

ЭКРАН: ПОСРЕДНИК/САИГРАЧ

Технонаука, технокултура, киберкултура – само су неки од омиљених и широко прихваћених термина који означавају потпуну испреплетаност и међузависност свих облика људског живота у хипертехнолошком времену¹. Они су потврда присуства технологије и њених апарата у нашим животима, као и порука о немогућности остваривања једне, одређене и 'потпуно истините' теорије о разноликим аспектима људског деловања. Простор културе, доживљен у најширем смислу, као „географско, материјално-социјални простор“², одувек је обухватао технолошка достигнућа. У ситуацији када технологија у сваком тренутку условљава или помаже живот у том простору – ми настањујемо технокултурни простор (окољени свим врстама технолошких апарата, од еркондишна до компјутера), а неретко и он настањује нас (медицинска достигнућа)³ – разумљиво је што и он добија префикс 'техно'. У таквом свету логично настају и термини: техно-уметност, тј. техно-музика, изнова потврђујући међузависност и условљеност средстава високе технологије и уметничке креације.

У миљеу технокултуре, па и техноуметности, као један од најизразитијих и свеприсутних намеће се феномен **екрана**, конкретне компоненте и симбола појавности неких најважнијих технолошких постигнућа (телевизија, компјутер). Сваки сегмент савременог живота, од ултразвучне дијагностике пола фетуса до најразноврснијих употреба у медицини, војној стратегији, спорту, забави, науци (тј. од тамагучија до GPS-а⁴) прожет је његовим присуством. Из овог нужно произлази чињеница да екран мења не само наш поглед на свет, већ и нас саме. (Реакције на овакво стање ствари крећу се у дијапазону од бурног негодовања и катастрофичног предвиђања бу-

¹ Menser, Michael, "Becoming-Heterarch: On Technocultural Theory, Minor, Science and the Production of Space" у *Technoscience and Cyberspace*, ed. by S. Aronowitz, B. Martinsons and Michael Menser, Routledge, NY and London, 1996, 294.

² Ibid, 294.

³ Menser, Michael and Aronowitz, Stanley, "On Cultural Studies, Science, and Technology" у *Technoscience and Cyberspace*, ed. by S. Aronowitz, B. Martinsons and Michael Menser, Routledge, NY and London, 1996, 9.

⁴ Global Positioning System.

дућности људске врсте, до узбуђеног ишчекивања и предвиђања будућих догађаја.)

Екран (првенствено телевизијски) у бодријаровској (Jean Baudrillard) екстази комуникације постаје метафора за нестанак система објеката у односу на које субјект одређује себе. Он замењује досадашњу функцију сцене или огледала, у оквиру којих је субјект препознавао спољашњи свет и себе самог. „Данас више нема сцене и нема огледала, постоје само екран и мрежа. Нема више трансценденције и дубине, постоји само иманентна површина на којој се одвијају делатности, глатка и делатна површина комуникације. Пред сликом телевизије, најлепшег прототипског предмета овога новог доба, читав околни свет и наше сопствено тело постају контролни екран.“⁵ Начин коришћења компјутера, према Бодријаровом мишљењу, сведочи о недостатку садржаја, операцијском и опсесивном у екстази комуникације⁶.

Дона Харавеј (Donna Haraway) признаје да је свет технологије, искористимо њен термин, 'scary'⁷, али, за разлику од Бодријара, она и њени истомишљеници покушавају да се одвоје од постмодернистичког доживљавања феномена технолошког доба, јер оно нужно условљава лингвистичка тумачења, као и да одбаце сваку врсту катастрофичних визија будућности цивилизације. То 'заstraшујуће' је истовремено и изазовно, и у случају Харавејеве резултира 'рађањем' нових бића, спојева људских и кибернетских организама – cyborg/киборга.

Негде између ова два мишљења, а користећи се и једним и другим⁸, покушајмо да уочимо неке карактеристике феномена електронског екрана и његових могућности у крилу савремене уметности и музике. Да ли се ради о екрану/субјекту/уметнику који гледа у телевизијски/компјутерски екран или се ради о уметнику који гледа у екран/ 'другог уметника'? Из оваквих питања, одбацујући одмах могућност да уметник/композитор нема никаквог удела у креирању уз помоћ компјутера, долазимо до две могуће улоге екрана у креацији, презентацији и перцепцији уметничког дела: до екрана као посредника, што се пре свега односи на презентацију и перцепцију дела и до екрана као могућег саиграча, дакле сарадника, саучесника у креацији дела. У овом другом случају, наравно, екран је симбол машине чији је нераскидив део – компјутера.

⁵ Бодријар, Жан, *Друго од истог*, Лапис, Београд, 1994, 7.

⁶ Бодријар, Жан, *Прозирност зла, Оглед о крајносним феноменима*, Светови, Нови Сад, 1994, 43–48.

⁷ Види у Penley, Constance and Ross, Andrew, "Cyborgs at Large: Interview with Donna Haraway" у *Technoculture*, ed. by C. Penley and A. Ross, Univeristy of Minnesota Press, Minneapolis, 1991, 1–21.

⁸ Чини се да је овде прави тренутак да кажемо нешто о нашој позицији, будући да је, када говоримо о високој технологији, реч заправо о култури САД. Живети на Балкану крајем двадесетог века и говорити о високој технологији, као и посматрати је на амерички начин, може да делује утопијски. Како мислимо да и европске и америчке (бодријаровски и харавејевски) полазне основе имају своје добре и лоше стране, покушали смо да „будемо негде између“, што би (имајући у виду домаћи културни простор и економску моћ) било најближе 'позитивистичкој утопији'.

ПОСРЕДНИК

Цела наша прича донекле је инспирисана текстом „Звук музике у ери њене електронске репродуктивности“ Џона Мовита (John Mowitz)⁹, у оквиру којег аутор са потпуно различитим намерама и циљевима препричава телевизијску рекламу (*featuring* Ella Fitzgerald) за MEMOREX (компанију за производњу магнетних носача звука) и у једном тренутку долази до неке врсте претпоставке да музику морамо да видимо да бисмо је чули. Наравно, са великом резервом, првенствено због тога што је ова идеја исказана у потпуно другачијем контексту, кренули смо од ње да бисмо открили да ли, захваљујући свеprisутном електронском екрану, измењени начин гледања стварности, утиче на начин слушања? Ради се примарно о улози вида као потврде онога што чујемо, али да ли онда то мења и начин на који слушамо музику?

Наша навика да гледамо извођење музике, навика да се нешто 'дешава' на подијуму, потекла из дуге традиције концертне праксе, у савременом технолошком свету транспонована је на подручје телевизије пре свега. Подијум/сцену у извесној мери заменио је екран. Кажемо у извесној мери, јер су концертне сале, не заборавимо, и даље пуне (интересантна појединост јесте да концертни подијум почињемо да доживљавамо као екран, као и да је присуство великих екрана на мега музичким догађајима неизбежно). Видови визуелне презентације музике крећу се у обиму од видео спотова (класична музика преузима ову праксу од популарне), снимака концерата, фестивала, директних преноса, до разноврсних екранизација класичних музичких дела већег обима (опере, балети). Још ако имамо срећу да поседујемо стерео-телевизијски пријемник, онда је наш доживљај потпун. (Посебну област за проучавање свакако представљају различите уметничке подврсте које су потекле из оваквих видова презентације.) Улога електронског екрана у свему овоме недвосмислена је. Његова функција је да *пренесе* што уверљивије слику/информацију о датом догађају. Управо код овог 'што уверљивијег' преноса слике улазимо у замку проблема реалног у данашњем тренутку, у област питања у вези са продукцијом реалног. Реално које нам слика на екрану пружа није нам доступно, оно је симулирано, виртуелно. У случају телевизије слика/звук коју нам емитује је у крајњој линији нечији туђ избор, у случају компјутера реч је о виртуелном приказу визуелно-аудитивно реалног 'машине која мисли'.

О измени значаја слике, тј. начина на који је ми примамо, потеклим из њеног преношења путем екрана, Пол Вирилио (Paul Virilio) закључује да се начин гледања, тј. поглед изменио од покретног погледа који лута (као у новорођенчета) у 'заустављени' поглед, од „ја то могу“ погледа до једног периферног, „расејаног“ вида¹⁰. У контексту оваквог начина виђења, са

⁹ Mowitz, John, "The sound of music in the era of its electronic reproducibility" у Music and Society, *The politics of composition, performance and reception*, ed. by R. Leppert and S. McClary, Cambridge University Press, 1987, 173-198.

¹⁰ Вирилио, Пол, *Машине визије*, Светови, Нови Сад, 1993.

Вирилиоовом пројекцијом ка аутоматизованој перцепцији механичког вида, да ли је могуће начинити паралелу са слушањем?

Истина, визуелни доживљај нам није неопходан да би смо слушали музику, мада је често нужан (подсећамо на примере 'несрећних' презентација електронских дела у концертним салама, лишене визуелног доживљаја), али уколико је наше чуло вида у простору технокултуре истрпело измене, да ли се то догодило и са чулом слуха? Да се не бисмо упуштали у физиолошке, акустичке и друге расправе, најпростијим посматрањем можемо да дамо потврдан одговор. Могућности електронског музичког медија су и у креативном и перцептивном погледу до те мере прошириле границе нашег слушног поља да је сасвим сигурно наш начин слушања измењен. Ипак, да ли је ухо, попут ока, суочено са огромним низом различитих информација, изгубило своју моћ 'пред-слушања', онога што бисмо у перцепцији музике могли да назовемо очекивањем? Уколико око више није у стању да 'барата' менталним представама, да ли и ухо губи ту моћ? Ако је поглед 'замрзнут', заустављен у времену, да ли и ухо хвата тек понеку честицу звука и да ли онда из таквог облика перцепције потиче репетитивност у обилковању музичког материјала толико уобичајена у савременој популарној пракси техно-музике?

Посредничка улога екрана не исцрпљује се у области перцепције музичког дела. Електронски екран је посредник и у области презентације дела, дакле приликом извођења, пре свега дела из области електроакустичке (уз учешће live-electronic) и компјутерске музике. У овом тренутку он је посредник и контролор извођачевих акција, а на његовој површини презентована је виртуелна партитура композиције, још један од нових видова презентације музике. Наравно, ова партитура може постати и реална (штампањем компјутерског записа), али је за извођење нужно представљена на екрану компјутера. Овога пута нећемо се дуже задржавати на захтевима које нови инструменти, па посредно и нови вид записа, постављају пред извођаче, али је сасвим извесно да су и захтеви постављени пред извођача другачији, те нам се екран поново приказује као посредник у новом начину интерпретације музике¹¹.

САИГРАЧ

Већ је у опису посредничке функције екрана наслућена могућност њеног истовременог прерастања у нешто више, пре свега у случају компјутерског екрана. Термин 'саиграч' наметнуо нам се спонтано: компјутер нам је често противнички играч у безбројним компјутерским играма, а да ли је могући саиграч у креативној уметничкој игри?

¹¹ Занимљив опис ове проблематике налазимо у тексту Зорана Ерића, „Знакови Срђана Хофмана као појмовник употребе живе електронике у процесу креирања реалног музичког времена“, *Нови Звук*, 6, 97–103.

Екран, рекли смо већ, нераскидиви део компјутера, онај део уз помоћ чијег посредништва комуницирамо са 'мозгом' машине, чешће називамо речју монитор, латинског порекла и интересантног значења: 'саветодавац', 'опомињач'¹². Колико пута вам се догодило да вас прозорчић на екрану пита 'да ли сте баш сигурни да желите да урадите то што сте хтели?'. Опције које читате на монитору његови су могући савети, зар не? Признајте, колико пута сте ухватили себе да причате са 'њим'? Но, ово су све облици 'саиграња' који могу да важе за све области живота у технокултури.

„Машина која мисли“ предмет је проучавања у области вештачке интелигенције. Бодријар примећује да вештачкој интелигенцији недостаје оно што је најважније, а то је вештина коју поседује човек.¹³ Претпоставља се да уметник поседује ту вештину, али да ли начин на који функционише машина утиче на примену вештине? Уверени смо да је тако. Примена компјутера у музици вишеструка је, али је најизразитија у области тзв. компјутерске музике, дакле музике која је намењена искључиво компјутеру и добијена 'из њега' и у већ поменутој области електроакустичке музике, која укључује живо извођење на дигиталним музичким инструментима, нпр. MIDI синтисајзеру.¹⁴ У првом случају, компјутер (а и композитор који то прати преко екрана) оперише унетим подацима према захтевима аутора, пружајући низ варијанти звучног податка. Композитор ће одлучити који ће податак бити онај прави. Ипак, не можемо да пренебрегнемо чињеницу да, упркос претпостављеној креативној вештини аутора, компјутерске операције и њихови резултати утичу на коначни избор и изглед података. Други случај чини се још занимљивијим. Наиме, дигитални музички инструменти омогућили су генерисање звука у реалном времену, чиме је електронска музика не само додатно обогаћена, већ је и креативни процес знатно олакшан. У исто време компјутеру је пружена могућност да у тренутку генерише звук, те да креира одређени сегмент дела у моменту његовог извођења, као и да учествује у креацији самог дела (уз помоћ семплера и секвенцера), што аутоматски резултира присуством 'случаја' у извођењу (компјутеру је препуштен 'случај'). Композитор ни у једном случају не мора да познаје начин на који су реализовани компјутерски хардвер и софтвер, но ипак мора (уз креативну) да поседује 'корисничку' вештину. Додајмо још да компјутер/екран имају, поред улоге у варирању задатог материјала, генерисању звука, и функцију саиграча у креирању дистрибуције звука, која је управо условљена његовим могућностима. Креација музике остварене у 'игри' са компјутером евидентно је интерактивни процес који

¹² Вујаклија, Милан, *Лексикон страних речи и израза*, Просвета, Београд, 1975, 590.

¹³ Бодријар, Жан, *Прозирност зла, Оглед о крајносним феноменима*, Светови, Нови Сад, 1994, 50.

¹⁴ О употреби компјутера у креативном композиторском процесу драгоцен извор информација представља књига композитора Срђана Хофмана: *Особености електронске музике*, Нота, Књажевац, 1995.

подразумева два играча, од којих је један бржи, а други вештији, од којих један има лице, а други екран.

Бодријар с правом констатује да је питање „јесам ли ја човек или машина?“ превазиђено, но не указујући на позитивне стране ове чињенице, већ са предвиђањем хомеостазе човека машином. Иако повратка нема, пред нама се отвара визија нових простора у којима ћемо спознавати околни свет на другачији начин. Већ нам је доступна техника *touchscreen*-а (можда ће извођење композиције бити реализовано додиром на екран?), а ни чешиће посете *cyberspace*-у нису искључене. Тренутна фаза у развоју технологије отворила је питања реалног и њене продукције/репрезентације, нека наредна ће их вероватно решити. До тог времена ће, сигурни смо, човек и надаље бити у стању да доноси мудре, правилне и креативне одлуке, биће радознали истраживач у новим 'space' световима, као што ће увек имати и емоције само ће их другачије изражавати, можда попут *Jamiroquai*-а: "*Sends me to the hyperspace, when I see your pretty face (Cosmic Girl)*."

• • •

У више наврата смо у тексту користили термин техномузика, и то не само у тренуцима када се радило о популарној музичкој пракси у којој термин живи током деведесетих година као ознака за један од њених жанрова. Како смо утврдили да се наш живот одвија у технокултурном простору, те да се све његове манифестације с правом могу означити префиксом 'техно', можда бисмо термин техномузика могли да применимо и на уметничку музичку праксу. Разлози за то се не крију само у горе наведеној чињеници у вези са технокултуром, те у чињеници да се нова уметност рађа из споја високе технологије и уметничке креације, већ и у томе што би ово 'преузимање' термина из области популарне музике потврдило и велико (типично за постмодерну), али и убрзано приближавање (опет захваљујући продукцијима високе технологије) популарне праксе пракси високе уметности. Можда би баш термин 'техномузика', у контексту уметничке музике, означаио крај дилемама у вези са означавањем поджанрова музике која се 'добива' уз помоћ машина. Како је њихова заједничка одлика коришћење продуката високе технологије у поступку креације и реализације уметничког дела, они дефинитивно припадају подручју техноклтуре, те се у том смислу могу означити као посебни облици појавности техномузике.