

dr Milica Bajić Đurov

Akademija umetnosti, Beograd
milicadjurov@gmail.com

Neobaroknost fizičko-virtuelnih prostora u savremenim scenskim izvođenjima: slučaj *Hotel pro forma*

Apstrakt: Ovaj rad istražuje pitanja kompleksnosti prostornih odnosa, fizičkih i virtuelnih struktura, u okviru savremenog scenskog dizajna koje rezultiraju neobaroknim oblicima vizuelnog spektakla. Neobarokna estetika i poetika prisutna u savremenim izvođačkim prostornim realizacijama proizilazi iz umetničkih koncepcija koje se baziraju na elaboraciji relacija koje postoje između fizičkih i virtuelnih predstavljajčkih elemenata, u smislu prevazilaženja klasičnih reprezentacionih struktura. Cilj ove analize je istraživanje neobaroka kao estetičke sinteze novih među-odnosa fizičkih i virtuelnih prostornih manifestovanja koja se baziraju na upotrebi digitalne tehnologije. U cilju što adekvatnijeg predstavljanja kompleksnosti i osobnosti neobarokne poetike i estetike segment ovog rada posvećen je analizi scenskih izvođenja danske performans trupe *Hotel pro forma*.

Ključne reči: fizički prostor, virtuelni prostor, barok, neobarok, scenski dizajn, digitalne tehnologije

Baroknost novih umetničkih prostora

U percepciji umetničkog ostvarenja, posebno kad se radi o savremenim stvaralačkim praksama, granice između fizičkog i virtuelnog prostora često su prilično maglovita kategorija, ali one predstavljaju izvanredno zahvalan predmet istraživanja. Posebno zanimljiva prostorna manifestovanja prisutna su u umetnosti scenskog dizajna – i to pre svega u scenografiji kao umetnosti *igrajućeg prostora*. Scenski dizajn predstavlja najilustrativniju oblast u istraživanju odnosa koji postoje između fizičkih i virtuelnih prostora u umetnosti jer koristi sve vizuelne medije, tehnike i tehnologije stvarajući tako uslove za raznovrsne spacijalne manipulacije. Scenografiju možemo okarakterisati kao umetničku praksu stvaranja prostora za izvođenje ali i kao teorijsku oblast razmatranja fizičkih i virtuelnih prostornih manifestacija u izvođenju.

Umetnost istorijskog baroka, po mnogim svojim karakteristikama, posmatra se kao anticipacija savremenog poigravanja granicama između virtuelnih i fizičkih prostora. Prostor je, zajedno sa vremenom, fundament svih senzibilnih iskustava, pa je razumevanje prirode iskustva životnog prostora suštinsko pitanje i doživljaja scenskih, vizuelnih umetnosti. U vizuelnim umetničkim ostvarenjima prostor se može manifestovati kao fizički ili virtuelni, ali i u vidu fizičko-virtuelne

vizuelne konstrukcije, to jest kao sinteza dvaju umetničkih prostora. Bilo da je u pitanju fizički prostor – svet koji nas okružuje, u kome bivstvujemo, koji nastanjujemo kao živa telesna bića, ili virtuelni prostor – prostor svih slikovnih iskustveno dostupnih prikaza, oba ova tipa prostora jesu prostori u kojima umetničko delo nastaje i postoji.

Virtuelni prostor možemo doživeti zahvaljujući različitim sredstvima iluzije realizovanim u fizičkom prostoru. Prema teoriji virtuelnog prostora Ora Etlinger (Or Ettlenger) *virtuelni prostor* je celokupan prostor koji vidimo iz slikovnih predstava – nezavisno od medija u kojem oni nastaju, a *virtuelnim* opisujemo svaki vidljiv predmet koji je smešten unutar tog prostora.¹ Oslanjajući se na ovu teoriju, virtuelne prostore možemo kvalifikovati kao artificijelne proširujuće prostorne parametre (u odnosu na fizički prostor) u smislu viđenja i doživljaja prostora. Neretko fizički (iskustveni) prostor predstavlja polazište u kreiranju virtuelnih mesta. Na takav stav navodi analiza prostornih predstavljanja od antičkih vremena, do savremenih prostornih izvođenja koja su najbolje danas oličena kroz tehnologiju virtuelne stvarnosti.

Fizičko manifestovanje scenografije, scenskog prostora, u velikoj meri ima karakteristike arhitekture, u kojoj često pronalazi inspiraciju – kako za fizičke prostorne realizacije tako i one virtuelne.² Stoga scenografija predstavlja umetnost kojom se stvaraju i fizički i virtuelni scenski prostori – mada, za razliku od arhitekture, najčešće, ti stvoreni scenografski prostori nemaju trajanje arhitektonskih građevina, već su iskustveno dostupni samo u periodu trajanja izvođenja/prikazivanja.³

U istraživanju neobaroknih vizuelnih manifestacija (spektakla) savremenog scenskog dizajna neophodno je ukazati na značaj međudejstva i sadejstva fizičkih i virtuelnih prostornih realizacija – na njihove sličnosti i razlike zahvaljujući kojima se mogu uspostavljati i različite vizuelne strukture. Neretko dualistička priroda scenskih prostora navodi na analitički pristup ovoj problematici zarad razumevanja prirode ova dva tipa prostora. Inspirativno polaziste za razmatranje i razumevanje prostornih manifestovanja, posebno prostornih realizacija proizašlih iz savremene tehnologije, predstavljaju fenomenološka stanovišta. Značajna posledica fenomenološke paradigme jeste da je fenomen *prostora* konstituisan posmatračevim praktičnim iskustvom – prostornim iskustvom.⁴ Aspekti prostornog iskustva mogu biti direktno prevedeni u prikaz prostornog iskustva koje omogućavaju *kiberprostorne tehnologije*. *Kiberprostorne* (virtuelne) realizacije postaju sve prisutniji činioци scenskih prostornih manifestovanja.

Uopšteno govoreći, virtuelni prostori ekranske slike (filma, videa, kompjuterske animacije, TV-a, *virtuelne realnosti*) predstavljaju bitan vizuelni segment savremenih teatarskih izvođenja. Ekranski prozori u virtualna mesta uglavnom podrazumevaju viđenje i iskustvo virtuelnog prostora posredstvom *pokretnih slika* (filma, videa, TV-a, video igara, i drugih medija). Ekran, kao tip sredstva iluzije, predstavlja zanimljiv medij prezentovanja dela, zbog svoje specifične prirode koja se razlikuje od tradicionalnih iluzionističkih sredstava (statičnih) slikovnih prikaza. Za razliku od dela nastalih u oblasti fizičke arhitekture i skulpture, ali i sredstava iluzije u slikarstvu, koja zahtevaju spoljašnju svetlost za vizuelno iskustvo prostora – slikovni prikazi ekranske slike podrazumevaju iluzionistička sredstva kojima se omogućava viđenje i doživljaj virtuelnog prostora zahvaljujući sopstvenoj svetlosti koju nudi slika. To su najčešće slikovni prikazi filma, videa, TV-a. Svetlost kao medij prezentovanja predstavlja bitan segment (posebno neobaroknih) vizuelnih ostvarenja.

¹ Cf. Or Ettlenger, *Architecture of virtual space* – doctoral thesis, Ljubljana, University of Ljubljana, Faculty of Architecture, 2007.

² Scenografija neretko ima ulogu da stvara na sceni utisak određenog arhitektonskog/umetničkog stila, da ga podražava, ili da ga scenskim jezikom prenosi kroz dekor.

³ Primer scenskog prostora koji je već vekovima dostupan publici, posmatračima jeste Teatro Olimpiko u Vičenci – čija je scena, scenografija, arhitektonski definisana.

⁴ Od takvih stavova Huserla (Edmund Husserl) polaze i promišljanja Hajdegera (Martin Heidegger), Sartra (Jean-Paul Sartre), Merlo-Pontija (Maurice Merleau-Ponty) i drugih fenomenologa. Posmatračka iskustvena konstrukcija prostora, predstavlja konstrukt nekoga ko je unutar, koji je opažajući i delajući u prostoru.

Kao medij prezentovanja *dinamičnih slika* slika ekrana je važan činilac neobaroknih vizuelnih izvođačkih ostvarenja koja u izraz uključuju digitalnu tehnologiju. Na taj način, realnost fizičkog postaje ponekad podređena virtualnoj stvarnosti koja različitim novim sredstvima iluzije pleni pažnju posmatrača. Produkti novih tehnologija, posebno digitalne tehnologije (ekrana) obuzima posmatrača na nove načine, bliske baroku, uspostavljajući aktivnu manipulaciju slikovnim prikazima i drugim (čulnim/haptičkim) efektima, zarad stvaranja uranjajućeg spektakla kojem je primalac izložen.

Stvaranje iluzije prostora i probijanje granica fizičko-arhitektonske postavke omogućava otvaranje novih prostora za izvođenje u kojima mogu delati akteri fizički/virtualni. Stoga ne čudi činjenica da su danas i fizička i virtualna mesta jednako privlačni i značajni prostori za obezbeđivanje interakcije između aktera i posmatrača. Kiberprostori dostupni posredstvom ekrana, ili tehnologije *virtualne realnosti* postaju značajni prostorni segmenti izvođenja, koji neretko omogućavaju doživljaj prostora u duhu (neo)baroka.

Uveliko prisutan neobarokni senzibilitet u savremenoj kulturi i društvu svakako predstavlja rezultat transformacije celokupnog socijalnog ustrojenja. Period istorijskog baroka, sedamnaestog veka, kao i razdoblje kasnog dvadesetog, to jest ranog dvadeset prvog veka dele odlike kulturne transformacije – dominantne društvene i kulturne smernice rezultuju jednako snažnom produkcijom baroknog formalnog sistema. Period istorijskog baroka, baš kao i savremeno doba, odlikuju radikalne kulturne, perceptualne i tehnološke promene manifestovane u sličnim estetskim oblicima. Pojava kapitalizma i masovne produkcije u sedamnaestom veku predstavljala integralnu pozadinu razvoju barokne forme. Pojava popularne kulture sa pozorištem, a pre svega, operom, pojavom masovno produkovanog slikarstva, tj. štamparske industrije koja je prepoznala ekonomske mogućnosti konzumerstva na visokom stepenu (razglašavanje komada, novela, biblijskih tekstova, štampanih knjiga...) bila je praćena i novom praksom *serije i kopije*.⁵ Kao u baroku sedamnaestog veka, neobarok jeste rezultat sistemskih i kulturnih transformacija, koje su danas posledica nastanka globalnih konglomerata, multimedijjskih interesa i digitalne tehnologije.

Otkrića novih umetničkih prostora, kao i novi načini percipiranja tih prostora, predstavljaju bitne momente koji su uticali na drugačije razumevanje prostora u periodu sedamnaestog veka u odnosu na epohu renesanse. Isto se može reći i za savremene vidove umetničke reprezentacije. U periodu sedamnaestog veka bitno drugačije razumevanje prostora dešava se zahvaljujući tehnološkom napretku, novootkrivenim teritorijama, ali i zahvaljujući novoj percepciji prirode svemira i Zemljine pozicije u odnosu na kosmos. Naša epoha pored prostranstva Zemlje i svemira istražuje i prostranstva kompjutera. *Kiberprostori*, baš kao i novootkriveni materijalni i tehnološki prostori sedamnaestog veka, ne samo da su proširili koncepciju i definiciju prostora, već i naše razumevanje zajednice i identiteta.⁶

Neobarok označava povratak izvesnih osobenosti koje su značajno definisale istorijski barok. Dominantne društvene i kulturne smernice rezultuju jednako snažnom produkcijom baroknog formalnog sistema.⁷ Razlika između baroka i klasičnih umetničkih sistema reprezentacije je u tome što barok ne poštuje granice okvira pomoću kojih se izaziva iluzija. Nepoštovanje granica takvog reprezentativnog rama se manifestuje intenzivnom napetom vizuelnom neposrednošću u baroknom stavu ka spektaklu.⁸ Osim toga, ono što čini suštinsku karakteristiku baroka jeste tendencija zamenjivanja zatvorenih formi umetničkog dela otvorenim strukturama koje daju prednost dinamici i poli-

⁵ Cf. Angela Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, London–Cambridge, The MIT Press, 2004, 26.

⁶ Ibid. 27.

⁷ Omar Kalabrese (Omar Calabrese) uspostavlja jasnu distinkciju između *klasičnog* i *baroknog* reprezentacionog sistema po kojoj se svaki fenomen može posmatrati kao klasičan ili barokni. Omar Calabrese, *Neo-Baroque – A Sing of Times*, Princeton–New Jersey, Princeton University Press, 1992, 15–22.

⁸ Cf. Angela Ndalians, *Neo-Baroque Aesthetics and...*, op. cit.

centrizmu.⁹ Fizičko-virtuelni odnosi prostora i vremena, njihove sličnosti i razlike u okviru izvođenja dela omogućavaju da narativ više nije ograničen okvirima jedne strukture, otvarajući tako mogućnost složenije naracije kroz multiokvirne prikaze. „Barok se oslanja na klasiku i prihvata njena pravila, ali u tom prihvatanju on se igra sa klasičnom formom, umnožavajući, komplikujući i manipulišući s virtuoznim nagonom.”¹⁰

Takođe, naučni i tehnološki napredak u optici, u oba perioda, pomerili su granice razumevanja ljudske percepcije, a umetnici su svesno stvarali umetnička dela koja su eksploatisala naučni i tehnološki razvoj perceptualnim rušenjem granica koje su delile iluziju od materijalne realnosti. Dakle, ključne promene u tehnologiji, ali i umetnosti, kulturi i životu uopšte praćene su savezom između umetnika i naučnika. Takvi savezi karakteristični su za obe ere i vode ka veoma specifičnoj i po mnogome bliskoj estetici.

Tehnologija koja je omogućavala vizuelni spektakl u baroknim izvođenjima sedamnaestog veka podrazumevala je dinamične fizičke dekore koji se smenjuju i pokreću tokom izvođenja, sa perspektivnim (policentričnim) slikovnim prikazima koji otvaraju nove prostore viđenja, ujedno prkoseći fizičkoj arhitektonskoj postavci scene. Za razliku od baroknih scenskih izvođenja, danas se (zahvaljujući digitalnoj tehnologiji) pored fizičkog aktera/glumca/izvođača i znatno savršenijeg regulisanja pokreta dekora i scenske mašinerije uopšte, javljaju i dinamični virtuelni prizori (video projekcije – ekranske slike).

Pored živog aktera, prisutni su i virtuelni, a kao kontrast fizičkom prostoru, često se javljaju i virtuelni prostori (dinamične) slike, koji dodatno nadograđuju koncept policentričnih virtuelnih prikaza u duhu (ugaone perspektive) baroka. Fizičko i *kibernetско-virtuelno* vizuelno ustrojstvo interaktivnim ukrštanjem, usloznavanjem u duhu *baroknih nabora*¹¹ otvaraju mogućnost transformacije, polidimenzionalnog *morfiranja* prostornih struktura čije se granice konstantno nanova uspostavljaju (ili nestaju). Po mišljenju Šuvakovića, prihvatajući u „sve većoj meri digitalnu tehnologiju u tehnološkom, ali i izražajnom smislu, tradicionalni teatar polako postaje digitalni – novomedijski teatar”¹². U tom procesu „digitalna tehnologija pruža mogućnosti da se ontološka centriranost teatra na prezentovano živo izvođenje zameni izvođenjem mašina (izvođenjem među mašinama)”¹³.

Za povratak baroknog duha u vizuelnom segmentu savremenih izvođenja izuzetno je značajan, pa i ključan, tehnološki napredak, odnosno prelazak sa analogne na digitalnu sliku što ujedno podrazumeva i nove mogućnosti koje se tiču manipulacije slikovnim prikazom – prostorom i vremenom. U tom smislu, novomedijske i digitalne umetnosti predstavljaju estetske izazove klasičnom poimanju slike i prostora, a promene u novomedijskoj umetnosti dovode do složene sinteze audiovizuelnih i haptičkih afektacija.¹⁴ Od pojave kompjutera sve je češća saradnja umetnika i naučnika (programera) u kreiranju novih softvera za realizaciju posebnih umetničkih zamisli. Brojne kompanije, koje su orijentisane na razvoj digitalne tehnologije, koriste se saznanjima i iskustvima iz ovih eksperimenata u daljem usavršavanju svojih hardverskih i softverskih modela. Čest je slučaj da su istraživanja na polju interakcije scenskog prostora i scenskih kretanja izvođača, realizovana u saradnji koreografa i programera.¹⁵

⁹ Idem.

¹⁰ Henri Focillon, *The Life of Forms in Art*, London, Zone Books, 1992, 67.

¹¹ Gilles Deleuze, *The Fold: Leibniz and the baroque*, Minnesota, University of Minnesota Press, 1992.

¹² Miško Šuvaković, „Postajati mašinom; od teorije preko filozofije digitalne umetnosti, teatra i performansa... i natrag”, *TkH*, Beograd, jul 2004, 7, 9.

¹³ Idem.

¹⁴ Miško Šuvaković, „Afektacija, intenzitet i umetničko delo koje je fluks”, u: *Zeničke sveske*, Zenica, decembar 2006, 4–6, http://www.zesveske.ba/04_06/0406_3_2.htm – jun 2010.

¹⁵ Jedan od takvih projekata u izvođačkim umetnostima je *Interactive Performance Telematic* koji je okupio programere iz *KMA Interactive Media*, izvođače i dizajnere na Univerzitetu u Lidsu (University of Leeds) radi istraživanja prisutnog potencijala izvođenja u kombinaciji digitalnog medija i plesača. Takođe, takav je i projekat *The Digital Theatre Experi-*

U kontekstu tradicije, istorije, institucija i diskursa teatra zasnovanog na digitalnim tehnologijama, može se zaključiti da je „digitalni teatar umetnička praksa realizacije slike (hibridnog medijskog prizora), situacije (relacionog u stvarnom ili virtuelnom prostoru i vremenu) ili događaja”¹⁶. Vizuelno u teatru, pogotovu scenografija kao ključni element vizuelnog, danas u sve većoj meri koristi tehnologiju digitalizovane/digitalne slike. Upotrebom ovog medijuma, mogućnosti manipulacije, pre svega vremenom i prostorom u teatarskom izrazu postaju mnogo raznovrsnije. Postaju moguće fizičke ili virtuelne, ili fizičko-virtuelne relacije tela i terminala, kao i *interfejs* ili *input* zastupnika mašine ili mreže mašina.

Novе tehnologije i njihove scenografske primene u velikoj meri učestvuju u stvaranju novih *poetika* izvođenja, koje zauzvrat omogućavaju nove forme i nove paradigme takozvanog postmodernog, ili kako ga Leman (Hans-Thies Lehmann) određuje, *postdramskog teatra*.¹⁷ Novi odnosi koji se koncipiraju u savremenim izvođenjima neretko nude iskustvo čulnog spektakla kroz policentričnu vizuelnu poretka i multiokvirne iluzionističke scenske postavke. Neobarokna estetika/poetika je prisutna u umetnosti zahvaljujući upotrebi digitalne tehnologije u kreiranju i realizaciji (izvođačkih/scenskih) prostora. Sadejstvo digitalnih virtuelnih slikovnih prikaza i fizičkih prostora omogućava vizuelni spektakl (neo)baroknog karaktera. Razlike u manifestovanju ovih prostora (i njihove sličnosti) uvlače posmatrača u vizuelnu čaroliju koja je posebno izražena u savremenim digitalnim scenskim performansima. Važno je napomenuti da upotreba digitalne tehnologije ili ekrana s projekcijama ne vodi nužno neobaroknoj estetici, već je ona posledica specifičnog načina upotrebe i kombinovanja različitih izražajnih umetničkih sredstava.

Neobarokna algebra mesta

Baš kao što je barok manipuliseo klasičnom formom, umnožavajući je, komplikujući i poigravajući se njome, tako i neobarokna priroda savremenih digitalnih izvođenja jeste rezultat posebnih kompleksnih prostornih odnosa gde sličnosti i razlike fizičkog i virtuelnog (kibrenetskog) omogućavaju nove koncepte viđenja i doživljaja prostora. Digitalni mediji predstavljaju ključan segment realizacije dela i bitan element manifestovanja neobarokne poetike i estetike izvođenja. Upravo nove tehnologije uvećavaju mogućnosti manipulacije prostorom i vremenom u slikovnim prikazima i uvlače posmatrača u specifični novomedijski vizuelni spektakl.

Jedan od izuzetnih primera umetničkog manipulisavanja prostornim odnosima kroz digitalnu tehnologiju predstavlja rad nezavisne danske performans trupe „Hotel pro forma” (*Hotel Pro Forma*). Ova trupa, nastala 1985, smatra se jedinstvenim fenomenom u skandinavskom pozorišnom životu. Udaljavajući se od konvencionalnog teatra koji je orijentisan na tekst, *Hotel pro forma* predvođena Kirsten Dehlholm (Kirsten Dehlholm), razvija jedinstven vizuelni pozorišni stil koji je u velikoj meri orijentisan na tretman prostora.¹⁸ Kirsten Dehlholm je međunarodno priznata umetnica inovativnog pristupa pozorišnom izvođenju u kojem eksperimentiše i poigrava se sa perspektivom

mentarium nastao 1999. godine, na Univerzitetu u Arhusu (University of Arhus) u saradnji sa InterMedia Arhus i Centre for Information Technology, u Danskoj. Cf. Scott Palmer, „A Place to Play”, *The Potentials of Spaces*, Bristol, Intellect, 2006.

¹⁶ Miško Šuvaković, „Postajati mašinom...”, op. cit. 9.

¹⁷ *Postdramski* je termin koji obuhvata širok spektar savremenog performansa i prakse i uopšteno se koristi u odnosu na radove koji su kreirani od perceptualnih elemenata i materijala teatra – koji služe sopstvenim umetničkim svrhama, ne primarno onim strukturalnim zamislima pre-postojećih dramskih tekstova. Hans-Thies Lehmann, *Postdramsko kazalište*, Zagreb–Beograd, CDU–TkH centar, 2004.

¹⁸ U tradicionalnom teatru, sa stanovišta publike, manje ili više očekujemo identifikovanje sa likovima koji glume na sceni kao da publika nije prisutna. Pozorište performansa, međutim, fokusira se na način na koji se prezentacija vrši i na uključivanje publike koja sopstvenim mišljenjem stvara sopstvene konekcije.

publike u hibridnim performansima, kombinujući muziku, ples, arhitekturu, digitalne medije, film, nauku i tehnologiju. Njeno prethodno iskustvo, kao glumice ali i ko-direktorke umetničke grupe *Billedstoftheater* („Pozorište materijalnih slika” čiji su spektakli bazirani na *živim slikama* postavljani van institucionalnih pozorišta između 1977. i 1985. godine), značajno je za njen kasniji rad sa trupom *Hotel pro forma*. Od 1985. godine ona stvara predstave za muzeje, javne prostore od posebnog arhitektonskog značaja, kao i za pozorišta širom Evrope, Meksika, Japana, Australije i SAD-a.

Hotel pro forma istražuje odnos između različitih umetničkih žanrova stvarajući performanse koji u velikoj meri odslkavaju estetiku i poetiku neobaroka. Umetnička direktorka trupe, Kirsten Dehlholm, njihova izvođenja objašnjava kao trostruku postavku koja podrazumeva korišćenje svojstava prostora, performansa i pozorišta kao žanra. Koncept ove danske teatarske kompanije zasnovan je prvenstveno na težnji da arhitektura prostora, kao i kontekst u kome se delo izvodi, budu *saigrači* predstave. Pojam teatra je redefinisano svakom novom produkcijom (u duhu baroka) – prostor, koncept, saradnici i izvođači variraju od jedne do druge produkcije i biraju se shodno zahtevima performansa. Pored toga što su neka od njihovih dela isključivo vizuelno-teatarske kompozicije, ostvarenja *Hotela pro forme* umnogome preispituju i svet muzičkog teatra.¹⁹

Danski kritičari Kristofersen (Eric Exe Christoffersen) i Tail (Per Theil) definišu *Hotel pro formu* kao nastavak avangardne tradicije Krega (Edward Gordon Craig), Artoa (Artaud), Grotovskog (Grotowski), Kantora (Tadeusz Kantor) i Vilsona (Robert Wilson) – umetnika, poznatih po kritici zapadnog psihološki orijentisanog realističnog teatra u korist deplasmata, specifične lokacije i pozorišta ambijenta.²⁰ Dominantno vizuelni performansi neobaroknog duha međusobno suprotstavljaju tekst, glumu, fizičke i virtuelne prostore/aktere i svetlo. Analizom specifičnih odnosa fizičkih i virtuelnih (digitalnih) elemenata u izvođenjima *Hotel pro forme*, uviđamo izražen iluzionistički stav u stvaranju efekta optičke varke – u stvaranju scenskog spektakla.

Sam naziv trupe aludira na temporalnost mesta izvođenja i na taj način ukazuje na ideju pomeranja estetskih principa u svakom performansu koje se u velikoj meri oslanja na nove medije. Za razliku od konvencionalnog teatra, *Hotel pro forma* omogućava konstantnu promenu ambijenta pri svakom novom projektu – što omogućava kontinuiranu transformaciju perspektiva, identiteta i koncepta izvođenja. Istraživanja novih formi i rušenje formalnih principa izvođenja predstavljaju paradigme neobaroknog sveta *Hotel pro forme*. Neobarokni elementi su u velikoj meri istaknuti u samom manifestovanju dela, njegovoj estetici i poetici izvođenja.

Orijentacija ka prostornim eksperimentima i istraživanjima teatarske vizuelnosti ove trupe navode Lars Kvortrupa (Qvortrup, Lars) da *Hotel pro formu* okarakterise kao „laboratoriju forme” (*formens laboratorium*)²¹. Još od teatra *Billedstoftheater*, Delholmova je fokusirana na istraživanje formalnih konvencija i uslova koje stvaraju estetiku performansa.²² Težnja ovog teatra nije bila stvaranje još jednog narativa, već vizualizovanje materijala od kojeg su načinjeni narativi – odnosno vizualizovanje vremena.

Interdisciplinarno istraživanje i koncipiranje izvođenja – od strategija performansa, prostora, delom i koncepta teatra – pruža okvir u kojem se stvara precizan oblik neobarokne čulnosti *Hotel pro forme*. Mutimedijalna izvođenja *Hotel pro forme* podrazumevaju postavljanje izvođačkog prostora i vizuelnog segmenta u prvi plan. Izvođenja ove trupe poigravaju se osećajem orijentacije i percepcije kod publike, bez striktnog zahteva da se gledalac navede na željeno tumačenje dela.

¹⁹ Analizu ovog dela sa aspekta muzike razvija Jelena Novak. Jelena Novak, „Operacija: Orfej – Transplantacija Operskih Organa”, *TkH*, Beograd, 2002, 4.

²⁰ Exe E. Christoffersen, „Introduktion til Hotel pro Forma”, *Hotel pro Forma*, Arhus, Narayana Press, 1998, 11–24, ili: Per Theil, „Sans og Samling”, *Hotel pro Forma: Den dobbelte iscenesocctelse*, Kobenhavn, Arkitektens Forlag, 2003.

²¹ Lars Qvortrup, „Looking at the world anew”, *Politiken*, Oct. 18, 2003. http://www.hotelproforma.dk/Userfiles/File/artikler/lq_2_en.pdf

²² Milda Ostrauskaite, „Hotel Pro Forma: Nomadic Theatre Without Borders?”, *Scandinavian-Canadian Studies*, http://scancan.net/article.pdf?id=ostrauskaite_1_16, 5.3.2010.

Prostorno dislociranje van teatarskih institucija, van pozorišnih zgrada – u neteatarske prostore jedna je od osobenosti izvođenja *Hotel pro forme*. Postavljanje dela u nepoznato okruženje, u novi kontekst, može stvoriti neobičan način gledanja na realnost i novi oblik razumevanja stvarnosti.²³ Snažne vizuelne slike u specifičnim prostornim uslovima, kao i vizuelna dramaturgija postavljaju posmatrača u poseban odnos sa reprezentacijom, pri čemu on (često) može birati poziciju percipiranja teatarskog dela. Specifični prostori u kojima su postavljene fizičko-virtuelne scenografske *instalacije* afirmišu policentrično vizuelno ustrojstvo. Zahvaljujući neuobičajenim vizuelnim pozicijama kakva je, na primer, ptičja perspektiva koja je nametnuta posmatraču u performansima „Algebra mesta” (*Algebra of Place*, 2006) ili „Zašto pada noć majko?” (*Why does night come mother?*, 1990), kao i mogućnostima izbora pozicije sa koje će se posmatrati izvođenje (*Algebra mesta*, *Zašto pada noć majko?*, „Zum obilaska”/ *Site Seeing Zoom*, 2001/), *Hotel pro forma* stvara prostore iluzije koje zamagljuje granice između fizičkog i virtuelnog u duhu neobaroknog vizuelnog koncepta.

Poigravanje sa perspektivom, gravitacijom i scenskom kompozicijom dominantno je u predstavi *Zašto pada noć majko?* (primeri 1–3). Ovo izvođenje gleda se iz ptičije perspektive, pri čemu je scenska kompozicija načinjena za prostor sa visokom tavanicom i uskom dugačkom ravnom osnovom bele boje. Balkoni gradske većnice danskog grada Arhusa postaju *lože* u kojima je pozicionirana publika, dok se izvođenje odvija na prizemlju između balkona. Sa velike visine posmatra se prostorna iluzija tačke nedogleda i linearne perspektive koju pojačava kompoziciona postavka i delanje izvođača. Publika je na galerijama i gleda u scenu, odnosno, u pod na kome leži pevač, a narator stoji, dok ostali izvođači leže, stoje ili šetaju. Dakle, perspektiva posmatranja postaje glavni činilac u reprezentaciji dela.

Novo perspektivno koncipiranje u scenskom prostoru podseća na promenu paradigme sa centralno perspektivnih slikovnih prikaza na policentrično perspektivno ustrojstvo razvijenog baroka. Međutim, ovde se dešava promena pozicioniranja posmatrača sa frontalnog na vertikalno posmatranje iz ptičije perspektive, što omogućava razvoj vizuelnog spektakla neobaroknog senzibiliteta. Osećaj centra se gubi, a posmatrač stiže osećaj vrtoglavice zbog uzdrmanosti osnovnog prirodnog koncepta gledanja – neprekidne optičke opsene između onoga što se vidi u ravni ili u perspektivi prostorne dubine. Različiti vizuelni eksperimenti koji se tiču percepcije i sadejstva dubine i površine, imaju dodatni naučni značaj u novijoj neurobiologiji i kognitivnoj psihologiji – veza organa vida i onoga što je viđeno, koji se ujedno tiču razlike između fizičkog i vizuelnog prostora.

Delo *Zašto pada noć majko?* strukturirano je kao sekvenca ukopmonovanih muzičkih deonica i vizuelnih crno-belih slika među kojima je oslabljena svaka logička veza.²⁴ U njemu su uslovi vizuelne orijentacije istraženi uvođenjem tenzije između prisustva i odsustva u smislu oblika, vremena i prostora. Koncept promene iskustva prostornosti prerasta u subjekat opservacije. Horizontalan ravan *proscenijum*, posmatran odozgo, zahvaljujući rekvizitima, transformiše se u trodimenzionalni prostor. Stolice postavljene u prostoru, na primer, ilustruju neizvesnosti u odnosima između dvodimenzionalne i trodimenzionalne prostorne korekcije.

Ekspanzijom vizuelnih tehnologija – filma, fotografije, elektronskih / digitalnih medija – razvija se i mogućnost uticaja na percepciju posmatrača. Međutim, u slučaju dela *Zašto pada noć majko?*, tehnologija nije ključno sredstvo stvaranja iluzije neobaroknog duha, već vešto i nesvakidašnje perspektivno koncipiran scenski prostor i scenska akcija. Od moderne, avangardne umetnosti koja je markantno decentralizovala linearnu perspektivu i raspustila ili iskrivila idiom, pažnja je sada usmerena na forme (slike) i njihove diskretne transformacije. Perspektivistička transformacija označena je promenama forme u vremenu, što omogućava pokret. Skulptura je transformisana u površinu ili prostor, ili obrnuto. „Linearna perspektiva čini površinu scene dinamičkom, uvodeći efekat prostorne dubine, što je u performansu pokazano promenom položaja posmatrača i osećaja

²³ Erik E. Christoffersen, „Hotel Pro Forma – Exposing Reality as a Visual Illusion”, *Performance Research*, London, 1996, 1, III, 127.

²⁴ Jelena Novak, „Operacija: Orfej – Transplantacija”..., op. cit.

težine (pri posmatranju izvođenja). Takvo pozicioniranje publike može načiniti asimetričan i nestabilan scenario. Vizuelni deskriptivni metodi koji nevidljivo strukturalno determinišu razvoj vizuelnih tehnologija postaju očiti.”²⁵

Hotel pro forma uvek pristupa realnosti iz nekog drugog ugla. Stvarnost postavljena na sceni zadobija forme fizičkog, ali i metafizičkog izraza. Optičke varke su takođe deo scenske stvarnosti, kao razvijeni oblik neobarokne spektakularnosti. Kao sadejstvujući scenski agenti, tehnološke novine u izvođenjima dobijaju ulogu značajnu i aktivnu u istoj meri kao i uloga ljudskih glumaca.

Primena novih medija i novih tehnologija ukazuje na jasnu vezu sa baroknim izvođenjima gde je naučno-tehnološki napredak i razvoj *scenske mašinerije* bio od velikog značaja u stvaranju scenskog spektakla. U tom smislu, još dva projekta *Hotel pro forme Algebra mesta* i *Zum obilaska* predstavljaju veoma interesantne primere realizacije scenskog dizajna, a istovremeno nude i sjajne primere neobarokne estetike bazirane na digitalnoj tehnologiji. S obzirom na to da je prostor taj koji otvara mogućnosti budućeg scenskog izraza i njegove percepcije, Kristen Dehlholm za *Algebru mesta* pronalazi novo mesto izvođenja – Akselborgški toranj – prostor čija arhitektura omogućava publici da odozgo i odozdo posmatra izvođenje umetničke vizije *arapskog hotela*. (primeri 4–7)

Za ovaj projekat *Hotel pro forma* nalazi izazov u građenju poetskih slika o arapskoj kulturi. Prizemlje tornja, njegovo spiralno stepenište i svih sedam spratova postaju scena i gledališni balkoni. Ovaj arhitektonski nesvakidašnji prostor nudi neuobičajene pozicije posmatranja vizuelnog spektakla koji se odvija na dnu zdanja. Svako novo pozicioniranje posmatrača, od partera do ostalih spratova tornja otkriva drugačije vizure i iskustvo umetničkog događaja. Na sceni se projektuju tri slike istovremeno, koje vode kroz virtualni *hotel arapske kulture*. Pored plesačice u ovoj projekat uključena je i *didžej Ištar* (DJ Ishtar), umetnica arapskog porekla, koja realizuje muzičku podlogu ovog izvođenja. Glasovi, stvarni zvukovi i muzika sa Srednjeg Istoka ispunjavaju prostor kao suigračka zvučna slika, kreirana u istom prostoru od strane prisutnog umetnika.

Hotel pro forma razvijajući svoju viziju kroz projekcije na podu (na kojoj se u jednom momentu projektuje i slika tavanice fizičkog prostora) i na uspravnom platnu koje se rotira (sa živim izvođačem, plesačicom) stvaraju prostorne iluzije poigravajući se percepcijom posmatrača. Plesačica je lik koji se pojavljuje u fizičkom prostoru, u projekciji, na ivici slike ili u prostoru filmske slike – kao akter koji se prilagođava priči ili stvara narativ (primeri 6 i 7). Fizički akter, varirajuće video projekcije, poigravanje sa drugom i trećom dimenzijom, stvaraju vizuelne atrakcije i narušavaju tradicionalne uglove posmatranja.

Ova scenografska postavka razigrana virtuelnim slikovnim prikazima stvara neobaroknu vizuelnost policentričnog koncepta. *Algebra mesta* optičkom iluzijom nudi filmičan narativ, nalik arabeski, koji razvija svoj put kroz nekoliko fiktivnih svetova. Prostor stvara priču o raskoši i predrasudi, ličnoj brizi i rodno definisanim ritualima, drevnom znanju, geometriji i procesima učenja.²⁶ Elementi performansa su tako postavljeni da se mogu posmatrati iz mnogih uglova. Svaka sekvenca definisana je različitim pokretima i prostorima sa hodnicima, slepim prolazima, sobama i salonima, odlascima i dolascima, nudeći *ornamentiran* narativ koji, stimuliše mišljenje i razmatranje. Centralno perspektivna postavka teatra ovde je potpuno razbijena novim uglovima posmatranja. Otvaranje virtuelnog prostora kao *igrajućeg* prostora u kome dejstvuje izvođač čini specifičnu optičku iluziju izvođenja. Takođe, multiokvirni scenski prikazi akcentovani su aktivnim projekcijama u dve ravni, a enigmatika scenskog prikaza pojačana je sredstvima filmske montaže i digitalne tehnologije, u koju se vizuelno i prostorno uklapaju akteri.

Kristen Dehlholm se u svojim teatarskim vizijama služi digitalnom tehnologijom kao alatom i medijem scenskog izraza, transformišući teatar u inovativan medij vizuelnog izraza. Posebno izraženu tehnološku paradigmu *Hotel pro forma* uspostavlja u izvođenju „Zum obilaska”. Ovo ostvarenje bavi se

²⁵ Britta T. Kundsten, Bodil M. Thomsen, “A Dizzy Perspective”, *Hotel pro Forma* www.hotelproforma.dk/Userfiles/File/artikler/btk.pdf, 5. 4. 2010.

²⁶ Idem.

pitanjem fascinacija nelinearnom strukturom digitalne mreže, koja odlikava kompleksnost ljudskog pamćenja. To je predstava u kojoj se *stvaraju* priče od fragmenata različitih sećanja četiri virtualna aktera (muškaraca različitih životnih doba), uz igru jednog fizičkog izvođača. (primeri 8-10)

Dizajn scene predstavlja transparentni osvetljeni podijum, sa osnovom krsta, na kome se nalaze četiri ukrštena ekrana. Glavni akter je fizičko-virtualni prostor, prostorna instalacija, koju čine četiri ekrana – prozora u virtualni prostor. Digitalna tehnologija dominira u ovom neobičajenom neobaroknom performansu, za koji je osmišljen poseban kompjuterski program, kako bi bilo moguće razigrati celokupnu prostornu video instalaciju (sa sve četiri strane) putem projektora.²⁷ Slikovni prikazi na ekranima u kontrastu su sa živim izvođačem, čije kretanje po podijumu dozvoljava igru sa njegovom figurom (ispred projekcija – primer 8) i senkom (koja se stvara iza platna – primeri 9 i 10), te oni pomeraju granice artificijelnog i fizičkog stvarajući senzacije neobaroknog iluzionističkog duha.

Scenska koncepcija omogućava, ali i *zahteva* od publike da menja pozicije posmatranja, radi potpunog uvida u delo. Publika sama postaje navigator kroz virtualnu arhitekturu i narativnost neobarokne estetike. Novi medij je način na koji je ova predstava nastala,²⁸ i to upravo kroz sadejstvo i međudejstvo fizičkog i virtualnog, statičkog i dinamičkog, svetlosti i senke, muzike i izgovorenog teksta. Stvoreno je kompleksno scensko rešenje koje uvlači u svet digitalne paradigme i procesa sećanja.

Promenama ugla gledanja, zumiranjem, predstavama i likovima, *Hotel pro forma*, otvara put u nove vizuelne forme posredstvom digitalnog medija. Ovaj vid izvođenja predstavlja *transgresiju* granica tradicionalnog teatra i navodi na nove oblike spektakla neobaroknog duha. Predstave *Hotel pro forme* čine elementi pozorišta, opere, vizuelnih umetnosti i koncertnih izvođenja, realizovani u vidu teatarske produkcije visokog nivoa. Svaka nova produkcija predstavlja eksperiment uslovljen njenim sadržajem i prostorom, kao i samom idejom pozorišta. Koncepti predstava bazirani su na prostoru, njegovoj arhitekturi i prošlosti, čineći tako od prostora aktivnog učesnika. Takođe, svaki performans *Hotel pro forme* predstavlja rezultat saradnje stvaralaca iz oblasti arhitekture, vizuelnih umetnosti, muzike, filma, književnosti, plesa, prirodnih nauka i multimedijalnih stvaralaca, što u duhu iluzionizma baroka, dovodi do kreiranja visoko estetskih vizuelnih i dramaturških struktura.

*

Neobarokna forma danas funkcioniše kao nova estetska kategorija zbog toga što je suštinski vid istorijskog baroka prisutan u postmodernoj konceptualizaciji sveta.²⁹ Neobarokne forme, koje u značajnoj meri poetički određuju savremeni svet vizuelnih umetnosti, dobrim delom su razvijene i razvijaju se zahvaljujući novim tehnologijama. Digitalna paradigma omogućava manipulaciju prostornim i vremenskim parametrima, pa su savremena scenska izvođenja obogaćena novim slikovnim medijima izvođenja. Digitalna tehnologija danas predstavlja ključan izražajni element, alat i sredstvo, u vizuelnom aspektu savremenih izvođenja koji najčešće omogućava specifične neobarokne odnose fizičkog i virtualnog u doživljaju prostora.

Savremeni neobarokni scenski spektakli zahtevaju najnovije tehnološke alate, kojima se služe radi postizanja optičkih, akustičkih i drugih perceptualnih efekata, pojačavajući sveukupno dejstvo na recipijenta. Ideja o pasivnom posmatraču, koja je urušena još u državnom spektaklu baroka, danas se destabilizuje na sasvim nove načine, jer publika biva uvučena u spektakl koji teži perceptualnom otklanjanju rama, u multiokvirnim scenskim događajima koji okupiraju čula. Optičke i perceptivne iluzije ponovo postaju sredstvo angažovanja i izazivanja pažnje publike.

²⁷ Projekcije digitalnih slika stvorene su posebnim softverom koji je realizovala digitalna umetnička asocijacija Cross-cross.

²⁸ Jelena Novak, Kristen Dehlholm, „Hotel Pro Forma”, *TkH*, Beograd, 2002, 4, 76.

²⁹ Cristina Degli-Esposti Reinert, „Neo-Baroque Imaging In Peter Greenaway’s Cinema”, u: *Peter Greenaway’s Post-modern/Poststructuralist Cinema*, Lanham–Maryland–Toronto–Plymouth, The Scarecrow Press, 2008, 52.

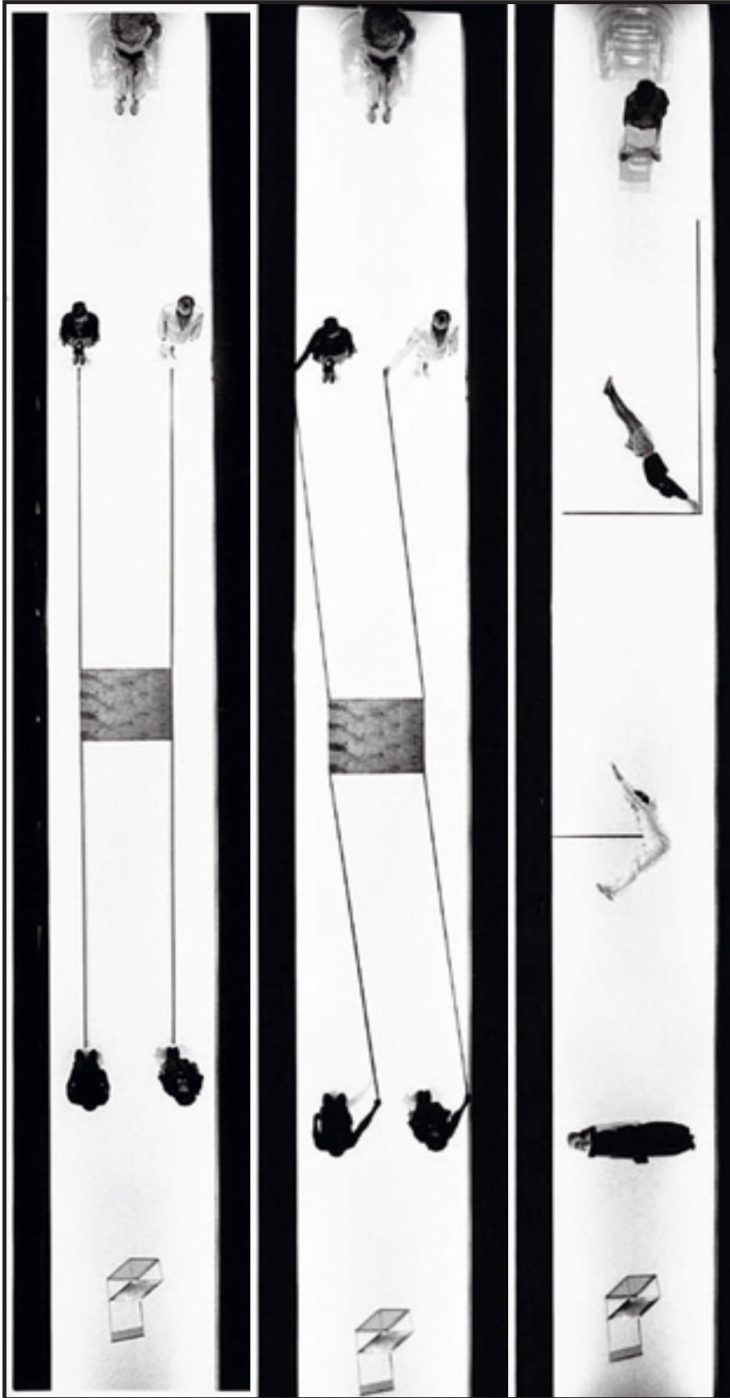
Fascinacija savremenih umetnika novomedijskim mogućnostima prostornog prezentovanja u izvođačkoj umetnosti, nudi i nove sisteme percepcije dela koji su bliski baroknim. Umetnički novomedijski pristupi fizičko-virtuelnim postavkama na nove načine uključuju posmatrače u iskustvo dela. Savremena scenska izvođenja, to jest, savremeni scenski izvođački prostori koji su okrenuti spoju digitalnih virtuelnih prostora (slikovnih prikaza pokretne slike) i fizičkih prostora u okviru izvođenja neretko nose neobaroknu estetiku. To je logična posledica činjenice da kontrast fizičkih i virtuelnih elemenata novomedijskih izvođenja, to jest njihovi po mnogo čemu novoustanovljeni odnosi, omogućavaju ispoljavanje estetike neobaroka. Poetički pristupi koje danas u umetnosti nazivamo neobarokom podrazumevaju niz idiosinkratičnih i često međusobno različitih izraza.

U slučaju *Hotel pro forme*, neobarokna estetika predstavlja, na izvestan način, refleksiju uslova koje stvara hiperkompleksnost novih informatičkih tehnologija u velikoj meri inkorporiranih u dramaturški jezik. Baš kao i u slučaju istorijskog baroka, iluzionistički virtuelni svetovi savremenih scenskih prostora nisu samo puko poprište optičkih varki stvorenih novim tehnologijama, već otvaraju slike nepoznatog i uvode sasvim nove prostore umetničkog izražavanja. Beskrajne mogućnosti osmišljavanja prostora, njegove potencijalnosti, funkcionalnosti, izražajnosti, poetike, estetike i dramaturgije, iako zavisne od tehnološke podloge koja karakteriše određenu epohu i dalje počivaju najpre na ubedljivoj umetničkoj koncepciji i inventivnosti stvaralaca.

Literatura:

- Calabrese, Omar, *Neo-Baroque – A Sing of Times*, Princeton–New Jersey, Princeton University Press, 1992.
- Christoffersen, Erik E., “Hotel Pro Forma – Exposing Reality as a Visual Illusion”, *Performance Research*, London, 1996, 1, III.
- Christoffersen, Exe E., “Introduktion til Hotel pro Forma”, u: *Hotel pro Forma*, Arhus, Narayana Press, 1998.
- Degli-Esposti Reinert, Cristina, “Neo-Baroque Imaging In Peter Greenaway’s Cinema”, u: *Peter Greenaway’s Postmodern/Poststructuralist Cinema*, Lanham–Maryland–Toronto–Plymouth, The Scarecrow Press, 2008.
- Deleuze, Gilles, *The Fold: Leibniz and the baroque*, Minnesota, University of Minnesota Press, 1992.
- Ettliger, Or, *Architecture of virtual space – doctoral thesis*, Ljubljana, University of Ljubljana, Faculty of Architecture, 2007.
- Focillon, Henri, *The Life of Forms in Art*, London, Zone Books, 1992.
- Lehmann, Hans-Thies, *Postdramsko kazalište* (prev. Kiril Miladiov), Zagreb–Beograd, CDU–TkH centar, 2004.
- Ndalianis, Angela, *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment*, London–Cambridge, The MIT Press, 2004.
- Novak, Jelena, „Operacija: Orfej – Transplantacija Operskih Organa”, *TkH*, Beograd, 2002, 4.
- Palmer, Scott, *The Potentials of Spaces*, Bristol, Intellect, 2006.
- Qvortrup, Lars, *The Hypercomplex Society*, New York, Peter Lang, 2003.
- Šuvaković, Miško, „Afektacija, intenzitet i umetničko delo koje je fluks”, *Zeničke sveske*, decembar 2006, 4–6.
- Šuvaković, Miško, „Postajati mašinom; od teorije preko filozofije digitalne umetnosti, teatra i performansa... i natrag”, *TkH*, Beograd, 2004, 7.

Autori vizuelnih primera: Roberto Fortuna & *Hotel pro forma*.



primer 1



primer 2



primer 3



primer 4



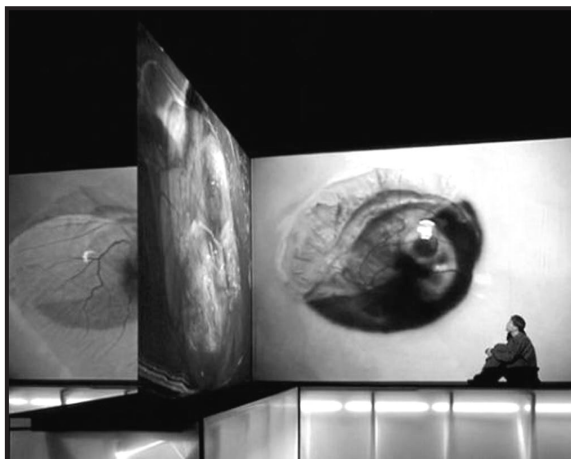
primer 6



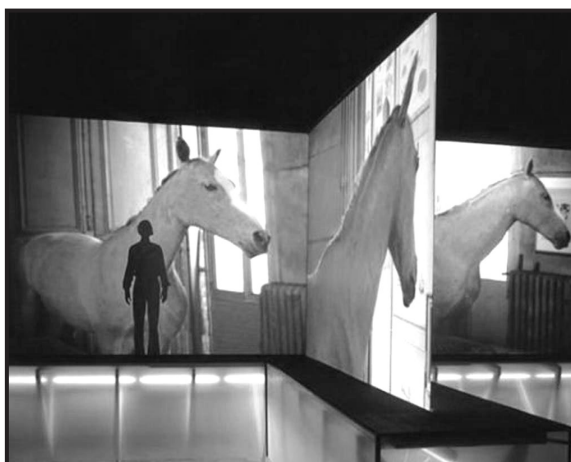
primer 5



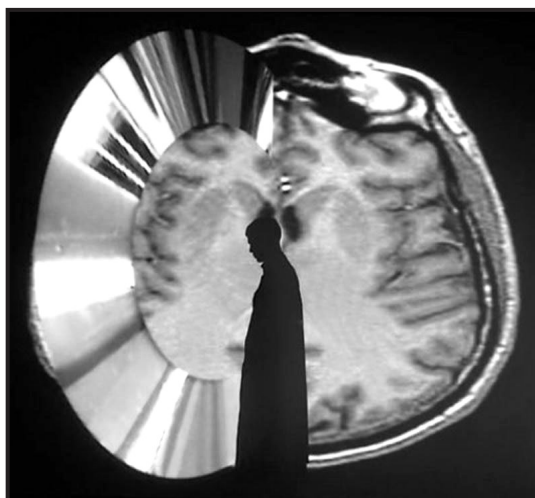
primer 7



primer 8



primer 9



primer 10

Neo-baroque spaces in contemporary performances – Case Study: *Hotel Pro Forma*

Summary: This paper is exploring the issues of complexity of spatial relations between physical and virtual structures in contemporary scene design, and the resulting neo-baroque features of visual spectacles. The neo-baroque aesthetics and poetics found in the contemporary performance spaces are largely rooted in the artistic conceptions based upon the elaboration of the relation between physical and virtual representational elements as a way to overcome the classical representational structures. The aim of this analysis is to investigate neo-baroque as an aesthetic synthesis of new interrelations between virtual and physical space based on the use of digital technology. In an attempt to illustrate the complexity, as well as the possibilities introduced by the neo-baroque poetics and aesthetics, the paper is analysing the example of Danish performance troupe *Hotel Pro Forma*.

Keywords: physical space, virtual space baroque, neo-baroque, scene design, digital technologies