

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU



Interdisciplinarne doktorske studije
Program za digitalnu umetnost

Doktorski umetnički projekat

CIKLOFONIJA

digitalni dinamički kolaž

Student:

Iva Ćirić

Mentor:

dr um. Dejan Grba, docent FLU

Beograd, septembar 2015.

Ovaj rad posvećujem roditeljima

SADRŽAJ

Rezime	5
Summary	7
Uvod	8
1. PRIKAZ PROJEKTA	8
1.1. Prethodna istraživanja i inspiracije	9
1.2. Struktura rada	9
1.2.1. Likovna tehnika – kolaž	9
1.2.2. Koncept <i>Ciklofonije</i>	10
1.2.3. Izložba i prezentacija	11
1.3. Materijali i motivi u <i>Ciklofoniji</i>	11
1.3.1. Kompozicija i okvir slike	11
1.3.2. Film	12
1.3.3. Portret	12
1.3.4. Pokret	13
1.3.5. Ciklus	14
1.3.6. Zvuk	14
1.4. Digitalna montaža video sekvenci	14
1.5. Postupak izrade <i>Ciklofonije</i>	17
2. KOLAŽ U ISTORIJI UMETNOSTI	19
2.1. Pojam, definicija i način upotrebe kolaža	19
2.2. Kubizam	20
2.3. Futurizam	23
2.4. Dadaizam i fotomontaža	24
2.5. Nadrealizam	27
2.6. Kolažirana manipulacija fotografijama	30
2.7. Kolaž u animiranom filmu	34
2.8. Digitalni kolaž	38
2.9. Dinamički kolaž	41
3. POETIKA CIKLOFONIJE	44
3.1. Okvir i kompozicija	44
3.1.1. Okvir u savremenoj slici	44
3.1.2. Okvirna linija i izrez kadra u <i>Ciklofoniji</i>	45

3.1.3. Linija pogleda u kompoziciji <i>Ciklofonije</i>	46
3.2. Film	47
3.2.1. Film i slika	47
3.2.2. Stilizacija u filmu	48
3.2.3. Stilizacija u <i>Ciklofoniji</i>	50
3.3. Portret	52
3.3.1. Portret između realnosti i imaginacije	52
3.3.2. Vrste portreta	53
3.3.3. Krupni kadar i lice	53
3.3.4. Portret u <i>Ciklofoniji</i>	55
3.4. Pokret	57
3.4.1. Pokret i slika	57
3.4.2. Nastanak montaže u filmu	57
3.4.3. Definicija montaže	58
3.4.4. Postupci montaže	59
3.4.5. Pokret i montaža u <i>Ciklofoniji</i>	60
3.5. Ciklus	61
3.5.1. Ciklus kao vrsta pokreta	61
3.5.2. Optičke naprave – igračke	62
3.5.3. Ciklus u animiranom filmu	63
3.5.4. Ciklus u <i>Ciklofoniji</i>	64
3.6. Zvuk	65
3.6.1. Zvuk u filmu	65
3.6.2. Zvuk u <i>Ciklofoniji</i>	65
Zaključak	67
Zahvalnica	68
Literatura	69
Veb izvori	71
Spisak likovnih predložaka	72
Spisak filmskih sekvenci	74
Biografija	77
DVD prilog	78

REZIME

Doktorski umetnički projekat „*Ciklofonija* – digitalni dinamički kolaž“ sastoji se od praktičnog i teorijskog dela.

Praktični deo sastoji se od deset video kolaža. Svaki video kolaž je sačinjen od filmskih segmenata na kojima su prikazani ženski portreti u pokretu. Spajanje segmenata je izvedeno kombinacijom kompozitinga i montaže videa. Svi segmenti su preuzeti iz klasičnih filmskih ostvarenja, a kompozitni portreti se ponavljaju u ciklusima u trajanju od deset sekundi. Ovako formirana instalacija je predviđena za galerijsko prikazivanje u vidu linearne postavke ekrana.

Teorijski deo projekta je sastavljen od tri celine: Prikaz projekta, Kolaž u istoriji umetnosti i Poetika *Ciklofonije*.

Prikaz projekta sadrži poglavlja o koncepciji, metodologiji i tehnologiji izrade. Analizira se proces nastanka projekta od ideje, preko stvaralačkog postupka, izbora motiva i materijala, do realizacije projektnog cilja. Detaljno se analiziraju i poredе različiti načini primene softvera, a ostvareni rezultati se diskutuju u tehničko-tehnološkom i poetičko-estetičkom kontekstu.

Kolaž u istoriji umetnosti prikazuje kolaž kao likovnu tehniku dvadesetog i dvadeset prvog veka. Njegov razvoj je predstavljen kroz formiranje likovnih pravaca, od kubizma, dadaizma, nadrealizma do digitalne umetnosti. Prikazana je i upotreba kolaža u igranom i animiranom filmu.

Poetika *Ciklofonije* razmatra poetičke aspekte projekta: motivaciju i stavove umetnice prema uzorima iz istorije i teorije umetnosti, koji određuju svrhu, analitički i sintetički pristup i ciljeve istraživanja ostvarene u ovom projektu.

Ključne reči: animirani kolaž, ciklus, digitalni kolaž, dinamički kolaž, film, fotografija, fotomontaža, kolaž u umetnosti, kompoziting, montaža, pokret, portret.

SUMMARY

PhD in Art Project “*Cyclophony – Digital Dynamic Collage*” consists of practical and theoretical part.

Practical part consists of ten video collages. Each video collage is made of several film segments showing female portraits in motion. Linking up the segments was done on a computer, combining compositing and video montage. All segments were taken from classic films, and composite portraits repeat in loops of ten seconds. Such installation is aimed for a gallery show in the form of linear display setting.

Theoretical part of the project consists of three chapters: Presentation of the project, Collage in History of Arts and Poetics of *Cyclophony*.

Presentation of the Project consists of chapters on conception, methodology and technology of project development. Within this chapter, the process of project development is analyzed, from the idea, chronology, and choosing the motives and materials – to realization of the project goal. With the presentation of making process, different aspects of software application are analyzed and compared, and accomplished results are discussed in technical-technological and poetic-aesthetic context.

Collage in History of Arts introduces collage as an art technique of the 20th and the 21st century. Its development was presented through history and formation of art streams, Cubism, Dadaism, Surrealism, to Digital Art. The usage of collage in feature and animated film was also presented. The Poetics of *Cyclophony* discusses poetic aspects of the project: motivation and attitudes of the Artist toward models from the History and Theory of Art defining the purpose, analytical and synthetic approach and goals of the research accomplished in this project.

Key words: animated collage, cycle, loop, digital collage, dynamic collage, film, photography, photomontage, collage in arts, compositing, editing, movement, portrait.

UVOD

Razvoj digitalne tehnologije otvara nove perspektive i mogućnosti za eksperimentalna umetnička istraživanja. Digitalna umetnička dela pomeraju granice dosadašnjih shvatanja u teoriji umetnosti, u kulturi i estetici.

Kolaž, kao jedna od najviše korišćenih likovnih tehnika, uspešno se prilagođava načinu strukturnog razmišljanja i digitalnom kontekstu. Do nedavno je kolaž posmatran samo kroz statičnu formu. Prateći razvoj informaciono-komunikacionih tehnologija i softvera za generisanje slike, ova likovna tehnika se menjala i napredovala, približavajući se filmskom jeziku. Početkom dvadeset prvog veka uveden je novi element u strukturu kolaža, a to je pokret kao specifičnost filmskog jezika i animacije. On menja statičnu sliku u novi sklop elemenata kroz interakciju filma i kolaža.

U ovom projektu se ispituje uzajamni odnos pokreta i slike korišćenjem digitalne tehnologije. Pokret i slika su povezani serijom video segmenata odnosno vizuelno sinhronizovanih isečaka iz klasičnih filmskih ostvarenja. Uklapanjem kolažiranih pokretnih elemenata unutar likovne kompozicije, istražuju se uslovi za postizanje ravnoteže svih segmenata u slici.

Da bi se označile specifičnosti pokretnog digitalnog kolaža, u ovom radu se koristi izraz *digitalni dinamički kolaž* koji predstavlja korelat za sve moguće pokretne manifestacije sintetizovane slike.

Polazište i svrha ovog umetničkog projekta je korišćenje originalnih rešenja za stvaranje nove vrste pokreta u spojenim video segmentima koje posmatrač može da sagleda u kontinuitetu. Tako nastaje nova, dinamička slika stvarnosti.

Istraživanja u okviru projekta odnose se pre svega na ostvarene rezultate stvaralaca u oblasti likovnih umetnosti, digitalne tehnologije i teorije umetnosti, a to su:

- pokret kao likovni element, u statičnoj slici
- dinamička slika kao forma virtuelne prošlosti, sadašnjosti i budućnosti
- potreba čoveka da zameni statičnu sliku pokretnom
- priroda kolaža kao likovne tehnike
- stvaranje autentične i samostalne celine koja je sastavljena od različitih elemenata i materijala

1. PRIKAZ PROJEKTA

1.1. Prethodna istraživanja i inspiracije

Ciklofonija – digitalni dinamički kolaž, metodološki i tematski predstavlja nastavak istraživanja umetnice tokom prve dve godine studija. Ona su se odnosila na pokret koji strukturalno prožima film i likovnu formu nastalu kao rezultat interferencije, uzajamnog odnosa i delovanja različitih sekvenci.

Rad *Hamlet i Julija* (*Hamlet and Juliet*, 2002) je animirani kolaž rađen u programu After Efekts (After Effects). Figure u nadrealnom ledenom pejzažu bile su izdvojene kao dvodimenzionalne statične slike i postavljene u virtuelnom prostoru. Kamera je bila animirana da bi proizvela efekat prolaska kroz ledene predele, stalno otkrivajući nove vizije i nove pejzaže.

U drugom radu, *Ukleta kuća* (*The Hounded House*, 2003) korišćeni su isečci iz postojećih crno-belih holivudskih filmova, uglavnom Noar filmova (Film Noir) iz perioda četrdesetih i pedesetih godina prošlog veka. Isečci su montirani tako da se pokreti nadovezuju. Sekvence se uklapaju u pravcu kretanja muške figure koja ulazi i izlazi na različita vrata. Svakim rezom, u sledećoj prostoriji našao bi se novi glumac iz drugog filma. Pokret i ritam bili su osnova za uklapanje ovih sekvenci, u cilju sinhronog povezivanja kadrova. U okviru celine, gledalac više glumaca prihvata i prati kao jednog.

Istražujući oblasti digitalnog videa i digitalne animacije u umetnosti novih medija, na umetnicu je uticao digitalni video rad *Civilizacija* (*Civilization*, 2008) kanadskog umetnika Marka Brambile (Marco Brambilla). Ovaj kompleksni video rad prikazuje satirični koncept večnog greha i nebeske nagrade. Više od tri stotine pojedinačnih sekvenci pretvoreno je u kratke cikluse i uklopljeno u impresivan „bošovski“ pejzaž koji u kontinuitetu „putuje“ na gore, od dubina pakla do vrata raja i nazad, sinhronizovano sa kretanjem lifta u kojem je rad bio postavljen (Brambilla n/d). Tehnički inovativan animirani film *Lepota* (*Beauty*, 2014) italijanskog umetnika Rina Stefana Taljafjera (Rino Stefano Tagliafierro), realizovan je u 2.5d prostoru u kome su kolažirane slike pokrenute kako bi se dobila iluzija dubine. Slike su preuzete iz klasičnog slikarstva od renesanse do manirizma, romantizma i neoklasicizma (Tagliafierro n/d). Inspiracija je nađena i u digitalno kolažiranim video radovima *Ba* (*Baa*, 2011) i *Cirus* (*Cirrus*, 2013) britanskog autora Sirjaka (Cyriak = Cyriak Harris). Njegovi radovi baziraju se na fraktalnoj geometriji i cikličnom kretanju (loop). U muzičkom spotu *Cirus*, britanskog muzičara Bonoba (Bonobo = Simon Green), umetnik od jednostavnih

cikličnih video sekvenci gradi kompleksnu formu, morfujući elemente u gigantskog robota (Cyriak, 2007).

Pošto su pokret i kolaž već bili prisutni u radovima umetnice, nastavak istraživanja pokreta, montaže i prostornog kolaža bio je logičan. Izabrana je ideja o pokretnom kolažu u koji se mogu uklopiti svi elementi dosadašnjeg istraživanja i profesionalnog interesovanja. Cilj projekta je realizacija originalne digitalne kolažne celine sastavljene od izabranih segmenata, sa novim značenjem nastalim njihovim sinergijskim dejstvom.

1.2. Struktura rada

1.2.1. Likovna tehnika – kolaž

Najvažnija karakteristika kolaža kao likovne tehnike je da se sve izražava spajanjem i povezivanjem. Specifičan način povezivanja i spajanja segmenata daje kolažnoj celini dinamičan karakter, pa se kolaž vešto prilagođava različitim medijima.

Kolaž kao slikarska tehnika postao je afirmisan u umetnosti tek u dvadesetom veku, iako je bio i ranije poznat i korišćen. Kolaž omogućava da se različiti materijali (papir, novine, fotografije, tkanine, predmeti...) integrišu u novu nezavisnu celinu koja postaje kompleksnija i vrednija od prvobitnih sastavnih delova. Perceptivna organizacija kolaža je dinamičan proces koji se odvija kako na kognitivnom, tako i na emocionalnom nivou.

Razumevanje slike konstantno se menja, i uporedo sa razvojem medija ona se sa fotografije preusmerava ka filmu, televiziji, videu, animaciji i internetu. Likovne umetnosti razvijaju i šire polje svog delovanja koje je u suštini, rezultat promene u percepciji i razumevanju slike. Izloženi smo intenzivnom uticaju medijskih sadržaja, i zahvaljujući savremenim tehnologijama, slika postaje sve kompleksnija. U određenim slučajevima, naročito u pokretnim medijima dvodimenzionalna slika dobija iluziju trodimenzionalnosti. Međutim, virtuelna priroda digitalne slike ne predstavlja stvarni prostor, sve dok se taj prostor ne materijalizuje, na primer pomoću 3d štampača.

Brakovo razmišljanje o kolažu uvelo je dodir kao dodatni element, čime se proširilo shvatanje slike, koja je sada dobila i treću dimenziju. U *Ciklofoniji* su korišćena digitalna sredstva ekstenzije slike: pokret preuzet iz filma i zvuk. Metodologija istraživanja u ovom projektu zasniva se na primeni digitalnih tehnika da bi se postigao viši nivo uverljivosti pokretnog kolaža.

1.2.2. Koncept *Ciklofonije*

Ciklofonija je digitalni dinamički kolaž koji nastaje kao rezultat interakcije koji se uspostavlja između slike i posmatrača. Kao i film, sastoji se od tri osnovna elementa: slike, pokreta i zvuka. Entitet koji uspešno objedinjuje sve ove elemente može da se nazove *pikto-fono-kinetičkim* znakom:

„Glas, šum i ton imaju, dakle „medijski“ smisao samo kad su „do kraja“ ugrađeni u video-mobilnu strukturu, samo ako su „otpočetka“ aktivni kao ravnopravni učesnici u formativnom procesu i u finalnom rezultatu: tako na ekranu dobijamo specifično TROJNO JEDINSTVO oblika, pokreta i zvuka, PIKTO-FONO-KINETIČKI ZNAK kao temeljnu „zbirnu“ konstitutivnu kategoriju kinematografsko-animacijske estetike“ (Munitić 2007, 59).

Digitalna slika, odnosno njen ekranski prikaz, taktilno je plošna. Slika je virtuelna, sačinjena od piksela i neopipljiva. Pokret je dodao novu dimenziju perceptivnoj organizaciji ručno rađene kolažne slike, ugrađivši opažajno-čulni efekat prostorne taktilnosti. Pokret opažamo čulom vida i upravo je on zaslužan za osećaj trodimenzionalnosti, koji nastaje kao efekat specifičnog sjedinjavanja teksture sa dimenzijom prostora.

Pojam *ciklofonija* je nastao u fazi definisanja ovog projekta i označava sintezu ciklusa i zvuka. Ciklični pokret se može povezati sa simbolom *uroborosa* koji označava spajanje kraja sa početkom, a predstavljen je zmijom koja grize vlastiti rep. Prema Rečniku simbola, ovaj simbol predstavlja zatvoren razvojni ciklus i obuhvata ujedno ideju kretanja, kontinuiteta i samooplodnje, a predočava večno ponavljanje, odnosno životni ciklus. Kružni oblik slike [uroborosa] dao je povoda i za drukčije tumačenje kao što je stvaranje htonskog sveta, koji je predstavljen simbolom zmije, kao i asocijativnog povezivanja sa nebeskim svetom, simbolično predstavljenog u vidu kružnice. Takvo tumačenje potvrđuju neke slike na kojima je uroboros pola crn, a pola beo. On može značiti i spajanje dva suprotna principa, tj. zemlje i neba, dobra i zla, dana i noći, kineskog janga i jina, ali i svih vrednosti (Chevalier i Gheerbrant 1983, 730).

U ovom radu se koriste snimci preuzeti iz filma. Nemački filmski stvaralac i teoretičar Harun Faroki (Harun Faruqi) je smatrao da više nije potrebno praviti nove slike koje niko do sad nije video, već da bi trebalo da se korišćenjem postojećih slika učini da one postanu nove. Kolažiranjem postojećih snimaka postavljen je cilj ovoga projekta: stvaranje nove celine sa fokusom na načinu sinhronizacije pokreta i ritma.

U osnovi projekta izostavljena je naracija i uveden je ciklus koji objedinjuje pokret, film, boju, portret i zvuk. Na taj način, posmatrač doživljava sadržaj kao likovnu formu bez očekivanja razvoja filmske radnje. Na teorijskom planu, projekat sadrži elemente antinaracije jer narušava tradicionalne narativne koncepte filmske radnje, uvodeći logiku naracije u sam pokret koji je uvek u središtu pažnje.

1.2.3. Izložba i prezentacija

Praktični deo projekta se izlaže u galerijskom prostoru. U idealnim uslovima, zamišljeno je da se svaki video segment prikaže na tablet-kompjuteru većeg formata. Tableti treba da budu postavljeni na zidove galerije u istoj ravni i da čine jedinstvenu kompoziciju. Iz perspektive posmatrača, svi delovi kompozicije su povezani linijom pogleda. Na taj način posmatraču je omogućen kontinuitet vizuelnog opažaja. Svaki pojedinačni video segment bi trebalo da bude dovoljno udaljen od ostalih da bi mogao da se sagleda kao zasebna celina i da se njihovi zvuci ne bi mešali. Tako pozicionirani tableti simuliraju statičnu sliku. Ispod svakog ekrana je tekstualno objašnjenje sa potrebnim podacima: imena glumica, naslova filmova i drugo.

1.3. Materijali i motivi u *Ciklofoniji*

1.3.1. Kompozicija i okvir slike

Kompozitni portret je komponovan u središni deo formata. Površina oko portreta je bele boje i sugeriše beskonačan prostor. Ona je oslobođena dodatnih elemenata koji bi preusmerili pažnju sa primarne radnje u sredini kadra na njegove periferne delove. Sve što za sliku nije korisno ili što bi moglo da bude suvišno je uklonjeno, jer kompozicija *Ciklofonije* teži skladu, jednostavnosti i jasnom izrazu. Glavna tačka pogleda kreće se sa leva na desnu stranu i usmerava gledaoca ka praćenju kontinuiteta radnje.

Svih deset video radova u *Ciklofoniji* poseduju iste dimenzije i pozicionirani su horizontalno, na ekranu čije su proporcije 16:9.

1.3.2. Film

Kompozitni portreti u *Ciklofoniji* su realizovani konturnim oblikovanjem i kolažiranjem sekvenci iz izabranih filmova. U filmovima sa brzim prelazima između kadrova i dinamičnom montažom, nagli okreti glave unutar kadrova traju isuviše kratko, pa se nisu mogli koristiti u radu. Žanrovi koji su najviše odgovarali potrebama ovoga projekta imali su scene sa sporim okretom glave kome su prethodile duge pauze. To su bile romantične drame, melodrame, psihološki trileri ili istorijski spektakli, na primer *Prohujalo sa vihorom* (*Gone with the Wind*, 1939), *Crni narcis* (*Black Narcissus*, 1947), *Doktor Živago* (*Doctor Zhivago*, 1965), *Persona* (*Persona*, 1966), *Tragedija Makbet* (*The Tragedy of Macbeth*, 1971), *Legenda* (*Legend*, 1985), *Džoda Akbar* (*Jodhaa Akbar*, 2008) i drugi.¹

Jedan od izazova pri izboru materijala bilo je ujednačavanje kvaliteta slike. Mnogi klasični filmovi, iz perioda tridesetih, četrdesetih i pedesetih godina digitalizovani su u niskoj rezoluciji, mada su neki od njih kasnije rekonstruisani i digitalizovani u HD (High Definition) formatu. Razlika u kvalitetu slike bila bi očigledna kada bi se niske rezolutive sekvence postavile pored onih u HD rezoluciji. Zbog toga su eliminisani brojni niskorezolutivni digitalizovani filmovi sa upotrebljenim scenama okreta glave.

Boja je definisana izvornim materijalom – filmom – doprinoseći likovnom bogatstvu i neočekivanim kolorističkim sklopovima. Po boji, filmski segmenti bili su podeljeni u dve grupe, kolor i crno-bele, dok su lica bila grupisana prema tonskom kontrastu i podeljena na one sa jačim i slabijim. Crno-bele sekvence se lakše uklapaju, jer postoji više mogućnosti za kombinovanje valera. Zbog boje kao novog likovnog elementa, slaganje kolornih sekvenci je bilo složenije i zahtevnije.

1.3.3. Portret

Kao osnovni motiv projekta izabran je ženski portret zbog izražajnog potencijala i psihološke iznijansiranosti pokreta i zbog promene koja nastaje u okretu. Za razliku od pejzaža ili mrtve prirode, ljudsko lice može da izrazi emocije kroz mimiku i glumu. Ženski portret u *Ciklofoniji* predstavlja ideal lepote i trijumf vizuelizovane ženstvenosti. Poznata lica filmskih glumica u kompozitnim portretima gube individualnost jer, postavljena u nizu, stvaraju jedinstveno „lepo lice“ koje se u funkciji umetničkog dela približava arhetipu.

¹ Spisak upotrebljenih filmova naveden je na 74 strani.

U krupnim kadrovima, u kojima glumice polako okreću glavu, postoji diskretna gluma kao sastavni deo filmske sekvence. Ovde je predmet neverbalna komunikacija, kao rezultat gotovo neprimetne mimike. Zbog odsustva naglih reakcija verbalne komunikacije (dijaloga), do izražaja je došao mikropokret. Prenaglašena mimika skretala bi pažnju sa praćenja okreta na irelevantne sadržaje. Zbog potrebe za tom vrstom ravnoteže, samo lica sa neutralnim okretima su mogla da se integrišu u jedinstveni dinamični kolažni portret.

Svaki kompozitni portret u *Ciklofoniji* sastoji se od tri ili četiri segmenta. Pojedinačno, oni prikazuju po jednu poziciju lica u okretu od 180°. Svi elementi formiraju celovite kompozitne ženske portrete kod kojih su krajnja leva i desna strana zapravo, izdvojeni profili. Gledalac pogledom prati prednji okret glave od jednog do drugog profila dok lica ne opišu ugao od 180°.

Oči su često korišćene kao spoj između dva pokretna segmenta. Njihovim preklapanjem i uklapanjem omogućeno je ekspresivnije povezivanje portreta i pokreta.

1.3.4. Pokret

Od svih likovnih elemenata, pokret se uvek prvi uoči. Rudolf Arnheim (Rudolf Arnheim) je rekao: „Sasvim je razumljivo što se tako snažna i automatska reakcija na pokret razvila kod životinje i čoveka. Pokret znači promenu u uslovima jedne sredine, a promena traži odgovarajuću reakciju. Ona može da predstavlja približavanje neke opasnosti, pojavu prijatelja ili željenog plena. I kako su se one razvile u sredstvo samoodržanja, podešene su prema svom zadatku“ (1962, 209).

Pokret ima najjači akcenat u slici i nosilac je radnje. U *Ciklofoniji* se pokret doživljava kao originalni činilac likovne celine. Za razliku od animiranog filma u kojem se pokret pažljivo analitički kreira, ovde je on preuzet iz filmova u kojima su putanja pokreta, dinamika, ritam i brzina unapred bili definisani. Tokom sklapanja sekvenci njihovo trajanje je ostalo nepromenjeno.

Pokret menja likovnu ravnotežu u slici, unosi dinamiku i pomera centar kompozicije. Pokret utiče na tempo svakog pojedinačnog segmenta, ali uspostavlja i interakciju između segmenata, gradeći ritam i dinamiku kolažne celine. U likovnim umetnostima ritam se najčešće uspostavlja prostornim odnosom kompozicijskih elemenata, dok je u muzici ritam vremenski element. U *Ciklofoniji* su identifikovane obe vrste ritma.

Svaki pojedinačni okret glave ima drugačiju brzinu, položaj i odnos elemenata. Svaka glumica, u zavisnosti od scene i načina glume, okreće glavu na svojstven način. Tokom

pripreme, sekvence su bile grupisane po brzini i ritmu kako bi se slični parovi međusobno uklopili. Ovo uklapanje je bilo uslovljeno i činjenicom da nisu preduzimate intervencije u odnosu na brzinu, pa je perceptivno konstantna vrednost brzine bila parametar za izbor kolažnih segmenata.

1.3.5. Ciklus

U *Ciklofoniji*, okretanje glave na levu i desnu stranu je ciklični pokret. Da bi ciklus bio formalno kompaktan poslednji kadar je povezan sa prvim okretanjem smeru odvijanja svake video sekvence po završetku prve faze okreta. Ovaj povratni okret je u velikoj meri poboljšan zvukom.

Ciklus sugerše nenarativno dejstvo pokreta i radnje u *Ciklofoniji*. Pošto je radnja okretanja glave nepromenjena, prestaje očekivanje gledaoca za linearnom promenom i pokret počinje da se prihvata kao likovni element, a celina kao likovno-filmski artikulat.

1.3.6. Zvuk

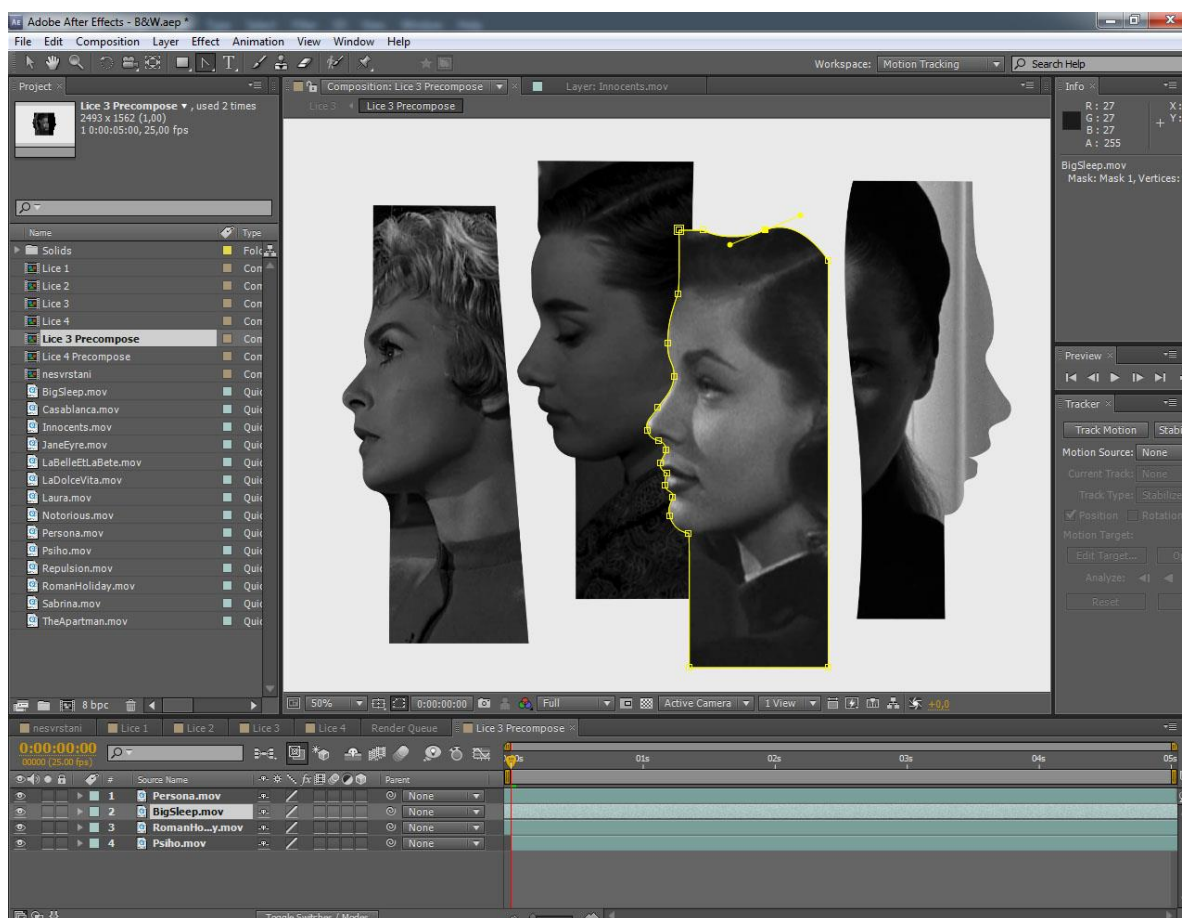
Zvuk je takođe preuzet iz filmova. U jednom ciklusu zvučna podloga traje deset sekundi koliko i video. Zvuk u *Ciklofoniji* poseduje vokalni karakter koji je integrisan u svakom od deset video portreta. On nije samo zvučna podloga, već ističe, spaja i grupiše segmente lica u portretu. Uz to, heterogenost zvučnih sadržaja naglašava razlike između deset kompozitnih portreta i doprinosi njihovom pojedinačnom integritetu.

1.4. Digitalna montaža video sekvenci

U programu After Efekts video sekvence su kolažirane pomoću alatke za maskiranje (Mask tool). Ova digitalna softverska alatka je zamenila makaze, klasičnu alatku najviše korišćenu u analognoj kolažiranoj slici. Maska prati konture slike i koristi se da bi se prilagodile osobine slojeva, efekata ili videa. Njena putanja se formira alatkom za crtanje linija (pen tool) koja definiše željeni oblik. Ta linija može da bude otvorenog ili zatvorenog tipa i na nju se može postaviti proizvoljan broj efekata.

U *Ciklofoniji* maske su zatvorenog tipa. Željeni oblik izdvojen je kao poseban lejer, dok oko opcrtanog oblika nastaje providno polje. Eliminisanjem pozadine ili neželjenih

delova slike omogućava se preglednost i interpoliranje većeg broja maskiranih video segmenata. Svaki video lejer ima zasebnu masku. Maske su fleksibilne, moguće ih je pomerati i preoblikovati pomoću bezierovih tačaka na okvirnoj liniji [Slika 1].²



Slika 1.

Sve izabrane video sekvence bile su opcrtane oštrom linijom, bez intervencija za utapanje i umekšavanje konture. Prateći oblik lica, opcrtane oble linije podržavaju njihovu mekoću. Na mestima na kojima dolazi do preklapanja očiju nastaju novi izrazi lica i nove likovne vrednosti.

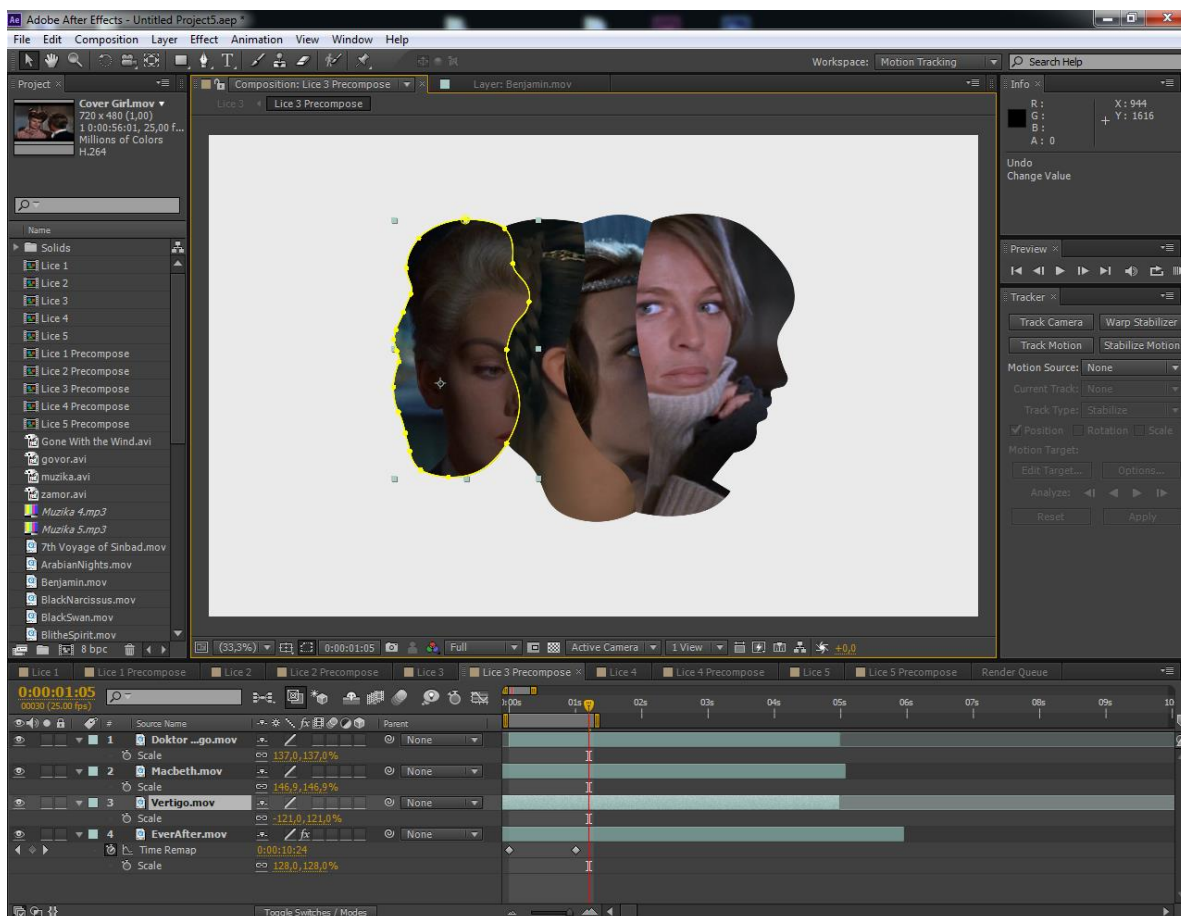
Okvir maskiranog videa je statičan i onemogućava da pogled odluta van unutrašnjeg okvira kadra u kome se odvija filmska radnja. Unutar statičnih maski, figura pomeranjem otkriva originalnu pozadinu u filmu, čije obojenje i tekstura obogaćuje sliku.

Maske opcrtavaju dva profila sa leve i desne strane grupnog portreta. Ovi oblici su krajnje faze (u animaciji: ekstremi) frejmova u videima. Lice se, na kraju okreta uklapa u isečen profil, ispunjavajući time i očekivanja gledaoca. U centralnom delu profila, koji je dobijen spajanjem dva ili tri videa, maske su uklapane po očima koje su postale spona interpoliranja i preklapanja. Pošto se oči prve zapažaju na licu, pogled posmatrača se preko

² Opis slike nalazi se na 72 strani.

raspoređenih segmenata kreće samo na jednu stranu. Kao najdominantniji element, oči iz predhodnog ulaze u sledeći segment, uklapaju se sa očima u njemu i uspostavljaju kontinuitet pogleda posmatrača [Slika 2].

Kolažni oblici lica u *Ciklofoniji* inspirisani su biomorfnim kolažima Žan Arpa (Jean Arp, 1886–1966), zasnovanim na prirodnim formama i korišćenju slučaja. Arp je svoje istraživanje forme usmerio na prirodu i organske oblike. Eksperimentisao je sa geometrijskom apstrakcijom, zasnovanom na kubizmu. Do rešenja u svojim kolažima dolazio je namerno izazvanim slučajem. Pocepao bi neki crtež, čije bi delove pobacao po podu, a njihov novonastali raspored bi, poput Roršahove mrlje formirao „slučajno“ organizovanu kolažnu sliku. Taj postupak Arp je nazvao „zakon slučaja“. Njegov pristup stvaranju umetničkog dela bio je vođen svesnim odricanjem od racionalne kontrole.



Slika 2.

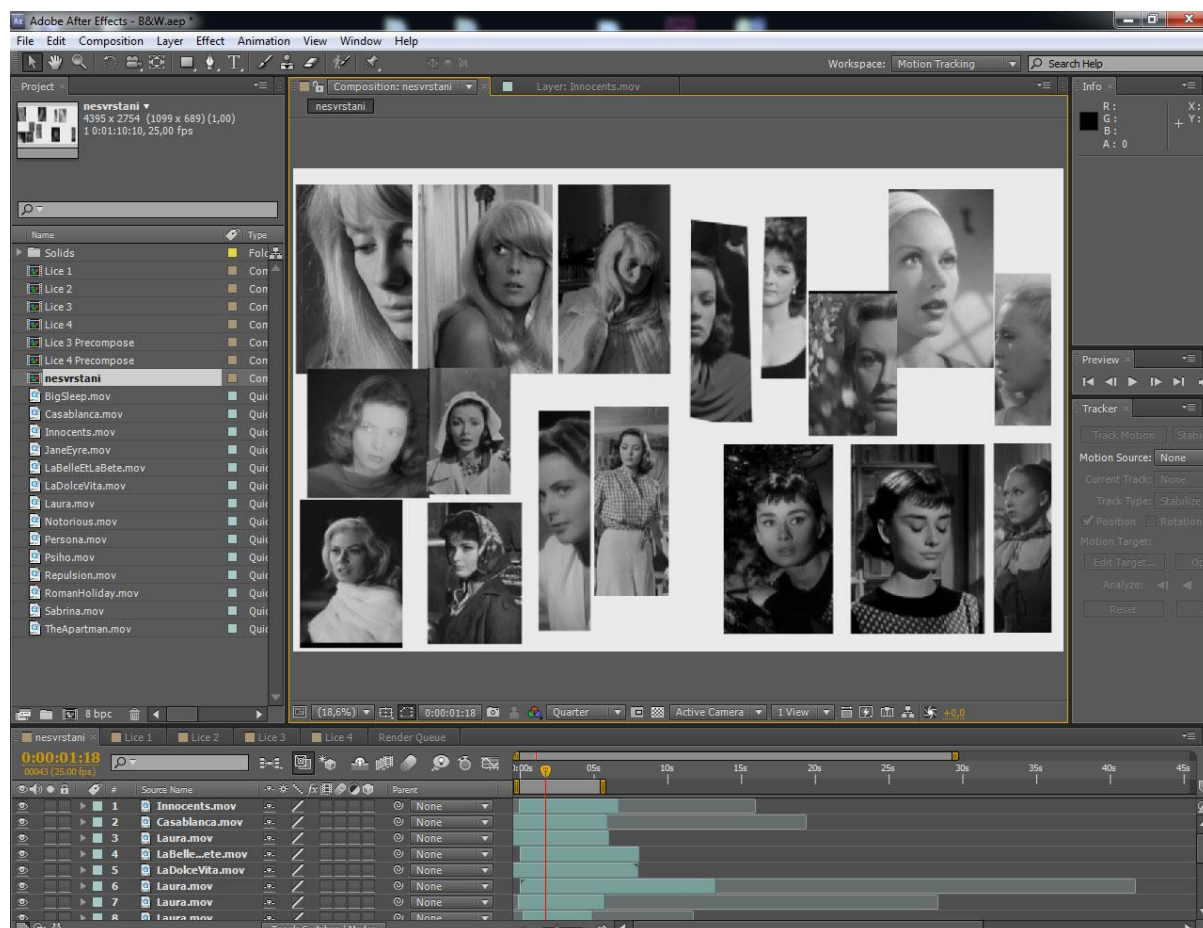
Mnogi umetnici digitalnog kolaža, poput Metju Borela (Matthieu Bourel), Bele Bordosi (Bela Bordosi), Marčela Monreala (Marcelo Monreal) i drugih,³ rade sa biomorfnim

³ Matilde Aubier (Mathilde Aubier), Roki Starta (Rocky Start), Eugenija Loli (Eugenia Loli), Aleandra Vilasmil (Alejandra Villasmil), Dejev Mekdermota (Dawe Mcdermott), Aškan Honarvara (Ashkan Honarvar), Gordon Magnina (Gordon Magnin) i drugi.

oblicima. Na taj način u kolažnim portretima ostvaruje se suptilna gipkost pomoću slobodnih oblika koji opertavaju lica i prate njihovu fizionomiju. Navedena svojstva kolaža poslužila su kao inspiracija u istraživanjima koja se odnose na kreiranje maskiranih isečaka iz softvera.

1.5. Postupak izrade *Ciklofonije*

Proces izrade realizovan je u nekoliko faza. Inicijalna aktivnost je bila izbor filmova. Pregledano je oko tri stotine filmova različitih žanrova i produkcija od holivudskih blokbestera, umetničkih antologijskih filmova do bolivudskih filmova. Iz osamdeset izabranih filmova izdvojene su odgovarajuće sekvence u trajanju od pet do deset sekundi u kojima su glumice, prikazane u krupnom planu, okretale glavu na levu ili desnu stranu, a trideset devet sekvenci je iskorišćeno u realizaciji projekta.

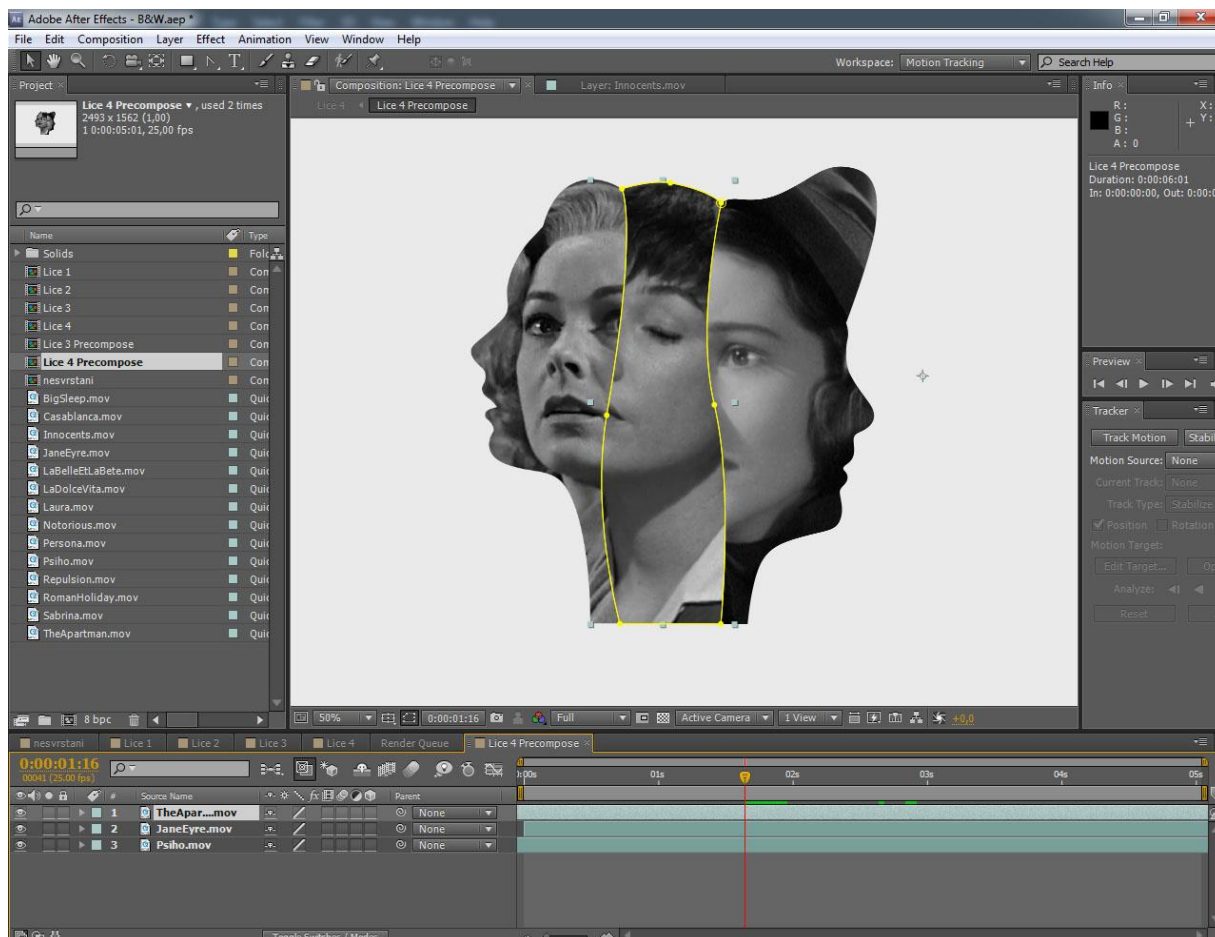


Slika 3.

U programu After Efekts, razdvojene su crno-bele i kolor sekvence. Sva lica u programu postavljena su na vremensku liniju (timeline). Nakon odvajanja portreta od pozadine, na posebnu veliku praznu površinu raspoređene su izabrane sekvence radi

sagledavanja u realnom vremenu, praćenja i verifikacije funkcionalnosti pokreta u izdvojenim segmentima [Slika 3]. Pomeranjem sekvenci po vremenskoj liniji je izvedeno uklapanje pokreta i slaganje lica [Slika 4].

Za ciklično okretanje glave korišćena je opcija za promenu i produženje vremena (Time Remaping). Ona omogućava vremensku manipulaciju na video sekvenci pomoću ključnih slika (keyframes), zaustavljanje kadra ili promenu smera odvojenih videa.



Slika 4.

U izradi praktičnog dela projekta korišćeni su osim After Efektsa programi Frimejk video konvertor (Freemake Video Converter) i Premijer pro (Premier Pro).

Frimejk video konvertor je besplatni softver za konvertovanje video formata, i za jednostavne nelinearne montažne funkcije kao što su sečenje, rotiranje, okretanje i kombinovanje više fajlova sa prelazima i efektima. Ovaj program je korišćen za usaglašavanje različitih formata originalnih video segmenata.

Premijer pro je korišćen za selekciju filmova radi izdvajanja potrebnih sekvenci.

2. KOLAŽ U ISTORIJI UMETNOSTI

Razmatranju tendencija u razvoju kolaža, treba da prethodi temeljno istraživanje tehnika njegove primene u prošlosti. Modaliteti upotrebe kolaža u dvadesetom i dvadeset prvom veku, krećući se od najjednostavnijih likovnih sredstava do fotografije i animiranog filma, ukazuju na neke od mogućih pravaca nadgradnje strukturalne i perceptivne organizacije kolaža.

Promene u perceptivnoj organizaciji umetnika koji koriste kolaž dovele su do svojevrsne interferencije između analognog i digitalnog pristupa sadržini i formi. To se dogodilo pre svega zbog pojave i razvoja softvera za rad sa slikom ali i zbog dostupnosti drugih novih tehnika umetničkog izražavanja. Na estetskom planu, do promena je dovelo i postepeno sjedinjavanje tradicionalnih likovnih tehnika sa filmom i digitalnom vizuelizacijom, koje je omogućilo poetiku digitalnog dinamičkog kolaža.

Zbog toga je u ovom radu, razvoju tehnike kolaža posvećeno posebno poglavlje koje razmatra teorijske aspekte, istoriju i estetiku kolaža i prikazuje pravila koja se tiču strukturalnih karakteristika i formalnih činilaca kolaža.

2.1. Pojam, definicija i način upotrebe kolaža

Tehnika kombinovanja i lepljenja različitih materijala na ravne površine je poznata od davnina. Međutim, tek početkom dvadesetog veka je ta tehnika upotrebljena u slikarstvu i postala priznata kao zasebna likovna tehnika.

Kolaž nalazi primenu u više umetničkih oblasti. Prema opštoj definiciji, likovni kolaž je tehnika ili postupak lepljenja različitih materijala (papira, kartona, konca, tkanine, novinskih isečaka, fotografija...) na ravnu podlogu. Na pojam kolaža nailazimo i u opštoj lingvistici – semiotičkoj metodi građenja umetničkog (književnog, likovnog, muzičkog, filmskog, teatarskog) dela u postmodernizmu. Šuvaković smatra da se svojstva kolaža odnose na izdvajanje elemenata (materijala, značenja), unošenje tih elemenata u izabranu celinu i stvaranje strukture u kojoj uneti element doprinosi novom sadržaju celine (Rid 2000, 201) (Šuvaković 1999, 143).

Naziv kolaž (collage) nastao je od francuske reči *coller* što znači lepiti, zalepiti. Derivacijom ove imenice, u umetnosti i u literaturi se koristi i pojam brikolaž (bricolage) koji

označava ručnog spajanja različitih materijala, odnosno delo nastalo iz više različitih izvora (bricolage n/d).

Kolažna slika narušava uobičajenu likovnu percepciju i percepciju likovnog dela jer svojom hibridnom, neočekivanom formom zbunjuje, uznemiruje, a može da izazove i šok kod posmatrača. Kolažirani radovi često ukazuju na neobične tokove misli, asocijacija i utisaka. Iako su kolaž prvi koristili kubisti, najveći izražajni potencijal ove tehnike ostvaren je u nadrealizmu. Koristeći tumačenje simbola i snova, nadrealisti su u slikama inicirali slobodne asocijacije kolažnim sklapanjem preuzetih elemenata.

Kao i svaka druga likovna tehnika, kolaž nameće određene zahteve, zbog materijala koji često pruža otpor i sugerise nove mogućnosti. Kolaž omogućava znatan prostor za „igru“ asocijacija i sintetizovanje utisaka, pa se osim u tradicionalnim likovnim umetnostima primenjuje u animaciji, filmu i u novomedijskim istraživanjima. Kolaž dozvoljava sintezu različitih metoda i u njemu se danas pored slike i teksta mogu naći film, video i zvuk.

2.2. Kubizam

Kolaž se kao likovna tehnika prvi put javlja u kubizmu. Pablo Pikaso (Pablo Picasso) je 1912. godine javno izložio prvu kolažnu sliku *Mrtva priroda na stolici od trske* (*Naturaleza Muerta Con Silla de Rejilla*). Žorž Brak (George Braque) je 1912. godine prvi koristio papirni kolaž (papier collé) u kojem se isključivo papirni fragmenti lepe na površinu slike ili crteža. Pikaso i Brak su 1912–1913. godine u slike sa motivom mrtve prirode, ugrađivali komade tapeta u boji, šarene ostatke mušema, isečke iz novina, drvene letvice, šareni papir i druge materijale kako bi odvojili boju od forme i time postigli da se ovi elementi percipiraju odvojeno [Slika 5].



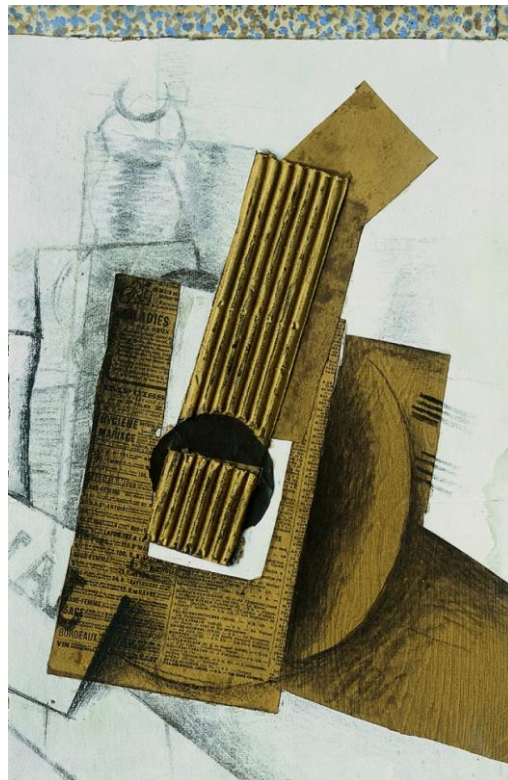
Slika 5.

Početak dvadesetog veka, pod uticajem impresionizma, promenio se pogled na sliku i na realistično predstavljanje stvarnosti. To je navelo Braka da pronade nov način da u slici prikaže materijalni deo u realnosti. Njegov kolaž je nastao iz želje da se slika iznutra oživi. Brak je u svojim kolažima uspostavljao osećaj za taktilno i smatrao je da slika mora da se doživljava i čulom dodira, a ne samo čulom vida. U istraživanju materijala, koristio je izvorni ton, teksturu i fakturu koji su doprinosili prostornom kvalitetu (Likovne sveske II 1972, 48) [Slika 6 i Slika 7].

Za razliku od Braka, Pikaso je istraživao oblike i teksturu pomoću kolažnih elemenata, stvarajući originalne motive koji su odgovarali sadržaju slike. U slike je ugrađivao različite kolažne elemente koji bi dobijali novo značenje za razliku od izvornog. Tako bi šarenom tapetom simulirao površinu stola, a izgužvanim novinama telo violine. U razgovoru sa Fransoaz Žilo (Françoise Gilot), Pikaso je ukazao da je svrha različitih tekstura, u kompoziciji njegovih slika, stvaranje međusobnog odnosa kolažnog elementa i motiva preuzetog iz prirode, koji odaju utisak stvarnog, a ne slikanog objekta. Ukoliko komad novinske hartije može da postane boca, to takođe stvara prostor za razmišljanje na temu povezanosti između novina i boce. Taj dislocirani objekat je ušao u univerzum za koji nije stvoren i u kome nastoji da zadrži svoju neobičnost (Santos 1985, 63).



Slika 6.

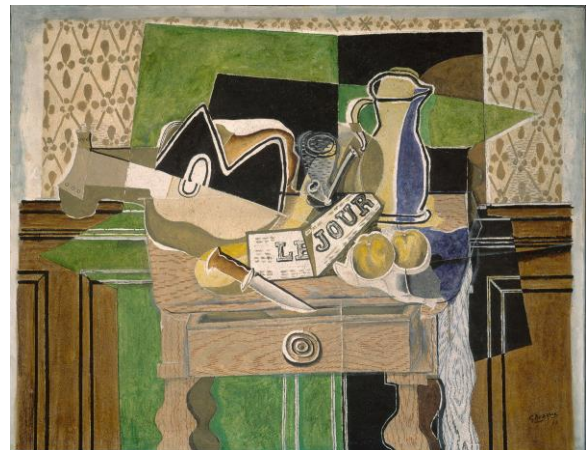


Slika 7.

Neposredni povod za izradu prvog kolaža bilo je Pikasovo revolucionarno delo *Mrtva priroda na stolici od trske* [Slika 8]. U okviru ove kompozicije autor je uspeo da kombinuje složene likovne forme, od kojih svaka forma, objašnjava prirodu na sebi svojstven način. Izvedena na ovalnom platnu, ova slika prikazuje predmete razbacane po stolu: krčag, nož i kriške limuna. Nov i važan detalj na slici je parče tkanine sa odštampanom šarom koja predstavlja pleteni naslon stolice. Slika je uokvirena konopcem koji ironično predstavlja zlatni ram. U kombinaciji sa tkaninom kao materijalom iz stvarnog sveta, konopac nagoveštava da i slikana površina poseduje reljefnu strukturu, odnosno prostornost.



Slika 8.



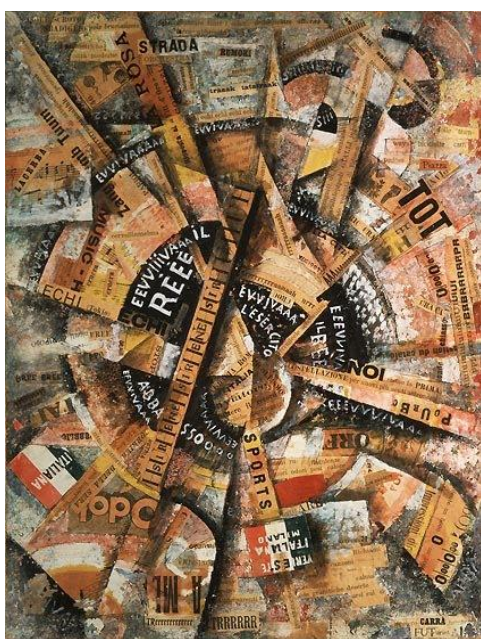
Slika 9.

Pojava kubističkog kolaža označava kraj renesansne koncepcije slike kao „prozora u svet“. Kubisti su zaključili da stvarnost može da ima mnogo definicija, a prostor i predmeti u njoj nemaju jedinstven i apsolutni oblik. Primenivši različite materijale kao sastavne delove kompozicije, kubisti su izmenili tradicionalni postupak stvaranja štafelajne slike, odnosno ideju prema kojoj samo crtež, slika i skulptura predstavljaju priznate likovne forme.

Papir u kubističkom kolažu je igrao dvostruku ulogu (materijalnu i deskriptivnu), a ponekad je unosio i boju u monohromnu kompoziciju. Pored tapeta i bojjenih papira, čest element bile su novine. Novinski naslovi i iseći ukomponovani su u sliku, a najčešće korišćena reč je bila „Jeu“, koja je nosila dvostruku poruku. Mogla je da se tumači kao „novine“ (journal, *fr.*) ili kao „igrati se“ (jouer, *fr.*) [Slika 9]. Reč „Jeu“ je postala simbol kubističke misli, koja i danas pokreće rasprave o njenom stvarnom značenju. Istovremeno, ona je inspirisala umetnike futurizma i dadaizma koji su novinski materijal iskoristili u svojim tipografskim radovima i time doprineli primeni kolaža u drugim medijima.

2.3. Futurizam

Futuristi preuzimaju kolaž i primenjuju ga u svojim radovima, na svojstven način. Koriste fragmente iz novina i montiraju tipografske elemente da bi pojačali optičko dejstvo reči i pisma u slici. Đino Severini (Gino Severini) i Karlo Kara (Carlo Carrà) su slobodnu tipografiju uklapali u kompozicije svojih slika, da bi prikazali eksplozivnu dinamiku zvukova koje proizvodi masa ljudi. Kolažna slika *Patriotska proslava* (*Festa patriottica*, 1914) [Slika 10] Karla Kare iskorišćena je za prikazivanje aktuelnih društvenih zbivanja. Umetnik je upotrebio intenzivne boje, slova, reči, italijansku zastavu i druge simbole. Dinamična kompozicija i eksplozivna tipografija na slici sugerišu zvukove sirena i glasova rulje. Izabranim rečima i vizuelnim asocijacijama kolažna slika je delovala podsticajno na moral i patriotizam. Drugi predstavnici futurizma su koristili slobodnu kombinaciju slova i reči, koja se razvila u kolažnu tipografsku sliku, tzv. „tipokolaž“.



Slika 10.



Slika 11.

Postoje primeri futurističkih slika u kojima je dodat i deo fotografije. U jednom delu Karine slike *Francuski zvaničnik posmatra neprijatelja* (*Ufficiale francese che Osserva Le Mosse Del Nemico*, 1915) naslikane su vojne trupe pri čemu su glave vojnika u prvim redovima zamenjene fotografijama tih vojnika. Maljevićeva (Казимір Малевич) slika *Žena u jastuku reklama* (*Жена на подушцы Реклама*, 1914) [Slika 11] sačinjena je od dva fotografiska fragmenta. Ovi izolovani kolažirani elementi su primeri rane upotrebe fotografije u slici i preteča su fotomontaže. Međutim, tek sa pojavom dadaizma, kolažiranje fotografiskih isečaka postaje glavno strukturalno svojstvo slike.

2.4. Dadaizam i fotomontaža

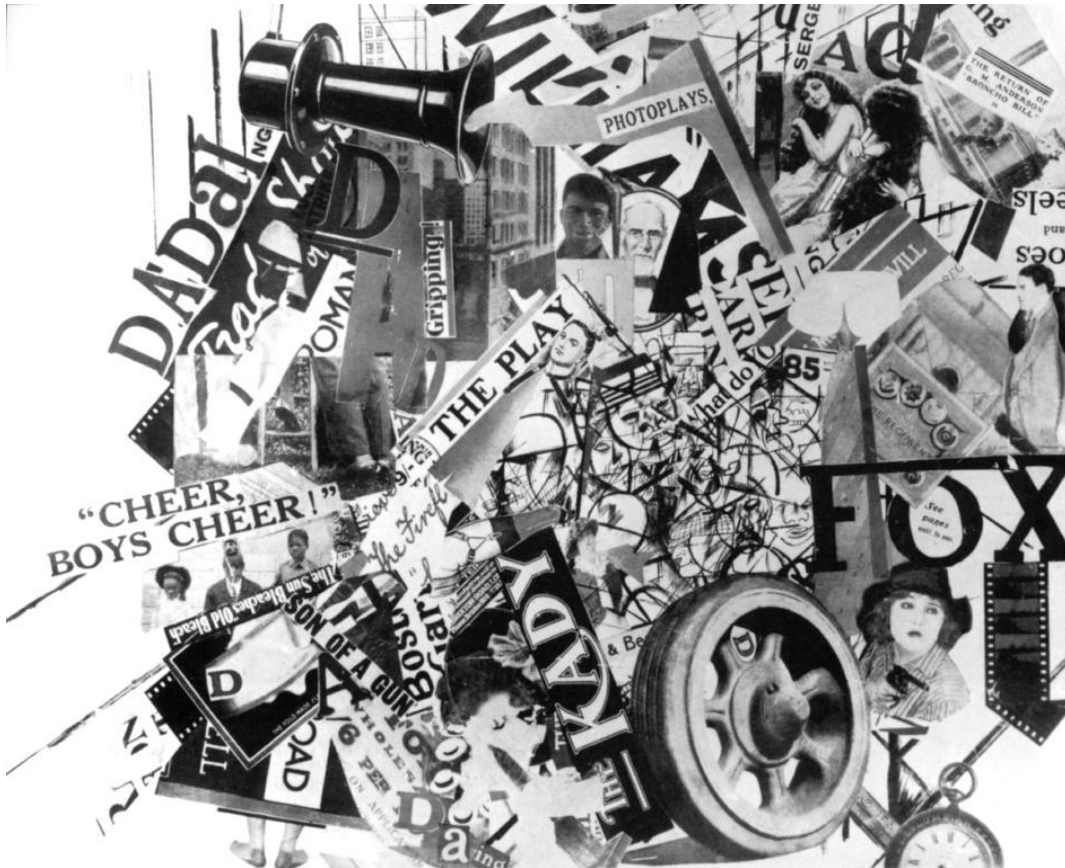
Tokom Prvog svetskog rata, Cirihi je postao centar u kome su se sastajale grupe umetnika i pisaca, i u kojem je počeo da se razvija i umetnički pokret dadaizam. Pristalice dadaizma su negirale postojeću praksu umetnosti i književnosti tražeći novu umetničku viziju i nove sadržaje. Namera pokreta bila je ozbiljna sa revolucionarnim pretenzijama. Nastala je iz potrebe kritičkog preispitivanja tradicije, važećih premisa, pravila, logičkih osnova i koncepta umetničkog dela. Oslobođeni stega istorije i konvencija, dadaisti su se direktno suočavali sa stvarnošću i sadašnjošću, stvarajući umetnost po sopstvenoj zamisli, a dadaizam je bio više stanje uma nego organizovan pokret (Richter 1965, 13-18).

Dadaizam je na svojstven anarhistički način stvarao izgovore za umetničke propuste i nasilne poruke koje su korišćene u njihovim radovima, često usmerenim protiv režima. Postojala je čitava revolucija mladih umetnika, oslobođenih krivice i kajanja, okupljenih pod dadaističkom sferu uticaja, sa snažnom idejom o ličnoj slobodi i radu po sopstvenim zakonima kao i formama bez pravila i namera.

Uporedo sa razvojem industrije i štamparstva u Evropi nakon Prvog svetskog rata, porasla je masovna produkcija novina, postera, časopisa i fotografija, a propaganda je zauzimala sve više mesta u životu savremenog čoveka. Dvadesetih godina dvadesetog veka, većina građana nije imala finansijske mogućnosti za kupovinu uljanih slika. Fotografija, kao komunikativna i jeftino reprodukovana slika, bila je znatno dostupnija. Njen tadašnji kulturni uticaj je bio podržan i likovnom prirodom fotografske slike koja daje optički realističnu predstavu stvarnosti.

U radovima berlinskih dadaista, eksplozivne kompozicije prikazivale su haotične forme na praznoj pozadini, bez definisanog prostora i perspektive [Slika 12]. Dadaistički umetnici su ironično preneglašavali mašine i industriju. Motivacija za smeo pristup i uništavanje postojećih likovnih pravila nastaje iz dadaističkog bunta, anti-ratnog stava i šire društvene kritike zasnovane na potrebi za univerzalnim ljudskim vrednostima, pravdom i slobodom.

Fotomontaža kao kolažna likovna tehnika, nastaje kombinacijom i montažom fotografskih elemenata, koja proizvodi nove valerske i tonske vrednosti. U dadaizmu fotomontaža je stvorena od isečaka fotografija koje su u haotičnim kompozicijama spajane sa ciljem da se postignu što provokativnija rešenja.



Slika 12.

Dadaisti su od futurista preuzeli tipokolaž i koristili su ga najviše u časopisima i propagandnim materijalima. Njihova rešenja uticala su na razvoj tipografije i uspostavljanje novih pravila u kompoziciji i grafičkom dizajnu, koja sve do dadaističkog pokreta nisu bila prepoznata kao umetnost. U haotičnim dadaističkim kompozicijama kombinovana su velika i mala slova i različiti fontovi. Takav pristup oblikovanju kompozicije doveo je i do promena u kolažu, i uticalo je na njegovo prilagođavanje novim sadržajima i idejama.

2.4.1. Definicija fotomontaže

Reč montaža izvedena je iz nemačke reči „montieren“, što znači sklapanje. Naziv su jednoglasno su prihvatili berlinski dadaisti: Georg Gros (George Grosz), Hana Hoh (Hannah Höch), Džon Hartfeld (John Heartfield), Raul Hausman (Raoul Hausmann), Johanes Bader (Johannes Baader) i drugi.

Gaj Žilije (Guy Julier) je definisao fotomontažu kao kolažni postupak sastavljanja fotografija u novu sliku. Rid je proširio tu definiciju navodeći da se mogu uklapati i isečci iz novina i časopisa (Julier 2003, 155; Rid 2000, 421).

Vilijam Rubin (William Rubin) i Sergej Tretjakov (Сергѐй Третьяков) zastupaju različite stavove o izradi fotomontaže. Rubin smatra da je najvažniji doprinos berlinske DADA stvaranje fotomontaže, u kojoj je kolažna slika sastavljena samo od fotografija koje nisu montirane u mračnoj komori. Tretjakov je, nasuprot, smatrao da fotomontaža nije nužno sastavljena samo od fotografija, već da može biti i kombinacija fotografije i teksta ili fotografije i crteža (Ades 1996, 24). Do pojave kompjuterske obrade slike i videa, kojom fotomontaža dobija širu primenu i složenije značenje, termin se uglavnom odnosio na fotografske procese i štamparstvo.

2.4.2. Pioniri fotomontaže

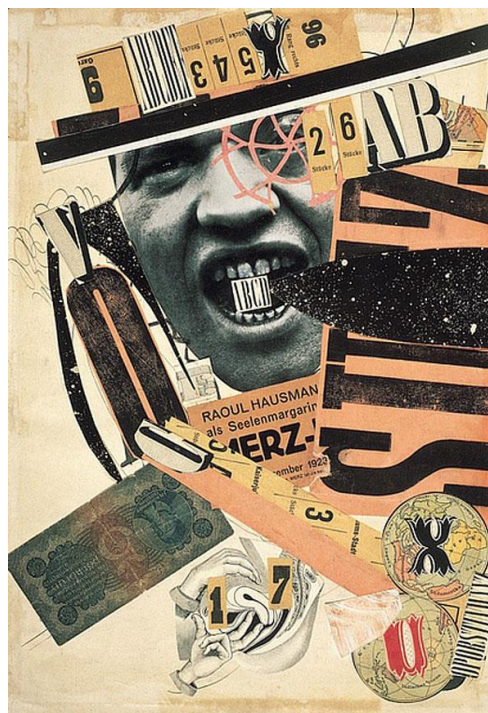
Hausman, Hohova i Gros smatrali su sebe pionirima fotomontaže. Pošto se ne može tačno utvrditi ko je od njih prvi upotrebio fotomontažu, svima im se jednako pripisuje njen pronalazak. Sa idejom da fotografiju kao industrijski proizveden objekat integrišu u umetnost, štampali su fotografije, novine i plakate u velikim tiražima. Taj proces nazivali su montiranje a sebe nisu smatrali umetnicima, nego inženjerima. Prema Adesu, fotomontaža je stvorena iz dadaističke averzije prema kolažnoj slici i suštinski je suprotstavljena kolažu kao likovnoj tehnici (1996, 13).

U pisanim dokumentima koje je ostavio Hausman, nailazimo na sledeće shvatanje fotomontaže:

„Ljudi smatraju fotomontažu samo kao propagandu koja daje komercijalni publicitet a ne vide je kao umetničku formu. Prve dadaističke fotomontaže su započete slikama rata, postfuturističkim ekspresionizmom. Međutim te teme su osuđene na propast zbog neobjektivnosti. Pristalice dadaizma nisu bile zainteresovane da postavljaju pravila i učestvuju u saradnji, ali fotomontaža je kao ideja bila revolucionarna. Ovako primenjen čisto fonetski i poetički izraz, dadaisti koriste za prezentaciju svojih dela. Prvi su primenili fotografiju kao glavni element slike i promenili njenu strukturu u odnosu na prvobitno značenje. Dadaisti su bili svesni da fotomontaža ima moć propagande koji njihovi savremenici nisu smeli da istraže“ (Ades 1996, 24).



Slika 13.



Slika 14.

Kolaži Hane Hoh, kao na primer *Rez kuhinjskim nožem* (*Schnitt mit dem Küchenmesser*, 1919) [Slika 13], imaju eksplozivnu kompoziciju sa haotičnim formama na praznoj pozadini, bez definisane perspektive. Fotografije i novinski naslovi kao kolažni elementi razbacani su po površini slike. U dadaističkim kolažima, često su ukomponovana lica poznatih ličnosti kao što su Vladimir Lenjin (Владимир Ульянов), Adolf Hitler (Adolf Hitler) ili portreti pripadnika političkih organizacija, na primer grupe Bader-Majnhof (Baader-Meinhof). Dadaisti su u kolaže ugrađivali i sopstvene fotografije, kao što je učinio Hausman u svom radu *ABCD* (*ABCD*, 1923-24) [Slika 14] (Ades 1996, 30-32).

2.5. Nadrealizam

Nadrealizam je nastao u Parizu, najpre u pesničkim krugovima, a može se definisati i kao način razmišljanja i kao etička kategorija. Glavni koncept nadrealista bio je da se promeni svet, prema rečima Remboa (Rimbaud) „Promeniti život“ (Waldberg 1966,7). Mnogi pisci i pesnici prikazivali su svoje nadrealističke ideje i vizije kroz sliku, vajarstvo, crtež ili kolaž. Oni su više od fotografa i slikara bili zainteresovani za tehniku kolaža. Svet imaginacije i snova inspirisao je mnoge umetnike kao što su Maks Ernst (Max Ernst), Andre Mason (André Masson), Rene Magrit (René Magritte), Huan Miro (Joan Miró), Salvador Dali (Salvador Dalí) i drugi.

Termin „nadrealizam“ se prvi put pojavio 1917. godine u burlesknoj drami Gijoma Apolinera (Guillaume Apollinaire) *Tiresiene grudi* (*Les Mamelles de Tirésias*) koja je opisana kao „nadrealistička drama“ (Ades 1996, 110). Andre Breton (André Breton) je 1924. godine sastavio Manifest nadrealizma u kome kaže: „Nadrealizam, imenica, čist psihički automatizam kojim se nastoji izraziti, bilo verbalno, bilo u pisanom obliku, istinska funkcija misli. Misao, vođena diktatom podsvesti u nedostatku kontrole razuma, van svih estetskih i moralnih načela“ (Waldberg 1966, 11).

Nadrealisti su prihvatili postojeći postupak kolažiranja koristeći iste materijale kao kubisti i dadaisti. Oni su uneli novi pogled i ideju u tumačenju sadržine slike, dajući novo značenje sklopljenim elementima (čovjek ima glavu ribe, slon noge komarca). Realizacija njihovih ideja potvrđuje sklonost nadrealista ka kolažu. Kolaž u nadrealizmu nastao je kao eksperiment kolektivne svesti u kojoj poezija i umetnost nisu bile razdvojene. Zbog takvog pristupa nadrealistički radovi imaju svoju prepoznatljivost [Slika 15 i 16]. Nadrealistički kolaž je na najrazličitije načine doveo u pitanje svet vidljivih činjenica, njegov stvaran i opipljiv aspekt doživljaja stvarnosti.

Kolaž i fotomontaža ne funkcionišu dokumentarno niti zastupaju vidljive odnose među predmetima, nego prvenstveno kao artificijelne konstruisane i režirane stvarnosti. Za razliku od dadaizma, u kojem dominira formalni kaos, ili od kubizma gde su elementi kolaža imali dekorativnu ulogu, u nadrealizmu je svaki kolažni element zadržao svoj izvorni oblik koji bi u spoju sa drugim elementom dobijao novo značenje. Taj princip je korišćen u kolažu i u slikarstvu. Posle 1920. godine, kolaž u svojim slikama su koristili Maks Ernst, Žan Arp i Kurt Švitters (Kurt Schwitters).

Nadrealisti preuzimaju fotomontažu od dadaista. U to doba uveliko se u psihologiji radilo na proučavanju snova i ljudske psihe, pa su i nadrealisti istraživali u tom pravcu. Za razliku od dadaističkih haotičnih i destruktivnih sklopova, nadrealisti ga koriste na nov način. Na planu sadržine bave se skladnim ali iznenađujućim spojevima i snolikim asocijacijama. To je bio period globalne ekstenzije psihoanalize čije korene nadrealisti intenzivno koriste. Nadrealizam je istraživao podsvest, psihološku igru asocijacija i maštu. Nadrealistički izraz je divergentan, bez unapred zadatog obrasca i stila.



Slika 15.



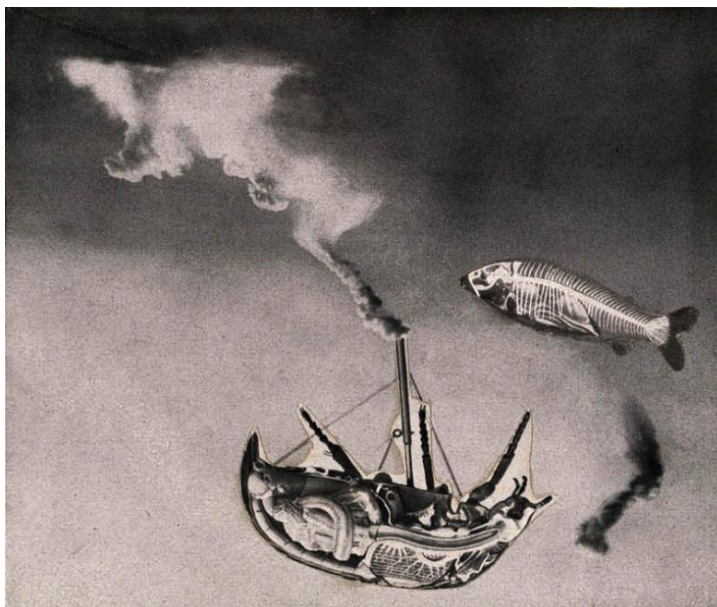
Slika 16.

Salvador Dalí smatra da nadrealistički objekt funkcioniše simbolično, da je raznorodnog porekla i sastavljen od bizarnih elemenata, ali mora radikalno da izmeni odnos prema redimejdu, u skladu sa Frojdovim idejama o fetišu. Mentalni i afektivni procesi koje pobuđuju obični predmeti, kao i proces njihove selekcije i upotrebe „iz druge ruke“, u nadrealizmu su identifikovani sa mehanizmima „rada“ snova i dnevnih fantazija.

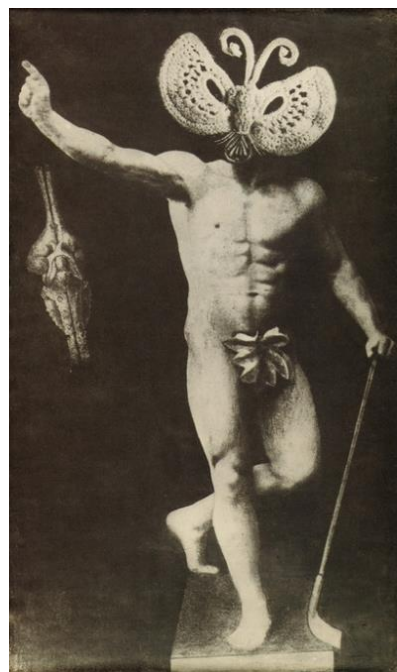
Breton kao osnivač nadrealizma nije želeo da on postane umetnički pravac niti nova slikarska škola, već je proklamovao nove vrednosti i reviziju postojećih u dotadašnjoj umetnosti. Eksperiment i istraživanje „unutrašnjeg modela“ izražavanja (podsvesti, slobodnih asocijacija, halucinacija, snova) bili su temelji od kojih je trebalo poći u dalje pustolovine saznavanja nesvesnog. Bretonove pohvale kolažu se odnose na mogućnost spajanja slike i teksta, kojim je moguće prevazići semantičke osobenosti ova dva medija.

Maks Ernst je jedan od prvih nadrealista koji je sistematski istraživao mogućnosti kombinacija fotografije i slika, i transformaciju predmeta, figura i pejzaža. Kako je Aragon primetio u svom eseju iz 1923. godine, Ernst je imao slobodnu maštu spajanja različitih slika na koje je nailazio i bio je veštiji u pravljenju neobičnih kolažnih sklopova od, na primer kubista. Kolaž je za Ernsta bio sredstvo da se dođe do iracionalnog. Postupak pravljenja kolaža nije za Ernsta predstavljalo prosto sečenje i spajanje; ne koristeći lepak, on je papire mešao sa uljanom bojom, gvašem, akrilikom, tušem ili grafitom. Tako nastaje nova upotreba kolaža koja uključuje intervenciju slikane površine i crteža u kolažnoj slici. Ernstovi kolaži su uspostavili specifičnu poetiku i doprineli su novom imidžu kolažne slike u kojoj predmeti izvučeni iz celine, snažnije utiču na gledaoca nego kada su deo postavke sa pozadinom.

Ernst je koristio gravire iz ilustrovanih knjiga i časopisa i kombinovanjem njihovih delova dobijao je nove snovidajne predstave. U novim kolažnim konfiguracijama preuzete gravire – ilustracije su oslobođene konteksta originalnog dela iz koga su preuzete [Slika 17 i 18].



Slika 17.



Slika 18.

Kolaži Marka Ristića polaze od ideje likovnog i tekstualnog redimejda, u kojem su slika i tekst bili jednako važni. On gotove predloške grupiše prema pravilima slobodne asocijativne sintakse i njegovi kolaži nose pečat ličnog izbora, odnosno objektivnog slučaja, kako su govorili nadrealisti. Međutim, to su bili samo fragmenti različitog porekla, pa nisu ni mogli da funkcionišu samostalno, niti da uspostave logične međusobne veze. Fotokolaži Marka Ristića su zbog toga ubedljivi prvenstveno kao likovne celine, pri čemu je princip sklada zamenjen načelom diskontinuiteta. Ristić ne nastoji da uspostavi zatvorene i jednojezične semantičke strukture unutar pojedinog komada niti unutar ciklusa, jer mu nije stalo do kovencionalnog, likovnog, ilustrativnog i narativnog reda u predstavljanju realnosti.

2.6. Kolažirana manipulacija fotografijama

Manipulacija fotografijom je stara koliko i fotografija. Folks Talbotovi (William Henry Fox Talbot) „fotogenični crteži“ razvijeni 1830. godine, su jedni od najranijih fotografskih procesa, izvedeni kao direkt kontakt-kopije lišća, paprati, cveća i crteža. Ovaj

metod su dvadesetih godina dvadesetog veka kasnije koristili Man Ray (Men Ray), Kristijan Šad (Christian Schad) i Laslo Moholji Nađ (László Moholy-Nagy) za izradu svojih fotograma. Korišćenjem duple ekspozicije dobijale su se „fotografije duhova“, ponekad i nenamerno. Kada bi stara kolodirana ploča bila nedovoljno očišćena, prethodna slika bi se pojavljivala na novoj slici, izbijajući kroz emulziju. Isecanje i rearanžiranje fotografskih slika u strip razglednicama, foto-albumima i vojnim spomenarima bilo je takođe popularno u to vreme. Preteče manipulacija fotografijama sežu do sredine devetnaestog veka kada je Oskar Rejlander (Oscar Rejlander) 1857. godine načinio kombinaciju dve fotografije u kojoj su spojevi bili vešto sakriveni. Majstori fotografije su rado spajali fotografije snimljene na različitim mestima, najčešće koristeći maske ili duple ekspozicije. Dupla ekspozicija i kompozitne fotografije su javno komentarisane u popularnim knjigama devetnaestog veka na temu „fotografske zanimacije“ i „trik fotografija“.

Početak dvadesetog veka, film preuzima ove metode za stvaranje specijalnih efekata na primer kod Žorža Melijesa (George Méliès), Edvina Portera (Edwin Porter) i drugih ranih autora [Slika 19]. U filmu Metropolis (Metropolis, 1927) Frica Langa (Fritz Lang), pozadine su bile izrađene tehnikom fotomontaže sa željom da se stvori iluzija urbanog pejzaža (modernog grada) uz brižljivo skrivanje svih spojeva u težnji da se stvori ubedljiviji prikaz grada iz mašte [Slika 20].



Slika 19.



Slika 20.

Kao suprotnost realističnoj fotografiji, fotomontaža je imala uspeha u prikazivanju izmišljenih svetova i iniciranju nove vrste percepcije. Obični objekti bi dobili simboličnu predstavu i zagonetnost kada bi bili postavljeni u začuđujuće novo okruženje. U dadaizmu i nadrealizmu započinje sistematično zbunjivanje čula (Ades 1996, 107), kao paradoks nastao iskrivljavanjem stvarnosti, sa kolažom kao najčešće korišćenom tehnikom. Među neke

primere kolažne manipulacije fotografijom spada popularna nemačka razglednica mornara i devojke, gde uveličani mornar i devojka izranjaju iz ratnog broda, ili razglednica Pikadili skvera (Piccadilly Circus) kao Venecije [Slika 21 i Slika 22].



Slika 21



Slika 22.

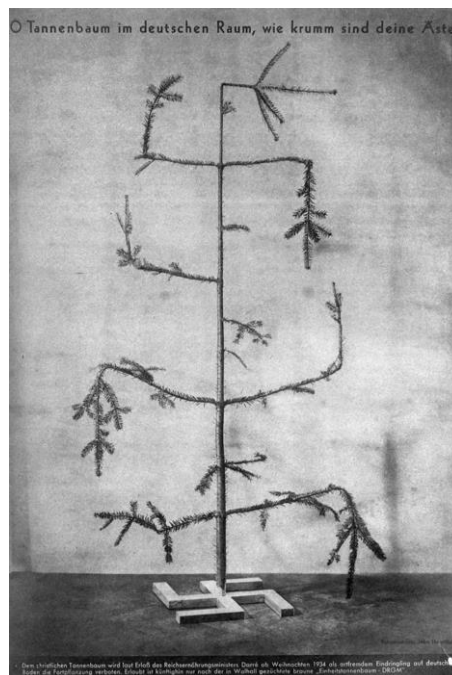
Džon Hartfield, pionir dadaizma je tokom dvadesetih godina dvadesetog veka, radio propagandne postere zasnovane na fotomontažama sa vešto retuširanim spojevima, a teme su pogodovala toj vrsti iluzionističke intervencije. Kao pionir fotomontaže, manipulisaio je u svojim radovima sa kolažnim isečcima, praveći kompozitnu sliku u kojoj se ne bi videli spojevi. Kako je fotomontaža u dadaizmu najviše korišćena u političke svrhe, za vreme Drugog svetskog rata, Hartfieldove fotomontaže na ilustrovanim koricama za knjige, časopise i postere kritikuju nemačku propagandu, a najpoznatije među njima su objavljene kao naslovne strane časopisa *Knupel* (*Der Knüppel*, 1931). U svom eseju u knjizi *Kolaž* (*Las Collage*) iz 1935. godine, Aragon govori kako se Hartfieldov stil razvijao od haotičnih dadaističkih slika do sasvim originalne i jedinstvene umetnosti. Hartfieldove fotomontaže bile su namenjene najširoj publici, bili su direktne i jasne, bez obzira koliko je njihova poruka ponekad bila suptilna. Kombinovao je fotografije snimljene po narudžbini, koristio je fotograme i ponekad je fotografisao gotove fotomontaže da bi finalna slika bila što ubedljivija na primer slika *Adolf superstar je progutao zlato i recituje đubre* (*Adolf, der Übermensch: Schluckt Gold und redet Blech*, 1932) [Slika 23 i Slika 24].

Fotografija ima sposobnost da u konkretnim predmetima i pojavama otkrije i naglasi atipične i iracionalne aspekte. Slično tehnici automatskog pisanja ona može da sugeriše vizije, snove i halucinacije. Srpski nadrealista Nikola Vučo je izmenio konvencionalni odnos fotografije i stvarnosti umnožavajući snimljene promene, isecajući i dekomponujući

snimljene celine, uvećavajući fragmente do granica prepoznatljivosti i stvarajući sliku u slici.



Slika 23.



Slika 24.

Fotogram, kao jedan od najranijih fotografskih postupaka u nadrealizmu je ponovo prihvaćen kao specifična tehnika. Fotogram je unikatna fotografska slika koja nastaje bez kamere, neposrednim osvetljavanjem predmeta postavljenog na foto papir. Neki fotogrami koriste pretapanje oblika i preklapanje scena, po ugledu na avangardni film. Nadrealisti su eksperimentisali i sa prozirnim materijalima kao što su: kocka šećera, staklo, velovi, kristali.

Kao nekadašnji pripadnik njujorške dade, Man Rej je živio u Parizu i bio jedna od najuticajnijih ličnosti među stvaraocima okupljenim oko Andre Bretona. Tokom dugogodišnje karijere, Rej se nije bavio samo fotografijom, već i slikarstvom, skulpturom, kolažom, instalacijama i filmom. Iako je najviše cenio slikarstvo, najuspešniji radovi su mu u medijima fotografije i filma. Od 1924. godine pa sve do kraja tridesetih godina dvadesetog veka, on je radio fotografije za nadrealističke časopise i knjige. Man Rej je u Parizu nastavio da istražuje nove tehnike. Tako je radio Sabatijeove otiske u mračnoj komori (ime su dobili po pronalazaču tehnike, Sabatier) a postupak izrade poznatiji je pod imenom solarizacija. Mogućnost ove tehnike za prikazivanje nadrealističkih predstava snova otkrivene su prvenstveno u kolažima Fransisa Pikabije (Francis Picabia) i Maksa Ernsta.

2.7. Kolaž u animiranom filmu

U engleskom jeziku postoje dva izraza koje definišu srodne tehnike: *cut-out animation* (animacija isečaka) i *collage animation* (kolažna animacija). Oba izraza podrazumevaju manipulaciju isečcima na horizontalnom trik-stolu pod filmskom kamerom koja je vertikalno pričvršćena za konzolu. Kao rasveta se koriste dva reflektora, kako bi radna površina bila ujednačeno osvetljena, pa se na trik-stolu mogu jasno videti boja, tekstura, materijali i drugi elementi [Slika 25]. Varijanta tehnike animiranja isečaka je tehnika animacije silueta, u kojoj se primenjuje osvetljenje odozdo, koje čini da kolažirani isečci imaju crnu siluetu. Animacija silueta najčešće koristi zglobno spojene isečke, koji olakšavaju kontrolu animiranja figure ili objekta. Međutim, figura može da se animira i „metodom zamene“, u kojoj se cele isečene figure ili njeni manji delovi menjaju pod kamerom za svaki frejm posebno.



Slika 25.

Kolaž je u animiranom filmu bio prisutan od njegovog nastanka. Prednosti kolaža u odnosu na ostale tehnike animacije je da štedi vreme u predprodukciji pošto se isti delovi isečaka mogu koristiti tokom celog snimanja. Kod tehnika animacije koje se snimaju direktno pod kamerom greške se ne mogu ispraviti, te se ceo kadar mora ponovo snimati. Snimanje kolažne animacije zahteva preciznu pripremu u šemi pokreta, definisanu putanju likova i pažljivo pomeranje objekta pod kamerom. Stilski gledano, figura u kolažu je manje elastična od crtano filmske: nacrtani lik može da se animira neograničeno slobodno, dok se pokret u kolažu ostvaruje finim pomicanjem izrezaka. Sa tim dolazi i spoljašnja neelastičnost u

pokretu koja je glavna odlika ove tehnike. Veća gipkost u pokretu može se dobiti povećavanjem broja elemenata da bi se stvorio življi i elastičniji pokret. Međutim, suštinske greške nastaju u pokušaju da se kolažnom tehnikom imitira gipkost pokreta nacrtanog crteža. Zapravo, neelastičan pokret je karakteristika ove animirane tehnike.

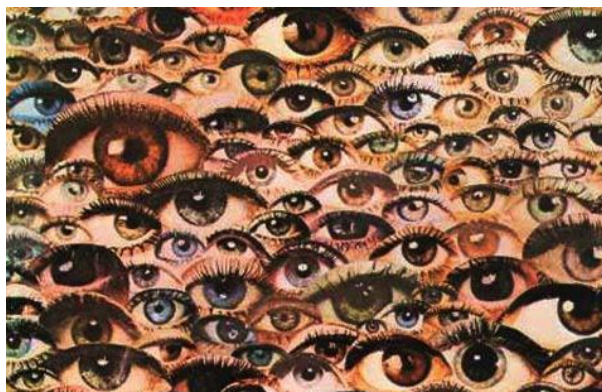
Ranko Munitić o prirodi kolaža u animaciji govori na sledeći način: „Kolaž je po svojoj prirodi smešten negde između čisto slikarskog i čisto plastičnog oblikovnog koncepta. [...] Od primarnih likovnih konstitutivnih elemenata kolaž je zadržao samo plohu kao neophodnu i boju kao poželjnu, a od lutkarskog filma preuzeće volumen i prostor. Pošto se tu radi o izrezanim iz različitih materijala plošnim elementima, linija se automatski gubi u korist reljefnog ruba izrezanog fragmenta i prelazi tako iz aktivnog u pasivni morfološki status. [...] Osnovna razlika između crtanog filma i kolaža u tome je, što nacrtani lik postoji u samoj plohi a kod kolaža on je na plohi, uvek priljubljen uz nju i nikad u njoj. Takav opažaj otkriva pravo stanje stvari jer kreirajući kolaž, sve izrezane delove figure zaista postavlja na plohu na ravnu pozadinu i oni, bez obzira koliko bili tanki, štrče iz pozadine, kad se naslagaju jedni na druge pa tako prostor postoji – taj sitan prostor između plohe i isečaka. On je dovoljan da te fragmetne osetimo kao volumen. Time što se pojedini komadi kolažirane figure ne izrezuju od tankih materijala kao što su papir već su od debljeg materijala – kartona, elementi čine da reljefni prostor bude još vidljiviji i da daje posebno karakterističan doživljaj celine“ (2007, 87-92).

Pionir animiranog filma Džejms Stjuart Blekton (James Stuart Blackton), je početkom dvadesetog veka shvatio da je lakše animirati kolažne isečke pod kamerom, nego crtati pojedinačne crteže. U jednom delu njegovog filma *Duhovite faze smešnih lica* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906), koji se smatra prvim animiranim filmom, nacrtani čovečuljak skida svoju kapu rukom koja je, zapravo, kolažni isečak. To je prva upotreba kolaža u istoriji animacije. Drugi doprinos kolažu u animaciji dao je Emil Kol (Émile Cohl) koristeći kolažne isečke koji predstavljaju ljudsku figuru i artikulisano ih animirajući pod kamerom.

Jedan je od najpoznatijih savremenih autora koji koriste kolažnu tehniku je ruski animator Jurij Norštajn (Юрий Норштейн). Njegov najznačajniji film *Bajka nad bajkama* (*Сказка над сказками*, 1979) [Slika 26], koristi specifičnu kolažnu tehniku. U ovom filmu junak i pozadine su raščlanjeni na sitnije elemente koji su oslikani na celuloidnoj foliji. Glava, uši, ekstremiteti i rep glavnog junaka su naslikani odvojeno. Ispod kamere, kolažni isečci se pomeraju pincetom ili drugim preciznim alatima. Norštajn je poznat po kompleksnim planovima, zahtevnim kompozicijama i delikatnoj animaciji, i njegova tehnika se može nazvati i „mikro-kolažom“.



Slika 26.



Slika 27.

Za razliku od Norštajna i njegovog specifičnog pristupa kolažu, gdje se isečci oslikavaju za potrebe filma, drugi autori za svoju kolažnu animaciju koriste već postojeće slike, preuzete iz časopisa, sa postera, flajera i drugih štampanih materijala. Jedan od značajnijih primera je *Frenk film* (*Frank Film*, 1973) reditelja Frenka Morisa (Frenk Mouris) [Slika 27]. Ovaj eksperimentalni autobiografski film kombinuje slojevito preklapanje kolažiranih isečaka sa zvučnom podlogom, brz stroboskopski način animiranja i više paralelnih radnji. Slika je eksplozivna, obiluje bogatim likovnim sadržajem, gomilaju se kolažni isečci bez linearne naracije, a zvuk prati biografiju reditelja koja je asinhrona u odnosu na sliku, pa je takav pristup veoma zahtevan za gledaoca.

Umetnik Teri Gilijam (Terry Gilliam) je stvorio nezaboravne kolažne animacije za britansku televizijsku seriju *Leteći cirkus Monti Pajtona* (*Monty Python's Flying Circus*, 1969–1974). Kombinujući postojeće isečke i nacrtane elemente, Gilijam je animacije osmišljavao uz dosta humora i narativno likovne domišljatosti. Svoje animacije je radio brzo i većinu animiranih sekvenci je improvizovao pred kamerom.

Navedeni filmovi su primeri kolaža osvetljenih odozgo. Nemačka umetnica Lota Rejniger (Lotta Reiniger) koja je svoje najvažnije filmove realizovala tokom dvadesetih godina dvadesetog veka, specijalizovala se za animaciju silueta. Filmovi Rejnigerove su uglavnom bazirani na dečijim bajkama i fantastičnim pričama, bogato dekorisanim, sa mnoštvom detalja u scenografiji. Njen najpoznatiji film *Avanture princa Ahmeta* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926) [Slika 28] u trajanju od šezdeset minuta smatra se prvim dugometražnim animiranim filmom.



Slika 28.



Slika 29.

Vilijam Moric (Wiliam Moritz) objašnjava kako se kolažiranje silueta pripisivalo tzv. ženskoj animaciji kao oblik „ženske narodne umetnosti“. Veština sečenja makazama se pripisivala ženskim kućnim poslovima kao veština koju su krajem devetnaestog i početkom dvadesetog veka, žene učile jer im u to vreme uglavnom nije bilo dozvoljeno da se obuče za druge oblike umetnosti (1996, 40-51).

Isečak kolažirane figure je kruta i kompaktna plošna masa koja se može kretati samo po plohi, ne i u prostoru. Stoga majstori kolaža barataju plošnom scenografijom. Ako bi dvodimenzionalne figure bile postavljene ispred trodimenzionalnog prostora, izgledale bi neubedljivo i neprirodno. Kolažna figura je sačinjena od plošnih isečaka, pa je, i pored reljefnog ispupčenja na pozadini, doživljavamo kao plošni reljef [Slika29]. Ona perceptivno nema volumen, pa se ni pozadine ne mogu doživljavati kao iluzija prostora. Naša čula se prema kolažu u animaciji odnose kao prema plohi, tako ga doživljavamo i percipiramo.

Značajan doprinos razvoju kolažne tehnike u animaciji dao je i Bertold Bartoš (Bertold Bartosh), čiji je film *Ideja* (*L'Idee*, 1931) rađen animiranim isečcima na laviranim crtežima na prosvetljenom staklu. Takođe, film *Đavolji pronalazak* (*Vynalez Zkazy*, 1958) Karela Zemana (Karel Zeman) je čudesna sinteza igranog filma i raznovrsnih trik-tehnika oživljavanja starih gravira koje dočaravaju svet prvih naslova Žila Verna. Među ostala poznata imena kolažne animacije spadaju, Jan Lenica (Jan Lenica) filmom *Lavirint* (*Labyrinth*, 1962) zatim, Valerijan Borovčik (Walerian Borowczyk) sa filmom *Igre anđela* (*Les Jeux des Anges*, 1962), Đulio Đanini i Emanuele Lucati (Giulio Gianini, Emanuele Luzzati) sa filmom

Kradljiva svraka (Le Gazza Ladra, 1964), kao i domaći autori Borislav Šajtinac i Miloš Tomić.

2.8. Digitalni kolaž

Ovo poglavlje o digitalnom kolažu prikazaće umetnike i analizirati radove koji su u svom sklopu koristili prednosti digitalnih alatki u kreiranju kolažirane slike. Ovakve kolaže nije moguće izraditi ručno, oni su morali da budu napravljeni u kompjuteru.

Digitalna umetnost je opšti termin za širok spektar umetničkih radova i praksi koje koriste digitalnu tehnologiju kao esencijalni deo kreativnog i/ili prezentacionog procesa. Od 1970. godine, mnogi nazivi su paralelno korišćeni da bi se opisao proces te izrade: kompjuterska umetnost i multimedijalna umetnost, da bi naziv digitalna umetnost, konačno, našao svoje mesto unutar pojma umetnosti novih medija (Paul 2009, 8).

Digitalna slika i digitalni kolaž nastaju pojavom kompjutera. Kolaž se može shvatiti kao simbolični odraz savremenog sveta. Na ulicama, u prodavnicama, na Internetu, društvenim mrežama i TV emisijama, slike dominiraju savremenom kulturom. Reciklaža sve više dobija na značaju, pa tako vizuelni materijal i kolaž kao tehnika sakupljanja prošlosti, sadašnjosti i budućnosti postaju sredstva za reinterpretaciju kolektivne podsvesti. Materijal za digitalno kolažiranje dolazi iz štampanih izvora, na internetu, i na specijalizovanim platformama društvenih mreža kao što su Flickr Tumblr, Instagram i Pinterest, i u vidu mobilnih aplikacija.

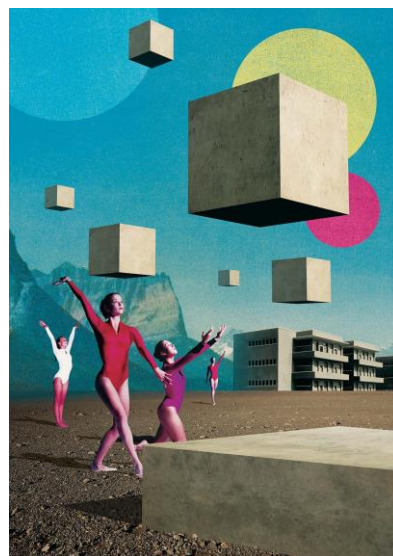
Većina umetnika digitalnog kolaža koristi kompjuter prvenstveno u tehničko-mehaničkom smislu, da bi olakšala i skratila proces izrade, dok se rezultat ne razlikuje od tradicionalnog kolaža. Takav pristup prisutan je u radovima Genadija Berezkina (Genady Berezkin), Alehandra Čavete (Alejandro Chavetta), Tamare Mihajlović, Eduarda Recifea (Eduardo Recife), Rendija Mura (Randy Moore), Vinsenta Pačeka (Vincent Pacheco) i drugih. Imitiranjem pristupa izrade analognog kolaža zapravo se ne koriste prednosti nove digitalne tehnologije. Slika može da se deformiše, da menja veličinu, boju, teksturu i ostale likovne vrednosti, da se pretvori u drugu fotografiju, umnožava, preklapa, da postane providna, da dobije meke umesto oštih ivica i da se manipuliše na mnogo drugih načina koji nisu dostupni analognim sredstvima. I pored širokog spektra mogućnosti, relativno mali broj umetnika je uspeo da ih primeni na originalan način.

Žilijen Pako (Julien Pacaud) je francuski umetnik koji pravi nadrealne digitalne kolaže u izmišljenim prostorima u kojima se sukobljavaju začudno i poznato. U njegovim radovima

se prepoznaju uticaji filma i televizije. Tako koristi likovne isečke iz perioda od 1900–1970. godine i koji njegovim kolažima daju retro izgled. Inspirisani delima Renea Magrita, ovi nadrealni radovi pokazuju uticaj geometrije i geometrijskih oblika. U kolažima koristi digitalne alatke kao što su opacity, glow, duplicate, doctavanje senki, kao i mnoge druge intervencije [Slike30 i 31].



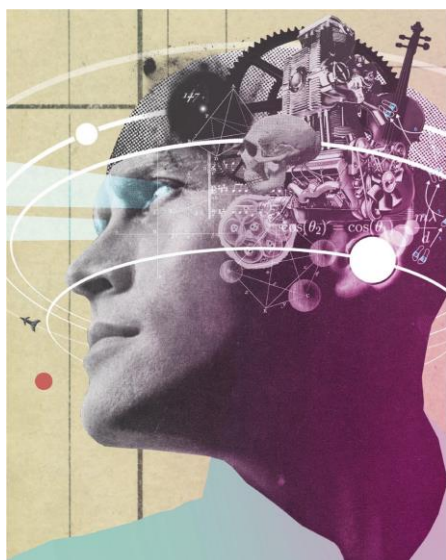
Slika 30.



Slika 31.

Mario Vagner (Mario Wagner) je nemački umetnik koji, inspirisan svemirom i fantastičnim pejzažima, takođe pravi nadrealne prostore. On povezuje kolaž i vektorsku grafiku kombinacijom analognog sečenja, lepljenja, doctavanja i kompjuterskog dodavanja vektorskih slika. U većini njegovih kolaža pozadine imaju ravnomeran tonски prelaz (ferlauf) što je tipična digitalna intervencija [Slika 32].

Ingrid Bars (Ingrid Baars) je belgijska umetnica poznata po kolažiranju digitalnih fotografija, u kojima predstavlja žensko telo na apstraktan ali senzualan način [Slika 33].



Slika 32.



Slika 33.

Metju Borel je francuski umetnik koji izvodi fotomontažne i ciklično animirane kolaže u kojima duplira maske na ljudskim licima, praveći biomorfne oblike spajajući ih unutar jedinstvene kompozicije. On stvara pokret unutar statične slike preklapanjem istih fotografija koje uklapa po principu slagalice [Slika 34]. U kolažnom serijalu *Seriya duplih lica* (*Duplicity Serie*, 2014) [Slika 35] Borel multiplikuje postojeće fotografije, tako da se lica kontinuirano proširuju. Lica poznatih glumaca postaju maske ili delovi savršeno sklopljenih slagalica. Svi delovi portreta, uklopljeni su sa drugim sličnim oblikom i zajedno sačinjavaju jedan portret (Barnes 2014).



Slika 34.



Slika 35.

U nekim radovima Borel kombinuje animaciju, zvuk i montažu kako bi stvorio dinamički kolaž. O svom radu kaže: „Pokušavam da u digitalnom ostanem što je moguće realističniji. U tradicionalnom kolažu postoje ograničenja u odnosu na datu sliku, kao što su boje ili pozicije elemenata, a u digitalnom može se sve izmeniti manipulacijom bojama, simetrijom. To je novo polje za igru i ja ga volim. Sve je moguće. Moj cilj je da se usredsredim na jednostavne alate da bih dao svoju poruku. Inače se možete lako izgubiti“ (Leavitt 2015).

Među ostalim značajnim umetnicima digitalnog kolaža su: Maks-o-matik (Max-o-matic), Becha (Vesna Pešić), Mira Rudo (Mira Rudo), Marčelo Montreal (Marcelo Monreal), Teo Marsije (Theo Marcier) i drugi.

2.9. Digitalni dinamički kolaž

Kolažirane slike, pokretne ili statične, deo su doživljaja sveta koji može da se kombinuje i integriše na različite načine. Ovaj novi oblik digitalne umetnosti bez pretenzije stvorio je novu umetničku disciplinu. Digitalni dinamički kolaž se usmerava na relativno usku oblast koja okuplja umetnike koji su usko objedinjeni po tehnici koju primenjuju. Za ozbiljna istraživanja na polju ovi umetnosti oni sve više koriste prednosti tehnologije u svojim radovima. Opsečena fotografija, koju su koristili umetnici likovnog kolaža, u digitalnom medijskom okruženju može da se zameni pokretnom grafikom i fotografijom ili filmom, koji otvara prostor za proizvoljno kreiranu konturu, a izdvajanjem delova slike moguće je dobiti i nove prostorne odnose.

Ovo poglavlje prikazuje značajne primene digitalnog dinamičkog kolaža, koje prave pomak u načinu korišćenja kolažne tehnike. Svrstane su u tri grupe: animirani filmovi, ekperimentalni filmovi i video instalacije.

Lepota (Beauty, 2014) [Slika 36] je digitalni ekperimentalni animirani film koji prikazuje životne faze: rađanje, sazrevanje i odrastanje do smrti. Serija korišćenih slika preuzeta je iz klasičnog slikarstva od renesanse do manirizma, romantizma i neoklasicizma. Oživljavanjem poznatih dela iz istorije umetnosti, autor briše granicu između fikcije i stvarnosti i na ironičan način se poigrava tradicionalnom predstavom lepote. Rino Stefano Taglijihero koristi foto-efekat (animated photo effects), koji se naziva i 2.5d efekat kako bi dobio iluziju prostora u dvodimenzionalnoj slici. Slika je prethodno bila razložena na elemente i postavljena na više slojeva (layers) da bi se zatim ponovo uklopila i pokrenula. Elementi su animirani različitim brzinama kako bi se dobio utisak dubine prostora. Ovaj postupak se često koristi u video igrama da bi se simulirao određeni trodimenzionalni objekat. Animirane su, takođe, i blage deformacije na nekim elementima u slici, na primer pomeranje granja na drveću ili krila sove (Diaz 2014).



Slika 36.



Slika 37.

Brzi Film (Fast Film, 2003) [Slika 37] je jedan od retkih primera analognog dinamičkog kolaža. Ovaj ekperimentalni animirani film austrijskog reditelja Virgila Vidriha (Virgil Widrich) koristi kolaž u samoj strukturi sadržaja, menjajući tokom filma identitete glavnog junaka, sačinjenog od velikog broja likova. Na oko 65.000 papira odštampani su pojedinačni frejmovi iz filmova, a zatim savijani u različite origami oblike, cepani, gužvani i animirani pod kamerom. Ceo film je izveden analogno, u prostoru pod kamerom. U pojedinim sekvencama korišćeno je i do trideset planova. Film ima jednostavnu linearnu naraciju: žena je oteta, muškarac pokušava da je spasi i nastaje dramatična potera.

Civilizacija (Civillization, 2008) [Slika 38] je digitalna instalacija – video mural, umetnika Marka Brambile. Ovaj višeslojni kolaž sačinjen je od oko trista video segmenata, statičnih slika, filmskih sekvenci i originalno snimljenih videa koji su ukomponovani u pokretni pejzaž. Rad prikazuje putovanje od dubina pakla do vrata raja i nazad, i postavljen je 2008. godine u liftu njujorškog Standard Hotela. Realizacija ovog inovativnog rada je predstavljala tehnički izazov. Prvo je trebalo osmisliti sistem koji sinhronizuje kretanje slike sa kretanjem lifta, a kreiranje pejzaža je zahtevalo sakupljanje i objedinjavanje velike količine materijala. Umetnik je napravio inicijalnu fotomontažu po kojoj je raspoređivao video segmente. Nakon uklapanja videa, izvršene su dodatne intervencije u vidu kolor korekcije i dodati specijalni efekti (dim, vatra, magla, odsjaj...).

Ova digitalna pokretna instalacija je imala veliki uspeh, pa je Brambila proširio njenu ideju na još dva kolažirana rada u stereoskopskoj tehnici: *Evolucija (Evolution, 2010)* koja prikazuje istoriju čovečanstva i *Kreacija (Creation, 2012)* koja prikazuje nastanak sveta od velikog praska i nastavlja u formi džinovske DNK spirale. Za razliku od vertikalnog kretanja u *Civilizaciji*, u radu *Evolucija* je primenjeno horizontalno kretanje, dok je u radu *Kreacija* primenjeno dubinsko (Brambilla n/d).



Slika 38.



Slika 39.

Cirrus (Cirrus, 2013) [Slika 39] je kolažno animirani video spot, namenski kreiran za britanskog muzičara Bonoba. Autor spota je britanski animator Sirik koji u svojim

animacijama ekperimentiše sa kolažiranim segmentima koje, naizmenično, ciklično pokreće i umnožava. U ovom video spotu on koristi segmente iz filma *Američka štedljivost* (*American Thrift*, 1962). Svi kolažirani segmenti se kreću u ciklusu, formirajući sve složeniju psihodeličnu kompoziciju, koja se na kraju transformiše u veliku mašinu ili gigantskog robota. Sirik je bio inspirisan kolažnim animiranim filmom *Tango* (*Tango*, 1980) poljskog reditelja Zbignjeva Ripčinskog (Zbigniew Rybczynski).

Na ovim primerima se može zaključiti da kombinacijom adekvatnog poznavanja kolažne tehnike i digitalne tehnologije, kolaž dobija novu dinamičku strukturu i stvara utisak da nije sastavljen samo od zbira elemenata koji ulaze u njegov sastav. Spajanjem kolažnih elemenata u jedinstvenu celinu, kroz pokret, sliku i zvuk, kolaž na gledaoca deluje sinergijski.

3. POETIKA CIKLOFONIJE

Ova tematska celina je sastavljena od šest međusobno povezanih poglavlja: okvir i kompozicija, portret, pokret, ciklus, film i zvuk. Svako poglavlje sadrži više segmenata koji reflektuju teorijske i lične stavove umetnice prema likovnim i pisanim uzorima iz istorije i teorije umetnosti. Završni segmenti svakog poglavlja su usmereni na poetičko razmatranje projekta, individualno razmišljanje i analizu lične motivacije.

3.1. Okvir i kompozicija

3.1.1. Okvir u savremenoj slici

Zahvaljujući razvoju tehnologije, svet se ubrzano menja, pa je tako i slika morala da se prilagodi vremenu u novom virtuelnom prostoru. Prema Nikolaju Buriou (Nicolas Burio), umetnost ne želi više da predstavlja utopiju, već da izgrađuje konkretan prostor. Burio ukazuje, da umetnost više ne teži objašnjavanju prirode kao predstave realnosti, već da stvara svoj koncept gledanja i razumevanja umetničkog dela. Dešavanja u umetnosti tokom šezdesetih i sedamdesetih godina prošlog veka promenila su važeće ideje o umetnosti i razumevanju pojma slike. Maršal Makluana (Marshall McLuhan) i Viljem Flusera (Vilém Flusser) govore o „krahu realnog“ i o uspostavljanju novog pristupa sagledavanju slike. Tradicionalna slika koja dolazi iz sfere slikarstva izgubila je značaj koji je imala vekovima unazad. Danas, muzeji i galerije zastupaju i neguju vrednosti tradicionalnih likovnih umetnosti. Nove generacije, međutim, nemaju izraženu potrebu za „slikom-na-zidu“ jer su njihova interesovanja usmerena ka novim likovnim medijima i tehnikama: fotografiji, filmu, videu, televiziji, animaciji, instalaciji, virtuelnoj realnosti...

Bestelesna digitalna slika, prema rečima Flusera: „omogućena je medijima poput filma i fotografije“ (Ströhl i Flusser 2002, 70-71). Digitalna slika dovodi do promene u njenom čitanju; lakše se manipuliše vizuelnim informacijama, pa komunikacija postaje interaktivnija. Slika nije više povezana sa realnim prikazom sveta već ona predstavlja nadgradnju stvarnosti.

Čovekov odnos prema slici je tradicionalno bio vezan za okvir kao prozor. Prvu istorijsku fazu u čitanju slike je obeležilo shvatanje okvira kao fizičkog odvajanja unutrašnjeg od spoljašnjeg sveta. Okvir odvađa realni svet od prozora slike. Druga faza čitanja slike javlja se u hrišćanstvu, u njemu ikona postaje sredstvo za upražnjavanje verskog rituala. Duhovne

slike su se percipirale kao prozor unutar koga su prikazivani entiteti hrišćanske mitologije i ideologije. Treća faza čitanja slike je, pojavom linearne perspektive u renesansi, određena optički mehaničnim prikazivanjem prirode. Ljudi su prikazivali ono što vide, čime su poboljšavali prikaz prirode na slikama i tako je predstavljali kao objektivnu stvarnost. Četvrto shvatanje slike javlja se u modernom dobu, u kojem se okvir shvata kao mesto ekrana. Pojava televizijske slike i prostor unutar nje, promenio je odnos čoveka prema slici, tj. dotadašnje shvatanje okvira slike ili prozora u koji gledamo. Tek sa dolaskom pokretnih slika u filmu, televiziji ili na kompjuterskim monitorima pojavljuje se mogućnost kretanja u prostoru čime se tačka gledanja usmerava u skladu sa pokretom slike i pokretom unutar nje.

Fluser ističe značaj prostora i vremena uvodeći u čitanje slike u pojam *istorije vremena*. „Istorija ima smisla onda kada ide negde, dok je čitanje slike, okrenuto ka tome da treba ići negde“ (2002, 23). Savremena umetnost više ne traži uporište u čvrstoj postavci likovne reprezentacije realnog sveta i prostora, već se okreće likovnosti unutrašnjeg prostora.

3.1.2. Okvirna linija i izrez kadra u *Ciklofoniji*

Okvir sadrži dva aspekta: sa stanovišta slikarstva, graničnu liniju između slike i okoline, a sa stanovišta filma – izrez kadra. Rudolf Arnhajm smatra da okvir odvaja likovnu predstavu od njene okoline i da time pokazuje da se radi o zasebnom svetu. On primećuje da je u većini slučajeva slika i zamišljena kao zaseban prikaz sveta, a ne njegov deo.

Ciklofonija sadrži tri vrste okvirne linije. Prva, svaki od filmskih segmenata ima posebno oivičenje. Druga, kompozitni portret kao celina ima konturu koja prati spoljašnje linije segmenata i stvara prepoznatljivu siluetu. Treća okvirna linija je ram ili izrez kadra.

Površina između slike i rama, kao neka vrsta paspartua, u *Ciklofoniji* se prostire do granica ekrana gde je odsečena pravougaonom linijom. U nedostatku drugih likovnih elemenata, oko kompozitnog portreta koji je centralno komponovan, nastaje praznina. Ravna bela površina ne poseduje teksturu niti druge likovne elemente, jer se na taj način ističe centralna portretna kompozicija. Ta formalna nepotpunost u slici (bela površina) uslovljava konstantno i snažno kompoziciono težište.

U kompozitnoj slici, unutrašnje ivice fragmenata uvek imaju vertikalne granice. Vertikalne likovne linije smiruju odabrane filmske sekvence koje sadrže različite oblike, valere, veličine i ostaleritmički likovne elemente. Prema Arnhajmovom shvatanju okvir jasno određuje prostornu funkciju, koja postaje „osnova“, ispred koje leži nacrtani oblik. Okviri po Arnhajmu, takođe dejstvuju kao figura ukoliko ima masu, a naročito ako je fizički isturen

(1998,79). To znači da se likovni prostor slike ne zaustavlja na okviru, nego se nastavlja ispod i izvan njega. U *Ciklofoniji* bela pozadina ne daje utisak prostora, već izdvaja centralne slike od svih spoljašnjih likovnih elemenata koji bi mogli da poremete statičku ili dinamičku ravnotežu kompozicije. Pošto je unutrašnja slika dinamička, promene u centralnom portretu su osetljive i njihova ravnoteža zavisi od beline koja se prostire od ivica unutrašnje slike do ivica ekrana. Da bi integritet pokretnog sklopa bio očuvan, proporcionalni odnos između centralnog portreta i pozadine mora da bude stalan. Menjanje dimenzija okvira centralnog portreta, pri konstantnom proporcionalnom odnosu ne bi uticalo na promenu kompozicije.

Uobičajeni okvir portreta zahteva vertikalnost. Međutim, u ovom radu je okvir definisan proporcijama ekrana monitora (16:9 tzv. Full HD), koje su uslovile i orijentaciju i veličinu portreta.

3.1.3. Linija pogleda u kompoziciji *Ciklofonije*

U kompoziciji umetničkog dela, kao i u svim organskim, životnim i fizičkim sistemima i formama, važna tendencija je ravnoteža. Stabilizovanje odnosa između različitih elemenata u likovnoj celini, doprinosi da svaki segment celine ima prepoznatljivo mesto a kompoziciona ravnoteža je jedan je od ključnih zahteva likovnog stvaralaštva koji ostaje važan cilj svakog umetnika. Mnogi umetnici su imali svoje shvatanje o kompoziciji, a jedno od naj slikovitijih objašnjenja dao je Anri Matis (Henri Matisse), koji smatra da je kompozicija umeće da se na dekorativan način slože razni elementi kojima slikar raspolaže da bi izrazio svoja osećanja (Likovne sveske IV 1975, 41).

Najznačajniji element u *Ciklofoniji* je pokret. Svi izabrani filmski inserti su tokom procesa integracije bili privremeno raspoređeni po neutralnoj radnoj površini operativnog sistema (desktop). Aktiviranjem pokreta na određenim segmentima bilo je moguće uporediti dinamički kvalitet pojedinih inserata i proceniti koji se segmenti spajanjem mogu dovesti u dinamičku ravnotežu. Kako je ideja bila da pokret u kompoziciji kreće sa leva na desno i da se vraća na početak isključivo po horizontalnoj putanji, pokret bi postepeno menjao dotadašnji statični sklop elemenata i prelazio u novi, u kome bi, na kraju svakog polu-ciklusa, ponovo preovladala statička ravnoteža.

U svakoj statičnoj slici postoji zamišljena linija pogleda po kojoj se gledalac „kreće“ vođen namerom autora ili svojom voljom. Slično kao u filmu, u *Ciklofoniji* je linija pogleda nametnuta pokretom, i sugeriše kretanje, tempo i ritam. Horizontalan raspored fragmenata se nameće kao najvažniji strukturalni element u video radovima, tako da se linija pogleda u

svakom momentu poklapa sa centrom kompozicije. U ovom slučaju centar nije fiksiran, nego se kreće sa leve na desnu stranu i natrag, u skladu sa pokretom unutar filmskog segmenta. Svaki od deset video eksponata, koji se posmatraju kao celina, teži da simulira statičnu zidnu sliku. Sa jedne strane, podseća gledaoca na tradicionalnu kolažnu zidnu sliku, a sa druge na pomalo ironičan način, redukuje „nadmoć“ digitalne tehnologije.

3.2. Film

3.2.1. Film i slika

Početak dvadesetog veka film je često upoređivan sa slikarstvom i fotografijom, i smatran je njihovom nadgradnjom. Likovni umetnici su pokušavali da sliku približe stvarnosti realističnim slikanjem prostora i pokreta. Film je sadržao slična likovna svojstva, ali je kao medij uveo pokret i zvuk koji se mogu upotrebiti za stvaranje ubedljivije iluzije prostora, koji funkcionišu na drugačiji način nego u statičnoj slici. Ipak, snažan uticaj slikarstva na film reflektuje se u opusima značajnih reditelja koji svoje filmove zasnivaju na teorijama tradicionalnih likovnih umetnosti, kao što su Alfred Hičkok (Alfred Hitchcock), Dejvid Linč (David Lynch), Mikelandelo Antonioni (Michelangelo Antonioni), Takaši Mike (Takashi Miike), Endi Vorhol (Andy Warhol), Bela Tara (Bela Tara), Gaspar Noe (Gaspar Noé) i drugi, a njihova vizuelna likovna rešenja dala su filmskoj umetnosti dvadesetog veka antologijska remek-dela.

Između filma i slikarstva postoji duboko prožimanje i zajednički interes. Film ne postoji bez vizuelne inspiracije, a slikarstvu su često potrebni ritam i narativ koji postoje u filmu. Filmsku sliku čine likovno komponovani kadrovi (srednji plan, krupni plan, detalj, total...) po ugledu na kompozicije u slikarstvu.

Postoji nekoliko teorija koje zastupaju stanovište o filmu kao nastavku slikarstva i pokušavaju da postave i objasne paralelu između ove dve umetnosti. Paskal Bonicer (Paskal Bonitzer) film posmatra kao hronološki nastavak slike od renesanse, kao tehničko dostignuće i kao medij koji objedinjuje više umetnosti. Abas Kjarostami (Abbas Kiarostami), međutim kaže: „ponekad pomišljam da fotografije ili slike imaju veću vrednost od filma. Tajanstvenost slike ostaje jer nema zvuka, nema ničeg okolo. Fotografija ne priča priču; zato ostaje podložna stalnim preobražajima, i život joj je duži od filma“ (Žak-Lik 1997, 69). Ovakva razmišljanja podržava i Karl Teodor Drajer (Carl Theodor Dreyer) koji smatra da je film

„ravna slika“ čija je glavna svrha likovnost. Film, po njemu, ne treba da ima dodatne elemente kao što su zvuk ili radnja. Ukidanjem priče, prostora i vremena, film se okreće čisto likovnom iskazu.

Suprotno mišljenje zastupa Ranko Munitić koji kaže: „samim formama slike mi ne možemo ponoviti sadržaj skulpture, baš kao što nijansama akvarela nećemo ostvariti sva sazvučja jedne simfonije. Niti ćemo ikad četkicom ili foto-aparatom dočarati neki stvarni prirodni oblik“ (2009, 38-39). Po Munitiću, film nije proistekao iz slikarstva, niti je produžetak bilo koje umetnosti. Film se definisao kao zaseban i nezavisan medij, a filmska slika je već načinom svog nastanka uslovljena prikazivanjem stvarnosti prirode. Kako filmska slika prikazuje stvarnost, u njenoj osnovi stilizacija ne postoji, međutim stilizacija u filmu je prisutna i moguća. Animirani film, odnosno animirano slikarstvo je, po Munitiću, logičan nastavak štafelajnog slikarstva.

3.2.2. Stilizacija u filmu

Stilizacija u crtežu nastaje redukovanjem prirode na jednostavnije, osnovne oblike, kao i odstranjivanjem nevažnog i suvišnog. Stilizovanim pristupom dodajemo specifične personalizovane odlike koje doprinose da crtež bude prepoznatljiv u odnosu na prirodu kao njegov prvobitni uzor.

Kada Arnhajm govori o stilu, on ukazuje na lični atribut umetnika. „Umetnik neće moći da vidi svoj stil, jer taj vid njegovog rada je za njega nevidljiv“ (2003, 18). Bela Balaš o stilu kaže: „Stil je onaj formalni karakter umetničkih dela u kome se ogledaju osobenosti individualnosti umetnika, klase, nacionalnosti i istorijske epohe“ (Balaš, 1947, 147). Stil kao manifestacija ličnosti stvaraoca i društvene sredine, može da bude i kriterijum za širu procenu kulture u kojoj nastaje. Majer Šapiro definiše stil kao „stalnu formu, a ponekad kao stalne elemente, svojstva i izraze – u umetnosti pojedinaca i grupe“. U širem teorijskom smislu, Šapiro o stilu govori kao o intelektualnoj tvorevini (1953, 287).

U filmskoj umetnosti stil proizilazi iz načina formiranja kompozicije kadrova, osvetljenja, rakursa, dubine prostora, raspodele figura i drugog. Pošto je filmska slika uslovljena realističnim prikazom prirode, stilizacija u filmu je predstavljena harmonijom određenih vizuelnih obeležja. Film i fotografija su dugo i bili tretirani kao mehanička kopija stvarnosti, ali od početka kinematografije su postojali reditelji koji su želeli da istražuju i razvijaju stilske potencijale filmskog jezika stvarajući autorske filmove jedinstvenog izgleda.

Klasičan primer radikalno novog likovnog tretmana filmske slike i stilizacije je u filmu *Kabinet doktora Kaligarija* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1919), nemačkog ekspresionističkog reditelja Roberta Vienea (Robert Wiene). Inspirisana pozorišnom tradicijom, scenografija je u ovom filmu bila visoko stilizovana i naslikana, a glumci su bili upadljivo našminkani, maskirani i kostimirani, te su svi akteri filma bili stilizovani. Ovakvim postupkom reditelj je nastojao da film oslobodi uobičajene prirodne slike realnosti i da ga oblikuje postupcima i tehnikama likovnog izražavanja. Drugi ekspresionistički filmovi iz tog perioda, mada ne toliko ekstremno, takođe koriste vizuelno-simbolična rešenja u stilizaciji, na primer: *Nosferatu – simfonija užasa* (*Nosferatu – eine Symphonie des Grauens*, 1922), *Nibelunzi* (*Nibelungs*, 1924), *Faust* (*Faust*, 1926), *Tajne jedne duše* (*Secrets of a Soul*, 1926), *Metropolis* (*Metropolis*, 1927) i drugi.

Sa druge strane, avangardni film se orijentisao ka metafizičkom eksperimentu sa idejom da film oslobodi od dramskog zbivanja i linearnog toka radnje. Među najznačajnije reditelje avangardnog filma spadaju Luis Bunjuel (Luis Buñuel), Oskar Fišinger (Oscar Fischinger), Maja Deren (Maya Deren), Džejms Broton (James Broughton), Sindi Peterson (Sindi Peterson), Kenet Anger (Kenneth Anger) i drugi. Eksperimentalni filmovi avangarde su bili zasnovani na ideji da se formi filma pristupi preko filmskog jezika i da se upravo na tom nivou traže i razvijaju mogućnosti filmske stilizacije. Među značajne avangardne filmove spada i eksperimentalni film *Snovi koji se mogu kupiti za novac* (*Dreams That Money Can Buy*, 1947) autora, filmskog teoretičara i nadrealističkog umetnika Hansa Rihtera (Hans Richter). Film se sastoji od sedam celina u kojima se prepliću i prožimaju nadrealističko shvatanje stvarnosti, animacija i ritmička montaža, koja nas postupno, uz brzo smenjivanje kadrova uvodi u psihološku analizu ljudskih postupaka. Režiser filma Hans Rihter je svaki segment filma dao različitom umetniku da ga likovno osmisli, pa tako film okuplja neka od najznačajnijih imena likovnih umetnosti kao što su Maks Ernst, Fernan Leže (Fernand Leger), Man Rej, Marsel Dišan (Marcel Duchamp), Aleksandar Kalder (Alexander Calder) i Hans Rihter.

Izdvajanjem likovne dinamike u prvi plan, sadržaj filma i narativni tok postaju sekundarni. Žermen Dilak (Germaine Dulac) je smatrala da delovanje filma mora da proizlazi iz harmonije vizuelnih i optičkih vrednosti gde „vizuelni pokret svojom širinom i usmerenošću stvara dramu, a izmena neke linije, oblika ili tempa stvara emociju. Svaka slika je u stvari novi element opšteg pokreta filma. Osećanje izbija iz ritmiziranog vizuelnog kretanja“ (Petrić 1962, 207-208). Dilak govori o pokušaju da se filmska slika stilizuje kroz

filmsku formu, korišćenjem montažnog izbora i rasporeda kadrova, planova i zvuka, odnosno da film nije puko likovno stilizovanje stvarnosti, već mnogo više od toga.

3.2.3. Stilizacija u *Ciklofoniji*

U *Ciklofoniji* su kao izvorni materijal korišćeni inserti iz klasičnih filmova koji su preuzeti bez intervencija. Načinom spajanja odabranih elemenata se težilo stvaranju stilizovane strukture. Konturama izreza kadra pojedinih inserata dat je poseban geometrijski oblik. Opsecanjem portreta kao dominantnog elementa filmske slike odbačeni su skoro svi delovi pozadine. Iako su siluete profila ostale donekle realistične, kontura kompozitne slike, u celini predstavlja jednostavnu geometrizovanu znakovnu formu. Stilizaciji *Ciklofonije* doprinose i višestruka janusovska lica.⁴ Njihova forma, zajedničkom konturom sugeriše jedan kompozitni portret. Kao što mitski Janus nadgleda početak i kraj nekog sukoba, tako se i profilni oblici u *Ciklofoniji* mogu simbolično protumačiti kao predstavljanje ili obeležavanje početka i kraja kompozitnog pokreta, ciklusa ili radnje [Slika 40].

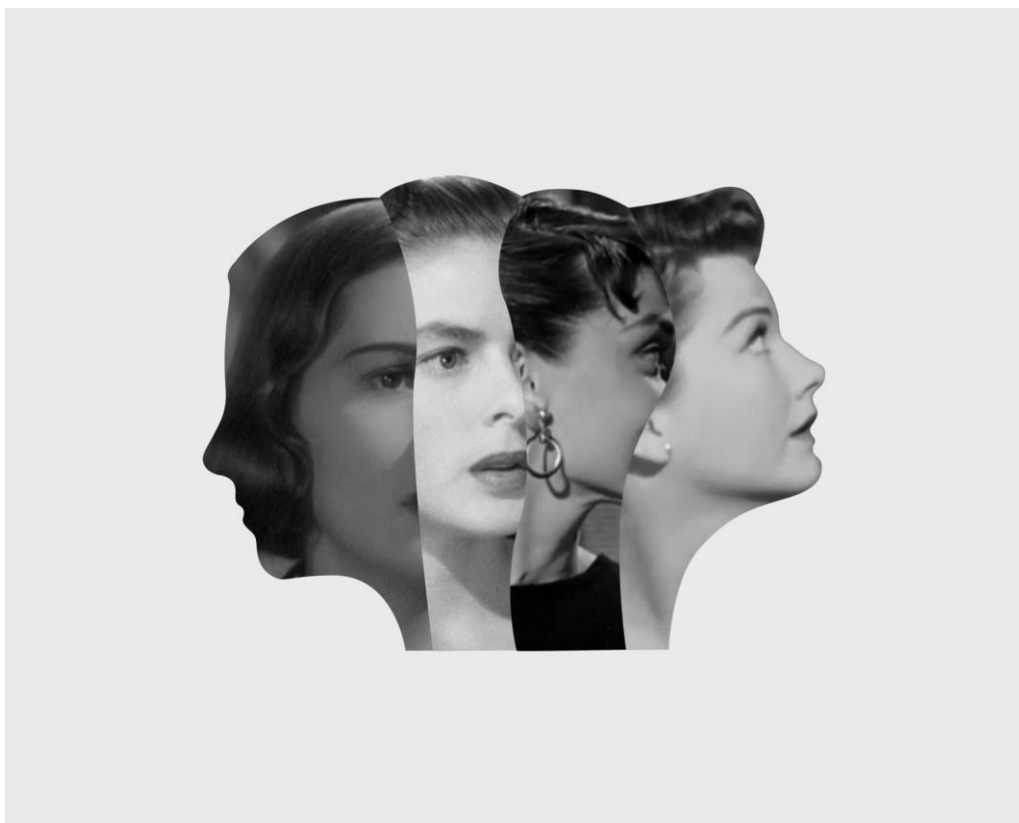


Slika 40.

⁴ Rimljani su boga Janusa prikazivali u vidu lika sa dva lica, okrenutih jedan prema drugome sa suprotne strane (jedno lice gleda početak, a drugo kraj).

Silueta sa dva lica koja grade jednu glavu sugerise jedinstvo različitih portreta i pokreta sklopljenih u jedan. Slično Janusu, simbolika dvoglavog orla u srpskoj tradiciji, koja potiče iz Vizantije, označava jedinstvo istočnog i zapadnog carstva. Zbog toga orao istovremeno gleda na dve strane sveta. Geografski posmatrano, izborom filmskih segmenata u *Ciklofoniji*, umetnica preuzima portrete različitih socijalno-psiholoških provinijencija i različitog prostornog porekla (Azija, Severna Amerika, Evropa...) da bi ih, na globalnom nivou, povezala zajedničkom idejom. Umnožavanjem portreta slika se usložnjava. Nasuprot tome, zajednička kontura utiče na redukciju forme kroz smanjenje broja portreta, što takođe predstavlja u ovom slučaju, svojevrsnu stilizaciju. U *Ciklofoniji* redukovanje nije mehanički postupak već lični i autorski. Svih deset kompozitnih portreta koji zajedno čine *Ciklofoniju*, poput izložbenih eksponata, nose lični stil umetnice [Slika 41].

Stilizacija *Ciklofonije* je strukturalnog karaktera. Iz svakog segmenta odstranjeni su svi nevažni i suvišni delovi. Iskorišćeni deo kadra predstavlja minimum koji je potreban da bi funkcionisao u okviru celine. Konture pojedinačnih segmenata i kompozitnog portreta, u jednom vidu prikazuju realističnu konturu profila lica, a u drugom geometrijski minimum potreban za dovršavanje jednostavnog oblika Silueta finalne slike se približava arhetipskom znaku.



Slika 41.

3.3. Portret

3.3.1. Portret između realnosti i imaginacije

Po Plinijevoj,⁵ anegdota prva, napravljena slika bio je portret. Njegova šarmantna priča kaže da je *Dama od Korinta* (*To κορίτσι της Κορίνθου*) „uramila“ svog ljubavnika tako što je noć pre njegovog odlaska u rat, opcrtala odraz njegovog lica na zidu pećine. Šarlota Malins (Charlotte Mullins) postavlja pitanje da li je slikanje portreta odraz čovekove potreba da ono što mu se sviđa trajno zabeleži ili nešto više i dublje od toga? Na primer, replika života (Mullins 2006, 7).

Šarlota Malins smatra da portret postoji da bi čovek ispunio želju da ugradi „sebe“ u nešto postojanije i solidnije, da produži život na slikarskom platnu i tako pobedi smrt. Portret je retko samo odraz realnog lika, oduvek u njemu postoji simbol „tajne duše“ i element imaginacije. Fina vibracija koju dobijemo na platnu kada ugledamo nečiji lik, svedoči i o dubokoj težnji da kroz portret doživimo bliskost sa drugim ljudskim bićem. U književnosti i filmu portret često oživljava ili preuzima život portretisanog. U romanu Oskara Vajlda (Oscar Wilde) *Slika Dorijana Greja* (*The Picture of Dorian Gray*, 1890), portret glavnog junaka stari umesto njega, preuzima njegove grehove i zlodela, vremenom stari i transformiše se u nakazu. Metaforu portreta koji preuzima dušu portretisanog, je pre Vajlda upotrebio Edgar Alan Po (Edgar Allan Poe) u priči *Ovalni portret* (*The Oval Portrait*, 1842), u kojoj slikar radeći portret svoje voljene, svaki put kada četkom nanese boju na platnu, oduzme svom modelu istu količinu životne energije. Kada je portret završen, model umire jer je život iz njega izašao i ugradio se u nešto drugo. Portret može biti i predmet zaljublivanja, kao u filmu *Dama u Hermelinu* (*That Lady in Ermine*, 1948) reditelja Ernesta Lubiča i Ota Premingera (Ernst Lubitsch, Otto Preminger), u kojem se mađarski husar zaljubljuje u portret lepotice iz prošlih vremena, prilikom osvajanja zamka. U ponoć svi likovi sa slika u dvoranama zamka, silaze sa slika da bi učestvovali u avetinjskom balu. Američki Indijanci, neki afrički narodi i mnoga primitivna plemena, iz sujeverja odbijaju da se fotografišu jer se boje da će onome ko je na fotografiji biti „ukradena“ duša (Mullins 2006, 63).

U ovim primerima iz književnosti i kinematografije portret se menja i transformiše tokom dužeg vremenskog perioda. Portret po sebi nije pokretan, ali u njemu postoji element promene koja se uočava na određenom broju statičnih slika, u hronološkim sekvencama, kao

⁵ antički rimski pisac Gaius Plinius Secundus Maior, 23-79. n. e.

u stripu. Iako stvaranje *Ciklofonije* nije bilo inspirisano nijednom od navedenih književnih tema, od svih mogućih tema koje su bile na raspolaganju: mrtva priroda, pejzaž ili predmeti, izabran je portret. Inspiraciju je moguće tražiti i u nesvesnoj želji umetnice da se od raznih delova različitih lica napravi novo, jedinstveno lice, koje će da oživi.

Reč *portret* (*portrahere, lat.*), koristi se u širokom spektru značenja i ima različite definicije. Latinska reč u prevodu znači izvlačiti, otkrivati, izlagati (Backlund 2010). Najčešće prihvaćenu definiciju daje Oksfordski rečnik engleskog jezika (Oxford English Dictionary), u kome je portret slika, fotografija, skulptura ili drugi umetnički prikaz osobe, a dominantni su njeno lice i izraz. Druga definicija iz istog izvora, kaže da portret predstavlja, simbolizuje ili podseća na predmet koji se opisuje, sa konotacijom tipa i sličnosti. Ova definicija odražava šire značenje termina, koje se ne ograničava na ljudsku figuru. Prisustvo subjekta je ključno u obe definicije. Portret je umetnička forma i žanr koja zahteva prisustvo subjekta (najčešće je to ljudsko biće). Ričard Brilliant (Richard Brilliant) kaže o portretu: „Činjenica je da se portret odnosi na određeno ljudsko biće, a zapravo definiše funkciju tog umetničkog dela u svetu i ustanovljava razlog njegovog materijalizovanja. Ovaj suštinski odnos između portreta i objekta njegove prezentacije, direktno odražava društvenu dimenziju ljudskog života kao područja akcije među pojedincima, sa svojim vlastitim repertoarom signala i poruka“ (1991, 8).

3.3.2. Vrste portreta

Prema položaju glave, portret može biti profil, poluprofil i anfas (*en face, fr.*), a prema broju prikazanih osoba može biti pojedinačni, dvostruki i grupni. U zavisnosti od opsega u prikazu figure portret može da bude slika glave ili poprsja, polufiguralni ili celofiguralni, do kolena, ležećim, sedećim ili stojeći, konjanički i akt. Autoportret, kod koga su slikar i model jedna ličnost, zauzima posebno mesto.

3.3.4. Krupni kadar i lice

Krupni kadar na filmu prikazuje ljudsko lice ili deo tela. U svakodnevnoj komunikaciji se nikad ne približavamo jedni drugima da možemo da zagledamo lice. Takvo približavanje je neprihvatljivo jer ugrožava potrebu za zaštitom privatnosti, osim kada je u pitanju naglašeni stepen intimizacije, na primer u odnosu majka-dete, ljubavni odnos i slično. Na sociološko-psihološkom planu, krupni kadar ne prati uobičajenu ljudsku komunikaciju već je

deo filmskog jezika. Krupni kadar u filmu ima potencijal da ostvari intimnu komunikaciju sa gledaocem. Posmatranjem nečijeg lica u krupnom planu, postajemo prisni sa tom osobom. Možemo da vidimo detalje njenog izraza lica, da naslutimo njena osećanja i da nagovestimo sledeću akciju ili reakciju.

Krupni plan je povezan sa psihologijom karaktera. U filmu Teodora Drejera *Stradanje Jovanke Orleanke (The Passion of Joan of Arc, 1928)* montaža kadrova u krupnom planu nagoveštava atmosferu nasilja i konstantnog pritiska. Krupni planovi lica inkvizitora i Jovanke se neizmenično smenjuju stvarajući tenziju i nelagodnost i navodeći na saosećanje sa junakinjom. Krupni kadrovi, razume se mogu da izazovu i prijatna osećanja, na primer prikazivanjem ljubavnog odnosa.

U posmatranju figure, pažnja posmatrača se privremeno usmerava ka licu. To nam nagoveštava da tek posle registrovanja lica, posmatrač definiše ostale odnose figura. Pored oblika, boja lica ima snažno dejstvo i u filmu je neophodno da bude ujednačena tokom čitavog trajanja da ne bi došlo do zabune u prepoznavanju aktera. Dozvoljeno je da muška i ženska lica imaju različit ton. Filmski gledalac je osetljiv na boju lica, dok na primer, nesklad u dekoraciji ili scenografiji gotovo da i ne primećuje.

Kako Lotman objašnjava, lice koje prostorno zauzima celi kadar nije homogena površina (Lotman i Civjan 2014, 237). Na njemu postoje, tzv. „neutralne zone“ i „zone visoke napetosti“. To su, mikroskopski, golom oku često nedostupni, pokreti glave, očiju, mišića na licu. Lice u krupnom planu jasno odražava razlike između komunikacije u svakodnevnom životu i komunikacije koju pratimo na ekranu. Prema psihološkim istraživanjima, sitna motorika komunikacije ilustruje, komentariše, postavlja akcente, naglašava moment (Lotman i Civjan 2014, 239). Ona olakšava da razumemo sagovornika i da on razume nas. U filmu mimika mora da bude jasna i nedvosmislena tj. mora da znači isto i za onoga ko je stvara (glumac) i za onoga ko je posmatra (gledalac). Psihološki eksperimenti pokazali su da ljudi jedni drugima najčešće gledaju u oči. Očima se ostvaruje direktan kontakt, to je prvo što zapazimo na nečijem licu. Jednom od najupečatljivih scena u istoriji filma smatra se ona iz Bunjuelovog *Andaluziskog psa (Un Chien Andalou, 1928)* u kojoj ženi u krupnom planu seku oko brijačem. Neki psiholozi tvrde da ova scena snažno deluje pre svega zbog fokusa gledaoca koji je u bioskopu uslovljen da je gleda, dok su mu sve ostale aktivnosti smanjene (Lotman i Civjan 2014, 237-244).

Kada umetnik ili reditelj vode računa o pravcu gledanja, oni kontrolišu prostornu verodostojnost i vremenski kontinuitet. U stvarnom životu, mi smo slobodni da vršimo odabir

pravca posmatranja i gledanja za razliku od filma gde nam je taj pravac nametnut. U *Ciklofoniji* se portreti spajaju preko očiju i pogleda glumica.

3.3.5. Portret u *Ciklofoniji*

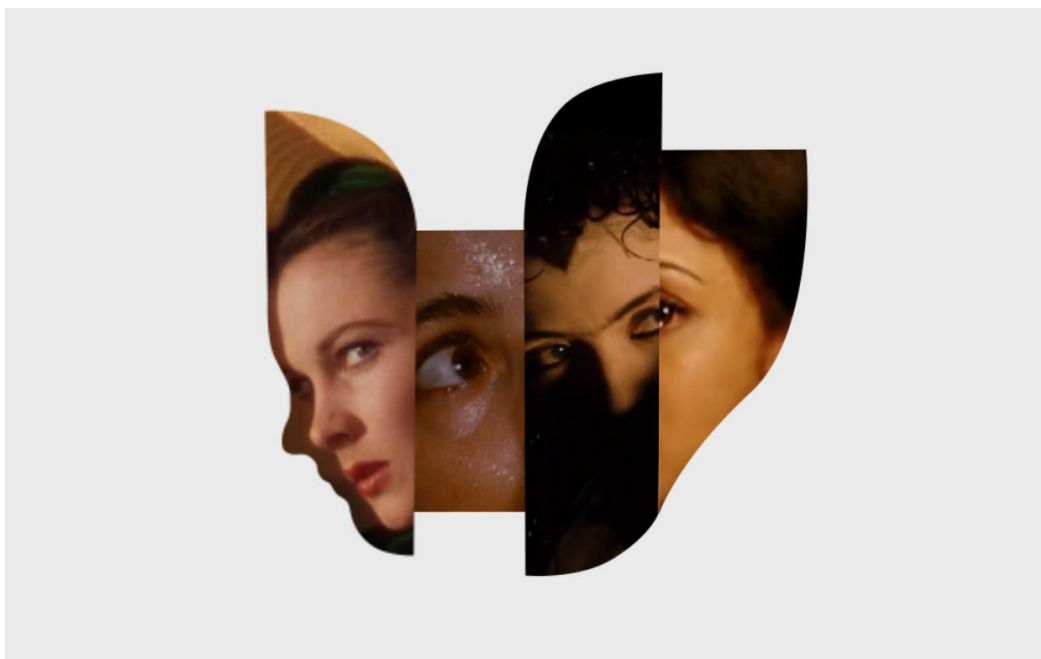
Kompozitni portret u *Ciklofoniji* je bio inspirisan klasičnim portretom sa idejom istraživanja i istraživanja njegove višeznačnosti. Tu se može prepoznati i kubistička težnja da se lice istovremeno predstavi sa više strana, s tim da kretanje zaista omogućava posmatranje modela iz više rakursa. Svaki od deset kolaža u *Ciklofoniji* sastavljen je od tri odnosno četiri lica. Kolažirani sklopovi formiraju jednu glavu, jednu ženu. Facijalni elementi pripadaju različitim glumicama i posmatrač ih vidi kao različite elemente, ali se integrisano lice doživljava kroz jedinstvo svih lica, kao celina.

Pikaso je u kolažima mrtve prirode predstavljao predmete koje nije do kraja definisao, na primer u *Violini koja visi sa zida* (*Violon accroché au mur*, 1912–1913) [Slika 42] u kojoj su delovi violine nagovešteni ali nisu dovršeni. Posmatraču je prepušteno da završi i objedini likovnu celinu.



Slika 42.

Kada umetnik napravi sliku koja nije u korelaciji sa objektivnim spoljašnjim prikazom stvarnosti, on „prepravlja“ stvarnost, i naglašava sopstveno viđenje. U *Ciklofoniji* posmatrač sagledava celinu kao kompaktnu, jedinstvenu formu lica, intuitivno uklapajući lica i dopunjujući nesavršene sklopove, slično kao što pri čitanju ne percipira pojedinačna slova, već reči sagledava kao celinu [Slika 43].



Slika 43.

Ženska lica su prikazana kroz okret glave i promenu izraza koji se nadovezuju u pokretu. Novonastala kolažna mimika je kompleksna i nagoveštava novonastalo lice koje indirektno komunicira sa publikom. Lice u pokretu je oneobičeno i dobija novi izraz i novu konotaciju koje je nemoguće postići jednim snimkom.

Spajanjem različitih emocija kao što su zbunjenost i ljutnja, strah i tuga nastale su specifične kombinacije ličnosti koje posmatrači tumače po slobodnoj volji. Zbir uzastopnih emocija koje u stvarnom životu ne mogu biti tako brzo povezane niti iskazane na sličan način, stvara neobičan i višeslojan utisak. Andre Lot smatra da je jedno od osnovnih iskustava slikarstva, koja su prethodila realističkoj školi, činjenica da tajna umetnosti nije u stepenu u kome se slika približava stvarnom objektu, već u stepenu u kome se od njega udaljava. On smatra da se osećanja kroz slikarstvo mogu najbolje izraziti u portretu i u figuralnoj kompoziciji gde nije dovoljno da slika prikazuje samo ljudsku figuru, njegovo lice ili neki pokret već mora posedovati logiku koja će imati značenje u formi i sadržini (Lhote 1970,47).

3.4. Pokret

3.4.1. Pokret i slika

Arnheimovo obrazloženje termina „kretanje“ kaže da je to promena stanja u kome se nalazi okolina, a promena može da zahteva reakciju (1981, 314).

Izražena osetljivost za detekciju pokreta u ljudskom čulu vida je evolutivno uslovljena. Pokret može da bude znak za opasnosti, da nagovesti pojavu prijatelja ili željenog plena. Kako objašnjava Arnheim, efikasnost pokretnih reklama, filma i pokretne slike mnogo je veća od fotografije, slike ili arhitektonskih objekata kod kojih nema kretanja. Kosta Bogdanović smatra da je upravo pokret taj koji čini delo vizuelno ubedljivim, ali samo tamo gde pokretu prethodi radnja koja se nameće jer iskustvo vizuelnog memorisanja položaja i stanja tela mora biti prisutno u svakom momentu kretanja. Za primer je dao Mironovog *Bacača diska* koji je prikazan u momentu u kome se očekuje da će disk biti uskoro izbačen što podrazumeva „valjanost statičnog momenta tela-zamajca koji obezbeđuje nastavak zatečene radnje“ (Bogdanović 1986, 47).

Istraživanje pokreta se intenzivira u novomedijskoj umetnosti zahvaljujući pojmu novih medijskih sredstava za beleženje i interpretiranje pokreta. Pokret je interesovao umetnike i u ranijim epohama pa je u umetničkim delima bilo pokušaja da se što preciznije predstavi pokret koji bi kod gledalaca oživeo to delo. Žil Delez (Gilles Deleuze) smatra da se pokret nije prvi put pojavio u filmu, jer se već nalazio na slici. Delez to objašnjava na primeru „pokretne slike“. Ako se uzme u obzir da je realno kretanje u svakodnevnom životu nedeljivo i nezaustavljivo, da ga nije moguće savršeno rekonstruisati, unutar filma je postignuto „lažno“ kretanje.

Za razliku od statičnog kolaža koji komunicira haptički i nudi „opipljivu“ teksturu, pokretom oživljeni elementi kolaža komuniciraju i prenose emociju, akciju i reakciju i jasno usmeravaju pažnju posmatrača, što može predstavljati poseban izazov za umetnika koji želi da prenese poruku svojim delom.

3.4.2. Nastanak montaže u filmu

Začetke prve decenije filma su obeležili eksperimenti i istraživanja montažnog prostora, sličice kao najmanje jedinice kadra i pokreta. Bilo potrebno vreme da se filmski jezik prihvati i razume kako bi posmatrač mogao da prihvati čitanje pokretnih slika u filmu. Zahvaljujući

istraživanjima Žorža Melijesa nastala je montaža – specifična odlika filmskog jezika koja omogućava manipulaciju vremenom i prostorom u filmu. Prema mišljenju Martin Žoli, montaži pripada glavna uloga u pravljenu reda i određivanju trajanja filmske celine, kao i u postupku sklapanja kadrova kojim se proizvodi značenje. Montažom je bilo lakše razumeti narativnu strukturu filma, pa zahvaljujući novom pogledu na svet, slike postaju produktivnije i izražajnije (Žoli 2009, 205-207).

Iako svaki film mora da bude montiran, Martin Žoli smatra da je montaža nastala onog trenutka kada se oslobodila i napustila položaj gledaoca. Naime, prvi su filmovi snimljeni filmskom kamerom koja je bila fiksirana na jednom mestu, a posao montažera se sastojao u mehaničkom povezivanju kadrova. Kada su reditelji poput Edvina Portera (Edwin Porter) i Dejvida Grifita (David Griffith) počeli da menjaju planove kadrova, da menjaju mesto kamere i uveli njeno pokretanje (švenk, zum, far...), posao povezivanja kadrova postao je mnogo zahtevniji i složeniji, jer se pokazalo da montažni sklop kadrova donosi nova značenja. Tereza Žiro primećuje, da montaža uvek nastaje iz narativnosti. Najintenzivnije doba kada je bilo najintenzivnije eksperimentisanje i istraživanje montaže, odvijalo se tokom dvadesetih i tridesetih godina dvadesetog veka, među rediteljima kao što su Sergej Ejzenštajn (Сергей Эйзенштейн) i Džiga Vertov (Дзига Вертов).

3.4.3. Definicija montaže

Montaža, u najširem smislu, predstavlja uklapanje ili sklapanje elemenata u jednu celinu i koristi se u književnosti, likovnim umetnostima, muzici, novinarstvu itd... Kako Šuvaković kaže u likovnim umetnostima i filmu pod montažom se podrazumeva: „povezivanje celovitih predstava u novu celinu i stvaranje novog značenja: [...] u postmodernoj teoriji kolaž i montaža se određuju kao semantički postupci preuzimanja fragmentarnog književnog, filozofskog ili slikovnog materijala, dostupnog u kulturi i umetnosti (nivo kolaža) i njegovog ugrađivanja (montaže) u novu smisaonu celinu čija su značenja posledica preuzetih ili citiranih diskurzivnih ili slikovnih fragmenata (nivo montaže)“ (Šuvaković 1999, 354). Kao prevashodno filmski termin montaža označava povezivanje slika koje stvaraju utisak pokreta i ritma, daju novo tumačenje i menjaju osnovni kontekst u filmskom vremenskom prostoru. Ona predstavlja svojevrsnu „gramatiku“ filmskog jezika i jedan je od najvažnijih elemenata filma kao umetnosti. Montaža, u estetskom smislu, omogućava „stvaranje“ smisla iz određenog redosleda i odnosa između kadrova koji nastaju logičnim povezivanjem da bi stvorili utisak kretanja i ritma u filmu. Tokom istorije filmske umetnosti

tradicionalno je prihvaćeno određeno „čitanje“ i tumačenje slike koja u novim medijima i digitalnim radovima, savremenom primenom montaže otvara drugačije poglede na filmsku sliku i shvatanje istine koju kamera beleži.

3.4.4. Postupci montaže

Kroz istoriju filma, razvijala su se dva montažna postupka: Griffinova linearna montaža i Ejzenštajnova paralelna montaža.

Linearna montaža se odnosi na ravnomerni način čitanja u kojem smenjivanje slika konstruiše određeni sadržaj i razumljiv narativni tok. Linearna montaža je predstavljala izazov za kritičare i teoretičare poput Andrea Bazena (Andre Bazin) i Roberta Roselinija (Roberto Rossellini). Bazen je smatrao da filmska montaža mora da bude neprimetna, da se što manje koristi, da je ona sredstvo koje reprodukuje i zastupa stvarnost koju predstavlja u filmu. On smatra da takav pristup ostavlja najveću slobodu gledaocu u prihvatanju celine. Bazanova shvatanja podržavaju filmski realizam, i najviše su se koristila u kasičnom narativnom filmu, po kojem je film nazvan „prozorom u svet“.

Pristalice paralelne montaže, koju nazivaju i „agresivna montaža“ ili „montaža atrakcija“, su osim reditelja Sergej Ejzenštajna bili i predstavnici ruske filmske škole. Uloga paralelne montaže je da stvori jak vizuelni utisak pomoću nizanja slika koji će učiniti gledaoca aktivnim učesnikom onoga što se dešava na platnu. Paralelna montaža želi da ilustruje misao, pre nego da prikaže linearan tok radnje. Ejzenštajn je za nagle prelaze koristio krupne planove, ne vodeći računa o redosledu kadrova čime je izazvao psihološki jači utisak kod gledaoca. Kulješovljev (Лев Кулешов) eksperiment je potvrdio da paralelna montaža menja kontekst sadržaja filma, što je i dokazao tokom demonstracije dva identična kadra, između kojih je umetnuo dve različite slike. Kao rezultat eksperimenta, dobila se različitost u tumačenju radnje. Ejzenštajn zastupa mišljenje da ne postoji „stvarno“ u filmu i da film nema drugog smisla osim onog koji mu mi pridajemo. Montažom možemo preneti u radnju filma svoje lične emocije, razmišljanja, dinamiku i poetiku. Na taj način slika postaje „rez“ stvarnosti, a ne „prozor“ u svet. Žil Delez to naziva kruženjem slike, u kojem svaki termin zavisi od drugog i gde se slika kao rezultanta povezivanja menja.

Ciklofonija svoj pristup gradi na specifičnostima obe ove vrste montaže. Sa jedne strane, linearna montaža prati stvarni pokret glave. Sa druge strane, kolažnim slaganjem sekvenci i njihovom montažom, stvara se nova višeznačna slika.

3.4.5. Pokret i montaža u *Ciklofoniji*

U *Ciklofoniji* kompozicioni centar slike se stalno menja, što dovodi do novih raspodela likovnih elemenata i menjanja vizuelne ravnoteže. Pošto je pokret integralni deo same slike, on kao najjači akcenat preovladava u kompozicionim odnosima i teži ka postizanju sveukupne ravnoteže u kolažu koji percipiramo kao finalno delo.

Za razliku od snimljenog arhivskog materijala, u kojem je pokret zabeležen kao takav, u animiranom filmu pokret se kreira. U *Ciklofoniji* pokret je preuzet iz filmskih segmenata, a njihovim kolažiranjem postignut je efekat stvaranja novog pokreta. Istraživanja u ovom projektu bila su usmerena ka montaži i kolažiranju segmenata, uklopljenih na takav način da preuzeti pokret i bez modifikacije brzine bude dominantan, glavni element koji objedinjuje kolažirana lica.

Pokret u okviru svakog kompozitnog portreta u jednom smeru traje pet sekundi, a vraćanje na početnu poziciju još pet sekundi. Najprihvatljiviji pokret lica, prilikom koga se otkrivaju novi elementi za povezivanje sa narednim segmentima, bio je okret levo-desno. Pokret levo-desno je jednostavna radnja koju je moguće beskonačno ciklično ponavljati uz posledicu otkrivanja izvorne pozadine. Druge vrste pokreta glave ne nude tu mogućnost, na primer pokret glave gore-dole, ustajanje i odlaženje ili hodanje.

Pri prelazima preklapaju se oči, pri čemu se vodi računa o putanji ljudskog oka i njegovom otvaranju i treptanju. Tako pokret lica postaje kontinuiran objedinjujući sva lica u jednu celinu. Oči su opažajni aparat koji se javlja u svesti gledaoca kao centar praćenja radnje i prirodan su komunikacioni kanal. Pošto gledalac vizuelno težište na slici dodeljuje onom segmentu koji ima najveću dinamiku, uloga preklapanja očiju je da usmeri pažnju gledaoca sa prvog na poslednji položaj glave. Kako navodi Arnhajm, lice je uvek predodređeno da predstavlja jak kompozicioni centar u vizuelnoj strukturi. Oči se poistovećuju sa putanjom pogleda, koja je često kontrolisana orijentacijom čitave figure (1998, 28).

Svaka glumica okreće glavu drugačijom brzinom, pa je pored pokreta uklapana i dinamika ritma u svim portretima. Da bi se dobio efekat kontinuiranog pokreta, svako pojedinačno lice u kolažu je moralo da ima sličnu brzinu kretanja.

3.5. Ciklus

3.5.1. Ciklus kao vrsta pokreta

Ciklusna kretanja nalaze se svuda oko nas. Zemlja orbitira oko Sunca, godišnja doba i mesečeve mene se smenjuju, ljudi hodaju ponavljajući iste pokrete u koračanju, cvet naizmenično otvara i zatvara latice.

Ciklus je duboko usađen u ljudsko nasleđe. Prisutan je u mitologiji (ptica feniks koji se ciklusno rađa i umire), religiji (reinkarnacija, krug života). U vizuelnoj umetnosti ornament sadrži princip ciklusnog ponavljanja motiva. Sa psihološkog aspekta, nailaženje očekivanog stvara osećanje sigurnosti i prijatnosti. Prelaženje pogleda preko slike ornamenta ne izaziva ni pozitivan ni negativan efekat iznenađenja, i time ljudsko oko podsvesno ostvaruje komformističko zadovoljstvo jer nailazi na očekivani ponovljeni motiv. Određeni ciklusi mogu imati i neobično psihološko dejstvo da opčaravaju ili uspavljaju gledaoce. U segmentu *Disk (Discs)* filma *Snovi koje novac može da kupi* prikazuju se ciklusna kretanja Dišanovih krugova, koji imaju hipnotičko dejstvo na gledaoca.

Ciklusom se zatvara repetitivni pokret, u njegovom kretanju nema promene. Kada govori o kretanju, Arnhajm ističe da je u svakom pokretu neophodno da dođe do progresa. Ako nema napretka, pokret se raspada u stalnu uzastopnost (1981, 316). Ipak, ciklično kretanje može da sadrži promene unutar ukupnog sleda u kome se ciklusi delimično razlikuju, pa u njihovoj raznolikosti možemo uživati, ali takva promena ne pravi napredak.

Postoje dva tipa ciklusnih kretanja. Prvi je prirodni ciklus koji mora imati zatvoreni kružni tok u kojem se prva slika nadovezuje na poslednju (klatno, točak, udarac...). Drugi je proizvoljan veštački ciklus koji je proistekao iz snimljene filmske trake, u kojoj se prva i poslednja slika najčešće ne poklapaju tokom ponavljanja sekvence. U ovakvom ciklusu nastaje „skok“ koji prekida dalji progres radnje i vraća je na početak.

Ciklusna kretanja u animiranom filmu se direktno nastavljaju na prapočetak filmske umetnosti i predstavljaju celine koje se mogu uočavati, proučavati i tematizovati. Ciklus kao forma prisutan je u filmskoj umetnosti od samih početaka kao njegov „pra-element“, a ciklična forma je korišćena i pre nastanka kamere i filma.

3.5.2. Optičke naprave – igračke

Ciklična forma je korišćena i pre nastanka filma, u optičkim napravama i igračkama iz devetnaestog veka. U optičkim napravama i igračkama koristile su se ciklusne radnje kao samostalne, ucelovljene i samosvojne estetičke celine. Prve optičke naprave, kasnije veoma popularne kao igračke, nastale su iz ljudske potrebe za stvaranjem iluzije kretanja. Njihovo očaravajuće dejstvo je u neobjašnjivoj činjenici da nešto što je nepokretno odjednom počne da se kreće. Taumatrop, fenakistiskop, zootrop, praksinoskop i druge igračke su preteče ne samo filma, već i animacije. Da bi mogli da prikažu pokret, prvi animatori su morali da redukuju pokret na 8, 10 ili 12 crteža, zavisno od veličine igračke i crteža, a početni i završni crtež su morali da budu jednaki da bi se ciklus zatvorio.

Taumatrop je prva optička igračka. Napravio ju je engleski lekar Džon Airton Peris (Jonh Ayrton Paris) 1826. godine koji je njen pronalazak zasnovao na principima optičkog sistema perceptivnog opažaja. Igračka je napravljena od okruglog kartona na čijoj je prednjoj strani bio nacrtan prazan kavez, a na njegovoj poledini sa druge strane – ptica. Kada bi se karton zavrteo pomoću kanapa, dve slike bi se preklopile i tokom okretanja bi se jasno videla ptica u kavezu (Jovičić 1998, 35). Ovaj optički efekat, iako se služi statičnim slikama, nagovestio je stroboskopski princip stvaranja filmske iluzije pokreta, kao i dvostruku ekspoziciju u filmu.

Fenakistiskop je prva igračka koja je sjedinila nekoliko uzastopnih faza kretanja i tako stvorila iluziju pravog pokreta. Napravio ju je Žožef Antoan Ferdinand Plato (Joseph Antoine Ferdinand Plateau) 1833. godine tako što je naspram ogledala pričvrstio okrugli kartonski disk sa uzanim prorezima. Na njegovim ivicama su se nalazili crteži figura u razloženim fazama pokreta. Samo je jedan posmatrač mogao da gleda kroz rupu naspram ogledala i uživa u iluziji kretanja animiranih sličica. Praktična primena perceptivnog opažanja podstakla je izumitelje igračaka da nastave sa eksperimentima oživljavanja nepokretnih slika (Jovičić 1998, 37-38).

Zootrop je konstruisao Vilijem Džorž Horner (Wilijam George Horner) 1834. godine kao poboljšanu verziju fenakistiskopa. Ovaj uređaj je bio postavljen na stalak na kome se nalazila cilindrična kutija sa prorezima. Unutar kutije je postavljena traka sa crtežima raspoređenim na jednakim razmacima. Za razliku od predhodne igračke, fenakistiskopa, pokretne sličice u zootropu je moglo da gleda više osoba (Jovičić 1998, 39-40).

Praksinoskop je 1877. godine konstruisao Emil Reno (Emile Reynaud), francuski pronalazač koji se smatra i pionikom animacije. On je unapredio zootrop tako što je izbacio

proreze, a u centar cilindra postavio prizmu od ogledala. Okretanjem konstrukcije pokretne sličice su mogle da se posmatraju u ogledalima, a njihovo smenjivanje nije više bilo prekidano crnim pauzama između sličica. Praksinoskop je postao veoma popularna igračka, a 1880. godine Reno mu dodaje laternu magiku (laterna magica) za projektovanje crteža na ekran ili zid, što je bila preteča projektora (Jovičić 1998, 62-64). Sledio je nastanak Optičkog teatra sa trakom koja je ličila na filmsku, što je označilo kraj ciklusne estetike i uvelo linearnu naraciju.

Crtane sličice u optičkim napravama uvek su prikazivale figure u raznim situacijama koje su mogla da se pretoče u ciklusno kretanje (čovjek trči, balerina podiže nogu, žongler baca loptice...). Posmatranje živog bića koje neprekidno ponavlja istu radnju je i danas fascinantno pre svega zbog ograničenja da se tako nešto izvede u realnom životu.

3.5.3. Ciklus u animiranom filmu

Ciklus kao specifična vrsta pokreta se najčešće koristi u animiranom filmu. Borivoj Dovniković Bordo kaže: „Ciklus je niz faza koje predstavljaju jedan određen učestali pokret i kod kojih poslednja faza sa prvom stvara zatvoren krug. Tako se animirana radnja može ponavljati beskonačno” (Dovniković 1996, 56). Furnis Morin (Furnis Maurren) u knjizi *Estetika animacije* o ciklusu govori kao o tehničkom elementu koji omogućava uštedu u animiranom pokretu, i koji u animaciji doprinosi uštedi u vremenu. U nekim slučajevima su ciklusi ili nizovi pokreta do te mere generički, da su se uz manje modifikacije ili bez njih, mogu iskoristiti u serijskim produkcijama za izradu više od jedne epizode (Furniss 1999, 135). U industrijskom animiranom filmu, taj proces ponavljanja nizova pokreta i celih kadrova se naziva *rekuperacija*.

Ciklus se najčešće koristi za uštedu u radu kada je reč o pokretu koji se ponavlja u animiranju, kao što su to hod, trk, pokretne pozadine, ili prirodne pojave (kiša, sneg, dim, zvezdice na nebu i slično). Minimalni broj pokreta za ciklus su dva ekstrema (dve krajnje faze) dok ograničenja za broj slika unutar ciklusa, praktično, nema. Ciklus se ponekad koristi i radi stvaranja humorističnih situacija, na primer onih u kojima jedan junak stalno obavlja jednu te istu radnju a najčešće bi takvo ponavljanje u određenim vremenskim intervalima kod gledalaca izazvao smeh.

Švajcarski reditelj Žorž Švicgebel (Georges Schwizgebel) u svojim autorskim animiranim filmovima koristi estetičke karakteristike i prednosti koje pruža ciklus kao motiv. U njegovom animiranom filmu *Trka u ambis* (*La Course a l'abime*, 1992) finalni kadar je

naslikan na velikom formatu i sastoji se od manjih slika, raspoređenih u spiralnu kompoziciju. Tokom celog filma, u trajanju od, približno, četiri minuta, postoji samo jedan ciklus od šest sekundi koji se ponavlja. Kamera prati spiralnu kompoziciju slike, od njenog spoljašnjeg ka centralnom delu, i prelazi preko različitih kadrova koji se ciklično ponavljaju. Pošto je animacija rađena ručno, Švicgebel je izračunao putanju kamere, podelivši je sa ukupnim brojem kadrova, da bi je zatim usaglasio sa razmakom između dve slike. Na svakih šest sekundi kamera se premešta sa jedne na drugu sliku, sve dok ne stigne do centra slike, gde najzad, udaljavanjem otkrivala celu kompoziciju. Švicgebel je umetnik koji na kreativan i smislen način upotrebljava ciklus u svakom svom filmu, pa treba napomenuti njegove druge radove, a to su *Igra (Jeu, 2006)* i *Retuširanje (Retouches, 2008)* u kome se postupkom ručne animacije na celuloidnoj traci, retuširaju serije ponavljenih vizuelnih ciklusa koji dovode do transformacije samog okruženja.

3.5.4. Ciklus u *Ciklofoniji*

Ciklus je uključen u strukturu *Ciklofonije* kako bi povezao sve segmente u smisaonu celinu. Kako lica u okretima glave na levu i desnu stranu u vremenskom kontinuitetu ne prave progres niti očiglednu narativnu poentu, gledalac brzo odustaje od potrebe za nastavkom radnje i ciklus postaje integralni element celine, a pažnja se usredsređuje u likovnu konstrukciju rada. Učestalo pomeranje glave na levu i desnu stranu nije prirodna aktivnost pa se u toj repetitivnosti može prepoznati skriveno, simboličko značenje unutar strukture rada [Slika 44].



Slika 43.

Ako bi se kretanjem unazad figura samo mehanički vratila u početnu poziciju dobio bi se neprirodan pokret i bilo bi očigledno da je video pušten unazad. Pokreti koji su bili dostupni i upotrebljavani imali su pokret na jednu stranu. Da bi se ciklusnom kretanju umanjila mehaničnost, najprihvatljivije rešenje je bilo da se svako lice zajedno vrati na početnu poziciju.

3.6. Zvuk

3.6.1. Zvuk u filmu

Zvuk u filmu podrazumeva muziku, zvučne efekte i govor. U formalnom smislu, zvuk u filmu se razlikuje od pozorišnog po tome što najčešće nije prisutan u realnom vremenu, već je prethodno snimljen, odabran i montiran da bi tokom projekcije bio reprodukovano sinhrono sa slikom. Svi ostali vizuelno-pokretni elementi filmskog jezika kao što su kadar, rakurs, montaža, svetlo i drugi, nastavili su da postoje i da se razvijaju uporedo sa zvukom.

Kako je slika u nemom filmu bila u dovoljnoj meri psihološki izdiferencirana, sa pojavom zvuka, pojavila se mogućnost da zvučni elementi ugroze bogatu vizuelnu ekspresiju slike. Pojava zvuka u filmu nije bila samo dopunsko izražajno sredstvo kao što je to bila boja, već je i suštinski i principijelno promenila filmsku umetnost, postepeno preusmerivši razvoj filma kao medija. Prvih godina zvuk se uglavno koristio kao tehničko-mehanički dodatak, da bi kasnije dobio i dramaturšku funkciju i postao integralni deo filma. Razvoj zvuka trajao je godinama da bi dostigao nivo na kome je već bila filmska slika.

Zvučni film nas navodi da pažljivo slušamo zvučne efekte, da pratimo dijalog i da doživljavamo emocije kroz muziku i ljudski govor koji duboko utiče na misli i osećanja. Zvuk ima potencijal da pokretnoj slici promeni izraz, smisao i značaj, da doprinese akustičnom utisku u vizuelnoj slici.

3.6.2. Zvuk u *Ciklofoniji*

U *Ciklofoniji* zvuk ima dve suprotne funkcije, koje kod gledaoca proizvode ambivalentna osećanja. U odnosu na pojedine fragmente, on ima integrišuću funkciju, kao i pokret. Prateći zamišljenu tačku pogleda, zvuk sledi okrete lica i povezuje filmske segmente u kompozitnu celinu. Zvuk, međutim ima i dezintegrišuću ulogu ukoliko posmatramo svih

deset kompozitnih portreta kao delove izložbene celine. Zvučne podloge video kompozita se razlikuju i obuhvataju žamor, šapat, muzičke motive različitih žanrova ili ambijentalnu atmosferu i ističu različitost pojedinih celina. Zvuk u video kompozitima *Ciklofonije* predstavlja razradu ciklusnih okreta na zadatu temu kroz dinamiku pokreta i mimiku ženskih portreta. Povezani zvukom i vizuelnim kontekstom, ti odvojeni portreti funkcionišu intuitivno, objedinjeni dinamičkim arhetipom „ženskog principa“.

ZAKLJUČAK

Digitalizacija menja umetnost donoseći nova znanja, nove tehnike i nove načine istraživanja. U doba savremenih medija, kolažna slika pronalazi svoje mesto i proširuje svoju strukturu novim elementima, pokretom i zvukom.

Projekat *Ciklofonija – digitalni dinamički kolaž* je inspirisan potrebom za razvojem i unapređenjem kolaža kao tradicionalne likovne tehnike. Projekat koristi postojeće elemente filma i gradi složen, harmonizovan entitet. Sinteza slike, pokreta i zvuka, daje finalnim video radovima nova značenja u odnosu na izvorne materijale od kojih je umetničko delo nastalo. Kolažna slika prestaje da bude pasivno prikazivanje situacije, i počinje aktivnije da komunicira sa gledaocem. Projekat uvodi nov koncept kolaža, i nov termin u teoriju i praksu likovnih umetnosti.

Ciklofonija – digitalni dinamički kolaž je hibrid likovne umetnosti i filma. U njemu pokret postaje primarni optički doživljaj, koji komunicira sa gledaocima spajanjem kolažiranih ženskih lica, pokreta i zvuka u integrisani kompozitni portret, sa sinergijskim dejstvom. Projekat sjedinjuje portrete žena različitog porekla i različitog statusa. Ženski portreti su simbolički predstavljeni kao Janus, koji bazično predstavlja muški princip, ali se u ovom radu pretvara u ženskog Janusa.

Nastavak istraživanja digitalnog dinamičkog kolaža, umetnica vidi u stvaranju pokreta u formi kolažiranog dinamičkog holograma.

ZAHVALNICA

Izražavam duboku zahvalnost, majci Vesni i sestri Manji na velikoj podršci i strpljenju koje su mi pružile dok sam pisala ovaj rad, i ocu Rastku za duge razgovore i smernice u oblastima koje sam istraživala, na savetima, velikom strpljenju i nesebičnoj pomoći.

Zahvaljujem se profesorima Univerziteta umetnosti koji su mi stručno pomogli u realizaciji ovog projekta.

Zahvaljujem se Milanki Vico-Stevanović na odvojenom vremenu, i pruženoj pomoći oko teksta kako bi ga učinila jasnijim i razumljivijim. Takođe, zahvaljujem Dejanu Đorđeviću na pomoći oko dizajna zvuka za svih deset video radova *Ciklofonije*.

LITERATURA

- Ades, Dawn. *Photomontage*. London: Thames and Hudson. 1962.
- Arnhajm, Rudolf. *Film kao umetnost*. Beograd: Narodna knjiga. 1962.
- Arnhajm, Rudolf. *Umetnost i vizuelno opažanje*. Beograd: Univerzitet umetnosti. 1981.
- Arnhajm, Rudolf. *Moć Centra – Studija kompozicije u likovnim umetnostima*. Beograd: Studentski kulturni centar. 1998.
- Arnhajm, Rudolf. *Novi eseji o psihologiji umetnosti*. Beograd: SKC Knjižara; Univerzitet umetnosti i Beogradu. 2003.
- Balaš, Bela. *Filmska umetnost*. Beograd: Filmska biblioteka. 1947.
- Brilliant, Richard. *Portraiture*. Cambridge: Harvard UP. 1991.
- Chevalier, Jean i Gheerbrant, Alain. *Rječnik simbola*. Zagreb: Nakladni zavod MH. 1983.
- Dovniković, Borivoje Bordo. *Škola crtanog filma*. Zagreb: Prosvjeta. 1996.
- Friedlander, Max. *Landscape Portrait Still–Life There Origin and Development*. Oxford: Bruno Cassirer. 1949.
- Furniss, Maureen. *Art in motion: Animation Aesthetics*. California: School of Film and Television Chapman University. 1999.
- Jovičić, Stevan. *Od kamere opskure do video filma*. Beograd: Centar film; Kragujevac: Prizma. 1998.
- Julier, Guy. *20-th Century Design and Designers*. London: Thames and Hudson. 2003.
- Lhote Andre. *Traité du paysage et de la figure*. Paris: Floury. 1970.
- Likovne sveske II. *Žorž Brak*. Beograd: Univerzitet umetnosti. 1972.
- Likovne sveske IV. *Anri Matis*. Beograd: Univerzitet umetnosti. 1975.
- Lotman, Jurij i Cvijan, Jurij. *Dijalog sa ekranom*. Beograd: Filmski centar Srbije. 2014.
- Moritz, William. Fall „Some Critical Perspectives on Lotte Reiniger“. *Animation journal* 5. 1996.
- Mullins, Charlotte. *Painthing People: The State of Art*. London: Thames and Hudson. 2006.
- Munitić, Ranko. *Estetika Animacije*. Beograd: Filmski centar Srbije; Fakultet primenjenih umetnosti. 2007.
- Munitić, Ranko. *Filmska slika i stvarnost*. Beograd: Filmski centar Srbije. 2007.
- Paul, Christiane. *DigitalArt*, London: Thames&Hudson. 2009.
- Petrić, Vladimir. *Čarobni ekran*. Beograd: Narodna knjiga. 1962.
- Richter, Hans. *DADA art and anti-art*. London: Thames and Hudson. 1965.
- Rid, Herbert. *Rečnik umetnosti i umetnika*. Novi Sad: Svetovi. 2000.

- Santos, Nikos. *Concepts of Modern Art*. London: Thames and Hudson. 1985.
- Shapiro, Meyer. *Style*. Izdanje Anthropology Today. Čikago: University of Chicago Press. 1953.
- Sinonimi i srodne reči srpskohrvatskog jezika. Beograd: Leksikonski zavod sveznanje. 1974.
- Stojanović, Dušan. *Film kao prevazilaženje jezika*. Beograd: Institut za film. 1984.
- Ströhl, Andre i Flusser Viliem. *Writings*. Minneapolis: University of Minnesota. 2002.
- Šuvaković, Miško. *Pojmovnik moderne i postmoderne likovne umetnosti i teorije posle 1950*. Beograd: Prometej. 1999.
- Žak-Lik, Nensi. *Abas Kjarostami Očiglednost filma*. Beograd: Institut za film. 2005.
- Žiro, Tereza. *Film i tehnologija*. Beograd: Clio. 2003.
- Žoli, Martina. *Slika i njeno tumačenje*. Beograd: Clio. 2009.
- Waldberg, Patrick. *Surrealism*. London: Themes and Hudson. 1966.

VEB IZVORI

Barnes, Sara. 2014. *Surreal Collages of Vintage Portraits*.

<http://www.mymodernmet.com/profiles/blogs/matthieu-bourel-duplicity-serie-collage>
(poslednji pristup 15. 9. 2015)

Backlund, Harry. 2010. *Portrait*.

<https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/portrait/>. (poslednji pristup 3. 15. 2015)

Leavitt, Glen. 2015. *Art Matthieu Bourel*. <http://georgiemagazine.com/art/matthieu-bourel/>.
(poslednji pristup 15. 9. 2015)

Bricolage. n/d. *Dictionarz.com*. <http://dictionary.reference.com/browse/bricolage>. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

Diaz, Jesus. 2014. *Animated classical paintings make me want to escape into other worlds*.

<http://sploid.gizmodo.com/animated-classical-paintings-make-me-want-to-get-lost-i-1502729768>. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

Brambilla, Marco. n/d. *Civillization*. <http://www.marcobrambilla.com/portfolios/civilization-megaplex/>. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

Cyirak. 2007. *Baa*. <http://cyriak.co.uk/blog/?cat=4>. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

Cyirak. 2007. *Cirrus*. <http://cyriak.co.uk/blog/?p=349>. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

Tagliaferro, Rino Stefano. n/d. *Beauty*.

http://www.rinostefanotagliaferro.com/beauty_video.html. (poslednji pristup 15. 9. 2015)

SPISAK LIKOVNIH PREDLOŽAKA

Slika 01. *Ciklofonija*, rad u toku 1

Slika 02. *Ciklofonija*, rad u toku 2

Slika 03. *Ciklofonija*, rad u toku 3

Slika 04. *Ciklofonija*, rad u toku 4

Slika 05. *Mrtva priroda sa kompotom i čašom* (Nature Morte Au Compotier), Pablo Pikaso (Pablo Picasso), 1914–15.

Slika 06. *Violina i muzičke note na stolu* (Violin and Sheet Music on a Table), Žorž Brak (Georges Braque), 1913.

Slika 07. *Mandolina* (La Mandoline), Žorž Brak (Georges Braque), 1914.

Slika 08. *Mrtva priroda na stolici od trske* (Naturaleza Muerta Con Silla de Rejilla), Pablo Pikaso (Pablo Picasso), 1912.

Slika 09. *Mrtva priroda sa „Dan“* (Still Life with “Le Jour”), Žorž Brak (Georges Braque), 1929.

Slika 10. *Patriotska proslava* (Festa patriottica), Karlo Kara (Carlo Carrà), 1914.

Slika 11. *Žena u jastuku reklama* (Lady at the Advertising Colum) Kazimir Maljević (Kazimir Malevich), 1914.

Slika 12. *Život i akcija u univerzalnom gradu* (Life and Activity in Universal City), Džordž Gros i Džon Hartfild (George Grosz and John Heartfield), 1919.

Slika 13. *Rez kuhinjskog noža* (Cut with the Cake–Knife), Hana Hoh (Hanna Hoh), 1919.

Slika 14. *Dada 3*(Derd DADA 3), Džon Hartfild (John Heartfielf), 1920.

Slika 15. *Automatski rukopis* (Auttomatic Writing), Andre Breton (Andre Breton), 1938.

Slika 16. *A Week of Kindness* (Une Semaine de Bonté), Maks Ernst (Max Ernst), 1934.

Slika 17. *Ovde i dalje pluta* (Here is Still Floating), Maks Ernsk (Max Ernst), 1920.

Slika 18. *Zdravlje kroz sport* (Health Through Sport), Maks Ernsk (Max Ernst), 1920.

Slika 19. *Čovek sa gumenom glavom* (Man with the Rubber Head), Džorž Melijes (George Melies), 1902.

Slika 20. *Metropolis* (Metropolis), Pol Citroen (Pol Citroen), 1923.

Slika 21. *Popularna nemačka razglednica* (German popular postcard), oko 1914.

Slika 22. *Popularna razglednica Pikadili skvera kao Venecije* (Postcard of Piccadilly Circus), oko 1915.

Slika 23. *Adolf Superstar je progutao zlato i recituje đubre* (Adolf the Superstar Swallows Gold and Spouts Junk), Džon Hartfild (John Neartfild), 1932.

- Slika 24. *Nemačka božićna jelko, koliko su ti savijene grančice* (Christmas Tree in German Soil, How Crooked Are Your Branches), Džon Hartfild (John Neartfild), 1934.
- Slika 25. Trik sto zaanimaciju sa multiplanom
- Slika 26. *Bajka nad bajkama* (Сказка над сказками), Jurij Norštajn (Yuri Norstein), 1979.
- Slika 27. *Frenk film* (Frank Film), Frenk Moris (Frenk Mouris), 1973.
- Slika 28. *Avanture princa Ahmeta* (Die Abenteuer des Prinzen Achmed), Lota Rejniger (Lotta Reiniger), 1926.
- Slika 29. Primer pažljivog pomeranja kolažiranih isečaka na stolu uz pomoć pincete ili drugih preciznih predmeta.
- Slika 30. *Jonasov projekat* (The Jonas Project), Žilijen Pako (Julien Pacaud), 2009.
- Slika 31. *Mace* (Mace), Žilijen Pako (Julien Pacaud), 2009.
- Slika 32. *Učenje* (Learning), Mario Vagner (Mario Wagner), 2010.
- Slika 33. *Bez naziva* (Untitled), Ingrid Bars (Ingrid Baars), 2009.
- Slika 34. *Jul* (Yul), Metju Borel (Matthieu Bourel), 2013.
- Slika 35. *Serija duplih lica – Garbo* (Duplicity serie – Garbo), Metju Borel (Matthieu Bourel), 2014.
- Slika 36. *Lepota* (Beauty), Rino Stefano Taljafjero (Rino Stefano Tagliafierro), 2014.
- Slika 37. *Brzi Film* (Fast Film), Virgil Vidrič (Virgil Widrich), 2003.
- Slika 38. *Civilizacija* (Civillization), Marko Brambila (Marco Brambilla), 2008.
- Slika 39. *Cirus* (Cirrus), Sirik (Cyrick), 2013.
- Slika 40. Rimski bog Janus
- Slika 41. Osmi portret *Ciklofonije*
- Slika 42. Violina (Violin), Pablo Pikaso (Pablo Picasso), 1912–13.
- Slika 43. Prvi portret *Ciklofonije*
- Slika 44. Drugi portret *Ciklofonije*

SPISAK FILMSKIH SEKVENCI

U datom spisku navedeno je ime glumice, film, reditelj i godina nastanka. Broj portreta naznačen je u DVD prilogu.

Prvi portret

1. Vivijen Li (Vivien Leigh), Prohujalo sa vihorom (Gone with the Wind), režija: Viktor Fleming (Victor Fleming), Džordž Cukor (George Cukor), Sem Vud (Sam Wood), 1939.
2. Mia Sara (Mia Sara), Legenda (Legend), režija: Ridli Skot (Ridley Scott), 1985.
3. Mia Sara (Mia Sara), Legenda (Legend), režija: Ridli Skot (Ridley Scott), 1985.
4. Aišvarija Rai Bečen (Aishwarya Rai Bachchan), Džoda Akbar (Jodhaa Akbar), režija: Ašutoš Govariker (Ashutosh Gowariker), 2008.

Drugi portret

1. Debora Ker (Deborah Kerr), Crni Narcis (Black Narcissus), režija: Majkl Pael (Michael Powell), Emerik Presburger (Emeric Pressburger), 1947.
2. Ajšvaria Rai (Aishwarya Rai), Devdas (Devdas), režija: Aditja Čopra (Aditya Chopra), 2002.
3. Morin O Hara (Maureen O'Hara), Crni Labud (The Black Swan), režija: Henri King (Henry King), 1942.
4. Džin Simons (Jean Simmons), Crni Narcis (Black Narcissus), režija: Majkl Pael (Michael Powell), Emerik Presburger (Emeric Pressburger), 1947.

Treći portret

1. Zi Žang (Ziyi Zhang), Pritajni tigar skriveni zmaj (Crouching Tiger, Hidden Dragon), režija: Ang Li (Eng Lee), 2000.
2. Kejt Blanšet (Cate Blanchett), Neobični slučaj Bendžamina Batona (The Curious Case of Benjamin Button), režija: Dejvid Finčer (David Fincher), 2008.
3. Natalja Bondarčuk (Natalya Bondarchuk), Solaris (Solaris), režija: Andrei Tarkovski (Andrei Tarkovsky), 1972.
4. Dženifer Koneli (Jennifer Connelly), Lavitint (Labyrinth), režija: Džim Henson (Jim Henson), 1986.

Četvrti portret

1. Kim Novak (Kim Novak), Vrtoglavica (Vertigo), režija: Alfred Hičkok (Alfred Hitchcock), 1958.

2. Dru Berimor (Drew Barrymore), Zauvek srečni (EverAfter), režija: Endi Tenant (Andy Tennant), 1998.
3. Frančeska Enis (Francesca Annis), Tragedija Magbeta (The Tragedy of Makbeth), režija: Roman Polanski (Roman Polanski), 1971.
4. Džuli Kristi (Julie Christie), Doktor Živago (Doctor Zhivago), režija: Dejvid Lin (David Lean), 1965.

Peti portret

1. Konstansa Kamings (Constance Cummings), Veseli duh (Blithe Spirit), režija: Dejvid Lin (David Lean), 1945.
2. Madhuri Diksit (Madhuri Dixit), Devdas (Devdas), režija: Aditja Čopra (Aditya Chopra), 2002.
3. Džin Timi (Gene Tierney), Prepusti je nebu (Leave Her to Heaven), režija: Džon M. Stal (John M. Stahl), 1945.
4. Ajšvaria Rai (Aishwarya Rai), Devdas (Devdas), režija: Aditja Čopra (Aditya Chopra), 2002.

Šesti portret

1. Dženet Li (Janet Leigh), Psiho (Psycho), režija: Alfred Hičkok (Alfred Hitchcock), 1960.
2. Odri Hepbern (Audrey Hepburn), Sabrina (Sabrina), režija: Bili Vajlder (Billy Wilder), 1954.
3. Sara Majls (Sarah Miles), Duboki san (The Big Sleep), režija: Majkl Viner (Michael Winner), 1978.
4. Liv Ulman (Liv Ullmann), Persona (Persona), režija: Ingmar Bergman (Ingmar Bergman), 1966.

Sedmi portret

1. Vera Majls (Vera Miles), Psiho (Psycho), režija: Alfred Hičkok (Alfred Hitchcock), 1960.
2. Širli Meklejn (Shirley MacLaine), Apartman (The Apartment), režija: Bili Vilder (Billy Wilder), 1960.
3. Džoun Fauntien (Joan Fontaine), Džejn Er (Jane Eyre), režija: Robert Stevenson (Robert Stevenson), 1943.

Osmi portret

1. Džoun Fauntien (Joan Fontaine), Džejn Er (Jane Eyre), režija: Robert Stievenson (Robert Stevenson), 1943.

2. Ingrid Bergman (Ingrid Bergman), Notorious (Notorious), režija: Alfred Hičkok (Alfred Hitchcock), 1946.
3. Odri Hepbern (Audrey Hepbern), Praznik u Rimu (Roman Holiday), režija: Vilijem Vajler (William Wyler), 1953.
4. Ana Bekster (Anne Baxter), Sve o Evi (All about Eve), režija: Džozef L. Mankijevič (Joseph L. Mankiewicz), 1950.

Deveti portret

1. Lucil Bal (Lucille Ball), Namamljena (Lured), režija: Daglas Sirk (Douglas Sirk), 1947.
2. Debora Ker (Deborah Kerr), Nevini (Innocents), režija: Džek Klejton (Jack Clayton), 1961.
3. Maria Falkoneti (Maria Falconetti), Stradanje Jovanke Orleanke (La passion de Jeanne d'Arc), režija: Karl Teodor Drejer (Carl Theodor Dreyer), 1928.
4. Žoset Dej (Josette Day), Lepotica i Zver (La Belle et la Bette), režija: Žan Kokto (Jean Cocteau), Rene Klemon (René Clément), 1944.

Deseti portret

1. Džin Tirni (Gene Tierney), Laura (Laura), režija: Oto Preminger (Otto Preminger), 1944.
2. Ingrid Bergman (Ingrid Bergman), Plinska svetlost (Gaslight), režija: Džordž Kakor (George Cukor), 1944.
3. Liv Ulman (Liv Ullmann), Persona (Persona), režija: Ingmar Bergman (Ingmar Bergman), 1966.
4. Žoset Dej (Josette Day), Lepotica i Zver (La Belle et la Bette), režija: Žan Kokto (Jean Cocteau), Rene Klemon (René Clément), 1944.

BIOGRAFIJA

Iva Ćirić je rođena 1983. godine u Beogradu. Diplomirala je 2009. godine na Fakultetu primenjenih umetnosti u Beogradu, odsek Primenjena grafika, na predmetu Animacija. Od 2009. nastavila je školovanje na Interdisciplinarnim doktorskim studijama na Univerzitetu umetnosti u Beogradu na grupi za Digitalnu umetnost. Od 2011. godine radi kao honorarni saradnik na Fakultetu primenjenih umetnosti u Beogradu, na predmetu Animacija.

Član je ULUPUDS-a od 2010. godine i ima status samostalnog umetnika. Član je ASIFE, međunarodnog udruženja animatora od 2005. godine.

Radi kao slobodni umetnik od 2006. godine u oblastima ilustracije, dizajna i animacije. Saraduje sa časopisom Politikin Zabavnik (od 2009), pozorištem Puž, dečjim časopisom Svitac (Karlsruhe, Nemačka). Izradila dizajn lutki za dečju TV seriju Šumska škola (RTS 2007). Autor je kompjuterskog fonta Bordo u latiničnoj i ćiriličnoj varijanti prema rukopisu Borivoja Dovnikovića Borda za strana izdanja njegove knjige Škola crtanog filma.

Animacijom je počela da se bavi tokom studija. Autor je tri animirana filma: *Kućica* (2003), *Princeza na zidu* (2005) i *Spomenici* (2010) za koje je osvojila devet nagrada.

Bila je član selekcionog žirija na Međunarodnom festivalu animiranog filma Hirošima, Japan 2012. godine. Iste godine član selekcionog žirija na festivalu animiranog filma Balkanima, Srbija. Godine 2013. je bila član selekcionog žirija na festivalu animiranog filma u Varni, Bugarska i član žirija dečjeg programa na festivalu animiranog filma Animanima, Srbija.

Od 2004. godine radi kao spoljni saradnik na međunarodnom festivalu animiranog filma Balkanima u Beogradu i član je organizacionog tima festivala. Godine 2013. postaje asistent umetničkog direktora, prof. Nikole Majdaka na pomenutom festivalu, a od 2015. godine i umetnički direktor festivala Balkanima.

Učestvovala na više od 30 međunarodnih izložbi ilustracija, a njeni animirani filmovi prikazani su na mnogim međunarodnim festivalima na kojima je osvojila deset nagrada.

DVD PRILOG

Sadrži deset video radova *Cikolonija* – digitalni dinamički kolaž, folder sa slikovnim predlošcima i doktorski rad u PDF formatu.