

izložba

IZLOŽBENI PROJEKT ANDREE STANIČIĆ & IGORA GRŽETIĆA

U kontrapunktu: Preklapanja

Grad Krk |
Galerija Decumanus |
10. - 30. lipnja 2016.

■ Tekst > Višnja Slavica Gabout
foto > Andrea Staničić
& Igor Gržetić

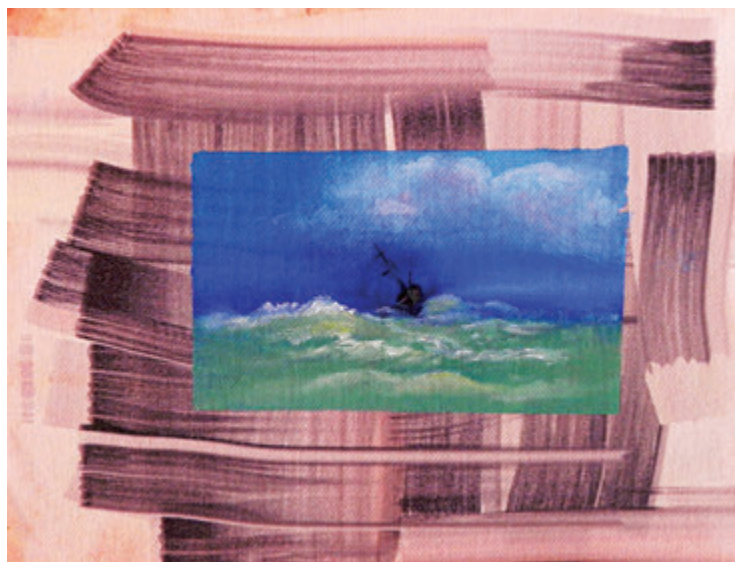
Projekt U kontrapunktu zamišljen je kao problemski koncept, u kojem se sučeljavanjem i združivanjem radova dvaju autora propituju efekti međusobnog djelovanja različitih medija i disciplina, različitih priča i izričaja. Autori na prvi pogled nekompatibilnih pristupa i poetika stupaju tu u svojevrsnu sinergiju i medijski dijalog, nastojeći propitati domete svojih izričaja i izazove koncepcija. Projektom je zamišljeno povezati autorске osobnosti i manje umjetničke cjeline/cikluse u intrigantna zajedništva i uvesti ih u suvremenu igru vizualnih interakcija. U ovom slučaju, u kontrapunktno medijsko i konceptualno autorsko zajedništvo povezano se dvoje suvremenih umjetnika-grafičara, Andrea Staničić i Igor Gržetić. Oni propituju, svaki kroz svoj temat, domete novih medija, pa spajaju računalnu grafiku s drugim medijima: Andrea Staničić sa slikarstvom, a Igor Gržetić s fotografijom i kolažom; Gržetić svoju medijsku igru, kroz razne kompjutorsko-informatičke strukture, dalje prevodi i u multimediju. Diskurs je tu nag-

lašeno komunikacijski, jer unatoč prividnim različitostima, na djelu je interakcija i razgovor, a suočavanja su iznjedrila mnoga i neočekivana mjesta doticanja, prepoznavanja - i preklapanja. Tako u toj intermedijskoj i interdisciplinarnoj orkestraciji živo komuniciraju brojne sličnosti u različitostima, pritom aktivirajući i pojačavajući energije i podražaje u svim smjerovima. Na taj način dovodeći do snažnog, zajedništvom obogaćenog polifonjskoga govora medija, koji na suvremeni način pričaju neke znane i već ispričane priče. Priče koje sad pričaju umjetnici nove generacije, vizualnim jezikom novih informacijsko-komunikacijskih tehnologija.

U suvremenoj umjetnosti upravo su novi mediji i suvremeni elektronski i internetski sustavi komunikacija i informacija oni koji su dizajneri "nove slike" i jedne nove zbilje, pa zato oni danas u umjetnosti i imaju ključnu ulogu i zauzimaju centralno mjesto. Tako se o vizualnosti i slici (image) u umjetnosti našeg vremena generalno razmišlja u relacijama novih medija. A oni konstruiraju jednu novu vizualnost, pritom oblikujući medijsku, a ne realnu zbilju. To znači zbilju generiranu i prerađenu pomoću medija, pa se ona više ne doživljava kao slika nekog stvarnog svijeta, nego kao realnost preseljena u medije i kroz medije re-prezentirana. Neminovno je da se stoga mijenja i percepcija - od one "opipljivog realnog svijeta", u onu "iluzivnog medijskog svijeta". A u ovom potonjem svijetu, gdje se umjetnost

povezala s visokorazvijenim znanstvenotehnološkim sustavima, lako je zbuniti, "izmanipulirati" i usmjeriti osjetila; lako je prevariti haptičnost i teško odrediti gdje prestaje opipljivo, a gdje počinje neopipljivo; gdje je granica realnoga i irealnoga; što je simulacija, a što zbilja. Svijet stvarnosti i svijet masmedija i u našoj svakodnevici žive zajedno, često se preklapajući, zato se i u suvremenoj umjetnosti uvelike preklapa svijet realnosti i svijet medijskih iluzija. Nova računalna umjetnost široko je prisutna u suvremenoj umjetnosti, jer umjetnost i znanost se u mnogim područjima ne samo dotiču, nego su u interakciji. Time u blisku relaciju dovode umjetničku i znanstvenu sliku svijeta. Nova paradigma slikovne komunikacije u novomedijskoj praksi otvara nove perspektive u vizualizaciji suvremene umjetnosti, istodobno estetizirajući svakodnevicu i stvarajući od nje kreativni dizajn svijeta života. Pomoću elektronskih medija slika (image) se projicira i percipira preko ekrana, čime se transformira njezina klasična vizualna struktura. Tako se maksimalno pojednostavljuje njezin proces realizacije u odnosu na onaj klasični. Kompjutor, odnosno kompjutorski sustavi, mogu jednu te istu zamisao realizirati u bilo kojoj disciplini, a onda prema konceptu sinteze različitih medija i disciplina lako povezati niz medijskih izričaja u jednu cjelinu (slikarstvo, crtež, grafiku, fotografiju, kolaž, film, animaciju, video, instalaciju...). I pritom ne biti samo alat, nego kreativno iskorišten transverzalni medijator, koji povezujući medije otvara mogućnost i beskrajnoga transformiranja slika i intervencija u njih: mutacija, metamorfoza, preklapanja, montaža, simulacija, te tako konstruiranja nove vizualne strukture. Na taj način oblikovanja nove, medijske stvarnosti, u kojoj su prostor, vrijeme i cijela zbilja dizajnirani, pa tako na neki način manipulirani - i pretvoreni u simulakrum.

I Andrea Staničić i Igor Gržetić po vokaciji su grafičari - i oba se u ovome mediju izražavaju na suvremeni način, priklanjajući se digitalnim elektronskim medijima. Pritom oboje odlikuje vizualna rafiniranost, ali i gotovo programirana discipliniranost rada u sustavu. Oboje grade svoj izričaj na spoju kompjutorske (računalne) grafike s drugim medijima, disciplinama i pristupima - od onih klasičnih, slikarstva i fotografije, do suvremenih. I oboje se pritom kroz analitičku





raščlambu poigravaju preklapanjem prostora i vremena i iluzijom zbilje. Suvremena grafika je danas područje novih sučeljanja: sve se manje autora bavi tradicionalnim aspektima grafičkih tehnika, a svoj modus nalaze u osuvremenjenoj verziji, kompjutorskoj (računalnoj) grafici. Grafičarima nove generacije čest je izazov interakcija novih i starih medija, suvremenih i klasičnih disciplina, s naprednim tehnikama i tehnologijama, baš kao što je to slučaj i kod Andree Staničić i Igora Gržetića. Novi i klasični mediji i postupci mijašaju se tu i preklapaju, a rezultat su kompleksne vizualne strukture koje su prošle kroz digitalne elektronske sustave, pa one poput zrcala reflektiraju neku paralelnu zbilju u kojoj je jedini realni svijet onaj koji proizvode mediji. Svijet koji je i onda kad je hiperrealan iluzija - i upravo takav svojevrsna paradigma jedne nove realnosti.

Između svjetova

Ciklus *Između svjetova* Andree Staničić direktno se nastavlja na njezin prethodni ciklus i u nizu je istraživanja u kojima se ova autorica bavi efektima sinergija kompjutorske grafike s drugim medijima. Gdje preklapanjem digitalne i oslikane slike propituje odnos opipljivo-realnoga i iluzivno-medijskoga. U ovom slučaju radi se o kombinaciji kompjutorskog printa (koji je u podlozi) i naknadne slikarske intervencije uljenom bojom. Motivi su mješavina figurativnoga i apstraktnoga, a slika (image) djeluje poput kolaža, s figurativnim motivom na podlo-

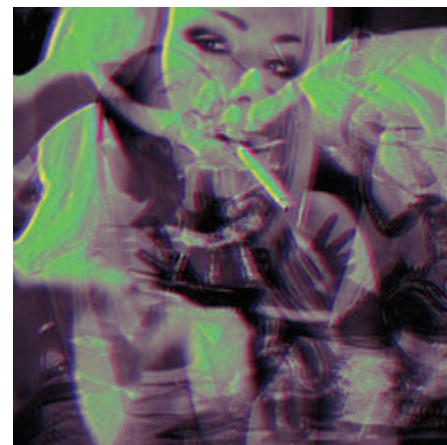
zi od apstraktnih mrlja boje. Pritom je ono što očekujemo da je oslikano, ustvari kompjutorski otisnuto, a ono što djeluje



kao da je otisnuto - oslikano rukom. Preklapanjem klasičnog i digitalnog medija tako se preklapa i miješa ono što je u domeni fizički osjetilnoga, opipljivoga i haptičkoga - i ono što je u domeni fiktivnoga i imaginarnoga. Autorica ovdje ne opisuje istinsku zbilju, nego viđeno dekonstruira, pa elemente preslaguje, da bi najposlije od svega konstruirala jednu novu stvarnost. Tako ono viđeno ona modificira i redizajnira, a onda apstrahira u kôd i znak, u simbol i metaforu. Ukratko, u matricu jednog drugog realiteta. Stvarnost je tu nestalno dihotomna, jer jednom je dojam da je

ona opipljiva, strukturirana i arhitektonična, dok je drugi put dojam da je neopipljiva i iluzivna; da klizi u simulakrum viđenoga; u neku "paralelnu zbilju između svjetova"; u neko međuzemlje, gdje se prostori i vremena međusobno preklapaju, a očista miješaju unutar nekih drugih sustava vidljivosti. Nova je to paradigma vizualne strukture, kombinacija novomedijske digitalne slike i klasična slikarska hiperrealnost, što sve daje dojam neopipljivoga i iluzivnoga.

Preformulacijom, reinterpretacijom i drukčijim korištenjem likovnih elemenata i motiv je kod Andree Staničić dobio novo značenje. A u hermeneutici njezina djela važni su svi njegovi aspekti, kako oni vizualni, tako i oni materički i haptički; kako oni misaono-kontemplativni, oduhovljeni i introspektivni, tako i oni ekspresivni i emotivni. Mediji, postupci i pristupi se tu isprepliću i preklapaju, pa dolazi do novog osjećaja za boju, za formu i za percepciju - ali i za strukturu i materiju; za tvornost i taktilnost. Boja jednom slijedi formu, ali je pritom transgresijski višeslojna, dok se drugi put otima mimezisu i autonomno živi svoj vlastiti, puni život, postajući samostalna i fizički realna. Postajući čulna, suptilna, zvučna i ekspresivna, snažno gibljiva i emotivno obojena, promišljeno izbalansiranih zasićenja ili pak začudno transparentnih uslojenja, s površinskim napetostima i dubinskim pulsacijama, sa svjetlosnim isijavanjima i energetskim zračenjima. Rezultat je nova medijska slika, u kojoj autorica novim medijima inventivno konstruira prostor i vrijeme, naizgled ih opipljivo uslojavajući i iluzionistički dimenzionirajući. Ono što je tu intrigantno je diskrepancija, raskorak između dvije različite zbilje - one gdje je vizualni doživljaj stvaran i one gdje je taktil-





izložba

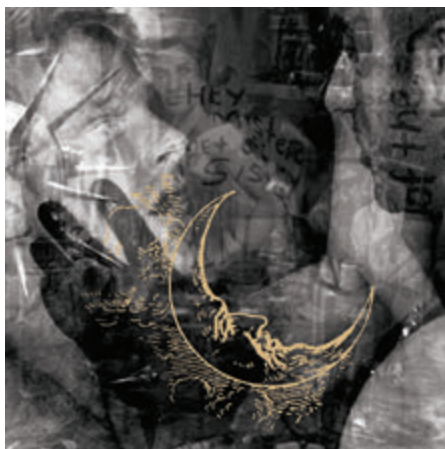
nost virtualna. Između vizualne i taktilne opipljivosti. Između osjećaja neopipljive savršenosti medijskog svijeta i opipljive nesavršenosti zbilje. Između opipljivosti apstrakcije i iluzionizma hiperrealističke stvarnosti. Preklapanjem i miješanjem medija granice se rastaču i brišu, pa nas to može nagnati da se zapitamo: - U kojem svijetu, ustvari živimo? U stvarnom, virtualnom, ili između svjetova?

BitchCraft

Vežući se na ciklus Mediologija, Igor Gržetić ciklusom računalnih grafika pod tematskim nazivom BitchCraft nastavlja svoja istraživanja novomedijskih vizualnih struktura. Zdržujući i ovdje, vrlo sofisticirano, suvremenu tehnologiju s klasičnim i novim medijima, disciplinama i postupcima (s fotografijom, kolažom, videom i dizajnom, uz montažu, preklapanja, elektronsku obradu...), te tako konstruirajući jednu novu, transformiranu vizualnu matricu grafičkoga medija. Time u području grafike (ponovno) otvarajući neke sasvim drukčije vizure. Novi mediji i suvremeni elektronski i internetski sustavi, čijim programima, raznim aplikacijama i grafičkim editorima Gržetić vrlo promišljeno autorski upravlja, funkcioniraju tu kao dizajneri grafičke slike i konstruktori nove zbilje. Zbilje koja je prošla kroz digitalne elektronske sustave, pa je zato transformirana i ne predstavlja sliku istinske stvarnosti, nego je njezina medijska simulacija. U takvom cyber space-u, stvarnost se više ne doživljava kao predodžba realnoga svijeta, nego kao medijski posredovana slika-fetiš. Jer nije više važno prikazati zbilju, već intervencijom na matrici - fotomontažom, fotokolažom..., a ponajviše provlačenjem kroz kompjutorski sistem, promijeniti joj



semantičko značenje; transformirati je i "ukositi", što joj onda, tako modificiranoj, daje ogroman potencijal u smislu odašiljanja usmjerene poruke. Igor Gržetić to u svakom svom ciklusu radi izuzetno profinjeno; uvijek intrigantno intervenirajući na vizualnoj matrici; i uvijek kroz nju provlačeći priču čiji je diskurs angažirano aktivistički i kritički. Jer u fokusu njegova interesa su suvremene teme i suvremena problematika, čemu on prilazi s pozicije socijalne, ekološke, pa i ideološke osviještenosti. Zato ne čudi što se u ovom ciklusu pozabavio kompleksnim tematom feminizma, spojivši i preklapivši pod nazivom BitchCraft dva za to ključna i naizgled ambivalentna pojma, bitch i witch (witchcraft). Pojma koja su kroz povijest dugo vrijeme bila opterećena nekom vrstom pogrđnog, anatemskog značenja. U današnje vrijeme staro znače-



nje je, međutim, mutiralo transformiralo se, pa su se značenja oba pojma u mnogočemu semantički približila, zadobivši novu semiotiku.

Bitch (engl.) u svom osnovnom značenju znači kurva, prostitutka. Ali danas se taj pojam transformirao i veže se uz suvremenu političku ideologiju i suvremeni svjetonazor. Svoju transformaciju i prodor u rječnik svakodnevice zahvaljuje slengu popkulture: filmu i hip-hop glazbi, pa je bitch postao općerašireni, kolokvijalni, familijarni izraz među mladim ženama. Međutim, postao je i svojevrsna oznaka za emancipirane, aktivistički orijentirane feministkinje. U novije vrijeme pojam bitch veže se uz popularni feminizam i "ženski identitet", underground punk pokret, "Riot girls", ekofeminizam, transgender feminizam, queer kulturu, antirasizam... Danas je bitch svaka žena koja "ima svoje mišlje-



nje, glasno ga izražava, zna što hoće i zna kako to postići". Witch (engl.) s druge strane, znači vještica, a witchcraft (engl.) vještičarenje, čaranje. Vješticama su se kroz povijest nazivale sve žene koje su se smatrale čudnima, živjele bez muškaraca, ili jednostavno bile drugačije. Optuživalo ih se za pakt s vragom, pa su im se pripisivale sve neobjašnjive pojave i za njih ih se sudilo. U srednjovjekovnoj Europi se smatralo da su vještice ponajprije žene koje su u dosluhu s vragom, pa su ih progonili, mučili i spaljivali na lomači. Papa Incent VIII 1484. godine donio je zloglasnu povelju o vješticama, temeljem koje je tijekom 15., 16. i 17. stoljeća osuđeno i spaljeno oko 500.000 žena. U suvremeno doba pojam witchcraft se preklapio s pojmom wicca, a vještičarstvo se više ne odnosi na čaranje, nego na neopaganizam, kult koji slavi život i plodnost. Wicca se temelji na obožavanju prirode, a svoje rituale izvodi iz godišnjih doba i ciklusa Sunca i Mjeseca, te obožavanja boginje Majke Zemlje/Majke Prirode. Glavni simbol je pentagram. "Vještice" wicce su vegetarijanke i na taj način izražavaju svoju privrženost prirodi i životinjama. Wicca kao praksa u posljednje se vrijeme povezuje s feminističkom i queer teorijom, kao i s novim društvenim pokretima i aktivizmom.

Igor Gržetić se tu poigrava značenjima, preklapajući ih, umnažajući i okrećući, sljubljujući ono ritualno i ono suvremeno, prošlo i današnje. A onda svu slojevitost te priče rekontekstualizira, pa kad svoja djela, kao spoj specifičnih vizualnih i sintaktičkih struktura, propušta kroz digitalne medije, mijenja u njima prostor, zbilju - i sjećanje. Nalik kompjutorskoj operaciji "data recovery" (povrat podataka iz memorije), s tim što je to ovdje povratak podataka iz povijesti, na kojima je onda izvršena modifikacija i suvremeni refreshment. A oni tu nose oznake umjetničkog rada.

