesnog odmaka od igre. S tim da videoigre preslikavaju dijelove stvarnosti, prezentacijom objašnjavaju društvene procese, tim načinom se postavljaju prema imerziji kao jednako prirodnoj pojavi kao što je smještenost ljudske svijesti u ljudsko tijelo.

U kakvom su odnosu pak preklapanja ritmova s razvojem i izmjenama u definicijama žanra? Proces razvoja žanra ponovno teče preko medijacije igrača, ritma tijela koji je u trenutku igre moduliran, poznavanjem pravila doveden u tempu bliže ritme igre, te onih intervala ritma igre koje igrač još nije naučio. Ovaj odnos koji vodi evoluciji postojećih i kreaciji novih žanrova. Primjer tome najlakše možemo prepoznati u serijalima igara, koje se svakom novom inačicom unaprijeđuju, mijenjaju. Najčešće su to simulacije, koje po svojoj osnovi svakom novom verzijom nastoje smanjiti simulacijski jaz te dovesti produkte treninga što jednostavnijoj realizacije prakse naučenog znanja u realitetu u istoj mjeri kao u virtualnom okruženju dane igre. Uzmimo za primjer serijal igara *NBA2k* čija nova verzija izlazi jednom godišnje. Recimo da je korisnik te igre igrao posljednje tri verzije te igre. S obzirom na nemogućnost negacije motoričkih i kognitivnih iskustava treninga pri igranju prošlih verzija, igrač interakcijom nužno daje na usporedbu sve ustaljene žanrovske značajke tog serijala, simulacijskog žanra sa svim inovacijama koje ta nova inačica nudi. Ukoliko su neka od svojstava najnovije verzije zamijenjena, događa se aritmičko preklapanje. Stoga početni proces treninga u tom slučaju podrazumijeva zamjenu naučenih procedura igranja. U serijalu *NBA2k,* simulaciji košarke, tako se često mijenja odnos između analognog impulsa i digitalne reperkusije, koja recimo rezultira dodavanjem lopte ili šuta, načina na koji se avatar sportaša kreće... U ovoj pojavi rekalibracije u mehanizmima interakcije, manja razlika (ali postojana) zahtijeva veći napor od igrača, intenzivniji proces dresure. Razlog tome je taj što će se igrač sve više voditi naučenim ritmom prošle inačice igre. Što je varijacija manja, teže je spoznati spoznati razlike u ritmu. Ritam je, prisjetimo se, održiv varijacijama u repeticiji. U ovom slučaju malih razlika u inačicama aritmija je prisutna sve dok igrač ne spozna specifičnosti nove varijante ritma, te dok ne odbaci preklapanje sa starom, dok ne prestane enaktirati taj ritam. Kako onda dolazimo do evolucije, redefiniranja žanra pomoću tih usporedbi funkcionalnosti ritma? Kada veći broj igrača počne ulaziti u interakciju s igrom unoseći iste značajke predznanja koje nisu do tad definirane u žanru te igre, te kada se te značajke ne gube kroz proces treninga, realizira se nova značajka ritma. To pak podrazumijeva da je ta točka repeticije ritma

žanra već neko vrijeme bila prisutna u većem broju igara, te da je veći broj ljudi imao priliku trenirati se tim značajkama ritma. Dakle, razvoj i daljnja definicija, dopunjavanje, usavršavanje žanra u odnosu na ritam događa se reafirmativno, polazeći od danih linearnih ritmova igre koje igrač nosi u cikliku života te održava taj ritam sve dok ne stupi u interakciju s drugom igrom u istom žanru. S obzirom da je žanr pojam kolektivne svijesti, moment usvajanja nove stavke žanra mogao bi se pobliže (ali ne točno, jer žanr kao takav mora ostati nestabilna forma) locirati povećanim intenzitetom te reafirmacije.

V. MEĐUSOBNO POŠTIVANJE RITMIČKIH ENTITETA, MOGUĆNOST PROIZVODNJE

Kao što smo mogli pročitati iz ove analize preklapanja ritma igrača i igre, igra se postavlja nad igrača dominantno, imerzivno, nadvladavajuće, utječući na njegovu svakodnevnicu te često dovodeći granice ljudske fizikalnosti u upit. S druge strane, ovisnost videoigara o igračima koji interakcijom enaktiraju vizualnu reprezentaciju mehaničkog koda, zahtijeva određeni stupanj pažnje prema održanju postojanja cikličkih ritmova života. Igrač treningom nastoji doći u sinkronicitet s mehanikama izvedbe igre, no fizikalna i kognitivna nemogućnost da se poistovjeti s arbitrarnim strojnim jezikom otvara mu određeni prostor slobode kretanja unutar danih pravila igre. Taj prostor slobode često može proizvesti kreativne trenutke u slijedu igranja koji su podržani od strane igre, ali ne i predviđeni od strane pravila i zadanog cilja igre. Ovakav tip igranja de Peuter i Dyer-Whiteford nazivaju kontraigranjem. Apperley (2010:103) ga razrađuje te ga određuje na sljedeći način:

> Ovakvi rezultati mogli bi biti reperkusije varijacijama u programiranju igara, ili odluka unutar igranja, ali dok god su u igri, ili je podržavaju, oni su kontraigranje.

Prema tome, kontraigranje definira igranje kao oblik proizvodnje. Ono kontinuira, ali i potvrđuje igranje kao vrstu rada, podijeljen na procese treninga i prakse, uporabe mašine i uporabljivanja ljudskog resursa u korist mašine. *Gaming* industrija locira te produkte kontraigranja te preko njih nerjetko modulira industrijski tijek kako bi linearne ritmove igre što više dovela u sličnost linearnih ritmova koje čovjek doživljava u stvarnosti. Prema tome kontraigranje jest sposobnost igrača da kao sukus svih iskustava unutar igranja proizvede potpuno novo značenje koje odmah uspijeva korespondirati sa svim aspektima sistema unutar kojeg je nastalo. Na taj način videoigre kao medij i dominantna industrija sve više su u poziciji vodeće pojave koja redefinira teorije proizvodnje. Igre nas uče prepoznati prohodnost kompleksnih,

kompulzivnih sistema življenja, treniraju nas kako bismo se mogli adaptirati sve bržem ritmu života, koji je definitivno lakši za probaviti ako spoznamo da se s njim možemo igrati stvarajući.

Popis literature:

THOMAS APPERLEY. *Gaming Rhythms:Play and Counterplay from the Situated to the Global*, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2010:36,39,103

IAN BOGOST. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames,* MIT Press, 2007

HENRI LEFEBVRE. *Rhythmanalysis: Space, Time and Everyday life*, Continuum, 2004:7,16

TOM FRIEDMAN. *Civilization and its Discontents: Simulation, Subjectivity, and Space*. New York University Press. 1999:74

CATHERINE LAWS. *Headaches among the Overtones: Music in Beckett/Beckett in Music*. Rodopi B.V., Amsterdam – New York. 2013:201

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI
STUDIJ DRAMATURGIJE IZVEDBE

PASIVNO I AKTIVNO DJELOVANJE U PROCEDURALNOJ IZVEDBI

Mentor: Goran Sergej Pristaš, red. prof. art. Student: Ivan Penović

Zagreb, rujan 2018.

Sadržaj:

1. Uvod.....3
2. Proceduralnost i proceduralna izvedba.....4
3. Iscrpljivanje kao kritička metoda.....10
4. Indiferencija kao metoda predočavanja procesa iscrpljivanja.....14
5. Ritam proceduralne manipulacije.....16
6. Postupci transparentnosti procedura, postupci iscrpljivanja referentnosti.....18

1. UVOD

U ovom radu pokušat ću manifestno opisati razvoj i tendencije vlastite poetike koju kao izvedbeni autor nastojim realizirati. Ovim radom kao prvo ću pokušati diferencirati postojeće viđenje proceduralne izvedbe te njenog potrebitog razvoja u skladu s suvremenim tehnologijama i obrascima ljudskog ponašanja, te samih oblika rada. Opisana poetika funkcionirala bi u tom redefiniranom okruženju proceduralne retorike preko relacije iscrpljivanja kao pristupa i indiferencije kao stava o teorijama proizvodnje. S obzirom da se već služim njim te planiram nastaviti vlastiti izričaj u danom smjeru, neki od postupaka ili teza koje iznosim u segmentima su oprečni, odnosno njihova funkcija djeluje u suprotnim smjerovima. Ta oprečnost održavala bi funkcionalnost opisane poetike unutar suvremenih produkcijskih zahtjeva te tendencija i afiniteta kazališne publike. Nadalje, specifičnost proceduralne izvedbe koju izlažem bila bi izražena u cilju razlaganja mogućeg djelovanja izvođača, a potom i gledatelja na aktivno, modulativno te pasivno, konzekvetno djelovanje u odnosu na opresivni karakter procedura. Samim time, takva proceduralna izvedba imala bi i dodatan potencijal objašnjavanja vlastitog oblika rada. Sklop ovih razmišljanja nastao je iz mišljenja o generalnoj promjeni ljudske svjesti sve većom prisutnosti računalnih procedura.

2. PROCEDURALNOST I PROCEDURALNA IZVEDBA

Generalno, procedurom bismo nazvali način na koji nešto postižemo. No, kada se koristimo tom riječju, uglavnom mislimo na tradicionalan ili uspostavljen način kojim se vrši djelovanjem. Štoviše, s obzirom da se upotreba *procedura* uglavnom vrlo često veže uz kompleksne birokratske (ili npr. medicinske) postupke, procedura se može definirati i kao serija koraka koji se vrše po ustanovljenom, definiranom poretku.

Kako se uspostavlja procedura? Kako je prepoznajemo? Iako je u smislu te riječi procedurom moguće nazvati i način kojim uobičajeno peremo zube ili kuhamo juhu, definirana procedura uspostavljena je u široj upotrebi, ona je u svojem postojanju regulativna. Razlika procedure i nečega što bismo mogli nazvat navikom jest u tome što se navike uspostavljaju i mijenjaju ponavljanjem, dok su procedure po izvršavanju nužno prethodno uspostavljenje te se tim predviđenim izvršavanjem ne mijenjaju. Uspostavljanjem procedure nastoji se ujednačiti korake prema postizanju cilja. Zaključimo, procedure su regulatorne. Određuju način na koji djelujemo po njihovoj logici, te samim time određuju, odnosno isključuju svako djelovanje koje odskače od njihovog predviđenog slijeda akcije. Tako će logika proceduralnosti često biti vezana uz zakonske regulative. Samim time, taj ustaljeni, instrumentalizirani način djelovanja postavljen je autoritativno, predstavljajući mišljenje i održavajući hijerarhiju i vidljivost "označitelja". Ian Bogost u *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* navodi kako ćemo procedure uvidjeti najčešće kada im se suprotstavimo, kada spoznamo reperkusije narušavanja njihova slijeda. Na taj način taj statični tijek akcije reprezentira ideološko uvjetovanje ponašanja, a ne samu učinkovitost tog tijeka. Postojanje procedure tako preko manipulacije sustava vrijednosti, ovisnosti o njemu, ne samo da dovodi do cilja, nego i uspostavlja vrijednost tog učinka, definira ga kao takvog.

Tako Bogost (2007:29) prepoznaje tip retorike oslonjen na proceduralnost:

> Proceduralna retorika praksa je uvjeravanja procesima, kao što je verbalna retorika praksa uvjeravanja govorništvom i vizualna retorika praksa korištenja slika na način

uvjeravanja. Proceduralna retorika je generalno ime za praksu autoriranja argumenata kroz procese. Prateći klasičan model, proceduralna retorika podrazumijeva uvjeravanje – da bi promijenila mišljenje ili djelovanje. Prateći suvremeni model, proceduralna retorika podrazumijeva izražaj – kako bi prenijela ideje efektno.

Kada misli na podrazumijevanje izražaja, Bogost zapravo ističe manipulativnu moć simbola koju proceduralna retorika ima. Posebno u vidu računalnih procedura, arbitrarnost znakova kojima je procedura uspotstavljena i provođena daje joj mogućnost da nas uvjerava, uči društvenim normama i vrijednostima koje nisu sadržane u samom kodu, koje nisu svodljive na sam uhodani slijed djelovanja koje nam ta procedura nalaže. Prema tome, proceduralna retorika mogla bi se definirati i kao način objašnjavanja procesa drugim procesima.

Kapitalistički sistem proceduralnu retoriku sve više i više koristi ne samo kao navedeni način uspostavljanja vrijednosti, već i kao oblik obrane, nevidljivosti, upravo je koristeći na način kontraran onome na koji indicira Bogost. Ako Bogost tvrdi da je proceduralna retorika praksa autoriranja argumenata kroz procese, gdje kapitalizam, sada ovisan o gomilanju i protoku informacija, smješta to "tijelo" koje odobrava argumente, koje ih preliminarno postavlja pred proceduralno djelovanje? Isto kao što se uvođenjem birokratskih softvera redefiniraju oblici rada, korisnost ljudskog djelovanja, tako se i lociranje entiteta koji postavlja zakone i procedure raspršuje u te same procese. Sve prisutnija kompjuterska automatizacija suprotstavlja se manufakturnoj raspodjeli posla na način da je minimalizira. Specifično u tvornicama, od početnog povećanja efikasnosti rada dolazimo postepenog iscrpljivanja mogućnosti rada. Čovjek u odnosu na društveni sistem sve manje je u mogućnosti opravdati uloženu energiju. Produkt rada gubi potencijal. Nažalost, to umanjivanje energije potrebne za rad dovodi do lakše aktualizacije njegovog potencijala, što u svakodnevnici dovodi do prividnog osjećaja pripadnosti proceduri, svrhovitosti čovjeka kao segmenta procedure. Problem koji primarno razmatram pri razmišljanju o proceduralnoj kazališnoj izvedbi jest taj što širenjem referentnog polja, a na taj način i povećanjem simboličke manipulacije, proceduralnost izdvaja ljudski

faktor, ne afirmira ga kao subjekt rada. Čovjek postaje suvišan u oblicima proizvodnje. Procedure tako u daljnjoj slici postaju same sebi svrha, dok je čovjek samo sredstvo balansiranja kapitala među mrežom procedura.

Kako se prema navedenom gradirajućem automatizmu proceduralnosti redefinira pojam proceduralne izvedbe? Što bi prema tome bila proceduralna izvedba u kojoj bismo mogli razlučiti pasivno i aktivno djelovanje izvođača u odnosu na spomenuti automatizam? Može li gledatelj translatirati tu podjelu djelovanja van dane izvedbe?

Za početak, kako prepoznati oblik umjetničke prakse koji se temelji na proceduralnosti? Pri analiziranju proceduralne forme u postmodernoj američkoj poeziji, David W. Huntsperger (2010:201) navodi:

> Kao i korisnik računala, čitatelj vjerojatno neće u potpunosti razumjeti pravila programiranja iza tekstualnog sučelja. Pravila koja uvjetuju virtualnim mašinama poetske forme u prvom smislu funkcioniraju kao sredstva tekstualne generacije, te bi mogla biti teška za pojmiti u konačnoj formi djela. Ipak, formalna ograničenja nikada u potpunosti neće nestati iz sadržaja.

Proceduralnost, odnosno proceduralnu izvedbu gledamo u prvom planu kao način organizacije rada, kao redefiniranje pozicije autora prema umjetničkom radu. Sam autorski čin u proceduralnoj izvedbi, odnosno njegova glavnina, kao da se pomiče na preliminarne odluke, na uspostavljanje procedure. Autor uspostavljenom procedurom definira kontekstualnu širinu djela, određuje referentno polje kojim generirani sadržaj izražava stav autora. Samim time, sadržaj koji nastaje nije samo uvjetovan procedurom, već nužno iskazuje ograničenja koja procedura izvedbe postavlja. Huntsperger tvrdi kako je sam proces proceduralnog generiranja sadržaja u velikom djelu neshvatljiv. Onaj manji, vidljivi dio procedure iskazuje selektivni modus umjetničkog rada. Proceduralna ograničenja postavljaju odnos između generiranog sadržaja kao "odabranog", te kao mjesto kritičnosti iskazuju nevidljivost ostatka potencijalnog referentnog polja koje je ograničenjima ostalo dokinuto, irelevantno po pitanju umjetničkog stava. Na taj način Perloff (1994:12) će formalna ograničenja vidjeti kao generativni uređaj, te će postojani dio proceduralne forme u sadržaju

nazvati "tematskim vlasništvom" djela. Huntsperger tu tvrdnju specificira na način da ustvrđuje kako je u proceduralnom obliku izvedbe rad neizbježno tematsko vlasništvo. Na taj način, osim što proceduralna izvedba iz ideološkog aspekta postavlja odnos prema svemu onom što su njena pravila isključila, učinila nevidljivim, nepostojanim direktno u sadržaju, možemo reći da se takav tip izvedbe autoreferetno postavlja prema obliku umjetničkog rada uvjetovanog tom procedurom. Ako je procedura nužno predpostavljena generaciji sadržaja, je li iskaz umjetničke kreacije u proceduralnoj izvedbi sveden na reorganizaciju simboličkih veza koje ta procedura dopušta? Ako autor izvedbe sebe svjesno ograničava, usmjerava pomoću procedura, spada li definiranje procedure također u oblik umjetničkog rada ili je tim činom mogućnost izražavanja stava sveo samo na repetiranje procedure kako bi stvorile razlike u generiranom sadržaju? Upravo iz ovog pitanja razmišljam o razlikovanju načina djelovanja, specifičnostima koje involviranost ljudskog faktora daje u proceduralnoj izvedbi. Bogost unosi zanimljiv primjer u kojem iskazuje razliku između računalnog obnašanja procedure i mogućnosti modulacije procedure ljudskim faktorom. U njegovom primjeru imamo tri slučaja u kojem je opisana kupovina DVD uređaja za koji se uspostavi da ne radi ispravno. Procedura za povrat neispravne robe nalaže da se uređaj mora vratiti distributeru u određenom vremenskom roku. U prvom slučaju kupac vraća uređaj u roku te uspješno realizira povrat novca. Njegovo djelovanje bilo je u skladu s procedurom, prodavač i kupac bili su dosljedni pravilima koje ta procedura definira. U drugom slučaju kupac saznaje za rok prekasno, no svejedno dolazi u trgovinu te pokušava nagovoriti prodavača da mu svejedno dopusti povrat sredstava. Potrebu za rušenjem procedure argumentira upravo njenom rigidnošću, mogućnošću situacija koje nisu ni definirane ni isključene procedurom. Primjerice, kupac nije uopće koristio uređaj u razdoblju mogućnosti povrata, ili se pak uređaj pokvario točno jedan dan nakon isteka roka. Ukoliko prodavač ustvrdi kako su ta blaga odskakanja od procedure opravdana te kako će kupac svejedno moći vratiti uređaj, prodavač ukazuje na ponavljanje takvog odskakanja. Na taj način on u ponavljanju te procedure širi mogućnost djelovanja. Ono što je u prvom takvom slučaju bilo odskakanje, nepoštivanje procedure,

repeticijom će naći mjeru. Procedura će blagim širenjem spektra mogućnosti ojačati svoju manipulativnu moć. Više će se prilagoditi diferencijama pri uplivu ljudskog faktora u njeno izvršavanje. No, ta modulacija procedure moguća je jedino u repeticiji proceduralnog slijeda, ponavljanjem procedure kako bismo što veću količinu proceduralnih ograničenja doveli u tematsko vlasništvo izvedbe.
S obzirom na navedeno, razliku između pasivnog i aktivnog djelovanja u proceduralnoj izvedbi postavljam u odnosu na mogućnost redefiniranja procedura. Aktivno, modulativno djelovanje bilo bi ono koje djeluje što bliže rubovima proceduralnih ograničenja. Takvo djelovanje u trenutku svoje realizacije suprotstavlja se proceduralnom tijeku, često ne poštuje njenu definiranost kako bi upravo na nju ukazala.Tek ponovljenom, redefiniranom procedurom koja afirmira u obzir ta rubna odskakanja moguće je smještanje aktivnog djelovanja u vezu sa sadržajem kojeg izvođenje te procedure generira. S druge strane, pasivno, konzekventno djelovanje jest djelovanje po uputama procedure. U smislu postojanja autokritičnosti rada u proceduralnoj izvedbi, obje vrste djelovanja jednako su važne kako bi se ta kritičnost očitovala. Dok aktivno djelovanje nudi parcijalnu manipulaciju procedurama, pasivna proceduralna ekspresija omogućava nam simboličku manipulaciju, konstrukciju i interpretaciju sadržaja simboličkih sistema koji definiraju ljudsku kontemplaciju i djelovanje. Ako bismo gledali na koji način bi ta dva tipa djelovanja indicirala na korištenje van proceduralne izvedbe, pasivno djelovanje definiralo bi opseg referentnog polja u kojem možemo pronaći slične procedure, dok bi aktivno djelovanje indiciralo moguće širenje tog polja. Tako kao procese učenja pasivno djelovanje možemo vidjeti kao način prepoznavanja aktualnih mogućnosti djelovanja u skladu s procedurama, dok je aktivno način prepoznavanja potencijala prakse tih procedura. Potrebu za raspoznavanjem tematskog vlasništva izvedbe na ta dva oblika djelovanja smatram načinom da se proceduralni oblici izvođenja nose u korak s razloženom automatizacijom procedura. Takav specificirani oblik proceduralne izvedbe vidim kao jedini način da se odgodi, uspori postupno povećanje samodostatnosti procedura. U trećem slučaju Bogostova primjera kupac preko internetske stranice za kupnju uređaja pokušava vratiti oštećeni uređaj, no

nemodulativna osobina računalnih procesa mu to ne dopušta. Stoga je jedini način da se suprotstavimo toj nepobitnosti procedura osvještavanje početne pozicije s koje stupamo u interakciju s procedurom, poznavanje njenih granica kako bismo olabavili njenu rigidnost. Posebno plodno tlo za takvo razmišljanje nalazim u proceduralnom promišljanju kazališne izvedbe, jer nudi razlaganje proceduralnih utjecaja u odnosu na publiku, izvođača te tekstualni ili multimedijalni predložak.

3. ISCRPLJIVANJE KAO KRITIČKA METODA

Iscrpljivanje mogućnosti rada, umanjivanje efikasnosti i nužnosti ljudskog faktora u proizvodnji dobara način je automatizacije proceduralnog obuhvaćanja, uređenja društvenih sustava. S obzirom da je sve dominantniji računalni dizajn i definiranje procedura, njihova prirodna težnja jest uspostavljanje što manjeg broja koraka, slijedova procesa da bi se došlo do željenog cilja. Sa smanjenjem broja raspoznatljivih segmenata procedure, mogućnost moduliranja i prilagođavanja se smanjuje. Samim time vidljivost proceduralne forme, to jest njenih ograničenja sve je manje vidljiva u sadržaju koji proizvodi. Smanjivanjem vidljivosti proceduralnih ograničenja kroz repeticiju konačno bi dovelo do toga da proceduralnu formu ne možemo prepoznati kao takvu. Njena manipulativna moć bi porasla, dok bi interpetativna mogućnost opadala. Na taj način ljudska uporaba proceduralnih slijedova bila bi instrumentalizirana, praksa/upotreba naspram procesa učenja sve više bi bila traženi oblik interakcije, ako bismo ju u ovoj opresivnoj postavci uopće mogli tako nazvati. Iscrpljivanjem mogućnosti opisivanja i moduliranja procedura čovjek bi sve više postajao sredstvo rada, način postizanja cilja, a proceduralnost bi sve više postajala autonomni subjekt proizvodnje. Stoga metode iscrpljivanja vidim kao način da se proceduralni oblik izvedbe održi. Kao način da se čovjek drži u korak sa sve većom prisutnosti i isprepletenosti procedura, kao način da se oblici rada održe vidljivima u sadržaju generiranom proceduralnom izvedbom. Uranjenim enaktiranjem stanja iscrpljenih mogućnosti pokušali bi pomaknuti proces koji nam proceduralnost sama nameće. Tim načinom suprotstavili bi se smanjenju vremena učenja kojeg proceduralnost nameće vlastitom repeticijom. Anticipiranjem iscrpljivanja iscrpljivanjem samim pokušalo bi se stvoriti prostor slobodne kretnje, koja bi u smislu vremenskog roka proceduralnog učenja u biti bila očitana kao stagnacija, zastoj. Tako bismo donekle mogli održavati balans manipulativne moći procedure i njenog izvršitelja.

Gilles Deleuze (1995:5) važnost procedure, primarnost opisivanja procedurama u poziciji iscrpljenog opisuje na sljedeći način:

> Samo je iscrpljen dovoljno nezainteresiran, dovoljno savjestan. Dapače, dužan je zamijeniti projekte tablicama i programima ogoljelima od smisla. Ono što je njemu važno jest poredak kojim mora uraditi ono što mora, i prateći te kombinacije biti u mogućnosti činiti dvije stvari odjednom – kada je to ponovno potrebno – za ništa.

Prema navedenom, procedure koriste iscrpljenost kao instrumentalizaciju, odvajaju svrhu reprezentacije od samog slijeda akcija. No, u ovom postavljanju iscrpljivanja evidentno je, kako ga Deleuze (1995:6) naziva, konstantno inkluzivno razdvajanje između iscrpljenog i iscrpljivog:

> Kombinatoričko iscrpljuje objekt, samo zato što je njegov subjekt sam iscrpljen. Iscrpljivo i iscrpljen. Mora li jedinka biti iscrpljena da bi se podredila kombinatoričkom, ili je kombinatorika to što nas iscrpljuje, koja nas vodi iscrpljenju, ili čak zajedno – kombinatoričko i iscrpljivanje? Ovdje ponovo, inkluzivna razdvajanja. I možda je to kao kriva strana i prava strana jedne te iste stvari: osjećaj ili penetrativna znanost mogućeg, pridružena ili radije oduzeta s fantastičnom dekompozicijom postojanja pojma "Ja".

Da bi se održala ta tenzija, međusobna ovisnost, nemogućnost potpune razdijeljivosti iscrpljivog i iscrpljenog, u proceduralnoj izvedbi potrebno je uspostaviti iscrpljivanje na dvije razine. Na razini materijala kojima se potom generira sadržaj proceduralnom retorikom, otvorila bi se mogućnost iscrpljivog. Ono što je iscrpljivo u proceduralnoj izvedbi te kritički potentno jest referentnost sadržaja i dijelova procedura vidjivih u tom sadržaju. Sadržaj se iscrpljuje kada raspršivanjem njegove referentnosti, njegova smještanja u društveno razlučiv kontekst ogoljujemo procedure kojima je generiran taj sadržaj. Kada procedurama umanjemo povezivost s društvenim normama, kada ih postavljamo kao iscrpljive procese koji su sami sebi svrha, istovremeno njihovu upotrebu univerzaliziramo i reduciramo. Univerzalna procedura bila bi općeprimjenjiva, nespecifična, njeno referentno polje postalo bi preširoko da bi se iz njega mogla isčitati svrha. Samim time tako iscrpljivana procedura gubila bi svoj

smisao u vidu efikasnosti, praćenjem njenog slijeda ne bismo bili navođeni na definirani put, nego prepušteni iscrpljujućoj količini opcija koje se ne diferenciraju prema potrebnoj količini uložene energije ili mogućnosti definiranja njihova produkta. S druge strane, ako gledamo na proces iscrpljivanja kao reduciranje povezivosti procedura s ijednim tipom upravljanja ljudskih misli ili akcija, tada ponovno dolazimo do samodostatnosti ispunjenja procedure, a kao takva ona ne nudi manipulativnu moć. Stoga bi obnašanje procedure koja je nedostatkom referentnog polja reducirana na prezentaciju vlastitim kodom izvođenja vodilo izvršenju kombinatorike, kako Deleuze kaže, u svrhu ničega. Postupke lociranja točki iscrpljivog početno definiram i razlažem preko četiri načina iscrpljivanja koje nudi Deleuze: čineći seriju iscrpljujućih stvari, isušivanjem protoka glasova, umanjivanjem prostornih potencijala te raspršenjem moći slike. Činiti seriju iscrpljujućih stvari u proceduralnoj izvedbi usko vežem uz prezentaciju i varijaciju ritmova izvedbe. Serijom iscrpljujućih stvari manipuliramo pozornost, mogućnost primjećivanja detalja, univerzaliziramo proceduralnost, ustvari iscrpljujemo njene specifičnosti. Razlučujemo oblike prijenosa informacija te dovodimo u upit njihovu referentnost. Sukladno tome, iscrpljujućim serijom stvar možemo smatrati konstantnost protoka glasova. Samo isušivanje protoka glasova jest ovisno o rastvaranju izvora tih glasova. Odvajanjem izvora glasova od pripadnosti izvođaču, od autora izvedbe isušujemo njihov protok. Nepoznavanje izvora glasa iscrpljuje mogućnost realizacije njegova usmjeravanja. Prividnim multipliciranjem izvora glasova dovodimo u upit njihovu svrhu. Prema tome, isušivanjem protoka glasova dokidamo njihovu svrhovitost, pretvaramo ih u kontinuirano, iscrpljeno punjenje tišine čije značenje ne nadilazi tu tišinu, već je samo ritmičkom mjerom označava. Umanjivanje prostornih potencijala te raspršenje moći slike korisno je dovesti u relaciju s jedinstvom prostora izvedbe. Punjenjem arbitrarnog kazališnog prostora preliminarno određujemo njegove potencijale. Narativnim definiranjem, dočaravanjem javnih ili privatnih prostora objektima određujemo ograničenja kojima procedure te potencijale čine vidljivima. Iscrpljivanjem tih potencijala ponovno ogoljujemo procedure, dovodimo ih u polje vidljivosti pripadnošću tematskom

vlasništvu. Tim postupom povezan je i zadnji način iscrpljivanja uz prostor, pa se tako raspršivanje moći slike može dovesti u direktnu relaciju s iscrpljivanjem arbitrarnosti danog prostora. Tako možemo ponovno primjetiti kako su zadnja dva načina iscrpljivanja po Deleuzu povezana ponovno inkluzivnim razdvajanjem. Istovremenim iscrpljivanjem autentičnosti prostora i njegove referentnosti.

Druga razina kojom bi se održala tenzija, kauzalnost između iscrpljenog i iscrpljivog jest uspostavljanje iscrpljenog tijela u kolektivnom tijelu publike. Autoreferencijom proceduralne izvedbe moralo bi se doći do poništenja svrhe gledanja, kao analogijom instrumentalizacije čovjeka u proceduralnom djelovanju. Gledatelj percepcijom određenih segmenata procedure u sadržaju generiranom u proceduralnoj izvedbi ne bi trebao gubiti mogućnost referiranja na životne procese. Dapače, on bi preko iscrpljene svrhovitosti svoje pozicije (gledanja) bio u mogućnosti iscrpljivati referentnost izvedbe, ali na način da vlastitu poziciju postavi kao polazišnu točku referencije. Upravo tim procesom publika bi trebala biti u stanju prenijeti mogućnost razlučivanja navedenog aktivnog i pasivnog djelovanja van aparatusa kazališne izvedbe.

No, ako sam spomenuo potencijalni put prijenosa tih oblika djelovanja koji bi išao preko izvođača do gledatelja, možemo li govoriti o iscrpljenom izvođaču?

4.INDIFERENCIJA KAO METODA PREDOČAVANJA PROCESA ISCRPLJIVANJA

Svrha izvođača u toku izvedbe ostaje konstantna, on je u funkciji prijenosa informacija, neovisno o njihovoj referentnosti. Izvođačevo poznavanje skrivenih procedura čini ga pripremljenim, svjesnim relacije proceduralnosti i njene simboličke manipulacije, obuhvata referentnog polja. Samom medijacijom sadržaja između publike i autorstva izvedbe izvođač daje publici primjer, osvještava mogućnost smještanja tijela kao referentne točke. Ako je svrha izvođenja u tijelu izvođača konstantna, neovisno o modusu ili stavu prema izvođenju, možemo li govoriti o iscrpljenosti izvođača u proceduralnoj izvedbi? Ako je izvođač svjestan iscrpljivanja referentnog polja izvedbe prilikom izvođenja, je li on uopće u mogućnosti iscrpiti potencijal izvodljivosti, narušiti reprezentacije procedura, u potpunosti zaustaviti prijenos ideje?

Neovisno o dosad navedenom iscrpljivanju referentnog polja, autoreferenciji procedura u proceduralnoj izvedbi, nemogućnošću cjelovite percepcije slijedova tih procedura te samom iscrpljivanju potencijala gledanja kao aktivnosti, kao osnove događanja, mišljenja sam kako gledatelj nužno razvija i doživljava afektivna stanja u tijeku izvedbe te kako razvija, osim traženog kritičkog, određeni emocionalni stav prema bilo kojem tipu izvedbe. Upravo na taj način percipiram relaciju između stanja indiferencije i stanja iscrpljenosti. Iscrpljen izvršava proceduru zbog nemogućnosti izlaska iz pozicije iscrpljenog, on izvršava dane radnje jer je potencijal realizacije iscrpljen. Iscrpljen održava svoje stanje nemogućnošću realizacije, on ne razvija kritički stav već konzumira reprezentaciju ideje bez mogućnosti sistematizacije proceduralnog postupka. Indiferencija je pak svjesno postavljeno afektivna praksa, indiferencija podrazumijeva odnos prema danom sadržaju. Točnije, indiferencija bi bila uspostavljanje odnosa prema reprezentiranom svjesnim ignoriranjem praktičnosti reprezentiranog. U smislu potencijala djelovanja, indiferencija afirmira postojanje potencijala, no ne ulaže energiju u njegovu realizaciju. U neku ruku, mogli bismo reći da indiferencija nastaje kao pasivan otpor automatizaciji procedura. Svjesno odbijanje produktivnosti rada.

Ako proceduralnost koristi kontinuitet iscrpljivanja kao način samoodržanja, bi li indiferencija mogla biti barem pozicija u kojoj smo svjesni manipultivne moći proceduralne retorike? Iako bismo indiferentnost mogli definirati kao pasivan otpor, može li se istovremeno taj preduvjet ulaganja energije, određen emotivnim stavom, svrstati u aktivan, modulativan oblik djelovanja u proceduralnoj izvedbi? Odgovor tome možemo naći u reakciji proceduralnih sistema na to stanje. Iako procedure teže samodostatnosti, neovisnosti o ljudskom djelovanju, opravdanje njihova postojanja leži u definiranju društvenih sistema u kojima ipak djeluju ljudi, te bez kojih bi ta uređenja bila bespotrebna. Referentnost procedura, moć ideološke reprezentacije bez manipuliranja ljudske percepcije bila bi nepostojana. Sukladno tome, održavanje svrhovitosti procedure reagirat će na indiferenciju pokušajem uskraćivanja prostora za tu afektivnu praksu, baš pokušajem afirmacije indiferencije kao aktivnog djelovanja s definiranim učinkom. Upravo u tom procesu leži snaga indiferentnosti kao kritičke metode. Procedure moraju pristati na svoju redefiniciju kako bi obuhvatile indiferenciju. Tek kada uspostave odnos prema njoj, mogu donositi sud je li se takvim "djelovanjem" dovelo do nepoštivanja procedure. Tako izvođač varijacijom iskaza u predefiniranom ritmu izlaganja svoj reprezentacijski modus dovodi u sličnosti s proceduralnim izvođenjem, gdje je glavni fokus postavljen na izvršenje, dok u drugi plan pada način izvođenja. Indiferentnim umanjenjem energije dane u izlaganje sadržaja izvođač se odbija poistovjetiti nepobitnošću fikcije. Na taj način izvođač nudi objektivniji, kritičniji pristup gledatelju u odnosu na poimanje iscrpljenosti svrhe gledanja. Indiferencija je tako prihvaćanje postojanja nevidljivih, nepoznatih segmenata proceduralnosti, te kritički odnos prema onima koje su u sadržaju vidljive.

5.RITAM PROCEDURALNE MANIPULACIJE

Ritam je način percipiranja vremena. Uspostavljen je repeticijom stavki unutar danog vremena i prostora, te je prisutan u svakom utrošku energije u definiranom opsegu djelovanja i vremenu izvedbe. Vrijeme percipirano između cikličkog ponavljanja, repeticije jest mjera. Stoga možemo reći da mjerom percipiramo ritam. Nadalje, linearni tok ritma, njegovu kontinuaciju, njegovu obuhvatnost, sadržajnost definiramo varijacijama koje su moguće kroz repeticiju. Prema tome, ritam se održava postojanim paralelnom evolucijom, širenjem unutar prepoznatljive mjere. Referentna točka prepoznavanja ritma jest tijelo, odnosno mogućnost uspoređivanja prepoznatog vanjskog ritma s neprekidnim ritmovima tijela. Ritmovi tijela referentna su točka zbog svoje postojanosti, prezentnosti i usklađenosti s aktivnostima življenja. Oblici učenja i percipiranja procedura ostvaruju se preklapanjem ritmova tih procedura s ritmovima tijela. Završen proces dresure, učenja očituje se u mogućnosti uklapanja ritmova tijela u vanjske ritmove. Upravo tom usporedbom, ritma izlaganja sadržaja u proceduralnoj izvedbi i frekvencije po kojoj ga gledatelj može percipirati, ostvaruje se prethodno opisana parcijalna vidljivost proceduralne logike u sadržaju. Tako je primarna funkcija ritma u proceduralnoj izvedbi održavanje kontinuiteta procedure, to jest podvrgavanje scenskih rješenja načinima uvjeravanja preko proceduralnosti. Kada govorim o održavanju ritma, zapravo mislim na održavanje povezivosti slijedova informacija, održavanje postupnog izlaganja sadržaja. Samim time, ritam u proceduralnoj izvedbi, povremeno oprečno, a povremeno sukladno indiferenciji, služi ne samo za održavanje pažnje gledatelja, već i za fokusiranje pažnje. Ritam ovakav tip izvedbe segmentira, dovodi njezine manje jedinice, scene, u odnos međusobne referentnosti neovisno o različitostima njena sadržaja. Na taj način ritam omogućuje da proceduralna izvedba stvori konstrukt procedura, ne nužno razlučivih u očima gledatelja, no međusobno ovisnih i definirajućih, prema autokritičnosti i prema generiranom sadržaju. S obzirom na to da indiferencija tendira umanjivanju utroška energije, ritam izvedbe nudi uvid u napore, količine energije koje bi izvođač morao proizvesti kako bi se što više poistovjetio s likom ili principom koji reprezentira. Prema tome, ritam prezentira potencijal djelovanja koje indiferencija negira.

Postavimo li to u relaciju s podjelom na pasivnu i aktivnu mogućnost djelovanja, ritmička organizacija pasivno, konzekvetno opisuje načine na koje proceduralnost modulira djelovanje. Ritam nas uči postojanju procedure, u svojoj frekventnosti iskazuje predviđeni način obnašanja tih procedura. Adaptacijom tih ritmova u cikličke ritmove svakodnevnice možemo doći do modulativnog djelovanja. U smislu ritma, aktivno ili modulativno djelovanje bilo bi moguće kada bismo zadržali načine uspostavljanja ritma, ali ih dosljedno mogućnostima, ritmovima tijela mijenjali u odnosu na količinu dane energije i u odnosu na frekventnost ponavljanja tog ritma. Načini da se ritam očituje prisutni su u postupcima autoreferencije proceduralne izvedbe te u konstanti iscrpljivanja materijala. Tako ritam izlaganja možemo segmentno spoznati u progresu narativa, njegovoj stagnaciji, heterogenosti izvora sadržaja, energetskim promjenama pri indiferentnom izvođenju, mjeri izmjene i trajanja sadržajnih sekvenci te samog stadija izvedbe u odnosu na njeno cjelokupno predviđeno ili potencijalno trajanje.

6. POSTUPCI TRANSPARENTNOSTI PROCEDURA, POSTUPCI ISCRPLJIVANJA REFERENTNOSTI

U ovom dijelu rada navest ću postupke kojima bi se u proizvodnji proceduralne izvedbe proceduralnost moglo dovesti u točku kritičkog razmatranja. Tim postupcima, od generiranog sadržaja preko izvođača do gledatelja pokušalo bi se kao učinak izvedbe razlučiti navedenu podjelu proceduralnog djelovanja na aktivno i pasivno. Nadalje, suodnos tih postupaka nastojao bi održati balans između autokritičnosti izvedbe i samog interesa gledanja takvog konstrukta. Izmjenom njihovih vidljivosti kroz tijek izvedbe varirala bi mogućnost povezivanja sadržaja, mogućnost parcijalne interakcije te zahtijevi ulaganja energije pri nastojanju održavanja prezentnosti događanja. Postupke tako dijelim u odnosu na segmente izvedbe. Tako možemo prepoznati postupanja prema tekstu, izvođaču, publici i slici (kao iskazu prezentnosti).

Prvi tekstualni postupak jest ostvarivanje heterogenosti izvora predloška. Iako bi se sadržajno cjelokupni tekstualni predložak trebao povezivati, nadopunjavati, dati različite uvide u problematiku koju izlaže sadržaj, različitost autora ili izvora morala bi biti vidljiva. Direktnim citiranjem, jasnim razlikama u stilu ili baš pobijanjem argumenata drugih razlučivih tekstualnih cjelina. Pri takvom postupku korisno bi bilo da najveća razlučiva cjelina tekstualnog predloška posjeduje narativ s označenim dramskim likovima. Na taj način svi drugi tekstovi koji nisu nužno predviđeni za javno izvođenje bili bi lakše raspoznatljivi u svom sadržaju te formi kojom bi bili izvođeni. Nadalje, ovaj postupak pružao bi mogućnost uspostavljanja indiferencijalnog stava izvođača nekonzistentnošću, nepripadanjem samo narativnoj strukturi.

Drugi postupak jest modulacija izvornih oblika teksta, smještanjem njihova sadržaja u diskurz kojim se uobičajeno ne prezentira dani sadržaj. Taj postupak uglavnom bi koristio što specifičnije i što prisutnije oblike prezentacije radi što lakšeg raspoznavanja, poput diskurza Svetog pisma, ili diskurza *clickbait* članaka ili pak onog zakonskih stavki. Na taj način direktno bi se iskazivala procedura reprezentacije

sadržaja i generiranja potencijalnog novog značenja u odnosu na referentno polje danog diskurza. Za ovaj postupak gotovo da bih mogao reći da pojednostavljeno iskazuje odnos jedne procedure prema tekstualnom segmentu koji je ekvivalentan skupu procedura koje uvjetuju generiranje referentnosti cjelokupne izvedbe.
Treći postupak bilo bi diferenciranje oblika reprezentacije teksta u smislu izmještanja s fizički prisutnog izvođača na audiovizualni medij. Tim postupkom pak iscrpljivalo bi se referentno polje izvedbe vezanjem tekstualnog sadržaja uz prostor koji nije prezentan. Raspored izlaganja teksta samim time bi se dovodio u arbitrarnost s obzirom na proizvoljno postavljanje npr. projekcija u tijek izvedbe. Pri tom je bitno napomenuti da se ritam izvođačkog izlaganja mora naglo, pri vrhuncima narativne napetosti prekinuti tim medijem kako bi se iskazala proizvoljnost slijeda iskaza.
Posljednji postupak vezan uz tekst postupak je i prema radu izvođača, a to jest improvizacija tekstualnog sadržaja. Pri tom mislim da bi se taj strukturirani oblik improvizacije morao bazirati samo na narativnim oblicima, s obzirom na to da drugi tekstovi uglavnom vidljivost procedure iskazuju drugo navedenim postupkom prema tekstu. Izvođači bi tako u procesu rada što manjim iščitavanjem teksta, a što većim "prepričavanjem" njegova sadržaja po sjećanju stvorili direktan iskaz indiferencije prema autentičnosti predloška, ponovno raspršivanjem, iscrpljivanjem njegova referentnog polja. Uz to, tim postupkom izvođaču se daje moć ritmičke manipulacije. Ukoliko prepoznamo momente u tekstualnom predlošku koji iskazuju narativni progres, ti momenti izvođaču bi služili za varijaciju u ritmu, dok bi povećanje improviziranog sadržaja označavalo stagnaciju, cikličku repeticiju bliskih stavki (s malom mjerom diferencije) ritma koja funkcionira u globalno linearnom progesu teksta. Tako modulativan odnos prema progresu omogućuje izvođaču da odredi mjeru u kojoj bi morao ulagati poveću količinu energije nego što to početno postavljena indiferencija nalaže.
Sljedeći postupak pak smještam učinkom primarno u odnosu na izvođača, iako je indikativan i u vidu prezentacije tekstualnog sadržaja. Javnim čitanjem teksta (s papira, umjesto izgovaranja naučenog) izvođač se direktno referira na formu rada u umjetničkoj praksi. To čitanje moralo bi biti uvjetovano relativnim nepoznavanjem

teksta, uspostavljajući time nemogućnost ijednog drugog načina reprezentacije njegovog sadržaja. Takav postupak direktno bi uspostavio indiferentnost prema interpretativnim mogućnostima tekstualnog predloška, mogućnosti njegove reprezentacije bile bi iscrpljivane, svedene što bliže njegovom bazičnom postojanju, njegovom izvornom obliku. Nadalje, ovim postupkom dovodi se u pitanje svrhovitost izvođača u proceduralnoj izvedbi, time direktno kritizirajući sve prisutniju samodostatnost i automatizaciju procedura.

Druga stavka prema izvođaču u predloženom obliku izvedbe jest tendencija da se identifikacija izvođačkog tijela konstantno izmiče identifikaciji s likovima narativa. Poistovjećivanjem, utjelovljenjem lika u jednom tijelu dovelo bi izvođača u nemogućnost da predlaže modulativni oblik djelovanja u proceduralnoj izvedbi. Nadalje, ta tendencija postoji i izvan narativne strukture, samim uspostavljanjem afektivnih odnosa među izvođačima oni se donekle identificiraju kao likovi, kao entiteti pogonjeni emocijama. Stoga bi bilo potrebno, posebno unutar narativnog segmenta predloška izmjenjivati likove među izvođačima, a van njega konstantno varirati u odnosu, ovisnosti mogućnosti izvođenja o partnerima na sceni.

Iz prethodnog postupka prema izvođaču dolazi i dodatna korisna stavka: imati nepotrebno velik broj izvođača. Nepotreban broj izvođača bio bi vidljiv prisutnošću većeg broja izvođača nego što to predviđeni oblik reprezentacije nalaže. Svođenjem na samo prezentiranje vlastitog postojanja u prostoru iscrpljivale bi se mogućnosti prostora vezanog uz dani sadržaj te bi se ponovno iskazivala problematika automatizacije.

Treći postupak daje segment autorstva samom izvođaču. Slično, ali odvojivo od improvizacije bilo bi potrebno kreirati scene u kojima se izvođač referira, komentira direktno prethodno izvedeno i vezano uz sadržaj. Taj postupak ostvaruje i odnos prema slici, narušavajući njenu moć kao iskaza autentičnosti prostora i prezentnosti događanja.

Što se tiče specifičnih postupaka prema publici, prvo bi se trebala otvoriti mogućnost razmatranja parcijalne interakcije, uvjetovanja ritma izvedbe. Takav postupak podrazumijevao bi interakciju kojoj izvođači određuju mogućnosti i vrijeme u toku

izvedbe. Takva interakcija trebala bi graničiti s uobičajenim pojmom interaktivnosti, zapravo samo dajući privid tih mogućnosti. Izvođač bi mogao određivati mogućnosti interakcije (u smislu da stvar ne izmakne kontroli) jedino ako bi imao mogućnost postaviti se indiferentno prema bilo kojem obliku reakcije publike koju on sam nije predvidio. Ignoriranje svakog drugog oblika reakcije osim predviđenog iskazivalo bi na pasivno djelovanje u proceduralnoj izvedbi, dominatnu poziciju u odnosu ritmičkog preklapanja ritmova izvedbe i ritmova tijela.

Drugi postupak jest učestala varijacija informacije o sveukupnom trajanju izvedbe, odnosno stvaranje privida da se ovisno o uspješnoj/neuspješnoj interakciji i energetskom angažmanu izvođača to trajanje mijenja. Ponovno, ovaj postupak primarno bi postavio proceduralnost kao opresivan entitet, što bi indiciralo na potrebu kritičkog promišljanja samih procedura izvedbe. Taj postupak provodio bi se na razini informacije o trajanju te na razini modulacije ritmičkog sklopa prekidanjima ritma zastojem u scenskom događanju ili pak ponavljanjem scena kao iskazima *restarta* u ritmičkom slijedu.

Na koncu, postupci prema slici kao iskazu aktualnog stadija događanja, kao prezentacijskom stavkom koja svoje referentno polje mijenja svakim pomakom u ritmu, bili bi klasificirani u odnosu na obuhvat tog referentnog polja. Tako su postupci prema slici usko vezani uz iscrpljivanje potencijala prostore te raspršivanje moći slike. Preko njih isključivo dovodimo vidljivost procedura u sadržaj izvedbe. Narušavanjem prethodno uspostavljenih okvira te slike ogoljujemo procedure kojima je ona uspostavljena. Tako primarno možemo iscrpljivati moć slike i potencijale prostora vršenjem izvođačkog djelovanja koje nije povezivo s logikom sadržaja, aktualizirajući događanje izvedbe iznad postojanja narativnog događanja. Nadalje, videoprojekcijama izmičemo relevantnost scenskog događanja kao dominantnog, referiranjem izvođenja uz prostore u kojima se publika u trenutku izvedbe ne nalazi narušavamo prethodno uspostavljenu relaciju izvedbenog prostora i svega izvan njega. Uz to, čineći serije iscrpljujućih stvari, poput otkrivanja svih kombinacija prostornih kompozicija koje možemo uspostaviti kretnjama i suodnosom izvođača dodatno ogoljujemo prezentacijsku moć slike, te je svodimo na opisivanje procedura

kojima je ta slika uspostavljena.

Popis literature:

IAN BOGOST. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames,* MIT Press, 2007

GILLES DELEUZE. *The Exhausted,* SubStance, Vol. 24, No. 3, Issue 78. (1995), pp. 3-28.

DAVID W. HUNTSPERGER. *Procedural form in postmodern american poetry,* Australia: Salt Publishing, 2010

MARJORIE PERLOFF. *John Cage: Composed in America,* University of Chicago Press, 1994