

Веће ИДС Универзитета уметности  
Сенат Универзитета уметности  
Београд

Извештај Комисије за оцену и одбрану докторске дисертације  
Марије Тавчар **Теорија интерактивног костима: Тело – технологија –  
костим**

Уводно образложење

Чланови комисије за оцену и одбрану докторске дисертације **Теорија интерактивног костима: Тело – технологија – костим** кандидаткиње Марије Тавчар

др Александра Миловановић, доцент (ФДУ)  
др Мариела Цветић, ванр. проф. (Архитектонски факултет, БУ)  
др Ана Мартиноли, ванр. проф. (ФДУ)  
др Никола Маричић, ред. проф. (ФДУ)  
и др Невена Даковић, ред. проф. и ментор (ФДУ)

на састанку одржаном 11. новембра 2016. године предложили су и том приликом усвојили извештај којим се позитивно оцењује докторска дисертација.

Извештај комисије садржи: уводно образложење; биографске податке кандидаткиње; анализу; критички увид и оцену резултата докторске дисертације и закључак комисије.

## Биографски подаци о кандидаткињи

Марија Тавчар (бр. индекса Ф15/09) рођена је 1982. године у Београду. Након завршене основне школе и Филолошке гимназије (француски језик и књижевност), 2003. године уписује Академију лепих уметности у Београду, одсек Костимографија. Дипломирала је 2007. године – са просечном оценом 9,44 (девет четрдесет четири) – костим у класи доценткиње Дијане Мацуре са колекцијом инспирисаном развојним стадијумима лептирица; а сценски костим у класи Љиљане Драговић са костимима за представу *Тит Андроник*. Интердисциплинарне докторске научне студије, групу за Теорију уметности и медија уписује 2009. године. Положила је све испите са просечном оценом 9,37 (девет тридесет седам) и стекла право пријаве докторске тезе. Тема доктората одобрена је и усвојена на 64. седници Сената, 27.09.2012. године.

У богатој професионалној каријери од 2007. године до данас радила је као асистент костимографа на бројним позоришним представама, операма, балетима и мјузиклима, од којих треба издвојити: представе – *Хенри VI* (2012, Народно позориште, Београд и *Globe Theatre*, Лондон); *Мисис Толстој* (2011, Народно позориште, Београд), *Државни службеници* (2010, Народно позориште, Београд), *Малаксија* (2010, Звездара Театар, Београд); опере: *'Заљубљен у три наранџе* (2011) и *Лучија од Ламермура* (2010); балети: *Бајадера* (2011) и *Дон Кихот* (2007), све у Народном позоришту у Београду, и мјузикл: *Продуценти* (2011, Позориште на Теразијама, Београд). Као костимограф самостално је урадила пројекте *Трансибирска проза* (2013) и *Tom Waits' Woyzeck* (2015) у позоришту *Le Studio* у Београду, као и костиме за перформанс *Awakening* Катарине Ранковић у склопу *Radisson Blu Belgrade Artist Residency* пројекта (2016).

Упоредо је излагала на две самосталне изложбе: интерактивних костима (2011, *Интерактивни костим*) и лутака (2008, *Tea Party*). Учествовала је на десет заједничких изложби, међу којима су: *Интерактивни костим као отворени текст* (2012); изложбе у склопу Ш.У.Н.Д. фестивала (2012, 2011, 2010), као и *Katapult III*, *Katapult IV*, *Katapult V* и *Art&Fashion* (2010); те изложба инсталација *Refelejos de Espana* 2007. године. На Ш.У.Н.Д. фестивалу у Београду 2011. године добила је прву награду у категорији текстила за колекцију лутака под називом *Street Art lutke*. Дизајнирала је две наградне статуе *Харон* за изузетан допринос хорор уметности, за *Dead Lake Horror Film & Wine Festival* (Палић 2015. и 2016. године).

У пољу својих теоријских интересовања полази од костима и модног дизајна, интердисциплинарно их ширећи према Студијама перформанса, нових медија, културе, итд., из чега је и произашао научни рад:

„Носива технологија као део отеловљења перформативног“, *Зборник радова Факултета драмских уметности* бр. 29, 2016, стр. 155-170.

### Анализа докторске дисертације

Докторска дисертација Марије Тавчар *Теорија интерактивног костима: Тело – технологија – костим* обухвата 252 странице, или око 600.000 знакова и састоји се од следећих поглавља: *Увод* (стр.7–16), *Теоријске основе и појмови тело, технологија, костим* (стр. 17–89), *Мапирање интерактивности* (стр. 90–121), *Костим као интерфејс* (стр. 122–148), *Интерактивни костим и концепт киборга* (стр. 149–164), *Студија случаја* (стр. 165–188) и *Закључак* (стр. 189–208). Следи одељак:

*Библиографија* (стр. 209 –249) са 224 јединице, као и *вебографија* са 205 јединица на српском, енглеском и немачком језику. На почетку рада су апстрактни на српском и енглеском језику (стр. 5-6), а на крају је *Summary* (стр. 251-252) рада на енглеском језику, као и *биографија* кандидаткиње (стр. 249–250).

У *Уводу* кандидаткиња одређује основу свог рад као интер- и мултидисциплинарни приступ, и кроз оперативне дефиниције појмова у распону: од теорија електронског и наноинжењеринга до теорија роботике и имплантата; од разматрања информатичке и дигиталне технологије ка проблематици интерактивности, интерфејса и дизајна; од теорија уметности моде/костимографије до уметничког/видео перформанса; и од проблематизације телесности до редефинисања перформативности (тела). Широким теоријским и аналитичким захватом, Марија Тавчар позиционира рад у пресеку различитих поља и дисциплина попут Теорије тела, киборга, виртуелне стварности, нових медија, дигиталне, екранске уметничке теорије и праксе, као и теорија идентитета и репрезентације, перформанса, студија уметности, студија визуелне културе. Тема рада је обухватна анализа умрежених односа тела, технологије и костима, када је потоњи детаљно „рашчлањен“ кроз концепте: киборга, интерфејса, интерактивности, перформативности и телесности. Циљ рада је, пак, да кроз појам интерактивног костима дефинише њихове комплексне међуодnose и садејство (тело – технологија – костим), те да уочи, опише и мапира ширење њихових граница, текстуалну диверзификацију и значењску експанзију у динамичним друштвеним и културним контекстима. Позиционирање интерактивног костима као хибридног феномена – који у себи садржи дигиталне, компјутерске, сензорске, магнетне, биолошке и екранске технологије – обезбеђује његову идентификацију у праксама новомедијских, дигиталних и интерактивних

уметности; виртуелног плеса; виртуелне реалности; видео игара и широко схваћеног поља перформанса. Мултиперспективна анализа интерактивног костима, који је само полазни парадигматски узорак, из три аспекта – као текста, артефакта и интерфејса – омогућава да се преко савремене уметничке праксе објасне промене у модерној уметности кроз теоретизације перманентне ре/деконструкције.

Кандидаткиња поставља три исцрпне хипотезе (међу)односа тела/технологије/костима:

„Прва хипотеза говори о невербалним комуникативним функцијама одевних предмета, аксесоара и телесних модификација који као материјални и културни текст поседују карактеристичне структуре симбола и знакова. (...) Друга хипотеза поставља термин интерфејс као аналитички концепт (пре)испитивања и (ре)дефинисања граница између човека и машине, виртуелног и реалног. (...) Трећа хипотеза се односи на фигуру киборга конципирану као конструкт еродираних граница.“

Друго поглавље – које успоставља теоријско-историјске и аналитичко-компаративне односе основних појмова – подељено је на осам потпоглавља: *Телесна пракса одевања, Комуникација кроз телесну праксу одевања, Сценски костим и извођачко тело, Феномен носиве технологије, Носива технологија као сценски костим, Носива технологија и тело, Носива технологија и отеловљење у имерзивним виртуелним срединама, и Аватар као костим*. Кандидаткиња полази од теорија костима као *ситуиране телесне праксе* Џоан Ентвисл (Joanne Entwistle) и *доживљеног тела* Торил Мои (Toril Moi), које се ослањају на феноменолошка филозофска промишљања Мерло-Понтија (Merleau-Ponty); потом следи реконцептуализација почетног феномена кроз теорије Џона Тарнера (John Turner), Брајана Тарнера (Bryan Turner), Криса Шилинга (Chris Shilling), Сајмона Вилијамса (Simon Williams), Гилијана Бенделова (Gillian

Bendelow), Ника Крослија (Nick Crossley); кроз феминистичка промишљања односа одевног и родног тела Џудит Батлер (Judith Butler), Ајрин Дајмонд (Irene Diamond), Ли Кинби (Lee Quinby), Марион Јанг (Marion Young); те кроз теорије одевања као културне/културолошке праксе условљене позицијом јединке у друштву Пјера Бурдијеа (Pierre Bourdieu) и Стјуарта Хола (Stuart Hall). У свестраном сагледавању система појмова, рад користи и семиолошке теорије Чарлса Сандерса Перса (Charles Sanders Peirce), Фердиданда де Сосира (Ferdinand de Saussure), Ролана Барта (Roland Barthes), као и теорије конзумеризма Џоан Финкелстајн (Joanne Finkelstein), Теда Полимуса (Ted Polhemus), Бена Фајна (Ben Fine), Елен Леополд (Ellen Leopold), Алисон Кларк (Alison Clarke) и Данијела Милера (Daniel Miller). Малобројна теоријска разматрања сценског костима – нађена у делима Донателе Барбијери (Donatella Barbieri), Елизабет Гоеп (Elizabeth Goep), Розалинд Краус (Rosalind Krauss), Ифе Монкс (Aoife Monks), Дорите Хане (Dorita Hannah) – изврсно су искоришћена као полазна тачка сложеног мапирања међузависности костима и спектра извођачких пракси/појавних облика перформанса. ( „Простор перформанса представља идеално место за анализу односа и узајамног деловања тела и технологије кроз концептуалне форме: киборга, протезе, интерактивног костима и експерименталне праксе: операције, телесне модификације, носиве технологије.“)

Дистинктивно одређење „објекта/костима као догађаја/перформанса за себе“ произлази из поређења појма *објекат–догађај* с концептом *објектила* Жила Делеза (Gilles Deleuze).

„Сценски костим концептуализован као објекат-догађај ‘пре него да уоквирује и структурира ствари, које не могу бити схваћене као

једнозначне' постаје објектил који 'преплављује своје границе (у овом случају тело) да би надвладао оквире (у овом случају ограничавајућу сцену)'".

Ово поглавље посебну пажњу поклања детаљној разради и дефиницији спектра нових технологија које „имплементирају комплексне технолошке компоненте“ те захтевају „изналажење адекватне терминологије“ као што су појмови: е-текстил (*e-textiles*), паметни текстил (*smart textiles*) или интелигентна тканина (*intelligent fabrics*), носива технологија (*wearable technology*, или скраћено *wearables*), носива електроника (*wearable electronics*), модна технологија (*fashionable technology*), интелигентни одевни предмети (*intelligent garments*), носиви компјутер (*wearable computer*), биотекстили (*biotextiles*), биомода (*biocouture*), итд., те које „симбиотским односом са органским телом“ конструишу ново „право“ тело: хибрид органског и технолошког; природног и вештачког; или које, према мишљењу Ребеке Пајлс Фрајдмен (Rebecca Pailes Friedman) „умрежавају, проширују и унапређују савремено тело“.

Треће поглавље мапира развој интерактивности од просторне до виртуелне, од комуникације до уметности, адекватно сегментирано кроз три потпоглавља: *Преглед појма интеракција*, *Интерактивна уметност* и *Интерактивни костим*. Развој интерактивне уметности – као активног односа између уметника, уметничког дела и публике – мапирано је дијахронијски кроз читав 20. век, док је посебан акценат стављен на иновативне технолошке системе чијим посредством се одвија особена перцепција, рецепција и учешће/интервенција реципијента.

Учешће публике, иманентно творби интерактивног уметничког дела, следи форме у брзом настајању и нестајању услед интензивног напретка технологије, обележеног хибридизацијом компјутерског софтвера,

интерактивног интерфејса и перформанса, који, пак, чине темељ бројних преображаја попут оног када реципијент постаје извођач и обрнуто, или још симптоматичније, када интерактивни костим постаје „перформативно тело“.

„Интегрисањем технологија у костим ствара се читав спектар нових отеловљења извођача и условљава се узајамно дејство свих учесника перформанса. Интерактивни костим у материјалном и дискурзивном смислу проширује поље деловања перформативног тела, конституишући га као хибридни, флуидни ентитет.“

Основне типове интерактивних уметничких система Марија Тавчар препознаје – позивајући се на Корнока (Stroud Cornock) и Едмондса (Ernest Edmonds) – као статичне, динамично-пасивне, динамично-интерактивне и динамично-интерактивне (варирајуће), односно (према одложености реакције) као:

- *динамично-интерактивне (реагујуће) системе* – што значи да систем реагује директно на акцију публике, у тренутку њеног дешавања;
- *динамично-интерактивне системе (под утицајем)* – у којима се утицај публике и средине детектује после одређеног времена;
- *динамично-интерактивне (комуникацијске) системе* – који се користе у компјутерским мрежама као уметничком медију.

Коначно, рад аргументовано указује да интерактивни костим „проузрокује исте менталне и емотивне реакције корисника“ у односу на различите просторе, изједначавајући умножено материјално и виртуелно присуства тела.

У четвртом поглављу анализира се костим као интерфејс кроз три потпоглавља – *Преглед различитих концептуализација интерфејса у теоријама нових медија, Концепт интерактивног костима као интерфејс и Концепт протезе и интерактивни костим* – пружајући упоредо увид у

историјат развоја како термина тако и употребе интерфејса која омогућава комуникацију између „човека и машине, биолошког и бинарног“.

У петом поглављу кандидаткиња даље указује на разноврсност и свеприсутност ерозије граница природног и технолошког кроз хибридне концепте протезе и киборга, утемељене промишљањима, поред осталих, Доне Харавеј (Donna Haraway ) и Викторије Питс (Victoria Pitts).

Шесто поглавље концентрисано је на анализе студија случаја – *Телесне модификације Стеларка и Орлан као интерактивни костим* и *МОСАР интерактивни костим* – које на иновативан начин експериментишу са границама тело–технологија у извођачким уметностима. Од видео радова који користе *МОСАР* технологију Марија Тавчар посебно издваја наслове *Визуализација кунг фу покрета (Kung Fu Motion Visualization)* и *Гушење (Asphyxia)*, а од уметника Тобијаса Гремлера (Tobias Gremmler), Марију Такеучи (Maria Takeuchi) и Фредерика Филипса (Federico Phillips). У овим интерактивним костимима, кандидаткиња открива и преиспитивање граница и могућности метаморфоза; реконструкције тела кроз дискурс избора: природно/биолошко; перформанс/експеримент/спектакл; идентитет/индивидуалност. У том смислу, она изводи закључак:

„Транспоновањем носиве технологије у контекст извођачких уметности (модни перформанси, видео, анимација, филм, видео игре, позориште, музички наступи итд.) настаје оно што се у тези дефинише као интерактивни костим. Интерактивни костими тако варирају од оних модних као што су Robotic Spider Dress, UNSEEN, x.pose, преко визира, слушалица, одеће за виртуелну реалност и видео игре, до *mosar* одела која се користе у филмској индустрији и анимацији, при чему технологија у перформативном простору престаје да буде само инструмент преко кога се извршавају одређени задаци, она постаје филтер, порозна мембрана између тела, костима, других тела и простора.“

У *Закључку* кандидаткиња потврђује све три постављене хипотезе, дајући опсежну и систематичну рекапитулација рада, и указујући како „тело

постаје хетерогени ентитет кроз чије трансформације се преговарају и еродирају границе“. Надасве, потврђује да рад маркира врсту преломне тачке у промишљању значаја деловања интерактивног костима у палети области људског деловања.

„Технолошко-чулне интеракције створене телесном праксом одевања носиве технологије репрезентују нов начин размишљања о човеку, комуникацији, одевним предметима, моди, отеловљењу, просторним, временским и међуљудским односима.“

### Критички увид и оцена резултата

Докторска дисертација Марије Тавчар **Теорија интерактивног костима: Тело – технологија – костим** је суштински постављена као интердисциплинарна тема која прожима спектар поља – од теорије тела, киборга, дигиталних уметности, виртуелне стварности, нових медија, екранске теорије и праксе, до теорија идентитета и репрезентације, перформанса, студија уметности, студија визуелне културе. Осмишљеност тезе јасно је грађена од тренутка формулације теме која не користи уврежене појмове – као што су мода, модни дизајн, примењена уметност – већ у наслову издваја интерактивни костим који поима као „симбол осцилирања, флуидности, флукутирања савременог хибридног људског тела“. Поред релације у односу на телесност, интерактивни костим је дефинисан кроз конститутивне односе са појмовима интерфејса, киборга, аватара, носиве технологије, као и у динамичким контекстима комуникације, уметничке праксе – пре свега бројних облика недовољно прецизно дефинисаног перформанса и творбе идентитета. Сагледан као текст, интерфејс, дискурс и артефакт, интерактивни костим одређен је технолошки, текстуално и као уметничка пракса, те потврђен као простор

трансформације, хибридности, мешања енергије и разлика граница, или, у терминима дигиталних медија:

„Технолошки костим је дакле и портал, простор додиривања виртуелног и реалног који перцептивним интераговањем постаје нејасна, еродирана граница. Органско/технолошко, виртуелно/реално, костим/тело/простор постају једно услед отеловљених интеракција извођача.“

Од сложених постулата кандидаткиња спонтано извлачи везу са улогом и функцијом интерактивног костима у домену перформанса, када се потоњи поима не само као извођачке уметности већ најшире као разнородна – флуидна и нестабилна– перформативна/извођачка пракса која обезбеђује одвијање комплексних процеса ре/де/конструкције културних и друштвених значења односно уметничких, друштвених и комуникационо-социолошких контекста и идентитета. Стога, као теоријски концепт, интерактивни костим (пре)испитује бинарне дискурсе (уз хаотично, недоследно, али надхануто одређене бинарности попут тело/органско, технологија/кибернетско, костим/пракса одевања, простор/перформанс) који су у директној вези са перформативном праксом и припадајућим хетерогеностима.

Фокалне тачке ризоматски идентификованих функција интерактивног костима су творба идентитета, трансформација телесности и редефинисање модела извођачких пракси. На основном нивоу индивидуалног идентитета, интерактивни костим потврђује неминовност настанка:

„умреженог појединца као скуп/монтажу умножених идентитета, текстуалности, интерпретација, телесних репрезентација, просторних перцепција, отеловљења, технолошких и органских система. Људско биће је тако хетерогени ентитет који се отеловљује кроз ситуирану праксу одевања носиве технологије чиме се доводе у питање хомогене структуре и урушавају границе.“

Најбитнији из низа идентитета који се разматрају у раду су, несумњиво, идентитети киборга и аватара, где је потоњи одређен као најфункционалнији у процесу имерзије у дигиталне, уметничке, или технолошке сфере.

„Аватар означава тело у виртуелном контексту и кроз процесе интерсубјектификације се преко њега артикулишу идентитети и различите друштвене репрезентације. Виртуелно тело `одевано` у свог аватара комуницира и манифестује се на граници личног: кроз индивидуално искуство конструкције субјективитета и јавног: кроз интеракције са простором, друштвеним структурама и другим учесницима. Аватар је као одевни предмет део виртуелне телесне праксе отеловљења, кроз њега се корисник презентује у друштвеним/виртуелним ситуацијама. Захваљујући њему се учесник позиционира унутар виртуелног света и активира стварање и услојавање значења кроз интеракцију у имерзивној средини.“

У погледу трансформације телесности, људско тело одевено у интерактивни костим досеже крајње границе егзистенције у препознатљивом облику, када се „граница између машине и човека“ урушава, само да би појединац поново настао као „органско-технолошки систем“. Поимање телесности као конструкта подржано је ефектима одевних предмета „који имају јасна симболичка – културно и друштвено условљена – значења“, претварајући интервенцијама тело у текстуални систем (друштвеног, културног и индивидуалног карактера). Праксом одевања/одевном праксом/носивим технологијама редефинисано тело/телесност учествује у новим хибридним уметничким праксама и формама, као што су: виртуелни плес, анимација, дигитални перформанс, кинетичка визуализација.

Анализа вишеструких концепата и вишеслојних улога и деловања интерактивног костима у најшире одређеном

перформативном простору води смелим, али на тренутке недовољно аргументованим, тврдњама о промени улога, партиципаторној позицији реципијента, који захваљујући рецепцији костима, симбиози интерактивног костима и преформативног тела, али, најзначајније, утврђивању „микроперформативности“ трансформише интерактивни костим у односу на тело извођача. Перформативна пракса је тако схваћена и као извођење нових значења иновираних телесности, односно разноврсних идентитета у контекстима. „Између тела, интерактивног костима, простора и других тела“ и идентитета настаје динамични процес перцепције, акције и реакције, прилагођавања и преговарања извођења текста, маркиран још у теоријама Ролана Барта. „Динамика се огледа у сталном прихватању утицаја из спољашње средине и у односу између онога унутар и изван тела извођача“ када је интерактивни костим метафорично као „пропусна мембрана, медиј преко којег се остварује флуидна интеракција извођача, простора и публике.“

## Закључак

Докторат кандидаткиње Марије Тавчар **Теорија интерактивног костима: Тело – технологија – костим** је смео и добро изведен рад који представља искорак, не само у неистражено, већ и у теоријско поље у настајању. Бављење интерактивним костимом, као полифункционалним феноменом који делује у различитим контекстима, но унисоно у правцу неочекиваних трансформација, настаје из теоријских реартикулација доминантно публицистичких и практикумских писања, али и успутних промишљања, те на нови начин отварајући и оцртавајући трансдисциплинарно проучавање уметности у спрези са новим медијима.

Комплексна структура рада настаје као један од начина систематизације разуђених, интердисциплинарних и дисперзивно постављених постојећих промишљања о интерактивном костиму, који је пак појмовно мапиран као неодвојив од спектра иновативних појмова попут носиве технологије, технолошког костима, интелигентне тканине, итд. С обзиром на пионирски карактер тезе, разгранатост, репетитивност и недоследност промишљања су потпуно разумљиве и очекиване, а не угрожавају квалитет самог рада.

Добро формулисане хипотезе функционишу као предложак структурисања рада који теоријски триангулира интерактивни костим у простору тело – технологија – костим. Исте одреднице, истовремено, прерастају у мрежу аналитичких оптика везаних за носиве технологије, интерфејс, интерактивност, протезу и киборге. Интерактивни костим као одевни предмет на одевеном телу постаје замајац динамичке трансформације идентитета не само из једног облика у други, већ и у текст који егзистира у аналогно сагледаним контекстима. На тај начин, одредница интерактивност у домену костима постављена је као вишеструка релација (акција–реакција) тела – костима – идентитета, извођача – извођења – публике, односно текста – перцепције – контекста.

У спектру разнородних значења и деловања интерактивног костима посебно место припада „раду“ у пољу перформанса када је костим „врста `телесне архитектуре` која претвара одевне предмете у перформанс са сопственом `мобилношћу, временском константом и политичким конотацијама`“. Истовремено, функционише и као стожер интерактивног мењања перформативног простора, извођача, рецепције, телесности и реакција публике. Мапирана комплексност претпоставка је и добре анализе уметничког рада Стеларка и Орлана када кандидаткиња успешно открива

нови аналитички приступ и тумачење „перформанса телесности“; док тумачења *МОСАР* уметника и радова представља оригинални допринос у локалном, али и глобалном контексту.

Укупним квалитетима дисертације кандидаткиња је доказала способност самосталне израде научног рада, теоријског истраживања и анализе који испуњавају највише академске стандарде. На основу свега изреченог комисија позитивно оцењује докторску тезу Марије Тавчар **Теорија интерактивног костима: Тело – технологија – костим** и са задовољством предлаже Већу ИДС и Сенату Универзитета уметности да прихвати реферат и донесе одлуку о покретању процедуре за јавну одбрану докторске дисертације.

Београд, 11.11.2016.

Комисија у саставу:

др Невена Даковић, ред. проф. (ФДУ)

др Никола Маричић, ред. проф. (ФДУ)

др Мариела Цветић, ванр. проф.  
(Архитектонски факултет, БУ)

др Ана Мартиноли, ванр. проф. (ФДУ)

др Александра Миловановић,  
доцент (ФДУ)