

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU



Centar za interdisciplinarnе studije  
Višemedijska umetnost

*Doktorski umjetnički projekat:*

Od identifikacije do participacije putem filma  
Video instalacija

autor:

Marko Marković

mentor:

dr Milivoj Miško Pavlović, redovni profesor FLU, Beograd

Beograd, 2024

## APSTRAKT

U doktorskom umjetničkom projektu pod naslovom *Od identifikacije do participacije putem filma*, istražujem mogućnost stvaranja višemedijskog djela kroz potencijal kinematografije. U realizaciji ovog projekta koristim dramatične, žanrovski različite filmove koje metodom aproprijacije i postprodukcije transformišem u diskurs video instalacije. Ključni element rada je odabir završnih scena filmova koje imaju poseban značaj za mene, u koje se inkorporiram koristeći tehniku montaže. Inspiracija za ovaj rad polazi iz romana *Morelov Izum* (Adolfo Bjoj Kasares).

Metodološki okvir rada temelji se na interdisciplinarnom pristupu, koji obuhvata teorijska i praktična istraživanja. U teorijskom dijelu istražuje se odnos između vizuelne umjetnosti i filma, kao i povezanost teorije umjetnosti i filmske teorije. Prvo poglavlje bavi se ključnim izražajnim sredstvom filma – pokretnom slikom – s naglaskom na njen višemedijski karakter. Drugo poglavlje istražuje problem filmske aure, dok se u trećem analiziraju načini na koje stari filmovi oblikuju nove narative, uključujući studije slučaja koje primjenjuju metode umjetničkog istraživanja korišćene u praktičnom dijelu projekta. Četvrto poglavlje, *Imobilizacija posmatrača*, razmatra fenomen zarobljenosti tijela u ekranizovanoj kulturi i savremene prakse njegovog oslobađanja i uključivanja u rad. Peto poglavlje fokusira se na digitalno komponovanje, sa posebnim naglaskom na savremene principe i softverske alate kojima novi mediji transformišu film. U praktičnom dijelu rada analiziraju se odabrani filmovi, među kojima su *Avantura* (Mikelandelo Antonioni), *Diplomac* (Majk Nikols), *Melanholija* (Lars fon Trir), *Slatki život* (Federiko Felini) i *Jastog* (Jorgos Lantimos). Ovi filmovi predstavljaju primarnu literaturu i polazište doktorskog umjetničkog projekta.

Opravdanost doktorskog projekta leži u postavljanju kritičkog okvira za rekontekstualizaciju filma unutar vizuelne umjetnosti, kao i u istraživanju načina na koje višemedijski projekti, koji spajaju vizuelnu umjetnost i film, mogu ponuditi nove oblike identifikacije i participacije u kulturi pokretnih slika.

**Ključne riječi:** pokretne slike, film, simulacija, identifikacija, aura, posmatrač

## ABSTRACT

In doctoral artistic project titled *From Identification to Participation through Film*, I explore the potential of creating a multimedia work through the possibilities of cinematography. In the realization of this project, I use dramatic, genre-diverse films, which I transform into the discourse of video installation through the methods of appropriation and post-production. A key element of the work is the selection of final scenes from films that hold special significance for me, into which I incorporate myself using montage techniques. The inspiration for this work originates from novel *The Invention of Morel* (Adolfo Bioy Casares).

The methodological framework of the work is based on an interdisciplinary approach, including both theoretical and practical research. The theoretical part examines the relationship between visual art and film, as well as the connection between art theory and film theory. The first chapter addresses the key expressive medium of film – the moving image – with an emphasis on its multimedia character. The second chapter explores the issue of filmic aura, while the third analyzes how old films shape new narratives, including case studies that apply artistic research methods used in the practical part of the project. The fourth chapter, *The Immobilization of the Viewer*, considers the phenomenon of the body's entrapment in screen culture and contemporary practices of its liberation and engagement in the artwork. The fifth chapter focuses on digital compositing, with particular emphasis on contemporary principles and software tools through which new media transform film. The practical part of the work analyzes selected films, including *L'Avventura* (Michelangelo Antonioni), *The Graduate* (Mike Nichols), *Melancholia* (Lars von Trier), *La Dolce Vita* (Federico Fellini) and *The Lobster* (Yorgos Lanthimos). These films represent the primary literature and starting point of the doctoral artistic project.

The justification for the doctoral project lies in establishing a critical framework for the recontextualization of film within visual art, as well as in exploring how multimedia projects that combine visual art and film can offer new forms of identification and participation in the culture of moving images.

**Key words:** moving images, film, simulation, identification, aura, spectator

## Sadržaj

<i>Uvod</i> .....	5
Ideja i cilj rada .....	5
Predmet rada .....	5
Osnovne postavke rada .....	6
Metode umjetničkog istraživanja u stvaranju interdisciplinarnog/višemedijskog projekta	9
<i>Teorijski okvir rada</i> .....	12
Poglavlje I: Pokretne slike .....	17
Poglavlje II: Filmska aura .....	23
Poglavlje III: Rimejk.....	29
Poglavlje IV: Imobilizacija posmatrača.....	40
Poglavlje V: Digitalno komponovanje.....	44
<i>Praktični rad</i> .....	50
Polazne osnove.....	50
Kraj filma kao suština .....	51
Rad sa filmskom aurom .....	51
Metode i tehnike rada.....	52
Praktični dio rada: studije slučaja .....	53
Avantura.....	53
Melanholija .....	55
Diplomac.....	57
Slatki život .....	59
Jastog.....	60
Video instalacija.....	62
<i>Zaključak</i> .....	64
<i>Bibliografija</i> .....	67
<i>Filmografija</i> .....	69
<i>Biografija</i> .....	70
<i>Izjava o autorstvu</i> .....	74
<i>Izjava o istovjetnosti štampane i elektronske verzije doktorske disertacije/doktorskog umjetničkog projekta</i> .....	75
<i>Izjava o korišćenju</i> .....	76

## Uvod

### Ideja i cilj rada

Osnovna ideja i cilj rada je mogućnost stvaranja višemedijskog djela kroz potencijal kinematografije - filma. U realizaciji svog umjetničkog projekta radio sam na video instalaciji, koja nastaje upotrebom već postojećih radova – filmova, koji se koriste kao gotova rješenja i kojima se metodom aproprijacije i postprodukcije mijenja smisao, nakon čega ih ponovo izlažem. Preciznije, birani su filmski završetci – finalne scene filmova u kojima se inkorporiram koristeći se tehnikom montaže.

Inspiracija za ovaj rad polazi iz romana Adolfa Bjoja Kaseresa (Adolfo Bioy Casares) *Morelov Izum*. Radnja romana dominantno se fokusira na dva lika: anonimnog naratora-autora i naučnika Morela, čiji je izum mašina koja je u stanju da sačuva stvarnost na osnovu njene sposobnosti da stvori savršene kopije. Ono što je posebno inspirisalo autora je razlika između subjektivne i objektivne stvarnosti i uloge predstavljanja koju Kaseres opisuje i on time predviđa postmoderne teorije koje je Žan Bodrijar (Jean Baudrillard) iznio o simuliranoj realnosti u knjizi *Simulakrumi i Simulacija*. Kroz analizu Kaseresovog romana, kao i integraciju Bodrijarovih ideja, umjetnički rad istražuje pretpostavke o odnosu između onoga što doživljavamo kao stvarnost i njene reprezentacije. Rad takođe ispituje proces arhiviranja kao i načine na koji komuniciramo i doživljavamo istine.

### Predmet rada

Odnos između filma i vizuelne umjetnosti je dug i složen, i seže do najranijih godina kinematografije. To je jedan uzajamni odnos, definisan raznim djelima razmjene, subverzije i inspiracija. On uključuje kreativne napore umjetnika iz obje oblasti i eksperimentalne pokrete koji su bili suprotstavljeni, mislili jedan kroz drugog, i često premošćavali razlike između njih. Veze između vizuelne umjetnosti i filma, teorije umjetnosti i filmske teorije, kao i pojedinci koji su doprinijeli na različite načine u oba domena, učinili su dosta za pronalaženje više dodirnih tačaka. Moglo bi se reći da je odnos između kinematografije i vizuelne umjetnosti nužno interdisciplinaran – odnosno, da razumijevanje ovog odnosa zahtijeva interdisciplinarni pristup. Korišćenje filma danas se zamišlja kao upotreba starog medija, koji može biti uvertira u novu praksu upotrebe pokretnih slika koja bi mogla poslužiti kao odraz susreta između novine

i zastarjelosti, subjektivnosti i tehnologije, odnosno svega što obilježava naš trenutak. Čitav jedan niz umjetnika je pokrenuo upravo ta pitanja i u tom procesu, ponovo otkrio film kao unutrašnji prostor umjetnosti.

### **Osnovne postavke rada**

Filmske scene koje je sam odabrao su skup audio-vizuelnih i tjelesnih pojava koje donose i stvaraju atmosferu, situaciju takvog inteziteta kojom me film *pomjera*, ali taj intezitet nije samo efekat filmske slike već mnoštvenost djelovanja slike, audio-vizuelnih senzacija, ali i cjelokupnog sklopa znanja, promišljanja, koja uključuju i sve doživljaje i iskustva gledanja filma. Time je moj umjetnički postupak od početka konstituisan kroz jezik filma.

Tu se dešava ono što Delez (Gilles Deleuze) naziva „misaoni šok,“<sup>1</sup> odnosno trenutak u kojem naš duhovni aparat postaje kompatibilan sa filmom, pa mi počinjemo da mislimo u ravni sa misliocem koji je to stvorio. Ja ne isčitavam filmsku scenu namećući joj određeni metod, nego ulazim u dijalog sa rediteljima. Taj dialog nije samo intelektualna igra, nego složena čulna afektivnost, u kojoj dolazi do interakcije između slike i naše želje i obratno. Inkorporiranjem u filmsku scenu želim da vizualizujem tu interakciju. Ja sam postavljen ispred plave pozadine. U sledećem trenutku se nalazim uslijed čuvenih sekvenci iz filmova. Urezujem svoje slike snimljene u studiju u kadrove filmova, stvarajući tako jedan koherentan prostor. Originalne filmove, koje su montirali reditelji, ponovo montiram zajedno sa svojim snimcima, koristeći istovremeno vremensku montažu i montažu unutar kadra, pri čemu ovu drugu izvodim uz pomoć tehnike digitalnog komponovanja i bojenog urezivanja. U tom procesu suprostavljen je filmski i video izgled, crno-bijeli film i film u boji, kao i sadašnjost videa naspram stalno evociranog prošlog vremena u filmu. Na ovaj način, uspijevam da se integrišem u slike koje je kreirao Antonioni (Michelangelo Antonioni) 1960. godine, stvarajući utisak putovanja unatrag kroz vrijeme i rada s prošlošću.

Montažu ne doživljavam kao tehničku nego kao konceptualnu operaciju. Način na koji se pojavljujem u sceni, kao i odabrano mjesto i uloga, ključni su za uspostavljanje značenja, emocionalnog i estetskog dejstva, te interakcije s slikom. Proizvodnja uloge, proizvodnja identiteta je društvena konstrukcija koju mi izvodimo kroz svijet slika sa kojima se povezujemo

---

<sup>1</sup> Gilles Deleuze, *Film 2: Slika-vreme* (Beograd: Filmski centar Srbije, 2010), 201.

prepoznajemo i bivamo uhvaćeni od njih. Ali nismo samo mi ti koji hvataju ili prisvajaju slike, nego i one prisvajaju nas. Mi gledamo filmsku sliku i naše uživanje oblikujemo u skladu s njom.

Uspostavljanje ovog odnosa u sceni ostvaruje se kroz poglede, pokret i preuzimanje uloge – postajanje slikom (digitalna materijalna apropiacija)

- Pokret - kretanje u sceni, pokreti tijela, odsustvo pokreta, ulazak i izlazak iz kadra, ulazak i izlazak iz ekrana.
- Pogled – voajerski pogled, razmjena pogleda sa glumcima u kadru, pogled u kameru, pogled kamere.

Preuzimanje uloge odnosi se na preuzimanje uloga glumaca u filmu, gdje nisam samo još jedna od figura, već zauzمام mjesto/sliku postojećeg glumca u sceni.

Ulazeći u film postajem remetilački faktor i narušavam njegovu auru. Po Benjaminu (Walter Benjamin) „aura je jedinstvena pojava neke daljine“<sup>2</sup>. Ulaskom u kadar ukida se distanca prema slici kao i prema karakterima. Ukidanjem distance prema filmskoj sceni pokušavam da pokažem kako u sistemu filmske slike aura nadilazi reprodukciju i kako tehničkom i digitalnom reprodukcijom gubimo djelo a ono što ostaje je aura a idući dalje od aure ostaju nam afekti. Učiniti te afekte vidljivim ključni je motiv moje intervencije.

U tom procesu pozivam se na predstavljačku tradiciju o kojoj govori Lev Manovič (Lev Manovich), u kojoj gledalac ima “dvostruki identitet.”<sup>3</sup> On istovremeno postoji i u stvarnom fizičkom prostoru i u prostoru prikaza, odnosno u filmskom prostoru. Film je donio novu virtuelnu pokretnost pogleda, ali je istovremeno zarobio gledaoca. Manovič primjećuje da je „klasični film postavio gledaoca unutar virtuelnog prostora, na mjesto s kojeg najbolje može da vidi svaki kadar.“<sup>4</sup> Filmska teorija tvrdi da je nepokretnost ključna karakteristika filma i njegove iluzije, zbog čega Manovič zaključuje da kako pokretljivost pogleda postaje sve virtualnija, posmatrač postaje sve pasivniji i nepokretniji.

---

<sup>2</sup> Walter Benjamin, „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije“, *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture*, br. 78/79 (2006): 24.

<sup>3</sup> Lev Manovich, *Jezik novih medija* (Beograd: Clio, 2015), 155.

<sup>4</sup> *Ibid.*, 150.

Rad ide ka oslobađanju od te imobilizacije i dozvoljava mom virtuelnom tijelu da osvoji ekran i odigra događaje iz filma i stupi u interakciju sa karakterima i predstavom.

Kao slika dozvoljeno mi je da ponovo odigram ono već preživljeno na filmu ili da u odnosu na to uspostavim svoje imaginarno mjesto u polju ozačitelja filmske slike. Međutim i pored ove virtuelne pokretnosti ja sam i dalje zarobljen u fikciji jer je moj postupak konstituisan kroz filmsko imaginarno od samog početka.

Kinematografija otvara nove mogućnosti simulacije, a Manovič naglašava da igrani film funkcioniše na osnovu iluzije koju stvara za gledaoce. On objašnjava da tradicionalni igrani film prenosi publiku u izmišljene prostore, pri čemu ti prostori obično ne postoje u stvarnosti. Umjesto toga, samo su neki njihovi djelovi pažljivo izgrađeni u filmskim studijima.

U svom djelu *Jezik novih medija*, autor navodi: „Klasični holivudski film postavlja svakog gledaoca unutar fiktivnog prostora filmske priče. Od gledaoca se traži da se poistovjeti sa likovima i da doživljava priču iz njihove perspektive. U skladu sa tim prostor više nema ulogu pozorišnih kulisa. Umjesto toga, zahvaljujući novim principima kompozicije kadra, mizanscena, dekora, korišćenja dubinske oštine, osvetljenja i pokreta kamer, gledalac je u svakom kadru postavljen na najbolje posmatračko mjesto. Gledalac je ‘prisutan’ unutar prostora koji u stvari ne postoji.“<sup>5</sup>

Polazne hipoteze:

1. Film predstavlja skup audio-vizuelnih i tjelesnih pojava koje stvaraju izuzetnu situaciju intenziteta, u kojoj film angažuje posmatrača. Taj intenzitet nije samo puki efekat filmske slike, već rezultat složenog djelovanja slike, zvuka i audio-vizuelnih elemenata, kao i cjelokupnog okvira znanja, razmišljanja, doživljaja i iskustava gledanja filma. Ova kompleksnost je ključna za razumijevanje filma kao složene čulne afektivnosti, kroz koju film uvodi posmatrača u igru slika i pojmova koji čine kulturni kontekst u kojem se on odigrava. Time on postaje plodno tlo za umjetničko istraživački proces.

---

<sup>5</sup> Ibid., 190.



2. Moć filmske slike je u tome što ekran postaje mjesto projekcije naših unutrašnjih fantazija, koji se odražava kao diskurs vidljivosti postavljen između nas i realnog svijeta. Mi smo ti koji projektujemo te slike unutar tog prostora. Zapravo, radi se o proizvodnji uloga, jer je i sam identitet društveni konstrukt oblikovan kroz svijet slika s kojima se identifikujemo, zbog čega se i kaže da smo *uhvaćeni* od strane slika. Stoga je riječ o obostranom prisvajanju i svojevrsnom posjedovanju, pa tako slike posjeduju nas kao što mi posjedujemo slike. Mi gledamo filmsku sliku i naše uživanje je oblikovano prema njoj. Postoji interakcija između naše želje i slike i obratno.
3. Svako ima pravo da bude reprodukovano<sup>6</sup> ili svako je stekao pravo da bude produžen u beskonačnost jer je to omogućila tehnologija. Naša slika ima sposobnost da traje duže nego naša tijela. Savremene tehnologije snimanja film, fotografija i video predstavljaju simulacije stvarnosti koje otjelotvoravaju život nakon smrti kroz arhiviranje onoga „to je bilo“. Budućnost filma se promijenila. U današnjem svijetu novih medija i digitalnog došlo je do totalnog medijskog preobražaja gdje mi više nemamo film u njegovom tradicionalnom obliku. Čitav sistem reprezentacija filma se promijenio. Ono što gledamo na ekranu je simulakrum, a ono gdje se film odigrava je mnogostruki simulakrum reprezentacija gdje se uspostavljaju različiti identiteti.

### **Metode umjetničkog istraživanja u stvaranju interdisciplinarnog/višemedijskog projekta**

Studija slučaja obuhvata sve autore i filmove koji su predmet završnog rada: *Avantura* (Mikelandelo Antonioni), *Diplomac* (Majk Nikols), *Melanholija* (Lars fon Trir), *Slatki život* (Federiko Felini) i *Jastog* (Jorgos Lantimos). Oni su moja primarna literatura i polazište umjetničkog projekta. U tom smislu baviću se konkretno analizom svih individualnih scena koje su korišćene u video radu. Obrazlažu se ideje, motivacije i razlozi zbog kojih su odabrane, kao i način na koji inkorporiranje u njih odražava moje umjetničke namjere. Ovaj segment uključuje ličnu hronologiju i odnose sa filmovima, te nastoji objasniti cjelokupan proces rada, uključujući sve faze – od identifikacije do participacije – koje se odnose na odabrane filmske scene. Metodu studije slučaja koristim i prilikom analize autora i djela iz oblasti video umjetnosti i novih medija koji koriste film u svom radu.

---

<sup>6</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 26.

*U teorijskom dijelu rada* istražuje se sam odnos između filma i vizuelne umjetnosti i kulture u najširem smislu. Komparativnom analizom pokazane su veze između vizuelne umjetnosti i pokretnih slika, teorije umjetnosti i filmske teorije, kao i ukazano na pojedince koji su doprinijeli na različite načine u oba domena, i koji su učinili dosta za pronalaženje više dodirnih tačaka.

Teorijska metoda, osim teorije i istorije filma, obuhvata i humanističke nauke: istoriju i teoriju umjetnosti, književnost, kao i segment koji se odnosi na računarske nauke.

Kroz teoriju i istoriju filma, rad se bavi analizom filma i načinom na koji su ideje koje su se pojavile na filmu postale osnova za istraživanja umjetnika u polju vizuelne umjetnosti. Posebno se analizira film kao nova mogućnost simulacije, pri čemu se ukazuje na principe prisutne u filmu koji su se kasnije razvili u digitalnom dobu kroz video tehnologije i nove medije. Povratna sprega ovog istraživanja odnosi se na to kako su digitalne tehnologije i računari omogućili umjetnicima da na nov način oblikuju film i filmski jezik, što je dovelo do novih oblika simulacije.

Polazište je Kaseresov roman i literatura fikcije u kojoj se pojavljuju ideje simulacije koje će kasnije istražiti Bodirijar u svom djelu *Simulakrumi i Simulacija*.

*U praktičnom dijelu rada* koristim digitalno komponovanje, koje u kontekstu novih medija ima specifično značenje. Ovaj proces podrazumijeva kombinovanje više sekvenci pokretnih slika u jednu jedinstvenu cjelinu, koristeći specijalizovane softvere kao što su Adobe Premiere ili After Effects.

U ovom radu, komponovana sekvenca je napravljena tako da podražava izgled tradicionalnog filma, stvarajući utisak da prikazuje događaj koji se odigao u stvarnom prostoru i koji je zabilježila filmska kamera.

Cilj ovog pristupa bio je postizanje visokog stepena iluzionizma prilikom inkorporacije u preuzetu filmsku scenu. Da bi se ostvario ovaj efekat, svi elementi koji čine konačnu komponovanu sekvencu, uključujući snimke u kojima se nalazim kao performer ispred plave pozadine, kao i scene preuzete iz filma, postavljeni su u odgovarajuću perspektivu, a zatim

podešeni kako bi imali usklađen kontrast i zasićenost boja. Za stvaranje iluzije dubine, određeni elementi su zamagljeni, dok su drugi izoštrani. Na kraju, dodati su specifični detalji, poput zrnaste strukture filma i video-šuma. Komponovanje koje je primijenjeno zasniva se na estetici koja se odlikuje glatkoćom i kontinuitetom. Kako Manovič ističe, „cilj je da elementi međusobno budu stopljeni i granice izbrisane, a ne istaknute.“<sup>7</sup> Konačni rezultat komponovanja je snimak koji ne prikazuje stvarnu situaciju, već stvara virtuelni prostor koji uključuje:

1. Kreaciju virtuelnog prostora sastavljenog od različitih elemenata.
2. Simulacija kretanja kroz prostor.
3. Simulaciju teksture svojstvene filmskom mediju.

Digitalno komponovanje ima snažnu vezu s estetikom postmodernizma, omogućavajući upotrebu citata na postmodernistički način. Iz „baze podataka kulture,“<sup>8</sup> koja u ovom kontekstu obuhvata različite filmske scene, biraju se elementi koji se potom preoblikuju i sastavljaju u nove, koherentne cijeline.

---

<sup>7</sup> Manovich, *Jezik novih medija*, 184.

<sup>8</sup> Ibid.

## Teorijski okvir rada

Sam čin umjetničkog rada ovdje je neobičan jer se oslanja na već postojeća umjetnička djela, konkretno filmove, pa se stoga ovaj metod može okarakterisati kao postprodukcijski. Postprodukcija je tehnički termin koji je preuzet iz audiovizuelnog rječnika i njime se označava niz postupaka koji se koriste u manipulaciji snimljenim materijalom, poput montaže, sinhronizacije, specijalnih efekata, titlovanja i sličnih intervencija. Termin je u umjetničku praksu uveo francuski teoretičar Nikola Burio (Nicolas Bourriaud), koji naglašava da je početkom 90-ih godina prošlog vijeka postprodukcija postala učestala praksa među brojnim umjetnicima. Umjetnici, umjesto da koriste primarne materijale i stvaraju originalne radove prema tradicionalnim modelima, sve više pribjegavaju upotrebi već gotovih proizvoda koji su prisutni na umjetničkoj i kulturnoj sceni. U svom radu, Burio korišćenje tuđih radova vidi kao pokušaj da se ukine „tradicionalna razlika između proizvodnje i potrošnje, djela i kopije, redimejda i originalnog rada.“<sup>9</sup> Kao što Burio kaže: „Umjetničko pitanje više nije: 'šta možemo da napravimo da bude novo?' već 'kako možemo iskoristiti ono što već imamo?' Drugim riječima, kako možemo da proizvedemo jedinstvenost i značenje iz ove haotične mase objekata, imena i referenci koje konstituišu naš svakodnevni život?“<sup>10</sup> Svaki postprodukcijski rad polazi od čina aproprijacije ili prisvajanja. Kao što ističe Burio: „Prisvajanje je zaista prva faza postprodukcije: pitanje više nije kako proizvesti objekt, već kako odabrati jedan od onih koji već postoje i koristiti ga ili prilagoditi prema određenoj namjeri.“<sup>11</sup>

Prema Burioovom tumačenju, takav umjetnički postupak, karakterističan još od Dišanovog redimejda, označava preokret u kreativnom procesu: „Dati novu ideju objektu je već produkcija“, a „stvoriti znači ubaciti predmet u novi scenario“<sup>12</sup>. To se može uraditi samo ako nastanimo sisteme i oblike u kojima živimo; samo identifikujući se sa njima možemo da ih kontrolišemo i mijenjamo njihov smisao. Imitacija je u tom smislu subverzivna. Manipulišući tim formama otvara se mogućnost stvaranja novog narativa, a njihova upotreba nasuprot kontemplaciji dovodi do toga da se brišu razlike između sopstvenog i tuđeg rada, umjetnika i gledaoca.

---

<sup>9</sup> Nicolas Bourriaud, *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World* (New York: Lukas & Sternberg, 2002), 13.

<sup>10</sup> Ibid., 17.

<sup>11</sup> Ibid., 25.

<sup>12</sup> Ibid.

Rekonstruišući estetske predmete iz prošlosti, mi iznova punimo značenjem forme koje su već postale dio historije. Time se ostvaruju vizionarske riječi francuskog filmskog kritičara Serža Danaea (Serge Daney): „od umjetnosti će ostati samo ono što se može prepraviti.“<sup>13</sup>

Za Burioa je postproduksijska umjetnička praksa slična aktivnostima di-džejeva i hakera. Oni se ponašaju kao „semionauti' koji proizvode originalne puteve kroz znakove.“<sup>14</sup> Kao što di-džej pravi muzičke kompilacije kopirajući i slijepljujući lupove zvuka, sastavljajući snimljene proizvode u međusobnu relaciju, tako se i moj rad bazira na sličnoj metodi. Ovaj rad uspostavlja veze i relacije među filmovima koji su snimjeni u različitom vremenu sa različitom tematikom od strane različitih reditelja. Povezivanjem ovih modifikovanih filmskih scena u novi poredak, obraćajući pažnju na njihov redoslijed, mijenjam značenje i stvaram nove veze.

Samo iskustvo gledanja filmova u digitalnom dobu se bitno razlikuje od klasičnog bioskopskog jer mi samim činom gledanja postajemo producenti. Sve je veći broj alatki i sredstava kao što su daljinski upravljači, uređaji za snimanje, kompjuteri, koje nam omogućavaju da manipuliramo materijalom koji gledamo. Ovi alati nam dopuštaju da biramo, režemo, slijepljujemo, rekonstruiramo, montiramo itd. Lako rukovanje video slikom danas se ogleda kako u obradi slike, tako i u umjetničkoj formi. Osnovne operacije koje se obavljaju na video materijalu, kao što su vraćanje trake unazad, zaustavljena slika, stop-kadar i slično, danas predstavljaju izbor estetskih sredstava koja su dostupna svakom umjetniku.

Sve to doprinosi uništavanju figure autora, o čemu kroz teoretsku dekonstrukciju piše i Rolan Bart (Roland Barthes) u svom čuvenom eseju *Smrt autora*.<sup>15</sup> Umjetnik Douglas Gordon (Douglas Gordon) koji je autor umjetničke instalacije u kojoj je maksimalno usporio Hičkokov film *Psyho* u jednom intervjuu izjavljuje: „Još uvek sam dosta skeptičan po pitanju koncepta autora i zadovoljan sam da ostanem u pozadini komada kao što je *24 Hour Psycho* gdje je Hičkok dominantna figura. ...Prisvajajući odlomke iz filmova ili muzike mogli bismo zapravo da kažemo da mi stvaramo vremenske 'redimejde', ne više od svakodnevnih predmeta već od predmeta koji su dio naše kulture.“<sup>16</sup>

---

<sup>13</sup> Serge Daney, „Journal de l'en passé“ (1991), citirano u Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics* (Paris: Les presses du réel, 1998), 77.

<sup>14</sup> Bourriaud, *Postproduction*, 18.

<sup>15</sup> Roland Barthes, "The Death of the Author," u *Image-Music-Text* (London: Fontana, 1977), 142-148.

<sup>16</sup> Douglas Gordon, „A New Generation of Readymades,” *Art Press*, br. 255 (2000): 27-32.

Dakle, ono što povezuje raznolike umjetničke prakse pod terminom postprodukcije je miješanje granica između konzumacije i produkcije. Kako Burio zaključuje: „Pošto pišemo dok čitamo, i stvaramo umjetnička djela kao posmatrači, primalac postaje centralna figura kulture do gubitka kulta autora.“<sup>17</sup>

S druge strane Bodrijar (Jean Baudrillard) koristi poststrukturalistički pristup da pokaže kako se stvarno može opisati u smislu sistema znakova. Međutim, on ide dalje opisujući znakovni sistem označitelja koji može narušiti pravo značenje imaginarnog (označenog) i umjesto toga navodi da su označitelji zamijenjeni simulakrumima, što ugrožava „razliku između 'pravog' i 'lažnog', 'stvarnog' i 'imaginarnog'.“<sup>18</sup> Simulakrumi ne ometaju ili prikrivaju imaginarne aspekte koje predstavljaju; umjesto toga, oni obuhvataju sve razlike između imaginarnog i realnog (označitelja i označenog). Na taj način, oni transformišu koncept stvarnog u ono što se doživljava kao stvarno. Stoga, umjesto da živimo u stvarnom, živimo u dobu hiperrealnosti, zatvoreni u krug samoupravnih referentnih znakova, ili simulakruma, koje prepoznajemo isključivo kroz njihove međusobne razlike. Bodrijar sugerise kako ono nije kopija ičega stvarnog, već istina sama po sebi; „mi živimo u pustinji samog stvarnog“, što će reći da: „Danas apstrakcija nije više apstrakcija karte, duplikata, ogledala, ili koncepta. Simulacija nije više predstava neke teritorije, nekog referencijalnog bića, ili supstance. Ona je prizvodnja, pomoću modela, nečeg stvarnog i bez porijekla i stvarnosti: hiperrealno.“<sup>19</sup>

Struktura poglavlja koja slijedi pokušaće na sveobuhvatan način da prikaže sledeće:

U prvom poglavlju analiziraću film u širem kontekstu pokretnih slika, sa posebnim fokusom na značaj koji su pokretne slike imale unutar umjetnosti, kao i na njihov višemedijski karakter. U tom okviru, pokazaću različite oblike upotrebe pokretnih slika, s posebnim osvrtom na film i video umjetnost. Istaknuću dva ključna načina na koja su umjetnici koristili pokretnu sliku: prvi se odnosi na dokumentovanje performansa pred kamerom, što je obilježje rane video umjetnosti, dok se drugi bavi rekontekstualizacijom filma. Digitalno doba donijelo je nove mogućnosti za oblikovanje filma i filmskog jezika, omogućavajući umjetnicima da elemente igranog filma koriste kao sastavni dio umjetničkog rada. Oba ova pristupa, dokumentovanje

---

<sup>17</sup> Bourriaud, *Postproduction*, 88.

<sup>18</sup> Jean Baudrillard, *Simulakrumi i simulacija* (Novi Sad: Svetovi, 1991), 7.

<sup>19</sup> *Ibid.*, 1.

performansa pred kamerom i rekonstrukcija filma, bitni su za praktični dio mog doktorskog umjetničkog projekta.

Drugo poglavlje baviće se problemom aure, koja predstavlja centralnu temu mog doktorskog rada. Krenuću od čuvenog eseja Valtera Benjamina i njegove teze da je svojom pojavom film bio ključni faktor i koji je doprinio urušavanju aure umjetničkog djela, kako bih ukazao na preokret koji se danas dešava u ovom procesu u kojem se filmu ponovo pripisuje kulturna vrijednost. Filmska aura se manifestuje na dva načina kroz koje umjetnici pristupaju filmu. Prvi način odnosi se na korišćenje analogne tehnologije snimanja, poput 16 mm kamere, dok drugi podrazumijeva upotrebu novih medija koji omogućavaju oblikovanje klasičnog filma i filmskog jezika na nov način, pa čak i rekonstrukciju postojećih igranih filmova koji se koriste kao gradivni elementi u umjetničkim radovima.

U trećem poglavlju analiziraću postupak *rimejka* kao načina na koji stari filmovi oblikuju nove narative, omogućavajući time savremenim umjetnicima da ponovo uvode kinematografiju u svoj rad i koriste filmove kao gotove radove (ready-made) za stvaranje novih djela. U ovom poglavlju biće ispitane različite metode i postupci koje umjetnici primjenjuju u radu sa filmom kao i analizirani oni radovi koji uključuju film kao svoj obavezni segment. Posebno će biti analizirane dvije studije slučaja, video radovi: *24 Hour Psycho* (Douglas Gordon) i *Third Memory* (Pierre Huyghe), u kojima se umjetnici dominantno služe metodama sličnim onima koji su korišćeni u nastanku praktičnog dijela doktorskog umjetničkog projekta.

Četvrto poglavlje, pod nazivom *Imobilizacija posmatrača*, baviće se odnosom između pokretne slike i ekrana, kao i interakcijom između ekrana i tijela. Pozivajući se na teorije Leva Manoviča, analiziraću fenomen zarobljenosti tijela kroz medij pokretne slike, te evoluciju ovog fenomena do savremenih praksi koje doprinose oslobađanju posmatrača i aktivnom uključivanju njegovog tijela u umjetnički rad. Ova transformacija predstavlja centralni element mog doktorskog umjetničkog projekta, u kojem je zarobljenost u fikciji ključni motiv.

Peto poglavlje biće posvećeno digitalnom komponovanju, s fokusom na savremene principe i oblike softverskih alata kojima novi mediji transformišu film, te na promjene koje ove tehnologije donose u samu ideju filma. Poseban akcenat biće stavljen na montažu unutar kadra i tehniku bojenog urezivanja (chroma key), koja predstavlja ključni element u izradi praktičnog

rada mog doktorskog umjetničkog projekta. Kao studiju slučaja koja se temelji na ovoj metodi, analiziraću rad *Stepenice* (Zbigniew Rybczynski).

Nakon toga, detaljno ću opisati sve faze svog praktičnog rada, od početnog istraživanja ideje i praktične realizacije, do poetskih osvrta i obrazloženja. U ovom dijelu ću, kroz studije slučaja, analizirati sve filmove korišćene u okviru mog doktorskog umjetničkog rada.



## Poglavlje I: Pokretne slike

Odnos filma i umjetnosti je dug i složen i nije ga moguće predstaviti na jedan način. Upravo zbog toga potreban je jedan širi kontekst u kome se ovaj odnos može sagledati i prepoznati, a to su pokretne slike.

Danas, u medijski zasićenom društvu 21. vijeka, možemo reći da smo okruženi pokretnim slikama koje cirkulišu na našim uređajima, ekranima, izlažu se u galerijama i muzejima. Ukoliko želimo da govorimo o filmu, onda nužno moramo govoriti o pokretnim slikama, ali i o video umjetnosti i ekranskoj umjetnosti. U vremenu kada se analogna tehnologija zamjenjuje digitalnom i kada se digitalni film prezentuje analognom, kada se film uvodi u internet mrežu, nije jednostavno govoriti o filmu ili videu, nego je upravo pojam pokretne slike taj koji može najšire obuhvatiti sve specifičnosti medija.

Pokretne slike nisu samo vizuelna iskustva; one su i izrazi složenih odnosa, konceptualnih elemenata te diskurzivnih nijansi. U dugoj istoriji pokretne slike, film je bio taj koji je od svog pojavljivanja diktirao promjene. Još je Valter Benjamin u svom eseju *Umjetničko djelo u vijeku tehničke reprodukcije* rekao da se sa pojavom filma naš „utamničeni“<sup>20</sup> svijet raspršio, a mi smo počeli da lutamo njegovim fragmentima. Film je pokrenuo naš virtuelni pogled i donio obećanje progresa. Od nijemog do zvučnog filma, od crno-bijele do slike u boji, od analogne tehnologije snimanja do napuštanje trake i ulaska u digitalno. Ove kontinuirane medijske transformacije s jedne strane izazivaju nostalgiju i podsjećaju nas na ono što smo izgubili, a s druge nas uvode u stalne inovacije i promjene. Film je mediji koji, čini se, u svojoj suštini je uvijek taj koji inicira transformaciju, kako je Benjamin to prvi primijetio, prije svega u ljudskoj percepciji.

Mi danas živimo u vremenu ekranske kulture tehničkih slika, kako ih je definisao Vilem Fluser (Vilém Flusser), „slika koju proizvode aparati,“<sup>21</sup> misleći na fotografsku i filmsku kameru, u kojoj smo zamijenili linearnost pisma sa novim odnosom prema vremenu i prostoru, koji je donio film. Film je uvod u priču u čijem temelju su pokretne slike.

---

<sup>20</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 27.

<sup>21</sup> Vilém Flusser, *Filozofija fotografije* (Zagreb: Scarabeus naklada, 2007), 29.

Umjetnost 20. vijeka bila je bitno određena pokretnim slikama. Kada se pojavio film, odmah je postao izvor inspiracije za umjetnike i eksperimentalne stvaraoce, što je posebno bilo primjetno u avangardi. Za avangardne umjetnike film je donio oslobađanje od tradicije, konvencija i normi. Poznati su eksperimentalni radovi Man Reja (Man Ray), Marsela Dišana (Marcel Duchamp). U vizuelnoj umjetnosti se ove eksperimentalne forme nisu držale samo okvira filma već su se razvijale i u drugim oblastima poput muzike, fotografije pa i književnih formi. Možemo pomenuti samo neke od njih poput Majbridža (Eadweard Muybridge) i Šenberga (Arnold Schönberg). Ovi umjetnici su radili na tome da se premošćavaju razlike i stvaraju dodirne tačke između različitih oblasti i filma. Time se odnos filma i umjetnosti od početka nameće kao interdisciplinarnan, kao onaj koji povezuje teorije i prakse iz oba domena.

Film je tako pokazao svoj višemedijski potencijal. On je postao mjesto susreta različitih disciplina i otvorio prostor za spajanje i povezivanje. Tako je i pokretna slika bila mjesto ukrštanja, sinteze medija, bliska konceptu *Gesamtkunstwerk*<sup>22</sup>, onoga što je kompozitor Rihard Vagner (Richard Wagner) definisao kao totalno umjetničko djelo. Ona spaja sliku, zvuk, pokret, dramu. Danas, sa pojavom digitalnih tehnologija i sa razvojem softvera, otvaraju se nove mogućnosti povezivanja umjetnosti i tehnologije u kojima iskustva različitih medija bivaju objedinjena i utkana u nove oblike pokretnih slika.

Mogli bi postaviti dva modela, principa rada kojima se umjetnici dominantno vode u radu sa pokretnom slikom, jedan je tjelesni performans pred kamerom, a drugi je upotreba filma kao gradivnog materijala za umjetnički rad. Model tjelesnog performansa bio je naročito prisutan u ranim radovima video umjetnosti 60-ih i 70-ih godina, dok u devedesetim godinama dolazi do obrta, u kome pojava digitalne tehnologije ne omogućava samo tehnološko usavršavanje slike nego donosi i promjene u konceptualnom smislu, što dovodi do rekontekstualizacije samog filma. S obzirom da su i jedan i drugi aspekt tijesno povezani sa doktorskim umjetničkim projektom u nastavku bih se osvrnuo detaljnije na oba segmenta u svrhu produbljivanja i kontekstualizovanja u odnosu na praktičan umjetnički rad.

---

<sup>22</sup> Vagner koristi termin *Gesamtkunstwerk* u esejima "Umjetnost i revolucija" i "Umjetnost budućnosti" koje je napisao 1849. godine. Termin *Gesamtkunstwerk* se prevodi kao "sveobuhvatno umjetničko djelo" ili "univerzalno umjetničko djelo" i odražava Vagnerovu viziju sveobuhvatne umjetničke forme koja sintetizuje različite umjetničke discipline—muziku, dramu, poeziju, ples i vizuelne umjetnosti—u jednu jedinstvenu cjelinu.

Eksperimenti bazirani na pokretnim slikama, započeti u avangardi, svoju kulminaciju i naročit značaj pokazuju 60-ih i 70-ih godina sa pojavom video tehnologije. Upotreba filma i videa postala je centralna komponenta umjetničkih radova toga vremena.

Paralelno uz razvoj filmske i televizijske slike pojavljuje se i video umjetnost, kao nova umjetnička praksa, koja je na samim počecima bila bazirana na tijelu, performativnosti pred kamerom, medijalizaciji istog. Kao rezultat, video kamera je donela neposrednost, intimnost i omogućila umjetnicima da otvore privatnu dimenziju pokretne slike. To je donijelo i drugačiji jezik, koji se razvijao nasuprot filmskom i televizijskom, pokušavajući da izbjegne ali ponekad i kombinuje iskustva ovih medija.

Video je bio prva artificijelno kreirana slika koja je omogućila da se vidi ono što se snima u istom trenutku u kojem se to dešava.<sup>23</sup> Ovo je nešto u čemu se video razlikuje od filma, koji je, poput fotografije, zahtijevao dugotrajni proces razvijanja i naknadnog gledanja snimljenog materijala. Neposrednost, koju je video omogućio, bila je novina koja je umjetnicima donijela nove alate i mogućnosti drugačijeg izražavanja, poput: neposrednog snimanja radnje, mogućnost direktne intervencije na slici, ubrzani ili usporeni snimak, zaustavljanje kadra, čak i sopstvenog ulaska u kadar. Sve su to bile nove karakteristike medija koje su otvorile prostor umjetnicima za eksperimente.

Činjenica da video pruža mogućnost snimanja i istovremeno gledanja tog snimka na monitoru otvorila je prostor za samorefleksiju i upotrebu videa kao ogledala. Pioniri performans umjetnosti šezdesetih godina prvi su radili ovakve video radove. Među njima se ističe Vito Akonči (Vito Acconci), čije je korišćenje videa kao ogledala navelo teoretičarku Rosalind Kraus (Rosalind Krauss) da izjavi da je video mediji narcisizma. U svom čuvenom eseju *Video estetika narcisizma* ona je primijetila kako je ljudsko tijelo prisutno u najvećem broju radova sa početaka video umjetnosti i kako se kroz „simultanu recepciju i projekciju“, stavlajući se između ove dvije pozicije, „čovjekova psiha koristi kao kanal.“<sup>24</sup> Među ovim ranim radovima videa možemo pomenuti rad *Centri* (1971) Vito Akončija u kojem umjetnik izvodi performativni čin pokazivanja prstom u centar ekrana, koji je u isto vreme i projekcija njegovog

---

<sup>23</sup> Villijam Kajzen, „Uživo na traci: emitovanje uživo i ono nepostredno“, u *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković (Beograd: FMK, 2013), 109-130.

<sup>24</sup> Rosalind Kraus, „Video: Estetika narcisizma“, u *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković (Beograd: FMK, 2013), 87.

lica na monitoru pred publikom. Ova situacija korišćenja videa kao ogledala, koja je za Kraus oblik narcisizma, uspostavila je odnos između reflektivnog (onog što odražava) i refleksije (onog što promišlja), čime pokazuje da pravi mediji videa nije materijala tehnička oprema, nego psihološka situacija, time briše razlike između subjekta i objekta.

Jedan od poznatih video radova napravljenih sedamdesetih godina koji takođe pokazuje ovu psihološku dimenziju je svakako i rad Nensi Holt (Nancy Holt) i Ričarda Sere (Richard Serra) *Boomerang* (1974). Umjetnički duo radi ekperimentalni video sa zvukom u studiju, gdje umjetnica Nensi Holt sjedi izgovarajući rečenice direktno u mikrofon dok se one sa malim zakašnjenjem pojavljuju u slušalicama koje ona nosi. Ova situacija stvara smetnje performerki tako što rečenice koje čuje ometaju kontinuitet i smislenost njenog daljeg govora. Spona između živog i reprodukovano glasa umjetnici stvara efekat psihološke zatvorenosti koje ona opisuje riječima „Bacam stvari napolje, u svet, i one mi se vraćaju poput bumeranga.“<sup>25</sup>

Možemo pomenuti i radove Brusa Naumana (Bruce Nauman), koji predstavljaju različite primjere performansa pred kamerom koje je umjetnik snimao u svom studiju, zastupajući tezu da sve što umjetnik radi u studiju jeste umjetnički rad. Jedan takav video *Revolving upside down* dokumentuje performans koji traje dugih 60 minuta, a koji prikazuje umjetnika kako kruži u mjestu stojeći na jednoj nozi i okrećući se oko sebe simulirajući namotavanje filmske trake. Rad se završava u trenutku kada traka istekne.

Ovi snimljeni performansi bili su česti u ranim danima videa i pokazivali su kako je video donio dimenziju koju film nije imao, omogućavajući pojedincu da vidi sebe, čime su se otvorili novi aspekti unutar pokretnih slika, dok su odnosi između privatnog i javnog stalno pomjerali granicu. Uz to, dimenzija prenosa uživo i neposrednost videa bile su nove mogućnosti koje su ga razlikovale od filma.

Ovu napetost između filma i videa prvi je u svojim radovima istraživao Endi Vorhol (Andy Warhol). U radu *Outer and Inner Space* (1965), on po prvi put uvodi filmsku i video sliku koje se suprotstavljaju na ekranu. Rad je snimak razgovora s Edi Sedžvik (Edie Sedgwick), u kojem vidimo dvostruku projekciju dvije rolne filma, koje su podijeljene tako da možemo vidjeti snimljenu Edi, u Endijevom studiju, dok se na monitoru iza emituje snimak njenog lica iz

---

<sup>25</sup> Ibid., 88.

profila. Tokom videa prisustvujemo simultanoj projekciji filmske i video slike, u kojoj se suprotstavljaju prošlo vrijeme filmske trake i *uživost* videa, ali i materijalni kvaliteti oba medija. Vorhol je bio pionir video umjetnosti i poznat je po svom eksperimentalnom pristupu i antimontažnim tehnikama, razbijanju iluzionističkih tehnika koje je njegovao klasični film tog vremena. U tom smislu možemo reći da su se umjetnici video umjetnosti trudili da se distanciraju od filma, ne samo u institucionalnom smislu privatnog i javnog, nego i u smislu jezika filma, i pokušali su da pruže alternativne načine rada s pokretnom slikom, koji su se razlikovali od ideoloških oblikovanja sadržaja, suprotstavljajući se dominantnim narativima televizije i medija. Tako se i otvorio prostor za ispitivanje identiteta.

Na samim počecima, video umjetnici su više težili približavanju drugim umjetničkim disciplinama, da bi se početkom devedesetih vratili filmu kao najrodnijoj disciplini. Segmenti filmskog jezika kao što su montaža, narativnost, iluzionizam i projekcija postaju dominantni elementi video umjetnosti. U obliku i sadržaju, video danas oponaša kvalitete koji su se uvijek odnosili isključivo na film. Nakon ovog preokreta video rad biva shvaćen i kao prošireni bioskop, on može biti i umjetnički film ili video instalacija a zajedničke karakteristike se ogledaju u višemedijskom potencijalu. Danas možemo vidjeti da u okvirima selekcija na izložbama jednako su prisutni i zastupljeni radovi koji su *single-channel*, zajedno sa *multiscreen* projekcijama, filmom kao i videom. Termin prošireni bioskop, kao što već sam naziv ukazuje, zasniva se na tome da film nije projektovan na samo jednom platnu, već na više njih i gledalac se ne nalazi samo ispred projektovanih različitih priča koje treba povezati, već i same projekcije na taj način stvaraju jedan poseban ambijent. Tako se stvaraju djela koja zahtevaju ne samo da publika posmatra ili sluša rad, da povezuje posmatranje i gledanje ili slušanje, već da i tijelesno ulazi u prostor, kreće se kroz njega i doživi i sam prostor kao umjetničko djelo, što je karakteristično za višemedijsku umjetnost.

Danas možemo govoriti o *liminalnim* prostorima između pokretnih slika filma i video umjetnosti. Sa digitalizacijom je došlo i do remedijacije, a sa ovim promjenama koje su nastupile postalo je teško govoriti o prirodi medija i njihovom razlikovanju. Pokretne slike su danas sveprisutne i više nisu određene formatom, već mogu prelaziti i postojati čak istovremeno u različitim, slično se dešava i filmskoj slici, digitalizuje se, analogni film prevodi se u digitalni, a time se film uvodi u internet. Zato je danas preciznije govoriti o pokretnim slikama uopšte, taj termin obuhvata i prije i sad. Možemo reći da je pokretna slika u digitalnom vremenu obnovila svoje interesovanje za film, kako za onaj igrani film koji je dio popularne

kulture, tako i za eksperimentalni. Potvrdu ovog možemo pronaći i u brojnim umjetničkim radovima u kojima se film rekontekstualizuje. Neki od ovih radova biće kao studije slučaja razmatrani u trećem poglavlju.

Upravo prisustvo filma u umjetničkim radovima unutar galerija i muzeja otvara prostor za interdisciplinarna istraživanja i stvaranje višemedijskih djela. U okviru ovog doktorskog umjetničkog projekta, specifično prisustvo filmske slike u savremenim umjetničkim djelima postaje predmet detaljnog istraživanja. Ovdje dolazi do ukrštanja vizuelne umjetnosti i klasičnih formi filma. Valter Benjamin je, u trenutku pojave filma, postavio pitanje kako će on promijeniti umjetnost i našu percepciju. Danas, kada film postaje sastavni dio savremenih umjetničkih radova, možemo se zapitati kako će ti umjetnički radovi promijeniti film i na koji način će uticati na transformaciju pokretnih slika.

## Poglavlje II: Filmska aura

U svom čuvenom eseju *Umjetničko djelo u vijeku tehničke reprodukcije* Valter Benjamin definiše koncept aure kao autentično prisustvo umjetničkog djela, historijskog ili prirodnog predmeta. Za Benjamina, kulturna vrijednost, koja je suština njegove autentičnosti i koja se temelji na ritualu, ustupila je mjesto izložbenoj vrijednosti, koju karakteriše veća pokretljivost i dostupnost djela putem njegove reprodukcije. Ovo je dovelo do njegove poznate izjave da „u doba tehničke reprodukcije umjetničkog djela propada njegova aura.“<sup>26</sup> Po Benjaminu film je bio glavni agent koji je uticao na nestanak aure.

Međutim, svjedoci smo da se uloga koju film ima u ovom procesu značajno promijenila. Danas kada se film doživljava kao stari medij koga je potrebno sačuvati i zaštititi u vremenu masovne cirkulacije digitalnih slika, njemu se ponovo pripisuje kulturna vrijednost. O tome najbolje govori sve veće prisustvo kinematografije u muzejima i galerijama i izlaganje filma u kontekstu savremene umjetnosti. Ova ponovno otkrivena privrženost kinematografiji ogleda se u činjenici da umjetnici posvećuju posebnu pažnju i interesovanje filmu. U tom ponovnom izlaganju filma, oni mu daju ono što mu je nekada pripisivano da uništava – Auru.

Ovu transformaciju uloge filma treba tražiti u njegovoj specifičnoj historijskoj poziciji. Film je noviji od tradicionalnih umjetničkih medija i stariji od novih digitalnih medija. Otud i ta paradoksalna situacija da je film nekad bio onaj koji je tehničkom reprodukcijom doprinio urušavanju originalnosti i jedinstvenosti kulturne vrijednosti umjetničkog djela, danas na sličan način postaje *ugrožen* od strane novih medija, koji ne samo da mijanjaju njegov konvencionalan izgled nego i ontologiju samog medija.

Može se pomisliti da je današnja ugorženost filma novim tehnologijama i medijima, nemjerljiva, obzirom na prekrajanje, kratke citatne forme, i mnoge druge oblike zastupanja, ali da ne budemo tako radikalni jer u svemu tome možemo naći i aspekte u kojima nove tehnologije doprinose veličanju klasičnog filma. Ti kulturni filmovi nisu isključeni, prevaziđeni, napušteni i zaboravljeni, već se može govoriti da ih tehnološki napredak uključuje i da time postaju dio novog filmskog jezika. Stari film nastavlja da ima vrijednost u uticaju koji vrši iako se izlaže u novim formama. Pogotovo u popularnoj kulturi poznat je fenomen oponašanja

---

<sup>26</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 23.

različitih elemenata viđenih na scenama nekih od kulturnih filmova. Upravo u uticaju na naše ponašanje i percepciju, odražava se ta kulturna vrijednost filma, to jest seli iz starih formi u nove.

Mogu se prepoznati dva načina na koji se savremeni umjetnici bave filmom ili kojima doprinose povratku aure: jedni koriste analognu tehnologiju za snimanje 16 mm filma i time uspostavljaju nostalgican odnos ka starim režimima slike, dok drugi kroz upotrebu savremenih digitalnih tehnologija oblikuju klasični film. Dakle, jedni koriste potencijale starih kamera za snimanje novih sadržaja, a drugi se služe savremenim alatima, simulirajući estetiku nekadašnjeg filma.

Naravno oba pristupa iako polaze sa različitih pozicija i odnosa prema filmu na kraju doprinose ponovnom vraćanju njegove vrijednosti, što je posebno važno u situaciji kada se vode rasprave o kraju filma i zastarelosti ovog medija. Interesovanja koja ovi umjetnici pokazuju, uključujući i ova preispitivanja, otvaraju put ka daljoj intermedijalnosti i uvođenju filma u nove višemedijske odnose u polju umjetnosti i kulture.

Kada posmatramo prvi pristup, vidjećemo da postoji veliki broj umjetnika koji danas koriste analogne kamere za, takoreći, nova snimanja. Činjenica da se koriste ovim medijem, govori da se sa namjerom oživljava kulturna vrijednost filma i vraća kroz tretiranje savremenih tema i pitanja. Upotreba ovog medija nije samo po sebi fetišizacija kulturne vrijednosti, već više eksperimentalni pristup i zainteresovanosti za samu materijalnost medija. Sa druge strane, pored upotrebe 16 mm trake, tj stare tehnologije, možemo primijetiti da je u savremenom obliku izlaganja analognog filma prisutna potreba za unikatnošću i ekskluzivnošću. Ona se ogleda u ograničenim brojem kopija, zakazanim projekcijama i sličnim aktivnostima, sa ciljem da povećaju osjećaj nostalgije, da istaknu raritet događaja. Umjetnici upotrebom filma i uvođenjem u izlagački prostor, svjesni su da rade sa tehnologijom koja je prevaziđena, odbačena, marginalizovana, kao nešto što pripada prošlosti i što tim postupkom biva aktuelizovano.

Analogna tehnologija je zapravo određena indeksom, a u teorijskom smislu on se odnosi na trag realnosti, drugačije rečeno, da je ono što je kamera uhvatila, snimila, nešto što je stvarno bilo, što se stvarno desilo. Indeks nije samo materijalno svojstvo trake već afektivni odnos posmatrača prema onome što je snimljeno, što ga povezuje sa vremenom, prolaznošću. O tome govore Andre Bazin i Roland Barthes. Bazin opisuje ovaj fenomen kroz koncept „balsamovanja



vremena“<sup>27</sup>, dok Bart ističe čuveno „To je bilo“<sup>28</sup>. Kada ga posmatramo na ovaj način, možemo reći da se radi o odnosu medija prema istini, pri čemu filmska traka služi kao dokaz. Zato se za film i fotografiju nastale kroz analogne medije smatra da stvarno postoje, jer se ono što prikazuju zaista i dogodilo.

Analogni film se zasniva na stvarnosti koja je snimljena objektivom kamere koja je predstavljena nizom fotografija stvarnih događaja, zabilježenih u stvarnom fizičkom prostoru. Aura analognog snimka je na taj način intimno povezana sa indeksom, sa temporalnostima koje se u njoj ukrštaju i odnosima koji te kvalitete uspostavljaju prema gledaocu. U fokusu interesovanja nekih od najznačajnijih umjetnika koji danas rade sa 16 mm filmom kao što su Tasita Din (Tacita Dean), Jeron de Rajke/Vilem de Roj (Jeroen de Rijke/Willem de Rooij), Sten Daglas (Stan Douglas) je filmska traka, celluloid u svom materijalnom aspektu, koji nas na specifičan način povezuje sa vremenom, istorijom, prolaznošću. Povratak u specifičnost medija mogao bi se shvatiti kao reakcija na medijsku hegemoniju digitalnog doba, ali je u pitanju mnogo više od toga. Tasita Din to objašnjava na sledeći način: „Filmska slika se razlikuje od digitalne slike: nije samo stvar u emulziji naspram piksela, ili svjetlu naspram elektronike, već nešto dublje – nešto što ima veze s poezijom.“<sup>29</sup> Taj afektivni kvalitet, koji je centralan za ovaj mediji, prikazan u savremenom galerijskom filmu, ovdje se naziva austom.

Sa druge strane, način na koji nove tehnologije oblikuje ljudsku percepciju direktno utiče na pitanje aure. U *Jeziku novih medija*, Lev Manovič nudi tumačenje Benjaminovog koncepta aure, objašnjavajući kako u filmu dolazi do ukidanja distance koja je prisutna između posmatrača i posmatranog predmeta. Pod konceptom aure se misli prije svega na prisustvo unikatnog, jedinstvenog umjetničkog djela, pa se zbog toga može učiniti da je neophodno da budemo blizu nekom predmetu kako bi osjetili njegovu auru. Međutim, Benjamin tvrdi suprotno i auru poistovjeđuje sa „jedinstvenom pojavom neke daljine, ma koliko bila blizu,“<sup>30</sup> opisujući je na sledeći način: „Mirujući, posmatrati ljeti poslije podne potez bregova na horizontu ili granu koja baca sjenu na onoga koji se odmara — to znači udisati auru tih bregova, te grane.“<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup> André Bazin, *Ontologija fotografske slike* (Beograd: FMK, 2017), 1.

<sup>28</sup> Roland Barthes, *Svetla komora: beleška o fotografiji* (Beograd: Kulturni centar Beograda, 2011), 73.

<sup>29</sup> Tacita Dean, “Save Celluloid, for Art’s Sake,” *The Guardian*, 22. februar 2011, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film> (pristupljeno 14. juna 2024).

<sup>30</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 24.

<sup>31</sup> Ibid.

Opisujući sliku predijela koji posmatra Benjamin jasno govori o prirodnom opažanju, želeći da pokaže kako tehnologija ukida ovo rastojanje koje je prisutno i kako prirodna relacija, koju je njegovalo i slikarstvo, nakon pojave kamere biva ukinuto. Po Benjaminu, ono što razlikuje film od starih medija je i način na koji je umjetnik uključen u njegovo stvaranje. „Dok slikar drži distancu snimatelj poput hirurga prodire duboko u tkivo djela,“<sup>32</sup> to će Manoviča navesti da zaključi da je dodir agresivniji od pogleda i da savremeno digitalno doba pruža mogućnost da se svemu pristupi direktno i iz neposredne blizine. Dakle, po Manoviču, film ukida prirodno rastojanje između posmatrača i promatranog, dovodi sve podjednako blizu i uništava auru.

Manovič ističe da samo „razdaljina, koju garantuje vid, čuva auru neke stvari, njen položaj u svijetu, dok želja ‘da se približe stvari’ uništava odnos među stvarima da bi, konačno, poništila cio materijalni red“<sup>33</sup>. Nove tehnologije nam omogućavaju da bukvalno dodirnemo udaljene stvari. Umjesto da je „dodir pažljiv, kontakt pun poštovanja ili milovanje,“ on je „agresivno narušavanje materije.“<sup>34</sup> Dodir koji nam je danas omogućila tehnologija izgleda tako da sliku koju dobijete, ma sa koje udaljene distance dolazila, možete zaustaviti, rezati, premotavati, kopirati, mijenjati sadržaj unutar nje i još mnogo toga. Stoga izgleda da je „agresivnost posmatranja nevinija od agresivnosti elektronski posredovanog dodira.“<sup>35</sup>

Uticaj novih tehnologija na film analizira i poznata teoretičarka i filmska kritičarka Lora Malvi (Laura Mulvey). U svojoj knjizi *24 x a Second: Stillness and the Moving Image*, ona pokazuje kako je došlo do promjene paradigme u filmskoj teoriji ali i u načinu na koji konzumiramo filmske sadržaje: „Krajem dvadesetog vijeka nove tehnologije su otvorile nove perceptivne mogućnosti, nove načine posmatranja, ne svijeta, već unutrašnjeg svijeta kinematografije. Dvadeseti vijek je akumulirao snimljeni filmski svijet, poput paralelnog univerzuma, koji se sada može zaustaviti, usporiti ili fragmentisati. Nove tehnologije djeluju na tijelo filma kao mehanizmi usporavanja, kontrolišući tok samog medija, fragmentišući napredovanje naracije i vodeći gledaoca u prošlost.“<sup>36</sup>

---

<sup>32</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 27.

<sup>33</sup> Manovich, *Jezik novih medija*, 219.

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Ibid.

<sup>36</sup> Laura Mulvey, *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image* (London: Reaktion Books Ltd, 2006), 181.

Malvi govori o tome kako nam nove tehnologije omogućavaju drugačiji pogled na film, ukazujući i kako on prije toga nije bio moguć. Uz pomoć njih možemo da se vratimo omiljenom filmu, možemo beskonačno ponavljati sekvence, možemo usporavati vrijeme u filmu do potpunog zaustavljanja slike. Ona primjećuje da se, kao rezultat ovih novih mogućnosti, pojavljuju i novi oblici posmatranja, koje iskazuje kroz metafore: posesivnog i zamišljenog posmatrača. Malvi u knjizi sa nama dijeli iskustvo, iz kog se vidi da je i sama u ulozi posesivnog posmatrača, a što objašnjava time da je putem digitalne montaže ponavljala scenu iz filma *Mušakrci više vole plavuše*, da bi analizirala i ujedno iznova uživala u plesnim pokretima koje izvodi Merilin Monro (Marilyn Monroe).

Stoga treba da znamo da *posesivni gledalac* ima veću kontrolu nad iskustvom gledanja zahvaljujući mogućnosti pauziranja, premotavanja unazad, ubrzavanja i ponovnog gledanja scena. Ova tehnološka promjena omogućava gledaocu da *posjeduje* film, on sada može pažljivo proučavati određene scene, ponovo se vraćati omiljenim momentima filma, kao što je to učinila i Malvi.

Sa druge strane, termin *promišljeni gledalac*, kako ga koristi Malvi, odnosi se na tip gledaoca koji pristupa filmu na kontemplativan, refleksivan način, umjesto da bude pasivno apsorbovan ili samo zabavljen. U samom nazivu se želi istaći da se radi o nekom ko razmišlja i kritički sagledava sadržaj, strukturu i ideologije koje film može potencirati. Ova vrsta gledaoca je svjesnija filmske konstrukcije i sposobna je da se distancira i razmisli o širim implikacijama onoga što gleda, uključujući pitanja reprezentacije, narativnih tehnika i uloge gledaoca u filmskom iskustvu.

Malvi će se u svojoj knjizi, kao i brojni teoretičari, vratiti na Benjaminov esej, podsjećajući da je on ukazao ne samo na odsustvo aure, već je otvorio perspektivu igre koju je film donio. Ovaj Benjaminov poziv na igru možda se najbolje čita danas, kada umjetnici koriste stare filmove, a putem digitalnih tehnologija oblikuju nove narative. Oni mijenjaju, prepravljaju, kompiliraju postojeća filmska djela ili elemente filma, kreirajući nove sadržaje. Taj metod rada, koji je Nikola Burio nazvao postprodukcijom, otvorio je prostor za igru i zamaglio granice između posmatrača i stvaraoca. Prepravljanje, ponavljanje i vraćanje originalnim filmovima ponovo na površinu iznosi problem aure, one za koju je pojavom filma tvrđeno da je izgubljena.

Na kraju, da se još jednom podsjetimo eseja Valtera Benjamina i još jedne perspektive iz koje se primjećuje kako pojavom fotografije i filma propada aura, ali da ni taj proces nije bez otpora, povlači se u „poslednji zaklon - ljudsko lice.“<sup>37</sup> Možda danas, kada digitalni mediji utiču na sve veću cirkulaciju i umnožavanje slike, i kada postoji osjećaj da se autentičnost i originalnost gubi u banalnosti ovog procesa, ponovno interesovanje i izlaganje filma, ključnih scena i u njima slavnih glumaca, posjeduje onaj kvalitet koji se odupire propadanju aure, koju po Benjaminu opstaje još na ljudskom licu. Film je mjesto našeg kolektivnog sjećanja, arhiva značajnih i vrijednih trenutaka života. Njihovo ponavljanje i vraćanje, koje je omogućeno novim medijima, i složena čulna, afektivna, perceptivna igra u koju ih uvodimo, ponovo čini da iz ovih scena, iz ovih slika, iz ovih pogleda, iz tih celuloidnih sjećanja, još jednom djeluje aura.

---

<sup>37</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 24.

### Poglavlje III: Rimejk

Pokretna slika donijela je rekontekstualizaciju kinematografije. Uvođenje filma u muzeje i galerije otvorilo je prostor za njegovu transformaciju. Radovi iz oblasti video umjetnosti su se pomijerali ka filmu kako u sadržaju tako i formi. Umjetnički odnos između filma i videa pružao je mogućnost za ponovno čitanje i rekonstruisanje filmskog jezika, njegovo ponovno oblikovanje, preuzimanje filmskih kadrova i komponovanje njegovih djelova u nove cijeline.

Mogućnosti ponovnog gledanja, ili već pomenutog rekreiranja filma, nekada su bila rijetka i dragocijena iskustva. Sa novim konzumerističkim tehnologijama takve procedure su postale dostupnije, tako da se brojni umjetnički projekti vraćaju filmu, ovaj put kroz fetišizaciju i ponavljanje filmskih scena, što je pružilo nove mogućnosti umjetnicima da prepravljaju filmove, to jest da prave rimejk. Pojam rimejk se ovdje doživljava u širem smislu i misli se na sve umjetničke radove koji nastaju kao rezultat prekrajanja elemenata postojećih filmova.

U istoriji rimejk je bio prisutan kako u filmu tako i u vizuelnoj umjetnosti. Kada govorimo o kinematografiji režiseri su često posezali za ponovnim snimanjem nekog starog filma, dok u likovnoj umjetnosti su česti primjeri ponavljanja ranijih umjetničkih dijela kroz pravljenje kopija, rekontekstualizaciju ili referiranja na određene radove. Može se shvatiti i kao nastavak tradicije *redi mejda*, tj. savremena iteracija ranijih postupaka aproprijacije, koje je u umjetnosti uveo Dišan preuzimanjem industrijskih predmeta i njihovim uvođenjem u polje umjetnosti. U slučaju aproprijacije filma možemo se podsjetiti da je Daglas Gordon govorio o preuzetom filmu kao vremenskom redi mejdu.

Danas, u digitalnom dobu, ovakav vid rada je maksimalno prisutan. Rimejk kao metoda postaje naročito popularan u digitalnom dobu, kroz otvaranje internet mreže čime brojna filmska ostvarenja bivaju digitalizovana i dostupna za preuzimanje. U isto vrijeme umjetnicima postaju dostupni različiti softveri za obradu slike, koji su prvenstveno bili namijenjeni za komercijalu upotrebu, dok ih umjetnici usmjeravaju u kreativne svrhe. Ovi alati, kao što su Final Cut, Adobe Premiere i After Effects, omogućavaju manipulaciju i obradu digitalnih datoteka i kopija filmskih ostvarenja. Film je tako postao predmet umjetničkog rada i sirovi materijal koga umjetnici koriste za istraživanje načina na koji popularni mediji oblikuju našu subjektivnost i iskustvo.

Načini na koje savremeni umjetnici pristupaju filmovima kao materijalu, koga preuzimaju, mijenjaju i ponovo izlažu, su raznovrsni tako da nije moguće govoriti o nekom uopštenom odnosu koji rimejk uspostavlja sa originalnim filmom. Umjetnički radovi koji polaze od apropijacije filma tretiraju pitanja subjektivnosti, istorije i kolektivnog sjećanja koja su od šireg značaja i za savremenu umjetničku praksu. Rimejk može uspostaviti kritički odnos prema filmu kao ideološkom aparatu, može preispitati ulogu posmatrača, osvijetliti psihološke elemente filma, protokole gledanja, može biti fetišizacija omiljenih filmskih scena koja će izazvati nostalgiju za prošlim vremenom, može ukazati na odnos realnosti i fikcije, otvoriti prostor za igru modifikacijom slike putem novih digitalnih alata. Na taj način rimejk postaje ne samo novi rad koji postoji nasuprot originalu, nego rad koji otvara mogućnosti za novo tumačenje i rekonstrukciju akumulirane arhive filmskih slika, omogućavajući retroaktivna čitanja filma koja uspostavljaju kontinuiran dijalog, umrežavanje i razmjene slike. Ipak, ono što je zajedničko i jasno vidljivo u svim umjetničkim postupcima o kojima će u nastavku biti riječi je to da prikazuju film ili filmske scene i ponovo ih izlažu pogledu posmatrača, koristeći ih kao materijal za rad. U tom smislu prepoznaju se različite strategije i postupci kojima umjetnici reaguju i transformišu kinematografiju. Jedan od mogućih pokušaja da se sistematizuju ovi različiti postupci i metode rada dala je Erika Balsom (Erica Balsom) u knjizi *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, u kojoj prepoznaje četiri ključne operacije: re-kreiranje ili ponovno izvođenje, recikliranje, interviju i prevođenje,<sup>38</sup> kao kategorije kojima objedinjuje različite umjetničke postupke rimejka koji se odnose prema kinematografiji kao izvoru umjetničkog rada. Svakako, treba napomenuti da se ove tehnike ne odnose isključivo na rekonstrukciju filma putem rimejka, nego postoje i u drugim oblicima umjetničke prakse u savremenoj umjetnosti.

Tako se može reći da je ponovno izvođenje ili re-kreiranje tehnika koja je karakteristična za umjetnost performansa, gdje je metoda rekreiranja i ponovnog izvođenja u potpunosti legitimna. Ovaj performativni aspekt je ključna tehnika i kada je u pitanju rad na rekonstrukciji filma. U radovima u kojima umjetnici koriste ovu tehniku pojavljuje se ponovno izvođenje filmske uloge, ponovo se izvode radnje iz filmskih scena i scenarija, simulirajući na taj način performativne elemente filma. Neki od primjera upotrebe ove tehnike prisutne su u radovima kao što je Sten Daglasov rad *Subject to a Film: Marnie* (1964), u kome je ponovo izvedena

---

<sup>38</sup> Erica Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013), 116.

scena pljačke iz poznatog Hičkovog filma ili u radu Sindi Šerman (Cindy Sherman), koja pravi sopstvene kadrove rekreirajući određene poze korišćenjem filmskog jezika. Navedene metode ponovnog izvođenja dale su mogućnost tumačenja i interpretacije određenog djela, koje bi mogle imati edukativni karakter za gledaoca, predstavljajući mu bliže principe filmske fikcije i objašnjavajući mu fenomen fantazije.

Recikliranje je praksa korišćenja postojećih snimaka filma koja svoje porijeklo ima u ekperimentalnoj praksi found footage (pronađenog snimka). Akumulacija filmova u prošlom vijeku rezultirala je bogatom filmskom arhivom koja danas služi umjetnicima kao baza podataka, dok je digitalizacija omogućila njeno lakše korišćenje u smislu preuzimanja, obrade i dijeljenja. Kod ove metode primjećuje se da umjetnici češće biraju preuzimanje dijelova filma u odnosu na cijelinu. Kao dobar primjer toga možemo pomenuti rad Kristijana Merkleja (Christian Marclay), *The Clock* (2010), koji je dvadesetčetvoročasovna montaža filmskih scena koje posmatrača uvode u odnos između realnog i filmskog vremena. Tokom dvadeset i četiri časa smjenjuju se mnoštvo različitih scena preuzetih iz bogate istorije filma. U kolažnom postupku, bez naizgled jasnog redoslijeda, posmatrač prati isječke iz filmova, i to crno-bijelih i u boji. Ono što je ovim scenama zajedničko jeste da se u svakoj od njih nalazi analogni ili digitalni sat koji prikazuje vrijeme. Ono što umjetnik radi preko montaže jeste preklapanje vremena u filmu s lokalnim vremenom, tj. vremenom njegove recepcije. Svaki put kada vidimo sat u sceni, on prikazuje realno vrijeme gledanja filma. Sinhronizujući ova dva vremena — vrijeme snimanja i vrijeme gledanja — on nas uvodi u drugačiju temporalnost (ukupno vrijeme posvećeno gledanju filmova), koja pokazuje kako film čini da zaboravimo na stvarno, realno vrijeme.

Intervju sa druge strane, omogućava umjetnicima da uspostave odnos sa pojedincima čiji su životi vezani za film. Takav je rad *Blanche Neige Lucie* (1997), gdje je Pijer Uig (Pierre Huyghe) uradio intervju sa Lucie Dolène, koja govori o svojoj tužbi koju je pokrenula protiv Disney industrije, a koja se tiče prava na pozajmljivanje njenog glasa za francusku verziju *Snežane*. Tokom intervju, ona se pojavljuje kao odrasla žena, dok se u pozadini čuje njen mladalački glas kako izvodi muzičku numeru iz navedenog animiranog filma.

Posljednja operacija tehnike rekonstrukcije filma je prevođenje. Ono se povezuje sa remedijacijom i prevođenjem filma iz jednog medija u drugi, što odražava tenzije koje danas postoje između novih i starih medija. Ovo ipak nije jednosmjerna operacija, gdje se film

prevodi u novomedijske oblike, kao što je slučaj sa radom Endžela Bulok (Angela Bulloch), *Z Point*, u kome je prevela finalnu scenu Antonionijevog filma u pikselizovani raster koji aludira na raspon od 35-milimetarskog filma. Postoji i drugi pravac, koji omogućava da se film prevede u još stariji, tradicionalni medij, gdje Tasita Din celuloidnoj filmskoj traci daje skulpturalni kvalitet, prevodeći je u monumentalni objekat u galerijskom prostoru. Još jedan zanimljivi oblik ovakvog prevođenja filma možemo naći u „grafima i dijagramima nazvanim „U ritmu...” Slobodana Šijana, koji dočaravaju ritmički slijed (unutar i između kadrova) karakterističan za filmove Hauarda Hoksa, Džona Forda, Alfreda Hičkoka, Roberta Altmana i drugih<sup>39</sup>, kako navodi Pavle Levi u knjizi *Kino drugim sredstvima*.

Naravno, ova podjela i klasifikacija koju je predložila Erika Balsom jedan je od mogućih pokušaja da se sistematično razmišlja o umjetničkim operacijama. U daljoj elaboraciji, u cilju afirmacije ove klasifikacije, uvešćemo dvije studije slučaja koje su blisko povezane s metodama koje koristim u svom praktičnom dijelu doktorskog umjetničkog projekta. Imajući u vidu da se moj rad u najvećoj mjeri bazira na dvije prethodno pomenute metode — izvođenju ili rekreiranju i recikliranju — detaljnom analizom izabranih studija slučaja filmova Dagleasa Gordona, *24 Hour Psycho* i *Third Memory* od Piera Uiga, dodatno ću objasniti prirodu principa koje koristim.

Jedan se bavi problemom temporalnosti i ilustracija je toga kako su novi mediji mijenjali film, dok se drugi bavi odnosom realnosti i fikcije pokazujući centralni problem umjetničke produkcije u savremenoj umjetnosti od dolaska novomedijskih digitalnih tehnologija.

Film Dagleasa Gordona *24 Hour Psycho* je paradigmatički u tom smislu i najpoznatiji primjer umjetničkog rada u kojem se tehnologija videa koristi za apropijaciju i transformaciju klasičnog filma, dok drugi rad *Third Memory* Piera Uiga, objašnjava kako su naši životi posredovani filmom i kako nas film uvodi u složenu afektivnu identifikaciju u kojoj su odnosi između činjenica i fikcije zamagljeni.

---

<sup>39</sup> Pavle Levi, *Kino drugim sredstvima* (Beograd: Muzej savremene umetnosti, 2013), 167.



## Studija slučaja: *24 Hour Psycho*

Filmska slika posjeduje sposobnost da ubrza i uspori vrijeme, čime mijenja naše iskustvo temporalnosti i ličnog doživljaja vremena. Početkom devedesetih godina prošlog vijeka pojavila se nova VCR tehnologija videorekordera, koja je korisnicima omogućila da snimaju filmove, televizijske programe i druge video sadržaje, kao i da manipulišu snimljenom slikom. Ova tehnološka inovacija donijela je mogućnosti poput usporenog, ponovljenog snimka i zamrznutog kadra, koje donose nova iskustva temporalnosti putem video tehnologije. Te operacije, postaću osnovne odlike „dato vrijeme“<sup>40</sup> cijele jedne generacije koja je devedestih godina rasla uz videorekordere, a kojoj je pripadao i škotski umjetnik Douglas Gordon.

Ove okolnosti dovešće do toga da 1993. godine nastane jedan od najpoznatijih video radova koji se bazira na strategiji rimejka. Gordon je prisvojio kulturni film *Psiho* reditelja Alfreda Hičkoka i korištenjem kopije napravljene na VCR traci usporio njegovo prikazivanje na dva frejma u sekundi umjesto trideset koliko ima video zapis (za razliku od filmskih dvadeset četiri frejma u sekundi). Kao rezultat ove intervencije, film koji traje jedan sat i devet minuta u svom originalu sada traje dvadeset četiri sata. *24 Hour Psycho* je rad bez zvuka, izložen u formi instalacije u tamnom prostoru i projektovan na transparentno platno tako da je projekcija vidljiva s obje strane. Platno je postavljeno da visi s plafona u centru prostorije, što omogućava posmatraču da se slobodno kreće oko slike i da joj priđe s obje strane, dajući joj skulpturalni kvalitet. Ovako koncipiran rad mijenja uobičajeni protokol gledanja filma i donosi drugačije iskustvo posmatranja poznatog filmskog klasika. On utiče na našu percepciju, skreće pažnju na nove oblike doživljaja temporalnosti i postavlja pitanja autorstva.

Ova intervencija mijenja ne samo film nego i način gledanja. Pokretna slika izložena u muzejima i galerijama, donijela je promjenu u doživljaju i percepciji vremena. Kontrola vremena se pomijera sa posmatrača na sliku. Kao što je primijetio Boris Groys (Boris Groys) „dok onaj ko posmatra klasičnu sliku može sam da odluči koliko dugo će gledati rad, gledalac pokretne slike mora da se prepusti vremenu rada.“<sup>41</sup> S obzirom da rad traje dvadeset i četiri sata nijedan gledalac neće biti u mogućnosti da pogleda kompletan rad, već je iskustvo posmatranja fragmentisano. To najbolje objašnjava Erika Balsom u svom citatu: „Čak i

---

<sup>40</sup> Mark B. N. Hansen, *New Philosophy for New Media* (Cambridge: MIT Press, 2004), 243.

<sup>41</sup> Boris Groys, "Movies in the Museum." u Rebecca Comay, ed., *Alphabet City (Lost in Archive)*, br. 8 (2002): 94-108.

prisustvo od sat i devet minuta koliko traje *Psiho*, bi omogućilo da se vidi samo oko devet minuta originalnog filma.<sup>42</sup> Ovdje svjedočimo promjeni protokola posmatranja filma koji je karakterističan za bioskopske projekcije. „Umjesto nepokretnog imobilisanog posmatrača koji sjedi ispred pokretne slike, imamo gledaoca koji se kreće ispred slike koja je usporena do nivoa gotovo nepokretnosti.“<sup>43</sup> Svaki frejm je prisutan pola sekunde prije nego ustupi mjesto drugom.

Ovim je na djelu vidljivo kako se mijenja iskustvo gledanja i doživljaja klasičnog filma kada se on prevodi u medij video trake i projektuje u monumentalnoj dimenziji u galerijskom prostoru. Analitička moć koju nam nudi usporeni snimak omogućava uvid u svaki detalj i fetišizaciju trenutaka filma, donoseći novi oblik kinofilije koji postaje intimno iskustvo.

Iako je gledanje filma bilo javno iskustvo vezano za društveni prostor bioskopa u kojem se film kolektivno posmatra, nove tehnologije televizije i videa donijele su mogućnost privatnog gledanja filma. *24 Hour Psycho* nam pokazuje kako umjetnička djela, nastala iz privatnog iskustva kinofilije, postaju ponovo monumentalna i vraćena u javnu sferu umjetničke galerije. Ova dimenzija privatnog gledanja filma, omogućenog novim tehnologijama, presudno je uticala na nastanak rada, kako Gordon i sam objašnjava:

„Godine 1992. došao sam kući da provedem Božić sa svojom porodicom i gledao sam video snimak TV prenosa filma *Psiho*. U dijelu gdje Norman (Anthony Perkins) podiže sliku "Suzana i starci" i vidite krupni plan njegovog oka kako gleda kroz špijunku Marion (Janet Leigh) dok se skida, pomislio sam da je vidim kako otkopčava svoj grudnjak. Nisam se sjećao da sam to vidio u VCR verziji i činilo mi se čudnim, u smislu cenzure, da se više prikazuje na TV-u nego na videu, pa sam taj dio pogledao sa funkcijom zamrznutog kadra, da vidim da li je stvarno tu.“<sup>44</sup>

Iz izjave umjetnika shvatamo kako je spontano došlo do ovako revolucionarne ideje za rad. Mark B. Hansen u svojoj knjizi *New Philosophy for New Media* vidi usporeni snimak ne kao analitičku tehniku, već ga karakteriše kao „instrument želje“<sup>45</sup> čime mu daje psihološku dimenziju. Takođe, Lora Malvi opisuje ovaj oblik gledanja filma kroz metaforu posesivnog

---

<sup>42</sup> Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, 139.

<sup>43</sup> Ibid.

<sup>44</sup> Douglas Gordon, citiran u Amy Taubin, "24 Hour Psycho," u *Spellbound: Art and Film*, ed. Ian Christie i Philip Dodd (London: BFI Publishing, 2006), 70.

<sup>45</sup> Hansen, *New Philosophy for New Media*, 243.

posmatrača: „Sa elektronskim ili digitalnim gledanjem, priroda kinematske kompulzije ponavljanja se mijenja. Kako se film usporava i time fragmentira iz linearnog narativa u omiljene trenutke ili scene, gledalac je sposoban da zadrži, da posjeduje, prethodno neuhvatljivu sliku.“<sup>46</sup> To potvrđuje i sam Gordon kada kaže da je „usporeni snimak želja da se vidi ono što je skriveno“<sup>47</sup>, konstatujući da je taj nagon vrlo erotičan.

Ilustraciju ove priče, kroz praktičan primjer možemo naći i u čuvenoj sceni iz filma Mikeladela Antononija, *Uvećanje* (Blow Up, M. Antonioni, 1966.), u kojoj fotograf uvećava svoje printove da bi u njima našao vidljivi dokaz da li se dogodilo ubistvo u parku u kome se slučajno zadesio dok je snimao fotografije. Ovom dekonstrukcijom medija, uvećanjem analogne fotografije u Antonionievom filmu, kao konačan rezultat dobijamo apstraktnu zrnastu strukturu, dok se usporavanjem Hičkovog filma kod Gordona on rastavlja na skoro pa nepokretne fotografije.

Mogli bismo tvrditi da Gordon ovim usporavanjem filma nastavlja strategiju avangardnih i eksperimentanih autora, među kojima treba napomenuti Vorhola, koji je prvi manipulirao filmskom slikom, usporavajući je na 18 frejmova u sekundi. Nastavljajući ovu metodu, njegov rad napravljen je u duhu anti-iluzionizma, demistifikujući mediji. Brzim smjenjivanjem fotografija, nevidljivim ljudskom oku, ostvaruje se iluzija pokreta, ukazujući na artifičijelni karakter filma. U tom smislu, u Gordonovom radu ovi elementi, na kojima se zasniva filmska iluzija, postaju vidljivi i nisu više skriveni. Ipak, uprkos tom aspektu koji djeluje utemeljen u anti-reprezentacijskim strategijama, rad nudi posmatraču vizuelno zadovoljstvo, zasnovano na estetskom doživljaju slike. Hičkov *Psiho* je visoko estetizovan, a svaki kadar pažljivo osmišljen. Film je snimljen u crno-bijeloj tehnici, što dodatno doprinosi artifičijelnosti izgleda i estetizaciji slike. Time film pojačava vizuelno zadovoljstvo posmatranja, dajući prednost slici nad fikcijom i narativom. Ovaj novi odnos prema narativu objašnjava Majkl Njuman (Michael Newman) u tekstu *Moving Image in the Gallery since 1990s*:

„Tokom devedesetih, ako ne i ranije, narativ se vraća u umjetnost pokretne slike, ali se vraća pošto je pretrpio kritiku i pošto je dekonstruisan i odbačen u prethodnim pokretima. Rad *24-Hour Psycho* Duglasa Gordona u tom je pogledu paradigmatički rad u kojem umjetnik delotvorno kombinuje avangardno zanimanje za adaptaciju holivudskih filmova s upotrebom

---

<sup>46</sup> Mulvey, *Death 24x a Second*, 161.

<sup>47</sup> Douglas Gordon, citirano u Balsom, *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*, 140.

sredstava karakterističnih za eksperimentalni film koja bi publiku primorala da postane svjesna materijalnosti filma. Izmjestivši medij u video, Gordon pomijera naglasak od avangardnog privilegovanja produkcije nad konzumiranjem, ali na način koji otvara nove mogućnosti doživljavanja pokretne slike. On, međutim, može da pretpostavi da je *Psiho* Alfreda Hičkoka (Alfred Hitchcock) dio kulturnog sjećanja njegovih gledalaca i da su ona pozitivna, i stvara napetost između uvučenosti u detalje slike koja se kreće veoma sporo i narativne retrospekcije i anticipacije, tako da odložena, neograničena pažnja zamjenjuje suspens u filmu.<sup>48</sup>

Kao što Njuman primjećuje, ovakav odnos prema narativu i odsustvo zvuka čini se da uskraćuje gledaoca za važan aspekt originalnog filma – suspens. Iako ukida ovo iskustvo isčekivanja kojim nas slika dovodi do uzbuđenja, koje je ključna karakteristika načina na koji Hičkokovi filmovi afektivno djeluju na posmatrača, on je investira u sliku koja se sporo odmotava kroz vrijeme. Umjesto u narativ, afekti su ovdje investirani u vrijeme. Njuman nadalje konstatuje da: „Svaki trenutak filma, uključujući i one od sporednog značaja u odnosu na glavni tok priče, postaje monumentaln.“<sup>49</sup>

Time se ono što je poznato sada predstavlja, vidi i doživljava drugačije. Intenzitet usporenog snimka mijenja intenzitet suspensa originalnog filma, utičući na našu percepciju. Scena pod tušem, kojom se u originalnom filmu ostvaruje vrhunac suspensa, sada je *razvučena* da traje pola sata, tako da nas umjesto intenzivnog afektivnog naboja uvodi u kontemplaciju i fetišizaciju trenutka, nalik onom o kojem govori Lora Malvi kroz metaforu posesivnog posmatrača.

Vrijeme koje je predstavljano u filmu, dakle vrijeme narativa, preuzeto je od strane aparata i vremena recepcije filma. Usporeni snimak ne prikazuje samo poznate elemente kretanja, već nam otkriva i nepoznate. Iako je početna namjera bila da se usporenim snimkom otkrije jedan detalj, jedan trenutak, ova intervencija je promijenila percepciju cjelokupnog filma, uvodeći nas u viziju mašine i otkrivajući ono što Benjamin naziva optičkim nesvjesnim ili kako plastično objašnjava: „jasno je da se kameri priroda obraća drugačije nego oku.“<sup>50</sup> Kao rezultat toga, svaki pokret u filmu, koji je kroz prethodna gledanja poznat posmatraču, sad se čini

---

<sup>48</sup> Majkl Njuman, "Pokretna slika u galeriji od 1990-ih," u *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković (Beograd: FMK, 2013), 252.

<sup>49</sup> Ibid., 236.

<sup>50</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 28

čudnim. Tu se može tražiti razlog zašto ova intervencija dobro funkcioniče na filmu kao što je *Psiko*. Ona povezuje nagonsko sa optički nesvjesnim.

Gordon u ovom radu koristi tehnologiju u svrhu usporavanja filma, takoreći vraćajući ga na njegove osnovne gradivne elemente – slike. Važno je da naglasimo da materijalni aspekti snimka ovdje ostaju u izvornom obliku, autentični, pa se onda na ovu intervenciju može gledati kao na nepotpunu ili djelimičnu apropijaciju. Zapravo i sam Gordon kaže da je njegova namjera bila da ostane u pozadini, ostavljajući da Hičkokovo remek djelo dominira u svojoj veličini, ali sa tendencijom provociranja percepcije posmatrača i intervenišući upravo iz te pozicije. Obično prvo na šta se računa kad se misli o poziciji i pogledu posmatrača je kontemplativni momenat, koji je utemeljen u tradicionalnim pristupima gledanja umjetnosti. Međutim, danas, s ulaskom tehnologije u naš intimni prostor kuće ili stana, a time i filma, dobili smo još jedan aspekt koji se ogleda u biranju, selektovanju i možda udublivanju, saživljavanju sa nama važnim segmentima. Možemo reći da je ovaj ugao i osobinu gledanja, koja se vezuje za poziciju posmatrača, osvijetlila nova tehnologija, čineći široko prihvaćenim stav da je gledalac onaj koji bira. Danas, u posmodernističkom dobu, svi postupamo upravo iz te pozicije. Ona nam se, jednostavno rečeno, svakodnevno servira u raznim aspektima života, pa stoga nije iznenađujuće što su umjetnici posegnuli za pocrtavanjem te pozicije i nastupajući iz te uloge, sve u namjeri da se distanciraju od direktnog autorstva. Umjetnik danas može biti onaj koji, odabirom već gotovih elemenata i njihovim povezivanjem u konceptualnu ravan, gradi umjetničko djelo.

Ali, možemo se opet vratiti na još jedan aspekt koji otvara Gordonova intervencija. Zapravo, sa pojavom VHS tehnologije i njenih osobina premotavanja, zaustavljanja, snimanja, presnimavanja i drugih, mnogi su vidjeli surovu najavu kraja filma. Međutim, ovaj se rad treba shvatiti kao čin veličanja, veliki omaž filmskom stvaralaštu, čuvenom reditelju, ali i novim mogućnostima koje tehnologija omogućava, a koje svakako mogu biti primjenjive i na umjetničkom planu. U vremenu sveopšteg ubrzanja i ekspanzije proizvodnje i distribucije slika, Gordon vraća čuveni klasik u fokus, čije je originalno trajanje usporeno, produžavajući ga na dvadeset i četiri časa.

Prerada i upotreba starih filmova u stvaranju novog umjetničkog rada na ovaj način opet daje prednost javnom prostoru, vraćajući film, doduše u nešto drugačijem obliku i u drugom prostoru koji nije nalik bioskopu, u svoj prvobitni domen. Prostor umjetničke galerije, postaje

mjesto savremenog izlaganja filma i njegovih preobražaja, izvlači film iz privatnog, televizijskog prostora i daje mu javnu dimenziju.

Studija slučaja: *Third Memory*

U video radu *Third Memory* (1999) Pjer Uig pokazuje kako je naše iskustvo posredovano filmom. Takođe, on suprotstavlja lično i kolektivno sjećanje, realnost i fikciju.

Uigova metoda rada je specifična jer izbjegava jednostavnu kategorizaciju, pokazujući da umjetnički radovi koji se bave rimejkom mogu uključivati različite postupke i metodologije koje se ne isključuju, već se međusobno prožimaju. U odnosu na gore pomenutu kategorizaciju, možemo primijetiti da Uigov rad koristi recikliranje, ponovno izvođenje i intervju kao metode u izradi djela.

Polazište za video rad bio je film Sidnija Lumeta *Pasje popodne* (Sidney Lumet *Dog Day Afternoon*, 1975). Sam film zasnovan je na istinitom događaju. Džon Vojtovic je izvršio pljačku banke kako bi obezbijedio novac za liječenje svog partnera, a taj događaj je postao viralan kada je prenesen na televiziji. Kasnije je poslužilo Lumetu kao osnova za igrani film, koji je doživio veliki uspjeh, sa Al Paćinom u glavnoj ulozi, u kojoj tumači Vojtovica.

Uig rekonstruiše ovaj događaj kroz lično sjećanje Vojtovica, koje suprotstavlja kolektivnom sjećanju filma. U video radu, prikazanom u formi podijeljenog ekrana (split-screen), Uig traži od Vojtovica da izvede simulaciju pljačke banke, odnosno da performativno ponovo odigra događaje, oslanjajući se na vlastito sjećanje. Video ima formu intervjua, a stiče se utisak da je Vojtovic i protagonista, ali i reditelj. Dok prepričava događaj, intervjuisani zna često biti viđen u nekoj od ovih opozitnih pozicija.

Prateći Vojtovica na ekranu, koji kroz prepričavanje i pokrete u prostoru otkriva kako se odigrao glavni događaj, prisjećajući se slijeda događaja, stvara se utisak koji nema ništa od drame originalnog filma. U tom smislu, video je u potpunosti oslobođen filmske spektakularnosti i arbitrira između dokumentarnog i fiktivnog. Takođe, činjenica da je Uig snimio video sa dvije kamere koje simultano prate radnju onemogućava uspostavljanje jedinstvene pozicije posmatranja, koja je osnova filmske identifikacije.

Međutim, ono što postaje ključni element videa je činjenica da, dok izvodi i prepričava radnju onako kako je se sjeća, Vojtovic se više oslanja na filmsko iskustvo nego na stvarni događaj u kojem je bio glavni akter. On objašnjava da je, tokom izdržavanja kazne u zatvoru, mnogo puta gledao film i da mu je neizmjereno zadovoljstvo pružalo to što je velika filmska zvijezda tumačila njegov lik.

Dakle, ovo *treće sjećanje* kako ga Uig naziva, nije ni stvarnost ni fikcija, nego posredovano iskustvo filma koje nas oblikuje. U liku Vojtovica neprestano se smjenjuju uloge glumca i gledaoca. Prvo sjećanje odnosi se na izvorni događaj, drugo sjećanje predstavlja medijski posredovan događaj putem filma, a treće sjećanje je ono u kojem se višestruki slojevi posredovanja stapaju u iskustvo i glumca i gledaoca. Vojtovic će u intervjuima priznati da je inspiraciju za zločin takođe dobio iz filma, gledajući *Kum* Frensis Forda Kopole, opet sa Al Paćinom u glavnoj ulozi. Dakle, ovdje vidimo da je i sam stvarni događaj konstituisan kroz filmsko iskustvo. Endru V. Jurovski ovo objašnjava na sljedeći način: „Filmska drama proizvodi stvarnu životnu dramu, koja, zauzvrat, ponavlja taj ciklus. Za Vojtovica, Paćinov filmski uspjeh podupire, i na taj način potiskuje u drugi plan, njegov sopstveni dramski neuspjeh - ilustrujući poroznu granicu između sebe i drugog izgrađenu kroz afektivnu identifikaciju.“<sup>51</sup>

U video radu, Vojtović ima glavnu ulogu i njemu je data prilika da ponovo odigra ulogu pljačkaša banke – stvarni događaj koji je zapravo postao film njegovog života. Međutim, dok to radi, činjenice i fikcija se miješaju. Iako bi način na koji rekonstruiše događaj mogao upućivati na kritiku društva spektakla, pokušavajući da demistifikuje iluziju i vrati nas neposrednom iskustvu stvarnosti, rad zapravo pokazuje da je ta realnost odavno kontaminirana filmom i da se jedino može shvatiti i doživjeti kroz filmsko iskustvo. Ovo potvrđuje Jurovski riječima da: „U Uigovom radu, koji je prožet složenim afektivnim identifikacijama sinematske kulture, jasnog i jednostavnog uporišta realnosti kojem se možemo vratiti nema. Rad, međutim, locira promjenjive protokole izlaganja i prikazivanja kroz koje nastaje medijska kultura.“<sup>52</sup>

Uig pokazuje kako smo postali zavisni od oblika identifikacije i participacije u kulturi koja je posredovana pokretnim slikama.

---

<sup>51</sup> Endru V. Jurovski, "Lociranje filma," u *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković (Beograd: FMK, 2013), 326.

<sup>52</sup> Ibid., 330.

## Poglavlje IV: Imobilizacija posmatrača

Gledanje filma počiva na pravougaonom obliku predstavljene stvarnosti, ekranu. On postoji u stvarnom prostoru u kome je i naše tijelo i djeluje kao prozor u drugi virtuelni prostor, stvarajući vizuelnu iluziju trodimenzionalnosti unutar dvodimenzionalne površine. Ovaj model percepcije film je naslijedio od slikarstva, od renesansne ideje slike kao prozora, o čemu govori Alberti (Leon Battista Alberti) u svom radu *Traktat o slikarstvu*. Okvir ovog ekrana razdvaja dva potpuno različita prostora, virtuelni i realni, koji simultano koegzistiraju. Taj drugi prostor, uokviren ekranom, ima druge dimenzije u odnosu na naš stvarni realni prostor.

Ova karakteristika ekrana prisutna je kroz vjekove, od renesansnih slika do modernih digitalnih uređaja, ali sa jednom razlikom. Lev Manovič primjećuje da se pojavom filma, televizije i videa, javlja novi oblik ekrana koji on naziva „dinamički ekran.“<sup>53</sup> Ovaj ekran, iako zadržava osnovna svojstva klasičnog ekrana, uvodi ključnu novinu – sposobnost prikazivanja slike koja se mijenja u vremenu. Dakle, klasični ekran prikazuje statične, nepromjenjive slike, dok dinamični ekran prikazuje pokretne slike.

Dinamički ekran ne samo da prenosi pokretnu sliku, već uspostavlja i poseban odnos između slike i gledaoca, koji Manovič opisuje kao „režim gledanja“<sup>54</sup>. Ovaj odnos, iako implicitno prisutan i kod klasičnog ekrana, postaje potpuno očigledan kod dinamičkog ekrana. Slika na ekranu teži stvaranju potpune iluzije i vizuelnog bogatstva, dok se od gledaoca očekuje da se potpuno usredsredi na ono što vidi, zanemarujući fizički prostor izvan ekrana.

Nastavljajući svoju analizu, Manovič tumači odnos koji se uspostavlja između tijela i ekrana. On navodi da se stavljanjem tijela u odnos s ekranom udvostručuje posmatrač, koji je sada prisutan u oba prostora - fizičkom prostoru tijela i virtuelnom prostoru slike unutar ekrana. Međutim, on za to plaća cijenu. Posmatrač je imobilisan, odnosno nepokretan. Ovo zarobljavanje se odvija i na „konceptualnom i na bukvalnom nivou“<sup>55</sup>.

Ova nepokretnost posmatrača o kojoj govori Manovič nije nova, ona postoji od najranijih modela reprezentacije, još od pojave prvih ekrana kakav je bio Albertijev prozor perspektive.

---

<sup>53</sup> Manovich, *Jezik novih medija*, 138.

<sup>54</sup> Ibid.

<sup>55</sup> Ibid., 147.



Perspektiva je usklađena tako da se sve linije spajaju u jednu tačku nestajanja, koja se nalazi na virtuelnom horizontu definisanom linijom pogleda. Tako je linearna perspektiva podrazumijevala tačku nestajanja koja je reflektovana u stabilnom i nepokretnom posmatraču, onako kako ga vidi jedno oko. Ervin Panofski (Ervin Panofsky) tvrdio je da konstrukcija linearne perspektive postavlja pogled jednog oka i nepokretnog posmatrača kao normu, a taj pogled se sam po sebi smatra prirodnim, naučnim i objektivnim.

Ovu tematiku tretira Hito Štajer (Hito Steyerl) u svom eseju *In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective*, gdje ističe da: „Linearna perspektiva izvodi ambivalentnu operaciju u odnosu na gledaoca. Kako se čitav paradigmatički okvir konvergira u jedno oko posmatrača, gledalac postaje centralna figura u tački pogleda koja se time uspostavlja. Gledalac se reflektuje u tački nestajanja i na taj način se konstruiše njegov položaj i tijelo. Dok osnažuje subjekt postavljajući ga u centar vizuelne percepcije, linearna perspektiva istovremeno podriva individualnost gledaoca podvrgavajući je navodno objektivnim zakonima reprezentacije.“<sup>56</sup>

Taj položaj tijela implicirao je vrstu nepokretnosti, nepomičnosti, zarobljavanja gledaoca, što se nastavilo kroz druge optičke uređaje, od kojih je najpoznatija bila *camera obscura*. Camera obscura funkcionisala je na principu prelamanja svjetlosnih zraka kroz sočivo koje reflektuje sliku na površinu. To je zahtijevalo da prostor u kojem se slika reflektuje bude zamračen, poput crne kutije, kako bi projekcija bila vidljiva. Samim tim, i posmatrač je morao biti zarobljen u ovom prostoru da bi mogao vidjeti sliku.

Ovo nas vraća na Platonovu metaforu o *magičnoj pećini* (poznatu i kao *mit o pećini*), koja predstavlja alegoriju o ljudskom znanju i percepciji. U njoj su ljudi prikovani u pećini, okrenuti prema zidu, dok iza njih gori vatra koja baca sjenke objekata na zid. Te sjenke su jedina stvarnost koju zarobljenici poznaju.

*Camera obscura* je preteča rane fotografije koja je nastavila ovu tradiciju zarobljavanja. Valter Benjamin u *Maloj istoriji fotografije*<sup>57</sup> govori o počecima fotografije i prvim fotografskim portretima, kada su modeli morali ostati dugo nepokretni da bi bili jasno prikazani na

---

<sup>56</sup> Hito Steyer, “In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective,” u *The Wretched of the Screen* (Berlin: Sternberg Press, 2013), 19.

<sup>57</sup> Walter Benjamin, “Mala istorija fotografije,” u *O fotografiji i umetnosti*, (Beograd: Kulturni centar Beograda, 2006).13-28.

fotografiji. Ova tehnološka specifičnost – niska osjetljivost fotografskih materijala u ranim danima medija – zahtijevala je dugo vrijeme ekspozicije, što je rezultiralo time da živi subjekti izgledaju kao da su mrtvi, nepomični.

A onda se pojavio film i kako je primijetio Benjamin „dignuo u zrak taj utamničeni svijet dinamičnom destetinki sekundi i mi smo počeli tamarati među njihovim razbacanim ruševinama.“<sup>58</sup> Film nam je omogućio da počnemo da lutamo i pokrenuo je naš virtuelni pogled. Međutim, posmatrač je opet zarobljen i to u mnogo većem, zamračenom prostoru – bioskopima, dok posmatra sliku koja se kreće. Zapravo, bioskopi postaju velike *camere obscure* u kojima posmatrači posmatraju film.

Dok su u ranijim danima kinematografije prostor publike i prostor projekcije bili jasno razdvojeni, klasični film je, prema Manoviču, postavio svakog gledaoca unutar virtuelnog prostora na mesto s kojeg može da vidi svaki kadar na najbolji način. Ovo se shvata kao poistovećivanje s kamerom. Dok je tijelo gledaoca pričvršćeno za sjedište, njegovo oko se spaja s virtuelnim okom kamere, pri čemu su kamera i oko fiksirani, dok se virtuelni prostor mijenja, okreće i zumira kako bi posmatrač dobio najbolji uvid. Ova interakcija stvara složen odnos između gledaoca i projekcije, koji Manovič dodatno razrađuje u svom opisu:

„Kao u nekom striptizu prostor se polako svlači okrećući se i prikazujući sa svih strana, približavajući i udaljavajući se, ostavljajući uvijek neki dio neotkriven tako da gledalac može da iščekuje sledeći kadar... igru zavođenja koja iznova započinje u narednoj sceni. Od gledaoca se očekuje samo da ostane nepomičan.“<sup>59</sup>

Na kraju, iako bismo mogli zaključiti da je film medijum pokreta i da su pokretne slike u njegovoj suštini, on, kao što je objašnjeno kroz ovo poglavlje, paradoksalno izaziva osećaj nepokretnosti kod posmatrača. Međutim, kada se film i pokretna slika unesu u muzeje i galerije i postanu dio umjetničkih radova i instalacija, oni raskidaju s ovom tradicijom. Dok „posmatra pokretnu sliku u galeriji i posmatrač se kreće.“<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Benjamin, „Umjetničko djelo“, 27.

<sup>59</sup> Manovich, *Jezik novih medija*, 150.

<sup>60</sup> Boris Groys, „Comrades of Time,“ *e-flux journal* 11 (2010): <https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/> (pristupljeno 14. avgusta 2024).

Kao što je pokazano kroz predhodne studije slučaja, na primjeru Dagleasa Gordona, teško je očekivati od posmatrača da prati kompletno trajanje video radova, naročito ako su oni dugi ili ako su izloženi u formi *proširenog bioskopa*, imaju višekanalne projekcije ili se simultano prikazuju na više monitora ili u više prostora. U tom smislu, umjetnost koja uključuje film teži teži razbijanju ove nepokretnosti gledaoca. Sam čin posmatranja postaje iskustvo koje zahtijeva da se krećete, kružite, pratite i povezujete slike koje dolaze s različitih ekrana.

Ono što se ostvaruje kroz instalacione i prostorne načine izlaganja pokretne slike filma, može se postići i putem montaže, što će biti detaljnije opisano u narednom poglavlju. Tako, kroz savremene oblike montaže, moguće je šokirati, iznenaditi posmatrača, držati ga budnim, uključiti ga u rad ili izazvati reakciju. Moj umjetnički projekat bio je upravo usmeren na to – kroz ukidanje razlike između posmatrača i autora, kao i upad u film. Na taj način, pokušao sam da mobilizujem posmatrača, oslobodim ga iz kontemplativne pasivne situacije i omogućim mu svojevrsni izlazak iz fikcije.

## Poglavlje V: Digitalno komponovanje

Poglavlje *Digitalno komponovanje* ima za cilj da predstavi konceptualne ideje i tehničke alate korišćene u praktičnom dijelu doktorskog umjetničkog projekta. Međutim, prije nego što se detaljno objasni sam praktični rad, što će biti obrađeno u narednom poglavlju, svrha ovog dijela je da pokaže kako korijeni ove novomedijske prakse leže u filmskom jeziku i tehnikama, s posebnim naglaskom na montažu.

Samo digitalno komponovanje je metoda kombinovanja, uparivanja jednog broja sekvenci pokretnih ili statičnih slika u jednu jedinstvenu sekvencu pomoću jednog ili kombinovanjem više softvera. Zatvorena komponovana sekvenca, koja obuhvata niz radnji, može potpuno podsjećati na tradicionalni film, ona može višestruko imitirati, tako da nova, komponovana sekvenca izgleda kao da se zaista dogodila u stvarnom fizičkom prostoru i da je zapravo snimljena stvarnom filmskom kamerom. Za postizanje ovakvog utiska, svi elementi koji su ranije snimljeni kao sirovi materijal ili profesionalnim filmskim jezikom rečeno *živi snimci*, a tu se misli na aktere radnje, glumce koji izvode svoje performativne radnje ispred plavih - zelenih pozadina, moraju se putem 3D obrade dovesti, za početak, u istu perspektivu, koloritet, tj. podesiti, podudariti u boji i kontrastu. Postoji i raspon u dočaravanju dubine, pa se tako neki elementi zbog dočaravanja udaljenosti trebaju zamutiti, dok drugi zbog prvog plana trebaju biti izoštrani. Kad se dovedu u sklad svi ovi elementi, ne smije se zaboraviti, simulacija pokreta virtuelne kamere i na taj način možemo dočarati utisak stvarne kamere. Pored ovoga, kao krajnja intervencija, vodi se računa i da se doda i zrnasta struktura filma i čuveni video šum.

Prema tome, komponovanje kao metoda postaje osnovna karakteristika postmodernog doba. Ono što je u savremenom dobu donijelo ključni obrt je pristup materijalima za stvaranje umjetnosti, tj. umjetnici, video umjetnici, reditelji ne moraju nužno stvarati autonomno i autorski jednolično umjetničko djelo, već postaje potpuno prihvatljivo i legitimno da svoj rad grade od gotovih, u ovom kontekstu, već snimljenih materijala, koji mogu pripadati različitim arhivama, bazama podataka od onih sa autoritetom velikih umjetničkih djela, do upotrebe potpuno slobodnih arhiva dostupnih na internetu. Ovaj preokret je prepoznat kao postdigitalno doba koje dolazi kao vrhunac digitalne ere i liberalizacije koju ova kultura donosi, a posebno je prisutan u filmskoj industriji i video artu.

Trend digitalnog komponovanja je na svom početku počivao na kontrastu i naboju između različitosti koje je omogućila *cut-paste* kultura i taj vid kolažiranja, oslanjajući se na tendenciju koju je već razvila montaža, da bi danas dobio novi kvalitet, koji se očitava u poravnavanju, usklađivanju, harmonizovanju i umanjivanju razlika, a time stvaranju utisaka da se radi o jedinstvenoj, monolitnoj, vizuelnoj cjelini.

Ovaj termin digitalnog komponovanja je zapravo vrlo rasprostranjen pod imenom digitalna postprodukcija i prisutan je u svim sferama koje podrazumijevaju digitalnu obradu. Nikola Burio, ilustrujući pojam digitalne postprodukcije, služi se primjerom DJ-a koji u svojoj praksi, kombinujući različite materijale, nekada i one koji pripadaju različitim muzičkim pravcima, zapravo pri uvezivanju insistira na usklađenosti koja se ogleda u trudu da prelaz sa jednog djela na drugi bude što mekši, što neprimjetniji i time želi da ukaže na specifični kvalitet koji omogućava digitalno komponovanje.

Pokretna slika koja nastaje kao rezultat digitalnog komponovanja je simulacija, jer ona pokazuje nešto što ne postoji u stvarnosti. Film, onako kako smo se sa njim upoznali i na samom početku, djeluje kroz stvaranje simuliranog prostora, životnih slika, aktivne i aktivirane slike za publiku. U tom smislu digitalno komponovanje nastavlja određene koncepte i metode koji su se razvijali kroz jezik filma.

Film, kako znamo, djeluje kroz stvaranje simulacije za publiku. Jedan od najsnažnijih primjera za to je konstrukcija filmskog prostora. U tradicionalnim igranim filmovima, publika je transportovana u različite prostore kao što je prostor sobe, kuće, ili gradova. Ti prostori zapravo ne postoje; oni su najčešće pažljivo osmišljeni dijelovi unutar studija. Film koristi te odvojene snimljene djelove da bi stvorio uvjerljivu simulaciju povezanog prostora.

S druge strane, kao što je već naglašeno, klasični holivudski film stvara iluziju u kojoj se svaki gledalac nalazi unutar izmišljenog fiktivnog svijeta filmske priče. Film traži od gledaoca da se emotivno poistovjeti sa likovima i da doživi priču iz njihove perspektive. U tom okviru, prostor više nije samo pozadina, kao što je slučaj u pozorištu. Umjesto toga, zahvaljujući naprednim tehnikama kadriranja, mizanscene, scenografije, dubinske oštine, osvjetljenja i pokreta kamere, gledalac je uvijek postavljen na optimalno posmatračko mjesto. Tako, gledalac ima osjećaj da je *prisutan* u prostoru koji zapravo ne postoji, ali je vješto simuliran filmskim tehnikama.

Ovaj efekat je postignut zamjenom neposrednog ljudskog pogleda, snimljenim slikama i njihovom montažom. Kroz montažu slika snimljenih na različitim lokacijama i u različitim vremenima, stvara se iluzija kontinuiranog vremena i prostora.

Montaža je obilježila modernu umjetnost i medije dvadesetog vijeka, ona je svojevrsni rezultat kombinovanja sekvenci, čiji je ishod varirao shodno mogućnostima i ograničenjima raspoloživih alatki tog doba, a ispoljavao se prije svega u filmu. Naglasićemo da kamera prilikom snimanja filma definiše i vrijeme trajanja istog, te samim tim kada se koristimo montažom spajanjem, kidanjem, mijenjanjem utičemo na produženje ili skraćivanje trajanja filma, iz čega se zaključuje da je montaža bazirana na diskontinuitetima. Obradom sirovog materijala, njegovim rezanjem, kolažiranjem i spajanjem scena u nove cjeline stvara novi kontinuitet trajanja filma. Montaža se u glavnom zasniva na principima diskontinuiteta, ali postoje i eksperimentalne prakse koji se vode principom kontinuiteta.

Montaža je ključna tehnologija 20. vijeka za stvaranje simulacija koje prikazuju lažnu stvarnost. Iako postoji mnogo vrsta montaže, u kontekstu analize tehnologija simulacije koje su dovele do digitalnog komponovanja, fokusiraću se na dvije osnovne tehnike. Prva je vremenska montaža: različite stvarnosti oblikuju niz događaja kroz vrijeme. Druga tehnika je montaža unutar kadra: ova metoda spaja odvojene stvarnosti u međusobno zavisne dijelove jedne slike.

Sa prelaskom sa filmske na elektronsku montažu pojavljuje se nova mogućnost, koja je važna i za moj rad, a radi se o bojenom urezivanju – chroma key. Pojavom ove operacije omogućeno je da se unutar istog kadra kombinuju snimci iz različitih izvora, a time tehnika montaže unutar kadra dobija na značaju.

Prelazom sa filmskog na elektronsko snimanje i montažu, razvijaju se nove tehnike simulacije. Jedna od ključnih inovacija u ovom procesu je urezivanje, tehnika koja se sada često koristi u video i televizijskoj produkciji. Urezivanje omogućava spajanje dva različita izvora slike, tako što se bilo koje polje jednolične boje može zamijeniti drugim vizuelnim sadržajem. Slika stvorena ovom tehnikom predstavlja hibridnu stvarnost, jer je sastavljena od dva odvojena prostora. Dok klasična filmska montaža stvara iluziju koherentnog prostora, skrivajući način na koji to postiže, elektronska montaža jasno pokazuje gledaocu sudar različitih prostora, otvoreno ističući svoju simulativnu prirodu.

## Studija slučaja: *Stepenice*

Na tehnici urezivanja (chroma key) baziran je video *Stepenice* iz 1987. godine, poljskog reditelja Zbignjeva Ribčinskog (Zbigniew Rybczynski). Ovaj izvanredni video vrlo direktno pokazuje kontrast dvije ključne tehnologije u istoriji pokretne slike – videa i filma, takođe ističući razlike između filmske i elektronske montaže, ali na način kao da filmski rez i chroma key koegzistiraju unutar iste slike. Ovo potvrđuje i sam reditelj koji u jednom intervjuu izjavljuje:

„Dakle, na neki način sam uspio da uđem u slike Ejzenštajna iz 1925. godine. Možemo reći da sam putovao kroz vrijeme, saradujući sa prošlošću. Trebao mi je materijal koji je odmah prepoznatljiv, a Ejzenštajnov je bio savršen. Sekvenca sa ‘Odeskih stepenica’ je rijetka scena, kratka, simbolična. To je geometrijska situacija, ljudi trče, vojnici pucaju. Postoji drama, početak i kraj. ‘Stepenice’ su primjer kako se tehnologija mijenja, to je film o tehnologiji.”<sup>61</sup>

Radnja videa *Stepenice* prati grupu američkih turista koja je pozvana u studio da bi učestvovala u nekoj vrsti eksperimenta nalik vremenskoj mašini, koja bi im omogućila da putuju kroz vrijeme. U jednom trenutku oni su snimljeni ispred plave pozadine studija, a u sledećem prenešeni putem elektronskog urezivanja u čuvenu scenu stepenica iz filma Sergeja Ejzenštajna (Sergey Eisenstein). Ribičinski urezuje njihove figure u scenu stepenica vrlo uvjerljivo, tako da ostvaruje vizuelnu koheziju između postojeće originalne filmske scene i ovih novih snimaka kojima se sada simulira njihovo prisustvo u njoj. Oni se kreću u sceni, penju stepenicama, razgledaju, kao da se radi o prisustvu na stvarnoj lokaciji za snimanje filma koja je ujedno i turistička atrakcija. Film se, dakle, ne koristi samo kao pokretna slika-sekvenca, nego i kao stvarni, realni arhitektonski prostor. Kako se scena razvija, tako i interakcija između turista i glumaca iz filma biva sve kompleksnija, podražavajući narativ filma. Neki turisti padaju jer su ih pogodili vojnici iz puške, neki fotografišu bebu u kolicima... Ipak, ono što protivrječi ovoj iluziji ostvarivanja vizuelnog jedinstva je činjenica da je originalni film snimljen u crno-bijeloj tehnici, a da su snimci turista napravljeni u boji. Takođe, očigledna je razlika u zrnastoj strukturi šuma koji ima Ejzenštajnov film i rezoluciji video snimaka koji je napravio Ribičinski. Ona pokazuje da se ovdje radi o hibridnoj stvarnosti koju čine ne samo dva suprotstavljena

---

<sup>61</sup> Zbigniew Rybczynski, iz videa Paole Hilde Melcher, Sare Petri i Đanluke Paolettija, Zbigniew Rybczynski: Bilješke za elektronski film (1999).

prostora nego i vremena: prošlo vrijeme filma i aktuelnost videa. Time on postaje primjer kako različite generacije slika koje su učestvovala u razvoju tehnika simulacije sada koegzistiraju u kreiranju nove hibridne simulirane stvarnosti, koja će svoj vrhunac dobiti sa digitalnim komponovanjem i virtuelnom stvarnošću koju ovaj video neposredno implicira.

Sam Ribičinski je neko ko ima iskustvo u radu u video industriji, radio je na brojnim muzičkim i TV spotovima, tako da, kao neko ko svakako poznaje i prepoznaje različite oblike hibridizacije koje se dešavaju u okviru vizuelne kulture i tehnike simulacija, a koje nastaju kroz nove mogućnosti montaže i dolaze sa novim generacijama pokretnih slika, na konceptualan način ukazuje na opcije koje tehnika nudi, sve u svrhu kritičkog govora o sadašnjem trenutku. Muzička i TV industrija, ujedinjene u proizvodnji spotova, postale su prostor gdje su ove različite intervencije montaže i specijalnih efekata razvijane sa slobodom, gdje su i neke nesavršenosti bile stvar kreativnog procesa, pa i gledane kao inovacija. U filmu stvari funkcionišu malo drugačije: sve mora biti opravdano i sa određenom svrhom, tako da ne čudi što je u ovoj situaciji taj slijed bio da se prvo ovi pomaci dese u polju popularne kulture, a potom nađu primjenu u visokoj kulturi, kojoj film svakako pripada.

Kao što smo već rekli, urezivanje omogućava kombinovanje različitih izvora slika. Ove slike mogu biti vizuelno ubjedljive kao pojedinačni elementi, ali njihove konture jasno oslikavaju kontraste i kolažne karakteristike, otkrivajući da se radi o spajanju slika. To je bio princip rada avangardnih umjetnika, dok se danas, u vremenu digitalnog komponovanja, kada dolazi do kombinovanja mnoštva različitih izvora i elemenata, ne teži samo vizuelnoj uvjerljivosti pojedinačne slike, već uspješnom spajanju i stapanju u jedinstvenu cjelinu. Dakle, fokus je na omekšavanju ivica i pomirenju različitosti.

Savremeni film, ali i video, postaju danas sve više rezultat digitalnog komponovanja, a ne neposrednog snimanja filmskom ili video kamerom. Slike koje nastaju kao proizvod ovog načina rada postaju izrazito složene i njihova kreacija nadilazi mogućnosti urezivanja; one se kompjuterski generišu i oblikuju. Pa se ovim film odaljava od fotografije, njegove osnovne gradivne jedinice, pa se tako može povući paralela i reći da se on sad približava slikarstvu ili animaciji po stilu gradnje.

Digitalno slikanje ponovo oživljava avangardne estetike, gdje su umjetnici nekada direktno intervenisali na filmskoj traci. Danas je moguće direktno intervenisati u digitalnim filmskim



kvadratima, digitalno ih oblikovati, slikati i koristiti tehnike animacije koje nas vraćaju počecima pokretnih slika.

Bilo bi lijepo i da se podsjetimo da su u savremenoj kinematografiji ovakvi složeni vidovi komponovanja česti, pa stoga možemo uzeti za primjer onaj koji uspješno integriše različite dokumentarne filmske i video formate u jednu cjelinu – a riječ je o *Forrest Gumpu*. Ne treba zaboraviti da su ovi aspekti od ključne važnosti za ostvarivanje narativa ovog filma. Takođe, u njemu se mogu naći i primjeri složenih animacija kombinovanih sa snimcima zelene pozadine, kao što je uvodna sekvenca kojom se simulira neobično dug let ptičijeg pera. Iako je ova sekvenca izrazito ubjedljiva, jasno je da prikazuje nešto što se u stvarnosti ne bi moglo tako snimiti.

Pozivajući se na Leva Manoviča, možemo reći da će budućnost filma sve više zavisiti od softverske tehnologije: od obrade, specijalnih efekata, 3D animacije, do digitalnog slikanja filmskih kadrova. Manovič primjećuje da je ideja montažnog filma pretrpjela takav preobražaj da film, u suštini, više nije ono što je nekad bio. Ipak, iako se film i dalje gleda u bioskopima, na televizijskim i kompjuterskim ekranima, kao i u muzejima i galerijama – sistem prikazivanja filma se promijenio. Ono što danas gledamo na ekranu je simulakrum; film se odvija kroz mnogostruke simulakrum reprezentacije, jer je postao neka vrsta kulturnog teksta kroz koji se, ideološki, iluzionistički ili u skladu sa konkretnom stvarnošću, oblikuje i naša realnost.

## Praktični rad

### Polazne osnove

Iako je višemedijski potencijal filma ključan za realizaciju umjetničkog rada, inspirativno polazište za njegov nastanak bio je roman-fikcija Adolfa Bjoja Kasaresa, *Morelov izum*.<sup>62</sup> Radnja romana smještena je na malom, nenaseljenom ostrvu, gdje se venezuelanski bjegunac sklanja kako bi izbjegao kaznu za zločin koji nije počinio. Njegov mir narušava dolazak grupe turista koje počinje da prati, špijunira i čak se zaljubljuje u jednu od njih, Faustinu. Ubrzo otkriva da ti *turisti* nisu stvarni ljudi, već savršeno realni, trodimenzionalni snimci osoba koje su ranije boravile na ostrvu. Bjegunac saznaje da je naučnik Morel, jedan od članova grupe, stvorio mašinu koja proizvodi ove snimke, projektujući ih u beskonačnost. Razočaran što je povjerovao u iluziju, bjegunac odlučuje da postane njen dio, nalazi mašinu i snima se kako bi se pažljivo inkorporirao u već postojeću projekciju, nakon čega umire.

Ova knjiga mi je dala ideju da kroz film realizujem inkorporacije i projekcije, jer su to elementi na kojima film počiva, koji kroz tehničko tehnološku obradu slike, danas više nego ikad, postaju mogući.

U romanu, fiktivna priča i narativ kod čitaoca grade otvorene (imaginarne) slike, dok film radnju veže za konkretne slike, čineći ih bližima onome što poznajemo u životu. Zbog toga su sugestivnost i identifikacija u filmu uvjerljiviji. Identifikacija u filmu postoji na nekoliko nivoa; najjasnija je ona poistovećivanja sa glumcem, najčešće sa glavnim likom – protagonistom. Međutim, zanimljivo je napomenuti da je kasnije teško odvojiti glumca od uloge. Kada jednom liku date lice glumca, to poistovjećivanje traje duže od samog filma. Pored ove identifikacije, treba pomenuti i onu sa kamerom, koja je takođe snažna, a samim tim i sa pogledom reditelja. Takođe, svjesni smo i sopstvenog pogleda, kako to objašnjava Kristijan Mec (Christian Metz) u knjizi *Imagarni označitelj*.<sup>63</sup> Stoga je jasno da iz ovoga proizilazi i moja ideja o inkorporacijama; tim intervencijama sam želio da osvjetlim pozicije koje posmatrač zauzima dok gleda film.

---

<sup>62</sup> Adolfo Bioy Casares, *Morelov izum* (Beograd: Rad, 1995).

<sup>63</sup> Christian Metz, *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema* (Bloomington i Indianapolis: Indiana University Press, 1982), 49.

## **Kraj filma kao suština**

Video radove kreiram od odabranih filmskih završetaka u koje inkorporiram sebe. Inkorporaciju radim putem montaže uz par kompjuterskih programa. Odabirom filmskih scena iz različitih filmskih klasika stvaram jedan vid i svog umjetničkog stejtmenta. Zajedničko svim tim isječcima je da su to krajevi filmova. Kraj filma uzimam kao važan element koji predstavlja suštinu filma, njegovo razrješenje, zaključak sa kojim gledalac odlazi nakon što ga je pogledao.

O kraju možemo govoriti kao srećnom, tužnom, neočekivanom, tako ih doživjeti. Svaki kraj je jedinstven i on predstavlja trenutak kad iluzija prestaje. Činjenica da možemo da budemo svjedoci nekog kraja kao što je to u slučaju filma je već fascinantna, da neka iluzija prestaje i vraća nas našoj realnosti, uobičajenom toku, svakodnevicu, realnom životu iz kog nas je neko vrijeme držala isključenima. Na taj način mi možemo da mislimo kraj jer se nalazimo sa druge strane.

Izborom kraja već započinjem svoj rad. Od mnoštva filmova ja sam odabrao one čiji su krajevi ostavili utisak na mene u estetskom i emotivnom smislu. Oni su žanrovski drugačiji i nastali su u različitim periodima tako da svaki od njih ima svoju priču i vrijeme. Neki su rađeni u crno-bijeloj tehnici, dok su neki u koloru.

## **Rad sa filmskom austom**

Film ima svoje trajanje, početak i kraj. On je kao takav zatvoren i konačan. Iako se događa u vremenu i ima trajanje, on je cjelina. Uvijek kada gledate film iznova, vi gledate isti film. Doživljaj filma može se mijenjati, ali film ostaje isti. Može se reći da film ima svoju specifičnu auru. Ta aura je vezana za činjenicu da filmska slika može emocionalno da nas dodirne. Povezujemo se s njom i empatišemo. Ponekad, bez obzira na to koliko puta smo pogledali film, ne gubimo odnos prema njemu; naprotiv, on i dalje uspijeva da nas uzbudi i izazove emocije. To je ono što me zanima — činjenica da nešto može da se doživi i da u vama izaziva iste emocije iznova, bez obzira na vrijeme. Ta specifična aura filma, koja nas je dotakla i koju možemo ponovo doživjeti kada mu se vratimo, omogućava nam da je preživljavamo iznova i iznova.

Odluka da se inkorporiram u filmske scene omogućava mi da radim direktno sa aurom filma. Postajem remetilački faktor koji narušava njegovu auru, ali i neko ko doprinosi održavanju kulta filma. Iako prilikom inkorporiranja težim iluzionizmu, moja namjera je da izazovem promjenu. Bilo da samo stojim i posmatram glumce ili preuzimam ulogu glavnog glumca, moja pojava u filmu mijenja njegov izgled i suštinu.

Svaka scena je jedinstveni trenutak. Mogućnost da se bude u njoj i postane njen dio ostavlja prostor za novo čitanje te scene. Iako je konačna, ona je sada izvađena iz konteksta i nastanjena novim prisustvom. S obzirom na to da snimam sebe i svoje tijelo, a zatim ga putem montaže inkorporiram u filmsku scenu, ono postaje glavno sredstvo izražavanja. Postojim kao snimljena slika unutar snimljenih slika. Kretanjem među slikama i interakcijom s njima stvaram svoj rad.

### **Metode i tehnike rada**

U praktičnom dijelu rada koristim različite metode kako bih napravio video rad koji sadrži filmske sekvence. Ove metode uključuju aproprijaciju, recikliranje, performativno izvođenje, digitalno komponovanje i montažu. Svaka od ovih tehnika doprinosi specifičnim aspektima rada, od kojih su neki detaljno analizirani kroz studije slučaja u teorijskom dijelu.

Kroz aproprijaciju i recikliranje preuzimam postojeće filmske scene i montiram ih u nove cjeline. Time reinterpetiram i transformišem postojeće materijale u novi kontekst.

Performativno izvođenje uključuje snimanje ispred zelene pozadine (chroma key) u studiju ili na drugoj lokaciji. Ove snimke zatim integrišem u filmsku scenu putem digitalnog komponovanja. Tehnika chroma key-a omogućava mi da uklonim pozadinu i zamijenim je drugim vizualnim sadržajem, čime se ostvaruje neprimjetna integracija s ostatkom filma.

Digitalno komponovanje je ključna tehnika koju koristim za postizanje željenog rezultata. To podrazumijeva kombinovanje različitih snimaka pomoću specijalizovanih softverskih alata kao što su Adobe Premiere ili After Effects.

Moj cilj je da stvorim sekvencu koja će ličiti na film, imitujući njegov izgled i stvarajući utisak da je scena snimljena pravom filmskom kamerom. Prilikom inkorporacije trudim se da svi elementi — od snimaka pred zelenom pozadinom do scena preuzetih iz filma — budu pravilno

usklađeni u pogledu perspektive, kontrasta i zasićenja boja. Na kraju, kako bih postigao što realističniji i uvjerljiviji efekat, dodajem zrnastu strukturu filma ili video šum.

Montaža u mom radu nije samo tehnička, već i konceptualna i materijalna operacija. Ključni trenutak reza, kada se pojavljujem u filmu i mijenjam scenu, predstavlja reinterpetaciju originalne scene i utiče na posmatrača. Posmatrajući scenu, razmišljam gdje bih mogao da se inkorporiram i u kom trenutku; to je uvijek pitanje montaže. Inkorporacija se obično dešava na dva načina: ili u trenutku kada jedan kadar prelazi u drugi, što se dešava tokom stvarnog montažnog reza, ili tokom trajanja kadra, kada ulazim u scenu izvan okvira ekrana. Ovim činom montaže već se uspostavlja dijalog sa rediteljem kao prvim autorom, jer je montaža uvijek prisutna tokom gledanja filma. Iako ga gledamo kao cjelinu, tokom posmatranja filma svjesni smo svih tih promjena. Prilikom ovih inkorporacija ostvaruju se različiti nivoi interakcije sa filmom.

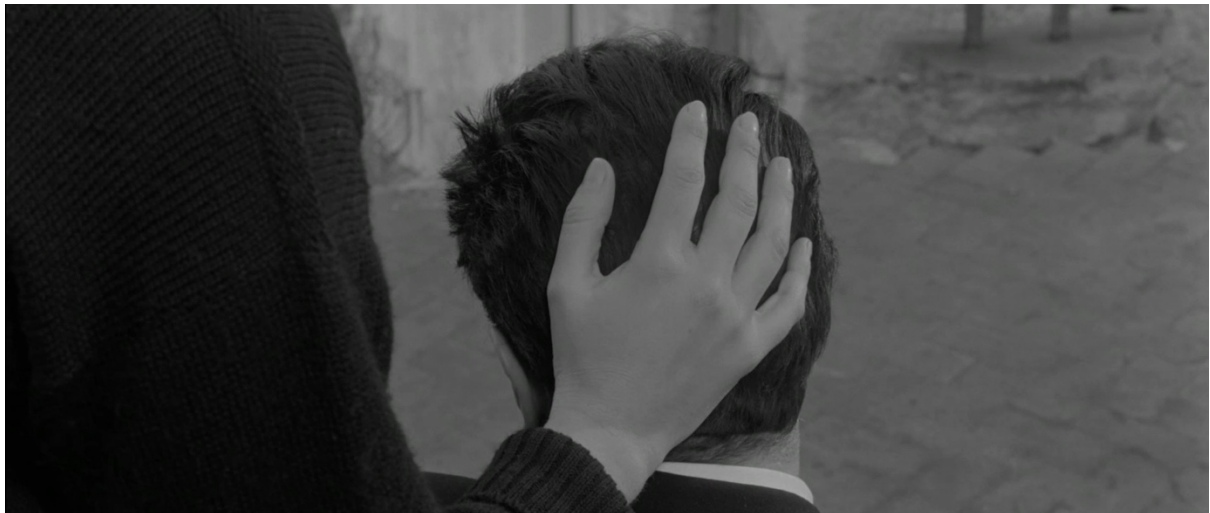
U materijalnom smislu, montaža se manifestuje kroz transformaciju mog snimka u dio filma. Svaka sitnica koja možda nije vidljiva tokom snimanja postaje očigledna kada se integrišem u filmsku sekvencu. Izazov je osigurati da se moj snimak besprekorno uklopi u postojeću scenu, uz pažljivo usklađivanje pokreta, položaja tijela, osvjetljenja i teksture. Svaki kadar mora biti pojedinačno obrađen kako bi se očuvala estetska i tehnička preciznost.

## **Praktični dio rada: studije slučaja**

### **Avantura**

Prva intervencija koju sam uradio bila je u filmu *Avantura* (1960) Mikelandela Antonionija. Dugo vremena sam bio opsjednut filingranskim, majstorskim umijećem i kontrolom ovog reditelja, koje je prisutno u sva tri filma *L'avventura* (*Avantura*, 1960), *La notte* (*Noć*, 1961) i *L'eclisse* (*Pomračenje*, 1962) koji čine trilogiju, ali moj izbor je uvijek bila *Avantura*. Poznato je i da su mnogi obožavaoci filma isticali svoj izbor od ova tri, svako pocrtavajući svoje razloge zašto baš taj. Trilogija počinje *Avanturom*, snimljena je 1960 godine, snimanje je trajalo pet mjeseci, od jeseni do zime, između ostalog na ostrvu. Moram napomenuti i da je film izazvao kontraverze, od negodovanja kako publike i kritike do nagrada koje osvaja na festivalima. Dugi kadrovi, spora radnja, nijesu bili svesrdno prihvaćeni, ali zauvijek mijenjaju pristup filmu kao

i navike posmatrača. Antonjonijeva estetika i danas stoji visoko, dok se njegovi filmovi svrstavaju u antologijske i kreću se u samim vrhovima rang listi najboljih filmova. Završna scena ovog filma čuvena je koliko i sam film. U lijevom uglu frejma uz samu ogradu, koja dođe kao svojevrsni horizont šireg kadra, postavio sam svoju figuru u skoro potpuno mirnoj poziciji. Ova scena ima vrlo jak dramski i intimizirajući momenat, pa je posmatraču ostavljena uloga voajera. Na neki način i moja uloga u ovoj intervenciji je voajerska. Nakon što sam svoju figuru snimio ispred zelene pozadine, pokušavši da i moj izgled i stil budu približni estatici tog vremena, trebalo je taj zapis prevesti u crno-bijeli odnos, uskladiti ga sa valerskim tonovima i kontrastom crno-bijelog filma, uskladiti šum i podrhtavanja. Bile su ovo prve intervencije koje su me povukle da ideju razvijam dalje.





Video frejmovi, završna scena filma *Avantura*

## Melanholija

*Melanholija* (Melancholia) film Lars fon Trira (Larsa von Triera) iz 2011. godine prikazuje nam kraj svijeta. U trajanju od 2 sata i 16 minuta otvara se priča o kosmičkoj katastrofi, da bi se završila potpunim uništenjem, krajem planete Zemlje.

Velikan pokreta *Dogma 95* Lars fon Trir, uz koga je tu između ostalih Tomas Vinterberg, bili su poznati po sklonostima ka esperimentu, ponajviše po snimanju dugometražnih igranih filmova snimljenih takozvanom kamerom iz ruke. Zato je iznenađujuće kako fon Trir u *Melanholiji* koristi najsavremenije kamere visoke rezolucije i upotrebljava najnovije efekte, kojima se tako protivio kao član gore pomenutog kolektiva. Da pomenemo još dvije ključne kamere korišćene u ovom filmu. ALEXA kamera visoke rezolucije verzirana za narativne projekte i Phantom HD Gold, kod koje se već u nazivu ističe HD rezolucija namijenjena snimanju usporenih kadrova sa nevjerovatnim detaljima. Ovo navodim jer je u filmu moguće pratiti svojevrsnu dinamiku smjenjivanja ove dvije kamere, mada je reditelj ostao vjeran i snimcima iz ruke.

Gledajući film više puta i vraćajući se na neke ključne scene, fasciniran tehničkim inovacijama i raznolikim pristupima, dolazim na ideju da sebe inkorporiram i u ovaj film. Koncept je negdje od ranije, još sa *Avanturom* bio nametnut da bi to trebao biti kraj filma, ali nisam imao odmah jasnu viziju kakva bi to intervencija bila. Tako u jednom od gledanja, došao sam na ideju da bi

zapravo bilo lijepo podržati na neki način tu privilegiju posmatrača da izađe iz fikcije u trenutku kad zaista drama dolazi do vrhunca. Htio sam se poigrati sa tim pocrtavanjem kraja, tog kraja koji je von Trier učinio spektakularnim praskom, koji na momenat djeluje, bilo da gledate u bioskopu ili na nekom od malih kućnih ekrana, da bi se i on mogao rasprsnuti. Za mene je ovo jedan od najboljih *krajeva svijeta* koje je dosadašnja kinematografija predstavila, koji nam daje jedan potpuno drugačiji ugao od holivudskih blokastera, kakav je *Armagedon* (1998). Različita dinamika filma, uz sve efekte, čini mi se da su stavljeni po strani, pri tom zadržavajućem kraju. Odlučio sam iskoristiti momenat reza, trenutak gdje reditelj uz pomoć montaže prelazi sa krupnog kadra glumaca i njihovih lica, na širi panoramski kadar koji ih snima sa distancom. Ja postavljam sebe u desnom uglu ekrana okrenutog leđima posmatraču, gledajući u nadolazeću planetu. Prask se takoreći približava, već je jasan, ali još uvijek u trećem planu, kad on kreće da se približava, okrećem se i polako, takođe sa desne strane frejma, polako izlazim prije završetka konačnog praska.







Video frejmovi, završna scena filma *Melanholija*

## Diplomac

Film Majkla Nikolsa *Diplomac* (The Graduate) je dinamičan i pun akcije, prati put sazrijevanja mladog momka po završetku koledža i kultni je film na ovu temu. Završna scena filma u kojoj Ben, koga tumači Dustin Hofman (Dustin Hoffman), prekida venčanje, postala je predmet brojnih citata i referenci u popularnoj kulturi. Ova ikonična scena ostavila je dubok utisak i često se spominje i reinterpetira u različitim medijima, potvrđujući njen značaj u filmskoj istoriji. Upravo nju odabrao sam za svoju narednu inkorporaciju.

Za razliku od ostalih intrvencija, gdje pratim smjenu kadrova i rez u montaži, u ovom radu sam iskoristio situaciju da inkorporiram svoj portret, zapravo da ga na par sekundi zamijenim sa portretom glavnog glumca, koristeći momenat gdje se glumica koja u krupnom kadru sa glavnim junakom filma za čas okrene i pogleda u njega, dok je njegov, pa i moj, pogled usmjeren pravo u kameru/ekran. Ova intervencija je možda i najsugestivnija, jer je u pitanju identifikacija sa glavnim glumcem. Isključiti posmatrača na tren iz fikcije, osvijetliti tu jaku vezu između gledaoca i protagoniste. U toj završnoj sceni koja se može računati kao *happy end*, ali ne tako tipičan, zapravo dođe kao neki produženi kraj, stoga to pojačava osjećaj tako jakog fokusa i naboja oko glavnog glumca. Ovaj zahvat koliko god bio kratak bio je izuzetno zahtjevan, jer je pored uobičajenog seta radnji i uvođenja nove slike bilo potrebno uskladiti kretanje i podrhtavanje kamere u originalnom filmu sa dinamikom uvedene slike. Ta operacija se zove *motion tracking* i u programu After Effects omogućava praćenje kretanja jednog

objekta, pri čemu se podaci o tom kretanju prenose na drugi objekt. Drugim riječima, ova tehnika omogućava kreiranje kompozicija u kojima slike i efekti prate pokret.

Finalna scena se završava stihovima Simona i Garfunkela: „Hello darkness, my old friend...“

Video frejmovi, završna scena filma *Diplomac*



## Slatki život

Kad govorimo o ljudima koji su promijenili način na koji gledamo film onda je tu neizostavan ili među prvima Federiko Felini (Federico Fellini). Njegovo ime personifikuje više od reditelja, znači nevjerovatan i neprevaziđen stil, a uz sve to i etički odnos prema svijetu. Dok sam razmišljao o listi filmova znao sam da će jedan od njih biti Felinijev. Iako sam nebrojeno mnogo puta gledao njegove filmove, činjenica da sam izabrao da radim sa filmskim krajem, usmjerila me da moj izbor bude *Slatki život* (La Dolce Vita). U dugih dva sata i pedeset i šest minuta trajanja filma, koji naizgled djeluju kao da nemaju jasnu strukturu, reditelj svoj stav, zaključak stavlja u posljednjim minutima. Tako uzimam sekvencu od dva minuta i dvadeset i šest sekundi u kojoj pravim dvostruku inkorporaciju. Kadrovi koji se smjenjuju prikazuju dvije obale, muškarca i ženu koji se dovikuju. Na desnoj obali u kadru vidimo čuvenog glumca Marčela Mastrojanija (Marcello Mastroianni) u društvu prijatelja koji se zabavljaju na plaži, dok glumac zagledan u drugu obalu objašnjava da ne čuje šta govori mlada žena koja mu se obraća. U tom trenutku uvodim svoju figuru, mogu reći ona ulazi u kadar sa desne strane frejma, pridružujući se grupi prijatelja, koja se nalazi iza leđa glumcu. Zatim se kadar seli na drugu obalu, prikazujući mladu djevojku koja pokušava da ostvari komunikaciju sa glumcem. Kadar je divna panorama, gdje skoro na horizontu u krajnjem desnom uglu stoji djevojka, uzaludno trudeći se da pošalje poruku. Koristim taj divni kadar da uvedem svoju skoro statičnu figuru u krajnji lijevi ugao, kažem skoro statičnu, jer izvodim samo jedan kratki potez glavom, pogled koji se pruža prvo na obalu preko puta, gdje sam kadar ranije i sam stajao, i sporim pokretom glave pomjeram pogled na djevojku. Filmska simulacija pruža ne samo mogućnost da uključim sebe u tok i narativ filma, već i mogućnost da se umnožim, pa i da se pojavim na dvije obale. Ovaj intervencija je bila i neka vrsta najbliže poveznice i sa knjigom *Morelov izum*.





Video frejmovi, završna scena filma *Slatki život*

## Jastog

Reditelj Jorgos Lantimos (Yorgos Lanthimos) koji je bio poznat u alternativnoj nezavisnoj grčkoj sceni, po prvi put u filmu *Jastog* (The Lobster) radi u koprodukciji sa međunarodnim partnerima i internacionalno poznatim glumcima. Ovaj autor pout Lars von Triera ima izražen eksperimentalni pristup, iskustva pozorišta koja se prepoznaju i na filmu. *Jastog* je futuristička distopijska drama s blagim prizvukom naučne fantastike. Po riječima reditelja film je priča o ljubavnim odnosima i njihovoj složenosti u savremenom svijetu.

Završna scena filma je primjer otvorenog kraja, koji je ostavljen posmatraču da ga sam prosuđuje. U ovoj inkorporaciji, poželio sam da dam sebi ulogu statiste, pa tako u mirnoj sceni pred sam kraj, dok su u kadru glavni glumac i glumica, scenu remeti moja figura koja prolazi



cijelom dužinom stakla, koje se nalazi iza glavnih aktera. Ovim činom želio sam provocirati statičnu poziciju gledaoca, njegovu pasivnost.

Možemo reći da je ova naizgled jednostavna inkorporacija zapravo bila najkompleksnija u tehničkom smislu. Radnja se odvija u enterijeru kafea, gdje glumac i glumica sjede jedno naspram drugog, dok velika staklena površina iza njih i brojne informacije koje se naziru kroz staklo čine pozadinu scene. Da bi se taj hod mogao izvesti, bilo je neophodno napraviti više maski i digitalno oslikati (obraditi) veliki broj frejmova.





Video frejmovi, završna scena filma *Jastog*

## Video instalacija

Rad sam zamislio kao višemedijsku instalaciju postavljenu u prostoru galerije koja podrazumijeva višestruku interakciju. Naime, radi se o konstruisanom monumentalnom objektu koji čine, baza koja je nalik ostrvu, splavu, a koja nosi sve ostale elemente. Na splavu koji je pravougaonog oblika dimenzija 4 x 3 metra, napravljen od drvenih ploča, nalaze se četiri, takođe drvene, rediteljske stolice u realnim dimenzijama, postavljene tako da zauzimaju veći dio baze, dok se ispred njih nalazi veliko platno, zategnuto na konstrukciji napravljenj od letvica, tako da podsjeća na jarbol, ispred platna se nalazi objekat sa projektorom. Cijela scena podsjeća na mini kina, bioskop, ali ujedno i na splav koji bi se metaforički mogao otisnuti na nekoj pučini. Stoga je jasno da sam prilikom konstruisanja instalacije vodio računa da ga sagradim od starih/novih materijala, drvenih ploča, u boji pijeska i sirovog platna koje je prisutno u obliku jarbola/projektog platna, ono se još nalazi i na (rediteljskim) stolicama, pa sam tako upotrebom ovih materijala htio postići jednostavan, minimala, bazan, retro, ali i moderan ambijentalni izgled rada koji bi sugerisao ove dualnosti koje sam već pomenuo, ali i destabilizovao granicu između nekad i sad. Instalacija pruža i tu vrstu interakcije gdje se gledalac, (putnik) može popeti, sjesti na neku od stolica sa koje može gledati projekcije na platnu, isječke iz pet kulturnih filmova. Ovaj ambijent je konstruisan sa idejom da se uloga gledaoca istakne, ali i učini višestrukom, on bi trebalo da se poistovjećuje sa glumcima, akterima radnje, ali i bar za kratko da može da se nađe i u ulozi reditelja i umjetnika, sve ovo je dio koncepcije rada čija je namjera da remeti stabilnu, sigurnu i udobnu poziciju i relaciju gledaoca i fikcije. Intencija rada je da gledaoca učini svjesnim njegove pozicije, da ga dovede

do osjećaja „plinovitog stanja“<sup>64</sup>, otisnutosti, izolovanosti unutar fikcije, te sekvenciranjem i naglim prekidima i upadima vrati u stanje stvarnosti brzim iskakanjem, ali ponekad i vraćanjem u stanje fantazije.



Video instalacija, prikaz iz galerijskog prostora

---

<sup>64</sup> Yves Michaud, *Umetnost u plinovitu stanju: ogled o trijumfu estetike* (Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o, 2004).

## Zaključak

Doktorski umjetnički projekat *Od identifikacije do participacije putem filma / video instalacija* predstavlja, pokušaj da se ponudi prošireni okvir za razumijevanje i rekontekstualizaciju filma u savremenoj umjetnosti. Projekat pokušava da ponudi odgovor na pitanje kako umjetnički radovi, koji koriste film, danas mogu promijeniti percepciju i doživljaj filma, te na koji način će uticati na transformaciju pokretnih slika u višemedijskom kontekstu.

Polazeći od cilja dokorskog umetničkog projekta — istraživanja mogućnosti stvaranja višemedijskog dela kroz potencijal kinematografije — ovo istraživanje se temelji na ideji o filmu kao mediju pokretnih slika, koji prolazi kroz duboke promjene pod uticajem savremene digitalne i ekranske kulture.

U uvodnom dijelu rada postavljen je metodološki okvir, koji se temelji na interdisciplinarnom pristupu i obuhvata teorijska i praktična istraživanja, čime se omogućava sveobuhvatna analiza odnosa filma i vizuelne umjetnosti. Kroz ova dva segmenta definisan je referentni teorijski okvir.

U prvom poglavlju istražuje se osnovno izražajno sredstvo filma — pokretna slika — s posebnim naglaskom na njen višemedijski karakter. Ključna svrha ovog poglavlja jeste da pokaže kako je pokretna slika oduvijek bila pokretač inovacija u polju umjetnosti, a ovaj fenomen ostaje prisutan i danas, u kontekstu savremene digitalne i ekranske kulture, gdje prolazi kroz značajne materijalne transformacije.

Drugo poglavlje pokazuje obnovljeno interesovanje savremene umjetnosti za film i njegovu ulogu u povratku filmske aure, uočavajući da je film, koji je nekada značajno doprinio urušavanju aure, danas postao medij kroz koji se ona ponovo uspostavlja.

Treće poglavlje istražuje strategije rimejka kao način na koji savremeni umjetnici rekontekstualizuju filmski narativ. Fokusirajući se na obnovljeno interesovanje za film unutar umjetničkih praksi, poglavlje se oslanja na tezu da su strategije apropijacije značajno proširile polje rekontekstualizacije na kinematografiju i pokretne slike. Ovaj dio rada takođe predstavlja autorski odabir studija slučaja, u kojima su prepoznate dominantne strategije korišćene u praktičnom dijelu dokorskog projekta, ističući njihove inovativne aspekte.



U četvrtom poglavlju prikazana je evolucija od pasivnog posmatranja do aktivnog učestvovanja u umjetničkom radu, te je pokazano kako nove tehnologije i prakse dovode do oslobađanja tijela i interaktivnog uključivanja posmatrača, čime se potvrđuje centralna teza disertacije. Film više nije samo sredstvo fikcije, već postaje alat za istraživanje interaktivnog odnosa između slike i tijela u savremenoj umjetnosti. To predstavlja prelazak od imobilizacije ka participaciji, što je ključna tačka u doktorskom radu, jer osvjetljava neophodnost rekonfiguracije tradicionalnih teorijskih paradigmi filma u skladu sa digitalnim i interaktivnim praksama.

Peto poglavlje fokusira se na digitalno komponovanje i savremene softverske alate, potvrđujući tezu o transformaciji filma u digitalnom dobu. Kroz upotrebu digitalnih tehnika, poput chroma key, poglavlje pokazuje kako se kreiraju artificijelni svjetovi koji nisu ograničeni fizičkim prostorom ili linearnim vremenom. Ovo direktno podržava tezu o transformaciji filma u simulakrum, gdje se identiteti i realnost konstruišu kroz digitalne reprezentacije koje se mogu beskonačno reprodukovati i prilagođavati. Na taj način, peto poglavlje dokazuje da su filmski jezik i struktura radikalno promijenjeni u digitalnom dobu, gdje se granice između stvarnosti i simulakruma zamagljuju, omogućavajući proširenje filmskog iskustva u virtuelnom domenu.

U praktičnom dijelu dokorskog umjetničkog projekta, u okviru odabranih studija slučaja, uočava se tendencija dekonstruisanja klasičnih filmskih postupaka kroz primjenu umjetničkih metoda aproprijacije, inkorporacije i postprodukcije. Ovaj fenomen ukazuje na kulturu koja je sve više posredovana filmom, u kojoj se naši svakodnevni postupci sve više odvijaju u virtuelnom prostoru. U tom smislu, kinematografija postaje posebno zanimljiva, jer pokazuje koliko je naše iskustvo stvarnosti medijalizovano.

Kako danas dominantno živimo kulturu selektovanja, svakodnevno smo izloženi hiperprodukciji proizvoda i sadržaja, kako u domenima popularne, tako i visoke kulture, pa se naša uloga kao gledalaca i konzumenata sve više svodi i usmjerava na odabir nama bliskih proizvoda i sadržaja. Ako ovo preslikamo na polje filma, primjetićemo i da popularnost pravljenja sopstvenih lista omiljenih filmova takođe raste. Stoga je moja namjera bila napraviti sopstveni izbor meni važnih filmova, fokusirajući se na završne scene - filmske krajeve. Da bih tu selekciju učinio još više svojom, odlučio sam se da filmu pristupim ne samo u duhu Dišana izlažući gotov proizvod, već i intervenišući u njemu.

Moja namjera je takođe da ukažem na dominantne kulturne promjene koje su se desile u polju filma. Namjera je postaviti posmatrača u situaciju da razmišlja o filmu kao konstrukt, te ga edukovati o filmskim strategijama koje su se odvijale u kulturnoj industriji filma, ali i o različitim pozicijama koje posmatrač može zauzeti – onima na koje reditelj i industrija računaju, kao i onima koje ostaju izvan tih uticaja, identifikacije i imaginacije. Poznavanjem ovih pozicija, koje su često nevidljive ili teško primjetne, posmatrač može na trenutke zamijeniti ulogu sa rediteljem, glumcem, umjetnikom, isto kao što reditelj, glumac i umjetnik moraju zauzeti poziciju posmatrača kada razmišljaju i rade na filmu. Edukovanjem posmatrača u odnosu na klasičnu formu filma i njegovu ulogu prema filmu, demistifikuju se procesi identifikacije.

Ljubitelji ovih filmova mogu na ove intervencije gledati kao na radikalni čin, koji im se možda i neće dopasti, ali će ih svakako učiniti svjesnijim procesa identifikacije, miješanja fikcije i stvarnosti, temporalnosti filma, kao i sudara između fiktivnog i realnog vremena. Demistifikuju se i tehničko-tehnološki principi. Ovi filmovi se posmatraju kao remek-djela kinematografije; samo izdvajanje završnih scena moglo bi istaći kraj kao najznačajniji segment filma, ukazati na filigransku vještinu i nezaboravne estetike ovih autora. Međutim, čin aproprijacije i rekreacije svakako predstavlja radikalni pristup koji se koristi u svrhu razotkrivanja i dočaravanja višestrukih uloga i pozicija, otvarajući nove pristupe i načine tumačenja filma, čime se mijenja i njegova primjena. Danas film postaje materijal koji ne funkcioniše isključivo na relaciji industrija – reditelj – posmatrač.

Doktorski umjetnički projekat *Od identifikacije do participacije putem filma / video instalacija* ukazuje na razbijanje tog tradicionalnog okvira, naglašavajući multiplikaciju i fluidnost uloga koje se ostvaruju kroz različite oblike identifikacije i participacije u kulturi dominantno oblikovanoj pokretnim slikama.

## Bibliografija:

- Balsom, Erica. *Exhibiting Cinema in Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.
- Barthes, Roland. *Svetla komora: beleška o fotografiji*. Beograd: Kulturni centar Beograda, 2011.
- Barthes, Roland. "The Death of the Author." U *Image-Music-Text*. London: Fontana, 1977.
- Baudrillard, Jean. *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi, 1991.
- Bazin, André. *Ontologija fotografske slike*. Beograd: FMK, 2017.
- Benjamin, Walter. „Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije.“ *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture*, br. 78/79 (2006). 22-32.
- Benjamin, Walter. „Mala istorija fotografije.“ *O fotografiji i umetnosti*. Beograd: Kulturni centar Beograda, 2006, 13-28.
- Bioy Casares, Adolfo. *Morelov izum*. Beograd: Rad, 1995.
- Bourriaud, Nicolas. *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York: Lukas & Sternberg, 2002.
- Bourriaud, Nicolas. *Relational Aesthetics*. Pariz: Les presses du réel, 1998.
- Deleuze, Gilles. *Film 2: Slika-vreme*. Beograd: Filmski centar Srbije, 2010.
- Dean, Tacita. "Save Celluloid, for Art's Sake." *The Guardian*, 22. februar 2011. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/feb/22/tacita-dean-16mm-film> (pristupljeno 14. juna 2024).
- Flusser, Vilém. *Filozofija fotografije*. Zagreb: Scarabeus naklada, 2007.
- Groys, Boris. "Movies in the Museum." U *Alphabet City (Lost in Archive)*, ur. Rebecca Comay, br. 8 (2002): 94-108.
- Groys, Boris. "Comrades of Time." *e-flux journal* 11 (2010). <https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/> (pristupljeno 14. avgusta 2024).
- Gordon, Douglas. „A New Generation of Readymades.“ *Art Press*, br. 255 (2000): 27-32.
- Hansen, Mark B. N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- Jurovski, Endru V. "Lociranje filma." U *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković, 326-345. Beograd: FMK, 2013.

- Kajzen, Villijam. „Uživo na traci: emitovanje uživo i ono nepostredno.“ U *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković, 109-130. Beograd: FMK, 2013.
- Krauss, Rosalind. „Video: Estetika narcisizma.“ U *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, uredili Jovan Čekić i Maja Stanković, 85-98. Beograd: FMK, 2013.
- Levi, Pavle. *Kino drugim sredstvima*. Beograd: Muzej savremene umetnosti, 2013.
- Manovich, Lev. *Jezik novih medija*. Beograd: Clio, 2015.
- Michaud, Yves. *Umetnost u plinovitu stanju: ogled o trijumfu estetike*. Zagreb: Naklada Ljevak d.o.o, 2004.
- Metz, Christian. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Bloomington i Indianapolis: Indiana University Press, 1982.
- Mulvey, Laura. *Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books Ltd, 2006.
- Newman, Michael. "Pokretna slika u galeriji od 1990-ih." U *Slika pokret: transformacija pokretne slike u umjetnosti*, ur. Jovan Čekić i Maja Stanković, 231-270. Beograd: FMK, 2013.
- Taubin, Amy. "24 Hour Psycho." U *Spellbound: Art and Film*, ur. Ian Christie i Philip Dodd. London: BFI Publishing, 2006.
- Steyer, Hito. "In Free Fall: A Thought Experiment on Vertical Perspective." U *The Wretched of the Screen*, 12-30. Berlin: Sternberg Press, 2013.
- Rybczynski, Zbigniew. *Zbigniew Rybczynski: Bilješke za elektronski film*. Iz videa Paole Hilde Melcher, Sare Petri i Đanluke Paolettija, 1999.

## **Filmografija:**

- Antonioni, Michelangelo, *L'avventura*, Cino del Duca, 1960.
- Fellini, Federico, *La dolce vita*, Riama Film, 1960.
- Lanthimos, Yorgos, *The Lobster*, Element Pictures, Limp, Scarlet Films, Faliro House Productions, 2015.
- Nichols, Mike, *The Graduate*, Embassy Pictures, 1967.
- Trier, Lars von, *Melancholia*, Zentropa Entertainments, 2011.

## **Biografija**

**Marko Marković**

Rođen 1979.

Živi u Podgorici, Crna Gora

### **OBRAZOVANJE**

- 2015- Doktorske umjetničke studije Višemedijska umjetnost, Interdisciplinarne studije Univerziteta Umetnosti u Beogradu.
2010. Magistrirao slikarstvo na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore
2002. Diplomirao slikarstvo na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore

### **RADNO ISKUSTVO**

- 2020- Dekan Fakulteta Likovnih Umjetnosti Cetinje
- 2021- Vanredni profesor na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore
- 2016-2021 Docent na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore
- 2014-2020 Prodekan za međunarodnu saradnju na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore
- 2004-2016 Saradnik u nastavi na Fakultetu Likovnih Umjetnosti Cetinje, Univerzitet Crne Gore

### **NAGRADE**

2018. Plaketa za doprinos u razvoju projektnih aktivnosti u domenu umjetnosti i stvaralaštva na Univerzitetu Crne Gore
2015. *"Milunović, Stijović, Lubarda"* - Tradicionalna izložba Udruženja Likovnih Umjetnika Crne Gore, Nagrada za Crtež

## SAMOSTALNE IZLOŽBE

2019. *EXTERRITORY*, Dvorac Petrovića, Centar savremene umjetnosti Crne Gore, Podgorica
2011. *Light & Space*, Wang galerija, Tempe Arizona, SAD
2008. *Emotional Landscapes*, Cite des Arts, Paris, Francuska
2007. *Drawings*, galerija Perjanički Dom, Centar savremene umjetnosti Crne Gore, Podgorica

## GRUPNE IZLOŽBE

- 2024 *Positions, Movments, Borders*, Armory of Arts, Gadjnsk, Poljska;  
*Digital Pigment* Galerija 42°, Cetinje, Crna Gora.
- 2023 *Re-imagining The Mediterranean*, Cistern, Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa, Lisabon, Portugal;  
*Axis Mediterranean*, laboratorio de experimentation de la Facultad de Bellas Artes de Malaga, University of Malaga, Spanija;  
*Re-imagining The Mediterranean*, Galerija 42°, Cetinje, Crna Gora;  
*Axis Mediterranean*, Ö gallery Espacio de Creación Contemporánea, Lucena, Córdoba, Spanija;  
*45. Crnogorski likovni salon 13. November*, galerija moderne umjetnosti Miodrag DADO Đurić, Cetinje;  
*Digital Pigment* Institut Kepes, Eger.
- 2022 *Savremena crnogorska likovna umjetnost*, Galerija Oficirski dom, Niš.
2020. *Erotika u savremenoj crnogorskoj umjetnosti*, Dvorac Petrovića, Centar savremene umjetnosti Crne Gore, Podgorica.
2019. *Art Market Budimpešta*, Milenaris Park, Budimpešta Mađarska;  
*Interakademija-Međunarodna izložba i konferencija* Galerija Akdemije Široki brijeg, Bosna i Hercegovina;  
*Interakademija-Međunarodna izložba i konferencija* Hrvatski dom Herceg stijepan Kosača, Mostar, Bosna i Hercegovina;  
*Izložba odabranih crnogorskih umjetnika 26<41*, Evropski dom, Zagreb, Hrvatska;

- Izložba odabranih crnogorskih umjetnika 26<41*, ULUCG, Podgorica, Crna Gora;  
*Nuo juoda iki balta/ black and white*, Vilnius Academy of Arts, Litvanija;  
*Izložba radova iz kolekcije Centra savremene umjetnosti Crne Gore*, Centar savremene umjetnosti Crne Gore, Dvorac Petrovića, Podgorica, Crna Gora.
2018. *Salon Petar Lubarda*, Crnogorska galerija umjetnosti "Miodrag Dado Đurić", Cetinje, Crna Gora;  
*Adriatic Sea – A Linking Flux*, GABA Galerija, Macerata, Italija;  
*Adriatic Sea – A Linking Flux*, Galerija 42, Cetinje, Crna Gora;  
*Crtež kao Eksperiment*, Centar savremene umjetnosti Crne Gore, Dvorac Petrovića, Podgorica, Crna Gora;  
*Izložba profesora i saradnika FLU*, Nacionalna Akademija Umjetnosti, Sofia, Bugarska;  
*IMAGO MUNDI*, Kolekcija Luciano Benetton, Salone degli incanti (ex Pescheria), Trst, Italija.
2017. *FACE TO FACE*, *IMAGO MUNDI*, Kolekcija Luciano Benetton, Bosanski kulturni center, Sarajevo, BiH.
2016. *Mediterranean routs*, *IMAGO MUNDI*, Kolekcija Luciano Benetton, Zisa, Zona Arti Contemporanee, Palermo, Italija;  
*Inside Out* Spokojna galerija Varšava;  
*IV Bijenale Akvarela*, Galerija SKC, Beograd;  
*70. Tradicionalna izložba Udruženja Likovnih Umjetnika Crne Gore* ULUCG.
2015. *25 godina Fakulteta Likovnih Umjetnosti Cetinje*, galerija Nikola I, Nikšić;  
*25 godina Fakulteta Likovnih Umjetnosti Cetinje*, Dvorac Petrovića, Centar savremene umjetnosti, Podgorica;  
*Balkans Bridge Speaking*, Berat, Albania.
2013. *35. Crnogorski likovni salon 13. November*, galerija moderne umjetnosti Miodrag DADO Đurić, Cetinje.
2012. *Center Periphery*, Federeculture/ Izložba mladih umjetnika, Rim, Italija.
2011. *Mogući izbor*, izložba profesora i saradnika Fakulteta Likovnih Umjetnosti Cetinje, Dvorac Kralja Nikole, Bar;  
*Izložba saradnika FLU*, Gallery 42°, Cetinje
2009. *30. Crnogorski likovni salon 13. Novemaer*, Plavi dvorac, Cetinje;  
*Izložba saradnika FLU*, Umjetnički paviljon, Podgorica,



2005. *60. Tradicionalna izložba Udruženja Likovnih Umjetnika Crne Gore ULUCG.*
2003. *Bijenale studentskog crteža, galerija SKC, Beograd.*
2002. *Fire Water Air Earth, Internacionalna ljetnja umjetnička akademija Salzburg;*  
*V Cetinsko Bijenale, studentska radionica.*
- 2001 *Bijenale studentskog crteža, galerija SKC, Beograd;*  
*11. Internacionalna izložba fotografija, Bagdad Irak.*

### **STIPENDIJE, REZIDENCIJALNI BORAVCI, KONFERENCIJE**

2019. Interacademia simpozijum, Hrvatski dom Herceg Stjepan Kosača, Mostar, Bosna i Hercegovina
2016. Methods and challenges in contemporary didactics of visual arts. Contexts of imaging tradition, Faculty of media art, Univerzitet umjetnosti Varšava, Poljska.
2015. Internacionalna konferencija mreže umjetničkih akademija NICA, Likovna akademija Letonije, Riga, Letonija.
2011. JFDP Stipendija, studijski boravak na Američkom Državnom Univerzitetu u Arizoni, SAD
2009. *“Art Exchange Inspiration is a Gift”* WUS Austria grant; radionica i izložba studenata Fakulteta Likovnih Umjetnosti sa Cetinja i Akademije Lijepih Umjetnosti iz Beča, koordinator projekta
2008. Boravak u rezidenciji Cite Internationale des Arts u Parizu
2002. Kultur Kontakt stipendija, Internacionalna Ljetnja Akademija u Salzburgu

## Izjava o autorstvu

Potpisani Marko Marković

broj indeksa: A4/15

### Izjavljujem

da je doktorska disertacija/doktorski umjetnički projekat pod naslovom:

#### **Od identifikacije do participacije putem filma/Video instalacija**

- rezultat sopstvenog istraživačkog/umjetničko-istraživačkog rada,
- da predložena doktorska teza/doktorski umjetnički projekat u cjelini ni u dijelovima nije bila/bio predložena/predložen za dobijanje bilo koje diplome prema studijskim programima drugih fakulteta,
- da su rezultati korektno navedeni i
- da nisam kršio/la autorska prava i koristio/la intelektualnu svojinu drugih lica.

U Beogradu, novembar, 2024.

Potpis doktoranta



## Izjava o istovjetnosti štampane i elektronske verzije doktorske disertacije/doktorskog umjetničkog projekta

Ime i prezime autora: Marko Marković

broj indeksa: A4/15

Doktorske studije: Višemedijska umjetnost

Naslov doktorske disertacije/doktorskog umjetničkog projekta:

**Od identifikacije do participacije putem filma/video instalacija**

Mentor: dr Milivoj Miško Pavlović, redovni professor

Komentor: n/a

Potpisani Marko Marković, izjavljujem da je štampana verzija moje doktorske disertacije/doktorskog umjetničkog projekta istovjetna elektronskoj verziji koju sam predao za objavljivanje na portalu Digitalnog repozitorijuma Univerziteta umjetnosti u Beogradu. Dozvoljavam da se objave moji lični podaci vezani za dobijanje akademskog zvanja doktora nauka/doktora umjetnosti, kao što su ime i prezime, godina i mjesto rođenja i datum odbrane rada. Ovi lični podaci mogu se objaviti na mrežnim stranicama digitalne biblioteke, u elektronskom katalogu i u publikacijama Univerziteta umjetnosti u Beogradu.

U Beogradu, novembar, 2024.

Potpis doktoranta



## Izjava o korišćenju

Ovlašćujem Univerzitet umetnosti u Beogradu da u Digitalni repozitorijum Univerziteta umetnosti unese moju doktorsku disertaciju/doktorski umjetnički projekat pod nazivom:

### **Od identifikacije do participacije putem filma/video instalacija**

Koja/i je moje autorsko djelo.

Doktorsku disertaciju/doktorski umjetnički projekat predao/la sam u elektronskom formatu pogodnom za trajno deponovanje.

U Beogradu, novembar, 2024.

Potpis doktoranta

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'M. M. A.', is positioned below the 'Potpis doktoranta' label.