

Univerzitet umetnosti u Beogradu,
Fakultet likovnih umetnosti, Beograd

UDK 7.038.53:78

O VIDEO-DŽEINGU I PERFORMANSU NENADA RACKOVIĆA

Sažetak: *Video-džeing (VJing), performans i atelje umetnika Nenada Rackovića donose ideje “drugačijih” viđenja digitalnih slika masovne komunikacije. Izvedene u klubu (diskoteci) ili na unutrašnjim površinama ateljea, Rackovićeve umetničke predstave subverzivno narušavaju vladavinu di-džej (DJ) spektakla.*

Ključne reči: *klabing, DJing, VJing, performans, digitalna slika*

Opisom video-džeinga (VJing), performansa i ateljea umetnika Nenada Rackovića u radu¹ su iznete ideje za “nova”/”drugačija” promišljanja digitalnih prikaza masovne komunikacije. Rackovićeve video-džeing i performans emitovani/izvedeni za vreme trajanja elektronske (tehno) muzike koju izvodi di-džej (DJ) u klubu (diskoteci), postaju subverzivne predstave kojima se narušava vladavina “klabing” spektakla. Atelje, čije unutrašnje površine je umetnik prekrrio prikazima preuzetim iz medija masovne komunikacije (kao što su štampa, televizija i internet), trodimenzionalno umrežava digitalne slike, čineći da prostor postane panorama raznolikih viđenja i doživljaja.

Klabing je u Beogradu jedan od najomiljenijih načina zabavljanja mladih ljudi, koji vole da slušaju i plešu na ritam elektronske (tehno) muzike što je izvodi di-džej (DJ) u klubu (diskoteci). Još od 90-ih godina 20. veka, mladi su počeli da posećuju noćne klubove Beograda, koji su u ratnim vremenima predstavljali male “oaze” provoda kako bi se zaboravila surova realnost.

¹ Članak je nastao kao deo (poglavlje) doktorske teze *Predstavljanje žena u digitalnim medijima u Srbiji krajem 20. i na početku 21. veka: pitanja savremenih feminističkih teorija interpretacije*, koja je odbranjena na Fakultetu dramskih umetnosti u Beogradu 12.2.2011. godine.

Od tada se promenilo mnogo toga, tako da se danas domaći i strani klaberi okupljaju: u beogradskim klubovima ("The Tube", "Energija", "Namaste", "Plastic", "RedRoom", "Batler", "Francuska sobarica", "Bordel DJ Bar", "Spin", "X-Lagoon", "Underworld", "Bullet", "Mamolo", "Gajba", "Akademija"); na beogradskim splavovima ("Freestyler", "Kolos", "20/44", "Joker"); u beogradskim kulturnim centrima ("Dom Omladine", "Studentski kulturni centar", "Kulturni centar Grad"); u beogradskim halama ("Beogradska Arena", "Expo Centar"); na otvorenim mestima (bašta "Sava Centra", "Kalemegdanska tvrđava", "Park Ušće"); u malim zatvorenim prostorima ("Rakia bar I", "Rakia bar II", "Rakia Bar III").

Novinar A. Kalaba ističe da su beogradski splavovi najzaslužniji za reputaciju Beograda kao jednog od najatraktivnijih mesta za klabiranje.² "Sound" i "Freestyler" su među najpopularnijim (i najskupljim) splavovima u Beogradu, za šta je zaslužan program koji je usmeren na mejnstrim tokove i ukus mlađe publike. "Organizatori su lepo zapazili njene potrebe, pa se na ovim mestima, između ostalog, održavaju žurke u peni, nastupi iznenađenja, atraktivne tematske i žurke u kostimima."³ Nastupi iznenađenja se odnose na različite striptiz programe koje na splavu "Freestyler" izvode "Go-go" igračice. Profesionalne striptiz igračice, čiji su identitet i agencija koja ih angažuje strogo čuvana poslovna tajna,⁴ u poznim satima zabavljaju mnogobrojne posetioce "Freestyler-a". Moj insajder je u više navrata primetio nesagledive posledice koje bi, od obezbeđenja splava, pretrpeo svako onaj ko bi pokušao da stupi u kontakt sa igračicama ili započne komunikaciju sa njima. Naime, o "bezbednosti" striptiz igračica se brine kako "vidljivo" obezbeđenje na ulazu u splav, tako i "nevidljivo" obezbeđenje koje se nalazi među posetiocima splava. Od 2010. godine, program iznenađenja na splavu "Freestyler" obuhvata i specijalne večeri. Lakoća kojom se pomoću "nove" tehnologije prave audio/video miksevi za pozadinu golišavih "Go-go" devojaka umanjuje konceptualnu i idejnu vrednost video-rada, koji je specijalno za tu priliku na kompaktnom disku izradio umetnik.

Sva klupska i festivalska dešavanja u elektronskoj (tehno) muzici, medijski su praćena od strane časopisa i magazina, kao što su *UrbanBug*, *mesečni vodič kroz alternativnu kulturu* (koji ima i svoj sajt www.urbanbug.net), *City Magazine*, *Singidunum Weekly*. Mnogi klubovi, splavovi i barovi reklamiraju svoje klabin

2 Kalaba A., Splavovi – uzbuđljive letnje akcije za sve muzičke ukuse, *24Sata*, 16. jul 2010, str. 13.

3 Ibid.

4 Priče kruže da su profesionalne striptiz "Go-go" igračice na splavu "Freestyler" sportkinje iz Banja Luke.

zabave preko internet sajta ili putem društvenih mreža “Fejsbuk” (www.facebook.com) i “Majspejs” (www.myspace.com). Značajno mesto internet prezentovanja predstavlja mogućnost pregledavanja fotografija iz klabinga, glasanje za najuspešnije klabersku fotografiju, kao i postavljanje komentara vezanih za prikazani foto materijal. Može se reći da su mobilni telefon i digitalni fotoaparat, kojim klaberi i foto-reporteri vizuelno beleže zabavljanje u klabinu, postali neizostavni prateći element beogradskog klabiranja.

Međutim, tokom kraja prve decenije ovog veka, u beogradskom klabinu je otpočeo proces koji se prethodno odigrao u evropskom klabinu. “Komodifikacija” koja je zahvatila sve oblasti današnjeg društva, učinila je da klabin postane deo globalnog kapitalističkog tržišta. Ime DJ-a postalo je važnije od muzike, tako da vlasnici klubova daju velike sume novca DJ-evima čije ime će obezbediti uspeh večeri. “Uskoro je trajanje seta jednog DJ-a palo pod uticaj industrijske logike. Dok je u 80-im DJ radio celu noć i to nije nikoga potresalo, sada su flajeri pominjali ‘two hour set’. Odsviran muzički spektar bio je vidno sužen. Naravno DJ-evi su radili manje, a zarađivali mnogo više.”⁵ Nastupilo je vreme ekonomskog povezivanja klubova sa DJ-evima, promoterima, časopisima i sponzorima. Tako je elektronska (tehno) muzika klabinga postala pokriće za širenje globalnog tržišta.⁶ Klabin zabava je ubrzo prerasla u izgovor za konzumiranje narkotika, odnosno, za razvijanje narko-biznisa i nasilja.⁷ Policijska akcija hapšenja dilera droge, koja je u Srbiji sprovedena oktobra 2009. godine, samo je potvrdila da je posećenost klabinga zavisila od “lake” dostupnosti narkotika. Naime, nemogućnost nalaženja (kupovine) “ekstazija” i “spida” umanjilo je posećenost klabinga, u kome su “red” nasilno počeli da zavode “srpski navijači”.

Opisani potrošački di-džej (DJ) spektakl, može se narušiti pomoću umetnički kreiranog digitalnog videa (video-džeinga) i performansa kolektivne igre stvaranja situacija. Prvi pokušaji (i naponi) da video-džeing i performans postanu neodvojivi (subverzivni) deo beogradskog klabinga, vezani su za rad umetnika Nenada Rackovića. Baveći se umetnošću ponašanja, Racković se usredsređuje na “govor u prvom licu”, kao znaku težnje za poistovećivanjem umetnosti i postojanja. “Imam jaku vukodlačku energiju koju volim da pokazujem javno. I ne bavim se performansom, već transformansom. Transformacija društvenih konvencija. Performans je umetnost odnosa, a ja se bavim

5 Garnier L., Brun-Lambert D., *Electrochoc*, Beograd 2004, str. 158.

6 Ibid.

7 Ibid.

umetnošću ponašanja.”⁸ Od 2000. godine svoju “umetnost ponašanja” Nenad Racković vezuje za klabinig i elektronsku (tehno) muziku, koju u klubu (diskoteci) izvodi di-džej (DJ). Prenaglašavajući svojom “umetnošću ponašanja” sve one elemente koji su sastavni deo scene beogradskog klabiniga, a to su užitak u opojnim drogama, pornografiji, seksu i plesu, umetnik javno pokazuje svu opscenost i promiskuitetnost današnjeg društva. Izvodeći čin prenatlašenosti, Racković javno razotkriva upravo ono što svi znamo, ali o tome javno ne govorimo. Prenatlašeno ponašanje kojim se društveno postavljani fantazmatški scenarij javno iznosi na videlo se, po mišljenju Lakana (Jacques *Lacan*) i Žižeka, zove “preterana identifikacija”, dok se subverzivni čin, zasnovan na preteranoj identifikaciji, označava kao “prelatenje temeljne fantazme”.⁹ Strategijom “preterane identifikacije”, umetnik Nenad Racković kreira onaj fantazmatški scenarij o kojem se javno ne raspravlja, ali koji postoji i implicitno se podrazumeva. Time na radikalani način, činom “prelataska temeljne fantazme”, Racković dovodi u pitanje našu poniznost pred vladajućim autoritetima moći. Video-džeing i performans koje emituje i izvodi umetnik u klabinigu postaju primeri “igre” digitalnim slikama masovne komunikacije, kojima se narušava vladavina di-džej spektakla 21. veka.

Sa di-džej (DJ) pultom postavljenim uz jednu stranu (sa koga di-džej pušta svoje elektronske setove), pravougaoni prostor kluba (diskoteke) omogućava da se na površinama preostalih strana zidova, tavanice i poda, projektuje umetnikov video-džeing (u vidu slajd šou prezentacije), tako da su klaberi-plesači okruženi digitalnim zvucima i slikom. Vizuelni materijal koji je korišćen za izradu foto-sličica Rackovićeve slajd šou prezentacije (tj. video džeinga), vezan je za različite ženske predstave prisutne u medijima masovne komunikacije (štampa, TV, internet) datih u vidu digitalne fotografije ili kreiranih kao 2D i 3D digitalni prikazi. Tako se na foto-sličicama nalaze prikazi porno zvezde Tere Patrik (Tera Patrick); različite sadomazohističke prakse; fotografije kontroverznih folk pevačica; reprodukcije radova umetnika Hajme Sorajame (Hajime Sorayama) i Dženifer Janeska (Jennifer Janesko), koji kreiraju digitalne predstave žena-zavodnica; heroine iz stripa [kao što su Žena Mačka (Catwoman), Žena Čudo (Wonder Woman), Elektra (Elektra), japanske mange i anime]; ženski likovi iz časopisa za kompjutere i kompjuterske igrice; prikazi žena iz opšte istorije umetnosti i specijalizovane feminističke istorije umetnosti. Ove

8 Marković S., Umetnost je politika, Nenad-Džoni Racković o performansu Totem golootočkog plemena u Studentskom kulturnom centru, *Glas*, 14. septembar 2005, str. 13.

9 Gržinić M., *Estetika kibersvijeta i učinci derealizacije*, Zagreb 2005, str. 103.

foto-sličice su u slajd šou prezentaciji miksovane sa foto-sličicama vezanim za radove umetnika Nenada Rackovića i njegovo druženje sa di-džejevima. Pojedini erotsko/pornografski motivi izmešteni su iz svog prvobitnog konteksta i premešteni u kontekst slajd šou prezentacije vezane za umetnikov život i njegovo umetničko delovanje.

Slajd šou prezentacija je, zatim, još jednom kompjuterski (digitalno) obrađena, tako da je, kao krajnji rezultat, dobijena veoma pokretna i izlomljena digitalna slika. Razbijanjem i ubrzavanjem digitalne slike, prikazi u video-džeingu više nisu bili fiksirani i tačno određeni. Lomljenje i smenjivanje sličica ubrzano je tek toliko koliko je potrebno da bi se prepoznao oblik–motiv, koji se odmah utapa u apstrakciju kako bi se ponovo, ali samo na tren, izdvojila figuracija. Primenom digitalnih (kompjuterskih) programa, dobijena je metamorfozna 3D slika video-džeinga, koja je postala “alternativa” postojećoj 3D kompjuterskoj slici, koju karakteriše matematička preciznost i pročišćenost.

Video-džeing umetnika Nenada Rackovića može se analizirati primenom teorije o poetskoj metafori što postaje “snaga” koja povezuje različito i koja u različitom otkriva isto. “Metafora može da dovede do suprotnosti ono što je najusklađenije, može da uskladi najrazličitije, da udalji najbliže, i da zbliži najudaljenije. Ona se nalazi u tački preseka onoga što se razilazi i što jedno drugome ne nalikuje, postajući, svojom pozicijom, snaga koja povezuje neslično.”¹⁰ Stoga metafora označava mogućnost istovremenog postojanja više različitih i suprotnih značenja. Montažom (miksovanjem) vizuelnih motiva “primenom principa metafore” u video-džeingu se stvaraju opozitni slojevi koji se sjedinjuju u svojoj različitosti. Umetnikova intervencija digitalnim slikama čini da video džeing (digitalna slika) “oživi” u spoju sa di-džeingom (digitalnom muzikom), ali ne kao njegova ilustracija, već kao brutalna vizija postojećeg sveta, koja se suprotstavlja afirmacijama potrošačke kulture di-džej (DJ) spektakla.

Dok traje puštanje di-džeinga i emitovanje video-džinga, u klubu se izvodi i performans “situacionističke igre stvaranja situacija”.¹¹ U klubu (diskoteci), atmosferu na podijumu za igru, “oživljava” i dodatno pokreće umetnik Nenad Racković. Senzacije izazvane zvučnim i vizuelnim ritmom di/vi džeisanja pokreću umetnika da započne svoj klaberski performans reakcija. Pod uticajem digitalnih zvukova i slika, Racković zauzima različite telesne odnose sa klaberima, klaberkama i di-džejom (DJ).

10 Arsić B., *Pogled i subjektivnost, Neki aspekti Barklijeve teorije viđenja*, Beograd 2000, str. 12-14.

11 Ibid.

Umetnik (do)pušta da se slajd šou projektuje preko njegovog tela i u zavisnosti od projektovanih prikaza pleše, pozdravlja “metalskim” pozdravom, zauzima pozu mislioca, nepokretno leži, izvodi striptiz ili vozi skejt...

Zasnovan na igri, eksperimentima u sferi ponašanja i sukobima sa svim mehanizmima uslovljavanja, Rackovićev performans predstavlja svesno konstruisanje situacija kao neprekidne igre događaja. Klabersko konstruisanje situacija sledi ideje situacionista, koji su preporučivali da u svojoj početnoj fazi, stvaranje situacija treba da ima svog “režisera”. “Konstruisana situacija je, po definiciji, rezultat kolektivnog rada, kako u pripreмноj fazi, tako i u realizaciji. Ipak, čini se da bi, makar u početnom periodu eksperimentisanja, bilo poželjno da jedna osoba preuzme ulogu ‘režisera’ zaduženog za usaglašavanje osnovnih elemenata dekora, kao i za određene intervencije na događajima. Naravno, odnos između režisera i onih koji ‘žive’ situaciju ne bi smeo da se pretvori u neku trajnu specijalizaciju. Reč je samo o trenutnoj potčinjenosti celog situacionističkog tima osobi odgovornoj za određeni projekat.”¹² Stoga bi ulogu “režisera” klabinaga u diskoteci preuzeo umetnik, jer bi, kao inicijator performansa, privukao sve one klubere i klaberke koji bi pokazali afinitet za učestvovanje u igri koju je sam započeo. Tako bi se kolektivnim transformansom ponašanja, zasnovanim na zajedničkoj zainteresovanosti za igru kreiranja situacija, istakla jedinstvenost proživljenih trenutaka života.

Klaberski performans umetnika Nenada Rackovića može se interpretirati pomoću teorije o kiborgu. Označavajući prekoračenje ustaljenih granica, kiborg postaje primer života u kojem se putem mnogostrukih identiteta i protivrečnih tački gledišta, ostvaruju plodna i prijatna hibridna sparivanja.¹³ Figura kiborga, koja predstavlja moćne spojeve i opasne mogućnosti, inicira različita udruživanja po afinitetu. (“Afinitet označava povezanost ne po identitetu nego po izboru; privlačnost jedne hemijske nuklearne grupe za drugu; žudnju”).¹⁴ Može se reći da komunikacija više nije povezana sa pogledom, već sve više postaje stvar dodira, kontakta, prenošenja i povezanosti.¹⁵ Dok

12 Anonim, Problemi koji prethode konstruisanju situacije, u: *Gradac, časopis za književnost, umetnost i kulturu*, broj 164 165-166, godina 25, priredio Golijanin A., Beograd 2008, str. 80.

13 Haravej D., Manifest za kiborge: nauka, tehnologija i socijalistički femini zam osamdesetih godina dvadesetog veka, u *Uvod u feminističke teorije slike*, priredila Anđelković B., Beograd 2002.

14 Ibid., str. 315.

15 Plent S., Na matriksu: sajber-feminističke simulacije, u *Kultura, časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*, priredila Tomić Z., Beograd 2004, str. 132.

su mediji u prošlosti bili podeljeni prema čulima, danas njihova konvergencija i prelazak u hipermedije omogućava čulima da se spoje i međusobno povežu.

Osim video-džeinga i performansa, i atelje umetnika Nenada Rackovića može postati primer subverzivne intervencije digitalnim slikama masovne komunikacije. Unutrašnjost svoga ateljea umetnik je prekrrio različitim vizuelnim materijalom u vidu digitalno štampanih postera, printova, reprodukcija, fotografija, samolepljivih nalepnica, sličica i stikera, kao i prikazima koje su sprejevima oslikali beogradski majstori grafita. Tako su se na zidnim i tavanskim površinama ateljea našli motivi vezani za umetnika i njegovo umetničko delovanje; vizuelno reklamiranje klbinga; predstave iz istorije umetnosti; naučne prikaze iz enciklopedija; arhitektonske prizore iz turističkih vodiča; predstave prirode iz kalendara; likove (superheroje) iz filmova, animacija, kompjuterskih igrica i stripa; simbole i parole hevimetalaca, pankera i skejtera; apstrakne i figuralne znakove i oblike; predstave žena koje su preuzete iz filma, animacije, kompjuterskih igrica i stripa, erotskih i pornografskih časopisa, opšte i specijalizovane (feminističke) istorije umetnosti.

Odabrani vizuelni materijal odnosio se i na utiske koje je umetnik doživeo tokom dvogodišnjeg perioda života, tj. rada na prekrivanju unutrašnjih površina svoga ateljea. Mansardu u kojoj stanuje Nenad Racković je umetnički “uređivao” tako što je provodio vreme u cepanju, seckanju, lepljenju i “zakucavanju” digitalnih “sličica” svih vrsta na njene površine. Poistovećujući umetnost i život, umetnik je atelje/mansardu oblikovao tako da se stiče utisak kao da su zidovi i tavanica “sazidani” od digitalno štampanog materijala. Unutrašnjim oblaganjem zidnih i tavanskih površina slojevima digitalnog materijala, atelje/mansarda je istovremeno postala umetnikova “zaštitna izolacija” od vlage i hladnoće, kao i umetnikovo “zaštitno utočište” od praznine i nerazumevanja ovog sveta. Izolovane velikom količinom digitalno štampanog materijala preuzetog iz medija masovne komunikacije (štampa, TV, internet), unutrašnje površine ateljea/mansarde stvaraju slobodne asocijacije, iz kojih se naslućuje život i sudbina umetnika krajem 20. i na početku 21. veka.

Lepljenje je u početku bilo nasumično i instiktivno, da bi, tokom vremena, umetnik došao do određenog metoda rasporeda vizuelnog materijala po datoj površini ateljea. U “eksplozivnom haosu” različitih vizuelnih predstava može se prepoznati spajanje različitih (suprotnih) vizuelnih motiva, kao i njihovo izmeštanje (premeštanje) iz originalnih okruženja u druge, opozitne kontekste. Tako su se na unutrašnjim površinama ateljea dobile paradoksalne kreacije koje se doslovno i varirano ponavljaju. Značajno mesto u kreiranju unutrašnjih površina ateljea,

zauzeo je i rad sa različitim digitalnim ženskim prikazima, koje su primenom tehnike doslovnog i variranog ponavlja, kao i tehnikama izmeštanja u opozitne kontekste, postale metamorfozne (“mutant”) predstave.

Spajanje, prožimanje i preklapanje različitih motiva pojačano je naknadnim nanosima crvene boje (koja vizuelno izaziva utisak približavanja) i plave boje (koja vizuelno izaziva utisak udaljevanja), tako da se u unutrašnjosti ateljea postigao 3D utisak. Ova virtuelna trodimenzionalnost dodatno je pojačana i kompozicijama koje su nastale kreiranjem perspektivnih i anamorfoznih predstava “na licu mesta”, kao i umetanjem “gotovih” (“već unapred stvorenih”) perspektivnih i anamorfoznih prikaza i oblika. U poslednjim fazama prekrivanja zidova i tavanice ateljea, umetnik je kao materijal koristio “stikere” na kojima su oblici najčešće prikazani u perspektivi, a ponekad i u anamorfozi (ako su “stikeri” digitalno štampani kao hologrami). Ovim perspektivnim i anamorfoznim stikerima umetnik je povezivao prethodno postavljene digitalne predstave kreirane od postera, fotografija, reprodukcija, printova i nalepnica, čime je po unutrašnjim površinama atelja dobio vizuelne odnose, koji posmatrani iz različitih uglova zadobijaju raznovrsna viđenja i značenja.

Čeoni zid umetnikovog ateljea, na kome je uveličano prikazana plavo-bela tableta (pilula) oko koje se nalaze različiti motivi iz filma, animacije, kompjuterskih igrica i stripa, zadobija simboličko značenje mandale. “Premda složeno nacrtan i često u četvrtastom okviru, mandala je doslovno krug koji predstavlja sliku sveta.”¹⁶ Različitim kombinacijama kružnice i četvorougla, mandala izražava duhovni i materijalni svet, kao i dinamiku veza koja ih ujedinjuje na kosmičkom, antropološkom i božanskom planu. “Mandala je istovremeno sintetička i pokretačka slika koja prikazuje i nastoji prevazići suprotnosti između mnogostrukog i jednog, razloženog i integrisanog, spoljašnjeg i unutrašnjeg, difuznog i koncentrisanog, vidljivog privida i nevidljive istine, prostorno-vremenskog i izvanprostorno-bezvremenskog.”¹⁷ Mandala je, takođe, i “psihološka slika” koja onoga koji je posmatra dovodi do unutrašnje spoznaje sopstvenog bića. Jung (C.G.Jung) je slikom mandale opisivao simboličku sliku psihe čija nam je suština nepoznata. On i njegovi učenici ukazali su da su se slike manadale upotrebljavale za jačanje unutrašnjeg čovekovog bića. “Mandala deluje dvostruko: čuva red, ukoliko

16 *Riječnik simbola*, priredili Chevalier J., Gheerbrant A., Zagreb 1983, str. 385-386.

17 Ibid.

on postoji, uspostavlja ga ako se izgubio. U posljednjem slučaju mandala ima stimulativnu i stvaralačku funkciju.”¹⁸

Spajanje, prožimanje i preklapanje različitih motiva na površinama ateljea zadobija i simboličko značenje lavirnit i meandra. “Lavirint vodi u unutrašnjost sopstvenog bića, u neku vrstu unutrašnjeg i skrivenog svetišta, gde se nalazi najskrovi-tiji deo čovekove prirode. Ovde, u toj kripti (lavirintu), ponovo se postiže izgubljeno jedinstvo bića. Putovanjem kroz lavirint onaj koji se kreće zadobija preobražaj svoga ‘ja’. Ulazak u lavirint i izlazak iz njega, bili su simboli duhovne smrti i vaskrsnuća.”¹⁹ Dok jednosmerni lavirint traži samo fizičko kretanje, jer je konstrukcija sastavljena od jedne vijugave putanje koja vodi do cilja, dotle višesmerni “meiz”, osim fizičkog kretanja, traži i misaono kretanje, jer je konstrukcija sastavljena od spleta staza, u kojem putnik mora da odabere “pravu” stazu koja vodi do cilja. Za Umberta Eka (Umberto Eco) postoji i treća vrsta lavirinta što predstavlja “mrežu” u kojoj je svaki put povezan sa svim drugim putevima. U takvom lavirintu u kome nema izlaza, ne postoji centar ni periferija, jer je on virtuelno beskrajn i nikada tačno određen. Zbog načina svoje međusobne povezanosti, vizuelni motivi na unutrašnjim površinama umetnikovog ateljea formiraju treću vrstu lavirinta, koji je izgrađen u obliku “virtuelne mreže”. Po shvatanju Karla Kerenija (Karl Kerényi), prikazan u lineranom obliku lavirnit može predstavljati i meander.²⁰ Simbolišući vijugavi tok reke, oblik meandra se često nalazi kao stilizovana šara na zidovima. Sačinjen od lupova više kopija iste slike koje izlaze jedna iz druge, meander u Rackovićevom ateljeu označava povratak, preporod, beskonačnost i jedinstvo.

Postajući umetnikovo zaštitno utočište, atelje postaje sličan “Hori” što označava zatvoreno (zaklonjeno) mesto ili utrobu, koju je Platon opisao kao hraniteljski i materinski, a Julia Kristeva (Julia Kristeva) kao principijelno ženski i heterogeni prostor.²¹ “Hora je jedno neodređeno mesto, koje ne podnosi ništenje, a predstavlja središte svih stvari koje postaju.”²²

Unutrašnjost Rackovićevog ateljea se može opisati i kao dijalogični prostor, koji postaje mesto nastajanja različitih istina (značenja) koji se nikada ne završava u pobedi jednog značenja, jednog zakona ili jedne logike. “Model dijalogičnosti upravo je

18 Ibid.

19 Ibid., str. 337-338.

20 Meander (art), 5. januar 2011, [http://en.wikipedia.org/wiki/Meander_\(art\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Meander_(art))

21 Жеребкина И., *Теория и история феминизма*, Харьков, 1996, str. 92.

22 Kristeva J., *Revolucija poetskog jezika, Treći program*, br. 51, Beograd 1981, str. 298.

imanentan prostoru u kome su još uvek moguće sve istine (bez obzira što se samo jedna želi), u kome su, otuda, sve podjednako istinite ili sve podjednako neistinite.”²³ Stoga, načinom organizovanja vizuelnog materija po unutrašnjim površinama, atelje postaje primer mišljenja što “nema moć da deluje negativno i da negira dato.”²⁴ Ovo mišljenje u svojim teorijskim postavkama Rozi Braidoti (Rosi Braidotti) opisuje i kao nomadsko. “Nomadizam koji zastupam kao teorijsku opciju, je, isto tako, egzistencijalno stanje koje se prenosi u stil mišljenja.”²⁵ Stoga, nomad označava vrstu mišljenja/subjektivnosti koja se odrekla svih svojih ideja, želja i nostalgije za fiksiranošću.

Može se reći da atelje umetnika Nenada Rackovića postaje i primer “drugog” prostora koji omogućava radikalna otvaranja za druge svetove i mišljenja, što se može opisati idejom “Drugog kao Dva”.²⁶ Nalazeći se u procesu neprestanog nastajanja, “Drugi (prostor)/Dva” razvija i negaciju i afirmaciju, dijalektike koje ne proizilaze jedna iz druge, već su obe prisutne u isto vreme.

Spiralnim preklapanjem serija više identičnih kopija, umetnik je u svom radnom prostoru postigao utisak koncentričnih krugova. Rackovićevo “automatsko pisanje” pikselima digitalno štampanog materijala učinilo je da unutrašnjost ateljea bude preoblikovana u “digitalni roman u slikama”, tj. “digitalna slika-roman” od 360°. Postajući “digitalno vizuelno-narativni ringišpil”, umetnikov atelje zadobija oblik sličan panorami. Robert Barker (*Robert Barker*) je krajem 18. veka patentirao postupak pomoću kojeg se mogao naslikati panoramski izgled u perspektivi na platnima koja su prostorno formirala oblik kružnice. “Koristeći empirijske metode, Barker je razvio sistem zakrivljenja na konkavnoj površini slike tako da pejzaž, posmatran s platforme smeštene na određenoj visini u središtu kruga, izgleda sasvim veran i neizobličen. Primena ovog izuma nešto kasnije je nazvana izrazom – panorama.”²⁷ Iako se razvila zahvaljujući vojnim interesima, panorama nikada nije korišćena kao instrument vojnog planiranja. Privukavši u Londonu veliku pažnju stanovnika željnih uzbuđenja, panorama je uskoro postala simbol ukusa društva spektakla.²⁸

23 Arsić B., *Razum i ludilo, Neki aspekti Dekartovih Meditacija o prvoj filozofiji*, Beograd 1997, str. 105.

24 Ibid., str. 151.

25 Braidotti R., *Nomadic subjects, Embodiment and Sexual Difference in Contemporary Feminist Theory*, New York 1994, str. 1.

26 Gržinić M., *Estetika kibersvijeta i učinci derealizacije*, Zagreb 2005.

27 Grau O., *Virtuelna umetnost*, Beograd 2008, str. 73.

28 Ibid., str. 74.

U smislu optičke iluzije, panorama je najsavršeniji oblik prostora privida od 360° proizveden sredstvima tradicionalnog slikarstva, koje postavlja posmatrača u središte slike. Prostori sa iluzionističkim zidnim slikama, koji hermetički obuhvataju posmatrača sa svih strana, tako da on stiče utisak da se nalazi na nekom “drugom” mestu, postojali su i u ranijim epohama. Sačuvani veliki friz “Vile misterije” u Pompejima iz 60. godine pre n. e., sa svih strana obuhvata posmatrača, stvarajući prividno osećanje boravka u slici.²⁹ Freske iz “Papske palate” u Avinjonu, iz 1343. godine, u potpunosti okružuju posmatrača, ispunjavajući njegovo vidno polje.³⁰ “Sala Perspektive” iz rimske “Vile Farnezina”, iz 1516. godine, uz pomoć likovne tehnike perspektive, sprovodi postupak uranjanja u sveobuhvatni slikovni prizor.³¹ Barokne tavanice iz 17. veka još jedan su primer “slika bez rama”, koje prevazilaze dimenzije vidnog polja posmatrača, tako da se ne može napraviti distanca između slikovnog i realnog prostora.³²

Žudnja da se bude u slici, u metaforičkom i nemetaforičkom smislu, nije nestala s panoramom, već je nastavila da živi i dalje. Tako primer panoramske slike s kraja 20. i početka 21. veka može da predstavlja digitalni efekat (trik) “bullet time” koji se sve češće primenjuje u digitalnim filmskim kreacijama. Ovaj efekat karakteriše ekstremna transformacija vremena (dovoljno usporeno da bi se prikazao “neprimetni” događaj kao što je kretanje metka) i transformacija prostora (putem sposobnosti kamere da se kružno kreće oko scene za 360° i snima, dok su likovi i događaji na sceni zamrznuti, usporeni ili ubrzani).

Atelje umetnika Nenada Rackovića, koji svojom unutrašnjom razvija digitalnu sliku od 360°, nosi ideju panoramske slike 21. veka. U potpunosti okružen panoramskom slikom koja prevazilazi dimenzije njegovog vidnog polja, posmatrač je u ateljeu podvrgnut opseni, jer ne može da poredi videne prikaze ateljea sa prikazima spoljašnjeg sveta. Postojalo je uverenje da dužina vremena provedenog u panorami ima uticaja na opažanje iluzije. “Čim se oko navikne na svetlost unutra (u panorami) i zaboravi na boje prirode, slika dejstvuje sasvim neosetno; što čovek duže posmatra, sve manje je siguran da je ono što vidi samo privid.”³³ Svojom formom i sadržajem, digitalne slike umetnikovog ateljea “prodiru” u posmatrača, opsenjujući ga istom vrstom utisaka koje izaziva i panorama. “Ako obrnemo

29 Ibid., str. 33-44.

30 Ibid., str. 44-49.

31 Ibid., str. 49-54.

32 Ibid., str. 60-68.

33 Ibid., str. 83-84.

uobičajeni smer pogleda, od posmatrača ka slici, videćemo da iz svih pravaca slikovni aparat učvršćuje gledaoca u središtu kružnog prostora i deluje perspektivom, dimezijama, proporcijama, izborom boja, osvetljenja... Sama slika i trodimenzionalni prizor usredsređeni su na posmatrača i prilagođeni njemu s preciznošću iluzionizma i, s obzirom na to da se obraćaju ljudskim bićima i na fiziološkom nivou, gledaoci se fizički i emotivno nalaze u samoj slici.”³⁴

Video-džeing, performans i atelje umetnika Nenada Rackovića umrežavaju digitalne slike, stvarajući utopijske 3D svetove. Paradoksalnim spajanjem, preklapanjem i prožimanjem opozitnih motiva, kao i postupkom lomljenja i miksovanja digitalnih prikaza, Racković je od postojećih 3D slika masovne komunikacije dobio ekspresivne metamorfozne i anamorfozne predstave. Kao odrazi umetnikovih opažanja i osećanja, odnosno, kao prizori napetosti koje je umetnik izvodio pod dejstvom droga, ovi digitalni prikazi postaju vrsta “neuronske” kategorije. Virtuelne predstave Rackovićevog video-džeinga, performansa i atelja pojavljuju se kao “slike od krvi i mesa”, postajući bezvremenske i besprostorne mentalne projekcije umetnikovih strasti i afekata.

Brzo treperenje/smenjivanje prizora video-džeinga, performansa i atelja stvaraju utisak kao da će digitalna predstava “eksplozirati” u svakom trenutku. “To je svet slika – svet eksplozija! Eksplozija slike sveta i umetnika na milijardu sličica! To je istovremeno i eksplozija i ejakulacija!”³⁵ govori umetnik Nenad Racković. Drugim rečima, ova “eksplozija”, odnosno “umrežavanje virtuelnih slika”, pomaže da prevladamo “strah” izazvan gubitkom materijalnosti slike i sveta. “To nam omogućuje da bolje razumemo da ‘Frankenštajn’, ‘droga’, ‘manipulacija’ ili ‘utopija’ nisu pojmovi koji su slučajno izašli ispod pera nekog novinara, već da u spoju s drugim pojmovima izražavaju duboki strah od gubitka materijalnosti slike, znači njene vidljivosti, pa time i vladanje, ‘kontrolu’ nad stvarnošću neizbežno stopljenom s pojmom istine.”³⁶

Ukazujući da digitalna slika treba vizuelno da bude što “snažnija” i “pokretnija”, Nenad Racković izražava očekivanje da će uskoro biti pronađen medijum koji će na “visoko” tehnološkom nivou psihološki istrgnuti posmatrača iz realnosti i spojiti ga sa digitalnom slikom. Slično mišljenje o medijskim slikama koje bi imale takvo sugestivno dejstvo, deli i Oliver Grau: “Ono

34 Ibid., str. 115.

35 Petrović D., *Virtual-real ID*, diplomski film, Akademiji Braća Karić, Beograd 2010.

36 Žoli M., *Slika i njeno tumačenje*, Beograd 2009, str. 101-102.

što smo navikli da vidimo kao sliku na površini bioskopskog platna iznenada nas 'proguta' u do sada neviđenu daljinu iza bioskopskog platna, ili se 'zarije' u vas s 'upadom' koji do tada nikad nije imao toliku snagu."³⁷ Ističući da digitalne slike i mediji treba da budu zasnovani na osećajnosti ("3D osećajnosti"), umetnik Nenad Racković svojim video-džeingom, performansom i ateljeom donosi ideje za "nova"/"drugačija" promišljanja digitalnih prikaza masovne komunikacije. "U suštini ja sam promenio medij prikazivanja, tj. pokazivanja. Umetnost i tehnologija doneće mutaciju novih zanimanja. To je totalni 'instant' art, to je totalni program, to je 'novi' svet... Ako je to već tako, da li je ideologija, odnosno, da li je umetnička ideja, ono što vezuje sve u ovaj moj 3D folder ili je to emocija. Nije ostalo ništa drugo vredno osim ljudske intime da se pretoči u živu energiju."³⁸

LITERATURA:

Arsić B., *Pogled i subjektivnost, Neki aspekti Barklijeve teorije vide-nja*, Beograd 2000.

Garnier L., Brun-Lambert D., *Electrochoc*, Beograd 2004.

Grau O., *Virtuelna umetnost*, Beograd 2008.

Gržinić M., *Estetika kibersvijeta i učinci derealizacije*, Zagreb 2005.

Haravej D., Manifest za kiborge: nauka, tehnologija i socijalistički feminizam osamdesetih godina dvadesetog veka, u *Uvod u feminističke teorije slike*, priredila Anđelković B., Beograd 2002.

Žoli M., *Slika i njeno tumačenje*, Beograd 2009.

Olivera Erić

Beograd University of Art, Faculty of Fine Arts

ON VJING AND PERFORMANCE OF NENAD RACKOVIĆ

Abstract

In its depiction of VJing, performance and the studio of the artist Nenad Racković this paper presents ideas for "new"/"different" considerations of mass communication digital representations. Racković's VJing and performance broadcasted/performed while DJ played electronic (techno) music in the club (discoteque), turned to a subversive performances breaking the rule of "clubbing" spectacle. The studio interior the artist had decorated with images taken from the mass communication media (press, TV and Internet) thus making them a 3D network of digital pictures and the space itself a panorama of diverse views and experiences.

Key words: *clubbing, DJing, VJing, performance, digital picture*

37 Grau O., *Virtuelna umetnost*, Beograd 2008, str. 158-159.

38 Petrović D., op. cit.



Performans umetnika Nenada Rackovića u jednom od beogradskih klubova (fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)



Performans umetnika Nenada Rackovića na beogradskom splavu (fotografiju snimio Ivan Zupanc, fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)



Umetnik Nenad Racković oblaže unutrašnjost svoga ateljea digitalno štampanim materijalom (fotografiju snimila Aleksandrija Ajduković, fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)



Gornji unutrašnji ugao ateljea umetnika Nenada Rackovića
(fotografiju snimila Aleksandrija Ajduković,
fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)



Skejterska vožnja po atelju umetnika Nenada Rackovića
(fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)



Umetnik Nenad Racković i skejteri u atelju
(fotografija u vlasništvu Nenada Rackovića)