

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



Интердисциплинарне докторске студије

Програм за дигиталну уметност

Докторски уметнички пројекат

ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT

Дигитални интерактивни видео са елементима анимације

кандидат

Душан Нађевић

ментор

др Александра Јованић, ванр. проф.

Београд, 2015.

...брату Душану и деди Душану

*Један је пут у целој свету,
један је пут у животу.
Да идеш светом треба ти живот,
да живиш треба ти свет.
А ти крени на прави пут,
крени у свет са својим животом.
И никад не буди сам на том путу.*

Овом приликом исказујем искрену захвалност људима који су ми, свако на свој начин, помогли да овај докторски уметнички пројекат постане свеобухватан, садржајан и теоријски поткован уметнички рад.

Професору Растку Ћирићу, чији су савети и критике позитивно утицали и уједно олакшали рад на овом уметничком пројекту.

Професору Божидару Зечевићу, који је помно пратио израду теоретског дела ове студије, указујући ми на кључне детаље и тиме допринео да овај рад у целини квалитативно подигнем на виши ниво.

Менторки др Александри Јованић, чија су ми запажања значила у оквиру истраживачког рада, као и по питању писаног дела овог уметничког пројекта.

Драгим пријатељима Нени Михајловић Влајковић и Светозару Влајковићу, чији су предлози и сугестије ток писања овог рада учинили лепшим и лакшим.

Ујаку Васку Васовићу, јер ме је подржао у правом смислу те речи, похвалио, али и критиковао када је требало.

Филмској екипи и тиму пријатеља Милошу Митровићу, Ивани Богдановић, Александру Царевићу, Јовани Стевић, без којих реализација прве фазе, а у одређеној мери и писаног дела овог уметничког пројекта, не би била могућа.

Организационом тиму музичког фестивала ЕХИТ, јер су ми омогућили, односно обезбедили услове за несметани професионални рад и уметничко истраживање у току трајања фестивала.

Фирми Samsung на техничкој подршци, као и стручном тиму Маши Милутиновић и Милану Прици на помоћи у оквиру припрема и организације свих изложби изведених за потребе истраживачког дела овог уметничког пројекта.

Јовани Ћики Новаковић и Вуку Вучићу, пријатељима чији су савети и подршка допринели да заокружим писани део овог уметничког рада.

Најискреније хвала мојим родитељима што су ми највећа подршка, мотив и снага.

„Ако је путовање кроз време могуће, где су туристи из будућности?”

~ Стивен Хокинг (Stephen William Hawking)

САДРЖАЈ

1. АПСТРАКТ	8
1.1 Апстракт	8
1.2 Abstract.....	9
2. УВОД.....	10
3. ПОЕТИЧКИ ОКВИР РАДА	12
3.1 Временски континуум	12
3.1.1 Могућност утицаја на време.....	13
3.1.2 Промена брзине кретања (кроз временски континуум).....	14
3.1.3 Путовање (кроз време) или поглед у друго време	15
3.2 Појам време	17
3.2.1 Одроз времена кроз фотографију.....	17
3.2.2 Одроз времена кроз филм	19
3.3 Кроз простор и време	20
3.3.1 Фотографија	20
3.3.2 Филм/Видео	21
3.3.2.1 Први фар	21
3.3.2.2 Други фар.....	22
3.4 Дух места	24
3.4.1 Филм <i>Процеп</i>	24
3.4.2 <i>100 година од првог фара</i>	27
3.4.3 <i>Календар Београд у 12 слика</i>	30
3.5 Идеја за рад	31
3.5.1 Филм (фасцинација простора)	32
3.5.1.1 Полазна станица - Београд	32
3.5.1.2 Нови простор - Нови Сад	32
3.5.2 Интерактивна видео инсталација (доживљај простора)	33
3.5.2.1 Фестивал ЕХИТ	33
3.5.2.2 Време <i>излаза</i>	36
3.5.3 Интернет форма инсталације (архивирање простора).....	36
3.5.3.1 Изложба <i>Визура времена</i>	37
3.5.3.2 Дигитално окружење	37

4. ТЕОРЕТСКИ ОКВИР РАДА	39
4.1 Дигитална уметност.....	39
4.1.1 Аналогно-дигитални однос	40
4.1.2 Предуслов дигиталног	42
4.1.3 Експеримент, симулирана стварност као последица дигиталног.....	43
4.2 Проширена перцепција.....	46
4.2.1 Проширење свести	47
4.2.2 Проширење кадра (фотографија).....	48
4.2.3 Проширивање унутар кадра (кадар у кадру)	50
4.2.4 Проширење перцепције („излаз” из оквира) филма	51
4.2.4.1 Филм, видео, интерактивност	52
4.2.4.2 Филм без/после филма	55
4.2.4.3 Филм као експеримент	56
4.2.5 Проширивање у простору (видео инсталација).....	58
4.2.6 Пикселација и <i>timelapse</i>	60
4.2.7 Интернет проширивање	62
4.3 Време.....	64
4.3.1 Приказ радова других аутора	64
4.3.1.1 Постер, триптих <i>88 миља на сат</i>	65
4.3.1.2 Портрети који путују кроз време.....	66
4.3.1.3 <i>Замисли да ме пронађеш</i>	68
4.3.1.4 Филозофија путовања кроз време	70
5. МЕТОДОЛОШКА РАЗМАТРАЊА	72
6. АНАЛИЗА ПРАКТИЧНОГ РАДА	74
6.1 Филм	74
6.1.1 Препродукција	74
6.1.1.1 Израда синопсиса, сценарија и књиге снимања.....	75
6.1.1.2 Одређивање локација и термина снимања	77
6.1.1.3 Одабир потребне опреме за продукцију и постпродукцију	79
6.1.1.4 Организовање филмске екипе	80
6.1.1.5 Обезбеђивање дозвола за снимање	81
6.1.1.6 Сачињавање калкулације трошкова.....	82

6.1.2	Продукција.....	83
6.1.2.1	Фотографије.....	83
6.1.2.2	Звук.....	87
6.1.2.3	Видео.....	87
6.1.3	Постпродукција.....	89
6.1.3.1	Слика.....	89
6.1.3.2	Звук.....	96
6.1.3.3	Финализација комплетног садржаја.....	97
6.2	Интерактивна видео инсталација.....	97
6.2.1	Припрема.....	97
6.2.1.1	Дефинисање сегмената инсталације.....	98
6.2.1.2	Одабир и обезбеђивање опреме неопходне за инсталацију.....	104
6.2.1.3	Припрема материјала.....	106
6.2.1.4	Обезбеђивање простора за излагање.....	106
6.2.2	Реализација поставке.....	107
6.2.2.1	Пребацивање садржаја на уређаје.....	107
6.2.2.2	Поставка уређаја у предвиђени простор.....	108
6.2.2.3	Повезивање свих елемената.....	109
6.2.3	Финализација и пробе.....	109
6.3	Интернет форма инсталације.....	109
6.3.1	Припрема.....	110
6.3.2	Реализација.....	111
6.3.3	Промоција.....	112
7.	ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА.....	113
8.	ЛИТЕРАТУРА.....	115
9.	ВЕБОГРАФИЈА.....	118
10.	ФИЛМОГРАФИЈА.....	121
11.	КРАТКА БИОГРАФИЈА.....	123

1.1 Апстракт

Докторски уметнички пројекат ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT је практично и теоријско истраживање могућности и начина (замишљеног) *путовања кроз време* посредством филма, визуелних ефеката, интерактивне видео инсталације и интернет форме те инсталације. Уједно, пројекат је и покушај да се кроз теоријску анализу и практичну проверу, кроз истраживање, у тренутном дигиталном окружењу пронађу одговори на суштинска питања која третирају проблематику аналого-дигиталног односа, просторвременског феномена, неизвесности око могућег нарушавања основних естетских принципа.

Практични део представљен је у оквиру изложбе *Визура времена* (као дела истраживања за потребе израде докторског уметничког пројекта), која је, кроз тематски приступ *дигитални интерактивни видео са елементима анимације*, објединила више радова, који, сваки за себе, представља засебно техничко и уметничко истраживање и израз, док сви заједно представљају оригиналну визуелно осмишљену и постављену целину коју карактерише контролисање времена, завиривање у удаљене временске тачке, симулацију преклапања прошлог и садашњег времена...

Овај рад, из перспективе мог уметничког делања, може се донекле окарактерисати и као „уводна шпица” која унапред најављује моје следеће уметничке радове, који ће засигурно имати много додирних тачака са основном идејом, концептом, циљем овог уметничког пројекта. Веома је значајно за те будуће радове што ће се на њих, у сваком случају, одразити лековито дејство критичког мишљења о овој студији, у покушајима да докажем теорију да *излаз* увек постоји, и да га само треба наћи.

Кључне речи: фотографија, анимација, филм, видео, интерактивност, простор, време, излаз, дигитално доба, кадар, интерактивна видео инсталација...

1.2 Abstract

Doctoral art project VREME IZLAZA / A TIME OF EXIT consists of practical and theoretical study of possibilities and ways of (abstract) time traveling through film, visual effects, interactive video installation and internet presentation of the installation. At the same time, the project aims to find the answers to the fundamental questions concerning relations between analog and digital concepts, post time phenomenon, uncertainty of a possible deterioration of basic aesthetic principles, using theoretical analysis, practical tests and research, in current digital setting.

The practical part of the project is introduced within the exhibition *The View of Time* (as a part of the research regarding the doctoral art project), which, through thematic approach *digital interactive video with the elements of animation*, binds several works that are individual in their technical and artistic expression and study, while all of them make the original visually designed and set concept, as a whole, which is characterized by time control, glimpsing into the remote points of time, the simulation of overlapping of present and past time,...

From the aspects of my own perspective of the artistic work, this doctoral art project can be characterized as “intro” that presents my future artistic projects beforehand, which will undoubtedly have a lot of common conceptual arguments with the original, essential idea, concept, and aim of this research. Curative effect of applying critical thinking to this study will for sure influence the future projects, in an attempt to prove the theory that *exit* always exists, it is just necessary to find it. This is of great importance for these future works.

Keywords: photography, animation, film, video, interactivity, space, time, exit, the digital age, frame, interactive video installation...

2. УВОД

Филозофски посматрано, да ли ће дигитална технологија довести у питање наше тренутно поимање света и опстанка људске врсте као такве? Да ли ће и нови филм, на пример, слутити и „мутацију” врсте¹. И више од сто година присуства филма може се посматрати као наговештај или „слутња” те велике мутације. *Седма уметност*² указује на то да сада први пут можемо да „вратимо време” што до тада није било могуће. Људски ум је маштао и сањао о времеплову, о томе да манипулише временом и „унапред” и „уназад”, да путује у будућност, да се враћа у прошлост.

У свом докторском уметничком раду у исту раван не постављам ни прошло, ни садашње време (нити будуће, као могућност/опцију), не сугеришем конкретан резултат који очекујем, већ покушавам да зароним у однос два времена и да пронађем *излаз*. Сублимирам две реалности које као такве не можемо да перципирамо истовремено. Отварам, можда и вишу димензију (нови универзум), „проширујем кадар” постављањем/приказивањем не само кадра из прошлог времена, већ сучељавањем тог истог кадра са садашњим временом, а све то у једном истом кадру. Истражујем тај однос „изласком” из садашњег времена као, како то Жил Делез дефинише, „јединог директног времена филмске слике”³, и враћањем у то исто време са новим елементом слике са којим и успостављам однос.

Изналажење начина да се загледа у неко друго време посредством филма, визуелних ефеката, интерактивне видео инсталације и интернет форме те инсталације, дефинисало је и тематски приступ изради овог уметничког пројекта кроз *дигитални интерактивни видео са елементима анимације*.

Перцепција стварности дешава се у нашим главама. Ово поимање дигитално-аналогног односа сматрао сам рационалном основом за раније уметничке радове, и оно ме је пратило и кроз теоријско и практично истраживање за потребе овог уметничког пројекта. Притом, знао сам да морам имати оквире попут ових, јер се надаље ослањам првенствено на технологију и могућности које она пружа.

¹ Božidar Zečević, *Things to go, Alternative film-video 1988*, Akademski filmski centar, Beograd 1988, 5 - 10

² Филм као седма уметност. Термин је први употребио италијански филмски теоретичар Рићото Канудо (Ricciotto Canudo) 1911. године у *Манифесту седме уметности (The Birth of the Sixth Art)*.

³ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 60-61

Изложба *Визура времена* представља материјализацију моје иницијалне идеје *замисљеног путовања кроз време*. Заправо, изложба је била још један практичан корак истраживања у покушају стицања искуствене спознаје односа аналогно-дигиталног у границама просторвременског феномена, кроз више сегмената интерактивне видео инсталације, дакле кроз интеракцију коришћених медија, с једне, и посматрача, с друге стране. Јер, оно што је доживљено, и што је ускладиштено у меморији уметника, имаће свакако највише утицаја на његово дело и отвориће нове видике и идеје, нове правце и начине за реализацију тих идеја. И управо је тај практични корак обезбедио/значио и довољан услов за комплетност овог докторског уметничког рада.

3. ПОЕТИЧКИ ОКВИР РАДА

ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT је докторски уметнички пројекат који обједињује три медијска елемента/целине: филм, интерактивну видео инсталацију и интернет форму инсталације, који, сваки за себе и на свој начин, приказују и додатно уметнички обогаћују део простора града Новог Сада у периоду одржавања музичког фестивала EXIT (срп. *излаз*), и то кроз историју тог фестивала.

3.1 Временски континуум

До тренутка када сам се конкретније, и са више интереса усредредио на размишљање о времену као димензији (феномену трајања, бесконачности), водио сам се мишљу да све има свој почетак и свој крај. Препочетак сам поистовећивао са настанком света, свемира, са настанком свега видљивог и невидљивог, можда у *тачки сингуларитета*⁴. За разумевање свега што је некада у давној прошлости настало, а што данас можемо и што не можемо видети, имао сам на располагању и теорију *великог праска*⁵, по мени најближу логици, односно, боље речено, здравом разуму. Управо тај здрав разум ми је указивао и усмеравао ме на *тачку сингуларитета*, као на нулту тачку од које је почело све да се одвија, и да траје.

Неки научници, међу којима и Стивен Хокинг (Stephen William Hawking), тврде да се свемир шири. Постоје и они који тако не мисле. Али, сва дотадашња сазнања о неслућеним могућностима, о безбројним правцима и смеровима (додуше за сада у домену теорије), још увек и све више, и у тренутку док ово пишем, усмеравају моје мисли на претпоставку да је све могуће, односно да ништа није немогуће. И одмах, готово у истом тренутку, следи питање које постављам самом себи: Ако је све могуће, да ли то значи да је и пре великог праска, као „нулте тачке”, постојало, односно трајало време? Време као континуум, као неповратни низ који се протеже уназад (у прошлост)

⁴ *Тачка сингуларитета* је, претпоставља се, тачка из које је настао свемир, тачка максималне густине материје где време практично „почиње” своју трајност. Stephen Hawking, *The Expanding Universe, A Brief History of Time*, Bantam Books Trade Paperbacks, New York City, 1998

⁵ *Велики прасак*, претпоставља се, тренутак „експлозије” и почетка свемира, а који се по Хокингу шири. Великом праску претходи *тачка сингуларитета* и практично се могу посматрати као исти тренутак. Stephen Hawking, *The Expanding Universe, A Brief History of Time*, Bantam Books Trade Paperbacks, New York City, 1998

и унапред (у будућност), као континуирани след тренутака који се ређају један за другим, чинећи непрекидни и универзални ток у којем се све збива, независно од нашег ума, наших жеља и могућности да схватимо и разумемо. И док следећи тренутак из будућности постане садашњост, бивши тренутак садашњости већ је део прошлости. И тако у недоглед. Да ли наш ум уопште може схватити шта је то време?

3.1.1 Могућност утицаја на време

Иако тренутно (бар наизглед) не постоји могућност да се време промени, убрза, успори, заустави, прескочи, заобиђе, избегне, врати, питао сам се да ли бих могао на било који начин да утичем на тај линеарни континуум. Размишљао сам и о могућности да „уживо” посматрам велики прасак у време његовог почетка. У том размишљању није ме заобишло питање: Да ли је пре великог праска постојала нека, било каква, материја од које је настала тачка сингуларитета, која је, како Хокинг тврди, тачка максималне густине материје? Или: Да ли је пре великог праска постојао неки други универзум, *мултиверзум* (више универзума у оквиру једног), или је постојало нешто треће, што у области науке није откривено или истражено, односно што је још увек у домену теорије? Британски астрофизичар и научни писац Џон Грибин (John Gribbin) даје своју претпоставку мултиверзума: „Мултиверзум би могао да се састоји од неограниченог броја универзума раздвојених у различитим димензијама, попут књиге са неограниченим бројем страна, где свака страна представља по један универзум који не може да комуницира са другим странама те књиге.”⁶

У области уметности време као феномен покушава да се схвати и препозна померањем граница физички реалног, поред осталог, и у форми (дигиталног) филма, фотографије, слике... Тако у свом раду истражујем и покушавам да прикажем однос два времена, односно покушавам да преклопим две, временски раздвојене, тачке линеарног континуума. Желео сам да се *нађем* у тим *временским тачкама*, да посматрам, видим и чујем шта се у њима тада дешавало. Идеја ми је била да, у оквиру практичног дела рада, обрадим покушај „скока” у друго време. Према Делезовом мишљењу: „Треба да ускочимо у одабрано подручје, уз спремност да се вратимо у садашњост како бисмо направили нови скок, ако нам тражено сећање не одговори и не отелотвори се у некој

⁶ John Gribbin, *In Search of the Multiverse: Parallel Worlds, Hidden Dimensions, and the Ultimate Quest for the Frontiers of Reality*, John Wiley & Sons, 2010, preface xii

слици-сећању.”⁷ Наравно, уз постављање услова да при том избегнем могући *временски парадокс*⁸, мењањем неких догађаја у тим временским тачкама. По мишљењу Владана Маркова, неки од могућих парадокса „се јављају само при путовању у прошлост, док у физичком смислу, не постоји препрека за путовање у будућност”⁹. Дакле, са становишта науке, временски парадокс предвиђа могућност промене догађаја у прошлом времену, с тим да је у полазној временској тачки (из које смо кренули) практично немогућа промена стања какво је било пре њеног напуштања.

У свом уметничком раду сам се ослањао, али само делимично, на научне теорије. *Жанровски*¹⁰, у домену филма, ове теорије се могу лако заобићи, што није умањило моју жељу да уметност, колико је то могуће, приближим науци. У свом раду, а приликом одређивања медија и њихових елемената, искључио сам могућност евентуалних парадоксалних ситуација. Другим речима, сва три елемента уметничког рада (филм, интерактивна видео инсталација и интернет форма инсталације) ће уметнички обрадити поглед, односно путовање у прошло време, на начин да то буде без утицаја на „полазно” време, односно временску тачку из које се кренуло на путовање.

3.1.2 Промена брзине кретања (кроз временски континуум)

Замишљајући да се убрзано крећем кроз временски континуум, занимало ме је шта се заправо дешава са временом између мог *скока* у прошлост и полазне временске локације. Ако би се у том замишљеном путовању вратио на крај деветнаестог века, у време када су настала прва остварења у сфери седме уметности, *Улазак воза у станицу* (*L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat, 1895*) и *Издак радника из фабрике* (*Carmaux, défournage du coke, 1895*) браће Лимијер (Auguste и Louis Lumière), шта се заправо догодило са временом од сто двадесет година, имајући у виду да је то путовање, односно *скок* за мене трајао свега пар секунди?

⁷ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 134

⁸ Под *временским парадоксом* се подразумева могућност да се утиче на неке догађаје у прошлом времену, а који би као такви за последицу имали практично немогућу промену стања ствари у времену из ког смо кренули у прошло време.

⁹ Vladan Markov, *Vreme i prostor-vreme*, 12.06.2011
<http://kpv.rs/?p=115>

¹⁰ Научна фантастика - уметнички жанр који се базира на научним чињеницама, а које, као такве, оповргава.

Променом брзина или фреквенције снимања може се убрзати или успорити одређени покрет из природе. То се може постићи специфичном техником снимања/анимирања фотографија *timelapse*¹¹. Код ове технике, фреквенција снимања фотографија је много мања од фреквенције при репродукцији, те тако на пример одређене појаве које у природи трају пар сати, могу се видети у периоду од неколико секунди. Применом ове технике може се, у визуелном смислу, реконструисати поменуто замишљено убрзано путовање или *скок* од сто двадесет година, у покушају да се дочара тај феномен.

На сличан начин сам размишљао примењујући убрзани покрет у филму *Време излаза*. Желео сам да гледаоцу прикажем убрзано време или *временски скок*, експериментишући са променом брзине природног покрета. Стога сам и одлучио да део мог уметничког пројекта буде краткометражни експериментални филм, са елементима анимације.

3.1.3 Путовање (кроз време) или поглед у друго време

„Ако је путовање кроз време могуће, где су туристи из будућности?”¹²

Анализирајући ову мисао Стивена Хокинга, односно постављено питање, дошао сам до претпоставке да је путовање кроз време могуће, уколико пронађемо путнике, односно туристе из будућности и/или прошлости. Ова мисао, једна реченица, остала ми је дубоко урезана у меморији, још док сам, као средњошколац, започео да изучавам/ишчитавам литературу на ову тему. Почетни импулс, односно инспирацију за размишљање на тему времена и простора, добио сам читајући књигу *Кратка повест времена (A Brief History of Time)*, чији је аутор управо Стивен Хокинг. Књига ме је дискретно, али истовремено и веома снажно, „увела” у свет космоса, универзума, просторвремена. Проширила ми је видике, што се може видети из опуса радова који претходе мом докторском уметничком пројекту. Тада сам себи постављао разна питања, и за већину нисам имао одговор. Почео сам да *истражујем*, упорно

¹¹ У *Timelapse* техници снимања/анимирања се користи (монтира) низ фотографија снимљених током одређеног временског тока, при чему су фотографије уснимљене у (оквирно) једнаким интервалима. Овом техником се могу приказати убрзани догађаји/покрети у природи који као такви не би могли да се посматрају у реалном времену.

¹² Stephen Hawking, *Wormholes and Time Travel, A Brief History of Time*, Bantam Books Trade Paperbacks, New York City, 1998

покушавајући да нађем оног Хокинговог туристу, путника кроз време, у нади да ћу га у једном тренутку пронаћи, и да ћу се тада суочити са доказом претпоставке да је путовање кроз време могуће. Да ли ћу тада можда схватити и разумети временски континуум?

У култној филмској трилогији *Повратак у будућност* (*Back to the Future I, 1985; Back to the Future II, 1989; Back to the Future III, 1990*) редитеља Роберта Земекиса (Robert Lee Zemeckis) све почиње потенцијалним временским парадоксом, када главни глумац у прошлости промени ток који је подразумевао његово постојање у будућности. Отварањем нових (паралелних) универзума у наставцима трилогије, приказују се могући догађаји који потврђују научне теорије, а искључују могућност парадокса. Заправо, у филму се сусрећемо са више могућих путовања у друго време (и у прошлост, и у будућност), као и са последицама тог путовања. Као и у филму *12 Мајмуна* (*Twelve Monkeys, 1995*) редитеља Терија Гилијама (Terry Gilliam), где се путовањем у прошлост и променом догађаја који су се тада десили, жели променити тренутно стање ствари, односно садашње време. Отварају се могући (паралелни) универзуми, што доводи до драматуршког момента, односно кулминације у филму.

У филму *Време излаза* (*A Time of Exit*), који представља први елемент мог докторског уметничког пројекта, нисам предвидео могућност „промене прошлости”, како су то Земекис или Гилијам поставили у својим остварењима. Моја замисао била је да филмом, а касније и интерактивном инсталацијом, посматрачу омогућим симулирани поглед и доживљај конкретног простора, али из другог времена, односно из удаљене временске тачке. Опијен непрегледношћу простора и времена, увек изнова посматрам одређени простор из различитих, временски раздвојених, позиција. Просторвреме, место и душа, односно дух места, главне су одреднице које тренутно заокупљају моју пажњу и тежишно опредељују моју уметничку реакцију. Верујем да ћу, бавећи се њиховим изучавањем и истраживањем, створити квалитетну подлогу за даље уметничке радове. Укључујући можда и промене стања ствари у времену, а самим тим и парадокс, као веома могућу последицу сваког следећег покушаја „играња” са временом.

3.2 Појам време

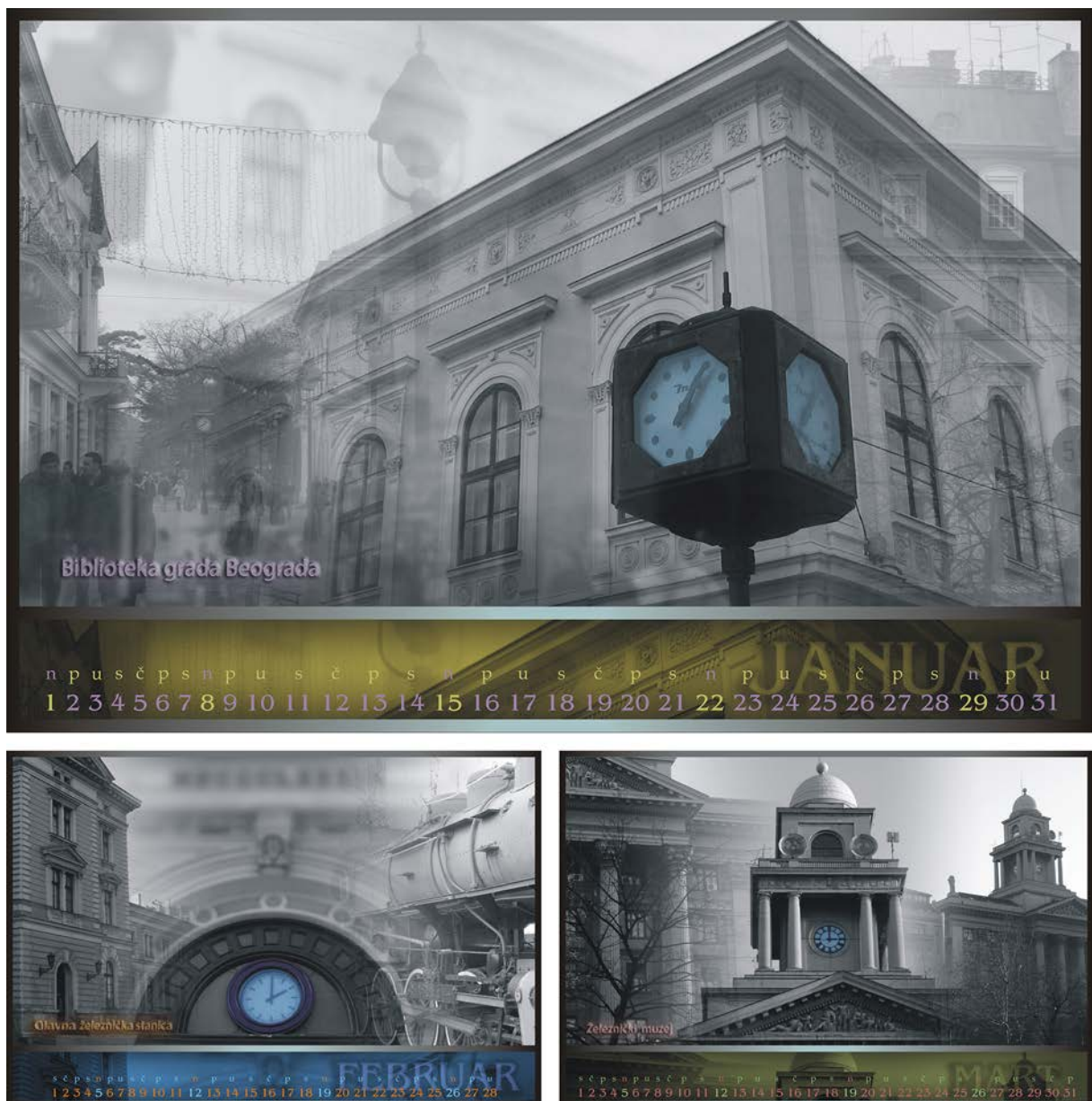
Да бих појаснио како су простор и време, као и њихов међусобни однос, утицали на мене и мој уметнички рад, претпоставио сам да је простор линија по којој се крећемо, а да време представља дужину те линије. При том, није ми била намера да ту линију посматрам и доживим само као прав пут којим се може кретати, и из тачке А стићи у тачку Б. Желео сам да учиним више, да нешто променим на том путу, да истражујем мењајући његову дужину, путујући брже или спорије, мењајући правац или смер кретања, враћајући се у временску тачку из које сам кренуо. Маргарет Атвуд (Margaret Eleanor Atwood) време не посматра као линију, већ као засебну димензију. Међутим, и она сматра путовање кроз време могућим: „Време није линија већ димензија, као и димензија свемира. Уколико можете да „савијете” свемир, можете „савити” и време такође, и ако бисте довољно знали и ако бисте могли да се крећете брже од светлости, могли бисте да путујете уназад кроз време, и да постојите на два места истовремено.”¹³. Жеља да утичем на време на било који начин, пробудила је у мени неку врсту страхопоштовања према непознатом. Страхпоштовање према сазнању о томе на који би начин загледање у прошлост, заустављање и промена неких догађаја који су се десили у прошлости (отварањем нових, паралелних универзума, на пример), или пак повратак из прошлости, утицали на мене и моја размишљања, посматрано са ове временске тачке гледишта. Тада сам уистину постао свестан колико велику количину пажње ми је привукло време као феномен, играјући важну улогу у мом животу, са пресудним утицајем на мој креативни уметнички рад и формирање идеје која је исцртала јасну и детаљну основу за израду мог уметничког пројекта.

3.2.1 Одроз времена кроз фотографију

Практична креација на другој години студија графичког дизајна била је израда календара *Београд у 12 слика*. Сматрам да је тај креативни рад обележио почетак, уједно представљао моје прво практично, уметничко осмишљавање појединих одредница карактеристичних за време као феномен, на начин како сам тај феномен тада доживео и уметнички спознао. Размишљајући о томе шта би могло да буде садржај календара, тек улазећи у тајне времена и простора, дошао сам на идеју да повежем

¹³ Margaret Atwood, *Cat's Eye*, Bantam Books, New York City, 1989, 3

основу дефиницију и намену календара (као табеле са исписаним распоредом дана у години), са садржајем који ће се на календару наћи. С обзиром да се календар, као графичко решење, могао представити комбинацијом одређених графичких и типографских елемената, замисао ми је била да те елементе логично објединим и уметнички освежим и обогатим. Нисам желео да на календару поставим постојеће фотографије, већ да сам утичем на садржај кадра који ће се појавити на календару, односно да садржај фотографија повежем са календарским записом времена.



Сл. бр. 01. Прва, друга и трећа страна календара *Београд у 12 слика* (пројекат на другој години студија графичког дизајна)

Почетна идеја је била да фотографишем сатове. С обзиром да је сат подељен на дванаест подеока, и да је број месеци у години такође дванаест, требало је да искористим ту повезаност, да је обрадим у графичком смислу, и уметнички оплеменим. У ту сврху одредио сам дванаест локација у Београду, у оквиру којих постоје сатови. Предвидео сам да фотографије сатова на изабраним локацијама сачиним у одређено време (пуни сат). Суштински, замислио сам календар на којем ће свака страна означавати посебан месец у години, и на свакој страни биће приказана фотографија сата са неке од дванаест локација, на којем је забележен одговарајући број који одговара редном броју месеца.

Дакле, мој први креативни рад био је покушај да контролишем простор, одређену локацију, и да, посредством фотографије као медија, пронађем неку логичну везу са временом.

3.2.2 Одроз времена кроз филм

Филм *Мост на Совиној реци (La rivière du hibou, 1962)* редитеља Роберта Енрикоа (Robert Georgio Enrico) је екранизована прича¹⁴ из 1890. године, америчког аутора Емброуза Бирса (Ambrose Bierce). Филм ми је проширио видике, односно указао на нове погледе на време као феномен. Прича, по којој је филм рађен, често је називана и *Сан мртвог човека (A Dead Man's Dream)*, где и сам назив сугерише радњу (сан човека који је пред извршењем смртне казне вешањем - прва реалност) и (можда) крај филма. Његов сан, као друга реалност, приказује спас од смрти, али нас редитељ на крају филма, последњим кадром, ипак враћа у прву реалност, у којој главни јунак филма губи живот. Ова тематика је моја размишљања усмерила на покушај разјашњења дилеме да ли би потенцијално могуће контролисање прве и друге реалности могло значити и одређене промене у временском континууму, тј. „отварање” нових, или паралелних универзума.

У филму *Премотај (Rewind, 2009)*, који је уједно и мој први уметнички израз кроз медиј филма, екранизовао сам идеју о контролисању реалности, односно потенцијално могућих реалних исхода. За разлику од Бирса, који је потенцијалну

¹⁴ Ambrose Bierce, An Occurrence at Owl Creek Bridge, *Tales of Soldiers and Civilians*, E. L. G. Steele, United States, 1891

реалност приказао као наставак тренутног времена, дакле као садашњост, ја сам у филму *Премотај* потенцијалну реалност главног јунака, музичара, поистоветио са прошлошћу. На крају филма, последњим кадром сугерисао сам позитиван исход, и потенцијалну реалност учинио реално могућом.

У односу на рад само са фотографијом, без укључивања других медија, рад на филму ми је пружио више могућности да своје идеје артикулишем и, уметнички изражене, приближим их публици.

3.3 Кроз простор и време

У простору који ме окружује, у граду Београду, нашао сам непресушни извор инспирације за уметнички рад, нашао сам и одговоре бар на нека питања постављена самом себи.

3.3.1 Фотографија

Пажљиво анализирајући старе фотографије Београда које су се нашле у мојим рукама, сабране из разних архива, у једном тренутку имао сам осећај да сам се нашао тамо, на свим тим местима на којима су начињене и у време када су начињене. Скоро да сам у том тренутку могао да осетим, чујем и видим све што се тамо и тада дешавало.

Експериментални филм *Процен (Fissure, 2011)* је управо тада настао, као комбинација два медија, фотографије и видео записа. У овом филму покушао сам да спојим (боље речено), преклопим записе евидентиране посредством фотографије и покрета на истом месту, односно простору, локацији, начињене у две, временски раздвојене, тачке на линији временског континуума. Два покрета са истог простора, али из два времена, или „поглед у друго време”, ако се може тако рећи. При том сам, што се исхода тиче, искључио могућност избора, као што је то био случај у филму *Премотај*. То значи да сам као поставку истраживања користио исту локацију, посматрану из истог угла, али у различито време. Захваљујући још увек недефинисаним сигнаlima који су ме до њих довели, управо су ме старе фотографије Београда инспирисале за филм *Процен*. Премда је било веома тешко одлучити се, одабрао сам (ако смем тако рећи) најинтересантније фотографије, односно записе забележене на тим

фотографијама, а потом сам кренуо у потрагу за локацијама у граду на које се изабране фотографије односе. Предвидео сам да на истим оним микролокацијама, које „одговарају” локацијама са изабраних старих фотографија, снимим актуелни видео садржај. Основна идеја филма је да у те садржаје уклопим локацијски одговарајуће старе фотографије, како бих постигао ефекат временски дистанцираног погледа на исти простор, из исте тачке.

Траса снимања водила ме је од Калемегдана, кроз Кнез Михаилову и Балканску улицу... Локације настанка старих фотографија и актуелних видео записа спојио сам *непрекинутим кадром* из руке, по унапред зацртаном редоследу, како бих касније, у фази постпродукције, креирао ефекат којим ћу те кадрове уметнички обрадити. Тај ефекат је подразумевао промену фреквенције при репродукцији, што је у филму *Процеп* резултирало постизањем доживљаја убрзаног путовања од локације до локације. То убрзање, или замишљени *скок* у друго време, применио сам касније и у филму *Време излаза*, који је уједно и први елемент практичног дела овог уметничког пројекта.

3.3.2 Филм/видео

Филм *Процеп*, посматран као целина, и његов основни елемент - видео, као *дигитална* покретна слика, као „живи” фрагмент забележен у времену, умногоме су обогатили моја дотадашња искуства и трасирали правце даљег уметничког истраживања и изражавања. Након јавног емитовања овог филма на фестивалима, повратна информација о реакцији публике за мене је била од изузетног значаја, и практично је детерминисала мој наредни корак.

3.3.2.1 Први фар

У разговору са професором Зечевићем¹⁵, а након јавног приказивања филма *Процеп*, дошао сам до сазнања да један кадар из тог филма има додирних тачака са кадром Славка Јовановића¹⁶ из 1913. године. Кадар Славка Јовановића је у ствари и

¹⁵ Божидар Зечевић, српски филмолог и драматург, члан Европске филмске академије

¹⁶ Славко Јовановић (1887 - 1962), београдски часовничар, део је историје филма јер је пре сто година извео први „фар” - возњу камере фиксиране на возило у покрету. Оператер у биоскопима „Таково” и „Париз”, кога је тајнама камере подучио Луј Питролф де Бери, сниматељ првих српских играних филмова „Карађорђе” у „Улрих Цељски” у продкуцији Светозара Боторића.

*први фар*¹⁷, где је Улица кнеза Михаила снимљена целом својом дужином, од Калемегдана до Теразија, *без прекида рада камере*¹⁸, чиме је остварен изузетно значајан филмски документ од непроцењиве историјске и уметничке вредности. То је први фар у историји српског, а највероватније и у историји филма уопште¹⁹.

Сама помисао да кадар из филма *Процеп* има одређених сличности са поменутиим кадром Славка Јовановића, односно да сам га на сличан начин реализовао, дакле крећући се дуж целе Кнез Михаилове улице (с тим да је у филму *Процеп* тај кадар трајао нешто дуже), помогла ми је да дефинишем нове правце деловања у мојим наредним уметничким радовима, а истовремено и да конкретизујем основне одреднице проширене целине мог уметничког пројекта.

3.3.2.2 Други фар

У својим претходним уметничким радовима користио сам фотографију и видео, као уметничке детерминанте истог простора, места или локације, како бих повезао или преклопио њихове записе сачињене у различитим временским тачкама.

Сличност кадра из мог филма *Процеп* са првим фаром из 1913. године у мени је пробудила идеју да експериментишем. Желео сам да локацију, као просторни елемент, на коме су, али у различито време, забележена два филма/видеа, дакле два иста медијска елемента, временски повежем и прикажем. Предвидео сам да уснимим кадар који ће бити „паралелан” у односу на фар из 1913. године, и да на тај начин однос простор-време посматрам само из угла видеа, или пак филма. Свеобухватна уметничко-техничка разрада идеје „другог фара”, уз консултације и у сарадњи са професором

Božidar Zečević, *Jedna domaća filmska stogodišnjica*, 26.08.2013
<http://www.novifilmograf.com/jedna-domaca-filmska-stogodisnjica/>

¹⁷ Фар: возња камере фиксиране на покретно возило.

¹⁸ Мисли се на трајност у поетском смислу, иако је, због дужине филмске траке, кадар/фар спојен из три дела (о чему ће бити речи у даљем тексту ове студије).

Погледати поглавље (3.4.2) *100 година од првог фара*, ове студије, 27

¹⁹ За прву возњу камере на шинама узима се година 1916, када је настао Грифитов (David Llewelyn Wark Griffith) филм *Нетрпељивост (Intolerance, 1916)*, стога можемо извести наведени закључак првог фара. За првог који је употребио „фар” сматра се у историји филма италијански режисер Ђовани Пастроне (Giovanni Pastrone) у великом историјском спектаклу „Кабирија”, али се тамо радило о снимању у студију, а филм је изашао тек следеће, 1914. године, када се Србија већ налазила у новом рату.

Božidar Zečević, *Jedna domaća filmska stogodišnjica*, 26.08.2013
http://www.novifilmograf.com/jedna-domaca-filmska-stogodisnjica

Божидаром Зечевићем (као коаутором), резултирала је практичном реализацијом, односно материјализацијом пројекта *други фар*, за потребе, тада предстојећег, мултимедијалног догађаја *100 година првог фара*²⁰. Размишљали смо како, и на ком нивоу тачних временских и просторних одредница, да реализујемо фар у Кнез Михаиловој улици. Имајући у виду да се и датумски ближила стогодишњица *првог фара*, предвидели смо да, у складу са *првим фаром* у филму, обележимо ту стогодишњицу и снимимо кадар/фар примерено иновативно, као што је то својевремено урадио Славко Јовановић.

С обзиром да је филмски језик јасно дефинисан, и да у пракси, бар за сада, нисмо у могућности да измислимо неки нови фар, досетили смо се како да тај „наш“ фар буде, макар на неки начин „нов“. План је био да се усними иста дужина Кнез Михаилове улице, што приближније *првом фару*, али не камером која ће бити привезана на возило, већ камером прикаченом на летелицу на даљинско управљање (*quadcopter*²¹), чије кретање, односно лет, могу да контролишем. Првобитна замисао је била да касније та два кадра/фара спојим, по принципу који сам применио у филму *Процеп*, с тим што би сада медиј, којим је записана и описана иста локација (Кнез Михаилова улица) и у прошлом и у садашњем времену, био видео/филм. Кадар сам уснимио тачно на дан стогодишњице *првог фара*, 23. августа 2013. године, рано ујутру. Снимање *другог фара* пратио је *први фар*, забележен и утиснут негде у некој дубоко скривеној уметничкој меморији за коју, до тада, нисам ни знао да постоји у мени. Простор свакако специфичан, кадар снимљен и, као такав, архивиран у неком прошлом времену. Снимајући *други фар*, схватио сам колико је заправо и због чега је био, јесте и биће, важан *први фар*.

²⁰ *100 година првог фара* је мултимедијални полчасовни догађај посвећен стогодишњици првог фара (фар: „вожња камере фиксиране на покретно возило“). Целом својом дужином снимљена је Улица кнеза Михаила, од Калемегдана до Теразија, без прекида рада камере, и тако је настао изузетан филмски историјски документ. Предстојеће истраживање, даљи развој и уметничко обогаћивање идеје могло би да прерасте у фасцинантну сталну поставку изложбе „Кнез Михалова 1913+“, односно виртуелно оживљавање једног ишчезлог света, и то средствима филма, фотографије, анимације, стероскопије и дигиталне уметности.

Божидар Зечевић, Душан Нађевић, *100 година првог фара*, Етнографски музеј у Београду, 21.08.2013 <http://etnografskimuzej.rs/rs/vesti-i-dogadjanja/beograd-sto-godina-prvog-fara/>

²¹ Квадкоптер (*quadcopter*), је мулти-ротор хеликоптер са четири дела носача/ротора, где сваки има мотор и пропелер на крајевима. Квадкоптери су, на неки начин слични хеликоптерима, с тим што код квадкоптера потисак стварају четири пропелера, уместо један. Такође, хеликоптери, у поређењу са квадкоптерима, имају ротор на репу, што помаже при стабилизовању летелице. Код квадкоптера се два пропелера врте у једном (правцу казаљке на сату), а друга два у другом правцу (контра од казаљке на сату) и то машини омогућава да лебди стабилно. <http://quadcopterhq.com/what-is-a-quadcopter/>

Снимање паралелног кадра (у оквиру мултимедијалног догађаја *100 година првог фара*), снимање истог простора, али са временском дистанцом од тачно сто година, спајање, односно преклапање два времена на истом простору, умногоме је усредредило моје мисли на просторвременски феномен.

3.4 Дух места

По *феноменизму* „човекова моћ сазнања допире само до феномена ствари, али не ствари које су изван времена и простора, већ само онога што можемо искуствено спознати”²². Све оне „случајности” и догађаји који су ме пратили током, али и након снимања, подсетили су ме на „већ виђено”, заокупљујући моја чула. Тај осећај је ишао у прилог мојој претпоставци да у просторвременском универзуму заиста постоји нешто изван моје контроле, чему не знам ни име, ни боју, ни звук, нешто што не могу ни видети ни чути, али могу да осетим да постоји, и верујем да постоји само зато што је постављено по непојмљиво прецизно утврђеном плану и распореду, и око нас и у нама повезује сваку честицу простора, времена, и свих осталих димензија. Нешто што могу видети само ако погледам у неко друго време, а што је неопходан, али не и довољан услов да тек тада схватим да је суштина у нечему изван самог погледа. Овај феномен, који поистовећујем са *духом места*, и који ме је фасцинирао својом изузетношћу и јединственошћу, пратио ме је током претходних уметничких радова:

- Филм *Процеп*
- *100 година од првог фара*
- Календар *Београд у 12 слика*

3.4.1 Филм *Процеп*

Користећи фотографије некадашњег Београда, приликом снимања филма *Процеп* спознао сам да је свака од њих прича за себе и о себи, посебна по свом карактеристичном приказу простора, тј. фрагмента тог простора записаног и ускладиштеног у архиви временског континуума. Почев од Београдске тврђаве и Калемегдана, као једног од најзначајнијих културно-историјских здања на ушћу Саве у Дунав, путем пешачке зоне Кнез Михаилове улице, па све до чувених Теразија и хотела

²² *Opšta Larousse enciklopedija*, u tri toma, Izdavačko preduzeće JRJ Zemun, Beograd, 2004, prvi tom, 487

Москва, редом сам приказао фотографске записе садржаја из неког прошлог времена када су ти записи и начињени. И у визуелним фасцинацијама Марка Стојановића потврђене су специфичности овог простора: „...инспиративно срце старог града, са најлепшим архитектонским здањима, протеже се од Калемегдана, преко Трга Републике и Теразија до Трга Славија. Шетајући пешачком зоном Кнез Михаилове улице на челу са спомеником Кнезу Михаилу Обреновићу стиче се утисак о култури града са дугом историјом²³. Удаљавајући се од хотела Москва, пут ме је водио даље улицом Краља Милана до Лондона. Причајући о духу Београда у филму *Процеп*, настављам даље до чувене спојнице Немањине и Сарајевске улице, тј. до зграде Железничког музеја, а потом и до монументалног здања Главне железничке станице. Снимајући пут Балканске улице причао сам једну кратку причу. Попут познате портретске емисије *Балканском улицом*, у којој као гости, значајна имена историје духа Београда и Балкана, признати уметници, спортисти, новинари, адвокати, лекари, причају своје приче, говоре о тренутку доласка са железничке станице, уз Балканску улицу, у Београд, о сновима о успеху у великом граду и тренуцима среће и туге који су им обележили живот²⁴.



Сл. бр. 02. Кадар из филма *Процеп* (приказан је Железнички музеј и Немањина улица)

²³ Марко Стојановић, *Звуци Београда, обједињавање конкретних звукова и приказа у вишемедијском делу*, докторски уметнички пројекат, Универзитет уметности у Београду, Београд, 2014, 12

²⁴ Емисија *Балканском улицом* приказује се на Радио Телевизији Србије.
<http://www.rts.rs/page/tv/sr/series/20/RTS+1/58/Balkanskom+ulicom.html>

Сензибилитет Београда и његов положај дају овом граду посебност, изузетност, јединственост. Тај дух историје Београда, ту енергију може доживети само онај ко се заиста нађе у њему, уђе у његову временску архиву, и ко га уистину искуствено спозна.

Београд, град у којем сам рођен и у којем сам одрастао, многим уметницима је био инспирација за велика дела. Притом, визуелну слику града могли су да прихвате, или не. Међутим, чињеница је да ниједан није могао остати равнодушан, и сваки је о духу Београда могао да исприча своју причу, био он песник, сликар, вајар, архитекта, музичар... Многи су у Београд путовали не би ли, управо због духа града, надградили инспирацију коју он свакако несебично може да пружи, да изазове, испровоцира. Посматрано на овај начин, „путовање постаје нека врста интуитивне науке која је насушно потребна свакоме од нас - а понајвише уметнику, који увек трага за плодним тлом где би могао да пусти корење и почне да ствара”.²⁵

Да ли је могуће посредством филма, макар делимично, приказати визуелну и звучну, патином прекривену, суштину, сопственост, јединственост Београда? Како ће та искуствена спознаја, доживљена посредно, утицати на посматрача? Да ли ће, и какве емоције у њему изазвати? Надам се да сам, трагајући за духом Београда у филму *Процеп*, повезујући његове „старе” слике (кроз фотографију) са „новим” сликама (кроз медиј видеа), помогао посматрачу и омогућио му да чулно доживи и спозна просторвреме, као да је тада био присутан на том простору, поготово имајући у виду да је то „дуплирање” кадрова био велики изазов за мене. Ради што вернијег приказа „погледа у прошлост”, кадар са фотографије је требало да буде адекватно „дуплиран” кадром из видеа, примерено технолошким могућностима. Сви ти покушаји да се постигне идеално дуплирање, откривали су одређене сличности кадрова, мање или више назначене, али никако случајне. Да ли сам фотографије коришћене у филму одредио случајним одабиром, или су редослед и распоред повезивања кадрова у филму били последица моје намере? А можда постоји и нешто треће, можда се просторвременски феномен поигравао са мном? Учинило ми се у једном тренутку као да је *дух места*, дух Београда утицао на моје мисли, и то тако да стекнем утисак да је избор фотографија уствари мој план. Поред визуелних ефеката, који могу али и не морају да га обогате у видљивом „јасно дефинисаном оквиру”, простор у кадру/филму,

²⁵ Lorens Darel, *Duh mesta*, Pisma i eseji o putovanjima, priredio Alan Dž. Tomas, Gradac, 2006, 115

(забележен на фотоосетљивој површини) сачувао је дух места тог конкретног простора и патину времена записа. Колико год да сам замишљао да ће визуелно уклапање и трагање за идеалном композицијом, коју је могуће препознати и на старим фотографијама, тећи несметано, нисам могао ни да претпоставим колико је заправо елемената са тих фотографија који постоје, на себи својствен начин, као преликани у другом, новом кадру.



Сл. бр. 03. Кнез Михаилова улица - *први фар* (лево) и *други фар* (десно)

3.4.2 100 година од првог фара

Обузет у својим размишљањима првим фаром Славка Јовановића, а након детаљне анализе тог кадра и с обзиром на искуство из филма *Процеп*, нисам имао потешкоћа око неопходних припрема и поставке концепције снимања *другог фара*. Анализом *првог фара* у Кнез Михаиловој улици августа 1913. године, сваким поновним прегледом кадра којим је забележен свечани повратак победничке српске војске из Првог балканског рата у српску престоницу, те откривање споменика вожду Карађорђу на Калемегдану, све сам више био ближи том догађају и том времену. Било је немогуће не приметити, готово осетити позитиван дух окупљених људи, београђана. На њиховим лицима су се смењивали озбиљност због важности тренутка и значаја догађаја, смех, раздраганост, али је истовремено била приметна и збуњеност због камере на покретном возилу која све то бележи. Кадар је забележио све карактеристике свакодневнице тог доба - продавце новина, дечаке и девојчице који трче, људе који лаганим кораком иду на посао, чистача улице, жандарме... Заправо је та свакодневница одражавала дух овог места.

*Други фар*²⁶ је још више продубио моја интересовања и ојачао жељу за истраживањем свега што је у вези са феноменом духа места - као што је то јасно описано у збирци писама и есеја о путовањима *Дух места (Spirit of Place)*, Лоренса Дарела (Lawrence Durrell). Без обзира на чињеницу да је и сам Лоренс својевремено боравио у Београду, и то баш у Кнез Михаиловој улици, питао сам се да ли је случајност да баш Лоренс Дарел пише о духу места. Заправо су ме случајности понављања у кадровима које дели тачно сто година (први и други фар), односно пресликавања појединих фрагмената из кадра у кадар, фасцинирале и довеле до границе паранормалног. Дуго ми је требало да схватим да неке од тих случајности и нису баш случајности, већ чињенице, реалност. Изнећу само неколико карактеристичних за ова два фара/кадра.

Славко Јовановић је 1913. године снимио Кнез Михаилову улицу почевши од библиотеке града Београда, до данашњег Трга Републике, Културног центра Београда, па до Теразија. Имајући у виду да цела вожња овом трасом није сачувана, постојећи снимак обухвата вожњу до данашњег Трга Републике, и траје око 2 минута. Иако, приликом гледања филма, делује као да је кадар непрекинут, примећују се два *реза*²⁷. Разлог за ово је физичке природе, конкретније, везан је за дужину филмске траке, а што је захтевало њено настављање. Снимајући Кнез Михаилову улицу сто година касније, тачније 23. августа 2013. године, суочио сам се са сличним или, мање више, истим проблемом. Наиме, батерије које су напајале *квадркоптер*, летелицу на даљинско управљање која је носила видео камеру, истрошиле су се тачно два пута током снимања целе улице (и то на истим местима). То је захтевало спајање или монтирање три кадра, попут Јовановићевог проблема монтирања кадрова настављањем филмске траке, сто година раније. Други пресликани детаљ био је када су Славка зауставили жандарми, не знајући о чему се заправо ради и шта је то што он снима. Иста ситуација се догодила и мени. У току снимања зауставили су ме полицајци, а разлог заустављања је био готово идентичан, тј. питали су ме шта то снимам и имам ли одобрење за снимање. Трећи пресликани детаљ јесте појава чистача улица у филму. Чистач улица, снимљен у првом, Јовановићевом фару, појављује се и у другом фару. О детаљима и овим „случајним

²⁶ Мисли се на *други фар* уснимљен 23. августа 2013. године у оквиру пројекта *100 година првог фара*, а у односу на фар Славка Јовановића из 1913. године.

²⁷ Врста монтажног споја двају суседних кадрова, тренутним и непосредним спајањем њихових крајева. Најважнији поступак синтезе филма и стварања његове форме.
Marko Babac, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1993, 683

сличностима” сазнао сам тек накнадно, након завршеног снимања, од професора Зечевића са којим сам радио на пројекту *100 година првог фара*. И тада сам осетио оно исто страхопоштовање према непознатом, према феномену којег сам свестан, али којег не могу ни да објасним, ни да схватим. Међутим, то моје искуствено сазнање да су „сличности” или „пресликавања” догађаја могућа, без обзира била она случајна или не, тако снажно је деловало на мене да концентришем пажњу на даље истраживање овог феномена.

За те паралелне, временски дистанциране пресликане догађаје не поседујем, бар за сада, неко рационално образложење и објашњење. Опет се враћам на могућност „случајних сличности”, и на питање: Да ли је то случајна, или реална сличност? Може бити случајност и то што сам, након показивања филма *Процеп* професору Зечевићу, заједно са њим дошао на идеју снимања *другог фара*. Да ли је случајност било и то што је идеја за снимање *другог фара* „синула” баш у тренутку непосредно пред обележавање стогодишњице *првог фара*? Биле случајности или не, обојицу је то мотивисало, сваког из свог угла посматрања, и усмерило наша заједничка интересовања концентрисана на бројне примере *сличних случајности*, пресликавања, понављања или дешавања истих или сличних догађаја у областима уметности, науке. Као уметник, фокусиран сам на уметнички аспект овог феномена. Феномен случајности може бити, у одређеној мери, доведен у везу са чувеном кинеском пословицом, коју професор Зечевић често цитира: „Све је у вези са свачим”. То би дословце значило да нема ствари, догађаја, или особе која није у некој вези са другом ствари, другим догађајем, или другом особом у овом, или оном просторвременском универзуму.

Што смо више разговарали на тему *првог фара*, бивали смо све сигурнији да, не само у историји српског, него у историји филма уопште, нема ниједне возње камере, *travelling-a*²⁸, која се десила пре возње коју је извео Славко Јовановић, августа 1913. године. Тај догађај је значајан и због тога што је скинуо филмску камеру са статива и покренуо је. Из мртвог у живи свет. Професор и ја смо обележили тај догађај.

Безброј је случајности које су мене, а такође и посетиоце мултимедијалног догађаја *100 година првог фара*, наводиле на размишљање о овим, у најмању руку,

²⁸ Енглески назив за фар. Термин који је општеприхваћен.

необјашњиво чудним сличностима, али уједно реалним случајностима. Имао сам осећај да дух места заправо није везан само за овај фар, већ да ће засигурно бити неизбежно присутан у мојим истраживањима и мојим уметничким радовима који следе. Његово присуство осећа се и у филму *Време излаза*. Чини ми се да су управо ове случајности трасирале пут и додатно утицале на мене да одредим визуелна, па и звучна средства помоћу којих ћу формирати свој уметнички израз и одраз. Простор који нас окружује, била то Кнез Михаилова улица, нека улица у Паризу, или негде другде, засигурно је концентрисан у материјалну тачку која дефинише тај простор и артикулише догађаје кроз време. Али често не пружа никакве информације о просторвременским догађајима. Барем не на први поглед, при првом покушају да се било шта открије. Можда је довољно само удубити се и удобно сместити у простору и времену, и чекати? Можда ћемо тако испунити услове неопходне да би се појавио дух места? А могуће је да није потребно присуство шестог чула, како то описује Дарел у *Духу места*, наводећи „да нам је све ту, да је довољно само да склопимо очи и лагано дишемо кроз нос и порука ће нам стићи једва чујним гласом, јер сви предели постављају исто питање истим шапатам. Ја те гледам - видиш ли себе у мени?“²⁹.

„По ко зна који пут реприза.
Даје се комад с' називом
„Сан уместо јаве”.
Довољно је само угасити светло,
и бесплатна представа,
кад затвориш очи може да почне.”³⁰

3.4.3 Календар *Београд у 12 слика*

Опус мојих уметничких радова на тему простора и времена, који су неспорно имали утицаја и на мој докторски уметнички пројекат, започиње израдом календара. Специфичност календара, која добија своје место у овој студији, јесте визуелно артикулисана повезаност сваког конкретног простора са одговарајућим визуелним одредницама времена на аналогном сату. Сходно тако постављеној концепцији, прва страна у календару, која се односи на месец јануар, поред типографских елемената

²⁹ Lorens Darel, *Duh mesta*, Pisma i eseji o putovanjima, priredio Alan Dž. Tomas, Gradac, 2006, 113

³⁰ Ненад Нађевић, из необјављене збирке поезије, 1980, 17

којима су обележени дани у месецу, садржи и композит фотографија уличних сатова у Београду. Тренутак фасцинације наступио је када сам, посматрајући ту страну календара, спознао да је састављена од фотографија сата чији је садржај почетак Кнез Михаилове улице, управо оно исто место одакле свој кадар започиње Славко Јовановић. Место, простор, просторвременска тачка у којој се сажимају догађаји, поређани по одређеном временском редоследу. Полазећи из те тачке, и сâм сам у својим каснијим уметничким радовима испричао понеку причу.

Под дејством невидљиве силе, духа - таласона (посебног грађевинског духа који се усељавао у темеље куће или неког здања, који је утицао на живот житеља те куће или простора)³¹ везаног за зграду Студентског културног центра, стиче се утисак као да је тај простор на почетку Кнез Михаилове улице не само имао, већ да још увек има, свог властитог духа, чији се одраз може видети на лицима станара, односно пролазника.

У трагању за духом места, посве случајно или не, и ја сам се у свом уметничком деловању везивао за одређени простор. Стога сам и одлучио, посве сигуран да то није било случајно, да истраживање на тему духа места и духа - таласона усмерим на град Нови Сад. Тако је радња филма *Време излаза* и смештена у Нови Сад. Снимање тог филма била је конкретизација новог покушаја да, у оквиру истраживања просторвременског феномена, али овог пута на другом месту, доживим дух тог места крећући се линијом временског континуума.

3.5 Идеја за рад

Осећам да ће место у којем живим заувек остати неистражено у потпуности. И да ће ми, само уколико то заиста желим и у то искрено верујем, просторвременски дух места у било које време открити нове детаље, дотад мени невидљиве догађаје, дозволити ми да „путујем кроз време” и доживим суштину тог феномена. У свом уметничком раду, са сваким новим даном препознао сам реалне обресе просторвременског и на другим просторима, желећи да их, кроз форму филма, интерактивне видео инсталације и интернет форме те инсталације, поделим са још неким.

³¹ Божидар Зечевић, Таласон или мала историја завере, *ОВО ЈЕ СТУДЕНТСКИ КУЛТУРНИ ЦЕНТАР / THIS IS THE STUDENTS CULTURAL CENTRE*, Студентски културни центар, 3 април 1996, 19-32

3.5.1 Филм (фасцинација простора)

3.5.1.1 Полазна станица - Београд

Шетајући Кнез Михаиловом улицом, Теразијама, преко Врачара и Карађорђевићевим парком поред Храма Светог Саве, па све до Вуковог споменика, цркве Светог Марка, градске и републичке скупштине и места некадашњег старог српског дворца, па поново до чувене Кнез Михаилове улице, Београд ми је откривао нове просторе, нове детаље које дотад нисам примећивао, ваљда због патине времена преваљеног преко, кроз и испод Београда.

Ти простори су моја свакодневница, и није случајно да дух места ових простора утиче само на оне који желе и умеју да слушају. Попут Дарела, који у писмима и есејима о простору који нас окружује (не подразумевајући при том простор само као место рођења, или место где живимо) поручује како треба живети простор, искрено и пуним плућима. Смиреност нам је свима насушно потребна како би свим чулима доживели простор из временске тачке из које тај простор посматрамо. Простор сагледавамо душом, срцем и умом, послушкујући га и стапајући се са околином. Као што туриста има избор да нови простор, и константу тог простора кроз време, доживи и осети, или не осети, тако и жеља за упознавањем простора постаје потенцијал искреног путовања: „То је она константа једног места са којом ће се обичан туриста најлакше упознати ако сасвим спокојно седи уз чашу вина у неком париском бистроу. Он можда неће бити у стању да је јасно изрекне на литераран начин, али ће свакако осетити онај резак и оштар брид среће у ваздуху Париза: исконски сјај националног духа који добро зна да је уметност исто толико важна колико и љубав или храна.”³²

3.5.1.2 Нови простор - Нови Сад

Фасциниран свим димензијама простора који ме окружује, и импресиониран сусретом са духом места који живи и живеће кроз време, пожелео сам нова познанства. Желео сам да доживим нове просторе, да их осетим и срцем и душом, да будем онај Дарелов обичан туриста који најлакше упознаје простор ако сасвим спокојно седи уз

³² Lorens Darel, *Duh mesta*, Pisma i eseji o putovanjima, priredio Alan Dž. Tomas, Gradac, 2006, 112

чашу вина. Да ти нови простори изазову моју реакцију, омогуће ми искуствену спознају, пружи инспирацију, дају мотив и нову шансу да своје уметничке замисли и идеје заиста и реализујем. Идеја ми је била да основни концепцијски приступ, постављен за потребе снимања филма *Процес*, поставим и у новом уметничком раду, али на новом простору, у новом граду - Новом Саду. Зашто баш Нови Сад? Јер сам се надао и веровао да ће тај град, ризница културно-историјског наслеђа, бити добар домаћин, да ће ми пружити гостопримство у мери потребној да осетим смиреност. Да ћу, кад то осећање, помешано са енергијом којом Нови сад несумњиво зрачи, овлада мноме, на прави начин спознати просторвременски феномен тог простора. Још једна специфичност везана за Нови Сад била је што се у њему, тачније на простору Петроварадинске тврђаве, одржава један од најбољих музичких фестивала - ЕХИТ. Нисам био сигуран да ли је то била само случајност. И управо је фестивал ЕХИТ, директно и у највећој мери, утицао на визуелну и звучну надградњу и обогаћивање уметничких садржаја новог филма, кроз фотографију, видео, анимацију, звук.

3.5.2 Интерактивна видео инсталација (доживљај простора)

3.5.2.1 Фестивал ЕХИТ³³

Докторски уметнички пројекат *ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT* не носи случајно тај назив. *Време* које неминовно прожима моје пређашње уметничке радове, подсетило ме је на своје присуство и моју обавезу да, као уметник, то присуство забележим. Издвајајући из времена само један фрагмент, и поредећи га са просторвременским феноменом, изгледа ми као кап воде у мору. Сваки тај покушај откривао је нове временске тачке, тако да сам се питао да ли се приближавам, или ме тренутна искуствена спознаја све више удаљава и од краја и од почетка, а истовремено и од могућности да схватим *време*, било као четврту димензију, било као феномен.

Међутим, своје дотадашње покушаје нисам доживљавао као неуспехе. А можда и није потребно ићи до краја, или се враћати на почетак? Управо зато што, ако нема краја, нема ни почетка. Ово не мора да се схвати буквално, већ више поетски, можда филозофски. Сваки мој уметнички рад био је појединачни покушај да напустим своју

³³ <http://www.exitfest.org>

тренутну временску poziciju i zavirim u neko prošlo i/ili buduće vreme, „ухватим” га и забележим на фотографији, филму. Значио је наду да ће ми се *срећа најзад осмехнути*, да ћу изласком из оквира, напуштајући границу ововременског, у неком тренутку наћи *излаз*, и да ћу, када га погледам, бити сигуран да сам пронашао право време, време за *излаз*. „Као што опажамо ствари тамо где су присутне, у простору, тако их се сећамо тамо где су прошле, у времену, и у оба случаја једнако излазимо из себе”³⁴.



Сл. бр. 04. EXIT кроз време (други сегмент интерактивне видео инсталације; фаза истраживања за потребе докторског уметничког пројекта, премијерно је постављен у оквиру изложбе *Визура времена* у Музеју примењене уметности у Београду, маја 2014. године)

³⁴ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 133

Суштина је да сваки мој рад који је претходио овом уметничком пројекту, има неки свој *излаз*, излаз из времена као неопходан и довољан услов да поглед у друго време уопште буде могућ. Те две речи: *излаз* и *време*, које сам безброј пута у себи изговорио вођен непотребним страхом да их могу заборавити, уствари су ми откриле своје право значење. Довеле су ме пред капије Петроварадинске тврђаве, и то у право време, време ЕХИТ-а³⁵, *време излаза*. У самом називу ЕХИТ, истоименог фестивала, открио сам дух тог места. Аналогија духа простора Новог Сада и Петроварадинске тврђаве, попут Калемегдана, Кнез Михаилове улице и самог Београда, определила ме је да своју идеју *излаза* и одласка у друго *време* реализујем у виду новог уметничког дела, али овај пут на новом простору.

Као што и сам Дарел пише, *дух места* није само пуки поглед, већ доживљај простора, сједињавање. Жеља и намера да поетику духа места пренесем на публику/посматрача, захтевала је од мене да одређим и нову уметничку форму којом бих се изразио. Филмом, као визуелно-звучним медијем, могао сам и приказати сам просторе кроз временску димензију онако како сам их и замислио. Али, како да посматрача *поставим* у тај жељени простор и омогућим му да, као активни посматрач, искуствено спозна и доживи духа тог простора/места? Замисао ми је била да тренутни *излаз*, кроз поглед у друго *време* и доживљај простора у том времену, постигнем (интерактивном видео) инсталацијом. Сматрам да сам кроз ову форму визуелно-звучни поглед (који нам нуди филм) надградио осећајем или доживљајем другог времена, онако како сам то и желео да постигнем. Поред богатог садржаја и историје фестивала ЕХИТ, јединствени звучни и визуелни елементи који су његов заштитни знак, у синергији са културноисторијским наслеђем Новог Сада (и Петроварадинске тврђаве), омогућили су ми да се адекватно припремим за „игру” са временом на истом простору, са вером и надом да ћу побудити енергију тог простора и пробудити дух тог места.

³⁵ Егзит (званично ЕХИТ - што у преводу са енглеског на српски језик значи *излаз*) је музички фестивал који се одржава једном годишње на Петроварадинској тврђави у Новом Саду, почевши од 2000. године. Важи за један од највећих музичких фестивала у Југоисточној Европи. Удружење седамдесет највећих европских фестивала доделило је Егзиту 2007. награду за најбољи фестивал године. Сваке године, средином јула, овај фестивал окупља бројне светске и домаће музичке звезде које наступају на преко двадесет различитих бина, које су махом подељене у односу на музички жанр који је на њима заступљен. Егзит подржава и велики број друштвених кампања, као и кампања у локалној заједници. *State Of Exit Foundation* је фондација основана 2010. са циљем да подржи реформу високошколског образовања у Србији.
<https://sr.wikipedia.org/sr/Егзит>

3.5.2.2 Време *излаза*

Филм је први елемент докторског уметничког пројекта ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT, путем којег ће посматрач имати прилику да се упозна са простором, односно просторима којима пролазе фестивалске године, и на којима се дешава и сам фестивал EXIT. Перцепцију тих простора, који су у функцији времена посматрања или доживљаја, препустио сам посматрачу материјализујући идеју и садржај новог филма *Време излаза* и на интерактивну видео инсталацију, као други елемент докторског уметничког пројекта. Замисао ми је била да се, поред упознавања са идејом путем филма (излазом из садашњег, и погледом у друго време), посматрач упозна и да, на себи својствен начин, путем интерактивне видео инсталације доживи тај исти поглед у привидно непосредном облику.

„Морамо ослободити мисли од ограничења која намеће простор и време, али и сачувати главне значајке.”³⁶

Наведеним цитатом Николе Тесле желим да укажем на то да дух простора кроз време може, али и не мора да се упозна, доживи или схвати. За то је неопходно најпре да ослободимо мисли, јер простор доживљавамо у зависности од стања и могућности нашег ума. Својим уметничким радом желим да пружим могућност, а посматрач или обичан туриста, како то Дарел пише, треба само да *сасвим спокојно седи уз чашу вина*.

3.5.3 Интернет форма инсталације (архивирање простора)

Изложбе које су претходиле или су се дешавале током писања овог уметничко-истраживачког рада, умногоме су помогле да конкретизујем и надоградим иницијалну замисао погледа у друго време, као и да „исправим” недостатке који би се евентуално појавили на том путу. Изложбом *Визура времена*³⁷, која је део истраживања за мој докторски уметнички пројекат, успео сам у намери да израз, који дефинише овај

³⁶ Никола Тесла, 06.09.2015
https://sr.wikiquote.org/sr/Никола_Тесла

³⁷ Изложба *Визура времена*, самостална изложба у Музеју примењене уметности у Београду, маја 2014. године; као и у оквиру 11. (јун 2014) и 12. (мај 2015) Ноћи музеја у Студентском културном центру (у оквиру фестивал ФЕСТУМ - Фестивала студената Универзитета уметности у Београду).
<http://www.arts.bg.ac.rs/festum-2015-festival-studenata-univerziteta-umetnosti/>

пројекат, буде јаснији, конкретнији и поетски прихватљивији како посматрачу, тако и стручној/уметничкој јавности.

3.5.3.1 Изложба *Визура времена*

Појединачна искуства активних посетилаца изложбе значила су ми управо из разлога што су то лична искуства, јер свако посматра свет на себи својствен начин. Неко је имао жељу да се нађе на простору Петроварадинске тврђаве, неко да се врати у прошлост или посети будућност у оквиру простора тврђаве за време ЕХИТ фестивала, али је свако доживео простор на себи својствен начин, и у мери примереној способности да види одраз духа места. Посматрајући Петроварадинску тврђаву као простор, а фестивал ЕХИТ као време на том простору, замисао ми је била да посматрам трајност и „време излаза” на простору који је део, конкретно, тог времена. То је, попут Јовановићевог првог фара, само трен у времену карактеристичан за један простор. Моја је жеља да дух тог простора и времена пренесем „даље”.



Сл. бр. 05. Изложба ВИЗУРА ВРЕМЕНА (део визуелног идентитета)

3.5.3.2 Дигитално окружење

Нове уметничке форме, медији новог доба, омогућују да креирамо дигиталне архиве, које не морају увек бити само конкретан/пуки складишни простор. У намери да, поред физичког/дигиталног складиштења доживљаја простора, буде сачуван и дух места онако како га перципирам, да настави да живи и даље, предвидео сам да у свој докторски уметнички пројекат уведем још један, трећи елемент/медиј. Одлучио сам да

то буде интернет форма инсталације. Имајући у виду неопходност присуства технолошког посредника, с обзиром да се ради о дигиталном уметничком пројекту, замисао ми је била да се „поглед у прошлост” сачува у одговарајућем облику. Желео сам да потпуно искрено, али са технолошког аспекта гледано „вештачки”, зауставим сегмент времена у виртуелном простору, а што нам омогућава ново дигитално доба, да сачувам тренутно (сада већ прошло време), које ће као такво, у виртуелном облику, моћи да се иницира. То тренутно, тада садашње време, већ следећег тренутка постаје прошло, а покретање интернет форме инсталације и у неком ближем и у неком даљем будућем времену ће и даље бити прошло време.

ВРЕМЕ ИЗЛАЗА

A TIME OF EXIT

ДИГИТАЛНИ ИНТЕРАКТИВНИ ВИДЕО СА ЕЛЕМЕНТИМА АНИМАЦИЈЕ

Сл. бр. 06. ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT (део визуелног идентитета)

4. ТЕОРЕТСКИ ОКВИР РАДА

4.1 Дигитална уметност

„Дигитална уметност (енгл. digital art) је уметничка пракса остварена дигиталном, већином компјутерском обрадом података различитог порекла и врсте. Појмом „дигитална уметност” жели се указати на специфичности дигиталне обраде података у односу на аналогну обраду података.”³⁸ На самом почетку „дигиталне ере”, наметало се питање: Шта је то што је подстакло дигитално? Са којих аспеката треба деловати како би се створила основа и обезбедили предуслови за прелазак досадашњих аналогних на дигиталне системе? Одговор лежи у предностима које дигитално носи само по себи. Дигитално ће постати тежиште синергије аналогних носилаца информација и то ће пресудно утицати на дигитализацију данашњице. Лев Манович (Lev Manovich) би поставио питање: „Синтеза двеју историја?”³⁹. Управо та синтеза данас, револуција постојећег концепта ствари, синтеза свих постојећих медија у скуп нумеричких података, обезбедиће услове да сви ти подаци, као база, буду ускладиштени на место сталног боравка - компјутер. И као резултат, и слика, и звук, и све оно што је оловком записано добија нову материјалну форму у облику јединица и нула.

Некада оловка, грамофонски запис, филмска трака или фотографија, а данас математички израчунљива ускладиштена база, ови медији заправо постају, како би Манович рекао, „само још један скуп рачунарских података”⁴⁰. Уколико се, сагледавајући свет из овог угла, само на трен замислимо стојећи пред улазом у дигиталну еру, неминовно постајемо део публике и очевици представе која „ствара” слику такве стварности у којој се могућности одједном појављују и истовремено нестају. Тај психолошки притисак свуда у нашој свести поставља замке, остављајући за собом питање реалности погледа на свет. Једноставно, према мишљењу Вирила (Paul Virilio): „Нови технолошки свет је свет сажимања времена и простора у тренутну информацију, и свет прекорачења биолошке границе човека његовим повезивањем са

³⁸ Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011, 181

³⁹ Lev Manovich, *Cinema and Digital Media*, published in: *Perspectives of Media Art*, Jeffrey Shaw & Hans Peter Schwarz (eds). Cantz Verlag, Ostfildern, Germany, 1996, 2

⁴⁰ *исто*

кибернетским системом”⁴¹. Из наведеног произилази да, улазећи у дигитално доба, уствари постајемо сведоци „дигиталног великог праска”, улазимо у нови свет, универзум или мултиверзум у којем се стварности преклапају, и истовремено бивамо сабијени у *тачку сингуларитета*⁴² у којој су сва бића, сви простори и сва времена једно. Да ли ће се тај *дигитални универзум* ширити попут аналогног (како тврди Стивен Хокинг), или скупљати, данас остаје питање без одговора, али ће се у њему засигурно појавити неки нови, *виртуелни универзум*, као последица процеса дигитализације. У том *виртуелном универзуму*, сваког следећег тренутка једновремено се померају већ промењене границе перципиране стварности и, технолошко-нумерички обрађено, спаја се оно што је било, што јесте и што ће бити. Такво окружење се неминовно одражава на стање свести уметника, њихов доживљај тог феномена и њихово делање, а као резултат потенцијално могуће сопствене искуствене спознаје.

4.1.1 Аналогно-дигитални однос

Вечито питање које поставља савремени свет у домену преноса информације, а такође и уметност као креативни бележник који изражава специфичност естетског аспекта те информације, лежи у дефинисању и решавању проблематике у оквиру аналогно-дигиталног односа. Шта је суштина тог односа? Како у оквиру тог односа пренос информације реализовати примерено њеном циљу? Најпре, неопходно је спознати садржај информације и њену поруку, те схватити њену есенцијалну вредност, затим коме је она, и на који начин упућена. Информација није ништа друго до обликовани и формиран садржај који добијамо из спољашњег света. Оно што је неопходно да би информација оправдала своје постојање, јесте да онај који информацију прими, исту и разуме. Информација се потврђује кроз *комуникацију*⁴³, која није ништа друго до обликовани процес слања, преношења и пријема информације.

Предзнање о томе шта информација заправо јесте, како је доживљавамо и на који начин и у ком облику долази до нас, како се манифестује у нама, односно каква је наша реакција, омогућава нам спознају како различитости, тако и сличности аналогног и дигиталног. Кроз таква искуства можемо сагледати шта је то што их повезује, а шта

⁴¹ Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011, 767

⁴² Погледати поглавље (3.1) *Временски континуум*, ове студије, 12

⁴³ Claude E. Shannon and Warren Weaver, *The mathematical theory of communication*, The University of Illinois Press, Urbana, 1964, 3

их води у дијаметрално супротним смеровима. Покушавајући да на тај начин и искористим своју искуствену спознају, схватам да није пресудна форма у којој ће информација (обликована кроз уметничко дело) бити пренета и презентована, већ је битно исту пренети. Да би информација уопште била пренета, „речник комуникационог канала”⁴⁴ у потпуности мора бити испоштован. *Неопходност постојања свих елемената скупа који се бирају за комуникацију*⁴⁵, може се спознати кроз сагледавање *прошлости* - примитивних начина преноса одређених информација, *садашњости* - где информације круже свуда око нас, односно *будућности* - где за пренос информација може бити задужена само наша мисао⁴⁶, на пример. За такву будућност, врло је вероватно да дигиталне технологије могу имати пресудну улогу.

Тражење одговора на питање суштине аналогно-дигиталног односа, само по себи, не мора унапред представљати проблем. Антоним у самој бити аналогно-дигиталног односа, уједно може бити и синоним који потврђује чињеницу да је информација неопходни минимум, уједно и довољан услов за постојање и аналогног и дигиталног. Без обзира за коју се опцију *определимо*, у суштини се опредељујемо за исто. Аналогија повезаности дигиталног сигнала са аналогним у оквиру комуникације, пружа могућност избора, и то не само уметнику, не базирајући се притом на њихове мане и врлине.

Информација (коју уметник жели да пренесе посматрачу), као постојаност која да би се потврдила мора бити пренета, може за пренос користити било који облик медија, био он аналогни или дигитални. Оно што је превасходно важно, јесте да је коначан исход преноса информације аналогни доживљај уметничког израза који коришћени медиј презентује. Из тога можемо закључити да је дигитално савремени вид преноса аналогног, а да суштински представља само један елемент у процесу комуникације. Дигитално и „дигитализација дискурса” могу се оправдати само као нужност, а ради лакшег, бољег и квалитетнијег преноса *разговора, говора и излагања мисли*⁴⁷. Естетика нужности експанзије новог дигиталног доба може се суочити са реалношћу коју прихватамо или не прихватамо, јер у суштини оно што перцепирамо на

⁴⁴ Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011, 707

⁴⁵ *исто*

⁴⁶ Божидар Зечевић, Mindscreen Николе Тесле, *Нови Филмограф*, Удружење филмских уметника Србије и ЈП Службени гласник, бр. 2, 2006, 30-34

⁴⁷ Miško Šuvaković, *нав. дело*, 182

крају је аналогно. Неки теоретичари, попут Брајана Масумија (Brian Massumi), кажу да „уобичајена реторика тврди да је свет ушао у „дигитално доба” чије је драматично „свитање” учинило аналогно сувишним. То је бесмислица.”⁴⁸

Посматрајући аналогно и дигитално кроз њихове супротности, а да бисмо потврдили неопходност дигиталног, морамо најпре појаснити предност дигитализације данашњице, а такође и установити шта нам она „доноси”. Као што је то случај код фотографије и звука, и у области седме уметности још увек постоје, како они који су опредељени према, на пример, класичном снимању филма, тако и они који оберучке, односно безрезервно, прихватају ново. Та атмосфера подељености може и једне и друге увести у стање потенцијално могућег губитка независне естетике филма и довести у питање опстанак филма, као таквог. Генерално посматрано, да ли је могуће бити рационално свестан дигиталне стварности и уједно знати шта су могуће последице у будућности, и то не само у области уметности, филма?

4.1.2 Предуслов дигиталног

У покушају да појасним значај дигитализације, кроз форму фотографије и филма (који су саставни елементи практичног дела мог уметничког пројекта), било је неопходно да најпре извршим анализу доскорашње креације како статичних, тако и покретних слика, првенствено са аспекта технолошког развоја и веома убрзаног усавршавања уређаја и опреме. Запис на филмску траку пружао је одређене могућности приказивања креација аутора (редитеља), али је истовремено откривао и ману кроз ограниченост физичких могућности саме манипулације и визуелних ефеката. Од самог зачетка уметности и статичне и покретне слике, па све до „дигиталне ере”, могућности које су се нудиле као опције за постизање крајњег циља бивале су све суженије, лимитиране, ако посматрамо стање ствари из наше перспективе. Публика, у функцији примаоца поруке, а самим тим и информације као носиоца те форме/суштине/поруке, може интерпретирати информативни доживљај и креирати сопствени свет. Утицај информације је одувек и несумњиво био довољно јак, али уједно, и то само тренутно, лимитиран што се тиче начина преноса. Међутим, да би се те границе помериле, а у покушају и са циљем стварања нечег новог, било је неопходно чинити значајније

⁴⁸ Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002, 143

напоре. Жеља и потреба публике за новим постаје све израженија, и редитељу који тежи естетском нивоу, намеће задатак даље уметничке разраде, обраде, надградње.

4.1.3 Експеримент, симулирана стварност као последица дигиталног

Концепт бележења аналогног у скупу нумеричких података, и враћање и креација тог истог аналогног у свест, попут идеје у филму *Матрикс* (*The Matrix*, 1999) браће Ваховски (Andy Wachowski, Lana Wachowski), поставиће пред редитеља, а и публику, питање постојања границе између виртуелне/симулиране реалности и перцепције стварног. У исто време, то ће бити и први филм дигиталне ере којег ће махом реплицирати, како по питању схватања стварности (генерално), виртуелне стварности и њиховог успостављеног односа, тако и у домену визуелних ефеката. Такви визуелни ефекти допринели су да идеја компјутерски/дигитално генерисаног света буде доведена у корелацију стварности и жеље да се та иста дигитална стварност прихвати или одбаци. Ова дилема нуди људском уму могућност избора и уједно га неприметно увлачи у, поновићу, „свет прекорачења биолошке границе човека његовим повезивањем са кибернетским системом”⁴⁹, доводећи у питање опстанак филма, као таквог. Ову проблематику (ако се може тако назвати) или боље речено неминовност, додатно компликује фактор времена и однос времена са виртуелним (симулираним) простором. Да ли време у симулираној стварности траје, и како се уопште перципира континуитет „виртуелног времена”? Тражење одговора на ово питање све нас више усмерава да размишљамо и о могућностима контроле тог времена, а што би последично највероватније дало одговор и на питање како би се, у контролисаним условима, путовање или поглед у друго време одвијали. Ова проблематика и размишљања која воде њеном решавању, значајно су се одразила и на моја уметничка опредељења, и утицала да просторвременски феномен заузме и простор и време у мом уметничком раду.

Најзначајнији утицај на померање граница, како из угла естетике визуелних ефеката, тако и начина на који се ти ефекти изводе, имао је филм *Аватар* (*Avatar*, 2009) Џејмса Камерона (James Cameron). Идеја овог филма настала је много раније, тачније 1996. године, када иста замисао Камерона није могла бити реализована због

⁴⁹ Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011, 767

ограничених технолошких могућности. Тек након *Матрикса*, уз усавршавање технологије креирања виртуелних (и 3Д) садржаја, омогућено је готово деценијско снимање *Аватара*. Естетика виртуелног света је, у виду виртуелног садржаја генерисаног компјутерским софтвером, приказана на један, до тада, потпуно нов начин. И само снимање се одвијало по *новом концепту*⁵⁰, који ће, попут *Матрикса*, обележити почетак и најавити револуцију у коришћењу савремених *виртуелних камера*⁵¹, *симул камера*⁵² и *3Д камера*⁵³. Ово ће уједно подразумевати и експанзију биоскопа који, поред тога што су „дигитални”, садржај приказују у потпуном 3Д-у, у пуној резолуцији, уз коришћење ефеката дрмања седишта, пуштања дима... Публика сада може доживети садржај филма готово у потпуности и, уколико то зажели, креирати сопствени, паралелни свет. Међутим, остаје нешто недоречено у оквиру психолошког аспекта, те многи и данас напуштају пројекције пре њиховог завршетка.

Специфичност садржаја и концепта по коме је планирана техника дигиталног снимања „на нумеричку филмску траку”, или како би Манович рекао „конвертовања аналогног садржаја/медија у дигитални приказ”⁵⁴, а која је практично примењена у филму *Аватар*, уводи и нови приступ по питању креације филмског дела. Препродукција, продукција и постпродукција се, додуше не коренито, али засигурно мењају, те је претпоставка да ће филм у скоријој будућности добити „ново рухо” и у фази израде сценарија, књиге снимања... На сличан начин сам и размишљао и деловао у оквиру планирања и припреме за снимање филма *Време излаза*, а такође и за планирање

⁵⁰ По Мановичу, нова дигитална ера/култура обећава потпуну реконфигурацију основних компоненти снимања - сочива, камере, светла, филма, као и базичних техника продукције и постпродукције, који су постојали деценијама.

Lev Manovich, *The Paradoxes Of Digital Photography*, published in: *Photography After Photography*, exhibition catalog, Germany, 1995.

⁵¹ Неминовност прилагођавања новом начину снимања, где филмске траке сада постају виртуелне, отворила је могућност да и само снимање у потпуности буде виртуелно. Класичне камере бивају употребљене виртуелним.

⁵² Визуелни ефекти сада се користе виртуелно генерисаном природом која до те мере реално презентује филмску „истину”, као до сада „живи” отисак фотографије. Компјутерски реалне и софтверски дефинисане *симул камере* омогућиће да се комплетан садржај, добијен из стереоскопских и виртуелних камера, споји и креира представу стварности тих истих дигиталних апарата као да су аналогни.

⁵³ За потребе филма *Аватар* развијене су 3Д камере (*3D Fusion Camera*) које омогућавају континуирано снимање и 2Д и 3Д садржаја, где се у самој фази продукције припрема снимљени материјал и креирају се два канала постпродукције. Али, овакав вид креације и само коришћење камере која креира два филма у исто време, негира суштину оригиналности. Поставља се питање аутентичности садржаја и самог филма који, као такав, има за циљ да је непроменљив и да представља временски одређено уметничко дело.

⁵⁴ Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2001, 49

елемената инсталације. Многе сегменте који су се односили на симулирано *прошло време* морао сам пажљиво испланирати, припремити и „убацити у нови дигитални садржај”.

Без обзира на чињеницу да је технолошки развој, надградња и усавршавање опреме, перспективно гледано, неминовност, за шта је очигледан доказ филм *Аватар*, многи редитељи, барем за сада, зазиру од нове дигиталне технологије и нових камера, верујући у основне филмске естетске принципе и бојећи се да управо ти исти принципи не буду нарушени. Бојазан да се новим технологијама могу одвојити од суштинског, барем када је у питању филм, пуни их страхом од новог, непознатог, а што је било карактеристично и за појаву стереоскопије, телевизије, поново стереоскопије, па све до псеудореалности компјутерски генерисаних филмова. Естетика фотореализма и даље остаје као могућност новог, савременијег, ствараног и створеног дигиталном, компјутерском технологијом. Колаж реално-виртуелног, са тродимензионалним системом креирања покретних слика, све више постаје „реална” могућност.

Неопходност новог начина дигиталног бележења на филмску траку подразумева, на пример, и да се покрет симулира у компјутерски генерисаном тродимензионалном (виртуелном) свету/окружењу. Да би се покрет симулирао, користи се *техника хватања покрета (Motion Capture)*, која подразумева да се посредством специјалних одела са сензорима који реагују на покрет, добије дигитални запис покрета глумца, на пример. Сама глума и уметност покрета последично отварају нов поглед на реалност и доприносе естетици *виртуелног покрета*. Реалност перцепције дигиталног покрета практично је изједначен са „класичним” покретом, с тим да је могуће исти симулирати на било ком компјутерски генерисаном карактеру. На тај начин, дигитални уметници, као уметници који на компјутеру стварају своје дигиталне креације, могу практично било којој својој креацији доделити претходно изведен перформанс живог глумца, и покрета као последице те глуме⁵⁵. Овакав поглед на виртуелни приказ информација из

⁵⁵ Хватање или симулирање покрета посредством дигиталне технологије поредим са, можда најранијим концептом „контроле покрета”, за који је заслужан Џон Уитни старији (John Whitney), пионир компјутерске анимације. Вилијам Мориц (William Moritz) објашњава како је Џон дошао до идеје хватања покрета: Џон је радио у фабрици авиона Локид током рата и био је технички довољно вешт да схвати да се елементи са којима је радио у фабрици могу искористити и у сфери филма. Покрети и путање које су „правили” противавионски топови, на пример, Џон је предвидео да се потенцијално могу користити за цртање графика или усмеравање покрета и у сфери уметничких подухвата. Тек деценију после светског рата, набавио је механизме аналогног компјутера, спојио их и конструисао

света реалног, пружа редитељу невероватне, практично неограничене могућности и нови *хибридни визуелни језик*⁵⁶ прича причу, у то нема сумње. Међутим, да ли концепт те приче, интерпретиран кроз дигитални свет, постаје *виртуелна свест* која приближава идеју редитеља, чинећи и филм *новим филмом*?

4.2 Проширена перцепција

Из угла Маршал Меклуана (Marshall McLuhan): „Медиј је технолошки продужетак човекових чула.”⁵⁷ Водећи се том тврдњом и посматрајући време као феномен, неминован је утицај медија на наша чула, као последица временског тока. Наша чула региструју само једно време, једну трајност, дакле човек не може у једном тренутку да региструје два времена. Чак и ако бисмо доживели „излаз/упад” у друго време, ми бисмо опет регистровали то друго време. Проширивањем медија ми заправо једно време проширујемо на друго време у истом тренутку што, имајући у виду претходно речено, у реалном времену није могуће. Дигитални проширени медиј нам пружа могућност проширивања перцепције наше реално посматране стварности. Нешто што сопственом перцепцијом нисмо у стању да региструјемо, ми перципирамо медијским проширивањем. Исто се односи и на могућности посматрања другог времена, а које као такво није део нашег тренутног поимања стварности и времена које ту стварност дефинише. Анализирајући стање ствари из наше реалности и наше перцепције, ми не можемо да „вратимо” време (ако искључимо као могућност наше сећање и мисли као *поглед*, или као присећање тог другог времена/прошлости). Али из угла уметности и уз помоћ филма (на пример), проширујемо ту замисао, дакле можемо да *вратимо* време. Ми у нашим мислима можемо да *вратимо* сећање или неки догађај из наше прошлости, и то ће (попут слике на платну и својствености уметничког израза као таквог) бити наш лични/субјективни доживљај стварности или прошлости. Човекова жеља за „реалним” погледом у прошлост изједначиће се са жељом сликара да нам што више приближи илузију стварности, али ће реализам и објективност фотографије и филма решити тај проблем субјективног или илузорног. „Сликаство се

своју личну „камеру-машину”, којом је заправо остварио први концепт „контроле покрета”, наставак мимике стварности или Аристотеловог подражавања.

William Moritz, *Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer*, 05.08.1997
<http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>

⁵⁶ Lev Manovich, *Software Takes Command*, International Texts in Critical Media Aesthetics, Bloomsbury Academic, New York - London, 2013, 253

⁵⁷ Maršal Makluan, *Poznavanje opština - čovekovih produžetaka*, Beograd, Prosveta, 1971, 57

у ствари узалудно трудило да нам да илузију и та је илузија била уметности довољна, док су фотографија и филм открића која коначно и суштински задовољавају ту заокупљеност реализмом.”⁵⁸. На тај начин се и остварује човекова замисао „изласка” из тренутног и одласка у неко друго време. Фотографија и филм решавају тај назови проблем који имају наше мисли, као такве, јер: „Оне остварују парадокс објективне прошлости, сећања изван наше свести.”⁵⁹ Дакле, проширењем медија и наше перцепције, ми можемо да погледамо у „друго време” где нам, према Базеновом мишљењу, фотографија и филм у основи користе као визир у то друго време, или као „машина за враћање времена”.⁶⁰

4.2.1 Проширење свести

При поређењу аналогно-дигиталног односа са *тачком сингуларитета* (филозофски/поетски/уметнички), можемо претпоставити да тај однос практично престаје да постоји. Ако односе у оквиру временског континуума, посматрамо кроз односе прошлог и будућег времена са садашњим, ту *тачку сингуларитета* можемо повезати и са виђењем Делеза (Gilles Deleuze): „Прошлост и будућност неке ствари могу то бити само у односу на садашњост неке друге ствари. Тада прелазимо дуж различитих догађаја, у складу са експлицитним временом или оним видом сукцесије који чини да различите ствари заузимају садашњост једна за другом.”⁶¹. У тачки сингуларитета, дакле, „све постаје исто” и границе које се формирају посредством дигиталних медија се толико шире да се поставља питање трајности померања тих граница. „Де факто” постоји технолошка граница као таква (и једно није друго), али фокусирајући се на људску перцепцију, и једно и друго проширује ту класичну (људску) перцепцију која је, као таква, недовољна (ако тражимо „излаз” из тренутног, и поглед или боравак у неком другом времену - поставка од које полазимо у свом уметничком раду). Наша свест и наша перцепција као да нису довољни, и ми слутимо оно што перцепцијом не можемо да докучимо (што можемо поредити и са *теоријом шава*⁶² Жан-Пјер Удара). Филозофски посматрано, врло вероватно да ће дигитална технологија довести у питање опстанак нашег поимања света, а филм, на пример, слуги

⁵⁸ Andre Bazin, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, Niš, 2009, 43

⁵⁹ *исто*, 61

⁶⁰ *исто*

⁶¹ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 135

⁶² Погледати поглавље (4.2.4) *Проширивање перцепције („излаз” из оквира) филма*, ове студије, 51
Žan-Pjer Udar (Jean-Pierre Oudart), *Filmski šav, Filmske sveske*, Institut za film, Beograd, 1969, 692 - 707

и „мутацију” врсте⁶³. И више од сто година присуства филма може се посматрати као наговештај или „слутња” те велике мутације.

Седма уметност указује на то да сада први пут можемо да „вратимо време”. Људски ум је маштао и сањао о времеплову, о томе да манипулише временом и „унапред” и „уназад”, да путује у будућност, да се враћа у прошлост. Посматрајући ту жељу из угла књижевности и дела, на пример, француског писца научне фантастике Жила Верна (Jules Verne), све је то био људски сан и фантастика. Међутим, филм је то учинио „нормалним”, јер пре филма то није било могуће.

„Често снажније од других уметности, филм двоструко делује на гледаоца, јер и разум и осећања истовремено постају сфере његовог утицаја. Мноштво слика које филм поклања гледаоцу остаје као неизбрисив печат у његовом памћењу, као латентна присутност која лаким напором може да се стави поново у кретање.”⁶⁴ Управо како Андре Базен сугерише, први пут је човек/гледалац могао да визуелизује сећање и да „врати филм”. Јер филм заправо функционише као људска свест. И кад пожелимо да *вратимо филм*, да се нечег присетимо, ми заправо желимо да „видимо још једанпут ту сцену”. Као што сугерише Хуго Минстерберг (Hugo Münsterberg), психолошки основи филма су да људска свест функционише као филмски медиј⁶⁵. Дакле, филм не функционише другачије него као људска свест. Ако при том додамо виђење Џина Јангблада (Gene Youngblood), аналогија је више него очигледна: „Када кажемо проширени филм, ми заправо мислимо на проширену свест”⁶⁶.

4.2.2 Проширење кадра (фотографија)

Почеци панорамске фотографије односе се на средину XIX века. Као и панорамска слика, тако је и панорамска фотографија, тежња да се уметност прошири. То значи да нешто што има ивице кадра, попут слике, фотографије и филма, на пример, жели да прошири те своје ивице. Оквири кадра су прво постали претесни за дух

⁶³ Božidar Zečević, *Things to go, Alternative film-video 1988*, Akademski filmski centar, Beograd 1988, 5 - 10

⁶⁴ Andre Bazin, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, Niš, 2009, 5

⁶⁵ Немачки професор на Харварду, шеф експерименталне лабораторије, Минстерберг је 1916. године написао можда најважнију књигу у раној теорији филма *Психолошка студија* (Hugo Münsterberg, *The Film: A Psychological Study, The Silent Photoplay in 1916*, Dover Publications, New York, 1970), у којој је реч управо о суштини филмског медијума.

⁶⁶ Gene Youngblood, *Expanded cinema*, E. P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970, 41

фотографије, а потом и филма, дакле, постојала је жеља да се буде у „курсу са модерним” тога доба, тежњом да се поглед прошири изван граница кадра. Посматрајући слику пре свега као медиј (на пример *Бородинска панорама*⁶⁷ аутора Франца Рубоа) и тежњу да се она прошири, намеће се неопходност да се и медији новијег доба прошире. Филм је такође, попут фотографије, тежио да се прошири изван граница кадра и то се неминовно и догодило.⁶⁸ А ако сагледамо историју филмске технологије, приметимо да се део те историје односи и на проширивање екрана, тачније мењање односа страница које тај кадар дефинишу.

Дакле, екран се проширивао и то је било и у духу панораме, а као пример можемо узети (привидно визуелизовати) три класична кадра или *синемаскоп*⁶⁹. Тако је и панорама⁷⁰ из 1851. године, а која приказује Сан Франциско са брда Ринкон, фотографа Мартина Берманкса (Martin Behrmanx), једна од првих панорамских фотографија састављена од пет фотографија, настала из потребе фотографа да *поглед прошири*. Али, то се не може посматрати искључиво као проширени медиј у ужем смислу те речи, већ као једноставно проширење граница кадра. Технологија је морала да узме ивице као дато/закон и није се могло изван тих ивица. Или је можда могло? Џон Уитни (John Whitney Jr.) је, на пример, експериментисао на три екрана (иако се на та три екрана не види никакав фотографски приказ, него графичка апстракција)⁷¹, дакле у духу панораме је проширио екран пуштајући три пројектора, три екрана са три ролне филма, што је данас могуће посматрати и направити кроз панораму на сасвим нови, проширени, дигиталним медијима прилагођен начин.

⁶⁷ *Бородинска панорама* настала је 1912. године, у оквиру обележавања и прославе стогодишњице победе над Наполеоном, када је академик сликарства Франц Рубо дошао на идеју да направи кружну панораму Бородинске битке, по наруџбини Николаја Другог. Панорама је изложена у Музеју на Поклоној гори у Москви.

<http://www.1812panorama.ru/index.html>

https://sr.wikipedia.org/wiki/Бородинска_битка

⁶⁸ Односи се на *теорију шава* коју је поставио Жан-Пјер Удар.

Погледати поглавље (4.2.4) *Проширење перцепције („излаз” из оквира) филма*, ове студије, 51

⁶⁹ Филмски формат који се добија када се филм снима анаморфном оптиком.

⁷⁰ Верује се да се панорама у почетку састојала од једанаест таблица, али оригинални више не постоје.

<https://ignasioltraroig.wordpress.com/history/>

⁷¹ Програм компјутерских филмова породице Уитни кружио је Европом тих година. То је био велики и задивљујући програм филмова и задивљујуће Уитнијеве породице, која је освојила позамашан део историје апстрактног филма - и то током две генерације.

Џон Уитни Мл., „ФИЛМ НА ТРИ ЕКРАНА” (“THREE SCREEN FILM”, 1976), 16 мм. x 3. колор, трајање 8,5 минута, Филмфорум, Студентски културни центар, билтен бр. 8, 1971

Сличан пример је и легендарни филм *Наполеон (Napoléon 1927)* редитеља Абела Ганцеа (Abel Gance). Карактеристично за овај филм је да су завршни призори филма снимљени у техници (такозване) *поливиизије*, која се састојала у истовременој пројекцији стандардних слика (од 35 мм) на три екрана⁷². Дакле, поред низа иновативних поступака (снимања, монтаже, субјективних кадрова, возње камере) у овом филму, карактеристично је да су завршни кадрови намењени да, попут триптиха, буду приказани кроз троструку пројекцију, како то наводи Кристијана Паул (Kristiana Paul), што ће бити један је од првих видова проширења, или „опросторења“⁷³.

4.2.3 Проширивање унутар кадра (*кадар у кадру*)

„С једне стране, нема садашњости коју не опседају прошлост и будућност, нема прошлости која се не своди на бившу садашњост, нема будућности која се не састоји од предстојеће садашњости. Тачно је да су садашњости које пролазе захваћене простим низањем, али свака садашњост напореда постоји с прошлошћу и будућношћу, без којих не би била пролазна. Филм треба да ухвати ту прошлост и будућност које напореда постоје са сликом у садашњости. Снимити оно што је пре и оно што је после... Можда треба унети у филм оно што је пре и после филма, да би се изишло из ланаца садашњости.“⁷⁴ Делез овде, пре свега, мисли на садашње време у кадру и монтажи као процесу који утиче на *приказ*, оживљавање тог времена. Прошло и будуће време су само потенцијалне стварности које се сугеришу и као такве треба да остану. Филм приказује садашњост - кадар и монтажни процеси сугеришу време. „Чини се чак непобитном, очигледном чињеницом то да је садашњост једино директно време филмске слике.“⁷⁵

У исту раван не постављам ни прошло, нити садашње време (нити будуће, као могућност/опцију) не сугеришем конкретно, већ постављам однос. Сублимирам две

⁷² Бруно Крагић описује како је редитељ Абел Ганс тај поступак радио на два начина: кадрове на средњем екрану (на пример, крупни план Наполеона или орла) симболички је контрапунктирао с тоталима војске која маршира у сврху ефекта монтаже унутар кадра, односно, на сва три екрана је пројектовао тотале који су створили једну масовну сцену.

В. Kragić, *Filmski leksikon: Napoleon*
<http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1166>

⁷³ Kristijana Paul, *Prošireni film: pokretna slika u digitalnoj umetnosti, iz zbornika Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 307*

⁷⁴ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 64

⁷⁵ *исто*, 60-61

реалности које као такве не можемо да перципирамо истовремено. Отварам, можда вишу димензију (нови универзум), „проширујем кадар” постављањем/приказивањем, не кадра из прошлог, већ постављањем тог истог кадра у однос са садашњим временом, а све то у истом кадру. Истражујем тај однос „изласком” из садашњег времена које је, по Делезу, једино директно време филмске слике⁷⁶, и враћањем у то исто време са новим елементом слике са којим и успостављам однос.

4.2.4 Проширивање перцепције („излаз” из оквира) филма

Филм има особину да сугерише простор који се не види. Ако посматрамо један кадар, и не видимо изван граница тог кадра, ми заправо осећамо да постоји то нешто „изван”. Често се и глумци обраћају неком ко није у кадру, а да се притом тај неко не показује. Француски теоретичар Жан-Пјер Удар (Jean-Pierre Oudart) је поставио теорију *филмског шава*⁷⁷ која се у филму односи на рубни простор, или управо *шав*. Дакле, филм захвата далеко шире подручје скривања него што сама слика/кадар приказује. То је исто нека врста проширења перцепције филма на нешто што се сликом/филмом не приказује/види, али „види” људски ум, јер дописује оно чега у филмској слици нема. Велики део филмске уметности се и базира на том дописивању, јер перцептивни апарат човека дописује оно чега у филму нема⁷⁸. Такозвани *шав* је попут шава на тканини (кад се нешто обрubi), као део који не припада целини и који се налази изван тог шава. Из наведеног можемо закључити и да је филм једна илузија. Као што се сугерише трећа димензија коју филм нема (има само две димензије), а која је уствари само утисак дубине али не и дубина, утисак који се „можда” може добити стереоскопијом⁷⁹. Поставља се дакле питање доживљаја дубине у стереоскопији и „реалности” која нема везе са реалним. На исти начин се ствара и утисак догађаја слика и уопште простора изван кадра које филм „не види”, попут треће димензије коју видимо, а коју филм

⁷⁶ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 60

⁷⁷ Žan-Pjer Udar, *нав. дело*, 692

Погледати поглавље (4.2.1) *Проширење свести*, ове студије, 47

⁷⁸ Božidar Zečević, *Čitanje svetla*, Yu film danas, Beograd 1993, 12-13

⁷⁹ И *стереоскопија* намеће једно велико питање: Да ли је то илузија или не? Претпоставке Чарлса Далмеиде (Charles d'Almeida) биле су да би колорне слике могле да стереоскопском пројекцијом у покрету приближе изванредан феномен и креирају стварност, те симулирају поглед интерпретиран кроз наша чула. Иста техника је достигла свој врхунац (додуше кратког даха) педесетих година прошлог века, кроз дугометражни филм *Бвана Девил* (*Bwana Devil*, 1952), дело Арча Оболера (Arch Oboler) рађен стереоскопском техником. Ова техника „тродимензионалог” приказивања је, са естетског аспекта посматрано, делимично и имала оправдање постојања. „Дигитална ера” ће свакако бити окружење идеално за реализацију и манипулацију трећом димензијом коју, да поновим, филм као такав нема.

заправо нема. Дакле, *теорија шава*, од које је можда настала чак и цела модерна филмска теорија, углавном се базира на ономе што се у филму не види, проширивањем перцепције филма.

Француско-швајцарски филмски режисер, сценариста и филмски критичар Жан-Лик Годар (Jean-Luc Godard) је, на пример, инсистирао на одсуству дела слике до тачке невероватне доследности, и тврдио да је то одсуство битно. Сматрам да је изузетно важно да се прикаже и то одсуство, којим се заправо *теорија шава* и појашњава. Ова теорија је директно утицала на Годара и на његове филмске експерименте⁸⁰, што се може схватити и разумети и као проширени медиј. То проширење перцепције и инсистирање на приказивању невидљивог садржаја *проширеног* (попут Годара), желим да постигнем и у свом уметничком раду, приказивањем излаза и погледа у друго време, време „изван кадра”.

4.2.4.1 Филм, видео, интерактивност

„Поћи ћемо, као што је ред, од фотографске слике, првобитног елемента крајње синтезе, да бисмо скицирали ако не баш теорију филмског језика засновану на претпоставци њеног онтогенетског реализма, оно бар анализу која јој се не супротставља.”⁸¹ Из цитата Андре Базена можемо лакше схватити/појаснити разлику између видеа и филма, која је пре свега онтолошка, дакле тиче се бића, јер биће филма је фотографија, а филм је покретна фотографија. То утиче и на његову природу, јер је она фотографска. Природа видеа нема везе са фотографијом, али видео јесте покретна слика коју „око” видеа види. Можда једино у погледу композиције, по питању студије композиције фотографије, и ако би се као таква „пребацила” у видео, али то исто важи и за сликарство, на пример. Из наведеног можемо да претпоставимо и да је видео исто толико близак сликарству колико и филм, па тако можемо и посматрати закључак Александра Геловеја (Alexander R. Galloway) који коментарише Мановича по питању нових медија, да се заправо нови медиј/филм није појавио осамдесетих у Силицијумској Долини: „они су се појавили сто година раније у физиолошкој лабораторији (Station Physiologique) Етјена-Жила Марпеа (Étienne-Jules Marey), на ободу

⁸⁰ Односи се на серију видео филмова Жан-Лик Годара, „*Има ли кога?*” *У а personne*, l'Institut national de l'audiovisuel, Париз, 1973.

⁸¹ Andre Bazan, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, Niš 2009, 40

Париза. Разлог је што је филм први медиј који је ујединио технике попут композиције, рекомбинације, дигиталног семпловања (снимање појединачних фотографија у правилним временским интервалима) и машинске аутоматизације, технике које су, наравно присутне и у другим медијима, али никад са таквим ефектом синтезе у једно коју нуди филм.⁸²

Дакле, нови медиј носи филм као такав, али је разлика у томе што је једно *дигитално*, а друго *аналогно*⁸³. Из тога произилази низ других разлика, али истовремено и сличности. И једно и друго су тежња човека да заустави или сачува време, у намери да задовољи егзистенцијалну потребу своје психе: „Египатска религија, сва усмерена против смрти, везивала је надживљавање непосредно за материјално трајање тела. Тиме је задовољавала основну потребу људске психологије: борити се против времена. Смрт је само победа времена. Вештачки овековечити путени привид бића значи отргнути га из реке трајања и укотвити га уз живот.”⁸⁴

Чување времена схватам као покушај да допрем до те димензије, како бих увидео шта то недостаје и да би се *сачувано* могло перцептивно/реално оживети, поново покренути. Увођењем *интерактивног* и у видео и у филм, контролисањем перцепције стварности, дајемо почетни импулс *тачки сингуларитета*⁸⁵ како би *велики прасак померања или укидања граница* посредством дигиталних медија имплицирао промену и нови доживљај медија. Тинзли Галијан (Tinsley A. Galyean) интерактивност пореди са слободом: „...слободом да утичемо, да променимо, да искусимо ситуације које би без те интерактивности биле немогуће. То је слобода обухваћена јединственим осећајем присуства, коју реални/импресивни технолошки интерфејс омогућава. Ова технологија омогућава/обећава да будемо било где и да радимо било шта. Тако особа може бити смештена у синтетичко окружење које је ограничено једино способношћу аутора да мисли и ствара. Покрети корисника се могу глатко и континуирано пратити и тумачити, дајући му/јој кинестетички линк ка виртуелном окружењу.”⁸⁶

⁸² Aleksandar R. Gelovej, *Kompjuter kao način posredovanja*, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Ćekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 150

⁸³ Под термином *аналогно*, се у овом случају, мисли конкретно на хемијски процес настајања фотографије.

⁸⁴ Andre Bazan, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, Niš 2009, 41

⁸⁵ Погледати поглавље (4.2.1) *Проширење свести*, ове студије, 47

⁸⁶ Tinsley A. Galyean III, *Narrative guidance of interactivity*, Cambridge, MIT (Massachusetts Institute of Technology), 1995, 17

У филму и видеу ћемо, као што Делез сматра да је „садашњост једино директно време филмске слике”⁸⁷, уз помоћ кадра и монтажних процеса, указати на време. Међутим, Тинзли сугерише да: „...монтажа има могућност да утиче на посматрача у простору и времену и дозвољава редитељу контролу тока презентовања у сврху изградње чврсто тканог и убедљивог наратива. Почеци (филмских) резова (или монтаже) су означили рођење модерног филма, дакле можемо закључити да манипулација времена и простора није ништа мање важна у интерактивном наративу.”⁸⁸ Дакле, интерактивношћу утичемо на *Делезово садашње време* иницирајући укључивање нових медија (дигиталне стварности), како бисмо укинули сугерисани простор (теорија шава), а нови простор поставили у коорелацију са стварним субјектом/корисником.

„...Пре него што су се појавиле видео-траке и ДВД, посматрач је могао да учествује и тиме донекле интерпретацијом мења презентацију и репрезентацију отеловљеног и посветовљеног искуства филма, али не би могао да контролише или затвори његов аутономни и ефемерни ток и ритам, или да поседује материју његовог оживљеног искуства. Сада, наравно, уз помоћ конзументске електронике, гледалац може и да измени темпоралност филма и да поседује материјалност његовог неживог „тела”.⁸⁹ Нова способност да се аутономија и ток филмског искуства контролише није функција материјалне и технолошке онтологије филмског, већ су то функције материјалне и технолошке онтологије електронског, како пише Вивјан Собчак (Vivian Sobchack), и све више доминира, присваја и трансформише филмско и наше феноменолошко искуство његових перцептивних и репрезентативних модалитета.⁹⁰

Из угла Меклуана, дигитални медиј продужује наша чула и перцепцију реално посматране стварности. Интерактивност пружа могућност да исту перцепцију реално посматране стварности мењамо. Кристијана Паул (Christiane Paul) сугерише да: „...дигитални медиј такође нуди могућности за интеракцију која омогућава публици да састави и обликује саму причу и конструише наративни филм. Интерактивни наративни видео и филм посебно су изазовни у том смислу да визуелне компоненте често одређују

⁸⁷ Žil Delez, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010, 60-61

⁸⁸ Tinsley A. Galyean III, *нав. дело*, 17

⁸⁹ Vivjan Sobčak, *Ekranска slika, iz zbornika Slike, singularно, globalно: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 112

⁹⁰ *исто*

и дају специфичне карактеристике месту, времену, и приказаном лику, на изразитији начин него што то чини текст.”⁹¹ У оквиру инсталације и интерактивне форме за интернет, интеракцијом видеа и филма, учеснику изложбе сам понудио могућност да утиче на промену перцепције просторвремена која се филмом и видеом сугерише.

4.2.4.2 Филм без/после филма⁹²?

Проблематика *чувања* времена се може поредити и са проблематиком резолуције, на пример. У дигиталном видеу резолуција је, у односу на филм, „привидно” већа. Задатак чувања записа поставља видео у незгодну „позицију”. Неизвесно је да ли ће видео моћи да сачува *запис*, док се запис на филмској траци, бар теоретски посматрано, за сада може трајно сачувати. Сви до сада начињени покушаји по питању чувања записа нису успели да се приближе филмској траци. Маршал Меклуан би рекао: „Садржај новог медија је стари медиј”⁹³. Посматрано са тог становишта, и филм је (привидно) сачуван као садржина видеа, иако фотографија није у основи видеа, дакле не постоји заједничко са фотографијом, али ипак постоји *филмски* приступ.

И данас док гледамо филм, ми заправо одавно више и не гледамо *фотографски филм*⁹⁴, гледамо дигитални/електронски запис који, као такав, *имитира филмску структуру*. Ремастеровани филмови, попут Кјубрикове (Stanley Kubrick) *Одисеје у свемиру 2001 (2001: A Space Odyssey, 1968)*, потичу од фотографских филмова, међутим, када се праве компјутерске верзије/копије, фотографија се тада генерише као електронски/дигитални запис и тај запис је сада реалистичнији него што је сама слика у оригиналу/филму. Нови, ремастеризовани медиј који носи/садржи филм више није филм, иако је садржај тог новог медија, како је Меклуан рекао, стари медиј. Покретна слика је у оквиру дигиталног медија, новог медија који, са својим законитостима и правцима развоја, отвара и нуди нове могућности. Али, садржај тог новог медија ће и даље бити филм.

⁹¹ Kristijana Paul, *Prošireni film: pokretna slika u digitalnoj umetnosti*, iz zbornika *Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, priredili Jovan Ćekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 313

⁹² Односи се на тему „Филм после филмске траке” фестивала новог филма и видеа Alternative FILM/VIDEO, Akademski filmski centar, 2012

⁹³ Maršal Makluan, *Poznavanje opština - čovekovih proizvedetaka*, Beograd, Prosveta, 1971, 42

⁹⁴ Филм у контексту фотографије, тј. покретних слика. Основна карактеристика филма.

Гледајући на пример филм *Исијање (The Shining, 1980)* Стенлија Кјубрика на дигиталном медију, ми заправо не можемо рећи да смо и гледали тај филм, већ смо гледали дигиталну верзију/замену (дигитални видео) тог филма. Поставља се питање шта је заправо то што ми гледамо и шта је то што је заменило филм? Филм после филмске траке⁹⁵ или... Да ли је то „филм без/после филма“? То јесте филм, јер он подражава стари медиј, међутим, с друге стране више с њим нема ништа заједничко, те се поново намеће питање опстанка филма у новом медијуму. Да ли се у новом медијуму и даље можемо водити тврдњом Андре Базена да је филм покушај човека да од труљења спаси време?⁹⁶ Ако ту тврдњу посматрамо са становишта Меклуанове теорије да је садржај новог медија стари медиј⁹⁷, онда можемо закључити да човек и новим (дигиталним) медијумом покушава да од труљења спаси време, али да ли чува и филм?

4.2.4.3 Филм као експеримент

Филм је стално нешто друго, стално мења у нама представу о себи, па тако и у дигиталном добу велика је потешкоћа дефинисати га. Да ли се за филм може рећи да је и даље стара уметност, или нешто сасвим ново? Да ли се, и колико филм проширује? Можда филм и не иде даље од филма, од своје суштине, али мења форму/облик, коју данас зовемо *дигитално*. Ако посматрамо, на пример, Камеронова остварења *Титаник (Titanic, 1997)* и *Аватар (Avatar, 2009)*, можемо да закључимо да је, и поред новог медијума као носиоца, филм заправо „стари филм“ (посматрајући период XIX века као период зачетка седме уметности). Филм се мења и проширује али, иако *дигитализован* (ако анализирамо филм као проширење у садржај новог медија), питање је да ли се одмакло даље од естетике XIX века. Епстен тврди да „филм данас није оно што је био јуче нити што ће бити сутра; он *није*, него без престанка *настаје*, непрекидно се разликује од себе самог“⁹⁸. Сматрам да је неминовност то што се филм константно проширује и развија, и да је то проширивање последица експериментисања са медијумом филма, био филм аналогни, дигитални или виртуелни.

⁹⁵ Односи се на тему „Филм после филмске траке“ фестивала новог филма и видеа Alternative FILM/VIDEO, Akademski filmski centar, 2012

⁹⁶ Andre Bazan, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, 2009, 45

⁹⁷ Maršal Makluan, *Poznavanje opština - čovekovih produžetaka*, Beograd, Prosveta, 1971, 42

⁹⁸ Božidar Zečević, *Srpska avangarda i film 1920-1932*, UFUS, 2013, 21

Да ли у том случају да експеримент у филму посматрамо као условну поделу, или да на филм гледамо из угла једног свеобухватног експеримента? Да ли је филм као такав експеримент? Филм јесте експеримент, и филм се мења: „Са тим се већ ево стотину година натеже теорија филма са променљивом срећом и половичним успехом, нарочито у пољу авангардног и експерименталног филма, који је, од самог почетка, неодољиво привлачи. Перманентни окидач и покретач, авангардни, експериментални (или у новом кључу, *алтернативни филм*) доводио је изнова пред исти лавиринт, који су описивали Борхес (Jorge Luis Borges) и Орсон Велс (Orson Welles). То су тренуци када теорија сва трепери и усмерује се на ову осетљиву тачку.”⁹⁹

Дакле, можемо посматрати (макар из угла ове студије) да је сваки филм уједно и експериментални филм. Филм је експериментални медијум, а свако ново експериментисање посматрам као облик проширења. Поделе на играни, документарни и друге и данас се узимају условно. Иначе, категорија *експерименталног* везана је за филм, с обзиром да од самог почетка филм експериментише својом суштином. И што је најважније код експеримента, не зна се шта ће и какав бити резултат, без обзира да ли је експеримент мање или више екстреман (у филозофско-поетском смислу), апстрактан, неизвестан. Норман Мек Ларен (Norman McLaren) је често експериментисао, па је тако са својим тимом „1944. направио филм *Шева*, покретањем комадића исеченог материјала. Био је то својеврсни експеримент који ће одвести ка новима, метаморфизирању цртежа и илузији непрекидног кретања у простору”.¹⁰⁰ Он наставља са експериментисањем и „не престаје да изненађује: он аплицира технику снимања „кадар по кадар“ (frame-by-frame) на људске покрете и остварује запањујуће ефекте...”¹⁰¹

Експеримент се и врши са циљем добијања очекиваног резултата, али се не може унапред тврдити да ће се заиста и постићи очекивани резултат (зато и постоји експеримент). Тако и у свом уметничком раду експериментишем, почевши од филма *Процеп*, а закључно (бар за сада) са филмом *Време излаза*.

⁹⁹ Božidar Zečević, *Srpska avangarda i film 1920-1932.*, UFUS, Beograd, 2013, 21

¹⁰⁰ *Meklarren, delirični sanjar*, Povodom 100 godina od rođenja majstora animacije Normana Meklarena, novembar 2014

¹⁰¹ http://www.animania.org/kf_meklarren.php

¹⁰¹ *исто*

4.2.5 Проширивање у простору (видео инсталација)

Према Минстерберговом мишљењу, филм и људска свест практично функционишу на исти начин. Да човек мисли у покретним сликама, никад није било сумње¹⁰² и то ћу повезати са Теслином (Никола Тесла) фантастичном идејом за коју је, као и за све своје изуме, тврдио да ће ускоро бити могућа. Та идеја се односила на пројектовање „филма из главе”. У чланку *Mindscreen Николе Тесле*¹⁰³, професор Божидар Зечевић даље описује како је Тесла предвидео да ће наредна фаза у биоскопским пројекцијама бити без пројектора и без екрана, пројектовањем „мисли на зид”. Дакле, као што је Минстерберг заговарао идеју да свест заправо функционише као филм, тако је и Никола Тесла имао идеју да мисли, као процес мишљења, прикаже на екрану или да пројектује на зид.

„Међутим, концепт пројекције може да подразумева, истовремено, и просторне и временске релације, те отуда тај термин има призив традиционалне промене и преобликовања, као и планирања и пројектовања. По самој својој природи, пројекција поседује инхерентне особине које погодују дисторзији и илузији, као и рационалној кореспонденцији - у складу са тиме, психоаналитички концепт подразумева одсуство разликовања између унутрашњег и спољашњег, између унутрашњег психичког живота и спољашње реалности”¹⁰⁴. Пројекцијом и измештањем/проширивањем перцепције на виртуелни/пројектовани свет, и посматрањем тог истог виртуелног/пројектованог симултано са реалним, можда је и нека врста парадокса. Оно што посматрамо као пројектовано/виртуелно, у исто време је и реално. „Реално је реално је реално”, како тврде двојица филмских експериментатора Миленко Јовановић и Миша Аврамовић, аутори Кабарета „Црно брашно”¹⁰⁵. Они пројекцијом реалног простора проширују

¹⁰² Односи се на део текста часописа Нови Филмограф где се цитира чланак о Николи Тесли из часописа *Philadelphia Public Ledger* (10. септембар 1933), где је Тесла описао/наговестио како он замишља пројекцију из главе на платну.

Божидар Зечевић, *Mindscreen Николе Тесле*, *Нови Филмограф*, Удружење филмских уметника Србије и ЈП Службени гласник, бр. 2, 2006, 30-34

¹⁰³ *исто*, 30-34

¹⁰⁴ Liz Кос (Liz Kotz), *Video-projekcija: prostor između ekrana, iz zbornika Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 286

¹⁰⁵ Двојица филмских експериментатора Миленко Јовановић и Миша Аврамовић су, у оквиру догађаја „Црно брашно”, снимили *угао* у просторији Студентског културног центра, у жељи да (прошире) репродукују (привидну) трећу димензију тог угла. Тачно на позицију тог истог угла у СКЦ-у су поставили екран (дакле, затворили су простор снимљеног дела угла), прилагодили светло и на тај

перцепцију посматрача пројектованом сликом стварности. Приказују димензију која не постоји у реалном простору, а у ствари јесте реалан простор. Догађај који припада прошлости и неком одређеном простору, приказују у том истом простору у тренутном времену, и то је идеја проширења.

Дигитални медиј, као *проширење* перцепције, дозвољава нам да место прошлог догађаја поставимо у исти простор у реалном/садашњем времену. Овај вид проширења применио сам у својој интерактивној видео инсталацији, усклађивањем и проширивањем реалног простора пројектованим снимком (видео са елементима анимације) који, као такав, зависи од просторије у којој се излаже.

Виртуелно/пројектовано окружење, посредством дигиталне технологије постаје могуће. По Хераклиту, не можемо загазити више пута у исту реку. То би значило да не можемо двапут бити на истом месту у исто време. Уз помоћ (интерактивне) видео инсталације заправо покушавамо „два пута да загазимо у исту реку”. Истовремено посматрамо и виртуелно и реално време, и оба времена постају једно, реално време. Тиме што уводимо нови елемент који „емитује” виртуелни простор (таблет, монитор, пројектор) у једну постојећу слику, иницирамо истовремену, симултану перцепцију. То је немогуће у *општој реалности*. Ми немамо симултану перцепцију, јер она је једна и не може бити симултана. Проширена перцепција (без дигиталне технологије) је још увек тајна и фантастика за све нас и ми заправо слутимо то уз помоћ проширеног филма, проширених медија. „У сну човек види, али не гледа; такође у филму. Снимати филмове значи одредити се за уметност програма за чула. За сада су технички остварени програми за око и уво. Филм будућности биће експонатистичко дело за сва наша чула”¹⁰⁶. Чак и у сну о временлову ми имамо једно, па друго, али не два у истом тренутку. Ми никад у истом тренутку не живимо и у садашњем и у неком виртуелном времену. И у случају да можемо отићи у прошлост, били бисмо искључиво део тог времена. Инсталацијом покушавам да посматрам два времена у једном, и то у реалном окружењу (да проширим филм), и да успоставим однос који без инсталације не би био могућ.

екран пројектовали *трећу димензију угла*. Дакле, да нема пројекције, видео би се само угао у реалном окружењу, а тај ћошак је замењен/проширен његовом пројектованом сликом стварности.

¹⁰⁶ Миленко Јовановић и Миша Аврамовић, *Кабаре „Црно брашно”*, Филмфорум, бр. 2, октобар 1971, исто

„Инсталација је просторни распоред слика, скулптура, објеката и конструкција. Она није једноставни скуп предмета, него просторно зависан однос барем двају делова с могућношћу различитих распореда.”¹⁰⁷ Управо ће се тај однос подразумевати у другом сегменту мог уметничког рада - интерактивној видео инсталацији која подразумева: видео инсталацију затвореног кола, једноканалну вишемониторску, и вишеканалну (вишемониторску) видео инсталацију. Видео инсталација ми омогућава да конкретан однос елемената из филма поставим у реалан простор, а интерактивност да тај однос простор-време истражим, пружајући при том посетиоцу прилику да „прошири чула” и да својеволјно утиче на елементе из филма у том реалном простору.

4.2.6 Пикселација и *timelapse*

Пикселација, *stop motion* или стоп трик је техника филмског снимања, која се састоји у сукцесивном снимању и прекидању снимања, при чему се у паузи врше одређене промене (додавање или одузимање) у сценском простору¹⁰⁸. Ову технику је случајно открио Жорж Мелијес (Marie-Georges-Jean Méliès), а у сврху визуелних/специјалних ефеката. Наведен број слика у једној секунди стварала је привидан утисак покрета. Слично, у свом раду, низом фотографија (са јасном намером) правим покрет којим сугеришем прошло време (које се може визуелно схватити и као будуће).

У овој техници анимације¹⁰⁹, моћ утицаја на сам кадар огледа се у далеко слободнијем приступу, гледано и са естетског и са техничког становишта. Свакој фотографији могу да се визуелно посветим и да посматрам засебност коју она, као таква, носи. „Хватајући аспекте самог живота у стварном предмету који може да се поседује, копира, ставља у оптицај, и чува као „монета” искуства, материјалност која се може присвајати и статична форма фотографије довршавају опипљиви уплив у оно што се средином деветнаестог века популарно сматрало линеарним, уређеним и телеолошким протоком времена од прошлости, до садашњости, ка будућности. Фотографија замрзава и чува, претварајући хомогени и неповратни *моментум* овог тока

¹⁰⁷ Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011, 326

¹⁰⁸ Marko Babac, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1993, 793

¹⁰⁹ *Stop motion* техника анимације отвара могућност кршења многих правила у будућем филму, као и правила физике такође - гравитације, нормалног протока времена, линеарности... и начина на који се носимо са светом око себе.

<http://www.milostomic.com/stworkshop.php?lang=s>

времена у апстраховано, уситњено, и на суштину сведено време једног *тренутка*.”¹¹⁰ Ако, попут Вивијане Собчак (Vivian Sobchack), посматрамо фотографију као сведено време једног тренутка, онда покретом тих тренутака (фотографија) у времену (довољних да формирају покрет са трзајем) проширујемо тренутак, не као филмску слику, већ као *анимирани* сведени тренутак који може засебно да се посматра, и на који може засебно да се утиче. Дакле, ми *успоравањем* или *убрзавањем* фотографије можда и укидамо сведено време једног тренутка и простора који, како би Вивијан рекла, постаје парадоксално узан, безличан, и мутан: „Фотографија не може да задржи, у апстрактности свог видљивог простора, свог појединачног и статичног *погледа* на свет, присуство живљеног и живог тела - тако да она заиста не позива посматрача да уђе у приказ толико колико зазива *контемплацију приказа*. У свом освајању темпоралности и свом преобраћању динамике времена у статичан и суштински тренутак, фотографија конструише један простор који се може поседовати и посматрати, али у том преображају у предмет који треба да се посматра, тај простор постаје парадоксално узан, безличан, и мутан”¹¹¹.

*Timelapse*¹¹² специфична техника снимања фотографија, омогућава да се дочара „убрзани” проток времена. Одређени број фотографија уснимљен у једном временски дефинисаном оквиру, у каснијој филмској репродукцији доживљава се као убрзани покрет. С обзиром да је код ове технике фреквенција снимања фотографија много мања од фреквенције која се користи при репродукцији, лагано ходање може изгледати као трчање, природне појаве попут изласка и заласка сунца могу се видети у периоду од неколико секунди. *Timelapse* техника снимања пружа одређени вид приказивања времена које је изван могућности наше перцепције и поимања стварности као такве. Убрзавањем *нашег јасно дефинисаног временског тока*¹¹³ померамо границе поимања стварности и „убрзавамо” време. Овај вид анимирања фотографија применио сам како бих створио утисак убрзаног кретања, *путовања кроз време*, путовања кроз *црвоточину*¹¹⁴.

¹¹⁰ Vivjan Sobčak, Ekranska slika, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 107

¹¹¹ *исто*

¹¹² Погледати поглавље (3.1.2) *Промена брзине кретања (кроз временски континуум)*, ове студије, 14

¹¹³ *исто*

¹¹⁴ По Владану Маркову: црвоточине су закривљености простор-времена које такође могу да постоје према једначинама релативности и које би могли да употребимо за путовања у времену. Рецимо да имамо два места у свемиру, А и Б, и рецимо да ми желимо да одемо од А до Б, али су они толико

Користећи у свом раду *стоп трик* технику анимације (као елемент *кадра у кадру*¹¹⁵) и *timelapse* технику снимања, заправо сам исту технику применио у другом, новом медијуму, који више није фотографски медиј (иако је фотографија основа, како стоп трик технике анимације, тако и *timelapse*-а). Дакле, попут пионира стоп трик технике анимације Реја Херихаузена (Ray Harryhausen) и Вилиса Обрајена (Willis O'Brien), исту користим као визуелни ефекат *кадра у кадру*, где унутрашњи кадар посматрам као кадар засебног медија, у другом медију. Иако је, по Меклуану, *садржај новог медија стари медиј*, сада исти медиј функционише тако што генерише виртуелну слику, која више није слика реалности, и то се може посматрати као један вид проширивања. Практично, употребио сам проширени медиј, односно проширио сам средство класичне (фотографске) анимације, у дигиталном облику.

4.2.7 Интернет проширивање

У поетском делу рада, навео сам своје искуство везано за изложбе које су претходиле или су се дешавале током писања овог рада, и које су умногоме допринеле конкретизацији и надградњи иницијалне идеје. На изложби *Визура времена*¹¹⁶ публика је имала прилику да се упозна са мојим радом, а повратна информација била ми је од великог значаја. Посредством интернета¹¹⁷ као глобалног медија и медијске базе података, допринос повратних информација може бити само већи, бољи, свеобухватнији. У односу на *ограниченост*¹¹⁸ музеја, интернет практично не познаје границе. Разговори и повратна информација која је *настала* у музејским просторијама, сада се може *проширити* и *подићи* на виши ниво, без обзира где се особа налази: „Инфраструктура мреже и софтвер дозвољавају, међутим, да се ти разговори

далеко удаљени да би нам требало неколико живота да стигнемо тамо. Ако би постојао тунел који повезује А и Б у иначе недоступној димензији и ако бисмо путовали кроз тај тунел не бисмо морали да прелазимо огромна растојања, него би ишли неком врстом пречице.

Vladan Markov, *Vreme i prostor-vreme*, 12.06.2011

<http://kpv.rs/?p=115>

¹¹⁵ Погледати поглавље (6.1.3.1) *Слика*, ове студије, 89

¹¹⁶ Погледати поглавље (3.5.3) *Интернет форма инсталације (архивирање простора)*, ове студије, 36

¹¹⁷ Интернет, ако се посматра као једна велика дистрибуирана медијска база података, доприноси кристализовању основних услова новог информацијског друштва као преобиле информација свих врста, па као такав и подразумева информисаност и укључивање у токове уметности на светском нивоу.

Lev Manović, *Šta su novi mediji?*, iz zbornika *Moć/Mediji/&*, priredili Jovan Čekić i Jelisaveta Blagojević, Centar za medije i komunikacije, Fakulteta za medije i komunikacije, Univerziteta Singidunum, Beograd, 2012, 340

¹¹⁸ Мисли се на физички простор, а односи се на број посетилаца који може бити присутан у просторији музеја, у којој је била постављена изложба.

дистрибуирају у времену и простору - људи могу да одговарају једни другима без обзира на локацију на којој су, а разговор, теоријски гледано, може да се одвија заувек (мрежу заправо чине милиони таквих разговора који се одвијају истовремено).”¹¹⁹ Тако на пример, интернет (форму инсталације) изложбу може да посматра истовремено и неко ко се налази у Јапану, Бразилу, Русији, Канади, а да се притом не осети временска разлика или просторна удаљеност. Тако, у истом тренутку, сви простори постају један, *дигитални* простор. Музеј у коме сам поставио изложбу постаје тада један виртуелни простор који може да прими неограничен број гостију/посетилаца из свих крајева света, тако да перцепција, комуникација и интеракција постају део новог медија, независно од временског континуума. Милорад Бањанин би рекао: „Интернет технологија је допринела достизању широког опсега и високог степена светске конверзације, која није ограничена ни простором ни временом.”¹²⁰

Интернет формом инсталације практично (на неки начин) чувам (мумификујем) време, али не и његову трајност. Иако можда звучи парадоксално, трајност (продуженост) времена, које се односи на интерактивну видео инсталацију, пребацујем у нови медиј и време, у оквиру тог медија, више не постоји (према нашем поимању времена). То време је до тренутка интеракције заустављено, то време можемо *оживети*, али само уколико га покренемо. Дакле, *дигитални запис* инсталације, у односу на инсталацију/изложбу у физички реалном простору, инициран је од стране корисника, с тим да он (дигиталну) изложбу може да посети независно од (реалног) времена и простора. Једини посредник је рачунар, што може (а и не мора) да умањи доживљај простора који је сада виртуелни/дигитални, и који, као такав, делимично мења *дух места*¹²¹ простора и исти „премешта” у компјутер.

¹¹⁹ Lev Manović, *Umetnost posle Web-a 2.0*, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Ćekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013, 142

¹²⁰ Milorad K. Banjanin, *Analiza sistemske interakcije čovek-računar*, Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad, 1999, 138

¹²¹ Погледати поглавље (3.4) *Дух места*, ове студије, 24

4.3 Време

Време као феномен поодавно је део уметничке интриге, и то као последица те интриге и уметничког израза. Феноменом времена су се, поред уметника бавили и филозофи, математичари, социолози, физичари, астрономи и други. Време као трајност и константа која (претпоставимо) покреће универзум или универзуме/мултиверзуме, димензија је коју као такву желимо да разумемо, схватимо, прикажемо и рационално објаснимо, било да нам је потребно више или мање те исте константе.

Звучи парадоксално, али доживљај времена и његова трајност неретко нису усаглашена својства. Често имамо осећај да нам је време брзо прошло, уколико смо, на пример, били део неког интересантног догађаја, а да је с друге стране, насупротив томе, време далеко „спорије” уколико чекамо у неком реду или испред шалтера, ишчекујемо долазак аутобуса, трамваја. Често је феномен трајности (не)усаглашен са нашим доживљајем тог феномена. Иако време, као константа, не траје брже или спорије (барем не под утицајем силе гравитације карактеристичне за планету Земљу¹²²), у зависности од стања наше свести и нашег ума та константа се или мења, или не. Верујем да је та индивидуализована трајност итекако утицала на уметнике да време, као такво, и приказују на себи својствен начин.

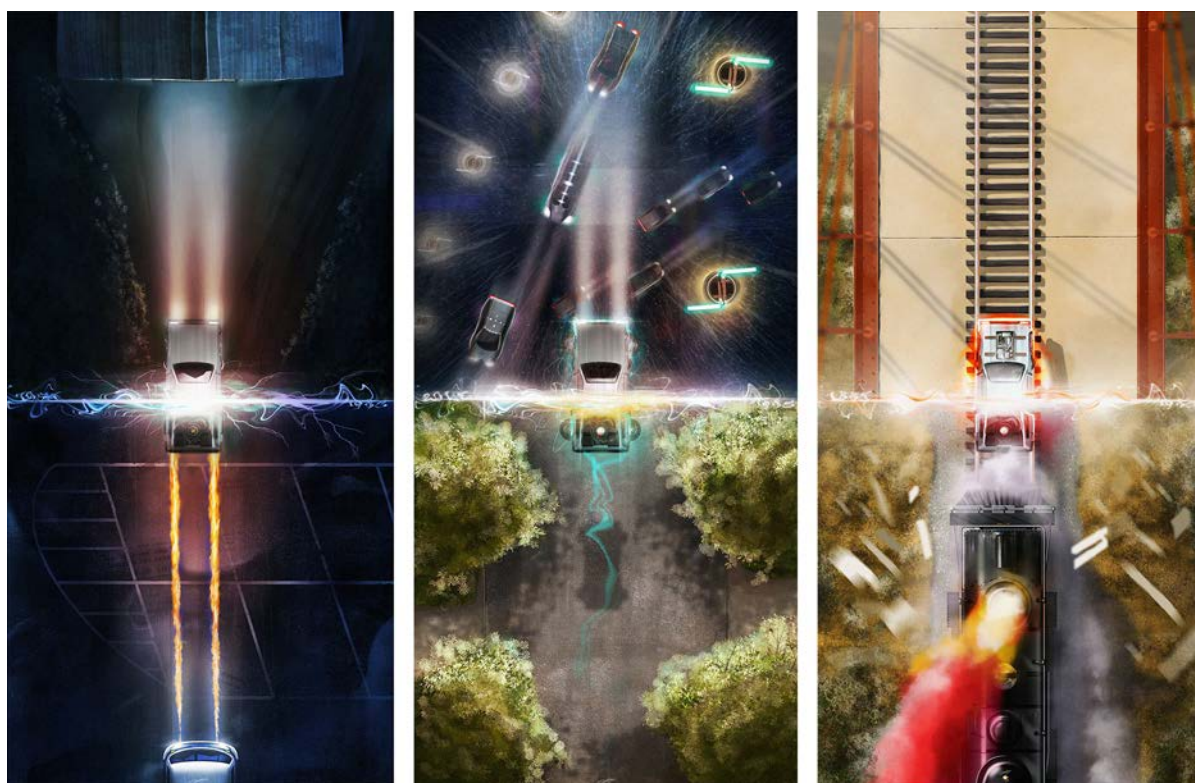
4.3.1 Приказ радова других аутора

У оквиру овог дела студије приказујем, и у наставку текста описујем радове појединих уметника који су у коорелацији са практичним делом мог уметничког пројекта, а чија је тематика заснована на феномену времена и простора, као и просторвременског односа који се неминовно успоставља.

¹²² Мисли се на Ајнштајнову (Albert Einstein) *Специјалну теорију релативности* која је у потпуности променила наше виђење простора и времена, и саме стварности. По Владану Маркову, до Ајнштајна су простор и време сматрани апсолутним, истим за све посматраче, непроменљивом позадином у којој се нешто дешава, међутим, када је написао *специјалну теорију релативности*, Ајнштајн је генерализовао специјалну релативност и на неинерцијалне системе принципом еквиваленције који каже да су силе коју би осетио посматрач у гравитационом пољу масе неког објекта и она коју би осетио у убрзаном кретању исте.

Vladan Markov, *Vreme i prostor-vreme*, 12.06.2011
<http://kpv.rs/?p=115>

4.3.1.1 Триптих 88 миља на сат¹²³



Сл. бр. 07. Триптих 88 миља на сат, постери аутора Ендија Ферхурста

Уметник Енди Ферхурст (Andy Fairhurst) направио је три постера (триптих) чија се тематика везује за филмску трилогију *Повратак у будућност (Back to the Future)* редитеља Роберта Земекиса, где се сваки постер односи на један од три филма. На постерима представља тренутак преласка из једног времена у друго, и то из птичје перспективе (иначе, тренутак преласка у друго време у филму је када аутомобил, чувени *De Lorean*, достигне брзину од 88 миља - 142 километара на час). Како пише и Кваме Опам¹²⁴ (Kwame Opan), ови постери приказују тренутак путовања кроз *временску линију* (два времена уметник спаја линијом *енергетског набоја*¹²⁵ и простор плаката графички дели - доњи део постера односи се на време *пре*, а горњи део на време *после*). Дакле, у једном „ухваћеном” тренутку у времену посматрамо исти простор (део простора) и два различита времена, замисао коју везујем за свој рад.

¹²³ Andy Fairhurst, триптих 88MPH, 2015
<http://www.andyfairhurstart.com/>

¹²⁴ Kwame Opan, *These Back to the Future posters show time travel in an instant*, 11.01.2015
<http://www.theverge.com/2015/1/11/7528197/back-to-the-future-posters-delorean-time-travel-art>

¹²⁵ Енергетски набој или само енергија, мисли се на количину енергије потребне да би се кретало брзинама већим од брзине светлости, што би по неким теоретичарима био предуслов за путовање кроз време. У филму *Повратак у будућност* се тај тренутак односи на количину енергије која је потребна како би се *временска машина* пребацила у друго време (тренутак када аутомобил *De Lorean* достигне 88 миља на сат).

4.3.1.2 Портрети који путују кроз време¹²⁶



Сл. бр. 08. Из серије фотографија под називом *Плес са Костиком* ауторке Џејн Лонг (Jane Long) („*Innocence*”, „*Sweetheart*”, „*All Hands on Deck*”)

¹²⁶ Jane Long, *Dancing with Costică*, 23.03.2015
<http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>

Дигитална фотографија и дигитална манипулација сликом, *ретуширање*¹²⁷, су све више утицали на фотографа који својим делом/фотографијом „дизајнира” реалност, односно стварност у којој, како сугерише Марија Попова (Maria Popova), „оно што је виђено, то је оно у шта се верује”.¹²⁸ Тако се и свака промена на фотографији може схватити као мењање простора који је *ухваћен* том фотографијом, чиме се може нарушити и време које фотографија са собом „носи”. Дакле, реалност коју перципирамо на фотографији може се сада променити *дигиталним четкицама*, и та промењена, „нова” реалност постаје „реална”.

На тај начин, у оквиру серије фотографија под називом *Плес са Костиком (The Dancing with Costică)*, уметница Џејн Лонг елементе старих фотографија¹²⁹, техником *ретуширања* уклапа у нову композицију (фотографију, дигиталну слику), не мењајући при том (суштински) централне ликове/субјекте са тих фотографија. Како каже и сама уметница¹³⁰, жеља јој је била да у новој композицији постигне *двосмисленост* и да постигне „не баш реалну реалност”, стога елементе из старих фотографија поставља у благо надреални контекст. Новом композицијом и новим окружењем у оквиру кадра, уметница субјекте забележене у простору из једног времена, поставља (оживљава) у ново окружење, а да се при том стиче утисак привидне постојаности тог истог простора, али у неком другом, измишљеном/нестварном времену. Ново окружење истог субјекта/особе можемо посматрати и као путовање/постављање субјекта у друго време, други универзум. Издвајањем елемената изван оригиналног контекста и постављањем у нови, уметница путује у замишљено време. Посматрањем обе фотографије (старе и нове - где једна представља оригиналну, стару фотографију, а друга *ретуширану*, нову фотографију) кроз визуру просторвременског односа, можемо сагледати целину и интерпретирати садржај као *дигитално путовање у нестварно*, у истом, заустављеном тренутку. Зато и тај нови простор доживљавам као стари, само надреални контекст, како уметница пише, где се субјекат налази и у трену „излази” из себи стварног света,

¹²⁷ Фото манипулација је уметност побољшања фотографија из њиховог изворног облика. Она се може користити за уклањање лошег састава елемената, стварања доданих елемената, додавања боја и „оживљавања” старих црно-белих фотографија.

<http://www.am.unze.ba/pzi/2011/Mirnesa%20Pajic/Pocetna/Primjena/manipulacija.html>

¹²⁸ Maria Popova, *Faking It: A Visual History of 150 Years of Image Manipulation Before Photoshop*, 23.10.2012

<http://www.brainpickings.org/2012/10/23/faking-it-met/>

¹²⁹ Аутор старих фотографија је Костика Аксинте (Costică Acsinte, born Constantin Axinte).

<http://colectiacosticaacsinte.eu/>

¹³⁰ Jane Long, *Dancing with Costică*, 2015

<http://colectiacosticaacsinte.eu/dancing-with-costica-jane-long/>

простора. Те реалности, *нова* и *стара*, упоређујући их/правећи паралелу, могу се, без обзира на реално или благо надреално, посматрати и као однос два времена, а што има додирних тачака са односом који успостављам у свом уметничком раду.

4.3.1.3 *Замисли да ме пронађеш*¹³¹



Сл. бр. 09. Серија фотографија јапанске ауторке, фотографа Ћино Оцуке

¹³¹ Серијал изложених фотографија *Замисли да ме пронађеш* или *Imagine Finding Me* јапанске уметнице, фотографа Ћино Оцуке, која живи и ради у Лондону.
<http://chino.co.uk/index.htm>

„...Потрага за идентитетом је, чини се, централна тема у аутобиографском опусу радова јапанске уметнице/фотографа Ћино Оцуке. Она приступа свом „начину живљења” преко интригантних варијација самоприказивања. Али то је контекст у оквиру ког она позиционира своје присуство - или њено одсуство - и то готово без видљивих спојница којима спаја прошлост и садашњост...”¹³²

Главна тема и фокус, у оквиру уметничког опуса јапанске уметнице и фотографа Ћино Оцуке, су *време* и *сећање*, као феномени трајности и чувања. У серијалу фотографија *Замисли да ме пронађеш* представљених на изложби „Свет меморија”¹³³ она представља привидну стварност, реалну можда на први поглед. На њеним фотографијама у оквиру поменутог серијала су у централном фокусу две женске особе. На први поглед може се закључити да су на фотографијама мајка и ћерка, што прикрива иницијалну замисао уметнице, али и потврђује *стварност* коју постиже. Заправо су то старе фотографије из личне архиве (из детињства уметнице). Битно је нагласити да је централни фокус на фотографијама управо уметница у времену када су фотографије и настале. Даље, она фотографише себе на истим местима где су настале старе фотографије, како би касније, дигиталним средствима и обрадом дигиталне слике, постигла *путовање у прошло време*. У жељи и *замисли да се пронађе*, она спаја садржај старих и нових фотографија и, на неки начин, суочава се са самом собом из периода детињства. Однос различитих времена који се успоставља на истом месту, отвара питање проналажења себе у прошлом времену. Она „убацује” себе у друго време, што подразумева „излазак” из тренутног времена, путује и гледа у *мисаону* прошлу стварност, желећи да оживи меморију макар у заустављеном тренутку. Угледавши себе, визуелизује сећање и заправо (замишљено) излази из хиперреалне¹³⁴ садашњости која, као таква, нуди потенцијалну могућност макар мисаоног повратка у прошло време. На исти или сличан начин поступа у свом раду, успостављајући однос два времена на истом простору, иницирајући сећање на прошло време и постављајући га у корелацију са тренутним, уз покушај да садашњу и прошлу стварност учиним „живима” кроз медиј фотографије, покретне фотографије, видеа, анимације, звука,...

¹³² Chino Otsuka, *Photo Album*, Huis Marseille Museum of Photography, Amsterdam, Exhibition <https://www.lensculture.com/articles/chino-otsuka-photo-album>

¹³³ У *Кући Марсеј* музеју фотографије, у оквиру изложбе *Свет меморија (A World of Memories)*, представљени су њени радови и серијал фотографија *Замисли да ме пронађеш (Imagine Finding Me)*, као и истоимена књига. Однос који се успоставља између фотографије и сећања у посматрачу иницира нови однос, однос између фотографије и емоције. <http://www.photography-now.com/exhibition/78080>

¹³⁴ Žan Bodrijar, *Simulakrumi i simulacija*, IP Svetovi/Novi Sad, 1991

4.3.1.4 Филозофија путовања кроз време¹³⁵



Сл. бр. 10. Инсталација *Филозофија путовања кроз време* у Студио Музеју у Харлему¹³⁶

„Шта ако би историја имала своју свест, крећући се од прошлости, кроз садашњост ка будућности, и то својом вољом? Петоро уметника, управо ту идеју истражује са новом масивном инсталацијом *Филозофија путовања кроз време* у Студио Музеју у Харлему. Ова инсталација евоцира дело скулптора модернисте Константина Бранкушија (Constantin Brâncuși), масовну инсталацију *Бесконачни стуб*¹³⁷, и као таква,

¹³⁵ Edgar Arceneaux, Vincent Galen Johnson, Olga Koumoundouros, Rodney McMillian & Matthew Sloly, *Philosophy of Time Travel*, The Studio Museum in Harlem, 11.04.2007 - 01.07.2007
<http://www.studiomuseum.org/exhibition/philosophy-time-travel-edgar-arceneaux-vincent-galen-johnson-olga-koumoundouros-rodney-mc>

¹³⁶ Фотографије изложбе *Филозофија путовања кроз време* су дело Адама Рајха (Adam Reich).

¹³⁷ *Бесконачни стуб* или *Бескрајна колона*, симболизује Бескрајну жртву Румунских војника у Првом светском рату. Бесконачни стуб се састоји од седамнаест ромбоидних модула, са једном половином модула на самом врху, који уједно та половина и представља као концепт бесконачности.
https://en.wikipedia.org/wiki/Sculptural_Ensemble_of_Constantin_Brâncuși_at_Târgu_Jiu

насилно и динамично „гура” галеријски простор Музеја. Резултат је имагинаран/измишљен свет у коме историја оживљава, и урушава се у изложбени простор, и прожима се кроз историју уметности и музеј.”¹³⁸

Шта би се заправо догодило када би историја имала своју свест? Да ли бисмо тада били свесни своје немоћи да утичемо на време, па чак и из угла уметности? Историја можда и има свест, али чини се да има и контролу, јер ми, иако можда свесни пролазности и трајности времена, контролишемо само сећање, као такво. Петоро уметника је својим радом заправо поставило питање бесконачности које сугерише и Бранкуши у свом делу, инсталацији. Масовна инсталација у оквиру изложбе *Филозофија путовања кроз време* указује на присутност времена у простору кроз набој, гурање, ударање у границе простора у ком се налази. Објекат тежи да буде време, али време блокира ту намеру, и то „супростављање” се одражава кроз акумулирану енергију, с обзиром да би сваки покушај контролисања времена засигурно подразумевао и велики, концентрисани *енергетски набој*. И та масивна инсталација која додирује зидове, руши подове, изгубљена у времену, заглављена у простору... Као да је напосто настала и заувек остала на том месту и да је, попут фотографије, као замрзнути фрагмент истргнут из трајности времена, постављена да својим садржајем иритира чула, указујући на набој концентрисан у једном простору, у једној тачки, можда и *тачки сингуларитета* која очекује *велики прасак*. Овом инсталацијом уметници сугеришу тежњу објекта да буде у времену, тежњу да се докаже трајност у оквиру стварности, да се сачува постојаност и да се опстане у времену, односно да се задовољи, како би Базен рекао, „егзистенцијална потреба људске психе, борити се против времена и смрти”.¹³⁹ Та борба се огледа управо кроз *енергетски набој* који време, као феномен и носилац стварности, себично чува. У свом уметничком раду такође желим да сачувам тренутак времена и да га себично истргнем из његове трајности, али и да га несебично поделим са другима. Засигурно да тај покушај изискује енергију, али дигитални медиј у том покушају можда може *помоћи*. Фотографија, филм, видео инсталација, интернет форма инсталације медијски надокнађују изгубљено, „стварају енергију” или, боље речено, исту енергију каналишу у одразу уметничког/уметничковог израза.

¹³⁸ *Philosophy of Time Travel*, The Studio Museum in Harlem, 11. април 2007 - 1. јул, 2007
<http://www.studiomuseum.org/exhibition/philosophy-time-travel-edgar-arceneaux-vincent-galen-johnson-olga-koumoundouros-rodney-mc>

¹³⁹ Andre Bazen, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, 2009, стр. 41

5. МЕТОДОЛОШКА РАЗМАТРАЊА

У складу са природом, односно тематиком уметничког рада, употребио сам следеће методе:

Емпиријска метода

Подразумева део истраживања којим су обухваћени моји претходни уметнички радови, засновани на иницијалној идеји и размишљањима везаним за време и простор, и њихов паралелизам. Кроз практично истраживање анализирао сам до тада настале уметничке радове и посве детаљно објаснио како су ме ти радови, уметнички надградивши почетну идеју, додатно инспирисали и довели до коначне форме овог уметничког пројекта.

Теоријска метода

Теоријско истраживање остварио сам кроз проучавање одабране литературе из области теорије филма, филмског звука, дигиталне уметности... Овакав приступ омогућио ми је обезбеђивање свеобухватне, изузетно квалитетне теоријске основе коју је требало искористити, проверити и потврдити кроз практични истраживачки уметнички рад.

Аналитичко-интерпретативна метода

Овом анализом сам сва своја претходна уметничка истраживања уобличио и свео у оквир једне идеје. Израда пројекта по фазама, као и поставке изложби које су претходиле, или су трајале у периоду настанка писаног дела докторског уметничког пројекта (уједно и као вид истраживања), су активности које су ме поступно водиле кроз овај рад, довеле до суштине и указале на избор адекватних медија (филма, интерактивне форме инсталације, интернет презентације), чијом применом сам дошао у прилику да уметничку идеју представим на такав начин да публици омогућим доживљај схватања и узрока и последица.

Компаративна метода

Анализирао сам постојеће уметничке радове, интерпретиране посредством како аналогних, тако и медија нове дигиталне ере (дигиталних слика, филмова, видеа, инсталација), да бих, упоређујући их и откривајући сличности и разлике, успоставио такав однос који ће најефектније и најкреативније презентовати мој уметнички рад.

6. АНАЛИЗА ПРАКТИЧНОГ РАДА

Докторски уметнички пројекат ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT материјализовао сам, аналитички гледано, кроз корелацију три комплексне целине:

1. Филм
2. Интерактивну видео инсталацију
3. Интернет форму инсталације

6.1 Филм

Краткометражни играни/експериментални филм *Време излаза*, истог назива као и докторски уметнички пројекат, тематски је заснован на осмишљавању и оживљавању иницијалне идеје водиле - *да излаз увек постоји, само га треба наћи*. И нашао сам га у оквиру музичког фестивала EXIT. Филм је настао као практична реализација кроз:

- Препродукцију
Период у којем су све активности усредсређене за стварање добре основе за наредну фазу (израда скица, синопсиса, књиге снимања, организација људства и механизације, обезбеђивање одређених дозвола и друго).
- Продукцију
Ово је фаза у оквиру које је материјализовано све што је замишљено, дефинисано и припремљено у фази препродукције (одлазак на локације, снимање и селекција слике и звука, припрема за остале дане снимања и друго).
- Постпродукцију
Од свих елемената претходних фаза формирана је целина, производ добијен сортирањем снимљеног материјала, одабиром одговарајућег материјала, обрадом истог, монтажом и друго.

6.1.1 Препродукција

Неретко најсложенија фаза у изради једног филмског дела, препродукција захтева одговарајућу систематичност и поступност у раду, што сам испоштовао пролазећи кроз њу корак по корак.

6.1.1.1 Израда синаопсиса, сценарија и књиге снимања

Синопис

Почетни корак у настајању једног филмског дела је писање синаопсиса, тј. преношење иницијалне идеје на папир у основној форми. На тај начин се почетна идеја визуелизује у форми текста, након чега се може наставити даље са радом, односно са реализацијом осталих активности у оквиру припреме писаног садржаја филмских елемената: сценарија и књиге снимања. При том, треба напоменути да синаопсис, а потом и сценарио, могу за основ имати и већ писано дело, књигу, роман или кратку причу. У мом раду, идеја је базирана на већ поменутом филму *Процеп*, с тим да су, посматрајући и овај део рада као једну комплексну целину, естетски гледано елементи филма подигнути на виши ниво. Док се у филму *Процеп* радња одвија у граду Београду, у новом филму *Време излаза* радња је смештена у град Нови Сад. Нови филм, као прва целина практичног дела мог уметничког пројекта, има за циљ представљање Новог Сада и музичког фестивала EXIT кроз нову естетску димензију, којом се анализирају паралелне временске линије преко одређене локације. Практично, задатак који сам пред себе поставио био је да идеју из филма *Процеп* применим у филму *Време излаза*, да је надоградим и естетски обогатим. Писање синаопсиса је омогућило члановима филмске екипе да се упознају са радом у целини и да се, у уметничком смислу, сваки појединац одреди према свом парцијалном задатку, да се адекватно припреми и трасира правац свог деловања, како би сви заједно, као екипа, задатак што ефикасније реализовали. Након синаопсиса, чланови филмске екипе су очекивали и сценарио, како би се и у драматуршком смислу упознали са идејом коју сам поставио.

Сценарио

Израда сценарија, као уосталом и књиге снимања, као међусобно зависних и повезаних писаних докумената, неопходна је активност како би снимање појединачних сцена било извршено доследно концепцијској основи, осмишљеној у оквиру писања синаопсиса. Садржај сценарија прати драматуршки ток, који се потом књигом снимања дефинише у техничком смислу. Сценарио је, као полазна основа, неопходан и када је у питању кратки играни експериментални филм, као што је то било у мом случају.

Књига снимања

Књига снимања представља технички аспект синопсиса и сценарија. Књигом снимања сам, у техничком смислу, дефинисао сцене понаособ, поштујући притом основне параметре:

- опис сцене
- кадрове сцена
- редослед кадрова
- параметре кадрова

У оквиру израде књиге снимања за филм *Време излаза*, предвидео сам да све сцене буду на отвореном простору и да се снимање обавља дању, тако да није било потребе за коришћењем додатне опреме и захтевнијих техничких уређаја за регулисање светлосних услова. Књигу снимања сам, за разлику од класичног приступа када се не мора радити стриктно по реду, радио линеарно, односно морао сам је прилагодити предвиђеној динамици снимања у оквиру две међусобно зависне фазе. Прва се односила на дане снимања у оквиру фестивала ЕХИТ, а друга на дане снимања после фестивала.

Књига снимања је састављена из два дела:

I део - Основни задатак био је прилагодити се динамици снимања, односно савладати велики временски интервал између две фазе снимања, не прекидајући континуитет рада. У оквиру прве фазе, снимање је реализовано у периоду трајања музичког фестивала ЕХИТ. С обзиром на одређене специфичности самог фестивала, није било могуће приступити свим, претходно предвиђеним, локацијама у оквиру фестивалског простора, те сам био принуђен да импровизујем, како у практичном, тако и у техничком смислу. Наиме, први дан су извршене одговарајуће припреме за снимање које следи, провера и потврда претходно дефинисаних локација. У овом делу књиге снимања предвидео сам уснимавање фотографских елемената, садржаја којег ћу у фази постпродукције звати *прошло време*¹⁴⁰.

¹⁴⁰ Погледати поглавље (6.1.3) *Постпродукција*, ове студије, 89

II део - У оквиру другог дела књиге, предвидео сам снимање на Петроварадинској тврђави, тачније на простору на коме се фестивал ЕХИТ иначе одржава, али ван термина његовог одржавања. Такође, предвидео сам да се у оквиру ове фазе снимања сниме и одређене локације у граду Новом Саду, као и простор у зони железничке станице у Београду. Реализација снимања планираног у другој фази, делимично је зависила од снимања извршеног у првој, тако да је претходно снимљен материјал директно утицао на ток снимања предвиђеног у другом делу књиге. Основни разлог зашто сам предвидео да овим делом књиге обухватим снимање након фестивала ЕХИТ, био је да касније, у фази постпродукције, *убацим*¹⁴¹ кадрове из периода трајања фестивала.

Књигом снимања је, поред визуелног, дефинисан и звучни аспект филма. Предочено је, на пример, у којим условима ће се снимати звук, какво је окружење, колики је ниво буке и слично. Планирао сам да звук у филму буде обрађен у фази постпродукције, те сам у складу са тим дефинисао звучни аспект књиге снимања. Нарочито је било значајно да се на свакој од првобитно предложених, а потом и дефинисаних локација, усними звук амбијента, што сам и назначио у првом делу. Овај сегмент књиге је од велике важности, јер упућује на звук из периода одржавања фестивала ЕХИТ, који ће бити снимљен на утврђеним локацијама.

6.1.1.2 Одређивање локација и термина снимања

Подела извршена приликом креирања књиге снимања, била је карактеристична и по питању одређивања локација. Првобитно предложене локације касније су и потврђене, након чега је било могуће да се приступи реализацији наредних планских активности.

С обзиром на природу фестивала ЕХИТ, локације снимања нисам могао одмах прецизно да одредим, те су оне у оквиру планирања снимања дате само оквирно. Накнадно су, у фази продукције, а пре самог снимања, локације коначно дефинисане. На конкретизацију локација је утицала и чињеница да се фестивалски простор из

¹⁴¹ Односи се на ефекат *кадра у кадру*, а подразумева спајање два кадра исте локације, уснимљене у различитом временском периоду.
Погледати поглавље (6.1.3) *Постпродукција*, ове студије, 89

године у годину мења, додуше незнатно, али довољно да би у одређеној мери могао да измени ток снимања. Зато сам унапред сачинио шири избор локација, како евентуалне измене или корекције које се на њих односе, не би утицале на одступање од зацртане концепције снимања.

Локације у Новом Саду, на којима ће се вршити снимање, најпре су одређене тако да повезују железничку станицу у том граду са Петроварадинском тврђавом, водећи при том рачуна да постоје услови да се снимање кроз град одвија несметано, те да се истовремено не наруши ликовност истих кадрова. Предвидео сам и континуирано снимање камером, тако да на тај начин повежем предложене локације, чиме сам омогућио да се у фази постпродукције креира убрзано кретање тог континуираног кадра. Овако сам планирао како бих постигао ефекат убрзаног путовања кроз време и временског скока, *space and time warp*¹⁴². На овај начин спојено је неколико планираних локација у Новом Саду, и то на правцу од железничке станице до Петроварадинске тврђаве. У Београду је снимана само железничка станица, а кадрови нису спајани на исти начин као што је то рађено у Новом Саду.

Временски услови и природа фестивалског простора, односно поставка у оквиру самог простора, били су не мање значајни фактори који су такође имали утицаја приликом одређивања локација. С обзиром на снимање планирано за извршење у екстеријеру, за предложене дане снимања унапред сам проверио атмосферске услове. Чињеница да се на временске услове не може утицати, обавезала ме је на адекватну припрему и у техничком смислу. Предвидео сам да се све сцене у другој фази снимају на дневном светлу, док је у првој фази, због природе фестивала, планирано снимање и дању и ноћу.

Поред наведеног, постојала су ограничења и са безбедносног аспекта. На пример, прва сцена у другој фази снимања на железничкој станици у Београду је, поред правних рестрикција, подразумевала строго придржавање прописа у безбедносном смислу, због високог напона који постоји на станици. Ово је могло утицати на измену

¹⁴² *Time warp* или временски скок се (у теоретском смислу и у домену научно-фантастичних филмова) односи на брза путовања широм галаксије или на путовање кроз време, при чему се стварају пролази или пречице за брзо путовање или *црвоточине*. Погледати поглавље (4.2.6) *Пикселација и timelapse*, ове студије, 60 Stephen Hawking, *Space and Time Warps* <http://www.hawking.org.uk/space-and-time-warps.html>

првобитно предложене локације, да се дошло до закључка да бројност екипе и количина опреме могу да угрозе било чију безбедност. С обзиром да филмска екипа није бројала пуно људи, те да количина опреме којом је екипа располагала није могла, у негативном смислу, утицати на безбедност, предложена локација је и потврђена.

6.1.1.3 Одабир потребне опреме за продукцију и постпродукцију

У оквиру препродукције, због природе посла, није ми била неопходна посебно дефинисана опрема, док је за друге две фазе, продукцију и постпродукцију, било потребно обезбедити опрему високог квалитета. Имајући у виду да је у тим фазама коришћена различита опрема, морао сам направити селекцију посебно за сваку од њих.

Опрема је морала, пре свега, да буде адекватна постављеним захтевима, а морали су бити испуњени и одређени, претходно дефинисани, технички услови како би се снимање обавило несметано и у континуитету. За снимање и звука и слике била је потребна апаратура високог квалитета, подразумевајући и запис високе дефиниције. Стога су предност имали дигитални фотоапарати са измењивим објективима, којима се успешно може снимити и фотографија и видео садржај. Уз то, треба напоменути да ови дигитални фотоапарати имају могућност снимања звука, али да квалитет није на завидном, потребама снимања захтеваном нивоу. Из тог разлога, предвидео сам посебан снимач звука. Предност дигиталних фотоапарата је да су, по питању тежине, знатно лакши од професионалних видео камера, а дају исти, ако не и бољи запис слике.

Након дефинисања потребне опреме, било је неопходно да предложену опрему и обезбедим, с тим да се набавка уклопи у буџет. Један део опреме сам морао да изнајмим, али су и чланови екипе поседовали своју опрему, што је у сваком погледу била предност и олакшица за даљи рад. За потребе снимања користио сам следећу опрему:

- Дигитални фотоапарат: Nikon D750 DSLR,
- Снимач звука: Zoom H4n
- Стабилизатор камере: Steadicam Merlin
- Статив: Manfrotto
- Лаптоп: Asus N76VM Notebook
- Таблет уређај: Samsung Galaxy Note 10.1

За фазу постпродукције било је битно обезбедити опрему са којом ће моћи несметано да се врши обрада материјала снимљеног у фази продукције. Имајући у виду да је уснимљени материјал, с обзиром на карактеристике опреме којом је материјал снимљен, високог квалитета, било је непходно да и опрема, којом ћу тај материјал третирати у процесу постпродукције, буде одговарајућег квалитета.

Квалитативно-техничке карактеристике уређаја које сам користио биле су у складу са тада актуелном професионалном опремом, примерено раду са материјалом високе резолуције. Ти уређаји поседују процесоре на високом радном такту и са више језгара, велику количину радне меморије, најсавременије графичке процесоре, као и адекватне оптичке елементе. Уређаји које сам користио:

- Desktop PC (Intel Core i7 3610QM, GeForce GTX750, 12GB RAM)
- Asus N76VM Notebook (Intel Core i7, NVIDIA GeForce GT 630M 2048 MB, 17.3 inch, 16:9, 1920x1080 pixels, no glossy)
- Apple MacBook pro 15-inch with retina display (2.5GHz quad-core Intel Core i7 processor (Turbo Boost up to 3.7GHz) with 6MB shared L3 cache)

6.1.1.4 Организовање филмске екипе

Филм, као прву етапу, односно целину мог уметничког рада, првенствено због комплексности његове израде, као уосталом и остале кораке и активности, нисам био у могућности да реализујем као појединац. Стога сам морао да радим тимски, односно да организујем екипу. Имајући у виду да су особе из мог свакодневног окружења већином уметници, у овом сегменту нисам имао значајнијих проблема.

Постављени захтеви подразумевали су професионални ниво рада у оквиру снимања, фотографисања, уснимавања звука, контроле светла и друго. Осим мене, филмску екипу су чинили и:

- супервизор
- професионални сниматељ
- професионални фотограф
- глумица.

Након формирања екипе, сваког члана појединачно сам детаљније упознао са синопсисом, сценаријом и књигом снимања. Тиме сам заокружио ову фазу, с обзиром да су сви услови који се на њу односе били испуњени.

6.1.1.5 Обезбеђивање дозвола за снимање

Прибављање дозвола може бити дуготрајан, а често и јако компликован процес. Процедура зависи од више фактора, првенствено од локације на којој се снима, простора који ће бити обухваћен снимањем, временског интервала у оквиру којег је предвиђено снимање, и друго. У конкретном случају, а с обзиром да сам предвидео да се све сцене снимају у екстеријеру, и то на јавним површинама, на приватним поседима и слично, било је неопходно да се претходно одабране локације обезбеде и у правном смислу.

Иако сам у припремама за реализацију филма претпоставио да ће за већину локација бити потребно обезбедити дозволе, то је било неопходно само за две. За разлику од Београда, где је за неке јавне површине за потребе снимања било неопходно обезбедити дозволе, за сличне локације у Новом Саду дозволе нису биле потребне. Најбољи пример за то је Петроварадинска тврђава. Као занимљив детаљ поменућу податак да сам за потребе снимања филма *Процеп*, и одређених сцена на Калемегдану, био у обавези да прибавим дозволу за снимање. Дозвола је била неопходна, с обзиром да сам приликом снимања користио статив. Такође, треба напоменути да одређене дозволе подразумевају и одређена ограничења. Тако сам, на примеру поменутог филма *Процеп*, у првој фази могао снимати и фотографисати без дозволе, али искључиво из руке. Забрана се односила искључиво на коришћење статива у другој фази снимања. С обзиром да је ситуација то налагала, односно како је то било предвиђено књигом снимања, имао сам обавезу да дозволу надлежних служби накнадно прибавим.

Ситуација се, међутим, променила када је снимање вршено за време трајања фестивала ЕХИТ. Било је, пре свега, неопходно обезбедити пропуснице са обележјима медијских субјеката. Ове пропуснице су омогућавале комплетном тиму, односно појединцима из тог тима да се несметано крећу на свим локацијама, али искључиво у оквиру обележеног фестивалског простора. За снимање изван тог простора није била потребна дозвола.

Као редитељ и организатор снимања, поседовао сам већину пропусница и на тај начин био у могућности да оперативно утичем на свој креативни тим. Неке од посебних дозвола су се односиле на снимање иза сцене, на самој сцени или испред сцене, где са обичним пропусницама није могло да се приступи.

Безбедност је изузетно значајна активност у реализацији филма. Поједине локације су подразумевале, односно захтевале висок степен безбедности. Неке дозволе се, уз јасно дефинисане и назначене мере предострожности и упозорења, издају на личну одговорност лица које ту дозволу тражи. Ово значи да та иста особа преузима одговорност за цео тим, у конкретном случају за филмску екипу, што у даљем раду захтева веома висок степен личне одговорности сваког појединца. Имајући ово у виду, прецизно сам испланирао и организовао примену свих прописаних мера и активности из области безбедности и здравља на раду.

6.1.1.6 Сачињавање калкулације трошкова

Приликом сачињавања калкулација у оквиру планирања израде мог филма, претпостављени су трошкови за обезбеђивање одређених дозвола за снимање, за обезбеђивање преостале потребне опреме за снимање, за организовање превоза, смештаја екипе и друго.

Иако првобитно претпостављени и планирани као могући, у оквиру припреме израде филма и обезбеђивања дозвола неопходних за потребе снимања није било финансијских издатака. Разлог томе је што неке институције за одређене дозволе не траже новчану накнаду. Слична ситуација је била и са обезбеђењем опреме неопходне за снимање. Већину опреме сам већ обезбедио, једним делом и од чланова филмског тима, с обзиром да сваки члан поседује личну професионалну опрему. Део опреме сам и ја поседовао, тако да, по овом питању, није било финансијских издатака.

Једини сегмент у овој фази припреме филма, који је практично изискивао финансијске издатке, односио се на логистику. Наиме, у циљу стварања потребних услова да се снимање одвија несметано и у континуитету, било је неопходно организовати превоз филмске екипе и опреме, обезбедити смештај и реализовати све остале, пратеће активности.

6.1.2 Продукција

Продукција је фаза у којој се, по унапред утврђеним, односно дефинисаним параметрима планирања, практично реализује једно дело, у конкретном случају филм. Од успешности извршења претходне фазе директно зависи даљи ток и динамика реализације у оквиру продукције. Ову фазу сам, за потребе израде мог филма, рашчланио на три етапе:

- прва етапа, у којој се врши снимање фотографија и њихова припрема за следећу етапу
- у другој етапи се врши снимање и селекција звука
- у трећој етапи се врши снимање и одабир видео садржаја.

С обзиром да су наведене етапе међусобно зависне, те да директно утичу једна на другу по наведеном редоследу, било је од значаја да их пређем поступно. Оне се заправо односе на први и други део снимања који је дефинисан у фази припреме и креирања књиге снимања. Јасније речено, подела по етапама у оквиру продукције дефинисана је ради детаљне анализе сваког медија понаособ. У тексту који следи, биће назначено у ком делу снимања сам коју од етапа реализовао, биће дат опис и ток реализације сваке етапе посебно, те образложење начина на који утичу једна на другу.

6.1.2.1 Фотографије

Прва етапа у реализацији играно-експерименталног филма *Време излаза* било је снимање фотографија. Претходно планиран у фази припреме материјала за снимање, садржај који је у овој фази дефинисан, непосредно је утицао на даљи ток реализације филма. То практично значи да су снимањем фотографија дефинисане локације које ћу задржати у оквиру рада и у наредним етапама продукције. Ово је од значаја, првенствено због директног утицаја на даљи ток израде филма, односно на реализацију активности које следе:

- Снимање
- Одабир фотографија
- Обраду и припрему/монтажу фотографија.

Снимање

Фотографије настале у првој фази утицале су на операционализацију наставка снимања, поготово имајући у виду да су фазе снимања временски одвојене. Првобитно је предвиђено, односно планирано да тај период траје неколико месеци. Међутим, пре свега због неопходности мењања и надградње самог рада, временски интервал је пролонгиран. Временска раздвојеност фаза снимања је предвиђена како би се кадрови повезали и у драматуршком смислу. С обзиром да ће се практично повезивање начињених кадрова одвијати у фази постпродукције, било је неопходно да се у фази продукције у потпуности уклони могућност евентуалног компликовања тог просеца. Период који раздваја наведене фазе снимања достигао је пуних годину дана, тако да је друга фаза почела у овире поставке и припреме предстојећег ЕХИТ фестивала. На тај начин, кадрове сам повезао по логичном редоследу.

Снимање фотографија одвијало се у оквиру трајања фестивала. Претходно одабране локације најпре су проверене, да би се, ако за то евентуално постоји потреба, извршиле неопходне корекције, с тим да се испоштује претходно дефинисани оквир. За снимање у периоду трајања фестивала није било могуће унапред потпуно прецизно дефинисати локације на којима ће се снимање реализовати. Међутим, суштински, то ми је давало слободу да у померању кадра, тражењу праве композиције и појачавању сликовности кадра, максимално допринесем коначном уметничком изгледу фотографија. Дакле, било је важно да се у истом тренутку када се кадар одреди он и усними.

У овој фази није било неопходно снимити видео садржај, већ низ фотографија високе резолуције, са интервалом између снимљених фотографија од неколико секунди. Тако сам планирао како бих касније, у фази постпродукције, од постојећих фотографија направио анимирани садржај применом *стоп трик технике анимације*¹⁴³. На тај начин постигао сам следеће:

- Узастопним фотографисањем, са краћим временским интервалом између две фотографије (неколико секунди), креиране су фотографије високе резолуције које, поређане хронолошки, приказују покрет.

¹⁴³ Погледати поглавље (4.2.6) *Пикселација и timelapse*, ове студије, 60

- Покрет ће бити основ за анимиране сегменте, а фотографије високе резолуције, за разлику од видео садржаја, бићу у могућности да у даљој реализацији, већ према потреби, обрађујем и прилагођавам, што не би био случај са видео садржајем.

У току снимања било је незнатних одступања од планираног распореда сцена, понајвише због природе самог фестивала. Распоред кадрова сам дефинисао тако да се и снимање одвија логично и прилагођено условима, а по унапред зацртаној путањи. Предвидео сам да се поједине сцене на фестивалу усниме и повежу на исти начин на који ће бити повезане и приликом снимања видео садржаја. Овако поступајући, на исти колосек поставио сам и снимање видео садржаја, чиме је могућност појаве евентуалне грешке сведена на минимум.

Приликом повезивања кадрова снимањем, нисам предвидео импровизацију као опцију. Нелогично повезивање кадрова и сцена снимљених у оквиру трајања фестивала, односно њихово повезивање ван оквира унапред дефинисаног распореда, онемогућило би снимање тих истих кадрова у фази снимања видео садржаја, а у ванфестивалском периоду.

Одабир фотографија

Након што сам уснимио и повезао фотографије свих локација, било је неопходно да проверим и анализирам снимак сваке уснимљене локације како бих одредио које ћу кадрове користити у даљем раду. Одабир кадрова је био у функцији чињенице да се ситуација у периоду одржавања фестивала константно мења, како касније не бих дошао у ситуацију да останем без могућности *поновног снимања истог кадра*¹⁴⁴. Зато је било неопходно ову активност реализовати онако како сам предвидео. Уколико неку сцену евентуално не бисмо уснимили како је замишљено, што би за последицу имало нарушену естетика кадра, такву сцену би морали да евидентирамо, пратеће кадрове сторнирамо, а екипу припремимо како би снимање исте сцене извршила следећег дана.

¹⁴⁴ Такозвани *дубл*, једном или више пута поновљени филмски или звучни запис неког кадра, звучног ефекта или реплике. Најчешће се примењује у играном филму, услед грешака у игри глумаца, снимању слике или звука, или услед неких непредвиђених околности.
Marko Babac, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1993, 115

У оквиру одабира фотографија, на располагању сам имао две опције:

- одабрати фотографије након снимања сваке конкретне сцене, или
- након завршеног снимања.

Иако прва опција изгледа логичнија, треба рачунати на то да одабиром фотографија на тај начин прекидамо континуитет којим се у другој опцији може постићи оригиналност. С друге стране, уколико се одлучимо за одабир фотографија након завршеног целокупног снимања, и при том једну од сцена не уснимимо како је предвиђено, биће неопходно извршити накнадно доснимавање само те сцене, што може нарушити захтевани континуитет. У конкретном случају, био сам принуђен да поступам примерено конкретној ситуацији, с тим да сам се већином одлучивао за избор фотографија након завршеног снимања.

Обрада и припрема/монтажа фотографија

Овај корак обухвата припрему и обраду фотографија за потребе снимања видео садржаја, када ће ми претходно одабране фотографије послужити као визуелна књига снимања, *storyboard*¹⁴⁵. Због корелације одабраних фотографија са будућим видео садржајем, од великог значаја била је адекватна припрема неопходног материјала, уз напомену да није вршена његова финална обрада. Подсећања ради, у оквиру продукције значајно је измењен план снимања, с обзиром да је између фаза снимања фотографија и видео садржаја протекао период од годину дана. То је у знатној мери утицало на припрему материјала/фотографија за фазу снимања видео садржаја. Био сам у прилици да тај материјал дефинишем у потпуности и да га припремам за потребе постпродукције, што је подразумевало и анимирање фотографија. Овако припремљене, финално анимиране фотографије, користио сам и код снимања видео садржаја. Овај процес омогућио ми је и да дефинишем један од сегмената интерактивне инсталације. Том приликом, кадрирање сам реализовао коришћењем уређаја са екраном велике дијагонале, осетљивим на додир, на који су претходно постављене поменуте, финално анимиране фотографије. Процес кадрирања се одвијао у реалном времену.

¹⁴⁵ Врста књиге снимања са посебно нацртаним или фотографисаним кадром, са дијалогом и описом плана, ракурса, покрета (камере и у кадру), музике и шумова.
Marko Babac, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1993, 794

6.1.2.2 Звук

Снимање звука је било условљено начином и поступком реализације снимања слике. С обзиром да је снимање слике било раздвојено у две фазе, односно у периоду одржавања фестивала и периоду након његовог завршетка, и снимање звука морало је да прати ту поделу. Треба имати у виду да се снимање звука није изводило у истом обиму као у фази реализације слике. То је зато што ће се звук и звучни ефекти већим делом накнадно припремати и креирати.

Прва фаза снимања звука спроведена је у оквиру прве фазе снимања слике. Тада је било потребно снимити звучни амбијент сваке од локација, с обзиром да сам тај звук касније, у фази постпродукције, монтирао и користио као прецизно одређен сегмент звучне подлоге. Другим речима, прва фаза снимања слике обухватила је снимање фотографија и односи се на прошло време, док се друга фаза снимања видео садржаја односи на садашње време. Тако ће и звук, забележен у фази снимања слике, бити звук *прошлог времена*¹⁴⁶, док ће звук снимљен у оквиру фазе снимања видео, бити звук *садашњег времена*¹⁴⁷.

У оквиру друге фазе снимања звука вршено је снимање на локацијама ван Петроварадинске тврђаве. То су локације у Новом Саду и Београду, као и пут који повезује те локације, а којим се на крају стиже до улаза у Петроварадинску тврђаву. Звук амбијента снимљен на тим локацијама биће делимично обрађен у фази постпродукције, са циљем да звучно подржи ефекат „стапања“ временски раздвојених детаља.

6.1.2.3 Видео

Снимање видео садржаја базирано је на фотографијама снимљеним у претходној фази снимања слике, а у оквиру прве етапе продукције, и реализовано је на две, просторно раздвојене локације - у Београду и у Новом Саду.

¹⁴⁶ Термин користим како бих ближе објаснио садржај и ликовност кадрова, а који се односе на *прошло време*.

¹⁴⁷ Термин користим како бих ближе објаснио садржај и ликовност кадрова, а који се односе на *садашње време*.

Снимање у Београду

Планирао сам да се у Београду усними само једна сцена, и да снимање траје један дан. На конкретној локацији, на простору Главне железничке станице Београд, предвидео сам уснивање већег броја кадрова, које би касније логично повезао са кадровима снимљеним у Новом Саду. С обзиром да је сваки члан екипе у оквиру снимања у потпуности реализовао свој део задатка, потребе за доснивањем практично су сведене на минимум. Након завршеног снимања, снимљени материјал је архивиран и сортиран по унапред дефинисаном редоследу, што је касније омогућило ефикаснији и оперативнији рад.

Снимање у Новом Саду

У поређењу са Београдом, снимање у Новом Саду изискивало је више времена, те је трајало два дана.

Првог дана снимани су кадрови у центру Новог Сада. Путања снимања кретала се од главне железничке станице у Новом Саду до Петроварадинске тврђаве, како је то било дефинисано у књижи снимања. Предвидео сам да се том приликом усниме и поједине локације у центру града, затим локација на мосту, а касније и сам улаз у тврђаву. Те локације, односно радне тачке на којима се филмска екипа заустављала, одабране су по логичном распореду, а њиховим спајањем остварен је увид у пређени простор. Ово је битно, јер без истих сцена, самим кретањем камере кроз град не бисмо имали јасно дефинисан однос времена и простора. Намера ми је била да, поред приказивања садржаја који се филмом сугерише, гледаоцу понудим могућност да прошири и обогати своје прве утиске, са крајњим циљем да у њему можда побуди одређене емоције, успостављајући синергију са ЕХИТ фестивалом.

У оквиру другог дана планирао сам да снимање на Петроварадинској тврђави усагласим са кадровима насталим у фази снимања фотографија на истом простору. И поред претходно спроведених припрема и јасно дефинисане путање снимања, реализација овог сегмента је била захтевнија него што сам очекивао, првенствено због потребе да се кадрови две фазе снимања адекватно усагласе.

Завршетком снимања и сортирањем комплетно снимљеног материјала, заокружен је процес продукције, те су створени услови да се приступи финализацији филма.

6.1.3 Постпродукција

Постпродукција представља комплексан процес који захтева систематичан приступ анализи и синтези слике, звука и видео садржаја, као основних елемената филма. Дакле, филм, као крајњи резултат целокупног досадашњег рада, настаје у фази постпродукције финалном обрадом материјала насталог и комплетираног у оквиру продукције.

За потребе практичне реализације завршне обраде снимљеног материјала користио сам актуелне, постављеним захтевима примерене софтверске алате. За рад на визуелном садржају користио сам Adobe пакет програма (Photoshop, After Effects, Premiere)¹⁴⁸, док сам за обраду и рад са звуком користио програме фирме Sony (Sound Forge и Vegas)¹⁴⁹.

6.1.3.1 Слика

Након што сам сав снимљени материјал прегледао, извршио сам селекцију и сувишно одбацио, а адекватан материјал сортирао припремајући се за реализацију следећих карактеристичних активности:

- Монтажу кадрова
- Визуелне ефекте
- Финализацију слике.

Монтажа кадрова

Монтажа кадрова представља поступак повезивања свих кадрова и пратећих елемената у једну целину. Пре свега, то се односи на монтажу визуелних елемената, дакле и фотографија и видео садржаја.

¹⁴⁸ <http://www.adobe.com>

¹⁴⁹ <http://www.sonycreativesoftware.com/products>

Формирање јасне визуелне целине је захтевало да снимљени видео материјал најпре сложим по редоследу који сам дефинисао у фази припреме. Процес монтирања кадрова подразумевао је обавезу придржавања поделе по сценама. Поштовање оваквог приступа ми је, како се касније показало, олакшало и процес монтирања филма. У раду на мом филму, дефинисао сам три главне целине. Прва се односила на монтирање кадрова снимљених на главној железничкој станици у Београду. Монтирање кадрова који су снимљени у Новом Саду односило се на друге две целине, од којих је једна обухватала сцене са кадровима снимљеним у граду, а друга сцене са кадровима снимљеним на простору Петроварадинске тврђаве. Оваква подела била је неопходна, како због рада на визуелним ефектима, тако и због рада на спајању фотографија које се не односе на све сцене. Након монтаже кадрова по наведеној подели, приступио сам изради визуелних ефеката, финалној обради фотографија, анимирању сегмената и друго.

Визуелни ефекти

Дефинисање коначне слике, са елементима који се не могу реализовати и снимити у нормалним условима, захтевало је израду визуелних ефеката. Коришћењем визуелних ефеката можемо прећи границу реалног, онако како је тренутно доживљавамо. Другим речима, дата нам је могућност да стварамо паралелне светове, да летимо непојмљиво великим брзинама и кроз непознате просторе, да путујемо кроз време... У филму *Време излаза* идеја ми је била да визуелним ефектима симулирам поглед у прошлост, ближу или даљу, али са истог места. Спајање кадрова са фотографијама и уклапање два, временски раздвојена погледа, постигао сам кроз:

- Припрему фотографија
- Монтирање фотографија
- Мултиекран - ефекат *кадра у кадру*
- Уводну и одјавну шпицу.

Финализацијом слике дефинисан је визуелни аспект филма *Време излаза*.

Припрема фотографија

Архивиран материјал, настао у почетној фази снимања слике, најпре сам детаљно прегледао и сортирао тако да фотографије, адекватно сложене, дају јасну визуелну слику планираног драматуршког тока. Искуства са снимања филма *Процеп*, који претходи филму *Време излаза*, користила су ми да поставим прецизно дефинисану концепцију и циљ, и отворила ми могућност да обогатим уметничке садржаје у филму *Време излаза*. Наиме, у филму *Процеп* сам користио постојеће старе фотографије из разних архива града Београда и припремио их за монтажу. То је подразумевало уклапање фотографија и делова тих фотографија у новонастали визуелни садржај, као и ново компоновање слике.

Приликом обраде фотографија није било потребе за прављењем анимираних сегмената, јер ми је замисао била да евентуалним анимирањем не нарушим аутентичност старих фотографија. Концепцијски посматрано, у филму *Време излаза* фотографију сам заменио покретом, односно анимираним фотографијама, припремљеним у првој фази продукције визуелног садржаја.

Важно је напоменути да приликом уклапања анимираних фотографија са постојећим кадром није било визуелног одступања, чиме је испуњен основни циљ - постизање што вернијег приказа спајања, односно *симулирање* спајања два забележена, временски раздвојена догађаја.

Монтирање фотографија

За разлику од припреме, монтирања и обраде фотографија у оквиру продукције, у фази постпродукције фотографије сам у потпуности обрадио и уклопио по сценама. Спајао сам их по принципу *стоп трик*¹⁵⁰ технике анимације. То је значило да сам сваку фотографију која представља део анимираног сегмента, могао да третирам као засебну целину, што је свакако била предност у домену визуелних ефеката.

¹⁵⁰ Погледати поглавље (4.2.6) *Пикселација и timelapse*, ове студије, 60

Мултиекран - ефекат *кадра у кадру*

Монтиране, односно анимиране фотографије сам повезао са њима одговарајућим кадровима, снимљеним на Петроварадинској тврђави. Тиме сам постигао ефекат симулираног погледа у прошлост, тј. симулираног путовања кроз време. С обзиром на комплексност реализације, ефекат *кадра у кадру* сам постигао поступно, кроз:

- Мали и велики екран
- Садржај екрана
- Ефекат спајања екрана, *мултиекран*



Сл. бр. 11. Ефекат *кадра у кадру* у филму *Време излаза*

Мали и велики екран

Први и основни кадар „испод”, постављен у фази монтирања видео садржаја, означио сам као *велики екран*¹⁵¹. Други кадар „изнад”, који се односи на анимиране фотографије, означио сам као *мали екран*¹⁵². Концепцијски посматрано, спајање ових кадрова на начин да се обезбеди ефекат *кадра у кадру*, реализовао сам тако што сам, по одређеним правилима, на велики екран поставио мали екран.

Садржај екрана

Првобитно сам планирао да у филму прикажем четири сцене са ефектом спајања малог и великог екрана. Једна од тих сцена представља кадар на самом улазу у Петроварадинску тврђаву, који је уједно и један од улаза на фестивал ЕХИТ.

- Велики екран - Садржај кадра је улаз у Петроварадинску тврђаву, у периоду када се не одржава фестивал ЕХИТ. Оквирно доба дана је подне, тако да у кадру нема људи. У једном тренутку, у кадру се појављује празан бели папир.
- Мали екран - Приказује исту позицију кадра, с тим да се одређени елементи разликују у односу на садржај великог екрана. Дакле, позиција кадра је идентична, односно приказан је улаз у тврђаву, али у друго доба дана, и у време трајања фестивала.

Суштина ефекта *кадра у кадру* је да се на папир постави садржај малог екрана и да се тако симулира путовање или поглед у друго време.

Ефекат спајања екрана, *мултиекран*

Преклапање позиција малог и великог екрана постигао сам мењањем провидности великог екрана. „Вишак” кадра на малом екрану, који не желим да се види, обрисао сам, односно маскирао. Све што сам маском уклонио, биће садржај великог екрана. Маска је могла бити било ког облика, али без обзира на то, морао сам

¹⁵¹ Сви кадрови који се односе на садржај *великог екрана* јесу претходно логично снимани са елементом у кадру на који ће се мали екран „лепити”. У кадру је то папир одређене величине у који је потребно уклонити кадар *малог екрана*. Садржај кадра се односи на *садашње време*.

¹⁵² Сви кадрови који се односе на садржај *малог екрана* садрже претходно анимиране фотографије и односе се на *прошло време* (могу да сугеришу *будуће време*).

да одредим довољан број тачака које ту маску дефинишу, како бих у жељеној форми уклонио непотребан садржај малог екрана, тј. садржај који се не односи на главни покретни елемент великог екрана, у конкретном случају папир. Тако сам мали екран позицирао на папиру, односно покретном елементу великог екрана.

С обзиром да су приликом прављења маске, односно „сечења” малог екрана, ивице маске очекивано биле оштре, морао сам извршити ублажавање тих ивица. Ово сам постигао ефектом, *feather mask shape*¹⁵³. Потом сам мали екран прилагодио покрету елемента у великом екрану, ефектом праћења покрета *motion tracking*¹⁵⁴ тог елемента, то јест. папира. На крају сам мали екран поставио на путању претходно испраћеног покрета, како бих симулирао усклађени покрет малог екрана на покретном елементу великог екрана.

На овај начин сам обезбедио ефекат два екрана која приказују два временски раздвојена догађаја, али на истом простору и на истом месту у оквиру тог простора, чиме је заокружен процес креације овог, за филм *Време излаза* најважнијег ефекта. Њега сам применио и на неке од графичких елемената, како статичних тако и анимираних, као, на пример, на уводну и одјавну шпицу.

Уводна и одјавна шпица

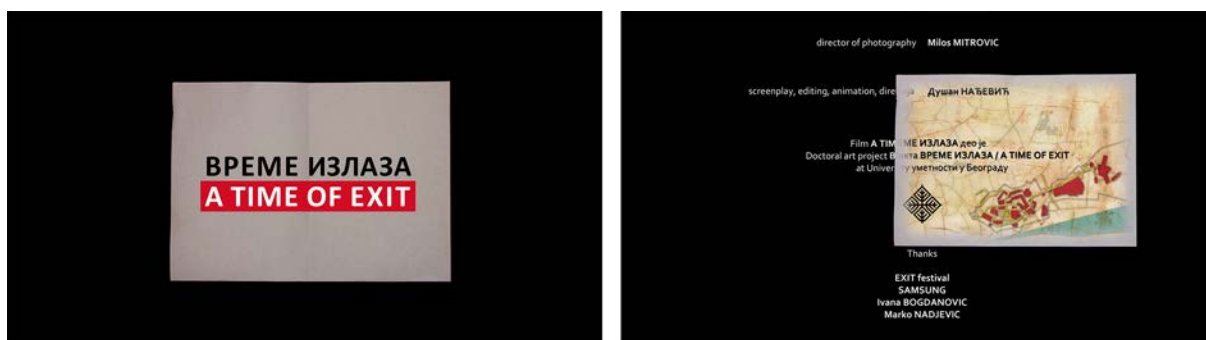
Готово сваки филм почиње уводном, а завршава се одјавном шпицом. Оне, у већини случајева, значе само приказ одређене информације. Углавном садрже назив филма, екипу која је радила на филму, захвалнице и друго. У последње време, редитељи у великим продукцијама неретко се одлучују да ангажују уметнике или тимове уметника, са задатком да осмисле и креирају уводне и/или одјавне шпице. То практично значи да постоји потреба за јасним уметничким изразом и када је овај сегмент филма у питању. У својим досадашњим филмским остварењима, често сам се одлучивао да уводну и одјавну шпицу визуелно обогатим. То је био случај и у раду на

¹⁵³ Опција у програму Adobe After Effects којом се регулише ублажавање ивица маске.

¹⁵⁴ Опција у програму Adobe After Effects којом се генерише/меморише/хвата линија покрета одређеног елемента у кадру.

Погледати поглавље (4.1.3) *Експеримент, симулирана стварност као последица дигиталног*, ове студије, 43

филму *Време излаза*, при чему је ефекат који сам желео да постигнем био у складу са унапред зацртаним главним ефектом, ефектом делимичног завиривања у време за нама.



Сл. бр. 12. Изглед уводне и одјавне шпице у филму *Време излаза* (у „складу” са ефектом *кадра у кадру*)

Предвидео сам да папир, као елемент у великом екрану на који је постављен мали екран, представља основу за обе шпице, уз следећу разлику:

- у уводној шпици на папиру ће се истовремено исписати наслов филма на српском и енглеском језику, с тим да се папир појављује и нестаје по редоследу код претходно описаног примера сцене,

- у одјавној шпици, садржај је, само наизглед, у форми текста на енглеском језику. Међутим, у тренутку када се папир појави у кадру, текст изнад кога је папир биће на српском језику. Јасније речено, садржај великог екрана је текст на енглеском, док је садржај малог екрана текст на српском језику. Уласком папира у кадар, маска која прати папир приказује садржај малог екрана.

Анализирајући до сада реализовано, било је очигледно да сам у потпуности испоштовао почетну замисао и визуелно обогатио филм.

Финализација слике

Финализација слике је последња активност у домену постпродукције визуелног садржаја, чији је задатак да се визуелни садржај уједначи, што најчешће подразумева:

- корекцију осветљења
- усаглашавање композиције
- кориговање обојености.

6.1.3.2 Звук

Финализација појединих елемената у оквиру постпродукције, као што је то био случај са звучним и видео садржајем, одвијала се истовремено, али независно једна од друге. Ово је практично било могуће, с обзиром да су процес финализације конкретног кратког филма, по појединим сегментима, реализовали специјализовани тимови, „паралелно” радећи. Тимови су добили одговарајућа задужења, а ток реализације свих активности пратио сам и контролисао са позиције редитеља. Ово је било значајно поготово са становишта поштовања постављених рокова и постизања максималног, реално могућег квалитета. Наравно, имао сам у виду да, када се ради о мањим продукцијама или за потребе реализације кратких филмова, какав је и филм *Време излаза*, није неопходно формирати велике тимове. Међутим, управо да бих био сигуран да ћу испунити унапред постављени циљ, успоставио сам такав систем организованости и степен оперативности тимског рада.

У домену постпродукције звука јавила се потреба за ангажовањем стручног лица специјализованог за област обраде звука. Укључивање додатног члана, за екипу је значило адекватну помоћ, убрзало њен рад, а у крајњем је резултирало формирањем коначне звучне целине, која је, са естетског аспекта обраде звука гледано, подигнута на виши ниво.

Обрада звука

Приликом обраде звука, нисам користио оригинално снимљене звукове амбијента, што ми је у знатној мери олакшало даљи рад. Наиме, био сам вођен искуствима великих продукција које, у већини случајева, уместо оригинално снимљеног звука са одређене локације користе звук настао у студијски контролисаном окружењу. Практично примењујући та искуства, претходно снимљен звук је обрађен, модификован и прилагођен одговарајућим визуелним целинама. На тај начин, а у студијским условима, те су целине обогаћене и појачан је утисак који остављају на гледаоца. У конкретном случају филма *Време излаза*, то су целине које се односе на визуелни ефекат симулираног погледа у прошлост, а по претходно дефинисаном ефекту кадра у кадру.

Стварање коначне звучне целине

Формирање коначне звучне целине подразумевало је реализацију задатка да се обрађени звук, као и сви претходно дефинисани звучни елементи уклопе у коначну слику. На тај начин сам финалном, студијском обрадом звука, у потпуности усклађеног са сликом, обезбедио и звучну димензију филма.

6.1.3.3 Финализација комплетног садржаја

Извршење свих планираних активности у оквиру постпродукције, на начин и по редоследу који сам унапред концепцијски предвидео, резултирало је обједињавањем постављеног и измонтираног садржаја, односно комплетирањем слике, звука и видео садржаја, те формирањем свеобухватне целине, тј. финалне копије филма. Практично од тог тренутка филм *Време излаза* је био спреман за приказивање и дистрибуирање. Планирао сам да филм најпре буде приказиван у оквиру инсталације, а потом би уследило његово приказивање на фестивалима, као и дистрибуција.

6.2 Интерактивна видео инсталација

Друга садржајна целина практичног дела мог уметничког пројекта је интерактивна видео инсталација. Предвидео сам да садржај и замисао из филма, преусмерим и поставим у конкретан простор, те га на тај начин учиним доступним публици.

6.2.1 Припрема

Успоставио сам следећи редослед активности, неопходних да се обезбеди адекватна основа за практичну реализацију инсталације:

- Дефинисање сегмената инсталације
- Одабир и обезбеђивање опреме неопходне за инсталацију
- Припрема материјала
- Обезбеђивање простора за поставку.

6.2.1.1 Дефинисање сегмената инсталације

У поетском делу ове студије образложио сам ток и правце размишљања, те како сам дошао до идеје замишљеног путовања кроз време или погледа у прошлост. Материјализација те идеје кроз форму инсталације је донекле ограничила моје деловање и усмерила ме на дефинисање елемената који ће ту инсталацију чинити. Филм *Време излаза* неминовно је утицао да се поједини сегменти, односно постигнути ефекти из тог филма, као што су ефекат *кадра у кадру* или поглед у прошлост, прилагоде за приказивање у форми инсталације.



Сл. бр. 13. Предлог поставке као 3Д модел (као помоћни елемент у фази размишљања и дефинисања сегмената интерактивне видео инсталације)

Размишљајући о концепцијском приступу замишљеном путовању кроз време, планирао сам да сегменте инсталације, кроз *филтер* уметничких форми, дефинишем и поставим по логичном, првобитно предвиђеном редоследу, по којем је настао овај уметнички пројекат. Био сам свестан чињенице да ће поједини сегменти зависити искључиво од изложбеног простора у којем се инсталација поставља и приказује. У сваком случају, публика ће бити у прилици да сагледа јасно одређен ток кретања, а истовремено и да се упозна са садржајем свих сегментата, где ће сваки посетилац моћи самоиницијативно да одреди редослед „скока” са елемента на елемент инсталације.

Успостављање већег броја сегмената омогућило ми је свеобухватнији приступ у процесу реализације инсталације:

- I сегмент - Цитати познатих аутора о путовању кроз време
- II сегмент - Ретроспектива мојих радова који су имали утицај на уметнички пројекат
- III сегмент - Фестивал ЕХИТ кроз време
- IV сегмент - Филм *Процеп*
- V сегмент - Филм *Време излаза*
- VI сегмент - Симулација преклапања прошлог и садашњег времена
- VII сегмент - Панорама простора у оквиру ког се излаже.

I сегмент - Цитати познатих аутора о путовању кроз време

За потребе постизања визуелних ефеката, а у намери да симулирам, односно да физички нестварне дигиталне елементе уклопим у физички реалан простор, у овом сегменту користио сам ефекат *кадра у кадру*, на сличан начин као код уводне и одјавне шпице у филму. За овај сегмент је специфично да је делимично зависио од простора у оквиру ког је инсталација била презентирана. То је значило да ће фотографије, или видео садржај простора у коме се излаже, бити део инсталације.

На екрану велике дијагонале поставио сам видео садржај са анимираним елементима. На папиру који се појављује и нестаје са екрана, исписани су цитати познатих личности. Позадина на екрану је аутентична фотографија изложбеног простора (а може бити и одговарајући видео садржај). Својим померањем у одређени положај, посматрач стиче утисак да се папир, у оквиру видео садржаја на екрану, налази у реалном окружењу, односно у изложбеном простору.

II сегмент - Ретроспектива мојих радова који су имали утицај на уметнички пројекат

И у овом сегменту применио сам ефекат *кадра у кадру*, уз коришћење фотографија, односно видео садржаја простора у коме се излаже, као дела инсталације. Материјал предвиђен за приказивање представља видео садржај са хронолошки

поређаним анимираним елементима. Обухвата ретроспективу мојих ранијих радова који су, мање или више, имали утицаја на овај уметнички пројекат, а евидентирани су на папиру који се најпре појављује на екрану, а потом нестаје. Исти овај садржај је „дуплиран”, односно постављен је истовремено и на екрану велике дијагонале и на интерактивном уређају са екраном осетљивим на додир. Посетилац изложбе је у могућности да самостално утиче на хронолошки редослед садржаја, контролишући време настајања мог уметничког пројекта.

III сегмент - Фестивал ЕХИТ кроз време

Сврха овог сегмента инсталације је приказивање појединачних фрагмената са дешавања на фестивалу ЕХИТ, током претходних година његовог одржавања. Садржај обухвата анимиране фотографије са свих дотадашњих фестивала, хронолошки поређане, почев од 2000. године. Имајући у виду да у архиви фестивала нису сачуване фотографије у максималном квалитету, постизање предвиђеног визуелног ефекта поставило ми је додатни задатак, односно обавезу адекватне обраде изабраних фотографија. Од сваке, тако обрађене фотографије, креирао сам кратке анимиране фрагменте, по принципу *привидне треће димензије*¹⁵⁵.

Овај сегмент инсталације поставио сам тако да анимиране фотографије, визуелно обогаћене ефектом тродимензионалности, буду симултано приказиване, односно да се истовремено појављују и на екрану велике дијагонале и на интерактивном уређају са екраном осетљивим на додир. Посетиоцу је омогућено, уколико то жели, да по свом нахођењу утиче на постављен хронолошки редослед по годинама одржавања ЕХИТ фестивала.

IV сегмент - Приказивање филма *Процеп*

У оквиру ове парцијалне инсталације организовао сам приказивање мог, раније снимљеног, кратког филма *Процеп*. И овде је садржај, али у овом случају кратки филм, ускладиштен на интерактивном уређају са екраном осетљивим на додир, а истовремено

¹⁵⁵ Техника анимирања елемената исте фотографије (или уклапањем нових делова који ће као такви чинити логичну визуелну целину), при чему се стиче утисак привидне тродимензионалности. Приликом изведбе ове технике, користио сам програм After Effects из софтверског пакета Adobe.

се приказује и на екрану велике дијагонале. На интерактивни уређај повезао сам слушалице. Оваквом поставком посетиоцу сам пружио могућност да се визуелно и звучно усредсреди на филм, да у потпуности доживи садржај инсталације како би евентуално открио идеју која је била основ за снимање филма, те да у сваком тренутку, додиром филм заустави, убрза га, премота, прекине приказивање, издвоји детаљ из филма који жели поново или детаљније да погледа... Једном речју, пружена му је могућност да, по свом нахођењу, утиче на ток филмске презентације.

V сегмент - Приказивање филма *Време излаза*

У оквиру ове „радне тачке” предвиђено је приказивање кратког филма *Време излаза*. Концепцијски посматрано, овај сегмент инсталације је постављен на исти начин као што је то био случај са филмом *Процен*, с том разликом што филм *Време излаза* уједно представља прву целину мог уметничког пројекта.

VI сегмент - Симулација преклапања прошлог и садашњег времена

За потребе поставке овог сегмента инсталације предвидео сам приказивање делова из филма *Време излаза*, са циљем, односно задатком постизања визуелног ефекта кадра у кадру. Притом, сматрам да би посетилац могао потпуније да доживи овај део инсталације уколико претходно погледа филм *Време излаза* у целини, мада у суштини то није неопходно.

Садржајно, овај сегмент чине два елемента:

- Први елемент обухвата четири анимирана фрагмента/локације из филма *Време излаза* из прошлог времена, преузета са *малог екрана*¹⁵⁶, без звучне подлоге. Овај садржај је ускладиштен на интерактивном уређају са екраном осетљивим на додир.
- Други елемент обухвата четири анимирана фрагмента/локације из филма *Време излаза* из, условно речено, садашњег времена, преузета са *великог екрана*¹⁵⁷, али сада са звучном подлогом која се односи на кадрове малог екрана. Предвидео сам да овај садржај пројектујем на зид, а да на уређај повежем слушалице.

¹⁵⁶ Погледати поглавље (6.1.3.1) *Слика*, ове студије, 89

¹⁵⁷ *исто*

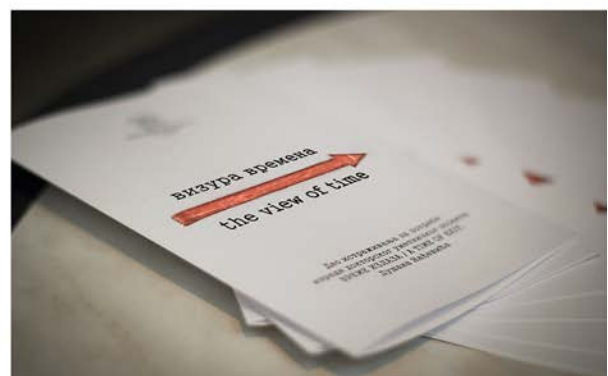
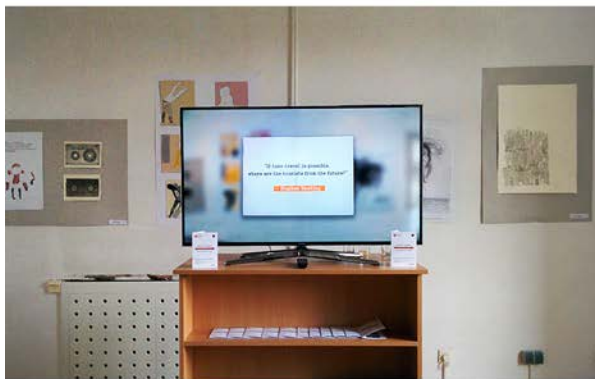
Детаљније образложено, на интерактивном уређају су постављена четири анимирана фрагмента/локације прошлог времена, док је на зиду пројектована локација иста четири статична фрагмента али у садашњем времену, с тим да се они периодично смењују. Садржај који се пројектује на зид звучно је „пропраћен”, с обзиром да су на уређај, са кога се пројектује слика на зид, повезане слушалице. Звук који прати пројекцију на зиду је звук (из) прошлог времена. Претходно гледање и упознавање са филмом *Време излаза* омогућава посматрачу да уочи повезаност звука са локацијом из прошлог времена. Задатак за активног посматрача јесте да путем звука, који прати пројекцију на зиду, и пројектованог фрагмента из садашњег времена пронађе одговарајући анимирани фрагмент на екрану интерактивног уређаја. Очекивани ефекат ове поставке јесте да се симулирањем покрета из филма, односно подизањем интерактивног уређаја до нивоа визуре погледа посматрача на пројектовани садржај на зиду, преклопе садржај екрана интерактивног уређаја и садржај пројекције на зиду. Повременим спуштањем и подизањем интерактивног уређаја испред себе, у реалном времену симулирамо „измену” прошлог и садашњег времена.

VII сегмент - Панорама простора у оквиру ког се излаже

Последњим, али не и најмање занимљивим сегментом инсталације, предвидео сам да у реалном времену посматрач разгледа изложбени простор, али онако како је тај простор изгледао у прошлом времену. За ове потребе, обезбедио сам уређај са екраном осетљивим на додир и жироскопом. При томе, било је неопходно да тај уређај поседује одговарајући софтвер који омогућава да се фотографисана панорама одређеног простора посматра независно од фотографисане локације. Другим речима, то значи да у реалном времену, са било ког места, можемо разгледати претходно фотографисану панораму, при чему жироскоп регулише да та панорама буде адекватно нивелисана. За ове потребе било је неопходно најпре да комплетан изложбени простор фотографишем из једне тачке, неколико дана пре поставке саме изложбе. Потом сам фотографије спојио, формирајући панораму простора, након чега сам ту панораму ускладиштио на уређај са екраном осетљивим на додир, који уз то поседује жироскоп.

Циљ који сам унапред поставио, односно ефекат који желим да посматрач доживи, јесте да панораму, фотографисану из једне тачке пар дана пре изложбе и ускладиштену на одговарајућем уређају, посматрач може разгледати из исте тачке, али

у реалном времену, дакле на самој изложби. Важно је поменути да сам предвидео да на уређај буду повезане слушалице, посредством којих ће посматрач моћи да слуша звуке простора снимљене истовремено када су начињене и фотографије које чине панораму. У конкретном случају, за потребе изложбе *Визура времена*, панорама ускладиштена на интерактивном уређају креирана је годину дана пре изложбе.



Сл. бр. 14. Сегменти инсталације, изложба *Визура времена* (Музеј примењене уметности у Београду маја 2014. и Студентски културни центар у оквиру манифестације Ноћ музеја)

6.2.1.2 Одабир и обезбеђивање опреме неопходне за инсталацију

Дефинисањем сегмената инсталације поставио сам оквирне техничке захтеве, односно критеријуме, који ће директно утицати на избор неопходне опреме, односно који ће условити да изабрана опрема, по својим техничким и квалитативним карактеристикама, буде адекватна конкретним захтевима за сваки појединачни сегмент.

I сегмент - Цитати познатих аутора о путовању кроз време

Потребна опрема: телевизор/монитор велике дијагонале или пројектор; уређај за складиштење и покретање видео материјала (за случај да телевизор/монитор нема могућност репродукције видео садржаја); каблови за спајање уређаја са монитором; продужни каблови.

II сегмент - Ретроспектива мојих радова који су имали утицај на уметнички пројекат

Потребна опрема: телевизор/монитор велике дијагонале; уређај са екраном осетљивим на додир, са могућношћу репродукције видео садржаја; каблови за спајање уређаја са монитором; продужни каблови; столица(е) (уколико постоји потреба, односно у зависности од услова у којима се излаже).

III сегмент - Фестивал ЕХИТ кроз време

Потребна опрема: телевизор/монитор велике дијагонале; уређај са екраном осетљивим на додир и покрет; каблови за спајање уређаја са монитором; продужни каблови; столица(е) (уколико постоји потреба, односно у зависности од услова у којима се излаже).

IV сегмент - Филм *Процеп*

Потребна опрема: телевизор/монитор велике дијагонале; уређај са екраном осетљивим на додир велике дијагонале, са могућношћу репродукције видео и аудио садржаја; слушалице; каблови за спајање уређаја са монитором; продужни каблови; столица(е) (уколико постоји потреба, односно у зависности од услова у којима се излаже).

V сегмент - Филм *Време излаза*

Потребна опрема: телевизор/монитор велике дијагонале; уређај са екраном осетљивим на додир велике дијагонале, са могућношћу репродукције видео и аудио садржаја; слушалице; каблови за спајање уређаја са монитором;

продужни каблови; столица(е) (уколико постоји потреба, односно у зависности од услова у којима се излаже).

VI сегмент - Симулација преклапања прошлог и садашњег времена

Потребна опрема: пројектор; уређај за складиштење и покретање видео и аудио садржаја; уређај са екраном осетљивим на додир велике дијагонале; слушалице; каблови за спајање уређаја са пројектором; продужни каблови.

VII сегмент - Панорама простора у оквиру ког се излаже

Потребна опрема: уређај са екраном осетљивим на додир велике дијагонале, са жироскопом и могућношћу репродукције видео и аудио садржаја, који поседује одговарајући софтвер; слушалице.

Највећи део опреме и уређаја неопходних за потребе практичне реализације инсталације, односно изложбе, који притом испуњавају унапред постављене техничке захтеве, морао сам да изнајмим. Одлучио сам да се за помоћ, односно техничку подршку, обратим фирми¹⁵⁸ која производи опрему, односно уређаје очекиваних квалитативно-техничких карактеристика. Уређаји из њиховог производног програма, а који су у понуди, у потпуности су одговарали потребама практичне реализације инсталације и били су у складу са претходно захтеваним техничким спецификацијама. У непосредној комуникацији са одговорним лицима те фирме, успео сам да обезбедим неопходну опрему.

Преостали део потребне (пратеће) опреме односио се првенствено на постаменте и столице. Предвидео сам да на постаментима буду постављени изабрани и набављени уређаји. Оквирни захтев био је да постаменти буду стабилни, висине оријентационо један метар, што је приближно стандардној висини радног стола. Екран је требало да својим положајем на постаменту буде у нивоу погледа посматрача који седи. У оквиру премијерног излагања моје инсталације, у галерији *Жад* у Музеју примењене уметности у Београду¹⁵⁹, потребни постаменти су обезбеђени од стране Музеја.

¹⁵⁸ <http://www.samsung.com/rs/home>

¹⁵⁹ <http://www.mpu.rs/>

6.2.1.3 Припрема материјала

За потребе постављања инсталације повољна околност је била што сам имао могућност да користим већи део расположивог, комплетираног и архивираног материјала који ми је својевремено послужио као подлога за снимање филма *Време излаза*, што ми је у одређеној мери олакшало рад. С обзиром на ову предност, главна активност била је да из већ постојећег снимљеног материјала изаберам оно што ми је потребно, те да тај материјал ускладим, тј. прилагодим осмишљеној концепцији инсталације у целини, односно концепцијском приступу сваком сегменту инсталације појединачно. Избор материјала за поставку инсталације зависио је и од квалитативно-техничких карактеристика претходно обезбеђене опреме.

6.2.1.4 Обезбеђивање простора за излагање

У оквиру почетних размишљања на тему конкретизације простора за потребе излагања, односно поставке инсталације, дефинисао сам неопходне услове, боље речено захтеве које простор треба да испуни како би инсталација била реализована у што интимнијем амбијенту, односно како би остварила постављени циљ, заинтересовала посетиоце и оставила на њих, или бар на већину, очекивани утисак и јасну уметничку поруку.

Пре свега, предвидео сам да простор буде затвореног типа, првенствено због опреме коју ћу користити. Просторија, односно просторије, требало је да су са високим плафоном, да својим обликом и димензијама дају целовитост. Било је пожељно да се у простору користи само вештачко осветљење, уз могућност измене и контроле нивоа осветљаја, примерено природи инсталације у целини, односно сваког појединачног сегмента, као радне тачке инсталације. Даље, било је неопходно да постојећи електро инсталисани капацитети одговарају потребама, односно захтевима додатног напајања сваког сегмента инсталације. Добра акустичност простора није била од пресудног значаја, али је свакако било битно да, што је могуће више, простор буде звучно изолован, с обзиром да је за неке сегменте инсталације предвиђено коришћење слушалица.

Галерија *Жад* у Музеју примењене уметности у Београду била је један од простора који је скоро у потпуности испуњавао постављене услове, те сам, као могућност, предвидео да инсталацију поставим у том простору. Веома ми је импоновало да поставка буде организована у институцији културе од изузетног значаја.

Музеј је одобрио коришћење предложеног простора у траженом термину за потребе представљање моје инсталације, и то без накнаде. Једино је било трошкова који се односе на транспорт опреме и превоз људства.

6.2.2 Реализација поставке

Обезбеђењем неопходног простора били су испуњени сви предуслови да се може приступити практичној реализацији поставке инсталације. Другим речима, у оквиру расположивог простора могао сам отпочети са постављањем опреме на микролокације предвиђених седам радних тачака инсталације, те уклапањем, односно усаглашавањем опреме са претходно дефинисаним потребама и захтевима сваког сегмента инсталације појединачно, а у оквирима уметничке концепције инсталације у целини.

6.2.2.1 Пребацивање садржаја на уређаје

Оперативном складиштењу претходно комплетираног и сортираног материјала, односно пребацивању појединачних садржаја на конкретне уређаје, могло се приступити тек након што сам извршио још један, контролни преглед како припремљеног материјала, тако и комплетности и исправности набављених уређаја и пратеће опреме, а што је подразумевало следеће:

- *Проверу комплетности уређаја и пратеће опреме*, што је значило да бих имао могућност да у кратком року евентуално недостајући део опреме накнадно набавим.
- *Проверу техничких карактеристика уређаја*. Ово је било неопходно како бих практично, на лицу места, проверио компатибилност опреме у односу на постављене квалитативно-техничке захтеве, примерене за сваки појединачни сегмент инсталације, те по потреби неодговарајући уређај заменио другим.

- *Тестирање техничке исправности сваког појединачног уређаја*, како бих, уколико је неопходно, евентуално неисправан уређај заменио.
- *Проверу усаглашености комплетно припремљеног материјала*, односно сваког појединачног садржаја са квалитативно-техничким карактеристикама расположивих уређаја, односно сагледавање њихових могућности у односу на очекивани квалитет презентације у аудио/визуелном смислу.
Уколико би се у оквиру претходно наведене провере установило да не постоји потпуна међусобна усаглашеност, било би неопходно предузети мере додатног усклађивања. У конкретном случају, ова активност је била сувишна.
- *Пребацивање комплетног материјала на уређаје*. Након што сам се уверио да су се стекли сви неопходни услови, за сваки појединачни сегмент инсталације извршио сам пребацивање одређених садржаја на одговарајуће уређаје, односно складиштење материјала на тим уређајима.
- *Фазу тестирања*. Након складиштења материјала на одговарајућим уређајима, извршио сам тестирање, односно генералну пробу како бих сагледао визуелни и аудио квалитет, односно доживљај приликом приказивања садржаја у оквиру сваког појединачног сегмента инсталације.

6.2.2.2 Поставка уређаја у предвиђени простор

Постављању уређаја на микролокације предвиђених седам радних тачака инсталације, приступио сам тек након извршене провере и потврде да су сви уређаји у потпуности усаглашени са дефинисаним квалитативно-техничким захтевима сваког сегмента инсталације појединачно, те да постоје сви неопходни ресурси за извршење ове активности. Уређаје сам поставио у оквиру сваког сегмента поштујући њихов, унапред зацртани логичан распоред, односно редослед. Наиме, сегменте сам распоредио тако да њихов редослед прати фазе развоја мог уметничког пројекта, са циљем да већина посматрача може, брже или спорије, али да на крају ипак може, сагледати ток кретања кроз инсталацију, односно спознати логичност редоследа којим су сегменти постављени. То би у посматрачу (надам се већем броју посматрача) п(р)обудило додатна интересовања за упознавање са садржајима свих сегмената.

6.2.2.3 Повезивање свих елемената

Након постављања уређаја, а у циљу њиховог активирања (и на тај начин обезбеђења функције сваког појединачног сегмената инсталације), извршио сам међусобно повезивање уређаја, повезивање уређаја и пратеће опреме, као и прикључење на електрични извор напајања:

- повезивање телевизора/монитора/пројектора са интерактивним уређајима одговарајућим кабловима,
- повезивање свих уређаја на електрични извор напајања,
- повезивање слушалица са уређајима, где је то предвиђено.

6.2.3 Финализација и пробе

Да бих био сигуран да ће инсталација у потпуности одговорити постављеним захтевима, како техничким тако и уметничким, дан уочи изложбе извршио сам коначну проверу функционалности појединачних делова инсталације. Проласком кроз сваку радну тачку фактички сам извршио генералну пробу представљања инсталације, те сам закључио да је у сваком погледу спремна за излагање. На тај начин, заокружен је радни циклус материјализације интерактивне инсталације.

6.3 Интернет форма инсталације

Са циљем да свој рад, након реализоване изложбе, учиним доступним јавности и приближим ширем аудиторијуму, инсталацију сам прилагодио постојећим интернет стандардима. Поступајући у правцу креирања интернет форме инсталације, расположиви материјал, комплетиран за потребе интерактивне инсталације, архивирао сам у условима комплетног дигиталног окружења. Ову завршну, трећу целину мог уметничког пројекта реализовао сам у неколико корака:

- Припрема
- Реализација
- Промоција.

6.3.1 Припрема

Материјал, претходно припреман и коришћен за елементе интерактивне инсталације, у оквиру завршне фазе уметничког пројекта прилагодио сам интернет стандардима. Иако је постојала и могућност да се припрема за интернет форму инсталације изврши истовремено кад и припрема за интерактивну инсталацију, овај корак је, првенствено због обима и комплексности расположивог материјала, реализован засебно.

Користећи искуства са реализоване изложбе, која уједно представља и одређени вид истраживања за потребе овог уметничког пројекта, имао сам довољно сазнања како бих адекватно сагледао целину интерактивне инсталације, као уређеног скупа појединачних сегмената. То ми је било од изузетног значаја приликом „превођења” сегмената интерактивне инсталације на интернет форму, односно њиховог прилагођавања условима дигиталног окружења. Али, пре тога, било је неопходно да одлучим који сегменти ће бити саставни делови у оквиру интернет форме инсталације. Одлучио сам да све сегменте који су чинили целину интерактивне инсталације у оквиру изложбе, осим другог (који се односи на ретроспективу мојих радова који су имали утицај на уметнички пројекат), задржим и за потребе интернет форме те инсталације, с тим да их у неопходној мери изменим и прилагодим новом окружењу, не нарушавајући ни у ком случају смисао, стандарде и постављену уметничку концепцију инсталације.

С обзиром да сам дефинисао које ћу сегменте прилагодити и задржати и за потребе интернет форме те инсталације (а који су били обједињени у оквиру интерактивне инсталације), имао сам обавезу да извршим одговарајуће прилагођавање тих сегмената, док је код појединих сегмената било неопходно обавити и делимично кориговање одређених елемената.

Већи број сегмената сам прилагодио интернет стандардима, што је подразумевало усаглашавање расположивих садржаја са одређеним квалитативно-техничким захтевима. Чињеница да су (већим делом) садржаји сегмената моје инсталације у високој дефиницији, изискивала је потребу да се квалитет тих садржаја

прилагоди/спусти на *технички прихватљив ниво*¹⁶⁰, али са обавезом да се то нипошто, у негативном смислу, не одрази на презентовање тих садржаја. Притом, предвидео сам могућност да се у ближој перспективи сви садржаји, односно комплетан материјал може поставити на интернет у максимално могућем квалитету.

Сегменте које нисам био у могућности да прилагодим интернет стандардима, делимично сам кориговао, при чему сам водио рачуна да не нарушим естетику садржаја, односно материјала који се коригује.

Обједињавање припремљеног материјала и његово прилагођавање за потребе презентовања, односно постављања на интернет, захтевало је, поред креативног, и рад на програмирању одабраних садржаја за интернет форме. У овој фази реализације била ми је неопходна помоћ стручног лица из области програмирања, те сам ангажовао колегу и пријатеља¹⁶¹ чија је ужа специјалност управо програмирање. Имао сам обавезу да, пре свега, одабрани материјал графички припремим. Потом сам га, поштујући конципирани распоред и редослед појединачних садржаја, објединио у компактну целину, а према захтевима постављеним од стране програмера. Да бих био сигуран да је презентација креирана у потпуности, те спремна за постављање на сервер, извршио сам финалну проверу њене функционалности.

Закуп неопходног простора на интернету и закуп интернет домена на одређено време, биле су једине ставке које су ме оптеретиле финансијским издацима, с обзиром да сам за ове потребе морао да ангажујем професионалну фирму.

6.3.2 Реализација

Практичну реализацију интернет форме инсталације, подразумевало је постављање презентације на сервер и пуштање презентације у рад.

Трајање процеса постављања података на сервер практично зависи од брзине протока која нам је доступна, као и од количине података коју на тај сервер

¹⁶⁰ Подразумева стандардну дефиницију квалитета видео и аудио садржаја који је прилагођен већини корисника интернета.

¹⁶¹ Иван Васић
<http://www.vasx.net/>

постављамо. Интернет форму инсталације¹⁶², у виду презентације за интернет, поставио сам на сервер у професионалном окружењу, те је из тог разлога процес постављања трајао, условно речено, кратко.

Након успешног постављања презентације на сервер, а пре њеног пуштања у рад, требало је извршити проверу функционисања презентације на серверу. Сличну активност сам реализовао и у оквиру повезивања појединачних садржаја у форму презентације, с том разликом да се сада функционалност тестира и на серверу/интернету, што не мора подразумевати да ће, при иницијалном постављању презентације, резултати провере у потпуности одговарати очекиваним. Приликом пуштања у рад моје презентације, није било значајнијих проблема. Повезивање садржаја сервера са доменом подразумева да је презентација доступна јавности. Тиме је заокружена фаза реализације интернет форме инсталације.

6.3.3 Промоција

Промовисање мог уметничког пројекта посредством интернет форме инсталације, омогућава ми, као аутору, да представим свој рад знатно ширем аудиторијуму, да јавност добије основне информације о делу и изложби, да сагледа њихове уметничке вредности и поруку, и да као аутор сазнам шта о мом раду мисле други.

Очекивања од интернет форме инсталације подразумевају:

- промоцију уметничког пројекта
- промоцију изложбе
- укључивање јавности као битног фактора двосмерне комуникације и размене информација
- успостављање односа рада и појединца
- повратну информацију.

¹⁶² Интернет форма инсталације доступна је на интернет адреси:
<http://www.dusan.nadjevic.com/vreme-izlaza>

ВИЗУРА ВРЕМЕНА



the view of time

Део истраживања за потребе
израде докторског уметничког пројекта
ВРЕМЕ ИЗЛАЗА / A TIME OF EXIT,
Душана Нађевића



Музеј примењене уметности
Вука Караџића 18
Београд

Museum of Applied Art
18 Vuka Karadžića street
Belgrade

27. маја 2014. године у 18h, Музеј примењене уметности, галерија Жад
Вука Караџића 18, 11000 Београд, Србија
улаз слободан

Сл. бр. 15. Плакат за изложбу *Визура времена* (један од видова промоције у току истраживања за потребе докторског уметничког пројекта) у Музеју примењене уметности у Београду, маја месеца 2014.

7. ЗАКЉУЧНА РАЗМАТРАЊА

Следећи основне теоријске постулате, праћен искуством урађених уметничких радова/дела, овим докторским уметничким пројектом објединио сам, кроз теоријски и практични приступ, основне форме *дигиталног* уметничког израза, и уобличио их у оквиру *дигиталног интерактивног видеа са елементима анимације*.

„За људе из племенских заједница, недокучива мистерија био је свемир. За технологе данашњице, ту улогу преузело је време.”¹⁶³

„Шта је, дакле, време? Док ме неко не пита, ја знам; кад би, пак, ваљало да то објасним - ја не знам. Оно што, при свему томе, смело тврдим јесте да, нема ли ичег што је прошло, неће ни бити времена прошлог, као што ни до будућег времена не долази кад нема ничег што би нестало - баш као што изостаје и садашње време ако ништа не постоји.”¹⁶⁴

Сматрам да, феноменолошки посматрано, свако од нас, био уметник или не, време види, доживљава и представља самосвојствено. Наравно, под условом да тај феномен, на трен, не посматрамо из угла науке (дакле као нешто егзактно), већ као филозофску трајност коју као такву можемо да искренемо, савијемо, зауставимо, убрзамо... Време и могућност замишљеног путовања или погледа у друго време је инспирација, како за научнике, тако и за уметнике. С тим што уметници имају слободу да ту егзактност искористе и оповргну је, макар у филозофско-поетско-практичном смислу. Управо из тог разлога, виђење и доживљај света и времена из угла уметника, и повратна информација о томе могу бити од значаја, како за филозофију, тако и за физику, астрономију, социологију, биологију...

Овим докторским уметничким пројектом намеравао сам да, у тренутном дигиталном окружењу (које је наметнуло своју естетику и критеријуме), у присуству технолошких могућности које нису безазлене (по питању достизања нових и/или померања постојећих граница реалног, а што нам нуде та *технолошка помагала*), и уз

¹⁶³ Marshall McLuhan, *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*, Beacon Press, 1967, 85

¹⁶⁴ Sveti Avgustin, *ISPOVESTI*, knjiga jedanaesta, izbor, prevod i pogovor dr Milan D. Tasić, DERETA, Beograd, 2009, 15

поштовање уметничких естетских принципа, „отпутујем, завирим, зароним” у неко друго време једног истог простора, да видим и чујем, да осетим дух тог простора и времена, и сазнам (а можда и схватим) како „функционише” просторвременски феномен.

Основне одреднице замишљеног путовања кроз време: *излаз* и *време* потврдиле су ми да једном простору одговара више „времена”, а да једном времену одговара више „простора”, или да једну просторну тачку можемо посматрати са више (можда и безброј) временских тачака, и да из једне временске тачке можемо посматрати више (вероватно и безброј) просторних тачака. Тако је практичан рад настао као, верујем успешан покушај да нађем право време за *излаз*, и да успоставим интеракцију на линији аутор - дело - посматрач, уз оправдану наду да ће и посматрач моћи да нађе *излаз* и да се „загњури” у *интердисциплинарни временски универзум*. Формирајући целину практичног рада, односно стварајући сваки његов сегмент, сва сазнања до којих сам дошао, све емоције, слике, звуци, све је то остало заувек у мојој уметничкој меморији, и отворило ми нове правце, нове визуре, нове *излазе*. И пред мене поставља питања сврхе, мотива, осећаја, и захтева да се тиме убудуће позабавим.

8. ЛИТЕРАТУРА

1. Avgustin, *ISPOVESTI*, knjiga jedanaesta, izbor, prevod i pogovor dr Milan D. Tasić, DERETA, Beograd, 2009
2. Atwood, Margaret, *Cat's Eye*, Bantam Books, New York City, 1989
3. Babac, Marko, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 1993
4. Banjanin, Milorad K., *Analiza sistemske interakcije čovek-računar*, Fakultet tehničkih nauka, Novi Sad, 1999
5. Bazen, Andre, *Šta je film? (I-IV)*, 3D+, Niški kulturni centar, Niš, 2009
6. Bierce, Ambrose, An Occurrence at Owl Creek Bridge, *Tales of Soldiers and Civilians*, E. L. G. Steele, United States, 1891
7. Bodrijar, Žan, *Simulakrumi i simulacija*, IP Svetovi/Novi Sad, 1991
8. Galyean, Tinsley A., *Narrative guidance of interactivity*, Cambridge, MIT (Massachusetts Institute of Technology), 1995
9. Gelovej, Aleksandar R., Kompjuter kao način posredovanja, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013
10. Gribbin, John, *In Search of the Multiverse: Parallel Worlds, Hidden Dimensions, and the Ultimate Quest for the Frontiers of Reality*, John Wiley & Sons, 2010
11. Darel, Lorens, *Duh mesta, Pisma i eseji o putovanjima*, priredio Alan Dž. Tomas, Gradac, 2006
12. Delez, Žil, *Film 2: Slika-vreme*, Filmski centar Srbije, Beograd, 2010
13. Zečević, Božidar, Things to go, *Alternative film-video 1988*, Akademski filmski centar, Beograd 1988
14. Zečević, Božidar, *Čitanje svetla*, Yu film danas, Beograd 1993

15. Зечевић, Божидар, Таласон или мала историја завере, *OBO JE STUDENTSKI KULTURNI CENTAR / THIS IS THE STUDENTS CULTURAL CENTRE*, Студентски културни центар, 3 април 1996, 19-32
16. Зечевић, Божидар, Mindscreen Николе Тесле, *Нови Филмограф*, Удружење филмских уметника Србије и ЈП Службени гласник, бр. 2, 2006, 30-34
17. Zečević, Božidar, *Srpska avangarda i film 1920-1932*, UFUS, 2013
18. Јовановић, Миленко и Аврамовић, Миша, Кабаре „Црно брашно”, *Филмфорум*, бр. 2, октобар 1971
19. Кос, Liz, Video-projekcija: prostor između ekrana, iz zbornika *Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013
20. McLuhan, Marshall, *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*, Beacon Press, 1967
21. Makluan, Maršal, *Poznavanje opština - čovekovih produžetaka*, Beograd, Prosveta, 1971
22. Manovich, Lev, *The Paradoxes Of Digital Photography*, published in: *Photography After Photography*, exhibition catalog, Germany, 1995
23. Manovich, Lev, *Cinema and Digital Media*, published in: *Perspectives of Media Art*, Jeffrey Shaw & Hans Peter Schwarz (eds). Cantz Verlag, Ostfildern, Germany, 1996
24. Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2001
25. Manovič, Lev, Šta su novi mediji?, iz zbornika *Moć/Mediji/&*, priredili Jovan Čekić i Jelisaveta Blagojević, Centar za medije i komunikacije, Fakulteta za medije i komunikacije, Univerziteta Singidunum, Beograd, 2012
26. Manovich, Lev, *Software Takes Command*, International Texts in Critical Media Aesthetics, Bloomsbury Academic, New York - London, 2013
27. Manovič, Lev, Umetnost posle Web-a 2.0, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013

28. Massumi, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002
29. Münsterberg, Hugo, *The Film: A Psychological Study, The Silent Photoplay in 1916*, Dover Publications, New York, 1970
30. Paul, Kristijana, Prošireni film: pokretna slika u digitalnoj umetnosti, iz zbornika *Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013
31. Shannon, Claude E. and Weaver, Warren, *The mathematical theory of communication*, The University of Illinois Press, Urbana, 1964
32. Sobčak, Vivjan, Ekranska slika, iz zbornika *Slike, singularno, globalno: Savremeno kao eksperiment*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije, Beograd, 2013
33. Стојановић, Марко, *Звуци Београда, обједињавање конкретних звукова и призора у вишемедијском делу*, докторски уметнички пројекат, Универзитет уметности у Београду, Београд, 2014
34. Udar, Žan-Pjer (Oudart, Jean-Pierre), Filmski šav, *Filmske sveske*, Institut za film, Beograd, 1969
35. Hawking, Stephen, *A Brief History of Time*, Bantam Books Trade Paperbacks, New York City, 1998
36. Šuvaković, Miško, *Pojmovnik teorije umetnosti*, Orion Art, Beograd, 2011
37. Youngblood, Gene, *Expanded cinema*, E. P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970

9. ВЕБОГРАФИЈА

1. Аксинте, Костика (Costică Acsinte, born Constantin Axinte)
<http://colectiacosticaacsinte.eu/>
2. Arceneaux, Edgar; Galen Johnson, Vincent; Koumoundouros, Olga; McMillian Rodney & Sloly, Matthew, *Philosophy of Time Travel*, The Studio Museum in Harlem, 11.04.2007 - 01.07.2007
<http://www.studiomuseum.org/exhibition/philosophy-time-travel-edgar-arceneaux-vincent-galen-johnson-olga-koumoundouros-rodney-mc>
3. Бранкуши, Константин, *Бесконачни стуб* или често називана Бескрајна колона.
https://en.wikipedia.org/wiki/Sculptural_Ensemble_of_Constantin_Brâncuși_at_Târgu_Jiu
4. Dedić, Vesna, *Balkanskom ulicom*, emisija prikazivana na Radio Televiziji Srbije.
<http://www.rts.rs/page/tv/sr/series/20/RTS+1/58/Balkanskom+ulicom.html>
5. Зечевић, Божидар и Нађевић, Душан, *Београд, 100 година првог фара*, Етнографски музеј у Београду, 21.08.2013
<http://etnografskimuzej.rs/rs/vesti-i-dogadjanja/beograd-sto-godina-prvog-fara/>
6. Zečević, Božidar, *Jedna domaća filmska stogodišnjica*, 26.08.2013
<http://www.novifilmograf.com/jedna-domaca-filmska-stogodisnjica/>
7. Kragić, Bruno, Filmski leksikon: *Napoleon*
<http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1166>
8. Long, Jane, *Dancing with Costică* („Innocence”, „Sweetheart”, „All Hands on Deck”), official site, 2015
<http://janelong.photomerchant.net/dancing-with-costica>
9. Long, Jane, *Dancing with Costică*, 2015
<http://colectiacosticaacsinte.eu/dancing-with-costica-jane-long/>
10. Markov, Vladan, *Vreme i prostor-vreme*, 12.06.2011
<http://kpv.rs/?p=115>

11. Moritz, William, *Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer*, 05.08.1997
<http://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html>
12. Opam, Kwame, *These Back to the Future posters show time travel in an instant*, January 11.01.2015
<http://www.theverge.com/2015/1/11/7528197/back-to-the-future-posters-delorean-time-travel-art>
13. Otsuka, Chino, официјелна интернет презентација
<http://chino.co.uk/index.htm>
14. Otsuka, Chino, *Photo Album: Photographs by Chino Otsuka*, Huis Marseille Museum of Photography, Amsterdam, Exhibition
<https://www.lensculture.com/articles/chino-otsuka-photo-album>
15. Popova, Maria, *Faking It: A Visual History of 150 Years of Image Manipulation Before Photoshop*, 23.10.2012
<http://www.brainpickings.org/2012/10/23/faking-it-met/>
16. Tomić, Miloš, *stop motion* tehnika animacije
<http://www.milostomic.com/stworkshop.php?lang=s>
17. Fairhurst, Andy, триптих *88MPH*, 2015
<http://www.andyfairhurstart.com>
18. Hawking, Stephen, *Time warp* или временски скок
<http://www.hawking.org.uk/space-and-time-warps.html>
19. „Бородинске панорама“ аутора Франца Рубоа, 1912
<http://www.1812panorama.ru/index.html>
20. Егзит, званично EXIT
<http://www.exitfest.org>
21. Изложба *Визура времена* у оквиру фестивала ФЕСТУМ
<http://www.arts.bg.ac.rs/festum-2015-festival-studenata-univerziteta-umetnosti/>
22. Квадкоптер, *What is a quadcopter?*, 31.08.2013
<http://quadcopterhq.com/what-is-a-quadcopter/>

23. *Meklaren, delirični sanjar*, Povodom 100 godina od rođenja majstora animacije Normana Meklarena, novembar 2014
http://www.animanima.org/kf_meklaren.php
24. *Panoramic Photography*, панорама из 1851. године, а која приказује Сан Франциско са брда Ринкон
<https://ignasioltraroig.wordpress.com/history/>
25. Retuširanje ili *foto manipulacija*.
<http://www.am.unze.ba/pzi/2011/Mirnesa%20Pajic/Pocetna/Primjena/manipulacija.html>

10. ФИЛМОГРАФИЈА

- 1895

Улазак воза у станицу (L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat)

Режија: Огист Мари Луј Николас (Auguste Marie Louis Nicolas Lumière) и Луј

Жан (Louis Jean Lumière)

Излазак радника из фабрике (Carmaux, défournage du coke)

Режија: Огист Мари Луј Николас (Auguste Marie Louis Nicolas Lumière) и Луј

Жан (Louis Jean Lumière)

- 1916

Нетрпељивост (Intolerance)

Режија: Дејвид В. Грифит (David Llewelyn Wark Griffith)

- 1927

Наполеон (Napoléon)

Режија: Абел Ганс (Abel Gance)

- 1952

Бвана враг (Bwana Devil)

Режија: Арч Оболер (Arch Oboler)

- 1962

Мост на Совиној реци (La rivière du hibou)

Режија: Роберт Енрико (Robert Georgio Enrico)

- 1968

Одисеја у свемиру 2001 (2001: A Space Odyssey)

Режија: Стенли Кјубрик (Stanley Kubrick)

- 1976

„ФИЛМ НА ТРИ ЕКРАНА” (“THREE SCREEN FILM”)

Режија: Џон Уитни Мл. (John Whitney Jr.)

- 1980

Исијање (The Shining)

Режија: Стенли Кјубрик (Stanley Kubrick)

- 1985
Повратак у будућност 1 (Back to the Future I)
Режија: Роберт Земекис (Robert Lee Zemeckis)
- 1989
Повратак у будућност 2 (Back to the Future II)
Режија: Роберт Земекис (Robert Lee Zemeckis)
- 1990
Повратак у будућност 3 (Back to the Future III)
Режија: Роберт Земекис (Robert Lee Zemeckis)
- 1995
12 Мајмуна (Twelve Monkeys)
Режија: Тери Гилијам (Terry Gilliam)
- 1997
Титаник (Titanic)
Режија: Џејмс Камерон (James Cameron)
- 1999
Матрикс (The Matrix)
Режија: Анди и Лана Ваховски (Andy Wachowski, Lana Wachowski)
- 2009
Аватар (Avatar)
Режија: Џејмс Камерон (James Cameron)

Премотај (Rewind)
Режија: Душан Нађевић
- 2011
Процеп (Fissure)
Режија: Душан Нађевић
- 2014
Време излаза (A Time of Exit)
Режија: Душан Нађевић

11. КРАТКА БИОГРАФИЈА

Душан Нађевић је дипломирао графички дизајн на Београдској Политехници 2008. године. Дипломске мастер студије мултимедијалног дизајна завршио је 2009. године на Факултету за дизајн Универзитета УНИОН.

Био је ангажован као графички уредник и уредник фотографије у часопису *Нови филмограф*, и као графичко технички уредник на *Монографији Бате Живојиновића*. Као коаутор пројекта, учествовао је у организацији и реализацији мултимедијалног догађаја *Београд, 100 година првог фара*. Учествовао је у изради визуелне идентификације за потребе више привредних субјеката из Србије и иностранства. Као редитељ, монтажер и аниматор, допринео је и изради радова студената докторских интердисциплинарних студија Универзитета уметности у Београду.

На Факултету за спорт, Универзитета „УНИОН - Никола Тесла” у Београду, ангажован је као сарадник у настави на предмету Мултимедије и графика, на смеру Спортско новинарство.

Од 2009. године реализовао је више краткометражних, анимираних и документарних филмова, као аутор или коаутор. Са својим радовима је учествовао на више међународних фестивала и манифестација (Фестивал студената Универзитета уметности - ФЕСТУМ; Манифестација Ноћ музеја; Међународни видео фестивал ВИДЕОМЕДЕЈА; Београдски фестивал документарног и краткометражног филма; Хрватски фестивал једноминутних филмова; Међународни фестивал КРАТКА ФОРМА; Тузла филм фестивал; Међународни фестивал анимираног филма за децу и младе „КОНСТАНТИНОВ ЗЛАТНИК”; Манифестација „Дани Европске баштине 2012”; Међународни фестивал Чембало, жива уметност / *Ars vivendi clavicembalum* и други/е).

Члан је Удружења филмских уметника Србије (УФУС) као и Међународне асоцијације анимираног филма (АСИФА), српски огранак.

Тренутно је ангажован као уметнички директор на дугометражном документарном филму *Раме уз раме*. Редитељ филма је Божидар Зечевић.

Одабрана филмографија аутора је: *Време излаза (A Time of Exit, 2014)*, *Прошлост (The Past, 2013)*, *Пецање (Fishing, 2012)*, *Процеп (Fissure, 2011)*, *Премотај (Rewind, 2009)*. Као коаутор је учествовао на филмовима: *Ти и ја (U & I, 2015)* аутора Јоване Ћике Новаковић; *Валтер (Walter, 2012)* аутора Андреја Аћина; *Мисија (The Mission, 2014)*, *Чувар Часлав (Caslav, the Guardian, 2012)*, серијал *Фреске нам говоре (Frescoes Tell Us - St. John the Theologian, Poganovo, 2012; Frescoes Tell Us - Church of the Virgin Mary, Donja Kamenica, 2011)*, *Дечак Виолина (Boy Violin, 2012)*, *И ми волимо чембало (And we Love the Harpsichord)* аутора Нене Михајловић Влајковић,...

ДУШАН НАЂЕВИЋ, докторанд
Др Ивана Рибара 206,
Нови Београд, Србија
Телефон: +381 65 / 318 36 46
е-mail: dusan.nadjevic@gmail.com
сајт аутора: www.dusan.nadjevic.com