

**Jasna Jakšić za "Triptih" Hrvatski radio 3, 16. 11. 2004. (transkript)**

Toni Meštrović je grafičar koji je najpoznatiji po svojim audiovizualnim radovima, a za sebe će reći da video pristupa na slikarski način. Asistent na Slikarskom odsjeku Umjetničke akademije u Splitu, diplomirao je na ALU u Zagrebu, i magistrirao na Visokoj školi za medije u Kölnu. Kontinuirano izlaže od 1993., na više skupnih i samostalnih izložbi. Početni radovi, još iz studentskih dana, slijepi su otisci i monotipije s motivima udice ili duhovite privremene instalacije u koje postavlja organske ostatake - srž jabuke, galebliji kostur, i gotovo sveprisutne udice. Kasnije će se tu naći i naizgled produkcijski jednostavni, gotovo asketski sklopovi koje kao da istražuju osnovne zakone fizike i ljudske percepcije, uz poneku političku aluziju. Među djelima koja su se manifestirala prvenstveno kroz medij grafike ističe se «Monografija Vrbnika». Uz autorovom opusu pomalo daleke motive sakralne tradicije i povijesti, ovdje se ipak provlači nešto što će se manifestirati u, recimo, drugom agregatnom stanju - istraživanju kolektivne memorije u prirodi, u projektu Abyssos. Uzimajući ručno otiske pejzaža koji tisućljećima podnosi prisustvo čovjeka Meštrović vizualizira nevidljive tragove na kamenju.

Od početka školovanja na Visokoj školi za medijsku umjetnost u Kölnu video postaje glavni umjetnikov medij. Kao prvi takav rad ističe «Strukturu medija», nastalu prilikom gostovanja na Salzburškoj ljetnoj akademiji, gdje istražuje površinu koju stvaraju električni impulsi, tzv. «feedback» i koja plijeni neposrednošću kojom se materijalizira dječja maštarija o stanovnicima unutar televizora. No, ono što će odrediti njegovo umjetničko djelovanje unatrag nekoliko godina, neposredno vizualnim i auditivnim istraživanjem mora kao i istraživanje dimenzije vremena svjesno započinje s radom «Akcija na moru» - nizom fotografija koje teže k prenošenju osvještavanja vremena. Video kojim će navijestiti buduće formalne i sadržajne preokupacije, između ostalog usko vezane uz početak studija u Kölnu, je «Struktura mora».

Projekt Abyssos svojevrstan je nastavak autorove ideje o «digitalnom moru» - moru kao mreži, kao kolektivnom prijenosniku i čuvaru sjećanja čovječanstva. Polazi od stare dalmatinske izreke da «ako staviš prst u more, komuniciraš s cijelim svijetom.».

Digitalizacija kreće od zvuka: u jednom čudesnom trenutku umjetnik je prije dvije godine u morskoj pustoši hidrofonom snimio ljudske glasove koji su u mediju vode gotovo u potpunosti izobličeni. Osnova projekta «Abyssos» je audiovizualni materijal snimljen 2002/3 negdje u Dalmaciji, odnosno u blizini otoka Veli Drvenik. Digitalno obrađujući skup slika i zvukova u video instalacijama i filmu autor materijalizira i re-kreira vlastito pamćenje. Kamera i hidrofon produžene su ruke percepcije, a umjetnička volja i kreativna manipulacija materijom osviješteni su procesi generiranja memorije. Akteri osamnaestminutnog filma «Abyssos», osim samog umjetnika su: lanterna, brodski motor, jato tuna, morski bezdan – stvarni i artificijelni, mjehurići zraka u vodi – tzv. «plava nota», morska pjena, pomorska karta okolice Splita i dvije hobotnice. Na njih kamera nailazi na svom virtualnom putu prema ambisu i natrag, i zaustavlja se kako bi uhvatila sliku i otvorila put njezinoj transformaciji. Otvara ga lanterna, simbol uzbune, poziv upomoć ali i znak nade, lučonoša - trodimenzionalna skulptura koja se vrti u frenetičnom ritmu. Kadar se seli na zapjenjenu morsku površinu, da bi se spustio do mora i sve niže i niže, u nešto što uvjetno simulira morski bezdan. Koliko se duboko zaista spušta, nije moguće procijeniti, a ambis se razotkriva kao digitalno iskonstruiran prostor. U povratku prema površini, suputnica je «plava nota» - dirljivo otkriće mjehurića koji ostaje pod površinom – svojevrsan anipod kaplji, toliko često korištenoj u zvučnim instalacijama, pa i od strane autora samog. Izranjanje se nastavlja i kroz još jedno iskonstruiranu površinu – pomorsku kartu kaštelanskog zaljeva – sliku unutar digitalne slike, element kolektivne percepcije i kretanja. Na površini pliva, pluta lik autora i digitalno obrađeni pokret daje nazrijeti da se ne kreće nikamo, kao da se blaženo praćaka u primordijalnoj juhi.

Osim vertikalnog nizanja, tu je i ono horizontalno: u preklapanju površine mora, pomorske karte i vektorske površine, simulacije morskog dna. Dramaturgija «stvarnih» i «konstruiranih» slika i zvukova isprepliće svjesno i nesvjesno, dok labava narativna mreža tek prekriva izrazito filmski određen ritam izmjene sekvenci. Kako u vizualnom tako i u zvučnom segmentu, digitalno obrađeni dijelovi slobodno se izmjenjuju s onima koji su (barem donekle) izravno preuzeti iz okoliša, a transformacije nekih, uvjetno rečeno, stvarnih slika, često proizlaze iz puke asocijativne zaigranosti. Tako će digitalizirana snimka tune – poput lanterne ili mjehurića zraka – postati polazište za

poigravanje 3D animacijom, iz goleme životinje transformirati u tvrdi, trodimenzionalni oblik, apstraktnu nakupinu, stijenu ili ledenjak, ovisi samo o promatraču. Međutim, koliko god pojmovi voda, zvuk, podsvijest i pamćenje prizivali neke avangardne pokrete dvadesetog stoljeća, u ovom su kontekstu daleko od erosa nadrealizma i nekih fluksussovskih praksi šezdesetih godina. No, ono po čemu im je «Abyssos» blizak jest naglašena težnja k sinestetičnosti, naglašena prvenstveno u gotovo taktilnom pristupu zvuku u postavu kao i potpunoj izoliranosti promatrača od izvanjskog svijeta.

Film je svojevrsna mala retrospektiva autorovih video radova nastalih u protekle tri godine: uvodna scena – lanterna, dio je autonomnog rada, a inkorporirane su tu i sekvence iz prethodnih videa «The state of mind» i «Blue note». Paralelno nastanku filma, autor je izlagao istoimene instalacije koje su u specifičnim ambijentima objedinjavale sliku i zvuk, segmente iz već spomenutog audiovizualnog entiteta.

Unatoč vrlo svjesnom korištenju novih medija, Meštrovićev je pristup motivima tradicionalan, čak arhaiski. Teško bi se moglo reći da se bavi nečim što bi se nazvalo morskim pejzažem – elementi i stvorenja koja tvore njegov (sada) digitalizirani univerzum prizivaju drevne zoomorfne oblike iz mitskih vremena. U posljednjem radu, «Continuum», video se poigrava s kiparskom tehnikom: koristeći kameru poput dlijeta transformira snimku u specifičan loop. Osim digitalne slika, osnovna materija, nosi snimku gradnje suhozida. Tradicionalna tehnika gradnje, figura oca/graditelja, općeprihvaćeni «primordijalni» elementi kojima se služi (voda, kamen), a i sam naziv posljednjeg rada, daju naslutiti svjesno oslanjanje na lokalnu – u smislu drevne mediteranske – umjetničku predaju.

Jasna Jakšić