

Dejan Grba

Bastards of the Cool (2D MutantZombies)

Ovo je transkript video predavanja koje je bilo prikazano na izložbi projekta 2D MutantZombies u galeriji Medienkunstlabor u Grazu 2007, a nastalo je razradom predavanja *n-Dimensional Zombies: The Possibility of n-Mutation* koje sam održao na 6 Međunarodnoj letnjoj školi Univerziteta umetnosti *Neki to vole vruće* u Pirotu 2006 godine.

Uvod

Status identiteta u savremenoj kulturi je u znatnoj meri određen postmodernističkom dekonstrukcijom i postkonceptualnom razradom ideja o autentičnosti i autorstvu, koje su se na različite načine odvijale u likovnim umetnostima, književnosti, teoriji i filozofiji tokom sedamdesetih i osamdesetih godina dvadesetog veka. Pod uticajem studija kulture i promenom ekonomske uloge kulturne industrije tokom osamdesetih i devedesetih, nastala je složena pluralistička matrica u kojoj je identitet instrumentalizovan u specifičnu i univerzalnu ideološku paradigmu. Iako se danas ta pluralistička matrica prepoznaje kao neutralno i otvoreno polje za realizaciju lične inovativnosti, različitosti i tolerancije, ona je istovremeno i imperativ za konstantnu proizvodnju, procesiranje i potrošnju životnih stilova i imidža u svakodnevnom životu, odnosno izraza i produkcija u umetničkom stvaralaštvu.

U takvom kontekstu, identitet je jedna od dominantnih tema likovnih umetnosti i umetničkih teorija, koje ga najčešće tretiraju sa psihološkog, rodnog, rasnog, etničkog, sociološkog i političkog aspekta. Svi ti aspekti prepoznaju identitet prvenstveno u preseku kulturnih obrazaca, kao semantičko-jezički fenomen. Pošto jezik funkcioniše prema principima prepoznavanja, prihvatanja i ponavljanja, kreativnost se u njemu lako svodi na nivo izbora ili kombinovanja preuzetih, već postojećih modela. Postoje, međutim, neki manje popularni koncepti identiteta koje takav pristup zanemaruje, a koji su potencijalno važniji i možda presudni za naše razumevanje (društvene) stvarnosti.

Novija otkrića i saznanja u fizici, genetici, evolucionoj biologiji, neurofiziologiji, evolucionoj psihologiji i sociologiji diskreditovala su mnoge (još uvek važeće) kulturne teorije i škole mišljenja, promenivši shvatanje seksualnosti, ljudske prirode, istorije, obrazovanja i društvenih odnosa. Otkriće i istraživanje genetske pozadine prirodne selekcije, na primer, pokazuju da se primarno određenje individue ne ostvaruje konzumiranjem, interpretacijom, kombinovanjem ili nadmetanjem u okviru bilo koje, ma koliko složene ili bogate, kulturno-jezičke platforme nego uviđanjem i promenom činilaca koji uspostavljaju tu platformu. U romanu *Elementarne čestice*, Michel Houellebecq to cinično metaforizuje tezom da se sloboda ne postiže usvajanjem različitih rodničkih pozicija ili seksualnih praksi, nego pronalaženjem načina za prevazilaženje same polnosti kao antropološke datosti sa, razume se, neizvesnim posledicama.

Neki od danas najzanimljivijih, najprovokativnijih (mada ne nužno i najminentnijih) umetnika tematizuju identitet na nekonvencionalan, neočekivan, distanciran, posredan ili apstraktan način. Sa različitih stvaralačkih pozicija i sa različitim teorijskim pristupima, interesovanjima i političkim smernicama, oni istražuju složeni materijalno-relacioni karakter svesti, percepcije i individualnosti, imajući u vidu da pojam *individua* označava nešto što sebe određuje nevrbalnim procesom nastajanja, transformacije i samoartikulacije.

Superidentifikacija

Ambivalentno preneglašavanje koje je inteligentno razradila i formalizovala nemačka grupa Kraftwerk tokom sedamdesetih i ranih osamdesetih godina dvadesetog veka svakako spada među najdosetljivije i najuticajnije pristupe identitetu u novijoj umetnosti. Delujući u pop-kulturnom kontekstu, ali stvorivši muzički, vizuelni i javni imidž samozadovoljnih, dobro situiranih srednjoevropskih tehnokrata, Kraftwerk je bio trn u oku mnogim svojim savremenima. Bilo je veoma teško razlučiti da li oni zaista veruju u vrednosti koje promovišu ili ih kritikuju ili ih cinično eksploatišu. Superidentifikacija tako postaje jedinstven kvalitet.

Kao i obično u umetnosti, Kraftwerk ima brojne prethodnike među kojima se ističu Gilbert i George sa svojim projektom *Živih skulptura*, započetim tokom šezdesetih godina dvadesetog veka.

Slične identitetske strategije pronalazimo i kasnije, na primer u konceptu preneglašavanja totalitarizma, njegovih mehanizama i manifestacija koji je koristio Neue Slowenische Kunst, a naročito efektno muzička grupa Laibach čiji je militantni kolektivističko-totalitaristički stil postao notoran tokom osamdesetih.

Ambivalentnost

Postoji izvesna bliskost između ovih pristupa i intenzivne identifikacije Diane Arbus. Radeći kao *freelance* foto-reporterka tokom šezdesetih, ona je otkrila obilje i raznovrsnost američke kulture prikazujući njene neobične, frikovske, perverzne ili dekadentne protagoniste sa intenzivnim i ponekad teško podnošljivim saosećanjem. Film Stevena Shainberga *Fur: An Imaginary Portrait of Diane Arbus* (2006) predstavlja skoriji pokušaj da se njen opus približi široj publici.

Specifične veze između mimikrije, identifikacije i simpatije čine osnovu hiperrealističkih tablo-skulptura Duanea Hansona koje takođe operišu sa prototipskim figurama *Americane*.

Nešto slično se može uočiti i u hiperrealističkoj figuraciji savremenog umetnika Rona Muecka, posvećenoj prikazivanju i ispitivanju percepcije i uodnošavanja. Njegovi radovi su zabavni i duhoviti, ali istovremeno deluju strano i skoro preteće zbog obilja detalja koji su oneobičeni promenom razmere.

Kontekst

Sličan postupak u drugom mediju proizvodi drugačije osećanje. U velikoformatnim, visokorezolutivnim kompozitnim fotografijama svojih prijatelja i rođaka u svakodnevnim situacijama i aktivnostima, Ben Gest postiže neočekivan utisak prisnosti.

Značaj odnosa situacije i kulturnih obrazaca u određivanju identiteta razigrano je istraživala Cindy Sherman u svom obimnom opusu, naročito u seriji *Film Stills* koja rekonstruiše i dekonstruiše istorijske parametre doživljaja i prikazivanja žene, ali i relacije između fotografije i filma odnosno između fotografije i slikarstva.

Smisao

Kulturni ili neki drugi kontekst nas, međutim, ne može sam po sebi snabdeti individualnošću, što bolno odražava površna šarolikost našeg konzumerskog društva. Opus Jakea i Dinosa Chapmana zasniva se upravo na toj ideji. On može delovati neobuzdano, uvredljivo ili izveštačeno, ali je svakako visoko realističan u svojim indikacijama i dijagnozama.

Sličnu vrstu kritike i preispitivanja medijski posredovanog identiteta nalazimo u video radu *Beauty Kit* francuskog umetničkog kolektiva Pleix iz 2001 godine.

Telsnost

I dok Pleix diskretnim humorom aludira na kulturnu uslovljenost i manipulabilnost (ženske) seksualnosti, Nobuyoshi Araki im prilazi frontalno, *tour de force* fotografskom eksploatacijom. Idiosinkrastički seksizam njegovih aktova je kontroverzan i problematičan, ali specifičan kvalitet saosećanja, koji u njima nastaje kombinacijom umetnikove izuzetne percepcije i tehničke veštine, stvara ambivalentanu mešavinu u kojoj publika postaje neka vrsta izvršioca ili saučesnika.

Povezivanjem akta i arhitekture u jednostavne, skladne i neobično efektne kompozicije, Spencer Tunick ukazuje, između ostalog, da ljudima i njihovim telima u suštini nije ni malo lako da osvoje značenje, dignitet i samopoštovanje koji bi bili na bilo koji način i u bilo kom smislu relevantni.

Prostor

Arhitektura, štaviše, često postiže snažniju i ubedljiviju individualnost nego ljudi. Alexander Apostol to demonstrira paradoksalnim uklanjanjem detalja sa fasada zgrada i građevina.

I mada postoji tvrdnja da fotografije Andreasa Gurskog stvaraju utisak kakav bi vanzemaljci mogli da imaju posmatrajući infrastrukture ljudske kulturne ekspresije iz dalekog svemira, njegov rad poseduje i složen humano-estetski kvalitet koji kombinuje otuđenje i sistematičnost, oporu kritiku i saosećanje.

Nešto slično sprovodi i Sze Tsung Leong, sa izraženim osećajem za socijalne i urbane promene koje nastaju intenzivnom kapitalizacijom savremene Kine.

Kultura

Arhitektura uslovljava i oblikuje ljude, ali ipak su ljudi ti koji menjaju arhitekturu i životnu sredinu. Sjajna serija *Razglednice (Postcards)* ruske umetničke grupe AES duhovito otkriva kulturne napetosti i ideološke sukobe koje često previđamo ili poričemo u svakodnevnom životu. Jednostavnom simulacijom hipotetičkih posledica u sukobu između hrišćanske i muslimanske kulture, AES nas elegantno podseća u kojoj meri nekritički prihvatamo svoju kulturu i odražavamo njene predrasude.

Dvoličnost, moć i korupcija kapitalizma odnosno kulturne produkcije i konzumacije koje on omogućava, osnova su opusa Hansa Haackea. Njegovi projekti su realizovani kao svojevrsni likovno-statistički eseji koji razotkrivaju, ilustruju i dokumentuju interese, prljave igre i mračne poslove u pozadini mnogih visokoprotivnih filantropskih projekata i humanitarnih kampanja.

Medij

Umetnicima se često prigovora da oportunistički prihvataju nove tehnologije i površno pokušavaju da njima kritikuju sisteme koji stvaraju i primarno kontrolišu te iste tehnologije. Ma koliko takve tvrdnje bile osnovane, odnosno uslovljene samom prirodom umetničkog stvaralaštva koje, mada je uvek tehnološko i oportuno ipak ponekad postiže značajna ostvarenja, novomedijska grupa Graphitti Research Laboratory pomera ideju urbane gerile na novi, 'environmentalistički osvešćen' nivo. Problem ovog projekta je, međutim, možda u tome što je sam koncept urbane gerile unosno instrumentalizovan u marketinško-trgovinskom

sektoru i što grafitima mnogo više pažnje posvećuju potrošači 'grafiti' životnih stilova nego većina ostale populacije koju bi oni trebalo da provociraju ili zabave.

Kôd

Možda transformacija konzerve sa auto lakom u laserski pokazivač može da redefiniše grafiti umetnost, ali je pretvaranje algoritma u video zapis svakako donelo nove uvide o konceptualnoj i tehnološkoj prirodi video medija. To ilustruje generativni video, na primer video Karla Kliema za zajednički projekat Carstena Nicolaia (još jednog nemačkog umetnika koji koristi programiranje) i Ryuichija Sakamotoa, odnosno programirani video rad *_grau* Roberta Seidela.

U onoj meri u kojoj se može smatrati da su identitetske strategije ovih umetnika i/ili njihovi radovi *cool*, učesnici projekta 2D MutantZombies, koji su ih koristili kao reference, se mogu metaforično označiti kao bastardi *cool-a*, kao istraživači sa sopstvenim pristupima i interesovanjima, vrednosnim sistemima, namerama i dostignućima.

Bibliografija:

Tor Nørretranders, *The User Illusion*, Penguin Science, New York, 1999.

Piero Scaruffi, *The Nature of Consciousness*, Omniware, 2006.

Fritjof Capra, *Tao Fizike*, Opus, Beograd, 1989.

Mišel Uelbek, *Elementarne čestice*, Plato, 2006.

Met Ridli, *Genom*, Plato, Beograd, 2001.

Met Ridli, *Crvena kraljica*, Dosije, Beograd, 2004.

Richard Dawkins, *The Selfish Gene*, Oxford University Press, Oxford, 2006.

Donald Symons, *The Evolution of Human Sexuality*, Oxford University Press, 1981.