



mednarodni festival Mesto žensk

Avatarjev spodleteli poskus

Ana Schnabl

Ljubljana – Interakcija med digitalno generiranim okoljem ali tehnologijo in človeškim telesom kot tisto prvobitno materijo je nekaj, kar že nekaj časa popolnoma legitimno obseda sodobno umetnost. Poskusi segajo vse od tehno-arta na čelu s **Stelarcom** do virtuozičnih, visoko estetiziranih dogodkov kolektiva **Chunky moves**. Ta izvajanja so bolj ali manj uspešna, zelo pogosto pa jih preveva vtis diletantizma, nepremišljenosti, nedokončanosti – ali pa trpijo za sindromom reciklaže (kar je sicer običajno znotraj vsakršnega umetniškega udejstvovanja). Četici takšnih dogodkov se pridružuje tudi plesna predstava *Avatar* skupine **Erre que erre**, ki smo jo lahko spremljali na ponedeljkovem urniku Mesta žensk.

V sinopsisu predstave lahko beremo sledeče: »Avatar je raziskovanje in interakcija gibajočega telesa v interaktivnem virtualnem prostoru. V predstavi se plesalec sooča z neznano situacijo in področji, s katerimi vzpostavlja interakcijo in sprejema odločitve. Je interpretativno in konceptualno izhodišče, dejstvo, predstavljeno na odru, in igra našega lastnega avatarja, ki je virtualna prezentacija nas samih.« Posebno pozornost je tre-

Nameravana
interakcija
med telesom
in digitalnim
okoljem je v
predstavi *Avatar*
težko izsledljiva.

ba glede na dejansko izvedbo dogodka nameniti prav središčnemu konceptu avatarja. Kar v predstavi gledamo in vidimo, je plesoče telo, ki se giblje po zamejeni površini. To površino naj bi na eni strani vzpostavljalo predprogramirano digitalno okolje, na drugi strani pa tako imenovana *motion capture* in *motion mapping*, ki potekata v realnem času in naj bi dejansko bila odgovorna za vtis interakcije med dvema entitetama. Predstavi se že tu boleče zatakne, saj je interakcija težko izsledljiva, prejkone se zdi, da se ti entiteti – torej telo in okolje – razvijata druga mimo druge, četudi prostorsko in časovno blizu. Marsikdaj prevlada sum, da izvajalci programske opreme ne znajo uporabljati v realnem času in je

zato prednastavljena, plesalka pa obnašanje algoritmov pozna preprosto zato, ker je bila soudeležena v delovnem procesu. Edini trenutek, ko komunikacija vzdrži, je tedaj, ko se na plesalkino gibanje, na njeno telesno os odziva črn, migotajoč *blob*.

Tisto, kar še dodatno sesuva kliničnost, potujenost in distanco sveta avatarjev, h kateremu delo stremi, je plesalkina plesna *izraznost*, popolnoma neprilagojena suhemu habitatu digitaliziranih potez. Med črtami, mrežami in deževanjem zrnastih snežink (sprašujem se, kakšno delo so tu opravili grafični oblikovalci) uspe **Mariangeles García Angulo** plesati prepatetiziran ples, ki se vseskozi obrača nekam navzven, nakazuje, da se njena dejavnost nanaša na resničnost zunaj pravokotnih površin. Njen ples je vpregel reprezentacijo in zato kontriral pojavnosti računalniško proizvedene podstati, ki ni nič več kot to, kar se kaže; zgodba lahko nastane le, kolikor se jo trudimo iskati, da bi lažje razumeli disociirano dogajanje.

Vse to razdre laž o avatarju, ki bo morda nastopil v boljših predstavah; v *Avatar* so prispeli le nezaključeni koncepti in nedodelano znanje, ki naj bi fasciniralo zgolj zato, ker se vrti okoli sodobnosti naklonjene sintagme »virtualne resničnosti«.