

Željko Beljan, Aleksandra Saška Gruden
Gumi Twist

Kada se unutarinja čula okrenu igrama u dnevnim boravcima, na betonskim igralištima i za stolovima djetinjstva, koji su elementi koji obilježavaju ta sjećanja? Svakako se možemo prisjetiti pravila igara i načina na koja su se pravila poštovala (ili nisu poštovala). Možemo se prisjetiti jesmo li bili sami i kakva je priča ispričana ili pak suigrača s kojima smo skakali, vrištali i svađali se zbog gubitka koji još danas peče. Same trenutke iskustva igre možda pamtimo po zvukovima, ponavljanjima, odskocima, ushitima i izljevima bijesa; pamtimo ih po ritmu, po odnosu prema suigračima, vlastitom tijelu i tijelima drugih.

Privremeni kozmos igre, kojim upravljaju unutarnje zakonitosti, ritmovi i rituali, odvojen je od „običnog“ života¹, te su ulasci u takve svjetove intuitivni i suštinski dijelovi odrastanja, ali i odraslog života, sastavni dio ostvarivanja značajnih društvenih odnosa ili prvi trenutci kada sami sa sobom i objektom u ruci počnemo pričati priče. Donald Winnicott postavlja igru u međuprostor između unutarnjeg i vanjskog, mašte i stvarnosti, gdje fizički artefakt okupira taj nestabilni prostor. Pronađeni je štap tako istovremeno predmet od drveta, komad grane, ali i lik ili alat unutar priče koja je o njemu ispričana, on postaje čarobni štapić, mač ili rog zamišljene životinje. S druge strane, brojne igre koje uključuju suigrače imaju sustave pravila koja se mijenjaju kako se mijenjaju potrebe skupine: svaka grupa koja poželi zaigrati UNO mora postići konsenzus o razini okrutnosti koja je dopuštena u partijama koje slijede, jer „službena“ pravila koja se mogu pronaći na poleđini kutije više nisu relevantna. Igre opstaju upravo zato što se njihova pravila kolektivno iznova i ponovno pregovaraju.

Izložba *Gumi Twist*, imenovana po popularnoj igri preskakanja i provlačenja kroz gumenu traku, istražuje igre, igračke i igranje kroz novonastale objekte Željka Beljana, videoradove Aleksandre Saške Gruden i pretvaranje prostora galerije u poligon za interakciju. Kao i način na koji se sjećamo igara iz djetinjstva, *Gumi Twist* pristupa igri kroz njezine fragmente ili interpretacije fragmenata, pri čemu nije predstavljena cjelovita igra s isprintanim pravilima, već pokret, ritam, zvuk zamišljen iz tihog objekta, krupni plan ruke, igračka koja čeka da bude pokrenuta.

Nova serija radova Željka Beljana sačinjena je od jednostavnih igračaka sastavljenih od pronađenih objekata. Oblikovno, Beljanove igračke počivaju na tradiciji drvenih guralica, klepetaljki i konjića Hrvatskog zagorja, koja je združena s estetikom punog kolorita i simbola prepoznatljivih za Beljanovu umjetničku praksu. U igračkama tako dominiraju figure nogometaša na guralici ili pomalo dadaističke interpretacije bicikla/konjića², koje pozivaju na dodir, pronalaženje zvuka i interakciju. Njemački filozof Walter Benjamin primijetio je da djeca, koristeći otpadne stvari, „ne oponašaju toliko djela odraslih koliko u artefaktu proizvedenom u igri spajaju materijale vrlo različitih vrsta u novom, intuitivnom

¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: O podrijetlu kulture u igri*

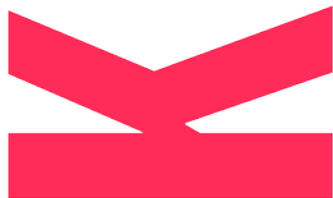
² I sam termin *dada* dolazi od (navodno) nasumično odabrane riječi koja u kolokvijalnom francuskom označava konjića za igru.

odnosu“, u kojem stvaraju vlastiti mali svijet unutar većeg, istim principom kojim Beljan pristupa konstruiranju svojih igračaka. Elementarna stvar tako nije nostalgija za tradicionalnim igračkama, već obnova maštovitog odnosa s materijalom.

Aleksandra Saška Gruden nadograđuje aspekt istraživanja dinamične igre, ali kroz promatranje tijela, geste, fragmenata i tjelesnih oblikovnosti koje se događaju pri izvođenju igračkih pokreta. U videoformatu Gruden pažnju posvećuje detaljima: stopalima koja dodiruju beton, tijelu u napetosti održavanja ravnoteže, prstima koji su prepleteni, pokretu i zastajanju. Tijelu koje pohranjuje i zna gestu igre prije negoli se um prisjeti objašnjenja. Igra u tom kontekstu opstaje kao mišićna navika, ritam i refleks sačuvan u sjećanjima tijela koje Gruden bilježi, umnožava i stavlja u sekvence svojih videokompozicija. U načinu na koji su pokreti prikazani ima nešto kontemplativno, ritualno, što komentira samu ritualnu prirodu igranja i preuzimanja prostora igrom, nekad tek plohe stola, nekad cijelih prostorija, terena, ulica.

Zauzimanjem prostora galerije Karas Gruden i Beljan stvaraju privremeni svijet igranja, gdje je galerija pretvorena u svojevršno igralište u kojem umjetnički radovi nisu nedodirljivi artefakti na zidovima, već sugestije i skupovi pravila za kretanje posjetitelja i istraživanje fragmenata koji su im predstavljeni. Gesta na videu tako postaje prijedlog geste u prostoru, a linija u boji na sivom podu transformira se u stazu za istraživanje igračke. Pravila nisu nigdje napisana, interpretacija je otvorena: skoči, stani, gurni, zazvuči, odabir je na igračima.

Marija Kamber



GALERIJA KARAS