

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU



INTERDISCIPLINARNE STUDIJE

DIGITALNA UMETNOST

DOKTORSKI UMETNIČKI PROJEKAT

SLUČAJ - KÔD PRAZNINE

UMETNIČKO DELO GENERISANO SLUČAJEM

mentor

dr um. Nataša Teofilović, redovna profesorka

Fakulteta za medije i komunikacije Univerziteta Singidunum u Beogradu

kandidat

Jelena Masnikosić B1/10

Beograd, jun 2022.

Sadržaj

apstrakt / abstract	IV
0. UVOD.	1
0.1. Ciljevi i motivi.	2
1. POETIKA TERMINA KOJI OPISUJU PRAZNINU.	5
1.1. Ka kôdu { }.	6
1.2. Generativnost.	9
2. REČ TEORIJE ZAPADA I DUHOVNA PRAKSA ISTOKA.	14
2.1. Praznina i čovek.	15
2.2. Analiza praznine.	17
2.2.1. Iskustva Taoizma, Zena i Isihazma.	17
2.2.1.1. Praznina u Taoizmu.	18
2.2.1.2. Praznina u Zen budizmu.	20
2.2.1.3. Isihazam.	21
2.2.1.4. Paralele Taoizam - Zen budizam - Isihazam.	22
2.2.2. Etimologija.	24
2.2.3. Odnos 1, 0 i ∞ - analogija matematičkih pojmova kroz koncept života i bića.	28
2.2.4. Filozofija egzistencijalizma.	32
2.2.5. Praznina kroz aspekt komunikacije - pogled semiotičke estetike.	36
2.2.5.1. Pojam komunikacije i komunikacije u umetnosti.	36
2.2.5.2. Estetika praznine / praznina kao uzorak komunikacije.	39
2.2.6. Praznina kroz prizmu psihologije.	43
2.2.7. Praznina kroz aspekt fizike.	48
2.3. Sinteza.	53
2.3.1. Anatomija praznine.	53
2.3.2. Sinhronicitet - ka rešenju projekta <i>Slučaj - kôd praznine</i>	55
2.4. Put ka formiranju generativnog koda u projektu <i>Slučaj - kôd praznine</i>	57
3. PRAKSA PRAZNINE U UMETNOSTI ZAPADA.	59
3.1. Kulturno - istorijski kontekst.	60
3.2. Meditacija - početak kreativnog procesa/ „ulov“ ideja Dejvida Linča.	61
3.3. Slučaj - proizvod i inicijacija praznine/ umetnički metod Džona Kejdža.	64
3.3.1. Namera ili njeno odsustvo.	64

3.3.2.	Put ka metodu.	65
3.3.3.	Metod.	67
3.3.4.	Studija slučaja.	69
3.3.4.1.	"The Music of Changes".	69
3.3.4.2.	"4'33''".	70
3.3.5.	Prava umetnost = umetnost bez namere.	72
4.	NOVI MEDIJI I NOVE PRAKSE.	74
4.1.	Psihologija novih medija.	75
4.2.	Metamorfoza umetnosti korišćenjem tehnologije Kinekt.	82
4.3.	Metamorfoza čoveka.	89
4.4.	Savremena tehnologija (Kinekt) - susret sa slučajem ili namerom.	92
5.	GENERATIVNA UMETNOST.	95
5.1.	Pojam generativnog u naučnim i nenaučnim oblastima.	96
5.2.	Generativna umetnost.	97
5.3.	Algoritamska umetnost.	99
5.3.1.	Algoritamska umetnost/ studija slučaja: <i>Refik Anadol Studio - Melting memories</i>	101
6.	UMETNIČKI PROJEKAT <i>SLUČAJ - KÔD PRAZNINE</i>.	103
6.2.	Praznina - psihološko-duhovni princip.	104
6.3.	Metod.	106
6.4.	Generisanje slučajem u okviru projekta <i>Slučaj - kôd praznine</i>	109
6.4.1.	Koncept praktičnog rada.	110
6.4.2.	Faza 1 - <i>Laparohisterotomija</i>	115
6.4.2.1.	<i>Crtice, Tačke</i>	115
6.4.2.2.	<i>Pejzaži Praznine</i>	117
6.4.2.3.	<i>Chance</i>	119
6.4.2.4.	<i>Šibica</i>	120
6.4.2.5.	<i>Tragovi u snu</i>	122
6.4.2.6.	<i>PhD</i>	124
6.4.2.7.	<i>Def dance</i>	126
6.4.2.8.	<i>Void 000</i>	127
6.4.2.9.	<i>Emotion of dirt</i>	128
6.4.2.10.	<i>Cepanje</i>	129
6.4.2.11.	<i>Nervni tok</i>	130

6.4.3. Faza 2 - <i>Kamera lucida</i>	131
6.4.4. Faza 3 - <i>Laboratorijum</i>	133
6.4.4.1. <i>Negative</i>	133
6.4.4.2. <i>Razgovor frekvencija</i>	135
6.4.5. <i>Processing</i> kôd nastao u projektu <i>Slučaj - kôd praznine</i>	137
6.4.5.1. Kôd za video <i>Crtice</i>	137
6.4.5.1. Kôd za generisanje slike varijacijama kompozicije <i>4'33"</i>	143
6.4.5.1. Kôd za video <i>PhD</i>	149
6.4.5.1. Kôd za video <i>Void 000</i>	150
7. ZAKLJUČAK	178
8. LITERATURA	181
7.1. Bibliografija	182
7.2. Webografija.	186
9. BIOGRAFIJA KANDIDATA	193

apstrakt / abstract

Tekstualni rad doktorskog projekta "*Slučaj – kôd praznine. Umetničko delo generisano slučajem*" je rezultat ličnih traganja i istraživanja u kontekstu praznine kao potencijala beskonačnog polja kreativnih mogućnosti i otkrivanja sopstvene, suštinske prirode. Rad razmatra prazninu i njene oponente preko simbola 0, 1 i ∞ , kroz različite oblasti duhovnosti, nauke i umetnosti. Uočavanjem "pravilnosti" koja u svim oblastima analize povezuje date simbole kroz formulu $1 / 0 = \infty$, izdvaju se *sinhronicitet - slučaj* kao osnovni indikator i *kôd praznine*. Rad ispituje umetničke prakse i metode koji slučaj kao kôd praznine koriste za generisanje dela. Analizira potencijale novih medija u kontekstu korišćenja ovog kôda. Na kraju, sve analize i zaključke objedinjuje u metodu čiji je cilj pokretanje kôda praznine u procesu generisanja umetničkog dela, koje će u susretu sa publikom, kod nje pokrenuti taj isti kôd i uvesti je u *iskustvo praznine*. Formirani metod je korišćen za generisanje praktičnog dela doktorskog projekta koji je analiziran u tekstu. Kroz praktičan rad i teorijska istraživanja se uočava potencijal novih medija da svojim tehničkim i softverskim mogućnostima budu inicijator praznine kao suštinskog činioca "prirode i psihe".

Ključni pojmovi su: praznina, slučaj, kôd, generativnost, novi mediji.

The text of the doctoral thesis "*The chance - code of emptiness. A work of art generated by chance*" is the result of personal search and exploration in the context of the void as a potential of the eternal field of creative possibilities and discovery of one's personal, essential nature. The work considers the void and its opponents through the symbols 0, 1 and ∞ , through different areas of spirituality, science and art. By noticing a "regularity" which, in all areas of the analysis, connects given symbols through the formula $1 / 0 = \infty$, *synchronicity - chance* is singled out as the basic indicator and *code of the void*. The thesis examines artistic practice and methods which use chance as the code of the void to generate art. It analyses the potentials of new media in the context of using this code. Finally, it conjoins all the analyses and conclusions into a method the aim of which is to set the code of the void into motion by creating a piece of art which, in an encounter with audience, will set the same code into motion and bring it into the experience of the emptiness. The established method was used to generate the practical part of the doctoral project which was analysed in the text. Through the practical work and theoretical considerations, the potential of the new media has been noticed to act as an initiator of the void as an essential factor of nature and psyche, with their technical and software possibilities.

Key words: void, chance, code, generativity, new media.

0

UVOD

0.1.

ciljevi i motivi

Uzrok – posledica. Princip uzročnosti (kauzalnosti). Moglo bi se reći da naš pojavni svet funkcioniše po ovom principu i da predstavlja gotovo lančanu reakciju beskonačnog niza uzroka i posledica. Svaka stvar, svaki događaj, tok, živi organizam ima svoj uzrok. Svaki taj uzrok je posledica nekog prethodnog uzroka i proizvod prirodnih zbivanja ili inteligencije. Ako uzročno-posledični niz posmatramo unazad, dolazimo do prvog uzroka svakog od segmenata pojavnosti i nematerijalnog sveta tj. nežive materije, života i psihe. Krenemo li dalje da tragamo za uzrocima ovih uzroka, dolazimo do univerzalnog – prvog uzroka svega.

Čovek sa svojim bićem, telom i psihom, predstavlja presečnu tačku između stvarnosti i njene percepcije sa jedne strane, i svog krajnjeg uzroka sa druge. Na osnovu ovoga bi se moglo zaključiti da je biće mehanizam kroz koji bi čovek mogao da otkrije prvi uzrok i dođe do njega. Glavni uzrok gotovo svega pojavnog u prostoru egzistencije današnjeg čoveka je njegova namera, lična ili kolektivna. Čovekov um, okružen kauzalnim procesima i logikom pojavnog sveta, razvija se u prostor razdvajanja njegovog bića od svog primarnog uzroka i prostor približavanja pojavnom svetu. Na osnovu toga se postavlja pitanje sposobnosti čoveka da uopšte spozna krajnji uzrok. Veći značaj dat važnosti posledice nego potencijalu primarnog uzroka nas dovodi u nedoumicu: da li čovek "namere" može da dopre i do sopstvenog bića, i svesno ili nesvesno (posredno ili neposredno) otkrije i aktivira njegov potencijal? Ovakav poduhvat predstavlja izazov ljudima današnjice. Rad *Slučaj – kôd praznine* prihvata takav izazov i kao svoj glavni cilj uzima pokretanje bića umetnika u okviru umetničke prakse, i posmatrača u perceptivnom i interaktivnom odnosu sa delom. Drugi, sekundarni cilj projekta je unapređenje procesa rada umetnika i umetničkog izraza korišćenjem digitalne tehnologije. Kako bi postavljeni ciljevi bili ostvareni, potrebno je, kroz istraživanje, proniknuti u neke od suštinskih komponenata čovekove egzistencije, te sagledati i dati moguće odgovore na nekoliko pitanja:

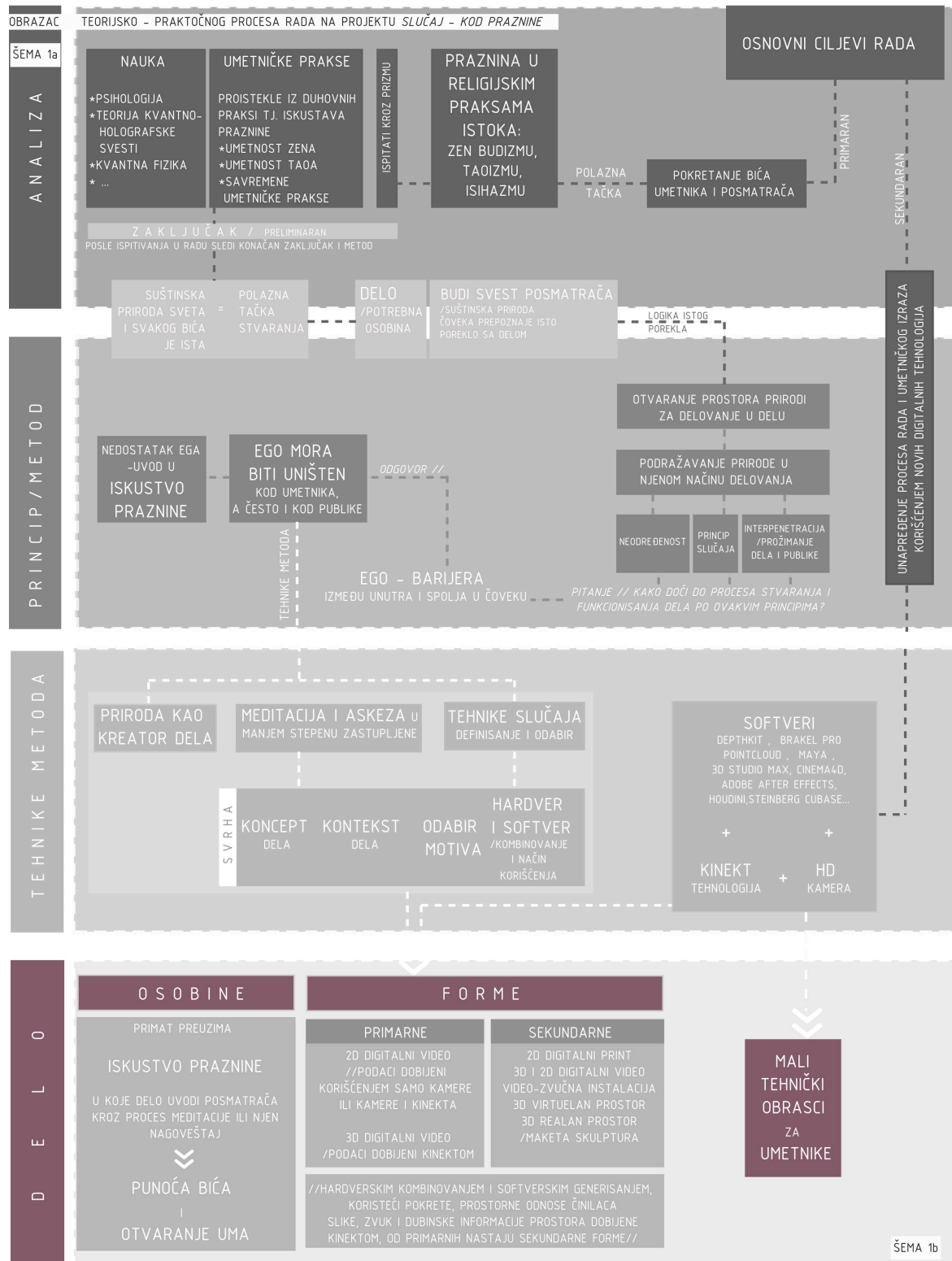
1. Koji je osnovni kôd čoveka – bića?
2. Da li je to kôd koji vodi ka izvoru postojanja svega?
3. Postoji li mogućnost pokretanja tog kôda i komunikacije sa njim?
4. Ako postoji, može li se ostvariti korišćenjem savremene digitalne tehnologije u umetničkim metodama i praksi (radi njihovog unapređenja)?

Traganje za ovim odgovorima uspostavlja strukturu istraživanja u projektu i dovodi do metoda koji se koristi u praktičnom radu (šema 1a, 1b na strani "4"). Istraživanje započinje analizom praznine, kao mogućeg prouzroka i gradivne jedinice svega, kroz različite oblasti, od duhovnih praksi Istoka (taoizam, zen, isihazam), preko naučnih disciplina (lingvistika, matematika, teorija informacija, semiotička estetika, psihologija, medicina, fizika, teorijske postavke o nastanku univerzuma). Na osnovu analize se uspostavljaju konkretne presečne tačke ovih oblasti u kojima nalazimo analogije, veze i putokaze ka detekciji kôda koji generiše punoću. Ovde doneseni zaključci bivaju filtrirani kroz iskustva praznine u umetničkim praksama Istoka i Zapada. Razmatranjem uloge praznine u delu, od procesa nastanka i izvođenja, preko komunikacije umetnik – delo – publika – umetnik, te kroz analizu različitih korišćenih metoda konkretnih umetničkih praksi, zajedno sa zaključcima analogija, nastaje konkretan metod sa svojim principima i tehnikama koji biva implementiran u umetnički rad projekta. Potpuno definisanje tehnika koje će se koristiti u metodu se ostvaruje prethodnim razmatranjem uloge novih medija i novih umetničkih praksi zasnovanih na korišćenju digitalne tehnologije, kroz analizu psihologije novih medija, pojave - tendencije metamorfoze umetnosti i čoveka, kao i uloge konkretnih uređaja (Kineкта) u tim procesima.

Tražeci odgovore na gore postavljena pitanja stižemo do toga da nas praznina dovodi do kôda bića, kao i do kôda svega što postoji. Kôd se otkriva u **potencijalu praznine**, za koji se kroz istraživanje pokazuje da predstavlja njenu kreativnu komponentu, odnosno dokaz da praznina nije besmislena i beskorisna i da ne predstavlja puko nepostojanje, već da nosi u sebi stvaralački potencijal, koji se može nazvati i potencijal punoće (svega i u svakom smislu). Na osnovu sublimacije različitih uglova istraživanja praznine treba pokazati koje su mogućnosti aktiviranja njenog potencijala kao mogućeg prvog kôda, te njegovu ulogu sredstva primarne komunikacije i glavnog pokretača bića. Kôd praznine, stavljen u kontekst digitalne tehnologije, otvoriće prostor simbiozi egzistencijalno primarnog (bića) i egzistencijalno nužnog (kreativna, radna i praktična komponenta čoveka). Time će se u izvesnoj meri uspostaviti područje univerzalne upotrebe savremene tehnologije (potencijal praznine i biće pokrenuti upotrebom novih tehnoloških sredstava u okviru novog umetničkog metoda i praksi koje su iz njega razvijene).

Pored praznine, glavni motivi i vodilje toka istraživanja su pojmovi koji sa njom čine neraskidivu celinu, koji iz nje proizlaze kao i ona iz njih. To su **kôd, ja, biće, slučaj**.

Postavljanjem navedenih pojmova u relaciju otvorićemo put uviđanja mehanizma njihove povezanosti (svi činioци su u tvorbenom toku) ili nepovezanosti (između činilaca ne postoji tvorbeni tok), a time doći i do suštinskog smisla svakoga od njih, te do mogućnosti ostvarenja glavnih ciljeva projekta *Slučaj – kôd praznine*.



1 POETIKA TERMINA KOJI OPISUJU PRAZNINU

1.1. ka kodu { }¹

Prilagođavajući okolni svet svojim potrebama, čovek je tokom istorije menjao uzroke, ciljeve i izvore svog stvaralačkog čina u umetničkim i u svim ostalim vidovima kreativnosti. U početku je bio vođen osnovnim – egzistencijalnim potrebama, da bi primat preuzele stvorene – sekundarne potrebe, nezavisne od primarne egzistencije,² koje su stvorene uslođnjavanjem života i proistekle iz različitih vidova interakcije čoveka sa okolinom i drugim ljudima.

Sagledavanjem uzroka i ciljeva stvaranja, tokom istorije, vidi se i čovekov odnos prema samome sebi i prema ostatku sveta. U početku je osnovni uzrok i motiv bio strah i težnja za preživljavanjem, te je čovek stvarao dela u svrhu umilostivljavanja bogova, da bi mu priroda bila naklonjena, a njeni darovi dostupni. Kako se razvijao i ovladavao manuelnim veštinama i veštinama obuzdavanja i kroćenja prirode, čovek je uvideo da i sam može da postane gospodar. Više nije težio da umilostivi Bogove, već je, iz nastale volje za moći, kreirao ili naručivao dela u praktične svrhe, svrhe uživanja, upravljanja ili manipulisanja grupama ili masama ljudi. Sa druge strane, naboje koji nose daroviti ima potrebu da izađu na videlo i pokaže se i ostalim ljudima, u svrhu prepoznavanja i buđenja lepote izvora stvaranja.

Retko kada se čovek u kreativnom procesu obraćao samome sebi, uviđajući da je ono što je u njemu, i izvor i svrha i cilj (da se tu krije i ključ i brava). Obično je mogućnost takvog procesa stvaranja i načina komunikacije ostala blokirana senkom konstrukcija uma, proisteklih iz vezanosti i upletenosti u tokove spoljašnjeg sveta, što je karakteristično za čoveka i umetnost zapadne civilizacije. Biće čoveka je uglavnom ostalo neosvešćeno, iako su brojni umetnici, ređe naučnici, upravo iz njega tvorili i tvore. Svrha dela uglavnom nije uključivala povratnu reakciju, tj. obraćanje biću i njegovo buđenje i pokretanje u aktivno stanje.³

Da bi pronikli u proces pokretanja bića, u slučaju ovog istraživanja, kao i umetnika i posmatrača, oslonićemo se na saznanje poteklo iz iskustva praznine, stečeno kroz duhovne

¹ “{ }” u matematici matematički označava prazan skup, tj. prazninu.

² Primarna egzistencija ovde podrazumeva osnovne potrebe čoveka za preživljavanjem i razlikuje se od egzistencije koju je razmatrala filozofija.

³ Izuzetak čine dela umetnosti zena čija svrha je upravo pokretanje istinskog bića čoveka.

prakse Istoka i umetnosti nastale iz njih. To saznanje nam ukazuje na prazninu kao polaznu tačku na putu do bića.

Kako bi problem praznine bio razložen, a konkretan pojam lakše sagledan, iako je za ovo istraživanje praznina važna u smislu **iskustva**, biće predstavljena grupom pojmova koji je označavaju, a ta grupa dalje postavljena u relaciju sa pojmovima suprotnog značenja.

Praznina: nula, { }, ništa, ništavilo, nebiće, nepostojanje, šupljina (nedostajanje)...

Punoća: ja, jedan, jedno, jednina, jedinstvo, celo, celina, potpuna svesnost, probuđenost

Sagledavajući ove pojmove, uočava se da svaka grupa može biti svedena na određen simbol. Pojmovi koji označavaju prazninu će biti predstavljeni simbolom **0 (nula)**, dok će punoća sa svojim sinonimima za oznaku dobiti simbol **1 (jedan)**.

Da bi bilo jasno kakav se odnos krije između ova dva simbola, nužno je postaviti ih u uporednu relaciju (tabela na strani "8") po izabranim oblastima:⁴ matematika, etimologija, duhovne prakse, psihologija, oblast intuicije, svakodnevnica, prostor, fizika, itd.

Tabelarno uspostavljen odnos između ova dva simbola, po oblastima, nam nagoveštava da se između njih javlja povezujuće polje, spona, potencijalni tok koji se među njima da uspostaviti. Taj, za sada imaginarni, prostor bi se mogao definisati sledećim pojmovima:

beskonačno, sve, beskonačnost (večnost), biće, postojanje, sveobuhvatnost...

Po analogiji sa gore postavljenim pravilom svodenja na simbol, ova grupa pojmova biće svedena na simbol $-\infty$ (**beskonačno**).

U ovoj postavci problema praznine kroz tri simbola: 0, 1, ∞ , i kroz preliminarno, intuitivno čitanje njihovog potencijalnog odnosa u tabeli različitih oblasti analize, uviđa se **formula** koja navodi na postavku **principa - teze**:

$$1 / 0 = \infty \quad ^5$$

⁴ Ove oblasti u daljem tekstu razrade će biti podeljene na duhovne prakse Istoka (Taoizam, Zen, Isihazam) i naučne discipline (matematika, etimologija, filozofija, psihologija, semiotička estetika, fizika).

⁵ U matematici između $1/\infty$ i 0 srećemo oznaku "→" - "teži", dok u ovoj, uspostavljenoj formuli imamo znak jednakosti "=". U daljem istraživanju, naročito u delu o duhovnim praksama i psihologiji, biće razjašnjeni zbog čega smo uveli znak jednakosti. Za sada se, kao nagoveštaj, uvodi razlika između "1" iz formule $1/\infty=0$, i "1" iz formule $1/\infty \rightarrow 0$. U prvoj formuli jedinica je činilac kroz koga je uspostavljen odnos – tok između 0 i ∞ , dok je u drugoj formuli ona činilac kroz koga taj isti odnos i tok nije uspostavljen, ali je dat kao potencijalno moguć.

Aktivan odnos uspostavljen između onoga što označavaju 0 i 1 (po oblastima istraživanja),⁶ kroz beskonačno, ukazuje na oblast egzistencije između dve krajnosti. Ovaj prostor aktivne egzistencije se čita kao kôd – generativni naboj, koji u sebi nosi zapis odnosa 0 i 1. Dekodiranjem tog generativnog naboja - kôda, kao i njegovim uvođenjem u proces kreiranja umetničkog dela, biće formiran metod rada praktičnog segmenta projekta *Slučaj – kôd praznine*.

oblasti	šta simbolizuju	
	0	1
etimologija	praznina प्रज्ञा (sansk. <i>Prajña</i> , pāli <i>Paññā</i>)	biće, jeste, jesam
intuitivno	crna rupa, početak	stanje bez podela, zaokruženo
matematika	0, { }	1
psihologija	praznina uma	sopstvo (jastvo)
taoizam	jang (crno, zemlja, nepokretnost, hladno)	jin (belo, nebo, kretanje, toplo)
zen	ispražnjen um	probuđenost u prosvetljenju
prostorno	nepostojanje; nedostatak u tački – mestu	celina
fizika	nulti element, implicitni red	jedinstvo u polju nultog elementa, eksplicitni red

∞

⁶ Teza uspostavljena kroz obrazac $1/\infty=0$ biće vodilja i predmet primarnog istraživanja (unutar karakterističnih oblasti) i dokazivanja tačnosti pretpostavke iznete datom formulom, kao i putokaz ka formiranju kreativnog metoda rada.

1.2.

generativnost

Kôd je izvorna poruka, obrazac, zapis, pravilo, šifra, formula koja se kao nosilac informacije kopira – preslikava, prenosi da bi po njemu od “nečega” ili “nekoga” nastalo “nešto” ili “neko” - neživa priroda, živo biće, pojava, događaj.

Ako suštinski sagledamo proces nastanka bilo čega što nas okružuje: živih bića, čovekovog ponašanja, njegovog odnosa i komunikacije sa drugim ljudima, društveno-političkih i kulturnih tokova, industrijsko-zanatsko-umetničkih artefakata, prirodnih pojava, veštački izazvanih meteoroloških gibanja, specifičnih prostornih formi reljefa zemljine kore ili jasno definisanog toka kretanja nebeskih tela, u svemu uočavamo određenu vrstu kôda čije procesuiranje vodi do predvidivih ili nepredvidivih rezultata u predmetnom ili nepredmetnom svetu. Na osnovu različitih tipova generisanja možemo izdvojiti više vrsta kodova. Najkarakterističniji su: genetski kôd, kôd prirodnih sila, strateški kôd, kompjuterski kôd, komunikacijski kôd. Kao kodove vizuelne komunikacije Umbero Eko (*Umberto Eco*) izdvaja: perceptivni kôd, kôd prepoznavanja, kôd prenosa, tonalni kôd, ikonički kôd, ikonografski kôd, kôd ukusa, retorički kôd, stilistički kôd, kôd nesvesnog.⁷

Promenom potencijalnih faktora formiranja kôda, namerno ili spontano, svesno ili nesvesno, može doći do izvesne vrste transformacije – “greške” ili unapređenja krajnjeg rezultata generativnog procesa. Nove generacije kôda često su proizvod grananja polaznog kôda na više sličnih ili različitih kôdova. Krajnji rezultat novih stepena generativnih manifestacija katkad vodi do neprepoznavanja originalnog kôda i gubljenja izvornog identiteta. U zavisnosti od učestalosti pojave novih faktora promene, koji srazmerno prate razvoj civilizacija i društava, dolazi i do promene ubrzanja u transformacijama i grananju u okviru jednog kôda. Potencijalna mogućnost beskonačnog grananja otvara pitanje kôda⁸ kao nosioca *potencijala prvog kôda* tj. *potencijala praznine* kao izvora beskonačnog broja mogućnosti.

Generativnost sublimira u sebi informaciju, formulu, pravilo koje se sa jednog entiteta (biološkog ili informacionog) ili pojave predaje drugom entitetu ili pojavi pri njegovom kreiranju u materijalnom ili nematerijalnom svetu. To je postupak serije stvaranja po obrascu

⁷ Šuvaković, Miško, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb, Vless & Beton, Ghent, 2005., str. 301.

⁸ Pitanje koda u uopštenom smislu kao nosioca informacije koja formira novi entitet.

koje u sebi može imati oblike sinteze ili razgradnje u okviru pomenutih sfera. Generativnost, po sebi, podrazumeva određenost nečim. Determinisanost.

Determinisanost kôdom ukazuje na nužnost uvođenja pitanja uzroka kôda tj. uvođenja teme dekodiranja u razmatranje. Šta određuje kôd (bilo koje vrste)? Šta ga pokreće? Zašto i kako je nastao? Koji je genealoški niz nastanka uzroka? Ovim se otvara pitanje krajnjeg uzroka, što dovodi do pretpostavke postojanja jedinstvenog opšteg kôda koji egzistira u svemu – živim bićima, neživoj prirodi, procesima i tokovima koji se odvijaju u prostoru, vremenu i psihi.

Da li sve u sebi nosi kôd i da li je po definiciji determinisano samim tim što se može konstatovati njegovo postojanje? Može li egzistencija kakvu poznajemo u prostoru i vremenu biti nezavisna, neodređena i slobodna?

Pretpostavimo da je indeterminizam moguć. Ako jeste, koji je uzrok njegovog uspostavljanja u svetu egzistencije i da li kategorija uzroka, kao takva, uopšte može biti validna u njegovom razmatranju? Ako uzmemo da je u ovom slučaju uzrok nemoguć, na njegovo mesto, kao odrednicu indeterminizma, postavljamo slobodu. Sloboda ovde podrazumeva oslobođenost od svega⁹. Od namere, volje, svesnog delovanja... Potpunu nezavisnost od svega što podrazumeva determinisanost. To nas dovodi do pojma praznine kao kategorije koja nosi odsustvo svih mogućih uzroka. Na taj način prazninom se definiše sloboda.

Ako uzmemo da je nešto ili neko u potpunoj slobodi, a istovremeno se u relaciji sa tim nečim ili nekim odvijaju određeni procesi koji daju definisanost materijalnoj ili nematerijalnoj kreaciji, videćemo da se na ovaj način pokreću tokovi u prirodi, veštački stvorenoj sredini ili psihi. To sve navodi na zaključak da i sloboda i pored osobine indeterminisanosti nosi određeni kôd kojim se procesuiraju određena pojava ili kreacija.

Kôd koji predstavlja indeterminisanost – neodređenost – slučaj - slučajnost je kôd koji definiše kreiranje, stanje, egzistenciju, tok u stanju potpune slobode.¹⁰ Krenemo li da dekodiramo proces kodiranja pomenutim kôdom, dolazimo do niza pitanja. Da li taj i svi ostali kôdovi imaju isti prauzrok? Da li je taj prauzrok iniciran određenom inteligencijom?

⁹ Sloboda se ovde ne posmatra u smislu - biti slobodan za sve, već - biti slobodan od svega.

¹⁰ Na takav zaključak upućuju naučna istraživanja, prvenstveno, u oblasti kvantne fizike, ali i iskustva nastala istočnjačkim filozofsko-religijskim matricama, što je najuočljivije kroz tradiciju Taoizma i praksu koja proizlazi kroz delo Ji Đing (Knjiga Promena).

Ko je tu inteligenciju stvorio? Da li na početku svega, uopšte, stoji neko, nešto...? Ili **možda na početku svega stoji ništa?**

Ako se pođe od toga da je sloboda stanje sa najmanjim brojem kodiranih koraka od prauzroka, može se pretpostaviti da je praznina tj. ništa, nula, nepostojanje, to nešto iz čega je sve proisteklo.

Kako bismo otkrili ili barem nagovestili potencijal praznine kao nešto što predstavlja Prvi kôd, potrebno je da na različite načine – intuitivno sagledamo i pojмимо to **ništa – nulu**.

Prvo što se nameće je posmatranje 0 (nule) kroz **koncept ogledala**. Nula tj. ništa je mesto preseka. Mesto kroz koje se preslikava – ogleda, manifestuje sve u realnom, spoznajnom svetu kroz zapis - kôd, koji se nalazi sa druge strane ogledala tj. nulte tačke u retrogradno postavljenom nizu u odnosu na vidljivi svet. Nula je tu mesto gibanja gde od nevidljivog zapisa sa jedne strane, na drugoj, vidljivoj, dobijamo beskonačan niz trenutaka, prostornih pozicija, mogućnosti, različitih manifestacija čoveka i njegove prirode, kao i prirode uopšte... Sve vidljivo je deo zapisa - kôda čiji smo mi proizvod. Da li je u slučaju ovog koncepta moguće menjati kôd? Reprogramirati ga? Ako uđemo u poziciju nule, uspostavlja se reset kôda, koji onda kreće sa maksimalnim potencijalom i izborom novih mogućnosti koje su najbliže Izvornom kôdu tj. najautentičnijoj verziji kôda koji čini sam potencijal praznine.

Drugo pitanje koje se nameće kao važno je to da li se može uopšte razmatrati tema generativnosti ako se krene ni od čega? Krenemo li od formule $0=1/\infty$ i istu pokušamo da pretvorimo u koncept, mogli bismo da uspostavimo posebno sagledavanje nule - praznine. Ona se ovde može posmatrati kao “celina” beskonačnog broja potencijala. Preciznije formulisano, praznina se posmatra kao **jediničan prazan skup**. Ako se pođe od metoda stvaranja prirodnih brojeva iz praznih skupova, mađarsko-američkog matematičara Džona fon Nojmana (*John von Neuman*)¹¹, u kome je nula polazni element tj. prazan skup, koji kao takav dobija jediničnu vrednost. Ako se krene dalje, taj prvi jedinični element unutar sebe ima isto 0 tj. novi prazan skup od koga se, dodavanjem na prvi – jedinični, dobija broj 2 i tako redom ka beskonačnom nizu brojeva. Ovo sve navodi na to da je nula ili praznina beskonačni niz nultih potencijala. Ako ovaj beskonačan broj nultih potencijala koncentrišemo u praznom skupu, iz toga sledi, prevedeno u jezik oblasti istraživanja, beskonačan broj

¹¹ Vedral, Vlatko, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014, str. 254-255.

možnosti u različitim sferama: beskonačan potencijal energije, beskonačan izvor inteligencije, beskonačan prostor, beskonačno vreme, beskonačan broj univerzuma, neograničen broj mogućnosti identiteta, neograničen broj mogućnosti savladavanja bilo kakvih zadataka koje se pred čoveka postave, neograničene mogućnosti komunikacije i egzistencije, beskonačan broj informacija...

Treći potencijalni koncept sagledavanja praznine je da ona predstavlja **nedostajući deo punoće** i da je kao takva deo neprekidnog toka njihovog međusobnog gibanja tj. prelaska jednog u drugo. Ovaj koncept je grafički najbolje predstavljen kroz taoistički simbol taiditu.¹² Tamnom bojom (jin) je predstavljena praznina, a svetlom (jang) je predstavljena punoća. Ova dva polja su dinamički postavljena tako da se prelivaju jedno u drugo, dok u svakom od njih postoji seme, klica onog drugog. Iz ovog simbola se vidi da punoća proizlazi iz praznine, a praznina iz punoće i da samo njihova neprestana smena predstavlja skladan tok. Takođe, ono što se sagledava kroz ovaj simbol je duhovni princip prisutan u taoističkoj praksi, ali može da se sagleda i u budističkoj i isihastičkoj praksi. To je ostvarenje punoće putem praznine.

Posmatrajmo čoveka kao pojedinca i ono što ga je formiralo i dovelo do sadašnjeg trenutka. Sve njegove fizičke - biološke osobine i predispozicije. Zdravstveno stanje. Status u društvu. Socijalne povezanosti. Emotivni sklop. Dubok nesvesni deo psihe koja nosi u sebi naslagane slojeve predaka i arhetipskih stožera koji šalju svoj uticaj na površinu svesnog uma. Karmičke programe ponesene iz mnogobrojnih prethodnih inkarnacija. Društveno-političko-kulturne i strateške tokove, čiji deo je, na svestan ili nesvestan način, postao. Sagledavajući sve ovo, vidimo jednu višeslojnu i višedimenzionalnu mrežu činilaca, koja u sebi nosi, isto tako, mrežu kôdova koji su doveli da ta mreža bude formirana i da besprekorno funkcioniše kroz fizički prostor i vreme i sve one "prostore" i "vremena" nevidljivih delova čoveka koje čine njegov psiho-energetsko-kvantni sklop. Ta beskonačno razgranata mreža kôdova, koja je dovela do formiranja čoveka u ovom trenutku, ima svoj specifičan genealoški niz. Pođimo unazad kroz dekodiranje tog niza. Da li je moguće kroz sve anomalije, preklapanja, kopije i radikalne promene u kôdu prepoznati gde je izvor svake grane u toj mreži kodova i da li sve grane idu ka istom stablu, da bi se na kraju ulile u isti koren – izvor? Da li se od mnogih namera i uzroka, može, ipak, doći do momenta slobode i stanja egzistencije koja u sebi ne nosi određenost? Može li se sagledati to da svaki kôd na mreži

¹² Paskvaloto, Đandorđo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007., str. 27-28.

uticaja stvaranja u sebi nosi koncept 0 (nule) – praznine tj. izvorni Prvokôd? Ili se Prvokôd u matricama toka do presečnog momenta, u kome sagledavamo čoveka, ne prepoznaje?

Ta pitanja će biti razmotrena u narednom poglavlju, koje, upravo, istražuje prazninu i čoveka i načine na koje su povezani. U ovom radu je čovek taj čije biće treba dovesti u vezu sa potencijalnim Praizvorom – prazninom i utvrditi da li u njemu postoji osnova koja je formirana Prvokôdom koji proističe iz praznine. Istraživanje ove potencijalne veze se sprovodi kroz karakteristične oblasti koje podrazumevaju religijsko-filozofske prakse, naučne oblasti koje svojim istraživanjima zadiru u segmente čoveka od fizičkog go kvantnog nivoa.

Ono što će povezati celu analizu po svim oblastima je provera hipoteze da su čovek i pojave oko njega u neraskidivoj vezi sa prazninom kao Praizvorom svega preko formule:

$$1 = 0 \cdot \infty$$

Tu otkrivamo šta je to što formira nešto ili nekoga kao **celinu** koja podrazumeva jedinstvo, celovitost, jednotu, Ja¹³ ... Šta je to što pokreće biće na primarnu – izvornu komunikaciju tj. egzistenciju.

Takođe, kroz zaključke analitičkog istraživanja kroz sve oblasti, onim što se dobije kao zajednički imenitelj, dolazi se do kôda koji se manifestuje kao indikator ispunjenosti gore navedenog obrasca ($1 = 0 \cdot \infty$), a ujedno postaje i vodilja u nastanku metoda koji će se koristiti u kreiranju umetničkog rada ovog doktorskog projekta.

¹³ Ovde veliko “Ja” podrazumeva celovitu ličnost čoveka koja se izdigla iznad svih mogućih podela u svom slopu, tj. ličnost koja je dostigla nivo sopstva.

2

**REČ TEORIJE ZAPADA I
DUHOVNA PRAKSA ISTOKA**

2.1.

praznina i čovek

Život čoveka kao jedinke je put između momenta začeca i momenta smrti. “**To**” što po začecu uzima na sebe materijalnu formu, koja kroz rast i razvoj zametka prerasta u obličje ljudskog tela, je predmet verovanja religijskih i duhovnih praksi, kao i pretpostavka različitih filozofskih koncepata. Svi oni su kroz istoriju tragali za tim što je sa pet čula nesaznatno, ali se u nekim damarima posebnih momenata, pukom slučajnošću ili u potpunoj prepuštenosti, registruje i oseti onim što nije od materije, i do koje dopire u vidu određenih neuobičajenih senzacija. Prisutno je u telu za vreme života, a telo ga posle momenta smrti izgubi.

Da li je to što telu daje život postojalo i pre nastanka tela i da li će postojati i posle njega? Egzistira li uopšte na neki način? Odgovori na takva pitanja su različiti. Stepen “tačnosti” odgovora zavisi od toga iz kog dela **sebe** čovek donosi zaključak. Da li ga na kraju donosi iz sebe ili iz praznine, odnosno **odsustva sebe**? Na jednoj strani proces donošenja zaključka se oslanja samo na materijalni i pojavni deo nas i našeg okruženja i ide samo iz uma. Na drugoj se do zaključka dolazi raslojavanjem opni materije i uma i odstranjivanjem ljuštore tela koja, donekle, ostaje kao reper identifikacije jedinke, ali njen glavni nosilac se otkriva ogoljavanjem od svih slojeva pojavnosti i odgovor se nalazi u **polju praznine**. To polje praznine za neke može biti potpuna praznina – odsustvo i tela i bilo čega što čoveka realno i potencijalno čini, dok za druge, to polje praznine je samo odsustvo vidljivog i čulno sazajnog, ali predstavlja **potencijal** iz koga proizlazi čitav jedan svet energije, vibracije i frekvencije, koji je na kraju svet celosti, koga neki duhovni, filozofski, ali i religijski pravci definišu kao potpunost, jednost. Ono što daje svrhu. Ono što **jeste**.

Ulazak u svet praznine i poimanje istoga kao jedinstvenog potencijala, čoveka uvodi u jedan potpuno drugačiji mod funkcionisanja, percepcije, i tretiranja sebe i sveta oko sebe. Od toga jeste li ili nije zakoračio u taj svet, zavisi i put čovekove ličnosti i bića. Taj put se ogleda najviše kroz socijalne, estetske, etičke i egzistencijalne aspekte života.

Posmatranjem odnosa prema praznini mogu se uvideti vrste smisla za kojima čovek traga. Smisao se, sa jedne strane, pronalazi u spoljašnjem, uzročno-posledičnom – u punom, kroz posedovanje, oblik, masu, gabarite, dužinu trajanja, ostavljanje i davanje određenog vidljivog ličnog traga i pečata – sve što bi nas “dokazalo” i “ispunilo” kao “posebnu” ličnost. Za razliku od pronalaženja ovakve vrste smisla, postoji upućenost na oslobađanje od spoljašnjeg. Na traženje smisla u praznom (ispražnjenom od nečega). U nepostojanju onoga

što čini bilo kakvu vezu sa spoljašnjim delovanjima ili bilo kakvim konstrukcijama uma. Na kraju i u praznini nastojanja da se pronade bilo šta, pa čak i sam smisao. Priklonjenost bilo kojoj od ovih opcija određuje odabir kôda iz koga proizlazi komunikacija i interakcija sa ostalim entitetima ili okruženjem. Time biva odabran odnos čoveka prema svom biću, tj. biva određen smer izgradnje ili smer razgradnje čoveka kao bića.¹⁴

Na osnovu navedenih orijentacija u traženju smisla izdvajaju se dva osnovna tipa ljudi: čovek koji sebe izgrađuje dodavanjem, gomilanjem, i čovek koji se izgrađuje oduzimanjem, pražnjenjem, odvajanjem - oslobađanjem od bilo čega.

Čovek u sebi nosi seme prvo-kôda, te time i seme prvo-smisla, koje je u srži njegovog bića – u biti. Da bi čovek tvorio iz prvo-smisla i njegovog izvora, potrebno je da dođe do svog bića. Uzmimo da je biće čovekova unutrašnjost. Da bi došao do nje, čovek mora napraviti prazninu od svega onoga što čini njegovu spoljašnjost. Ta spoljašnjost je sve što čovek *misli* da čini njega samog. To je *prostor uma*. Dolaskom u **prostor van (iza) uma**¹⁵, čovek dolazi do bića. Iz ovoga zaključujemo da je **oduzimanje** to koje vodi punoći i otvara put biću i njegovom kôdu. Od doživljaja i tretmana praznine zavisi kako ćemo se razvijati – da li u smeru sebe kao bića ili u smeru udaljavanja od bića i izvornog kôda, pod uticajem uzročno-posledičnog sveta.

Koliko se čovek približio svom biću vidi se iz njegovog doživljaja praznine. Ako prazninu sagledava kao nedostajanje i kao nešto što pokreće negativan mentalni proces prepun momenata koji ga kao biće razjedinjuju, onda je sve dalje od bića. Ako je praznina za njega simbol oslobođenja – delatna, u smislu brisanja svih granica i podela i stvaranja jedinstvene celine, onda je čovek u sadejstvu sa bićem.

Praznina je uvek prisutna. Da li kao delatna ili kao nedostatak nečega. Ono što nas interesuje u ovom istraživanju je delatna praznina i njeno iskustvo. Kako iskoristiti potencijal praznine, kako kreirati prazninom, kako se voditi njom?... Kako je na kraju spoznati i osvestiti, a time i same sebe dovesti u tačku maksimalnog potencijala bića?

¹⁴ Ovde se na izgradnju misli kao na objedinjenje bića u celinu koja gubi diferenciranja pojedinih delova koji su bili odvojeni od celine i stvara se JEDINSTVO – JEDNOST – CELINA. Razgradnja je upravo suprotno. Diferencijacija bića na više ili mnoštvo delova od kojih svaki pod različitim (spoljašnjim) uticajima odvaja sebe kao zasebni entitet – podcelinu, koja katkad postaje i poseban, odvojen deo od ostalih delova koji čine grupu u okviru samog bića. Nekada takvi delovi preuzimaju primat i vođstvo, transformišući biće čak i do neprepoznatljivosti u čitanju izvornog koda.

¹⁵ U duhovnim praksama, prostor uma podrazumeva mentalni prostor, sve do čega dolazimo putem misaonog aparata koji čini mozak. Jedan od načina osvajanja prostora iza uma je “spuštanje” u srce, gde se otvara novi prostor koji, kroz prazninu dejstva racionalnog, otvara čoveku vođstvo kroz sopstveno biće.

Spoznaja praznine. Praznina kao put i život. Praznina kao imperativ. Sve su to odrednice koje su vezane za kontekst koji prati pojam praznine u kulturama Istoka. U nekim segmentima života delatna praznina se “promalja” i kod zapadnog čoveka, ali daleko ređe. Na Istoku je praznina postavljena kao konstitutivni deo punoće. Praznina i punoća jedna drugoj daju smisao i čine neprekidan simbiotski tok koji JESTE život.

Neke od najupečatljivijih odnosa čoveka i praznine u kulturama Istoka možemo sagledati kroz Taoizam, praksu budizma tj. Zena i iskustva Isihazma.

2.2. analiza praznine

2.2.1. iskustva Taoizma, Zena i Isihazma

Filozofije Istoka kao i život i kultura proistekli iz njih nose jednu duboku ontološku osnovu. Biće kao veza i spona Prvog izvora sa spoljašnjim životnim manifestacijama, koje su smeštene kroz prostor i vreme, je važna referentna tačka svih istočnih sistema i njihovih strukturalnih postavki. Kroz biće se indikuje, upravo, ostvarenost ili neostvarenost veze unutrašnjeg i spoljašnjeg. Prauzroka i krajnje posledice. Ostvarenost Punoće u pravom smislu reči, koja objedinjuje prazninu i punoću u Jedinstvu toka njihove međusobne komplementarnosti, čineći biće i život vezan za njega kao Jedinstvo u neraskidivoj Celovitosti.

Ono odakle možemo da krenemo u traganju i proučavanju glavnih motiva ovog istraživanja (praznina, punoća, kôd, slučaj, jedno) su dela – drevni spisi koji sa jedne strane opisuju suštinu filozofije pomenutih pravaca¹⁶, način prakse ili su već sami oruđe koje uvodi u praksu. Pored pisanih dela kao glavne smernice nameću se način života u ovim kulturama, ali prvenstveno i umetnička dela proistekla iz njega. Iz svega ovoga se mogu sagledati zajedničke niti koje se provlače kroz sve ove kulturno-filozofske pravce, povezujući gore navedene motive istraživanja. Poreklo bića i svega stvorenog, smisao i suština, princip

¹⁶ Alan Vots (Alan W. Watts) u svojoj knjizi *Put zena* navodi da se budizam – konkretno zen budizam ne smatra ni filozofskim ni religijskim pravcem, niti je neka vrsta psihologije niti nauke. Ono kako ga sagledavaju u Indiji i Kini je da on predstavlja “put oslobođenja”.

delanja u suštini i kroz suštinu su polja na kojima pronalazimo zajedničke imenitelje ovih filozofsko-duhovnih pravaca u kontekstu istraživanja praznine.

Sva tri pravca, i Taoizam i budizam i isihazam imaju za ideal i krajnji cilj postizanja savršenstva, povratak Izvoru i izvornoj prirodi, koja je po onome kako sve tri opcije govore o načinu nastanka kako bića tako i svega ostalog (materijalnog) – Praznina.

2.2.1.1. Praznina u Taoizmu

Principi Taoa su postavljeni u knjizi **Tao Te Ćing** koju je po predanju napisao Lao Ce (oko 6. v. p. n. e.), koji je začetnik Taoizma. Još dublji izvori kako Taoizma, tako i Konfučijanstva, tj. celokupne kineske kulture i misli leže u delu **Ji Ćing** – Knjizi Promena.

Ono što je karakteristično za Knjigu Promena je da kod taoista ona služi kao glavna smernica u donošenju odluka. Odluke se ne donose racionalnim umom, već smiren i isprašnjen um prepušta da ga slučaj vodi. Tu do izražaja dolazi aktiviranje intuicije tj. **perifernog uma**¹⁷ na koji se stavlja akcenat u Taoizmu, za razliku od intelektualnog uma, koji ovde igra jedino servisnu ulogu. Kroz korišćenje Ji Ćinga pokreće se neposredno iskustvo i razumevanje života kroz isto, van bilo kakvih konvencionalnih obrazaca.

Prepuštanjem slučaju i aktiviranjem perifernog uma dolazi do uspostavljanja i razvijanja **prvobitne spontanosti**, što je svrha Taoizma.

Glavna doktrina Taoa se jasno otkriva kroz poglavlja Tao Te Ćinga. Tu vidimo da je praznina ta koja prethodi svemu i u kojoj se sve završava i kojom se dolazi do najuzvišenijih tajni. Put ka njoj je uzvišen put – Put Taoa¹⁸, a put Taoa je Put Spontanosti. U prvom poglavlju Tao Te Ćinga nagoveštena je ta doktrina:

“ 1
Tao koji se može izraziti
nije večni TAO.
Ime koje se može nadenuti
nije večno ime.

¹⁷ Watts, Alan W., *Put Zena*, Niro “Književne novine”, Beograd, 1982, str. 20.

¹⁸ Pojam Tao se može prevesti kao Put, Smisao, Bog, Reč, Logos. Ovo ga postavlja u paralelu sa pojmom Boga koji se koristi u judeo-hrišćanskim religijama. Pojam Te označava vrlinu - život. Dok je Ćing mudrost i inteligencija koja je proistekla iz Taoa, koja oblikuje svet.

Početak Neba i Zemlje naziva se “Nepostojanje”.

“Postojanje” je majka svih bića.

Stoga težnja ka nepostojanju

vodi viđenju čudesne suštine,

a stremljenje ka postojanju

vodi viđenju prostornih međa.

I prvo i drugo su od iskoni jedno

a razlikuju se jedino po nazivu.

Njihovo jedinstvo nazivamo tajnom.

Još dublja tajna tajne

jeste kapija kroz koju dopiru sva čuda.”¹⁹

Wu– negiranje tj. praznina - nedostajanje nečega, ne biti tu, je jedan od glavnih prefiksa koji se koristi u ključnim terminima kojima se mogu opisati principi Taoizma.

Wu-wei je princip koji govori o osobini Taoa da čini ne-činjenjem (ne-akcija, ne-činiti, ne-težiti, ne naprezati se). To otvara prostor spontanoj inteligenciji – **Đing**, koja je mentalna moć Taoa. Ono što je nesaznatno i nevidljivo, a predstavlja Izvor svega i vidljivog i nevidljivog.

Wu-you označava **ne-biće**. Njegovo prisustvo je neophodno za uspostavljanje bića.²⁰

U Taoizmu i Zenu otklanja se parcijalnost i diferencijacija uma, odnosno analitički um i Ego koji zaklanjaju celovitost uma. Pojam **wu-hsin** tj. **ne-um**, odnosno stanje u kome bi se moglo nazvati ne-samosvesnost, dovodi do pristupa celokupnom polju uma tj. celine. U tom stanju um je slobodan i neograničen.²¹ Zbog takvog oslobađanja uma od identifikacije sa egom, Taoizam se naziva i **put oslobodenja**. Slično se navodi i u isihastičkim spisima koji ukazuju na sjedinjenje sa Bogom kao “tajanstvenim nadumnim jedinstvom”, kroz koje se dolazi do “nadumnih tajni”.²²

“Praznina, mir, ne-vezivanje, ne-briga, ne-delanje su libela ravnoteže univerzuma, savršenstvo puta i vrline... Ovaj mir vodi praznini, onoj praznini koja je punoća, onoj punoći

¹⁹ Ce, Lao, *Tao Te Đing*, Babun, Beograd, 2009, str. 41.

²⁰ Paskvaloto, Đandordo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 21.

²¹ Watts, Alan W., *Put Zena*, Niro “Književne novine”, Beograd, 1982, str. 31.

²² Majendorf, protojerej Jovan, *Sveti Grigorije Palama i isihastička duhovnost*, Zadužbina Svetog Manastira Hilandara, Beograd, 2012, str. 67.

koja je totalitet.”²³ Sve to čovek registruje svojim telom i bićem koje sa telom povezano. Ako je biće u balansu i telo je, ako biće nije u balansu i telo trpi određene promene koje su “alarm” da je narušeno suštinsko Jedinstvo. Stoga delovati telom ili kroz telo kao medij i “Ispraviti ponašanje znači čuvati Jedinstvo, a čuvati Jedinstvo znači slediti Tao, tj. znati kako se koristi praznina”²⁴.

Da bi gore pomenuti principi bili primenjeni u praksi, neophodna je disciplina i uma i tela tj. askeza. Da bi se preobrazio i um i telo neophodno je stvoriti prazninu i u sebi i od sebe i biti u jedinstvu sa Taom. Taoisti stoga upražnjavaju vežbe meditacije. One mogu biti vežbe disanja pri kojima se, uzimajući dah u svoje telo, sjedinjuju sa Velikom prazninom i postaju deo nje. Drugi način je sedenje “do zaborava” gde meditant zaboravlja i na sebe i na svoje telo, emocije, misli, na bilo šta što ga definiše i daje odrednicu posebne odvojene individue od onoga što je suština Taoa.

Jedna od bitnih stvari u taoističkoj praksi je **odsustvo namere**²⁵. U takvoj praksi se daje poverenje mudrosti i inteligenciji Taoa koji već spontano ne-činjenjem čini.

2.2.1.2. Praznina u Zen budizmu

“Uvid u totalnu nedokučivost sveta” je “ono što leži u korenu budizma”.²⁶ Sva budistička praksa, te tako i praksa Zena, usmerena je ka tom cilju. Izaći iz okvira Maje (spoljašnje obmane) i biti probuđen u istini koja je u biti – prirodi svega i svih bića.

Sam naziv Zen već označava meditaciju te, samim tim, upućuje na praksu koja je za njega karakteristična. To takođe govori da Zen praksu stavlja ispred teorije. Zen kao takav predlaže “radikalno pravljenje praznine” koje negira suštinu predmeta, ja, ega, misao, pa čak i misao o samoj praznini. U takvoj praksi meditant kroz iskustvo praznine dolazi do istinske prirode. Uobičajena praksa meditacije Zena je kroz disanje tj. praćenje sopstvenog daha. Um se u tom procesu ispražnjava do stanja koje se u čan budizmu naziva *wu hsin*, a u Zenu

²³ Paskvaloto, Đandordo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 44.

²⁴ *Ibid.*, str. 41.

²⁵ *Ibid.*, str. 37.

²⁶ Watts, Alan W., *Put Zena*, Niro “Književne novine”, Beograd, 1982, str. 48.

mushin što bi u Taoističnoj praksi nazvali ne-um. To je stanje koje nije poništenje, već **pročišćenje svesti.**²⁷

Kroz metod koana, Zen je rešio prevazilaženje spoljašnjih ograničenja uma i svega što čoveka sprečava da dostigne iskustvo Budine prirode. Tu kroz određene budističke priče, odnosno specifične rečenične konstrukcije, učitelj pravi “prostor praznine” u umu učenika i tako budeći njegovu intuiciju i aktivirajući njegove skrivene snage, dovodi ga do satori momenta – prosvetljenja. Suština ovog postupka je napraviti prazninu u umu gde se učenik neće moći osloniti na logičan um niti na ego koji ima uporište u već poznatim stvarima i konstrukcijama koje je vremenom gradio. Učenik, bukvalno, “gubi tlo pod nogama” i umesto da propadne u ambis, on se “dočeka” na svoju istinsku – suštinsku prirodu, tj. biva probuđen.

Kao i u Taoizmu i ovde vidimo da je glavni medij koji treba “očistiti” i od koga treba napraviti prazninu je um. Promenom uma nastaju promene i u telu koje svojom pojavnošću često nagoveštava nivo ne-uma. U nekim budističkim praksama te promene su specifične pa čak i radikalne. Dešava se da kod nekih meditanata koji umom uđu u duboku meditaciju telo ostane decenijama u istom položaju, gipko, sa skoro svim osobinama koje je posedovalo pre početka meditacije. Medicinski bi se moglo reći da je ono prešlo u fazu moždane i srčane smrti. Um je tu verovatno nadišao sve granice *Maje* i dalje, van tela, ali uključujući i njega, živi pravu prirodu. Još radikalniji primer je *telo duge*²⁸ u tibetanskom budizmu gde meditant kada oseti da se bliži kraj života njegovog tela, on ulazi u duboku meditaciju, bez hrane i vode. Tom prilikom, u periodu od par nedelja dolazi do potpunog nestanka tela, uz oslobađanje svetlosti u duginim bojama. Od tela često na kraju ostanu samo vlasi i orožali delovi.

2.2.1.3. Isihazam

Isihija je pojam koji na grčkom označava mir, tihovanje. Isihazam je pravoslavno usamljениčko, pustinjačko monaštvo. To je posebna škola molitve koja se razvila na Sinaju i Atosu i svoju punotu dostigla u 14. veku. Ono čemu teži monah isihasta je jedinstvo sa svetim božanskim energijama. Njegov način života je usmeren na ostvarenje tog cilja kroz

²⁷ Paskvaloto, Đandordo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 73-74.

²⁸ Science and Rainbow Body, Part 9: Dying into Elemental Light, Asa Hershoff, <<https://www.buddhistdoor.net/features/science-and-the-rainbow-body-part-9-dying-into-elemental-light/>>, poslednji put pristupljeno 28.2.2022.

tihovanje i molitvu. Sve što ima on predaje Tvorcu. Potpuno se odriče sebe.²⁹ On svoj um spušta u srce i tu tvori molitvu, prepuštajući se tu nesaznatnom Bogu u i Njegovim energijama.³⁰

Ono što je karakteristično kao jedan od ključnih momenata u isihazmu, a u relaciji je sa pojmom *wu-hsin* u taoizmu i *mushin* u zen budizmu je pojam metanoje (μετάνοια). Metanoja³¹ se često u pravoslavnoj terminologiji dovodi u vezu sa činom pokajanja i odricanja od svega što monaha odvaja od Boga, ali glavno značenje ovog pojma je ono što je izvan, iznad uma, odnosno, prostor iza racionalnog i intelektualnog uma. Kada se vrata tog prostora otvore, “čovjek tada vidi duhom, a ne umom niti telom”.³²

Da bi došao do pomenute tačke koja otvara dimenziju božanskog, isihasta se prvenstveno okreće potpunoj askezi, telesnoj i umnoj, kako bi očistio svoj unutarnji “prostor” i tako mogao uz manje napora da “uroni” u tvorenje molitve.³³

Ono o čemu govori iskustvo svetih otaca, što vidimo zabeleženo u isihastičkim spisima, je da su oni koji su dostigli visok nivo umno-srdačne molitve ostvarili oboženje, tj. bili ispunjeni i sjedinjeni sa netvarnim božanskim energijama. Kod nekih se, slično kao u budističkoj tradiciji, javlja trajni efekat oboženja tela, koje i posle momenta smrti, u manjoj ili većoj meri, ostaje nepodložno raspadanju.

2.2.1.4. Paralele Taoizam – Zen budizam – Isihazam

Vidimo da je praznina, kao Izvor značajna i za taoističku i budističku i judeo-hrišćansku tradiciju. Ona je prethodila stvaranju sveta. Iz ne-bića je stvoreno biće. Pomenute tradicije u svojoj praksi teže povratku u taj ključni momenat kreacije – pokrenuti najveći potencijal kroz “nultu tačku”. Nastojanje povratka Izvoru ili barem privremenog susreta sa njim kroz telo, umirenjem svih njegovih čula i umnih manifestacija, kroz askezu, meditaciju ili molitvu, otvara beskonačni potencijal polja praznine. Telo kao medij u svakoj od ovih

²⁹ Odricanje od sebe u monaškoj praksi podrazumeva podvig siromaštva – nesticanja, poslušanje starcu – duhovniku, potpuno predavanje volji Tvorca.

³⁰ Horužij, Sergej, *Diptih o tihovanju*, Brimo, Beograd, 2002, str. 56-57.

³¹ Horužij, Sergej Sergejevič, *Pavoslavna askeza, ključ za novu viziju čoveka*, Martiria, Beograd, Karlovac, 2010, str. 301-305.

³² *Ibid.*, str. 263-267.

³³ Molitva srca ili umno-srdačna molitva koju upražnjavaju Isihasti se još naziva i Isusova molitva.

praksi ima svoje određene tačke – zone kroz koje se “ulazi” u taj potencijal. Kineski ideogram kojim je predstavljen *wu-hsin* podseća na nešto između pluća i srca. To ukazuje da su drevni kinezi imali znanje o tome da se pravi um ne vezuje za glavu tj. mozak nego za predeo oko srca. Ovaj deo tela je značajan kako za taoističku, tako i za praksu Zen meditacije,³⁴ ali i za praksu isihazma. U isihastičkoj praksi, molitvenik spušta pažnju sa uma u srce i tvori molitvu srca. Mogli bismo ovu tačku nazvati “nultom tačkom”. Delatnim ulaskom u ovaj prostor tj. vrata praznine, da li kroz meditaciju ili isihastičku molitvu³⁵, čovek, brisanjem granica koje životom postavlja u svom umu, ostvaruje jedinstvo sa ne-umom, nad-umom, prazninom koja je potpuna punoća. Ostvaruje jedinstvo sa izvorom, Budinom prirodom. Postaje deo Taoa tj. jedno sa nestvorenim energijama Tvorca.

Ako gore navedene momente pretvorimo u matematičke činioce tj. brojne karaktere, mogli bismo dobiti sledeće:

Ulasku u prostor praznine koji je svojevrsno odricanje od sebe i svega onoga što čoveka na bilo koji način diferencira od ostatka materije i uma koji je iznad uma, u procesu meditacije ili isihastičke molitve, može se dodeliti oznaka **0** (nula).

Jedinstvu koje čovek ostvaruje kroz 0 (nulu) – potpunu prazninu sebe, sa ostatkom polja praznine koje ispunjava ceo Univerzum koji je od nje satkan, kroz koji dobija esencijalnu egzistenciju, može se dodeliti oznaka **1** (jedinica).

U tom jedinstvu koje je ostvareno kroz “stanje potpune nule” sa prazninom kao Izvorom, ulazi se u polje beskonačnog potencijala praznine. Taj beskonačni potencijal, koji čovek sam postaje u momentu JEDINSTVA U NULI, dobija oznaku ∞ (BESKONAČNO).

Ovakva dodela vrednosti navedenim ključnim momentima navodi na njihovo prirodno povezivanje kroz formulu:

$$1 / 0 = \infty$$

Ovim smo dokazali princip – tezu postavljenu u uvodnom poglavlju, za oblast zadatih duhovnih praksi.

³⁴ Watts, Alan W., *Put Zena*, Niro “Književne novine”, Beograd, 1982, str. 32.

³⁵ Majendorf, protojerej Jovan, *Sveti Grigorije Palama i isihastička duhovnost*, Zadužbina Svetog Manastira Hilandara, Beograd, 2012, str. 22.

2.2.2.

etimologija

O tome šta praznina predstavlja i koja je njena uloga u nastanku i egzistenciji materije i bića, možemo potražiti u oblasti porekla jezika, odnosno reči. Po Hajdegeru (*Martin Heidegger*) jezik je “supstancijalni govor bića koji objavljuje čoveku čitavu istinu... Pitanje bića najunutrašnjije se prepliće sa pitanjem jezika... Jezik ima povlašteno mesto u iskustvu bitne istine, jer biće svega bivstvujućeg prebiva u jeziku-reči.... Biće prikazuje sebe u jeziku: ono je samo jezik.”³⁶

“U početku beše Reč”. U ovoj rečenici Jovanovog Otkrovenja Novog Zaveta pojam “Reč” je po mnogim teolozima jednostavno preveden, dok suštinski nosi dublje i složenije značenje. Stari i Novi Zavet Biblije su na srpski jezik prevedeni sa grčkog.³⁷ U grčkom, izvorno, ovaj pojam glasi “Logos”. “Logos” na grčkom ima mnogo šire značenje. Pored “Reči”, označava smisao, um, govor, slovesnost, načelo, zakon, nauku, objektivni zakon po kome se sve događa,³⁸ kosmički princip koji uvodi poredak i umnost u svet.³⁹ U Homerovim epovima Logos se često upotrebljava u smislu klice postajanja.⁴⁰ U stoičkoj filozofiji logos označava božanski razum koji vlada vasionom i prožima je. U jevrejsko-aleksandrijskoj religioznoj filozofiji predstavlja božansku stvaralačku snagu i providenje.⁴¹

Kako je momenat stvaranja sveta povezan sa početkom tj. Logosom, a poznato je da judeo-hrišćanska tradicija govori o stvaranju sveta *ni iz čega* tj. iz praznine, možemo zaključiti da su Logos tj. Smisao i Praznina u neraskidivoj povezanosti.

Intuitivno posmatrano, u srpskom jeziku, iako zvanična etimologija i u srpskom i u hrvatskom jeziku ne tvrdi tako, osim malih detalja koji mogu biti tek nagoveštaj,⁴² reč

³⁶ Mirko Zurovac, "Izborna snaga riječi", Polja 3, (januar 2017.), <<https://polja.rs/wp-content/uploads/2017/01/Polja-275-3-4.pdf>>, poslednji put pristupljeno 30.3.2020.

³⁷ Postoje i raniji prevodi koji su u crkvenoj upotrebi bili pre srpskog, u crkvenoslovenskoj varijanti jezika, ali su i tu prevedeni kao “slovo” koje u prevodu na srpski znači “reč”.

³⁸ Štambuk, Zdenko, "Logos", *Filozofija*, Enciklopedijski leksikon, Mozaik Znanja, Beograd, 1973, str 149

³⁹ Logos, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021, <<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=37001>> poslednji put pristupljeno 10.4.2022.

⁴⁰ Filipović, Vladimir i grupa autora, *Filozofijski rječnik*, Nakladni Zavod Matice Hrvatske, Zagreb, 1989, str. 192.

⁴¹ Vujaklija, Milan, *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 524.

⁴² U srpskoj i hrvatskoj etimologiji, reč **prazan**, **praznina** se uglavnom odnosi na neko nedostajanje. Tek u nekim segmentima upućuje na nešto što se dovodi u vezu sa praznovanjem – svetkovinom koja ukazuje na vezu sa proslavljanjem nečega što ima sakralni karakter. Takav primer nalazimo u Etimologijskom rječniku hrvatskoga ili srpskoga jezika, Petra Skoka u izdanju Jugoslovenske Akademije Znanosti i Umjetnosti iz Zagreba iz 1971. godine.

praznina bi mogla da označava prvobitno-pra-znanje (Pra - znina). Oslanjajući se na povezanost srpskog jezika i Sanskrta,⁴³ potražićemo u Sanskrtu etimologiju reči praznina. Reč praznina na sanskrtu, **Pradnja** (*Prajña*, Sanskr. प्रज्ञा)⁴⁴, samom svojom fonetikom već podseća na paralelu u srpskom jeziku. Može se razdvojiti na dve reči Pra (*Pra*) i đnja (*jña*). Reč *pra* označava ono što je bilo ranije, drevno. *Đnja* označava znanje. Sastavljene zajedno možemo prevesti kao Pra znanje. Ono što je bilo i pre znanja. Prvotno – izvorno – korensko znanje. U nekim prevodima je dato kao savršeno znanje - intuitivna mudrost koja egzistira van intelekta. Kroz ova objašnjenja jasno možemo da povežemo Prazninu i Logos i da uvidimo funkciju Praznine kao primarnog kreatora, koji je kao takav, sam po sebi beskonačan potencijal.

Takođe, termin koji pokazuje gotovo istovetnost sa srpskim izrazom *Ništa*, koji je jedan od termina kojim se označava praznina, je pojam **Ništha** (*Nishtha*, Sanskr. निष्ठा)⁴⁵. Etimološki on, između ostalog, označava verovanje, izvrsnost, završetak, savršenstvo, nestanak iz sveta u određeno vreme, smrt, jedno od mnogih Višnuovih imena. Kulminacija kada je nešto završeno i kada ostane ništa. Ovaj izraz sa svim ovim značenjima referira na svoju ontološku osnovu i *smisao praznine*, odnosno upućuje na biće i suštinsko postojanje u nepostojanju.

Sada (*sadā*, Sanskr. सदा) – 1. uvek, 2. Stalno, neprekidno, 3. Zauvek, večno, 4. Noću i danju, do kraja poglavlja. Ovaj pojam objedinjuje ono što je uvek i večno. Biti u sada znači biti u vremenskoj tački, u kojoj vreme ne postoji, u kojoj je vreme 0 (nula). Kada prebivamo u sada – nuli, mi smo slobodni od bilo čega i tada JESMO. Kada JESMO, ulazimo u stanje večne nepromenljivosti, stanje egzistencije u esenciji. Ovde uviđamo vezu praznine i sadašnjeg trenutka, tj. potencijalni alat za rad na metodu ovog umetničkog projekta.⁴⁶

⁴³ Istraživanje i rad Radmila Stojanovića, dugogodišnjeg profesora sanskrta, kao i Branislave Božinović, autorke *Rečnika srodnih sanskrtskih i srpskih reči*, ukazuju na duboku korensku povezanost srpskog jezika sa sanskrtom.

⁴⁴ Gnostic Instructor, "Prajna, the Wisdom of Emptiness", Path of the Bodhisattva, a Free Online Course, 14 July 2007, <<https://gnosticteachings.org/courses/path-of-the-bodhisattva/606-prajna-the-wisdom-of-emptiness.html>>, poslednji put pristupljeno 25.8.2017.

⁴⁵ "Nishtha, Niṣṭhā, Nīṣṭhā: 24 definitions ", Wisdom Library, last updated 31. May 2022, <<https://www.wisdomlib.org/definition/nishtha#sanskrit>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

⁴⁶ Ulaskom u sadašnji trenutak "razbijamo" vezu sa prošlošću i budućnošću, sa svim što nas potencijalno "čini". Oslobođamo se od ega koji je barijera toku koji spontano dolazi iz praznine. Ulazak u sadašnji momenat je ulazak u "prazninu sebe" i otvaranje beskonačnog potencijala kreativnosti koji nije ograničen čovekovim ljudskim međama.

Da bismo došli do bića i videli njegove etimološke reference, možemo krenuti od imenice **bitije** (*бытие*) koja je srpsko-slovenski tj. praslovenski izraz za postojanje, stvarnost. Glagol biti (*esse*) nastao je iz korena *by-* (starocrkvenoslovenski *быти*, ruski *быть*). Indoevropska tj. sanskrska osnova **bheu-/bhū-* značila je prvobitno rasti. Iz njega su se razvila dva značenja. Jedno je značenje koje se odnosi na egzistenciju, a drugo je značenje ‘boraviti’ u prefikslnim složenicama. U prvom značenju se zamenjuje glagolom *es-/s-*, u slovenskim i ostalim indoevropskim jezicima. Indoevropski koren **bhu-* se vezuje za *es-* u slovenskoj grupi jezika, kao i u baltičkoj grupi i u irskom, latinskom i sanskrtu. Zato u crkvenoslovenskom jeziku nalazimo pridev *сущъ <сжить* što označava ‘praesens, essentials’, kao i pridev sušti (‘isti’, ‘istovetni’, ‘puki’) i apstraktume suština (‘bitnost’) i suštastvo, ali i pridev nasušni.⁴⁷ Sve ovo nas upućuje na *suštinu* (*essentia*) iz koje je biće poteklo.

Sanskrsko *bhu* (*bhū*, Sanskr. भू)⁴⁸ je osnova koja se vezuje za sve što je od Izvora i što ima veze sa Prvim, prvotnim, sa stvaranjem i Onim ko stvara tj. iz čega se stvara. U *Vamana Purani* (*Vāmana Purāṇa*) u poglavlju 43 nalazimo da je Bog kada je stvarao svet razbio bespočetno, primarno jaje iz koga se pojavio zvuk “Om”. Prvi njegov zvuk je bio BHUH (*BHŪH*), a drugi BHUVAH (*BHUVAH*).

Sagledavajući ovaj opis momenta stvaranja, vidimo da je biće u svojoj punoći vezano za potencijal praznine iz koje je nastalo i u kojoj jedino JESTE u punom smislu te reči.

Iz svega gore navedenog zaključujemo da biće odnosno ono što istinski jeste nastaje iz beskonačnog nultog potencijala, čime i u slučaju etimološke analize praznine i termina vezanih za cilj ovog istraživanja dokazujemo tezu koja je postavljena u formuli $1 / 0 = \infty$.

Pored dokaza pomenute teze, u okviru ovog odeljka koji se tiče etimologije, analiziraćemo pojmove koji se odnose na generativnost i slučaj i njihovog potencijalnog povezivanja sa prazninom.

Pojam koji u sanskrtu označava generativnost je **pradanana** (prajanana, Sanskr. प्रजनन). Njegova značenja su: 1. rađanje, generisanje, generativno, energično; 2. čin rađanja,

⁴⁷ Ivana Bašić, "Biće", Pojmovnik srpske kulture, *Etnografski Institut* 2016, <<http://www.pojmovnik.etnoinstitut.co.rs/b/bice.php>>, poslednji put pristupljeno 13.3.2022.

⁴⁸ Bhu, Bhū: 26 definitions, *Wisdom Library*, <<https://www.wisdomlib.org/definition/bhu>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

generisanja, razmnožavanja, produkovanje; 3. generativna energija, sperma, seme; 4. muški ili ženski generativni organ. Reč prađanana možemo etimološki rastaviti na dve reči. Prva je Pra (*Pra*), koja označava ono što je bilo ranije, drevno. Druga je Đanana (*Janana*) generisanje, rađanje, proizvoditi, izazivati; rodonačelnik, tvorac; nastanak; proizvodnja uzročnost; rasa, loza; kraljica-majka. Obe reči zajedno Pra i Đanana zajedno, etimološki, označavaju prapočetak, prauzrok, pratvorca, prakraljicu-majku. Ovo vodi ka zaključku da sve u sebi nosi kod Prauzroka. Ma koliko generacija da je prošlo od stvaranja, svaki kôd u sebi nosi i kôd praznine kao Prvog – božanskog uzroka svega.

Da bismo videli da li naziv teme ovog doktorskog projekta ima uporište u jeziku kao izrazu koji ovaj predmetni svet povezuje sa bićem i Izvorom iz koga je nastao, tj. prazninom, razmotrićemo poreklo reči **slučaj**. *Slučaj* je pojam koji povezujemo sa ruskim rečima *случай* (*slučaj*) i *случаться* (*dogoditi se, desiti se*). Sve navedene reči u korenu imaju reč *luča* koja označava zrak svetlosti, svetlost. Reč *luča* povezujemo sa latinskom rečju *lux* (*lux, lucis*) koja takođe znači svetlo, svetlost. Sve ovo ukazuje da je *slučaj* pojam koji označava događaj koji je proiznesen svetlošću. Koji je došao putem svetlosti, sa zrakom svetlosti, u momentu prosvetljenja, u stanju koje je “otvorilo prostor” svetlosti – luči sa visine (u smislu božanske, tvoračke sfere) da se nešto “zbude” (od glagola *biti* koje potiče od *bića, postojanja, bivstva*). Ovaj tok analize ukazuje na to da je *slučaj* nešto što se ne može desiti, bez praznine i da on, u stvari, iz nje kao izvora proizlazi. Jednim delom, ako je čovek uključen kao subjekat, on od sebe mora napraviti prazninu da bi otvorio put potencijalu stvaranja tj. onom momentu koji počinje Logosom. Drugim delom, ako događaj ne uključuje čoveka kao subjekat, već se nešto dešava bez bilo čijeg uticaja i namere, da bi se desilo mora biti u spontanom toku koji, već, dolazi iz potencijala praznine tj. iz momenta *stvaranja ni iz čega*. Taj momenat je, po religijskim predanjima⁴⁹ uvek praćen silaskom svetlosti u konkretnom trenutku u konkretnom prostoru i vremenu. Na Istoku se on naziva **prosvetljenje**.

Uzmemo li varijantu reči *slučaj* u sanskrtu, dolazimo do pojma *daivam* (Sanskrit दैवम्)^{50,51}. Ova reč je etimološki povezana sa pridevom *daiva* (*daiva, daivá*, vedska verzija

⁴⁹ Često su posebni događaji u religijskom predanju izobraženi ikoničnim predstavama događaja, praćenih božanskim prisustvom i onim što dolazi iz te nesaznatne, nevidljive sfere. Mahom ta ikonografija u sebi sadrži neki vid predstave svetlosti koja predstavlja božansku svetlost.

⁵⁰ "दैवम् (*daivam*) - Meaning in English", English Sanskrit Dictionary, *Shabdokosh*, 2022,

<<https://www.shabdkosh.com/dictionary/english-sanskrit/दैवम्/दैवम्-meaning-in-sanskrit>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

⁵¹ "Daivam", *Sanskrit Dictionary*, <<https://sanskritdictionary.com/?q=daivam>>, poslednji put pristupljeno

Sanskrita दैव),⁵² što znači nešto što pripada bogovima ili dolazi od bogova. Nešto sveto što je namenjeno bogovima. Kraljevski. Zavisno od sudbine. U korenu ove reči leži reč *deva* (devá, Sanskrit देव)⁵³ čije značenje je: božanstvo, Bog, bogovi kao nebeska i sjajna bića. Svi ovi pojmovi ukazuju na slučaj kao nešto što dolazi iz božanskih okvira, tj. ono što je stvoreno od bogova.

Ako pogledamo etimologiju pomenutih primera za *slučaj* i u srpskom i u sanskritu, uviđamo da je *slučaj* povezan da prazninom kroz božansko kreiranje. Slučaj je uzrokovan prazninom i direktno iz nje proizlazi. Time možemo zaključiti da *slučaj* uistinu predstavlja *kôd praznine*.

2.2.3. odnos 1, 0 i ∞ - analogija matematičkih pojmova kroz koncept života i bića

Broj 1 u matematici predstavlja prvi ceo i prirodan broj. 0 je jedini realan broj koji nije ni pozitivan ni negativan, nego stoji na mestu granice između pozitivnih i negativnih brojeva kao razdelna tačka. Suštinski gledano, nula ne predstavlja broj, jer ništa ne broji. Ona pokazuje prazninu nečega što bi potencijalno trebalo označiti kao količinu nečega. ∞ (beskonačno) nije realan broj. U matematici je beskonačnost predstavljena kao potencijalna⁵⁴ i aktuelna beskonačnost.⁵⁵ Pored matematike, ravnopravno je zastupljena u filozofskim i teološkim konceptima i teorijama.

Kroz istoriju pojam nule se, koliko je poznato nauci, koristio još kod Sumera u Mesopotamiji,⁵⁶ ali 0 kao broj dugo nije ulazila u računski, matematički sistem. Aristotel je

5.6.2022.

⁵² "Daiva", M W Scan, *Sanskrit-lexicon*, 2014, <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de/scans/MWScan/2014/web/webtc/servepdf.php?page=497>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

⁵³ "Deva", M W Scan, *Sanskrit-lexicon*, 2014, <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de/scans/MWScan/2014/web/webtc/servepdf.php?page=492>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

⁵⁴ Potencijalnu beskonačnost su u matematiku uveli Isak Njuton (Isaak Newton) i Gotfrid Vilhelm Lajbnic (Gottfried Wilhelm Freiherr von Leibniz), otkrićem infinitezimalnog računa.

⁵⁵ Aktuelnu beskonačnost su u matematiku uveli Georg Kantor (Georg Cantor) i Julijus Vilhelm Rihard Dedekind (Julius Wilhelm Richard Dedekind), kada su otkrili teoriju skupova.

⁵⁶ Kaplan, Robert, *The Notnig that is*, Oxford University press, 2000, str. 6.

prepoznao kao nešto što je pandan beskonačnosti, ali i 0 i ∞ nije smatrao brojevima, već konceptima.⁵⁷

Prvi ozbiljan iskorak u odnosu nauke sa 0 i ∞ se dogodio u Indiji. Čovek Indije je najpre logičar i matematičar. Ako sa ta dva metoda ne može da reši problem, on onda kao alat uključuje metafiziku, koja u Indiji, sa matematikom, logikom i filozofijom čini neraskidivu celinu.⁵⁸ Indijski astronom i matematičar Brahmagupta (ब्रह्मगुप्त) je prvi uveo nulu u matematički sistem oko 650. godine. U spisima Brahmagupte i matematičara Mahavire (*Mahāvīra*) i Bhaskare (*Bhāskara*) nalazimo i razmatranje deljenja sa nulom i prva proučavanja matematičkog koncepta beskonačnosti.⁵⁹

Korišćenje nule u matematičkom sistemu se iz Indije prenelo, kako na istok u Kinu, tako i na zapad u arapske zemlje, odakle je preko Leonarda Fibonačija (*Leonardo Fibonacci*) uvedeno u matematički sistem Evrope.⁶⁰

Brojni religijsko-filozofski koncepti dovode 0, ∞ i 1, predstavljene kroz svoje ključne teološke pojmove, u neraskidivu vezu. Uglavnom kroz koncepte stvaranja sveta i egzistencije bića. U mnogima od njih se govori da je sve stvoreno od praznine. U Kuranu je zapisano: “Zar čovek zaboravlja da smo ga Mi stvorili iz praznine?”⁶¹.

U drevnim vedskim spisima, konkretno u Rg Vedi, *ništa* se pominje kao Ono koje je bilo *na početku* i osim Njega ništa nije postojalo. I ono je bilo isto nedefinisano i bez ikakvih podela i granica. Velikom snagom Topline, iz njega je rođena Jedinica. Mudraci koji su tragali mišlju svog srca, su otkrili srodnost i poreklo postojećeg u nepostojećem, što govori o nultoj suštini Jedinice.⁶² U Kabali, koja, po mnogima, ima veliku konceptualnu sličnost sa hinduizmom, takođe postoji koncept Boga Tvorca svega, koji je beskonačan i prožima svaki deo Univerzuma, ali je istovremeno i “ništa”. Na jednom mestu u Kabali Bog govori: “Ja sam

⁵⁷ Chu-Caroll, Mark C., *Good Math*, The Pragmatic Bookshelf, Dalas, 2013, str. 8.

⁵⁸ "Vraža iz Vražogrnca", RTS -RTB, (maj 2002), 18. jun 2015. <<https://www.youtube.com/watch?v=1dGu5-1ihdA>> poslednji put pristupljeno 6.5.2022.

⁵⁹ Kaplan, Robert, *The Nothing that is*, Oxford University press, 2000, str. 72.

⁶⁰ J J O'Connor and E F Robertson, "A history of zero", Mac Tutor, Mathshistory, University of St Andrews, Scotland, November 2000, <<http://www-history.mcs.st-andrews.ac.uk/HistTopics/Zero.html>>, poslednji put pristupljeno 12.4.2021.

⁶¹ Seife, Charles, *Zero. The Biography of a Dangerous Idea*, Penguin Books, New York, 2000, str. 23.

⁶² "HYMN CXXIX. Creation.", Rig-Veda, Book 10, *Sacred Texts*, <<https://www.sacred-texts.com/hin/rigveda/rv10129.htm>>, poslednji put pristupljeno 4.6.2022.

ništa. I u isto vreme, beskonačnost”.⁶³ Iz ovoga zaključujemo da je Bog, po jevrejskoj mistici, *beskonačna praznina*.

Indijski naučnik Bhaskara je uvideo da ako se nešto deli sa nulom količnik je uvek ∞ . Znači, uvek dobijamo isto, nepromenljivo, beskonačno. Dobijamo nešto što nije broj. Što je neizmerljivo. Ovim je Bhaskara došao do zaključka da sve što se deli nulom, postaje slično nepromenljivom, beskonačnom i stalnom Bogu. Ovakvo poređenje razlomka čiji je brojilac nula, u Indiji su povezali sa religijskim terminom Brahman.⁶⁴ Brahman (*bráhman*, Sanskrit - ब्रह्म) predstavlja trajnu, nepromenljivu i najvišu stvarnost. On u Indiji predstavlja koncept sveobuhvatnog bitka. Kao takav, on je osnova i uzrok svih bića, sve materije, vremena, prostora i svega postojećeg. Večan je. Postojan. Nepokolebljiv. Samopostojeći. Pun. Nematerijalan. Nije ograničen vremenom i prostorom. Razumom i čulima se ne može dokučiti. Sve ga sadrži, a on sve nadilazi. Sve se njemu kao glavnom uzroku, na kraju, vraća. Može se uporediti sa konceptom Boga, prisutnim u judeo-hrišćanstvu. Pojam koji je u neraskidivoj vezi sa pojmom Brahmana je Atman (*ātman*, Sanskrit आत्म). Atman je srž sopstva svake osobe.⁶⁵ On je duhovna najdublja suština u svakom stvorenju. Atman je večan i bezvremenski. U poređenju sa zapadnom teološkom terminologijom može se predstaviti kao “Duša” ili “Ja”⁶⁷. On predstavlja individualnu suštinu, ali je ta suština deo Brahmana. Cilj hinduističke religijske prakse je da se Aatman kao talas koji je deo okeana – Brahmana, ponovo stopi sa njim, spoznajom da je neraskidivi deo njega. Da je sam Brahman. Da bi to uspeo, čovek mora da nadiđe sva ograničenja svesti, spoznajom samoga sebe. To podrazumeva prestanak straha od iluzije stvarnosti,⁶⁸ nadilaženje ega i njegovo sjedinjenje sa višim Ja. Ego se u ovom slučaju “razoružava” od sopstvene moći koja se poništava. Ako uporedimo ovaj proces sa Bhaskarinim zaključkom o količniku koji je uvek ∞ kada se bilo koji broj deli sa 0, možemo reći da, ako se ego “podeli” tj. “imenuje” nulom, dešava se njegova transformacija u višu svesnost, odnosno prelazak u viši nivo – nivo beskonačnosti. Tu Atman spoznaje svoju sopstvenu srž i stapa se sa Brahmanom. Ovde vidimo da obrazac koji je postavio Bhaskara, važi za transformaciju samog čoveka. Ako čoveka, koji u sebi nosi Atmana i sve ostale svoje činioce, um, telo, ego, emocije itd., okarakterišemo kao broj 1 i

⁶³ Seife, Charles, Zero. *The Biography of a Dangerous Idea*, Penguin Books, New York, 2000, str. 24.

⁶⁴ Kaplan, Robert, *The Nothing that is*, Oxford University press, 2000, str. 73.

⁶⁵ Atman: 25 definitions, *Wisdom Library*, <<https://www.wisdomlib.org/definition/atman>>, poslednji put pristupljeno 13.6.2022.

⁶⁶ Po hinduističkom verovanju, suština čoveka nije ni telo, ni ego, ni um. Njegova suština je večni Atman.

⁶⁷ Misli se na *više Ja*.

⁶⁸ Seife, Charles, Zero. *The Biography of a Dangerous Idea*, Penguin Books, New York, 2000, str. 22.

podelimo ga, odnosno, “imenujemo” sa nulom, dobijamo kao vrednost ∞ , koja predstavlja bezgranični apsolut – Brahmana.

Francuski filozof, matematičar i naučnik Rene Dekart (*René Descartes*) u svojoj obrazovnoj osnovi i odgoju je imao jezuitsku potku. Iako je odbacio prazninu kao postojeću, ipak mu je ona kroz koncept božanskog stvaranja, poslužila da u svoj *Dekartov koordinatni sistem*, kao početnu tačku, iz koje kreću x i y-osa, postavi 0 tj. prazninu – nešto što ne postoji. U božanskom domenu, nula i beskonačno su za Dekarta bili implicitne stavke.⁶⁹ Posmatrajući Dekartov koordinatni sistem, ako smo na x-osi u nultoj tački, na y-osi težimo ∞ i obrnuto. Nulta tačka y-ose na x-osi teži ∞ . Ovo dovodi u vezu matematiku i religijske koncepte u kojima se Bog povezuje sa beskonačnim, ali i sa nulom. Beskonačan Bog (težnja y ose ka ∞) kroz svoju dimenziju - y-osu, pokazuje, sa jedne strane, da u dimenziji materijalnog – dimenziji čoveka (x-osa), kreira iz svoje nulte tačke iz koje kroz putanju x-ose teži beskonačnom stvaralačkom potencijalu, dok sa druge strane pokazuje da, ako čovek materijalnog sveta, koji pripada x-osi, uđe u nulu na svojoj osi – poništi se, dobija potencijal težnje y-ose, tj. mogućnost beskonačnog božanskog u sebi, tj. dolazi do tačke u kojoj Atman postaje Brahman, po hinduističkoj teološkoj tradiciji, odnosno, po hrišćanskoj tradiciji, duša biva sjedinjena sa Bogom.

Stvaranjem iz nule tj. ni iz čega, kroz naučni pristup, pozabavio se i mađarsko-američki matematičar Džon Fon Nojman. On nulu identifikuje sa praznim skupom $\{0\}$. Kako ovaj skup u sebi ima jedan element, odnosno prazan skup, može se identifikovati kao jediničan skup tj. kao broj 1. Dalje, ako u tom skupu ponovo dodamo prazan skup dobijemo skup sa dva elementa $\{0, \{0\}\}$ tj. broj 2. Idući dalje dolazimo do $\{0, \{0, \{0\}\}\}$ tj. do broja tri, da bi na kraju završili sa beskonačnim brojem praznih skupova i tako došli do nedoglednog broja, odnosno do ∞ . Na ovaj način su, po Fon Nojmanu, dobijeni svi prirodni brojevi.⁷⁰ Kroz ovakav pristup koji je ponudio Fon Nojman, sagledavamo da 0, kao praznina, ima tvorački potencijal koji je beskonačan, što se konceptualno približava religijskom stvaranju *ex nihilo*.

Sagledavajući sve pomenute koncepte, uočavamo da se odnos 0, ∞ i 1 najjasnije očitava kroz matematičku postavku religijskih traganja i dogmi. Ovaj odnos tu dobija svoje “opravdanje”, za razliku od postavki realnog sveta, koje okružuju čoveka. Realan svet, sa

⁶⁹ Seife, Charles, *Zero. The Biography of a Dangerous Idea*, Penguin Books, New York, 2000, str. 29.

⁷⁰ Kaplan, Robert, *The Nothing that is*, Oxford University press, 2000, str. 211-212.

svojim ograničenjima, ne daje mogućnost “ekspanzije” matematičkih koncepata, koji onda pribegavaju metafizici, religiji i ezoteriji i njihovim beskonačnim mogućnostima. U njima um može bez prepreka da traga, a matematički koncepti nalaze svoja rešenja. Tako i odnos $0, \infty$ i 1 , u realnom svetu u matematici, dolazi samo do obrasca $1 / 0 \rightarrow \infty$ gde količnik *teži* beskonačnom. Ulaskom u svet van materijalne realnosti, odnosi se menjaju. Mogućnosti “oslobađaju”. U tom “meta” svetu matematika dolazi do *jednakosti* u formuli $1 / 0 = \infty$. Zahvaljujući konceptima koji pripadaju toj “drugoj” realnosti, dokazujemo tezu, postavljenu u uvodnom poglavlju, za oblast matematike.

2.2.4. filozofija egzistencijalizma

U filozofiji se pojam praznine označava kao *ništa*. Najčešće biva izjednačen sa pojmom *nebića* koji predstavlja negiranje ili nedostatak bića. Takvo mišljenje je uglavnom bilo zastupljeno kod antičkih filozofa. Jedino što je kod atomista ništa označavalo prazan prostor. Kod Platona i Plotina se ništa - praznina navodi kao prvobitna materija koja predstavlja relativno ništa. Ovaj pojam je u značajnoj meri zastupljen u filozofiji egzistencijalizma. Pogotovo kod Hajdegera i Sartra (*Jean-Paul Sartre*). Kod Hajdegera se *ništa bića* javlja kao u “teskobi prisutan bezdan ništa”. Kod Sartra se ništa javlja kao *bitak-za-sebe*⁷¹ čoveka koji je u “pukoj egzistenciji svoje bačenosti u svet sebe”.⁷²

Za ovaj rad, značajno će nam biti razmatranje pojma praznine u filozofiji egzistencijalizma, gde ćemo se usmeriti na ideje francuskog filozofa i pisca Žan Pol Sartra.

Za Sartra je značajno to da je on podjednako i književnik i filozof. Njegova književnost je neodvojiva od njegove filozofije. Životni tokovi kroz koje je prolazio, pogotovo preživljena dva svetska rata, uticali su na kreiranje njegovog filozofskog koncepta. Knjiga *Mučnina* koja je izašla 1938. godine, pred sam drugi svetski rat, je praktično manifest Sartrovog egzistencijalizma. U tom književnom delu je sadržana sva njegova filozofija, koju je u narednih par ratnih godina razradio u svom filozofskom delu *Biće i ništavilo*.⁷³

⁷¹ *Bitak za sebe* je hrvatski prevod Sartrovog termina *biće za sebe*.

⁷² Filipović, Vladimir i grupa autora, *Filozofijski rječnik*, Zavod Matice Hrvatske, Zagreb, 1989, str. 226-227.

⁷³ Jasnina Vujinović Milošević, intervju sa prof dr Milankom Govedaricom, "Filozofija i... Žan Pol Sartr", RTS, (oktobar 2016.), mart 2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=NbhPIIfdWCs>>, poslednji put pristupljeno

Osnov Sartrove filozofije čini odnos *bića po sebi* i *bića za sebe*, odnosno čovekovo bitisanje kroz taj odnos. Pomenuti termini kod Sartra nemaju ni ontološko, niti gnoseološko značenje. Oni u Sartrovoj filozofiji predstavljaju pojmove koji su vezani za iskustvo svesti.

Biće za sebe predstavlja svest, čoveka, ljudsku stvarnost – egzistenciju. “Svijest nije način posebnog saznanja, takozvani intiman smisao ili samosaznanje; to je dimenzija transfenomenalnog bivstvovanja subjekta”⁷⁴. To znači da se ona tiče bića u svetu u kome ono interaguje sa ostalim bićima. Stoga je njena osnovna orijentacija na ono što se dešava van nje – u spoljašnjem svetu. Sva iskustva kroz koja svest prolazi izgrađuju čoveka. Bez njih, po Sartru, ne bi bilo esencije. Stoga on stoji iza stava da egzistencija prethodi esenciji.

Biće po sebi je svet stvari – opredmećenih bića.⁷⁵ Biće za sebe ne razume njegov uzrok koji bi ga učinio krajnje potrebnim i svrsishodnim. Po biću za sebe svrha bića po sebi je prazna.

Biće za sebe *nije*. Ono uvek *postaje*. Moglo bi se reći da na taj način ono daje smisao biću po sebi čiji je ono samo trenutni vremenski odraz i to u smislu da ga poništava.

Biće za sebe, kako postoji samo u percepciji spoljašnjeg sveta i interakciji sa njim, je jedna velika praznina – rupa. Ipak, ono je i alat koji izbavlja od ništavila i straha koji se javlja (po njemu) od “besmisla” *bića po sebi*. Njegovo angažovanje je iskorak u slobodu. Isceljenje od “mučnine” koja dolazi ne izlaskom u iskustvo spoljašnjeg sveta. Filozof Ante Kusić, analizirajući Sartrove pojmove *biće* i *ništavilo*, u svom eseju *Dva aspekta suvremenog egzistencijalizma* navodi:

“*Biće za sebe* stvarno nije ništa drugo nego čisto poništavanje *bića u sebi*. Svest ili *biće za sebe* ustanovljuje u svakom *biću po sebi* neki manjak i nepotpunost, pa na taj način u svet bića unosi pojam *ne-bića*. Pod tim vidikom u svesti bivaju spojeni *biće* i *ne-biće*. Poništavajući ono *biće po sebi*, svest ili *biće za sebe* pokazuje kako je čovek u svojoj srži *sloboda* tj. skup mogućnosti koje može ostvariti. [...] “Stvarnost postoji

15.8.2020.

⁷⁴ Sartr, Žan-Pol, *Biće i ništavilo*, Nolit, Beograd, 1984, str. 12.

⁷⁵ Ante Kusić, "Dva aspekta suvremenog egzistencijalizma. Kako Jean -Paul Sartre i Gabriel Marcel gledaju na temeljne probleme ljudske egzistencije", *Hrcak.srce*, <<https://hrcak.srce.hr/en/file/134794>>, poslednji put pristupljeno 18.5.2022.

samo u delovanju. [...] Čovek nije ništa drugo nego svoj vlastiti projekat”, kaže Sartr u svom delu *Egzistencijalizam je Humanizam*.⁷⁶

Po Sartru biće nije ono što transcendirira. Biće kod Sartra *živi* u spoljašnjem svetu. Ako u njemu ne nalazi smisao i svrhu svog postojanja ono ulazi u prostor mučnine, ništavila, prazninu samoga sebe.

Sartr nije koncentrisan na tačku - na sadašnji trenutak u vremenu. Njegov trenutak dobija širinu i ekspandira na vremenskoj osi, nalazeći tako, u događajima, akcijama, međusobnoj interakciji subjekata, tj. bića jednih sa drugima, smisao egzistencije u tokovima revolucija, buntu, traganju za socijalnom pravdom ili jednostavnim stvarima kroz koje će *postojati*.

Gledajući, u odnosu na prethodne postavke analize pojma praznine u ovom poglavlju, Sartrova filozofska baza nema “onostranu” notu. Sartr jasno odbacuje sve što se dovodi u vezu sa Kreatorom i Tvorcem kao nekim ko određuje tok našeg života.⁷⁷ Ipak njegova filozofija izlaska iz lične praznine i ništavila i ulaska u tok i smisao života, onakvog kakav jeste oko nas i koji možemo da menjamo, jer za to imamo potpunu slobodu, se ispostavlja kao izuzetno “lekovita” i podsticajna. Ponesen njom, čovek u ovom svetu nije ravnodušan. Njegov stvaralački i buntovnički duh se budi. Tu postoji onaj prelomni momenat koji se može okarakterisati kao “praznina sebe prošlog” ili onog sebe kakvog je nužno “radikalno promeniti”. Tu i kod Sartra stoji *ulazak u tačku* i *delanje iz praznine sebe* koja je beskonačni potencijal stvaralačke snage, kreativnosti, transformacije društvene svesti. To je momenat u kome nema mesta determinisanosti, jer prostor ni za šta ne postoji. Postoji samo impuls praznine koji tačno i precizno vodi onom pravom sinhronom rešenju koje, po duhovnim konceptima Istoka, biva usmeravano spontanom tokom iz transcendentnih sfera.

“Svest je **puna egzistencija**. [...] Svest egzistira **spontano**. [...] Svest nema ničega supstancijalnog; ona je čista “pojavnost” u smislu da postoji samo u onoj meri u kojoj se pojavljuje. Ali upravo zato što je svest čista pojavnost, zato što je **totalna praznina**

⁷⁶ Ante Kusić, "Dva aspekta suvremenog egzistencijalizma. Kako Jean -Paul Sartre i Gabriel Marcel gledaju na temeljne probleme ljudske egzistencije", *Hrcak.srce*, <<https://hrcak.srce.hr/en/file/134794>>, poslednji put pristupljeno 18.5.2022.

⁷⁷ Iako u svojoj filozofiji nije bio pristalica teizma, u jednom intervjuu iz 1974. godine, Sartr je izjavio: “Ne mislim da sam produkt slučaja, čestica prašine u svemiru, nego neko očekivan, pripremljen, u duhu unapred zamišljen. Ukratko, biće koje je na ovaj svet mogao staviti samo Stvoritelj; a ova ideja ruke koja stvara odnosi se na Boga”. Izvor: Geisler, Norman L., *Is Man the Measure?: An Avaluation of Contemporary Humanism*, WIPF and STOCK Publishers, Eugene, 1983, str. 46- 47.

(jer je **čitav svet izvan nje**) – zbog tog identiteta pojavnosti i egzistencije u njoj, ona može da bude smatrana **apsolutom**.⁷⁸

Sagledavanjem ovih Sartrovih citata iz dela *Biće i ništavilo*, kroz izdvojenu grupu pojmova, ako spontano prepustimo podsvesnom umu brzu analizu, vidimo da on povezuje reči kao simbole. Ako zaronimo još dublje, možemo videti nešto slično simboličkoj pojavnosti u umetničkim delima Istoka.⁷⁹ Iz praznine se naziru detalji i akcenti koji prazninu čine još snažnijom i otvaraju naš upliv u njeno intenzivnije *iskustvo* u nama samima. Javlja se spontanost, ali i akcija koja iz te spontanosti proizlazi, što je sve “pokriveno” snažnim prisustvom izvora egzistencije. Sa jedne strane, podsvest navodi na nešto što je izvan okvira realnog, dok joj je sa druge strane jasno da se radnja odvija u granicama realnog sveta.

Pokušajmo da pojmove koje Sartr koristi postavimo u relaciju sa 1, 0 i ∞ , i vidimo da li njihov odnos kroz odnos brojeva potvrđuje ili opovrgava tezu iz prvog poglavlja koju treba dokazati. **Punu egzistenciju**, kao iskustvo svesti u realnom životu, možemo poistovetiti sa jedinstvom koje u sebi nosi broj **1**. *Biću za sebe* tj. osobini svesti koja je **totalna praznina** ćemo pridodati oznaku **0**. Nešto što bi trebalo da predstavlja ∞ , a to je neprestano angažovanje bića za sebe na osmišljavanju projekata života, a time poništavanju “negativnog” efekta bića po sebi, po onome što Sartr daje kao postavku, je nešto što je ograničeno na okvire vremenskog trajanja ovog života. Samim tim što ga vreme ograničava, ono nije beskonačno. Jedino što se uočava, kroz **spontanost uma**⁸⁰, je potencijal beskonačnih mogućnosti da se osmisli i “povede” život kroz smisao, koji će mu doneti akcija. Tom beskonačnom potencijalu mogućnosti možemo pridodati vrednost koja **teži** ∞ , ali ne i punu beskonačnost. Kako je kod Sartra primarna akcija i delovanje bića za sebe i iz tog delovanja nastaje egzistencija koja daje smisao životu tj. esenciju, samo ćemo postavku obrasca promeniti. Postavićemo prvo u odnos 0 i ∞ i videti da li je moguće doći do potpune egzistencije, tj. i potpune esencije koja iz nje sledi.

$$0 \cdot \infty \longrightarrow 1$$

iz toga sledi da

⁷⁸ Sartr, Žan-Pol, *Biće i ništavilo*, Nolit, Beograd, 1984, str. 16-17.

⁷⁹ Mogla bi se povući paralela sa simbolikom pojmovnih motiva iz *Tao Te Dinga* gde može da se uoči i neka vrsta “otvaranja” onostrnoga. Ako prevedemo simbole na vizuelni plan, može se napraviti paralela sa nekim delom iz oblasti *sumije slikarstva* u kome je praznina akcentovana snagom diskretnih, karakterističnih motiva koji je omeđuju.

⁸⁰ Ovdje spontanost uma možemo uporediti sa spontanošću koja dolazi iz sfere koja bi na duhovnom nivou mogla da se uporedi sa Taom, čiji tok je spontan. Sa tom spontanošću dolaze i beskonačni potencijal.

biće za sebe · **spontanost uma** → **totalna egzistencija**
kao totalna praznina kao ∞ potencijal iskustvo svesti u realnom životu

Ovde vidimo da *biće za sebe* pomnoženo sa *spontanošću uma* **teži totalnoj egzistenciji**, ali se nikada u potpunosti **ne izjednačava** sa njom, zbog ograničenosti vremenskog trajanja života bića u dimenzijama materije, tj. realnog života.

Možda, formalno, postavka Sartrove filozofije ne može da podrži postavljenu tezu kroz odnos u obrascu $1 / 0 = \infty$, ali ono do čega se dolazi u analizi detalja samog procesa u koji svesno i delatno ulazi *biće za sebe* (ulazak u slobodu, spontana svest, momenat delovanja iz nule – tačke (kroz pomenutu spontanost)) je to da na nivou ove životne ravni u kojoj Sartre negira svaki uticaj dimenzije van onoga što je pojavno, svest dovodi do nečega to bi se moglo nazvati potpunom egzistencijom u okvirima materijalnog sveta.

Drugi zaključak, koji sledi iz *spontanosti uma*, koja proističe iz *bića za sebe*, kao totalne praznine, je da ovakav odnos pomenutih ključnih pojmova, potvrđuje tezu naziva ovog doktorskog projekta, tj. da **slučaj jeste kôd praznine**.

2.2.5. praznina kroz aspekt komunikacije – pogled semiotičke estetike

Semiotika je nauka koja se bavi proučavanjem znakova. Znak predstavlja sredstvo komunikacije. Uobičajeno je da znak nosi neku poruku, nameru. Ovde ćemo se pozabaviti pitanjem da li je praznina znak tj. mogući vid komunikacije. Ako je odgovor potvrđan, razmotrićemo na koji način se ta komunikacija ostvaruje.

Odgovore na ova pitanja ćemo potražiti preko opšteg pojma komunikacije i komunikacije u umetnosti, na jednoj strani, i pojma estetike praznine i praznine kao mogućeg uzorka komunikacije, na drugoj.

2.2.5.1. Pojam komunikacije i komunikacije u umetnosti

Čovek je biće zajednice (latinski *communio*). Samim tim je upućen na komunikaciju. Komunikacija je proces u kome jedinka razmenjuje informacije sa drugim jedinkama ili sa samom sobom. Da bi se ostvario proces komunikacije, koji se sastoji od odašiljanja, prenosa i

prijema informacija, po teoriji informacija⁸¹, mora da postoji pošiljalac, posrednik (komunikacijski kanal) i primalac. U odnosu na njihove međusobne odnose u procesu, možemo uopšteno odrediti podele komunikacije po vidovima njenog obavljanja: 1) postoji direktna (neposredna) i indirektna (posredna), 2) jednosmerna i uzajamna, 3) interpersonalna i intrapersonalna komunikacija (jedinka je ostvaruje sa samom sobom, koristeći verbalne simbole u formi “unutrašnjeg govora”⁸²).

Znak, kao osnovno sredstvo komunikacije, ima ulogu da stoji umesto nečega, da ukazuje na nešto ili nešto drugo, da izaziva određenu aktivnost. Ako su znakovi u interaktivnom odnosu, komunikacija se ostvaruje.

Osnovna klasifikacija znakova je podela na prirodne i veštačke. Pored njih se javljaju tzv. ikonički znaci koji su svojim pojavnošću – oblikom, slični stvari umesto koje stoje. Podela znakova prema funkcijama koju je dao Čarls S. Pirs (*Charles S. Peirce*), značajna je za upoznavanje interaktivnih odnosa znakova u procesu komunikacije. Po njoj, Pirs znakove deli na ekspresivne, apelativne – signale i reprezentativne – simbole. U ovoj podeli se nazire istorijska i civilizacijska granica koju je čovek postavio između sebe i ostalih živih bića, zasnivajući proces svoje verbalne i neverbalne komunikacije na, pre svega, velikom broju simbola.

Simbolički sistem u umetnosti proučavao je Čarls V. Moris (*Charles W. Morris*) kroz prizmu semiotike⁸³, tačnije, semiotičke estetike. Moris je umetničko delo definisao kao trijadni estetski znak⁸⁴ sastavljen od tri činioca: nosioca znaka, designanta (ono na šta se znak odnosi) i interpretanta (misao, pojam koji leži u fiziološkoj reakciji, slikama, osećanjima koje izaziva nosilac znaka). Iz te strukture znaka on izvodi sledeće odnose iz kojih proizlaze određene dimenzije znaka: sintaksička dimenzija (odnos znaka prema drugim znacima), semantička dimenzija (odnos znaka prema predmetu na koji se može primeniti) i pragmatička dimenzija (odnos znaka prema interpretima).

Jezik umetnosti se zasniva na *estetskom znaku*. Specifičan i nekonvencionalan, u kome znak ne mora, kao u drugim jezičkim sistemima, da nužno bude znak za neki predmet.

⁸¹ Šuvaković, Miško, “Teorija informacije”, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 616-517.

⁸² Milijić, Branislava, “Znak i estetski znak”, *Semiotička estetika*, Institut za književnost i umetnost, Beograd, 1993, str. 110.

⁸³ Šuvaković, Miško, “Semiotika”, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 557-559.

⁸⁴ Milijić, Branislava, “Semiotička estetika Čarlsa V. Morisa”, *Semiotička estetika*, Institut za književnost i umetnost, Beograd, 1993, str. 151.

Ne mora da poseduje svoj denotatum. Nije obavezno referencijalan. Potpunu vrednost ostvaruje u odnosu na znak – značenje. Ne ukazuje na ono što označava, već ga neposredno sadrži, te sam ima posebnu leksiku. Te znakove Moris naziva *ikoničkim znacima*⁸⁵ ili *ikonima*.

Svako umetničko delo je moguće interpretirati kao znak ili strukturu znaka. Neka dela modernizma i postmodernizma su osmišljena tako da budu percipirana kao znak. Osnovu modernističkog izražavanja čini znakovno prikazivanje sveta, emocija, ideja, počevši od prvih apstraktnih istraživanja radova Vasilija Kandinskog (*Василий Васильевич Кандинский*), Kazimira Maljeviča (*Казимир Малевич*) i Paula Klea (*Paul Klee*), do apstraktnog ekspresionizma Džeksona Poloka (*Jackson Pollock*). Sa konceptualnom umetnošću počinje tendencija *semiotičke umetnosti* koja pojavnost svog vizuelnog jezika zasniva na znakovnim strukturama.

U svojim razmatranjima, Moris znak u umetnosti postavlja u relaciju prema objektu. Ipak veći značaj daje relaciji znak – subjekat, jer je to momenat od koga zavisi sama komunikacija. Ukoliko je subjekat otvoren za estetski proces – odnos, nastaje znak, odnosno skup znakova koji čine delo koje i samo ima strukturu znaka. O efektima koje znak odnosno delo vrši na čoveka, kroz pojam aure⁸⁶, govori Valter Benjamin (*Walter Benjamin*). Po njemu, aura ne postoji sama po sebi. Ona se rađa pri pogledu. “Ona je trag u duševnom životu, pojavljivanje značajno za senzibilitet, otisak trenutka.” Benjamin ide i dalje i govori da aura ne postoji ni u pogledu ni u samom delu, već u njihovom međuprostoru – odnosu.

Odnos znak (delo) – subjekt zavisi, koliko od otvorenosti subjekta za komunikaciju, toliko i od pojavnosti samog dela, njegove strukture i materijalizovanosti, kojom deluje na subjekt. Što je delo složenije u svojoj znakovnoj strukturi, to je i dejstvo na subjekat u suštini “prizemnije” i “materijalnije”. Jedna od tendencija umetnosti 20. veka je svođenje - *dematerijalizacija*⁸⁷. Od figure, preko kubusa i znaka, do samog gesta, čina, ideje. Svođenjem dela na ideju, umetnost se približila čoveku i direktnoj komunikaciji sa njim.

⁸⁵ Milijić, Branislava, “Semiotička estetika Čarlsa V. Morisa”, *Semiotička estetika*, Institut za književnost i umetnost, Beograd, 1993, str. 152.

⁸⁶ Šuvaković, Miško, “Aura”, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 82-83.

⁸⁷ Šuvaković, Miško, “Dematerijalizacija umetničkog objekta”, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 134.

2.2.5.2. Estetika praznine / praznina kao uzorak komunikacije

Krajem četrdesetih i početkom pedesetih godina 20. veka, značajan uticaj na estetiku zapadne umetnosti je izvršila estetika praznine kroz misao Istoka. Zapravo, postavlja se pitanje samog pojma estetike praznine, jer na tradicionalnom Istoku estetika kao filozofska disciplina, u zapadnom smislu, nikada nije ni postojala. U okviru japanske i kineske civilizacije nikada nije uspostavljena jasna razlika između teorije i prakse. "Svaka ideja je akcija, a svaka akcija poseduje u sebi duhovnu energiju i vrednost".⁸⁸ Ide se na direktan odnos sa iskustvom, bez posredovanja kulture i intelekta.

Fundament istočnog pristupa je odsustvo sopstva. Polazište tog pristupa je praznina. Praznina kao iskustvo do koga se dolazi kroz praksu meditacije. Sama meditacija je sredstvo za razumevanje estetskog iskustva usredsređenog na prazninu, ali i izvor same umetnosti. Ako krenemo od pojma *wu* (ne-bitu), koji se odnosi na određeno iskustvo nečega čega nema, vidimo da je tu praznina konkretna. Ona se odnosi na prisustvo i delotvornost praznine-nečega. Praznina je integrativna i konstitutivna funkcija, kako bića, tako i svega ostalog što nas okružuje. Ona je uslov za punoću. Ne-bitu je neophodno za bitu.

Praznina i punoća ne idu jedno bez drugog. Njihovo prožimanje i geneza se sagledava u taoističkom simbolu *taiditu*⁸⁹ (poznat kao jin-jang simbol). Posmatrajući odnos punog i praznog - jina i janga, vidimo da su oni komplementarni i istovremeno prisutni. Ako *taiditu* tumačimo, sagledavajući dinamiku koja je u njemu prisutna, uviđamo pokret smenjivanja. Jang prelazi u jin i obrnuto. Iz odnosa jina i janga proizlazi da je praznina neophodan uslov efikasnog delovanja. Ona biću ili događaju ostavlja maksimalan prostor za realizaciju.

U pristupu praznini, zen sužava prostor spekulativnim raspravama i akcentat daje direktnom iskustvu, koje se ostvaruje praksom meditacije. Predlaže radikalno "pravljenje" praznine i negira suštinu predmeta, ega, misli, pa čak i misli o praznini. Nisu mu bitna razmatranja već svedočenja praznine.

Ulazak u prazninu se pored meditativne prakse ostvaruje i vođstvom učenika od strane učitelja u budističkim manastirima, koje se svodi na potpunu dezorijentaciju učenika kroz postavljena pitanja, kako bi učenik ušao u prazninu svog uma. Proces se nastavlja dalje

⁸⁸ Paskvaloto, Đandorđo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 6.

⁸⁹ *Ibid.*, str. 27-28.

do potpune “destrukcije”. Ne radi zadovoljenja istom, već da bi se, kroz momenat satorija⁹⁰, izazvalo “novo rođenje” kod učenika. On tu sopstvenim snagama, “otkriva Budinu prirodu u sebi”, koja je beskonačna. Time ulazi u potpuno jedinstvo sa svim stvorenim, materijalnim i nematerijalnim.⁹¹

“Tvrđnja je zen samo ukoliko je **čin**, ne ukoliko se odnosi na ono što se njome tvrdi”⁹². Umetnik koji stvara u zen tradiciji ili pod uticajem zena, čini to u referentnom sistemu omeđenom razmišljanjem o praznini, dok centar tog sistema čini meditacija praznine. Njom nastaju preliminarni uslovi za “sve vrste ‘čiste’ vitalne ekspresije, oslobođene svakog mentalnog i kulturnog uslovljavanja”⁹³.

Tradicionalne forme umetnosti Istoka, proistekle iz meditativnog pristupa, koje su i same oblik meditativnog vežbanja, u kojima se pažnja usmerava na prisustvo i delotvornost praznine su: čanoj (čajna ceremonija), sumije slikarstvo, haiku poezija, ikebana, karesansui (umetnost vrta bez vegetacije), no teatar.⁹⁴

Ako pogledamo sa aspekta komunikacije, svako delo nastalo pod okriljem zena, budući da mu je cilj uvođenje subjekta u proces meditacije i ostvarenje praznine kao podloge da se “ponovo svojim moćima i za sebe rodi”, predstavlja znak, ali i samu komunikaciju. Da bismo razmotrili prazninu kao uzorak komunikacije, uzećemo kao primer analize *čanoj* tj. ceremoniju čaja⁹⁵. Praznina je ovde čin. Čin koji se odvija u dve etape. Prva etapa je pročišćenje – priprema za samu ceremoniju, koja predstavlja drugu etapu. Dejstvo praznine u pripremi se ogleda prvo u prostorno-vremenskoj dezorijentaciji uma subjekta, koja ga uvodi u posebnu dimenziju prostora. Kada dođe do trema sukije (prostorija za čaj), čovek ispere usta kutlačom vode i čeka u tišini poziv da uđe. Zatim prolazi kroz mala i uska vrata, što bi kod njega trebalo da izazove stanje u kome čast, moć i sve ono što čini “Ja”, ne postoje. Ušavši u sukiju, dočekuje ga ambijent svedenih površina i linija, gde opet praznina ima glavnu ulogu i to u pročišćenju subjekta od nebitnog i usmeravanje njegove pažnje na bitno. Stil ambijenta sukije postaje stil unutrašnjeg ambijenta uma, koji je kao takav, podloga za praćenje i učestvovanje u ceremoniji. Cilj same ceremonije čaja je stvaranje situacija u kojima praznina

⁹⁰ Momenat prosvetljenja u budizmu.

⁹¹ Iako se ovde radi o opisu budističkog principa dolaska do praznine, poslužićemo se poređenjem sa taoističkim simbolom taiditu. Jedinstvo koje ostvaruje učenik u potpunom jedinstvu sa svim stvorenim – materijalnim i nematerijalnim, kroz prazninu sebe, predstavlja otelotvorenje jina i janga i ulazak u jedinstven tok Taosa.

⁹² Paskvaloto, Đandorđo, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 83.

⁹³ *Ibid.*, str. 84.

⁹⁴ Paskvaloto, Đandorđo, “Forme”, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 87-155.

⁹⁵ Paskvaloto, Đandorđo, “Praznina u čanoju”, *Estetika praznine*, CLIO, Beograd, 2007, str. 87-99.

može da se manifestuje (čišćenje pribora, degustacija čaja, slušanje zvuka ključale vode). Zvučna praznina koja je remećena ključanjem vode, kod iste naglašava zvučnu punoću. To je uslov za identifikaciju između minimalnog fizičkog zvuka i minimalne aktivnosti uma. Praznina deluje da spontani gest učitelja u ceremoniji izgleda “sveto” i savršeno, što posmatranju gesta daje estetski karakter. Prazninu nalazimo i u posudi za čaj i samoj njenoj strukturi ispunjenoj mehurićima vazduha, neravninama, usecima. Svaki oblik pojavnosti praznine u čanoju naglašava njenu dijalektičku funkciju koja integriše sve ono što je puno, ali predstavlja i njegov neophodan uslov.

Praznina je nekonvencionalan znak. Ovde ćemo ga analizirati kroz opisanu ceremoniju čaja, prolazeći kroz konvencionalne, gore navedene, podele.

Sa jedne strane, u procesu ceremonije i prostornoj postavci ambijenta imamo u osnovi nekoga ko znak upućuje. Sa jedne strane su to graditelj – autor prostora i onaj ko vodi samu ceremoniju. Međutim, iza njih, kao uzrok i pokretač, stoji sama praznina kao spontani pošiljalac, ali i posrednik procesa komunikacije. Primaoc je posetilac tj. posmatrač-učesnik ceremonije. Odnos pošiljaoca, prenosnika i primaoca, nam ovde određuje vid komunikacije po vidu njenog obavljanja. Zbog specifičnosti praznine kao znaka, ovde uviđamo neke “anomalije” u uobičajenoj podeli. Komunikacija koja se ovde odvija je:

1. **indirektna** - bez namere za direktnim obraćanjem subjektu od čije “otvorenosti” za proces zavisi stepen pobuđenosti komunikacije;
2. **jednosmerna** (ako gledamo na činjenicu da autor zamisli ceremonije i onaj ko je izvodi nema povratnu informaciju od primaoca, jer se sve reakcije i dalji proces odvijaju unutar primaoca informacije tj. praznine) i **uzajamna** u isto vreme (pokreće se odnos primaoca sa prazninom kao sopstvenim konstituentom, ali takođe i glavnim činiocem svega što ga okružuje, kao i onoga što nadilazi racionalan um; čovek se povezuje sa znakom koji je i izvor i nosilac komunikacije, ali i komunikacija sama i ono što iz nje proističe; ono što iz nje proističe je otvaranje staze ka Budinoj prirodi tj. ka probuđenju samog subjekta u jedinstvu sa prirodom sveprisutne praznine, koja jeste njegova istinska priroda);
3. spolja gledano, **intrapersonalna**, jer se sve odvija unutar subjekta kao jedinke. Međutim, ovde možemo pretpostaviti da praznina kao beskonačan izvor znanja (*pra-znina*) nosi i beskonačnu, suprematističku *inteligenciju*. Ako tako posmatramo, komunikacija koju analiziramo može biti i interpersonalna. Kako se subjekat u njoj “otvara” tj. briše svoje lične

granice i dolazi do svoje prave prirode, do pravog sebe, on, u stvari, uviđa da je on upravo ta supremativna inteligencija-praznina u koju se utapa i biva “Ja”. Tako da u ovom procesu imamo **tok od intrapersonalne, preko interpersonalne komunikacije** da bismo, na kraju, opet došli **do intrapersonalnog momenta**.

Ako posmatramo prazninu kao estetsku kategoriju, uviđamo da je ona **ikonički znak**. U tom kontekstu ona upućuje na sebe samu, kao glavnog konstituenta vremena, prostora i bića, odnosno, kao i na prvi Izvor svega.

Iz ugla semiotičke estetike, praznina je u procesu komunikacije i **nosilac znaka** i **designant**⁹⁶. Ono što leži u reakciji primaoca praznine, kao znaka, je isto praznina. Na taj način ona u ovom procesu postaje i **interpretant**. Praznina počinje, nosi i zaokružuje ceo proces u kome sama jeste cilj.

Iz ovoga proističe i sintaksička, semantička i pragmatička dimenzija praznine. U estetičkoj sintaksi - u odnosu prema drugim znacima ona je uzdržana. Nenametljiva. Po svojoj “snazi” iznad svih znakova. Semantički, ona samu sebe proiznosi i označava. Prisutna je u svojoj neprisutnosti i time sve obuhvata. U pragmatičkoj dimenziji - u odnosu na interprete, praznina je lice samospoznaje subjekta i njegovog beskonačnog potencijala u njoj.

Sagledavajući prazninu kao estetski znak sa svojim navedenim dimenzijama, uočavamo, kroz **aspekt aure** dela, koja se rađa u međusobnom odnosu subjekta i praznine, da se ovde kroz proces transformacije samog subjekta, aura komunikacije sa delom izjednačava sa beskonačnom dimenzijom praznine u kojoj posmatrač doživljava punoću i jedinstvo sa istom.

Ako ovaj proces – čin postavimo u relaciju sa tezom koju treba dokazati kroz obrazac odnosa 1, 0 i ∞ , vidimo da se subjektu koji ulazi u proces kao malo “ja”, može pridodati vrednost 1. Praznina kao znak koji poništava – pročišćava subjekat od samoga sebe (malog “ja”) je 0. Beskonačna dimenzija praznine koju subjekt spoznaje i na čiju “meru” dolazi, kroz veliko “Ja”, postaje ∞ .

$$\begin{array}{ccccccc}
 \mathbf{1} & / & \mathbf{0} & = & \infty \\
 \mathbf{subjekat} & / & \mathbf{praznina} & = & \mathbf{beskonačni potencijal praznine} \\
 \text{malo "ja"} & & \text{izvor, prenosilac,} & & \text{veliko "Ja" – samospoznaja} \\
 \text{primalac informacije} & & \text{reakcija, informacija} & &
 \end{array}$$

⁹⁶ Kao designant, praznina označava sveprisutnu konstitutivnu - izvornu prazninu.

Postavka pojmova u obrascu koji se povezuju sa 1, 0 i ∞ , dokazuje postavljenu tezu kroz oblast semiotičke estetike⁹⁷. Ovim dokazom teze smo istovremeno dokazali i višeslojnost praznine u smislu estetskog znaka – ikona. On je ujedno i iskustvo, a samim tim predstavlja i komunikaciju.

2.2.6. praznina kroz prizmu psihologije

U običnoj, mirnoj svakodnevici, čovek sebe i svet oko sebe uglavnom percipira preko svojih pet čula. Te podatke, svesno ili nesvesno, obrađuje u svom umu. Na osnovu te obrade podataka on uspostavlja konkretan odnos prema samom sebi i svetu oko sebe.

Ako bismo od čoveka otklonili sva čula – prijemnike impulsa iz ovog sveta, čak i fizičko telo, ostalo bi ogoljeno energetsko telo.⁹⁸ Energetsko telo često osetimo u slučajevima njegovog “poremećaja”, pozitivnog ili negativnog, tako što u nekim delovima svog fizičkog tela detektujemo prijatne ili neprijatne senzacije, za koje znamo da nisu posledica bilo kakvog mehaničkog ili hemijskog dejstva. Ona su posledica stanja naše psihe, njenog svesnog ili nesvesnog dela, koji kroz impulse u oblasti određenih energetskih centara, povezanih sa fizičkim telom, dospevaju na “površinu”, te ih mi tako detektujemo. Ovo energetsko telo nauka naziva svest ili psiha.⁹⁹¹⁰⁰ Iako energetsko telo - psihi čoveka detektuju savremeni uređaji, ono je u nekim svojim segmentima i dimenzijama još uvek “neuhvatljivo”.

Cilj ovog dela istraživanja, koji se tiče aspekta psihologije, je da sagleda na koji način se može doći do jedinstva psihe i da proveriti da li preko osnovnih psiholoških pojmova zamenjenih brojevima 1, 0 i ∞ , možemo dokazati tezu postavljenu kroz formulu $1 / 0 = \infty$, u

⁹⁷ Potpuna uspostavljenost toka podrazumeva i potpunu otvorenost subjekta za proces.

⁹⁸ Zvanična nauka do skoro nije priznavala postojanje takvog fenomena. Zahvaljujući, nekim ruskim i engleskim naučnicima, kao što su Konstantin Korotkov (*Константин Коротков*) i Hari Oldfield (*Harry Oldfield*) koji su došli do otkrića u oblasti kamera (GDV i PIP) koje mogu da registruju energetske fenomene koji nas okružuju.

⁹⁹ Talbot, Michael, “Ljudsko energetsko polje”, *Holografski svemir*, TELEDisk, Zagreb, 2006, str. 164-167.

¹⁰⁰ Nauka je eksperimentalno dokazala da naša svest tj. psiha zauzima mnogo veće područje od nervnog sistema odnosno njegovog moždanog centra, koji je u celom sistemu samo “radna mašina” za selekciju i obradu i čuvanje podataka i usmeravanje impulsa koji primi na određenu temesnu reakciju. Izvor: Talbot, Michael, “Um i ljudsko energetsko polje”, *Holografski svemir*, TELEDisk, Zagreb, 2006, str. 189-191.

prvom poglavlju rada. Na ovom putu ćemo se osloniti na psihologiju Karla Gustava Junga (*Carl Gustav Jung*).

Pretpostavimo situaciju u kojoj je čovek odvojen od svih uticaja ovoga sveta. Njegova psiha je odvojena od tela. Svi kanali kroz koje prolaze impulsi ka psihičkom – energetskom telu iz spoljašnjeg sveta su zatvoreni. Potpuni mir je u polju svesti. To je tzv. trenutak “smrti za ovaj svet”¹⁰¹, a ujedno i momenat okretanja sopstvenom *polju* i njegovom *centru*. Moglo bi se reći, momenat buđenja u kome polje samo sebe sagledava. Šta predstavlja ovo *polje*¹⁰²?

Kada dođe do momenta potpunog zatvaranja svih spoljašnjih impulsa, deo polja – *Ego*¹⁰³ -*svest* – *malo ja*, koje je sebe smatralo ključnom figurom u spoljašnjem svetu, odjednom gubi tu funkciju. Postaje samo posmatrač. U tom posmatranju uočava da, osim njega i svesnog dela polja kojim je vladao, postoji mnogo veća oblast. Polje *nesvesnog*. U tom polju on uočava ono što se odnosi na njega kao entitet koji je predstavljao u spoljašnjem svetu – *lično nesvesno*. Vidi, takođe, i deo koji skladišti obrasce sećanja svih onih koji su kroz ovaj svet prošli, kroz istoriju – *kolektivno nesvesno*. *Nesvesno* mu se prikazuje kroz konstelacije – *sazvežđa arhetipova*, koji, u ovom stanju nevezanosti od spoljašnjeg sveta, miruju. Neuobičajen mir navodi Ego na razmišljanje: gde je nestao sav sadržaj koji je u mnogome usložnjavao celu postavku i čija je energija dolazila dobrim delom do njega u “normalnim uslovima”? Gde je nestala energija koja ga je usmeravala ka njegovoj ključnoj ulozi usmerenoj ka spolja? Sa jedne strane, shvata da je prestankom svih impulsa iz materijalnog sveta, usahla *energija* koja mu je davala život kao telu, sa svim njegovim *instinktima*. Sa druge strane, nedostatak spoljašnje energije predstavio je kraj energije svih *kompleksa*, koji su se formirali oko svojih arhetipskih centara u ličnom nesvesnom. Ipak ovaj novi svet u kome se našao nije bezličan i bez života. Savršeno funkcioniše u spontanom i čistom – neopterećenom kretanju svojih obrazaca, bez podela koje su gradili kompleksi. Sada su svi arhetipovi mogli da vide jedni druge i obitavaju u jedinstvenom polju zajedničke beskonačne energije. Pokušavajući da potraži šta pokreće tu energiju, Ego počinje polako da se rasipa i gubi. Da nestaje. U tom nestajanju shvata da se pretvara u svaku česticu polja. U svaki njegov arhetipski obrazac. U sve što ovo polje čini. Izgubio je svoju prostornu određenost u odnosu na ostatak polja. Postao je polje. Bez ikakvog upravljanja i usmeravanja se spontano pretvorio, istovremeno, i u njegov centar, koji mu daje život i koji on JESTE.

¹⁰¹ *Smrt za ovaj svet* je termin koji se koristi u pravoslavnoj asketskoj terminologiji. On u ovom tekstu predstavlja prekid dotoka impulsa iz ovog sveta u svet polja naše psihe.

¹⁰² Ovde je polje posmatramo u kontekstu “smrti za svet”.

¹⁰³ Centar svesnog dela psihe.

Osetio je da iz tog centra dolazi život celom polju, savršenom, beskonačnom. Sve ovo je ono za čim je celo vreme u materijalnom svetu tragao u svom odrazu u ogledalu - njegova prava i izvorna slika – *Ja(stvo)*¹⁰⁴.

Iz ove analize vidimo da je *jastvo* ili *sopstvo* i *centar* i *jedinstveno polje svesti*. Ono dominira nad nesvesnim i nad celom psihom. Ego je ono u svakodnevnom životu uglavnom nesaznatno, ali mu ego ipak teži. Proces dostizanja jedinstva psihe u sopstvu je u psihologiji poznat kao *individuacija*.¹⁰⁵ U realnom životu ovaj proces se pokreće posle čovekovih tridesetih i četrdesetih godina.¹⁰⁶ Po Jungu, traje do kraja života i nikada se ne završava¹⁰⁷ jer do kraja predstavlja samo traganje, izuzev kod veoma retkih ljudi, koji su dostigli visok nivo svesti kroz posebne duhovne tehnike i način života posvećen isključivo tom cilju.

Kako dostići jastvo? U prethodnom delu teksta videli smo koji su idealni uslovi za to. Prekid energije iz spoljašnje sredine do osnovnih produktora i emitera psihičke energije - kompleksa¹⁰⁸. Ako je put uticajima iz spoljašnje sredine ka psihi otvoren, dolazi do pobuđivanja arhetipskih centara koji su primaran izvor psihičke energije i obrazaca oko kojih se stvaraju i konstelišu kompleksi. Kada spoljašnji impuls pobudi određen arhetipski centar odnosno kompleks formiran oko njega u nesvesnom, u njemu se pokreće energija. Ako je nivo energije dovoljno jak, ona izlazi iz nesvesnog u svesni deo psihe i manifestuje se ili kroz reakcije ega na spoljašnji svet, reakcije kroz instinkte, telesne reakcije ili unutarnje – psihičke preko emocija, nadograđujući i uvećavajući same komplekse. Od “šume” kompleksa nastalih u nesvesnom i od energije koja egzistira oko njega samog, ego – *malo ja* ne može da dopre do sopstva.

Na osnovu ovoga uviđamo, da bi se došlo do jastva, potrebno je uticati na: 1) dotok impulsa iz spoljašnjeg sveta u psihi, 2) energiju kompleksa, 3) ego, kao glavnog vratara psihe i jednog od najistaknutijih kompleksa.

Impulsi koji dolaze iz pravca spoljašnjosti utiču na arhetipske centre. Na osnovu određenog tipa impulsa predstavljenog u vidu prizora, slike, spleta okolnosti, zvuka, mirisa itd., pobuđuje se njegov istoimeni arhetipski centar u nesvesnom. Sopstvo je, kao arhetipski

¹⁰⁴ *Jastvo* se još naziva i *velikim JA* i *sopstvom*.

¹⁰⁵ Stajn, Marej, “Individuacija”, *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 194-198.

¹⁰⁶ Po psihološkoj nauci ovo je neki uobičajen period ulaska u proces individuacije, premda, u zavisnosti od životnih okolnosti i predispozicija, ovaj period može krenuti i ranije ili čak i kasnije.

¹⁰⁷ Jasnina Vujinović Milošević, intervju sa prof dr Žarkom Trebješanim, "Filozofija i... Karl Gustav Jung", RTS, (april 2016.), 20. februar 2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=EtIibKJKk8M>>, poslednji put pristupljeno 24.5.2022.

¹⁰⁸ Među komplekse spada i ego kao kompleks moći.

centar, višeznačno. Ako uzmemo da predstavlja *centar* svesti, tj. tačku – nešto nevidljivo (ili što nedostaje) središtu svesnog dela psihe – ego, onda ono može predstavljati *prazninu* – nulu (0). Kao arhetip koji se u psihologiji izjednačava sa *arhetipom Boga*, može se posmatrati i kao nešto *beskonačno* (∞). Kao takav, on predstavlja i jedinstvo svega, te ga Jung označava kao glavni arhetip – Jedan (1)¹⁰⁹. Jastvo u sebi obuhvata sve.¹¹⁰ Na osnovu ovih osobina jastva, arhetipski opisanih, možemo sagledati koja vrsta impulsa iz spoljašnjeg sveta bi pobudila njegovu aktivaciju. Ako ga sagledavamo kao prazninu ili nešto nedostajuće, onda bismo prazninom i uticali, kao simbolom. Ako ga posmatramo kao beskonačno, onda bi, naizgled, nešto što predstavlja “slučajan uzorak iz večnog haosa” bilo impuls koji budi taj arhetipski centar. Posmatrajući jastvo kao celinu, možemo ga predstaviti nečim što je simbol jedinstva – neraskidivosti.

Energija kompleksa “guši” polje nesvesnog, usporavajući proces individuacije. Njeno slabljenje i neutralisanje se može postići a) *ukidanjem dotoka impulsa* koji pobuđuju komplekse, b) delovanjem *preko simbola* koji otvaraju put sopstvu, gde će se energija kompleksa pokoriti toj višoj energiji i transformisati u nju, c) *dezorijentacijom kompleksa* (pobuditi ga na događaj, ali pri otpuštanju njegovog impulsa ka površini psihe, uticati slučajem tj. haotičnim događajem prilikom koga će izgubiti fokus, a time i energiju, čime će doći do trenutnog ili konačnog gašenja kompleksa, tj. njegovog uvida¹¹¹ da unutar same psihe na višem nivou postoji izvor beskonačne energije kojoj se treba prepustiti).

Principi koji važe za komplekse važe i za ego. Ono što ego posebno izdvaja od ostalih kompleksa je volja za kontrolom. Zbog te osobine, ego ne može sam sebe da vidi tj. da se osvesti - probudi u svojoj suštini sopstva. Ono što se preporučuje kao “lek” je njegovo *traganje u praznini kroz proces meditacije*. Meditacija sama za sebe predstavlja simbol praznine tj. simbol *arhetipa nulte tačke* - izvor jastva. U procesu traganja kroz prazninu, ego gubi sebe i otvara prolaz za energiju koja dolazi iz viših – duhovnih sfera koja pokreće proces transformacije psihe tj. individuaciju¹¹². Prostor u kojem je ego u tzv. nultoj tački može biti

¹⁰⁹ Stajin, Marej, “Jungov doživljaj jastva”, *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 171-176.

¹¹⁰ U svojoj knjizi *Jungova mapa duše*, Marej Stajin opisuje šta *jastvo* tj. *sopstvo* predstavlja po Jungu: “Jastvo je *centar* i on *objedinjuje delove*. Ali to čini sa znatne razdaljine kao što sunce utiče na orbite planeta. Njegova *suština* je *izvan granica psihe*. To je psihoid i širi se na regione izvan ljudskog iskustva i znanja. U tom smislu Jung bi rekao da je jastvo *beskonačno*.”

¹¹¹ Kompleks kao psihička struktura često ima svoju nezavisnu svest. Izvor: Stajin, Marej, “Kompleksi”, *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 58.

¹¹² Proces individuacije kroz otvaranje kanala višim – duhovnim sferama – tzv. super svesti je zastupao italijansko-jevrejski neurolog i psihijatar dr Roberto Assagioli (Roberto Assagioli) čiji rad je jednim delom bio inspirisan i uticajem znanja iz Kabale. Izvor <https://www.youtube.com/watch?v=FVDleou8XP4>

stanje sna. Kroz stanje sna, pogotovo kod velikih snova, čovek često preko određenih slika i reči kao simbola, može biti vođen u procesu individuacije.¹¹³ Postoje i ekstremni slučajevi u kojima je ego potpuno paralisiran. To je stanje pod totalnom anestezijom, dejstvom alkohola ili drugih opijata.

Ego je struktura uma kod koje je izuzetno izražen kognitivni aspekt. Jung naglašava da kognitivna funkcija isključuje polje u kome se ostvaruje neometana komunikacija između materije i duha tj. psihe, kroz proces sinhronicitetskih fenomena.¹¹⁴ Na osnovu ovoga zaključujemo da bi se došlo do otvorenosti puta ka sopstvu i do spontanog delanja u okviru tog polja, treba *isključiti kognitivnu funkciju*. To se postiže uvođenjem uma u *oblast haotičnosti tj. slučaja* koji može biti ili prirodno ili namerno izazvan. Prirodno je na primer spontanim kretanjem kroz prirodu ili nekim spontano izazvanim događajem, kroz spontano opuštenu sanjarenje. Veštački je uvođenje sa namerom u prostor i proces koji izaziva neki veštački napravljen ambijent, realan ili virtuelan (umetničko delo, vođena kontemplacija van konteksta realnog prostora i vremena)). U ovom procesu um je spontano vođen. On je ovde samo posmatrač bez davanja bilo kakvog mentalnog odgovora.

Pogledajmo sada ključne psihološke pojmove u obrascu $0 \cdot \infty = 1$.

Videli smo da **jastvo** ima osobine i beskonačnog i praznine – nule i jedinice – kao jedinstva svih elemenata psihe bez granica i podela. Po ovome se ono može označiti bilo kojim od ponuđenih simbola. Ovde ćemo ga označiti kao **1** – **vrhovni arhetip JEDINSTVO**.

Sve elemente psihe, **ego, komplekse sa svojim energijama i konstelacijama**, koji čine beskonačne podele u čovekovom umu i ne dozvoljavaju mu da vidi samoga sebe, odnosno zamagljuju mu uvid u *ogledalsko znanje*¹¹⁵, označićemo sa znakom **beskonačno** - ∞ .

Nulti - tvorački aspekt jastva – **prazninu**, ćemo označiti **nulom** – **0**.

$$\begin{array}{ccccccc}
 \mathbf{0} & \cdot & \infty & = & \mathbf{1} \\
 \mathbf{praznina} & \cdot & \mathbf{psiha} & = & \mathbf{jastvo} \\
 & & \text{malo "ja" - Ego,} & & \text{jedinstveno polje} \\
 & & \text{kompleksi} & & \text{psihe bez granica}
 \end{array}$$

¹¹³ Trebješanin, Žarko, "Snovi su izraz ličnog nesvesnog", *Šta Jung zaista nije rekao*, Službeni glasnik, Beograd, 2012, str. 139-141.

¹¹⁴ Stajin, Marej, "Um i materija", *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 229-231.

¹¹⁵ Suzuki, D. S., From, Erih, "Koan", *Zen budizam i psihoanaliza*, Nolit, Beograd, 1964, str. 80-81.

Vidimo da brisanjem svih podela u psihi nestaju granice i nastaje jedinstveno – bezgranično polje psihe – *veliko JA* ili *jastvo*. Formula koju smo dokazali je realna. Ona, kao rezultat, uistinu daje jedinstvenu psihi. Međutim, ovakvo jedinstvo se dešava samo retkima, koji su, po Jungu, dostigli šesti odnosno sedmi stadijum svesti.¹¹⁶ Stanje svesti koja neprestano prebiva u jastvu tj. potpuna individuacija je rezultat dugogodišnjeg praktikovanja meditacije ili neke druge vrste duhovne prakse, ili vođenja od strane iskusnog učitelja kroz koanske uvide. Ono što se najređe dešava, ali ipak postoji, je prosvetljenje vođeno “pukim slučajem”.

2.2.7. praznina kroz aspekt fizike

“ 39

....

Sve stvari, postigle su Jedno i pojavile su se.

Kraljevi i prinčevi, postigli su Jedno
i postali uzor svima.

Da nije bilo Jednog ničeg ne bi bilo.

...

Da Zemlja nije zahvaljujući Njemu postala stamena,
Raspala bi se.

...

Zato: U korenu uzvišenog leži prizemno.

U osnovi visokog leži nisko.”¹¹⁷

“ 40

....

Sve stvari pod Nebom zbivaju se u postojanju.

¹¹⁶ Šesti i sedmi stepen stanja svesti po Jungu podrazumeva stanje u kome je postignuta individuacija tj. potpuno jedinstvo psihe, ali i psihe sa materijalnim svetom. Jedna od indikacija tog jedinstva se ogleda kroz sinhronicitete.

¹¹⁷ Ce, Lao, *Tao Te Ding*, Babun, Beograd, 2009, str. 81.

Postojanje se zbiva u nepostojanju.”¹¹⁸

Iz ovih redova 39. i 40. poglavlja Tao Te Đinga, uočavamo da je za stvaranje i postojanost svih stvari, svega u ovom svetu potrebno “Jedno”. Da bi nešto veliko nastalo, malim, prizemnim – “ništavnim” mora biti “uzrokovano”. “Postojanje se zbiva u nepostojanju”. Čitajući navedene redove, takođe možemo uočiti određenu sličnost sa strukturom materije, kako je fizika vidi kroz sastav atoma. Atom se sastoji od jezgra i omotača koji ga okružuje. Jezgro čine protoni i neutroni, a omotač elektroni koji se kreću po svojim orbitama oko jezgra. Prečnik atoma¹¹⁹ je približan jednom sto milionitom delu centimetra. U poređenju sa veličinom atoma, njegovo jezgro je oko sto hiljada puta manje¹²⁰. Vidimo da je između jezgra i omotača “prazan” prostor. Na osnovu ovoga se može zaključiti da je sva materija u svom sastavu skoro stoprocentno “praznina”. Opet, ono što mi sagledavamo u makro-svetu su puna tela, sa određenim stepenom koherentnosti i čvrstoće. U uobičajenim uslovima, čovek svojim telom ne može proći kroz zid, iako su i on i zid, gledajući sa atomskog nivoa, “praznina”. To se dešava jer elektroni oko jezgra atoma kruže brzinom od oko 1000 km/s, te atom izgleda kao čvrsta sfera, a samim tim materija dobija određenu čvrstoću.¹²¹

Ono što u atomu sagledavamo kao “prazninu”, savremena nauka naziva *poljem*¹²². Polje predstavlja prostor delovanja sila koje su uspostavljene između protona i elektrona.

Vratimo se, na kratko, sastavu atoma i elementarnim česticama. Redni tj. *atomski broj* nekog elementa predstavlja broj protona u jezgru atoma. Broj elektrona u omotaču atoma jednak je broju protona u jezgru. Periodni sistem elemenata počinje vodonikom čiji je atomski broj jedan. Iza njega se ređaju ostali elementi, povećavajući, za jedan, broj protona u jezgru i elektrona u omotaču atoma. Međutim, u svoj izvorni Periodni sistem hemijskih elemenata, Dmitrij Ivanovič Mendeljejev (Дмитрий Иванович Менделеев), je postavio *nulti element - etar*¹²³, koji je, po Ser Isaku Njutnu (*Sir Isaac Newton*), nazvao Njutonijum¹²⁴. Već

¹¹⁸ Ce, Lao, *Tao Te Đing*, Babun, Beograd, 2009, str. 82.

¹¹⁹ Capra, Fritjof, “Savremena fizika”, *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989, str. 81.

¹²⁰ "Jezgro i karakteristike jezgra", *17 septembar*, <<http://17septembar.me/wp-content/uploads/2020/04/Fizika-4-Jezgro-i-karakteristike-jezgra.pdf>>, poslednji put pristupljeno 26.5.2022.

¹²¹ Capra, Fritjof, “Nova fizika”, *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989, str. 86.

¹²² Capra, Fritjof, “Praznina i oblik”, *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989, str. 245-265.

¹²³ Goran Marjanović, "O etru", Beograd, 29. novembar 2018, <http://users.beotel.net/~gmarjanovic/O_Etru.pdf?fbclid=IwAR0XAgz_gkseGf2yd4io9Y3xdcllOfefb7QhKAPU1AhVeiEb68Fj3HfhcFA>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

¹²⁴ "Eter u Periodnom sistemu", Po element periodnog sistema. Periodni sistem hemijskih elemenata D. I.

početkom 20. veka, savremena teorijska nauka izbacuje etar iz Periodnog sistema, negirajući ga u potpunosti. Međutim, celokupna naučna praksa Nikole Tesle je zasnovana upravo na postojanju ovog *nultog elementa*.¹²⁵

Na osnovu logike formiranja atomskog broja, zaključujemo da Njutonijum tj. etar ne sadrži ni protone ni elektrone. Mendeljejev je izdvojio polje – *prazninu atoma*, koju svaki naredni hemijski element sadrži i bez koje ne može. Na sam početak Periodnog sistema je postavio “nepostojanje” čime naglašava da je upravo ono ključni temelj postojanja svih ostalih elemenata koji postoje u prirodi.

Tesla je smatrao da je etar neophodan za propagaciju elektromagnetnih talasa i da se dejstvo sila može samo zahvaljujući njemu ispoljiti. Ako posmatramo sa ovog stanovišta, kako je sve što čini živi svet prožeto električnim i elektromagnetnim silama tj. njihovim poljima, a time i reakcijama koje se ispoljavaju u interagovanju dva ili više, različito naelektrisanih, entiteta, mogli bismo zaključiti da je etar jedna velika, bezgranična “tabla”, na kojoj se ispisuju svi pomenuti odnosi i interakcije. Svedimo to na još bazičniji nivo. Svaka interakcija i reakcija kao njen rezultat su informacija. Iz ovoga sledi da je etar osnovni medij prenosa informacija. Ako ga posmatramo kao fundamentalan gradivni element, od koga su potekli svi elementi, zaključujemo da je on i *potencijal*, tj. *nosilac svih informacija*.

Zavirimo sada u kvantni – najosnovniji energetska svet koji u materijalnom domenu možemo razmotriti, kako bismo uvideli koje su to osobine etra kao polja praznine iz koga nastaju i putem koga se prenose informacije. Na nivou subatomske jedinice materije, vidimo postojanje dvojne prirode. Subatomske jedinice se mogu javiti kao čestice ili kao talasi¹²⁶. Iako u makro svetu vidimo principe jasne određenosti i definisanosti, kvantna fizika nam govori o potpuno drugačijoj suštini Univerzuma. Osobina kvantne fizike je *nedeterminizam*¹²⁷. Događaji se dešavaju neodređeno – nasumično. Ono što prati ovu osobinu je *kvantna superpozicija*¹²⁸, tj. osobina kvantnog objekta da je istovremeno na više različitih pozicija ili u više različitih stanja (hipotetički, to može biti i beskonačan broj stanja).

Mendeljejeva, *dwax*, <<https://dwax.ru/bs/po-element-tablicy-mendeleeva-periodicheskaya-sistema-himicheskikh-elementov-d-i/>>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

¹²⁵ Goran Marjanović, "Etarske tehnologije Nikole Tesle", Beograd, 28.8.2018,

<<http://users.beotel.net/~gmarjanovic/EtarTehNT.pdf>>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

¹²⁶ Capra, Fritjof, “Nova fizika”, *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989, str. 82-83.

¹²⁷ Vedral, Vlatko, “Potomstvo beslovesnog slučaja: Nasumičnost spram determinizma”, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014, str. 197-220.

¹²⁸ Vedral, Vlatko, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014, str. 154-156.

Međutim, kada se vrši merenje određenog fenomena tj. posmatranje, kvantni objekat se svodi na samo jedan određen rezultat, a ne na više njih u skladu sa osobinom superpozicije¹²⁹. Takođe, utvrđeno je da kada elektron tj. kvant nije posmatran, on uvek ima osobinu talasa. Kada kvant posmatramo, on se manifestuje kao čestica¹³⁰. Ovde je nauka “shvatila” da kada je kvantni objekat postavljen u uslove posmatranja, njegove osobine bivaju determinisane. Odnosno, kada se čovekov kognitivni um uključi u posmatranje, aktivira se i “svest” npr. elektrona i on postaje lokalizovan. Gubi se nedeterminisanost i superpozicija. Ovo ukazuje na čoveka - posmatrača i njegov **racionalni um**, kao na **faktor** determinisanja tj. **remećenja** nasumičnosti – **spontanosti**, tj. fundamentalnog “reda” koji dolazi iz *polja praznine* – etra.

Ono što istraživači etra tvrde je da u njemu brzine mogu biti i beskonačne.¹³¹ Putem ove tvrdnje, intuitivno možemo zaključiti da je etar kao praznina – nulto polje uslov postizanja beskonačnog. Takođe to beskonačno u nuli ostvaruje celokupno jedinstvo (1).

Praksa zen meditacije ili transcendentalne meditacije, meditanta, preko praznine – isključivanjem kognitivnog uma, uvodi u *polje praznine* – polje etra. Po svedočenjima iskustava meditanata, stanje u koje se ulazi, nadilazi stanje uma. Čovek svojim iskustvom prevazilazi prostorne granice svoga tela i sjedinjuje se sa celim univerzumom, sa kojim postaje *jedno*.

Kroz *Teoriju Kvantno-holografске svesti*¹³² koju je postavio profesor dr Dejan Raković, pokušaćemo da sagledamo i objasnimo taj *put jedinstva*. Univerzum je, po *Teoriji holografskog univerzuma*¹³³, Dejvida Boma (*David Bohm*) i Karla Pribrama, hologram. Stvarnost koju mi vidimo, tzv. *eksplicitni red*, je jedan veliki hologram – projekcija neke druge stvarnosti, tj. *implicitnog reda*. Svaki deo holografске slike sadrži informacije o celini. Implicitni red, kao osnova vidljive stvarnosti, sadrži sve informacije o eksplicitnom redu, te i o svakom čoveku. Po profesoru Rakoviću, čovek na svom telu ima makroskopski kvantni

¹²⁹ Vedral, Vlatko, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014, str. 159.

¹³⁰ Talbot, Michael, *Holografски svemir*, TELEDisk, Zagreb, 2006, str. 35.

¹³¹ Goran Marjanović, "Tesla je hladio etar!", predavanje zabeležio Leon Bjelić, *Zlatno doba*, Rekovac, 2021, <www.youtube.com/watch?v=7RxB18ym5ak>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

¹³² Dejan Raković, "Kvantno-holografска svest", (Autorizovani intervju D. Rakovića u TV emisiji Agape, Studio B, 10.04.2011, u knjizi A Gajšek, AGAPE ANTOLOGIJA 2, Agape knjiga, Beograd, 2015), 2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.PDF, <http://www.dejanrakovicfund.org/prezentacije/2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.pdf>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

¹³³ Talbot, Michael, "Uvijeni redovi i odvojene stvarnosti", *Holografски svemir*, TELEDisk, Zagreb, 2006, str. 45.

sistem vezan za svest. To je akupunkturni sistem¹³⁴ koji predstavlja kvantno-holografsku Hopfinlovu neuronsku mrežu¹³⁵. Zahvaljujući svojoj holografskoj prirodi, ovaj sistem je otvoren za prijem informacija iz spoljašnjeg sveta. Budući da je kvantni, kod njega ne postoje nikakve barijere koje bi napravile selekciju informacija, već prima sve što dolazi od spolja. Informacije se primaju ekstrazenzorno, tj. kvantno, ne preko čula, i prenose se na somatski tj. nivo ćelije koji je takođe kvantni. Kako ne bi došlo do zasićenja u svesti velikom količinom informacija koje dolaze od spolja do akupunkturnog sistema, postoje određeni filtri koji selektuju šta će kao informacija, preko kvantnog ili senzornog – čulnog nivoa, doći do našeg svesnog dela. Informacija koja ima izuzetno jaku energiju ili je od veoma velikog značaja za čoveka, prevazilazi sve barijere i postaje deo njegovog svesnog sadržaja.

Ako je čovek sa nekim ili nečim u određenoj vrsti kvantne spregnutosti (intenzivna mentalna povezanost koja je prerasla u određenu vrstu kvantne povezanosti - kvantni sistem), onda se između ta dva sistema otvaraju tzv. Ajnštajn-Rozenovi tuneli¹³⁶. Kroz ove tunele se odvija trenutna razmena informacija među povezanim sistemima.

Razmotrićemo sada zen meditaciju u kontekstu teorije kvantno-holografске svesti. Meditant je u miru i svojim umom je prenet na iskustvo praznine u meditativnom procesu. Potpuna otvorenost ka praznini, koja jedino postoji kao njegov cilj za to vreme, bez ikakve kognitivne aktivnosti, ga otvara za kvantnu spregnutost sa njom. Sam etar, kao potencijal i nosilac svega (ovde može biti posmatran kao implicitni - izvorni red), kao takav, je već, izvorno, kvantno-holografski povezan sa prvim sistemom tj. meditantom. Uzmemo li da tada dva kvantna sistema – meditant i polje praznine tj. etar bivaju u potpunoj povezanosti Ajnštajn-Rozenovim tunelom, možemo zaključiti da se na kvantnom nivou sav beskonačan potencijal etra kao nosioca svih kvantnih informacija (potencijal eksplicitnog reda), informaciono tj. kvantno iskustveno, prenosi na medianta. Informacije, preko njegovog akupunkturnog sistema, dospevaju do uma u vidu *svesnog osećaja jedinstva* sa prazninom, odnosnom svim onim što ona daje kao sistem - celim univerzumom. Praktično, sve ono što

¹³⁴ Raković, Dejan, "Makroskopski kvantni efekti u biofizici: akupunkturni sistem, svest i holistička psihosomatika", *Sećanja, snovi, razmišljanja: o prošlom i budućem 1984-2007. Na razmeđu kvantno-holografске i klasično-redukovane stvarnosti*, IASC & IEFPG, Beograd, 2008, str. 132-135.

¹³⁵ Raković, Dejan, "Kvantna neuralna informatika: Hopfieldove neuronske mreže i kvantna holografija", *Integrativna biofizika, kvantna medicina i kvantno-holografška informatika: psihosomatsko-kognitivne implikacije*, IASC & IEFPG, Beograd, 2008, str. 29-35.

¹³⁶ Dejan Raković, "Kvantno-holografška svest", (Autorizovani intervju D. Rakovića u TV emisiji Agape, Studio B, 10.04.2011, u knjizi A Gajšek, AGAPE ANTOLOGIJA 2, Agape knjiga, Beograd, 2015), 2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.PDF, <http://www.dejanrakovicfund.org/prezentacije/2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.pdf>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

predstavlja implicitni red se prenelo na meditanta koji je sam postao celokupni eksplicitni red.

Povežimo sada ključne pojmove koji se javljaju u ovom potpoglavlju sa simbolima 1, 0 i ∞ , kako bismo proverili tezu postavljenu u prvom poglavlju rada. Nulom (**0**) ćemo obeležiti **implicitni red** tj. **etar (nulti element)** – sveprožimajuće polje praznine sastojano u svakom od hemijskih elemenata. Beskonačno (∞) ćemo dodeliti **beskonačnoj brzini prenosa informacija u etru** ili samom beskonačnom potencijalu etra u smislu spontanog generisanja informacija. Jedinicu (**1**) dodeljujemo **eksplicitnom redu i jedinstvu koje meditanti ostvaruju sa njim** u toku iskustva praznine u meditaciji.

$$\begin{array}{ccc} 0 & \cdot & \infty & = & 1 \\ \text{nulti element} & \cdot & \text{beskonačna brzina} & = & \text{jedinstvo} \\ \text{(implicitni red)} & \cdot & \text{prenosa informacija u etru} & = & \text{(eksplicitni red)} \end{array}$$

Iz ovakve postavke formule vidimo da se nultim množenjem beskonačnog toka ili beskonačne brzine prenosa informacija ili beskonačne količine informacija, dobija jedinstvo koje i jeste karakteristika kvantnog sveta.

2.3. sinteza

2.3.1. anatomija praznine

Razmatranje praznine kroz analizu u okviru oblasti koje smo prethodno prošli, otkriva određene analogije. Ma koliko da su oblasti analize različite i nemaju dodirnih tačaka, analogije koje se uočavaju ukazuju na specifičnu, sveprožimajuću, sveobuhvatnu i svedržiteljsku ulogu praznine, kao i na njenu “strukturu”.

Analize praznine pokazuju da je ona Prauzrok, Izvorna priroda, Hraniteljka najuzvišenijih tajni i “čudesne suštine”, Izvor stvaranja, Praznanje, izvor bića, Početak, izvor

Jedinice – Jedinstva, Bog koji je istovremeno i ništa i beskonačno – beskonačna praznina. Praznina je uslov beskonačnosti. Tačka dostizanja božanskih sfera. Biće za sebe. Svest (totalna praznina). Supremacija bez intencije. Supremativni znak. Praznina je uslov i podloga postojanja. Uslov punoće. Nulti element. Osnovna gradivna materija Univerzuma. Temelj postojanja. Ona je polje neophodno za propagaciju elektro-magnetnih talasa i egzistiranje kvantnih fenomena. Potencijal i nosilac svih informacija. Osnova i polje beskonačnih brzina. Uslov jedinstva. Implicitni red. Ogledalo u kome se ogledaju svetovi.

Iz svega ovoga zaključujemo da je uloga praznine ključna u postojanju. Dostizanje pravog Postojanja je jedino kroz prazninu moguće.

Ono što se pokazalo kao pratilac praznine – ono što izvire iz nje – njen indikator i kôd su spontanost, slučaj, prosvetljenje, nedeterminizam, nasumičnost, superpozicija. Oni izvire iz praznine kao njene manifestacije u materijalnom svetu, ali se i njima u nju stiže, da bi se preko nje ostvarilo jedinstvo.

Do punoće koja se ostvaruje prazninom nije lako doći. Prepreke na tom putu su u presečnoj tački svetova. U čoveku. Ono što je “izronilo” kao “remetilački faktor” kôda praznine je čovekov racionalni um – Ego tj. *malo ja* i kompleksi iz nesvesnog dela psihe, podržani energijom emocija i instinkata. Da bi se uspostavio neometan beskonačan tok jedinstva u praznini, potrebno je pristupiti ovim faktorima i na određen način ih neutralisati, tj. usmeriti na “otvaranje” ka praznini.

Ono što se pokazalo ili kao sredstvo i put neutralizacije ili usmeravanja i transformacije psihičkih energija ka praznini je čitav niz alatki. Krenimo od metoda slučaja, od kojih je najizvorniji Ji Đing. Zatim slede askeza (telesna i umna), ispražnjen um – pročišćena svest, tihovanje. Jedan od glavnih koncepata Taoizma na putu praznine je *wu-wei* – ne-činjenje. Meditacija se ističe kao ustaljena praksa mentalne higijene. Takođe, ono što otklanja barijere na putu punoće kroz prazninu je odsustvo namere. Tu je i koan – umna transformacija kroz rešenje zagonetke. Slede: odricanje od sebe, bivanje u sadašnjem trenutku – u sada, dezorijentacija uma, rad na svesnom nadilaženju ega. Praznina kao simbol tj. znak, može biti pokretač transformisanja psihičke energije, ka Izvornoj praznini kao supremativnom cilju. Ono što pokreće um ka kôdu praznine je priroda i njeno spontano delovanje. Stanje u kome je ego otklonjen, ali je moguće pokrenuti razne simboličke inicijacije koje će ego “pokorno” slediti, je stanje sna. I na kraju dolazimo do neutralisanja

kognitivne funkcije, kao remetilačkog faktora, uvođenjem uma u oblast haotičnosti - neodređenosti tj. slučaja.

2.3.2. sinhronicitet- ka rešenju projekta *Slučaj - kôd praznine*

Kroz gotovo sve oblasti analize praznine, videli smo da je indeterminizam – slučaj, odlika “delovanja” praznine i kôd koji proističe iz nje.

Kroz etimološku analizu, uviđamo da je *s-luča-j* nešto što dolazi iz božanske sfere, ali onome ko se odrekao sebe, ko je ušao u nulu – u prazninu tj. već je sam u određenoj vrsti spontanosti - indeterminizma. U Taoizmu nailazimo na spontano delovanje, bez namere i tvrdnju da su odricanje od svoje volje i prepuštanje prirodnom toku stvari¹³⁷ ključni za postizanje toka Taoa. Na knjizi Ji Đing, koja je bazirana na metodu slučaja, zasnovan je koncept čitave taoističke filozofije. Isihazam takođe podrazumeva odricanje od sebe i svoje volje, preko čega se pravi praznina u koju se useljava transendentno. U Sartrovoj filozofiji egzistencijalizma nalazimo spontanost uma, koja je posledica i kôd bića za sebe, koje predstavlja totalnu prazninu. U fizici vidimo da ono što je karakteristika nultog elementa, kao oblasti događanja svih kvantnih fenomena, nedeterminizam. Ako je čovek kao kvantni sistem u spontanom – nultom modu, otvaranjem Ajnštajn-Rozenovih tunela, ulazi u direktnu povezanost sa implicitnim redom – prazninom – etrom, tj. u oblast koju Jung u svojoj psihologiji naziva oblast *sinhroniciteta*.

Fenomen sinhroniciteta, u savremenoj nauci, je najznačajnije obradio Karl Gustav Jung u saradnji sa matematičarem i kvantnim fizičarem Wolfgangom Paulijem (*Wolfgang Pauli*) u delu *Tumačenje prirode i psihe*. U svojoj dugogodišnjoj praksi Jung je imao prilike da svedoči pojavi sinhroniciteta u radu sa klijentima. Bio je upoznat sa dostignućima kvantne fizike i osobinama kvantnih sistema koji su po prirodi nedeterminisani. Pratio je eksperimente koji su uključivali i astrološka razmatranja¹³⁸ i njihovo povezivanje sa životnim

¹³⁷ Ce, Lao, *Tao Te Ding*, Babun, Beograd, 2009, str. 104.

¹³⁸ Jung, Carl Gustav, Pauli, Wolfgang, *Astrološki pokus, Tumačenje prirode i psihe*, Globus, Zagreb, Posvjeta, Zagreb, 1989, str. 48-73.

tokovima konkretnih ljudi. Odlično je poznao i filozofiju Taoizma¹³⁹ na koju se u dobroj meri, u istraživanju fenomena sinhroniciteta, oslanjao.

Ono što je Jung uočio je povezanost psihe sa određenim događajima iz materijalnog sveta koji se manifestuju istovremeno.¹⁴⁰ Shvatio je da tu, u psihološkom smislu, dolazi do poništavanja razlike između subjekta i objekta. Teorija sinhroniciteta je proširenje njegove teorije jastva na oblast kosmologije, kroz koju je došao do zaključka da postoji suštinski nevidljivi red, koji je oblast ispoljavanja sinhroniciteta i predstavlja jedinstvo svega što postoji.¹⁴¹ Ono što je Jung zapazio je da aktivnost kognitivne funkcije zatvara prostor polju sinhroniciteta. Do sinhroniciteta dolazi kada je osoba na nižem nivou svesti, tj. kada nivo svesnosti opada.¹⁴² To se može povezati sa stanjem opuštenosti, sanjarenja, početne faze meditacije u kojem su moždani talasi na frekvenciji u *alfa* opsegu (8-13Hz)¹⁴³. Poznato je da se u tom stanju budi kreativnost odnosno intuicija, koja se uvek povezuje sa višim sferama. Jung je to intuitivno shvatio. Bilo mu je jasno da čovek ima aspekt psihe koji nadilazi i vreme i prostori da je uvek i svugde prisutan. Tu je povezo teoriju sinhroniciteta sa jastvom u kome se nalazi to sveobuhvatno znanje iz koga dolaze intuitivni impulsi.¹⁴⁴

Upravo ovo intuitivno znanje biva pobuđeno kroz korišćenje Ji Đinga. Jung je, takođe, koristio Ji Đing u svom radu za proučavanje sinhroniciteta.

Ji Đing¹⁴⁵ ili Knjiga Promena se sastoji od 64 heksagrama koji predstavljaju 64 kombinacije linija, koje mogu biti ili puna linija ili linija koja je prekinuta na sredini te je čine dve manje linije. Kombinacije se dobijaju bacanjem tri novčića.¹⁴⁶ I pune i prekinute linije mogu biti nepromenljive i promenljive, što daje dodatnu složenost dinamici odgovora.

Odgovori se preko Ji Đinga¹⁴⁷ mogu dobiti ne samo klasičnim metodama bacanja novčića, grančica hajdučke trave i tome slično. Iskusan tragač odgovor nalazi u svakom prizoru koji posmatra, u događaju koji se desio u momentu kada je pitanje postavljeno, u slici

¹³⁹ Jung, Carl Gustav, Pauli, Wolfgang, Preteče ideje sinhroniciteta, *Tumačenje prirode i psihe*, Globus, Zagreb, Posvjeta, Zagreb, 1989, str. 74-78.

¹⁴⁰ Jung, Carl Gustav, Pauli, Wolfgang, Izlaganje, *Tumačenje prirode i psihe*, Globus, Zagreb, Posvjeta, Zagreb, 1989, str. 31.

¹⁴¹ Stajm, Marej, "Sinhronicitet", *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 218-219.

¹⁴² Stajm, Marej, "Um i materija", *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 231.

¹⁴³ Mašković, prof dr Ljiljana, *Specifične karakteristike moždanih talasa i njihova primena*, pdf, Kriminalističko-Policijska Akademija, Beograd, str. 2.

¹⁴⁴ Stajm, Marej, "Apsolutno znanje", *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 232.

¹⁴⁵ Mihajlović - Slavinski, Živorad, *Ji Đing – filozofska mašina*, samizdat, Beograd, 1988, str. 9-21.

¹⁴⁶ Prvobitno se tehnika traženja kombinacija Ji Đinga u Kini obavljala putem dešifrovanja pukotina na kornjačinom oklopu koji je goreo u plamenu. Iz tih pukotina je šaman proricao budućnost. Kasnije su počeli da se koriste stabljike hajdučke trave, a zatim i novčići.

¹⁴⁷ Watts, Alan W., *Put Zena*, Niro "Književne novine", Beograd, 1982, str. 23-24.

koja se “postavila” pred njega. To govori o povezanosti svega u datim vremenskim koordinatama. Iz ovoga se može doneti zaključak da je sve što se u datom momentu dešava na bilo kom kraju sveta, povezano - sinhronizovano, i da se iz jednog događaja može “čitati” drugi. Zato, ako neko spontano, bez namere dela, on je sa Taom sinhronizovan. Praznina tada ispisuje svoj “tekst” i daje tok.

Sinhronicitet je iskustvena potvrda da slučaj proizlazi iz praznine i da je njen kôd. Stoga ovaj rad bira slučaj za svog glavnog kreatora. Autor rada je tu da sledi tok koji slučaj tj. praznina vodi.

2.4. put ka formiranju generativnog koda u projektu

Slučaj - kôd praznine

Kako bi umetničko delo bilo u skladu sa onim do čega smo, kroz istraživanje, došli kao do *implicitnog reda – etra - polja praznine*, koje je po Jungu suštinski nevidljivi red jedinstva svega što postoji, delo mora u sebi nositi kôd praznine.

Prvi uslov za to je da iz procesa nastanka koncepta i kreiranja dela treba isključiti kognitivni um autora tj. ego, a time i sve uticaje iz nesvesnog koji na bilo koji način utiču na formiranje odluka ega. Isključenje kognitivnog uma iz kreativnog procesa ćemo definisati kao **svodenje na 0**¹⁴⁸. Kognitivnom umu se potpuno oduzima: 1) vreme, koje nema za razmišljanje i koje se svodi na tačku (uvođenjem u prostor slučaja) iz koje onda može da izroni kreativni – intuitivni um; 2) prostor, svesnim odsecanjem ega, kao nečega što diktira proces kreacije; daje mu se 3) prostor jedinstva sa prazninom kroz proces meditacije kroz koju se, sinhronim putem, u um meditanta spuštaju potrebne informacije za određen proces kreiranja dela; 4) utiče se *binauralnim zvukom*¹⁴⁹, kako bi moždani talasi bili podešeni na

¹⁴⁸ U delu analize koji se tiče segmenta psihologije, opisane su mogućnosti i načini kako se otvoriti za neracionalan um, tj. kako neutralisati uticaj kognitivnog uma, ali i delova iz nesvesnog koji preplavljaju voljni segment psihe. Deo ovih stavki se odnosi na rešavanje konkretno definisanih kompleksa rad na transformaciji njihove energije, što je za proces koji podrazumeva rad na stvaranju umetničkog dela, malo duži put. Stoga su ovde u odeljku Ka nastanku novog generativnog koda u umetnosti dati samo koraci sa kojima se u što kraćem vremenu može doći do konkretnih rezultata.

¹⁴⁹ Frekvencije zvuka koje uvode mozak u teta ili alfa stanje, spadaju u infrazvuk (niže od 16 Hz) koji nije u

konkretnu frekvenciju npr. alfa (8-13 Hz) ili teta (4-8 Hz) talasa talasa, koji će onoga ko je ušao u proces slušanja zvuka dovesti u stanje pokrenutog kreativnog uma i racionom neopterećene kreativnosti, ili u stanje meditativnih frekvencija koje otvara prostor intuiciji.

Glavni prostor za kreiranje dela se prepušta praznini i njenom kôdu. Ovaj proces definišemo kao **prepuštanje procesa spontanosti tj. slučaju**. On se može odvijati kroz: a) različite metode slučaja (Ji Đing, traženje poruke nasumičnim otvaranjem neke knjige, korišćenje viska, bacanje novčića i sl.), b) prepuštanje prirodi da, kao nešto što je samo po sebi u spontanosti toka Taoa, vodi tok kreiranja postupka koji usmerava ka krajnjem rezultatu, c) “poruke” vođstva, koje kao smernice dobijamo kroz reči, prizore, snove, događaje ili slike (putem reklama, “slučajno” u prolazu na ulici, kroz spontani razgovor, dobijena telefonska poruka, bez namere da tražimo bilo kakvu smernicu...), d) izazivanjem nevoljnih pokreta tela u stanju sna ili polusna i na osnovu njih dobijati moguće željene rezultate.

Svi ovi procesi se mogu koristiti za definisanje kako samog dela, tako i načina njegovog izlaganja, izbora mesta izlaganja, dolaska do ideje vodilje, alata (softver i oprema) koji će se koristiti u njegovom nastanku i realizaciji.

Pretpostavimo da je delo nastalo i da je predstavljeno publici. Samim tim što je nastalo van kontrole kognitivnog uma, koji je u čitavom procesu samo servis koji prati tok slučaja, delo u sebi nosi kôd praznine koji ima potencijal da posmatrača uvede u meditativni proces. Ulaskom u ovaj proces, kroz moguću dezorijentaciju i susret sa “nelogičnim” koje je stvorio slučaj, racio biva razoružan. Otvara se put ka praznini i susretu sa bićem.

opsegu čujnosti za čovekovo uho. Stoga se u stvaranju ovih frekvencija pribegava kreiranju binauralnog zvuka koji funkcioniše po principu superponiranja zvučnih talasa iz dva različita izvora - slušalice. Na dva različita kanala se postavljaju dve zvučne frekvencije iz čujnog opsega koje se razlikuju za onoliko herca koliko je potrebno da se postigne za željenu frekvenciju alfa ili teta talasa. Preklapanjem zvuka koji dolazi kroz slušalice iz levog i desnog uha, u mozgu dolazi do superponiranja zvučnih talasa i formiranja traženih frekvencija.

3

PRAKSA PRAZNINE U UMETNOSTI ZAPADA

3.1. **kulturno-istorijski kontekst**

Kultura, život i umetnost Istoka¹⁵⁰ su se formirali u skladu sa principima duhovnih sistema koji su prisutni u tom delu sveta. Umetnik se ne inspiriše delima svojih prethodnika. On iz svoje duhovne prakse - iz iskustva praznine pušta da se delo rađa. Rad na delu je meditativan proces. Na kraju, samo delo postaje izvor meditacije u kojoj posmatrač ostvaruje iskustvo praznine. Delo se stvara iz prostora ličnog iskustva praznine. Bez namere da se na bilo šta deluje, da se bilo ko impresionira. Čitav koncept života i umetnosti su orijentisani ka dostizanju izvorne prirode i transcendentne sušine.

Za razliku od Istoka, umetnost Zapada se razvijala u potpuno drugačijem kontekstu.¹⁵¹ Ona je prvenstveno bila privilegija viših društvenih slojeva, tj. onih koji su posedovali većinu kapitala. Ipak sa pokretanjem građanskih revolucija i umetnost menja svoj karakter. Postaje angažovana u pravcu onih koji se bore za svoja prava ili za slobodu. Kako običan čovek postaje finansijski nezavisniji, tako se i težište umetnosti prebacuje na širu publiku. Najveće “tektonske” promene u umetnosti su se desile pod uticajem ratnih dešavanja 20. veka, ali i naučnih otkrića. Misao je bila oslobođena. Time je krenulo i “oslobađanje” umetnosti. Mase su postale svedenije - kubičnije, površine su se pročistile od detalja. Umetnost je krenula da zaranja iza površine. Na kraju je izašla iz slike i prostora i ušla, kroz događaj, gest i informaciju, u život i psihu čoveka.

Iz ovog osvrta vidimo da je umetnost Zapada “krenula” ka praznini. Došla je do određenog nivoa, ali prazninu nije u potpunosti nikada “osvojila”. Najviši domet dokle je stigla je kolektivno nesvesno čovekove psihe. Način života čoveka Zapada ne dozvoljava dugo zadržavanje u praznini. Očigledno da on prazninu posmatra u sartrovskom smislu. U smislu praznine koju treba popuniti i od koje čovek beži jer od nje ima strah. Strah od besmisla, kraja, smrti.

Ipak na umetničkoj pozornici Zapada, imamo one hrabre, “haotične”, van sistema i šablona, tragaoce, koji zaranjaju upravo u prazninu, da bi iz nje izronili sa pravim idejama, spoznajama, vodiljama. Iz tih dubina praznine nastaju njihovi lični kodovi - sistemi, koji dalje generišu umetnost specifičnog izraza. Sam iskorak u iskustvo praznine i traganje u

¹⁵⁰ Ovde se konkretno misli na Kinu i Japan čija tradicionalna umetnost je stvarana pod uticajem Taoizma i Zen budizma.

¹⁵¹ Ovde izuzimamo umetnost koja je vezana za duhovne prakse i život u okviru religijskih zajednica. Akcenat ovog razmatranja je na profanoj umetnosti

istom, navodi na zaključak da takvi umetnici u sebi već imaju aktiviran kôd praznine. Ovaj kôd je obično izražen, ili kroz sklonost ka meditaciji, ili kroz “haotične” obrace psihe koji upućuju na nedeterminizam i nasumičnost oslobođenost od uslovljavanja “podrazumevanim pravilima”..., ili su takvi ljudi ušli u životnu krizu, koja je, po dr Asadoliju (*Roberto Assagioli*)¹⁵², prva faza *duhovnog buđenja* - put ka *individuaciji*. U toj fazi shvataju da moraju krenuti u transformaciju svog *nižeg nesvesnog*¹⁵³ kako bi došli do *višeg nesvesnog*¹⁵⁴ - *višeg JA*, gde se pronalazi nepresušan izvor intuicije i kreativnosti.

3.2. meditacija - početak kreativnog procesa/ “ulov” ideja Dejvida Linča

Praznina kao motiv u dolaženju do kreativnog rešenja nije često prisutna kod umetnika zapadnog sveta. Međutim postoje oni koji upravo kroz prostor praznine u sebi samima otkrivaju beskonačan svet ideja i informacija koje kasnije imputiraju u kreativni proces koji vodi do stvaranja dela. Jedan od najpoznatijih umetnika današnjice koji svakodnevno upražnjava praksu *Transcendentalne Meditacije* je režiser Dejvid Linč¹⁵⁵ (*David Lynch*).

Transcendentalna Meditacija¹⁵⁶ je vrsta meditacije u kojoj meditant u sedećem položaju zatvorenih očiju dolazi do stanja uma potpuno ispražnjenog od misli. To stanje je čista svest. Istinsko *JA*. Stanje potpunog mira i uma i tela. U njemu meditant biva sjedinjen sa *ujedinjenim poljem (Unified field)*, koje po savremenoj nauci leži u osnovi svega¹⁵⁷. Čista

¹⁵² Lazar Trifunović, "Pisihosinteza", intervju vodio Aleksandar Gajšeg, emisija Agape, Studio B, (17.1.2016.), 25.1.2016., <<https://www.youtube.com/watch?v=FVDleou8XP4>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

¹⁵³ Ono što Asadoli naziva *niže nesvesno*, Jung definiše kao *senka*.

¹⁵⁴ *Više nesvesno* Jung naziva *jastvom* ili *sopstvom*.

¹⁵⁵ "David Lynch explains Transcendental Meditation", *Rodrigo Notari*, 11.2.2015, <<https://www.youtube.com/watch?v=Em3XplqnoF4>>, poslednji put pristupljeno 1.6.2022.

¹⁵⁶ John Hegelin, "An Introduction to the Transcendental Meditation Technique", *Transcendental Meditation*, 7.4.2012, <<https://www.youtube.com/watch?v=ZjT831cjaUY>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

¹⁵⁷ U drugom poglavlju u analizi praznine kroz oblast fizike, ovo polje je označeno kao polje nultog elementa - etar.

svesnost do koje se dolazi, kako Linč kaže, ima svoje kvalitete: beskonačnost, kreativnost, inteligenciju, energiju, ljubav, snagu i blaženstvo, dinamiku i mir. Ovo polje nema ni početak ni kraj. Uvek je bilo i uvek će biti. Svaki čovek može da se spusti u njega. Sve što postoji, u njemu je jedno.

Iskustvo koje je stekao kroz višedecenijsku praksu transcendentalne meditacije, Linč je pretočio u svoj kreativni metod¹⁵⁸, koji je predstavio u autobiografskoj knjizi *Lov na veliku ribu (Catching the Big Fish)*. On opisuje metod kao lov na ideje tj. poređi ga sa pecanjem. U procesu meditacije on čežnjom za idejom pokrene njen lov. Čežnja - želja je za njega fokus. Čitav proces je kao sanjanje u budnom stanju. Misli dolaze i odlaze. I u jednom momentu, ni od kuda - iz praznine, se pojavljuje ideja. Ako oseti da je voli, odmah je zapiše. Kada se pojavi jedna ideja, kao riba, za njom će krenuti i ostale da "doplivavaju" i da se hvataju za udicu. Sve ideje koje se pojave, a u koje se Linč "zaljubi", bivaju zapisane. Na kraju, se dobije skup ideja u rukopisu, koje umetnik pretvara u film. Tokom rada, ostaje otvoren za nove ideje kojima konačno definiše delo.

Vidimo da iz polja praznine - čiste svesnosti ideje dolaze spontano, ničim determinisane. Nasumično. Ovo potvrđuje da **praznina** uistinu jeste **polje slučaja**.

U svom kreativnom procesu, Linč, kao umetnik, ulazi u prazninu. Ne utiče na nastanak ideja. Samo ih, osećajem lične ljubavi prema svakoj od njih bira i na osnovu odabira formira konačnu priču. Determinisanost, u procesu kombinovanja ideja u finalnom sklopu ideja i njihovoj gradnji dela, ipak jednim delom postoji. Ali kako je umetnik svakodnevno u procesu "higijene" uma, i prepušta praznini da ga "vodi", moglo bi se zaključiti da je dobrim delom, i u procesu kombinovanja odabranih ideja, njegov um u velikoj meri nedeterministički - spontan.

Ako posmatramo Linčovu kinematografiju, počevši od filmova *Čovek slon*, *Glava za brisanje*, preko *Izgubljenog auto-puta* do *Bulevara zvezda* i *Tvin Piksa*, uočavamo da njegovo delo gledaoca uvodi duboko u nesvesni deo psihe. U lično i kolektivno nesvesno. Gledalac, gotovo nikada, nije u potpuno realnom svetu. Linč ga svojim "nelogičnim koracima", koje pravi, nalik koanskim zagonetkama, uvodi u svet podsvesne logike, koja je duboko zapisana u brojnim arhetipskim konstelacijama svakoga od nas. Njegova dela pokreću na proces ličnih traganja, transformacija i na kraju, slobodno se može reći, na put individuacije. U njima

¹⁵⁸ David Lynch, "Meditation, Creativity, Peace", Documentary of a 16 Country Tour, David Lynch Foundation, 17.3.2016, <<https://www.youtube.com/watch?v=BH4qD5Fzyjk>>, poslednji put pristupljeno 8.6.2022.

“provejava” osećaj skrivenog prisustva vrhovnog božanskog arhetipa praznine i celovitosti. Iz dubine nesvesnog, na površinu svesti, kroz intuitivne osećaje, gledaocu dolazi poziv na put ka istinskom sebi, u najdubljim dubinama. Linčova dela jesu poziv da čovek krene da traga za onim “iza”. Za tom drugom - pravom realnošću iz koje su, zapravo, i “isplivale” ideje koje je Linč, kroz svoje filmove, izneo pred nas.

U kontekstu praznine, delo Dejvida Linča je proizvod praznine i vodi ka njoj. U direktnom susretu sa delom i neposredno posle, gledalac ne biva uveden u iskustvo praznine. U njemu se pokreću dubinski arhetipski kodovi koje svako Linčovo delo kod gledaoca konsteliše. Konstelacija koja je nastala ne nestaje posle određenog vremena. Ona biva jedno od orijentacionih sazvežđa u traganju kroz nesvesno i, na kraju, u traganju za samim fundamentom čitave psihe - jastvom - poljem univerzalne svesti. U psihološkom smislu, moglo bi se zaključiti da delo Dejvida Linča otkriva početak puta psihosinteze¹⁵⁹.

Sledeći, ako ne i najbolji, primer umetničkog metoda u zapadnoj umetnosti, koji u sebe uključuje prazninu i nasumičnost, kao njen kôd, je kreativni metod kompozitora Džona Kejdža (*John Cage*). Kejdž nije koristio meditaciju kao pripremu, ali je prazninu svog ega i svoje volje u kreiranju dela, napravio uvođenjem metoda slučaja. Kod njega samo delo biva i slučaj i praznina, a iskustvo dela je iskustvo praznine.

¹⁵⁹ Psihosinteza je pravac u psihologiji koji je uspostavio dr Roberto Asadolli. U procesu psihosinteze čovek spoznaje svoju senku, transformiše njenu energiju da bi iz višeg nesvesnog tj. supersvesti - sopstva na njega spustile više - božanske energije. Proces počinje prvom duhovnom krizom, nastavlja se traganjem, kroz spoznaje, transformacije i napredak ka sopstvi. Jung govori da se ovaj proces nikada ne završava. Traje do kraja života. Posvećenici uspevaju da dođu do konačnog cilja.

3.3. slučaj - proizvod i inicijacija praznine/ umetnički metod Džona Kejdža

3.3.1. namera ili njeno odsustvo

“U Jednom trenutku, shvatio sam da se nalazim na raskrsnici. Na jednoj strani nalazi se namera, i tim putem pošli su svi umetnici pre mene. Na drugoj strani nalazi se potpuno odsustvo namere. Ja sam odlučio da krenem tim putem.”¹⁶⁰

Džon Kejdž

Tradicionalno komponovanje i stvaranje umetničkog dela, do dvadesetog veka, uvek je podrazumevalo nameru umetnika, njegovu jasnu kontrolu nad delom ili putem dela, visok stepen muzičke obrazovanosti autora, njegovu obdarenost, dobar ukus, određen odnos prema prethodnim muzičkim (umetničkim) pravcima. Odnosno, sve što se tiče nečeg poznatog, profiliranog kroz prizmu intelektualne i emotivne ličnosti umetnika, odnosno onoga što na kraju dolazi pod kontrolu i upravljanje njegove volje, kako bi nastala kompozicija. Delo zatim biva predstavljeno publici, koja, prema njemu, na osnovu sopstvenog unutarnjeg sklopa pojedinca i njegovog formiranog stava prema umetnosti i estetici, stvara svoj lični emotivni i intelektualni odnos.

Džon Kejdž, nasuprot tradiciji, a zahvaljujući uticajima Istoka, prvenstveno zen budizma, stvara sopstveni metoda komponovanja. Pronalazi put od klasičnog kompozitora i eksperimentatora, vođenog egom (dela za *Preparirani klavir*)¹⁶¹, do umetnika oslobođenog od istog, koji kroz potpuno odsustvo namere stvara delo, bivajući prepušten jedino metodu slučaja. Proizvod ovog metoda je *Muzika slučaja*, a njen najpoznatiji primer je delo 4'33"¹⁶². Kejdžovim metodom se menja, kako odnos kompozitor – delo, tako i odnos delo – publika. Došavši do zaključka da funkcija umetnosti nije komunikacija sa nečijim ličnim idejama i osećanjima, već pre imitiranje prirode u njenom načinu delovanja,¹⁶³ Kejdž stvara dela čija je

¹⁶⁰ Goran Tomka, "Džon Kejdž 1. deo", *gorantomka*, 22.4.2009, <<https://www.youtube.com/watch?v=rDI9Sg8Whqo>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

¹⁶¹ John Cage, "How the piano to be Prepared", *johncage*, (1972.), <https://johncage.org/prepared_piano_essay.html>, poslednji put pristupljeno 8.6.2022.

¹⁶² Najpoznatije delo Džona Kejdža, 4'33" (četiri minuta i trideset i tri sekunde), koje se sastoji samo od tišine i nenamernih okolnih zvukova.

¹⁶³ John Cage, <<http://www.youtube.com/watch?v=dkLzCkA7JLo&NR=1&feature=endscreen>>, poslednji put

uloga otvaranje uma (i kompozitora i slušaoca) i prirode čoveka. Na taj način je nastojao da realnost i život prevede u umetnost. Njegov stvaralački metod je nešto što nas neće odvesti estetici i zadovoljstvu, kao što to potencira umetnost Zapada, već proces koji nas uvodi u iskustvo, što je imperativ Istoka.

3.3.2. put ka metodu

Istraživačka priroda koju je nasledio od oca, Džona Kejdža vodila je ka eksperimentu i inovacijama u komponovanju i izvođenju muzičkih dela. Međutim tek sredinom četrdesetih godina 20. veka, lična emotivna¹⁶⁴ i kreativna kriza¹⁶⁵ su otvorile put dolaska umetnika do specifičnog sopstvenog stvaralačkog metoda koji je u potpunosti negirao tradicionalan koncept umetnosti.

Da bi prevazišao prepreke koje su ga sputavale, okrenuo se psihoanalizi i tu je došao do pitanja svrhe muzike. Nagoveštaj odgovora na to pitanje je dobio 1947. godine prilikom susreta sa studentkinjom iz Indije Gitom Sarabai¹⁶⁶ (*Gita Sarabhai*). Po njenom učitelju muzike iz Indije, *svrha muzike*¹⁶⁷ je *da načini um mirnim i trezvenim*¹⁶⁸, a tako i *podložnim za "božanske uticaje"*, koji su ustvari zvuci i događaju iz prirode¹⁶⁹. To saznanje Kejdža okreće ka posvećenju proučavanja istočnjačke filozofije i dovodi ga do poznanstva sa Daisetz T. Suzukijem¹⁷⁰ (*Daisetsu Teitaro Suzuki*), japanskim učiteljem zena.

pristupljeno 28.8.2012.

¹⁶⁴ Kejdž se 1945. godine rastaje sa suprugom Ksenijom. Pre toga već počinje da sumnja u svoju seksualnu orijentaciju.

¹⁶⁵ Radeći sa svojim profesorom muzike, kompozitorom Arnoldom Šenbergom (*Arnold Schoenberg*), Kejdž shvata da nema osećaj za harmoniju, i da je, kako Šenberg kaže, došao do nepremostivog zida. Međutim obećava Šenbergu da će probiti taj zid i ceo život posvetiti muzici.

<www.youtube.com/watch?v=o6_z-rvhMOc>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

¹⁶⁶ Cage, John, "Lecture on nothing", *Slence*, Wesleyan University Press, Hanover, 1973, str. 127

¹⁶⁷ Wilcox, Stephen, "The eastern influence", *The Rhetoric of Silence: John Cage Exigence and the Art of the Commonplace*, Stephen Wilcox, Waterloo, 2009, str. 46.

¹⁶⁸ "John Cage. From Zero", *7Pulgadas*, 25.3.2014, <<https://www.youtube.com/watch?v=saGo9DsDB80>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

¹⁶⁹ https://johncage.org/autobiographical_statement.html

¹⁷⁰ Wilcox, Stephen, "The eastern influence", *The Rhetoric of Silence: John Cage Exigence and the Art of the Commonplace*, Stephen Wilcox, Waterloo, 2009, str. 45-46.

Iz Suzukijevog učenja Kejdž dolazi do zaključka da zvukovi treba da budu slobodni, da je u suštini svega živog i neživog Buda, i da je svako biće centar univerzuma. Tu mu biva pojašnjena funkcija muzike koju ona ima na Istoku. Naime, na Istoku, prvenstvena uloga muzike je promena uma. Muzika um uvodi u proces otkrivanja, gde čovek postaje svestan zvukova oko sebe¹⁷¹ i oslobađa se ličnog ukusa i manipulacije. Iz ovoga Kejdž izvodi sopstveni zaključak šta je muzika. Ona za njega postaje aktivnost zvukova u kojoj umetnik nalazi način da zvukove oslobodi da budu ono što jesu, a time da se **otvori um** onih koji zvukove stvaraju ili ih slušaju.

Na drugoj strani, na uobličavanje formulacije Kejdžove definicije muzike i odnosa prema njoj, uticao je i rad Anande Kumarasvamija (*Ananda Coomaraswamy*)¹⁷², filozofa i istoričara indijske umetnosti. On je govorio da je umetnost imitirati – podražavati prirodu u njenom načinu funkcionisanja¹⁷³. Po nekim savremenim teorijama o mikrokosmosu, teoriji haosa, kao i po kvantnoj mehanici, princip funkcionisanja prirode je **neodređenost**, odnosno **princip slučaja**. U vezi prirode i umetnosti, Kejdž dolazi do zaključka da priroda i umetnost trebaju da budu jedno. Po njemu umetnost nije beg od života, već uvod u život. Kako sve potiče od iste prirode, odnosno suštine (kako živi, tako i neživi svet, tj. u svakome se nalazi Budina priroda), Kejdž odlučuje da prihvati još jedan princip funkcionisanja prirode, odnosno **koncept interpenetracije**¹⁷⁴ – međuprodiranja, međuprožimanja, uvodeći u svoja dela spoljne, nenamerne zvuke.

Na kraju je bilo pitanje: “Kako doći do procesa stvaranja dela i njegovog odnosa prema publici i svome autoru, a da u svemu vladaju *principi funkcionisanja prirode* i *proces promene*, odnosno *otvaranja uma*?” Kejdž je odgovor pronašao kod Suzukija:

“Emocije, kao i svi ukusi i sećanje, su blisko povezani sa sobom, sa egom. Emocije pokazuju da smo dotaknuti unutra, u sebi, a ukusi dokazuju na koji način smo dodirnuti od spolja. Od ega smo stvorili zid i zid čak nema ni vrata kroz koja enterijer

¹⁷¹ Po indijskim učenjima muzika je kontinualna. Ona prestaje samo sa prestankom naše pažnje, što upućuje na koncept neprestane meditacije tj. budnosti – probuđenosti, odnosno dostizanja Budine prirode, ako imperativa.

¹⁷² "Ananda K. Coomaraswamy's life and work", Adapted from Harry Oldmeadow, *Journeys East: 20th Century Western Encounters with Eastern Religious Traditions* (Bloomington, IN: World Wisdom, 2004), pp. 194-202., *World Wisdom*, 2004, <<http://www.worldwisdom.com/public/authors/Ananda-K-Coomaraswamy.aspx>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

¹⁷³ Edward James Crooks, "John Cage's Entanglement with the ideas of Coomaraswamy", PhD, *University of York, Music*, July 2011, <<https://core.ac.uk/download/pdf/1145989.pdf>>, poslednji put pristupljeno 20.5.2022.

¹⁷⁴ Cage, John, "Composition as process", *Silence*, Wesleyan University Press, Hanover, 1973, str. 46-47.

brži i sigurniji način. Koristio je metod slučaja, imitorajući tako prirodu u njenom načinu funkcionisanja. Na jednom mestu je rekao:

“Slučaj koristim kao disciplinu. [...] Moj izbor se sastoji u biranju pitanja koja ću da postavim.”¹⁷⁷

Kao alat u svoju metodologiju slučaja uključuje *Kinesku Knjigu Promena* tj. *Ji Ding*¹⁷⁸. Poznato je da se njeno funkcionisanje zasniva na prožimanju dva osnovna principa - jin i jang, na osnovu čijeg odnosa je, po istočnjačkoj filozofiji, organizovan čitav univerzum. Moguće kombinacije i proricanja, Kejdz je dobijao bacanjem novčića i pravljenjem heksagrama, koje je zatim dešifrovao u *Knjizi Promene*.

Kada je komponovao, gotovo da nikada nije znao kako će kompozicija da zvuči, sve dok se ne izvede. Proizvod operacije slučaja kod Kejdz je tačno određena kompozicija zvuka, već su to matematičke strukture, grafikoni, dijagrami, kojima se determiniše okvir, mogućnost i koncept dela i otvara polje za neodređenost¹⁷⁹, kao bitan princip funkcionisanja prirode.

Proizvod toga je bilo otvaranje čulnosti koju je Suzuki potencirao. Ako se napravi analogija sa Suzukijevim učenjem zena, skoro sva dela *Muzike slučaja* Džona Kejdz su vid vežbe prihvatanja zvuka kao karakteristike određenog objekta, i prepoznavanje njegovog doprinosa u procesu. Po Suzukiju cilj je prestati sa interpretacijom i vezivanjem za zvuk, i početi sa slušanjem. To razvijanje čulnosti je bilo razlog Kejdzovog insistiranja da ne treba obraćati pažnju na solfedo. Po njemu, sluh i prevelik osećaj za harmoniju su čak nepoželjni, obzirom da pothranjuju ego, kao osnovnu prepreku u celom procesu.

Pored zvuka, Kejdz, kao gradivni element muzike, uvodi tišinu¹⁸⁰, koju beleži u vidu određenog vremenskog intervala bez zvuka. Što više tišina u njegovom delu prelazi u totalitet, to se više otvara prostor za nenamerno stvorene zvuke, koji, tako slobodni, prodiru u umetnost i ulaze u proces interpenetracije. Uloga tišine u takvim delima postaje analogna ulozi praznine i tišine u delima zen umetnosti. Ona postaje uvod u meditaciju praznine.

¹⁷⁷ Wilcox, Stephen, *The Rhetoric of Silence: John Cage, Exigence and the Art of the Commonplace*, © Stephen Wilcox 2009, Waterloo, 2009, str. 76.

¹⁷⁸ Cage, John, “Experimental music: doctrine”, *Slence*, Wesleyan University Press, Hanover, 1973, str. 17.

¹⁷⁹ Cage, John, “Indeterminacy”, *Slence*, Wesleyan University Press, Hanover, 1973, str. 260-273.

¹⁸⁰ "John Cage About silence", *jdavidm*, 14.7.2007, <<https://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y>>, poslednji put pristupljeno 21.3.2022.

Kejdžov metod menja i odnos delo - publika (slušalac) i delo - izvođač (autor). U njegovom delu nema uživanja. Nema klasične komunikacije izvođača i publike. Nema ničeg poznatog do trenutka slušanja. Kao u zen umetnosti, subjekat (publika ili izvođač) prvo biva “dezorijentisan”, jer prolazi kroz nešto za šta njegov ego ne može da se veže (memorija, ukus, emocija). Tako, oslobođen granice između sebe i objekta - dela, biva uvučen u proces interpenetracije - sveprožimanja sa okolinim zvucima, odnosno, po zen filozofiji, u proces otvaranja uma za proces meditacije¹⁸¹ i otkrivanja sopstvene prirode.

3.3.4. studija slučaja

3.3.4.1. *The Music of Changes*¹⁸²

Već od početka četrdesetih godina 20. veka, Kejdž je počeo da stvara dela za *Preparirani klavir*¹⁸³. Ubacujući razne metalne predmete između žica klavira, pravio je eksperiment sa zvukom, otvarajući prostor slučaju, odnosno neodređenosti (u startu nije znao kakav će zvuk tačno biti proizveden). Ipak, jedno od prvih dela napravljenih metodom slučaja i korišćenjem *Ji Dinga*, nastalo je tek 1951. godine. Pošto je te godine dobio od prijatelja kao poklon *Kinesku Knjigu Promene*, Kejdž je krenuo na komponovanje dela *Muzika promena* (*Music of Changes*¹⁸⁴¹⁸⁵), nazvanog po istoimenoj knjizi.

Bacajući tri novčića, pravio je heksagrame pomoću kojih je iz *Ji Dinga* tumačio odgovore na pitanja koja je postavljao. Vođen tim odgovorima je pravio grafikone kojih je na kraju bilo 26, a odnosili su se na sve potrebne elemente za nastanak jedne kompozicije: tonovi, dinamika, tempo, trajanje. Svaka stavka dela je posebno definisana. Delo je podeljeno na delove tzv. muzičke knjige: *Knjiga I, Knjiga II, Knjiga III, Knjiga IV*. Namenjeno je za

¹⁸¹ “Meditacija se prvenstveno sastoji u radu na što neutralnijem i što “objektivnijem” spoljašnjem i unutrašnjem posmatranju, koje se sprovodi kao praksa koncentracije pažnje na ono što se dešava u duhu, telu i svetu.”
Izvor: Paskvaloto, Đandorđo, *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama Istoka*, Clio, Beograd, 2007, str. 54.

¹⁸² Cage, John, *Notations*, Something Else Press, New York, 1969, str. 54.

¹⁸³ Boris Berman, "John Cage -- Sonatas and Interludes for Prepared Piano (1946-1948)", *Mugatins Noise*, 11.1.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=TJhv_k4xkMI>, poslednji put pristupljeno 20.5.2022.

¹⁸⁴ Todd Tarantino, "John Cage: Music of Changes (1951)", 2012, <<http://www.toddtarantino.com/hum/cage.html>>, poslednji put pristupljeno 29.8.2012.

¹⁸⁵ "John Cage, "Music of Changes", (1951), *Wellesz Theatre*, 22.7.2012, <https://www.youtube.com/watch?v=B_8-B2rNw7s>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

izvođenje na klaviru. Klavir se u ovom delu svira preko dirki, okidanjem žica, lupanjem poklopca itd.

Kompozicija predstavlja muziku slučaja u odnosu na način nastanka. Ipak, njena gotovo konačna definisanost je postavila u red konvencionalnih kompozicija zapadne tradicije. Iako ni jedno izvođenje ove kompozicije neće biti isto kao prethodno, ipak će u mnogome ličiti na ranija izvođenja. Slušalac i izvođač neće imati utisak ničega što slušaju po prvi put, što je inače bio cilj Džona Kejdža da postigne sa muzikom¹⁸⁶¹⁸⁷. Zapravo, imaće jedan gotov, konačan utisak, determinisan ličnim ukusom, emocijama, sećanjima, ali ne i iskustvo kompozicije, koje je ostavilo da čeka ispunjenje u narednom, revolucionarnom Kejžovom delu - 4'33".

3.3.4.2. 4'33"

“Nemam ništa da kazem i to i govorim”

Džon Kejž

Pijanista Dejvid Tjudor (*David Tudor*) je 1952. godine, na Vudstoku (*Woodstock*)¹⁸⁸, premijerno izveo 4'33", kompoziciju Džona Kejž, koja je u celosti napisana kao tišina. Delo tada nije bilo u potpunosti prihvaćeno od publike, ali je do danas ostalo zapamćeno od iste i doživelo je brojna izvođenja.

4'33" je prva Kejžova kompozicija koja se u potpunosti može okarakterisati kao muzika slučaja. Komponovana je notu po notu, operacijom slučaja, korišćenjem *Ji Dinga*. Postavljajući pitanja vezana za parne i neparne brojeve, kojima je pravio razliku između tonova i tišina, Kejž je dobio odgovor da su svi brojevi parni. To je značilo da su sve note tišina. Za trajanje je koristio 8 grafikona. Zanimljivo je da kada je Ji Dingom odredio dužine trajanja tonova, da bi video kako će ih rasporediti, za predviđanje je uveo karte po principu Tarota. Da bi definisao dužinu kompozicije, koristi širinu jednog od panela Raušenbergove (*Robert Rauschenberg*) slike tzv. *Bela Slika*, stvarajući muzičko-prostorno vreme.

¹⁸⁶ Na jednom mestu Kejž govori: “To je ono što hoću da postignem sa tonovima - da ih sviram i čujem kao da ih nikada ranije niste čuli.”

¹⁸⁷ Wilcox, Stephen, “The eastern influence”, *The Rhetoric of Silence: John Cage Exigence and the Art of the Commonplace*, Stephen Wilcox, Waterloo, 2009, str. 42.

¹⁸⁸ John Cage, "4'33" (In Proportional Notation)", *Art and artists, MoMA*, 1953-1953, <<https://www.moma.org/collection/works/163616>>, poslednji put pristupljeno 30.5.2022.

Delo je namenjeno za izvođenje na bilo kom instrumentu ili kombinaciji instrumenata. Sastoji se od tri stava. Note su beležene kao vremenski intervali tišine.

Zahvaljujući metodi slučaja, kompozitor je oslobođen kontrolisanja tonova svojim ukusom, znanjem, osećajima ili sećanjem. Delo u sebi nosi princip delovanja prirode - neodređenost, jer izvođač ili kompozitor ne može predvideti dobar deo performansa koji će ispuniti nenamerni zvuci.

“Ne postoji ništa kao što je tišina.”

Džon Kejdž

Kompozicijom 4'33", Kejdž je postigao svoj cilj. Omogućio je publici da pri svakom slušanju dela ima novo iskustvo, koje nije ni nalik nekom prethodnom. Kao predmet analize studije slučaja možemo uzeti izvođenje Bi Bi Ci-jevog Sinfonijskog Orkestra (*BBC Symphony Orchestra*)¹⁸⁹ u londonskom Barbican Centru (*Barbican Center*) u januaru 2004. godine¹⁹⁰. Dirigent palicom označava početak kompozicije. Publika i izvođači sede u tišini. Jedinu zvuci koji se registuju su zvuci pokreta ruku muzičara i dirigenta, listanje notnih papira, povremeno kašljanje ili neki pljesak rukama iz publike. Ako bi ovo izvođenje uporedili, recimo, sa čanojem (ceremonija čaja)¹⁹¹, kao delom zen tradicije, mogli bismo uvideti velike sličnosti u samom karakteru, te 4'33" okarakterisati kao pravo delo zen umetnosti. Tišina, odnosno, po zenu, praznina zvuka koja je prisutna, daje sličnim zvucima i pokretima akcenat, ali i obratno. U čanoju i u 4'33', zvuk i nenametljiv, spontani pokret, tišinu podižu na nivo meditativne praznine koja posmatrača - slušaoca uvodi prvo u stanje ispražnjenja ideje o sebi (u delu nema ničega kulturološki i lično poznatog za šta bi se slušalac - subjekat vezao), a time i u samu vežbu meditacije¹⁹², brišući granicu između

¹⁸⁹ BBC Symphony Orchestra, "4'33'", London, 4.1.2004, <<http://www.youtube.com/watch?v=zY7UK-6aaNA>>, poslednji put pristupljeno 30.8.2012.

¹⁹⁰ "Radio 3 plays 'silent symphony'", *BBC News*, 19.1.2004, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3401901.stm>>, poslednji put pristupljeno 5.8.2012.

¹⁹¹ Paskvaloto, Đandorđo, "Praznina u čanoju", *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama istoka*, CLIO, Beograd, 2007, str. 87-99.

¹⁹² Na jednom mestu engleski zen umetnik Hamiš Fulton (Hamish Fulton) ističe da je u prirodnom okruženju moguće prevladati granicu objekta i subjekta, jer tokom boravka u takvom ambijentu čovek prazni svoj um i prepušta se prirodi, što je analogno zen meditaciji. "Ako isprazniš svoj um, možeš pustiti da u njega uđe priroda...". Izvor: Švaković, Miško, "Zen", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton, Ghent, 2005, str. 679-681.

objekta i subjekta. Gubi se potreba za komunikacijom sa delom, ili bilo kakvim estetskim utiskom. Ostvaruje se proces interpenetracije slušaoca sa prirodom¹⁹³.

Delo 4'33" je, pored toga što je proizvod jednog specifičnog metoda stvaranja kompozicije, i samo po sebi metod uvođenja u **iskustvo** prirode (u ovom slučaju zvuka), kroz meditaciju praznine koja je izvor punoće.

Posmatrano sa stanovišta psihologije, publika, samim dolaskom na izvođenje dela, biva uvedena svojom pažnjom u početak stvaranja njegove aure (po Valteru Benjaminu). Pokrenuta je energija njenih estetskih kompleksa koja, na osnovu formiranih kulturno-estetskih stavova već ima određena očekivanja. Kada delo krene, energija očekivanja koja je iz nesvesnog dela psihe već izašla u prostor izvođenja dela, biva dezorijentisana i "sasečena", a pokrenut estetski kompleks otklonjen (barem za vreme izvođenja dela). Ego je dezorijentisan jer ne može nikakvu kontrolu na estetskom nivou da sprovede. Ovaj momenat otvara prostor narednom koraku u psihološkom procesu. To je reakcija na prazninu kao supremativni arhetip jastva. Tu čovek, nesvesno, počinje da prepozna sebe samoga i prirodu svog istinskog bića, koja i počiva u praznini. U ovih 4'33" čovek **biva sa samim sobom**.

3.3.5. prava umetnost = umetnost bez namere

Uticao je na stvaralački metod Džona Kejdža napravio prekretnicu, kako u radu samog umetnika tako i u umetnosti uopšte. Do tada važeći kôd tradicije, sa izuzetkom rada Marsela Dišana (*Marcel Duchamp*) i Dadaista¹⁹⁴, počinje da ustupa mesto novim, otvorenim pristupima umetnosti - neoavangardi, u kojoj je Kejdž imao jednu od vodećih uloga.

Metod rada i delo ovog umetnika, inspirisali su i ohrabрили nastavak novih pokreta u umetnosti - neodade¹⁹⁵ i fluksusa, krajem 50-ih i početkom 60-ih godina 20. veka, a

¹⁹³ Priroda u smislu neprekidnog toka muzike koji je u trenutku izvođenja kompozicije registrovan (po indijskoj filozofiji).

¹⁹⁴ Dišan i Dadaisti su delovali van koncepta tradicije. Pored istočnjačke filozofije, bili su jedna od vodilja Kejdžovom radu.

¹⁹⁵ Šuvaković, Miško, "Zen", Pojmovnik suvremene umjetnosti, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton, Ghent, 2005, str. 679-681.

predstavljaju i preteču generativne umetnosti, koja sve više prožima savremene umetničke tokove.

Ipak, na kraju, slušajući Kejdžova “zen” dela, i analizirajući njegov metod rada, mnogi koji traže zadovoljstvo u umetnosti, će se zapitati: “Da li metod i delo ovog umetnika uopšte imaju smisla?”. Odgovor mogu naći u citatu dela eseja Herigela (*E. Herrigel*), u kome autor govori o umetnosti gađanja lukom i strelom, gde se meta pogađa tačno u centar kada strelac potpuno isprazni svoj um, i kada nema više ni jednu misao o “Ja koje treba da pogodi”, niti o “meti koju treba da pogodi”:

“Prava umetnost je, izjavi tada Učitelj, bez cilja, bez namere! Što vi upornije želite da naučite da odašiljete strelu tako da sigurno pogodite cilj, to će vam manje poći za rukom ono prvo, to će vam dalje biti ono drugo.”¹⁹⁶

Da li je savremena umetnost bez namere? Koje su njene tendencije i uticaj na čoveka? U kom pravcu nove tehnologije vode umetnost, kulturu i ostale aspekte čovekovog života? Može li slučaj biti prisutan u umetnosti i životu kroz korišćenje novih medija? Odgovore na ova pitanja ćemo potražiti u narednom poglavlju.

¹⁹⁶ Paskvaloto, Đanđorđo, “Praznina u zenu”, *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama istoka*, CLIO, Beograd, 2007, str. 77.

4

NOVI MEDIJI I NOVE PRAKSE

4.1. psihologija novih medija

Osnovna definicija medija je da on predstavlja sredinu prenosa izvesnog delovanja.¹⁹⁷ Čovekova nemogućnost da u najvećem broju slučajeva istovremeno bude i izvor i sredina prenosa određene vrste delovanja na okolinu, po Maršalu Makluanu (*Marshall McLuhan*), dovela je do stvaranja medija kao "produžetka čoveka"¹⁹⁸. Da bi ostvario prenos informacija, izrazio se, prikazao svet ili realizovao umetničko delo, čovek je sredinu prenosa delovanja opredmetio kao tehničko sredstvo za ostvarenje datih ciljeva.

Istorija, po Makluanu, počinje upravo pojavom prvog medija. Kroz različite epohe društvenog razvoja, pristupačnost, dostupnost i nužnost, a kasnije i tehničko iskustvo, znanje i jasno definisana namera i strategija, odredili su upotrebu specifičnih sredstava komunikacije kao produžetka čoveka. Druga važna Makluanova tvrdnja glasi: "Medij je poruka"¹⁹⁹. Prođemo li kroz kratku istoriju razvoja medija, od kamenih i glinenih ploča, papirusa, prepisivane i štampane knjige, električne energije, automobila, radija i televizije, do digitalnih 3d kamera, pametnih telefona i interneta, uviđamo da je potencijal medija kroz vreme izuzetno porastao. Isti sadržaj poruke ili motiv predstavljen putem različitih medija nosi i drugačiju, višeslojniju poruku. Uzmimo kao primer motiv bika. U praistoriji je slikan na zidovima pećina. U sumerskoj ili minojskoj umetnosti, na zidinama grada ili enterijerima objekata. U crkvenoj ikonografiji je našao mesto na pandantifima crkava. Studije bika su prisutne u modernističkim delima Pabla Pikasa. Amblem marke automobila Lambordžini (*Lamborghini*), kao i energetske pića Red Bul (*Red Bull*) je takođe predstava bika. U navedenim primerima vidimo različite uloge koje simbol bika ima: od magijsko-ritualne, preko uloge zaštitnika grada, prikaza snage, simbolične predstave apostola Luke i kubističke destrukcije, do simbola statusa i komercijalne manipulacije. Svaki medij prati određeni društveno-istorijski kontekst i utiče na njega, počevši od rodovskih zajednica, okupljenih oko potrebe za hranom i preživljavanjem, preko paganskih i religijskih verovanja u zaštitnu ulogu simbola, modernističkog umetničkog istraživanja do savremenih marketinških manipulacija.

¹⁹⁷ Šuvaković, Miško, "Medij", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 363-364.

¹⁹⁸ Džajls, Dejvid, "Istorija masmedija", *Psihologija medija*, CLIO, Beograd, 2011, str. 13.

¹⁹⁹ *Ibid.*, str. 13-20.

Iz ovog svedenog prikaza razvoja medija i različitih efekata istog motiva kroz niz medija, od najstarijih do najsavremenijih, prepoznamo glavne uslove za njihovo nastajanje, plasiranje i korišćenje:

1. kreiranje poretka i organizacija u okviru društvenih zajednica u kojima postoji potreba ili namera za određenim vidom komunikacije (ili kontrole pod plaštom komunikacije);
2. odgovarajući nivo tehničko-tehnološkog napretka zajednice;
3. odgovarajući nivo psihološke formiranosti pojedinca i zajednice i spremnost da se prihvate nova sredstva komunikacije.

Sva tri uslova proističu iz društveno-političko-kulturnih prilika koje su se tokom istorije usložnjavale, od plemenskih grupa, robovlasničkog društva, preko feudalnog uređenja sa jednostavnijim medijima, čiji intenzitet korišćenja i brzina usavršavanja su tekli sporo, sve do trenutka industrijske revolucije, te kroz pojave građanskih revolucija, pokretanje nacionalnih i masovnih radničkih pokreta. Sve to je stvorilo povoljne uslove za nastanak i razvoj medijske kulture. Pronalaskom štamparske mašine u 17. veku i štampanjem prvih knjiga, novina, časopisa i periodika u 18. veku, mediji počinju da utiču na formiranje javnog mnjenja, a time i na psihologiju čoveka i društva. Kultura 20. veka je bila determinisana proizvodima i efektima masovne komunikacije: radija, televizije, fotografije, filma, muzičke industrije, što je pratilo epohu moderne i postmoderne, kao periode konstituisanja kulturne industrije kao nosioca masovne medijske kulture. Druga polovina 20. veka je period preobražaja industrijskog u informaciono društvo. Stepem razmene informacija putem mas-medija se povećao u odnosu na protekle periode, da bi na kraju 20. i početkom 21. veka kulminirao, korišćenjem personalnih računara, interneta i drugih digitalnih sredstava komunikacije, koja su se svrstala u porodicu novih medija.

Danas mediji gotovo u potpunosti determinišu kulturu, politiku, privredu, društveni i privatni život čoveka. Velika količina informacija koje dolaze preko medija, kod čoveka mogu izazvati zasićenje ili dovesti do zavisnosti. Pored ova dve suprotne psihološke reakcije, može se javiti beskonačan broj vidova vezanosti i determinacije čovekove ličnosti. Jedan od tih vidova je i medijsko slepilo²⁰⁰ zbog koga je neophodno praviti selekciju informacija. Na osnovu toga Maršal Mekluan postavlja dva cilja psihologije medija:

²⁰⁰ Džajls, Dejvid, "Istorija masmedija", *Psihologija medija*, CLIO, Beograd, 2011, str. 19.

1. "... da pokuša da nas učini makar malo više svesnim načina na koji se mediji infiltriraju u svakodnevni život i kako su mediji danas postali naša svakodnevica u meri da mi to ne uspevamo da prepoznamo."
2. "... psihologija medija tiče se toga da barem pokušamo da razumemo na koji način to kako se mi ponašamo 2010, ili kad god da ovo budete čitali, predstavlja kombinaciju doba savremenih medija i duboko ukorenjenih, trajnih ljudskih karakteristika."²⁰¹

U medijski posredovanom društvu čovek je, u psihološkom smislu, determinisan informacijom. Strateški kreirani medijski produkti postaju neophodan deo svakodnevice. Oni su često uzrok prosocijalnog ili asocijalnog ponašanja, odrednica načina mišljenja, formiranja preferencija, odluka i mentaliteta..

Pojedinac i društvo po pravilu nisu svesni uticaja medija njihove pasivne i aktivne kontrole. Čovek je prihvatio informaciju kao sastavni deo svoga života. On joj "veruje". Dopušta joj da utiče na kreiranje njegovih stavova, ubeđenja, želja, da utiče na njegova osećanja. Čovek se poistovećuje sa medijem. Političko-ekonomski sektor na osnovu ove činjenice, putem medija, strateški utiče na upravljanje pojedincem i društvom u svrhu sopstvenih strateških interesa i ciljeva koji u najvećoj meri nisu u skladu sa interesima pojedinca i društva.

Uloga psihologije medija je da ukaže na osnovni psihološki obrazac po kome dolazi do promena u društvu i kod pojedinca pod uticajem medija. Taj obrazac ukazuje na proces prijema, obrade i interakcije sa informacijama, tj. na psihosomatski odgovor na njih, koji se ispoljava kroz reakciju na ličnom ili širem - socio-kulturnom planu.

Mediji, putem simbola, utiču na psihološki plan čoveka. Pokreću sistem asocijacija koje aktiviraju proces konstelacije različitih kompleksa u sferi lično nesvesnog. Simboli u okviru tih kompleksa oslobađaju "kritičnu" količinu energije potrebne za prelaz granice ego-svesti, koju često nadvladavaju sopstvenom svešću i voljom. Čovek tada, uglavnom, ne može da kontroliše sopstvene reakcije, već tu ulogu preuzimaju pobuđeni centri iz nesvesnog. U zavisnosti od vrste aktivnog kompleksa, iz nesvesnog biva privučena energija instinktivnog, kulturnog, društvenog, duhovnog ili nekog drugog dela čovekove ličnosti koja se manifestuje u vidu određene emocije ili telesne reakcije. Psiha na taj način dobija

²⁰¹ Džajls, Dejvid, "Istorija masmedija", *Psihologija medija*, CLIO, Beograd, 2011, str. 19-20.

zadovoljenje koje postaje potreba i veza sa ličnim “oživljavanjem”. Proučivši psihološke strukture određenih grupacija, kreatori medijskih ambijenata, utiču na buđenje različitih centara (kompleksa) u nesvesnom, kako bi pokrenuli psihološki tok čiji je cilj određena vrsta senzacije. Senzacija u tom trenutku postavlja pojedinca u izvesnu vrstu stanja ili ga pokreće na akciju. To stanje ili akcija imaju dvostruku ulogu. Prva je formiranje psihološkog profila korisnika medija, kako bi se pokrenuli centri u nesvesnom i kroz aktiviranu psihosomatsku dinamiku, ili dinamiku društvenih aktivnosti, stvorio privid određene uloge (trenutne ili dugoročne, manje ili više značajne). Druga uloga medijski indukovanih stanja ili akcije je neprimetno-dobrovoljni ulazak u *sistem atrakcije i zadovoljenja* i nastojanje da se u njemu ostane. Sa jedne strane, korisnici medija nemaju svest da su u sistemu. Sa druge strane, kreatori sistema drže pod kontrolom pojedinca i društvo, koristeći mehanizme funkcionisanja ljudske psihe. Ovi mehanizmi nisu ništa drugo nego beskonačan krug uspostavljanja kompleksa i njihovih energetskih nadražaja svesnog dela psihe, koji vremenom, delimično ili u potpunosti, gubi kontrolu nad voljom. Njegovu ulogu preuzimaju grupacije brojnih kompleksa u ličnom i njihove veze u kolektivnom nesvesnom.

Princip pokretanja kompleksa i obrazac kontrole društva se nisu menjali tokom istorije. Promene doživljavaju samo fizički i medijski ambijent i društvena uređenja koja ih prate. Veća ponuda i razgranatija mreža medija, samo usložnjavaju i povećavaju mogućnosti konstelacije kompleksa pojedinca i društva, učvršćujući pasivnu kontrolu nad čovekovim svesnim delom psihe. Sistem kontrole opstaje sve dok se energija ponuđenih simbola u nesvesnom usmerava prema pozitivnom ishodu - psihosomatskom zadovoljstvu. Kada ponuda medija dovede psihu do zasićenja ili postane konkurentna ličnosti, tada dolazi do stvaranja novog kompleksa koji je na dubljem arhetipskom nivou od kompleksa koji su formirali prethodna zadovoljstva. Veća dubina arhetipske osnove kompleksa predstavlja indikator približavanja energije celovitosti, poreklom iz arhetipa jastva, svesnom delu psihe. Svesni deo tada počinje da odbacuje ostale simbole i predstave i protivi se nametanju uzora, strategija i načina života, koje vidi kao remetiocce lične celovitosti. To odvajanje ličnosti od sistema društvenih normi predstavlja opasnost za opstanak sistema medijski podržane kontrole društva. Unutar psihe čoveka dolazi do prekretnice. Sa jedne strane, zbog potiranja svih predstava i projekcija, ego može da bude zaveden sopstvenom *senkom* – potisnutim delom ličnosti, kroz koji može da se aktivira remetilački i rušilački odnos prema sistemu kontrole. Sa druge strane, ozbiljnim i posvećenim radom na sebi, čovek može da dostigne viši nivo svesti na kome se svesno i nesvesno sjedinjuju, a ego se više ne identifikuje sa spolja

orijentisanim arhetipskim projekcijama, već je ličnost orijentisana ka svom pravom centru u dubini nesvesnog. Na taj način čovek može da postane u velikoj meri odvojen od aktivnog uticaja medija i da pređe na njihovo selektivno korišćenje.

Istorijska iskustava u odnosima medijske kulture i društva, naročito tokom poslednjih tridesetak godina, ukazuju da je gotovo nemoguće izaći iz smena vešto osmišljenih medijskih okvira. Današnje informaciono društvo nudi mnoštvo sredstava komunikacije, koja, zahvaljujući ljudskoj potrebi za komunikacijom, predstavljaju uvek nove - izazovnije simbole atrakcije, tako da ono što pojedinac teško može da izbegne je neprestano uspostavljanje kompleksa u nesvesnom delu psihe. Prema Jungovoj podeli na pet razvojnih stadijuma svesti (1. *participation mystique*, 2. kulturalizacija, 3. usmeravanje projekcija ega na principe i simbole, 4. radikalno ukidanje projekcija, 5. postmoderni stadijum),²⁰² zapadno društvo nije do sada prevazišlo treći stadijum, mada je bilo naznaka prelaženja u četvrti, kroz pokrete otpora i eksperimentalne oblike društvenog uređenja. Za Junga, izuzetak u razvoju nivoa svesti čine pojedinci i zajednice koji praktikuju duhovne discipline i uglavnom su izdvojeni od dominantnih društvenih tokova. U procesu individuacije, oni prelaze peti stepen jedinstva svesnog i nesvesnog i dolaze na šesti, odnosno sedmi stepen - jedinstvo psihološkog i materijalnog sveta koje se prepoznaje kroz fenomen sinhroniciteta.

Današnje medijsko okruženje otvara nezamislive mogućnosti za obavljanje različitih delatnosti i ostvarivanje komunikacije. Internet je "otvorio vrata" čitavom jednom svetu koji se sa trgova, ulica, sportskih borilišta, trgovina i ostalih mesta koja obeležavaju ključne tačke ljudske komunikacije u prostoru, premestio u virtuelni svet. Prilagodljivost čoveka na korišćenje novih medija postavlja pred njega izazov u psihološkom smislu. Ubrzana

²⁰² Jung je uspostavio osnovnu podelu od pet stadijuma razvoja svesti. Njoj je nezvanično dodao 6. i 7. stadijum tokom uvida do kojih je došao kroz dugogodišnju praksu. Ovde ćemo ukratko navesti svih sedam stadijuma: **1. *participation mystique*** - stadijum u kome postoji potpuna identifikacija sa okolnim svetom, prisutan kod male dece; **2. kulturalizacija** - stadijum diferencijacije subjekta i objekta, dok su projekcije svesti na objekte oko sebe lokalizovane; **3. usmeravanje projekcija ega na principe i simbole** - projekcije se npr. sa roditelja prenose na apstraktne simbole; **4. radikalno ukidanje projekcija** - "Bog više nije tamo negde, Bog sam ja!". "Jung je verovao da je ovaj četvrti stadijum vreme ekstremno opasnog stanja stvari... ego nije moguće da se dobro prilagodi na okolinu... ego biva lako zaveden pohlepom za moći koja potiče od senke... Osoba u četvrtom stadijumu nije pod kontrolom društvenih konvencija." Četvrti stadijum nastaje iz "očaja i praznine" koji nastaju kao kulminacija nezadovoljstva na nivou trećeg stadijuma; **5. postmoderni stadijum** - sjedinjenje svesnog i nesvesnog preko simbola. "Svesna spoznaja ograničenja ega i svest o moćima nesvesnog i oblik ujedinjenje svesnog i nesvesnog postaje moguć kroz ono što Jung naziva transcendentna funkcija i simbol ujedinjenja. Psiha se sjedinjuje, ali nasuprot prvom stadijumu - njeni delovi su diferencirani i sadržani su u svesti. I za razliku od četvrtog stadijuma, ego nije identifikovan sa arhetipovima."; **6. jedinstvo psihe i materijalnog sveta** - ispoljavanje kroz fenomen sinhroniciteta; **7. krajnja celovitost** - duhovni nivo koji dostižu posvećenici.
Izvor: Stajn, Marej, "Pet stadijuma svesti", *Jungova mapa duše*, Laguna, Beograd, 2007, str. 198-209.

komunikacija i intenzivnije korišćenje medija, pored poslovne efikasnosti i zadovoljavanja različitih potreba, otvaraju i prostor za aktiviranje novih kompleksa koji mogu da manipulišu ponašanje, psihi i ličnost u skladu sa interesima određenih društvenih grupa.

Korišćenje medijskih opcija vremenom postaje uslovni refleks zadovoljenja različitih kompleksa. Kompleks se uspostavlja kroz nove simbole i emocije koji povezuju nove, nadograđene predstave. Kontinuirano se “hraneći” energijom tog kompleksa, psiha može da postane “nezasita” tj. da dođe do stanja medijske zavisnosti. Nedostatak senzacija u spoljašnjem okruženju kao i mogućnost zadovoljenja različitih čulnih potreba putem medija, stvara refleksnu vezu sa određenim medijskim opcijama. Ova veza pravi podele u ličnosti, udaljavajući je od veze sa arhetipom celovitosti – sopstvom. Ona je pokazatelj smanjenja stepena slobode. Na opasnost od ugrožavanja slobode u ambijentu novih medija ukazuju i neki njihovi zastupnici, koji na primer vremenski ograničavaju svojoj deci korišćenje mobilnih uređaja i pristup internetu.²⁰³

Sloboda izbora u mnoštvu medijskih mogućnosti može da dovede do smanjenja potencijala psihe. Rešavanje ovog problema treba postaviti kao jedan od zadataka psihologije medija.

U zavisnosti od stepena svesnosti o uticaju medija na nas, čovek može da odabere put prave ili prividne slobode. Izbor jednog ili drugog je pokazatelj nivoa njegove samosvesti i nezavisnosti ličnosti. Čovek može svesno i kontrolisano, kao subjekat, da koristi medij i upravlja njime kao sredstvom – objektom. Nasuprot ovome, ako se mediji posmatraju u kontekstu socijalnog izraza našeg identiteta, može doći, pod uticajem medija kao simbola statusa, pripadnosti određenoj grupi, upravljanja određenom grupom, može doći do promene uloga. Medij postaje subjekt, a čovek - objekat medija i njegovih sadržaja.

Kroz praksu se uviđa da nije lako napraviti isključiv izbor - da li ćemo biti subjekt ili objekt u novomedijskom okruženju. Kompleksnost čovekove psihe uvek otvara prostor za delovanje i jednoj i drugoj opciji. Pravac samodefinisanja nalazi različite puteve i grananja, koja su, svesno ili nesvesno, opredeljena u odnosu na čovekove sklonosti u sociološkom, praktičnom, biološkom i ontološkom pogledu. Volja različitih kompleksa u svakodnevnom korišćenju medijskih sredstava preuzima vođstvo nad svesću te se svest kao objekat definiše uglavnom kroz niže nivoe nesvesnog. Tek kada se oseti ugroženim u ambijentu medija ili, sa

²⁰³ "Džobsova djeca se ne igraju aj podovima, kompjuterima", *IN4S*, 27.1.2015, <<http://www.in4s.net/dzobsova-djeca-ne-koriste/?lang=lat>>, poslednji put pristupljeno 29.10.2018.

druge strane, u njemu bude aktivirana energija najdublje arhetipske osnove - sopstva, kod čoveka se bude komponente celovitosti i kreativnosti. Njima se svest, u procesu samodefinisanja, postavlja na višu razinu na kojoj postaje subjekat nadređen mediju.

Nadređenost mediju srećemo kod ljudi koji su krenuli duhovnim putem. Za njih je mediji isključivo alat za obavljanje nužne komunikacije i/ili za kreativnu delatnost proizašlu iz zastupane filozofije (ili nekog vida duhovne prakse). Uloga čoveka kao subjekta, tj. svesnog korisnika medija je prisutna kod inženjera, naučnika i umetnika koji medij koriste u svrhu koja ima praktičnu, istraživačku i kreativnu komponentu. Kreativnim načinom korišćenja medija, čovek preuzima svesnu ulogu subjekta u datoj situaciji. Njegovi kompleksi su pod kontrolom. Kreativna upotreba medija otvara nove mogućnosti razvoja tehnologije i čoveka. U takvom okruženju čoveku je otvoren prolaz ka centrima psihe koji imaju potencijal konstelisanja inventivnih ishoda u svetu tehnike, kulture, socijalnih interakcija i drugih oblasti, putem kojih dolazi do njihove metamorfoze.

Proces metamorfoze medija je naročito vidljiv poslednjih godina kroz metamorfozu umetnosti. Mediji kao alatke koje su služile za stvaranje umetničkih dela pre sto ili pedeset godina nosili su sa sobom jednostavne mogućnosti koje nisu davale prostor umetniku za izlazak iz uobičajenih okvira klasičnog delovanja. Era digitalnih medija je umetniku otvorila nebrojeno veće mogućnosti izraza, što umetnost dovodi u novu istorijsku fazu metamorfičke transformacije.

4.2. metamorfoza umetnosti korišćenjem tehnologije kinecta

Početak 20.veka nagovestio je revolucionarne promene u umetnosti i nauci. Sve je vodilo ka dematerijalizaciji, otkrivanju nepredvidivih tajni koje univerzum ili čestica krije u sebi. Početak 21.veka, čini se, svojim novim tehnologijama koje vrtoglavom brzinom stupaju na pozornicu čovekovog života, ideale prethodne revolucije uvodi u praksu i opredmećuje ih.

Kada je Stiven Spielberg (*Steven Spielberg*) 2002. godine predstavio svoje filmsko ostvarenje *Minority report*, čija se radnja odvija u 2054. godini, malo ko je mogao pretpostaviti da će u nekim segmentima ta godina u realnosti doći mnogo ranije. I to već 2010. Naime, 4. novembra te godine na tržištu se pojavio Majkrosoftov (*Microsoft*) Kinect (Kinect) kao deo igračke konzole Xbox 360. Ta mala “sprava” je već u startu oborila Ginisov rekord (*Guinness World Record*)²⁰⁴ kao najprodavaniji električni uređaj, jer je za prvih 60 dana prodana u 8 miliona primeraka. Među tih osam miliona kupaca pored ogromnog broja “zaraženih” konzumenata video igara koji su srećno skakali i mahali pred ekranima, dajući pokrete svojim avatarima, bio je i jedan manji ali odabran broj vizionara, naučnika, istraživača, umetnika, kojima se ovom “kutijicom” otvorio prozor u novi svet.

Tajna se krila u samoj strukturi uređaja. Sistem Kinecta se sastoji od tri podsistema: optičkog, audio i motornog. Optički sistem služi za 3d mapiranje prostora i prepoznavanje pokreta korisnika. Pored RGB kamere koja prenosi video signal uređaju, bilo da je u pitanju Xbox 360²⁰⁵ ili PC računar, optički podsistem u sebi sadrži Infra Crveni (IR) projektor i Infra Crveni (IR) senzor, što daje novu – 3d informaciju slici. IR projektor projektuje tačkastu matricu infra crvene svetlosti na objekte u prostoru, dok senzor posmatra okolinu i registruje promene na mreži projektovanoj na objekat, odnosno meri daljinu putanje svakog zraka do odgovarajuće tačke na objektu, omogućujući da se formira 3d mapa objekta. Inženjeri Majkrosofta su, zbog detekcije i lakše obrade ljudskih pokreta, napravili algoritam transformacije *dubinske slike (depth image)* u *skeletni model (skeleton)* osobe koja koristi Kinect tj. koja mu svojim pokretima zadaje komande. Skeletni model predstavlja šemu ljudskog tela podeljenu na *segmente (body parts)* i *tačke (3d body joints)* koje spajaju te segmente. Pored praćenja pokreta i 3d mapiranja, Kinect ima mogućnost *prepoznavanja lica*

²⁰⁴ "Kinect", *Wikipedia*, 2012, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²⁰⁵ Konzola za video igre.

(*face recognition*) - gestova. Audio sistem Kinekt sadrži četiri mikrofona i audio procesor koji zajedno čine "specijalan tim" koji služi za izvršavanje radnji poput poništavanja neželjenih ambijentalnih zvukova (*noise cancelation*) i primanja glasova samo iz određenih delova dprostora (*beam forming*). Zvučni signal koji dođe do uređaja biva obrađen i korišćen u svrhu *prepoznavanja govora (speech recognition)*, radi davanja naredbi uređaju. Motorni podsistem Kinekt se sastoji od motora koji uređaju daje mogućnost zglobnog pokreta radi praćenja figure koja je eventualno izašla iz kadra. Sve navedene osobine tehnologije Kinekt su dovoljan uslov da se slične scene kao one iz filma *Minority report* mogu videti sve češće danas na raznim prezentacijama, u operacionim salama, na predavanjima itd.

Za samo par dana i meseci pošto se pojavio, Kinekt je, pored osnovne namene – *gaming-a*, dobio mnoštvo novih²⁰⁶. Postao je i sredstvo za umetnost, nauku, rad, slobodno vreme, ali i izvor procesa njihove metamorfoze.

Klasične umetnosti i ljudske delatnosti uglavnom su za stvaranje dela koristile određen alat – sredstvo koje je umetnik, zanatlija, lekar, inženjer, koristio da bi ulaganjem sopstvene energije i umeća u njega “udahnuo život”. Tehnologije koje je nagovestio kraj 20. i početak 21. veka okreću novi list, očigledno započinjući proces metamorfoze klasičnih delatnosti, umetnosti, ali i samog čoveka.

Dejvid Bolter (*Jay David Bolter*) i Ričard Grusen (*Richard Grusin*) u svojoj knjizi *Remedijacija – Razumevanje novih medija o metamorfozi medija – remedijaciji govore kao o neminovnoj pojavi koja sa razvojem ljudskog društva i kulture donosi promene na planu medija. Naime, mediji utiču jedni na druge. Nova tehnička sredstva usavršavaju stare medije transformišući ih u nove vidove komunikacija. U jednoj od svojih definicija remedijacije, Bolter i Grusen o njoj govore kao o reformi²⁰⁷ čiji je cilj da preoblikuje i rehabilituje druge medije.*

²⁰⁶ "How kinect changed gaming art and even medicine", *Popsci*, novembar 2011, <<https://www.popsci.com/gadgets/article/2011-11/how-kinect-changed-gaming-art-and-even-medicine/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

5.decembra 2010. na Univerzitetu Berkli (University of California at Berkeley) napravljena je letelica kvadrotor (Quadrotor UAV). 18. januara 2011. Na Univerzitetu u Vašingtonu (University of Washington) Kinekt postaje deo hirurškog robota. 24. januara 2011. studenti MIT-a (Massachusetts Institute of Technology) koriste infra crveni senzor za stvaranje 3d modela projektovanog na hologram. 3.februara 2011. inženjer robotike Gerit Galager (Garratt Gallagher) napravio je interfejs u kome Kinekt prepoznaje i razlikuje dugmad nacrtanu na papiru. Den Melamid (Dan Melamid), režiser muzičkih video spotova, je 21. februara, koristeći Kinekt i softver Processing, snimio spot za grupu *Klips*(Clipse).

²⁰⁷ Bolter, Jay David and Grusin, Richard, *Remediation – Understanding New Media*, The MIT Press,

Pojava Kinekt je, ako poredimo proces remedijacije, odnosno metamorfoze umetnosti i medija sa metamorfozom kod insekata, ulazak u stadijum lutke. Odnosno, u nešto što prethodi završnom stadijumu. U umetnostima i delatnostima u kojima je Kinekt jedan od ključnih alata dolaska do nekog rešenja i cilja, delo nije samo ono koje se posmatra, sluša ili se boravi u njemu. Ono postaje delo koje, pored zamisli i rada autora, biva u procesu interakcije stvoreno i kreirano od strane same publike. U njega se ulazi virtuelno pokretima tela, bez nepostednog kontakta. Neke dvodimenzionalne umetnosti, virtuelno dobijaju i treću dimenziju.

Kombinacijom korišćenja Kinekt i brojnih softverskih alatki (npr. *Processing*, *www*, *C++*, *Java script*, *Open GL*, *Open Frameworks*, *MAX*, *Kinectar*) dolazi se do potpuno novih rešenja i koncepata u umetnosti, nauci, radu, dokolici i svakodnevicu. Tako je svaka od ovih uobičajenih oblasti života i umetnosti u delima nastalim posredstvom Kinekt dobila svoj pandan.

Klasični slikari su u svojim fantazijama sigurno videli kako samo jednim potezom ruke prave neverovatne efekte, gde u trenutku magnovenja nastaju slike emocija i ekspresije čiji bi pokušaj materijalizacije bojom i četkom bio samo bleđa kopija suštinskog osećaja. Umetnička grupa *Everyware* iz Seula daje kroz svoje radove nagoveštaj ostvarenja tog sna. Dve njihove interaktivne instalacije, *Cloud Pink*²⁰⁸ i *Soak, Dye in Light*²⁰⁹ daju mogućnost posetiocu izložbe da dodirrom na razapeta elastična platna, kretanjem po njima, u zavisnosti od dubine do koje je ruka došla, kreiraju neverovatne prizore (pojavljuju se ili nestaju oblaci u prvoj, ili se dobija efekat umakanja platna u kombinacije i prelive živih boja u drugoj instalaciji). Ovo je postignuto kombinovanjem programiranja u *Processing*-u, *GLSL-a*²¹⁰, mogućnošću Kinekt da meri dubinu prostora i registruje pokret, i projektoru koji prikazuje na platnu konačan rezultat interakcije.

Cambridge, 2000.), str. 55.

²⁰⁸ Filip Visnjic, "Cloud Pink by Everyware – Another world above...", *Creative Applications*, 24.4.2012, <<http://www.creativeapplications.net/processing/cloud-pink-by-everyware-another-world-above/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²⁰⁹ Filip Visnjic, "Soak, Dye in Light", *Creative Applications*, 27.9.2011, <<http://www.creativeapplications.net/processing/soak-dye-in-light-processing-kinect/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²¹⁰ John Kessenich, Version 1.1 Authors: John Kessenich, Dave Baldwin, Randi Rost, "The OpenGL®Shading Language", *Google*, 9.5.2017, <<https://www.khronos.org/registry/OpenGL/specs/gl/GLSLangSpec.4.50.pdf>>, poslednji put pristupljeno 20.5.2022.

Umetnici koji se bave slikanjem grafita i ostavljanjem tagova po zidovima grada, sada dobijaju novi-virtuelni prostor, gde zahvaljujući internet mreži njihov trag postaje vidljiv daleko većem broju populacije i to u 3d prikazu. Projekat u razvoju, dizajnera Žan Kristofa Naura (*Jean-Christophe Naour*), *Kinect Graffiti Tool*²¹¹, omogućio je praćenje pokreta grafita, odnosno ruke umetnika, Kinektom. Processing aplikacija koju je napravio autor, ne samo da prati ruku crtača već i njegovo telo i to iz različitih uglova u realnom vremenu, dajući mu treću dimenziju predstavljenu kroz kretanje svetlosnog grafita u virtuelnom prostoru.

Pojavom fotografije svaki trenutak, sve vidljivo, svetlošću osvetljeno, postalo je moguće zabeležiti, a pojavom pokretnih slika – filma, sve je dobilo i vremensku dimenziju – beležen je čitav događaj. Međutim, ništa više u tom događaju osim date perspektive koju hvata kamera i svetlo osvetljava, nije bilo moguće detektovati i prikazati. Kinekt je širem krugu ljudi otvorio nove dimenzije fotografije i videa. Zahvaljujući infra crvenim zracima i senzoru koji te zrake prati moguće je i u mraku raditi sa ovim uređajem, a time i koristiti prikupljene podatke za dalji rad, da li u umetničke ili neke druge praktične svrhe. Tako je već 21. decembra 2010. godine student doktorskih studija na Politehničkoj Školi u Lozani, Aleksandar Alahi (*Alexandre Alahi*)²¹², napravio algoritam za hakovanje više Kinekt uređaja koji bi pratili grupu ljudi čak i u mraku. Korišćenjem ovog algoritma omogućuje se praćenje iz više uglova istovremeno, prepoznavanje oblika i razlikovanje predmeta od ljudskog bića. Za razliku od uobičajenog sistema sa jednim Kinektom, koji vrši detekciju u krugu od samo nekoliko metara, sistem sa ovim algoritmom vrši nadzor na desetine metara, i to bez smetnji zbog nedostatka svetla ili zbog postojećih senki ljudskih figura. Autor projekta predviđa veliki broj mogućih aplikacija za ovaj sistem koje bi koristile za bezbednosne sisteme na aerodromima i železničkim stanicama.

U oktobru 2010.godine, u svom uvodnom govoru na dodeli nagrada na *VIMEO* festivalu u Njujorku, Brus Sterling (*Bruce Sterling*) je opisao svoju viziju budućnosti tehnologije snimanja. Zamišljajući kako bi kamera budućnosti mogla da funkcioniše Sterling je rekao²¹³:

²¹¹ Filip Visnjic, "Kinect Graffiti Tool (Processing, Kinect)", *Creative Applications*, 2.3.2011, <<http://www.creativeapplications.net/processing/kinect-graffiti-tool-processing-kinect/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²¹² Praćenje veće grupe ljudi Kinektom, projekat Aleksandar Alahi, <<http://actu.epfl.ch/news/connecting-kinects-for-group-surveillance/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²¹³ Govor Brusa Sterlinga na dodeli *Vimeo* nagrade 2010,

“Ona jednostavno upija svaki foton koji je dodiruje iz bilo kog ugla. I onda da bih snimio sliku, jednostavno kažem sistemu da proračuna kako bi slika izgledala iz tog ugla u tom trenutku. Jednostavno, pošaljem je kao kompjuterski problem u vidu oblaka bežično.”

Kao što je poznato, samo mesec dana kasnije pojavio se Kinect. Ubrzo je grupa programera izdala "softver otvorenog koda" (*Open Source*) drajver kojim je omogućeno prenošenje podataka sa Kinecta na PC računar. Vizuelizacije podataka sa Kinecta moguće je bilo dobiti proračunima iz svih uglova posmatranja pomoću 3d softvera. Kada su drajveri postali dostupni, internet je preplavio veliki broj različitih interpretacija tih podataka.

Inspirisan pričom o neuspehom pokušaju postavljanja sistema za visoko tehnološki nadzor u njujorškom metrou, umetnik Džejms Džordž (*James George*) je u saradnji sa Aleksandrom Porterom (*Alexander Porter*) započeo evoluciju fotografije radom *Depth Editor Debugh*. Njih dvojica su celo jedno veče proveli na stanici Junjon Skver (*Union Square*) njujorškog metroa, snimajući fotografije sa dubinom prostora, zahvaljujući vezi koju su napravili između Kinecta, laptopa i fotoaparata Canon 5D DSLR. Da bi postavili fragmente dvodimenzionalne slike u trodimenzionalni prostor, napisali su *OpenFrameworks*²¹⁴ aplikaciju, koja ove podatke kombinuje i omogućuje kretanje kroz nastalu sredinu, render i izlaz podataka.

Džejms Džordž je sa dokumentaristom Džonatanom Minardom (*Jonathan Minard*) napravio eksperimentalni video – intervju sa Golanom Levinom (*Golan Levin*) (slika 8). Video je sniman istom tehnikom kao i *Depth Editor Debugh*, gde su autori sada napravili čitavu alatku za rad nazvanu *RGB+D Toolkit*²¹⁵. Video se bavi “re-fotografijom”²¹⁶ gde snimljeni trenuci u vremenu, u post produkciji, kroz filter aplikacije *Oupen Freimvorks*, mogu da se posmatraju iz potpuno drugih uglova od, inače statičnog ugla snimanja. Zumiranjem, rotacijama, pomeranjem ugla sagledavanja, autori su dobili jednu “dinamičnu kinematografiju”.

Još dalje u priči sa videom u okviru umetnosti Kinecta otišli su nemački umetnici Danijel Franke (*Daniel Franke*) i Sederik Kefer (*Cederic Kiefer*) u svom radu *Neimenovana*

<<http://jamesgeorge.org/works/deptheditordebug.html>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²¹⁴ Openframeworks, <<http://www.openframeworks.cc/>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

²¹⁵ James George and Jonathan Minard, "RGB+D Toolkit", <<http://rgbdtoolkit.com/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²¹⁶ Re-fotografija, video sa Golanom Levinom, 2.3.2012, <<http://wanderlustmind.com/2012/02/03/golan-levins-ama-video-uses-experimental-3d-cinema/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

*Zvučna Skulptura (Unnamed Soundsculpture)*²¹⁷. Sa tri Kinekt, oni su snimali pokret plesačice koja je igrala na određenu melodiju. Presek dobijene tri slike su dalje sjedinili u trodimenzionalni volumen odnosno tačkasti 3d oblak na koji su kasnije mogli da deluju iz bilo kog ugla i iz bilo koje perspektive i da im zadaju različite materijale.. Kamere su pored pokreta reagovala i na zvuk, a time davale i određene efekte interpretaciji same slike. Česticama – tačkama iz dobijenog oblaka, umetnici su dali prirodne osobine- gravitaciju, rasipanje, uvezavši podatke u program *3d Studio Max*. Korišćenjem plagina *Krakatoa* pokretna skulptura je dobila efekat vulkanske erupcije. Značaj ovog postupka je u tome što posle sabiranja podataka sa tri Kinekt, dobijamo informacijono jezgro koje ima gotovo neograničen broj mogućnosti za rad, transformacije i vizualizacije.

U muzici je 20. vek doneo najveću revoluciju kako u komponovanju tako i u izvođenju, i to naročito pod uticajem neoavangardnog pokreta u umetnosti i uvođenjem elektronike i računarske tehnike u svet muzike. Do prvih decenija 20. veka kada je muzika bila uglavnom predmet uživanja komponovali su je školovani kompozitori a izvodili je dobro uvežbani izvođači na klasičnim instrumentima. Sa pojavom drugačijih koncepata u umetnosti katkada dolazi i do prestanka neophodnosti visokog muzičkog obrazovanja i uvežbanosti, a u nekim slučajevima i sluha, da bi bila ostvarena namera autora da muziku - delo iskomponuje, odnosno predstavi publici. Kinekt je u ovu priču uveo nove mogućnosti i otvorio vrata raznim konceptima.

Australijski umetnik Kris Vik (*Chris Vik*) napravio je softver *Kinektar*²¹⁸ kojim je omogućio povezivanje Kinekt i MIDI kontrolera, kako bi uživo komponovao, odnosno izvodio muziku. U svom delu *Astralno telo*, on je sa plesačem Polom Vokerom (*Paul Walker*) uveo muziku kontrolisanu uz pomoć Kinekt u svet savremenog plesa. Delo predstavlja performans u kome Voker pokretima tela prolazi kroz prostor delujući na infracrveni senzor Kinekt koji prenosi informaciju računaru, odnosno kroz *Kinektar* MIDI kontroleru koji preko zvučnika proizvodi određeni zvuk. Svako mesto u prostoru “nosi” određenu notu, a određeni sektor prostora, informaciju o različitim instrumentima. Proizvoljnim pokretima plesača reaguje se na senzore na određenim prostornim tačkama i tako se proizvode tonovi, odnosno nastaje jedinstvena kompozicija. U performansu *Carpe*

²¹⁷ Daniel Franke & Cederic Kiefer, "Unnamed Sound Sculpture", video rad, Onformative, *Vimeo*, 2012, <<https://vimeo.com/38874664>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

²¹⁸ Kris Vik, Upravljanje Kinekt muzikom pomoću pokreta tela, <<http://chrisvik.wordpress.com/2012/03/06/dance-controlled-kinect-music-part-1/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Zythum, Kris Vik koristi Kinect i Kinectar da bi kontrolisao masivne orgulje melburnske Gradske većnice. Vik je iskoristio mogućnost da orgulje mogu da primaju MIDI poruke. U performansu je pokretima ruku kroz vazduh proizvodio zvuk na orguljama, prateći izvođenje pevačice Elis Ričards (*Elise Richards*).

Kinect je u muzici dobio još jednu funkciju, a to je di-džej kontroler. Na Stivenson Koledžu (*Stevenson College*) u Edinburgu di-džej Freš (*Fresh*) je demonstrirao korišćenje Kinecta u ove svrhe²¹⁹. Pomoću programa *Faast* i podataka dobijenih od Kinecta, računar mapira polizaj tela di-džeja i prepoznaje njegove specifične pokrete kojima se kontroliše di-džejing softver *NumarkDJ*. Tako didžej više ne mora da bude vezan za jedno mesto već, prateći atmosferu “mase” u diskoteci, može slobodno da igra i iz daljine da izdaje komande promena koje želi da postigne sa muzikom.

Ako se s vremena na vreme na internetu potraže podaci o Kinectu može se primetiti da se broj članaka koji govore o korišćenju Kinecta u raznim oblastima života i umetnosti ubrzano povećava²²⁰. Na osnovu toga nije teško doneti zaključak da će tehnologija Kinecta u dogledno vreme bitno uticati na promene u umetničkim, edukativnim, naučnim, biznis i drugim životnim trendovima. Postavlja se pitanje samo gde taj put u konačnom vodi?

²¹⁹ Di Džej kontroler, Kinecthacks, <<http://www.kinecthacks.net/using-kinect-with-faast-as-a-dj-controller/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁰ Dana 29.septembra 2012. godine na Google internet pretraživaču je bilo 83 700 000 članaka na temu Kinecta.

4.3.

metamorfoza čoveka

Pošto je okružen medijima, čovek ne ostaje imun na promene koje se u toj sferi zbivaju. Bolter i Grusen ističu:

“Kao što su mnogi današnji kritičari medija prepoznali, mi vidimo danas sebe u i kroz nama dostupne medije. Kada posmatramo tradicionalnu fotografiju ili perspektivnu sliku mi razumemo sebe kao rekonstituisanu zaustavnu tačku umetnika ili fotografa. Kada gledamo film ili televizijski prenos, mi postajemo pokretna tačka kamere. Kada stavimo kacigu virtuelne realnosti mi smo fokus složene tehnologije za realno vreme, trodimenzionalnu grafiku i *motion tracking*. To ne znači da je naš identitet potpuno određen medijima, već da koristimo medije kao sredstvo za definisanje ličnog i kulturnog identiteta. Kako ovi mediji postaju simultano tehničke analogije i socijalni izrazi našeg identiteta, mi istovremeno postajemo i subjekat i objekat savremenih mediji. [...] Novi mediji nude nove mogućnosti za samodefinisanje. [...] Kad god je naš identitet određen medijima, on je takođe i pod uticajem remedijacije.”²²¹

Ako čoveka razložimo na praktičnu, sociološku, biološku i ontološku komponentu možemo na svakoj od njih videti promene koje se dešavaju pod uticajem medija i tehnike, te tako i Kinekt tehnologije. Čini se da su promene početkom 21. veka postale mnogo intenzivnije i ubrzanije nego u prethodnim epohama ljudskog razvoja. Posmatrajući već navedene čovekove komponente, možemo uvideti da jedna na drugu utiču i to lančanom reakcijom. Čovek obično kreće od praktičnih potreba i olakšavanja rada i obaveza kako bi dobio što više slobodnog vremena ili lakše napredovao u sticanju materijalnih dobara. Postizanjem tih ideala kroz tehniku pokreće se sociološka komponenta gde čovek kao biće zajednice usvaja “dobro” i “korisno” kao opšte prihvaćen princip. Socijalna komponenta se kada neki princip dostigne “kritičnu masu” prihvaćenosti u društvu može lako prihvatiti i u biološkom smislu²²². Kada prethodne tri čovekove komponente prihvate uticaj tehnike i medija, četvrta, ontološka komponenta, se već korak odaljila od one, po religijskom

²²¹ Jay David Bolter and Richard Grusin, “Remediation – Understanding New Media”, (Cambridge, The MIT Press, 2000.), str. 231.

²²² Nekada je bilo nezamislivo da neko neživo telo bude deo čovekovog organizma ili da se njime u organizmu prave drastične promene, dok je danas na početku 21. veka postalo normalno, naročito na polju medicine npr pejsmejkeri koji pokreću rad srca, Bio-Retina - elektronski čip koji, postavljen na retinu oka, zamenjuje istu i uspostavlja nervni impuls ka određenim centrima mozga kako bi slabovidni ili slepi ljudi ponovo videli itd.

shvatanju, suštinske – duhovne osnove bića. Međutim taj korak ne mora da znači udaljavanje već nadogradnju i razvoj bića, koje će možda u nekom desetom koraku integrisanja sa tehnikom dostići svoju punoću.

Kinekt se kroz razne eksperimente pokazao kao vrlo koristan za upotrebu u nekim svakodnevnim poslovima i aktivnostima, tako da je već počeo da zaokuplja praktičnu čovekovu komponentu. Na zapadu postaje deo praktične svakodnevice npr. Kine-Med, gestualni interfejs za operacione sale²²³; Kinekt kao pomoćna alatka pri parkiranju²²⁴; skejt bord²²⁵ kojim se upravlja pokretima ruku u vazduhu uticajem na senzore Kineкта itd.

U javnim prostorima, kao i u okviru određenih interesnih grupa, umetnost Kineкта i njegova praktičnost su sve bliži čoveku. Od malih nogu deca sadašnjeg vremena postaju naviknuta na korišćenje Kineкта igranjem video igara preko igračke konzole Xbox 360, dok nešto stariji imaju priliku da mnogo složenije, savršenije i skuplje igre isprobaju u dobro opremljenim virtuelnim studijima sa simulacijama naglašene realnosti (augmented reality)²²⁶. Učestalošću pojave umetničkih i komercijalnih instalacija čovek se u socijalnoj svesti privikava i vezuje za njih kao nešto prirodno što postaje integralni deo njegovog socijalnog, ali i ličnog života i statusa u društvu.

Jedan od brojnih primera interaktivne instalacije, gde čovek postaje svestan komunikacije sa virtuelnim svetom preko tehnologije Kineкта je *All Eyes On You*²²⁷ koja je delo dizajn studija *Bricpeterman (Brotzpetermann)* iz Bona. Ovde prolaznici ispred izloga jedne prodavnice bivaju praćeni očima različitih veličina, koje su razbacane po izlogu. Oči su projektovane na staklo izloga, a interakcija se ostvaruje putem Kineкта koji detektuje kretanje i položaj prolaznika, šalje signal računaru, a ovaj putem programa *OpenFrameworks* i *WebGL*-a šalje informaciju projektoru. Kinekt umetnost je postala prateći deo mnogih brendova i marketinških poteza velikih firmi i korporacija. Tako je Dojče Banka (*Deutsche Bank*) u svom sedištu u Frankfurtu u brend prostoru zgrade postavila delo dizajn studija

²²³ Gestualni interfejs za operacione sale, Kinethacks, <<http://www.kinethacks.net/kinemed-gestural-interface-for-operating-rooms/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁴ Parkiranje automobila pomoću Kineкта, Kinethacks, <<http://www.kinethacks.net/reverse-parking-assist-using-microsoft-kinect/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁵ Upravljanje skejta pomoću Kineкта, *Chaotic moon*, <<http://www.chaoticmoon.com/labs/board-of-awesomeness/#!prettyPhoto>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁶ "Video game simulator", *PSFK*, <<http://www.psfk.com/2011/10/video-game-simulator-translates-experience-into-the-real-world.html>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁷ "All eyes on you", *Creative Applications*, <<http://www.creativeapplications.net/openframeworks/all-eyes-on-you-openframeworks-javascript-kinect-arduino/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

ART+COM - trodimenzionalnu Kinect strukturu koja se pokreće u vremenu i prostoru²²⁸.

Ova instalacija, napravljena od 48 trouglova, inspirisana je logom Dojče Banke. Trouglovi su zajedno sklopljeni u površ koja se pokreće i dinamičnim pokretima povremeno daje prostornu sliku samog logoa.

Kroz interaktivne instalacije čovek biva istreniran i naviknut na komunikaciju sa virtuelnim svetom uz pomoć tehnike. Posredstvom takve komunikacije neće biti teško da u jednom trenutku pređe na integraciju svog biološkog dela sa tehnikom, koja bi mu popravila nedostatke ili dodala nove kvalitete življenja. U svetu Kinect istraživanja imamo razvoj sistema koji bi omogućio nesmetano kretanje slepih osoba. Dvoje diplomiranih studenata sa Konstanta Univerziteta u Nemačkoj su napravili sistem *NAVI (Navigational Aids for the Visually Impaired)*²²⁹ za olakšano kretanje slabovidih osoba. Taj sistem je fizički, ali ne i biološki povezan sa slabovidom osobom. U pitanju je Kinect koji se nalazi na šlemu koji nosi osoba. Kinect preko blutut veze prenosi prostorne podatke laptop računaru koji je u rancu na leđima čoveka i verbalnim informacijama obaveštava svog korisnika o prostoru ispred njega.

Neprestanim ubrzavanjem napredovanja tehnologija nije isključeno da dođe i do metamorfoze ljudskog bića gde će biti stvorena takva svest i "duhovna klima" kod čoveka da potpuno zdravi ljudi iz različitih potreba i pobuda ugrađuju na i u svoje telo daleko složenije i savršenije sisteme od prethodno navedenog. Možda čovek u jednom trenutku sam sa nekim ugrađenim Kinectom budućnosti bude sposoban da, kao u viziji Brusa Sterlinga, sa svih strana iz prostora prikupi podatke u vidu oblaka i pošalje ih na obradu, opet bežično, nekom virtuelnom računaru koji će praviti umetnička dela koja prevazilaze i četvrtu dimenziju.

²²⁸ "Logo at Deuche Bank", *Creative Applications*, <<http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-deutsche-bank-c/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²²⁹ Chris Greenhough, "Kinect hack designed to help blind people navigate", *INQUISITR*, 17.6.2013. <<http://www.inquisitr.com/101104/kinect-hack-designed-to-help-blind-people-navigate/>>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

4.4. savremena tehnologija (kinect)

- susret sa slučajem ili namerom

Izuzetne mogućnosti Kinecta, kroz njegove tehničke performanse, su i "slučaju" i "nameri" otvorili veliki potencijal ispoljavanja u kontekstu njegovog korišćenja. Međutim, polja njihovog ispoljavanja nisu ista. Ono gde se slučaj i namera u ovde odvajaju je pitanje svrhe. Svrha, na jednoj strani, vodi ka ostvarenju praktične primene radi rešavanja određenih zadataka u okviru konkretnih oblasti čovekovog života i rada. To može biti zabava kroz interaktivne video igre. Asistencija u određenoj proizvodnoj radnji u mašinskoj ili nekoj drugoj industriji ili privrednoj grani. Namera može biti ostvarena kroz interaktivni vid edukacije i prezentacije. Arhitektonski ili neki drugi vid primenjenog dizajna. Kroz marketinške aktivnosti u svrhu reklamiranja određenog proizvoda itd. Namera se ostvaruje kroz sve segmente života nad kojima ego smatra da treba da ostvaruje kontrolu.

Kako nas u ovom radu slučaj zanima u kontekstu praznine tj. njenog kôda koji jeste, kako smo kroz analize u drugom poglavlju otkrili, kôd bića, razmotrićemo potencijal Kinecta u svrhu pokretanja tog kôda. Oblast čovekovog delovanja u kojoj se Kinectom, potencijalno, može pokrenuti izvorni čovekov kôd je umetnost.

Kao što smo videli kod Herigela, "prava umetnost je bez cilja i namere". Svi podaci koje, putem sistema infracrvenog projektor i senzora, Kinect prikuplja u nekoj dinamičnoj sredini (npr. nasumični - spontani pokreti, kretanje ljudskih figura), predstavljaju određeni niz slučajeva. Inventivnost umetnika u korišćenju Kinecta može dovesti do bezbroj različitih mogućnosti iskorišćenja tih podataka. Na početku, svakako, postoji namera da se određeno delo stvori. Ali ako ostali koraci kreativnog procesa budu vođeni slučajem ili se izvorni slučaj - dinamička (spontana) promena registrovana Kinectom, iskoristi kao vodilja i kreator toka procesa u određenom delu, već postoji ogroman potencijal da se dođe do cilja koji ovaj rad razmatra - pokretanje kôda čoveka odnosno njegovog bića. Kako je racionalan um taj koji treba biti isključen da bi se potencijal praznine, koji je i kod bića, aktivirao, generisanje dela slučajem uistinu može napraviti konekciju sa kôdom bića.

Podaci dobijeni detekcijom slučaja, preko Kinecta, mogu u daljem procesu, kroz različitu softversku obradu, da generišu određene rezultate u vidu različitih zvučnih

manifestacija, videa, digitalne slike, virtuelnog 3d dinamičkog ambijenta ili prostornog koncepta. U određenim softverskim opcijama, "sirovim" podacima dobijenim preko Kinekt, moguće je, preko upotrebe *random funkcije* ili delovanjem funkcijama koje podrazumevaju efekte koji oponašaju osobine prirode (npr. u 3d softverima korišćenje pluginova za oponašanje vatre, vetra, vulkanske erupcije i sl.), postići potpunu spontanost u delu. Jedan od takvih primera, koji je naveden u delu o metamorfozi umetnosti, je delo *Neimenovana Zvučna Skulptura* umetnika Sederika Kefera i Daniela Frankea. Prirodnost u izrazu figure u pokretu koja je potencirana efektima i ponašanjem prostornih čestica modela u modu koji dočarava uticaj prirodnog fenomena, od spontanog pada i rasipanja čestica do njihovog nestajanja, posmatrača uvodi u spontan, prirodni misaoni tok, tj. inicira ga na vid meditativnog posmatranja. Prizor koji po svojim osobinama izobražava jedan prirodan tok, u posmatraču, kao simbol, pokreće kôd spontanosti, tj. uspostavlja konstelaciju arhetipova tako da se svi okreću ka glavnom arhetipu - jastvu, usmeravajući energiju psihe u njegovom pravcu. Ego je kroz proces posmatranja, oduzeto polje delovanja kroz bilo kakvu kontrolu. Praznina, koja je u ovom slučaju napravljena od njega, ga prepušta vođstvu energija iz nesvesnog koje ga "bude" za sopstvo.

Pomenimo još jedan rad, naveden u odeljku o metamorfozi medija. To je interaktivna instalacija *Cloud Pink*, koreanske umetničke grupe *Everyware*. Posetilac vidi na platnu nebo koje je u spontanom - prirodnom kretanju. Bez ikakve interakcije, prizor na platnu deluje simbolično ukazujući na veliku snagu nečeg apstraktnog, promenljivog, prilagodljivog, spontanog. Ukazuje na tok koji je stalno prisutan i svojim spontanim delovanjem "briše" sve što racionalan um kao podelu u prostoru psihe može da napravi. Prizor ima snagu praznine uma. Na taj način kao simbol snage i praznine deluje na ego sa jedne strane, a sa druge budi energiju najdubljih arhetipskih jezgara u nesvesnom. Ova jezgra se energetske organizuju u svoje posebne "prostorne" tj. hijerarhijske odnose. Jastvo se polako otkriva svojom energijom celovitosti. Čovek interaguje sa prizorom na platnu. Pokreću se dinamične promene koje potpuno simuliraju karakter spontanosti neba, čije boje se prelivaju i uvode posmatrača u komunikaciju sa prizorom. Posle bilo kod pokreta, ne stvara se konačna promena. Nasumičan, prirodan tok i dalje teče. Moć toka na koga i mali pokret namere ega ne može da utiče i poremeti njegovu fundamentalnu snagu deluje na ego potpunom "predajom". On biva potpuno otvoren za dubine nesvesnog sa kojima se stapa i konačno otvara sopstveni put ka centru psihe - jastvu.

Instalacija *Cloud Pink* se u smislu praznine može uporediti sa haiku poezijom. Ovde je kao i u haiku poeziji prisutno odsustvo subjekta. Nigde se ne oseća prisustvo autora dela i njegovog karaktera, gesta, stava. U haiku poeziji pored "odsustva" autora kao subjekta i "sam događaj nema jedinstven, definisan ograničen "subjekat".²³⁰ To primećujemo i u *Cloud Pink* instalaciji. Ono smo što posmatramo. Ogljedalska smo slika prizora. Ta slika i ono što sam prizor simboliše ulaze u naš um i pokreću "boje" kojima je i slika "obojena". U ovom slučaju, u instalaciji je prisutna praznina subjekta. To znači - "briše" se ego. Događaji se odvijaju potpuno spontano, bez ikakve planirane namere. Spontanost je slika odsustva kognitivnog tj. onoga što sputava tok koji proističe iz praznine i koji predstavlja punoću. Jedinstven, celovit prizor, vođen zajedničkim duhom praznine predstavlja celovit, nepodeljen um. Pomenuto stanje koje se "preslikalo" na um upućuje na to da je posmatrač već uveden u proces meditacije tj. na put ka biću.

Ova dva dela savremene umetnosti, koja smo analizirana, ukazuju na potencijal Kineкта u kontekstu slučaja i puta ka praznini.

Umetnost je samo jedan segment života. Namera često prevladava nad slučajem i odvodi čoveka daleko od sebe samoga. Trenutan presek kroz stanje na umetničkoj, naučnoj, ekonomskoj i društvenoj svetskoj sceni, ne može nam dati jasan pogled u kakvu budućnost čoveka vodi razvoj tehnologije Kineкта ali i ostalih novih medija. Moguće je pretpostaviti dva puta. Jedan je potpuna zasenjenost i zavisnost čoveka od tehnike, dok je drugi potpuna dematerijalizacija, odnosno put tehnologije koja će promenama na genima²³¹ odvesti čoveka ka dubini misli ili čak ka tzv. "Božijoj čestici"²³². Ako sve krene i nekim trećim putem, budućnost će pokazati da li će se u procesu metamorfoze čoveka i njegovih delatnosti iz lutke izleći leptir ili hibrid novog doba.

Put ka praznini u ovom radu nas vodi do pitanja mogućnosti generisanja njom i njenim kodom i do teme generativne umetnosti. U narednom poglavlju će na osnovu celog dosadašnjeg razmatranja praznine, slučaja, jedinstva, beskonačnosti, kôda, novih medija, biti formiran metod projekta "Slučaj – kôd praznine. Umetničko delo generisano slučajem". Biće takođe opisan praktičan deo umetničkog rada.

²³⁰ Paskvaloto, Đandorđo, "Praznina u haiku poeziji", *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama istoka*, CLIO, Beograd, 2007, str. 117-122.

²³¹ Trenutno aktuelne nano tehnologije nagoveštavaju i promene u samom ljudskom genu.

²³² Težnja naučnika da dođu do suštinske, jedinične čestice svega stvorenog u kosmosu, pa time i do suštine čoveka.

5

GENERATIVNA UMETNOST

5.1. pojam generativnog u naučnim i nenaučnim oblastima

Svaka promena je posledica određenog procesa generativnosti. Sve što se tiče nastavka života, egzistencijalnog i prirodnog toka na Zemlji je nekim ili nečim je generisano. U etimologiji, koja prodire dublje u prošlost i blizu je izvora stvaranja i početka svih početaka, tj. momenta kada se prvo generisanje pojavilo, vidimo da je pojam *generativno*²³³ vezan za pojam praznina, pratorca, tj. praoca ili pramajke, rađanje, lozu, rasu.

U nauci se generativnost kao pojam javlja u više disciplina. U matematici²³⁴ je u okviru kombinatorike srećemo u generativnoj funkciji konačnog i beskonačnog niza i eksponencijalnoj generativnoj funkciji. U psihologiju je pojam generativnog uveo Erik Erikson (*Erik Homburger Erikson*) 1950. godine, da bi definisao sedmi nivo svoje teorije faza psihosocijalnog razvoja²³⁵²³⁶. Generativnost kod Eriksona predstavlja brigu za uspostavljanje i vođenje sledeće generacije. U lingvistici imamo teoriju generativno-transformacione gramatike koju je 1959. uspostavio Noam Čomski (*Avram Noam Chomsky*)²³⁷. "U osnovi teorije Čomskog jeste ideja da ljudi "imaju gramatiku u glavi" koja im omogućava da obrade govorni jezik", tj. da ga generišu²³⁸. Na temelju ove teorije Džon Grinder (*John Grinder*)²³⁹ i Ričard Bandler (*Richard Bandler*)²⁴⁰ su stvorili *Neuro-lingvističko programiranje (NLP)*. *NLP* je proces koji generiše uspešno čovekovo mišljenje, komunikaciju i ponašanje uopšte. Kao što vidimo, nauka predviđa određene procese koji generišu rezultate u različitim oblastima. Svaki rezultat u sebi nosi kôd sredine kojom je generisan i predstavlja njen nastavak.

²³³ Pradžana (pradžana, Sanskr. प्रजनन). Pojam je detaljnije opisan u drugom poglavlju u delu koji se bavi etimologijom u okviru analize praznine.

²³⁴ Ana Bogdanović, "Generativne funkcije", Master rad, Univerzitet u Novom Sadu, Prirodno-matematički fakultet, Departman za matematiku i informatiku, Novi Sad, 2016, <<https://matematika.pmf.uns.ac.rs/wp-content/uploads/završni-radovi/matematika/AnaBogdanovic.pdf>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

²³⁵ Brković, Aleksa, "Psihosocijalna teorija E. Eriksona", *Razvojna psihologija*, Regionalni centar za profesionalni razvoj zaposlenih u obrazovanju - Čačak, Čačak, 2011, str. 55-57.

²³⁶ Faze psihosocijalnog razvoja po Eriku Eriksonu su: 1. faza sticanja poverenja/ nepoverenja (1. godina), 2. faza sticanja autonomije/ stida i povlačenja (2. i 3. godina), 3. faza sticanja inicijative/ krivice (4. i 5. godina), 4. faza marljivosti, umešnosti/ inferiornosti (od 6. do 11. godine), 5. faza identiteta/ zbunjenost (od 12. do 20. godine), 6. faza intimnosti/ izolacije (od 21. do 30-40. godine), 7. faza plodnosti - generativnosti/ stagnacije (od 30-40- do 65. godine), 8. faza integriteta/ očajanja (od 50. godine do kraja života).

²³⁷ Brković, Aleksa, "Teorije o usvajanju govora", *Razvojna psihologija*, Regionalni centar za profesionalni razvoj zaposlenih u obrazovanju - Čačak, Čačak, 2011, str. 257.

²³⁸ Milica Momčilović, "Čomski je u pravu, imamo "gramatiku" u mozgu", *RTS*, 3.7.2016, <<https://www.rts.rs/page/magazine/sr/story/2523/nauka/2373146/comski-je-u-pravu-imamo-gramatiku-u-mozgu.html>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

²³⁹ John Grinder, " Dr. John Grinder defines Neuro-Linguistic Programming (NLP)", *Inspirative NLP*, 23.11.2008, <<https://www.youtube.com/watch?v=BYU7dkG6DtA>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

²⁴⁰ Richard Bandler, "What is Neuro Linguistic Programming", *Reprogramming mind*, 16.7.2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=WWMiC9VwqaA>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

5.2. generativna umetnost

Umetnost je sama po sebi proces generisanja. Sa jedne strane umetnik generiše delo, sa druge, delo generiše ponašanje, emociju i psihičku reakciju publike. Ipak generativna umetnost se ističe kao ona u kojoj određena sredina deluje i stvara delo. Sredina koja je kreator, prenosi na delo svoje osobine tj. karakteristike svog ličnog kôda. Po Filipu Galanteru (*Philip Galanter*) definicija generativne umetnosti glasi:

"Generativna umetnost se odnosi na svaku umetničku praksu u kojoj umetnik koristi sistem, kao što je skup pravila prirodnog jezika, kompjuterski program, mašina ili drugi proceduralni pronalazak, koji se pokreće sa izvesnim stepenom autonomije, čime doprinosi ili rezultuje završnim umetničkim delom."²⁴¹

Generativna umetnost je prisuta u muzičkoj i vizuelnim umetnostima. Javlja se u vidu muzičke kompozicije, Vi-Džej (VJ) performansa, dvodimenzionalne slike - printa, grafičkog dizajna. Nalazimo je u kompjuterskoj grafici i animaciji, u video umetnosti i filmu, u instalacijama, skulpturi, industrijskom dizajnu, arhitekturi i urbanizmu.

Generativnost u umetnosti, u okviru savremene umetnosti, je počela da se javlja u 20. veku, kroz dela Džona Kejdža, Marsela Dišana, Viliama Barouza (*William Burroughs*). Kod sve trojice je karakterističan momenat slučaja tj. *randomizacije* kao generativnog principa. Kejdž je koristio metod slučaja kako bi došao do koncepta i strukture dela. U samom delu je koristio slučaj kao njegov generator. Dišan i Kejdž su na događaju *Reunion* u Torontu 1968, igrajući partiju šaha generisali audio kompoziciju²⁴². Viliam Barouz je poznat po svom *Kat-ap (Cut-up)*²⁴³ metodu pisanja teksta. Isecajući određen tekst na pojedinačne reči, metodom slučaja je od dobijene pojedinačne reči birao i slagao u nov tekst sa potpuno novom formom i značenjem. Metod koji je Borouz koristio za generisanje slike je bilo *slikanje pucanjem vazdušnom puškom (shotgun painting)*²⁴⁴. Autor je sa određene razdaljine gađao u podlogu

²⁴¹ Glanter, Philip and ed. Paul, Christiane, "What is generative art", *A companion to digital art*, John Wiley & Sons, Chichester, 2016, str. 151.

²⁴² John Cage and Marcel Duchamp, "Reunion", Toronto (1968), *Dee*, 16.3.2021, <https://www.youtube.com/watch?v=t4Khq9I4w_g>, poslednji put pristupljeno 12.6.2012.

²⁴³ "William S. Burroughs on his Cut-Up Method of Writing", Interview conducted by John Walters for "Walters Week", (11.11.1982.), *The Narrative Art*, 13.6.2022, <<https://www.youtube.com/watch?v=NTHU5Jal25g>>, poslednji put pristupljeno 13.6.2022.

²⁴⁴ WILLIAM, "Great Art: William S. Burroughs' Shotgun Paintings of 80's", *A1000mistakes*, 8.2.2019, <<https://a1000mistakes.wordpress.com/2019/02/08/great-art-william-s-burroughs-shotgun-paintings-of-the>>

slike ispred koje se nalazila konzerva sa bojom. Pucanj bi razneo konzervu, boja bi se razlila po podlozi, a metak bi ostavio trag u vidu rupe koju je napravio na slici.²⁴⁵

Pored randomizacije za generisanje umetničkog dela su korišćeni i drugi sistemi generisanja dela.²⁴⁶ *Jednostavne matematičke principe* su u svojim radovima koristili umetnici minimalizma Karl Andre (*Carl Andre*), Mel Bohner (*Mel Bochner*) i Pol Morgenson (*Paul Morgenson*). *Kombinatoričke sisteme* za pravljenje kompleksnih radova sa jednostavnim komponentama je u svoj rad uključio konceptualni umetnik Sol Levit (*Sol Lewitt*). *Fizički generativne sisteme* u svojim ranim radovima koristi konceptualni umetnik Hans Hake (*Hans Haacke*)²⁴⁷.

Rad koji nikada nije svrstan u umetničko delo, jer nije pravljen u svrhu umetnost, ali ima sve karakteristike generativnog umetničkog dela, je naučni eksperiment Nikole Tesle u njegovoj laboratoriji u Kolorado Springsu iz 1899. Koristeći svoj izum za bežični prenos električne energije tzv. *Magnifying transmitter* (*Magnifying transmitter*)²⁴⁸, koji je generisao milione volti električne struje, Tesla je dobio dinamično polje munja.

80s/>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

²⁴⁵ William S. Burroughs, "Shotgun paintings", *Hecatomb Styrax*, 9.11.2013,

<<https://www.youtube.com/watch?v=W3gQRUDgzvg>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2012.

²⁴⁶ Glanter, Philip and ed. Paul, Christiane, "What is generative art", *A companion to digital art*, John Wiley & Sons, Chichester, 2016, str. 149.

²⁴⁷ Hans Haacke, "All Connected@ New Museum", *Art in New York*, 28.1.2020, <

<https://www.youtube.com/watch?v=8E198dXJNmc>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2012.

²⁴⁸ Goran Marjanović, "Teslin Magnifying transmitter je najsavršenija mašina ove civilizacije", *Tv Svetlo Srbije*, 23.11.2021, <<https://www.youtube.com/watch?v=GZxsXp04zB4>>, poslednji put pristupljeno 6.6.2022.

5.3.

algoritamska umetnost

Generativna umetnost danas se u najvećem broju slučajeva stvara u okvirima nove tehnologije. U vizuelnim umetnostima i muzici se pomoću određenog programskog kompjuterskog kôda definišu koraci koji formiraju konačnu formu umetničkog dela. Umetnik može sam da piše kôd tj. algoritam i da na osnovu njega stvori delo. Sa druge strane, postoje softverski paketi u kojima je, kroz određene funkcije i alatke, ugrađen kôd koji definiše njihov način delovanja u datom programu (npr. određeni 2d ili 3d generativni efekti u programima koji se koriste u domenu vizuelnih umetnosti i arhitekture, ili efekti za generisanje određenih zvučnih frekvencija i efekata u aplikacijama koje se koriste u domenu obrade i kreiranja zvuka). Koristeći te opcije, umetnik utiče na generisanje dela.

U okviru algoritamske vizuelne umetnosti postoje različite vrste kodiranja na osnovu kojih generativni postupak dobija određen pravac ispoljavanja. Kodiranje može da generiše ponavljanje, transformaciju, fragmentisanje, vizualizaciju i simulaciju.²⁴⁹

Kôd koji prati seriju instrukcija predstavlja *algoritam*, *proceduru* ili *program*²⁵⁰. On definiše određen proces sa dovoljno detalja koji omogućuju praćenje instrukcija, kako bi se izvršio određen zadatak. Postoje različite vrste algoritama tj. programskih jezika u okviru kojih se prave kodovi sa određenom svrhom. Svrha je povezana sa zadatkom koji kôd u okviru algoritamske šeme treba da ispuni i da određen rezultat u vizuelnom ili zvučnom domenu. To podrazumeva i određenu vrstu medija kroz koji će rezultat koda, kao poruka ili indikacija akcije - procesa, biti prenet do korisnika kome je namenjen. Neki od najpoznatijih softvera za programiranje među umetnicima su *Max MSP*, *Pure Data*, *vvvv*, *Processing*.

Generisanje postoji i u okviru određenih softvera koji ne koriste direktno programiranje kao alat pomoću kojeg se dolazi do željenog rešenja. To su softveri koji imaju opcije za simuliranje određenih procesa ili fizičkih osobina, ili putem ubacivanja određenih parametara, generišu ili prostor ili sliku. Takav primer imamo u softveru *Rhinoceros*, koji se koristi za parametarsko 3D modelovanje u oblasti arhitekture, urbanizma i industrijskog dizajna. U njega je implementiran editor grafičkih algoritama *Grasshopper* koji ne zahteva

²⁴⁹ Reyas, Casey i McWilliams, Chandler, *Form + Code in Design, Art and Architecture*, Princeton Architectural Press, New York, 2010, str. 9.

²⁵⁰ Reyas, Casey i McWilliams, Chandler, "The algorithm", *Form + Code in Design, Art and Architecture*, Princeton Architectural Press, New York, 2010, str. 13.

znanje programiranja, ali je sa svojim alatima, preko čvorova tzv. *nodova*, povezan sa opcijama za 3D generisanje u okviru *Rhinoceros-a*. *Grasshopper* predstavlja veliku razvojnu platformu koja pruža osnovu za mnoge komponente nezavisnih proizvođača, od analize životne sredine do robotske kontrole.

Proizvod određenog kôda može biti: 1) virtuelna realnost, 2) 2D ili 3D digitalni print, 3) digitalni video ili animacija, 4) generisan zvuk, 5) 3D virtuelan ili realan prostor (klasična ili kinetička skulptura, artefakt industrijskog dizajna, parametarska arhitektura ili parametarski urbanizam), 6) višemedijska instalacija, 7) višemedijski performans.

Svaki od konačnih produkata generisanih određenim programskim kodom ima svoju svrhu i izaziva određenu psihološku reakciju. Delo algoritamske umetnosti može biti kreirano u svrhu: praktičnog predmeta za svakodnevnu čovekovu upotrebu, estetskog dela, životnog prostora, zabave, sredstva marketinške manipulacije, lečenja (npr. zvukom), medicinskog pomagala itd.

Dela algoritamske umetnosti, u velikom broju slučajeva, kod publike mogu izazvati određenu psihološku reakciju tj. komunikaciju dela i publike. Sa jedne strane ta reakcija može biti pobuđena prepoznavanjem slične ili iste prirode posmatrača ili slušaoca sa prirodom koju simulira kôd u delu, te, na taj način, svest menja orijentaciju ka dubinskom - ličnom ili kolektivnom nesvesnom. Sa druge strane, aktivnom fizičkom, verbalnom ili vizuelnom interakcijom sa delom (npr. višemedijska interaktivna instalacija), subjekat je uveden u tok dela. Interaguje sa delom, ili kroz reakcije vođene sopstvenim egom ili kroz njegovu dezorijentaciju i prepuštanje vođstvu dubinskih arhetipskih centara nesvesnog i kompleksa uspostavljenih oko njih.

U kontekstu praznine, algoritamska umetnost može potencijalno biti generisana prazninom tj. slučajem kao njenim kodom. Takođe, i samo delo može generisati iskustvo praznine ili pokretanje potencijala praznine kod publike.

Pored simulacije prirodnih fenomena koji podrazumevaju spontanost, u okviru algoritamske umetnosti je često korišćena mogućnost randomizacije parametara koji definišu delo. Nasumično raspoređeni ili vođeni elementi dela kod publike stvaraju osećaj percepcije slučaja ili haosa, generisanih samom prirodom. Na taj način svest biva suočena sa nečim što nije pod kontrolom ega. Ono što percipira u delu, ego ne može da poveže sa svojim referentnim sistemom svesti, te, kao posledica, sledi neutralizacija njegove bilo kakve

kontrole i vezivanja, koji bi sprečili uticaje dela da prodru u dublje delove psihe. Sledi otvaranje prostora nesvesnog dela psihe, koji ono što kao spontano i nasumično dolazi iz dela, prepoznaje kao blisku vezu sa arhetipom sopstva. Na taj način, kroz simuliranje spontanog toka, subjekat se otvara za otkrivanje i prepoznavanje sopstvene prirode.

5.3.1. algoritamska umetnost/ studija slučaja:

*Refik Anadol Studio - Melting Memories*²⁵¹

Topljenje uspomena je projekat Refik Anadol Studija (*Refik Anadol Studio*) iz Los Anđelesa. Predstavlja instalaciju vođenu promenom podataka koji pokazuju promene u radu mozga, tj. materijalizaciju sećanja. Projekat se sastoji od slika generisanih podacima, virtuelnih dinamičkih skulptura kontrolisanih kontinuiranom promenom podataka i svetlosnih projekcija. U Neuroskejp Laboratoriji (*Neuroscape Laboratory*) u San Francisku, ekipa naučnika je merila podatke rada moždanih talasa na određenim sektorima mozga kod određenog broja ispitanika, koji su za to vreme u mislima bili orijentisani na događaje iz ranog detinjstva. Autori rada su se orijentisali na određene podatke tj. tipove frekvencija, dobijenih preko Elektroencefalografa (EEG). Fokusirali su se na beta (13-17 Hz) i teta (3-7 Hz) kanale. Izolovali su aktivacione tačke koje odgovaraju kratkoročnom i dugoročnom pamćenju. Podaci sa određenih senzorskih čvorova, koji su prikupljeni sa specifičnih delova mozga, su korišteni za pokretanje parametara grafičkog šuma (*noise*) u simulaciji u realnom vremenu. Rekurentne neuronske mreže su korišćene za generisanje spektralnih izlaznih podataka, koji su zatim korišteni kao mape visina određenih masa u pokretu.

Algoritam kojim je generisan rad je pravljen u okviru programske alatke VVVV koja koristi vizuelno programiranje pomoću nodova.

Višedimenzionalne prostorne strukture su u stanju neprekidne promenljivosti. Odaju utisak grubljeg materijala, koji u realnom vremenu vaja i menja određena sila. Posmatrajući rad, velikih dimezija, npr. ova *informaciona skulptura (data sculpture)* je na ekranu 6/5,1m, subjekat polako počinje da ulazi u svet izvan ove realnosti - u tok samog dela. Delo ga uvodi

²⁵¹ Refik Anadol, "Melting Memories", *Refik Anadol Studio*, Mart 2018, <<https://refikanadol.com/works/melting-memories/>>, poslednji put pristupljeno 10.6.2022.

u određeni vid meditativnog procesa koji je vođen promenama generisanim moždanim aktivnostima u realnom vremenu.

6

UMETNIČKI PROJEKT
SLUČAJ - KÔD PRAZNINE

6.2. praznina - psihološko-duhovni princip

Kroz analizu praznine u prethodnim poglavljima, videli smo da se praznina izdvaja kao princip prisutan u svemu. Od materije do psihe. Taj princip drži ovaj svet. Na čovekovo slobodnoj volji je da li će ga odabrati kao princip sopstvenog svesnog delovanja i življenja, ili će biti vođen raciom, instinktima i kompleksima.

“ 56
Onaj koji zna ne priča.
Onaj koji priča ne zna.
Čovek mora da zapuši svoja usta
i zamandali svoju kapiju,
da otupi oštricu svog uma
i rastvori zapletene misli
da utuli svoju svetlost,
i dopusti sebi jednostavnost.
To je smisao jedinstva sa TAO-m.”²⁵²

“ 64
Što je mirno, lako se dokuči.
.....
Tako i Uzvišeni Čovek:
On priželjkuje stanje bez želja.
I ne žudi za nedostižnim ciljevima.
On se uči ne-učenju.
I zanima ga ono od čega svetina zazire.
Tako se priklanja prirodnom toku stvari
ne usuđujući se da dela.”²⁵³

Navedeni delovi *Tao Te Đinga* upućuju na prazninu²⁵⁴ kao princip kojim se dostiže Tao tj. prirodan tok stvari. Mirnim - ispražnjenim umom se deluje na pravi način.

²⁵² Ce, Lao, *Tao Te Đing*, Babun, Beograd, 2009., str. 95.

²⁵³ *Ibid.*, str. 104.

Prevazilaženjem ega i prelaskom u sferu istančanog osećaja, intuicije, mira, čovek biva usklađen sa spontanom delovanjem Prirode²⁵⁵. Nedelanjem deluje. Prirodi ostavlja prostor da ga neometano prožima Smislom iznad svakog smisla, dajući mu upravo ono što mu je potrebno.

Čovek, na taj način, sam postaje izvor praznine. Svaki njegov pokret i gest, način komunikacije, delo koje stvara, bivaju izvor praznine i pokretač njenog koda u onima sa kojima dolazi u susret. Takav čovek pokreće iskustvo praznine u drugima, tj. spoznaju njihove dubinske prirode, koja nam je svima ista.

Kroz umetničko delo se može zaključiti iz kakvog izvora je nastalo i čime je njegov autor vođen dok ga je stvarao. Zaključak proizlazi iz unutarne - psihološke reakcije posmatrača dela. Ako su pobuđeni samo kognitivni aspekti uma, koji posmatrača usmeravaju na spoljašnje manifestacije života, kroz njegov socio-kulturno-politički aspekt, to ukazuje da je delo nastalo promišljanjem, namerom, često kao reakcija umetnika na spoljašnje procese koji ga okružuju u fizičkom i virtuelnom svetu. Ako reakcija subjekta nadilazi analitički um, orijentiše psihu sa spoljašnjeg sveta ka unutrašnjim dubinama i samospoznaji, kroz aktiviranje najdubljih arhetipskih centara, odnosno vrhovnog arhetipa - sopstva, onda je delo nastalo iz praznine kao primarnog izvora.

Iskustva umetnosti Istoka to najbolje pokazuju. Umetnost nastaje iz praznine uma, bez namere. Subjekt ulazi u iskustvo praznine, koje nadilazi njegov kulturološki, socijalni, polni i bilo koji drugi identitet. Prestaje izjednačavanje sa bilo čim. Prevazilaze se granice uspostavljene umom. Ne postoji analiza. Samo uvid. Jedinstvo sa prazninom i u praznini.

U umetnosti Zapada je malo ostvarenja koja kroz celokupan proces, i nastanka dela i interakcije sa njim, "nose" prazninu. Jedno od "najkompletnijih" dela praznije je, delo Džona Kejdža, 4'33", koje je od početka do kraja nosilac koda praznine. Umetnik se ispraznio od svoje volje i namere i prepustio slučaju da generiše delo. Delo je samo po sebi praznina i slušaoca uvodi u njeno iskustvo.

Metodi koji su prisutni u procesu kreiranja dela kako Istoka, tako i zapadne umetnosti, a kreiraju prazninom i slučajem ili vode do njih, su uticali na formiranje metoda rada projekta *Slučaj – kôd praznine*. Spoznaje koje su se javile kroz analizu praznine u drugom

²⁵⁴ Praznina u smislu umne, verbalne praznine, praznine volje i namere.

²⁵⁵ "Priroda" u smislu praznine kao suštinske prirode.

vidu binauralnog zvuka, koji moždane talase uspostavljaju na frekvencije infra opsega (ispod 16Hz). U zavisnosti koji efekat se želi postići tj. u koje stanje treba ući, podešava se frekvencija na opseg zvuka na frekvenciju alfa (8-13Hz), teta (4-8Hz) ili delta (0,5-4Hz) talasa. Alfa talasi mozak dovode u budno, mirno stanje, bez razmišljanja, pogodno za kreativnost. Teta talasi pojačavaju intuiciju i otvaraju pristup informacijama iz podsvesti. Delta talasi uvode u stanje koje je slično meditaciji. U njemu mozak ima pristup kolektivnom nesvesnom.

Svođenje vremena za kreiranje koncepta rada na minimum, tj. situaciju u kojoj vreme teži nuli, je momenat kada se umetniku otvara prostor za "pravu ideju"²⁵⁷.

U slučaju da umetnik nije u mogućnosti da meditira ili da se podvrgne slušanju binauralnog zvuka, i da vreme za stvaranje koncepta ne "teži nuli", on se opredeljuje za prepuštanje kreiranja dela slučajem.

2) proces stvaranja dela

Kreiranje dela prazninom podrazumeva odsustvo racionalnog uma tj. ega i njegove kontrole u procesu stvaranja. Dolazak do ideje i koncepta dela, kao i rad na delu mogu biti sprovedeni na više načina:

a) Kreiranjem iz praznine uma (kroz meditaciju, uticaj infrazvuka, nedostatak vremena), subjekat ulazi u polje sinhronih ideja, koje posmatra, ne analizira ih, niti ih kontroliše. Pušta ih da se same pojavljuju i razvijaju. Beleži ih i od njih ili nastaje koncept dela ili samo delo.

b) Kreiranjem slučajem:

b.a) nekom od metoda slučajaja:

- bacanjem novčića u Ji Đingu,
- nasumičnim otvaranjem knjige na nekoj strani,
- korišćenjem viska kroz postavljanje pitanja i dobijanje odgovora

b.b) realnim slučajem, bez njegovog iniciranja nekom metodom

- spontani događaj može da kreira delo (zvuk, pokret, slika)
- nevoljni pokreti za vreme sna mogu generisati rad

²⁵⁷ Poznat je primer čuvenog projekta *Kuće na vodopadima*, arhitekta Frenka Lojda Rajta (Frank Lloyd Wright), čiji koncept je nastao u roku od par sati, kada je arhitekta, zbog najavljenog dolaska klijenta, bio primoran da za samo par sati završi svoje nacрте.

- sinhron dolazak ideje kroz poruku koju dobijemo, reči koje čujemo u prolazu...

b.c) "čitanje" nekog prizora, slike, događaja, sna, gesta, kao poruke koja konceptualno otvara prostor kreiranju dela

c) Prepuštanje prirodnim tokovima da kreiraju delo, što ostavlja mogućnost međuprožimanja dela i publike.

d) *Kat-ap* metodom svesnog razbijanja celine i od njenih delova, spontanom postupkom, napraviti celinu koja nosi *auru* novog umetničkog dela.

3) finalizacija korišćenjem novih medija

Novi mediji su u umetnost uveli nebrojene mogućnosti kreativnog izraza. Njihov softverski i hardverski potencijal omogućuje metodu slučaja da se ispolji na različite načine i da rezultate čija složenost, na tehničkom nivou, je daleko veća od onoga što se može postići klasičnim - analognim medijima.

Metod slučaja u sferi novih medija može biti korišćen na više načina:

a) Kao softverska opcija simulacije slučaja:

a.a) u vidu random funkcije (uglavnom u okviru programskih jezika)

a.b) kao funkcije koje simuliraju prirodu i njen način delovanja

b) Korišćenjem tehnologije koja može da detektuje slučaj (3d i 2d pokret, zvučnu dinamiku) kao na primer:

b.a) uređaji koji poseduju senzore npr. Kinect

b.b) DSLR kamere

b.c) uređaji za snimanje zvuka

c) Mogućnošću rada sa binauralnim zvukom (uz konsultaciju sa metodom slučaja) za postizanje stanja u kojima nestaje uloga uma kao "kontrolora" procesa, već se otvara polje kreativnosti i potencijala praznine tj. slučaja.

d) Kao generativno grananje tj. generisanjem dela drugim delom koje je već generisao slučaj. Ovim postupkom je, kroz povezivanje različitih softvera moguće dobiti

različite umetničke izraze, ali i objekte koji se svoju svrhu dobijaju i u svakodnevnom životu čoveka. Npr. iz 2d ili 3d videa možemo dobiti trodimenzionalan prostor koji je predmet ili industrijskog dizajna ili koncept arhitektonskog prostora.

6.4. generisanje slučajem u okviru projekta

Slučaj - kôd praznine

Uspostavljeni metod je u okviru doktorskog projekta *Slučaj - kôd praznine* korišćen kako za rad na praktičnom, tako i na tekstualnom delu rada.

Tekst doktorskog projekta je, u nekim segmentima, nastao metodom slučaja, korišćenjem Ji Đinga, kroz postavljanje pitanja i dobijanje odgovora kao smernica koje su uticale na formiranje teksta. Metod slučaja je uticao kako na formiranje koncepta određenih celina, tako i na konstrukciju i smisao samih rečenica u okviru njih.

Praktičan rad projekta je u potpunosti bio vođen slučajem i prazninom. Metod je konsultovan oko odabira galerije u kojoj će rad biti prezentovan. Njime su formirani koncept rada i faze, vođen je proces nastanka pojedinačnih radova, vršen odabir softvera kojim će se generisati neko delo, napravljen je koncept postavke izložbe.

6.4.1.

koncept praktičnog rada

Koncept rada je generisan kombinacijom meditativno-kontemplativnog procesa sa metodom slučaja. Pre početka kontemplacije postojala je želja da se vidi - oseti šta je to što rad (izložba) treba da predstavlja. Sa tim osećajem je krenuo proces koji se sastojao samo iz posmatranja onoga što je u slikama, emocijama i jasnim i jakim doživljajima dolazilo, bez ikakve lične kontrole procesa i prizora koji se u svesti pojavljuju. Ono što je dobijeno je niz "kadrova" nesvesnog koji su se, po toku kojim su se nizali i osećaju koji su nosili, mogli svrstati u tri celine. Ove celine su u konceptu rada postale njegove tri prostorno-idejne faze.

Kako bi dobijene celine bile konkretnije konceptualno definisane, za svaku celinu je tražena ključna reč, nasumičnim otvaranjem *Leksikona stranih reči i izraza*, Milana Vujakljije. U tabeli koja sledi je dat tekst koji je rezultat meditativno-kontemplativnog procesa, po celinama koje su se izdvojile kao zasebne. Uporedo sa tekstualnim celinama su date i reči dobijene metodom slučaja.

faze	tekst koji opisuje meditativno-kontemplativni proces	pojmovi dobijeni metodom slučaja
f1	<p>Ulazak iz ovoga "sada" u "ono" (to sada nepoznato što treba da predstavlja rad).</p> <p>.....</p> <p>Slobodno plivam, lebdim. Osećam se slobodno, sigurno. To je moj dom.</p> <p>Tu me i svaki udah ispunjava srećom, zadovoljstvom. Osećaj ispunjenja nečim svetlucavim što je sušti deo Toga u čemu sam. To me toliko ispunjava, da postajem jedno sa tim u čemu sam i gde sam. Dobro sam. I Jesam. Beskonačnost. Jedinstvo.</p> <p>Stalno sam u "sada". Bivstvujem u pravom smislu te reči. Ne želim da se vratim nazad (Tamo gde se sve ljušti, otpada. Krto je i nepostojano. Konstantno u nepostojanosti i cepljivosti... Beskonačno deljenje.)</p> <p>Pretvaram se u svetlost i u još više njenih nivoa.</p> <p>I svetlost se dematerijalizuje.</p>	Laparohisterotomija
f2	<p>Ništa. Nestaje svetlost. P r a z n i n a.</p> <p>Postajem ono suštastveno. Večnost. Izvor - početak i kraj.</p> <p>Odatle na sve iz onog početnog (svet pre ulaska u kontemplaciju) "gledam" s ljubavlju najčistijom, koja je toliko jaka da ne postoji u svetu u kome čovek živi.</p> <p>To je ta životvorna stvaralačka ljubav.</p> <p>Između jednog i drugog "granica" se ne može preći osim kroz tu ljubav, koja ruši sve prepreke i sve nadjačava.</p> <p>"Seme" je života u svakome i prodire tamo gde ništa drugo ne može.</p> <p>Prepoznavanje suštinske izvorne prirode koja je u svakome od nas.</p> <p>U zavisnosti od naše otvorenosti, sledi prelazak na naredni nivo.</p>	Kamera lucida
f3	<p>Svaki ulazak tog suštinskog sveta u ovaj, daje nagoveštaj te ljubavi.</p>	Laboratorijum

Tabela - prikaz nastanka koncepta praktičnog rada

Reč koja je dobijena kao odrednica prve faze (f1) rada je *Laparohisterotomija* ("kajzeršnit, carski rez").²⁵⁸ U kombinaciji sa prizorima, pobuđenim emocijama i doživljajima koji su se javili kroz kontemplaciju, ona je prvu fazu definisala kao nešto u šta, iz ovog vidljivog sveta, treba ući, uroniti, tj. izneti ga na videlo svesnom delu psihe. Ono što prva faza treba da predstavlja je *polje nesvesnog*. Polje koje vodi rođenju u *suštini*. Vodi ka nečem što je "carsko", fundamentalno - vladarsko. Ovo polje predstavlja i rez koji jasno ukazuje da treba radikalno ući u taj prostor, iako je njegovo poimanje u prvi mah nejasno. Na samom početku rada na pojedinačnim delima, u okviru prve faze, javila se potreba za definisanjem toga "šta konkretno radovi ovog segmenta predstavljaju". Nasumično otvaranje knjige *Zen budizam i psihoanaliza*,²⁵⁹ Eriha Froma (*Erich Fromm*) i Daisetz Suzukija je dalo odgovor:

"Glava sada mora da se pokloni dijafragmi, a um duši. I logika i psihologija sada moraju biti svrgnute sa prestola, postavljene s one strane svake intelektualizacije. [...] glava je svesna, trbušna duplja nesvesna. [...] koan treba smestiti u nesvesnost, a ne u svesno polje svesti. Koan mora da "utone" u biće, ne sme ostati na periferiji. [...] Ali kad shvatimo da je dno nesvesnosti na koje koan "tone" mesto gde čak ni *Ālaya-vijñāna*,²⁶⁰ *svest koja sve čuva*, nije kadra da ga zadrži, uvidećemo da koan nije više u polju umovanja, da se potpuno poistovetio sa čovekovim *ja*. Koan je sad van granica psihologije.

[...]kad se otišlo čak iza takozvane kolektivne nesvesti - postiže se ono što je u budizmu poznato kao *Ādarśanajñāna - ogledalsko znanje*. Mrak nesvesnosti je proniknut i čovek vidi sve stvari kao što vidi svoje lice u blistavo sjajnom ogledalu."

Ovaj citat je prvoj fazi rada dao značenje polja koana - zagonetki, koje natčulni i nadrazumski deo čoveka, koji je van domašaja ega, rešava. "Čitanjem" ovog polja se otvara put ka potencijalu praznije - praznanju, tj. ka drugoj fazi rada.

Slike i senzacije registrovane u procesu kontemplacije u drugom delu, predstavljaju ulaz u prazninu. To je momenat u kome se kroz prazninu dostiže puni potencijal. Ovo mesto se uočava kao granica i spoj svetova. Nula iz koje se u momentu ulazi u beskonačnost. Mesto

²⁵⁸ "Laparohisterotomija" - "med. operativno otvaranje trbuha i materice radi vađenja deteta, u slučaju velike tesnoće zdelice kod porodilje, "kajzeršnit". Izvor: Vujaklija, Milan, "Laparohisterotomija", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 503.

²⁵⁹ Suzuki, D. S., From, Erih, "Koan", *Zen budizam i psihoanaliza*, Nolit, Beograd, 1964, str. 81.

²⁶⁰ *Alaja viđnjana* (Ālayavijñāna Sansk. आलयविज्ञान) - Sveprizemna svest.

ogledalskog "prelamanja" jednog sveta u drugi. Tačka prelaska nesvesnog u svesno. Beskonačni potencijal bića i stvaranja. Koncept nule - praznine kao ogledala - mesta prelamanja zraka svetlosti da bi se informacija tj. slika jednog sveta preslikala na drugi je ovde potkrepljen nasumično dobijenim pojmom *kamera lucida*,²⁶¹ koji pojašnjava šta druga faza (f2) simbolizuje.

Prva faza je u celom procesu pripremna. Otvara nas za ulazak u nulu - prazninu, tj. drugu fazu, kako bi u njoj bio aktiviran beskonačan potencijal bića. Koliko je biće otvoreno, toliko se prostora ostavlja trećoj fazi (f3) - *laboratorijumu*.²⁶² Laboratorijum ili laboratorija proističe iz izvorne kreativnosti praznine. To je mesto eksperimenta. Radionica.

Sagledavajući sve tri faze u zajedničkoj kompoziciji, psihološko-duhovni proces koji predstavlja put otkrivanja ličnih potencijala koji se kroz prazninu manifestuju u kreativnoj sferi. Ulazi se u nesvesno polje dubinskih arhetipova (f1). Oni su konstelisani tako da upućuju ka vrhovnom arhetipu jedinstva - sopstvu (f2). Sopstvo je mesto spoznaje sebe i svog unutarnjeg - suštinskog potencijala. Taj potencijal se ogleda u materijalizaciji nematerijalnog - u ovaploćenju iz praznine (f3).

Kompozicija tri faze rada simbolički referira na koncept kvantnoholografskog univerzuma, gde se preko nule (f2) svet nepoznatog, skrivenog - implicitni red (f1), otkriva u vidljivom svetu - eksplicitni red (f3).

Slučaj koji je povezoao sve tri faze rada, u smislu prostorne dispozicije i organizacije ambijenata i radova u njima, je bio pronalazak dva ploda kestena tokom jedne šetnje. Poštujući principe "sve je u svemu" i "svaki deo nosi informaciju celine", formiran je koncept postavke izložbe. Posmatrane su šare na plodovima kestena. Simbolika koja se u njima videla je pobudila polje nesvesnog iz koga su i svesni deo psihe "izronili" ambijenti, slike i osećaji potencijalnog izlagačkog prostora. U tabeli koja sledi su faze f1, f2 i f3, povezane kroz njihov kontekst u celini rada, kao i kroz prostornu dinamiku i simboliku, u kontekstu koncepta postavke izložbe.

²⁶¹ "Kamera lucida" - "fiz. "svetla komora", instrument u kojem se svetlosni zraci od predmeta odbijaju, pomoću prizme i obrazuju lik na hartiji koja se nalazi dole u instrumentu, te se taj lik može nacrtati pisaljkom.". Izvor: Vujaklija, Milan, "Laparohisterotomija", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 396.

²⁶² Nasumično dobijena reč za treću celinu rada je "Laboratorijum" - "radionica, naročito hemijska, apotekarska, puškarska itd; zavod u kom se vrše razni ogledi. Izvor: Vujaklija, Milan, "Laboratorijum", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 498.

	f1	f2	f3
kontekst faza u celini	<i>laparohisterotomija</i> <i>"kajzeršnit", carski rez</i>	<i>kamera lucida</i>	<i>laboratorijum</i>
psihološko- duhovni	polje nesvesnog dubinski arhetipovi	otkrivanje sopstva	materijalizacija ovaploćenje
simbolika kvantno- holografskog univerzuma	svet skrivenog implicitni red	0	vidljivi svet eksplicitni red
prostorna dinamika i simbolika u kontekstu koncepta postavke izložbe	- "cepamo" se na više delova i time ulazimo u tok - bivamo "inicirani" (postajemo kao elektron u stanju superpozicije) - postepeno "bušenje" praznina u posmatraču /koani/ - od rada do rada postepeno "odvijanje" sebe, jedan po jedan sloj sve prozirniji i prazniji (sa više praznine) ulazimo u f2 - "meandriranje" - prostor je izdeljen na meandre od kojih svaki predstavlja prostor jednog rada tj. njegove projekcije	praznina ništa sve oko <i>ništa</i> gravitira. <i>ništa</i> je u središtu - čoveku. zvučni signali ga dodiruju, registruju, omeđuju, ali ga stvara i psihološka podloga nastala procesom prolaska kroz f1. iz <i>ništa</i> se generiše kreativno polje eksplicitnog reda u f2	"ništa" rađa "nešto" radovi koji imaju potencijal da kodom praznine - slučajem generišu realne prostorne artefakte

Tabela konteksta faza rada u okviru celine

6.4.2.

faza 1 - *laparohisterotomija*

Faza 1 je *polje koana* - "zagonetnih priča", koje se otkrivaju ne racionalnom umu, već onim nadčulnim u čoveku. Njihovim "odgonetanjem" se, korak po korak, otvara polje praznine. Ovaj proces prerasta i vid spontane meditacije.

Polje koana je prostorna višemedijska instalacija koju čini 10 video radova i knjiga *Pejzaži praznine*. Neki od ovih radova su, u prostoru galerije *Pro3or*, bili raspoređeni u obodnim nišama, ili su svojom dispozicijom na podužnoj osi galerije, usmeravali kretanje publike i gradili svoje "lične" prostore u koje su uvodili posmatrača.

Medijski prostor blago dezorijentiše ego. Subjekt lagano biva uveden u vid nesvesne komunikacije sa ambijentom, kroz proces spontane meditacije. Ovo je faza koja u psihološkom smislu priprema posetioca za ulazak u prazninu, koja predstavlja drugu fazu rada.

Sledi opis radova prve faze.

6.4.2.1.

crstice, tačke

"Crstice" i "Tačke" su video radovi generisani kodom programskog jezika *Processing*.²⁶³ Nastali su kao deo eksperimentalnog procesa crtanja spirale u datom programu. Tokom eksperimenta je uvedena funkcija *random* koja je u proces unela "nepravilnost" tj. spontanost. Svaki frejm je preklapan naredno generisanim frejmom, tj. pozadinom koja je brisala prethodno ostavljen trag u vidu tačke ili crstice. Na taj način je, umesto procesa crtanja spirale, dobijeno nasumično kretanje određenog "entiteta" tj. crstice ili

²⁶³ Processing je besplatna programska platforma na internetu i programski jezik koji koristi umetnicima za generisanje u oblasti vizuelnih umetnosti i umetnosti zvuka. Može se pronaći na internet adresi: [<https://processing.org/>](https://processing.org/).

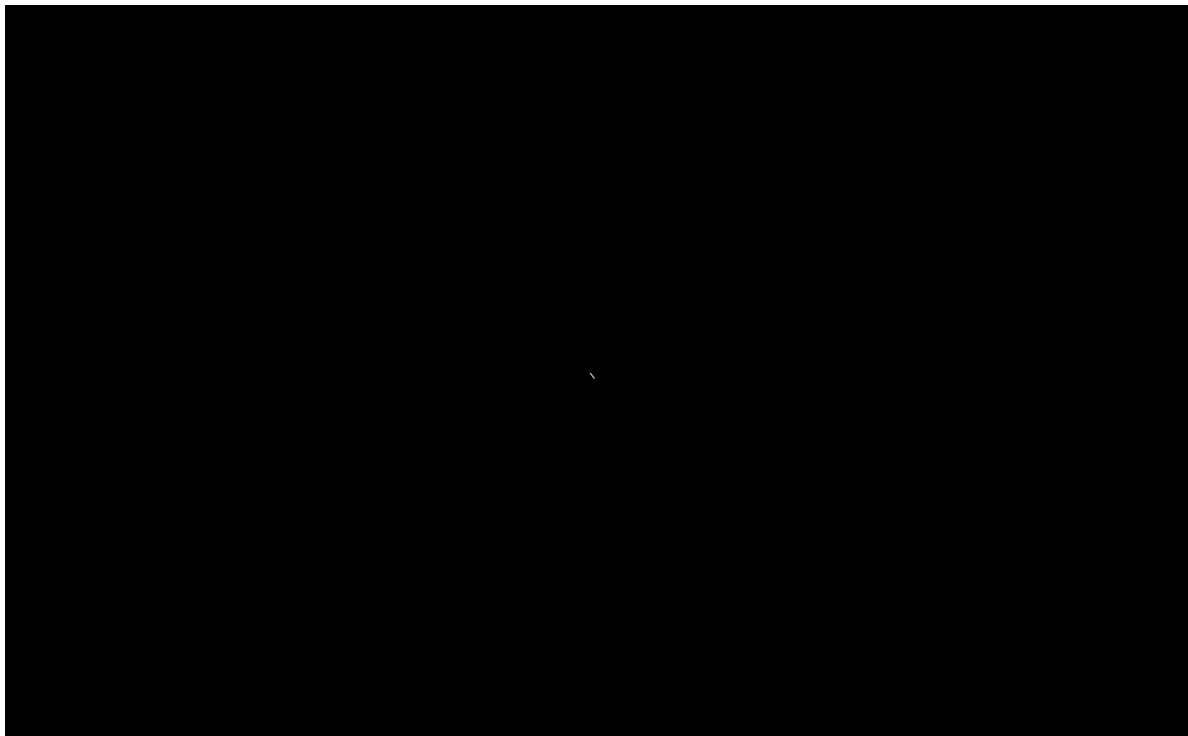
tačke, sa nepredvidivim mestom prikaza u datom momentu. Kretanje tačke (ili crtice) počinje iz centra slike i spontanom udaljavanjem od njega nestaje iz kadra, da bi se na kraju ponovo, na isti, spontan i nepredvidiv način, vratio i nestao u centru.

Posmatranejm spontanog, nasumičnog kretanja tačke ili crtice, čija se i orijentacija menja u svakom frejmu, stvara se prizor koji simboliše određen prirodan proces. Nešto što je generisano Prvim kodom - Prvim "uzrokom" tj. prazninom. Sa jedne strane se otklanja bilo kakav uticaj ega na kontrolu utisaka koji dolaze posmatranjem videa. Sa druge strane se njegovom "paralizom" otvara put ka dubini nesvesnog. Zaranja se do fundamentalnih slojeva psihe čije "pobuđivanje" se registruje kroz senzacije u energetskim centrima tela. Konkretno iskustvo, posmatranjem ova dva videa, je telesna senzacija u predelu srčanog centra (*čakre*).

Oba video rada su naizmenično prikazivana na doktorskoj izložbi.

Tekst koda pisanog u *Processingu* za video rad *Crtice* se nalazi u okviru odeljka **6.4.5**. "Processing kôd nastao u projektu *Slučaj - kôd praznine*".

Kao proizvod koda dobijaju se 4 sekvence slika u PNG formatu. U programu *Adobe After Effects*, PNG sekvence su montirane uz usporavanje određenih delova videa. Video je izrenderovan kao MP4 format i ne sadrži zvuk.



slika 1. Kadar iz videa *Crtice*

6.4.2.2.

"*Pejzaži Praznine*"

Rad *Pejzaži Praznine* je knjiga nastala je metodom slučaja.

Nastanak knjige su pratila pitanja koja su tragala za tim šta rad treba da predstavlja, koji motivi trebaju da budu prisutni u njemu, na koji način se motivi u okviru rada kombinuju. Odgovori i smernice su dobijani konsultacijom *Ji Dinga*. Izdvojile su sledeće smernice: 1) rad treba da predstavlja knjigu slučaja koju posetilac otvara, dobijajući poruku na nesvesnom nivou kroz prizor koji je otvorio; 2) kombinacija koja se dobije se sastoji od 3 različite slike raspoređene na 2 stranice knjige; 3) knjiga ima 150 kombinacija slika; 4) motivi koji ulaze u knjigu nastaju metodom slučaja; 5) za upotrebu svakog motiva treba konsultovati *Ji Ding*.

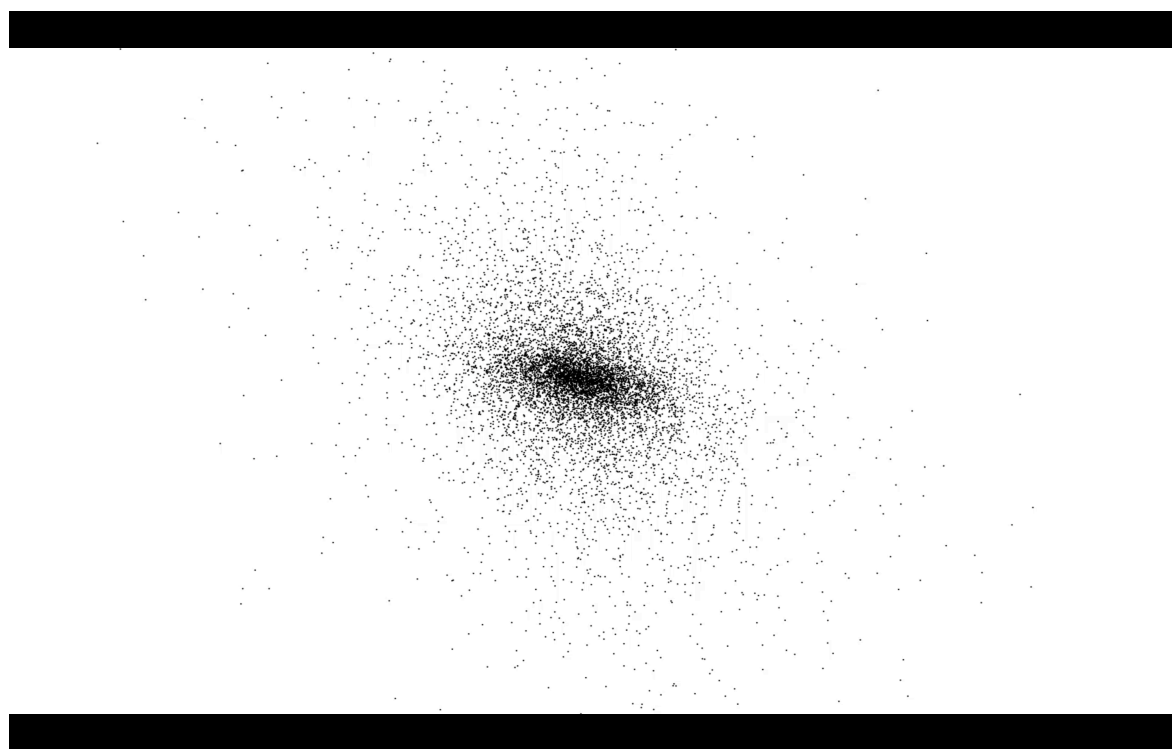
Motivi koji su korišćeni u knjizi su brojni. Neki su nastali kao crteži generisani zvukom. Fotografije nastale kao sekvenca, prolaskom kroz nekoliko beogradskih ambijenata, sa velikom transparentijom slike u daljem postupku rada, su poslužile za generisanje kompozita, nastalih stapanjem svih slika sekvence kao lejera jedinstvene slike. Eksperimenti crtanja linija korišćenjem random funkcije u *Processing*-u su uvršteni u neke od kombinacija. Tragovi flomastera na papiru, nastali u stanju polu sna, su takođe jedan od motiva. Zabeleženi i nasumično napravljeni tragovi sećanja skalpelom na stolovima sa Arhitektonskog fakulteta u Beogradu, koje su godinama pravili studenti. Zabeležen je niz motiva kroz makro fotografiju. Tu su motivi mrlja prljavih prozora, pljuvačka, dlake, nokti, koža, tragovi trenja na foliji jedne skripte, čestice prašine na parčetu pleksiglasa. Slučaj je hteo da neki delovi kombinacija u knjizi budu bez ikakvog motiva, odnosno prazna bela površina.

Svaki od pomenutih motiva je nastao slučajem. Ili je generisan u okviru određenog softvera ili je sam po sebi slučaj prirodnog, spontanog toka stvari. Ovde će biti izdvojen postupak generisanja crteža zvukom.

Ovaj metod je primenjen korišćenjem više zvučnih zapisa. Različita izvođenja i interpretacije kompozicije *4'33"*, Džona Kejdža, poslužili su kao jedan od motiva za generisanje crteža. Izdvojen zvuk nekoliko beogradskih ambijenata (Brankov most, podzemni

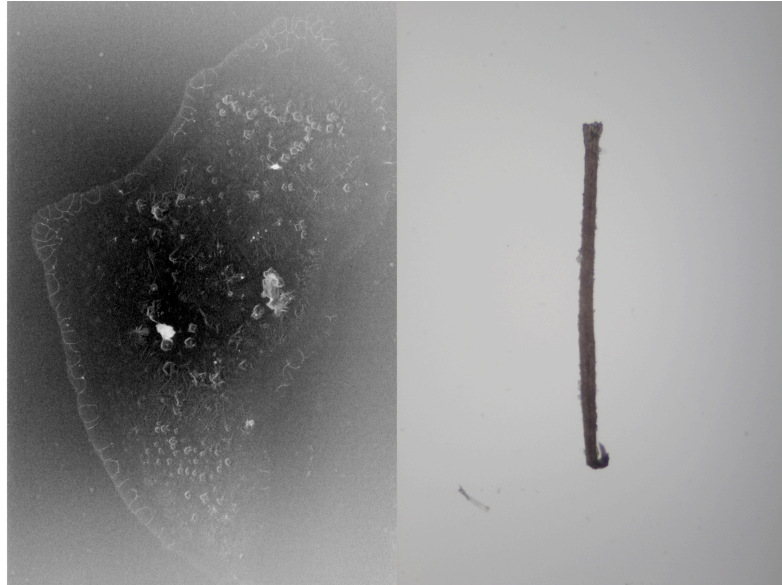
prolaz na Terazijama, Tašmajdanski park, Ruzveltova ulica i Novo groblje, ulica Kralja Milutina) je takođe generisao crteže.

Kôd je rađen u okviru programa *Processing*. Primer koda koji je ovde predstavljen sadrži varijante u kojima su rađeni eksperimenti različitog tipa ostavljanja traga. Nekima se crta haotična linija, nekima nepravilan trag - mrlja, nekima motiv nalik oblaku randomatično raspoređenih tačaka. Kako su eksperimenti vršeni u okviru jednog kôda tj. fajla, tako su u njemu ostale sve varijante kôda, koje su samo pretvorene u linije koje ne izvršavaju kôd, ali su tu ostale kao uvid u različite mogućnosti rada. Kôd se nalazi u odeljku **6.4.5.1. Kôd za generisanje slike varijacijama kompozicije 4'33"**.



slika 2. 2d digitalna slika generisana zvukom dela 4'33"

Odabirom nekolicine slika koje su se izdvojile na određen način, u toku prikupljanja materijala za knjigu *Pejzaži Praznine*, kroz randomatičan raspored, je napravljena sekvenca od koje je nastao video *Chance*.



slika 3. Kombinacija broj 9 iz knjige *Pejzaži Praznine*

6.4.2.3.

"*Chance*"

Chance je video nastao randomatičnim pravljjenjem redosleda slika i njihovim sklapanjem u jednu JPG sekvencu u programu *Processing*. Dobijena sekvencu je umnožena 5 puta i izmontirana u softveru *Adobe Aftereffects*. Dobijen je MP4 video koji ne sadrži zvuk.



slika 4. Kadrovi iz videa *Chance*

U psihološkom smislu, video je otvaranje puta ka nesvesnom. Specifični detalji svojom pojavnošću i brzinom smene motiva, ukazuju na važnost tog dubokog unutarnjeg sveta čoveka i pozivaju ga na traganje u njemu.

6.4.2.4.

"Šibica"

Video rad *Šibica* je nastao animacijom 144 ogorelih palidrvceta. Ona su paljena u svrhu koja nije imala nikakvu vezu sa namerom pravljenja umetničkog rada. Svako palidrvce je izgorelo do one mere dok nije ispunilo svoju ulogu paljenja u određenom momentu.

Metod slučaja je korišćen za formiranje toka i dinamike animacije. U tu svrhu je konsultovan *Ji Ding*. Nasumičnim otvaranjem *Leksikona stranih reči i izraza (LSRI)*, Milana Vujaklije, dobijeno je više pojmova koji su usmerili i definisali vrste zvuka i zvučnih efekata u video radu i njihovog komponovanja u kompoziciji videa:

- 1) *oktogn*²⁶⁴ - osmougao
*oktoih*²⁶⁵ - osmoglasnik²⁶⁶
- 2) *elisa*²⁶⁷ - propeler
- 3) *projekcija*²⁶⁸
- 4) *piknometar*²⁶⁹ - "sprava za merenje gustoće"
- 5) *akordando*²⁷⁰ - "muz. zglašavajući, udešavajući"
*akordamento*²⁷¹ - "muz. zglašavanje, udešavanje instrumenata i glasova"

²⁶⁴ Vujaklija, Milan, "Oktogon", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 639.

²⁶⁵ *Ibid.*

²⁶⁶ Oktoih je pravoslavna bogoslužbena knjiga koja sve službe koje se u toku dana i tokom cele sedmice vrše, deli u osam različitih glasova - melodija po kojima se pevaju molitve.

²⁶⁷ *Ibid.*, str. 286.

²⁶⁸ *Ibid.*, str. 775.

²⁶⁹ *Ibid.*, str. 719.

²⁷⁰ *Ibid.*, str. 20.

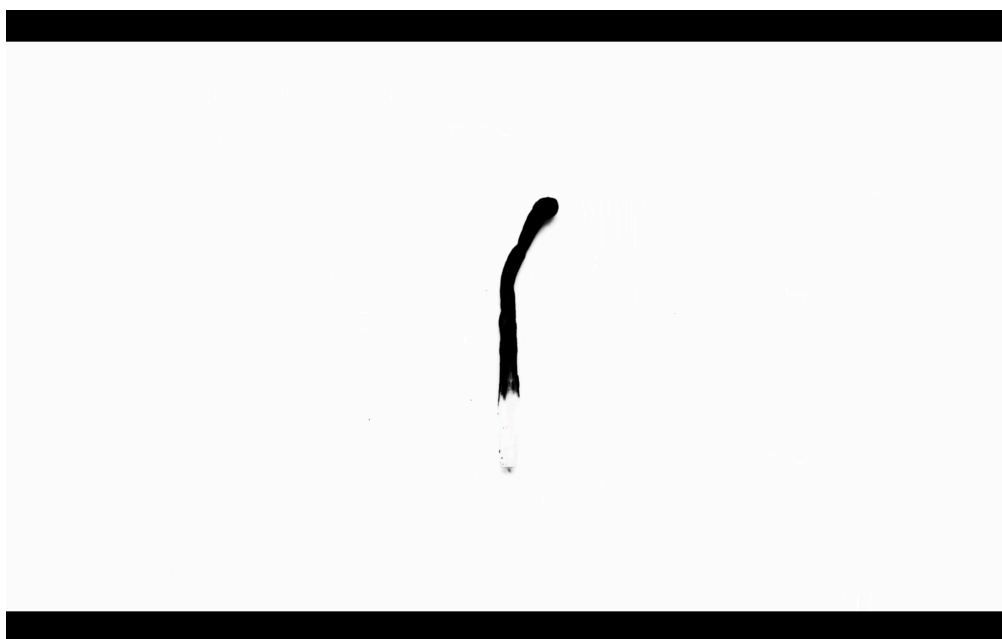
Ovako dobijeni pojmovi su definisali da zvuk za rad bude formiran od 8 različitih zvukova elisa, koji kroz praćenje dinamike videa, "pričaju priču" slike. "Gustina" zvuka prati određeno "stanje" šibice. Sve se na kraju objedinjuje i usaglašava kao jedinstvena kompozicija.

Za uzorke zvuka su odabrani: zvuk hladnjače, sistema klime (beli šum, mešavina raspona 20-20000Hz), propelera broda, vetrenjače, kao i njihove modifikacije uz dodatak binauralne delta frekvencije od 4Hz. Osnovna obrada zvuka je rađena u programu *Audacity*. Na osnovu napravljene animacije u *Adobe Aftereffects*-u, zvuk je "komponovan" u softveru *Nuendo*, da bi na kraju konačan render bio urađen u *Adobe Aftereffects*-u. Dobijen je video MP4 formata.

Slučaj (*Ji Ding*) određuje ulogu ovog rada kao "učitelja". On ujedno predstavlja i "pitanje" koje "učitelj" postavlja pred posmatrača. Pitanje je neracionalno, i na taj nivo i uvodi psihu subjekta. Subjekat ulazi u nesvesno i otvara se za traganje u njemu.

Binauralne delta frekvencije koje su korištene u radu (4Hz), mozak polako prilagođavaju meditativnoj frekvenciji.

Naredni rad ka kome je vodio spontani tok u postavci izložbe je video *Tragovi u snu*.



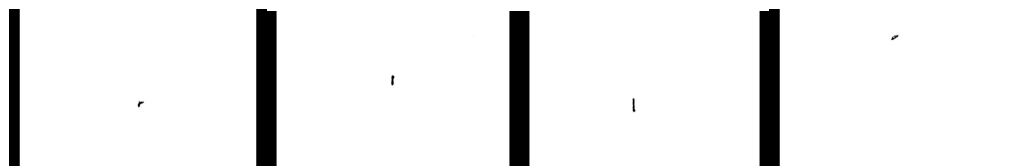
slika 5. Kadar iz videa *Šibica*

²⁷¹ Vujaklija, Milan, "Oktogon", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 20.

6.4.2.5.

"*Tragovi u snu*"

Video rad *Tragovi u snu* je generisan slučajem kroz ceo tok svog nastanka. Vizuelni motivi koji čine rad predstavljaju tragove flomastera na papiru, napravljene za vreme polusna. Neki od crteža su izdvojeni za knjigu *Pejzaži Praznine*. Ji Ding je konsultovan za tematiku i naziv rada.



slika 6. Kadrovi iz videa *Tragovi u snu*

Broj strana na koje je trebalo "delovati" u stanju polusna je određen brojem strana knjige *Dinamika nesvesnog*, Karla Gustava Junga, u izdanju *Matice srpske* iz Novog Sada (1984.) i iznosi 431. Odabrano je 14 listova papira A4 formara koji su savijanjem izdvojeni na 4x8 polja. Metodom slučaja, nasumičnim izvlačenjem obojene ili bele papirne kuglice iz jedne posude, definisano je da li će u datom polju biti ostavljen trag ili će polje ostati prazno. Crteži su skenirani i kao 5 puta ponovljena sekvenca ubačeni u video. Kako se tako relativno mali broj originalnih frejmova (431) ponavlja 5 puta, očigledno je bilo da se može javiti momenat "poznatog" što remeti proces toka u nesvesnom. Metod slučaja (*Ji Ding*) je dobijen odgovor da konačnu dinamiku slike treba da upotpuni i definiše zvuk određenih frekvencija. Te frekvencije treba da budu dešifrovane preko neke fotografije iz prošlosti. Slučajem je odabrana fotografija jednog spomenika na starom groblju u Piranu (2001.). Natpis koji je bio na spomeniku je: "Parenzan Odorico N. 20.11.1871. M 11.11.1941." Skupine brojeva i slova je trebalo dovesti do određenih brojeva tj. zbira svih cifara dok se ne dobiju jednocifreni brojevi. Jednu skupinu su činile cifre datuma rođenja i smrti, drugu slova "N" i "M", treću slova imena i prezimena sa spomenika, koja je trebalo pretvoriti u njihovu

brojevenu formu. Korišćena je numerološka tablica za italijansko govorno područje. Na osnovu podataka iz nje su dobijeni sledeći rezultati:

P A R E N Z A N

$$5+1+7+5+3+3+1+3 = 28 \implies 2+8=10 \implies \mathbf{1}$$

O D O R I C O

$$4+4+4+7+9+3+4 = 35 \implies 3+5=8 \implies \mathbf{8}$$

$$N = 3 \quad M = 2 \quad N+M = 5 \implies \mathbf{5}$$

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	Z						

Numerološka tablica za italijansko govorno područje

Zbrajanjem cifara datuma rođenja i smrti po danima, mesecima i godinama, i njihovim konačnim sabiranjem dobijen je sledeći rezultat:

$$\text{dani} \quad 2+0+1+1 = 4$$

$$\text{meseci} \quad 1+1+1+1 = 4$$

$$\implies 4+4 = 8$$

godine

$$1+1 = 2 \implies 2$$

$$\implies 8+5 = \mathbf{13}$$

$$8+9 = 17 \implies 1+7 = 8$$

$$7+4 = 11 \implies 1+1 = 2$$

$$1+1 = 2 \implies 2 \implies 2+8+2+2 = 14 \implies 1+4 = 5$$

Greškom koja je napravljena kod jedne godine u procesu računanja, dok je delo nastajalo, ceo rezultat je umanjen za 1, te je umesto broja 13, usvojen broj **12** za dalji tok rada.

Dobijeni brojevi: 1, 8, 5, 12, su uticali na formiranje zvučnih kanala određenih frekvencija. Pošto je video rađen sa definisanim brojem od 24 frejma u sekundi, trebalo je i u tom opsegu dati dinamiku koja bi bila "prijemčiva" oku posmatrača, tj. kako bi psiha imala osećaj posmatranja prirodnog procesa. Broj 24 je deljen sa dobijenim brojevima 1, 8, 5 i 12, te su tako definisane frekvencije koje daju dinamiku slici. Dobijene su frekvencije od 2Hz, 4,8Hz, 3Hz i 24Hz. U programu *Audacity* su formirani kanali - zvučni dokumenti sa datim frekvencijama. U programu *Nuendo* je ukomponovana glavna kompozicija, od

modifikovanog zvuka pesme cvrčaka i binauralnog zvuka. U konačnom postupku definisanja rada, u *Adobe Aftereffects*-u su, pored glavne kompozicije, ubačeni, posebno, i kanali sa odabranim zvučnim frekvencijama od 2Hz, 4,8Hz, 3Hz i 24Hz.. Na osnovu dinamike ovih frekvencija menjana je alfa (prozirnost) belog sloja postavljenog iznad video slike. Na taj način je video dobio dodatnu dinamiku.

6.4.2.6.

"PhD"

Video *PhD* je u prostornom toku ambijenta izložbe usledio odmah posle rada *Tragovi u snu*. Nastao je od, do tada, napisanog teksta doktorata i teksta odabrane prateće literature. Rad je definisan postavljanjem pitanja i traženjem odgovora preko *Ji Dinga*.

Frejmovi videa čine prazninu teksta doktorske teze. U tu svrhu je napravljen font koji umesto slovnih znakova ima prazninu. Font sadrži samo znakove interpunkcije kao vidljive. Tekstu odabranom za kreiranje videa je zadat novi font i stranice su postale *polja praznine*, omeđena i akcentovana interpunkcijom. Kako je broj od nešto više od 100 strana mali da bi se ostvarila klasična - linearna animacija, moralo se pribeci njihovom randomatičnom rasporedu kroz vreme. Postupak randomizacije je napravljen u *Processing*-ovom kodu i na kraju je dobijena duža sekvenca slika PNG formata od koje je nastao video rad. U *Adobe Aftereffects*-u je napravljena dinamika smene slika. U početku je brzina kojom se slike smenjuju mala, a stranice jasno sagledive kroz raspored znakova interpunkcije. Smena slika dobija ubrzanje. Na kraju 1 slika postaje 1 frejm (24f/s). Ostvaruje se dinamika koja uz zvuk vinila koji se vrti "u prazno", kroz blago pucketanje, nastavlja vođenje posetioca kroz otvaranje sopstvenog polja praznine.

Video je projektovan na horizontalnu ravan koja je od poda galerije bila odvojena oko 40 cm. Pratio je podužnu osu galerijskog prostora. Svojom specifičnom postavkom je uticao na publiku da spontano gravitira oko njega.

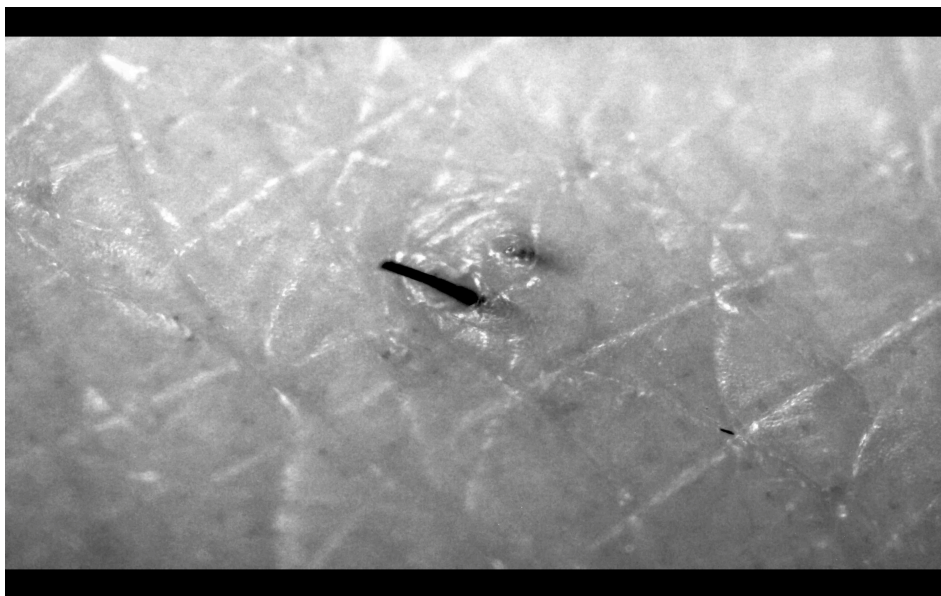
"Def dance"

U jednoj od prostornih niša galerije bio je projektovan video *Def dance*. Koncept rada, način prikupljanja motiva, zvuk koji će pratiti rad i dati mu dinamiku, su definisani slučajem.

Video je nastao kao animacija niza fotografija motiva dlake koja izrasta iz kože. Konsultacijom Ji Đinga određeno je kretanja dlake koja izrasta iz kože, pokreće se u prostoru pravi udare i vraća se nazad u dubinu iz koje je izronila.

Motiv zvuka je definisan nasumičnim otvaranjem *Biblije*. Knjiga je otvorena na mestu poglavlja *Druge knjige Samuilove*. Centralni motiv u delu teksta na koji je nasumično pao prst su bile zapovedne reči: "... načini Gospodu oltar na gumnu...". Reči "oltar na gumnu" su pokrenule sistem asocijacija. Iz nesvesnog je "isplivao" zvuk udara stopala o tlo... ljudi koji su se okupili na gumnu, u krugu... na nem - "prazan" - sveti način igraju kolo.... "gluvo" kolo.

Zvuk "gluvog" ili "nemog" kola je kao motiv korišćen za višeslojnu zvučnu kompoziciju videa *Def dance*. Obrada i montaža zvuka su rađene u programu *Nuendo*. Pored različitih modifikacija zvuka "nemog" kola u videu je prisutna i binauralna frekvencija od 4Hz.



slika 8. Kadar iz videa *Def dance*

Zbog "svedene" note zvuka, slika videa je crno-bela. Vizuelno-zvučnim motivima videa i njihovim međusobnim prožimanjem, kod posmatrača se bude dublji delovi nesvesnog. Arhetip iskonskog, koje je prisutno uvek u nama, ali ispliva u nekim posebnim momentima "glasne tišine" rituala.

Proces rada na delu bi mogao, da se uporedi sa *Kat-ap* metodom Viliema Barouza. Razbijanjem određene celine, konkretno kod Barouza teksta, slaganjem njenih delova na potpuno drugačiji način (slučajem), dobija se celina potpuno novog smisla i karaktera. Ovde je motiv izrastajućih malja sa nogu prenet u jednu gestualnu priču novog smisla, koja komunicira sa posmatračem i budi u njemu ličnu unutarnju komunikaciju.

6.4.2.7.

"Void 000"

Video rad *Void 000* je animacija generisana zvukom. Za odabir zvuka je konsultovan Ji Ding. Zvuk za animaciju je nastao pisanjem po listu hartije, dok su se u svesnom polju spontano pojavljivali motivi i pojmovi, beleženi vrhom patent olovke, bez grafita.

Rad je nastao programiranjem u *Processingu*. Predstavlja niz tačaka u kretanju, koje se kroz vreme pojavljuju i nestaju, ostavljajući blagi trag pokreta za sobom, koji takođe, na kraju iščezne. Proces rada je kombinacija generisanja zvukom i random funkcijom. Random funkcija nasumično određuje položaj, a frekvencija tj. jačina zvuka definiše prostornu udaljenost između dva vremenska trenutka jedne tačke.



slika 9. Kadar iz videa *Void 000*

Rad je potpuno "sveden". Istaknuti su samo gestovi kretanja crnih tačaka na beloj podlozi. Gestovi započinju nemu komunikaciju sa nesvesnim delom psihe posmatrača . Njihov "prirodni" izraz, posmatrača uvodi u vrstu procesa meditacije i blage unutarnje dinamike. Kako se broj gestova u prostoru videa povećava, tako se i unutarnja pažnja subjekta širi na više motiva istovremeno. Subjekat biva u nekoj vrsti superpozicije uma, probuđene u zajedničkoj "auri" dela i posmatrača.

Kôd kojim je generisan video se nalazi u okviru odeljka 6.4.5. "Processing kôd nastao u projektu *Slučaj - kôd praznine*".

6.4.2.9.

"Emotion of dirt"

Video rad *Emotion of dirt* je nastao od niza makro fotografija mrlja na prozorima koji nisu duže vreme prani. Metod slučaja (*Ji Ding*) je konsultovan za proces i tok rada na delu.

Motivi na fotografijama su svojom pojavnošću vodili tok kojim će da ide spajanje slika u jedinstven niz. Redosled fotografija je napravljen u okviru nekoliko foldera. Fotografije su u vidu 24 sekvence uvezene u *Aftereffects* i raspoređene gde je rađena montaža i render.



slika 10. Kadar iz videa *Emotion of dirt*

Konsultacijom sa Ji Đingom je određen motiv zvuka. Odabran je zvuk pranja ruku. Za potrebe videa je modifikovan u nekoliko kanala različitih sonarnih frekvencija klasifikovanih ao duboki, visoki i "duhovni" sonar. Primarna obrada zvuka je rađena u programu *Audacity*.

Kombinacija zvuka i slike stvara doživljaj zaronjenosti u meki makro - ćelijski svet koji nadilazi svet biologije i isplivava u svet psihe. Centralno kadriranje motiva i njihova konstantna promena - pretapanje, uz zadržavanje pozicije centra, pri dužem gledanju otvara osećaj celovitosti putem simbola kruga koji je u svojim različitim modifikacijama prisutan. Pulsiranje centralne kružne forme budi u psihološkom smislu, utiče na pobuđivanje energije centralnog arhetipa - sopstva, te u nekim momentima počinje i na fizičkom nivou da blago deluje u predelu energetskog srčanog centra.

6.4.2.10.

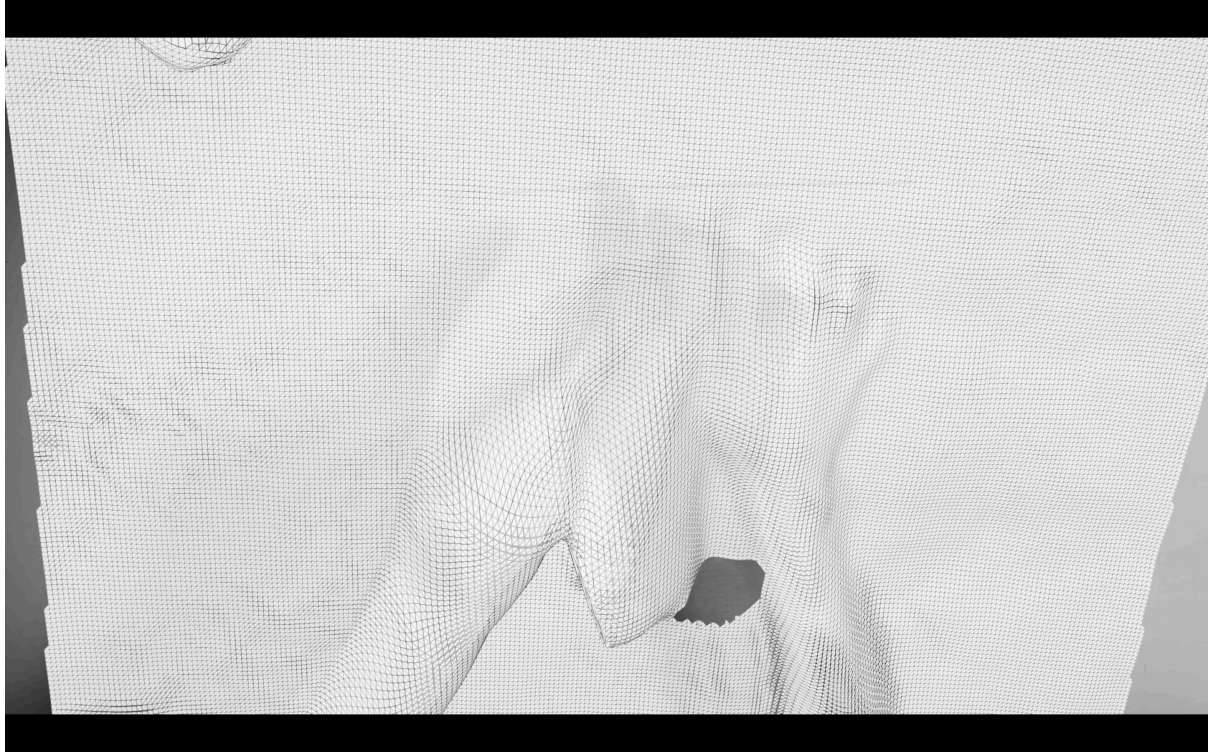
"Cepanje"

Video rad *Cepanje* je nastao korišćenjem više različitih tehnika i medija. Ceo proces nastanka je vođen slučajem, konsultovanjem *Ji Dinga*.

Motiv za rad je došao intuitivno, kroz poruke dobijene otvaranjem nekoliko različitih knjiga. Sistemom asocijacija i u kontemplativnom procesu, došlo se do definisanja rada.

Iz gornjeg rakursa je sniman kadar listanja prazne sveske uz cepanje papira iz iste. Isti kadar je sniman *DSLR Canon EOS* fotoaparatom i *Microsoft XBOX ONE* kinektom. Uređaji su, mehanički, bili fiksirani u takvom položaju da mogu da snimaju gotovo istovetan kadar. Fotoaparatom je snimljen klasičan 2d video u .mov formatu. XBOX ONE kinekt je, korišćenjem softvera *Brekel Kinect Pro Pointcloud*, snimio 3d sekvencu u originalnom *Brekelovom* formatu .bpc. Iz softvera *Brekel Kinect Pro Pointcloud* 3d sekvenca je eksportovana kao .obj sekvenca u 3d softver *CINEMA 4D*. U okviru ovog programa korišćena je opcija modifikacije geometrije 3d objekta zvukom. Zvukom listanja i cepanja papira je delovano na prostor 3d sekvence. Dobijena je dinamika koja prati promenu frekvencije zvuka. Materijal je iz *CINEMA 4D* eksportovan kao .mov fajl koji prikazuje 3d

mrežu objekta čije promene su generisane zvukom. Video materijal dobijen fotoaparatom i dobijeni 3d video su ubačeni u *Adobe Aftereffects* gde je rađen kompoziting.



slika 11. Kadar iz videa *Cepanje*

Rad predstavlja kombinaciju 2d i 3d videa i modifikaciju - generisanje promena na 3d prostoru zvukom. 2d i 3d kadar se prepliću uvodeći tokom posmatranja, subjekat u blago prostorno-vremensku dezorijentaciju koje mu otvara prostor unutrašnjeg ličnog sveta.

6.4.2.11.

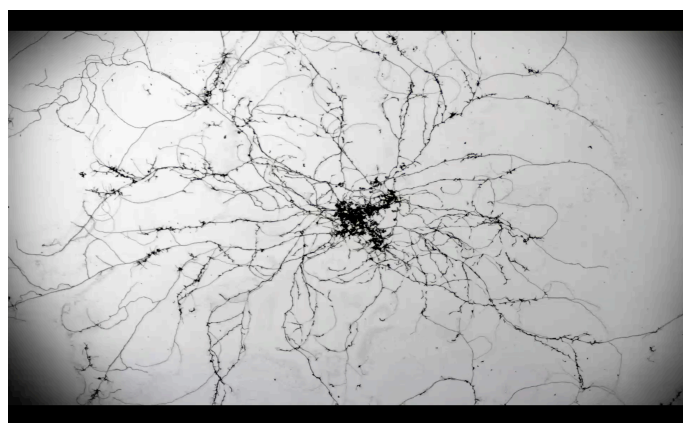
"Nervni tok"

Nervni tok je video rad nastao kao i *Emotion of dirt*, dokumentovanjem mrlja na prljavim prozorima makro fotografijom. Karakter dokumentovanih mrlja podseća na nervnu ćeliju. Takve u nizu raspoređene slike mrlja, kroz vremenski tok, daju utisak određenog vida komunikacije koji sprovodi nervna ćelija sa posmatračem.

Koncept rada, odabir motiva zvuka i način kadriranja su određeni slučajem (Ji Ding).

Kao i kod rada *Emotion of dirt*, posmatranje videa pokreće određene sisteme na psiho-kvantnom nivou²⁷², te se jednim delom posmatranje videa odražava na subjekat kao suptilna energetska reakcija u predelu srčanog energetskog centra.

Zvuk za rad je nastao kombinacijom i modifikacijom zvuka pranja ruku i leta muve.



slika 12. Kadar iz videa *Nervni tok*

Sekvenca za montažu u *Adobe Aftereffects-u* je dobijena kroz *Processing* kod, kroz randomatičan raspored ograničenog broja slika, gde se na kraju dobija dugačka i dinamična sekvenca. Princip rada u *Processingu* je isti kao i u video *PhD*, tako da ovde kôd korišćen za ovaj video, neće biti prikazan.

6.4.3. faza 2 - kamera lucida

Druga faza rada - *Kamera lucida*, predstavlja interaktivnu zvučnu instalaciju. "Pripremljen" kroz spontan meditativni tok, prolaskom kroz *polje nesvesnog* - fl, posetilac ulazi u prostor druge faze rada. Sreće se sa potpunom prazninom u vizuelnom smislu. Rad je

²⁷² Veza sa Teorijom kvantnoholografske svesti.

susret i sa sopstvenom prazninom kao osnovnim gradivnim elementom, ali i nosiocem potencijala kreiranja, što nagoveštava i treću fazu rada (f3).

Intuitivno vođstvo za nastanak rada *Kamera lucida* je inicirano slučajnim odabirom istoimenog pojma, nasumičnim otvaranjem Leksikona stranih reči i izraza Milana Vujaklije. Kamera lucida predstavlja mračnu kutiju u kojoj se prelamaju slike - preko koje se jedna realnost preslikava na drugu. Suštinski, čovek je kamera lucida. Kroz njega se prelamaju svetovi i preslikavaju jedan na drugi. U njemu je nula. Praznina. Potencijal. Rad predstavlja vid dinamične meditacije koja usmerava ka spoznaji sebe kao praznine i njenog potencijala.

Posetilac sa bežičnim slušalicama na ušima ulazi u zamračen prostor rada. Preko slušalica već čuje zvuk u kome su prisutne binauralne frekvencije koje ga pripremaju za meditativni ambijent. Kada uđe u zamračen prostor, u prvi mah, "napipavajući" šta mu se nalazi na putu, pokretima ruku aktivira zvuk cepanja papira. Zvuk koji pravi ima određenu reverberaciju i promenom pozicije menja svoju jačinu. Umirivanjem pokreta, i zvuk cepanja papira reverberantno nestaje.

Zvuk koji subjekat voljnim ili spontananim pokretima proizvodi, preko slušalica dolazi do njega. Zvuk je ovde objekat koji ulazi u lični prostor subjekta i postaje subjekat. "Invazivno" spontano se useljava u unutrašnji ambijent subjekta i direktno mu ukazuje na prostor koji on JESTE. Uvodi ga u sopstvenu kuću koje (možda) nije svestan. Pokretima kojima inicira zvuk, subjekat, u stvari, kreće meditativnu komunikaciju sa sobom - prazninom.

U formiranom medijskom okruženju, publika - subjekat, sopstvenim pokretima generiše rad. Ostvaruje se potpuna **interpenetracija** subjekta i dela. Delo je ušlo u subjekat, preko njega je sam subjekat ušao u sebe. U svoj lični prostor praznine, gde sagledava da je deo jedne veće, potpune, beskonačne, bezgranične praznine. Priroda subjekta je jedno sa prazninom.

Metod slučaja (*Ji Ding*) i intuicija su "vodili" odabir hardvera i softvera korišćenih u radu. Od hardvera za rad su bili potrebni: računar (MacBook Pro), *Microsoft XBOX 360* kinekt i bežične slušalice. Od softvera su korišćeni: *Kinectar_v0.8.3.OSX*, *Synapse*, *Ableton live 9*. *Kinectar* je program koji koristi za povezivanje kinekta i MIDI kontrolera kako bi mogla da se ostvari interakcija zvukom. U ovom slučaju je preko *Kinectar-a* Kinekt povezan sa MIDI kontrolerom u aplikaciji *Ableton live*. U *Kinectar-u* je definisan opseg pokreta ruku

kojima se pokreću funkcije u *Ableton live-u* za definisanje promena na određenim zvučnim semplovima (jačina zvuka, reverberacija, kretanje levo-desno itd.). Za rad su korišćeni semplovi cepanja papira koji su primarno obrađani u programu *Audacity*, kao i binauralni zvuk koji superponiranjem pravi frekvenciju od 5Hz. U radu je pored binauralnog zvuka, kao podloga korišćen i beli šum, kako bi subjekat bio u laganom meditativnom modu, kao osnovi celog procesa.

Za povezivanje kinakta sa *Kinectar-om* je u, slučaju korišćenja *Apple* računara, koristi se aplikacija *Synapse* pomoću koje se očitava skelet ljudske figure i čvorna mesta tj. zglobovi. Umesto *Synapse* u tu svrhu, na računarima *Windows* operativnim sistemom, koristi se aplikacija *OSCeleton*.

6.4.4. faza 3 - laboratorijum

Faza 3 - *Laboratorijum* predstavlja oživljavanje materijalnog sveta kroz kreativni potencijal koji se krije u kôdu praznine. Ovaj kôd u fazi 3 dobija svoje manifestacije u "čitanju" praznine kroz 3d prostore proistekle iz slučaja. Radovi u ovoj fazi, pored svoje psihološke note koja inicira otvaranje ka nesvesnom i ličnoj praznini, ukazuju na potencijal generisanja 3d realnih formi slučajem.

6.4.4.1.

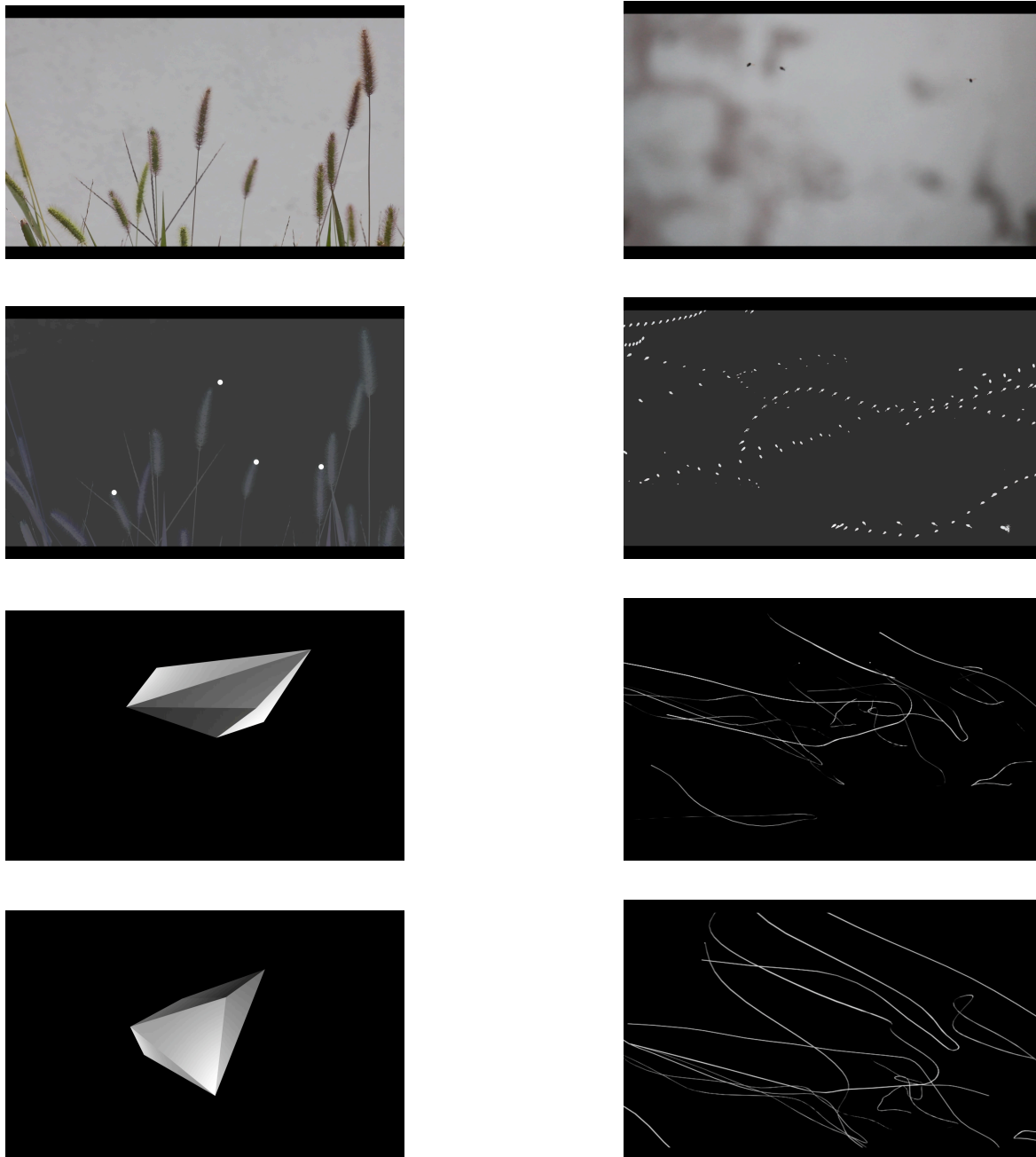
"Negative"

Video rad *Negative* (2011.) je triptih koji predstavlja generisanje video slike tokovima i dinamičkim prostornim odnosima iz prirode. Kao posledica ovih tokova formirani su i 3d koncepti koji ukazuju na potencijal slučaja kao mogućeg kreatora realnog prostora. Rad

aludira i na vezu između implicitnog i eksplicitnog reda tj. povezivanje vidljivog sveta sa njegovom nevidljivom realnošću.

Na izložbi su prikazana prva dva dela triptiha jer su iz njih nastali prostorni koncepti tj. 3d forme.

U prvom delu triptiha, pokretima trave je generisano kretanje tačaka. Kretanje tačaka izdvojeno od izvorne video slike, na momenat poziva posmatrača na pokretanje svoje unutrašnjosti.



slika 13. Prikaz generisanja video slike pokretom i dobijanja 3d forme iz slike (video *Negative*)

U drugom delu triptiha, kretanje mušica kroz prostor je generisalo tokove - linije koje prate kretanje. Izdvojeni tragovi daju nagoveštaj mogućeg kreiranja realnog prostora procesima iz prirode.

Treći deo triptiha ukazuje na skriveni potencijal u beskonačnom prostoru praznine koji ispunjava ceo materijalni svet.

Kompoziting i render za video *Negative* su rađeni u programu *Adobe Aftereffects*.

Iz video slike su izdvojeni frejmovi na osnovu kojih su prostorne šeme urađene u programu *AutoCAD*, a render u *3ds Max*-u. Ova vrsta eksperimentalnog dolaska do 3d forme je bila inicijacija za dalje traganje i put ka algoritamskoj umetnosti, koja otvara prostor realnijoj vrsti eksperimenta i realizacije korišćenjem senzorske tehnologije. Jedan od takvih eksperimenata je opisani rad *Cepanje*, gde je moguće formu koja je dobijena generisanjem pokreta zvukom u virtuelnom 3d prostoru, dobiti i njenu realnu formu kroz proces npr. 3d štampe.

6.4.4.2.

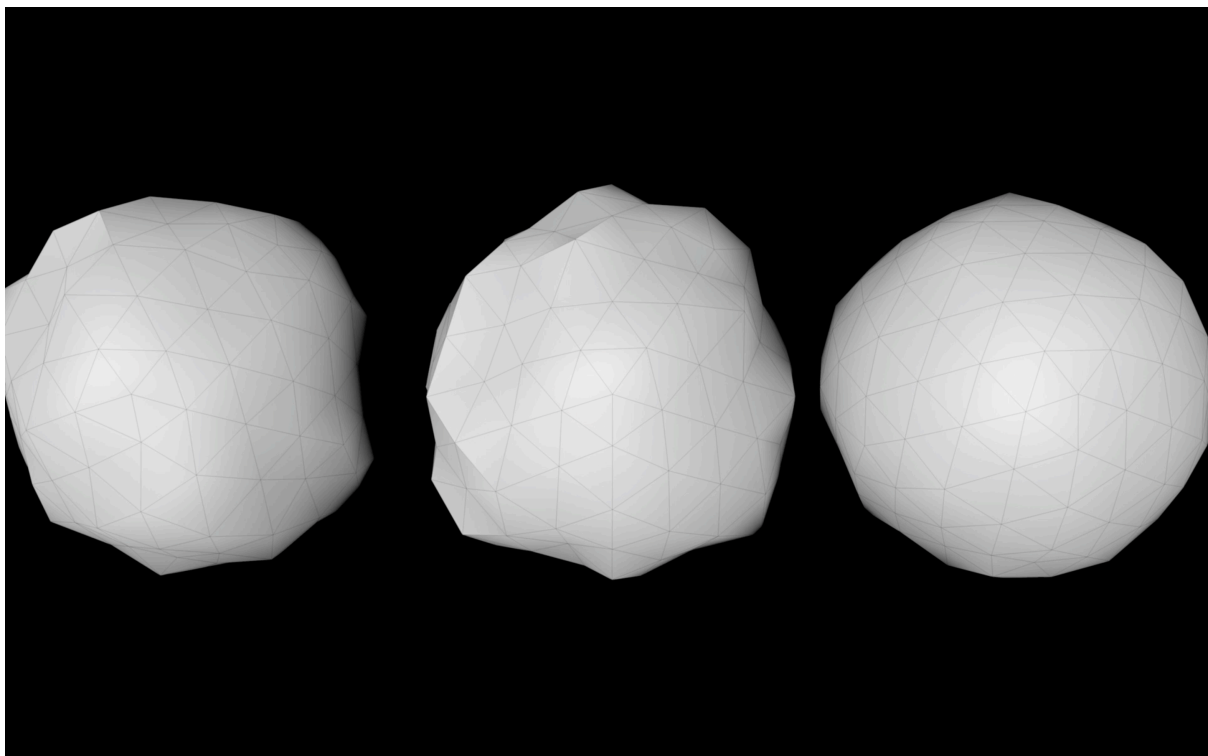
"Razgovor frekvencija"

Video rad *Razgovor frekvencija* je deo eksperimentalnog procesa generisanja modifikacija 3d prostora zvukom. Za konkretan rad slučaj je odredio motive video slike i zvuk koji će biti korišćeni u videu.

U 3d programu *CINEMA 4D* su kreirane 3 lopte koje su postavljene u tamnom prostoru. Lopte su bele. Po sebi imaju trougaonu mrežu koja im određuje prostornu geometriju. Na svaku loptu je reagovano zvukom određenog realnog ambijenta. Konkretno korišćeni su .mp3 snimci zvuka vožnje tramvajem, ambijenta Brankovog mosta u Beogradu i snimci glasova u razgovoru par ljudi u crkvi manastira Novo Hopovo. Pokretanjem zvuka

animirana su i temena trouglova na mreži svake lopte. Na taj način se geometrija ova tri tela menja kroz vreme.

Posmatranjem ovog rada, kod subjekata se javlja prvenstveno utisak određene vrste komunikacije. Komunikacije oblika međusobno, ali i sa subjektom. U nekom momentu se stvara i osećaj da to što je na ekranu ukazuje subjektu da egzistira u njemu samom i da ga poziva na svesnost toga. Kako je sam ambijent videa na neki način transcendentno simboličan, on subjektu ukazuje na egzistenciju transcendencije u njemu samom tj. na njegovu suštinsku transcendentnu prirodu - sopstvo.



slika 14. Kadar iz videa *Razgovor frekvencija*

6.4.5. Processing kôd nastao u projektu *Slučaj - kôd praznine*

6.4.5.1. kôd za video rad *Crtice*

```
1 //random_tacke4_konacno
2
3
4 //pocetna postavka
5 float angle = 0.0;
6 float offset1;
7 float offset2;
8
9 //brzina
10 float scalar = 2;
11 float speed = 0.05;
12
13 // ciklusi
14 int replay;
15 int brojVKrugova;
16 int brojNaNuli;
17 float granicaJavljanja=250;
18 float maxDaljina=5250;
19
20 // boja i alfa
21 //float alfaProcenat=100/maxDaljina;
22 //float alfaProcenat=150/maxDaljina;
23 float alfaProcenat=43/maxDaljina;
24 //float alfaProcenat=230/maxDaljina; // stepen do koga ide
    alfa. ne ide do 255 vec do 230 da bi se na kraju odrzala
    tenzija i uhvatio korak sa "signalom"
25 float trenFill;
```

```

26  int pravacFilla=-1;
27
28
29  // debljina linije
30  //float pocStrWeight=1;
31  float pocStrWeight=1.7;
32  float maxStrWeight=2;
33  //float maxStrWeight=1.9;
34  float trenStrWeightIKrug=pocStrWeight;
35  float trenStrWeightIIKrug=pocStrWeight;
36  float trenStrWeight;
37  float pomocnaStrWeight=pocStrWeight; // pomocni zbir za random
    pred kraj I ciklusa
38
39  float povecTacke=(maxStrWeight-
    pocStrWeight)/round(maxDaljina/4);
40
41  float predKraj=100; // poslednjih 100 krugova II ciklusa gde
    se randomicno menja strokeWeight
42
43  float koeficRastaTacke=(maxStrWeight-
    pocStrWeight)/(maxDaljina-predKraj);
44
45
46  // video
47  int brojFrejma;
48
49
50  void setup() {
51  size(1920,1080);
52  background(0);
53  strokeWeight(pocStrWeight);
54  smooth();
55  offset1=width/2;
56  offset2= height/2;
57  }

```



```

58
59
60 void draw() {
61     background(0);
62     stroke(trenFill);
63
64     // prazan hod
65     if (brojNaNuli<granicaJavljanja){
66         angle -= speed;
67         scalar -= speed;
68         replay-=1;
69         noStroke();
70         trenFill=0;
71         noFill();
72     }
73
74
75     // javljanje
76     if (brojNaNuli==granicaJavljanja) {
77         trenFill=255;
78         //stroke(trenFill);
79         strokeWeight(pocStrWeight);
80     }
81
82
83
84     brojNaNuli+=1;
85     replay+=1;
86     // REGULISANJE VELIKIH KRUGOVA - CIKLUSA
87     if (replay==maxDaljina){
88
89         brojVKrugova+=1;
90
91         // CIKLUS I
92         if (brojVKrugova==1) {
93             speed*=-1;

```

```

94     pravacFilla*=-1;
95     pomocnaStrWeight=pocStrWeight;
96 }
97
98 // CIKLUS II
99     if (brojVKrugova==2) {
100         speed*=-1;
101         brojNaNuli=0;
102         brojVKrugova=0;
103         pravacFilla*=-1;
104         pomocnaStrWeight=pocStrWeight;
105     }
106
107     replay=0;
108 }
109
110     // REGULISANJE DEBLJINE LINIJE I CIKLUSA
111     // na 3/4 raste mogucnost povecanja uz random opciju od
112     // pocetne do maxialne vrednosti
113
114     if (brojNaNuli<granicaJavljanja+round(3*maxDaljina/4)) {
115         trenStrWeight=pocStrWeight;
116         strokeWeight(trenStrWeight);
117     }
118
119     if ((brojNaNuli>=granicaJavljanja+round(3*maxDaljina/4)) &&
120         (brojNaNuli<=granicaJavljanja+maxDaljina)) {
121         pomocnaStrWeight+=povecTacke;
122         trenStrWeight=random(pocStrWeight,pomocnaStrWeight);
123         strokeWeight(trenStrWeight);
124     }
125
126     // REGULISANJE DEBLJINE LINIJE II CIKLUSA
127     // debljina raste od pocetne do maxialne vrednosti do
128     // 100 KRUGOVA PRED KRAJ

```

```

127         // NA 50 KRUGOVA DO KRAJA RANDOM OD MAX VREDNOSTI DO 0
           VREDNOSTI
128
129
130     if ((brojNaNuli>granicaJavljanja+maxDaljina) &&
        (brojNaNuli<=granicaJavljanja+2*maxDaljina-predKraj)) {
131         trenStrWeight=pomocnaStrWeight;
132         strokeWeight(trenStrWeight);
133         pomocnaStrWeight+=koeficRastaTacke;
134     }
135
136     if ((brojNaNuli>granicaJavljanja+maxDaljina) &&
        (brojNaNuli<=granicaJavljanja+2*maxDaljina-predKraj/2)) {
137         trenStrWeight=pomocnaStrWeight;
138         strokeWeight(trenStrWeight);
139
140     }
141
142     if ((brojNaNuli>granicaJavljanja+2*maxDaljina-50) &&
        (brojNaNuli<=granicaJavljanja+2*maxDaljina)) {
143         trenStrWeight=(random(maxStrWeight,0));
144         strokeWeight(trenStrWeight);
145
146     }
147
148
149
150     //float x = offset1 + cos(random(-angle,angle)) * random(-
           scalar,scalar);
151     //float y = offset2 + sin(random(-angle,angle)) * random(-
           scalar,scalar);
152
153     float x = random(offset1,-100*offset1) + cos(random(-
           angle,angle)) * random(-scalar,scalar);
154     float y = random(offset2,-100*offset2) + sin(random(-
           angle,angle)) * random(-scalar,scalar);

```

```

155
156
157  line(x,y,random(x-10,x+10),random(y-10,y+10));
158  //point(x,y);
159
160
161  //rect(500,500,500,500);
162
163  angle += speed;
164  scalar += speed;
165  trenFill += (alfaProcenat*pravacFilla);
166
167
168
169  /*
170  brojFrejma+=1;
171  if (brojFrejma==100) {
172      saveFrame("crtice1TravaFrame/#####.png");
173      brojFrejma=0;
174  }
175  */
176
177  saveFrame("crtice1TravaFrame/#####.png");
178
179  }

```

Kod koji kreira video *Tačke*, za razliku od ovog programa, u sebi, umesto aktivnog 157. reda u kome je naredba za crtanje linije, ima aktiviranu funkciju za crtanje tačke, koja je ovde data u redu br. 158.

6.4.5.1. kôd za generisanje slike varijacijama kompozicije 4'33''

Kôd koji je predstavljen generiše oblak tačaka preko frekvencije zvuka kompozicije 4'33''.

```
1 // file_sound_4m_33s;
2 import ddf.minim.*;
3 float x=width/2;
4 float y=height/2;
5 float a=width-10;
6 float b=height/2;
7
8 float px=width/2;
9 float py=height/2;
10 int brojFrejma;
11
12
13 Minim minim;
14
15 AudioPlayer player;
16
17 void setup() {
18     minim = new Minim(this);
19
20     //player=minim.loadFile("BrM11.mp3");
21     //player=minim.loadFile("1David_Tudor1.mp3");
22     //player=minim.loadFile("3AT.mp3");
23     //player=minim.loadFile("4EO.mp3");
24     //player=minim.loadFile("5ES.mp3");
25     //player=minim.loadFile("6HS.mp3");
26     //player=minim.loadFile("7L.mp3");
27     //player=minim.loadFile("8KS.mp3");
28     //player=minim.loadFile("9WM.mp3");
```

```

29     //player=minim.loadFile("10Metal.mp3");
30     //player=minim.loadFile("11LFBBC.mp3");
31     //player=minim.loadFile("12NSOEkvator.mp3");
32     //player=minim.loadFile("13VictoriaSymphony.mp3");
33     //player=minim.loadFile("14MIM.mp3");
34     //player=minim.loadFile("15zaVioluObou.mp3");
35     //player=minim.loadFile("16silenceFestival.mp3");
36     //player=minim.loadFile("17fontana.mp3");
37
38     player=minim.loadFile("2E03.mp3");
39     //player=minim.loadFile("2E04.mp3");
40     //player=minim.loadFile("2E05.mp3");
41     //player=minim.loadFile("2E06.mp3");
42
43
44
45
46     size(5184,3456);
47     //player.play();
48     background(255);
49     fill(255,10);
50     stroke(0);
51     strokeWeight(7.5);
52     //noStroke();
53     x=width/2;
54     y=height/2;
55     a=width/2;
56     b=3*height/4;
57 }
58 void draw() {
59     //for (int i=1;i<2;i++){
60     // stroke(0,(player.left.get(100)*50000));
61
62
63
64     // najbolji random

```

```
65     //x+=player.left.get(100)*random(-750,750);
66     //y+=player.right.get(100)*random(-750,750);
67
68
69
70     // linija
71     //x+=player.left.get(100)*200;
72     //y+=player.right.get(100)*200;
73
74     //x+=player.left.get(100)*700;
75     //y+=player.right.get(100)*700;
76
77     //x+=player.left.get(100)*1000;
78     //y+=player.right.get(100)*1000;
79
80     //x+=player.left.get(100)*2000;
81     //y+=player.right.get(100)*2000;
82
83     //x+=player.left.get(100)*3000;
84     //y+=player.right.get(100)*3000;
85
86     //x+=player.left.get(100)*5000;
87     //y+=player.right.get(100)*5000;
88
89     //x+=player.left.get(100)*6000;
90     //y+=player.right.get(100)*6000;
91
92     //x+=player.left.get(100)*7000;
93     //y+=player.right.get(100)*7000;
94
95     //x+=player.left.get(100)*8000;
96     //y+=player.right.get(100)*8000;
97
98     //x+=player.left.get(100)*9000;
99     //y+=player.right.get(100)*9000;
100
```

```

101 //x+=player.left.get(100)*20000;
102 //y+=player.right.get(100)*20000;
103
104 //x+=player.left.get(100)*10000;
105 //y+=player.right.get(100)*10000;
106
107 //x+=player.left.get(100)*12000;
108 //y+=player.right.get(100)*12000;
109
110 //a+=player.left.get(100)*12000;
111 //b+=player.right.get(100)*12000;
112
113 // mrlja
114 //x+=player.left.get(1000)*50; // *20 je za RuzvB
115 //y+=player.right.get(1000)*50;
116
117 //x+=player.left.get(1000)*200; // *25 je za RuzvB duze
118 //y+=player.right.get(1000)*200;
119
120 //x+=player.left.get(1000)*400; // *400 za Terazije
121 //y+=player.right.get(1000)*400;
122
123 //x+=player.left.get(1000)*900;
124 //y+=player.right.get(1000)*900;
125
126 //x+=player.left.get(1000)*10000;//D Tudor
127 //y+=player.right.get(1000)*10000;
128
129 //a+=player.left.get(1000)*10000;
130 //b+=player.right.get(1000)*10000;
131
132 //a+=player.left.get(1000)*7000;
133 //b+=player.right.get(1000)*7000;
134
135 //x+=player.left.get(1000)*7000;//D Tudor
136 //y+=player.right.get(1000)*7000;

```



```

137
138     //x+=player.left.get(1000)*5000;
139     //y+=player.right.get(1000)*5000;
140
141     //x+=player.left.get(1000)*2000;
142     //y+=player.right.get(1000)*2000;
143
144     //x+=player.left.get(1000)*3000;
145     //y+=player.right.get(1000)*3000;
146
147     //a+=player.left.get(1000)*45; // *30 je za RuzvB duze i ceo list
148     //b+=player.right.get(1000)*45;
149
150
151
152
153
154     // gnezdo
155     //x=(width/2+player.left.get(100)*9000);
156     //y=(height/2+player.right.get(100)*9000);
157
158     //x=(width/2+player.left.get(100)*12000);
159     //y=(height/2+player.right.get(100)*12000);
160
161     x=(width/2+player.left.get(100)*21000);
162     y=(height/2+player.right.get(100)*21000);
163
164     //x=(width/2+player.left.get(100)*24000);
165     //y=(height/2+player.right.get(100)*24000);
166
167     //x=(width/2+player.left.get(100)*31000);
168     //y=(height/2+player.right.get(100)*31000);
169
170     //x=(width/2+player.left.get(100)*72000);
171     //y=(height/2+player.right.get(100)*72000);
172

```

```

173
174     //x=(width/2+player.left.get(100)*120000);
175     //y=(height/2+player.right.get(100)*120000);
176
177
178
179
180     //background(255);
181     // if (mouseButton==LEFT) {
182
183
184         player.play();
185
186     // }
187 //fill(player.left.get(100)*5000,player.right.get(100)*5000,
        player.right.get(10)*500);
188     //ellipse(400,400,player.left.get(1)*800,200);
189     //ellipse(player.left.get(100)*1000,player.right.get(100)*
        1000,400,400);
190     //ellipse(x,y,400,400);
191
192
193     point(x,y);
194     //point(a,b);
195
196
197     /* line(x,y,px,py);
198     px=x;
199     py=y;
200     */
201
202 //}
203 brojFrejma+=1;
204 if (brojFrejma==50) {
205     saveFrame("crtice1TravaFrame/#####.png");
206     brojFrejma=0;

```

```
207 }
208
209
210 }
```

6.4.5.1. kôd za video *PhD*

Kôd je napravljen u svrhu dobijanja željene sekvence nasumičnog rasporeda slika.

```
1 //PhD_reading
2 //EKSPERIMENT_JPG_sekvenca7_1920x1080_dr_01v_17_Mart_2018
3 int brojListova=100; //
4 PImage list;
5 int brojac=0;
6
7 void setup(){
8 size(1920,1080);
9 background(255);
10 //frameRate(3);
11 //frameRate(15);
12 //frameRate(24);
13 frameRate(30);
14 //frameRate(60);
15 smooth();
16
17
18 }
19 void draw() {
20
21 brojac= round(random(0,112));
22 list=loadImage("page-"+brojac+".jpg");
```

```

23     //list=loadImage(brojac+".jpg");
24     //tint(255,150);
25
26     image(list,0,0);
27
28     saveFrame("Text-#####.png");
29 }

```

6.4.5.1. kôd za video *Void 000*

```

1     //soundPisanjeOlovkom21Jan2018
2     import ddf.minim.*;
3     //import ddf.minim.effects.*;
4
5     float x=width/2;
6     float y=height/2;
7     float x1=width/2;
8     float y1=height/2;
9     float x2=width/2;
10    float y2=height/2;
11    float x3=width/2;
12    float y3=height/2;
13    float x4=width/2;
14    float y4=height/2;
15    float x5=width/2;
16    float y5=height/2;
17    float x6=width/2;
18    float y6=height/2;
19
20    float x7=width/2;
21    float y7=height/2;
22    float x8=width/2;
23    float y8=height/2;

```

```
24 float x9=width/2;
25 float y9=height/2;
26 float x10=width/2;
27 float y10=height/2;
28 float x11=width/2;
29 float y11=height/2;
30 float x12=width/2;
31 float y12=height/2;
32 float x13=width/2;
33 float y13=height/2;
34 float x14=width/2;
35 float y14=height/2;
36 float x15=width/2;
37 float y15=height/2;
38 float x16=width/2;
39 float y16=height/2;
40 float x17=width/2;
41 float y17=height/2;
42 float x18=width/2;
43 float y18=height/2;
44 float x19=width/2;
45 float y19=height/2;
46 float x20=width/2;
47 float y20=height/2;
48 float x21=width/2;
49 float y21=height/2;
50
51 float x22=width/2;
52 float y22=height/2;
53 float x23=width/2;
54 float y23=height/2;
55 float x24=width/2;
56 float y24=height/2;
57 float x25=width/2;
58 float y25=height/2;
59 float x26=width/2;
```

```
60 float y26=height/2;
61 float x27=width/2;
62 float y27=height/2;
63 float x28=width/2;
64 float y28=height/2;
65 float x29=width/2;
66 float y29=height/2;
67
68 float px=width/2;
69 float py=height/2;
70 float px1=width/2;
71 float py1=height/2;
72 float px2=width/2;
73 float py2=height/2;
74 float px3=width/2;
75 float py3=height/2;
76 float px4=width/2;
77 float py4=height/2;
78 float px5=width/2;
79 float py5=height/2;
80 float px6=width/2;
81 float py6=height/2;
82 float px7=width/2;
83 float py7=height/2;
84 float px8=width/2;
85 float py8=height/2;
86 float px9=width/2;
87 float py9=height/2;
88 float px10=width/2;
89 float py10=height/2;
90 float px11=width/2;
91 float py11=height/2;
92 float px12=width/2;
93 float py12=height/2;
94 float px13=width/2;
95 float py13=height/2;
```

```
96 float px14=width/2;
97 float py14=height/2;
98 float px15=width/2;
99 float py15=height/2;
100 float px16=width/2;
101 float py16=height/2;
102 float px17=width/2;
103 float py17=height/2;
104 float px18=width/2;
105 float py18=height/2;
106 float px19=width/2;
107 float py19=height/2;
108 float px20=width/2;
109 float py20=height/2;
110 float px21=width/2;
111 float py21=height/2;
112 float px22=width/2;
113 float py22=height/2;
114 float px23=width/2;
115 float py23=height/2;
116 float px24=width/2;
117 float py24=height/2;
118 float px25=width/2;
119 float py25=height/2;
120 float px26=width/2;
121 float py26=height/2;
122 float px27=width/2;
123 float py27=height/2;
124 float px28=width/2;
125 float py28=height/2;
126 float px29=width/2;
127 float py29=height/2;
128
129 int k=1; // brojac frejmova za render
130 int e=0;
131 int n=1;
```

```

132  int T=1;
133  float L;
134  float R;
135  float R3;
136  float R4;
137  float R6;
138  float R9;
139  float R10;
140  float R12;
141  float R15;
142  float R16;
143  float R18;
144  float R21;
145  float R22;
146  float R24;
147  float R27;
148  float R28;
149
150
151  Minim minim;
152
153  AudioPlayer player;
154
155  void setup() {
156      minim = new Minim(this);
157
158      player=minim.loadFile("pisanjeOlovkom2a.mp3");
159
160
161
162      //player.loop();
163      //L=player.length()*0.024; // u slucaju da je frameRate 24
164      L=player.length()*0.06; // u slucaju da je frameRate 60/
165      //L=player.length()*0.10; // u slucaju da je frameRate 100/
166      R=random(1000,2000);
167      R3=random(1000,2000);

```



```
168 R4=random(1000,2000);
169 R6=random(1000,2000);
170 R9=random(1000,2000);
171 R10=random(1000,2000);
172 R12=random(1000,2000);
173 R15=random(1000,2000);
174 R16=random(1000,2000);
175 R18=random(1000,2000);
176 R21=random(1000,2000);
177 R22=random(1000,2000);
178 R24=random(1000,2000);
179 R27=random(1000,2000);
180 R28=random(1000,2000);
181
182 //frameRate(24);
183 //frameRate(100);
184 size(1920,1280);
185 //player.play();
186 background(255);
187 //background(0);
188 fill(255);
189 //fill(255,10);
190 stroke(0);
191 //stroke(255);
192 strokeWeight(1.5);
193 //noStroke();
194 x=width/2;
195 y=height/2;
196 x1=width/2;
197 y1=height/2;
198 x2=width/2;
199 y2=height/2;
200 x3=width/2;
201 y3=height/2;
202 x4=width/2;
203 y4=height/2;
```

```
204     x5=width/2;
205     y5=height/2;
206     x6=width/2;
207     y6=height/2;
208     x7=width/2;
209     y7=height/2;
210     x8=width/2;
211     y8=height/2;
212     x9=width/2;
213     y9=height/2;
214     x10=width/2;
215     y10=height/2;
216     x11=width/2;
217     y11=height/2;
218     x12=width/2;
219     y12=height/2;
220     x13=width/2;
221     y13=height/2;
222     x14=width/2;
223     y14=height/2;
224
225     x15=width/2;
226     y15=height/2;
227     x16=width/2;
228     y16=height/2;
229     x17=width/2;
230     y17=height/2;
231     x18=width/2;
232     y18=height/2;
233     x19=width/2;
234     y19=height/2;
235     x20=width/2;
236     y20=height/2;
237     x21=width/2;
238     y21=height/2;
239     x22=width/2;
```

```

240     y22=height/2;
241     x23=width/2;
242     y23=height/2;
243     x24=width/2;
244     y24=height/2;
245     x25=width/2;
246     y25=height/2;
247     x26=width/2;
248     y26=height/2;
249     x27=width/2;
250     y27=height/2;
251     x28=width/2;
252     y28=height/2;
253     x29=width/2;
254     y29=height/2;
255
256
257
258 }
259 void draw() {
260     //int e=0;
261
262     //for (int i=1;i<2;i++){
263     // stroke(0,(player.left.get(100)*50000));
264 //  x+=player.left.get(100)*50;
265     //y+=player.right.get(100)*50;
266
267
268
269     x+=player.left.get(100)*random(-250,250);
270     y+=player.right.get(100)*random(-250,250);
271
272     x1+=player.left.get(100)*random(-249,249);
273     y1+=player.right.get(100)*random(-249,249);
274
275     x2+=player.left.get(100)*random(-248,249);

```

```
276     y2+=player.right.get(100)*random(-248,249);
277
278     x3+=player.left.get(100)*random(-247,249);
279     y3+=player.right.get(100)*random(-247,249);
280
281     x4+=player.left.get(100)*random(-246,249);
282     y4+=player.right.get(100)*random(-246,249);
283
284     x5+=player.left.get(100)*random(-245,249);
285     y5+=player.right.get(100)*random(-245,249);
286
287     x6+=player.left.get(100)*random(-244,249);
288     y6+=player.right.get(100)*random(-244,249);
289
300     x7+=player.left.get(100)*random(-243,249);
301     y7+=player.right.get(100)*random(-243,249);
302
303     x8+=player.left.get(100)*random(-242,249);
304     y8+=player.right.get(100)*random(-242,249);
305
306     x9+=player.left.get(100)*random(-241,249);
307     y9+=player.right.get(100)*random(-241,249);
308
309     x10+=player.left.get(100)*random(-249,248);
310     y10+=player.right.get(100)*random(-249,248);
311
312     x11+=player.left.get(100)*random(-249,247);
313     y11+=player.right.get(100)*random(-249,247);
314
315     x12+=player.left.get(100)*random(-249,246);
316     y12+=player.right.get(100)*random(-249,246);
317
318     x13+=player.left.get(100)*random(-249,245);
319     y13+=player.right.get(100)*random(-249,245);
320
321     x14+=player.left.get(100)*random(-249,244);
```

```
322     y14+=player.right.get(100)*random(-249,244);
323
324     x15+=player.left.get(100)*random(-251,250);
325     y15+=player.right.get(100)*random(-251,250);
326
327     x16+=player.left.get(100)*random(-252,249);
328     y16+=player.right.get(100)*random(-252,249);
329
330     x17+=player.left.get(100)*random(-253,249);
331     y17+=player.right.get(100)*random(-253,249);
332
333     x18+=player.left.get(100)*random(-254,249);
334     y18+=player.right.get(100)*random(-254,249);
335
336     x19+=player.left.get(100)*random(-255,249);
337     y19+=player.right.get(100)*random(-255,249);
338
339     x20+=player.left.get(100)*random(-256,249);
340     y20+=player.right.get(100)*random(-256,249);
341
342     x21+=player.left.get(100)*random(-257,249);
343     y21+=player.right.get(100)*random(-257,249);
344
345     x22+=player.left.get(100)*random(-243,253);
346     y22+=player.right.get(100)*random(-243,253);
347
348     x23+=player.left.get(100)*random(-242,255);
349     y23+=player.right.get(100)*random(-242,255);
350
351     x24+=player.left.get(100)*random(-241,256);
352     y24+=player.right.get(100)*random(-241,256);
353
354     x25+=player.left.get(100)*random(-249,257);
355     y25+=player.right.get(100)*random(-249,257);
356
357     x26+=player.left.get(100)*random(-249,258);
```

```

368     y26+=player.right.get(100)*random(-249,258);
369
370     x27+=player.left.get(100)*random(-249,259);
371     y27+=player.right.get(100)*random(-249,259);
372
373     x28+=player.left.get(100)*random(-249,260);
374     y28+=player.right.get(100)*random(-249,260);
375
376     x29+=player.left.get(100)*random(-249,261);
377     y29+=player.right.get(100)*random(-249,261);
378
379
380     // x+=player.left.get(100)*100;
381     // y+=player.right.get(100)*100;
382
383
384     // x=width/2+player.left.get(100)*500;
385     // y=height/2+player.right.get(100)*500;
386
387     //background(255);
388     // if (mouseButton==LEFT) {
389
390
391         player.play();
392         //player.loop();
393
394     // }
395     //fill(player.left.get(100)*5000,player.right.get(100)*
396         5000,player.right.get(10)*500);
397     //ellipse(400,400,player.left.get(1)*800,200);
398     //ellipse(player.left.get(100)*1000,player.right.get(100)*
399         1000,400,400);
400     //ellipse(x,y,400,400);
401     //fill(0);
402     //ellipse(x,y,5,5);
403     ///*

```

```

402 //strokeWeight(3.5);
403 //strokeWeight(random(1.5,4));
404 //stroke(0,random(10,70));
405
406 strokeWeight(4);
407 //strokeWeight(5);
408 //strokeWeight(2);
409
410
411 if ((T>130) && (T<((L-130)/2-R))) {
412   point(x,y);
413   line(x,y,px,py);
414 }
415 else if ((T>((L-130)/2+R)) && (T<(L-130))){
416   point(x,y);
417   line(x,y,px,py);
418 }
419
420 if ((T>399) && (T<(L-1000))) {
421   point(x1,y1);
422   line(x1,y1,px1,py1);
423 }
424
425 if ((T>499) && (T<(L-1100))){
426   point(x2,y2);
427   line(x2,y2,px2,py2);
428 }
429
430 if ((T>959) && (T<((L-1200)/2-R3))) {
431   point(x3,y3);
432   line(x3,y3,px3,py3);
433 }
434 else if ((T>((L-1200)/2+R3)) && (T<(L-1200))){
435   point(x3,y3);
436   line(x3,y3,px3,py3);
437 }

```

```

438
439     if ((T>1459) && (T<((L-1250)/2-R4))) {
440         point(x4,y4);
441     line(x4,y4,px4,py4);
442     }
443     else if ((T>((L-1250)/2+R4)) && (T<(L-1250))){
444         point(x4,y4);
445     line(x4,y4,px4,py4);
446     }
447
448     if ((T>1899) && (T<(L-900))) {
449     point(x5,y5);
450     line(x5,y5,px5,py5);
451     }
452
453     if ((T>2309) && (T<((L-950)/2-R6))) {
454     point(x6,y6);
455     line(x6,y6,px6,py6);
456     }
457     else if ((T>((L-950)/2+R6)) && (T<(L-950))){
458     point(x6,y6);
469         line(x6,y6,px6,py6);
470     }
471
472     if ((T>2604) && (T<(L-850))) {
473     point(x7,y7);
474     line(x7,y7,px7,py7);
475     }
476
477     if ((T>3009) && (T<(L-800))) {
478     point(x8,y8);
479     line(x8,y8,px8,py8);
480     }
481
482     if ((T>3369) && (T<((L-720)/2-R9))) {
483     point(x9,y9);

```



```

484     line(x9,y9,px9,py9);
485     }
486     else if ((T>((L-720)/2+R9)) && (T<(L-720))){
487         point(x9,y9);
488         line(x9,y9,px9,py9);
489     }
490
491     if ((T>3499) && (T<((L-700)/2-R10))) {
492         point(x10,y10);
493         line(x10,y10,px10,py10);
494     }
495     else if ((T>((L-700)/2+R10)) && (T<(L-700))){
496         point(x10,y10);
497         line(x10,y10,px10,py10);
498     }
499
500     if ((T>3794) && (T<(L-650))) {
501         point(x11,y11);
502         line(x11,y11,px11,py11);
503     }
504
505     if ((T>4001) && (T<((L-870)/2-R12))) {
506         point(x12,y12);
507         line(x12,y12,px12,py12);
508     }
509     else if ((T>((L-870)/2+R12)) && (T<(L-870))){
510         point(x12,y12);
511         line(x12,y12,px12,py12);
512     }
513
514     if ((T>4490) && (T<(L-630))) {
515         point(x13,y13);
516         line(x13,y13,px13,py13);
517     }
518
519     if ((T>4699) && (T<(L-580))) {

```

```

520     point(x14,y14);
521     line(x14,y14,px14,py14);
522 }
523
524     if ((T>4999) && (T<((L-500)/2-R15))) {
525     point(x15,y15);
526     line(x15,y15,px15,py15);
527     }
528     else if ((T>((L-500)/2+R15)) && (T<(L-500))){
529         point(x15,y15);
530     line(x15,y15,px15,py15);
531     }
532
533         if ((T>5199) && (T<((L-480)/2-R16))) {
534     point(x16,y16);
535     line(x16,y16,px16,py16);
536     }
537     else if ((T>((L-480)/2+R16)) && (T<(L-480))){
538         point(x16,y16);
539     line(x16,y16,px16,py16);
540     }
541
542     if ((T>5459) && (T<(L-420))) {
543     point(x17,y17);
544     line(x17,y17,px17,py17);
545     }
546
547     if ((T>5959) && (T<((L-400)/2-R18))) {
548     point(x18,y18);
549     line(x18,y18,px18,py18);
550     }
551     else if ((T>((L-400)/2+R18)) && (T<(L-400))){
552         point(x18,y18);
553     line(x18,y18,px18,py18);
554     }
555

```

```

556   if ((T>6199) && (T<(L-370))) {
557       point(x19,y19);
558       line(x19,y19,px19,py19);
559   }
560
561       if ((T>6300) && (T<(L-1920))) {
562   point(x20,y20);
563   line(x20,y20,px20,py20);
564   }
565
566       if ((T>6550) && (T<((L-280)/2-R21))) {
567   point(x21,y21);
568   line(x21,y21,px21,py21);
569   }
570       else if ((T>((L-280)/2+R21)) && (T<(L-1880))){
571   point(x21,y21);
572   line(x21,y21,px21,py21);
573   }
574
575       if ((T>6800) && (T<((L-240)/2-R22))) {
576   point(x22,y22);
577   line(x22,y22,px22,py22);
578   }
579       else if ((T>((L-240)/2+R22)) && (T<(L-1790))){
580   point(x22,y22);
581   line(x22,y22,px22,py22);
582   }
583
584       if ((T>6900) && (T<(L-200))) {
585   point(x23,y23);
586   line(x23,y23,px23,py23);
587   }
588       if ((T>7380) && (T<((L-180)/2-R24))) {
589   point(x24,y24);
590   line(x24,y24,px24,py24);
591   }

```

```

592         else if ((T>((L-180)/2+R24)) && (T<(L-1580))){
593             point(x24,y24);
594             line(x24,y24,px24,py24);
595         }
596
597         if ((T>7530) && (T<(L-1470))) {
598             point(x25,y25);
599             line(x25,y25,px25,py25);
600         }
601         if ((T>7960) && (T<(L-670))) {
602             point(x26,y26);
603             line(x26,y26,px26,py26);
604         }
605
606         if ((T>8300) && (T<((L-530)/2-R27))) {
607             point(x27,y27);
608             line(x27,y27,px27,py27);
609         }
610         else if ((T>((L-530)/2+R27)) && (T<(L-530))){
611             point(x27,y27);
612             line(x27,y27,px27,py27);
613         }
614
615         if ((T>8620) && (T<((L-350)/2-R28))) {
616             point(x28,y28);
617             line(x28,y28,px28,py28);
618         }
619         else if ((T>((L-350)/2+R28)) && (T<(L-350))){
620             point(x28,y28);
621             line(x28,y28,px28,py28);
622         }
623
624     if ((T>9120) && (T<(L-1350))) {
625         point(x29,y29);
626         line(x29,y29,px29,py29);
627     }

```

```

628
629
630  /* if ((T>130) && (T<((L-130)/2-1000)) && (T>((L-130)/2+1500)) &&
        (T<(L-130))) {
631    point(x,y);
632    line(x,y,px,py);
633  }
634  */
635  /*
636  if ((T>399) && (T<(L-1000))) {
637    point(x1,y1);
638    line(x1,y1,px1,py1);
639  }
640
641  if ((T>499) && (T<(L-1100))){
642    point(x2,y2);
643    line(x2,y2,px2,py2);
644  }
645
646  if ((T>959) && (T<(L-1200))) {
647    point(x3,y3);
648    line(x3,y3,px3,py3);
649  }
650
651  if ((T>1459) && (T<(L-1250))) {
652    point(x4,y4);
653    line(x4,y4,px4,py4);
654  }
655
656  if ((T>1899) && (T<(L-900))) {
657    point(x5,y5);
658    line(x5,y5,px5,py5);
659  }
660
661  if ((T>2309) && (T<(L-950))) {
662    point(x6,y6);

```

```
663     line(x6,y6,px6,py6);
664     }
665
666     if ((T>2604) && (T<(L-850))) {
667     point(x7,y7);
668     line(x7,y7,px7,py7);
669     }
670
671     if ((T>3009) && (T<(L-800))) {
672     point(x8,y8);
673     line(x8,y8,px8,py8);
674     }
675
676     if ((T>3369) && (T<(L-720))) {
677     point(x9,y9);
678     line(x9,y9,px9,py9);
679     }
680
681     if ((T>3499) && (T<(L-700))) {
682     point(x10,y10);
683     line(x10,y10,px10,py10);
684     }
685
686     if ((T>3794) && (T<(L-650))) {
687     point(x11,y11);
688     line(x11,y11,px11,py11);
689     }
690
691     if ((T>4001) && (T<(L-870))) {
692     point(x12,y12);
693     line(x12,y12,px12,py12);
694     }
695
696     if ((T>4490) && (T<(L-630))) {
697     point(x13,y13);
698     line(x13,y13,px13,py13);
```

```

699     }
700
701     if ((T>4699) && (T<(L-580))) {
702         point(x14,y14);
703         line(x14,y14,px14,py14);
704     }
705
706     if ((T>4999) && (T<(L-500))) {
707         point(x15,y15);
708     line(x15,y15,px15,py15);
709     }
710     if ((T>5199) && (T<(L-480))) {
711         point(x16,y16);
712         line(x16,y16,px16,py16);
713     }
714     if ((T>5459) && (T<(L-420))) {
715         point(x17,y17);
716         line(x17,y17,px17,py17);
717     }
718     if ((T>5959) && (T<(L-400))) {
719         point(x18,y18);
720         line(x18,y18,px18,py18);
721     }
722     if ((T>6199) && (T<(L-370))) {
723         point(x19,y19);
724         line(x19,y19,px19,py19);
725     }
726     if ((T>6300) && (T<(L-320))) {
727         point(x20,y20);
728         line(x20,y20,px20,py20);
729     }
730     if ((T>6550) && (T<(L-280))) {
731         point(x21,y21);
732         line(x21,y21,px21,py21);
733     }
734     if ((T>6800) && (T<(L-240))) {

```

```

735     point(x22,y22);
736     line(x22,y22,px22,py22);
737 }
738     if ((T>6900) && (T<(L-200))) {
739     point(x23,y23);
740     line(x23,y23,px23,py23);
741 }
742     if ((T>7380) && (T<(L-180))) {
743     point(x24,y24);
744     line(x24,y24,px24,py24);
745 }
746     if ((T>7530) && (T<(L-170))) {
747     point(x25,y25);
748     line(x25,y25,px25,py25);
749 }
750     if ((T>7960) && (T<(L-670))) {
751     point(x26,y26);
752     line(x26,y26,px26,py26);
753 }
754     if ((T>8300) && (T<(L-530))) {
755     point(x27,y27);
756     line(x27,y27,px27,py27);
757 }
758     if ((T>8620) && (T<(L-350))) {
759     point(x28,y28);
760     line(x28,y28,px28,py28);
761 }
762
763 if ((T>9120) && (T<(L-100))) {
764     point(x29,y29);
765     line(x29,y29,px29,py29);
766 }
767 */
768
769 px=x;
770 py=y;

```



```
771     px1=x1;
772     py1=y1;
773     px2=x2;
774     py2=y2;
775     px3=x3;
776     py3=y3;
777     px4=x4;
778     py4=y4;
779     px5=x5;
780     py5=y5;
781     px6=x6;
782     py6=y6;
783     px7=x7;
784     py7=y7;
785     px8=x8;
786     py8=y8;
787     px9=x9;
789     py9=y9;
790     px10=x10;
791     py10=y10;
792     px11=x11;
793     py11=y11;
794     px12=x12;
795     py12=y12;
796     px13=x13;
797     py13=y13;
798     px14=x14;
799     py14=y14;
800
801     px15=x15;
802     py15=y15;
803     px16=x16;
804     py16=y16;
805     px17=x17;
806     py17=y17;
807     px18=x18;
```

```
808     py18=y18;
809     px19=x19;
810     py19=y19;
811     px20=x20;
812     py20=y20;
813     px21=x21;
814     py21=y21;
815     px22=x22;
816     py22=y22;
817     px23=x23;
818     py23=y23;
819     px24=x24;
820     py24=y24;
821     px25=x25;
822     py25=y25;
823     px26=x26;
824     py26=y26;
825     px27=x27;
826     py27=y27;
827     px28=x28;
828     py28=y28;
829     px29=x29;
830     py29=y29;
831
832
833
834     /**/
835
836     //background(255,0);
837     //fill(0,random(0,70));
838     //fill(255,random(0,50));
839     fill(255,random(9,70));
840     //fill(255,random(0,20));
841     rect(0,0,width,height);
842     e=e+1;
843     if (e<2) {
```

```
844     background(255);
845 }
846
847
848 /*for (int e=1; e<601; e++) {
849     if (e<450) {
850         background(255,0);
851     } else {
852         background(255,e-450);
853     }
854
855 }
856 */
857 /*
858 if (k==1) {
859     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
860 }
861
862 */
863 /*
864 if (k==2) {
865     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
866 }
867
868
869 if (k==3) {
870     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
871 }
872
873
874 if (k==4) {
875     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
876 }
877
878
879 if (k==5) {
```

```
880     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
881 }
882
883
884 if (k==6) {
885     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
886 }
887
888
889 if (k==7) {
890     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
891 }
892
893 if (k==8) {
894     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
895 }
896
897
898 if (k==9) {
899     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
900 }
901
902
903 if (k==10) {
904     saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
905 }
906 */
907
908 if (k==4) {
909     k=0;
910 }
911
912
913
914 //saveFrame("Pisanje01Frame/#####.png");
915 //}
```

```
916 T+=1;
917 /* // DEO ZA LOOP
918 if (T>L) {
919     player.loop();
920     T=0;
921     e=0;
922     n=1;
923     x=width/2;
924     y=height/2;
925     x1=width/2;
926     y1=height/2;
927     x2=width/2;
928     y2=height/2;
929     x3=width/2;
930     y3=height/2;
931     x4=width/2;
932     y4=height/2;
933     x5=width/2;
934     y5=height/2;
935     x6=width/2;
936     y6=height/2;
937     x7=width/2;
938     y7=height/2;
939     x8=width/2;
940     y8=height/2;
941     x9=width/2;
942     y9=height/2;
943     x10=width/2;
944     y10=height/2;
945     x11=width/2;
946     y11=height/2;
947     x12=width/2;
948     y12=height/2;
949     x13=width/2;
950     y13=height/2;
951     x14=width/2;
```

```
952     y14=height/2;
953
954     x15=width/2;
955     y15=height/2;
956     x16=width/2;
957     y16=height/2;
958     x17=width/2;
959     y17=height/2;
960     x18=width/2;
961     y18=height/2;
962     x19=width/2;
963     y19=height/2;
964     x20=width/2;
965     y20=height/2;
966     x21=width/2;
967     y21=height/2;
968     x22=width/2;
969     y22=height/2;
970     x23=width/2;
971     y23=height/2;
972     x24=width/2;
973     y24=height/2;
974     x25=width/2;
975     y25=height/2;
976     x26=width/2;
977     y26=height/2;
979     x27=width/2;
980     y27=height/2;
981     x28=width/2;
982     y28=height/2;
983     x29=width/2;
984     y29=height/2;
985 }
986 */
987
988 k=k+1;
```

```
989
990 //println(player.length());
991 //println(T);
992 }
```

7

ZAKLJUČAK

Glavni cilj doktorskog projekta "*Slučaj – kôd praznine. Umetničko delo generisano slučajem*", koji je postavljen na početku procesa rada je **pokretanje bića umetnika** u okviru umetničke prakse, **i posmatrača** u perceptivnom i interaktivnom odnosu sa delom.

Da bi dati cilj bio ispunjen bilo je potrebno doći do odgovora na pitanje koji je *kôd* svega i čovekovog bića, te videti kako ga pokrenuti i komunicirati sa njim. Traganjem u oblasti duhovnih praksi, nauke i umetnosti otkriven je jedan zajednički kôd. U osnovi svega je praznina. Potencijal koji ona nosi se kroz slučaj kao kôd transponuje u sferi psihe i materijalnog sveta.

Suština kôda praznine je u slobodi. Sloboda je bazični kôd čovekovog bića. Određenost neodređenošću. Zahvaljujući slobodi sve je u svemu, u jedinstvenoj superpoziciji bez namere. Zahvaljujući slobodi sve **jeste**.

Kako je to čovekov fundamentalni kôd i glavni arhetipski obrazac, svaki susret sa kôdom u spoljašnjem svetu ga, kroz simbolično-znakovnu komunikaciju, pokreće i na suštinskom nivou. Kôd prepoznaje sam sebe. U toj ogledalskoj slici izvodi ples istinskog postojanja u kome je glavni akter praznina u kojoj se sve ogleda.

Istraživanje na polju duhovnih praksi i umetnosti je dovelo do zaključka da je moguće pokrenuti kôd čovekovog bića i postići komunikaciju sa njim. To se ostvaruje upravo u ogledalskom odnosu slobode. Kroz prazninu i slučaj.

Svaki vid umetničke prakse koji podrazumeva korišćenje savremene digitalne tehnologije, ukoliko koristi kôd nedeterminisanosti, otvara mogućnost pokretanja bića čoveka. Razvijanjem tehnologije upravo u pravcu indeterminizma kroz mogućnost praćenja i detektovanja prirodnih tokova ili stvaranja istih, može doći do napretka u umetničkim praksama.

Umetnost kroz nove tehnologije može na više načina pokrenuti čovekovo biće: znakovno-simboličkim ili interaktivnim pobuđivanjem dubljih arhetipskih centara u nesvesnom delu psihe; određenim frekvencijama na koje će reagovati čovekovo polje, a samim tim i njegovo biološko telo. Sve pomenute opcije mogu doći do bića u nekim segmentima i pokrenuti svest na razmišljanje i traganje. Put ka biću može biti iniciran iskrom praznine koja "zasvetli" i kao zemljotres probudi čoveka u potpunoj svesti. Ali to stanje nije trajno. To je samo putokaz. Putokaz će pratiti onaj ko je spreman da sledi stazu mnogo dužu od jednog bljeska ili jednočasovnog umetničkog događaja, koji je, svojim simboličkim

konstelacijama, uzburkao more psihe posmatrača. To je put koji se ne može "instant" postići. Njemu se posvećuje život.

Sam proces istraživanja na praktičnom i teorijskom delu rada se pokazao možda i dragoceniji, nego sam konačan rad. Iskustvo stečeno tokom tog procesa je umetnost sama za sebe. U toj vrsti umetnosti otvoren je put procesa ličnog zaranjanja u dubinu nesvesnog i suočavanje sa strahom od iste praznine koja se u radu "glorifikuje".

Rad na ovom projektu je utoliko značajan što je bio inicijacija ulaska u proces umetnosti iznad umetnosti. U dekonstrukciju sebe. Svest o nužnosti da upravo sebe treba pretvoriti u prazninu i prazninom delati je otvorio put procesu lične psihosinteze

8

LITERATURA

7.1.

bibliografija

- Bolter, Jay David and Grusin, Richard, Cambridge: Remediation – Understanding New Media, The MIT Press, 2000, str. 55,231
- Brković, Aleksa, "Psihosocijalna teorija E. Eriksona", Razvojna psihologija, Čačak: Regionalni centar za profesionalni razvoj zaposlenih u obrazovanju - Čačak, 2011, str. 55-57.
- Brković, Aleksa, "Teorije o usvajanju govora", Razvojna psihologija, Čačak: Regionalni centar za profesionalni razvoj zaposlenih u obrazovanju - Čačak, 2011, str. 257.
- Cage, John, "Composition as process", *Slence*, Hanover :Wesleyan University Press, 1973, str. 46-47.
- Cage, John, "Experimental music: doctrine", *Slence*, Hanover: Wesleyan University Press, 1973, str. 17.
- Cage, John, "Indeterminacy", *Slence*, Hanover : Wesleyan University Press, 1973, str. 260-273.
- Cage, John, "Lecture on nothing", *Slence*, Hanover :Wesleyan University Press,1973, str. 127.
- Cage, John, "Notations", New York :Something Else Press, 1969, str. 54.
- Capra, Fritjof, "Nova fizika", Tao fizike, Beograd: Opus,1989, str. 82-86.
- Capra, Fritjof, "Praznina i oblik", Tao fizike, Beograd: Opus, 1989, str. 245-265.
- Capra, Fritjof, "Savremena fizika", *Tao fizike*, Beograd: Opus, 1989, str. 81.
- Ce, Lao, Tao Te Ćing, Beograd: Babun, 2009, str. 41-104.
- Chu-Caroll, Mark C., Good Math, Dalas : The Pragmatic Bookshelf, 2013, str. 8.
- Džajls, Dejvid, "Istorija masmedija", Psihologija medija,Beograd: CLIO, 2011, str. 13-20.
- Filpović, Vladimir i grupa autora, Filozofijski rječnik, Zagreb: Nakladni Zavod Maticе Hrvatske, 1989, str. 192-227
- Geisler, Norman L., Is Man the Measure?: An Avaluation of Contemporary Humanism, Eugene:WIPF and STOCK Publishers, 1983, str. 46- 47.
- Horužij, Sergej Sergejevič, *Pavoslavna askeza, ključ za novu viziju čoveka*,Beograd: Martiria, Karlovac, 2010, str. 263-305.
- Horužij, Sergej, *Diptih o tihovanju*, Beograd: Brimo, 2002, str. 56-57.
- Jung, Carl Gustav, Pauli, Wolfgang, Preteče ideje sinhroniciteta, Tumačenje prirode i psihe, Zagreb:Globus, Posvjeta, 1989, str. 74-78.

- Kaplan, Robert, *The Notnihg that is*, Oxford University press, 2000, str. 67-72.
- Majendorf, protojerej Jovan, *Sveti Grigorije Palama i isihastička duhovnost*, Beograd: Zadužbina Svetog Manastira Hilandara, 2012, str. 22-67.
- Mašković, prof dr Ljiljana, *Specifične karakteristike moždanih talasa i njihova primena*, pdf, Kriminalističko-Policijska Akademija, Beograd, str. 2.
- Mihajlović - Slavinski, Živorad, Ji Ćing – filozofska mašina, Beograd: Samizdat, 1988, str. 9-21.
- Milijić, Branislava, “Semiotička estetika Čarlsa V. Morisa”, *Semiotička estetika*, Beograd: Institut za književnost i umetnost, 1993, str. 110,151 -152.
- Paskvaloto, Đandorđo, “Forme”, *Estetika praznine*, Beograd: CLIO, 2007, str. 87-155.
- Paskvaloto, Đandorđo, “Praznina u ćanoju”, *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama istoka*, Beograd: CLIO, 2007, str. 87-99.
- Paskvaloto, Đandorđo, “Praznina u haiku poeziji”, *Estetika praznine: umetnost i meditacija u kulturama istoka*, Beograd: CLIO, 2007, str. 117-122.
- Paskvaloto, Đandorđo, *Estetika praznine*, Beograd: CLIO, 2007, str. 6-84.
- Galanter, Philip and ed. Paul, Christiane, "What is generative art", *A companion to digital art*, Chichester: John Wiley & Sons, 016, str. 149-151.
- Raković, Dejan, “Kvantna neuralna informatika: Hopfildove neuronske mreže i kvantna holografia”, *Integrativna biofizika, kvantna medicina i kvantno-holografska informatika: psihosomatsko-kognitivne implikacije*, Beograd: IASC & IEFPG, 2008, str. 29-35.
- Raković, Dejan, “Makroskopski kvantni efekti u biofizici: akupunktorni sistem, svest i holistička psihosomatika”, *Sećanja, snovi, razmišljanja: o prošlom i budućem 1984-2007. Na razmeđima kvantno-holografske i klasićno-redukovane stvarnosti*, Beograd: IASC & IEFPG, 2008, str. 132-498.
- Reyas, Casey and McWilliams, Chandler, *Form + Code in Design, Art and Architecture*, New York: Princeton Architectural Press, 2010, str. 9-13.
- Sartr, Žan-Pol, *Biće i ništavilo*, Beograd: Nolit, 1984, str. 12.16-17
- Seife, Charles, *Zero.*, *The Biography of a Dangerous Idea*, New York :Penguin Books, 2000, str. 22-29.
- Stajn, Marej, “Apsolutno znanje”, *Jungova mapa duše*, Beograd: Laguna, 2007, str. 232.
- Stajn, Marej, “Individuacija”, *Jungova mapa duše*, Beograd: Laguna, 2007, str. 194-198.
- Stajn, Marej, “Jungov doživljaj jastva”, *Jungova mapa duše*, Beograd: Laguna, 2007, str. 171-176.
- Stajn, Marej, “Pet stadijuma svesti”, *Jungova mapa duše*, Beograd: Laguna, 2007, str. 198-

209.

- Stajin, Marej, "Sinchronicitet", *Jungova mapa duše*, Beograd:Laguna, 2007, str. 218-219.
- Stajin, Marej, "Um i materija", *Jungova mapa duše*, Beograd: Laguna, 2007, str. 229-231.
- Suzuki, D. S., From, Erih, "Koan", Zen budizam i psihoanaliza, Beograd: Nolit, 1964, str. 80-81.
- Štambuk, Zdenko, "Logos", *Filozofija*, Enciklopedijski leksikon, Beograd: Mozaik Znanja, 1973. str. 149.
- Šuvaković, Miško, "Aura", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb: Horetzky, Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 82-83, 363-364.
- Šuvaković, Miško, "Dematerijalizacija umetničkog objekta", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb: Horetzky, Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 134.
- Šuvaković, Miško, "Teorija informacije", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb: Horetzky, Vlees & Beton Ghent, 2005, str. 616-517.
- Šuvaković, Miško, "Zen", *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb:Horetzky, Vlees & Beton, Ghent, 2005, str. 679-681.
- Šuvaković, Miško, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Zagreb: Horetzky, Vless & Beton, Ghent, 2005., str. 301.
- Talbot, Michael, "Ljudsko energetska polje", *Holografski svemir*, Zagreb: TELEdisk, 2006, str. 164-167.
- Talbot, Michael, "Uvijeni redovi i odvojene stvarnosti",Zagreb: Holografski svemir, TELEdisk, 2006, str.45.
- Talbot, Michael, *Holografski svemir*, Zagreb: TELEdisk, 2006, str. 35.
- Trebješanin, Žarko, "Snovi su izraz ličnog *nesvesnog*", *Šta Jung zaista nije rekao*, Beograd: Službeni glasnik, umetnost,1993, str. 151-152
- Vedral, Vlatko, "Potomstvo beslovesnog slučaja: Nasumičnost spram determinizma", *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Beograd: Laguna, 2014, str. 197-220.
- Vedral, Vlatko, *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*,Beograd:Laguna, 2014, str. 154-255.
- Vujaklija, Milan, "Laparohisterotomija", *Leksikon stranih reči i izraza*, Beograd: Prosveta, 1966, str. 396.
- Vujaklija, Milan, "Oktogon", *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1966, str. 20, 286, 719, 775.
- Watts, Alan W., *Put Zena*, Beograd: Niro "Književne novine",1982, str. 20-48.

Wilcox, Stephen, "The eastern influence", *The Rhetoric of Silence: John Cage Exigence and the Art of the Commonplace*, Waterloo: Stephen Wilcox, 2009, str. 45-76.

7.2.

webografija

"All eyes on you", *Creative Applications*,

<<http://www.creativeapplications.net/openframeworks/all-eyes-on-you-openframeworks-javascript-kinect-arduino/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

"Ananda K. Coomaraswamy's life and work", Adapted from Harry Oldmeadow, *Journeys East: 20th Century Western Encounters with Eastern Religious Traditions* (Bloomington, IN: World Wisdom, 2004), pp. 194-202., *World Wisdom*, 2004,

<<http://www.worldwisdom.com/public/authors/Ananda-K-Coomaraswamy.aspx>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Anadol, Refik, "Melting Memories", *Refik Anadol Studio*, Mart 2018,

<<https://refikanadol.com/works/melting-memories/>>, poslednji put pristupljeno 10.6.2022.

Atman: 25 definitions, *Wisdom Library*, <<https://www.wisdomlib.org/definition/atman>>, poslednji put pristupljeno 13.6.2022.

Bandler, Richard, "What is Neuro Linguistic Programming", *Reprogramming mind*, 16.7.2017, <<https://www.youtube.com/watch?v=WWMiC9VwqaA>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

Bašić, Ivana, "Biće", *Pojmovnik srpske kulture*, *Etnografski Institut* 2016,

<<http://www.pojmovnik.etno-institut.co.rs/b/bice.php>>, poslednji put pristupljeno 13.3.2022.

BBC Symphony Orchestra, "4'33'", London, 4.1.2004,

<<http://www.youtube.com/watch?v=zY7UK-6aaNA>>, poslednji put pristupljeno 30.8.2012.

Berman, Boris, "John Cage -- Sonatas and Interludes for Prepared Piano (1946-1948)",

Mugatins Noise, 11.1.2018, <https://www.youtube.com/watch?v=TJhv_k4xkMI>, poslednji put pristupljeno 20.5.2022.

Bhu, Bhū: 26 definitions, *Wisdom Library*, <<https://www.wisdomlib.org/definition/bhu>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

Bogdanović, Ana, "Generativne funkcije", Master rad, Univerzitet u Novom sadu, Prirodno-matematički fakultet, Departman za matematiku i informatiku, Novi Sad, 2016,

<<https://matematika.pmf.uns.ac.rs/wp-content/uploads/zavrsni-radovi/matematika/AnaBogdanovic.pdf>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

- Burroughs, William S., "Shotgun paintings", *Hecatomb Styrax*, 9.11.2013,
<<https://www.youtube.com/watch?v=W3gQRUDgzvg>>, poslednji put pristupljeno
5.6.2012.
- Cage, John and Duchamp, Marcel, "Reunion", Toronto (1968), *Dee*, 16.3.2021,
<https://www.youtube.com/watch?v=t4Khq9I4w_g>, poslednji put pristupljeno
12.6.2012.
- Cage, John, "How the piano to be Prepared", *johncage*, (1972.),
<https://johncage.org/prepared_piano_essay.html>, poslednji put pristupljeno 8.6.2022.
- Crooks, Edward James, "John Cage's Entanglement with the ideas of Coomaraswamy", PhD,
University of York, Music, July 2011, <<https://core.ac.uk/download/pdf/1145989.pdf>>,
poslednji put pristupljeno 20.5.2022.
- "Daiva", M W Scan, *Sanskrit-lexicon*, 2014, <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de/scans/MWScan/2014/web/webtc/servepdf.php?page=497>>, poslednji put
pristupljeno 5.6.2022.
- "दैवम् (daivam) - Meaning in English", English Sanskrit Dictionary, *Shabdokosh*, 2022,
<<https://www.shabdkosh.com/dictionary/english-sanskrit/दैवम्/दैवम्-meaning-in-sanskrit>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.
- "Daivam", *Sanskrit Dictionary*, <<https://sanskritdictionary.com/?q=daivam>> , poslednji put
pristupljeno 5.6.2022.
- "David Lynch explains Transcendental Meditation", *Rodrigo Notari*, 11.2.2015,
<<https://www.youtube.com/watch?v=Em3XplqnoF4>>, poslednji put pristupljeno
1.6.2022.
- "Deva", M W Scan, *Sanskrit-lexicon*, 2014, <<https://www.sanskrit-lexicon.uni-koeln.de/scans/MWScan/2014/web/webtc/servepdf.php?page=492>>, poslednji put
pristupljeno 5.6.2022.
- Di Džej kontroler, Kinecthacks, <<http://www.kinecthacks.net/using-kinect-with-faast-as-a-dj-controller/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- "Džobsova djeca se ne igraju aj podovima, kompjuterima", *IN4S*, 27.1.2015,
<<http://www.in4s.net/dzobsova-djeca-ne-koriste/?lang=lat>>, poslednji put pristupljeno
29.10.2018.
- "Eter u Periodnom sistemu", Po element periodnog sistema. Periodni sistem hemijskih
elemenata D. I. Mendeljejeva, *dwax*, <<https://dwax.ru/bs/po-element-tablicy-mendeleeva-periodicheskaya-sistema-himicheskikh-elementov-d-i/>>, poslednji put pristupljeno

28.5.2022.

Franke, Daniel & Kiefer, Cedric, "Unnamed Sound Sculpture", video rad, Onformative, *Vimeo*, 2012, <<https://vimeo.com/38874664>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

George, James and Minard, Jonathan, "RGB+D Toolkit", <<http://rgbdtoolkit.com/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Gestualni interfejs za operacione sale, Kinecthacks, <<http://www.kinecthacks.net/kinemed-gestural-interface-for-operating-rooms/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Govor Brusa Sterlinga na dodeli *Vimeo* nagrade 2010, <<http://jamesgeorge.org/works/deptheditordebug.html>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Greenhough, Chris, "Kinect hack designed to help blind people navigate", *INQUISITR*, 17.6.2013. <<http://www.inquisitr.com/101104/kinect-hack-designed-to-help-blind-people-navigate/>>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

Grinder, John, " Dr. John Grinder defines Neuro-Linguistic Programming (NLP)", Inspirative NLP, 23.11.2008, <<https://www.youtube.com/watch?v=BYU7dkG6DtA>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

Haacke, Hans, "All Connected@ New Museum", *Art in New York*, 28.1.2020, <<https://www.youtube.com/watch?v=8E198dXJNmc>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2012.

Hegelin, John, "An Introduction to the Transcendental Meditation Technique", *Transcendental Meditation*, 7.4.2012, <<https://www.youtube.com/watch?v=ZjT831cjaUY>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

"How kinect changed gaming art and even medicine", *Popski*, novembar 2011, <<https://www.popski.com/gadgets/article/2011-11/how-kinect-changed-gaming-art-and-even-medicine/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

"HYMN CXXIX. Creation.", Rig-Veda, Book 10, *Sacred Texts*, <<https://www.sacred-texts.com/hin/rigveda/rv10129.htm>>, poslednji put pristupljeno 4.6.2022.

Instructor, Gnostic, "Prajna, the Wisdom of Emptiness", Path of the Bodhisattva, a Free Online Course, 14 July 2007, <<https://gnosticteachings.org/courses/path-of-the-bodhisattva/606-prajna-the-wisdom-of-emptiness.html>>, poslednji put pristupljeno 25.8.2017.

"Jezgro i karakteristike jezgra", *17 septembar*, <<http://17septembar.me/wp-content/uploads/2020/04/Fizika-4-Jezgro-i-karakteristike-jezgra.pdf>>, poslednji put pristupljeno 26.5.2022.

- Cage, John,
<<http://www.youtube.com/watch?v=dkLzCkA7JLo&NR=1&feature=endscreen>>,
poslednji put pristupljeno 28.5.2012.
- Cage, John, "4'33" (In Proportional Notation)", Art and artists, *MoMA*, 1953-1953,
<<https://www.moma.org/collection/works/163616>>, poslednji put pristupljeno 30.5.2022.
- "John Cage About silence", *jdavidm*, 14.7.2007,
<<https://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y>>, poslednji put pristupljeno
21.3.2022.
- "John Cage. From Zero", *7Pulgadas*, 25.3.2014,
<<https://www.youtube.com/watch?v=saGo9DsDB80>>, poslednji put pristupljeno
29.5.2022.
- "John Cage, "Music of Changes", (1951), *Wellesz Theatre*, 22.7.2012,
<https://www.youtube.com/watch?v=B_8-B2rNw7s>, poslednji put pristupljeno
29.5.2022.
- Kessenich, John, Version 1.1 Authors: John Kessenich, Dave Baldwin, Randi Rost, "The
OpenGL®Shading Language", *Google*, 9.5.2017,
<<https://www.khronos.org/registry/OpenGL/specs/gl/GLSLangSpec.4.50.pdf>>,
poslednji put pristupljeno 20.5.2022.
- "Kinect", *Wikipedia*, 2012, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>>, poslednji put pristupljeno
28.8.2012.
- Kusić, Ante, "Dva aspekta suvremenog egzistencijalizma. Kako Jean -Paul Sartre i Gabriel
Marcel gledaju na temeljne probleme ljudske egzistencije", *Hrcak.srce*,
<<https://hrcak.srce.hr/en/file/134794>>, poslednji put pristupljeno 18.5.2022.
- "Logo at Deuche Bank", *Creative Applications*,
<[http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-
deutsche-bank-c/](http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-deutsche-bank-c/)>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Logos, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021,
<<https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=37001>> poslednji put pristupljeno
10.4.2022.
- Lynch, David, "Meditation, Creativity, Peace", Documentary of a 16 Country Tour, David
Lynch Foundation, 17.3.2016, <<https://www.youtube.com/watch?v=BH4qD5Fzyjk>>,
poslednji put pristupljeno 8.6.2022.
- Marjanović, Goran, "Etarske tehnologije Nikole Tesle", Beograd, 28.8.2018,
<<http://users.beotel.net/~gmarjanovic/EtarTehNT.pdf>>, poslednji put pristupljeno

28.5.2022.

Marjanović, Goran, "Tesla je hladio etar!", predavanje zabeležio Leon Bjelić, *Zlatno doba*, Rekovac, 2021, <www.youtube.com/watch?v=7RxB18ym5ak>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

Marjanović, Goran, "Teslin Magnifaing transmitter je najsavršenija mašina ove civilizacije", *Tv Svetlo Srbije*, 23.11.2021, <<https://www.youtube.com/watch?v=GZxsXp04zB4>>, poslednji put pristupljeno 6.6.2022.

Marjanović, Goran, "O etru", Beograd, 29. novembar 2018, <http://users.beotel.net/~gmarjanovic/O_Etru.pdf?fbclid=IwAR0XAgz_gkseGf2yd4io9Y3xdcllOfefb7QhKAPU1AhVeiEb68Fj3HfhcFA>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.

Momčilović, Milica, "Čomski je u pravu, imamo "gramatiku" u mozgu", *RTS*, 3.7.2016, <<https://www.rts.rs/page/magazine/sr/story/2523/nauka/2373146/comski-je-u-pravu-imamo-gramatiku-u-mozgu.html>>, poslednji put pristupljeno 11.6.2022.

"Nishtha, Niṣṭhā, Nīṣṭhā: 24 definitions", Wisdom Library, last updated 31. May 2022, <<https://www.wisdomlib.org/definition/nishtha#sanskrit>>, poslednji put pristupljeno 5.6.2022.

O'Connor, J J and Robertson, E F, "A history of zero", Mac Tutor, Mathshistory, University of St Andrews, Scotland, November 2000, <<http://www-history.mcs.st-andrews.ac.uk/HistTopics/Zero.html>>, poslednji put pristupljeno 12.4.2021.

Openframeworks, <<http://www.openframeworks.cc/>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.

Parkiranje automobila pomoću kinekt, Kinecthacks, <<http://www.kinecthacks.net/reverse-parking-assist-using-microsoft-kinect/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Praćenje veće grupe ljudi kinektom, projekat Aleksandar Alahi, <<http://actu.epfl.ch/news/connecting-kinects-for-group-surveillance/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

Radeći sa svojim profesorom muzike, kompozitorom Arnoldom Šenbergom (Arnold Schoenberg), Kejž shvata da nema osećaj za harmoniju, i da je, kako Šenberg kaže, došao do nepremostivog zida. Međutim obećava Šenbergu da će probiti taj zid i ceo život posvetiti muzici. <www.youtube.com/watch?v=o6_z-rvhMOc>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

"Radio 3 plays 'silent symphony'", *BBC News*, 19.1.2004, <<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3401901.stm>>, poslednji put pristupljeno 5.8.2012.

Raković, Dejan, "Kvantno-holografaska svest", (Autorizovani intervju D. Rakovića u TV

- emisiji Agape, Studio B, 10.04.2011, u knjizi A Gajšek, AGAPE ANTOLOGIJA 2, Agape knjiga, Beograd, 2015), 2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.PDF, <http://www.dejanrakovicfund.org/prezentacije/2015_AGAPE_ANTOLOGIJA_2.pdf>, poslednji put pristupljeno 28.5.2022.
- Re-fotografija, video sa Golanom Levinom, 2.3.2012, <<http://wanderlustmind.com/2012/02/03/golan-levins-ama-video-uses-experimental-3d-cinema/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Science and Rainbow Body, Part 9: Dying into Elemental Light, Asa Hershoff, <<https://www.buddhistdoor.net/features/science-and-the-rainbow-body-part-9-dying-into-elemental-light/>>, poslednji put pristupljeno 28.2.2022.
- Tarantino, Todd, "John Cage: Music of Changes (1951) ", 2012, <<http://www.toddtarantino.com/hum/cage.html> >, poslednji put pristupljeno 29.8.2012.
- Tomka, Goran, "Džon Kejdž 1. deo", *gorantomka*, 22.4.2009, <<https://www.youtube.com/watch?v=rDI9Sg8Whqo>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.
- Trifunović, Lazar, "Pisihosinteza", intervju vodio Aleksandar Gajšeg, emisija Agape, Studio B, (17.1.2016.), 25.1.2016., <<https://www.youtube.com/watch?v=FVDleou8XP4>>, poslednji put pristupljeno 29.5.2022.
- Upravljanje skejta pomoću kinekta, *Chaotic moon*, <<http://www.chaoticmoon.com/labs/board-of-awesomeness/#!/prettyPhoto>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- "Video game simulator", *PSFK*, <<http://www.psfk.com/2011/10/video-game-simulator-translates-experience-into-the-real-world.html>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Vik, Kris, Upravljanje kinect muzikom pomoću pokreta tela, <<http://chrisvik.wordpress.com/2012/03/06/dance-controlled-kinect-music-part-1/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Visnjic, Filip, "Cloud Pink by Everywhere – Another world above...", *Creative Applications*, 24.4.2012, <<http://www.creativeapplications.net/processing/cloud-pink-by-everywhere-another-world-above/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Visnjic, Filip, "Kinect Graffiti Tool (Processing, Kinect)", *Creative Applications*, 2.3.2011, <<http://www.creativeapplications.net/processing/kinect-graffiti-tool-processing-kinect/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.
- Visnjic, Filip, "Soak, Dye in Light", *Creative Applications*, 27.9.2011, <<http://www.creativeapplications.net/processing/soak-dye-in-light-processing-kinect/>>,

poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

"Vraža iz Vražogrnca", RTS -RTB, (maj 2002), 18. jun 2015.

<<https://www.youtube.com/watch?v=1dGu5-1ihdA>> poslednji put pristupljeno 6.5.2022.

Vujinović, Milošević Jasnina, intervju sa prof dr Milankom Govedaricom, "Filozofija i... Žan Pol Sartr", *RTS*, (oktobar 2016.), mart 2017,

<<https://www.youtube.com/watch?v=NbhPIIfdWCs>>, poslednji put pristupljeno 15.8.2020.

Vujinović Milošević, Jasnina, intervju sa prof dr Žarkom Trebješaninom, "Filozofija i... Karl Gustav Jung", *RTS*, (april 2016.), 20. februar 2017,

<<https://www.youtube.com/watch?v=EtlibKJKk8M>>, poslednji put pristupljeno 24.5.2022.

WILLIAM, "Great Art: William S. Burroughs' Shotgun Paintings of 80's", *A1000mistakes*, 8.2.2019, <<https://a1000mistakes.wordpress.com/2019/02/08/great-art-william-s-burroughs-shotgun-paintings-of-the-80s/>>, poslednji put pristupljeno 28.8.2012.

"William S. Burroughs on his Cut-Up Method of Writing ", Interview conducted by John Walters for 'Walters Week', (11.11.1982.), *The Narrative Art*, 13.6.2022,

<<https://www.youtube.com/watch?v=NTHU5Jal25g>>, poslednji put pristupljeno 13.6.2022.

Zurovac, Mirko, "Izvorna snaga riječi", *Polja* 3, (januar 2017.), <<https://polja.rs/wp-content/uploads/2017/01/Polja-275-3-4.pdf>>, poslednji put pristupljeno 30.3.2020.

9

BIOGRAFIJA KANDIDATA

Jelena Masnikosić

(1976, Beograd)

obrazovanje

Diplomirala na Arhitektonskom fakultetu Univerziteta u Beogradu.

Trenutno student doktorskih interdisciplinarnih studija na Univerzitetu Umetnosti u Beogradu na programu Digitalna umetnost.

profesionalna praksa

Radi kao slobodni umetnik u oblasti arhitekture, video arta i generativne umetnosti.

U periodu od 2014. do 2019. bila je angažovana kao saradnik u nastavi na Arhitektonskom fakultetu Univerziteta u Beogradu na departmanu za urbanizam.

Član je ULUS-ove sekcije za Proširene medije.

Glavna vodilja u radu joj je traganje za onim što je "iza" ove realnosti i života. Prvobitno se ovo traganje tansponovalo na istraživanja u oblasti arhitekture, grafičkog dizajna i prostornih instalacija, da bi preko performansa, fotografije i video arta, preraslo u eksperimente u oblasti generativne umetnosti, u okviru koje pravi relacije sa prethodno pomenutim oblastima svog umetničkog izraza.

značajnije izložbe i festivali

- 2018. • Doktorska izložba "Slučaj - kôd praznine", galerija "Pro3or", Beograd
- 2015. • 3. festival kratkog filma "Short form", Gornji Milanovac
 - Izložba novih članova ULUS-a, "Paviljon Cvijeta Zuzorić", Beograd
- 2014. • Filmski Festival "Without Words", Metz, Francuska
 - 61. Beogradski Festival Dokumentarnog i kratkog filma
 - 18. Međunarodni Video Festival "Videomedija", kategorija "Made in Serbia", Novi Sad
 - "Š.U.N.D." - Peti umetnički internacionalni festival, Fabrica Braco de Prata, Lisabon
- 2012. • "Š.U.N.D." - Treći umetnički internacionalni festival, SKC, Belgrade
- 2011. • 15. Međunarodni Video Festival "Videomedija", Novi Sad
 - 33. Salon Arhitekture, Beograd
- 2006. • 10. Bienale Arhitekture u Veneciji, prateći događaj, Projekat Beograd - Tranzicion: izam. Sa grupom arhitekata i studenata arhitekture iz Beograda.
- 2005. • 27. Salon Arhitekture, Beograd

- 2002. • Performans "Put 2", SKC, Beograd
- 2001. • 23. Salon Arhitekture, Beograd
- "Aprilski susreti", SKC, Beograd
- Performans "Veza", sa Petrom Miroslavljevićem, izložba "Umetnici/studenti", Konkordija, Vršac
- Performans "Šolska pot", REAL PRESENCE, muzej "25 Maj", Beograd
- Performans "Dah Duha", sinagoga, Niš
- Performans "Ulaz - ples tišine", Galerija Muzeja Srema, Sremska Mitrovica
- Instalacija "Puls", Kosančićev Venac, Beograd

značajnije nagrade i konkursi

- BORBINA nagrada za arhitekturu za najbolje studentsko delo za projekat "Urbana Vila na beogradskom Crvenom Krstu" (1999.)
- Nagrada 23. Salona Arhitekture u Beogradu za studentski projekat "Prostor za meditaciju" (2001.)
- Nagrada Univerziteta u Beogradu, za rad "Etno2 – sedam seoskih kuća u Valjevskom kraju", sa grupom studenata Arhitektonskog fakulteta (2000.)
- Druga nagrada Univerziteta u Beogradu, za rad "Arhitektura predela...do razmere 1:1", sa grupom studenata Arhitektonskog fakulteta (1998.)
- Saradnik na konkursnom projektu za Metals Banku u Novom Sadu, arhitekata prof Darka i Milenije Marušić, gde su autori dobili prvu nagradu (1998.)

odabrani radovi

videografija/ selekcija

- 2018. "Chance", "Tragovi u snu", "Void 000", "PhD", "Deaf dance", "Emotion of dirt", "Razgovor frekvencija"
- 2017. "Crtice", "Tačke", "Šibica",
- 2014. "Esencija"
- 2011. "Rhythm"
"Negative"

interaktivna instalacija

- 2018. "Kamera lucida"

odabrani radovi: <https://www.behance.net/jelenamasnikosic>

Изјава о ауторству

Потписани-а **Јелена Масникосић**

број индекса **V1/10**

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

”Случај - кбд празнине

Уметничко дело генерисано случајем”

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 30. јуна 2022.



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду унесе моју докторску дисертацију/ докторски уметнички пројекат под насловом:

”Случај - кôд празнине

Уметничко дело генерисано случајем”

која / и је моје ауторско дело.

Дисертацију / докторски уметнички пројекат са свим прилозима предао/ла сам у електронском формату погодном за трајно архивирање.

Моју докторску дисертацију похрањену у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности у Београду могу да користе сви који поштују одредбе садржане у одабраном типу лиценце Креативне заједнице (Creative Commons) за коју сам се одлучио/ла.

1. Ауторство

2. Ауторство - некомерцијално

3. Ауторство – некомерцијално – без прераде

4. Ауторство – некомерцијално – делити под истим условима

5. Ауторство – без прераде

6. Ауторство – делити под истим условима

(Молимо да заокружите само једну од шест понуђених лиценци, кратак опис лиценци дат је на полеђини листа).

Потпис докторанда

У Београду, 30. јуна 2022.



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора **Јелена Масникосић**

Број индекса **В1/10**

Докторски студијски програм **дигитална уметност**

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

”Случај - кôд празнине. Уметничко дело генерисано случајем”

Ментор **др ум. Наташа Теофиловић.**

Потписани (име и презиме аутора) **Јелена Масникосић**

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 30. јуна 2022.