

U radu *PRISUTNOST, NEPOZNATA: FAZA V.* umjetnik David Wilhelm nastavlja istraživati ritualne i apotropejske prakse čiji fizički i digitalni potencijal u suvremenom kontekstu propituje kroz niz iteracija. Polazeći od njihove tradicionalne funkcije zaštite od zla i nesreće, autor ih premješta u spekulativni prostor između arheologije, fikcije i digitalnog imaginarija.

Apotropejski objekti kroz povijest funkcioniraju kao materijalizirani oblici zaštite: talismani, amajlije i amuleti koji tjeraju zle sile, osiguravaju plodnost ili štite tijelo i prostor. U različitim kulturama pojavljuju se u sličnim morfologijama, od rimskog *fascinuma*, preko egipatskih talismana do srednjovjekovnih runa, pri čemu falusoidni motiv često simbolizira snagu, vitalnost i zaštitničku energiju. Umjetnik preuzima taj arhetipski oblik, izdvaja ga iz stabilnog povijesnog konteksta i premješta u imaginarni prostor nalik fragmentu izgubljene ili distopijske civilizacije. Brišući granicu između autentičnog artefakta i fiktivnog relikta, njegovi objekti postaju elementi fikcionalne arheologije, pri čemu falusoidni motiv prestaje funkcionirati kao falocentrični simbol muške moći te se otvara prema fluidnijim, queer čitanjima tijela i zaštite.

Instalacija objedinjuje video i seriju falusoidnih amuleta oblikovanih od crvene gline. Amuleti djeluju kao pseudopovijesni objekti bez jasno određene provenijencije te su istodobno arhaični i izvanvremenski. Njihova materijalnost priziva tradiciju, odnosno arhaične tehnike izrade i arheološke ostatke, dok ih kontekst instalacije smješta u spekulativni narativ koji autor paralelno razvija u videu. Njihov raspored u prostoru pritom sugerira da su dio šireg, ali nedovršenog sustava vjerovanja.

Prostor instalacije uronjen je u intenzivno crveno svjetlo koje ne funkcionira samo kao koloristički okvir, nego kao afektivni medij koji transformira galeriju u prostor povišene osjetilnosti. Crveno pritom priziva različite simboličke registre, od krvi, opasnosti i upozorenja do vitalnosti, erotske energije i zaštite, stvarajući ambijent u kojem galerijski prostor gubi svoju neutralnost i poprima karakter mjesta potencijalnog rituala.

Unutar tog ambijenta pojavljuju se i drugi elementi koji prizivaju obrednu scenografiju: svijeće raspoređene po podu galerije, kamenje i grubo materijalni fragmenti. U takvoj prostornoj kompoziciji amuleti djeluju kao relikti nepoznatog sustava vjerovanja: gledatelj prepoznaje njegove elemente (svjetlo, ponavljanje, zaštitne objekte i tragove rasporeda), ali im nedostaje stabilan ključ interpretacije. Rad tako proizvodi napetost između prepoznatljivosti i nečitljivosti, između rituala i njegove moguće rekonstrukcije.

Video koji prati instalaciju strukturiran je kružno i repetitivno, stvarajući gotovo hipnotički ritam. Formalno se referira na estetiku *role-playing* videoigara, ali pritom destabilizira njihovu osnovnu strukturu djelovanja. Tekstualni fragmenti i

**GALERIJA KARAS**

narativni tragovi uvode gledatelja u autorov imaginarni, postapokaliptični *lore*, no mogućnost stvarne intervencije ostaje uskraćena. Kao i u prostoru instalacije, participacija se sugerira, ali se nikada u potpunosti ne ostvaruje.

U tom kontekstu amuleti poprimaju ambivalentnu funkciju. Iako prizivaju tradicionalnu ulogu zaštitnih objekata, unutar autorova fiktionalnog svijeta oni djeluju kao relikvi vjerovanja čija je učinkovitost neizvjesna. Smješteni u prostoru galerije, ali konceptualno upisani u narativ videa, amuleti funkcioniraju kao materijalni tragovi autorova imaginarija. Oni obećavaju zaštitu, ali poput same strukture videa ostaju na razini potencijala, između rituala i njegove simulacije.

Iva Jurić

**GALERIJA KARAS**