

Predrag Terzić – LEISTUNG

Rad srpskog umjetnika Predraga Terzića bavi se ponovo jednom od njegovih najvećih strasti: košarkom. U prethodnim radovima uzeo je imena velikih trenera i igrača zlatnog doba jugoslovenske košarke i sve ih prikazao u ciklusu *Nacionalna služba*. U kasnijem ciklusu *Životni polet*, koji se sastoji od fotografija košarkaških terena na otvorenom na kojima izvodi intervencije, umjetnika je više zanimala tehnika treniranja, donošenja odluka i neponovljivosti pobjedničkog pogotka u smislu akcije, trenutka, što je kao pojam apstraktnije, ali je i koncept koji se lako da predstaviti pomoću geometrijskih oblika kako bi se označio pokret koji se dešava na terenu. U njegovom novom ciklusu *Leistung*, koji je predstavljen ovdje, vidimo povratak figuralnom u umjetnosti. Gledalac više ne mora ni za trenutak da zamišlja pokret na terenu, jer su u pitanju tako upečatljive slike da gotovo da osjećamo kretanje prikazanog subjekta. Crteži su toliko nabijeni pokretom da nam je odmah jasno da protagonisti ove predstave ne samo da se kreću, već je to njihovo kretanje veoma upečatljivo i neugodno, mučno, i traži pun zamah, kao da tijela gotovo pokušavaju da pobjegnu s vlastitog mjesta, da iziđu iz vlastitog bića, kako bi išli napred ka mjestu sljedećeg koraka (Sartr). Stoga ne iznenađuje što je umjetnik za naziv ovog ciklusa odabrao njemačku riječ *Leistung*, čija su osnovna značenja na engleskom jeziku „performans” ili „izliv moći”.

Iako se sport izdigao na nivo aktivnosti koja tvori kulturu – a i apoteoza je elementu igre u našoj civilizaciji, sport kao predmet umjetnosti ne se istražuje previše, niti čini osnovu nekog većeg broja radova. Iako se od davnina odlikuje masovnošću, bilo da su za to zaslužne Olimpijade starih Grka ili rimski gladijatori, tek je od nedavno, nakon Frojda, pojam sporta ušao u nauku kao pojam igre. Frojd u psihoanalizi otkriva fenomen mase kao matricu za istraživanje procesa kojima se „locira” ego pojedinca savremenog doba.¹ Košarka je duboko prodrila u masovnu kulturu kao oblik igre koji dodatno potvrđuje da je sport moguće posmatrati kao paradigmu masovne kulture. Sociologija se u svojim proučavanjima bavi strukturisanim, organizovanim masama, oformljenim iz naročitih razloga, što lako može biti profesionalna košarkaška utakmica između dve suprotstavljene ekipe. Mediji takođe podstiču razvoj masovne kulture, i u sportu se masovno uživa preko televizijskih ekrana u okrilju vlastitog doma. Ovdje Terzić nalazi inspiraciju za svoje slike, ali za razliku od načina na koji štampani masovni mediji prikazuju profesionalne američke košarkaše kao najblistavije zvijezde koje sijaju u onome što se još uvijek može nazvati „američkim snom”, umjetnik ih prikazuje u stanju najizrazitije krhkosti, nevinosti, istine... pokazujući njihovu „pravu” prirodu, naspram idealizacija koje se pojavljuju u časopisima koji veličaju igrače, njihove rezultate i slavu. U Terzićevom ciklusu *Leistung* rezultati leže u borbi. Umjetnici poput Džefa Kunsu i Džonasa Vuda takođe kao predmet svog rada imaju igrače Nacionalne košarkaške asocijacije SAD, ali u je njihov pristup više „pop”, privlačniji masama i onome što navijači žele da vide. Naprotiv, Terzićev pristup je apsolutno subjektivan, dok istovremeno dopire do onoga što je sportu imanentno. Jer umjetnik poznaje i razumije igru, i u stanju je da iz nje izvuče ne ono što je očigledno, već ono što je u prostoru fizičke i psihičke snage igrača značajno za postizanje željenog ishoda, odnosno pobjede. Takav ishod ponekad može biti nasilan uslijed upotrebe sile kao sredstva ostvarenja. Sila se posmatra kao sredstvo sticanja i očuvanja moći, čime predstavlja statičnu kategoriju; s druge strane, nasilje je akcija, izraz i postizanje moći. U Terzićevom radu možemo vidjeti silu, ali ne nužno kao statičnu formu. Ona je svakako statična utoliko što ju je umjetnik učinio statičnom tako što crtežom bilježi izdvojeni trenutak kretanja tijela, kao da ga zarobljava i tako sprečava da načini sljedeći potez, iako je naš kognitivni um u stanju da vidi da je figura u pokretu, gotovo rastrgnuta vlastitom silom, nasilna. Pojam nasilja u sportu podrazumijeva kako racionalne tako i iracionalne radnje kojima se nanosi šteta čovjeku, materijalnim dobrima i društvenim vrijednostima, te se ispoljava kao neizbježna upotreba, ili prijetnja da može postati sredstvom postizanja posebnog ili pojedinačnog cilja kroz sportsku igru ili organizaciju. Upravo se

1 Smiljanić, D. Ego without contours? (de-)forming of the being in sport mass perception, in *Philosophy and Psychoanalysis of Sport*, Agrafo 01, Journal for the philosophy of psychoanalysis, 2013.

nakon otkrića ovih iracionalnih radnji pojam sporta počeo smatrati pojmom igre na polju naučnih istraživanja, kao što je ranije pomenuto, na osnovama Frojdove psihoanalize, egzistencijalističke filozofije i fenomenologije. Zanimljivo je da moderna društva više tolerišu agresivnost u sportu nego u bilo kojoj drugoj sferi ljudskog djelovanja. Sila i nasilje upotrebljeni kao sredstvo za postizanje pobjede u sportu nailaze na apsolutno odobravanje, dok god ne prelaze granice utvrđene pravilima sporta. Kao da slike koje imamo pred nama čine apsolutno normalne okolnosti, uz prostu argumentaciju da se sve odvija u kontekstu sporta. Ali šta se dešava kada se ove figure nađu van svog sportskog okruženja? Mogu li se i dalje smatrati opravdanim i uobičajenim?

Nemoguće je jednim pogledom u Terzićevim iskrivljenim figurama, uhvaćenim u međuprostoru bola, agonije i borbe, prepoznati košarkaše. Mogli bi biti dijelom bilo kakvog čudovišnog svijeta međusobno suprotstavljenih protivnika. Umjesto da koristimo izraz „neprijatelj”, izraz „protivnik” je ovdje primjereniji, jer označava neznanca ili stranca koji se vašoj grupi našao na putu². Ovo je veoma karakteristično za ratove, jer se tu agonistički faktor može pratiti do primitivnih faza civilizacije, a prema Hojzingi, nacionalne države same po sebi nemaju neprijatelja, to jest, ne mrze konkretne ljude ili narode, već se oni prije smatraju preprekama, nečim što ih sprečava na putu ka postizanju željenog cilja. Terzićeve slike lako možemo povezati s prizorima rata na slikama španskog slikara Franciska Goje, u svoj njihovoj brutalnosti i mračnosti. Terzić preuzima scene iz jednog svijeta (svijeta košarke) i uvodi ih i ugrađuje u vlastiti svijet. Umjetnikov rad, u svoj svojoj boli i draži, tiče se uzimanje od jednog mračnog svijeta zarad drugog, još uvijek neznanog, uzimanja ni iz čega zarad nečega što nam je još uvijek nepoznato³. Baš kao što se sva igra dešava na terenu, na igralištu unaprijed omeđenom bilo fizički ili idealno, izložbeni prostor se može posmatrati kao privremeni svijet unutar svakodnevnog svijeta, posvećen izvođenju zasebnog čina⁴, koji Terzićevu izložbu čini zasebnim svijetom, u kojem se sam umjetnik igra tako što prikazuje iznenadne i nagle pokrete koje niko ne bi mogao vidjeti, čije je značenje skriveno pred očima koje će ih vidjeti isključivo u zbiru, koje gledalac slobodno tumači.

U svojim *Razgovorima s Gojom* (2011) Ivo Andrić piše:

Svi ljudski pokreti proizlaze iz potrebe za napadom ili odbranom. To im je osnovni, u većini slučajeva zaboravljeni, ali istinski uzrok i jedini pokretač. A priroda umetnosti je takva da nije moguće naslikati hiljadu sitnih pokreta koji, svaki za sebe, nisu mračni ni zlokobni. Ali svaki umetnik [...] prisiljen je da prikaže pokret koji je zbir svih tih mnogobrojnih pokreta, a taj zgusnuti pokret nužno i neminovno nosi na sebi pečat istinskog porekla, napada i odbrane, besa i straha. I što je u jednom takvom pokretu veći broj pokreta utkan i zbijen, to je pokret izrazitiji i slika ubedljivija.⁵

Ovaj argument otkriva nemogućnost drugih vrsta kretanja; oni su svi mračni, zastrašujući i uznemirujući. Svojim neestetskim prikazima Terzić kao da sportistima uskraćuje „auru”⁶, da ovdje upotrebimo izraz kojim se služi Valter Benjamin. Na isti način na koji reprodukovana slika gubi svoju „ritualnu vrijednost”, koja biva zamijenjena „izložbenom vrijednošću”⁷, Terzićevi radovi potiskuju status zvijezda profesionalnih američkih košarkaša, koji izaziva strahopoštovanje, drugom jednom zapanjujućom slikom, koja je moguća zahvaljujući uplivu dramaturgije, tragedije, tmine i straha svojstvenih slikama koje je izabrao da prikaže. Baš kao što je navijač koji navija za igrače svog tima u stanju da saosjeća sa duhovnim stanjem u kojem ste sportista nalazi, tako i gledalac u

2 Huizinga, J. *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*, Matica Hrvatska, Zagreb, 1970.

3 Andrić, I. *Zapisi o Goji*, Službeni glasnik, Beograd, 2011, str. 26.

4 Huizinga J. *Ibid.*

5 Andrić, I. *Ibid.*

6 Benjamin, W. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*, Penguin, London, 2008.

7 Smiljanić, D. *Ibid.*

izložbenom prostoru može da saosjeća s predmetima ispred sebe. Saosjećanje je ona vrsta identifikacije s Drugim koja pretpostavlja postignutost harmonije s istim. Ovo je pitanje morala; moralni predmet je onaj koji može da promijeni perspektivu posmatrača tako što ga čini učesnikom, i obratno, i na taj način mu dopušta da umiri vlastita osjećanja na način na koji to data situacija iziskuje.⁸ Terzić dokazuje da je u stanju da se poistoveti sa sportistima, a time dokazuje i svoju moralnost. Njegova sposobnost za to može se lako povezati s njegovim velikim divljenjem prema sportu i njegovom željom da sebe vidi kao jednog od igrača na terenu. Baš kao što je osoba u masi pod hipnotičkim uticajem sportiste i vidi ga kao predmet želje, moguće je zaključiti da je *alter ego* sportiste, kome navijač i kliče, idealizovana vlastita predstava. U ovom slučaju, umjetnik na portretima ne „uzdiže” svoje predmete, već ih zadržava na nivou na kojem se javnost može poistovetiti s njihovom ranjivošću; tek nakon ovakvog poistovećenja možemo preći na njihovo „veličanje” kao ratnika. „Ne postoji identifikacija bez fascinacije, i u tome je sport sugestivno masovna pojava”.⁹ Biti uzbuđen zbog svakog pokreta *alter ega* i sjedinjavati se s njim.

Stoga ćemo sada pokušati da shvatimo igru onako kako je shvata sam igrač: u njenom osnovnom značenju. Igra kao kulturni faktor u životu. Čista igra je jedan od kamena temeljaca civilizacije i starija je od kulture, jer se životinje igraju baš kao i ljudi, što je očigledno izuzetno zabavan doživljaj, koji pruža puno uživanja. Princip igre, kao što ga opisuje Hojzinga, prepoznamo u likovima u Terzićevom radu kroz njihov urođeni poriv da koriste određenu sposobnost, ili želju da budu nadmoćni ili se takmiče¹⁰. Takmičenje je uvijek igra, a upravo s te tačke gledišta treba da tumačimo i njegovu kulturnu funkciju. Naše društvo danas podstiče takmičarski duh, i baš kao što smo već razmatrali njegove začetke na primjeru rata, sada ćemo se okrenuti onome što Rože Kajoa naziva „agonom”¹¹ kako bi opisao takmičarski element u svojoj klasifikaciji igara. On definiše takmičenje ili konkurenciju kao bitku u kojoj su suparnici ravnopravni, kako bi igra bila fer. Uprkos svojoj pravičnosti, igra i sport sadrže izvesnu napetost koju Hojzinga karakteriše kao neizvesnost, slučajnost, nastojanje da se po nekom pitanju presudi i da se ono okonča.¹² Igrač želi da pobjegne od nečega ili da u borbi ima uspjeha zahvaljujući vlastitim naporima ka ostvarenju nečeg teškog, pri čemu uspjeh na kraju ima za rezultat oslobađanje napetosti. Ova tenzija je izrazito vidljiva u Terzićevom radu i služi kao potvrda da što se igrač više unese u takmičenje, to je igra žustrija. Ali bez obzira na ovu žustrinu i žar, igrač zna da se on igra, i ovakvu prirodu igre Hojzinga povezuje s najuzvišenijim oblicima djelovanja, čak je smatra apstraktnom, jer je blisko povezana s tajanstvenim upravo zbog svog otklona od prizemnog i svakodnevnog, kao da čuva vlastiti prostor u kojem će vršiti ritual. Ovo je veoma nalik Terzićevom prizivanju crkvene atmosfere, s prigušenim svjetlima i magličastom aurom, s figurama koje gotovo da izgledaju poput svetaca. Gotovo, jer kao što je već pomenuto, napetost dominira opštim ambijentom. Terzićevi igrači su u potpunosti posvećeni svojoj igri, sasvim su uronjeni u svoje sveto prostorno i vremensko igralište, kao da gotovo zaboravljaju da se „samo igraju”. Tu su zabava i uživanje neodvojivi elementi igre, šta više, pohranjuju ovu zaboravnost po pitanju toga da se radi prosto o igri i vode ka napetosti, pri čemu euforija čini frivolnost i ekstazu dvema krajnostima između kojih se povlače potezi u igri. Ali svi ovi elementi, zaboravnost i ekstaza, mogu dovesti do ozbiljnih povreda i bola. Tanka linija između „igre” i „stvarnosti” briše se onog trenutka kada igrač pretrpi povredu. Ono što je do nedavno bilo izolovano igralište postaje čisti izraz stvarnosti, igrač je primoran da napusti igru i time se krajnje naglo vraća u okrilje realnosti. Upravo ta krajnje tanka linija čini prirodu igre uzvišenom, taj nagli i stvarni prelazak iz jednog izolovanog svijeta u pravi svijet. Igra je ono što nije ozbiljno, ali granica između ozbiljnosti i igre ostaje gotovo transparentna u svom vremenu.

8 *Ibid.*

9 *Ibid.* Prevod S. Mitić.

10 Huizinga, J. *Ibid.*

11 Kaloa, R. *Igre i ljudi*, Nolit, Beograd, 1979.

12 Huizinga, J. *Ibid.*

Baš kao i izložba, igra je vremenski ograničena, nema dodira sa bilo kakvom realnošću van sebe, a njeno izvođenje donosi joj završetak. Sem toga, održava je svijest o tome da čini prijatan, pa čak i razdragan predah od težine svakodnevnog života – i upravo ovdje konačno pristajemo da ostanemo zarobljeni u Terzićevoj igri, pri čemu je naš jedini izlaz kraj izložbe, napuštanje prostora omeđenog zidovima u kojem boravi i nastavlja da postoji prema pravilima koje joj je umjetnik propisao. Pošto Hojzinga sugerše da je igra osnovni i neophodan uslov (premda ne i dovoljan) za stvaranje kulture, te da razigranosti u izvesnoj mjeri nikako ne manjka u procesu stvaranja i pravljenja umjetničkog djela (jak element igre je od suštinskog značaja, fundamentalan, a funkcija igre je posebno na djelu onda kada se um i ruka kreću najslobodnije), zadržimo se onda u granicama Terzićeve igre.

Igrajte se i uživajte!

Anja Obradović