

UNIVERZA V LJUBLJANI
AKADEMIJA ZA GLEDALIŠČE, RADIO, FILM IN TELEVIZIJO
Scensko oblikovanje

CLAUDI SOVRÈ MIKELJ

CLAUDIJEVE METAMORFOZE

Kolažiranje osebnih mitologij

Magistrsko delo

Ljubljana, 2024

Scensko oblikovanje

Kostumografija

Claudi Sovrè Mikelj

Claudijeve Metamorfoze

Kolažiranje osebnih mitologij

Magistrsko delo

Mentorica: Janja Korun

Somentorica: doc. mag. Tina Kolenik

Ljubljana, 2024

Podatki o delu

Ime in priimek: Claudi Sovrè Mikelj

Naslov magistrskega dela: Claudijeve Metamorfoze: Kolažiranje osebnih mitologij

Kraj: Ljubljana

Leto: 2024

Število strani: 106

Naziv visokošolske ustanove: Akademija za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana

Program in smer študija: Scensko oblikovanje, Kostumografija

Mentorica: Janja Korun

Somentorica: doc. mag. Tina Kolenik

Jezikovni pregled: Tamara Klepec

ZAHVALA

Posebna zahvala gre mentoricama, prof. Janji Korun, doc. mag. Tini Kolenik ter mojemu fotografskemu botru Arnetu Hodaliču. Hvala tudi mami, ki mi je s svojo podporo velikokrat lajšala trnovo pot.

POVZETEK

Magistrska naloga spremlja avtorjevo kreiranje osebnih mitologij kot način spopadanja s hiperrealnostjo oz. izumetničeno potrošniško družbo v kateri se nahajamo danes. Po vzoru na motiv metamorfoz Ovidija in Kafke skozi 3 razstave v 3 letih postavi na ogled 22 digitalnih foto-kolažev, kjer sledimo preobrazbam izbranih modelov v like, ki ponazarjajo avtorjeve spomine, sanje ter refleksije. Poleg analiziranja pojma avtofikcije v izbranem mediju pop surrealistične fotografije, se naloga ukvarja tudi s koncipiranjem kostuma kot maske, ki bolj kot za zakrivanje zunanosti, služi za odkrivanje notranjosti subjekta.

Ključne besede: avtofikcija, fotografija, hiperrealnost, kolaž, kostum, metamorfoze, mit

ABSTRACT

The master's thesis »The Metamorphoses of Claudi: A collage of personal mythologies« follows the author's creation of personal mythologies as a way of dealing with hyperreality and superficial consumer society in which we find ourselves today. Based on the motif of the metamorphoses of Ovid and Kafka, 22 digital photo-collages are on display in 3 exhibitions over 3 years, where we follow the transformations of selected models into characters that illustrate the author's memories, dreams and reflections. In addition to analyzing the concept of autofiction in the chosen medium of pop surrealist photography, he also deals with the concept of the costume as a mask, which rather than covering the exterior, serves to reveal the interior of the subject.

Keywords: autofiction, collage, costume, hyperreality, metamorphoses, myth, photography

1. Uvod	7
2. Jedro	10
2.1. Mythos in logos	10
2.2. Mit	11
2.3 Osebni mit	13
2.4 Kostum kot maska	17
2.5 Avtofikcija in avtoportret	20
2.6 Kolaž	29
2.7 Kič in camp	33
2.8 Surrealizem + Pop art = Pop surrealizem	35
2.9 Hiperrealnost in simulacija	40
3. Praktični del	44
3.1 Ovidijeve Metamorfoze in Kafkova Metamorfoza	44
3.2 Claudijeve Metamorfoze 1: Junakova pot	47
3.3 Claudijeve Metamorfoze 2: Prerokbe	73
3.4 Claudijeve Metamorfoze 3: Izgubljeni raj	85
4. Zaključek	95
5. Literatura in viri	97
5.1 Tiskani mediji	97
5.2 Spletni viri	99
5.3 Filmsko gradivo	102
5.4 Ustni viri	103
5.5 Seznam slik in fotografij	103

1. Uvod

Čeprav se zadnje desetletje vzporedno ukvarjam tako s fotografijo kot kostumografijo, se kvintesenca mojega umetniškega delovanja izpostavlja prav skozi združevanje obeh medijev. Slednje dosežem v 3 fazah – s kostumografsko preobrazbo človeka v lik, s fotografskim portretiranjem le-tega v ateljeju pokojnega dedka, akademskega slikarja Sava Sovrèta ter navsezadnje, z digitalnim kolažiranjem mnogih razrezanih posnetkov, ki na koncu tvorijo eno harmonično celoto. Zase pravim, da sem surrealist, saj me ne zanima dokumentiranje vsem vidne zunanosti, temveč upodabljanje posameznikove nevidne notranjosti. Vizualno, tako na ogled postavljam svet po lastnih pravilih igre, ki gledalcu omogoča določen odmik od vsakdanjosti, pa čeprav se z njo, na manj očitni način, ves čas ukvarjam tudi sam. Končni izdelek so t. i. osebne mitologije, ki jih konstruiram na podlagi lastnih doživljanj ter v povezavi s simboliko starodavnih verovanj in novodobno pop kulturo. Inspiracijo za angleško poimenovanje del pogosto črpam iz pregovorov, frazemov, verzov pesmi ali filmskih citatov, razlog za to pa tiči v odraščanju ob ameriški televiziji, radiu, filmu ter modi; tudi naslovi razstav niso prepuščeni naključju, saj si eden za drugim sledijo taktično ter pričajo o dokončani stopnji poti, ki sem si jo kot pripovedovalec zgodb zastavil sam.

S svojim delovanjem si obenem prizadevam opravičiti velikokrat zapostavljeno dejstvo, da je fotografija v prvi vrsti ena izmed umetniških zvrsti ter ne (žargonsko rečeno) obrtniška dejavnost »škljocanja«. Avtorska fotografija, ki jo ustvarjam sam, odraža osebni izrazni slog, ki ga fotograf razvija v procesu ustvarjanja, pri tem pa se naslanja na doživetja, ki si jih želi ponazoriti skozi izbrani koncept in tehniko. Pri tovrstni zvrsti je torej ključna izvirnost ter domišljija, saj upodobljeni prizor izhaja iz glave ter ni npr. že vnaprej postavljen v naravi pred teboj. Ob prvem pogledu tako rad ponujam vizualne pravljice, prežete z nenehnim bojem dobrega in zla, ob drugem pa že anekdote, obarvane skozi sodobna izrazna sredstva kot so maksimalizem, hiperestetiziranje, glam kič itd. Kljub temu da dela zlahka zaslepijo s svojo zadovoljivo površinskostjo, je njihovo subliminalno sporočilo kompleksnejše od namerno zavajajoče, umetelne ter zabavljajske podobe. Sporočilnost del je namreč zavita v celofan, podobno kot lažna projekcija sodobne digitalne družbe, na gledalcu pa tako ostaja dokončno razvozlanje njihove esence oz. razbitje mitov. Prepričan sem, da mora začetni koncept venomer nositi toliko plasti, da lahko vsak del družbe vzame tistega, ki ga v trenutku absorbiranja dela najbolj potrebuje.

Vemo, da nostalgija ubija, zato ji, kot njena žrtev, postavljam spomenike v obliki portretne fotografije. Gre za nekakšno reinkarnacijo že videnih podob, ker pa se zgodovina neprestano ponavlja, nam le-te obenem služijo tudi kot vizije prihodnosti. Na ogled tako ponujam arhetipe skozi novodobni preobrat, zato bi se lahko oklical za nekakšnega modernega klasika. V nasprotju z zavajajočimi instantnimi trendi v fotografiji, sem se sicer vedno raje zgledoval po brezčasnosti umetnin starih slikarskih mojstrov – zato bi zase celo prej rekel, da slikam s fotoaparatom in ne fotografiram. Ujeta podoba na kameri mi namreč predstavlja zgolj skico, ki šele skozi proces digitalne post produkcije, uspe doseči zeleno formo. Le-ta se kot produkt največkrat manifestira v obliki posterjev, ki sem jih kot najstnik lepil na stene svoje sobe. Slednji ponujajo aktualno verzijo čaščenja današnjih idolov, ki so zamenjali nekdanje plemstvo na platnih ter svetnike na ikonah, zato končni izdelek poseduje podoben občutek zamrznjene brezčasnosti. Warhol ob tem pravi, da je najboljša stvar fotografije, dejstvo, da venomer ostaja enaka, tudi, ko se ljudje na njej spremenijo. (nav. po Warhol v: Bradley, L., 2014)

Konceptualno, navdih največkrat črpam iz biblijskih zgodb, starogrške mitologije, italijanske renesanse, francoske burleske, baroka in rokokoja, angleškega cirkusa, ruskega baleta, brutalistične arhitekture, japonskega animeja, sovjetske propagande, spolne spremenljivosti kraljev ter kraljic preobleke in navsezadnje ameriške pop kulture, ki slavi zabavljaštvo, potrošništvo ter izumetničenost zvezdniške kulture. Svojih del zato ne morem uvrščati med klasične portrete, ki odražajo stvarnost »tukaj in zdaj«, saj človeka raje prikažem večjega od življenja oz. v stilu mogočne prezence kipa ali stripovskega superjunaka.

Na tej točki se izraža kostumografska polovica mojega poklica, saj na izbrane subjekte sprva gledam kot na nepopisan list, ki skozi preobrazbo postopoma dosežejo nedotakljivost estetskega ideala oz. preidejo iz naravnih subjektov v nadnaravne. Dovršena transformacija modelov po načelu »obleka naredi (nad)človeka« je tista, ki poskrbi za uspešno karakterizacijo likov, ki se nahajajo na pol poti med realnostjo in fantazijo. V svojih delih se tako ves čas ukvarjam tudi s pojmovanjem obleke kot maske, ki nam bolj kot za zakrivanje zunanosti, služi kot pomagalo za odkrivanje notranjosti. Kostum mi namreč predstavlja osnovni gradnik pri kreiranju fiktivnega sveta, saj se vedno znova izkaže za medij, ki zmore skozi prisposobe, ilustrativno predstaviti želene elemente individualne kot tudi kolektivne zavesti. Preobrazba portretirancev večinoma prihaja kot skupek prirejanja osebnih zbirateljskih kosov, ki so posledica mojega večletnega nabiranja oblačil iz druge roke ter rekvizitov z boljših sejmov. Za svoje modele raje izbiram tiste brez manekenskih izkušenj, saj mi je v večje zadovoljstvo videti

njihov izraz ob prejetju izdelka, ko se na njem skorajda ne prepoznajo oz. ne verjamejo, da so bili česa takega sploh sposobni.

Opazil sem, da skozi preobrazbo drugih sicer izvajam lastni emocionalni striptiz. Poleg tega pa mi je pomembna tudi lastna vizualna identiteta, ki jo gradim preko avtoportretov, v katerih ravno tako nastopam kot lik oz. podaljšek samega sebe. Svoj umetniški izraz najtesneje povezujem tudi s filozofijo pop art-a, ki za konstrukcijo lastnega mita ravno tako povzdiguje karizmatičnost vsakdanjih podob. Novonastali subjekti poželenja, ki se ponajajo s svojo vzvišeno prezenco, bodo tako zaradi fotografske sposobnosti ujetja časa, posledično (p)ostali večno mladi. Gre se za izkoriščanje magične moči medija, ki se upira zakonom narave ter omogoča nesmrtnost vsakomur, ki se mu pusti zabeležiti oz. prodati delček svoje duše, kot naj bi dejal urbani mit o ameriških staroselcih. (nav. po Scott, C., 2022)

Lepoto označujem kot svojo največjo vrednoto, slednji pa je pomembnost pripisal tudi Dostojevski, ki je zapisal, da bo le-ta nekoč rešila svet. Na videz morda zgolj pristaš eskapizma, se v delih nežno ukvarjam tudi z družbeno perečimi tematikami. Stvarnost me je, kot večino, že (pre)večkrat pustila na cedilu, zato si skozi umetnost raje vzpostavljam nekakšno navidezno resničnost, ki mi dovoljuje živeti in ustvarjati brez predsodkov. Sporočilo izdelka je zato velikokrat kompleksnejše od na videz lahkotno berljive podobe; ta se tiče edine univerzalne religije, imenovane »Človek,« pa naj bo to njegova borba z notranjim ali zunanjim svetom. Morda o tem najbolje priča moj umetniški vzdevek, »Cloudy« – angleška enakozvočnica mojega imena, ki opominja na dejstvo, da si skozi dela v prvi vrsti prizadevam razvedriti oblačnost.

2. Jedro

2.1. Mythos in logos

Miti so prva razlaga za vse, kar je človeka od nekdaj zanimalo. Ko se ozremo na zgodnji razvoj filozofije in religije, je tako pri platonizmu kot krščanstvu značilno skupno hotenje po celostnem spoznanju reči; za razumevanje slednjega se je v naši postmoderni dobi treba vrniti k spoznanju, ki združuje razum in vero, znanje in razodetje, logos in mythos. (nav. po Uršič, M., 1992)

Mythos ne moremo opisati kot skupek empiričnih predpostavk, pač pa kot način bivanja in doživljanja oz. tistega, kar daje življenju smisel; skozi družbo se izraža tako v njeni umetnosti, literaturi, vrednotah, težnjah in ritualih, ki ljudem zagotavljajo vire za izražanje in interpretacijo njihovega čustvenega življenja ter relacij z drugimi. (nav. po Richards, G., 2016) Logos se po drugi strani nanaša na našo praktičnost reševanja problemov skozi razumevanje delovanja sveta oz. vzročno-posledičnih odnosov, zato je ga bolj kot cilj zanimajo sredstva. (nav. po Richards, G., 2016) Besedila, ki jih prinaša logos, so večinoma neprivlačna in zato hitreje minljiva, velikokrat pa jim damo priložnost le, če so začinjena z vsaj malo mythosa: »Študenti in predavatelji še vedno ne uporabljajo izdaj specializiranih znanstvenih revij pred letom 1980, medtem ko študenti angleščine vedno znova radi odkrivajo Jane Austen.« (Richards, G., 2016) Koga bi torej zanimal načrt gradnje Verone, če lahko zaradi Shakespearja prebira o najbolj tragični ljubezni istega mesta? Pri mythosu gre torej za ustvarjanje zgodb, podob in simbolov, ki lahko našim čustvom in življenjskim izkušnjam priskrbijo pomen, vrednost in strukturo, pri logosu pa za prepoznavanje principov, po katerih deluje svet in ustvarjanje metod za nadzor letih, kot je npr. vzpostavljanje zakonov in predpisov, ki zagotavljajo, da družba deluje v skladu z vrednotami, ki pa jih na koncu vseeno izpelje iz mita. (nav. po Richards, G., 2016) Ko se politika osredotoča na vprašanja urejanja države, bi torej morala biti v službi logotipa; ko pa vladajoči dojamejo, da je mit vse, kar potrebujejo za pihanje na dušo ljudstvu, zna nastati problem, saj mythos sam ne zmore rešiti praktične probleme resničnega sveta brez logosa, ki pa z druge strani ne more zagotoviti moralnosti ponujenih rešitev brez mythosa. (nav. po Richards, G., 2016)

V zadnjem stoletju in pol je krščanstvo opazilo vztrajno zavračanje logosov Svetega pisma kot navajanja dobesednih resnic, obenem pa se je psihologija razvijala v razcepljeni poziciji med

svojimi znanstvenimi težnjami in osrednjo vlogo mita v lastnem predmetu. Kliše, da je psihologija nasploh nadomestila religijo, je torej zavajajoč; morda je bolj res, da so zahodne družbe na splošno želele, da se to stori. (nav. po Richards, G., 2016) Psihologija je kot ambiciozna naravoslovna znanost v službi logosa poskušala vzpostaviti nedotakljivo pozicijo, vendar ji to ni popolnoma uspelo: »Psihologi sami bi lahko uspevali le, če bi bili sposobni ponuditi znanstvene prikaze duševnih stisk, tehnik izobraževanja in vzgoje otrok, pa tudi razmejitev med normalnim in nenormalnim, zdravim in patološkim na vseh področjih človekovega vedenja in značaja.« (Richards, G., 2016) Mnogi si zato prizadevajo spodbujati holistično, tj. celostno zdravljenje, ki ga ne zanimajo samo telesni simptomi, pač pa tudi duševni in družbeni simptomi oz. spoštovanje individualne edinstvenosti, da bi se zoperstavili ortodoksnim analitičnim ali redukcionističnim prijemom. Toda bolj ko so bile te taktike uporabljene, bolj so se pomikale na ozemlje mitov. (nav. po Richards, G., 2016)

»Pravzaprav je naloga psihologije, kot jo ljudje razumejo, v tem, da jim zagotovi tolažilno znanstveno ratifikacijo.« (Richards, G., 2016) Kadar psihologija ne plača mitu svojega dolga, vedno tvega, da postane dehumanizirajoče redukcionistična, saj se odceplja od enega svojih glavnih virov; nasprotno, ko religija ne plača logosu svojega, vedno tvega, da postane absurda. (nav. po Richards, G., 2016) To ne pomeni, da je razlika med mythosom in logosom sinonim za razlikovanje med religijo in znanostjo. Nakazuje se le, da so to ozemlja, ki jih tako rekoč poseljujejo. Toda psihologija obstaja na točki, kjer se srečujejo in zahtevajo integracijo, saj je teritorij en sam, in sicer naša psiha. (nav. po Richards, G., 2016)

2.2. Mit

V splošnem jeziku mit velja za izmišljotino oz. nekaj, kar je neresnično. Raziskovalci mitologije pa mit opredeljujejo kot posebno vrsto zgodbe, ki poskuša razložiti nekatere vidike sveta okoli nas. (nav. po Felizardo, M. V., 2013) Najbolje to povzame morda citat Jacka Zipesa: »Skozi stoletja smo preoblikovali starodavne mite in ljudske pravljice ter jih spremenili v tkanino za naša življenja.« (Zipes v: Cheira, A., 2023)

Robert W. Brockway v knjigi *Mit od ledene dobe do Miki Miške* na kratko povzame več različnih avtorjev, ki poskušajo definirati pomen mita: »Miti so običajno zgodbe o bogovih in drugih nadnaravnih bitjih (Frye). Pogosto so zgodbe o izvoru, o tem, kako je svet in vse v njem

nastalo (Eliade). Običajno so močno strukturirani, njihov pomen pa je mogoče razbrati le z jezikovno analizo (LéviStrauss). Včasih gre za javne sanje, ki tako kot zasebne sanje izhajajo iz nezavednega uma (Freud). Pogosto razkrivajo arhetipe kolektivnega nezavednega (Jung). So simbolične in metaforične (Cassirer). Ljudi usmerjajo k metafizičnim razsežnostim, pojasnjujejo izvor in naravo kozmosa, potrjujejo družbena vprašanja, na psihološki ravni pa se obračajo na najgloblje globine psihe (Campbell). Nekateri od njih so pojasnjevalni, saj so predznanstveni poskusi razlage naravnega sveta (Frazer). Kot taki, so običajno funkcionalni in so znanost primitivnih ljudstev (Malinowski).« (Brockway, R.W., 1993)

Zakaj nam je mit tako zanimiv? Mit se nahaja na samem izvoru civilizacije, lahko bi rekli, da celo spaja zgodovino ter prazgodovino. Prvi mit, ki ga poznamo je babilonski junaški ep o Gilgamešu, ki zanimivo, v ospredje postavlja človeka in ne bogove. Glavno vprašanje, s katerim se ukvarja pa je aktualno še danes, saj se tiče premagovanja smrti oz. podaljševanja življenja. Formativne tekste ključne za našo družbo (*Ep o Gilgamešu, Iliada, Odiseja, Stara zaveza, Nova zaveza* itd.) sicer radi gledamo kot začetek določene etape naše civilizacije, pa čeprav ti fragmenti izgubljenega sveta v resnici predstavljajo sinteze kultur, ki so nastajale, rasle in propadale oz. z drugimi besedami njihovo zaokroženo celoto ali zaključek.

Čeprav so miti po svojem izvoru in funkciji verski, se lahko smatrajo tudi kot najzgodnejša oblika zgodovine, znanosti ali filozofije, kajti obravnavajo eksistencialna in duhovna človeška vprašanja. Mitologija je prav tako zapletena in prefinjena oblika jezikovnega predstavljanja, saj so mnogi miti prežeti s simboli in metaforami. Po svojem karakterju so lahko kulturne, subkulturne, družinske ali osebne narave. Nekoč so bile kulturne mitologije tako vseobsegajoče, da so bile ostale zvrsti popolnoma zapostavljene, danes pa je v sodobni zahodni družbi situacija ravno obratna. (nav. po Krippner, S., 1990) Vsebina kulturnih mitov se je zaradi zgodovinskih osvajanj in posledično stikov z drugimi ljudstvi dramatično spremenila; tako ena vera izpodrine drugo, nov panteon božanstev nadomesti predhodnega, domnevno lažna vzpostavljena kozmologija domačinov pa se izpodbija s strani tujcev oz. zmagovalcev, ki, na žalost, venomer pišejo zgodovino. (nav. po Krippner, S., 1990)

Z leti so torej monolitni miti iz preteklosti začeli izgubljati na svoji učinkovitosti, saj so družbe postajale vse bolj kompleksne, da bi lahko en sam svetovni nazor ostal sprejemljiv za vse njihove člane; le-te pa so hkrati postajali samorefleksivni ter se začeli ukvarjati z lastnimi formulacijami o resničnosti. (nav. po Krippner, S., 1990) Kljub temu so funkcije, ki so jih opravljali kulturni miti, še vedno zaznavne. Ljudje morajo razumeti naravne pojave oz.

duhovne potrebe, ki jim dajejo smisel bivanja, imeti predstavo o delovanju vesolja, svojem mestu v njem, spoznati morajo svojo vlogo v družbenem redu oz. napredovati po raznih življenjskih obdobjih itd.; zato lahko slednje koncepte, ki jih ljudje uporabljajo za osmišljanje stvarnosti, še vedno obravnavamo kot mite. (nav. po Krippner, S., 1990)

Izrazi kot so legenda, basen, pravljica ter ljudska pripoved se včasih uporabljajo izmenično z mitom pa čeprav ne gre za isti pojem. Legenda je zgodba iz preteklosti o subjektu, ki je bil ali naj bi bil zgodovinski. Običajno gre za svetnika, kralja, junaka ali slavno osebo. Legende se tako nanašajo na specifične ljudi, kraje in dogodke. (nav. po Rosenberg, D., 2001) Z druge strani je pravljica zgodba, ki velja za čisto izmišljotino in nima določenega kraja in časa, vseeno pa je kljub prvinam domišljije pravzaprav simboličen način predstavitve načinov, s katerimi se ljudje spopadajo s svetom, v katerem živijo. (nav. po Rosenberg, D., 2001) S svetom, ki je že dolgo pozabljen ter se nahaja za devetimi gorami ter devetimi vodami in v katerem skozi srečen konec, dobro venomer premaga zlo. Ljudske pravljice govorijo o ljudeh – bodisi o kraljevski družini bodisi o preprostih ljudeh – ali o živalih, ki govorijo in se obnašajo kot ljudje; v slednjem primeru že zavijamo v področje basni, ki nosijo globlji nauk. (nav. po Rosenberg, D., 2001) Za primer, Jean de la Fontaine je uporabil obliko basni za satiro francoske družbe, Orwell pa kot satiro komunizmu in drugim oblikam totalitarizma. (nav. po Burton, N., 2021)

Sodobni miti o neumnih blondinkah, genijalnih Azijcih, lenih Črnogorcih, miših, ki ljubijo sir itd. pogosto spadajo v področje stereotipov, le-ti pa bodo živeli dalje, vse dokler jih ne zamenjajo novi, še bolj senzionalistični. Pogosto uporabljen izraz je tudi urbani mit, ki mu je podobno težko izslediti prvotni izvor, saj s pripovedovanje slednjega pogosto začnemo na način: »Vem nekoga, ki...«. Tovrstne zgodbe se venomer dogajajo v sedanjosti, kljub določeni stopnji verodostojnosti pa vključujejo tudi dozo humorja, skrivnostnosti ter včasih groze.

2.3 Osebni mit

Osebni miti gradijo resničnost na način, ki lahko olajšuje ali pa tudi zavira človekovo rast. Z nabiranjem novih izkušenj se posameznikovo mitsko razumevanje sveta spreminja in preoblikuje, zato so osebne mitologije sistemi dopolnjujočih se in/ali nasprotujočih si osebnih mitov (nav. po Krippner, S., 1990) Le-te osmišljajo preteklost, razumejo sedanjost in usmerjajo prihodnost, za posameznika pa opravljajo funkcijo pojasnjevanja, potrjevanja, usmerjanja in sakraliziranja izkušenj na način, ki je podoben načinu, na katerega so kulturni miti nekoč

opravljali te funkcije za celotno družbo. (nav. po Krippner, S., 1990) Osebna mitologija zato vključuje vse medsebojno delujoče in včasih nasprotujoče si misli in občutke, ki jih oseba zavestno in nezavedno goji o svetu. Ti miti nato oblikujejo posameznikova dejanja in razlage, ki jih daje svojim izkušnjam. (nav. po Krippner, S., 1990)



Slika [1]. Los (Fallen) Angeles, 2020. Na fotografiji: Aljaž Lesjak, Urška Centa. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

Izraz je leta 1956 v psihoterapevtsko literaturo prvič uvedel Ernst Kris, da bi opisal nekatere izmuzljive razsežnosti človeške osebnosti, ki jih morajo po njegovem mnenju psihoanalitiki upoštevati, če želijo da so njihovi poskusi sprememb učinkoviti in trajni. (nav. po Krippner, S., 1990) Carl Jung je svojo avtobiografijo *Spomini, sanje, refleksije* začel z besedami: »V svojem 83. letu sem se lotil pripovedovanja svojega osebnega mita.« Arthur Warmoth je leta 1965 pisal o tem, kako lahko nekatere nepozabne človeške izkušnje postanejo osebni miti, saj na osebni ravni izpolnjujejo funkcije, ki so jih kulturni miti v preteklosti opravljali za celotne družbe. Leta 1973 je Rollo May, ameriški eksistencialni psiholog, razjasnil, da je temeljna funkcija psihoterapije posredna reinterpretacija in preoblikovanje bolnikovih simbolov in mitov.

Ullman in Zimmerman sta leta 1979 koncept osebnega mita uporabila pri razlagi sanj in zapisala, da je narava sanj takšna, da razkriva in razbija disfunkcionalne mite, hkrati pa osvetljuje strategije samoprevare, ki jih človek uporablja, da bi se izognil uvedbi bolj funkcionalnega vzorca vedenja. David Feinstein od začetka 70. let prejšnjega stoletja pojem osebne mitologije opisuje kot posameznikovo razvijajočo se konstrukcijo notranje resničnosti, ob tem pa razvije tudi petstopenjski model za učenje posameznikov, kako sistematično preučiti, oceniti in preoblikovati svoje vodilne mitologije (nav. po Feinstein v: Krippner, S., 1990)

Ni naključje, da je koncept osebne mitologije najmočnejše odmeval prav pri tistih, ki so humanistično usmerjeni v psihoterapijo in znanost o človeku; humanistična psihologija kot znanstveno preučevanje vedenja, doživljanja in namernosti namreč podpira raziskovanje istih področij človekovega udejstvovanja, ki so bila vedno v domeni mitologije. (nav. po Krippner, S., 1990) Zgodnja funkcija mita je bila razlaga naravnega sveta, s pojavom fizikalnih in bioloških znanosti pa so se mitološke razlage stvarjenja, evolucije in življenjskih procesov umaknile znanstvenim razlagam. Mnogi znanstveniki so bili prepričani, da se bodo sčasoma pojavili naravoslovni modeli, ki bodo lahko pojasnili, predvideli ter nadzorovali ljudi in njihove dejavnosti. Toda sodobnim teoretikom je jasno, da študije človeških zmožnosti po vzoru naravoslovja nikoli ne morejo doseči svojega cilja, saj nobena znanost ne more ustrezno objektivizirati sposobnosti, ki jih uporablja, obenem pa je prikaz notranjosti, ki jo proučuje, nemogoč. (nav. po Krippner, S., 1990) Bruner (1986) je psihologijo pozval, naj več pozornosti nameni pripovednemu načinu uma, ki ga najdemo v drami, ritualu in mitu. Dreyfus (1986) pa poudarja, da mora preučevanje človeka upoštevati kontekst: »Če bo abstrahiralo značilnosti iz vsakdanjih kontekstov in nato napovedovalo človeške dejavnosti s pomočjo zakonov, ki se nanašajo na te značilnosti, bo neuspešno, saj so vse človeške dejavnosti povezane s kontekstom.« (Krippner, S., 1990) Ob tem ugotavlja, da nekateri jezikoslovci preučujejo prototipe, ki se pojavljajo v slovnici jezikov in napoveduje, da lahko psihološko preučevanje prototipov privede do poučnih rezultatov in celo ponovljivih poskusov; kulturni in osebni miti, izraženi v ustni ali pisni obliki, v drami, obredu ali plesu, lahko tako raziskovalcem pomagajo prepoznati tovrstne prototipe, oblike in matrice, ki so v jedru človeškega obstoja. (nav. po Krippner, S., 1990)

Na tej točki sem želel vključiti tudi odlomek dramskega besedila moje prve gledališke predstave izven Akademije za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana, za katero sem dobil priložnost ustvariti kostumografijo. Delček razmišljanja Robbija, enega od protagonistov britanske realistične drame *Shopping & Fucking* avtorja Marka Ravenhilla iz leta 1996, ki je

takrat dodobra pretresla britansko javnost z vključevanjem tabujev kot so prostitucija, droge, homoseksualnost ter prihajajoča konzumeristična distopija, se glasi takole:

Mislim... mislim, vsi rabimo zgodbe, zmišljujemo si zgodbe, da lahko preživimo. In mislim, da so dolg cajta nazaj obstajale velike zgodbe. Tko velike zgodbe, da si lahko cel lajf preživel v njih. Mogočna roka Bogov in Usode. Pot k Razsvetljenstvu. Pohod Socializma. Pa so vse pokrepale, al pa je svet odrastel, al pa ratal senilen in jih je pozabil, tko da si zdaj zmišljujemo vsak svoje zgodbe. Majhne zgodbe. Na različne načine se kažejo. Ampak vsak ma svojo. (Ravenhill, M, 1996, 58)

Podobno kot lahko mit s svojo simbolično naravo pozitivno služi človeku za večje razumevanje sebe in sveta, pa zna s svojimi prepričljivimi a nepreverljivimi dejstvi obenem obnoret posameznike, ki imajo težnjo po izkrivljanju resnice zavoljo obračanja naracije v svoj prid. Eden od primerov vrednih omembe je nenavadna obsesija tretjega rajha z nadnaravnim, ki je vsekakor eden od manj znanih faktorjev za uresničitev vsem znanih tragedij. Zgodovinska dejstva, ki nam jih ne posredujejo v osnovnih in srednjih šolah med obravnavanjem druge svetovne vojne, govorijo o predzgodbah psiholoških profilov posameznikov, ki jih je prepravilo zlo. Politično gibanje je namreč svojo moč ter hkrati utemeljitve posledic le-te redno črpalo iz novih vrst ezoteričnih, verskih in mejnoznanstvenih doktrin. Slednje so se v poznem 19. stoletju uspele dokopati do industrializirane Evrope, ki je začela izpodbijati tradicionalne verske običaje zavoljo napredka razsvetljenstva, znanosti in sekularizma. (nav. po Bělíček, O., 2021) Nacizem je tako našel svojo bit v zanimanju za parapsihologijo, vračanju h paganizmu, vzpostavljanju new age religij, prakticiranju okultizma ter obujanju mitologij. (nav. po Kurlander, E., 2021) Ideja je bila, da se skozi novo odkrito psevdozgodovino opraviči njihova težnja po vojni ter etničnem čiščenju. V naglici so tako iskali načine, ki bi znali podpreti germansko vzvišenost skozi apropiacijo ter institucionalizacijo mitov pod taktirko poveljnika Heinricha Himmlerja. Ta je med letoma 1935 in 1944 vzpostavil t.i. specialno delovno enoto za čarovnice, ki je zbirala arhivsko gradivo o preganjanju poganskih verskih običajev s strani srednjeveške katoliške cerkve po srednji Evropi. Oddelek je zbral skoraj 30.000 dokumentov iz različnih lokalnih in regionalnih arhivov, njegov namen pa je bil razrešiti uganko, kako bi lahko prevladujočo arijsko-germansko religijo premagala dekadentna judovsko-krščanska religija. (nav. po Kurlander, E., 2021) Raziskovalci so prišli do zaključka, da je nordijski paganizem temelj nemške vere, njeni neopevani heroji pa torej liki iz najstarejših germanskih sag kot je npr. njihova različica Martina Krpana imenovana Siegfried. Cilj se je torej vračati k domnevnim koreninam ter vzpostaviti bolj avtentično vero, ki bi zagovarjala junaštvo svojega

ljudstva. Eric Kurlander v svoji knjigi *Hitlerjeve pošasti* opisuje specifične primere, ki pričajo med drugim o: 1. enačenju Judov, Slovanov ter Sovjetov z vampirji, da bi jih razčlovečili ter spremenili v nečloveškega sovražnika, ki poskuša spodkopati nemško čistost krvi. 2. motivu svatike prevzetemu iz starodavnih run. 3. nacističnem verovanju, da je Tibet dom starodavnega indoarijskega ljudstva, ki je zbežalo pred potopom otoka Atlantis. 4. obsesiji z iskanjem relikvij kot so Sveti gral, opevanem v srednjeveškem viteškem epu Parzival nemškega avtorja Wolframa von Eschenbacha; kopje usode, ki naj bi prebodlo Jezusa medtem, ko je visel na križu, zaradi stika krvi in sulice pa naj bi imetnik le-te postal nepremagljiv; kladivo nordijskega boga strele in groma Thora, ki naj bi veljalo za prvo orožje njihovih praočtov. 5. reinterpretaciji zgodovinskega dela *Germania*, ki ga je napisal rimski zgodovinar Publius Cornelius Tacitus ter naj bi služil kot najzgodnješi dokument in s tem baza za njihovo ideologijo ter 6. želji Himmlerja po vzpostavitvi grada Wewelsburg kot repliki mitskega Camelota, kjer naj bi se lahko zbirali novi kralj Artur ter njegovi vitezi okrogle mize. (nav. po Sky HISTORY, 2021) Že med pisanjem predhodnih stavkov ter podrobnejšem prebiranju virov iz katerih sem črpal napisano nisem mogel verjeti svojim očem, pa vendar tukaj ni dileme, kako lahko človek z izkoriščanjem mita kot utopičnega pomagala hitro doseže distopijo.

2.4 Kostum kot maska

Že po končani diplomi na Fakulteti za aplikativne vede VIST (smer: Fotografija), sem želel nadaljevati svoja raziskovanja na področju učinka obleke na preobrazbo človeka. Takrat sem se skozi diplomsko delo *Umetnost travestizma skozi medij fotografije* pod mentorstvom doc. dr. Sarivala Sosiča, osredotočal predvsem na oblačilno subkulturo, ki peščici posameznikov služi kot sredstvo za spreminjanje spolne identitete. Na primeru kraljic preoblek pa sem hitro ugotovil, da lahko obleka kot tudi kostum, ki se na prvi pogled ukvarjata zgolj s človekovo zunanostjo, s svojo transformativno močjo pripomoreta k natančnejšemu definiranju notranjega jaz-a vsakega izmed nas.

Potreba po oblačenju se sicer prvič pojavi z idejo izvirnega greha. Stara zaveza uči, da naj bi Adam in Eva v raju živela brezskrbno vse do trenutka, ko utrgata sad s prepovedanega drevesa. Božja kazen poskrbi za spoznanje, da drug pred drugim stojita gola, zato se polna sramu nemudoma začneta zakrivati s figovimi listi. Če torej odštejemo zakrivanje spolnih atributov ter fiziološki namen oblačil, ki skrbi za zaščito pred mrazom, pripeko ter drugimi neugodnimi

vplivi okolice, se zdi, da skozi zgodovino vsekakor prednjači psihološki vidik njihove uporabe. Vsi smo namreč rojeni goli, zato bi lahko opravo, ki jo nosimo na sebi označili za masko oz. družbeni konstrukt, ki smo ga skozi razvoj človeštva vzpostavili za naše predstavljanje na Zemlji. Z izbiro elementov, ki krasijo naše telo pa sicer bolj kot spreminjamo oz. zakrivamo našo zunanost, natančneje definiramo oz. odkrivamo našo notranjost.

Kostumografinja, vizualna umetnica ter somentorica moje magistrske naloge doc. mag. Tina Kolenik, se v svoji knjigi *Koža kot kostum* sprašuje o tem, kaj pravzaprav predstavlja nošenje obleke. Pri raziskovanju naleti na avtorici Joanne B. Eicher ter Mary Ellen Roach- Higgins, ki opredelita dejanje kot zbirko telesnih modifikacij za potrebe neverbalne komuniciranja. Za lažje razumevanje, pojem obleke razdelita na 3 dele: oblačila, okrasne predmete ter spremembo las, kože, nohtov, mišičja, okostja in zob. (nav. po Kolenik, T., 80) Oblačila so torej vse, kar telesu dodamo, odvezamemo ali na njem spremenimo, ob tem pa je pomembno omeniti tudi, da že sam način, kako nosimo izbrano oblačilo, govori o človeku samem.

Bolj kot na površini, pa učinek obleke deluje tudi v globinah človeka – po pripovedovanju travestita, ki sem ga dokumentiral leta 2018, zna obleka potisniti iz introvertiranosti v ekstrovertiranost. (nav. po Kavčič, M., 2018) V splošnem je znano, da se ljudje velikokrat počutimo nelagodno v svoji koži. S pomočjo zunanjih popravkov, ki delujejo po principu poudarjanja dobrih ter prikrivanja domnevno slabih karakteristik, je namen velikokrat priklicati dolgo pričakovano oz. davno izgubljeno notranje zadovoljstvo. Morda se zdi čudno, da je človek bolj kot s primarno naravnim, zadovoljen z umetno ustvarjenim drugim jazom. Ob temeljitejšem premisleku pa sem ugotovil, da smo kot žrtve sistema, vselej morali ugajati določenim družbenim dogovorom ter pričakovanjem. In čeprav naj bi pogovorno rečeno imele vsake oči svojega »malarja«, ni mogoče tako zlahka ubežati uveljavljenim lepotnim idealom, ki še posebej ženskemu spolu, predstavljajo mukotrpn boj pri doseganju estetskih standardov.

Ker je golota kot nepopisan list skupna lastnost človeštva, se z opravo razdvajamo ter kažemo svojo domišljijo, družbeno-ekonomski položaj, starost, zakonski stan, pripadnost etnični ali subkulturni skupini, poklon določenemu običaju, religiji, opravljanju poklica, pripadnosti določeni organizaciji, modni smernici ter navsezadnje teritorialnem dožemanju moških in ženskih spolnih vlog. (nav. po Kolenik, T., 87) Z dodatno modifikacijo svojega telesa (npr. estetskimi popravki s plastično kirurgijo, poslikavo s tetovažami, prebadanjem s pirsingi itd.) pa smo postopoma začeli spreminjati tudi samo božjo podobo, po kateri naj bi bili ustvarjeni. Če nismo preveč radikalni, lahko brez težav zaključimo, da čeprav obleka dejansko ne naredi

človeka, o njem zagotovo govori veliko. Nastopa namreč kot sredstvo sporazumevanja oz. signal, ki ga sprejmejo vsi, ne glede na to komu je prvotno namenjen (nav. po Mesarič v: Kolenik, T., 32). Pri tem nam ne razkriva le človeških okusov, privilegijev, teženj ali prepričanj ampak priča tudi o njegovi naprednosti oz. nazadnjaškosti, torej ali je oseba na drugi strani vredna našega zaupanja. (nav. po Kolenik, T., 135) Oblačenje je hkrati ena od lastnosti, ki nas razlikuje od živali – za razliko od človeka, se žival namreč sploh ne zaveda svoje golote. (nav. po Jacques Derrida v: Kolenik, T., 83) Ornamentiranje pa je pomemben dejavnik tudi pri njih, še posebej pri samci; kljub temu, da lepotičenje namreč večinoma pripisujemo ženskam, jih moški pri tem vsekakor dohitevajo, saj za njih slednje predstavlja le še en medij več za njihovo prevlado. S svojo vpadljivostjo si namreč pogosto želijo zagotoviti prednost pred konkurenco v tekmovanju za samico, npr. pri pavih tako zmaga tisti z najlepšim ter najbolj razprtim perjem, pri levih pa tisti z največjo grivo. (nav. po Kolenik, T., 118) Vsi ti dejavniki pa tako pri ljudeh kot pri živalih vplivajo na posledično razmnoževanje, saj vsekakor poskrbijo za začetni faktor medsebojne privlačnosti. Zadovoljiva zunanja podoba navsezadnje priča tudi o zdravju ter genih posameznika, ki naj bi se kasneje prenašali na morebitno potomstvo. (nav. po Kolenik, T., 118)

Misel iz prvega predavanja mentorice magistrskega dela, prof. Janje Korun, da kostum gledalcu (kakor tudi obleka mimoidočemu), ponuja prvo idejo o subjektu, še preden bi ta sploh spregovoril, najbolje priča o odgovornosti kostumografskega poklica. Kostumografija se tako v prvi vrsti skozi zunanje prijeme trudi zajeti notranjo substanco; zakrivanje torej povzroči odkrivanje. Do tega nas vsekakor sprva vodi večkratno branje besedilne predloge ter odkrivanje možnosti, ki jih le-ta ponuja. Ob tem se začne povezovanje s predhodno pridobljenimi referencami iz literature, vizualne umetnosti in glasbe, ki se v nas ves čas mešajo, na ta način pa ustvarjajo svojevrstno avtentičnost posameznikovega izraza, ki z jukstapozicijo vseh informacij, nastaja kot nekakšen kolaž.

V dobi nešteti tehničnih zmožnosti je umetniško stvaritev sicer mogoče narediti vizualno vznemirljivo tudi brez dobre kostumografije, vendar pa s tem kaj hitro pozabimo na gledalčevo dožemanje lika, ki lahko brez ustrezno premišljenih kostumografskih rešitev, zavije v mnoge neželene oz. nenačrtovane smeri. Skozi proces inspiracije, organizacije ter navsezadnje manifestacije, vsak član ekipe sprva posamezno na svojem področju išče optimalne rešitve, ob tem pa ves čas v mislih nosi tudi ekipo nastopajočih, ki bodo na koncu tisti, kateri bodo tvojemu izdelku vdihnili življenje. Ob upoštevanju vseh korakov se kmalu umakne tudi ustvarjalčev ego, ki je sedaj pripravljen na mnoge spremembe svoje vizije; začetni kostumografski koncept

se lahko namreč iz mnogih razlogov izkaže za neuporabnega oz. neizvedljivega v praksi. Če se torej zazna kakršnokoli fizično ali duhovno omejevanje igre, se kostum prilagodi zmoglostim igralca oz. viziji režiserja, ki v gledališkem procesu vseeno ostaja na vrhu hierarhije.

Za dobro predstavo oz. kostumografijo so zaslužni tudi številni triki, ki se jih priučiš šele tekom pridobivanja izkušenj. Vsi ti pripomorejo k suverenosti igralca v kostumu, za katero lahko poskrbi pravočasno preizkušanje le-tega na odru. Budno oko gledalca hitro zazna okornost tudi pri igralčevi uporabi kostumografskih rekvizitov, ki jih brez zadostne vaje ni pametno vključiti v prizor. Prav tako je potrebno misliti tudi na samo barvo blaga, ki lahko izpade popolnoma drugačna pod izbranimi lučmi oz. ob uporabi barvnih filtrov, glede na tisto, ki si jo v začetku procesa ocenil na dnevni svetlobi. Pred nakupom ga je pametno tudi zmečkati in s tem preveriti njegovo obstojnost, ki bo prišla v poštev pri potencialnih ponovitvah predstave. Kadar postavimo uprizoritev v ogrodje črne škatle, je obenem priporočljivo preprečiti zlitje z okoljem, pomembna pa je tudi izbira texture, ki lahko s svojo ornamentiranostjo, dodobra spremeni percepcijo lika. Kot rečeno, kostum ne samo označuje pač pa tudi povečuje, zato je potrebno hkrati paziti, da se ne podcenjuje gledalca oz. zasenči ostalih pomembnih elementov v uprizoritvi.

Spominjam se, da sem pred prihodom na Akademijo besedo kostum velikokrat laično enačil z razkošnostjo. Ob koncu študija pa vem, da lahko golota ali popolnoma preprost kostum, velikokrat ponazarjata pravo izbiro, če se za to odločitvijo seveda skriva tehten premislek, ki ga znaš utemeljiti. S tem med drugim puščamo odprto možnost, da bo igralec navsezadnje tisti, ki bo determiniral kostum in ne obratno. Dobro opravljena naloga je torej stvaritev nekakšne impresije, ki bo čakala na posameznika, da jo ponese korak dalje tj. do namišljene stvarnosti.

2.5 Avtofikcija in avtoportret

Avtofikcija je literarni žanr, ki združuje avtobiografijo in fikcijo ter je trenutno ena izmed najbolj priljubljenih oblik. (Paukovič v: Kozin, T., 2024) Žanr je sam po sebi protislovje, saj temelji na iskrenosti, pa čeprav stvari, ki jih opisuje, niso nujno resnične. (nav. po K, M., 2023) Njegovi začetki segajo v konec 70. let prejšnjega stoletja, prvi avtorji pa so bili običajno pripadniki obrobni družbenih skupin, kot so homoseksualci, temnopolti in ženske. (nav. po K, M., 2023) Danes imajo to oznako literarna dela, v katera avtorji vnašajo izmišljene scenarije z

resničnimi osebami, večkrat pa so protagonisti kar sami; pri tem venomer ostaja tanka ločnica med avtobiografskimi deli in avtofikcijo, ki je nekakšen hibrid med resničnim in izmišljenim. (nav. po K, M., 2023)

Princip avtofikcije lahko najdemo tudi na področju vizualnosti, ki pa bolj kot v dokumentarizmu, prednjači na področju režirane fotografije, kjer velja za nepogrešljiv pristop v ponazarjanju osebnih izpovedi. Skozi različne umetniške žanre je znan izraz *Tableau Vivant*, ki opisuje teatraličnost skrbno premišljenih del oz. ko fotograf nastopa kot režiser, scenograf, kostumograf ter včasih tudi model in vse upe polaga na zgolj eno stvaritev; ta je po navadi obarvana z zgodovino, miti, popularno kulturo, paranormalnim, v prvi vrsti pa z lastnimi doživljaji. (nav. po Cotton, C., 2004) Protagonist avtofikcije je subjekt, ki se polasti lastne fiktivnosti, pri njej sodeluje, jo razkriva in dela uporabno. Iz samega sebe torej ustvarja lik, iz lastne pripovedi pa spektakel, s čimer se individualna zgodba pretvarja v kolektivno zadevo: »Avtofikcija je v svojih najboljših izrazih avtosocioanaliza: je pripoved posameznikov, ki se zavedajo lastnega mesta v družbeni reprodukciji ali nereprodukciji simbolnega in ekonomskega kapitala; subjekt, ki preko lastne zgodbe analizira svoje okolje, s tem poudarja kolektivno naravo svoje subjektivnosti« obrazloži Alenka Ambrož v članku *Avtofikcija, borilna veščina*. (Ambrož, A., 2024).

Angeliki Avgitidou v članku *Performances of the self* opisuje, da je avtoportret postal vizualni ekvivalent mišljenja o samem sebi ter obenem iskanja samega sebe, da bi ugotovil kdo si (nav. po Gallop v: Avgitidou, A., 133). »Ključ raziskovanja samega sebe je v tem, da ni moč najti točno določenega, fiksiranega ali pravega jaza. Umetniki sprejmejo to idejo in zaidejo v produciranje avtoportretov, zato da raziskujejo, delujejo oziroma izvajajo sami sebe.« (Avgitidou, A., 133).

Eden izmed boljših primerov predstavljajo fotografije Yuno Calypso, ki modificira svojo podobo v stereotipne ženske poklice ter s tem provocira ustaljeni družbeni konstrukt ženskosti. 35-letna fotografinja iz Londona je bila za seriji *Joyce* ter *Joyce II* tako primorana razviti alter ego. Sprva je pri načrtovanju projekta zgolj kot primer uporabila svoje telo, a ko je skice pokazala svojemu profesorju, ji je ta nemudoma predlagal, da namesto na tujem modelu, proces raje nadaljuje kar na domačnosti svoje podobe. (nav. po Plastik Makazine, 2019) Svoj novi, prirejeni jaz, avtorica tako izoblikuje skozi družbena narekovanja in pričakovanja ter ga manifestira skozi 4 zgodovinsko stereotipne ženske poklice. Filozofinja Judith Butler, ki se ukvarja s teorijo spolov, sicer zatrjuje, da spol ni stabilna, marveč čez čas sestavljena identiteta.

(nav. po Butler, 519) V svoji knjigi *Gender Troubles* omenja tudi pomen travestizma, saj le- ta razkrinka spol kot umetno ustvarjeni družbeni konstrukt: »Že samo dejstvo, da ga je mogoče imitirati, kaže na dekodiranje stereotipnih kodov, ki se jim uporno poslužujemo.« (Butler, 189) Skozi avtoportrete imenovane *Reception, Check-in, Agency* in *Massage* se fotografinja dotakne tudi prepričanja, da se mora ženska vsako jutro urediti za službo oz. izgledati dobro. »Odkar so ljudje uporabljali žensko lepoto kot valuto med moškimi, so se ideje o lepoti od industrijske revolucije razvijale vzporedno z idejami o denarju, tako da sta to dve virtualni vzporednici v naši potrošniški družbi.« (Wolf, N., 20).

V kasnejši seriji *Joyce II* se avtorica še poslužuje inscenirane fotografije ter prikazovanja lepotnih idealov, a za razliko od prve serije spremeni pristop, ki se tiče njenega obraza. Ugotovila je, da zna njen izraz delovati preveč komično in zato posledično njeno prizadevanje k obuditvi feminističnih idej zlahka splava po vodi. (nav. po Wepresent by Wetransfer, 2016) Ker je dobila občutek, da je ob kričeči kostumografiji ter scenografiji, gledalec ne more jemati povsem resno, se je preventivno odločila iz svojih del popolnoma eliminirati svoj obraz. S tem korakom je obenem pridobila bolj dramatično ter mračno atmosfero, pogled gledalca pa se iz njene podobe nenadoma usmeri na zamrznjeno dogajanje okoli nje, ki deluje kot prizor iz filma. S spremembo strategije oz. z zakrivanjem obraza, ki hkrati nosi močno simbolno zgodovinsko in kulturno vrednost, ji navsezadnje uspe doseči bolj poglobljeno dojemanje svojih del. (nav. po Wepresent by Wetransfer, 2016)



Slika [2]. Agency, 2011. Na fotografiji: Juno Calypso. Foto: Juno Calypso. Vir: »zasebni arhiv Juno Calypso«.



Slika [3]. Massage, 2011. Na fotografiji: Juno Calypso. Foto: Juno Calypso. Vir: »zasebni arhiv Juno Calypso«.



Slika [4]. Routine Delusion, 2013. Na fotografiji: Juno Calypso. Foto: Juno Calypso. Vir: »zasebni arhiv Juno Calypso«.



Slika [5]. Reconstituted Meat Slices Delusion, 2013. Na fotografiji: Juno Calypso. Foto: Juno Calypso. Vir: »zasebni arhiv Juno Calypso«.

Kljub nekaterim avtoportretom, pri svojih delih sicer raje uporabljam izbrane modele, ki nastopajo kot poosebitev moje nostalgije. Ko pa se vprašamo od kod ta potreba po razgaljanju svoje intime, odgovor najdemo že v samem dejstvu, da kakršnakoli doživeta izkušnja podeljuje neodvzemljivo pravico do obeležitve; pogosto gre za zgodbe in izkušnje, ki kljub temu, da so tako rekoč vsem na očeh, ostajajo skrite in bi brez izpovednega poguma avtorjev takšne tudi ostale. (nav. po Ambrož, A., 2024) Avtofikcija ne nasprotuje le izbrisu določenih pripovedi in izkušenj, temveč tudi njihovi apropiaciji v družbeno sprejemljive narrative. S premišljeno uporabo avtobiografske komponente ima tovrstni žanr moč destabilizirati režime resnice, ki upravljajo politično in literarno polje, ter ustvarja nove prehode med obema. (nav. po Ambrož, A., 2024) Z druge strani pa živimo v dobi družbenih omrežij, ki spodbujajo olepševanje resničnosti in preigravanje z identitetami. (nav. po K, M., 2023)

Za mnoge tako avtofikcija ustvarja nerešljiv paradoks, ki vodi do zapletenih interpretacijskih strategij, saj od gledalca zahteva določene intuicijske ali akademske strategije, če želi postaviti ločnico med nefikcijo avtorjevega avtobiografskega življenja ter fiktivnim izumljanjem, prirejanjem, izmišljanjem. Francoski esejist Philippe Lejeune razlaga, da je najodločilnejši znak, po katerem ločuje avtobiografijo in roman, sinhronost ali neskladnost identitete – predvsem z imenom – med protagonistom in avtorjem, pri čemer si avtor in protagonist lahko delita identiteto, nosita različni imeni, imena protagonista sploh ne izvemo ali pa celotno hipotezo postavimo pod dvom, da lahko delo sploh označimo kot fikcijo spričo imenske podobnosti. (nav. po Gibbons, A., 2022)

Ena od ključnih svoboščin, ki jih omogoča avtofikcija, je prav tako pripovedovanje o samem sebi z različnih vidikov, da bi zgradili večplastno pripoved, slednje pa poudarja raznolikost jazov in zgodb. Avtofikcija izpodbija faktičnost avtobiografije v smislu njene konkretne in preverljive resnice, saj vsako takšno resnico združuje s fikcionalizacijo; s tem odpira možnost za prakso pripovedovanja o sebi, ki se lahko nenehno spreminja v smislu stališča, načina in morebitne recepcije s strani občinstva. (nav. po James, A., 2022) Čeprav avtofikcijska praksa opozarja na prevaro, ki se skriva za pripovedovanjem, pa obenem razkriva drugačno vrsto resnice v ozadju: subjektivno željo avtorja ali umetnika, da bi se predstavil na določen način; izpostavljanje subjektivnih zornih kotov, s katerih je mogoče gledati in predstavljati samega sebe, je ključno v vizualni umetnosti, še posebej na področju avtoportreta. (nav. po James, A., 2022)

Pogosta praksa tradicionalnega avtoportreta je upodabljanje umetnika skozi čas. Ta praksa je vidna v delih mojstrov, kot so Caravaggio, Monet, Rembrandt, Da Vinci, Van Gogh, kjer prikazujejo sebe v različnih življenjskih obdobjih ter puščajo za sabo vizualno pripoved o sebi stoletja po njihovem nastanku. (Woods-Marsden v: Ferreira-Meyers, K. in Tau, B., 2022) Že od zgodnje renesanse je avtoportret tako ključna sestavina formalnega usposabljanja in identitete likovnega umetnika, ker pa so bili omenjeni mojstri večinoma evropski moški, so njihove metode upodabljanja temeljile na enotni kulturni in spolni perspektivi. (Ferreira-Meyers, K. in Tau, B., 2022) Sodobni umetniki, ki niso del te nekdanje prakse, se tako soočajo z nalogo, da iznajdejo inovativne metode za vključitev sebe ali posameznikov podobnega porekla v vizualno pripoved, ki jih prej ni sprejemala. Da bi se figurativno vključili v vizualni kanon, so nekateri umetniki z različnimi interpretacijami tega, kaj je avtoportret, začeli uporabljati tako imenovani avtofikijski pristop. Svoboda fikcionalizacije resnič tem, zlasti neevropskim umetnikom omogoča, da z uporabo igrivih, subtilnih in večplastnih strategij opozarjajo na družbena vprašanja in nepravilno realnost. (Ferreira-Meyers, K. in Tau, B., 2022)

Predpogoj za avtoportret danes je odsotnost kontinuirane pripovedi, kar ustvarjalcem daje svobodo, da se predstavijo brez običajnih avtobiografskih omejitev, kot sta kronologija ali logično zaporedje. Avtoportret je bolj kot ustvarjalna praksa namreč metafizično zavedanje o sebi – umetnik mora zato najprej spoznati sebe, preden se poskuša predstaviti, pa čeprav ima venomer možnost, za ponovno predstavljanje na drug način. Resničnost v avtoportretu s tem postane predmet pogajanj zaradi številnih, različnih in včasih nasprotujočih si upodobitev samega sebe. (nav. po James, A., 2022)

Že esej starogrškega filozofa Plotina veleva, naj se ustvarjalci namesto gledanja v ogledalu, raje obrnejo vase, da bi našli svojo podobo. To piše tudi umetnostni kritik Julian Bell: »Avtoportretiranje je edinstvena umetnost, obrnjena navznoter.« (Marcus, L., 2022) Izraz »avtoportret« se sicer pojavi približno v istem času (začetek 19. stoletja) kot »avtobiografija«. Pred tem je bil izraz, ki se je uporabljal za to, kar zdaj imenujemo avtoportret – »podoba umetnika z lastno roko« – vzporeden z avtobiografijo ali »življenjem človeka, ki ga pripoveduje sam.« (Marcus, L., 2022)



Slika [6]. Welcome to the 22nd Century, 2015. Na fotografiji: Claudi Sovrè Mikelj. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

Življenjsko pisanje je bilo v svoji zgodovini obenem velikokrat opredeljeno z vizualnimi pojmi kot so portret, slika, skica in impresija. S pojavom fotografije v začetku 19. stoletja pa je nastalo sporno razmerje med novim medijem in spominom, saj tisto, kar mislimo, da si prikličemo v spomin, morda v resnici ni več spominska, temveč je fotografska podoba. Fotografije lahko tako vrnejo preteklost ali pa jo nadomeščajo. Kot je zapisal Freud: »Naši spomini iz otroštva nam ne kažejo najzgodnejših let, ampak takšna, kot so se pojavila v kasnejših obdobjih, ko so se spomini prebudili«. (Freud v: Marcus, L., 2022) Če ne upoštevamo javnih osebnosti, je bilo otroštvo verjetno obdobje, ko je posameznik najbolj fotografiran. Odnos odraslega avtobiografa do teh podob lahko okrepi občutek otroštva kot izgubljenega sveta, ločenega od vsega, kar je prišlo za njim. (nav. po Marcus, L., 2022) Kanadski pisatelj Ignatieff povzema nekatere argumente teoretikov fotografije zgodnjega 20. stoletja: »Fotografija ustavi čas in nam

ga vrne v disjunktivnih fragmentih. Spomin integrira vizualno v tkanje mita [...]. Spomin celi brazgotine časa. Fotografija dokumentira rane.« (Ignatieff v: Marcus, L., 2022)

Kot piše Susan Sontag v svoji knjigi *O Fotografiji*: »Vse fotografije so memento mori; s pomočjo digitalne tehnologije in njenega beleženja obstoja smo tako rekoč resničnost izsušili, mediji pa so tisti, ki so prevzeli proces spomina in pozabljanja.« (Sontag v: Marcus, L., 2022) Fotografija, ugotavlja Sontag, se izkazuje kot način overovitve doživetja in hkrati način zavračanja tega doživetja; omogoča našo udeležbo v dogodku in hkrati potrjuje našo odtujenost od njega, doživetje namreč preobrazi v podobo, v spominek: »Fotografirati pomeni prilastiti si fotografirano in zbirati fotografije pomeni zbirati svet.« (Sontag v: Marcus, L., 2022) Še posebej pa se ji je zdela problematična reportažna fotografija, in sicer iz dveh razlogov. Prvič, fotografiranje je v bistvu dejanje nevmešavanja; posneti fotografijo pomeni, da je nam kot fotografom do tega, da so stvari take, kakršne so, da ostanejo nespremenjene, tako neko človeško trpljenje zgolj beležimo, namesto da bi posegli vanj. Drugič, preobilje podob človeškega trpljenja ima za posledico otopelost, saj šokantnost fotografiranih grozot zbledi, potem ko jih znova in znova vidimo. (Sontag v: Marcus, L., 2022)

Angleški likovni kritik in pisatelj John Berger je ravno tako precej razmišljal o fotografiji, saj pravi da ponuja neovrgljiv dokaz, da je kdo ali kaj obstajalo, toda ne pove ničesar o pomenu tega obstoja. (nav. po Marcus, L., 2022) Berger podobno kot Barthes poudarja, da pomen fotografije pride od zunaj: »Fotografija lahko pridobi pomen le s preteklostjo in prihodnostjo, ki ju podobi pripišemo, in tako vzpostavimo kontinuiteto, iz katere je bil fotografirani trenutek iztrgan.« (Berger v: Marcus, L., 2022) Rabi fotografije pa sta tako bistveno dve: »Ko fotografija beleži zasebni dogodek iz življenjske zgodbe, je kontekst vendarle ohranjen, saj je fotografija spominek živega življenja; fotografija javnega dogodka iz zgodovine pa tega docela iztrga iz konteksta in taka fotografija je mrtev objekt, ki ga je posledično mogoče – s takimi ali drugačnimi besedami – uporabiti na različne načine.« (Berger v: Marcus, L., 2022)

Za zaključek mi je bila zanimiva tudi misel Walterja Benjamina v enem izmed svojih spisov o prihodnosti fotografije: »Bila je čedalje bolj prefinjena, čedalje modernejša, to pa ima za posledico, da je nezmožna fotografirati stanovanjsko hišo ali kup smeti, ne da bi ju preoblikovala: zdaj lahko fotografija pred njima reče samo: "Kako čudovito." Uspelo ji je, da je skrajno revščino, s tem ko jo je obravnavala na moden, tehnično popoln način, spremenila v objekt užitka. Kajti če je ekonomska funkcija fotografije v tem, da ob pomoči modnega procesiranja oskrbi množice s stvarmi, ki so se prej izmikale množični potrošnji, tedaj je ena

od njenih političnih funkcij, da z modnimi tehnikami od znotraj obnovi svet, kakršen je.« (Vidrih, R, 2020)

2.6 Kolaž

V splošnem kolaž, podobno kot potrošništvo, primarno dolguje svoj obstoj tehnologiji – tiskanju in fotografiji. Čeprav je kot koncept znan že stoletja, pa je kot umetniški medij postal pomemben v začetku 20. stoletja s pojavom kubizma (avantgardno gibanje, ki sta ga vodila Pablo Picasso in Georges Braque, je bil revolucionaren v svojem pristopu predstavljanja resničnosti, saj je predmete dekonstruiralo v geometrijske oblike, jih gledalo z več zornih kotov ter jih ponovno sestavilo v abstraktne oblike). (nav. po Edwards, A., 2023) Sprva kot konceptualna in tehnična razširitev slikarstva, se je skozi 20. stoletje tako razširjal na ostala umetniška področja. (nav. po Bregar, M., 2016)

V svoji umetniški praksi so kubisti radi izpodbijali tradicionalne perspektive, eksperimentirali s teksturo, prostorom in razsežnostjo, gledalce pa izzvali, da se z umetniškim delom ukvarjajo na več ravneh oz. se sprašujejo o naravi resničnosti v umetnosti. (nav. po Edwards, A., 2023) Z vključevanjem vsakdanjih materialov ter predmetov pa je kubizem postal odskočna deska za poznejša gibanja, kot so: dadaizem (Kurt Schwitters, Raoul Hausmann, Hannah Höch), ki je skozi izpodbijanje umetniških konvencij, ter satiro opozarjal na nesmiselnost vojne ter meščanske družbe in nadrealizem (René Magritte, Man Ray, Max Ernst), ki je nasprotoval logiki ter se osredotočal na vizualizacijo sanjskih podob ter navsezadnje popart (Richard Hamilton, Tom Wesselmann, Roy Lichtenstein, Eugenia Loli), ki je z vključevanjem elementov, kot so oglasi, stripi in logotipi blagovnih znamk, pogosto služili kot praznovanje ter kritika širjenja množičnih medijev in potrošništva. (nav. po Edwards, A., 2023)

Strategijo kolaža profesor Tony Hoagland opiše z besedami »fragment je enota, jukstapozicija je metoda, kolaž je rezultat; med sopostavljenimi fragmenti, med katerimi ni medsebojne povezave, odnosi niso eksplicitni, pač pa implicitni, tako se vzpostavi dvournost, humornost, improvizacija, hitrost in mnogoterost pomenov. (Hoagland v: Bregar, M., 2016) Podobno bi lahko trdili, da deluje naša zavest. Arhitekt in profesor Juhani Pallasmaa, opozarja, da je slednja daleč od koherentnega oz. neprekinjenega mentalnega stanja; le-ta namreč nenehno bega od ene percepcije in misli k naslednji, od resničnosti k sanjam, od asociacije k dedukciji ter od

spominov k domišljiji. Naša zavest je zato neprestano spreminjajoči se kolaž mentalnih drobcev, ki jih združuje občutek za lastni jaz. (nav. po Pallasmaa v: Bregar, M., 2016)

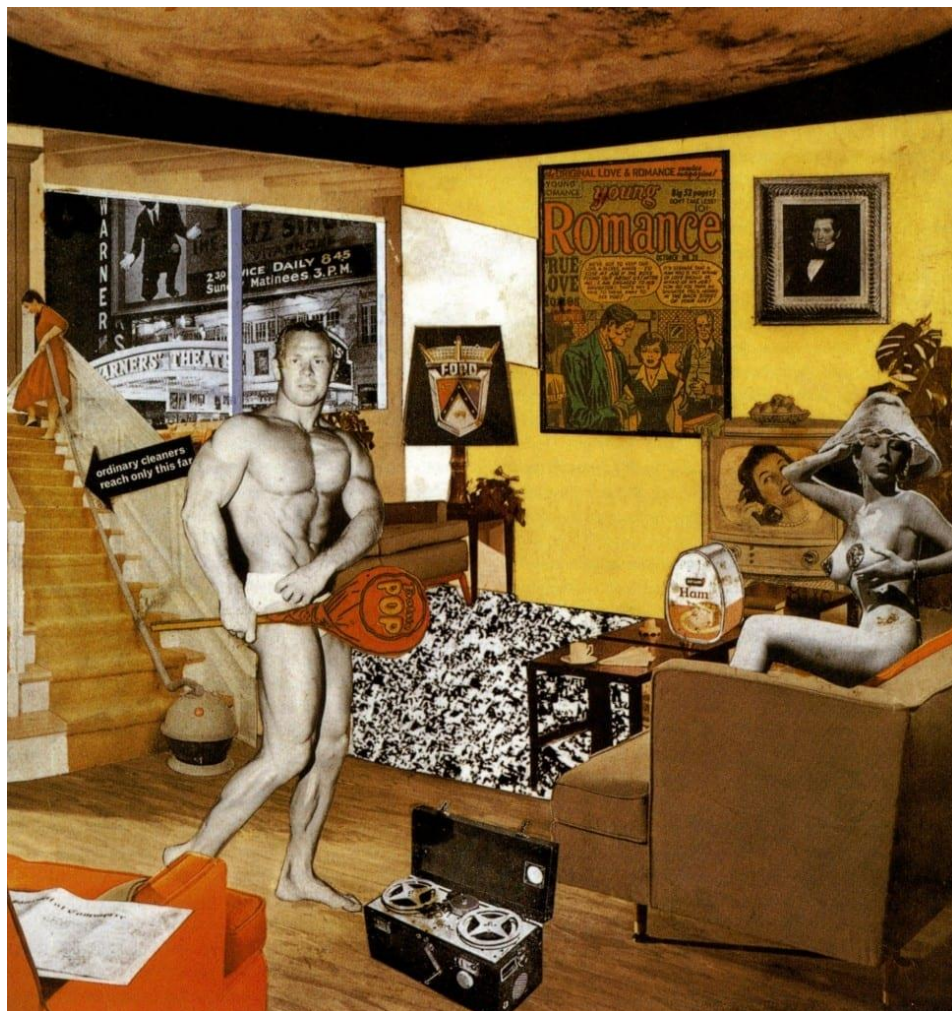
S širjenjem spletne kulture in medijev je sodobna kultura vse bolj vpeta v vizualno reprezentacijski obstoj: »Samoreglativna ubogljiva telesa se pojavljajo in razstavljajo na spletu ter brišejo meje med igralcem in predstavo, resničnim in virtualnim.« (Hajian, G., 2022) S tem, ko si predstavljamo, kako nas vidijo drugi, nenehno popravljamo svoja dejanja in videz; da bi se ujemali s stališči sodobne kulture in njenim dožemanjem bivanja, se kot kolaž tako nenehno predelujemo in rekonstruiramo. (nav. po Cooley v: Hajian, G., 2022).

Ali drugače, kolaž zavrača utesnjujoče družbene kontekste, ki ovirajo jaz in njegovo zmožnost, da bi si sebe predstavljal kot nekoga drugega; zato izziva s preurejanjem, da bi ustvaril imaginarni drugi jaz, pri čemer se upre razpoložljivemu kulturnemu repertoarju podob in reprezentacij (nav. po Mackenzie v: Hajian, G., 2022). Kolaž tako združuje fragmente nepovezanega izvora v novo sintetično celoto, ki dodeljuje sveže vloge in pomene; njegovi elementi torej živijo dvojno življenje, saj so razpeti med svojim izvornim bistvom in novimi vlogami. (nav. po Hajian, G., 2022)

Fizični kolaž je za razliko od digitalnega ravno tako primerljiv s človeško kožo oz. telesnim obstojem, saj lahko podobno usahne, vpija, blede, se guba, drgne, ima spomin itd. Ko pa je enkrat raztrgan, prerezan, naguban ali preluknjan, je za vedno zaznamovan s stigmo travme, premestitve, napačne umestitve in pretirane uporabe. (nav. po Hajian, G., 2022) Še več, papir je raven, kar je pokazatelj brezglobine, ki jo doživljamo v globalizirani kulturi, polni mobilnih naprav, zato kolaž postane primeren material in medij za ponazoritev slednje. (nav. po Hajian, G., 2022) Kolaž tako sestavlja odpadke vizualne kulture in si prisvaja ostanke materialistične potrošniške kulture, ki jo konzumira sama. Ostanke, ki so sami po sebi brez vrednosti, povezuje, da bi se ponovno zedinili v nečem drugem, skozi svoje skladnosti in neskladnosti. Kolaž je torej pripoved, njegovi kolažirani fragmenti pa zgodovina, njen ostanek. (nav. po Hajian, G., 2022)

S trganjem in prekrivanjem lahko kolaž torej razumemo kot obliko razstavljanja pomena; razstavljanje, ki ni nujno kritika ali nasprotovanje temu, kako stvari so ali bi bile, temveč bolj (ne)smisel, ki nastane kot nekakšna zlepljena mešanica zmede, kot odgovor na sodobno življenje in njegove lažne simulacije. (nav. po Hajian, G., 2022) Kolažist v tem primeru postane manipulator s pomenom, ki namerno spravlja sebe ter gledalca v zmedo – v namerno zmedo estetike in smisla, oblike in namena, dekonstrukcije pomena a hkrati ohranjanju le-tega v

posameznih raztrganih. Ta napetost zaporedja in nereda je v jedru kolažne prakse, saj venomer temelji na nihanju med ciljem in naključjem. (nav. po Hajian, G., 2022)



Slika [7]. Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?, 1956. Kolaž:
Richard Hamilton. Vir: Kunsthalle Tübingen.

Tehnika kolaža širi obenem meje razmišljanja in oblikovalcem pomaga, da si predstavljajo več, kot imajo v mislih, in pogledajo dlje, kot lahko vidijo. Novo umetniško delo je namreč neposredno odvisno od naše sposobnosti izbire t. i. vidnih spominskih podob ter odkrivanja prikritih spominskih podob. Obseg prvih je odvisen od količine naših življenjskih izkušenj, drugi pa kaže na plat osebnosti, ki se razkrije le v posebnih pogojih, eden od teh je tako vsaj zame konstrukcija kolaža. Sam ustvarjalni proces pa je zato nadvse dolgotrajen; najlažje bi ga morda lahko enačili s časom, ki ga slikar potrebuje za dokončanje slike. Pred samim začetkom

kolažiranja je priporočljivo imeti idejo o temi ali vsaj karakterju zelenih podob, z druge strani pa podobno kot oblikovalec usmerja podobe, mora tudi sam dovoliti podobam, da ga vodijo v zeleno smer. Tekom procesa se prav tako večkrat oddaljiš od svojih fragmentov, si jih ogledaš z razdalje, pod različnimi koti ter jih večkrat dislociraš glede na druge, da bi dosegel svojo najljubšo kombinacijo. Pomembna cilja pri razporeditvi kosov sta preglednost in integracija, ki preprečujeta nastanek meja med podobam oz. potlačevanje medsebojnih identit, razen če je to namerno. Prav tako se izbira podob nikoli ne bi smela obravnavati kot naključna, saj le-ta odraža različne koticke naše notranjosti, od osebnih stisk do vizualiziranih idealov. (nav. po Hajian, G., 2022) Kolaži vsakega človeka so namreč ilustracije njegovega skritega uma oz. zamisli, ki se niso imele priložnosti razkriti: »Napetost v eni točki, izstopanje v drugi, pogrezanje v tretji, uporaba trdih ali mehkih linij, vse to je rezultat odnosa oblikovalca z njegovim notranjim svetom osebnih okusov in interesov, zapisanih teženj in idej.« (Hajian, G., 2022) Na poti do uspešnega kolaža sta tako odločilni miselnost in estetika, ki sta se v oblikovalcu izoblikovali in stabilizirali skozi leta. (nav. po Hajian, G., 2022)

Pri kolažu gre tako velikokrat za apropiacijo ter hkrati reinterpretacijo že obstoječega vizualnega gradiva, saj z avtorjevo rekontekstualizacijo pristane v popolnoma drugačnem kontekstu, za katerega je bil primarno namenjen. Liki kar naenkrat niso več samo ljudje temveč simboli oz. stilizirane abstrakcije, katerih namen je prenašanje avtorjevih sporočil. Cilj kolaža prav tako ni zavajanje, da so se subjekti ali objekti dejansko nahajali na ozadju, kamor smo jih naknadno postavili, ampak ohranjanje kančka otroške naivnosti, ki dovoljuje barvati oz. v tem primeru rezati čez robove. Pri postavitvi subjektov v prostor se sam najraje poslužujem prirejanja ter združevanja lastnih uličnih fotografij, z druge strani pa se spogledujem tudi z avantgardnimi ter dekorativnimi smermi 20. stoletja. Za razliko od ostalih kolažnih zvrsti, pri fotomontaži izvedba ni razvidna, saj njegova površina ni teksturirana. Zamenjava škarij in lepila za tipkovni bližnjici Ctrl+C in Ctrl+V je kolažiranje vzpostavilo kot del vsakdana, vendar se večina niti ne zaveda ironije naše virtualne simulacije nekoč izključno taktilnega procesa. (nav. po Bartel v: Bregar, M., 2016) Za razliko od tradicionalnega pa je digitalni kolaž okolju prijazen, saj za svoje svaritve ne potrebuje dejanskih materialov, ki bi prispevali k okoljskim odpadkom; dovoljšnja sta torej preprost prenosni računalnik in programska oprema za urejanje slik.



Slika [8]. *Triadni balet*, 2022. Na fotografiji: Jure Rajšp, Helena Šukljan, Diana Kolenc, Aljoša Živadinov Zupančič, Mak Tepšič, Maks Dakskobler, Claudi Sovrè Mikelj, Žiga Hren, Julita Kropec, Nika Korenjak, Manca Lipoglavšek, Nejc Jezernik. Foto: Claudi Sovrè Mikelj.

Vir: Akademija za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana.

Lahko bi rekli, da je v digitalni dobi, prakso »izreži in prilepi« nadomestila alternativa, »kopiraj in prilepi«. Tudi sam sem zadnjih nekaj let pristaš digitalne manipulacije z računalniškimi programi, pa čeprav sem se na samem začetku ravno tako ukvarjal z izdelovanjem velikih kartonastih ozadij, na katerih sem izvajal »dripping« v stilu Jacksona Pollocka, nanje pa nato postavljaj natisnjene izrezke predhodno portretiranih posameznikov. Ploskovita tekstura kolaža lahko sicer z dodajanjem predmetov preide tudi korak dalje t.j. v reliefno površino tridimenzionalnega asemblaža, postopek fotomontaže pa na drugi strani zabriše vsakršno sled otipljive teksture kolažiranih elementov; s sodobno zamenjavo snovnega materiala z digitalnim postane torej tekstura kolaža virtualna. (nav. po Bregar, M., 2016)

2.7 Kič in camp

Ko govorimo o kolažu, sta kič in camp njegovi najbolj zvesti stilski sopotnici. Oxfordski slovar angleškega jezika kič opiše kot umetnost ali umetniške predmete, ki jih označuje brezvredna pretencioznost. (nav. po Shorter Oxford University English Dictionary on Historical Principles v: Muzaferija, S., 38) Umberto Eco, italijanski filozof, pisatelj in semiotik, ga poskuša definirati kot stilsko orodje, iztrgano iz svojega primarnega konteksta in postavljeno v drugi prostor, a kljub svoji nehomogeni strukturi ter kvaliteti nižje vrednosti, vseeno poskuša posredovati sporočila originala. (nav. po Eco v: Muzaferija, S., 38) Znan je torej po poudarjanju svoje prenatrpane površinskosti, ki ne poseduje vrednosti prvotne oblike iz katere izhaja. Kič zato po navadi mečemo v koš slabega okusa, pa čeprav nam je vsem dobro znana trditev, da se o okusih ne razpravlja. Srbski filozof Jovan Ilić pravi, da so kič predmeti, ki se pretvarjajo, da so predmeti. (Ilić v: Muzaferija, S., 39) Susan Sontag pa obenem doda dejstvo, da je razlika med visokimi in nizkimi umetnostmi, kot je kič, največkrat v njihovi proizvodnji – prve po navadi slovijo po svoji edinstvenosti, medtem ko druge silijo k masovnosti oz. popularnosti za vsako ceno. (Sontag v: Muzaferija, S., 45) Kič je po navadi vzrok za nastanek *camp*, ki nam pomaga osvoboditi občutke, se nasmejati samemu sebi ter uživati v stilu, ki ga smatramo kot manjvrednega oz. nepomembnega. (glej Muzaferija, 2008, 47) Kič naj bi bil za razliko od prave umetnosti, zmožen le ene interpretacije, in sicer tiste, ki si jo deli narod med seboj, saj temelji na preprostih vizualnih kodih, ki jih poseduje vsak izmed nas. (Kundera v: Muzaferija, S., 47)

Medtem, ko kič kar se da uspešno ter hkrati subtilno posnema umetnost, *camp* to poskuša namerno ter slednje obeša na veliki zvon. Njegov nastanek lahko pripišemo predvsem homoseksualni senzibilnosti ter nekonformizmu, ki se trudi iz vsake, še tako navadne situacije, napraviti spektakel. Še danes se mnogi teoretiki poskušajo dokopati do zadovoljive definicije pojma, ki pa je upravičeno težko razumljen iz stališča masovne heteroseksualne zavesti. Za laike ga zato najlažje opišemo kot skupek ironije, patosa, teatralnosti ter ambivalence oz. prijemov, ki zatiranim služijo proti represiji. (nav. po Dyer v: Muzaferija, S., 22) Susan Sontag so med drugim očitali popularizacijo pojma brez razumevanja njegovega globalnega pomena, saj ga ga opiše kot estetski doživljaj sveta. Kljub temu si je njen esej *Notes on »Camp«* izdan leta 1964, največ ljudi prebralo šele v letu 2019, saj je bil izbran za uradni kodeks oblačenja takratnega *Met Gala* dogodka, ki pod okriljem revije *Vogue* zbira sredstva za Metropolitanski muzej ter oznanja odprtje razstave istoimenske razstave na newyorškem Inštitutu za kostumografijo.

Če *camp* po Sontagovi predlogi torej minimaliziramo na eno izmed oblik esteticizma, lahko o njemu povemo zgolj to, da izziva poglede s svojo pretirano glamuroznostjo ter nase privablja

čim večjo količino pozornosti. (Muzaferija, 26) Njegov namen je s krinko norčavosti, postavljati pod vprašaj vse, kar je uveljavljeno kot moralno. Pri tem pa ni tako radikalen, saj bi ga lahko prej kot agresivnega, označili zgolj kot zajedljivega. (Muzaferija, 22)

2.8 Surrealizem + Pop art = Pop surrealizem

Kot umetnika me je venomer bolj kot fizično zanimalo metafizično, zato sem svoj dom kaj hitro prepoznal v gibanju surrealizma. Ta modernistična smer se naslanja na Freudovo teorijo o sanjah, ki verjame, da so le-te direktna ekspresija podzvesti oz. človekovih strahov, želja in misli. Dela, ki so po pričevanjih pogosto nastajala tudi pod vplivom drog ali hipnoze, so zato nosila jukstapozicije na videz nezdružljivih elementov, ki pa so nastopali kot simboli človekovih globin. (nav. po Curious Muse, 2021)

Dali je vsekakor eden izmed najpomembnejših vplivnežev na moje forme osebnih mitov a vendar bi na prvo mesto postavil, po nekaterih virih, prvega surrealista v zgodovini, Hieronymusa Boscha. Nizozemski slikar, ki ga v osnovi sicer uvrščamo med ustvarjalce severne renesanse, s svojimi stilskimi značilnostmi vsekakor definira zvrst, ki bo doživela razcvet šele nekaj stoletij kasneje. Namesto zgledovanja po tradiciji upodabljanja religioznih motivov, je v svojih najbolj znanih delih, kot je triptih *Vrt zemeljskih naslad*, vključeval sanjave planjave naseljene z mnogoterimi liki, ki so s svojo hibridno, živalsko-človeško ter skoraj mehansko podobo, zahtevali gledalčevo premikanje po sliki ter razvozljanje detajlov. Kompleksne kompozicije polne satire in moraliziranja so govorile o Boschevem pesimtičnem pogledu na skorumpiran svet, za razliko od ostalih flamskih slikarjev, ki s svojimi tihožitji ter pejzaži niso zavzemali tako radikalnega položaja. (nav. po European CEO, 2024) Bosch preprosto ni (več) verjel v iluzijo človeške dobrote, zato sveta ni želel upodabljati tako kot izgleda. Kot eden prvih umetnikov se je namesto realizma raje posluževal vključevanja abstraktnih konceptov, ki so mu omogočali proizvodnjo fantastičnih podob, zaradi katerih si je med drugim prislužil vzdevek »ustvarjalec hudičev«. Skozi alegorije smo tako priča našim instinktom, ki jih napajamo z zemeljskimi skušnjavami, z uporabo groteske pa je Bosch gledalca sicer želel zgolj opozoriti na nevarnosti, ki mu pretijo, če se prepusti napačni strani, a vendar je tako močan ter nenavaden umetniški izraz velikokrat ostal popolnoma nerazumljen ali pa celo interpretiran skozi okultizem. (nav. po Kuiper, K, 2024)



Slika [9]. The Garden of Earthly Delights, 1490-1510. Slika: Hieronymus Bosch. Vir: muzej Prado, Madrid.

V sredini 20. stoletja, se je svet drugač znašel v vojni. Podobno kot je predhodno vzniknil modernizem kot katarza prve, nam druga svetovna vojna za seboj pušča postmodernizem. Že njegov predhodnik začne nastopati kot odmik od ustaljenih gibanj kot sta realizem in razsvetljenstvo, a čeprav v svoji abstraktni formi zavrača tradicionalne stilske prijeme, tovrstna umetnost še zmeraj ostaja zakoreninjena v strukturiranem sistemu družbene realnosti, ki se zanaša na množično vsečnost ter slavi talent, ki biva v parametrih že videnega in s tem preverljivega.

Postmodernizem na drugi strani zavrže vsako predpostavko o nadarjenosti umetnika, privlačnosti dela ali že pridobljenjem znanju, na katerega se lahko zaneseš. Misleci tega gibanja so svet videli kot množico družbenih konstruktov, zato so za razbitje le-teh zavrgli vzpostavljene metode kreiranja. Prvi primer, ki po letnici 1917 sicer spada v obdobje modernizma a z močnim avantagradističnim pristopom že nakazuje na njegovo prihajajočo nagradnjo, je absurdnost Duchampovega pisoarja, ki v galeriji kot nekakšen eksperiment testira javnost koliko resnično podpira svobodo izražanja ter ima tolereanco do novega pojmovanja umetnosti.

Tovrstna dela so tista, ki so vplivala na kasnejše kolege kot so Piero Manzoni, ki je s svojimi t. i. anti-art primeroma *Artist's breath* (1960) ter *Artist's shit* (1961) oz. s konzervo z umetnikovimi iztrebki ter z balonom, napihnjenim z umetnikovim dahom, parodiral umetniški trg, ki je zagovarjal ustvarjanje po načelih izvirnosti, avtentičnosti in enkratnosti (Gnamuš v: Bregar, M., 2016) ter opozarjal na potrošništvo ter odpad, ki ga generira. Prišli smo namreč do točke, ko ni več pomebno ali je umetnik dejansko ustvaril izdelek s svojimi rokami ali ne, pomembna je ideja. Vsakdanjemu predmetu brez kakršnihkoli estetskih atributov je pri tem popolnoma odvzeta tudi njegovo uporabnost, s preimenovanjem ter postavitvijo v drug kontekst pa se dokončno prisili tudi gledalca v njegovo reinterpretacijo. Lahko bi celo rekli, da kupljeni industrijski proizvod v tem primeru skozi metamorfozo misli preide v umetniško delo, podobno sporočilnost pa povezujem z Andersenovo pravljico, ki postavi idejo cesarjeve nove obleke nad dejanskost slednje. Igrivost ter kritika podobnih del sta me od surrealizma tako vodila do še drznejšega pop-arta, ki rad briše meje med t. i. visoko in nizko kulturo.

»Dosedanje razprave o visoki in nizki kulturi so s terminom nizka kultura praviloma zadevale izdelke s področja kulture, nastale pod pogoji tržnega gospodarstva. Kot nasprotje nizke kulture se je moderna umetnost kot avtonomna, od drugih družbenih sfer neodvisna dejavnost, ki je pomenila avtentičnost izraza, poetsko kompleksnost in poglobljeno razmerje do resnice, vzpostavljala kot visoka kultura. V razmerju do umetnosti kot visoke kulture se je na začetku 20. stoletja vzpostavila še tretja ustvarjalna usmeritev, avantgarda, ki je pomenila napad na umetniško avtonomijo in je lahko zastopala politične ideologije. Uporabljala je tudi sredstva nizke kulture, a ne za tržne interese.« (nav. po Tratnik, P., 2022) Odraz avtentične izkušnje avtorja, estetska kakovost ter poziv k miselnemu angažmaju odjemalcev torej ne rabijo trpeti, če je t. i. kulturna industrija uporabljena za prave namene – tiste, ki niso usmerjeni k zabavi, užitku in udobju, ki so postavljeni na najvišje mesto družbenih vrednot, pravzaprav pa služijo kot sredstvo za manipulacijo množic v rokah vodilnega družbenega sloja, s tem da utrjuje dominantno ideologijo. (nav. po Tratnik, P., 2022)

Obdobje 70. in 80. let vsekakor zaznamuje novi idejni vodja Andy Warhol, ki skozi svojo umetnostjo poparta odraža vrednote vzhajajoče potrošniške družbe. Z osredotočanjem na vsakdanje predmete in ikone popularne kulture je umetnost naposled približal množicam, saj je bila v nasprotju z introspektivno ter pogosto zapleteno naravo modernizma pop umetnost dostopna in razumljiva širokemu občinstvu. (nav. po Edwards, A., 2023) Njegova pločevinka Campbelllove juhe je npr. ikonični primer, ki kljub temu, da tehnično sicer ne spada pod kolaž, uteleša celoten etos tega gibanja. Na Warhola se pogosto veže tudi pojem kulta osebnosti, ki

pomembnost umetnika vzvišeno poudarja pred umetniškim delom samim. Njegova najbolj znana misel, da bo v prihodnosti vsak izmed nas slaven vsaj za 15 min, je več kot preroška, saj smo s stanjem v letu 2024 vsekakor prispeli na zastavljen cilj. Medmrežje je poskrbelo za pretvorbo nekdanj širnega sveta v popolnoma dosegljivo globalno vas, nastanek socialnih omrežij ter resničnostnih oddaj pa je Warholovo idejo potisnil do končne uresničitve. Tovrstne platforme so namreč začele ponujati prepoznavnost tistim, ki je po starem sistemu kovanja zvezd, vsekakor ne bi bili deležni.

Zaradi povezovanja z mnogimi stili, sem dolgo časa iskal pravo terminologijo, ki bi kar se da točno definirala moj tip umetnosti; naposled sem ga našel v imenu pop surrealizem. Skovanki, ki je nastala v poznih 70. letih prejšnjega stoletja v Los Angelesu ter izvira iz umetniških del karikaturistov, ki jih niso dojemali kot visoko umetnost, predvsem zaradi temeljev na surovosti punk glasbe, dirkaške in deskarske kulture Zahodne obale ter stiliziranih risank in stripov. (nav. po Kordic, A., 2016) Njihov stil se odraža skozi humornost, ki je med drugim prisotna v filmih »papeža treša« Johna Watersa, na cirkuških plakatih ter letakih podžanra house glasbe *Acid*, v japonskih animejih, drugorazrednih grozljivkah, psihedelični umetnosti ter uličnih grafitih. (nav. po Kordic, A., 2016) Posledično so se praktiki tovrstne umetnosti pridružili ostalim ustvarjalnim obrobnežem, kot so ilustratorji, tetovatorji ter striparji in uživali svoj status akademsko zapostavljenega gibanja, ki je kljub temu uspevalo v okolju, ki so si ga ustvarili sami. Pop surrealizem je sčasoma uspel najti dom v mnogih krajih po svetu in začel odražati njihove vizualne težnje ter se tako razvijati v številne veje in individualne estetike. (nav. po Kordic, A., 2016)

Čeprav do začetka 90. let ni imel uradnega imena, je v popularni kulturi prisoten že od 60. letih 20. stoletja, saj je bilo njegove sledi mogoče najti v delih underground risarjev stripov, kot so R. Crumb, S. Clay Wilson, Victor Moscoso in Robert Williams. (nav. po Kordic, A., 2016) Že od svojih najzgodnejših dni se je gibanj norčevalo iz kakršnihkoli konvencionalnih zadev, pri čemer je uporabljalo humor in sarkazem kot najmočnejši orodji; s tem je ustvarilo lastno subverzivno kulturo, polno abstraktnih podob in zasanjanih likov iz risank, naslikanih, fotografiranih ali montiranih z impresivno tehnično sposobnostjo. (nav. po Kordic, A., 2016)

Dosežke ustvarjalcev je prva prepoznala revija *Juxtapoz*, ki jo je leta 1994 ustanovil prej omenjeni Robert William. Ta je tovrstno umetnost osvobodil izpod diktature newyorške scene in pravil, kaj naj umetnost pomeni in izgleda. Po vzponu revije ter druge temeljne publikacije *Hi-Fructose*, so se številni posamezniki znotraj umetniškega gibanja začeli oddaljevati od

grobega predstavljanja kontrakulture. Umetniška dela so postajala vedno bolj prefinjena in s tem brisala meje med visoko in nizko umetnostjo. (nav. po Kordic, A., 2016) Medtem ko je surrealizem temeljil na sanjah in nezavednem, je pop art upodabljal vsakdanje in površinsko; pop surrealizem kot gibanje znotraj gibanja je naredilo to, da je iz vsakega vzelo najboljše ter združilo v satirična dela, ki so podajala priljubljene podobe, potopljene v fantazijo, ter obravnavala politična in družbena vprašanja. (nav. po Kordic, A., 2016)

Pop surrealizem je med drugim dosegel občinstvo, ki ga umetnost ni nujno zanimala, saj jim je ponujal znane teme, ki vsaj na videz niso zahtevale posebne umetniške interpretacije. Eden najbolj uspešnih imen gibanja je ameriški slikar Mark Ryden, poznan tudi pod nazivom boter pop nadrealizma, ki v svojih oljnih slikah prikazuje vrsto mitologije, kjer združuje pravljичni svet, poln zgodovinskih osebnosti in ikon pop kulture. Z izrazitim srhljivim, karnevalskim smislom za humor prav tako opozarja na nekatera vprašanja sodobne družbe, kot je naše ravnanje z živalmi in naravo nasploh. (nav. po Kordic, A., 2016) Umetnost Marka Rydena je čez čas postala tudi komercialna uspešnica, saj je njegove stvaritve mogoče najti tudi na številnih ovitkih glasbenih albumov, kot sta »Dangerous« Michaela Jacksona in »One Hot Minute« Red Hot Chili Peppers. (nav. po Kordic, A., 2016)



Slika [10]. Michael Jackson - Dangerous, 1991. Kolaž: Mark Ryden. Vir: Epic Records.

2.9 Hiperrealnost in simulacija

Postmodernistična miselnost nam na tej točki predstavi tudi filozofijo o simulaciji sistema v katerem se nahajamo. Francoski filozof Jean Baudrillard v delu *Simulaker in simulacija* (1981) predstavi teorijo, da živimo v hiperrealnosti konstruirani s strani kulture in medijev. Hiperrealnost je realnost, ki naj bi bila simulirana že tolikokrat, da skupek vseh simulacij ne najde več poti nazaj do originala, zato je naj bi bili tudi sami ljudje odcepljeni od slednjega. (nav. po Hattin, C. 2021) Vedno težje je tako ločiti reprezentacijo od resničnosti, saj živimo v kulturi potrošništva, kjer elektronski množični mediji vzdržujejo iluzijo resničnosti, da bi nam omogočili nakupovanje in zabavo; oglaševanje torej uporablja znake, ki ne odražajo stvarnega sveta, a kljub temu vzbujajo željo po teh izdelkih. (nav. po Media Studies, 2022) Pomen medijev je tako postali tisti, ki nam danes posreduje razumevanje človeškega življenja in skupnega obstoja skozi simulakre oz. kopije, ki prikazujejo stvari, katere izvirnika nimajo več ali pa ga sploh niso imele. (nav. po Cussen, J., 2022) Po vzoru na začetne verze *Bohemske rapsodije* skupine Queen se z lahkoto torej povprašamo: »Je to resnično življenje? Ali je to le fantazija? Ali smo se znašli v plazovih praznih znakov in nesmiselnih sporočil?« (Media Studies, 2022)

Delo Baudrillarda med drugim nosi ključno vlogo v kulturnem ameriškem kiberpunk filmu *Matrica* (1999), ki govori o distopiji, v katero slepo, a pridno korakamo vsak dan. S podobnimi idejami sem se ukvarjal tudi sam v praktičnem delu magistrske naloge, kot tudi z idejo transhumanizma, ki znotraj žanra kiberpunka, raziskuje meje človečnosti – kje se torej konča človek in začne robot oz. kaj je tisto, kar dela človeka za človeka. Slednje predstavlja »kiber« v skovanki kiberpunk medtem, ko »punk« del predstavlja marginalizirana družba, ki si zaradi različnih razlogov želi svobodo izpod opresivnega sistema in uporablja njegove lastne izume proti njemu samemu; zgodbe žanra torej večinoma prežema anti-avtoritarno, komercialno kritično in tehnološko sporočilo, ki je zrastle v svetu bližnje prihodnosti. (nav. po Andraž, Znanstvena fantastika, 2019)

Simulacija tako postaja vedno bolj očitna skozi današnje življenje na spletu. Življenje, za katerega smo prepričani, da je iluzija, a ga vseeno absorbiramo kot pravega, simultano pa si ob njem ustvarjamo nedosegljiva pričakovanja ob pogledu na privlačen subjekt ali objekt, ki se hvalisa s svojo podobo, pa čeprav je na poti do končnega naslovnika, dodobra spremenil svojo vizualno identiteto. Podobno simboliko navsezadnje prepoznam tudi v Platonovi prisposobi

votline, kjer ljudje kot ujetniki od rojstva, nimajo nobenega znanja o zunanjem svetu. Vse, kar poznajo, so sence na steni votline, ki jih ustvarja ogenj ter lutkarji za njimi. Projekcije dejanskosti jim tako ob ponavljanju rutine postanejo verjetnejše od same dejanskosti same.

Podobno je pri sami umetnosti, ki že s svojim imenom govori o nečem umetnem oz. kontrapolu naravnosti. Poznana je tudi misel Oscarja Wilda: »Življenje posnema umetnost mnogo bolj, kot umetnost posnema življenje.« Eno od zanimivejših razlag le-te je našel v dejstvu, da ljudje domnevno občudujejo jutranjo meglo samo zaradi slikarjev kot so Turner, ki so nam skozi svoja dela uspeli razkriti njeno lepoto. (nav. po The Westologist, 2024)



Slika [11]. Keelmen Heaving in Coals by Moonlight, 1835. Pejsaž: J.M.W. Turner. Vir: National Gallery of Art, Washington, D.C.

Wildeove besede kažejo, da na človeško vedenje, dejanja in celo družbene trende pogosto vplivajo predhodno videne umetniške reprezentacije, saj običajno življenje hrepeni po izrazu, ki ga najdemo v zanimivejši umetnosti. To torej pomeni, da imajo zgodbe, ki jih

pripovedujemo, umetnost, ki jo ustvarjamo in ideje, ki jih izražamo, moč, da na nepričakovane načine oblikujejo naš svet ter vodijo potek dogodkov v realnosti: »Ko nadaljujemo z raziskovanjem zapletenega medsebojnega vpliva med resničnostjo in domišljijo, postane očitno, da umetnost ni le odsev življenja; je sila, ki jo lahko pomaga oblikovati in definirati.« (LunarMemoirs, 2023) Navidezna resničnost, ki je bila nekoč koncept rezerviran za znanstveno fantastiko, je zdaj rastoča industrija, preklopni telefon, ikonična stalnica serije *Zvezdne steze* prav tako, da ne omenjamo distopičnega romana Georgea Orwella *1984*, ki je predvidevalo totalitarno nadzorovano državo, v kateri je bil s strani vlade spremljan vsak korak državljanov, s tem pa posledično ogrožena tudi zasebnost njihovih podatkov. (nav. po LunarMemoirs, 2023)

Mimezis med umetnostjo in življenjem je sicer analiziran že od nekdaj. Platon razglablja, da če je umetnost le kopija narave, potem je ničvredna. Pri tem domneva, da mora mimetična umetnost služiti nekemu koristnemu namenu, ali vsaj ne biti škodljiva, če jo želimo podpirati ali celo tolerirati. (nav. po Florida International University, 2024) V družbi naj ne bi služila nobenemu dragocenemu namenu, saj kot lažen plagiat ne dodaja ničesar našemu znanju, razumevanju sveta oz. družbi ne opravlja nobene koristne storitve: »Enako vrednost bi dobili, če bi preprosto postavili ogledalo svetu. Upoštevajte, da bi bilo preprosto držanje ogledala veliko cenejše in bi zahtevalo manj sredstev kot proizvodnja umetnosti, a vendar bi imelo enako približno vrednost.« (Florida International University, 2024) Platon je torej menil, da umetnost v svojem bistvu ne premore pozitivne vrednosti, ampak je celo škodljiva, saj uči nevarne stvari: »Dobra imitacija lahko spodkoplje stabilnost tudi najboljših ljudi, tako da se počutimo žalostne, depresivne in žalostne zaradi življenja samega.« (Florida International University, 2024)

Izraza »umetnost posnema življenje« se je lotil tudi njegov naslednik Aristotel, ki je imel do tega bolj naklonjeno stališče. Pri tem je mislil predvsem na gledališče, saj je bilo le-to najmočnejši umetniški izraz njegovega časa. Tragedije so za svoj cilj postavljale koncept posnemanja življenja, saj je bil namen gledalce pripeljati do katarze (v tem primeru očiščenja skozi usmiljenje in strah) oz. izobraževati do večjega sočutja, ki bi jih na koncu naredilo bolj civilizirane. Zdi se, da je delovalo, saj je družba stare Grčije postala standard, s katerim so se merile ostale evropske družbe. (nav. po Turner, L., 2024)

Če vzamem za primer še svoj izbrani medij fotografije, ga običajno dojemamo bolj realističnega v smislu preseganja realizma slikarskih in kiparskih tehnik. A v svoji analizi bi šel globlje ter primerjal različne zvrsti istega medija ter si upal trditi, da je dokumentarna fotografija bolj lažna od inscenirane, ki jo ustvarjam sam. Zdi se ironično, saj dokumentarizmu

slepo verjamemo kot dokumentu časa pa čeprav se nikoli ne vprašamo, kaj je ostalo izven kadra, ki si ga je pred pritiskom na sprožilec odločil ovekovečiti posameznik; morda bi ravno to spremenilo percepcijo zgodbe, ki nam jo je želel razkriti ali pa v tem primeru prikriti. Fotografija z zaustavitvijo časa stvarnemu dogodku hkrati dodaja pretirano pomembnost, saj izbrani trenutek izpostavlja od vseh ostalih, nato pa mu s tiskom omogoča še vnovičen ter množičen pogled le-tega, ki bi v drugačnih okoliščinah lahko ostal popolnoma neopažen. Gledanje torej ni zgolj mehanični proces sprejemanja dražljajev ampak tudi psihološki, v katerem je vključeno mišljenje in z njim povezano čustvovanje, zato je lahko o fotografiji govorimo le kot o posnetku subjektivne bivanjske izkušnje. (nav. po Tratnik v: Bregar, M., 2016) Fotografija se ravno tako s svojim ustavljanem časa zlahka povezuje z značajem kolaža, saj je tudi sama po sebi fragment – »časovni fragment« znotraj kontinuitete spreminjajočega se sveta. (nav. po Bregar, M., 2016) Omembe vredne so tudi popravki barv, ki so v tem žanru sicer neopazni, a vseeno vplivajo na naše sprejemanje realnega zato je bi lahko trdili, da je črno-bela fotografija vseeno iskrenejša od barvne. Vsi vemo, da ne živimo v črno-belem svetu zato se tovrstna fotografija, podobno kot režirana, ne more pretvarjati da je resnična. Le-ta s skrbno izbranimi elementi pred portretiranjem ustvarja t. i. živo sliko, ki bo gledalcu posredovala njegov vnaprej zamišljen koncept, ki bo odražal tako zunanji kot notranji svet skozi prispodobe.

3. Praktični del

Teoretsko pisanje sem v praktičnem delu z ozirom na Ovidijeve Metamorfoze in Kafkovo Metamorfozo, nadgradil s tremi fotografsko-kostumografskimi razstavami, ki sem jih predstavil v treh letih (2022-2024). Na *Javnem razpisu za izbor razstavnih projektov za predstavitev v prostorih MOL v letu 2022*, mi je uspelo pridobiti zaupanje komisije in tako predstaviti prvi del v Desnem atriju Mestne hiše Ljubljana med 15. novembrom ter 7. decembrom 2022; drugi del je bil tekom 2. AGRFT festivala, na ogled med 9. in 15. oktobrom 2022 na Študijskem odru 5 Akademije za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana; tretji pa je od 18. maja 2024 v obliki spletne razstave objavljen na portalu za promocijo, prodajo in nakup sodobne slovenske umetnosti Artopolis. Razstave so sofinancirali Akademija za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana, Canon Slovenija ter VIST – Fakulteta za aplikativne vede.

Vsa dela so posneta s fotoaparatom Canon EOS RP, v kombinaciji z objektivoma Canon RF 24-240 mm F/4-6.3 IS USM ter Canon RF 28-70 mm F/2 L USM in obdelana v programih za urejanje fotografij Adobe Photoshop ter Adobe Lightroom.

3.1 Ovidijeve Metamorfoze in Kafkova Metamorfoza

Edina stalnica je sprememba. To zakonitost vesolja je v 230 zgodbah, zbranih v 15 knjigah ter napisanih v daktilskem heksametru, ujel Ovid v enem od temeljnih mojstrovin antične poezije iz katere se je napajala vsa poznejša literatura, filozofija ter umetnost. (nav. po Vombek, S., 2016) V Metamorfozah smo tako priča okoli 230 preobrazbam, za katere so zaslužne višje sile, ki se kot sužnji povsem običajnih človeških strasti, že od stvarjenja sveta poigravajo z nemočnimi smrtniki ter jim spreminjajo podobo kot kazen za njihova slaba oz. nagrado za dobra dejanja. Spet drugič pa so bogovi tisti, ki pod pretvezo maske preizkušajo naravo smrtnikov ter jih včasih celo kaznujejo za lastne grehe, saj zanje vseeno ne veljajo enaki zakoni, kot za svet spodaj. Za razliko od našega vsakdana, kjer se srečujemo s spremembami kot so puberteta, starševstvo, ločitve, selitve itd. so v pesnitvah le-te dobesedne; človek tako prehaja v rastline, živali, nežive stvari, nasprotni spol, polbožanstva ali ozvezdja, za ultimativno

metamorfozo pa se smatra preobrazba smrtnika v nesmrtnika, ki z drugimi besedami kljub prejemu večnosti simbolizira menjavo življenja za smrt. (nav. po Blankenship, L., 2020)

Ovid je z delom, ki je bilo popularno že med njegovimi sodobniki, ponujal nekakšno Biblijo poganov, ki govori o zgodovini sveta začevši s spreminjanem neurejenega kaosa v urejeni kozmos pa vse do časa vladavine Gaja Julija Cezarja. (nav. po Vombek, S., 2016) V delu sicer ne moremo govoriti o epski enotnosti, temveč o vencu manjših epov, ki v svoji stilni strukturi prepletajo romantične, baročne, impresionistične, burleskne, patetične ter humoristične prvine, predvsem skozi podrobne opise predmetnosti, s pretiranim naštevanjem detajlov ter izrazitim poudarjanjem potez skozi osrednjo temo ljubezni. (nav. po Gantar v: Ovidij Naso, P., 1977) Sam motiv preobrazbe je pesnik poskušal utemeljiti s pitagorejskim naukom o selitvi duš (metempsihozi), kjer duše po smrti ne umrejo, ampak se prenašajo iz enega telesa v drugega ter s tem presnavljajo iz ene oblike v drugo. (nav. po Gantar v: Ovidij Naso, P., 1977) Na tej točki se lahko ozrem tudi na svojega prednika, klasičnega filologa in prevajalca Antona Sovrèta, ki je prevajalski postopek ravno tako označil za nekakšno selitev duš oz. iskanje sorodne duše v avtorju, ki ga bomo prevajali; dober prevod je zato metempsihoza pesnikove in prevajalčeve duše. (nav. po Movrin, D., 2022.)

Na Ovida je od številnih stoiških filozofov vplival tudi Pozejdonij iz Rodosa, ki je učil, da se v svetu spreminjajo samo oblike, substanca stvari pa pri tem ostaja enaka. (nav. po Gantar v: Ovidij Naso, P., 1977) In prav zato kralj Likaon ohrani svojo krvoločno naravo v novem telesu volka, Arahna v formi pajka še vedno drži primat v tkalstvu, sestre Pieride v podobi ptic dalje pojejo, Narcis kot roža še naprej raste v svoji lepoti, stara zakonca Filemon in Baucis pa zvesta drug drugemu, nadaljujeta svojo pot kot prepletajoči se drevesi.

V delu je poleg subtilnega oporokenja avtorskemu režimu cesarja Oktavijana Avgusta, očitno, da se Ovid subtilno odaljuje tudi od pojmovanja bogov, ki človeka presegajo ter mu krojijo usodo. (Gantar, K., 2019) Značilna je namreč antropomorfizacija, ki bogovom pripisuje ljudem enake lastnosti ter napake, s tem enačenjem pa jih simbolično počasi spušča s pozicije nad nami. Zanimivo je, kako na podoben način kasneje renesansa, ki reinterpretira antične ideale, skozi slikarstvo sveto začne ponazarjati stvarno. Simbolno, vse od Michelangelovega *Stvarjenja Adama*, ko se tukajšnje skuša dotakniti onostranega, slikarji z uporabo perspektive situirajo božanske zgodbe v stvarno okolje ter za razliko od predhodnih srednjeveških podob svetnikov, ki se nahajajo na ikonah oz. ozadju brez globine, ponujajo mnogo bolj materialne kot duhovne ponazoritve vere. Tovrstni pristop dokončno doživi vrhunec z nastopom realizma,

ko znanost in razum premagata tradicijo in vero ter nas kot novi družbeni kompas vodita k domnevnom družbenem izboljššanju.

Ovidijevim Metamorfozom iz leta 8 bi za primerjavo ob bok lahko postavili Kafkovo Metamorfozo iz leta 1915, saj se prva ukvarja s kolektivnim presnavljanjem, druga pa z preobražanjem na individualni ravni. Ovidijeve Metamorfoze uporabljajo preobrazbo za raziskovanje posledic človeških dejanj in moči bogov, nasprotno pa Kafkova Metamorfoza uporablja spremembo za preučevanje pojma posameznika v sodobni družbi, njegovi izoliranosti in osamljenosti v svetu, ki postaja vse bolj mehaničen in razčlovečen. (nav. po Daas, F., 2021)

Kafkova Metamorfoza tako podobno uporablja motiv preobrazbe za raziskovanje posledic človeških dejanj, vendar na drugačen način. Le-ta tokrat ne služi kot oblika božje kazni za tiste, ki so storili krivico bogovom oz. ravnali arogantno ali brezbožno, temveč služi kot orodje za raziskovanje posledic Gregorjeve odločitve, ki daje prednost delu pred svojo družino, od katere se vse bolj oddaljuje ter z njo sčasoma ni več sposoben komunicirati. Kafka s tem opozarja na pogosto dezorientirajoče spremembe, ki se lahko zgodijo v življenju posameznika, če so njegove prioritete napačno razporejene – preobrazba v hrošča je tako fizična manifestacija odtujenosti od družine, družbe in lastnega telesa. (nav. po Daas, F., 2021) Razlikovanje med resničnim in neresničnim sicer nima ontološkega pomena v Kafkovi eksistencialistični literature. Gregorjeva metamorfoza v žuželko ni nerealna, temveč nadrealistična, saj ima nadrealistična književnost povsem racionalno strukturo oz. nima nič skupnega z domišljijo; Gregorjeva sprememba v žuželko je zato zgolj aktualnost, ki jo gledamo iz nadrealističnega zornega kota. (nav. po Daas, F., 2021)

Medtem ko Ovid vsakega izmed epov zaključi s preobrazbo, se za razliko od Kafke z njenimi nadaljnimi vsakodnevnimi posledicami za človeka ne ukvarja več. (nav. po Daas, F., 2021) Tokrat se ne nahajamo več v fantazijski deželi, ampak v sobi trgovskega potnika, ki se je nekoč zbudil iz nemirnih sanj. Gregorjev položaj je zato daleč od magičnega oz. mitološkega, temveč tipično eksistencialističen. Profesor filozofije Robert Solomon ob tem navaja, da se eksistencialna drža začne z zmedenim posameznikom, ki se sooča z svetom, ki ga sprva ne more vzeti za svojega, sčasoma pa ponižno vseeno sprejme njegovo absurdnost. (nav. po Daas, F., 2021) Prisiljen je namreč opravljati delo, ki mu ni všeč ter zanikati svojo voljo v popolni poslušnosti svojemu šefu, s tem pa živi pasivno, skoraj da v polzavestnem stanju, v katerem se komajda zaveda samega sebe. Gregorjevo sprejemanje lastnega položaja oz. vdanost v usodo

tako povzroči njegovo metamorfozo v žuželko, Kafka pa s tem preobrazbo iz človeka v žival jasno označi kot degradacijo. (nav. po Daas, F., 2021)

V Ovidijevem in Kafkovem svetu prav tako ni prostora za odrešitev. In če so pri prvem bogovi samo zato, da kaznujejo posameznike, pri drugem Boga sploh ni. Pretirano zanašanje na razum, red in delo ne prinaša ničesar, le uničenje in razbitje upov sodobnega človeka, ki v naglici za dobiček in učinkovitost ubija usmiljenje, ljubezen in potrebo po intimnih odnosih, ki tičijo v njegovem jedru. (nav. po Daas, F., 2021)

3.2 Claudijeve Metamorfoze 1: Junakova pot

Začetki projekta segajo na samo naznanitev pandemije covid-19, ki me je postopoma vodila do intenzivnejšega posluževanja introspekcije. Skozi 12 foto-kolažev sem se tako podal na pot samoodkrivanja, na svojevrstno računalniško igrico z 12 stopnjami, na kar simbolično opozarja vzhajanje sonca na prvem ter polna luna na predzadnjem razstavljenem delu. Razstava obenem sledi univerzalnemu modelu razvojne poti mitskega junaka, ki jo najdemo v vseh svetovnih kulturah. Leta 1871 je angleški antropolog Edward Burnett Tylor, opozoril na nekatere skupne vidike usod protagonistov, ki jim sledimo skozi najrazličnejše medije. V naslednjih letih so mnogi teoretiki razpravljali o slednji ugotovitvi. Najvidnejši ameriški profesor književnosti, Joseph Campbell je kmalu definiral 17 ključnih stopenj junakovega popotovanja ter s tem vzpostavil univerzalno strukturo t. i. monomita. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Za Campbellom sta podobno storila še David Adams Leeming ter Phil Cousineau, vsak s svojo različico 8 faz, v 90. letih prejšnjega stoletja pa je Disneyev scenarist Christopher Vogler naposled predstavil 12 korakov, ki jim sledim tudi sam. Teh 12 vitalnih stopenj je razdeljenih na 3 dejanja, in sicer: Odhod (1-5), Transformacija (6-9) in Vrnitev (10-12). (nav. po Voytilla, S., 1999)

Pustolovščina se obenem aplicira na razvojno pot navadnega smrtnika vse do njegove razsvetlitve oz. vstopa v višje zavedanje sebe ter posledično drugih. *Metamorfoze* so zato moj korak v zrelejše obdobje ustvarjanja oz. najbolj oseben projekt do sedaj, saj za razliko od preteklih ustvarjalnih let koncepti foto-kolažev niso zgolj reinterpretacija že vzpostavljenih legend. Tudi tokrat sem za potrebe snovanja lastnega mita uporabil posameznike, ki nastopajo

kot personifikacija mojih idej; abstraktni svet v konkretni, čutno dojemljivi formi, ponazarjajo študentje AGRFT-ja, bodisi iz gledališkega ali filmskega oddelka ter hkrati tisti, ki so študij že zaključili.



Slika [12]. »Metamorfoze 1« vabilo, 2022. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

Dela:

1. DEJANJE: ODHOD

1. **Rise & Shine** (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Navadni svet: Preden se pustolovščina začne opazujemo junakovo običajno življenje. To je njegovo varno mesto, izoliran vsakdan, kjer izvemo ključne podrobnosti o njegovi resnični naravi, sposobnostih ter pogledu na življenje. Junak se, nezavedajoč svoje usode, gledalcu zasidra kot bitje, s katerim se poistoveti ter kasneje sočustvuje z njegovo stisko. Na tej točki je tako prikazan v ozadju okolja, dednosti in osebne zgodovine. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Pod vplivom zaprtja meja ter v potrebi po poletnem oddihu, je nastal prvi foto-kolaž, ki prikazuje posthumno sodelovanje z dedkom, akad. slikarjem Savom Sovrètom. Njegovo grafiko solin iz leta 1989 sem predelal ter uporabil kot material za konstrukcijo mesta pod soncem portretiranega lika. Motiv sončnice me obenem vrne na travmatičen spomin, ko sem moral na eni izmed osnovnošolskih proslav recitirati Kosovelovega »Otroka s sončnico«.

Z odločitvijo, da moški nosi žensko različico solinarskega klobuka priznanega klobučarja Sergeja Pajka, sem želel ujeti prepričanje, da je junakova pot pred samim začetkom dosegljiva za vsakega, ne ozirajoč se na spol. Ker se bo nič hudega sluteč lik, nekje za 9 gorami in 9 vodami, kmalu moral spopasti z razbitjem cone udobja, sem ga oblekel v hlače z motivom hudega psa, ki podobno, kot na tablicah hiš, s svojo podobo pooseblja pretečo nevarnost. Z vključitvijo rekvizita sončnice pa sem kolaž zaokrožil z oblikovno podobnim elementom sonca v ozadju, kot tudi s tistim, ki ga model nosi tetoviranega na levem predelu prsi. Znana misel »Dom je tam, kjer je srce« simbolno, torej povezuje sonce kot osrednji element domačega okolja ter obenem nečesa, kar nosi(mo) v sebi.



Slika [13]. Rise & Shine, 2022. Na fotografiji: Dan Pikalo. Foto: Claudi Sovrè Mikelj.

Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

2. Heaven on Earth (220 x 69 cm, digitalni kolaž, 2022)

Klic k pustolovščini: Junakova avantura se prične, ko prejme poziv k akciji, v obliki neposredne grožnje njegove varnosti, načinu življenja, družine ali miru skupnosti. Ne glede na to, kako se manifestira klic, le-ta kot strela z jasnega zmoti udobje običajnega vsakdana ter mu predstavi izziv, ki se ga je potrebno lotiti. Pustolovščina je odvisna predvsem od tega, kako se bo junak odzval na dano situacijo; če se odloči soočiti z dogodkom, konfliktom, težavo ali izzivom, je le-ta zagotovljena. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Streha ponazorjenega šentviškega kozolca je prva stvar, ki jo uzrem vsako jutro, ko se prebudim v nov dan. Na njem skozi manično-depresivne sekvence spremljamo mlinarja ter njegovo soočanje z mukotrpnimi bremenmi. Ker se raje poslužuje rutine in s tem otepa sprememb, ki bi prinesle dolgoročno zadovoljstvo ter napredek, išče momentalno srečo skozi bele laži, ki mu pričarajo instantna nebesa na Zemlji. Alternativni naslov dela se glasi »Red bull ti da krila,« le-ta pa še bolj podpihuje idejo glave v oblakih (pa čeprav še vedno z nogami na Zemlji). Lik se tako skuša dotakniti neba, a tako kot Ikar vedno znova pristane na tleh.

Kostum sem primarno zasnoval za študijsko produkcijo *Noži v kurah* v režiji Žige Hrena. Igralec, ki je takrat upodabljal lik mlinarja se je leto dni kasneje tako ponovno znašel v isti vlogi na mojem kolažu. Izbor delovnega kombinezona pa je najverjetnje nastal z opazovanjem očeta, obrtnika. Le-ta je s prevzemom vrhniškega družinskega podjetja, ki se ukvarja s čevljarstvom in usnjeno galanterijo, zavrzel svoj potencial srednješolskega atleta ter vse od takrat ostal na enaki fazi osebnega napredka. Slednje bo služilo kot svarilo liku, ki bo pretrgal prekletstvo moškega prvorojenca ter se iz zavetja svoje vasi kmalu odpravil v veliko mesto napredka.



Slika [14]. Heaven on Earth, 2022. Na fotografiji: Maks Dakskobler. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

3. Milky Way (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Zavrnitev klica: Čeprav je junak sprva nalogo pripravljen sprejeti, bo na tej stopnji utrpel strah pred neznanim, ki ga je potrebno premagati pred nadaljevanjem. Pomisleki ali celo globoki osebni dvomi o tem, ali je kos izzivu ali ne, ga pripravijo do zavrnitve klica. Težava, s katero se sooča, se nam zdi težko rešljiva, udobje doma pa veliko privlačnejše od nevarne poti, ki je pred njim. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Foto-kolaž prikazuje dvojno metamorfozo modela skozi nadrejen položaj človeka napram živali, ki mu brezuspešno vrača udarec v procesu izkoriščanja (materinega) mleka, ki pristane v tetrapak embalaži. Asociacijo na slednjo, ponovno vlečem z eno izmed dedkovih grafik kraške hiše, ki sem jo v ta namen vključil v ozadje. Motiv krave našo družino sicer spremlja že vse odkar je Savo, skupaj s slikarskim kolegom Milanom Bizovičarjem, skoval kultno podobo črne krave na embalaži čokoladnega mleka Ljubljanskih mlekarn.

Kanglica, kostumski rekvizit vključen na podobi kmeta, je tista, s katero sem v otroštvu hodil po sveže mleko do sosednje kmetije. Majica z napisom »laktozna intoleranca« priča o človekovem sado-mazo odnosu do drugega živega bitja, od katerega pa plod ironično zaradi prebavnih motenj sploh ne more dobro prebaviti. Skozi črno-belo vzorčasto jutranjo haljo bivšega cimra, v kateri je vsako jutro srkal kavo s taistim mlekom, sem tako dobil inspiracijo za modelovo metamorfozo v kravo, ki bi se zagotovo zgražala, če bi imela možnost preizkusiti človekovo homogenizirano predelavo njenega eliksirja.



Slika [15]. MilkyWay, 2022. Na fotografiji: Urban Kuntarič. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

4. Question Mark (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Srečanje z mentorjem: Junak naleti na izkušenega popotnika po svetovih, ki za vedno spremeni njegov tok zgodbe. V trenutku, ko le-ta potrebuje vodstvo oz. vpogled v dilemo, s katero se sooča, moder nasvet, praktično usposabljanje, opremo ali zgolj samozavest, mu mentor razblini dvome ter mu posreduje motivacijo za začetek iskanja (sebe). (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Ohranjanje otroka v sebi je ena ključnih vrlin človeka skozi njegovo celotno življenje. Prerivanje odraslosti in otroškosti je svojevrstna borba za preživetje, ki pa se pri večini ljudi ne zaključi z balansom obeh. Negotovi superheroj v nastajanju se tako podaja v proces odraščanja, kjer ga čaka neizbežna »pokemon« nadgradnja. Tudi tukaj se gre za dvojno metamorfozo modela, ki je situiran na notranjost vesoljske ladje, ki priča o mojem občudovanju scenske estetike MTV videospotov 00' let.

Brezskrbnost mladosti ter utesnjenost starosti sem skušal utelesiti tudi skozi udobnost jeans pajaca v nasprotju s popetim neprebojnim jopičem za motokros. Izbor obeh kostumov se ob tem navezuje na hipijevsko opozicijo vojni v Vietnamu, zato se slednji v boj proti robotiziranim vojakom, podajajo z ljubeznijo, ki jo simbolizirajo skozi uporabo otroških vodnih pištol.



Slika [16]. Question Mark, 2022. Na fotografiji: Mark Jacob Cavazza. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

5. Tunnel Vision (110 x 110 cm, digitalni kolaž, 2022)

Prestopanje praga: To je običajno izhodišče katerekoli zgodbe, ko junak prvič zapusti svoj običajni svet ter prestopi prag v neznano. Sedaj je pripravljen ukrepati v skladu s svojim klicem ter resnično začeti svoje iskanje, naj bo to fizično ali duhovno. Lahko je na pot potisnjen ali pa se je loti prostovoljno, v vsakem primeru vstopa na teritorij ali stanje z nejasnimi pravili in vrednotami, s tem pa zaključuje prvo dejanje avanture. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Ena od kulturoloških karakteristik odraslega človeka je izpit za avto, ki ga sam, prav tako kot tudi moj oče, nimam. Vožnja je sicer nenehen, navidezen ples svobodnega premikanja, h kateremu pa me redko kdaj privlači. Avto si obenem kot stereotipno moško zadevo, zaradi svoje fluidne narave, nisem prisvajal že vse odkar sem ga v otroštvu zamenjal z mnogoterimi barbikami. Ena od anekdot celo govori o primeru, ko sem si nekoč med igranjem, kot strela z jasnega ter za družino iz povsem neznanega razloga, zaželel gasilsko vozilo – popoln šok ter znak za morebitno spremembo, se je že v naslednji uri realiziral z mamino izpolnitvijo želje ter pričakovanju nepričakovanega. Zgodba se zaključí z mojo postavitvijo barbike na avto (in živel sem srečno do konca svojih mavričnih dni).

Izbor trenirke ponazarja tipičnega heteroseksualnega dečka v vrtcu, kot tudi kasnejšega odraslega moškega na cesti, ki se še vedno rad igra z avtomobili. Le-ta nosi ime nemške modne znamke »Jako«, ki ga kot ostanek srbo-hrvaščine pogosto uporabljamo tudi nove generacije za opis vzhičenja.



Slika [17]. Tunnel Vision, 2022. Na fotografiji: Filip Jembrih. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

2. DEJANJE: TRANSFORMACIJA

6. **Wheel of Fortune** (110 x 110 cm, digitalni kolaž, 2022)

Preizkušnje, zavezniki in sovražniki: To je stopnja, kjer se preizkušajo junakove sposobnosti in vsaka ovira, s katero se sooča, nam pomaga pridobiti globlji vpogled v njegov značaj. Ne glede na to, ali gre za fizične ovire ali ljudi, ki želijo preprečiti njegov napredek, mora junak premagati vsak izziv, ki mu je vržen na pot. Prav tako mora ugotoviti, komu lahko zaupa, saj med procesom pridobiva zaveznike kot tudi sovražnike, ki ga bodo, vsak na svoj način, pripravili na še večje preizkušnje, ki prihajajo. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Motiv kolesa sreče iz obiskov lunaparkov, se mi pogostokrat vrti skozi misli kot krogla, osebno najlepšega skupinskega športa, kroketa. Morda tudi za to, ker se v njem vseeno slavi individualnost; vsak izmed igralcev namreč zastopa svojo barvo, podobno kot v računalniški igrici, kjer se moraš poistovetiti z enim od ponujenih borcev. Element sreče pa je pri tem venomer zanimiv ščepec popestritve vsakdana, pa čeprav je morda zgolj drugo ime za usodo ali pravilno življensko odločitev, jo sam ocenjujem kot sožitje obeh oz. pokazatelj, da se nahajaš na pravi poti.

Rdeča, modra, rumena in zelena barva kostumov je aluzija na 4 letne čase ter navsezadnje 4 naravne elemente, ki sestavljajo naš planet ter v prenesenem pomenu tudi človeka samega (ogenj, voda, zrak in zemlja). Moja začetna inspiracija pri snovanju kostumografije je bila stilsko dovršena najstniška črna komedija *Heathers* iz leta 1988, v kateri vsaka izmed 4 protagonistk skozi celoten film nosi svojo značilno barvo v različnih kombinacijah. Po vzoru filma sem tako skozi športno ekipo ustvaril 4 tipe srednješolcev, ki jih lahko definiraš izključno preko njihovih oblačilnih izborih: v zelenem tako prepoznamo osorno razredno lepotico, ki je po možnosti še navijačica, v modrem sramežljivega učenjaka, v rdečem razrednega klovna ter v rumenem samozavestnega športnika.



Slika [18]. Wheel of Fortune, 2022. Na fotografiji: Jure Žavbi, Reni Babič, Kristian Bernard Irgl, Borut Doljšak. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

7. **Voyeur** (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Pristop: Tik pred spopadom, se junak z novoodkritimi zavezniki, znova sooča z demoni preteklosti, ki so se prvič pojavili ob njegovem klicu po pustolovščini. Načrt za razrešitev osrednjega konflikta se sicer začne, vendar prihaja do padcev, zaradi katerih preizkuša nove pristope. Naj bo to dejanska lokacija, v kateri se skriva nevarnost, ali pa notranja kriza, s katero se mu do sedaj ni bilo potrebno soočati. Preden se loti problema, bo potreboval kratek predah, slednji pa v gledalcu ustvari še večjo naklonjenost do protagonista. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Fotografija je umetnost opazovanja, velikokrat iz zasede, lahko bi celo rekli »voajerske« narave. Slednje velja predvsem za dokumentarni žanr, ki se trudi ujeti vsem vidno, a morda neopaženo golo telesnost zunanjega sveta. Moj avtorski pristop h mediju pa se ukvarja z uvidom ter manifestacijo nevidnih notranjih svetov. Vid je zatorej najpomembnejši čut za vizualca pa četudi je ta kdaj zamegljen s 3,5 dioptrije. V delu se zato raje dotikam omejevanja duhovnega vida, ki ga odvzemajo nečiste sile oz. sirene, ki te podobno kot Odiseja preusmerjajo stran od končnega cilja. Telesni užitki se velikokrat odmikajo od duhovnega poslanstva, saj se raje mečejo v strasti, katerih drugo ime je stradanje. Vizionarski aspekt umetnosti, ki se v sedanjosti poslužuje vzorcev preteklosti za grajenje prihodnosti, ponazarjajo 3 vile sojenice, ki oblegajo centralni subjekt, skupaj z mojim avtoportretom na kristalni krogli oz. Magic8Ball-u- ameriški igrači za napovedovanje dogodkov, ki sem jo kot otrok pretresal in obračal v iskanju odgovorov na takrat enostavna vprašanja.

Inspiracija za kostumografijo obeh likov, ki sta sicer par tudi v realnosti, se skriva v Shakespearjevem *Macbethu* oz. začetnem prizoru, ko se mu na opustošenem škotskem barju pojavijo 3 nenavadne ženske ter mu razkrijejo prihodnost. S prijemi prepoznavne srednjeveške mode sem tako vzpostavil bodočega kralja z narobe obrnjeno krono ter križem na njej, ki nakazuje na preteče zlo. Bajeslovne vešče z druge strani nosijo pokrivalo z namerno zakritimi rogovi ter na videz nedolžnim bisernim nakitom, ki ga uporabljajo kot verige za vklenjanje nemočnega kralja v neizbežno usodo.



Slika [19]. Voyeur, 2022. Na fotografiji: Nika Korenjak, Gal Oblak. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

8. **Inner Saboteur** (110 x 110 cm, digitalni kolaž, 2022)

Preizkušnja: Blizu sredine zgodbe, junak vstopi v osrednji prostor Posebnega sveta ter se sooči s smrtjo ali pa s svojim največjim strahom. Junak se ponovno rodi, doživi metaforično vstajenje, ki mu podeli večjo moč ali svežo perspektivo potrebno za izpolnitev svoje usode. Sledi vrhunec zgodbe, zadnja junakova bitka, kjer je na kocko postavljeno vse. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Kostum sem primarno zasnoval za študijsko produkcijo *Žabe* v režiji Aljoše Živadinova Zupančiča. Igralec, ki je takrat upodabljal lik vraga pod krinko točaja, se je leto dni kasneje tako ponovno znašel v isti vlogi na mojem kolažu. Ker sem za scensko oblikovanje uporabil motiv iz italijanskega pokopališča ter cerkve, sem kostum hudiča načrtoval kot ekstravagantno opravo italijanske mafije iz 20. in 30. let prejšnjega stoletja v New Yorku. Njihova obleka po meri je bila namreč stalnica, da izgledajo predstavljivo v vseh situacijah, kar jim pomaga, da se zlijejo z okoljem in časom, v katerem je bil formalen način oblačenja zaželen. Kamuflačo pa navsezadnje potrebuje tudi hudič, saj tudi sam biva na drugi strani zakona, zato bi odstavek zaključil s preprostim ter praktičnim slovenskim frazemom, ki nam veleva: »Ne kliči hudiča!«



Slika [20]. Inner Saboteur, 2022. Na fotografiji: Mak Tepšić. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

9. Labyrinth (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Nagrada: Potem ko premaga sovražnika, preživi smrt ter končno dovrši največji osebni izziv, junak vstopa v novo stanje, pogostokrat nagrajen z nekakšno nagrado. Le-ta je lahko predmet velikega pomena ali moči, skrivnost, večje znanje ali celo sprava z ljubljeno osebo ali zaveznikom. Ne glede na zaklad, ki bi lahko olajšal njegovo vrnitev v navadni svet, mora junak hitro odložiti slavo ter se pripraviti na zadnjo etapo svoje poti, na kateri obstaja nevarnost, da svežo pridobitev ponovno izgubi. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Prepričan sem, da se človekove prve interpretacije sveta začnejo s pravljičami. Če bi bile te bile drugačne, bi bil drugačen tudi svet (in obratno). Kot hipersenzibilna oseba, se hkrati ves čas tolažim s prepričanjem, da je bolje čutiti več kot, da ne bi čutil ničesar. Arhetip Romea je v meni zasidran globoko, romantična pričakovanja pa me skoraj da mazohistično vodijo le do simboličnih vislic. Podobno kot v labirintu, v življenju obstajajo široke poti, ki vodijo v pogubljenje, ozka pa je venomer tista, ki vodi k sreči. Ko visoko leteči standardi fantazije naposled padejo na realna tla, nam Ariadnina nit pokaže izhod iz navidezno brezizhodnega položaja, t.j. od privlačnega, a destruktivnega Minotavra.

Skovanka »AlphaRomeo« se nanaša na prvo avtomobilsko znamko moje mame, zaradi katere je v zimskih dneh, ko ji je le-ta omagala, od taksista prejela naziv »Gospa Alfa«. Ta družinska anekdota me je vodila k stvarjenju kostuma za istoimenski lik po vzoru na super heroje v oprijetih sintetičnih dresih, v tem primeru z dodatkom reklamnega napisa znanega italijanskega proizvajalca avtomobilov. Ker sem ga za razliko od klasične podobe princa na belem oz. v tem primeru plišastem konju, želel prizemljiti današnjim standardom, sem ga postavil na nič kaj magično kolo.



Slika [21]. Labyrinth, 2022. Na fotografiji: Ciril Zupan. Foto: Claudi Sovrè Mikelj.

Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

3. DEJANJE: VRNITEV

10. Endangered Species (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2022)

Pot nazaj: Približno tri četrtine poti skozi zgodbo, je junak prisiljen dokončati pustolovščino ter zapustiti posebni svet, da lahko zakladu zagotovi varno pot domov. Kljub temu, da že vidi luč na koncu tunela, bo morda še vedno potreboval zadnji potisk nazaj v navadni svet. Trenutek, preden se junak končno zaveže k poslednji stopnji svojega popotovanja, je ta, ko mora izbrati med osebnim ciljem ter ciljem višjega namena. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Danes opustošeni ljubljanski trgovski center Plava laguna ter istoimenski ameriški film iz 80. let sta mi bili začetni inspiraciji pri konstrukciji fantazijskega otoka, na katerem prebiva lik človeške ribice, ki nastopa kot personifikacija mitsko opevane fontane mladosti. Le-ta je oblegan s strani konkvistadorjev iz 16./17. stoletja, ki si želijo na vsak način ujeti njegovo esenco, pa čeprav se okoli njih nahajajo zamrle ladje predhodno neuspešnih pustolovcev. Fotokolaž obenem vleče vzporednice z mojim 7-letnim treniranjem plavanja, ki ima karakteristike individualnosti, introvertiranosti ter navidezne breztežnosti in pa na otroško željo po obisku pristanišča Copenhagena, kjer se ob pomolu nahaja bronasta skulptura sedeče Andersenove morske deklice.

Prva metamorfoza modela nam bolj kot o iskanju nečesa eksotičnega priča o dokončni najdbi samega sebe, na kar nakazujejo plavutke, kopalke ter plavalna kapa sestavljena iz ogledalc, ki je nekoč za potrebe druge kostumografije sicer nastala izpod rok doc. mag. Tine Kolenik. Druga metamorfoza pa skozi vojaške hlače z naramnicami, ki nosijo kamuflažo švicarske vojske, nakazuje, da prihajajo v miru.



Slika [22]. Endangered Species, 2022. Na fotografiji: Svit Stefanija. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

11. **Wake Up Call** (160 x 80 cm, digitalni kolaž, 2022)

Vstajenje: Na domačem pragu mora junak doživeti zadnje ter najnevarnejše srečanje s smrtjo. Poslednja bitka predstavlja tudi nekaj veliko večjega od njegovega lastnega obstoja, saj njen izid nosi daljnosežne posledice za navadni svet in življenja tistih, ki jih je pustil za seboj. Končno bo junak uspel, uničil svojega sovražnika in iz bitke prišel očiščen ter prerojen na višji in popolnejši ravni. Z njegovim uspehom se dokončno razrešijo polarnosti, ki so bile na začetku sprte. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Od vzhajanja sonca na prvem ter polne lune na predzadnjem delu smo prispeli do budnice, preden lahko zopet vstopimo v nov dan. Delo govori o konceptu časa ter starogrškem aforizmu *Panta rhei* (»Vse teče«): misli, ki jo je izrazil Heraklit, in ki opravlja pomembno primerjavo človeka z reko. Četudi se zdi, da slednja ostaja popolnoma enaka, se sama nenehno obnavlja, zahvaljujoč stalnemu toku svojih voda, zato se v isto ni mogoče potopiti več kot enkrat. Vse je torej podvrženo nenehnim spremembam oz. preobrazbi, kar je tudi primarno sporočilo celotne razstave. Delo hkrati opominja na prebujanje iz kolektivne hipnoze, ki kot Trnuljčica čaka na poljub odrešitve. Izhod iz sanjske sekvence, nam podobno kot pri Alici iz čudežne dežele ali Dorothy iz Oza, omogoča uvid, da je vse kar iščeš oz. po čemer hrepeniš, že v tebi.

Modeli, ki so po večini moji prijatelji, nastopajo kot poosebitev moje nostalgije. Ta pa je lahko čisto preproste narave kot npr. čarobna palica, ki so mi jo kot otroku pri 10. letih kupili v Italiji, sedaj pa je taista pristala na fotografiji pri mojih 30. letih, tokrat v funkciji urnega kazalca oz. igle gramofona. Kostum moškega lika se ob tem navezuje na globalni koncept vesoljskega kavboja, ki vleče stilske vzporednice med divjim zahodom ter futurizmom. Z druge strani sem ženskemu pripisal lokalnega, in sicer v podobi Zvezdice Zaspanke, ki je med drugim moja prva ogledana predstava v Lutkovnem gledališču Ljubljana.



Slika [23]. Wake up Call, 2022. Na fotografiji: Diana Kolenc, Domen Novak. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

12. **Riddle of the Sphinx** (89 x 59 cm, digitalni kolaž, 2022)

Vrnitev: Dvomljivci izobčeni, sovražniki poraženi, zavezniki nagrajeni. Izziv je dosežen ter smrt premagana. Junak se domov vrne z eliksirjem, ki ima moč preoblikovati svet, kot se je preoblikoval sam, in sicer s trdim delom, odrekanjem in vztrajnostjo. To je zadnja faza njegove poti, v kateri se v navadni svet vrne kot razsvetljen človek. Njegova vrnitev obenem prinaša novo upanje tistim, ki jih je pustil za seboj ter posledično rešitev njihovih težav skozi sveže pridobljeno perspektivo. (nav. po Vogel v: Voytilla, S., 1999)

Komentar:

Zaključno delo *Metamorfoz 1* ponuja svarilo junaku na njegovi nadaljni trnovi poti. Prerokbo na filmski klapi prepoznamo kot vizionarsko obarvane poslednje verze, ki jih je avtorjev praprastric Anton Sovrè prevedel večer pred svojo smrtjo, 1. maja 1963. Postavitev dela se obenem igra z dobesedenim postavljanjem ogledala družbi, kot tudi z reko »oči so zrcalo duše«; le-te naš nadaljni antagonist razstave ne premore, zato je obsojen na večni spregled svoje podobe. Sfinga je na otvoritvi razstave prvim 147 obiskovalcem ponudila popotnico za srečno življenje, in sicer z žrebom ene izmed 147 starodavnih maksim, ki so vpisane na Apolonovem svetišču in naj bi jih nekoč prejela tudi svečenica Pitija v delfskem oraklju.

Kostum avtoportreta tokrat zajema le zlato pokrivalo ter svetlečo barvo za telo, ki mi jo je nanesla vizažistka Ivana Kristina Mohar. Končna podoba združuje 3 inspiracije: podobo Tejreziasa, slepega Apolonovega preroka v kombinaciji z ujetim duhom ogledala Sneguljčicine mačhe, pred katerim je iz dneva v dan iskala samopotrditev ter naposled, zagonetno sfingo, ki daje namige, čuva skrivnosti za večno življenje ter drži ključ do človeške popolnosti.



Slika [24]. Riddle of the Sphinx, 2022. Na fotografiji: Claudi Sovrè Mikelj. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

3.3 Claudijeve Metamorfoze 2: Prerokbe

V drugem delu po vzoru romana Anne Rice iz leta 1976, opravi intervju z vampirjem o njegovem dvatisočletnem spopadanju z nesmrtnostjo. V borbi za obstoj skozi metamorfoze leta ves čas prehaja v znane zgodovinske ter fantazijske subjekte. Upodobljenih 7 likov se pri tem navezuje na postopno družbeno uresničevanje 7 smrtnih grehov oz. človeških lastnosti, ki za posameznika pomenijo pogubo, če v njih vztraja ter se ne pokesa. V opisih del so grehom, kot nekakšni rešilni jopiči, pripisane tudi vrline, ki lahko verujočega kot tudi neverujočega odrinejo od morebitne življenjske skušnjave oz. pomagajo, ko se človek znajde na križpotju. Ker se klin s klinom zbija, groteskni kolaži, podobno kot gargolji na gotsko oblikovanih cerkvenih odtočnih žlebovih, z grimasami odganjajo zle sile stran od človeka, obenem pa mu isto pošast zrcalijo kot opozorilo na zver, ki se lahko prebudi tudi v njem samem. Kot zanimivost, s tovrstno tematiko sem se ukvarjal že leta 2014 v svoji prvi samostojni razstavi *BadReligion*, takrat sicer v obliki avtoportretov. Skoraj deset let kasneje, ko se je karakter kapitalizma izklesal do vrhunca, pa se mi je repeticijska tema zdela ponovno potrebna ter nikoli bolj aktualna.

Preporod sodobnega vampirizma sicer pripisujejo prav področju Balkana v začetku 18. stoletja, ko se je predvsem na vaseh jugovzhodne Evrope začelo obujati verovanje v žive mrtvece, ki je posledično vplivalo na kasnejše literarne upodobitve le-teh v zahodni Evropi (Bram Stoker, Sheridan Le Fanu, John William Polidori). Prav tako so različice besede vampir prisotne v večini slovanskih jezikov, od srbsčine pa do poljščine. (nav. po Đorđević, N., 2020)

Ljudje v teh regijah so bili namreč prepričani, da bo duh tistih, ki se pred smrtjo ne znebijo svojih grehov ali pa so žrtve naključne oz. kakršnekoli nenaravne smrti, blodili naokrog z nenasitnim poželenjem. Maščeval naj bi se predvsem svojim sorodnikom in sosedom, in sicer v štiridesetih dneh po smrti, ki so predvsem po kasnejših pravoslavnihi običajih, namenjeni za žalovanje pokojnika. V tem obdobju se duša namreč ločuje od telesa ter tava po Zemlji vse do 40. dne, ko se ji glede na življenje pokojnika, določi poslednji prostor počitka ali nemira. (May, T., 2021)

Zato ni nič čudnega, da se je za vodiča razstave tokrat javil prav antiheroj (v stvarnosti moj srednješolski prijatelj), ki vas bo, kot volk v ovčji preobleki oz. lažni mesija, prebrisano popeljal skozi svet brez sramu: v katerem je resnica laž, denar sveta vladar, hitra hrana tekmuje

s hitrostjo vsakdana, kjer je preveč čudakov in premalo cirkusov, je poziranje doživetja pomembnejše od njega samega, kjer se sexu ni treba več prodajati, saj je že dolgo razprodan, v katerem si lahko slaven, samo zato ker si slaven ter nenazadnje, kjer je »happy end« konec sveta.

Če se je pustolovščina prvega dela *Metamorfóz* ukvarjala z razvojno potjo navadnega smrtnika vse do njegove razsvetlitve oz. vstopa v višje zavedanje sebe ter posledično ostalih drugi del *Metamorfóz* z vključitvijo nesmrtnika obrača to idejo na glavo ter vodi do (samo)destrukcije. Razstava, ki vleče vzporednice z žanrom grozljivke, navdih črpa iz sveta, za katerega se v zadnjem času nemalokrat sliši, da gre k vragu. Zato naj vas upodobljeni vrag tudi popelje skozi strasti, katerih drugo ime je stradanje. Strasti namreč odrivajo od človeškega poslanstva ter nas po začetni vzhičenosti instantne moči, mečejo v melanholijo in naposled v smrt duha oz. karakterja kot poglavitne esence, ki oblači telo, zato mu lahko med drugim nadanemo titulo absolutne kostumografije. Namen upodabljanja temačnih prerokb apokalipse, ki jih po mistiki lahko primerjamo z Nostradamusovimi štirivrstičnicami, pa je venomer pripeljati do svetlobe. Umetnost je namreč v veliki meri ekspresija bolečine, neke vrste eksorcizma demonov na izbrano platno, ki posledično prinese ozdravitev.

Vampirji nas skozi obstoj človeštva sicer navdušujejo iz večih razlogov. Čeprav se na psihološki ravni z njimi lahko identificira vsak, jih zaradi dejstva, da v osnovi spadajo med obrobneže, ki s svojo neodpornostjo do svetlobe, dobesečno na morejo najti svoje mesto pod soncem, med svoje radi sprejemajo predvsem pripadniki LGBTQ+ skupnosti. Vampirji so zato nočna bitja, ki se za razliko od človeškega primarnega strahu pred temo, podobno kot netopirji, iz svojega zatočišča odpravijo šele ob mraku. Vampirji so imuni tudi na staranje, trpljenje, čustva in bolečino ter so navidezno premagali vse človeške slabosti; s tem opominjajo, da sprostimo odpor proti lastnim slabostim, kar nam omogoča osvoboditve njihovih verig. (nav. po Demers, C., 2022)

Kot del popularne kulture vampirje pogosto vidimo ponazorjene kot romantizirane like, ki nas nagovarjajo na uresničitev našega poželenja. Podoba skrivnostnega in čednega vampirja se je začela sicer oblikovati šele s prefinjenim vzhodnoevropskim grofom Drakulo v romanu Brama Stokerja. Vampirji iz Stokerjeve knjige niso bili grozljiva trupla, temveč elegantna in seksualizirana bitja, pri čemer je bila ta seksualizacija v mnogih primerih daleč od heteronormativnosti. Erotični podtekst odnosa Drakule s protagonistom Jonathanom Harkerjem je začel obdobje vampirjev kot simbolov odkrite spolnosti in tudi neznane bolezni.

Zaradi tega ter ideje o krvni okužbi, so vampirji postali očitna metafora v času krize aidsa; ta vzporednica z Van Helsingovo obsedenostjo zdravljenja krvnih bolezni, transfuzijo krvi ter uporaba intravenoznih zdravil je subtilno prikazana tudi v filmski priredbi Francesa Coppole iz leta 1992. (Reardon, A., 2019) Le-ta poseduje tudi eno mojih ljubših filmskih kostumografij, za katero je japonska vizualna umetnica Eiko Ishioka istega leta prejela tudi nagrado oskar. Pri ustvarjanju kostumov, ki so spominjali na visoko modo, oblačila superjunakov ter tradicionalne japonske formalne obleke, je navdih črpala od žuželk preko kuščarjev do pasavcev in rdečih krvnih teles, pri čemer je mešala vzhodne in zahodne kulturne vplive. (Academy Museum, 2016)

Kot otroci nimamo predstave o smrtnosti, velikokrat se je zavedamo šele ob prvem sivenju las ali smrti bližnjega. Dokler ne odkrijemo fontane mladosti pa imamo zato na razpolago izum fotografije, ki človeku zaradi svoje sposobnosti zamrznitve časa, po principu vampirizma ali *Slike Doriana Graya*, omogoča okusiti kanček večne mladosti.



Slika [25]. »Metamorfoze 2« vabilo, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

Dela:

1. **(Anti)Christ** (240 x 80 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Ponos proti Ponižnosti

2. **Loch Ness Monster** (160 x 100 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Poželenje proti Čistosti

3. **Sun King** (160 x 100 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Zavist proti Naklonjenosti

4. **Black Swan** (240 x 80 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Lenoba proti Marljivosti

5. **Werewolf of Wall Street** (160 x 100 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Pohlep proti Radodarnosti

6. **Guy Next Door** (120 x 96 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Požrešnost proti Zmernosti

7. **E.T.** (240 x 80 cm, digitalni kolaž, 2023)

Greh / Vrlina: Jeza proti Potrpežljivosti



Slika [26]. (Anti)Christ, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.



Slika [28]. Sun King: Claudi Sovrè Mikelj, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.



Slika [29]. Black Swan, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.



Slika [30]. Werewolf of Wall Street, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.



Slika [31]. Guy Next Door, 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.



Slika [32]. E.T., 2023. Na fotografiji: Rok Mioč. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

3.4 Claudijeve Metamorfoze 3: Izgubljeni raj

Če prvi del projekta pripoveduje o preteklosti, nas drugi opominja o sedanjosti, tretji pa nam ponuja vizije distopične prihodnosti v primeru ohranjanja statusa quo. *Izgubljeni raj* se konceptualno navezuje na angleško pesnitev Johna Milтона iz leta 1667, ki v 12 knjigah opisuje človekov padec po tem, ko ga zavede tema. Claudi se pri snovanju triptiha obenem navezuje na 3 izgubljena svetovna mesta, ki poimensko vlečejo vzporednice s 3 izgubljenimi slovenskimi diskotekami. Starodavni imperiji, ki so skozi leta postajali območja greha, so čez noč zaradi naravnih katastrof, povzročenih s strani božanskih sil, končali kot nenaseljen kup ruševin. Od srednjega veka naprej miti veljajo za bajke, po zaslugi romantike pa so se ob njihovem obujanju začele pojavljati domneve o dejanskem obstoju opevanih krajev, ki opominjajo na to, kaj se zgodi, ko civilizacija postane preveč opita s svojo močjo; človek kot pomemben dejavnik v klimatskih spremembah, zavoľjo gospodarske moči, še vedno nima dovolj velike želje po boljšem jutri. Enako bi lahko rekli o jedrski oborožitvi, ki nas tako rekoč z enim pritiskom na gumb ločuje od kataklizme o katerih nas učijo zgodbe o izgubljenih rajih na Zemlji. Ne glede na njihov dejanski ali fantazijski obstoj jih lahko namesto uvrščanja na police s pravljicami, začnemo jemati kot alegorije, ki nam ponujajo v tančico zavite odgovore na vprašanja o svetu. Platon ob tem pove, da je človeštvo bilo in še velikokrat bo uničeno zaradi različnih vzrokov; največja sta mu prinesla ogenj in voda, bilo pa je tudi nešteto drugih, manjših razlogov.

Pri zaključnem poglavju, ki med drugim obeľčuje mojo 10. obletnico ustvarjanja, vključujem ilustratorko Majo Poljanc (1989) ter multimedijskega umetnika Nejca Trampuža (1993), prav tako surrealističnega ter maksimalista, ki sta zasluźna za kreiranje ozadij prvega in zadnjega dela, na katerih se nahajajo Claudijski novonastali, kostumirani ter portretirani liki.

Vsako izmed del obenem sledi svojemu notranjemu principu: 1. ero-S-ex, 2. pato-S-trah, 3. tanato-S-mrt. Nerazdružljivi par eros in tanatos je v psihoanalizi vzpostavil Freud; prvega kot gon življenja, katerega temelj je libido ali psihična energija, ki v iskanju užitka išče primerne objekte, kamor bi se usmerila ter drugega kot gon smrti, ki predstavlja nezavedno človeško željo po lastni anihilaciji. (nav. po Danes je nov dan; 2018) Sprva pristaš erosa, ki je človeško motivacijo pripisoval le principu ugodja, Freud pod vplivom grozot prve svetovne vojne vzpostavi tudi tanatos, saj ne zna več razložiti nekaterih notranjih pojavov, ki nas vlečejo k

samodestrukciji (npr. kompulzija k ponavljanju ali podoživljanju neprijetnih izkustev, mazohizem, težnje k nasilju itd.). Freud med drugim zapiše, da je človeštvo sledeč le-temu, izumilo celo orodja za svoje popolno uničenje, v večnem boju med nasprotujočima si silnicama pa je preživetje vseeno odvisno od začetnega erosa. (nav. po Danes je nov dan; 2018) Vloga obeh je torej ključna za ohranjanje ciklusa, kot nekakšen intermezzo pa je Claudi med pogoriščem življenja ter rojstvom smrti vzpostavil še gon patosa. Poigravanje z vprašanjem konca sveta kot ga poznamo pa se tokrat nanaša tudi na rapidni razvoj umetne inteligence, ki pri človeku vzbuja tako navdušenje kot strah. Nova tehnologija je obnorela svet, hkrati pa nismo zedinjeni, ali nam slednja prinaša prekletstvo ali blagoslov, zato sem si sožitje naravne ter umetne inteligence v sodobnih umetniških praksah, vzpostavil kot poglobljeno tezo vredno preizpraševanja.

PARADISE LOST METAMORFOZE 3



MAJA POLJANC **CLAUDI SOVRÈ** NEJC TRAMPUŽ
18 05 2024

Slika [33]. »Metamorfoze 3« vabilo, 2024. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

Dela:

1. Fata Morgana (Claudi Sovrè in Maja Poljanc, 160 x 100 cm, digitalni kolaž, 2024)

Atlantis, davno izgubljena novomeška diskoteka, je svoje ime prevzela od potopljenega fantomskega mesta napredka, ki še danes buri duhove iz globin Atlantskega oceana. Platon v edinem ohranjenem viru zapiše, da naj bi ga ustanovili polbogovi 9000 let pred njegovim časom, pomorska sila v koncentričnih krogih pa naj bi se ponašala z nepredstavljivo floro in favno kot tudi zavidljivo gospodarsko, družbeno in vojaško močjo. Vedno bolj samozadostna, objestna in zaverovana vase pa je zato slej ko prej morala doživeti moralni bankrot. Božansko se proti človeškemu zopet izkaže kot nepremagljivo, saj civilizacijo v enem dnevu s poplavami in potresi izbriše s površja Zemlje. Atlantis je nedavno svoj prostor našel tudi v new age-u ter poprijel mnoge nove dimenzije. Otoku so zaradi njegove nadpovprečne razvitosti nekateri pripisovali moč, ki naj bi prekašala današnjo tehnologijo, in sicer v obliki letočih vozil, laserjev in hologramov, spet drugi pa so verjeli, da njegovi prebivalci niso izginili, pač pa so pobegnili na drug planet, odkoder nas sedaj opazujejo. Omembe vredna je npr. tudi nacistična ideologija, ki je izgubljeno civilizacijo povezovala celo z začetki arijske rase. Imperij v tokratni interpretaciji personificira centralna ženska figura pod imenom Fata morgana, ki jo danes poznamo kot optično iluzijo zračnega zrcaljenja. Ime sicer izhaja iz italijanske različice poimenovanja Morgane le Fay, čarovnice iz srednjeveške legende o kralju Arturju, ki naj bi živela na podvodnem otoku Avalon, s svojimi močmi pa ustvarjala kompleksne privide utrujenim pomorščakom, podobno kot so jih na slušni ravni izvajale starogrške sirene. Kot inspiracija za grajenje lika je služila tudi Vanesa, človeška preobrazba meduze Uršule, ki v Disneyevi priredbi okoli vratu nosi školjko z glasom male morske deklice. Ilustriran svet užitka, ki te skozi hedonizem pripelje do pogubnega srečnega konca, je nastal izpod rok Maje Poljanc, temu pa je Claudii dodal portret ilustratorke same. Na njem je očitna tudi človekova obsesija z nevidnimi svetovi oz. potrebi po klicanju domnevno dejavnih duhov mrtvih skozi spiritualizem poznega 19. stoletja oz. domačimi seansami z »Ouija« govorno duhovno ploščo, ki jo ameriški trg še danes promovira kot igračo.



Slika [34]. Fata Morgana, 2024. Na fotografiji: Maja Poljanc. Foto: Claudi Sovrè Mikelj in Maja Poljanc. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

2. **Valentino** (120 x 75 cm, digitalni kolaž, 2024)

Princip patosa, ki že od nekdaj vlada nad Balkanom, nastopa kot most med začetnim ter končnim poglavjem triptiha. Moč konstrukcije počasi prevzema lastnosti dekonstrukcije, zato bi delu namesto znanega protivojnega slogana »Ljubezen, ne vojne!«, zlahka pripisali njegovo obratno različico. Model nastopa v podobi distopičnega kupida na pogorišču nesojenih ljubezeni, zato bi koncept atmosfersko lahko umestili na prizorišče, z žveplnim dežjem požgane ter s strastmi obdane biblijske Sodome in Gomore. S prestreljenim srcem na napačni strani tudi sam potrjuje klišejsko a resnično predpostavko, da ranjeni ljudje, ranijo ljudi. Prekinitev telefonske (z)veze hkrati aludira na neosebnost današnjih odnosov preko medijskih posrednikov, kot tudi na prekinitev komunikacije s samim seboj, saj človek v letu 2024 več kot očitno še ni naveličan prelivanja krvi. Na slednje opozarja dramatično ozadje, ki vleče inspiracijo s performansom Marine Abramović »Balkan Barok,« kjer umetnica sedi na gori krvavih kravjih kosti ter jih poskuša brezuspešno oribati greha – tukaj gre za aluzijo na nemogoč izbris žrtev jugoslovanskih vojn. Skozi stereotipne značilnosti patosa kot so strastna vznesenost, muka, trpljenje, pretirana čustvenost, avtor tako namerno vzpostavi prenapihnjeno podobo, ki mora v času hiperrealnosti, oz. poplave informacij, skozi atrakcijo iskati pozornost, da bi sploh lahko posredovala sporočilnost.

Stroj za proizvodnjo patosa danes sicer vidi v aplikacijah za zmenke, saj nam podobno kot ostala družabna omrežja, odvezemajo dopamin ob pogledu na vse, česar domnevno nimamo. S tem smo postali kustosi ekranizirane podobe svojega življenja, saj se kažemo na način kot bi si želeli, da nas drugi vidijo, s tem pa iz sebe ustvarjamo proizvod, ki ga podobno kot korporacije, lažno promoviramo iz dneva v dan. Vse v meri, kot pravi starogrška maksima, pa vendar je avtor prepričan, da je venomer boljše, če človek čuti več kot pa da ne čuti ničesar. Apatijo namreč definira kot najhujšo bolezen modernega sveta, zato količino čustovanja premo sorazmerno povezuje z veličino človeka. Pri tem obenem izpostavlja pomembnost racionalnosti v svojem čustovanju, saj si navsezadnje nihče ne želi sindroma zlomljenega srca, ki so ga odkrili v 90. letih, ko je v Ljubljani med drugim delovala tudi diskoteka pod imenom Valentino, v kateri sta se spoznala njegova starša. V vsakem primeru se bitka nadaljuje, saj je, kot pravijo, v ljubezni in vojni dovoljeno vse.



Slika [35]. Valentino, 2024. Na fotografiji: Jernej Markelj. Foto: Claudi Sovrè Mikelj. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

3. **Sky is the Limit** (Claudi Sovrè in Nejc Trampuž, 160 x 100 cm, digitalni kolaž, 2024)

Konceptualno centralni motiv nebotečnika aludira na biblijsko zgodbo o ljudstvu, ki si je želelo zgraditi stolp do neba. S tem so človeško moč želeli izenačiti z vsemogčnostjo nebeške sile, zato naj bi le-ta kaznovala njihovo nečimrnost ter jim pomešala jezike. Nezmožni sporazumevanja so gradnjo opustili ter se začeli razseljevati na različne predele sveta. Ker se zgodovina neprestano ponavlja, rad kot gradnike za konstrukcijo lastnega mita uporablja že vzpostavljene pripovedi, katere nosijo podoben nauk, ki si ga želi posredovati gledalcu. V ta namen je zgodba o Babilonu, ki se med drugim poimensko navezuje tudi na propadlo ljubljansko diskoteko, združena s starogrškim mitom Ikarja ter predstavljena v čas potrošniške družbe. Približevanje k vrhu mu namreč prinaša primerljive usodne posledice, saj krila narejena iz voska ne dovoljujejo, da se preveč približa k nedotakljivemu soncu. Tako ostaja v brezizhodnem položaju pekla na Zemlji, ki si ga ustvarjamo sami oz. tam, kjer se beda iz dneva v dan vse bolj blešči ter nas vrača h kaosu iz katerega smo nastali. Slednjo misel bi lahko povzeli tudi s pregovorom »kdor visoko leta, nizko pade,« saj si Ikar v novi različici mita krila sname sam ter se z vrha letala vrže v neznano. Aluzijo na konec sveta odraža tudi konstrukcija vzpostavljenega gradbišča-zabavišča, ki sredi opustošene krajine s svojim balastom kaže na prioritete izumetničenega kapitalizma, ki se kljub očitni apokalipsi, še vedno ironično slepi s svojo formo brez vsebine. Podobno kot preostali svet, jo pridno kupujemo tudi države Jugovzhodne Evrope, zato stopnišče v nebesa v tem primeru vodi do personifikacije pekla, ki s pokrivalom ljubljanske godbe simbolično dirigira okuženemu svetu pod seboj.

V njegovi vlogi se je kot model znašel moj mlajši brat, ki pripada letniku 2000 in s tem generaciji, ki jo mnogi označujejo kot t.i. novo izgubljeno generacijo. Slednji izraz se je prvič uporabljal za odrasčujoče med 1. svetovno vojno, drugače pa se navezuje na vse posameznike podobnih let, ki jih je v mladosti prizadela vojna, naravna katastrofa, gospodarska kriza, bolezen, psihološka travma itd. in so v nasprotju s svojimi predniki ali potomci zato nezmožni doseči svoj polni potencial. Trenutno se nahajamo v dobi duševnih bolezni, ki prihajajo kot posledica prestopa v digitalno ero oz. samoizolacije, ki jo prinaša življenje na spletu. Tako imenovana »generacija Z« je namreč prva, ki je že v zgodnjem otroštvu postala poskusni zajček (anti)socialnih omrežij, ki pa s svojo ekspanzijo niso prišla skupaj z navodili za uporabo. Izumu, ki ni prešel testne dobe, je tako na lastno odgovornost prepuščen »žrtvam«, ki pa se predhodnega, analognega sveta, ki bi jim lahko služil kot model za preživetje v dobi plehkosti, ne spominjajo več. Za zaključek je kot zanimivost potrebno omeniti še eno izmed zadnjih želja

Aleksandra Velikega ob koncu njegove bogate osvajalske kariere, in sicer obnovitev Babilona; nedolgo zatem ga je doletela nenadna smrt v 33. letu starosti, ki so si jo mnogi razlagali kot božjo kazen.

Sodelujoča umetnika sva si pred začetkom ustvarjanja razdelila delo. Nejc je bil zadolžen za kreiranje prostora, ki ga je generiral s pomočjo umetne inteligence, sam pa sem za kreiranje ohranjal uporabo naravne inteligence. Foto-kolaž nas tako pripelje prav na križišče znanosti in umetnosti. Razlog, zakaj so podobe portretirancev ustvarjene s tradicionalnim pristopom za razliko od ozadja na katerem se nahajajo, aludira na dejstvo, da naravna inteligenca poseduje lastno energijo s katero kreira, medtem ko umetna inteligenca za svoje delovanje srka energijo iz okolja. Namen dela je torej v prvi vrsti preizpraševanje sožitja obeh v sodobnih umetniških praksah; ali se uresničuje starodavni frazem, da je človek človeku volk, ter da si je s tovrstnim izumom nadel nevidno vrv okoli vratu ali pa tovrstna pomagala za domnevno višjo kakovost življenja presegajo nevarnosti, ki jih prinaša izkoriščanje le-teh za potrebe prevar?



Slika [36]. Sky is the Limit: Na fotografiji: Aljaž Hitrec, David Nathan Sovrè Nemanič. Foto: Claudi Sovrè Mikelj in Nejc Trampuž. Vir: »zasebni arhiv Claudi Sovrè Mikelj«.

4. Zaključek

Skozi 22 digitalnih kolažev praktičnega dela magistrske naloge smo prišli do uničenja sveta. Distopičen zaključek vsekakor ni bil v načrtu ob prvem snovanju dela tri leta nazaj, pa vseeno se včasih zdi, da je svetu nujno potreben pritisk računalniške funkcije »zaženi znova«. Če upoštevamo še, da je po Marini Abramovič naloga umetnosti biti vznemirjujoča, postavljati vprašanja ter napovedovati prihodnost, nam usoda Babilonskega stolpa preroško morda nekoč res ne uide. (Adams, J., 2012)

Ustvarjati umetnost v konzumerizmu je zanimiva reč, če upoštevamo, da naj bi ideja delovala kot kontrapol materialnemu in je zato obsojena na propad izgubljanja svoje substance, če podleže oportunističnim skušnjavam oz. kapitalu kot povodu za njeno stvaritev. Ker pa je položaj umetnikov še vedno večkrat blizu socialnega dna kot pa vrhu piramide, se tudi na našem področju zlahka podleže hitri produkciji življenja. Nove kreacije so tako po principu vsega ostalega velikokrat zmožne le prepakirati svojo embalažo, da bi posredovale vsaj navidezen smisel ljudem brez lastnega smisla. Gledalcu je z absorbiranjem umetnosti namreč venomer cilj prejeti določeno količino avre posebnosti, ki pa jo je začelo primanjkovati, saj je namen sveta kot globalne vasi obenem zabrisati meje lokalnosti, s pranjem kulture manjših narodov v konzumerističnem pralnem stroju pa si jo prisvajati ter na koncu simbolično od vsega dobiti le Che Guevara majico. Kapitalizem je navsezadnje stroj za proizvodnjo profita na eni ter smeti na drugi strani. (nav. po Petrović v: Salja, V., 2024)

Verjamem, da so znanost, šport in umetnost sicer 3 poglavitne veje človekovega delovanja. Prva ima veze z duševnostjo, druga s telesnostjo in tretja z duhovnostjo. Skupaj tako zaokrožujejo človekovo bit, vsi ostali poklici pa so pri tem pomagala oz. izpeljanke slednjih za njihovo uresničitev. Za preživetje v kapitalizmu, sistem od ustvarjalca neprestano zahteva njegovo esenco; slednjo nato potiska v sokovnik in iz nje pobira izkoristek, po letih delovanja v hiper sistemu pa začne le-ta bledeti ter reciklirati samo sebe. Ob tem je vredno omeniti tudi drugo opažanje Marine, ki opozarja, da bi morala ob vse večji hitrosti življenja, umetnost postajati vedno bolj počasna. (Payne, J., 2016) Zavedati se je treba, da je denar, ki ga vsekakor potrebujemo za preživetje, le fiktivna zadeva oz. natisnjen papir, ki sam po sebi nima vrednosti ampak jo je pridobil izključno od nas. Z njim pa večinoma zadovoljujemo le namišljene potrebe, ki jih povzroča bombardiranje medijev v stilu nečesa boljšega, večjega, močnejšega, kot že imamo. Potrošništvo kot eden ključnih problemov sodobne družbe tako predstavlja

školjko, ki pa nas brez bisera, ne more zasititi s pravimi hranili. Ključno je torej ohranjanje lastne avtentičnosti, doživljanje izkušenj skozi fizični original, ne digitalno kopijo, spoštovanje substance, ki te razdvaja od drugih oz. rituala preko katerega ga pretočiš v svojo verzijo realnosti. Bistvo se zna v dobi instantnih reči pogosto skriti očem, zato se je morda venomer kot rešilnega jopiča najbolje držati starodavnega napisa, vklesanega na vhodu v Apolonovo svetišče v Delfih, ki nas v trenutkih zavoja v slepo ulico opomni na modrost zavedanja samega sebe.

Nedavni vzpon umetne inteligence je umetnost ravno tako postavil pred dodatno preizkušnjo; edinstven zgodovinski mejnik bi lahko primerjali celo z izumom fotografije, oz. ko tehnologija podre ustaljene definicije umetnosti ter nas sili v ponovni razmislek. V razmislek o tem, kako smo lahko z uporabo umetne inteligence kreativni kot doslej ali pa si z druge strani postaviti izziv ter v prihodnosti popolnoma zaobiti slednjo ter ustvariti nekaj, česar sama ni sposobna. Le-ta res da izkazuje večino naših lastnosti, a vendar človeka samega ne more zamenjati. Industrijski roboti naj tako oblačijo naš um in telo, neulovljivi duh pa je tisti, ki bo kot unikatna gonilna sila, venomer na voljo le nam. Živimo v svetu, kjer naj bi vsaka noviteta prinašala izboljšavo; s tem je človek venomer mazohistično na preži za perfekcijo, začeni s svojo samopodobo. Še malo pa v tekmovanju z umetno inteligenco, človeška sposobnost ne bo več konkurenčna, zato je pametneje, če ključ do ohranjanja človečnosti raje najdemo v slavljenju svojih sladkih imperfekcij, saj bodo na koncu le-te edini iskreni pokazatelj naše biti.

5. Literatura in viri

5.1 Tiskani mediji

1. Avgitidou, A., 2003. *Performances of the self*. Digital Creativity Vol. 14, No. 3. London: Swets & Zeitlinger. str. 131-138.
2. Bregar, M., 2016. *Kolaž kot sredstvo likovne artikulacije* [na spletu]. Diplomsko delo. [Dostopano 20. avgust 2024]. Pridobljeno s: <http://pefprints.pef.uni-lj.si/3487/>
3. Butler, J., 1990. *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.
4. Butler, J., 1988. *Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory*. Theatre Journal Vol. 40, No. 4. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. str. 519-531.
5. Daas, F., 2021. *The Ideology of the Metamorphosis Motif*. v: Giri, D., Creative Flight Journal, Vol. 2, No.1. Tunisia: ISLT University.
6. Gantar, K., 2019. *Ovidijeva poezija ob soočenjih z Avgustovim režimom*. Clotho 1 (1): 9-20.
7. Gibbons, A., 2022. *A Cognitive Model of Reading Autofiction*. English Studies, 103:3, str. 471-493.
8. Hajian, G., 2022. *Revealing embedded power: Collage and disruption of meaning*. Auckland: Auckland University of Technology. Pridobljeno s: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/738/485>
9. Movrin, D., 2022. *Petletke, Explorerji, Luniki in socialistični Humanizem: Anton Sovre in Njegov načrt Za klasično Filologijo V Sloveniji*. Clotho 4 (2): 249-74.
10. Ravenhill, M., 1996. *Shopping and Fucking*. Prevod besedila Irene Duša. Ljubljana: Mini Teater, 2022, str. 58.
11. Tratnik, P., 2022. *Razcepi na visoko in nizko kulturo na Slovenskem z ozirom na politične interese*. Bogoslovni vestnik 4, str. 1037-1052

12. Uršič, M., 1992. *Prispodoba o votlini. Esej o platonizmu in krščanstvu, I. del.*

Nova revija, str. 123-124.

13. Vidrih, R., 2020. *Sinopsis za zgodovino teorije fotografije.* Ars et humanitas, letnik 14., številka 2, str. 211-225.

Knjige:

1. Burton, N., 2021. *The Meaning of Myth.* Milano: ACHERON PRESS, str.11.

2. Brockway, R.W., 1993. *Myth from the Ice Age to Mickey Mouse.* New York: State University of New York Press.

3. Cheira, A., 2023. *Myth and Fairy Tale in Contemporary Fiction.* New Castle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, str. 10.

4. Cotton, C., 2004. *The Photograph as Contemporary Art.* London: Thames & Hudson Ltd, str. 49-81.

5. Ferreira-Meyers, K., Tau, B., 2022. *Visual Autofiction: A Strategy for Cultural Inclusion.* V: Effe, A., Lawlor, H. (eds) *The Autofictional.* Palgrave Studies in Life Writing. Palgrave Macmillan, Cham., str. 161-185

6. James, A., 2022. *The Fictional in Autofiction.* V: Effe, A., Lawlor, H. (eds) *The Autofictional.* Palgrave Studies in Life Writing. Palgrave Macmillan, Cham., str. 41-61.

7. Kolenik, T., 2017. *Koža kot kostum: Oblačenje in slačenje v vsakdanjem življenju in umetniškem ustvarjanju.* Ljubljana: Mestno gledališče ljubljansko, str. 32-135.

8. Krippner, S., 1990. *Personal mythology: An introduction to the concept,* The Humanistic Psychologist , 18:2. London: Routledge, str. 137-142.

9. Marcus, L., 2022. *Autofiction and Photography: "The Split of the Mirror".* V: Effe, A., Lawlor, H. (eds) *The Autofictional.* Palgrave Studies in Life Writing. Palgrave Macmillan, Cham., 309-327.

10. Muzaferija, S., 2008. *Od kiča do Campa : strategije subverzije.* Zagreb: Meandar, str. 22-47.

11. Ovidij Naso, P., 1977. *Metamorfoze, Izbor*. Spremno besedo napisal Kajetan Gantar. Ljubljana: Mladinska knjiga.
12. Richards, G., 2010. *Mythos and Logos*. V: Richards, G., *Psychology, Religion, and the Nature of the Soul*. Berlin: Springer, str. 9-11.
13. Rosenberg, D., 2001. *Folklore, Myth, and Legends: A World Perspective*. New York: McGraw Hill.
14. Voytilla, S., 1999. *Myth and the Movies: Discovering the Mythic Structure of 50 Unforgettable Films*, Michael Wiese Productions.
15. Wolf, N., 2002. *The Beauty Myth: How Images of Beauty Are Used Against Women*. New York: Harper Perennial, str. 20.

5.2 Spletni viri

- Academy Museum, 2016. *Bram Stoker's Dracula: Eiko Ishioka and Francis Ford Coppola*. [na spletu]. Dostopno na: <<https://www.academymuseum.org/en/bram-stokers-dracula-launched-eiko-ishiokas-career-costume-designer>> [Dostop 23. 09. 2018].
- Ambrož, A., 2024. *Avtofikcija, borilna veščina*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.ludliteratura.si/esej-kolumna/uvodnik/avtofikcija-borilna-vescina>> [Dostop 16. 06. 2024].
- Art & Collectors, 2024. *Life imitates art: Why the personal value of art is paramount*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://artandcollectors.com/pages/life-imitates-art-why-the-personal-value-of-art-is-paramount>> [Dostop 18. 03. 2024].
- Adams, J., 2012. *Marina Abramović: "I've always been a soldier"*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://the-talks.com/interview/marina-abramovic/>> [Dostop 19. 03. 2024].
- Bělíček, O., 2021. *How Mysticism and Pseudoscience Became Central to Nazism*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://jacobin.com/2021/11/supernatural-thinking-occultism-esotericism-nazism-adolf-hitler-world-war-two-border-science>> [Dostop 24. 02. 2024].

Blankenship, L., 2020. *Death as the Ultimate Transformation in Ovid's Metamorphoses*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://knoxclassics273p.wordpress.com/2020/04/14/death-as-the-ultimate-transformation-in-ovids-metamorphoses/>> [Dostop 24. 10. 2023].

Bradley, L., 2014. *20 Brilliant Andy Warhol Quotes*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.anothermag.com/art-photography/3995/20-brilliant-andy-warhol-quotes>> [Dostop 17. 06. 2024].

Coatsworth, J.S., 2016. *Queer Fantasy Roots: Gender Transformations In Ovid's Metamorphoses*. [na spletu]. Dostopno na: <<https://queerscifi.com/queer-fantasy-roots-gender-transformations-in-ovids-metamorphoses/?cn-reloaded=1>> [Dostop 23. 09. 2018].

Danes je nov dan, 2018. *Psihoanalitski abecedarij: EROS - TANATOS* [na spletu]. Dostopno na: <<https://www.facebook.com/danesjenovdan/photos/psihoanalitski-abecedarij-eros-tanatoskaj-imata-gr%C5%A1ka-bogova-ljubezni-in-smrti-z/1763470240401758/>> [Dostop 12. 07. 2023].

Demers, C., 2022. *Vampire Symbolism: The Meaning Behind The Gruesome But Fascinating Monster*. [na spletu]. Dostopno na: <<https://www.richardalois.com/symbolism/vampire-symbolism>> [Dostop 14. 04. 2024].

Dorđević, N., 2020. *How Balkan vampires captured the world's imagination*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://emerging-europe.com/after-hours/how-balkan-vampires-captured-the-worlds-imagination/>> [Dostop 14. 04. 2024].

Edwards, A., 2023. *From Cubism to Pop Art: The Evolution of Collage*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.angelaedwards.co.uk/from-cubism-to-pop-art-the-evolution-of-collage/>> [Dostop 17. 01. 2024].

European CEO, 2024. *Hieronymus Bosch: the mysterious master of the surreal*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.europeanceo.com/lifestyle/hieronymus-bosch-the-mysterious-master-of-the-surreal/>> [Dostop 07. 03. 2024].

Felizardo, M. V., 2013. *Myths, Legends, and Folklore*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.studocu.com/ph/document/davao-oriental-state-university/mythology-and-folklores/myths/40021540/>> [Dostop 11. 03. 2024].

Florida International University, 2024. *Mimetic Theory of Art*. [na spletu]. Dostopno na: <<https://faculty.fiu.edu/~harrisk/Notes/Aesthetics/Mimetic%20Theory,%20Plato%20and%20Aristotle.htm>> [Dostop 17. 06. 2024].

K, M., 2023. "V literaturi ni pomembno, ali se je nekaj res zgodilo, je pa nujno, da vsebuje element verjetnosti". [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.rtv slo.si/kultura/knjige/v-literaturi-ni-pomembno-ali-se-je-nekaj-res-zgodilo-je-pa-nujno-da-vsebuje-element-verjetnosti/689387>> [Dostop 24. 10. 2018].

Kordic, A., 2016. *What Is the Lowbrow Art Movement? When Surrealism Took Over Pop*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.widewalls.ch/magazine/lowbrow-art-pop-surrealism>> [Dostop 17. 01. 2024].

Kozin, T., 2024. *Lara Paukovič: "Termin 'avtofikcija' trenutno in to vse bolj pogosto uporabljata samo literarna kritika in založništvo"*. [spletni podcast]. Dostopno na: <<https://ars.rtv slo.si/podcast/literarna-matineja/173250796/175017514>> [Dostop 24. 02. 2024].

Kuiper, K., 2024. *Hiëronymus Bosch*. [na spletu]. Dostopno na: <<https://www.britannica.com/biography/Hieronymus-Bosch>> [Dostop 09. 03. 2024].

Kurlander, E., 2021. *Witches, werewolves and vampires: the Nazi's quest for the supernatural* [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.historyextra.com/period/20th-century/nazi-supernatural-ideology-witches-werewolves-vampires/>> [Dostop 24. 02. 2024].

LunarMemoirs, 2023. *Life Imitates Art: The Intriguing Intersection of Reality and Creativity*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://medium.com/@lunarmemoirs/life-imitates-art-3c6a871f79a5>> [Dostop 18. 03. 2024].

May, T., 2021. *40 Days After Death Traditions in Different Religions*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.lovetoknow.com/life/grief-loss/40-days-after-death-traditions-different-religions>> [Dostop 13. 06. 2024].

Media Studies, 2022. *Jean Baudrillard's Simulacra and Simulation*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://media-studies.com/ baudrillard/>> [Dostop 17. 03. 2024].

Payne, J., 2016. *Five Questions for Marina Abramovic*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.nytimes.com/2016/08/26/t-magazine/art/marina-abramovic-site-santa-fe.html>> [Dostop 15. 06. 2024].

Plastik Makazine, 2019. *Juno Calypso - Playing with your alter-ego*. [spletni intervju]. Dostopno na: <<https://www.plastikmagazine.com/interview/junocalypso>> [Dostop 19. 02. 2020].

Reardon, A., 2019. *Vampires: from gruesome outcast to tragic survivor*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.documentjournal.com/2019/06/vampires-from-gruesome-outcast-to-tragic-survivor/>> [Dostop 10. 06. 2024].

Scott, C., 2022. *Fierce, Not Afraid. Indigenous Photography Takes The Spotlight*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.forbes.com/sites/chaddscott/2022/12/13/fierce-not-afraid-indigenous-photography-takes-the-spotlight>> [Dostop 24. 05. 2024].

Sky HISTORY, 2021. *The Nazi hunt for holy treasure from Thor's Hammer to the Holy Grail* [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.history.co.uk/shows/lost-relics-of-the-knights-templar/the-nazi-hunt-for-holy-treasure-from-thor-s-hammer-to-the-holy-grail/>> [Dostop 24. 02. 2024].

The Westologist, 2024. *Oscar Wilde - Life Imitates Art*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.thewestologist.com/ideas/when-life-imitates-art>> [Dostop 17. 03. 2024].

Turner, L., 2024. *What does it mean when art imitates life?* [na spletu]. Dostopno na: <<https://www.quora.com/What-does-it-mean-when-art-imitates-life/>> [Dostop 14. 06. 2024].

We present by Wettransfer, 2016. *Juno Calypso — The photographer living her best life through alter ego, Joyce*. [spletni članek]. Dostopno na: <<https://wepresent.wettransfer.com/stories/juno-calypso-joyce>> [Dostop 06. 02. 2020].

Znanstvena fantastika, Andraž, 2019. *Kaj je kiberpunk?* [spletni članek]. Dostopno na: <<https://www.znanstvena-fantastika.si/2019/02/znanstvena-fantastika-kaj-je-kiberpunk.html>> [Dostop 17. 03. 2024].

5.3 Filmsko gradivo

Cussen, James, režiser. *Do We Live in a Simulation? Baudrillard's Simulation and Simulacra*. Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=eZ362dgoODs&t=22s>. Dostop 15. jun. 2023.

Hattin, Christian, režiser. *Matrix was a movie*. Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=y04ErVTSRNI&t=1228s>. Dostop 16. mar. 2024.

Salja Valentin, režiser. *Srbi: Novak Đoković VS Marina Abramović*. Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=cXHSD5IUyzY>. Dostop 26. avg. 2024.

Curious Muse, režiser. *Surrealism in 5 Minutes: Idea Behind the Art Movement*. Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=bP2JS4vDvNc>. Dostop 10. mar. 2022.

5.4 Ustni viri

Sovrè M., C. »Intervju z Mihom Kavčičem.« Ljubljana, 12. april 2016. Zapis pri avtorju.

5.5 Seznam slik in fotografij

Fotografije:

Slika 1: Sovrè M., C., 2020. *Los (Fallen) Angeles*. [fotografija] (iz razstave Prince of Pop)

Slika 2: Calypso, J., 2011. *Agency*. [fotografija] Dostopno na: <<https://theredlist.com/wiki-2-16-860-897-1107-view-existentialism-1-profile-calypso-juno.html>> [Dostop: 20. 7. 2024].

Slika 3: Calypso, J., 2011. *Massage*. [fotografija] Dostopno na: <<https://theredlist.com/wiki-2-16-860-897-1107-view-existentialism-1-profile-calypso-juno.html>> [Dostop: 20. 7. 2024].

Slika 4: Calypso, J., 2013. *Routine Delusion*. [fotografija] Dostopno na: <<https://www.junocalypso.com/joyce-ii>> [Dostop: 20. 7. 2024].

Slika 5: Calypso, J., 2013. *Reconstituted Meat Slices*. [fotografija] Dostopno na: <<https://www.junocalypso.com/joyce-ii>> [Dostop: 20. 7. 2024].

Slika 6: Sovrè Mikelj, C., 2015. *Welcome to the 22nd Century*. [fotografija] (avtoportret)

Slika 7: Hamilton, R., 1956. *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* [kolaž] Dostopno na: <<https://www.independent.co.uk/piece-week-just-makes-todays-homes-different-appealing-richard-hamilton/>> [Dostop: 20. 7. 2022].

Slika 8: Sovrè Mikelj, C., 2022. *Triadni balet*. [fotografija] (reinterpretacija portreta Oskarja Schlemmerja, Akademija za gledališče, radio, film in televizijo Ljubljana)

Slika 9: Bosch, H., 1490-1510. *The Garden of Earthly Delights*. [slika] Dostopno na: <https://commons.wikimedia.org/wiki/The_Garden_of_Earthly_Delights> [Dostop: 15. 7. 2023].

Slika 10: Ryden, M., 1991. *Michael Jackson - Dangerous, Album Cover*. [kolaž] Dostopno na: <<https://www.cramertolboe.com/blog-1/2018/7/24/michael-jackson-dangerous-album-cover-mark-ryden-1991/>> [Dostop: 10. 7. 2023].

Slika 11: Turner, J.M.W., 1835. *Keelmen Heaving in Coals by Moonlight*. [slika] Dostopno na: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Mallord_William_Turner_-_Keelmen_Heaving_in_Coals_by_Moonlight_-_Google_Art_Project.jpg> [Dostop: 29. 7. 2023].

Slika 12: Sovrè M., C., 2022. *Metamorfoze 1*. [fotografija] (vabilo)

Slika 13: Sovrè M., C., 2022. *Rise & Shine*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 14: Sovrè M., C., 2022. *Heaven on Earth*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 15: Sovrè M., C., 2022. *MilkyWay*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 16: Sovrè M., C., 2022. *Question Mark*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 17: Sovrè M., C., 2022. *Tunnel Vision*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 18: Sovrè M., C., 2022. *Wheel of Fortune*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 19: Sovrè M., C., 2022. *Voyeur*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 20: Sovrè M., C., 2022. *Inner Saboteur*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 21: Sovrè M., C., 2022. *Labyrinth*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 22: Sovrè M., C., 2022. *Endangered Species*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 23: Sovrè M., C., 2022. *Wake Up Call*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 24: Sovrè M., C., 2022. *Riddle of Sphinx*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 1)

Slika 25: Sovrè M., C., 2023. *Metamorfoze 2*. [fotografija] (vabilo)

Slika 26: Sovrè M., C., 2023. *(Anti)Christ*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 27: Sovrè M., C., 2023. *Loch Ness Monster*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 28: Sovrè M., C., 2023. *Sun King*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 29: Sovrè M., C., 2023. *Black Swan*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 30: Sovrè M., C., 2023. *Werewolf of Wall Street*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 31: Sovrè M., C., 2023. *Guy Next Door*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 32: Sovrè M., C., 2023. *E.T.* [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 2)

Slika 33: Sovrè M., C., 2024. *Metamorfoze 3*. [fotografija] (vabilo)

Slika 34: Sovrè M., C., 2024. *Fata Morgana*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 3)

Slika 35: Sovrè M., C., 2024. *Valentino*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 3)

Slika 36: Sovrè M., C., 2024. *Sky is the Limit*. [fotografija] (iz razstave Metamorfoze 3)

IZJAVA O AVTORSTVU
magistrskega dela

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je magistrsko delo Claudijeve Metamorfoze: Kolažiranje osebnih mitologij rezultat samostojnega dela,
- je tiskani izvod identičen z elektronskim,
- na Univerzo v Ljubljani neodplačno, ne izključno, prostorsko in časovno neomejeno prenašam pravico shranitve avtorskega dela v elektronski obliki in reproduciranja ter pravico omogočanja javnega dostopa do avtorskega dela na svetovnem spletu preko Repozitorija Univerze v Ljubljani.

Datum: 10.9.2024

Podpis: