

Granice digitalne utopije: afektivna kartografija Jona Rafmana



The Boundaries of Digital Utopia: An Affective Cartography of Jon Rafman

UMIJEĆE INTERPRETACIJE | UMIJEĆE INTERPRETACIJE

IZVORNI ZNANSTVENI RAD
Priljen: 3. travnja 2024.
Prihvaćen: 10. prosinca 2024.
DOI: 10.31664/zu.2024.115.08

APSTRAKT

Tekst problematizira odnos trilogije videoradova kanadskog umjetnika Jona Rafmana i referentne kulturološke podloge: mizogine, rasističke i radikalne beta-supkulture koja nastaje u anonimnim, dehijerarhiziranim i nereguliranim digitalnim prostorima. Trilogija nastaje obradom audio i vizualnog materijala pronađenog na internetu koji reflektira transgresivne senzibilitete te supkulture. Umjetnički postupci tumače se u svjetlu utopijskog potencijala digitalnog prostora i funkcije transgresivnog sadržaja, pri čemu se trilogija interpretira kao složen medijski kompleks koji potencira afektivne aspekte digitalne medijacije stvarnosti i aktivno destabilizira uvriježene granice subjektiviteta. Ovaj je članak korak ka definiranju Rafmanove prakse u okviru teorije medija, i to razmatranjem ključnog odnosa referentnog, odnosno pronađenoga medijskog sadržaja i umjetničkog rada.

KLJUČNE RIJEČI

Jon Rafman, alt-desnica, liminalnost, zazorno, struktura osjećanja, utopija, transgresija

ORIGINAL SCIENTIFIC PAPER
Received: April 3, 2024
Accepted: December 10, 2024
DOI: 10.31664/zu.2024.115.08

SUMMARY

The text examines the relationship between the video trilogy by Canadian artist Jon Rafman and its referential cultural backdrop: the misogynistic, racist, and radical “beta” subculture emerging in anonymous, de-hierarchized, and unmoderated digital spaces like the *4chan* forum. The trilogy was created by processing audio and visual material found on the internet, reflecting the transgressive sensibilities of this subculture. The analysis of the specific digital context of this subculture will focus on the utopian and transgressive qualities highlighted by writer Angela Nagle. She interprets the utopian aspects as a radical mutation of cyber-utopian thought, while the transgressive impulse is linked to the Romantic tradition of rejecting norms and authority. Rafman’s trilogy mirrors these aspects, but through the decontextualization of media content, it further emphasizes how digital utopia manifests as a subjective delusion of overcoming the boundaries of physical reality, ultimately articulating the impossibility of bridging the limits of one’s own body. This tension can be connected to the concept of liminality, which, according to Robert G. Beghetto, is a property of the digital but also reflects a broader quality of reality itself.

→

Luja Šimunović

Odsjek za povijest umjetnosti, Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu /
Department of Art History, Faculty of Humanities and Social Sciences of the University of Zagreb

On the other hand, the function of transgression can be associated with the psychoanalytic concept of the abject, which Julia Kristeva interprets as a strategy for destabilizing the self. Following Raymond Williams, Rafman’s trilogy will also be considered as a “structure of feeling” of the growing subculture. This interpretation is further expanded with Steven Shaviro’s concept of the “affective map,” which suggests that media content does not merely reflect but actively constitutes social processes. The text ultimately proposes that Rafman’s trilogy be interpreted as a complex media construct that amplifies the affective aspects of the digital mediation of reality and actively destabilizes the established boundaries of subjectivity. This article is a step toward defining Rafman’s practice within media theory by examining the crucial relationship between referential (i.e., found) media content and artistic work.

KEYWORDS

Jon Rafman, alt-right, liminality, abjection, structure of feeling, utopia, transgression

UVOD

U rujnu 2013. na forumu namijenjenom anonimnom dijeljenju slikovnog i drugog materijala *4chan.org* podijeljena je poveznica na videorad kanadskog umjetnika Jona Rafmana na YouTubeu, a rasprava koja je uslijedila zabilježena je na 43 stranice dokumenta u PDF-u.² Rafmanova umjetnička praksa u ovom periodu, promatrana s formalnog aspekta, bazirana je na probiranju, dokumentiranju i sklapanju materijala pronađenog na internetu — serija radova *Nine Eyes* započeta 2008. autorska je selekcija slika s usluge Google Maps Street View — možda najvećega fotografskog arhiva danas. Selekcija začudnih, poetičnih i gotovo fantastičnih slika koje je zabilježilo Googleovo vozilo razotkriva ne samo nestabilnost tog „neutralnog” arhivskog materijala nego i smještanjem tog materijala u domenu umjetničkoga otvara problem interpretacije značenja u okviru strojno automatiziranih sustava dokumentacije.³ Iste godine Rafman započinje projekt *Kool-Aid Man in Second Life*, gdje tijekom tri godine s komičnim avatarom *Kool-Aid Manom* luta kroz mahom korisnički generiran prostor virtualne simulacije *Second Life*. Riječ je o multimedijskoj *online* platformi pokrenutoj 2003. na kojoj korisnici stvaraju avatare, gdje mogu komunicirati s drugima, sudjelovati u raznim aktivnostima i gdje mogu sami izgraditi vlastitu virtualnu okolinu. U tom projektu, dakle, Rafman antropološki dokumentira te neobične, često fetišističke zajednice koje su u virtualnoj domeni našle utopijsko utočište.⁴ Predmet spomenute rasprave bio je pak videorad *Still Life: Betamale* (2013.), prvi u trilogiji radova koji umjetnički istražuju medijske specifičnosti digitalnih supkultura koje upravo nastaju u anonimnim, dehijerarhiziranim i nemoderiranim prostorima kao što je forum *4chan*. Kao i drugi radovi iz Rafmanova formativnog razdoblja, trilogija nastaje prikupljanjem i montažnom obradom različitog, a često karakteristično transgresivnog audio i vizualnog materijala. Riječ je o materijalu koji eksplicitno reflektira senzibilitete takozvane digitalne beta-supkulture — skupine društveno izoliranih muškaraca ili „internetskih trolova” s afinitetom prema crnom humoru i ironiji, a istodobno i radikalnih političkih stavova. Val anonimnih članova reagirao je i tumačio video u tipičnom stilu: od jednostavnih reakcija („Sere li to po mojem usranom životnom stilu?”,⁵ „Ovo je bilo neobično dirljivo”⁶) preko međusobnog vrijeđanja („Koja jebeno besmislena usporedba”⁷) sve do autorefleksivnih analiza („[...] provodeći život na internetu, gubimo normalnu sposobnost osjećanja i moramo stvarati sve ekstremnije podražaje da bismo uopće išta osjetili [...]”⁸).

Iako je naizgled riječ o marginalnom digitalnom kolektivu, riječ je o supkulturi čiji su politički stavovi i estetski afiniteti oblikovali izraz i strategije cijelog niza radikalnih i politički potentnih pokreta takozvane američke alternativne desnice. To su labavo povezani radikalno desni, bjelačko suprematistički pokreti koji snažan politički zamah ostvaruju 2010-ih godina, i to upravo s pomoću tih anonimnih, dehijerarhiziranih prostora kao što je forum 4chan. Američka publicistkinja Angela Nagle u knjizi *Kill All Normies* iz 2017. upravo trasira tu vezu, pritom ukazujući na dva ključna društvena i estetska

1404er/ rođen je iz videa. Njegov put u niti. Njegove oči prevode svjetlost iz toka. Prije nego što su mu oči prevele svjetlost iz toka, bio je samo osoba. Prije nego što je tok bio tok, bio je datoteka. AVCHID, a prije toga samo reflektirana i lomljena svjetlost kroz sustave leća. Kopija živog bića. Tri živa bića i četvrto, sve u masi materije i nevidljivog pucketanja.¹

B. R. Yeager,
Amygdalatropolis (2017.)

UMIJEĆE INTERPRETACIJE | UMIJEĆE INTERPRETACIJE

1 „/1404er/ was born from video. His way into the threads. His eyes translating light from a stream. Before his eyes translated light from a stream he was only a person. Before the stream was a stream, it was a file. AVCHID, and prior to that just light reflected and refracted through systems of lenses. A copy of a living thing. Three living things and a fourth, all massed of matter and invisible crackle.” [prev. aut.]
2 Rasprava je objavljena na službenoj stranici umjetnika. See the online sources.
3 Rafman, „The Reframing of Loss: Jon Rafman’s Virtual Archives”.
4 Kholeif, *You Are Here, Art After the Internet*, 195.
5 „Is he shit talking my shitty lifestyle?” [prev. aut.]
6 „That was weirdly moving” [prev. aut.]
7 „What a useless fucking comparison.” [prev. aut.]
8 „[...] we lose our ability to feel normal things if we live our lives on the internet, and we have to create progressively more extreme stimuli to get off at all [...].” [prev. aut.]

polazišta čiji kontradiktoran status, pokazat će se, Rafmanova trilogija postavlja u prvi plan. Sloboda izraza, disperzija moći i anonimnost kao elementarna svojstva digitalnih prostora takve vrste direktno se može povezati s demokratskim i liberalnim nadama kiberutopistčke ljevice koja je 90-ih godina 20. stoljeća slavila potencijale novoumreženog svijeta. Danas, neovisno o političkim prioritetima, model digitalnog prostora kao virtualne utopije artikulirao se na posve drugi način: sloboda izraza u službi mržnje i maltretiranja, disperzija moći u viralnu ekonomiju, anonimnost u raspršenu krivnju. Drugi ključan aspekt artikulira se zahvaljujući nedostatku moderacije objava na digitalnim forumima, a kvalificira se u estetskom afinitetu prema transgresivnom sadržaju. Više od puke provokacije, transgresija se može povezati s kontrakulturnom — politiziranom i mahom lijevom — strategijom odbacivanja represivnih, autoritativnih aparata. Upravo, Nagle će pokazati, te dvije strateške osi političke ljevice u ovom su slučaju uspješno preuzete i preusmjerene ka radikalno desnim pokretima. U tom su smislu afiniteti i strategije beta-supkulture na više načina poslužili kao model za konkretizaciju tih političkih ambicija.

Rafmanova trilogija koju čine *Still Life: Betamale*, *Mainsqueeze* (2014.) i *Erysichthon* (2015.) ne osvrće se eksplicitno na ovu genealogiju, već poetičkom intervencijom u sadržaj pronađen na digitalnim forumima u prvi plan stavlja specifičnosti tematskih i estetskih svojstva ove radikalne supkulture. Remiksira audio i vizualni materijal različitoga emotivnog i sadržajnog registra: od nasilja nad životinjama preko seksualnih fetiša do privatnih ispovijesti. Izolacijom materijala iz društveno-političkog konteksta u umjetnički, preusmjerava interpretativne osi u domenu afektivnoga — može se reći, domenu subjektivnog iskustva digitalno posredovane stvarnosti. Kao što obiluje karakterističnim transgresivnim sadržajem, tako utopijski potencijal digitalna sfere pulsira kroz različite tematske osi — kao polje pregovora oko slobodnog, ali posredovanog sredstva ispunjenja fantazija. Od seksualnih fetiša (*Still Life: Betamale*), preko agresivnih pobuda (*Mainsqueeze*), do neograničene konzumacije medijskog sadržaja (*Erysichthon*). Utopija digitalnoga ogleda se kroz potencijal prevladavanja granica fizičke stvarnosti, pri čemu se ponavljanjem motiva nasilja, propadanja i smrti istodobno artikulira nemogućnost premošćivanja granica vlastitog tijela.

Kao i većina Rafmanovih projekata, trilogija je dostupna na umjetnikovoj mrežnoj stranici, reflektirajući izvanumjetnički kontekst otvorenog dijeljenja sadržaja od kojeg je na neki način „potekla”. Kao samoprozvani digitalni *flâneur*, Rafman umjetnički izraz nalazi u jeziku marginalnih digitalnih kultura koje se okupljaju na forumima, videoigrama ili drugim simulacijama, a, prema njegovim riječima, sa zajedničkim ciljem stalne potrage „za umjetničkim alatima i metodama koje najbolje predstavljaju ili otkrivaju moderno iskustvo”.⁹ O Rafmanovih više od dvadeset umjetničkih projekata mnogo je pisano u intervjuima, člancima i predgovorima izložbi, no izostaje razmatranje njegova rada s aspekta specifičnih znanstvenih područja koja se bave umjetnošću i kulturom.

Ovaj je članak stoga korak ka definiranju njegove prakse u okviru teorije medija, i to razmatranjem ključnog odnosa referentnog, odnosno pronađenoga medijskog sadržaja i umjetničkog rada analizom Rafmanove beta-trilogije. Postavlja se nekoliko pitanja: na koji se način kulturološka podloga reflektira u trilogiji? Što trilogija otkriva o senzibilitetu te specifične supkulture? Što nastaje u procesu transformacije medijskog sadržaja u umjetnički rad? I konačno, koja je kvaliteta tog „modernog iskustva” koje nam Rafman nastoji otkriti?

PREMA USTANKU
BETA-MUŠKARACA

Termin „beta” obuhvaća supkulturu usamljenih i društveno izoliranih muškaraca koji odbacuju društveno prihvatljive svjetonazore, a zajednički jezik pronalaze u crnom humoru, ironiji i transgresiji. To je kultura nastala na internetu, artikulirajući se kroz korisnički generirane, mahom nemoderirane mrežne stranice kao što je *4chan*. Riječ je o forumu pokrenutom 2003., baziranom na dijeljenju slika, koji se sastoji od brojnih podstranica (engl. *boards*) posvećenih tematskim raspravama: od nisko kontroverznih stranica za dijeljenje sadržaja o videoigrama (/v/) ili glazbi (/mu/), preko *hentai* (/h/) ili *hardcore* (/hc/) pornografskih i fetišističkih stranica, do izvorne i kaotične, a danas zloglasne stranice /b/, gdje je dozvoljeno više-manje sve osim dječje pornografije. Za sudjelovanje na forumu nije se potrebno prijaviti, pa je stoga većina korisnika anonimna. Novinar Mattathias Schwartz u prilogu za *New York Times* 2008. opisat će /b/ kao kulturu bez presedana: kao obrnuti panoptikum, gdje nitko ne može vidjeti nikoga drugoga, ali svi govore iz centra.¹⁰ Ukazuje na kritične točke nastanka ove nove supkulture „internetskih trolova”, odnosno digitalno posredovanih, kolektivnih identiteta čije su *online* prakse imale stvarne konzekvencije. *An hero* je mem koji je nastao 2006. kao okrutna, ironijska reakcija na komemorativnu objavu pisanu povodom samoubojstva četrnaestogodišnjega Mitchella Hendersona. Objava je sadržavala gramatičku grešku (*an hero*, umjesto *a hero*), a na drugom je mjestu bio spomenut Hendersonov izgubljeni iPod. Mit o samoubojstvu zbog izgubljenog uređaja doveo je do lavine ruganja i zlostavljanja obitelji, prijatelja i svih onih koji su se našli uvrijeđenima, od telefonskih poziva roditeljima do postavljanja iPoda na grob njihova sina. Termin *an hero* tako je postao sinonim za samoubojstvo, a sve se činilo „za lulz” (engl. *for the lulz*) — korupcija termina LOL, odnosno *laugh out loud*, što je, kako piše Schwartz, metoda ometanja tuđega emotivnog ekvilibrija pod bilo koju cijenu. U tom razmjerno ranom izvještaju o fenomenu „internetskih trolova” Schwartz je obuhvatio neke od ključnih trenutaka za formiranje te nove supkulture koja će pak svoju krajnju, politički moćnu instanciju pronaći u današnjem pokretu tzv. alt-desnice.

Genealogiju današnje alt-desnice ocrtava Angela Nagle, koja je trasirala njihove prve impulse i kulturno-političke specifičnosti kroz *4chan*, odnosno supkulturu beta-muškaraca. Predlaže da beta-kulturu nije moguće protumačiti kao

UMIJEĆE INTERPRETACIJE | UMIJEĆE INTERPRETACIJE

⁹ Iz intervju a objavljenog na službenoj stranici umjetnika: „An underlying theme or goal is a constant search for artistic tools and methods that best represent or reveal modern experience.” [prev. aut.].
¹⁰ Schwartz, „The Trolls Among Us”.

kontinuitet hegemonijskog maskuliniteta i povijesnog seksizma, već kao jedan sasvim novi fenomen koji preuzima jezik i metode politički divergentnih pozicija kojima je zajednički otpor prema dominantnom uređenju.¹¹ To je kultura koja se definira u kontradikciji s mačizmom i koja praksom „produžene adolescencije” uživanja u videoigrama, pornografiji i spačkama odbacuje konzervativne vrijednosti kao što je tradicionalno shvaćena nuklearna obitelj.¹² Crnim humorom, nedostatkom filtriranja i moderiranja sadržaja ta supkultura istodobno odbacuje liberalnu političku korektnost i multikulturalizam povezan s feminizmom i drugim strujama društvene borbe. Riječ je o kulturi kontradikcije koja svoj izraz nalazi u ironiji, a u osnovi je mizogina, rasistička, a konačno i mizantropska. Koncept „beta-ustanka” aktivna je tema na *4chanu* od 2013., a podrazumijeva osvetu suvremenom poretku koji ne podržava te „manje dominantne” muškarce — strateški, prema Andrei Nagle, upravo kao spoj stava militantnog pokreta desnice s kontrakulturnim strategijama ljevice.¹³ Pritom, ključan je kontekst digitalnog doba koji je omogućio formaciju i širenje beta-kulture kao sfere unutar koje i kroz koju se jedino i mogao artikulirati taj anonimni i radikalizirani kolektiv zahvaljujući nedostatku filtriranja i moderiranja. Nagle će istaknuti gorku ironiju činjenice da je senzibilitet te horizontalne, uradi-sam kulture memova i korisnički generiranog sadržaja upravo ono o čemu su propovijedali evanđelisti kiberutopije.¹⁴ Dolazak „umreženog svijeta” slavio se idejama napuštanja hijerarhijskih poslovnih, novinarskih ili društvenih modela u korist mudrosti gomile. No Nagle zaključuje: „Dobili su što su htjeli, no ne baš onu utopijsku viziju koju su priželjkivali.”¹⁵

Pjesnik, esejist i aktivist John Perry Barlow jedan je od tih umreženih proroka, čiji manifest iz 1996. otkriva specifičnosti utopijske misli u kibernetičkom kontekstu, koja na digitalnu stvarnost gleda kao na mjesto novog, kolektivnog uma koji će stvoriti humaniju i pravedniju civilizaciju.¹⁶ Umjesto toga, prema Andrei Nagle, bezvlađe online prostora kreiralo je anonimnu kulturu s mračnim preokupacijama o promašenom bjelačkom maskulinitetu koji je, od manje ili više nevinih spački do ubilačkih iskaza nasilja, imao vrlo stvarne reperkusije.¹⁷ Umreženi svijet donio je nešto sasvim drugo od vizije kiberutopističke ljevice koja je mrežu tumačila kao novo polje koje će onemogućiti dominantnom uređenju i tradicionalnim medijima da kontroliraju politički život, a opunomoćiti javnu sferu u obliku korisnički generiranih društvenih mreža bez centralnog vodstva.¹⁸ To vrijeme nesumnjivo je stiglo, i to s globalnim reperkusijama, no, kako primjećuje Nagle, umjesto pravednijeg i humanijeg svijeta, novi sustav pomogao je radikalnoj desnici da se izrazi i uspostavi moć. Konačno, suvremena politička klima pokazala je središnji problem lijeve kiberutopističke misli, a to je da umrežena i nehijerarhijska struktura mreže nije sama po sebi dovoljna da dovede do boljeg, egalitarnog i pravednog svijeta, već da je ipak važan sadržaj ideja koje se ondje artikuliraju.¹⁹

Kao primjer okrutnog humora karakterističnog za beta-kulturu, mem *an hero* postao je i sinonimom za samoubojstvo, a tako i *locus* za izražavanje i dijeljenje bolnih, suicidalnih

misli. Ovu prividnu kontradikciju Nagle je pomirila razmatranjem koncepta transgresije i njezinih povijesno-kulturoloških funkcija i manifestacija²⁰ — a transgresija je upravo središnji aspekt s kojeg je potrebno promotriti Rafmanovu trilogiju. Nagle uspostavlja liniju kontinuiteta od „internet-skih trolova” unatrag, kroz kontrakulture 60-ih godina prošlog stoljeća, preko povijesnih avangardi i romantizma, sve do markiza de Sadea. Transgresija se u svim tim kulturnim fenomenima očituje kao vrlina pojedinca koji odbija dominantni poredak, odnosno kao revolucionarni čin kojim se junak bori protiv represivnih, autoritativnih sustava. Riječ je o kulturnoj tradiciji koja privilegira *id* u odnosu na *superego*, koja na prvo mjesto stavlja žudnju u odnosu na moralne okove.²¹ Ovdje je individua oslobođena svih seksualnih, društvenih i moralnih inhibicija. Geslo avangardnih revolucionara situacionističke internacionale „zabranjeno je zabranjivati” odražava se u politici nemoderiranja *4chana* i sličnih stranica, kao i u kulturi „trolanja”, kršenja tabua i nemoralnog humora.²² Kontradiktorni status mema *an hero* pomiruje se u konceptu transgresije jer je u oba slučaja riječ o radikalnom kršenju norme: s jedne strane kršenje kulture poštovanja mrtvih i s druge strane vrijednosti života — kao najveći prekršaj samoubojstvo predstavlja krajnji ishod transgresije.

GRANICE DIGITALNE UTOPIJE

Montažno nizanje sadržaja divergentnoga afektivnog registra — od komičnog, preko neobičnog, do tragičnog — u Rafmanovoj videotrilogiji po mnogočemu reflektira tu divlju, decentraliziranu i dehijerarhiziranu strukturu digitalnog prostora kakav je *4chan*. Relacija između Rafmanova umjetničkog rada i njegove kulturološke podloge neupitna je, no ono što prijedlog o jednostavnoj refleksiji, odnosno odrazu čini problematičnim jest perspektivni odmak kojim se u radu eliminira taj izvorni kontekst. Rafman gradi afektivni svijet bez sigurnog tla, stavljajući gledatelja u ulogu anonimnog lutalice koji se, ne diskriminirajući, prepušta toku medijskog sadržaja.

Analizom *cyberpunk* žanra — od romana *Neuromancer* (1984.) Williama Gibsona do anime crtića *Ghost in the Shell* (1995.) Mamorua Oshiija — književni teoretičar Robert G. Beghetto u knjizi *Monstrous Liminality* iz 2022. ukazao je na liminalno svojstvo digitalnih prostora. Liminalnost, termin povezan s etnografskim istraživanjima Arnolda van Gennepa i antropologa Victora Turnera, podrazumijeva narušenost jasnih, tradicionalnih dihotomija stvarnoga i prividnoga, privatnoga i javnoga, individualnoga i kolektivnoga. Liminalno svojstvo digitalnoga, prema Beghettu, očituje se u tome da se granice poznatoga i stranoga zamućuju i prekoračuju na sasvim nov način, a osobito u sferi ljudske svijesti.²³ Digitalni je prostor, nastavlja, po mnogočemu sakralni prostor suvremenog doba — apstraktan i udaljen, podsjeća na sveprisutnog, sve-moćnog i sveznajućeg Boga, no, za razliku od tradicionalnog božanstva, ovaj je fragmentaran i razlomljen te reflektira kvalitetu liminalnosti ne samo kao svojstvo digitalnoga već kao

¹¹ Nagle, „The New Man of 4chan”.
¹² *Isto*.
¹³ *Isto*.
¹⁴ Nagle, *Kill All Normies*, 12.
¹⁵ *Isto*, 13.
¹⁶ Barlow, „A Declaration of the Independence of Cyberspace”.
¹⁷ Nagle, *Kill All Normies*, 50.
¹⁸ *Isto*, 52.
¹⁹ *Isto*, 53.
²⁰ Nagle, *Kill All Normies*, 54–67.
²¹ *Isto*, 59.
²² *Isto*, 60.
²³ Beghetto, *Monstrous Liminality*, 125.
²⁴ *Isto*.

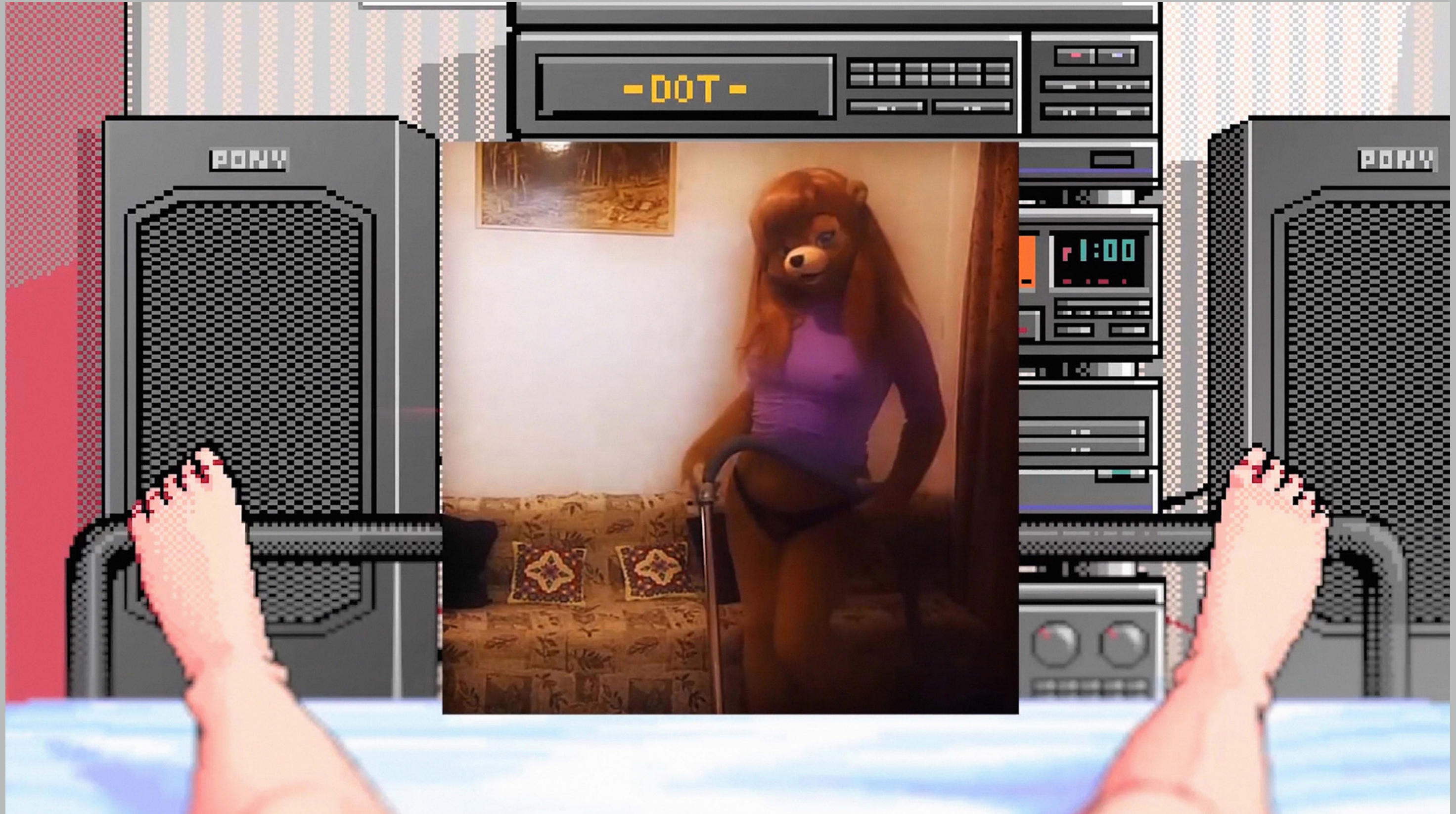


Fig. / Sl. 1 Jon Rafman, *Still Life (Betamale)*, 2013., jednokanalni videozapis, 4:54 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, *Still Life (Betamale)*, 2013, single-channel video, 4:54 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallery

↑



Fig. / Sl. 2 Jon Rafman, *Still Life (Betamale)*, 2013., jednokanalni videozapis, 4:54 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, *Still Life (Betamale)*, 2013, single-channel video, 4:54 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallery



općenito svojstvo suvremenosti.²⁴ Digitalno obrađeni žen-
ski glas uvodi u videorad *Still Life: Betamale*: „Dok gledaš u
ekran, možeš vjerovati da gledaš u vječnost. Vidiš stvari koje
su bile u tebi. Ovo je maternica. Izvorno mjesto mašte.”²⁵ Vi-
deo se nastavlja kombinacijom fetišističkog sadržaja (Sl. 1),
od *furryja* do *hentaija*, snimaka iz videoigara i fotografija de-
gutantnih zapuštenih radnih površina (Sl.2) — takozvanih
„bojnih postaja” (engl. *battle stations*). Glasovi hipnotički za-
vode, ukazujući na žudnju za potpunim stapanjem s virtu-
alnom sferom u kojoj su eliminirane distinkcije tijela i duha,
sebe i drugoga, unutarnjega i vanjskoga, života i smrti.

Rastapajući kategorije sebe i drugoga, digitalna sfera izazi-
va ideju jedinstvenog subjekta čije iskustvo svijeta počiva
na čvrstom razlikovanju između privatnoga i javnoga, indi-
vidualnoga i kolektivnoga.²⁶ To je prostor gdje je moguće
steći kontrolu nad aspektima svijeta koji bi inače bili nedo-
stižni — istodobno, to je prostor gdje je ta sloboda reguli-
rana, zbog čega se i granice restrikcije i oslobođenja dovo-
de u pitanje. Beghetto ovo svojstvo liminalnosti digitalnog
prostora u kontekstu *cyberpunk* literature povezuje s kon-
ceptom hibridne utopije u kojoj se premreženost znanja
i vrijednosti stapa s jezivom sposobnošću digitalnoga da
se rastaču binarne kategorije.²⁷ Digitalno je u tom smislu
savršena reprezentacija društvene i individualne stvarno-
sti modernog doba liminalnosti.²⁸ Uklanjanje fizičkog tije-
la simbolički je prikaz nestabilnosti jedinstvenog sebstva
uopće — gdje, pod uvjetom odsutnosti tijela, individua vra-
ća moć i sposobnost kontrole svijeta.²⁹ Rafmanova utopij-
ska imaginacija stoga živi kroz subjektivno iskustvo svijeta
u granicama digitalne stvarnosti koja omogućava nesputa-
no ispunjenje fantazija, koja dozvoljava bestjelesnom su-
bjektu bezgranično lutati, tražiti, kombinirati i preslagivati.
Fotografije odvratnih tipkovnica i radnih stolova u *Still Life*
te fizičko nasilje i bijes u filmovima *Mainsqueeze* i *Erysi-
chthon* neprestano nas pak podsjećaju na jednostavnu čin-
jenicu da još uvijek nije moguće odbaciti naša organska
tijela i fizičku stvarnost. Ekran je nepremostiva granica, a
organska materija naših tijela još uvijek truli, propada i umi-
re — činjenica na koju posredno upozorava Rafman, a koja
vodi pitanju transgresije.

GRANICE
DIGITALNOG SUBJEKTA

Mlada žena nježno se igra sa škampom, a ženski glas u *off-u*
opisuje kako se brine o svojoj slijepoj majci koja boluje od di-
jabetesa. Iskazuje žudnju za trenutkom mira, trenutkom kada
vlastite potrebe zauzimaju prvo mjesto. Videoisječak zavr-
šava gaženjem škampa, čije iznutrice cure iz razlomljenog
oklopa, a nožice love posljednje tragove života (Sl.3). *Ma-
insqueeze* upoznaje nas s fetišem drobljenja (Sl. 4) — živih
bića ili neživih stvari — s lajtmotivom snimke perilice rublja
koja se komičnom silovitošću postupno dezintegrira (Sl.5).
Videoradovi *Still Life*, *Mainsqueeze* i *Eryschthon* nesumnjivo
estetsko i afektivno uporište nalaze u trangresivnom ma-
terijalu svojstvenom afinitetima beta-kulture, kombinirajući



Fig. / Sl. 3 Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014., jednokanalni videozapis, 7:23 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, single-channel video, 7:23 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallery



Fig. / Sl. 4 Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014., jednokanalni videozapis, 7:23 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, single-channel video, 7:23 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallery



Fig. / Sl. 5 Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014., jednokanalni videozapis, 7:23 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, *Mainsqueeze*, 2014, single-channel video, 7:23 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallery

UMIJEĆE INTERPRETACIJE | UMIJEĆE INTERPRETACIJE

25
„As you look at the screen, it is possible to believe you are gazing
into eternity. You see the things that were inside you. This is the
womb. The original site of imagination.” [prev. aut.]
26
Beghetto, *Monstrous Liminality*, 127.
27
Isto, 129.
28
Isto, 129.
29
Isto, 137.
30
Kristeva, *Moći užasa*, 10.
31
Krečić, Žižek, „Ugly, Creepy, Disgusting, and Other Modes of
Abjection”, 64.
32
Isto, 66.
33
Isto, 69.
34
Isto, 90.
35
Kristeva, *Moći užasa*, 14.
36
Isto.

gradivo raznolikog registra, gradeći svijet u kojem se od-
nos implicitnog subjekta i sadržaja filmova uspostavlja na
nivou direktne, odbojne reakcije. Ako prihvatimo tezu da je
transgresija strategija junačkog odbijanja svijeta, Rafmano-
va se trilogija može tumačiti kao trijumfalna, oslobodilač-
ka himna protiv dominantnog, represivnog aparata. Izmje-
štanjem sadržaja u drugi kontekst, trilogija ovo tumačenje
dovodi u pitanje i navodi nas da pogled usmjerimo prema
funkciji transgresije iz pozicije subjektivnog iskustva. Toč-
nije, da kulturološki pojam transgresije zamijenimo psihoa-
naličkim pojmom zazornoga, koji nas također vodi u dome-
nu liminalnosti.

„Ne čini, dakle, nešto zazornim odsutnost čistoće ili zdravlja,
već ono što remeti identitet, sustav, red. Ono što ne poštu-
je granice, mjesta, pravila. Srednji put, dvosmislenost, mje-
šavina”, piše Julia Kristeva, opisujući ambivalentnu prirodu
zazornoga.³⁰ Koncept zazornog proširuje od Freudova poj-
ma jeze i nastavlja: to je nemoralna i dvolična točka kolapsa
značenja, simboličkog zakona i samog subjektiviteta. To je
kolaps koji, kako ističu Jela Krečić i Slavoj Žižek, destabilizira
granicu koja razdvaja unutrašnjost od vanjštine tijela, psihi
od fizisa.³¹ Zazorno oskvrnjuje unutrašnjost naših tijela, ot-
krivajući „goli život” uskraćen zaštitne granice.³² Iskustvo
zazornoga između je gnušanja i fascinacije, a izaziva ga su-
sret s predmetima i pojavama koje umanjuju očite distink-
cije između subjekta i objekta, između sebstva i izvanjske
stvarnosti.³³ Strah pred zazornim nije strah od specifičnog
predmeta, već iskonski strah od narušavanja granice koja
nas razdvaja od ostatka svijeta.³⁴

Rafmanova videotrilogija „okupirana” je ovim iskustvom i u
njoj prepoznamo subjektivitet koji žudi za stalnom desta-
bilizacijom uobičajenih distinkcija. Kristeva takav subjekt
opisuje kao prognanika koji luta fragmentiranim, katastro-
fičnim prostorima.³⁵ To je subjekt koji se ne pita o vlasti-
tom bivanju, već ga zanima prostor koji može okupirati: on
je taj koji gradi teritorij, izmišlja jezik i stvara djela, nepre-
stano iznova razgraničavajući vlastiti svijet.³⁶ No, nastavlja
Kristeva, taj „neumorni graditelj” zapravo je „zabludio” u
nemogućnosti da se oslobodi privlačnosti zazornog pseu-
doobjekta. Tog lualicu Beghetto prepoznaje u književno-
teorijskoj figuri modernog stranca — od *flâneura* Charlesa
Baudelairea do *console cowboya* Williama Gibsona — kao
subjekta koji svojom rubnom pozicijom ukazuje na nesta-
bilnost granica kulture, svjetonazora i iskustva svijeta. Tako
i bezimeni, bestjelesni subjekt Rafmanove trilogije okupira
svakodnevne digitalne prostore rekonfigurirajući ih u mrežu
afektivnih impulsa. S obzirom na Rafmanovu metodu kom-
pulzivnog prikupljanja materijala i njegova novog sklapa-
nja, taj se subjekt očituje i u samome umjetniku. Način na
koji medijski subjekt djeluje u izgrađenom svijetu svjedoči
o radikalnoj fragmentaciji subjektiviteta, koji se svaki puta
iznova stvara u kontaktu s medijskim sadržajem. Kroz Raf-
manovu videotrilogiju tako svjedočimo sve manjoj i manjoj
distanци između medijskog sadržaja i medijskog subjekta,
koja se u posljednjem filmu trilogije, *Eryschthon*, potpuno
razgrađuje.

STRUKTURA
OSJEĆANJA BETA-KULTURE

Prema teoretičaru kulture Raymondu Williamsu, pojam hegemonije obuhvaća ne samo svjestan i eksplicitan sustav ideja i vjerovanja već i cjelovite i proživljene procese koje praktično organiziraju specifični i dominantni sustavi značenja i vrijednosti.³⁸ Williams proširuje koncept političkog teoretičara Antonija Gramscija — radije nego direktan izraz vlasti, hegemonija je „cjelovito tijelo praksi i očekivanja nad svim živućim: našim osjetilima i našom raspodjelom energije, kao i formi percepcije sebe i svijeta”.³⁹ Hegemonija konstituira naše poimanje stvarnosti, a riječ je o realiziranom i dinamičnom kompleksu iskustva, odnosa i aktivnosti koje su u neprestanom procesu promjene, međusobnog otpora i razgraničenja. Pritom svaka hegemonija implicira i kontrahegemoniju kao prostor za potencijalnu revolucionarnu aktivnost, pri čemu kultura kao cjelina obuhvaća i one napore koji su izvan i na samom rubu dominantnog sustava.⁴⁰ Dominanta kultura, prema Williamsu, stoga istodobno producira i limitira vlastite oblike kontrakulture. Williams razlikuje tri simultane vrste kulture — dominantnu, rezidualnu i rastuću (engl. *emergent*), pri čemu pod potonjom misli na kulturne pojave i prakse koje nose neku novu vrijednost, ali koje u aktualnom trenutku još ne dostižu puninu očitovanja.⁴¹ Na toj osnovi moguće je prepoznati svojstva beta-kulture, koja predstavlja specifičnu formaciju čiji inicijalni impulsi dolaze iz okrilja nenadziranih, razmjerno kaotičnih digitalnih prostora. Revolucionarna je aktivnost te kulture pak sasvim druga od one koju su Williams i drugi marksistički mislioci imali na umu: dok preuzima poznate strategije otpora, njezina je „klasna” svijest izgrađena na paranoidnim iluzijama nedostatka privilegije. Premda je njezina pozicija isprva bila marginalizirana, vrlo je brzo dobila ozbiljan ideološki zamah, pretvarajući se u politički potentnu, militantnu kulturu alt-desnice.

Rafmanova trilogija reflektira ovu rastuću kulturu s naglaskom na šizofren medijski sadržaj, karakterističan za beta-transgresivne afinitete. To je anonimni materijal pronađen na internetu, a montažni postupci transponiranja kvazifilozofskih, kvaziemotivnih iskaza svjedoče o procesima identifikacije koji se odvijaju neobuzdanom konzumacijom medijskog sadržaja. Trilogijom se otkriva novi, digitalno posredovani subjekt koji teži odbacivanju fizičkog svijeta i tijela u korist slobodne, bezgranične virtualne domene u kojoj je sve dozvoljeno. Anoniman je, neartikulirano „pluta” u afektivnoj domeni digitalnog prostora tražeći zadovoljstvo u pornografiji i nasilnom sadržaju. Domena društvenoga, kao domena koja je artikulirana i formirana, za Williamsa pripada prošlosti pa tražeći ime za još neprepoznate društvene impulse prezenta predlaže koncept „strukture osjećanja”.⁴² Te promjene u sadašnjosti nedvojbeno su žive, prisutne, fizičke i subjektivne, ali, za razliku od imenovanih pojava iz prošlosti, još nisu racionalizirane, definirane i klasificirane. Alternativan „strukтури osjećanja” bio bi pojam „struktura iskustva”, koji bi obuhvaćao „specifično afektivne elemente svijesti i odnosa: ne osjećaj naspram misli, nego misao

37

Isto.

38

Williams, *Marxism and Literature*, 109. [prev. aut.]

39

Isto, 110.

40

Isto, 113.

41

Isto, 114.

42

Isto, 130–132. [prev. aut.]

43

Isto, 132. [prev. aut.]

44

Jameson, „Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?”,

151.

45

Isto, 153.

46

„If you look at these images enough, you begin feeling like you composed them, that you took the photo. You remember the dream in which you had glimpsed the germ of the idea. These images posted at random and forgotten have ways of permeating their surroundings and of affecting you, even if you are barely conscious of perceiving them.” [prev. aut.]

47

Shaviro, *Post-Cinematic Affect*, 15.

48

Isto, 17.



Fig. / Sl. 6 Jon Rafman, Erysichthon, 2015., jednokanalni videozapis, 8:04 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, Erysichthon, 2015, single-channel video, 8:04 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallerys ↑



Fig. / Sl. 7 Jon Rafman, Erysichthon, 2015., jednokanalni videozapis, 8:04 min © Jon Rafman, ljubaznošću umjetnika i galerije Sprüth Magers / Jon Rafman, Erysichthon, 2015, single-channel video, 8:04 min © Jon Rafman, courtesy of the artist and Sprüth Magers Gallerys ↑

kako je osjećana i osjećaj kako je mišljen”. U nastavku, to je „sadašnja vrsta praktične svijesti, u živućoj i međusobno povezanoj zajednici”.⁴³

U tom je smislu Rafmanovu videotrilogiju moguće shvatiti kao poetsku artikulaciju opisanih promjena „strukture osjećanja”, koja svoj društveni izraz pronalazi u sve prisutnijem, globalnom fenomenu masovnih ubojstava u školama i sveučilištima, a potom i na planu više ili manje organizirane politike alt-desnice koja preuzima ideje, diskurs i strategije ovih marginalnih supkultura. Ako je pitanje utopije bila problemska točka ove analize, Rafmanova se trilogija može promatrati kao iskaz još neartikuliranog prezenta koji najavljuje buduće društvene formacije.

Fredric Jameson, pišući o književnosti znanstvene fantastike, pozicionirat će takvu umjetničku produkciju ne kao projekciju utopijske budućnosti, već kao „složene strategije zaobilaženja” (engl. *elaborate strategies of indirection*) koje prodiru kroz inherentnu nemogućnost artikulacije iskustva prezenta.⁴⁴ Prezentu, prema Jamesonu, nije moguće direktno pristupiti s obzirom na to da smo na njega naviknuti i zatupljeni smo na njegove efekte. Takve prakse stoga oneobičuju ono što je već ovdje, čime istodobno upućuju na konstitutivnu nemogućnost zamišljanja utopije — stanja koje je rezultat sveopćega „sustavnog, kulturološkog i ideološkog zatvaranja”.⁴⁵ Ako Rafman trilogijom predlaže kakvu utopiju, to je zapravo stvarnost koja je već ovdje.

AFEKTIVNO MAPIRANJE
RUBNE STVARNOSTI

Erysichthon ime dobiva po božanstvu iz grčke mitologije (Sl. 6): Erisihton iz Tesalije proklet je neutaživom glađu, koja se u filmu manifestira kao žudnja za beskonačnom konzumacijom medijskog sadržaja. Arhetipski motiv zmiје koja si proždire rep lajtmotiv je videorada, simbol vječnog ciklusa propasti i ponovnog rođenja. Ekran računala i ekran mobitela, kao i u ostatku trilogije, ponovno se javljaju kao podsjetnik te bolne granice, granice zbog koje ovakvu vrstu gladi nije moguće zadovoljiti (Sl. 7). Ženski, digitalno obrađeni glas hipnotički nam se obraća: „Ako dovoljno dugo promatraš ove slike, počinješ se osjećati kao da si ih sastavio, da si taj koji je snimio fotografiju. Prisjećaš se sna u kojem si naslutio zame-tak ideje. Ove nasumično posložene i zaboravljene slike prožimaju vlastitu okolinu i utječu na tebe, čak i ako si ih jedva svjestan.”⁴⁶ Filozof i kritičar kulture Steven Shaviro proširit će Williamsov koncept „strukture osjećanja” na ono što naziva „postkinematografski afekt” (engl. *post-cinematic affect*), koji prepoznaje u suvremenim digitalnim tehnologijama. Razmatra ih u paraleli s neoliberalnim ekonomskim odnosima u kojima mediji artikuliraju i proizvode posve nova iskustva življenja.⁴⁷ Filmovi, videoradovi i drugi medijski sadržaji u širem smislu stoga nisu samo odraz ili rezultat dominantne ili marginalne kulture, već aktivno sudjeluju u kompleksnim društvenim procesima — osim što su njihov simptom, i konstituiraju ih.⁴⁸ Medijski su sadržaji „strojevi za generiranje

ZAKLJUČAK

Dana 30. rujna 2015. na *4chanu* anonimni član izdao je upozorenje: „Neki od vas su OK. Ne idite sutra u školu ako ste na sjeverozapadu.”⁵³ Uz strateške savjete kontrole mase ljudi i prijedloge za postizanje maksimalnog efekta s optimalnom vrstom oružja, rasprava je stekla slavu javnom, ali i praktičnom inauguracijom koncepta „beta-ustanka”. Dan poslije 26-godišnji student Chris Harper-Mercer smrtno je ranio osam studenata i jednog asistenta na sveučilišnom kampusu u Oregonu. Ozlijedio je još osam studenata, a napad skočao samoubojstvom. „Manifest” od šest stranica bio je predan policiji na USB *sticku*, a u njemu se ubojica postavio uz bok onih koji su srodne frustracije artikulirali na gotovo isti, a svakako ubilački način: od 22-godišnjeg Elliota Rodgera koji je 2014., osim sebe, ubio šest, a ozlijedio 14 osoba na kampusu u Santa Barbari, do 23-godišnjeg Seung-Huija Choa koji je 2007., osim sebe, ubio 32, a ozlijedio 17 osoba na sveučilištu Virginia Tech. Kao i Harper-Mercer, za sobom su ostavili „manifeste” u kojima se prepoznaje radikaln — rasistički, mizogini, mizantropski — svjetonazor potaknut seksualnom frustracijom i nezadovoljstvom suvremenim liberalnim tipom društvene organizacije. Uz opsežan „manifest”, odnosno životnu priču na više od 300 stranica naslovljenu *My Twisted World: The Story of Elliot Rodger*, Rodger je prije masovnog ubojstva i na stranici YouTube objavio video: snimljen u autu s kalifornijskim palmama u pozadini, *Retribution* je direktnim kanalom ocrtao pritužbe i stavove specifične, rastuće kulture beta-muškaraca.

Beta-muškarci rođeni su na internetu, u nekontroliranim, anonimnim uvjetima stekli su društveno-političku snagu koja ima stvarne, katastrofalne posljedice i koja se u svojoj krajnjoj instanciji može pretočiti u tzv. alternativnu desnicu i slične pokrete današnjice. Rafmanova videotrilogija interpretirala se kao kompleksna refleksija ove supkulture. Analizom se ukazalo kako je riječ o supkulturi koja je na mnogo načina aktualizirala nade rane kiberutopističke misli, a to je činila s posebnim senzibilitetom prema transgresivnim postupcima i transgresivnom sadržaju. U kontekstu videotrilogije, u središtu pažnje bio je fetišistički i nasilan medijski sadržaj koji je posredovao u komunikaciji žudnje za nadilaženjem fizičke stvarnosti te ukazivao na bolnu točku granice tijela, tipkovnice, ekrana. U Rafmanovoj trilogiji malo što nalikuje tim „junačkim” ekscesima supkulture, već digitalna sfera postaje granično mjesto koje reflektira fragmentiranost stvarnosti, koja je postala njezino bitno svojstvo. Identitet se rastače između tradicionalno binarnih opozicija, a virtualni prostor ogleda kao nedostižna utopija, u čemu su smrt i propast ljudskog tijela možda jedini izlaz. Stoga se uloga transgresije u toj novoj stvarnosti prvenstveno odnosi na subjektivno iskustvo, što se pokušalo protumačiti s pomoću kategorije zazornoga, koja upućuje na razlomljen subjektivitet koji stremi nadilaženju vlastitog *ja* prema nekoj drugoj, božanskoj sferi. Kako bi se nadalje pojasnio ovaj supkulturni fenomen, posegnulo se i za pojmom „strukture osjećanja” — tek nadolazeće afektivne formacije, koja još nema svoju jasno artikuliranu kulturnu i društveno-političku formu.

Rafmanova videotrilogija reflektira specifičnosti rastuće supkulture, preuzimajući njezin jezik, sadržaj i djelatni prostor. Ipak, poetički postupci dekontekstualizacije i depersonalizacije povezuju njegovu umjetničku praksu s afektivnim aspektima digitalno posredovane stvarnosti. Shvaćeni kao afektivne mape, ova tri videofilma aktualiziraju za digitalnu stvarnost svojstveno obilježje liminalnosti, odnosno stanje u kojem se subjekt pozicionira na granici virtualne i fizičke stvarnosti. Materijal od kojeg je trilogija sastavljena autor pronalazi u skrivenim zakutcima interneta — satkana je od tkiva onoga što tematizira pa neprestano izmiče distinkcija između onoga o čemu je i što je. Nevjerojatne snimke također nam neprestano zamagljuju granicu između umjetnosti i stvarnosti, implicirajući nas kao aktivnog sudionika degradacije živućega, materijalnoga, života. Gledajući filmove rezonira Beghettova tvrdnja da nas je doba interneta uvelo u stanje permanentne liminalnosti — u kojem se koncept jedinstvenog sebstva rastače, neprestano iznova narušavajući granice sebe i drugoga, javnog i privatnog, individualnog i kolektivnog, istine i fikcije. Umjetničko se djelo stoga izmješta iz domene reprezentacije u domenu aktualizacije, i to nestabilnom pozicijom nastajućeg subjektiviteta: „neumorni graditelj” Julije Kristeve istodobno je autor, gledatelj i anonimni subjekt koji neprestano iznova nastaje u dinamičnom procesu identifikacije s tokom sadržaja koji se naizgled autonomno razlaže. Taj histerični sadržaj zaobilazi racionalnu i kognitivnu konstituciju subjekta, bez konteksta i neprestanom modulacijom izmještajući se iz emotivne domene u afektivnu. To je stvarnost koju živimo, a u Rafmanovu afektivnom svijetu ne preostaje ništa drugo nego prepustiti se struji naše granične i zazorne, digitalno posredovane svakodnevice.

UMIJEĆE INTERPRETACIJE | UMIJEĆE INTERPRETACIJE

49
Isto, 18.
50
Isto, 20.
51
Isto, 20.
52
Isto, 26.
53
Originalna je rasprava uklonjena, no fragmente je moguće pronaći na mrežnoj stranici novina *The Guardian*.

Doista, trilogija je nastala upravo uoči masovnih ubilačkih ispada, koji se mogu tumačiti kao radikalna manifestacija upravo takvih afekata — dakle, u jeku razvoja tzv. alternativne desnice, dvije godine prije nasilja Harper-Mercera, godinu prije Rodgerova. Prateći Rafmanovo traganje za „modernim iskustvom”, njegova nam je trilogija otkrila nešto više o kvaliteti stvarnosti koju živimo, u kojoj mediji — slike, video, digitalne tehnologije — sukonstituiraju svijet i naš subjektivitet kao „afektivnu mapu”. Trilogiju nije moguće promatrati kao jednostavnu refleksiju neke izvanjske stvarnosti, jer je sadržaj od kojeg je stvorena *stvaran*, u njemu su i umjetnik i gledatelj implicirani u mreži značenja i funkcija slike, zvuka i teksta. Beta-trilogija jedan je u nizu Rafmanovih radova koji djeluje na ovaj način, prizivajući Baudelaireova *flâneura* koji je istodobno unutar i izvan kulture koju umjetnički dokumentira. Zahvaljujući takvoj poetici, Rafmanovi radovi imaju sposobnost razotkrivanja aspekata svijeta koji su već ovdje, koje živimo i osjećamo, a kojih još nismo svjesni.

.

LITERATURA / BIBLIOGRAPHY

Beghetto, Robert G. *Monstrous Liminality: Or, The Uncanny Strangers of Secularized Modernity*. London: Ubiquity Press. 2022.

Jameson, Fredric. „Progress versus Utopia; Or, Can We Imagine the Future?”. *Science Fiction Studies* 9, br. 2 (1982): 147–158.

Kholeif, Omar. *You Are Here, Art After the Internet*. London: Cornerhouse & SPACE. 2014.

Krečić, Jela; Žižek, Slavoj. „Ugly, Creepy, Disgusting, and Other Modes of Abjection”. *Critical Inquiry* 43, br. 1 (2016): 60–83.

Kristeva, Julia. *Moći užasa*. Prijevod: Divina Marion. Zagreb: Biblioteka Psiha, 1989. [1980.]

Nagle, Angela. *Kill All Normies*. Zer0 Books, 2017.

Rafman, Sandra. „The Reframing of Loss: Jon Rafman's Virtual Archives”. U: *Communicating the Archive*. ur. Karl-Magnus Johansson. Gothenburg Press, 2013.

Shaviro, Steven. *Post-Cinematic Affect*. Zer0 Books, 2010.

Williams, Raymond. *Marxism and Literature*. Oxford: Oxford University Press, 1977.

MREŽNI IZVORI / ONLINE SOURCES

Barlow, John Perry. „A Declaration of the Independence of Cyberspace”. *Electronic Frontier Foundation*. <https://www.eff.org/cyberspace-independence> (pristupljeno 25. ožujka 2024.)

Henley, Jon. „Chris Harper Mercer: details emerge of Oregon college killer”. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/us-news/2015/oct/02/chris-harper-mercero-first-details-emerge-of-oregon-college-killer> (pristupljeno 4. lipnja 2024.).

Nagle, Angela. „The New Man of 4chan”. *The Baffler*, ožujak 2016. <https://thebaffler.com/salvos/new-man-4chan-nagle> (pristupljeno 25. ožujka 2024.).

Rafman, Jon. *Betamale* [stranice umjetnika]. <https://jonrafman.com/jon-rafman-betamale/> (pristupljeno 25. ožujka 2024.).

Rafman, Jon. *Kool-Aid Man in Second Life* [stranice umjetnika]. <https://koolaidmaninsecondlife.com/> (pristupljeno 25. ožujka 2024.).

Schwartz, Mattathias. „The Trolls Among Us”. *The New York Times Magazine*. 3. kolovoza 2008. <https://www.nytimes.com/2008/08/03/magazine/03trolls-t.html> (pristupljeno 25. ožujka 2024.).