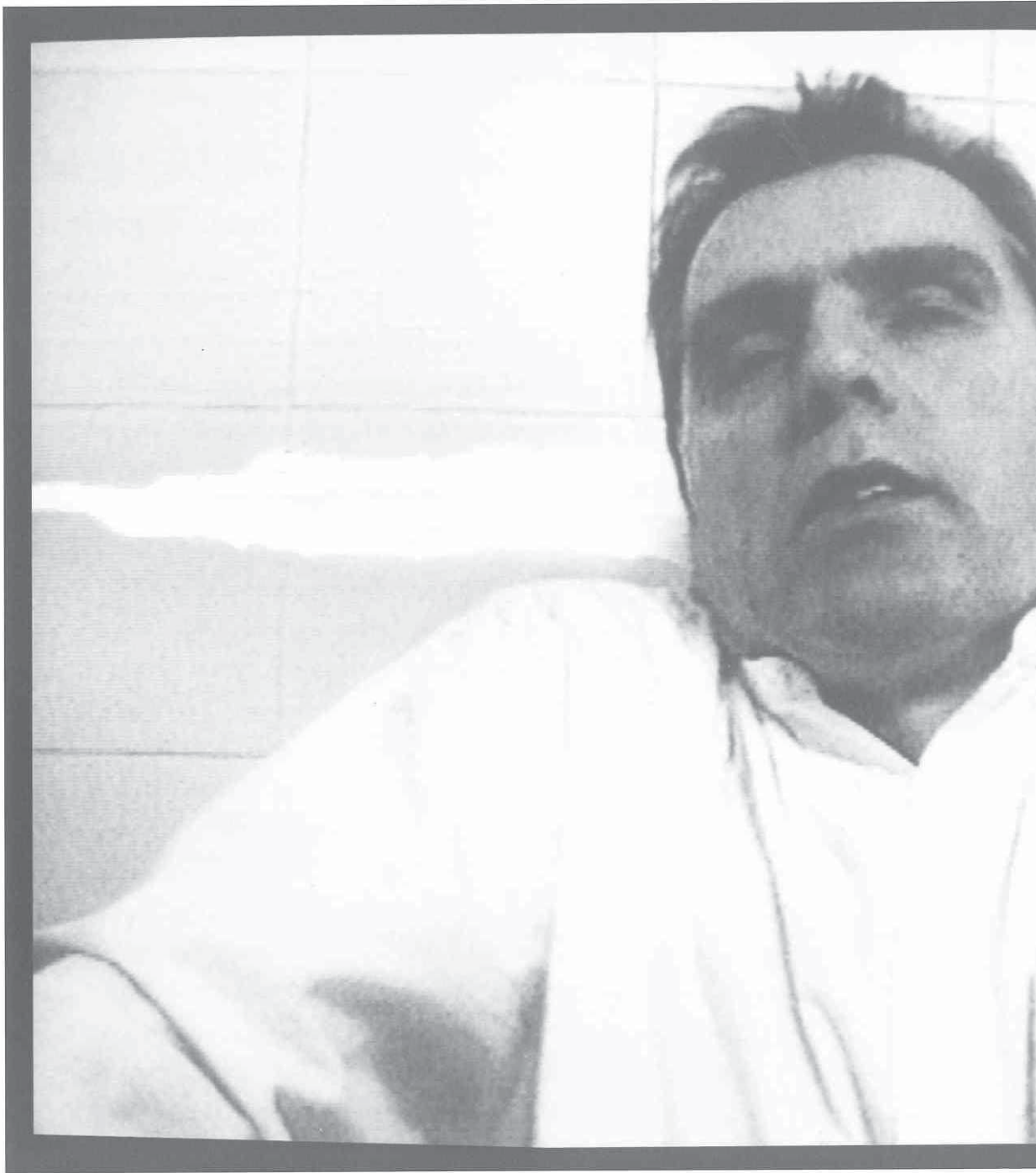


Odnos *fizičkog i virtualnog svijeta* u videoinstalacijama Dalibora Martinisa

Velik dio videoinstalacija Dalibora Martinisa nastalih u drugoj polovici devedesetih godina, pored ostalih odlika i kvaliteta, jednim su svojim aspektom i priča o odnosu fizičkog i virtualnog svijeta (tzv. cyber space ili virtual reality), o prožimanju prirode i elektronike, stvarnosti i njezine zamjene elektronskim impulsima, stvarnosti i njezina privida, činjenica i odraza, trajanja i časovitosti, nazočnosti i odsutnosti, mogućeg i nemogućeg... Afirmacija je to u prvom redu autorove postavke, ostvarivane u velikom broju novijih radova, da je elektronski generirana slika - virtual reality - sastavni, konstitutivni dio fizičkog svijeta i da razlika između tih dviju činjenica zapravo postaje sve irelevantnijom i da ne tako davno u teoriji nazočna dihotomija stvarno - virtualno zapravo ne postoji, kao ni razlika između materijalnog i nematerijalnog, narativnog i fizičkog, prirodnog i umjetnog, fizičkog - netjelesnog, apstraktnog - narativnog, prirodnog - povijesnog, činjeničnog - iluzionističkog, pozitivna - negativna, znanosti - umjetnosti... da ne postoje dihotomije između onoga što zovemo sferom realnoga (tvarno, prirodno, predmetno) i onoga što nazivamo sferom umjetnog (artificijelnog, metafizičkog, virtualnog), da to u najmanju ruku nisu suprotnosti, disparatnosti koje se međusobno isključuju, nego da su, dapače, uvijek u interaktivnu, dopunjujućem odnosu.

U prilog takvu Martinisovu mišljenju, među ostalim, govore i brojne znanstvene spoznaje. Kako se tehnologija sve brže i sve više razvija te postaje sve sofisticiranijom, posebice u onim njezinim aspektima koji nisu popularni, sve više činjenica o sebi saznajemo





preko, pomoću i iz virtualnog svijeta i te činjenice potom rabimo i na najrazličitije načine instrumentaliziramo, baš kao da su proistekle iz fizičkoga svijeta. *"Ne vjerujem da više može opstati ona podjela na materijalno i nematerijalno, dakle na predmet i sliku toga predmeta i u kojoj se slika smatrala sekundarnom jer je bila samo prikaz nečeg stvarnog. Mislim da je danas slika postala jednako stvarnom, dio svijeta kao i predmeti koje te slike prikazuju. Naročito tu mislim na elektronsku sliku, koja je postala dio našega svakodnevnoga predmetnog svijeta"*, kaže na jednome mjestu Martinis.

Paul Virilio u *Oslobađanju brzine*, a prije toga i u drugim tekstovima, neprestance, ali s ponešto drukčijih polazišta i motivacija nego Martinis, govori kako se dvije stvarnosti - fizička i virtualna - sve više približuju i izjednačuju i da će ih ubrzo biti nemoguće razdvajati. Bit će to, drži Virilio, a čini se i Martinis, dva aspekta iste stvarnosti, jedan fizički a drugi virtualni, a sami već danas, kako rekosmo, puno stvari o sebi i svijetu u kojem živimo saznajemo preko virtualnog svijeta, preko videografije i holografije (trodimenzionalne laserske slike), elektronskih zapisa, digitaliziranih slika, kompjutorske memorije, interneta... Svi ti izvori podastiru činjenice kojima se koristimo u svakodnevnu životu - iako, dakle, k nama ne stižu kao fizički nego kao virtualni svijet - i koje su već postale ili sveudilj postaju dijelom naše duhovnosti, neprestano ih usvajamo, apsorbiramo, operacionaliziramo i pomoću njih nešto poduzimamo, kao da su u pitanju resursi iz fizičke stvarnosti.

Sedam radova, posebice njegove audio i interaktivne videoinstalacije iz ciklusa *Observatorium*, koje čine čvrstu tematsku i formalnu cjelinu i kojima nas je Martinis 1997. sjajno predstavio na venecijskom Biennalu (koji mjesec prije toga predstavio ih je u riječkoj Modernoj galeriji), donose još ozbiljnije i artikuliranije domete autorova promišljanja odnosa stvarno-virtualno. O tim radovima sam Martinis u jednom razgovoru kaže: *"Tematski su usmjereni na ispitivanje odnosa između prirodnog, fizikalnog svijeta i fizikalnih pojava, stvari na koje naše postojanje, naša percepcija i viđenje ne utječe, i onoga drugoga svijeta koji se apsolutno formira našom interpretacijom.*

To drugo je ono što možemo smatrati čovjekovim djelom - pričom i pričanjem priče. Na jednoj strani, dakle, postoji elementarna fizička datost, a na drugoj mediji koji su ljudske izmišljotine. Na jednoj je strani prirodno, a na drugoj umjetno. U svim sam ovim radovima pokušavao uspostaviti odnos između ta dva svijeta... Pod fizičkim aspektima mislim, primjerice, na utjecaj prirodnih elemenata ili prirodnih pojava koje su u svakom djelu vidljive - u lomu svjetlosti, projekciji, sjeni, mehaničkom pomicanju, promjeni zvuka u titraj i na kraju u val, ljuljanju, utjecaju vode na deformaciju slike... Tu se uvijek radi o vidljivu odnosu između fizikalnoga i slikovnoga, prirodnoga i umjetnoga.”

Već je videoinstalacijom *Krugovi između površina*, premijerno pokazanom na Prvom Kwangu biennalu, koji je od rujna do studenoga 1995. održan u korejskom gradu Kwanjuu, Martinis pokušao - na način prepun misaonosti, ironičnosti, humora i poetičnosti - poreći potrebu tako postavljena dualizma i “miriti” ta dva svijeta. I *Krugovi između površina* kao problem imaju odnos između fizičkoga i virtualnog svijeta. Tu je, doduše, još uvijek naglašena nazočnost pojmova virtualno i stvarno, ali je i jasno postavljena upitnost takve podjele. *Krugovi između površina* propituju granice medija, dakle, samu narav elektronski generirane slike, posebice onda kada se ona nalazi u materijalnom okruženju, kada je dijelom tzv. fizičkog prostora i dijeli sudbinu fizičkog svijeta. Može li ona postati njegovim dijelom ili uvijek ostaje alternativnim, virtualnim prostorom? Ako ne može, može li barem poprimiti neke odlike fizičkog prostora. Je li

moguća barem iluzija da se takvo što zbililo, kao da se pita autor. “Tu sam videoinstalaciju nazvao *Krugovi između površina* kako bih ukazao na nepostojanje dualizma između vode kao prirodnog elementa i elektronski generirane slike”, kaže na jednom mjestu Martinis.

Krugove između površina čini pojava - kapanje vode na vodenu površinu - koja jednako deformira elektronsku sliku koja se projicira ispod vodene površine kao i samu vodenu površinu, čime se u najmanju ruku stvara iluzija o njihovoj identičnoj materijalnosti. Autor tu dovodi u pitanje polaritetni odnos stvarno-virtualno jer je i video zapis dio prirode, jer i na nj utječu prirodni i fizički elementi. U konačnici svakog rada Martinis polaritetni odnos anulira tako da između stvarnog i virtualnog svijeta uspostavlja određenu interakciju.

Taj ambijent dvostrukosti čini prstenasti skulpturalni metalni element u obliku bunara, dimenzija 160x160x100 centimetara ispunjen vodom, u čijoj je dubini videoprojektor, koji okomito, kroz cijelu širinu bunara, na stropu galerijskog prostora projicira kružnu sliku. U njoj se u određenim intervalima naizmjenice pojavljuju likovi žene i muškarca koji rone prema kameri, publiци se i jedno drugome obraćaju komunicirajući znakovnim jezikom gluhoonijemih, a snimljeni su podvodnom kamerom u bazenu. No, elektronsku sliku, koja prolazi kroz prirodni element - vodu - pomućuju valovi što ih stvaraju kapi vode koje u bunar kapaju sa stropa, zapravo iz samoga središta slike projicirane na stropu. Na taj način, čini se, autor razglaba o ambivalentnosti,

o tomu postaje li elektronska slika jednakopravnim dijelom fizičkog prostora, cijeloga pojavnog svijeta. Prolazeći kroz vodu, ona postaje jednako prirodnom kao i sama voda, u jednakoj mjeri dio prirodnog svijeta kao i voda. Dokaz za takvu prosudbu, koju otvoreno sugerira, Martinis vidi u činjenici da se i elektronski generirana slika na stropu, kada na površinu vode u bunaru kapne kap vode sa stropa, deformira potpuno identično kao i površina vode u bunaru. Valovi što ih uzrokuju te kapi jednako uznemiruju i površinu vode u bunaru i sliku projiciranu na stropu. Slika putuje kroz vodu, koja je tu autentičan fizički element, i na tom putu kroz vodu slika prikuplja i na sebe veže nekakvu fizikalnost, nakon čega se optički deformira, na način na koji se deformira svaka svjetlost koja se probija kroz vodu. Kad slika putuje kroz vodu, ona kao da i sama postaje fizičkom a ne virtualnom, čin postaje medijem virtualne zbilje. Upravo poradi toga elektronska slika prestaje biti kontrastom prirodnim elementu - vodi - i obrnuto, čime se istodobno destabilizira granica između živoga i neživog, mirovanja i kretanja, čvrstoga i tekućega... stvarnoga i virtualnoga.

Vratimo se *Observatoriumu*, gdje Martinis još intenzivnije nastoji elektronsku sliku integrirati u stvaran fizički prostor i samim time govoriti o njihovu zbližavanju, pa djelomice i na tom nastojanju u drugoj polovici devedesetih gradi rukopis. Tu se - nekad u sretnijoj nekad u manje sretnoj simbiozi, suživotu - susreću fizičko i virtualno, pri čemu je Martinis njihovo suprisuće doveo do točke usporedbe kad se ni jednome od

tih dvaju aspekata stvarnosti ne daje hijerarhijska prednost. *Observatorium* čini skupina radova nastalih na temelju autorove otvoreno iznijete ocjene da je elektronska slika dio fizičkoga svijeta i da pojmovi fizičko-virtualno i prirodno-umjetno nisu parovi suprotnosti, nego su postojeće komponente istog svijeta.

U interaktivnoj videoinstalaciji *Koma* Martinis pomoću nečega u načelu virtualnoga ispituje dijelove i aspekte ljudske naravi, ljudsku patologiju. Svakog receptora ponaosob nutka da ispita vlastitu patologiju, koja sputana i zapretena čuči u njemu. Tu je snimljen sam Martinis kako čita latinski tekst *Historia naturae* Plinija Starijeg, a nakon samo nekoliko trenutaka čitanja pada od umora, s knjigom u ruci, u dubok san. Tek kad posjetitelj izložbe pritisne dugme, aktivira se računalo i brzo počinje sekvencu; aktiviraju se elektrovalovi koji čitaču stvaraju očito snažne i bolne elektrošokove, bude ga i on nastavlja čitati, sve dok opet ne padne od umora u komu, kada mu je potrebno opet novo buđenje na tako okrutan način.

Autor je tu zamijenio sebe: poziciju nazočna umjetnika zamijenio je svojim alter egom, nečim u načelu virtualnim. Njegovo je tijelo izloženo virtualnom nasilju koje izvodi receptor. Zapravo, scena i jest i nije virtualna: autorovo tijelo na zaslonu jest virtualno, on, dakle, nije fizička činjenica, ali to je ipak on, ne samo kao tijelo, nego i kao autor rada, "roditelj" ideje koju taj rad emanira. Autor instrumentalizaciju posjetitelja svoje izložbe za svoju ideju postiže virtualnim, ali ono za što instrumentalizira posjetitelja i te

kako je životno - ispitivanje određenog aspekata ljudske naravi. U galerijskoj osami, u zamračenu prostor koji nudi anonimnost i u kojem ono što učinimo neće moći biti nama pripisano, mogli smo ispitati i našu narav, stupanj agresivnosti koji zapreten čuči u nama, neupoznat, nama stran... Martinis je pred svakoga od nas stavljao mogućnost: ili ćemo ući u priču i njezin scenarij ili ćemo odšetati dalje i izbjeći je. Iako se radi o videu, zacijelo je bio nemali broj posjetitelja izložbi u Rijeci i Veneciji koji su odbili sudjelovati u Martinisovoj igri jer su - iako je dakle riječ o virtualnom svijetu - autorovu ponudu shvatili kao moralnu dvojbu, zapitali su se koliko je moralno nekomu zadavati bol.

Receptor se, dakle, testira koliko duboko želi ulaziti u ponuđenu priču o kažnjavanju neke osobe (autorova dvojnika) koju ne poznaje, a ako uđe u priču, Martinis ga testira na temelju pitanja stvara li mu ono što je toj osobi pričinjao zadovoljstvo ili osjećaj krivice, strah, odbojnost, gađenje... Mi koji smo pristali sudjelovati u priči i graditi njezin scenarij mogli smo - anonimno, daleko od tuđih i znatiželjnih očiju jer je galerijski čuvar uvijek bio nezainteresiran za zbivanja u galeriji - graditi tu priču i iz virtualne scene saznati puno toga o sebi. Naime, svatko od nas mogao se koliko god je puta htio vraćati pred zaslon i pritiskom na dugme koje se nalazilo ispred zaslona bezbroj puta aktivirati videoinstalaciju i autorovu liku na zaslonu nanositi bol, sadistički se uživljavati na njegovu liku, i to u tražanju dostatnome da afirmiramo sav sadistički poriv u nama. Ono što receptor čini autorovu

liku na zaslonu - k tomu još i toliko dugo i s tolikom strašću - u stvarnom životu nipošto ne bi mogao činiti. Da se nije radilo o virtualnom svijetu, receptor to ne bi mogao postići; ovako je oslobođen moralnih, kršćanskih, pravnih i kojih sve ne civilizacijskih ograničenja. Kad bismo znali da takvo što možemo činiti i nekomu iz svoga stvarnog okoliša - nekažnjeno - pitanje je na što bismo sve bili spremni. Da je to tako, primjerice, dokazuju ratovi, kad nositelj vlasti (pravno) oslobađa pojedinca krivice zbog mučenja ljudi tako što dio ljudske populacije naziva "lošim", "nižim", "krivim", dopuštajući da se taj dio populacije nekažnjeno muči i ubija. Kad nema zabrane i straha od sankcija - prvenstveno pravnih, ali, dakako, i moralnih - moralne kočnice popuštaju i pojedinac u određenoj mjeri afirmira agresiju u sebi. Zato je *Koma* igra, ali i uspješa provjera stupnja naše agresije koju civilizacijski okviri koče i amortiziraju.

Recimo i to da *Koma* ima svoj ambigvitet: ona receptora izaziva da čini nasilje prema autorovu liku, ali i sam autor, da bi se njegov rad uopće aktivirao, da ne bi bio ono što se u žargonu veli "koma", izaziva receptora da prema njegovu liku bude agresivan, da pritisne dugme i protjera ga kroz ponuđeni oblik patnje, a kad receptor pritisne dugme, računalo trenutačno reagira i počinje sekvencu.

Martinis je odavno pokušavao gledatelja, dakle svjedoka, pretvoriti u sudionika nekoga svoga događaja, nastoji ostvariti interaktivno druženje gledatelja i autorove priče, pri čemu mu neke videoinstalacije poprimaju čak i ambijentalni ka-

rakter, a sada ta umjetnikova intencija doživljava svoju dorađenu inačicu. *“Uopće, medijska umjetnost traži od gledatelja drukčiju percepciju jer pretpostavlja njegovo aktivno sudjelovanje kojim on ili ona su-kreiraju strukturu djela”*, veli na jednom mjestu Martinis, a drugdje dodaje: *“Observatorium je zaustavljen u jednom trenutku stvaralačkog postupka, pa gledatelj mora intervenirati svojim doživljajem”*. U Komi receptorova ruka baca sjenu na zaslon i receptor vidi svoju ruku - koja je sada i sama dijelom ekrana na koji se slika projicira - dok ona pritišće gumb i ostvaruje nasilje nad autorovim likom, postajući na taj način i sam dijelom virtualne zbilje. Gledatelj ostavlja trag na Martinisovu radu, i to ne samo kao neka benigna, efemerna i marginalna sjena koja se samo ovlaš pojavi na zaslonu, nego i kao dio virtualne situacije, priče koju autor razlaže. Martinis sjenu receptorove ruke uvodi i zato kako bi njome gledatelju dao na znanje da je stvarni dio određene stvarne situacije. U *Pomrčini Mjeseca* također se, kao aspekti iste stvarnosti, namještaju, miješaju i relativiziraju realno i virtualno. *Pomrčina Mjeseca* replika je jedne u biti renesansne inscenacije predstavljanja znanstvenog otkrića, s malim gledalištem i s puno teatarskog “štiha” u sebi. Rad je imao golem zaslon od poluprozirne plastike, koji podastire prednju i stražnju sliku. U prednjem, “laboratorijskom” dijelu instalacije razvidan je autorski postupak i svi fizički elementi u njemu - svjetlost, projekcija i kugla koja radi sjenu na zaslonu. Sa stražnje strane zaslona pratimo narativan, nefizički dio rada - šturu priču o pomrčini Mjeseca. I ispred

toga dijela postavljeno je malo gledalište, pa kad gledatelj sjedne u fotelju ispred zaslona, izvor svjetlosti postavljen iza njega stvara njegovu sjenu i baca je na zaslon. Tako receptor postaje dio priče na zaslonu. Njegova se kontura tu pokazuje kao lik u nekakvoj priči o tomu kako netko promatra tu pomrčinu. Receptorova se sjena preoblikovala u lik koji sada podiže priču na viši stupanj - priča sada ima i neke likove. Gledatelj k tomu može biti lik za nekoga drugog gledatelja koji će gledati u taj zaslon i samim tim drukčije doživjeti djelo nego što bi ga doživio ako bi gledao samo jednu nebesku pojavu poput pomrčine Mjeseca. Ako tijelo baca neku sjenu na postojeći zaslon, onda njegova sjena preuzima dio slike koji bi trebao biti na ekranu. Tijelo je doista preuzelo ulogu zaslona - površine za neku drugu sliku.

Slika pomrčine Mjeseca je simulacija, ali je postupak stvaran: lopta/kugla, projektor i zaslon stvorili su pravu pomrčinu Mjeseca - dogodilo se ono što se događa i za stvarne pomrčine Mjeseca: neko se tijelo ispriječilo nekome drugom tijelu koje svijetli, pa se na njemu tada događa sjena. Martinis, dakle, nije hinio pomrčinu Mjeseca, nego ju je laboratorijski izveo na malome uzorku.

I ostalim radovima iz ciklusa *Observatorium* Martinis propituje sustave i učinke što ih različiti prirodni i umjetno stvoreni fenomeni današnjice stvaraju s obzirom na gledatelja, pa i oni osnažuju autorovu ideju o nepostajanju razlike u fizičkoj i virtualnoj stvarnosti.

Godinu dana poslije *Observatorijuma*, na Zagrebačkom salonu iz 1998., Martinis se predstavio

duhovitom interaktivnom videoinstalacijom *Sto mu gromova* gdje je snimljen udar oluje u gradskoj četvrti oko Plinare, s prozora autorove sobe, i to novom inačicom problema predstavljena u *Komi*. Priča je jednako virtualna kao i ona u *Komi*, dapače, po mnogo je čemu slična onoj iz *Kome*, samo je dignuta na višu, s ljudske na diviniziranu razinu. U *Komi* Martinis govori o tomu što osoba može učiniti osobi, kako se nad nekom osobom može imati određena moć, a u *Sto mu gromova* pojedinac, pritiskom na istovjetno dugme kao u *Komi*, poput gromovnika, čak i poput božanskog bića, može, koliko god ga to bude zabavljalo, "nauditi" cijelome gradu. Priča u *Komi* vrtjela se oko nečega intimnoga i morbidnoga u pojedincu, a u *Sto mu gromova* pojedinac koji drži prst na dugmetu, budući da na cijeli grad baca munje, afirmira osjećaj vlastite svemoći, mogućnosti da utječe na živote većeg broja ljudi (svih građana grada na koji šalje munje), čak i na okoliš, pa u konačnici i na samu prirodu, što mu može pružiti i iluziju vlastite divinizacije. Scena je stvarna - oluja s puno munja i gromova, snimljena iz autorova stana - ali je videoinstalacija postavljena tako da je receptor, pritiskom na dugme, mogao prizivati konkretan događaj - oluju i udare groma - a ne neku situaciju priredenu i insceniranu kao što je to bilo u *Komi*.

Jedna od punopravnih, dapače najvažnijih, ideja

svih Martinisovih videoinstalacija nastalih u drugoj polovici devedesetih godina, zaključujemo, jest da je dvodimenzionalna, trodimenzionalna ili neka treća slika već danas u mnogo čemu izjednačena sa stvarnom slikom i da su ta dihotomija ili njezino brisanje samo pitanje očista, dogovora, društvene konvencije i da se recepcija pojmova virtualno i stvarno kroz vrijeme postupno mijenja i da se oni međusobno sve više približuju. Stoga i Martinis povezuje do jučer nespojive činjenice i, kao po svemu jednako-pravne i jednakovrijedne, sparuje ih u cjelinu u kojoj su ta dva pojma samo dva aspekata te cjeline. A do takvih rezultata i pristupa, osim umjetničkim promišljanjem zbilje, autor dolazi i prateći razvitak videa, medija kojim se u nas (od 1971. godine) najdulje bavi, ali i svih ostalih medija današnjice, kao i razvitak različitih znanosti koje idu u korak s njihovim razvitkom.

Jer, primjerice, tehnološki je već riješeno da će se slijepcima uskoro u oko ugrađivati čip i umjesto na defektan dio oka, slika će kroz leću padati na čip, čip će je digitalizirati, slati u mozak i dotad slijepi čovjek moći će vidjeti, ali će kroz taj isti čip moći gledati i TV program. Gledat će stvarnu i virtualnu sliku, više ne kroz ono što nazivamo zaslonom, nego doslovce kao sliku svijeta. Hoće li bivši slijepac moći razlikovati što vidi - fizičku stvarnost ili TV program, virtualnu sliku, elektronski svijet?