

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

INTERDISCIPLINARNE STUDIJE



Višemedijska umetnost

Doktorski umetnički projekat

**VREMEVIDAC**

Multi audiovizija

autor:

Stevan Lutovac

Mentor: prof. dr um. Ivan Pravdić

Beograd, 2020.

*Ovo djelo posvećujem svojoj majci Gordani i svojoj baki Stanki Vujović.*

## SADRŽAJ

Sažetak .....	5
Summary .....	6
Uvod: Ciljevi rada i početne umjetničke teze .....	7
Metodologija .....	9
Perspektiva .....	10
Poliperspektivnost i kubizam .....	13
Polivizija .....	15
Prošireni film: Expanded cinema .....	21
Reprezentativna djela umjetničkog pokreta <i>Expanded cinema</i> .....	25
Prošireni film u digitalnoj eri .....	29
Jugoslovenski eksperimentalni film: Antifilm i multivizija .....	32
Prošireni film u Jugoslaviji .....	37
Početni eksperimenti .....	41
Multi audiovizija .....	43
Razlike u percepciji .....	44
Poetika stvaralaštva .....	44
Eksperiment kao razvojni i heuristički put do umjetničkog djela .....	45
Oneobičavanje stvarnosti: Magični realizam .....	51
<i>Found footage</i> : Prisustvo dokumenta svijeta u slici .....	53
Filmski citat: Film unutar filma .....	57
Dramaturgija igrano-eksperimentalnog filma .....	59
Montažni prosede .....	60
Montaža unutar kadra .....	62
Transformacija vremena putem montaže .....	67
Boja i faktura slike .....	70

Pokret .....	79
Zvuk .....	83
Dizajn zvuka .....	83
Uticaj zvuka na percepciju vremena u filmu i audiovizuelnim djelima .....	89
Govorni komentar .....	91
Filmska muzika .....	95
Umjetnički potencijal snova .....	102
Među javom i međ' snom .....	105
Fenomen vremena .....	107
Vremenska svijest Svetog Avgustina .....	118
Filmsko vrijeme .....	121
Širenje vremenskih granica filma .....	125
Prostor .....	127
Proširenje filma u fizičkom prostoru: Multinarativ .....	128
Proširenje filma u virtuelnom prostoru: Promjenljivi okvir kadra .....	130
Kadar unutar kadra .....	134
Polimorfni ekran kao prostor analize i dekonstrukcije .....	139
Proširenje filma u virtuelnom prostoru: Virtuelna realnost .....	142
Proširenje filma u imaginarnom prostoru .....	143
Proširenje filma u imaginarnom prostoru pomoću zvuka .....	145
Izložba <i>Vremevidac – multi audiovizija</i> : Rezultati i umjetničko-istraživački doprinos .....	146
Performans .....	151
Zaključak: Život kao filmski eksperiment .....	154
Spisak literature .....	157
Vebografija .....	163
Biografija autora .....	167

## SAŽETAK

Ideja za realizaciju ovog doktorskog umjetničkog projekta nastala je iz znatiželje za otkrivanjem novih izražajnih mogućnosti, kao i mogućnosti medijskog proširenja filma u prostoru, vremenu, narativu i značenju, uz pomoć multipliciranih ekrana, od kojih je svaki polimorfno izdijeljen na više kvadrata, u zavisnosti od dramaturških situacija i njihove uloge da preko multispacijalnih i multitemporalnih struktura filma doprinesu boljem istraživanju, doživljaju i shvatanju fenomena vremena. Jedan od glavnih zadataka u ovom radu je bio da opredmetim vrijeme, koje nema fizičke osobine, vizuelnim sredstvima – prostorom višestrukih ekrana, i da predstavim dejstvo koje taj prostor, uz pomoć zvuka i pokreta, ostvaruje na vremensku percepciju. Intrigantan problem istraživanja u ovom radu je i odnos vremena i prostora, koji u mnogim teorijama predstavljaju nerazdvojivu cjelinu.

*Vremevidac – multi audiovizija* je interdisciplinarni umjetnički projekat, umjetničko i teorijsko istraživanje koje je dovelo do realizacije četverostrukog igrano-eksperimentalnog (proširenog) filma *Vremevidac*, čiji sam idejni tvorac i monoautor. Predmet ovog doktorskog umjetničkog projekta predstavlja umjetničko istraživanje fenomena vremena, kao jednog od osnovnih konstitutivnih elemenata kako filma, tako i života. Osim istraživanja fenomena vremena, pomoću filma kao heurističkog *instrumenta*, cilj mi je bio da audiovizuelnim sredstvima predstavim svoju autorsku umjetničku definiciju vremena, koja se oslanja na tradiciju vremenske svijesti Aurelija Avgustina. Posebnu pažnju sam posvetio filmskom vremenu kao jedinstvenoj multitemporalnoj strukturi koja u sebi sažima razne vrste vremena. Želio sam takođe da istražim stvaralački fenomen fantazije u umjetnosti, odnosno snove, njihovo čulno porijeklo i kognitivni značaj, kao i njihov diskontinuirani odnos sa vremenom, koji možemo shvatiti kao antivrijeme.

Ključne riječi: film, vrijeme, prošireni film, filmsko vrijeme, multi audiovizija, multivizija, proširena kinematografija, višemedijska umjetnost, video, audio, eksperiment, kubizam, fantazija, percepcija, oniričko, nadrealizam, polivizija, poliperspektivnost, antifilm, prostor.

## SUMMARY

The idea for the realization of this doctoral art project arose from curiosity to discover new expressive possibilities, as well as the possibility of media expansion of film in space, time, narrative and meaning through multiplied screens, each of which is polymorphically divided into several squares depending on dramaturgical situations and their roles, to contribute to a better exploration, experience and understanding of the phenomenon of time through the multispace and multitemporal structures of film. One of the main tasks in this work was to objectify time, which has no physical properties, by visual means, through the space of multiple screens, and to present its effect on time perception with the help of sound and movement. An intriguing research problem in this work is also the relationship between time and space, which in many theories represent an inseparable whole.

*Vremevidac – multi audiovision* is an interdisciplinary art project, an artistic and theoretical research which has led to the realization of a quadruple feature-experimental (expanded) film *Vremevidac* of which I am the conceptual creator and the sole author. The subject of this doctoral art project is the artistic research of the phenomenon of time, as one of the basic constitutive elements of both film and life. In addition to exploring the phenomenon of time, using film as a heuristic *instrument*, my aim was to use audiovisual means to present my artistic definition of time that draws on the tradition of time consciousness of Aurelie Augustine. I paid special attention to film time, as a multitemporal structure that sums up various types of time. I also wished to explore the creative phenomenon of fantasy in art, that is, dreams, their sensory origin and cognitive significance, as well as their discontinuous relationship with time, which can be understood as anti-time.

Keywords: film, time, expanded film, film time, multiaudiovision, multivision, expanded cinema, multimedia art, video, audio, experiment, cubism, fantasy, perception, oneiric, surrealism, polyvision, polyperspectivity, antifilm, space.

UVOD:  
CILJEVI RADA I POČETNE UMJETNIČKE TEZE

Doktorski umjetnički projekat *Vremevidac – multi audiovizija* predstavlja praktično istraživanje fenomena vremena, fenomena fantazije u umjetnosti, kao i istraživanje mogućnosti proširenja filma u prostoru, u vremenu, u narativnom i semantičkom polju. Ideja multi audiovizije *Vremevidac* je iskorak iz ustaljenog, standardnog gledanja i shvatanja filma sa prostora jednog ekrana, kao i aktivnije učešće gledalaca u perceptivnom saznanju.

Ciljevi ove multi audiovizije su sledeći:

- Istraživanje novih mogućnosti razvoja filmskog jezika i prezentacija autorske umjetničke definicije vremena audiovizuelnim sredstvima;
- Iskustvo i doživljaj specifičnog filmskog vremena, kao i podsticanje recipijenta da razmišlja o fenomenu vremena;
- Dokazivanje audiovizuelnim sredstvima i višeekranskom postavkom (avgustinskog koncepta vremenske svijesti) kako prošlost, sadašnjost i budućnost simultano egzistiraju u nama i kako svijest stvara i poništava vrijeme;
- Stvaranje mogućnosti za medijsko proširenje filma: vremensko, prostorno, semantičko i narativno;
- Analiza kreativnih mogućnosti kombinovanja simultanog audiovizuelnog sadržaja – stvaranja audiovizuelnih sintagmi;
- Analiza dobijenih narativnih tokova sa više ekrana i više različitih tačaka posmatranja;
- Ostvarenje multinarativa i mogućnosti odabira alternativa u razvoju priče, kao i mogućnosti posmatranja određenih scena u različitim prostorno-vremenskim odnosima;
- Primjena i isprobavanje relevantnih umjetničkih teorija u praksi, kao i njihovo međusobno suprotstavljanje;
- Proširenje filmske informacije i transformacija doživljaja vremena pomoću performansa.

Početne umjetničke teze ovog projekta su slijedeće:

- Film je multitemporalna i multispacijalna struktura, koja omogućava, i kao medij (instrument) i kao umjetnost, uspješno istraživanje, shvatanje i doživljaj fenomena vremena.
- Narativ će se graditi od raznih filmskih rodova (igrani, dokumentarni, eksperimentalni film), kao i sintezom raznih tehnika i tehnologija (fotografija, animacija, podijeljeni ekran).
- Savremeni film je podjednako i vizuelna i auditivna umjetnost, u pogledu uspostavljanja odnosa između medijskih linija: predstavljanje ideje ovog projekta pokazaće njihov jednak značaj.
- Prostorna montaža (montaža unutar kadra) biće stvaralački postupak za oblikovanje vizuelno-dinamičke narativne forme, koja kao izražajno sredstvo služi i doprinosi strukturi filmskog vremena i njegovog specifičnog doživljaja, a posebno značajno mjesto, kao kreativna tehnika, zauzima u oblikovanju multi audiovizije kao orkestrirane dinamičko-vizuelne cjeline, koja omogućava simultanu koegzistenciju različitih realnosti unutar istog kadra.
- Multi audiovizija nudi gledaocu slobodu izbora u razvoju filmske priče, kao i dijegetskog vremena, koje nam omogućava višeekranska postavka, za razliku od konvencionalnog filma koji ima samo jedan neizdjeljen ekran i jedan nepromijenljivi tok priče.
- Za percepciju proširenog filma bitan je doživljaj realnog prostora u kojem se kreću gledaoci, koji na taj način vrše perceptivni performans.



## METODOLOGIJA

Metodologija kojom razrađujem svoje kreativne ideje djelimično je slična metodologiji u većini mojih eksperimentalnih filmova i video radova koji predviđaju upotrebu prostorne montaže i podijeljenog ekrana. Postupak se sastoji od razmatranja inicijalne ideje koja stoji u osnovi koncepta projekta, zatim razrade postupaka i istraživanja koja su u korelaciji sa idejom. Projekat je tokom rada otvoren za eksperimente, nove utiske, inovativne umjetničke postupke i upotrebu raznovrsnih tehnoloških aparata koji bi doprinijeli poboljšanju prezentacije ideje.

Odabrane metode koje ću koristiti tokom izrade multi audiovizije *Vremevidac* su slijedeće:

- Teorijska metoda. Predmet istraživanja biće proučavan kroz postojeću literaturu iz oblasti interdisciplinarnih umjetnosti, eksperimentalnog (proširenog) filma, filmske estetike, semiotike filma, fenomena vremena, postmodernog kolaža, kubizma, psihologije umjetnosti i stvaralaštva, dramaturgije igranog filma, fenomena fantazije u umjetnosti, dizajna zvuka kao izražajnog sredstva u audiovizuelnim delima, eksperimentalne (aleatorike) i elektronske muzike.
- Analitička metoda. Kritička analiza dobijenih rezultata i formiranje zaključaka koji će uticati na dalju realizaciju cjeline djela tj. rada.
- Empirijska metoda. Obuhvatala bi racionalnu analizu paradigmatiskih filmskih ostvarenja iz vremena istorijskih avangardi (francuski impresionizam) i neoavangardi (pokret *Expanded cinema*), jugoslovenske škole eksperimentalnog filma *antifilm*, sintezijskih umjetničkih formi. Empirijskom metodom istraživao bih i doživljaj trajanja filmskog vremena pomoću statistike dobijene od prisutnih gledalaca/slušalaca.
- Eksperimentalna metoda. Obuhvatala bi namjerno mijenjanje uzročno-posljedičnih odnosa (mijenjanje uslova odigravanja nekog događaja), analizu posljedica koje su izazvane tim promjenama, kao njihovu primjenu koja bi služila medijskom proširivanju filma. Eksperimentalna metoda obuhvatala bi i uvođenje nefilmskih sredstava u građu djela.
- Praktičan rad. Završna faza projekta obuhvatala bi osmišljavanje rasporeda ekrana/platna u odnosu na odabrani javni izložbeni prostor, postavljanje projekcionih elemenata za reprodukciju slike, postavljanje izvora zvuka u odnosu na prostor u kojem će djelo biti prikazano, kao i planiranje pratećeg performansa.

## PERSPEKTIVA

Termin *perspektiva* vodi porijeklo od latinske riječi *prospicere*, što znači "vidjeti ili razabrati". Perspektiva predstavlja gledište, način gledanja, način razmatranja, shvatanje.<sup>1</sup> Pojam perspektive koristi se u raznim životnim situacijama, kao i u raznim naučnim i umjetničkim disciplinama. U likovnim disciplinama perspektiva je tehnika pomoću koje se ostvaruje iluzija treće dimenzije prostora na dvodimenzionalnoj ravnoj površini,<sup>2</sup> odnosno transponovanje trodimenzionalne stvarnosti u dvodimenzionalnu sliku stvaranjem iluzije dubine i daljine. Likovne discipline<sup>3</sup> koristile su perspektivu da bi u svom prevodu omogućile neraspadljivost cjeline kompozicije.<sup>4</sup>

Po riječima Aleksandra Đurića, "perspektivnost je direktno vezana za prikazivanje koje ne odgovara opažanju svega u cjelini, nego samo jednom od mogućih viđenja".<sup>5</sup>

Među umjetničkim disciplinama, perspektiva je najprisutnija u likovnoj i filmskoj umjetnosti, a zatim i u književnosti. U likovnim umjetnostima termin *perspektiva* označava način prikazivanja prostora na plohi slike,<sup>6</sup> a osnovni zadatak svake vrste perspektive bio bi da "objedini i učvrsti sve elemente izraza u jedinstvenu likovnu cjelinu ili, drugim riječima, da ne dozvoli da se slika raspadne".<sup>7</sup>

Razni narodi su tokom istorije razvili sopstvena učenja o perspektivi, ali je mnogi od njih nisu primjenjivali u praksi, na primjer u Antičkoj Grčkoj (V vek prije nove ere).<sup>8</sup> U zapadnoj umjetnosti, pravila i primjena perspektive razvijana su u Italiji, u Firenci, početkom XV veka. Do tada su slike bile stilizovane i simbolične, a ne realističko-mimetičke predstave

---

<sup>1</sup> Definicija preuzeta sa: <https://sh.wikipedia.org/wiki/Perspektiva> – datum pristupa 12.02.2020. u 13:00h.

<sup>2</sup> Marion Boddy-Evans, *Razumevanje perspektive u umetnosti*, <https://bs.eferrit.com/razumevanje-perspektive-u-umetnosti/> – datum pristupa 24.03.2019. u 04:30h.

<sup>3</sup> Od samog početka primjene perspektive u likovnim umjetnostima, stvaraoci su pokušavali da olakšaju manuelni proces predstavljanja perspektive u djelu, pa su između XVI i XIX vijeka konstruisana razna perspektivna pomagala. Za pregled perspektivnih pomagala vidjeti: Martin Kemp, *The Science of Art*, Yale University Press, New Haven, 1990, str. 167.

<sup>4</sup> Aleksandar Đurić, *Simultano oko: traktat o integralnosti slike*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2001, str. 48.

<sup>5</sup> Ibid., str. 46.

<sup>6</sup> Perspektiva <https://sh.wikipedia.org/wiki/Perspektiva> – datum pristupa 06.04.2019. u 8:48h.

<sup>7</sup> Aleksandar Đurić, *Simultano oko*, op. cit., str. 48.

<sup>8</sup> Ibid., str. 47.

života.<sup>9</sup> Linearna perspektiva postala je zaštitni znak renesansne umetnosti XV i XVI vijeka. Ova perspektiva se naziva još i matematička i iluzionistička, jer stvara autentičan utisak trodimenzionalnosti prostora.<sup>10</sup> Primjena perspektive u doba renesanse predstavljala je prvi korak ka automatizaciji vida.<sup>11</sup>

Tokom istorije umjetnosti, korišćene su različite vrste perspektive: vertikalna (ikonografska), linearna (geometrijska), obrnuta (inverzna), ikonološka (semantička), vazдушna (atmosferska), koloristička, poliperspektiva.<sup>12</sup>

U vertikalnoj (ikonografskoj) perspektivi, udaljeniji objekti se prikazuju iznad bližih, dok se linearna (geometrijsko-iluzionistička) perspektiva temelji na prirodnom zakonu da se predmeti s udaljenošću linearno smanjuju. Kod linearne (geometrijske perspektive) razlikujemo ptičju i žablju perspektivu (pogled iz visina i pogled čije je stajalište izuzetno nisko). U obrnutoj (inverznoj) perspektivi, objekti se ne smanjuju sa udaljenošću. Ikonološka (semantička) perspektiva predstavlja kompoziciju u kojoj je najvažniji lik ili objekat, predstavljen uvećano u odnosu na druge prisutne likove. Ovu vrstu perspektive koriste djeca u predškolskom i ranom školskom uzrastu, i na svojim radovima izraženo uvećanje primjenjuju na osobe ili stvari koje po njima imaju najveći značaj u njihovom životu. Vazдушna (atmosferska) perspektiva dopunjava geometrijsku perspektivu na slici. U djelima u kojima je primjenjivana vazдушna perspektiva, oblici koji se nalaze u prednjem planu su oštrij, vidljiviji, sa jasnim detaljima, dok su oblici u drugim planovima (u daljini) mekši, zamagljeniji, *sfumato*, što se temelji na prirodnim zakonima: bliži predmeti su jasniji i oštrij, a boje su jačeg intenziteta, dok su udaljeniji predmeti mutniji, a boje su bleđe. Tonovi boja u prednjem planu su intenzivniji, dok su boje kojima je izražena prostorna daljina bleđe.<sup>13</sup>

Koloristička perspektiva temelji se na iskustvu gledanja u prirodi, gdje se tople boje nameću, izlaze prema naprijed, u prvi plan, dok se hladne boje udaljavaju.<sup>14</sup>

---

<sup>9</sup> Informacija preuzeta od: Marion Boddy-Evans, *Razumevanje perspektive u umetnosti*, <https://bs.eferrit.com/sta-je-perspektiva-u-umjetnosti/> – datum pristupa 24.03.2019. u 05:00h.

<sup>10</sup> Perspektiva <https://sh.wikipedia.org/wiki/Perspektiva> – datum pristupa 02.05.2020. u 09:50h.

<sup>11</sup> Lev Manovič, *Metamediji*, izbor tekstova, ured. Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, str. 53.

<sup>12</sup> Marina Skrinjik Ćorić, *Prostor i perspektiva*, <https://www.slideshare.net/razrednamarina/prostor-i-perspektiva>

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Perspektiva (likovna umjetnost), [https://hr.wikipedia.org/wiki/Perspektiva\\_\(likovna\\_umjetnost\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Perspektiva_(likovna_umjetnost)) – datum pristupa 12.04.2020. u 13:00h.

Za razliku od navedenih vrsta perspektive u kojima umjetnik predstavlja prostornu stvarnost viđenu iz jedne tačke gledišta, poliperspektivni prikaz nastaje kad umjetnik posmatra objekat sa više različitih strana i to onda prikazuje na istom djelu. Poliperspektiva predstavlja simultano prikazivanje objekta ili lika iz više različitih uglova.<sup>15</sup> Svaka od navedenih perspektiva primjenjivana je u određenim kulturnim sredinama, u određenom istorijskom trenutku, i bila je karakteristična za njih.

Za ovu studiju bitan je pojam poliperspektive. Poliperspektiva predstavlja kombinaciju više perspektiva: umjetnik u istom djelu kombinuje nekoliko različitih pogleda, perspektiva, čime postiže da slika prikazuje cjelovitu scenu svega onoga što čini prostor ideje (istovremenih pogleda). Pojava poliperspektive u slikarstvu evidentna je još u doba starog Egipta, gdje su na freskama prikazani ljudski likovi čije je lice predstavljeno u profilu, oko frontalno, ramena sprijeda, a noge (posebno stopala) sa strane. Poliperspektivu u svojim crtežima spontano koriste djeca predškolskog uzrasta i ona u nižim razredima osnovne škole.<sup>16</sup>

Iz razloga što se bilo koji predmet (oblik) ne može obuhvatiti jednim viđenjem, a kamoli tačno prikazati istim tim mono-viđenjem, Pavle Florenski je zapisao: "Umjetnik, čak i kad sjedi na mjestu, neprestano se kreće, kreće očima, glavom, tijelom, i njegova tačka gledanja se mijenja, što treba nazivati umjetničkom slikom vida. To je psihička sinteza beskonačno mnogih opažanja vida, sa raznih tačaka gledišta, i uz to svaki put dvojnih, to je integral takvih dvojednih slika."<sup>17</sup> Poliperspektiva je revitalizovana i afirmisana ponovo u kubizmu. Filmski teoretičar i umjetnik Noel Birš (Noël Burch) zastupa ideju da je inovacija kubizma u pojedinim izvorima predstavljena na pojednostavljen način – "tako što je on prikazivao brojna lica, brojne strane jednog istog predmeta, što slikarstvo *iz jedinstvenog ugla gledanja* nije uspijevalo da postigne". Međutim, Birš dodaje kako ova množinska etika proističe iz oblasti poznavanja stvari: "Ljepota djela proizlazi iz plastične činjenice što je, na jedan sasvim specifičan način, rađa organizovano nadovezivanje različitih uglova gledanja."<sup>18</sup>

U okviru ovog dijela studije prikazujem, i u nastavku teksta opisujem, radove pojedinih umjetnika koji su u korelaciji sa praktičnim dijelom mog umjetničkog projekta, a

---

<sup>15</sup> Marina Skrinjik Ćorić, *Prostor i perspektiva*, <https://www.slideshare.net/razrednamarina/prostor-i-perspektiva>

<sup>16</sup> Informacija preuzeta iz: Radovan Ivančević, *Perspektive*, <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/perspektive.htm> – datum pristupa 12. 04.2020, u 18:45h.

<sup>17</sup> Aleksandar Đurić, *Simultano oko: traktat o integralnosti slike*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2001, str. 46.

<sup>18</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 32.

čija je forma izražavanja zasnovana na višestrukim polimorfnim<sup>19</sup> ekranima, kao i radove koji se kroz takvu formu, koja obezbjeđuje proširenje granica filma, bave tematikom zasnovanom na fenomenu vremena i njegovim neraskidivim odnosom sa prostorom.

## POLIPERSPEKTIVNOST I KUBIZAM

*Um razara formu, a duh je objedinjuje.*

– Žorž Brak

Posmatrano kroz prizmu istorije umjetnosti, primjena poliperspektivnosti u umjetničkom djelu najizraženija je u periodu kubizma.<sup>20</sup> Na samom početku dvadesetog vijeka, umjetnički pokret kubizam postavlja ključno pitanje: "Šta je suštinsko za sliku, što razlikuje sliku od drugih umjetnosti i što je posebno slikarsko ili skulptorsko? Njihov odgovor je vodio ka ideji i zamisli percepcije. Ljudska percepcija, moć opažanja i moć vizuelnog prikazivanja moći opažanja određuju i karakterišu sliku u kubizmu. To je bilo rešenje slike u odnosu na tačku posmatranja."<sup>21</sup> Slika je dobila više tačaka posmatranja, što znači da je jedna figura bila dekonstruisana i prikazivana iz različitih uglova, odnosno različitih tačaka gledanja. Na ovoj osnovi nastala su dva modela kubizma: analitički kubizam<sup>22</sup> i sintetički kubizam.<sup>23</sup>

Kubizam je za umjetnost dvadesetog vijeka, kao i za savremeno umjetničko stvaralaštvo, značajan jer je kao avangardni pokret uveo još jednu inovaciju, a to je tehnika kolaža.<sup>24</sup> Kolaž je, prije svega, bio slikarska tehnika koja je obezbjeđivala unošenje "slike svijeta" unutar logike likovnog<sup>25</sup> tj. bio je kritika slikarstva vanslikarskim sredstvima. Tehnika kolaža će biti vremenom široko prihvaćena, primjenjivana i u drugim umjetnostima:

---

<sup>19</sup> Polimorfni ekran predstavlja ekran koji je izdijeljen u više manjih prostora (prozora, kvadrata), gdje se unutar svakog od njih prikazuje ista ili različita scena. Ovaj termin prvi je upotrijebio Abel Gans (Abel Gance) 1927. godine. Više o Gansovom shvatanju upotrebe podijeljenog ekrana vidjeti kod: Henri Agel, *Esthetique du cinema*, Presses Universitaires de France, Paris, 1962, str. 18.

<sup>20</sup> Poliperspektiva je upotrebljavana i u starom Egiptu, ali ne na poetski način kao u kubizmu.

<sup>21</sup> Miško Šuvaković, *Kubizam, futurizam i kubo-futurizam*, Video pojmovnik umetnosti i teorije XX veka, Art televizija, Beograd. 2000/1, [https://www.youtube.com/watch?v=c73yi\\_nPm9M](https://www.youtube.com/watch?v=c73yi_nPm9M) – datum pristupa 12.04.2020. u 17:17h.

<sup>22</sup> Analitički kubizam (1909–1912) je stil koji je razradio Pikaso (Pablo Picasso) zajedno sa Brakom (Georges Braque). Oba slikara slikaju tako kao da posmatraju i predstavljaju predmete iz više uglova odjednom.

<sup>23</sup> Sintetički kubizam (1912–1919) je dalji stepen u razvoju kubizma. Umjetnik na slike lepi komade papira, novinsku hartiju, i to je pojava prvog kolaža u umjetnosti.

<sup>24</sup> Termin kolaž (franc. *collage* – lepljenje) označava kompozicije od lijepljenog papira.

<sup>25</sup> Aleksandar Đurić, *Simultano oko: traktat o integralnosti slike*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2001, str. 29–32.

književnosti,<sup>26</sup> muzici,<sup>27</sup> pozorištu,<sup>28</sup> filmu,<sup>29</sup> videu.<sup>30</sup> Iz kolaža nastaju asemblaži – prostorni kolaži, i montaža – filmska montaža, foto-montaža, video montaža/videokolaž. Kolažni postupak ima svoju dugu tradiciju prije nego što su mu kubisti dali ime koje je i danas u upotrebi. Korišćen je za ornamentaciju teksta, za ukrašavanje kaligrafskih svitaka, knjiga, svetih slika – ikona, čestitki i razglednica.<sup>31</sup>

Razlika između kolaža i montaže ogleda se u tome što kolaž predstavlja grubo i neznačenjsko (nese mantičko) spajanje raznih slika od raznih materijala,<sup>32</sup> dok filmska montaža predstavlja precizno spajanje raznih materijala kojima se oblikuje narativ i prostorno-vremenski kontinuitet kao cjelina sa određenim značenjem. Kubisti analiziraju predmete u poliperspektivnom odnosu, viđene sa raznih strana, sa različitim udaljenosti i u različitim vremenima. Ovakvi postupci i iskustva vezana za više tačaka posmatranja transponovani su i u medij pokretnih slika – film. Fernan Leže (Fernand Léger), pod uticajem kubizma, režira nenarativan film *Mehanički balet* (Ballet mécanique, 1924), saradujući sa direktorom fotografije Manom Rejom (Man Ray). Ovo djelo je karakteristično po "višestrukoj ekspoziciji, jukstaponiranim montažnim rezovima, krupnim planovima i pokretima figura u kadru, oblikujući harmoniju vizuelne dinamike ovog filma".<sup>33</sup>

---

<sup>26</sup> U intertekstualnost postmoderne literature duboko je ukorijenjena logika strukturiranja naracije, koju je inaugurisao roman *toka svijesti*, a zatim i *novi roman*. Tu kolažnu stukturu različitih vremenskih, prostornih, egzistencijalnih, odnosno personalnih planova, postmoderna literatura obogatila je kolažiranjem zasnovanim na istorijskim interrelacijama unutar sopstvenog medija, proširujući tako duhovne sfere savremenog književnog iskaza. Informacija preuzeta: Ibid., str. 37.

<sup>27</sup> Polistilistika je neoavangardni muzički pravac koji se zasniva na tehnici kolaža muzike, odnosno kolažiranja u jedno djelo raznorodnih i nespojivih stilskih elemenata, stvarajući posebnu autorsku kompoziciju. Više o polistilistici videti kod: Milan Uzelac, *Filozofija muzike: Horror musicae vacui*, elektronsko izdanje Φ, 2012, str. 358–359.

<sup>28</sup> U poglavlju "Postmoderni kolaž", govoreći o uticaju i doprinosu kolaža na postmodernu *novo pozorište*, autor ističe kako takvo pozorište gradi složen stvaralački postupak, kroz audio-vizuelne slike, sinkretičko-referentnim kolažnim izrazom. Aleksandar Đurić, *Simultano oko*, op. cit., str. 38.

<sup>29</sup> Filmski kolaž (collage film, found footage) je eksperimentalni filmski stil koji nastaje montažnim spajanjem i suprostavljanjem različitih pronađenih snimaka iz različitih izvora. Korijeni nastanka ovakvog filmskog pravca vezuju se za vrijeme nadrealizma i film *East of Borneo* iz 1931. godine. Alternativni termin za kolažne filmove, odnosno *found footage*, je *francuski žurnal*. Definicija preuzeta sa Collage film [https://en.wikipedia.org/wiki/Collage\\_film#cite\\_note-beaver-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Collage_film#cite_note-beaver-1) – datum pristupa 22.07.2020. u 16:00h.

<sup>30</sup> Govoreći o postmodernom kolažu i uticaju kolaža na druge umjetničke discipline i medije, autor kaže za video-sliku da je najbliža likovnom djelu i da, kao takva, slika konfrontira i sintetizuje likovne kontekste kolažiranih slika u formiranju govorne relacije. Aleksandar Đurić, *Simultano oko*, op. cit., str. 38.

<sup>31</sup> Ibid., str. 27–28.

<sup>32</sup> Objašnjavajući šta je kolaž i kako je nastao, autor ističe da "kolaž ne označava prvenstveno kombinaciju raznorodnih slika ili delova slika. On, prije svega, označava prisustvo svijeta u slici: prisustvo realije, učesnika i svedoka, oblika svijeta, njegovog trag i uspomenu, njegovo vrijeme". Ibid., str. 29–30.

<sup>33</sup> Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", *Zbornik radova Akademije umetnosti*, Univerzitet u Novom Sadu, 2017, str. 33.

## POLIVIZIJA

Uticaj kubističkog stvaralačkog postupka vezanog za više tačaka posmatranja evidentan je u najpoznatijem djelu francuskog avangardnog filmskog<sup>34</sup> umjetnika Abela Gansa (Abel Gance), epskom filmskom spektaklu *Napoléon* (1927). On je paradigmatički primjer i jedan od prvih narativnih *proširenih filmova* u istoriji kinematografije koji je osmišljen tako da bude sniman sa više spojenih kamera i montiran tako da može da bude projektovan na više ekrana simultano i percipiran sa više tačaka posmatranja.

Ovu snimateljsku i montažnu tehniku (otkrivenu 1926), koja ima za cilj proširenje filma u prostoru, Abel Gans je nazvao tehnikom polivizije.<sup>35</sup> Tehnička inovacija se sastojala u istovremenom snimanju pomoću tri kamere koje snimaju isti lik, predmet ili zbivanje iz tri različita ugla. Trostruki ekran<sup>36</sup> pružao je mogućnost komponovanja i montaže različitih pokreta unutar kadrova koji se oblikuju u jedinstvenu vizuelnu cjelinu, kao i mogućnost ostvarivanja atraktivnog vizuelnog kontrapunkta. Glavna radnja obično je prikazivana u središnjem ekranu, dok su druga dva bila za simultano dopunjavanje informacije, vizualizujući isti prizor iz različitih perspektiva.<sup>37</sup> Mnogi autori ovaj film smatraju i najboljim primjerom francuskog filmskog impresionizma<sup>38</sup> iz doba *prve avangarde*.

Rad na scenariju za film *Napoléon*, Gans je započeo 1923. godine. Film je prvobitno planiran kao serija od šest filmova, ali posle četiri godine snimanja, reditelj je stigao tek do sekvence Bonapartine vojne invazije na Italiju, a projekcija snimljenog materijala već je

---

<sup>34</sup> Avangardni film vezan je za istorijsku tendenciju filmske umjetnosti koja se bavila traganjem za novim izražajnim mogućnostima filma. Avangardni film nastaje izvan prosječne komercijalne filmske produkcije. Ivana Kronja, "Ka definiciji avangardnog filma", *Zbornik radova Fakulteta dramske umetnosti*, br.11–12, Beograd, 2007, str. 108.

<sup>35</sup> Polivizija je termin koji je francuski filmski kritičar Émile-Jean Vuillermoz dao posebnom filmskom formatu širokog ekrana, osmišljenom isključivo za snimanje i projekciju filma *Napoléon* Abela Gansa. Definicija preuzeta sa sajta [https://en.wikipedia.org/wiki/Polyvision#cite\\_ref-Brownlow\\_1-2](https://en.wikipedia.org/wiki/Polyvision#cite_ref-Brownlow_1-2) – datum pristupa 27.03.2020. u 23:45h. Definiciju preveo i prilagodio Stevan Lutovac.

<sup>36</sup> Tragajući za stilom *superfilma*, Abel Gans je shvatio mogućnost odvajanja emocionalnog od narativnog elementa, koji gledalac percipira posmatrajući pokrete na bioskopskom platnu. Iz tog shvatanja Gans je oblikovao ideju o trostrukom ekranu, koji je "način simultanog portretiranja" tri orkestrirana elementa: fizičkog, mentalnog i emocionalnog. Informacija preuzeta iz: Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", *Zbornik radova Akademije umetnosti*, Univerzitet u Novom Sadu, 2017, str. 37.

<sup>37</sup> Ibid.

<sup>38</sup> Ibid., str. 34. Termin impresionizam je preuzeo filmski kritičar Luj Delik (Louis Delluc) iz slikarstva. Impresionizam je pravac koji ističe vizuelnost i čulnost. Filmski impresionizam zastupa teoriju o oslobađanju filma od pozorišnih konvencija i ukočenosti. Čulni utisak predstavlja dominantu filmske izražajnosti.

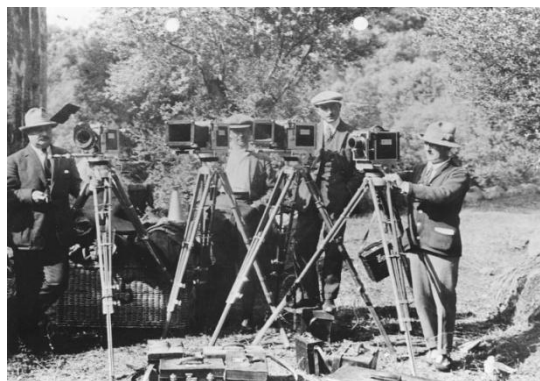
trajala oko 12 sati.<sup>39</sup> Nakon toga je uslijedilo višestruko skraćivanje u montaži. Glavnu ulogu u filmu igra Alber Djudone (Albert Dieudonné), a jednu od uloga glumi i Gans zajedno sa čuvenim francuskim dramaturgom, piscem i pozorišnim rediteljem Artoom (Antonin Artaud).

Gans je težio dinamičnosti filma, a jedan od stvaralačkih postupaka kojim je doprinio toj dinamičnosti, upotreba je "prostorne montaže" – montaže unutar kadra.<sup>40</sup> Drugi način kojim je doprinio dinamičnosti bio je eksperiment sa pokretnom kamerom, čija je mobilnost bila u korelaciji sa scenskom radnjom, što je podsticalo gledaoca da od pasivnog posmatrača postane aktivni učesnik filmske emocije. Sledeći vješti eksperiment na planu kamere bio je taj što ju je instalirao na sjedlo: kamera na konju u galopu snimila je subjektivnu vizuru konjanika prilikom jahanja, što je za to vrijeme bio netipičan i inovativan postupak.<sup>41</sup> Nekonvencionalnom upotrebom pokretne kamere Gans se koristio i u sceni o Napoleonovom detinjstvu, gdje se pojavljuje subjektivna vizura samog Bonaparte. U sceni u kojoj se djeca grudvaju, let grudve snimljen je subjektivnim kadrom tako što su kamere doslovno bacane kroz prostor lokacije, simulirajući tako let grudve snijega. U okviru ove sekvence, subjektivni snimak ostvaren je i uz pomoć sanki u pokretu: kamere pričvršćene na rotirajućim stativima mogle su da ostvare kružni pokret kroz prostor od trista šezdeset stepeni.<sup>42</sup>



Snimanje filma *Napoléon* uz pomoć sanki (1925).

Izvor: Photoplay Productions Ltd.



Snimanje filma *Napoléon* višestrukim kamerama.

Izvor: BFI (UK).

<sup>39</sup> Abel Gance, [https://en.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on\\_\(1927\\_film\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on_(1927_film)) – datum pristupa: 02.02.2020, u 23:45h.

<sup>40</sup> Više o montaži unutar kadra (prostorna montaža) vidjeti u ovom teorijskom radu na strani 62.

<sup>41</sup> Bruno Kragić, *Napoleon*, Leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1166> – datum pristupa: 02.05.2020. u 23:45h.

<sup>42</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's Napoleon was Restored to Full Glory", [https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/abel-gance-s-napoleon-monumental-restoration?utm\\_content=buffer979d&utm\\_medium=social&utm\\_source=twitter.com&utm\\_campaign=buffer](https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/abel-gance-s-napoleon-monumental-restoration?utm_content=buffer979d&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer) – datum pristupa 24.04.2020. u 19:30h. Tekst preveo i prilagodio Stevan Lutovac.



Isti stvaralački postupak je upotrijebljen u sceni opsade Tulona (Toulon), s ciljem da simulira perspektivu topovskog đuleta u letu. Kamere su bile pričvršćene uz lopte i bacane kroz vazduh.<sup>43</sup> Kamere su spuštane i na površinu vode da bi se gledaocu omogućilo da vidi kako iz te nemoguće perspektive izgledaju talasi sa kojima se Napoleon bori usred nevremena.<sup>44</sup> Subjektivni snimak može se smatrati jednim od najefikasnijih filmskih načina da se gledaocu približi radnja filma onako kako se ona odvija u životu. Angažovanost Gansovog subjektivnog i analitičnog kadra proširuje granice vizuelnosti.

Još jedna bitna tehnika iz Gansove polivizije koja uspješno spaja razne prostore i vremena unutar kadra i neposredno omogućuje prikaz istovremenosti događaja je prostorna montaža – montaža unutar kadra. Ona podrazumijeva upotrebu podijeljenog (polimorfnog) ekrana i postupak primjene višestruke ekspozicije (superimpozicije transparentnih višestrukih slika), u nekim trenucima sa težnjom da se ekran ispuni sa što više informacija. Gans simultano projektuje na ekran i do šesnaest transparentnih slika<sup>45</sup> "izgrađujući jedinstvene vizuelne simbole, kao i poseban doživljaj filmske emocije".<sup>46</sup>



Abel Gance, *Napoléon* (1927). Digitalno restaurisana verzija (Brownlow, 2016). Fotogram iz filma.

U filmu je evidentno eksperimentisanje sa ritmičkom montažom koja podrazumijeva postupak montiranja filma u kratkim rezovima, čime se postiže brzo smjenjivanje scena, a samim time ubrzava se i ritam filma. Ovakav postupak Gans je koristio i kao flešbek za

<sup>43</sup> Bruno Kragić, *Napoleon*, Leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, op. cit.

<sup>44</sup> Ovakva vrsta kadra, koji ne prikazuje ni subjektivni ni objektivni pogled na određenu scenu, već nudi njeno prikazivanje iz nemoguće tačke posmatranja, naziva se *kadrom komentara autora*.

<sup>45</sup> Žil Delez, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998, str. 60.

<sup>46</sup> Bruno Kragić, *Napoleon*, Leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, op. cit.

evokaciju scena iz prošlosti, koje prikazuju kako je Napoleon prvi put vidio i upoznao svoju buduću ženu Žozefinu Boarne (Joséphine de Beauharnais).

Upotreba boje kao stvaralačkog elementa,<sup>47</sup> u vidu pojedinih monohromatskih, na poetski način obojanih scena u filmu, doprinosi ostvarivanju vizuelne atmosfere filma. U sekvenci u kojoj glavni junak sa vrha stijene posmatra more, Gans uvodi u crno-bijeli kontekst niz kadrova od kojih je svaki drugačije obojan, što stvara veoma uzbudljiv likovni efekat.<sup>48</sup>

U trenutku kada privodi film kraju (1927), Gans piše: "Granice prostora i vremena će se zbrisati mogućnostima jednog polimorfnog ekrana koji dodaje, dijeli i umnožava sliku po želji stvaraoaca ili kako stvaralački razlozi zahtevaju. Sveprisutnost radnje. Sveprisutnost vremena i doba. Prošlost, sadašnjost, budućnost stapaju se u sopstvenom uništenju."<sup>49</sup>

Pored nedostatka finansijskih sredstava i otkazivanja podrške pojedinih industrijalaca, realizaciju ovog filma pratile su i mnoge druge teškoće. Tokom snimanja scene vojne opsade Tulona, eksplodirala je kutija municije – povrijeđeni su reditelj i osmoro članova ekipe. Sedam dana kasnije, Gans u zavojima, ali sa jakim stvaralačkim nadahnućem, nastavlja snimanje filma.<sup>50</sup>

Bitno je naglasiti da su samo završni djelovi filma montirani u tehnici polivizije, s mogućnošću projekcije na tri ekrana, odnosno stvaranja triptiha<sup>51</sup> čija je dramaturška funkcija<sup>52</sup> bila u ostvarenju kulminacije radnje. Taj je postupak Gans realizovao na dva načina. Prvo, kadrove na srednjem ekranu (na primjer, krupni plan Napoleona) simbolički je stavljao u kontrapunkt sa totalima vojske koja maršira, pojačavajući time doživljaj prostora. Drugo, na sva je tri ekrana projektovao totale (opšti plan) koji su stvarali jednu masovnu

---

<sup>47</sup> Više o upotrebi boje kao stvaralačkog elementa u filmu vidjeti u poglavlju "Boja i faktura slike" na str.70.

<sup>48</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 46.

<sup>49</sup> Citat preuzet iz: Henri Agel, *Esthetique du cinema*, Presses Universitaires de France, Paris, 1962, str. 18.

<sup>50</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's Napoleon was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>51</sup> Kristijana Paul (Kristiana Paul) za ovakav oblik projekcije i korišćenje triptih ekrana kaže da je jedan od prvih pojava proširenja filmske slike u prostoru. Kristijana Paul, "Prošireni film: Pokretna slika u digitalnoj umjetnosti", iz zbornika *Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, ured. Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013, str. 307.

<sup>52</sup> Gansov ekran koji se otvara i ponovo zatvara, u skladu sa dramaturškim zahtevima, poput "vizuelne harmonike", bio je od samog početka pokušaj dinamičke varijacije kadra. Citirano prema: Žil Delez, *Pokretne slike*, op. cit., str. 20–21.

scenu, sa vizuelnim efektom nalik panorami.<sup>53</sup> Pretpostavlja se da je iz ovakvog postupka kasnije nastala ideja i za Sineramu.<sup>54</sup>

Razlog što je otkriće ovakvog filmskog jezika ostalo bez priznanja u svom vremenu jeste nepovoljan historijski trenutak u kojem je film nastao, kao i činjenica da je trebalo da bude ranije završen i ranije prikazan. Realizacija ovog izvanrednog i kompleksnog djela produžila se preko mjere zbog manjka produkcijskih (novčanih) sredstava. Uslijed velikog pritiska producenata da se rokovi po svaku cijenu poštuju i uslijed iscrpljujućeg rada na filmu kako bi se rokovi zaista i poštovali, montažerka filma Margerit Bože (Marguerite Beaugé) doživjela je nervni slom, a samom Gansu je oštećen vid.<sup>55</sup>

Film je prikazan tek 1927. godine, u pariskoj *Opéri*, na trodijelnom (triptih) platnu. Projekcija je trajala skoro četiri sata, uz pratnju orkestra i kompoziciju jednog od najistaknutijih polifoničara francuske muzike, Artura Onegera (Arthur Honegger).<sup>56</sup> Nažalost, izvorna muzička partitura za ovaj film je kasnije izgubljena.

Pomenuti nepovoljni historijski trenutak odnosi se na činjenicu da je Gansov *Napoléon* imao premijeru samo pola godine prije premijere prvog zvučnog, odnosno govornog filma *The Jazz Singer* (1927). Tehnička revolucija zvučnog filma bacila je sijenku na Gansov film i inovaciju polivizije. Ipak, njegov filmski spektakl ostavio je nevjerovatan utisak ne samo na publiku, već i na velike filmske kritičare tog vremena.<sup>57</sup> Bilo je i negativnih komentara, naročito od onih kritičara koji su na film gledali kroz prizmu Napoleonove diktature<sup>58</sup> – što je svakako neprofesionalno, jer za vrijednost umjetničkog djela ne može biti presudna ideologija, već samo kvaliteti koji ga čine posebnim i neponovljivim.

Njemačka premijera filma održana je u Berlinu oktobra 1927, gde je *Napoléon* prikazan u skraćenoj verziji od tri sata. Kritičari kažu da je Gans ovim djelom "ponišio sve

---

<sup>53</sup> Riječ panorama u prevodu sa starogrčkog znači "vidjeti oko sebe", odnosno "širok pogled na okolni prostor". Definicija preuzeta sa <https://hr.wikipedia.org/wiki/Panorama> – datum pristupa 02.06.2020. u 00:48h.

<sup>54</sup> Sinerama (cinerama) je proces prikazivanja slike u širokougaonom ekranskom *widescreen* formatu, koji se sastoji od simultanog prikazivanja tri sinhronizovana projektora tridesetpetomilimetarskog filma na veliki i udubljeni ekran pod uglom od 146°. Postupak je patentirala korporacija *Cinerama*. Definicija preuzeta sa: <https://sh.wikipedia.org/wiki/Cinerama> – datum pristupa 11.06.2020. u 12:22h.

<sup>55</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's Napoleon was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>56</sup> Artur Oneger (Arthur Honegger) je bio švajcarsko-francuski kompozitor i jedan od članova grupe *Les Six*. Honeger se smatra jednim od pionira neoklasicizma, kao i značajnim kompozitorom avangarde. Njegovo vjerovatno najizvođenije djelo je *Pacific 231*, avangardna kompozicija inspirisana zvukom parne lokomotive. Informacija preuzeta sa: [https://sh.wikipedia.org/wiki/Arthur\\_Honegger](https://sh.wikipedia.org/wiki/Arthur_Honegger) – datum pristupa 15.05.2020.

<sup>57</sup> Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", op. cit., str. 40.

<sup>58</sup> Norman King, *Abel Gance: a politics of spectacle*, British Film Institute, London, 1984, str. 30–49.

tradicionalne forme filma".<sup>59</sup> Gansov sistem polivizije predstavljao je revolucionarnu prekretnicu, koja je trebalo da formira nove tehničke, estetske i medijske standarde filmskog spektakla. Gans je bio uvjeren da će njegov rad doprinijeti novom filmskom jeziku.<sup>60</sup>

Produksijska kuća *Metro-Goldwyn-Mayer* otkupila je prava za prikazivanje ovog filma, i premontirala ga u konvencionalnom linearnom slijedu scenskih događaja, kako bi bio prilagođen prikazivanju na klasičan bioskopski način sa jednim platnom, pa je nova verzija filma skraćena za 78 minuta. Filmska industrija je tim činom standardizacije i neshvatanjem značaja ovako uspješnog filmskog eksperimenta, dodatno bacila sijenku na Gansovu inovaciju polivizije. Uslijedila je Gansova tužba sudu zbog sakaćenja filma.<sup>61</sup> Godine 1935, sam Gans je realizovao ozvučenu konvencionalnu filmsku verziju, s prologom i sinhronizovanim dijalozima koje su glumci izgovarali već tokom snimanja nijemog filma, ali bez scena u poliviziji.<sup>62</sup> Originalne sekvence triptiha Gans je sam uništio, u nastupu razočarenja, kada je shvatio da njegov revolucionarni izum neće biti usvojen na globalnom nivou.<sup>63</sup> Lako je zaključiti da je Gans bio više od pola vijeka ispred svoga vremena.

Gans se pedesetih godina prošlog vijeka ponovo vratio obnovi svog filma sa triptihom iz 1927. Njemu će se kasnije u radu pridružiti reditelj, teoretičar i restaurator nijemih filmova Kevin Bronlou (Kevin Brownlow).<sup>64</sup> Francuski filmski režiser i glumac Klod Leluš (Claude Lelouche) montirao je 1970. novu verziju s pojedinim do tada nemontiranim scenama, ali bez nekih prethodnih, u ukupnom trajanju od 240 min.<sup>65</sup> Reditelj Frensis Ford Kopola (Francis Ford Coppola), ovaj put u ulozi producenta, i Kevin Bronlou, koji je skoro 20 godina istraživao i sakupljao negative filmske trake *Napoleona*, ponovo su, zajedničkim snagama, izmontirali film. Njihov *Napoléon* je 1981. godine imao novu premijeru u dvoranama *Radio City Music Hall* u Njujorku i Los Anđelesu, sa novom muzičkom pratnjom koju je komponovao Karmine Kopola (Carmine Coppola). Rekonstrukcija je obuhvatila i sekvence u tehnici polivizije (oko 40 minuta), koje su projektovane sa tri pojektora na trostrukom platnu.

---

<sup>59</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's *Napoléon* was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>60</sup> "Ljudi veoma sporo uče", zapisuje Gans. Citirano prema: Kevin Bronlou, "Gansov i moj Napoleon", *Sineast*, br. 58/59, Sarajevo, Kino-savez BiH, 1983, str. 3.

<sup>61</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's *Napoléon* was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>62</sup> Bruno Kragić, *Napoleon*, Leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, op. cit.

<sup>63</sup> Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", op. cit., str. 41.

<sup>64</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's *Napoléon* was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>65</sup> Bruno Kragić, *Napoleon*, Leksikografski zavod *Miroslav Krleža*, op. cit.

Abela Gansa, koji zbog bolesti nije prisustvovao projekciji filma, producent je pozvao telefonom kako bi sam čuo aplauze i ovacije publike.<sup>66</sup> Gans je umro mjesec dana kasnije.<sup>67</sup>

Film *Napoléon*, od svog prvobitnog nastajanja pa do današnjeg dana, izveden je u čak dvadeset sedam verzija, različitih po dužini trajanja i tehničkoj realizaciji: u pogledu projektovanja na jedan ekran ili više ekrana, zvučne sinhronizacije dijaloga, formata slike, brzine projekcije, muzičke pratnje, izbačenih kadrova, obojanih kadrova.<sup>68</sup> Umjetničku vrijednost i značaj za razvoj filmskog jezika *Napoléon* dokazuje prikazivanjem, sa orkestarskom pratnjom, na festivalu nijemog filma u San Francisku (San Francisco Silent Film Festival) 2012. godine, što potvrđuje tezu da "svako vrijedno umjetničko djelo svojim bitnim konotacijama pripada svim vremenima".<sup>69</sup>

## PROŠIRENI FILM: EXPANDED CINEMA

Uticaj kubističkih načela simultanog percipiranja slike u odnosu na više tačaka posmatranja, kao i Gansove tehnike polivizije i upotreba multiekrana, uz pomoć ubrzanog tehnološkog razvoja, doprinijelo je stvaranju eksperimentalnog filmskog pokreta *Expanded cinema*.<sup>70</sup> Umjetnički pokret *Expanded cinema* (prošireni film, prošireni bioskop), djelovao je u Americi i Velikoj Britanji tokom šezdesetih i sedamdesetih godina prošlog vijeka. Prošireni film nije imao autonomnost, već je bio dio alternativnog filma<sup>71</sup> i nezavisnog filma<sup>72</sup> kao dio

---

<sup>66</sup> Prema svjedočenju Bronloua (Kevin Brownlow), Gans je zapisao da je posle premijere dejstvo filma na publiku bilo "nevideno, nevjerovatno. Publika je bila na nogama na kraju, pljeskala." Kevin Brownlow, "Gansov i moj Napoleon", *Sineast*, br. 58/59, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1983, str. 3.

<sup>67</sup> Paul Cuff, "Monumental Thinking: How Abel Gance's *Napoléon* was Restored to Full Glory", op. cit.

<sup>68</sup> Više o karakteristikama raznih verzija filma *Napoléon* (1927) vidjeti na internet adresi: [https://sh.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on\\_\(film,\\_1927\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on_(film,_1927)) – datum pristupa 22.05.2020. u 05:30h.

<sup>69</sup> Aleksandar M. Đurić, *Simultano oko*, op. cit., str. 10.

<sup>70</sup> Termin *expanded cinema* osmislio je 1965. godine filmski umjetnik Stan Vanderbek (Stan Vanderbeek) i od tada se ovaj pojam nalazi u stalnom procesu redefinisavanja. Ovaj termin se odnosi na eksperimentalni film koji se ne prikazuje u bioskopskim salama, već se publika tokom njegove prezentacije kreće u prostoru i vrši preceptivni performans. Više o proširenom filmu vidjeti u: Helen Westgeest, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, Wiley Blackwell, Malden / Oxford, 2015, str. 103, 112–113.

<sup>71</sup> Alternativni filmski pristup podrazumijeva poetsko-estetsku orijentaciju autora ka istraživanju novih mogućnosti u filmskom izrazu i sopstvenih senzibiliteta. U alternativnom filmu se traga za alternativom onoga što znamo, što smo naučili ili na šta smo navikli u filmu. Branislav Miltojević, "Od amaterskog do alternativnog filma", *Yu film danas*, Niš, 2013, str. 30.

<sup>72</sup> Po Hrvoju Turkoviću, termini "nezavisni film", "anderground film", "nekomercijalni film", naglašavaju društveno-ekonomsku poziciju radikalnih pokreta. Hrvoje Turković, *Filmska opredjeljenja*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima (elektronsko izdanje), Zagreb, 2012, str. 147.

širega društvenog pokreta kontrakulture.<sup>73</sup> S druge strane, prošireni film se razlikuje od tadašnjeg alternativnog i eksperimentalnog filma po načinu prezentacije, medijskoj proširenosti u prostoru i vremenu, kao i po tehnološkoj raznolikosti i sintezi sa nefilmskim medijima. Ovu filmsku tendenciju proširenja i eksperimentisanja treba sagledati u okviru određenja neoavangardnog filma.<sup>74</sup>

Za razliku od Gansovog proširenog filma *Napoléon*, koji je zasnovan na narativnim strukturama, filmovi pokreta *Expanded cinema* većinom su nenarativni, apstraktni, fragmentarni i služe se nefilmskim sredstvima, što podrazumijeva da mogu da se stvaraju i bez snimanja kamerom (bez eksponiranja filmske trake). Traka se mehanički obrađuje perforacijom, crtanjem i abrazivnim hemikalijama.<sup>75</sup> Bitno je istaći da ukoliko ovi filmovi i prikazuju određeni narativ, on po pravilu nije linearan i fiksiran, već je primjenljiv i simultan, zahvaljujući upotrebi više ekrana, tako da se prošireni filmovi mogu shvatiti i kao izraz "multinarativnih perspektiva".<sup>76</sup> U proširenim filmovima "slika i zvuk se upotrebljavaju kao čista komunikacija, a ne kao način pripovijedanja; pristup je poetski, a ne fabularan".<sup>77</sup>

Finska video umjetnica i teoretičarka medija Mia Makela (Mia Mäkelä), govoreći o proširenom filmu i njegovom određenju, kaže da su u ovom pokretu "tradicionalni parametri narativne kinematografije prošireni daleko dubljim konceptom filmskog prostora, čiji fokus više nije fotografsko stvaranje stvarnosti kako je vidi kamera ili linearni oblici naracije. Termin *cinema* valja shvatiti kao obuhvatanje svih oblika pokretnih slika, počevši sa animacijom naslikanih ili sintetičkih slika."<sup>78</sup> Proširena kinematografija (expanded cinema) obuhvata interdisciplinarnu višemedijsku umjetničku praksu, gdje se film sintetizuje sa tjelesnim performansom, fotografijom, arhitekturom, video-umjetnošću, kompjuterskom animacijom, svjetlosnim instalacijama (light show) i živim muzičkim izvođenjem, stvarajući jedinstvenu umjetničku cjelinu. *Expanded cinema* svojom integracijom raznovrsnih medija,

---

<sup>73</sup> Janko Heidl, *Od ideje do prakse proširenog filma*, [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=32675](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=32675) – datum pristupa 16.05.2020 u 22:13h.

<sup>74</sup> Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzki/Vlees & Beton, Zagreb/Ghent, 2005, str. 216.

<sup>75</sup> Srđan Laterza, *Prošireni film*, <https://www.books.hr/kolumne/zacitavanje/zacitavanje-prosireni-film> – datum pristupa 16.05.2020 u 22:20h.

<sup>76</sup> Peter Weibel, "Narrated theory: Multiple projection and multiple narration (past and future)" u knjizi *New screen media: Cinema/Art/Narrative*, edit. Martin Rieser and Andrea Zapp, British Film Institute, London, 2002, str. 42–53.

<sup>77</sup> Janko Heidl, *Od ideje do prakse proširenog filma*, op. cit.

<sup>78</sup> Mia Makela-SOLU, "Umijeće live cinema", *Prošireni film*, ured. Mirna Belina, Marina Kožul, prev. Ivana Ostojčić, Udruga 25fps, Zagreb, 2009, str. 61.

tehnika i procesa koji nikada prije nisu smatrani dijelom filma, postaje pravo perceptivno osvježenje pokretnih slika. Ova hibridna vrsta filma srodna je različitim multimedijским izvođenjima, pa se može preklapati sa terminima video-performansa i video-instalacija.<sup>79</sup>

Kao što je već rečeno, pojava neoavangardnih tendencija i ubrzani razvoj tehnologije dovele su do promjena i u medijskom proširenju filma toga doba. Tu pojavu je 1970. godine, uočio, teorijski elaborirao i kritički analizirao Džin Jangblad (Gene Jungblood) u svom kapitalnom djelu *Expanded cinema* (Prošireni film). U ovoj knjizi, Jangblad ističe kako je tokom šezdesetih godina prošlog vijeka film i cio sistem homogenih audiovizuelnih medija dostigao maksimalnu progresivnu tačku, i da su osnove, na kojima se zasnivao, otišle u dekadenciju. Tada su se granice i mogućnosti filmskog medija počele mijenjati i širiti, iz čega je proizašla jedna nova audiovizuelna recepcija. Po njemu to je bitan trenutak uspostavljanja intermedijske, odnosno multimedijalne konstitucije. U knjizi on tvrdi i obrazlaže da je za novu proširenu svijest<sup>80</sup> potreban novi, prošireni film/bioskop,<sup>81</sup> radikalno odbacuje konvencionalno shvatanje tradicionalnih estetika i teorija filma o bioskopskom (konvencionalnom) filmu kao jedinom pravom reprezentu umjetnosti kinematografije. On tvrdi da prošireni film predstavlja refleksiju načina na koji svijest funkcioniše, a ne refleksiju realnosti.<sup>82</sup> Prošireni film krši ustaljene standarde klasičnog filma, gdje je poizvodnja odvojena od predstavljanja, u kojem su naracija i sadržaj djela ograničeni na nepromjenjivi okvir projektovane slike, i u kojoj se filmski doživljaj ne mijenja od jedne do druge projekcije.<sup>83</sup> U *proširenom filmu*, kako ističe austrijska umjetnica Vali Eksport (Valie Export), svako izvođenje je jedinstveno i neponovljivo, a gledalac je oslobođen pasivnoga stanja statičnog posmatrača.<sup>84</sup> Ova mogućnost proširenog filma da uvijek nudi drugačiji doživljaj pri recepciji, približava ga umjetnosti performansa.

"Tokom multiplikovane projekcije koja se odvija u realnom vremenu, film postaje umjetnost performansa: fenomen projekcije slika postaje subjekt performansa i u veoma realnom smislu, medij je poruka. Umjetnost svjetlosti sa višestrukim projekcijama je

---

<sup>79</sup> Prošireni film, *Hrvatska enciklopedija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=50725> – datum pristupa 05.04.2020. u 17:45h.

<sup>80</sup> Proširenje svijesti bio je "novi koncept stvarnosti" hipi-kulture (hippie) tokom 60-tih i 70-tih godina u Americi. Više o novom konceptu stvarnosti i tendenciji ka proširenju svijesti vidjeti u: Gene Youngblood, *Expanded cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970.

<sup>81</sup> Ibid., str. 41.

<sup>82</sup> Više o Jangbladovom shvatanju proširene kinematografije u: Gene Youngblood, *Expanded cinema*, op.cit.

<sup>83</sup> Janko Heidl, *Od ideje do prakse proširenog filma*, [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=32675](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=32675)

<sup>84</sup> Ibid.

značajna kao paradigma za sasvim drugačiju vrstu audio-vizuelnog iskustva, plemenski jezik koji ne izražava ideje, već kolektivnu svijest."<sup>85</sup>

Djela iz domena proširenog filma često otvaraju pitanja o gledaočevoj misaonoj<sup>86</sup> konstrukciji vremenskih i prostornih odnosa. Pored ekspanzije tehničkog repertoara eksperimentisanjem s projektorima i višestrukim projekcijama u cilju širenja slike u prostoru, sa "novim konceptom stvarnosti" hipi-revolucije, koja je imala za cilj proširenja svijesti, dolazi pomjeranje i distorzija konvencionalnih parametara prostora i vremena , gdje autori s ciljem filmskog proširenja u vremenu , radikalno koriste tehnike dizajnirane za produženje , usporavanje, "odlaganje" i skraćenje vremena . Trajanje filma produženo je na čak dvadeset četiri sata (Andy Warhol, *Empire State Building*, 1963) ili skraćeno na samo deset sekundi (Paul Sharits, *Wrist Trick*, 1965).<sup>87</sup>

---

<sup>85</sup> Gene Youngblood, *Expanded cinema*, op. cit., str. 387. Definiciju preveo i prilagodio tekstu Stevan Lutovac.

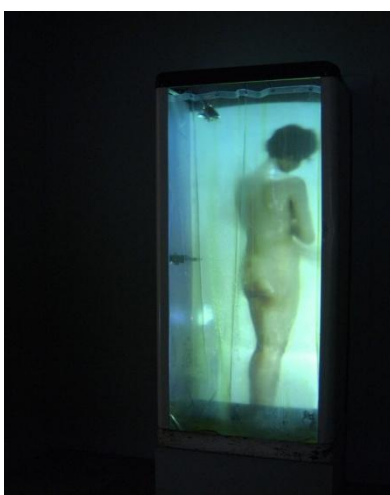
<sup>86</sup> Artur Šopenhauer (Arthur Schopenhauer) zastupao je ideju da naš intelekt utiske koje prima spolja prelijeva u forme vremena, prostora i kauzaliteta. Informacija preuzeta od: Sigmund Frojd, *Tumačenje snova*, I deo, prev. Albin Vilhar, ured. Hugo Klajn, Matica Srpska, Novi Sad, 1960, str. 41.

<sup>87</sup> Videti opsežno istraživanje: Peter Weibel, "Narrated theory: Multiple projection and multiple narration (past and future)" u: *New screen media: Cinema/Art/Narrative*, edit. Martin Rieser and Andrea Zapp, British Film Institute, London, 2002, str. 42–53.



## REPREZENTATIVNA DJELA UMJETNIČKOG POKRETA *EXPANDED CINEMA*

Inovativnim proširenjem filma u realnom prostoru bavio se Robert Withman (Robert Withman). U svojim istraživanjima vezanim za otkrivanje novih medijskih mogućnosti, on ide korak dalje u djelu *Shower* (1964), koje je izvedeno u prostornoj instalaciji. U pitanju je prava tuš kabina, napravljena od plastičnog stakla, sa providnom plastičnom zavjesom i vodom koja se slijeva, dok je u unutrašnjosti kabine izvedena filmska projekcija snimljene djevojke koja se tušira, u prirodnoj veličini.<sup>88</sup>



Robert Withman, *Shower* (1964).

U svojim performansima, Vitman koristi film i tijelo, stavljajući dva toliko različita medija u međusoban odnos i na taj način ostvarujući kohabitaciju između činjenice i fikcije.<sup>89</sup> U svom djelu *Prune flat* (1965), on projektuje film na tijelo djevojke koja je odjevena u bijelu odjeću, dok film istovremeno prikazuje tu istu djevojku kako skida tu istu odjeću.<sup>90</sup>

Sten Vanderbek (Stan VanDerBeek) eksperimentisao je u svojim umjetničkim projektima sa živim izvođenjem (performansom) koje je medijski proširivao uz pomoć filma, video-kolaža, grafičke i kompjuterske animacije. Ova sinteza različitih medija, čiji je sadržaj predstavljen kao niz nesinhronizovanih projekcija, stvarala je pomoću višestrukih projektora

---

<sup>88</sup> Ibid.

<sup>89</sup> Ken Johnson, "Art Review: Eye-Catching Women In an Altered Reality", <https://www.nytimes.com/2003/05/16/arts/art-review-eye-catching-women-in-an-altered-reality.html> – datum pristupa 05.04.2020. u 17:45h.

<sup>90</sup> Peter Weibel, "Narrated theory: Multiple projection and multiple narration (past and future)", op. cit.

povremeni i promjenljivi spektakl. Prikazivana je u posebno dizajniranom prostoru nazvanom *Movie-Drome*.<sup>91</sup>



Stan VanDerBeek, *Movie-Drome*.

Značajan za ovu studiju o proširenom filmu je Vanderbekov umjetnički projekat *Movie Mural* (1965–1968). On predstavlja višemedijsku instalaciju koja se sastoji od poetske sinteze različitih projekcija: kolažiranih informativno-dokumentarnih snimaka (newsreel),<sup>92</sup> pronađenih video-snimaka (found footage), dijapozitiva i kolaža sa stop-fotografijom (stop-motion), filmskih snimaka, kao i digitalnih filmova stvorenih pomoću kompjutera i novih medija.

Sten Vanderbek je bio revolucionaran u razmišljanju o snazi slike i tehnologije, kao što svjedoče njegove ambiciozne instalacije iz šezdesetih i sedamdesetih godina XX veka. Istraživao je na koji način mnoštvo postojećih slika koje okružuju savremeno čovječanstvo (film, reklame, umjetnička djela, fotografije) može da se upotrijebi za stvaranje novog univerzalnog vizuelnog jezika.<sup>93</sup>

---

<sup>91</sup> Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York, 2015, str. 91.

<sup>92</sup> Njuzril (newsreel) predstavlja kratke informativne dokumentarne filmove (filmske vijesti) o aktuelnim događajima. Pojavili su se u Engleskoj oko 1897. godine, a uveo ih je Francuz – Šarl Pate (Charles Pathe). Ovakvi informativni filmovi su se redovno prikazivali u muzičkim dvoranama, između zabavnih činova (intermezzo), a kasnije i u bioskopima, između igranih filmova. Njuzril možemo smatrati pretečom televizijskih vijesti. Tekst preveo Stevan Lutovac. Izvor: Amy Tikkanen, *Newsreel*, Britannica, <https://www.britannica.com/topic/newsreel> – datum pristupa 28.07.2020. u 01:22h.

<sup>93</sup> Art Basel: Stan VanDerBeek, *Movie Mural* (1965–1968), <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55877/Stan-VanDerBeek-Movie-Mural> – datum pristupa 28.07.2020. u 13:30h.



Stan VanDerBeek, *Movie Mural* (1965–1968). Bazel, 2017.

U svom *Manifestu* iz 1965. godine, Sten Vanderbek, govoreći o višestukim projekcijama, kaže da "svrha i efekat takvog toka slika jeste u bavljenju njihovim logičkim razumijevanjem i njihovim prodiranjem do nivoa nesvjesnog, dostizanjem emocionalnog imenitelja svih ljudi, neverbalne osnove ljudskog života".<sup>94</sup>

Proširena kinematografija podrazumijeva medijsku projekciju filma na više ekrana, kontinuirano širenje slike u fizičkom prostoru – kao u djelu Stiva Ferera (Steve Farrer) *The machine* (1978). Ferer je pomoću pokretnih rotirajućih projektora stvarao format panorame od trista šezdeset stepeni.

Proširenjem slike na neravne i nestandardne površine, preko tijela performerera, bavio se Malkolm Le Grajs (Malcolm Le Grice) u svom djelu *Horror Film* (1971),<sup>95</sup> ostvarujući efekat višestruke ekspozicije slike na jedan sasvim inovativan način. Le Grajs je eksperimentisao i sa brzinom pokretnih slika: isti film bi projektovao različitim brzinama i analizirao efekte.<sup>96</sup>

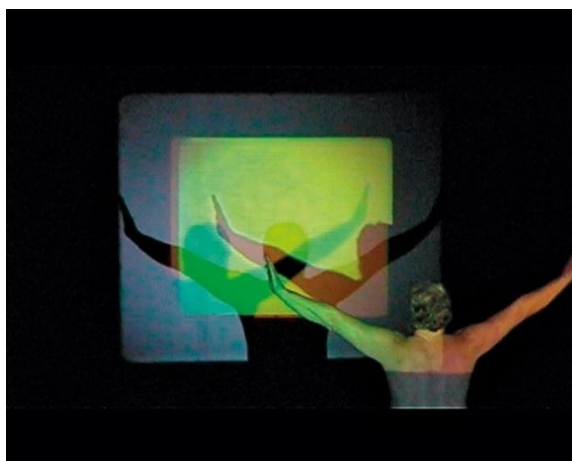
U kategoriju proširenog filma spadaju i filmovi nastali bez eksponiranja filmske trake: umesto svjetlom, ona se obrađuje perforiranjem, crtanjem ili hemikalijama. U istu grupu spadaju i filmovi izvođeni uživo – *live cinema*.<sup>97</sup>

<sup>94</sup> Gene Youngblood, *Expanded cinema*, op. cit., str. 387. Definiciju preveo i prilagodio tekstu Stevan Lutovac.

<sup>95</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati prošireni film *Horror film* (Malcolm Le Grice, 1971): [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=364&v=6bRddEfxCok&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=364&v=6bRddEfxCok&feature=emb_title)

<sup>96</sup> Francesco Casetti, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, op. cit., str. 91.

<sup>97</sup> *Live cinema* izvođen bez filmske trake nailazimo u praksi jugoslovenske škole eksperimentalnog filma *Antifilm*. Takvo je, na primer, djelo *Kariokineza* autora Zlatka Hajdlera, prikazano na GEFF-u (Genre Experimental Film Festival) 1965. godine. *Kariokineza* je film koji se stvara i nestaje pred očima publike, čin je neponovljiv i uvijek različitog rezultata, a uloga autora svedena je na minimum. Film nastaje tako što se nesnimljena filmska traka usporeno kreće, odnosno jedva pomijera u projektoru, dok je toplota projektorske sijalice od 1000W topi, što prouzrokuje stvaranje apstraktnih oblika na ekranu. Informacija preuzeta iz: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, YU film, Niš, 2013, str. 154.



Malcolm Le Grice, *Horror film* (1971)

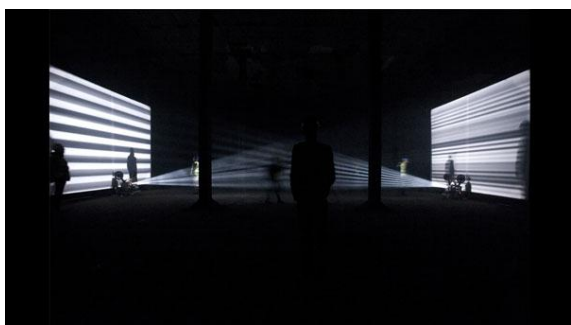
Britanska umjetnica Liz Rouds (Lis Rhodes) takođe je značajan predstavnik pokreta *Expanded cinema*. Njeno višestruko i simultano projektovanje pokretnih slika izazivalo je direktan optički efekat na gledaoca. Njen čuveni video-performans *Light Music* iz 1975. godine, osmišljen je kao feministički odgovor na nedostatak posvećivanja pažnje ženskim kompozitorima u evropskoj muzičkoj tradiciji.

U cilju formulisanja svog odgovora, Liz Rouds je osmislila "partituru" od crteža koji formiraju apstraktne uzorke crnih i bijelih linija na ekranu. Crteži su odštampani na optičkoj ivici filmske trake. Dok traka prolazi kroz šesnaestomilimetarski (16 mm) projektor, on je očitava i kao zvučni zapis, stvarajući intenzivan zvuk koji nudi direktnu simbiozu odnosa između zvučne i vizuelne slike. Ono što se čuje ekvivalentno je onome što se vidi. Rad je izveden uz pomoć dva projektora postavljena jedan naspram drugog tako da projektuju svjetlost na velike ekrane.<sup>98</sup> Publika je pozvana da participira i da prođe kroz ove svjetlosne zrake, od kojih nastaje vizualizacija zvuka, odnosno audizacija slike. Svjetlost koja pada na publiku ocrta njene sjenke na ekranima/platnima. Na ovaj način publika je interaktivno dio predstave. Performansi u kojima se film stvara na licu mjesta, sa aktivnom publikom, postali su imperativ ovog pokreta.<sup>99</sup>

---

<sup>98</sup> Lis Rhodes, *Light music*, Tate, <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern-tanks/display/lis-rhodes-light-music> – datum pristupa 02.04.2020. u 23:00h.

<sup>99</sup> Melissa Gronlund, "Define intervention", konferencija *Expanded cinema*: <https://www.artforum.com/film/melissa-gronlund-at-a-tate-modern-conference-on-expanded-cinema-22777> – datum pristupa 06.04.2020. u 13:53h. Informaciju preveo Stevan Lutovac.



Lis Rhodes, *Light music* (1975).

## PROŠIRENI FILM U DIGITALNOJ ERI

Od umjetnika čiji su radovi u korelaciji sa praktičnim djelom mog doktorskog umjetničkog projekta – čija je poetska forma izražavanja tematike fenomena vremena i njegovog djelovanja kroz prostor zasnovana na upotrebi višestruko podijeljenog ekrana i montaži unutar kadra<sup>100</sup> – posebno bih istakao ime britanskog filmskog reditelja i kompozitora Majka Figisa (Mike Figgis). Majk Figis je u realizaciji svog narativnog cjelovečenjeg filma *Timecode* (2000)<sup>101</sup> koristio četverostruko podijeljeni (polimorfni) ekran. Ovaj film, sniman u neprekidnom kadru, simultano prikazuje četiri međusobno povezane priče koje se prožimaju.<sup>102</sup> U svakom trenutku, jedan od djelova ekrana je perceptivno "privilegovan" jačinom zvuka izgovorenog dijela scenarija, što naglašava važnije narativne aktivnosti, izdvaja taj dio ekrana od ostalih djelova, a njegova uloga je da vizuelnom radnjom stvara narativ, kao i da svojim scenskim prostorom upotpunjuje cjelokupni kolaž slike. Podijeljeni ekran je u upotrebi od početka do kraja ovog filma. Estetika koja tako nastaje doprinosi realističnom, dokumentarističkom stilu koji teži neposrednosti – čemu uveliko pomaže snimanje u pokretu, iz ruke (hand and held), bez stativa, što film približava naturalističkim principima, kao i pravilima *Zavjeta čistoće* radikalnog filmskog pokreta *Dogma 95*.

U ovom filmu, snimanom sa više kamera i u jednom neprekidnom dugačkom kadru<sup>103</sup> koji predstavlja realno vrijeme trajanja scene, evidentno je izostavljanje montažne

<sup>100</sup> Više o prostornoj montaži vidjeti u ovom teorijskom radu u poglavlju "Montaža unutar kadra" na strani 62.

<sup>101</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati trejler filma *Timecode* (Mike Figgis, 2000): <https://www.youtube.com/watch?v=TY4hf-wePs4>

<sup>102</sup> Tomislav Brlek, "Figgis Mike", *Hrvatski filmski leksikon*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=466> – datum pristupa 11.06. 2020. u 23:11h.

<sup>103</sup> Ibid.

interpunkcije, rezova, zahvaljujući primjeni tehnike višestruko podijeljenog ekrana, kao i zahvaljujući montaži scena unutar kadra (prostorna montaža). U filmu nema izdvojenih dominantnih glavnih uloga, već je u pitanju ansamblska<sup>104</sup> podjela uloga. Na odjavnoj špici filma stoji da su sve uloge improvizovane oko unaprijed određene strukture. Zbog korišćenja eksperimentalne forme dekonstrukcije narativa kroz podjeljen ekran, ovakav film predstavlja istorijsku prekretnicu. Angažovanje holivudskih zvijezda pomaže eksperimentalnom filmu novog doba da uđe u bioskope, da se prikazuje ravnopravno među konvencionalnim, komercijalnim filmovima, što široj publici pruža priliku da se upozna sa alternativnim/eksperimentalnim filmom, da se filmski i umjetnički *opismeni* i da oplemeni svoj doživljaj.



Mike Figgis, *Timecode* (2000). Fotogram iz filma.

Figisova radoznalost prema kinematografskom korišćenju vremena navela ga je na stvaranje još jednog djela u kojem je koristio četverostruko podijeljeni ekran da bi bolje istražio i izrazio diskontinuitet pamćenja<sup>105</sup> i fenomen vremena, prikazujući priču o fikciji i stvarnosti, prošlosti i sadašnjosti jednog pisca.

U pitanju je kratki film "About time 2" (O vremenu za), segment iz omnibusa *Ten minutes older: The Cello* (2002). Kao u filmu *Timecode* iz 2000. godine, Figis koristi podijeljeni polimorfni ekran za istraživanje prošlosti i budućnosti kroz sadašnjost. Film je

<sup>104</sup> U pričama koje sadrže ansamblsku podjelu uloga često su prikazane višestruke tačke gledišta likova, od kojih ničija nije dominantna. U takvim pričama, glavni likovi moraju da budu na neki način povezani kako sa pričom, tako i međusobno. Takvu priču ne definiše veliki broj likova, već osećanje grupne identifikacije. Definicija preuzeta sa: [https://sr.wikipedia.org/wiki/Ansamblska\\_podjela\\_uloga](https://sr.wikipedia.org/wiki/Ansamblska_podjela_uloga) – datum pristupa 27.06.2020. u 12:13h.

<sup>105</sup> Susan King, "The Cello bears witness to the ticking of the clock", *Los Angeles Times*, 03. 01.2003. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jan-03-et-king3-story.html> – datum pristupa 16.04.2020. u 21:17h. Informaciju preveo Stevan Lutovac.

snimljen u digitalnom video-formatu, u jednom neprekidnom kadru od deset minuta, sa četiri male kamere koje je Figgis lično dizajnirao i patentirao zajedno sa Benom Vilsonom (Ben Wilson). Film je sniman u četiri povezane sobe, pri čemu je svaka soba predstavljala različito vrijeme.<sup>106</sup> Projekat je osmislio producent Nikolas Meklintok (Nicolas McClintock) podstaknut razmišljanjem o temi vremena, odnosno o tome šta vrijeme znači u deset minuta filma. Pozvao je na učešće, istraživanje i realizaciju, na sebi svojstven način, kroz vlastite vizije ove teme, više poznatih svjetskih reditelja: Žan-Lika Godara (Jean-Luc Godard), Bernanda Bertolučija (Bernardo Bertolucci) i druge. Ovo je jedinstven umjetnički filmski projekat u istoriji kinematografije, koji ima i svoj "prirodni" nastavak kompilacije pod nazivom *Ten minutes older: The Trumpet* (2002). U njemu učestvuju Džim Džarmuš (Jim Jarmusch), Verner Hercog (Werner Herzog) i drugi.<sup>107</sup>



Mike Figgis, "AboutTime 2" (*Ten minutes older: The Cello*, 2002).

Fotogram iz filma.

---

<sup>106</sup> Ibid.

<sup>107</sup> *Ten minutes older*: [https://en.wikipedia.org/wiki/Ten\\_Minutes\\_Older](https://en.wikipedia.org/wiki/Ten_Minutes_Older) – datum pristupa 20.04.2020. u 18:31h.

## JUGOSLOVENSKI EKSPERIMENTALNI FILM: ANTIFILM I MULTIVIZIJA

U jugoslovenskom eksperimentalnom filmu zagrebačke škole, na čelu sa članovima Kino-kluba *Zagreb* Mihovilom Pansinijem, Tomislavom Gotovcem i Vladimirom Petekom, tokom šezdesetih godina prošlog vijeka rađaju se nove ideje i radikalne filmske prakse, iz kojih proističu i teorijske diskusije, manifesti i začeci potpune negacije konvencionalnog filma, čija je alternativa formulisana kao antifilm.<sup>108</sup> Konceptualno-teorijska i praktična težnja eksperimenata pokreta *Antifilm*<sup>109</sup> bila je ka tome da se "od filma stvori nešto što film nikad bio nije do tada".<sup>110</sup> Koncept antifilma u svojoj je osnovi bio radikaln, višestruko redukovan po pitanju izražajnih sredstava i suprotan ustaljenim pravilima filmskog jezika. Prirodu istraživačkog i nekonvencionalnog antifilma čija je suština u eksperimentu – razvoju filmskog jezika, u više navrata je u manifestima i literaturi pojašnjavao "vođa" pokreta dr Mihovil Pansini.

Članovi pokreta *Antifilm*, skloni umjetničkom eksperimentu, pokrenuli su festival GEFF<sup>111</sup> (Genre film festival), koji je u Zagrebu bijenalno održavan 1963–1970. godine.<sup>112</sup> Beogradska škola autora eksperimentalnog filma okupljenih oko Kino-kluba *Beograd*, sa izuzetkom Dušana Makavejeva, ovaj festival nije doživljavala kao umjetnički. Po njihovom shvatanju, GEFF nije okupljao umjetnička djela koja istražuju na planu apsolutnog života nego eksperimente na planu mogućnosti samog medija: "Ovdje ne govorimo o umjetničkom

---

<sup>108</sup> Termin *antifilm* uveo je Tomislav Kobia, označavajući njime filmove ostvarene višestrukom redukcijom naracije, ekspresivnih sredstava u filmu, tradicionalne komunikacije sa gledaocima i poruka koje proizvodi film kao medij. Teorija antifilma oblikuje čisti audiovizuelni fenomen, oslobođen filozofske, književne, psihološke i moralne tačke gledišta, kao i simboličkog značenja. Informacija preuzeta iz: Tomislav Brčić, "GEFF", u: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film danas, Niš, 2013, str. 200–208.

<sup>109</sup> Po shvatanju teoretičara umjetnosti i medija Miška Šuvakovića, antifilm odbacuje poruku, priču, dijaloge, metaforu, kontinuirano vrijeme i prostor. Antifilm izlazi izvan granica filmskog i postaje čist vizuelno-akustički fenomen. Više o antifilmu vidjeti u: Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb, 2005, str. 54.

<sup>110</sup> Miloje Radaković, "Pansini antifilm", u: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film danas, Niš, 2013, str. 119–126.

<sup>111</sup> Održana su četiri bijenalna GEFF-a, pri čemu je svaki imao svoju jasnu temu: "Antifilm i nove tendencije u filmu" (1963), "Istraživanje filma i istraživanje pomoću filma" (1965), "Kibernetika i estetika" (1967) i "Seksualnost kao mogući put u novi humanizam" (1970). Peti festival s temom "Nepoznate ljudske energije i neidentificirana osjetila", planiran za 1971. godinu, nije održan. Informacija preuzeta iz: Željko Luketić, "Genre film festival (GEFF) 1963–1969: propuštena obljetnica", [http://www.oris.hr/hr/casopis/clanak/150%3C-i%3Egenre-film-festival%3C-i%3E-\(geff\)-1963---1969-propustena-obljetnica,740.html](http://www.oris.hr/hr/casopis/clanak/150%3C-i%3Egenre-film-festival%3C-i%3E-(geff)-1963---1969-propustena-obljetnica,740.html) – datum pristupa 09.04.2020. u 00:08.

<sup>112</sup> Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, YU film danas, Niš, 2013, str. 73.



stvaranju, nego o eksperimentu. Eksperiment je jedan rukavac nepoznatog. Umjetničko djelo se smatra zatvorenim krugom, gotovom činjenicom, uokvirenim izborom autora."<sup>113</sup>

Iz opusa pokreta *Antifilm*, kada je riječ o proširenom filmu, svakako se izdvaja ime i djelo višemedijskog umjetnika; režisera, kamermana, montažera, video-umjetnika, fotografa i eksperimentatora Vladimira Peteka, čiji je prvi samostalni film *Pastelno mračno*, prihvaćen kao paradigmatički primjer prvog antifilma.<sup>114</sup> "Antifilm nije više film izražavanja, ekspresije, komunikacije između autora i gledaoca, već je akt otkrivanja i istraživanja."<sup>115</sup> Vladimir Petek koristio se kreativnim intervencijama na filmskoj traci; perforiranjem i lijepljenjem trake na traku, ručnim bojanjem i direktnim crtanjem na traci, primjenom negativa i animacijom, istražujući materiju samog medija, čime je mijenjao percepciju i doživljaj filma. Primjer takvih intervencija nalazimo u filmu *Sretanje* (1963), gdje je u jedinstvenu vizuelnu cjelinu, na filmskoj traci formata 35mm, integrisao više manjih, različitih filmskih formata (8mm i 16mm). Taj kreativni postupak, kojim Petek stvara posebne vizuelne, kompozicijske, ali i dramaturške odnose, obilježava njegov dugogodišnji rad.<sup>116</sup> Njegovim riječima rečeno: "Sve se svodi na to da ipak sam čovjek i radi i kreira, realizuje, montira i projektuje."<sup>117</sup>

Vladimir Petek 1972. godine osniva grupu FAVIT<sup>118</sup> (film, audio-vizuelna istraživanja i televizija), sa kojom se posvećuje istraživanju i primjeni novih tehnologija. Tokom 1974. godine, realizuje svoj prvi kompjuterski film i svjetlosne instalacije (light show). Uveo je brojne tehnološke inovacije vezane za multivizijsko izvođenje.<sup>119</sup> *Rotoprojekt*, multimedijalni projekat iz 1995. godine, podrazumijevao je višestruku simultanu filmsku projekciju sa dvanaest kino-projektora na pet rotirajućih ekrana. Roto-

---

<sup>113</sup> Tomislav Brčić, "Osnivanje akademskog kluba i negativan stav prema GEFU-u", u: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, YU film danas, Niš, 2013, str. 57.

<sup>114</sup> Vladimir Petek je svoje prve filmove stvarao od ostataka odbačenog materijala na koje je primijenio nekonvencionalne intervencije u montaži i unutar kadra, sve do direktnih intervencija na filmskoj traci (rezanje, bojenje) ili sinhronizacije sintetičkog zvuka. <https://www.avantgarde-museum.com/hr/museum/kolekcija/umjetnici/vladimir-petek~pe4498/> – datum pristupa. 12.10.2019. u 22:20h.

<sup>115</sup> Branislav Miltojević, op. cit., str. 127.

<sup>116</sup> Vedran Šamanović, "Fotografija u hrvatskom eksperimentalnom filmu (uobičajeni filmski i video formati)", *Zapis, bilten hrvatskog filmskog saveza*, br 59, 2007.

[http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=1925#.Xoup6ogzbiU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1925#.Xoup6ogzbiU) – datum pristupa 09.04.2020. u 00:32h.

<sup>117</sup> Vladimir Petek prema: Milka Ganza, "Svi filmovi – jedan film", *Hrvatski filmski ljetopis*, br 36, Zagreb, 2003, str. 32.

<sup>118</sup> FAVIT je u početku bio naziv projekta, a tek kasnije ime umjetničke grupe. FAVIT, Monoskop <https://monoskop.org/FAVIT> – datum pristupa 14.06.2020. u 15:55h.

<sup>119</sup> Hrvoje Turković, "Leksikon video-umjetnika", *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 18, god. 5, Zagreb, 1999, str. 45–68.

ekranima (rotacija velikog ekrana daljinskim putem) počeo se baviti još tokom sedamdesetih godina XX vijeka.<sup>120</sup> U projektu *Roto-ekran / totalna kinestetika*, Petek istražuje nove proširene mogućnosti filma, kao i njegovu novu kinestetiku. On artikuliše filmski prostor mijenjajući navike gledalaca, koji za vrijeme projekcije ovog filma očima "tragaju" za svojim "idealnim" filmom, otkrivajući nove vrijednosti vizuelne percepcije. Poduhvat se sastoji od četiri projektora koji projektuju četiri tematski različita (strukturalna) filma na četiri rotirajuća ekrana. Gledalac ima i mogućnost da "akcijom oka skokovito sa ekrana na ekran bilježi utiske sa širokim krugom asocijacija,"<sup>121</sup> da bira ekran i svoj idealni filmski prikaz koji se stalno mijenja, kao i da svjesno participira u medijskoj igri. Na ovaj način Petek ostvaruje neki oblik "slobodnog/otvorenog djela". Uslijed rotiranja ekrana slika se deformiše i mijenja: u trenutku kada se ekran zarotira u drugom smjeru, slika se projektuje i na zid. Na ovaj način, međusobnim povezivanjem četiri ekrana, stvaraju se nove vizuelne informacije, novi simboli, slike se multipliciraju i mijenjaju, omogućujući nove perceptivne horizonte kubističke perspektive.<sup>122</sup> Ovako osmišljenim projekcijama, Petek nudi gledaocu čitanje u uvijek novom recepcijskom ključu, sa novim aspektima tumačenja.<sup>123</sup>



Vladimir Petek, *Zaklon* (1967).<sup>124</sup>

Podijeljeni ekran za prikaz simultanih scena. Fotogram iz filma.

<sup>120</sup> Katarina Marić, "Velikan eksperimentalizma", Matica Hrvatska, <http://www.matica.hr/vijenac/249/velikan-eksperimentalizma-11956/> – datum pristupa 24.11.2019. u 18:00.

<sup>121</sup> Mihovil Pansini, "Multivizija", *Sineast*, br. 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989. str. 4–5.

<sup>122</sup> Đorđe Janjatović, "Mladi sineasti", *Sineast*, br. 35/36, Kino-savez BiH, Sarajevo. 1977. str. 148.

<sup>123</sup> Đorđe Janjatović, "Unica Forum – FAVIT Multivision", *Sineast*, br.80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989, str. 6–7.

<sup>124</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati film *Zaklon* (1967, Vladimir Petek): <https://www.youtube.com/watch?v=nBBA6xMkl7U> – datum pristupa 22.12.2019 u 22:22h.

Projekat *Multivideo* (1985) sastoji se iz višestruke projekcije na sedam televizijskih monitora, sa dvije TV kamere, tri magnetoskopa za snimanje i reprodukovanje televizijskog programa preko TV mreže, kao i performansa dva glumca. U ovom djelu Petek intergiše televiziju, video, performans i zvučni zapis u jedinstvenu višemedijsku cjelinu. Višestruke dija-projekcije, u ulozi scenografije, Petek je realizovao i na otvorenom prostoru. U saradnji sa Milanom Kodarićem i Igorom Horvatinecom, razvija elektro-mehaničke (mehatroničke) i kompjuterske inovacije potrebne za što uspješniju realizaciju eksperimentalnih umjetničkih projekata FAVIT-a.<sup>125</sup>

FAVIT se predstavio 1973. godine, na drugim *Aprilskim susretima* u SKC-u, u Beogradu, sa *Favit novinama*. Prvi, odnosno nulti broj tog časopisa snimljen je na filmskoj traci, a gledaoci su dobili primjerke na poklon.<sup>126</sup> Favit je učestvovao i na trećim i četvrtim *Aprilskim susretima* (1974–1975), sa projektom *Multivision*. Projekat je bio baziran na izvođenju grupe autora koji su proširili granice filma spajajući ga sa video-zapisom, upotrebom audio-vizuelnih intervencija, animiranog slikarstva, multiplicirane filmske i dija-projekcije, kao i animiranjem publike da aktivno učestvuje u programu.<sup>127</sup>

Projekte sa višestrukim snimanjem i projektovanjem pomoću koordiniranih projektora na rotirajućim ekranima, projekte koji predstavljaju simultanost raznih vremena, raznih uglova snimanja, koji smišljeno ili slučajno izazivaju asocijacije i međusobne odnose među slikama, Vladimir Petek je zvao *Multivizija*.<sup>128</sup> Termin *multivizija* je po svojoj suštini i poliperspektivnosti analogan terminu *polivizija* (Abela Gansa), kao i *multi audioviziji*, koja je tema ovog doktorskog umjetničkog projekta, a o kojoj će biti riječi u narednim poglavljima. Sva tri termina predstavljaju prošireni film.

Govoreći o uticaju kubističkih načela (poliperspektivnosti) na kreiranje filma sa više tačaka posmatranja, realizovanom kroz Petekov sistem multivizije (snimanje sa više kamera i projektovanje na više ekrana), Mihovil Pansini pravi analogiju između dvije umjetničke discipline, tvrdeći da je Petekova multivizija (prošireni film), isto kao i analitički kubizam, zasnovana na tri fundamentalna načela: autonomnosti svake plohe (ekrana sa vlastitom zakonitošću), racionalnosti analize (dekonstrukcija prikaza) i simultanosti prikaza (raznih

---

<sup>125</sup> *Hrvatski filmski ljetopis*, ured. Hrvoje Turković, br.36, godina 9, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2003. str. 33–40.

<sup>126</sup> Jasminka Petter Kalinić "Multi media", *Sineast*, br. 39, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1977, str. 112.

<sup>127</sup> *Ibid.*, str. 112.

<sup>128</sup> Mihovil Pansini, "Multivizija", *Sineast*, br 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989. str. 4–5.

vremena, prostora, uglova snimanja).<sup>129</sup> I dalje, dodaje Pansini, "stari svijet postaje doista nov zbog svježine kojom multivizija pobuđuje čula".<sup>130</sup>

Multivizija, isto kao i polivizija i multi audiovizija, kao jedan od sistema proširenog filma, razvija osjećaj istovremenog. Multivizija filmsku stvarnost predstavlja kao preklapanje mnogih slika i utisaka. Njeno porijeklo nije samo kubističko već i dadaističko, a praporiijeklo joj je čak evidentno i u filozofskim raspravama, nauci, slikarstvu, književnosti – samo što se kao *multivizija* rodila u kubizmu, a svoj identitet je razvijala u fotografiji, filmu, a pogotovo u proširenom filmu. Kako tvrdi Pansini, multiviziju kao "višestrukost slika" moguće je pronaći svugdje u životu: ima je i na običnom mono-filmskom ekranu (kroz višestruke ekspozicije), u scenama sa ogledalima koje se pojavljuju u kadru, u dubinskoj perspektivi, u scenama u kojima se na automobilskom staklu vizuelno odražava (a ponekad i umnožava) čitava okolina, u prozorima podjeljenim na četiri dijela i slično.<sup>131</sup>

Ovo Pansinijevo shvatanje je od ključnog značaja za ova istraživanja – da se ne bi pogrešno shvatio termin multivizije kao zasebni sistem prikazivanja multipliciranih slika čiji je idejni tvorac Petek. Termin multivizije treba shvatiti kao termin analogan poliviziji Abela Gansa, u čijoj je tradiciji nastao, kao i u tradiciji kubističke predstave slike kroz poliperspektivnost. Razlika između Petekove multivizije i Gansove polivizije bila bi jedino u širokoj upotrebi medija i tehnologije tokom realizacije multivizije: rotirajući projektori, perfromans, kompjuterske animacije, svjetlosne instalacije, televizijski i video-snimci, fotografije, magnetoskop i slično.

Filmski kritičar Hrvoje Turković za Petekove eksperimentalne filmove kaže: "Bili su to filmovi negdje na granici između gotovo poetskog predočavanja i ovog uslovno nazvanog materijalističkog istraživanja filmske trake i preduslova naše percepcije filma."<sup>132</sup>

---

<sup>129</sup> Mihovil Pansini, "Multivizija", u: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film danas, Niš, 2013, str. 169.

<sup>130</sup> Mihovil Pansini, "Multivizija", *Sineast*, br 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989. str. 4–5

<sup>131</sup> Ibid. str. 4–5

<sup>132</sup> Milka Ganza, "Svi filmovi – jedan film", *Hrvatski filmski ljetopisi*, br. 36, Zagreb, 2003, str. 31.



Vladimir Petek i grupa FAVIT, II Aprilski susreti, SKC, Beograd, 1973.

Izvor: Arhiva Studentskog kulturnog centra (SKC)

### PROŠIRENI FILM U JUGOSLAVIJI

Iz jugoslovenske škole eksperimentalnog filma izdvaja se nekoliko autora koji su se bavili proširenim filmom na taj način što su projektovanu sliku širili informaciono, prostorno, vremenski i semantički, u sadejstvu sa drugim tehničkim medijima ili tjelesnim performansom. Nikola Mijatović tehničkim sredstvima proširuje film *Omorina nad svetom* (Schwule uber welt) koji se simultano prikazuje na filmskom platnu i na video-ekranu.<sup>133</sup> Slovenački multimedijalni umjetnik Slobodan Valentinčić radio je neku vrstu kombinacije performansa, bodi-arta sa filmom, proširujući film medijski i u prostoru, tako što je tokom projekcije svog filma *Next movie* (1983/4) izašao ispred platna, pa se slika djelimično projektovala i preko njegovog tijela.<sup>134</sup>



Slobodan Valentinčić, *Next movie* (1983/4).

---

<sup>133</sup> Miroslav Bata Petrović, *Alternativni film u Beogradu od 1950. do 1990. godine*, Dom kulture Studenski grad, Beograd, 2009, str. 301.

<sup>134</sup> Ibid.

Za ovo istraživanje proširenog filma, značajno je pomenuti ime i djelo jugoslovenskog (hrvatskog) multimedijalnog umjetnika; reditelja, fotografa, teoretičara i ekperimentatora Ivana Ladislava Galeta, koji je istraživao i širio granice medijskih mogućnosti umjetnosti. Njegov rad se bazira na istraživanju jezika, medija, strukturalnog i proširenog filma, videa, proširene fotografije, zvučne instalacije, ambijentalne intervencije, teksta, televizije i internetskih akcija,<sup>135</sup> kao i na njihovoj medijskoj sintezi i konceptualizaciji. Bavio se i pedagoškim radom, i to na taj način da su se njegova predavanja približavala performansima. Bio je jedan od osnivača Odsjeka za animirani film i nove medije na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu.<sup>136</sup>

Galetino antologijsko djelo *Dva vremena u istom prostoru* (1976–1984) nastalo je u kontekstu istraživanja ideja proširenog filma. U njemu se bavio fenomenom filmskog vremena, mijenjajući temporalne vrijednosti za vrijeme projekcije: pomijerao je u vremenu jedan snimak od drugog (koji je kopija prvog) za devet sekundi.<sup>137</sup> Koristio je dva projektoru koji su, kroz dvostruku ekspoziciju (transparentnost dvije slike), projektovale simultano dva vizuelna segmenta koja sintetizuju dva različita vremena na jednom prostoru. Kao dramski predložak za dva vizuelna segmenta upotrijebljen je, kao *ready made*, kratki crno-bijeli igrani film Nikole Stojanovića *U kuhinji* (1969), snimljen sa fiksiranom kamerom iz jednog jedinog dvanaestominutnog kadra.<sup>138</sup> Tokom 1984. godine, dvije istovjetne kopije ovog proširenog filma bivaju sintetizovane u laboratoriji, pomijeranjem jednog snimka od drugog za dvjesto šesnaest fotograma u sekundi,<sup>139</sup> stvarajući tako integralnu verziju filma koja je prilagođena reprodukciji za jedan projektor.

---

<sup>135</sup> Ivan Ladislav Galeta, [https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan\\_Ladislav\\_Galeta#cite\\_ref-hrt\\_1-0](https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Ladislav_Galeta#cite_ref-hrt_1-0) – datum pristupa 10.12.2019. u 13:00h.

<sup>136</sup> HRT, <https://vijesti.hrt.hr/231335/preminuo-ivan-ladislav-galeta> – datum pristupa 05.07.2020. u 02:20h.

<sup>137</sup> Ovaj prošireni film Ivana Galeta paradigmatički je primjer neraskidivog odnosa prostora i vremena.

<sup>138</sup> Videti: Đorđe Janjatović, "Mladi Sineasti", *Sineast*, br. 35/36, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1977, str. 148.

<sup>139</sup> Ana-Marija Koljanin, "Two times in one space", Blog Akademije likovnih umjetnosti u Zagrebu [http://blog.alu.hr/?page\\_id=126](http://blog.alu.hr/?page_id=126) – datum pristupa 08.04.2020 u 16:08h.



Ivan Ladislav Galeta, *Dva vremena u istom prostoru* (1976–1984). Fotogram iz filma.<sup>140</sup>

Ovim proširenim filmom Ivan Ladislav Galeta perceptivno mijenja prostorno-vremenski aspekt naracije, ostvarujući smisao prikazane radnje kontinuiranom transparentnošću sadašnjeg trenutka kroz vidljivost prošlog.<sup>141</sup>

Zanimljiv eksperiment Galeta je napravio 1984. godine, sa nekoliko dokumentarnih snimaka prostorne instalacije Ivana Kožarića *Prizemljeno sunce*. Ova jednostavna skulptura/instalacija u formi velike kugle, izložena u javnom prostoru grada Zagreba, privlačila je pažnju prolaznika svojom neobičnošću: njena reflektujuća površina odražavala je okolni prostor stvarajući iluziju multidimenzionalnog prostora. Prvu verziju filma Galeta je projektovao sa dva projektora, a 1985. godine napravio je i novu verziju, pod nazivom *The Sfaíra 1985–1895*, koja je nastala tako što je na istu filmsku traku kopirao film jedanput naprijed, a drugi put nazad, remeteći vizuelne parametre filma. Tom višestrukom promjenom odnosa unutar slike dobio je, kao geometrijski centar kadra, skulpturu/kuglu unutar koje se impregnira dramska napetost. Doživljaj proširenog (iluzionog) prostora stvorio je uz pomoć višestrukih transparentnih slika.<sup>142</sup> Film je posvećen sjećanju na *Odiseju u svemiru 2001*, čuveno djelo Stenlija Kjubrika (Stanley Kubrick).<sup>143</sup>

Ovakav prošireni film ispunjen mnogostrukim transparentnim pokretnim slikama koje prikazuju preklapanja raznih oblika, prostora i vremena, može se tumačiti i kao multivizija.

---

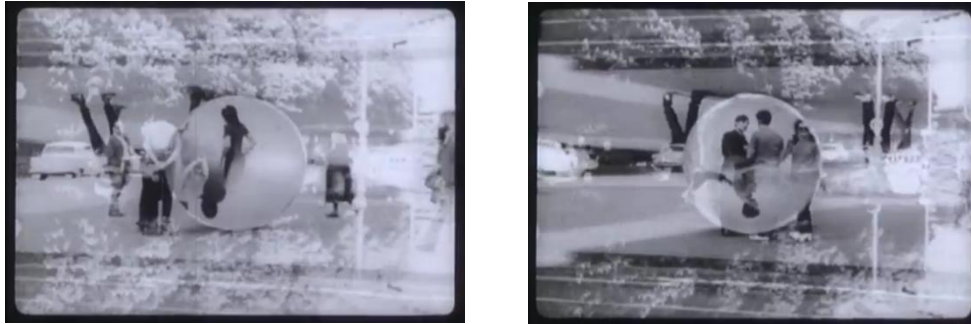
<sup>140</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati prošireni film *Dva vremena u istom prostoru* (1976–1984, Ivan Ladislav Galeta): <https://www.youtube.com/watch?v=fFBs6zHH9nM&t=140s> – datum pristupa 01.04.2020. u 13:53h.

<sup>141</sup> Ana-Marija Koljanin, "Two times in one space", op. cit.

<sup>142</sup> Mata Bošnjaković, "Zrcalna strana početka – filmski prostori Ivana Ladislava Galeta", *Sineast*, br. 67/8, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1985/86, str. 11.

<sup>143</sup> Ana-Marija Koljanin, "Two times in one space", op. cit.

Baš kao što Pansini tvrdi, multivizija je prisutna svuda, samo je treba uočiti.<sup>144</sup> Galetina umjetnička istraživanja medijskih mogućnosti filma dovode do beskonačnog variranja određene teme ili motiva. Njegova istraživanja ukazuju i na siromaštvo ustaljenog percipiranja filma od strane prosječnog gledaoca. Galeta u svojim eksperimentima uspješno pronalazi beskonačno mnogo skrivenih značenja u naizgled nevažnim i jednostavnim stvarima.



Ivan Ladislav Galeta, *The Sfera 1985–1895* (1985). Fotogrami iz filma.<sup>145</sup>

---

<sup>144</sup> Više o multiviziji: Mihovil Pansini, "Multivizija", *Sineast*, br. 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989, str. 4.

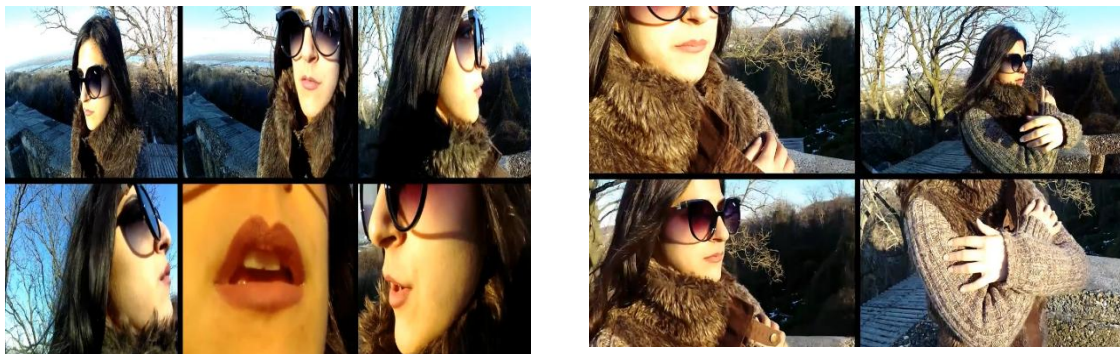
<sup>145</sup> Internet adresa na kojoj se može pogledati prošireni film *The Sfera 1985–1895* (Ivan Ladislav Galeta): <https://www.youtube.com/watch?v=VFeudIw0HeU&t=230s> – datum pristupa 09.04.2020. u 12:22h.



## POČETNI EKSPERIMENTI

Doktorski umjetnički projekat *Vremevidac – multi audiovizija* nastao je na tradiciji proširenog filma (Abela Gansa, Vladimira Peteka i Majka Figisa), ali je ipak realizovan u novom i drugačijem duhu, okrenutom ka horizontu budućnosti. *Vremevidac* je nastao prirodnim slijedom događaja: stalnim istraživanjem audio-vizuelnog jezika (filma i video-umjetnosti), kao i istraživanjem fenomena vremena pomoću polimorfnog (podijeljenog) ekrana, a sve to tokom doktorskih interdisciplinarnih studija Višemedijske umjetnosti, naročito na predmetu *Stvaranje višemedijskog dela*. Tokom doktorskih studija, vršio sam opsežna umjetnička istraživanja i realizovao kratke filmske forme, koje su bile uvodni eksperimenti za multi audioviziju koja je nastala nekoliko godina kasnije.

Prvi autorski rad nastao zahvaljujući inspiraciji i uticaju teorijskih istraživanja vezanih za radikalni filmski pokret *Antifilm* i multiviziju (prošireni film) Vladimira Peteka. Ovaj umjetnički eksperiment predstavlja seriju kratkih filmova (segmenata) od po nekoliko sekundi pod nazivom *Vreme je film života* (2017) u kojima sam upotrijebio višestruko izdijeljen ekran. Ovo djelo predstavlja moje prvo praktično upoznavanje sa izražajnim mogućnostima podijeljenog (polimorfnog) ekrana kao proširenog vizuelno-dinamičkog i informacionog polja multipliciranih slika. Lik glumice<sup>146</sup> je simultano prikazan iz različitih uglova, odnosno različitih tačaka posmatranja (poliperspektive). Ova serija kratkih filmskih formi objedinjuje više različitih vremena i prostora unutar jedinstvenog ekranskog prostora i vremena.



*Vreme je film života* (2017).<sup>147</sup> Fotogrami iz serije filmskih eksperimenata sa podijeljenim ekranom.

<sup>146</sup> U pitanju je glumica Katarina Orlandić, koja je i jedan od aktera proširenog filma *Vremevidac*.

<sup>147</sup> Internet adrese na kojima se mogu pogledati ovi kratki eksperimenti:

<https://www.youtube.com/watch?v=04wQZz0Exxc>

Drugi rad koji je nastao u okviru istraživanja vezanih za simultano predstavljanje različitih oblika vremena unutar jednog ekrana podijeljenog na dva jednaka dijela, dokumentarno-eksperimentalni je film *Dva oka i dva glasa prošlosti* (2018), idejno zasnovan na istraživanju fenomena prošlosti. Ovo višemedijsko djelo istražuje dokumentarnu prošlost i njenu dvostruku prirodu, suprostavljajući na podijeljenom ekranu dvije verzije istog snimka, pri čemu je jedna od njih u montaži preusmjerena u suprotnom pravcu: inverzijom vremenskog smjera kretanja objekata dolazi "do obnavljanja prošlosti".<sup>148</sup>

Pomijeranjem objekata na podijeljenom ekranu ostvaruje se vizuelna dinamika, otkrivaju se ritmičke mogućnosti filma. Oba snimka su ubrzana iz razloga što inverzni snimak posle nekog vremena stvara u gledaocu "osjećaj da prizori traju duže nego što jesu".<sup>149</sup> Čitav film snimljen je iz jednog neprekidnog kadra.



*Dva oka i dva glasa prošlosti* (2018).<sup>150</sup> Fotogrami iz dokumentarno-eksperimentalnog filma.

Ovaj rad je prikazan na Jesenjoj izložbi Udruženja likovnih umetnika Srbije (ULUS) 2019. godine u Beogradu, u okviru sekcije proširenih medija, i na Festivalu kulture prostora *Seeing the invisible* 2019. godine u Novom Sadu. Tamo je bio prezentovan u formi video-instalacije sa dva polimorfna ekrana, u okviru mog projekta *Multivision*, koji simultano prikazuje filmove *Dva glasa i dva oka prošlosti* i *Večna sadašnjost*.

Treći rad koji je nastao u tradiciji istraživanja vremena i polimorfnih mogućnosti ekrana je nenarativni, eksperimentalno-dokumentarni film *Večna sadašnjost* (2020). Na

---

<https://www.youtube.com/watch?v=Zn5h1yy59bc>

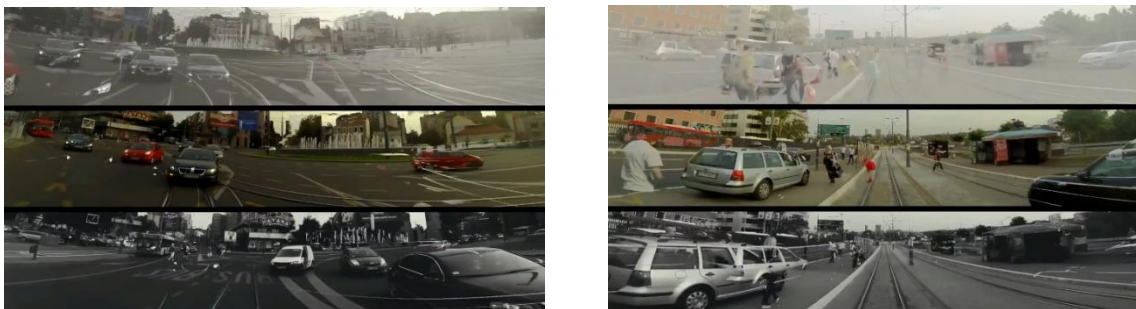
<https://www.youtube.com/watch?v=7tLErEuRPs>

<sup>148</sup> "Inverzija pokreta" u: Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 155–156.

<sup>149</sup> Ibid, str. 156.

<sup>150</sup> Internet adresa na kojoj možete pogledati film *Dva oka i dva glasa prošlosti* (2018): <https://www.youtube.com/watch?v=7AQla9PjOeo>

ekranu izdijeljenom horizontalno na tri jednaka dijela, vidi se isti snimak predstavljen u različitim fazama vremena – prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Tri oblika istog snimka imaju različite kolorističke kvalitete koji sugerišu različite vremenske poretke. Mijenjao sam njihove temporalne vrijednosti uz pomoć montaže i tehnike dvostruke ekspozicije, pomijerajući im međusobno jedan "sloj" prostora i vremena slike od drugog i trećeg za par fotograma. Tako su tretirana "sva tri vremena", koja se u jednoj prostorno-vremenskoj tački preklapaju, a tu nemeđljivu tačku njihovog spajanja nazivamo – vječna sadašnjost.



*Večna sadašnjost* (2019).<sup>151</sup> Fotogrami iz dokumentarno-eksperimentalnog filma.

Film je snimljen akcionom kamerom GoPro 4+ od 60 fps<sup>152</sup> zbog prirodnije reprodukcije slike objekata koji su u stalnom pokretu. Ovaj eksperimentalni film sniman je iz jednog neprekidnog kadra sa zadnjeg dijela beogradskog tramvaja, što ujedno predstavlja i omaž strukturalnom filmu Tomislava Gotovca *Pravac* (Stevens-duke) iz 1964. godine, snimljenom sa prednjeg dijela tramvaja. Film *Večna sadašnjost* rađen je u saradnji sa kompozitorom Davidom Klemom, koji je bio zadužen za muziku i dizajn zvuka. Film je prikazan na Festivalu video-umetnosti *Videomedeja*, 2020. godine u Novom Sadu, u okviru programa *Made in Serbia*, i na festivalu *Dev9t* u Beogradu, u okviru filmskog programa *Oko*.

## MULTI AUDIOVIZIJA

Naziv proširenog filma *Vremevidac* je neologizam zasnovan na sintezi riječi *vrijeme* i riječi *vidac* (onaj koji vidi, spoznaje), a označava osobu koja je spoznala vrijeme, tajnu vremena. Inspiracija za ovakav neologizam potiče od naziva *Tajnovidad*, koji je vezan za Petra II

<sup>151</sup> Internet adresa na kojoj možete pogledati film *Večna sadašnjost* (2019): <https://www.youtube.com/watch?v=XRksvw4ELQ&t=111s>

<sup>152</sup> 60 fps – označava 60 fotografija (fotograma) u sekundi.

Petrovića Njegoša i podrazumijeva osobu koja je vidjela ili spoznala tajnu drugih svjetova, nečeg onostranog, transcendentalnog, kao i naziva *Jasnovidac*, koji je vezan za Nikolu Teslu i podrazumijeva osobu koja jasno vidi svijet ideja, nedostupan percepciji običnog čovjeka.

Podnaslov teme ovog doktorskog umjetničkog projekta, *multi audiovizija*, termin je koji u sebi sažima riječ *multi* (u značenju *više, mnogo*) i riječ *audiovizija* (koja označava naročitu vrstu audio-vizuelne percepcije). Termin *audiovizija* osmislio je francuski umjetnik i teoretičar Mišel Šion (Michel Chion) i upotrijebio ga u svojoj knjizi *Audiovizija*. Po njegovom shvatanju, audiovizija u filmu, televiziji i drugim sličnim medijima predstavlja posebnu vrstu percepcije koja nastaje u audio-vizuelnoj kombinaciji, kada jedna percepcija utiče na drugu i pritom je mijenja. Ili, kako Šion kaže: "Ne vidimo isto stvar kada istovremeno slušamo i ne čujemo isto kada istovremeno gledamo."<sup>153</sup>

*Vremevidac – multi audiovizija* predstavlja autorsku umjetničku definiciju vremena, kao i eksperiment koji ima za cilj proširenja filmskog izraza u prostoru, vremenu, informaciono, narativno i značenjski.

## RAZLIKE U PERCEPCIJI

U svojoj knjizi *Audiovizija* Šion ističe razliku u brzini obrade informacije zvučne i vizuelne percepcije, tvrdeći da je uho brže od oka u analizi, obradi i sintezi. Oko je, s druge strane, sporije jer ima zahtevniji zadatatak, budući ono istovremeno djeluje u prostoru koji istražuje i u vremenu koje prati/slijedi. Po Šionu, zadatak oka je dvostruk i opterećujući, jer ono mora da se bavi i vremenom i prostorom, za razliku od uha koje izdvaja samo jednu tačku u slušnom polju i prati je u vremenu.<sup>154</sup>

## POETIKA STVARALAŠTVA

Posle višegodišnjeg istraživanja eksperimentalnog filma, a posebno njegove podvrste proširenog filma i njegovih proširenih izražajnih mogućnosti, kao i istraživanja fenomena

---

<sup>153</sup> Mišel Šion, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 5.

<sup>154</sup> Ibid., str. 15.

vremena i fenomena fantazije u umjetnosti, došao sam na ideju za višemedijsko djelo – multi audioviziju, kojom bih predstavio svoje umjetničko viđenje ovih fenomena i pokušao da predstavim svoju autorsku umjetničku definiciju vremena. Razna istraživanja i razmišljanje o problematici vremena doveli su me do saznanja da naučne definicije nisu toliko egzaktne kao što se vjeruje i da je potrebno problem sagledati iz drugačije perspektive, odnosno razmotriti umjetničku istinu, koja naučnicima djeluje subjektivno i nelogično. Umjesto termina *nelogično* prije bih upotrijebio termin *nadlogično*, jer nam umjetnost, kao viši oblik saznanja koji uključuje trojstvo intuicije, instinkta i inspiracije (kreativnog intelekta), a pomoću iskustva i doživljaja, daje umjetničku istinu. Ako i nije dokaziva u naučnom smislu, ne znači da je umjetnička istina netačna, naprotiv: umjetnička istina nam pokazuje svoje višestruko lice i u onom drugom i širem svijetlu – dimenziji koja je nedostupna nauci. I umjetnost i nauka dolaze sa istog izvora, cilj im je obijema otkriće i istina, samo su im metode istraživanja i sredstva izražavanja različiti. Osim davanja umjetničke definicije vremena kroz iskustvo i doživljaj djela, jedan od ciljeva mi je bio da, kroz istraživanje i praktični rad (eksperiment), doprinesem razvoju audiovizuelnog jezika (u mjeri u kojoj je to moguće), kao i medijskom proširenju filma u vremenu, prostoru, narativu, i značenju.

#### EKSPERIMENT KAO RAZVOJNI I HEURISTIČKI PUT DO UMJETNIČKOG DELA

Film u inicijalnoj fazi osmišljavanja nije imao napisan scenario,<sup>155</sup> jer sam bio svjestan produkcijskih (ne)mogućnosti realizacije inicijalne ideje, iako bi mi scenario sistematski mnogo olakšao organizaciju i rad. Inspirisan koncepcijom vremenske svijesti Avgustina Hiponskog (Svetog Aurelija Avgustina), odlučio sam da napravim četiri verzije filma iste priče. Tri verzije filma predstavljale bi određeni vremenski poredak (budućnost, sadašnjost i prošlost) koji, po Avgustinovom shvatanju, postoji samo u ljudskoj svijesti (i zato je ova podjela vremena strogo psihološka). Četvrta verzija filma predstavljala bi integralnu verziju koja, uz pojedine proširenosti,<sup>156</sup> integriše sve tri pomenute verzije i koja nam audiovizuelnim sredstvima prikazuje kako ljudska svijest percipira vrijeme na osnovu stalnih promjena koje opaža u prostoru. Pomoću ove integralne verzije prikazao bih i glavnu vremensku

---

<sup>155</sup> Po dramaturgu Petritu Imamiju, igrani film se može snimiti i bez napisanog scenarija, ali nikako ne i bez razrađene dramaturgije. Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK international, Beograd, 2012, str. 6.

<sup>156</sup> Misli se na proširenost u polju zvuka i muzike, koju ova verzija filma posjeduje, za razliku od ostalih verzija.

karakteristiku Avgustinove psihološke podjele, koja se sastoji u tome da se sva tri vremena stalno smjenjuju i prepliću u ljudskoj svijesti, i to iz tačke posmatranja koja je uvijek u sadašnjosti.<sup>157</sup> Prošireni filmski izraz ovdje bi se koristio kao idealno sredstvo eksternalizacije vremenske svijesti čovjeka.

Ovakva koncepcija vremena odredila je i tehnički postupak: film ću snimati sa tri kamere, različitog kvaliteta zapisa, i to tako da svaka od kamera snima u različitom planu<sup>158</sup>, različitom uglu, rakursu,<sup>159</sup> i da imaju različita stanja mobilnosti (kamera u pokretu, fiksirana kamera i švenk pokret kamere). Cilj mi je bio da kamere što više oslobodim od statičnosti, da budu češće u akciji, želeći da na taj način perceptivno aktiviram gledaoce, da od pasivne publike postanu aktivni učesnici kinematografske emocije. Cilj je takođe bio da pokretom kamere ostvarim takve dinamično-vizuelne promjene koje bi kod gledaoca izazvale određene kinestetičke reakcije,<sup>160</sup> kao i da kombinacijom statičnog i dinamičnog stanja kamere ostvarim posebni prostorni kvalitet filma, s čime je u najdirektnijoj vezi i vrlo specifičan doživljaj vremena.<sup>161</sup> Pokretanjem kamere ka naprijed stvara se doživljaj koji anticipira budućnost, onog trena kada se dosegne ta budućnost ka kojoj se kamera kretala, odnosno kad kamera postane statična, u svijesti gledaoca nastupa veća koncentracija na viđenu scenu i doživljaj same sadašnjosti, "čime se stvorio smjer koji upućuje prema prošlosti",<sup>162</sup> što podrazumijeva da tada preostaje samo sjećanje na prošlost filma, traženje razloga kretanja i razloga zaustavljanja kamere.

Planirano je da u montaži koristim kombinaciju video zapisa sa sve tri kamere, zbog vizuelne dinamičnosti i veće mogućnosti analize kadra. Različitost kvaliteta video-zapisa sa kamera omogućila mi je da uvodnu i završnu sekvencu filma, koje predstavljaju sumornu pojavnu stvarnost svakodnevnosti realnosti, snimam kamerom<sup>163</sup> slabijeg kvaliteta i rezolucije slike, čiji je intezitet boja i *svjetlopis* slabiji; zatim da dominantnu sekvencu filma, koja predstavlja san, svijet mašte i fantazije glavnog junaka, snimim profesionalnom filmskom

---

<sup>157</sup> Više o konceptu vremena Avgustina Hiponskog vidjeti u ovom teorijskom radu, u poglavlju "Vremenska svijest Svetog Avgustina", str. 118.

<sup>158</sup> Plan predstavlja udaljenost kamere od glavnog filmskog objekta u datom kadru, Ježi Plaževski, *Jezik filma*, I deo, Institut za film, Beograd, 1971, str.20.

<sup>159</sup> Plaževski tvrdi da je rakursima moguće pojačanje koeficijenta ekspresije emocionalne vrijednosti kod likova, predmeta i situacija u filmu. Ibid, str. 36.

<sup>160</sup> Više o kinestetičkim reakcijama i kinesteziji vidjeti u ovom teorijskom radu, u poglavlju "Pokret", str. 79.

<sup>161</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 105.

<sup>162</sup> Ibid, str. 113.

<sup>163</sup> Za ovu svrhu korišćena je ručna kamera Sony HDR-CX405.

kamerom<sup>164</sup> visoke rezolucije, velike oštine slike i inteziteta boja. Za opšte planove<sup>165</sup> tokom kadriranja prostora eksterijera, kao i za akcione i subjektivne snimke koje predstavljaju pogled na svijet iz vizure glavnog glumca, koristio sam širokougaonu akcionu kameru Go Pro 4+<sup>166</sup>, čiji je opseg zahvatanja vidnog polja sličan čovječijem od sto osamdeset stepeni (180°), a pomaže nam da što veći prostor obuhvatimo kadrom. Ovakva vrsta kamere omogućila je i veći broj fotograma u snimku, do 60 fps (šezdeset fotograma u sekundi), što je veoma povoljno za snimanje pokreta u kontinuitetu, jer je oština veća, a pokret pri reprodukciji jasniji. U montaži su kasnije snimci sa sve tri kamere svedene na filmski standard 24 fps (dvadeset četiri fotograma po sekundi).

Odredivši estetiku filma i odlučivši da prvo snimam sekvencu sna i fantazije, čiji zakoni nadlogičnosti, nelogičnosti, nadrealnosti i fragmentarnosti nisu dužni da strogo prate prostorno-vremenski kontinuitet, brižljivo sam birao kostime koji bi sugerisali čitav niz informacija i odnosa, a koji bi najviše odgovarali esteticima fantazmagorije.<sup>167</sup> Vizuelni identitet fantazmagorije proširio sam tako što sam odlučio da *čarobnjačkim kostimima* dodam i još neke strane elemente kao što su sportske patike, šalovi, naočari, kao suštu suprotnost pomenute estetike. Ovim postupkom, grotesknom sintezom patetičnog i komičnog vizuelnog identiteta, želio sam da izazovem efekat začudnosti, koja bi neposrednim putem, tim spojem nespojivog, upućivala i podsjećala gledaoca da je u pitanju bezazlena (ne)stvarnost snova.

Sledeći korak je bilo istraživanje, obilazak i fotografisanje lokacija na kojima je trebalo da se snima film, a koje su bile idealne da predstave bajkoviti i "bezvremeni" ambijent u kojem se odvija radnja filma. Našavši pogodne lokacije u anahronoj oblasti Skadarskog jezera na čijem se obodu nalaze brojne drevne tvrđave i zalivi, našao sam se pred poduhvatom traženja izvođača, odnosno glumaca, za realizaciju ideje. Inspirisan italijanskim filmskim neorealizmom,<sup>168</sup> angažovao sam ljude koji nisu glumci po profesiji, već naturšćici

---

<sup>164</sup> Za ovu svrhu korišćena je profesionalna filmska kamera Red Digital Cinema.

<sup>165</sup> Opšti plan omogućava da obuhvatimo pogledom čitav prostor, koji će zatim biti prikazivan fragmentarno. Ježi Plaževski, *Jezik filma*, I deo, Institut za film, Beograd, 1971, str. 23.

<sup>166</sup> Akciona kamera Go Pro 4+ ima potpuno drugačiju osjetljivost na kontrast svijetlo–tamno, u odnosu na dvije prethodno pomenute kamere.

<sup>167</sup> Fantazmagorija predstavlja misteriju, čudnost ili, kako neki autori tvrde, "fantazmagorija je ljudski strah odsječen umjetnošću". Definicija preuzeta sa: <https://mainstreetartisans.com/3889077-phantasmagoria-is-human-fear-cut-by-art> – datum pristupa 10.10.2019. u 17:00h.

<sup>168</sup> Italijanski neorealizam je stilski pravac u kojem su u većini slučajeva uloge glumjeli obični ljudi umjesto profesionalnih glumaca. Italijanski neorealizam njegovao je realistički pristup filmu. Informacija preuzeta iz: Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK International, Beograd, 2012, str. 33.

raznih usmjerenja. Izvođačima je bio predložen idejni koncept filma, kao i motiv,<sup>169</sup> i ništa više od toga. Konkretnog scenarija još nije bilo: on će se tek naknadno pojaviti kako bi priča dobila svoju narativnu zaokruženost u dramaturgiji. Značajno je bilo ne govoriti izvođačima šta je krajnji cilj toga što rade, jer čim bi ga precizno znali pokušavali bi svjesno da dođu do njega, što bi ih ometalo u spontanosti.

Kao autor, insistirao sam da se ishod stvori sam, spontano, prirodno, bez tenzija, kroz eksperimentisanje i stvaralačku igru. Ovo je bio ekonomičniji postupak, što se tiče vremena, jer je snimano pred zalazak sunca kad je ono najblažeg inteziteta, a i svjetlost mu je tada difuzna i "meka", što omogućava jasniji i svjetlosno kvalitetniji video-zapis pri snimanju. Odluka da se većina scena koje predstavljaju sekvencu sna i fantazije igraju na otvorenom prostoru i da se snimanje obavlja danju, ukinula je potrebu za korišćenjem dodatne tehničke opreme za regulisanje svijetlosti,<sup>170</sup> već sam nastojao da alternaciju sunčeve svjetlosti i sijenke koje ono stvara iskoristim na najprirodniji način kako bih izrazio proticanje vremena. Odluka da se prati naturalistički princip, ukinula je potrebu za korišćenjem scenske šminke; jedino su u upotrebi bile maske.<sup>171</sup> Venecijanske maske upotrijebljene su u dramskim situacijama koje zahtijevaju skrivanje i zabunu oko identiteta. Za potrebe ovog filma, ručno su izrađene i posebne maske koje dramskim likovima u filmu obezbjeđuju natprirodne moći. Kad je još određen mizanscen, što podrazumijeva raspoređivanje glumaca u planirane položaje i opis njihovog budućeg kretanja kroz scenski prostor, i kad su postavljene kamere na određene razdaljine u prostoru, sve je bilo spremno za početak snimanja.

"Režija je slikanje živim bićima, pravljenje kompozicije koja se kreće. Reditelj je 'svijest' predstave. Glumac njeno 'nesvjesno'. Reditelj je svijest o cjelini, glumac duh pojedinačnog."<sup>172</sup> Snimanje početnih scena budućeg filma u nekom trenutku je izgledalo kao spontana dječija igra ili čak kao "teatar spontanosti" (psihodrama) u kojem se na sceni "odigravaju sjećanja na pređašnje događaje [u ovom slučaju iz crtanih filmova], nezavisne

---

<sup>169</sup> Džerald Prins (Gerald Prince) motiv definiše kao minimalnu tematsku jedinicu i minimalnu jedinicu pripovijedanja. Džerald Prins, *Naratološki rečnik*, prev. Brana Miladinov, Službeni glasnik, Beograd, 2011, str. 110.

<sup>170</sup> Ovakva upotreba prirodnog osvjetljenja karakteristična je za eksperimentalni filmski pokret *Dogma 95*. U njegovom manifestu *Zavjet čistoće* formulisano je deset pravila kojima je film trebalo pročistiti od trikova i što više ga približiti realnosti. U jednom od tih pravila se navodi da posebno osvjetljenje tokom snimanja nije prihvatljivo. Filmske radosti: <http://filmske-radosti.com/clanci/15-godina-od-osnivanja-dogme-95/> – datum pristupa 09.05.2020. u 17:17h.

<sup>171</sup> Maska i šminka su se pojavile u filmskoj praksi pod uticajem pozorišta.

<sup>172</sup> Radoslav Lazić, *Rečnik dramske režije*, Rediteljsko-glumačka saradnja [https://www.rastko.rs/drama/recnik\\_rezije/rlazic-recnik\\_rezije-06.html](https://www.rastko.rs/drama/recnik_rezije/rlazic-recnik_rezije-06.html) – datum pristupa 29.02.2020. u 11:30h.



životne situacije, unutrašnje drame, fantazije i snovi".<sup>173</sup> Kao autor i reditelj ovog djela, manje sam se bavio "pedagoškim radom sa glumcima",<sup>174</sup> već sam više bio u ulozi medijatora koji im je na slikovit način opisivao onirički i imaginarni svijet koji filmom želim da ostvarim, navodeći ih metodom slobodnih asocijacija,<sup>175</sup> da u njima pokrenem ono "nesvjesno", s ciljem eksternalizovanja njihovih kreativnih potencijala i pokretanja stvaralačkog fantazijskog mehanizma. Taj mehanizam je kod ljudi pretežno blokiran zbog straha da ne budu ismijani, straha da to što rade vodi ka neuspjehu, i slično. Ovaj postupak smatrao sam idealnim za realizaciju sekvence snova, jer se snovi, po Frojdu, shvataju kao "glas nesvjesnog".<sup>176</sup> "Reditelj glumca, poput gnjurca, upućuje u dubine drame, neosvijetljene i tajanstvene, u njenu podsvijest i 'nesvjesno', samo je tankom niti prethodnih rediteljskih ispitivanja vezan za bezbjednu površinu. Glumac prodire u nepoznato, rizikujući otkriva novo, kad počne gušenje, cima onu varljivu nit, izvlače ga da uhvati dah."<sup>177</sup> Što se tiče rediteljskog posla, bitnih smjernica je bilo najviše vezano za komponovanje i izvođenje pokreta u scenskom prostoru, kako bih ostvario kinetičko-vizuelnu simfoniju filma, čije poetske korijene nalazim u francuskom "čistom filmu"<sup>178</sup> i "pravom filmu" koji ostvaruje simfoniju vizuelnog kretanja, kako ga shvata naš poznati teoretičar i filmski umjetnik Slavko Vorkapić.<sup>179</sup>

---

<sup>173</sup> Institut za psihodramu

[http://www.ip.org.rs/psihodrama.php?fbclid=IwAR2ccJt7rRb\\_mm2eVWmmAHYwDqBna4\\_OCVSD1dU7xHzITZwjLWHMSXNUfK4](http://www.ip.org.rs/psihodrama.php?fbclid=IwAR2ccJt7rRb_mm2eVWmmAHYwDqBna4_OCVSD1dU7xHzITZwjLWHMSXNUfK4) – datum pristupa 29.02.2020. u 19:48h.

<sup>174</sup> "Pedagoški rad sa glumcima podrazumijeva da reditelj motri glumca koji igra, podstaknut vlastitim psiho-fizičkim doživljavanjem glumčeve igre; on prenosi na glumca sliku svoga doživljaja, popravljenu i dotjeranu u smjeru svog estetskog prikazivanja. Na tu popravljenu i dotjeranu sliku o sebi glumac gleda kao na 'redateljsku igru'; on je prihvata vlastitim psiho-fizičkim doživljavanjem i uzvraća igrom, koju usmjerava u pravcu predloženog rediteljskog izvođenja." Definicija preuzeta iz: Radoslav Lazić, *Rečnik dramske režije*, Rediteljsko-glumačka saradnja: [https://www.rastko.rs/drama/recnik\\_rezije/rlazic-recnik\\_rezije-06.html](https://www.rastko.rs/drama/recnik_rezije/rlazic-recnik_rezije-06.html)

<sup>175</sup> Metoda slobodnih asocijacija vezana je za psihoanalizu Sigmunda Frojda i sastoji se u tome da pacijent izlaže svoju životnu priču onako kako mu pada na pamet, bez obzira koliko mu to što mu dolazi na pamet izgledalo besmisleno ili nevažno. Na ovaj način učesnik/pacijent eksternalizuje nesvjesne sadržaje iz svog uma. Više vidjeti u: Sigmund Freud, *On Beginning the Treatment* (1913), in: James Strachey (edit. and trans.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, Vol.12, Hogarth press, London, 1958, str. 123–143.

<sup>176</sup> Više o Frojdomovom shvatanju značaja "nesvjesnog" u snovima vidjeti u: Sigmund Frojd, *Tumačenje snova*, I deo, prev. Albin Vilhar, ured. Hugo Klajn, Matica Srpska, Novi Sad, 1969.

<sup>177</sup> Radoslav Lazić, *Rečnik dramske režije*, op. cit.

<sup>178</sup> U francuskom tzv. čistom filmu bilo je bitno kretanje unutar slike, neka vrsta optičke simfonije, koja harmonično povezuje određeni sklad slika. Ovaj koncept filma suprotstavljao se pripovjedačkom filmu sa radnjom, pa je baš zbog toga razvoj ovog filma onemogućila filmska industrija, koja nije htjela da komercijalizuje ovaj čist oblik umjetničkog filma. Informacija preuzeta iz: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film danas, Niš, 2013, str. 29.

<sup>179</sup> Po Slavku Vorkapiću, pravom filmu (kinematografiji) nisu potrebni bilo kakvi pokreti unutar kadra, već kinematografski pokreti koji bi ostvarili simfoniju kretanja. Oni, kao muzički tonovi, treba da budu osmišljeni, a

Shvativši film kao "simfoniju vizuelnog kretanja",<sup>180</sup> određivao sam precizno scenske trenutke kada glumci treba da vrše određene pokrete, kao i pokrete muskulature lica (mimika), a koji su bitni za sinhronizovanje budućih govornih dijaloga u studiju, upućujući glumce metodom slobodnih asocijacija da izgovaraju riječi koje njima padaju na um na osnovu izazvane emocije i pokreta ili čak da izgovaraju kultne replike iz crtanih filmova, a koje tada još uvijek nisu imale bitnu korelaciju sa radnjom ovog filma. Međutim, taj odnos se kasnije promijenio, i te čuvene replike iz crtanih filmova<sup>181</sup> našeg djetinjstva interpolirane su u narativnu strukturu djela.

Velika pažnja je posvećena i organizaciji pokreta djelova tijela (gestovi), kao i pokretima cijelog tijela (pantomima). U glumačkom izrazu gestusa<sup>182</sup> likova, težio sam savremenoj jednostavnosti gesturalno-mimikrijskog izraza u kontrapunktu konstantne fizičke aktivnosti aktera. Pokret muskulature lica (mimika), korišten je kao sredstvo ekspresije emocija koje su glumci izvodili, a bio je praćen većinom njihovim "nebitnim" verbalnim govorom. Ovaj nemušti/nebitni govor bio je neizbježan, jer sam bio svjestan činjenice da dramske replike, i ako ih osmislim dramaturško/scenaristički, neće biti kvalitetno snimljene kamerama, što zbog daljine kamera od izvora zvuka, što i zbog "živog" ambijenta u kojem se snimanje odvijalo, gdje je nemoguće bilo izolovati određene šumove karakteristične za taj predio. Jedan od razloga snimanja ovako "nijemih" scena jeste i nedostatak adekvatne tehničke opreme, koja podrazumijeva upotrebu kvalitetnog snimača zvuka ili mikrofona "pecaljki".

Kao što sam već pomenuo, planirao sam da zvuk (replike, govorne komentare) naknadno snimim u studiju i sinhronizujem ih na pokretnu sliku, što mi pruža veću stvaralačku slobodu i mogućnost u eksperimentisanju sa zvučnim medijumom.

Posle više dana snimanja kroz razne ambijente drevnih tvrđava, planina i jezera, odlučio sam da napravim presjek stanja i izmontiram snimljeni material "različitih likovno-dinamičkih elemenata sadržaja, koji se povezuju u nove, žive cjeline bogatog poetskog

---

zatim harmonizovani ili sinhronizovani da bi proizveli zadovoljavajući efekat. Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd, 1998, str. 66.

<sup>180</sup> Termin "simfonija vizuelnog kretanja" prvi je upotrijebio Slavko Vorkapić, koji je tvrdio da je pravi jezik kinematografije-jezik pokreta. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 58.

<sup>181</sup> U proširenom filmu *Vremevidac* koristio sam čuvenu repliku "Ti bedni crve", koja je korišćena u raznim crtanim filmovima prošloga vijeka, gdje se smatrala najgorom uvredom.

<sup>182</sup> Po Bertoldu Brehtu pojam *gestus* podrazumijeva "skupinu gestova, fizionomijskih igri i izjava koje jedno ili više lica upućuju nekom drugom". Definicija preuzeta iz: Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, I izdanje, NNK international, Beograd, 2012, str. 64.

značenja",<sup>183</sup> da bih vidio šta i kako dalje sa radom. Uslijed raznih montažno-narativnih kombinatorika i eksperimentisanja sa video-materijalom pomoću stvaralačke montaže (montažne režije),<sup>184</sup> što podrazumijeva spajanje raznoraznih kadrova u smislene vizuelne cjeline, koje obezbjeđuju određeno značenje i narativni tok, pravio sam i selekciju upotrebljivih snimaka. Istrajnim i kreativnim radom došao sam do nekog "stanja" filma koje bi moglo da se nazove temeljem priče, a koje mi je poslužilo kao orijentir za dalje osmišljavanje djela.

Sledeći korak je bio razrada dramaturških principa koji bi se primenjivali u filmu, a zatim sam i napisao konkretni scenario da bih imao dramaturški uvid u sadržaj, i na taj način do detalja osmislio buduću formu onog što sam želio daljim snimanjem ostvariti. Ideja za scenario proširenog filma *Vremevidac* nastala je iz želje da na originalan način predstavim fantazijsko-generativnu moć snova, i da predstavim subjektivno viđenje i doživljaj nevidljivog fenomena vremena od strane glavnog junaka, koji do spoznaje njegove tajne prirode dolazi putem učestale prostorne promjene, brišući jasnu granicu između sna i jave. Posle izrade scenarija i detaljnog crteža (storyboard),<sup>185</sup> preostalo je još da sa ekipom izvođača dosnimim scene koje su mi u dramaturškom pogledu nedostajale za dalji nesmetani razvoj radnje, kao i da snimim nove dvije sekvence koje u filmu treba da predstavljaju svakodnevnu stvarnost, a koje bi kasnije bile upotrebene za početak i kraj filma.

## ONEOBIČAVANJE STVARNOSTI: MAGIČNI RELIZAM

Autorska vizija i doživljaj stvarnosti ima poetske korijene u alternativnom, fantazijskom i formalističkom pristupu umjetnosti, koji podrazumijeva princip začudnosti i oneobičavanja, a koji kroz "oneobičavanje običnog" svijeta, kreira novu stvarnost koja je primjerenija svjesnom, maštovitom i slobodnom ljudskom biću. Principom oneobičavanja cilj mi je bio snimiti situaciju realnog života iz neobičnih perspektiva, što treba da simbolizuje autorov neobičan pogled na samu temu filma (autorski kadar-komentar), kao i simbolički prikaz

---

<sup>183</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 96.

<sup>184</sup> Kao paradigmatički primjer "montažne režije" naveo bih film *Čovjek sa filmskom kamerom* (1929), ruskog avangardnog umjetnika Džige Vertova (Mihail Kaufman).

<sup>185</sup> Storybord (storyboard) predstavlja vrstu knjige snimanja filma, zasnovanu na scenariju, a koja vodi računa o pripovijedanju i podrazumijeva jasan grafički crtež u cilju organizacije snimanja budućih kadrova (planovi, uglovi, rakursi, pokreti i slično).

samih dramskih likova koji predstavljaju "alternativce", a koji imaju drugačiji (proširen) pogled na životne fenomene, za razliku od ograničenog pogleda mediokriteta. Takođe, u cilju oneobičavanja stvarnosti i iznenađenja, u određene scene realizma transponovao sam određene elemente iz sekvence sna da bih izbrisao jasnu granicu između realnosti i fantazije.<sup>186</sup> Ovakav postupak oneobičavanja stvarnosti u književnosti i umjetnosti naziva se magični realizam (fantastični realizam).<sup>187</sup>

Lingvista i jedan od najboljih sa naših prostora poznavalaca magičnog realizma kao "vrste moderne fikcije u kojoj se spajaju nevjerovatna fantastična i realistička zbivanja",<sup>188</sup> Dalibor Soldatić, pojam magičnog realizma definiše kao "umjetnost iznenađenja" dodajući da je magični realizam, prije svega, stav u odnosu na stvarnost. Proza magičnog realizma predstavlja namjernu mješavinu svakodnevnog i čudesnog, mitološkog i stvarnog, mašte i društveno-političke problematike sredine u kojoj se razvija."<sup>189</sup>

U ovom filmskom magičnom realizmu koristio sam "magične elemente" da bih iznio određeni stav o sumornoj stvarnosti i da bih pokazao da se čuda događaju onome ko ima čula za njih. Pojavom "magičnih elemenata" unutar djela stvara se utisak bezvremenosti (iskrivljenosti vremena), što omogućava da dramski likovi u djelu mogu u kontinuitetu preskakati unazad i unaprijed između budućnosti i prošlosti,<sup>190</sup> poništavajući, na taj način, vrijeme i njegov linearni tok, kao jedan od glavnih činilaca realnosti. Sa formalne strane, da bih oneobičio svakodnevicu, koristio sam višestruko podijeljen ekran "multi audiovizije", u kojem iz više različitih perspektiva, kao i različitih prostorno-vremenskih odnosa, možemo da posmatramo određenu situaciju. U cilju oneobičavanja koristio sam se i ubrzanim i usporenim snimkom kojim zgušnjavamo ili rastežemo vrijeme, intenzivnim prisustvom i odsustvom kolorističkih vrijednosti, animacijom, kao i transcendentalnim zvukom, odnosno muzikom.

---

<sup>186</sup> Misli se na scenu u kojoj protagonist, kada se probudi, u ruci ugleda čarobnu kuglu, koju je prenio iz sna u realnost.

<sup>187</sup> Magični realizam ili magijski realizam je književno-umjetnički smjer u kojem se elementi fantastike prepliću sa stvarnošću, poistovjećujući se na taj način s njom i tvoreći skladnu cjelinu zasnovanu na objektivnom odnosu. Definicija preuzeta sa sajta: [https://hr.wikipedia.org/wiki/Magi%C4%8Dni\\_realizam#cite\\_note-1](https://hr.wikipedia.org/wiki/Magi%C4%8Dni_realizam#cite_note-1) – datum pristupa 26.06.2020. u 11:10h.

<sup>188</sup> "Magični realizam", Tanja Popović, *Rečnik književnih termina*, Logos art, Beograd, 2007, str. 411.

<sup>189</sup> Magični realizam kao umetnost iznenađenja: <https://www.dnevnik.rs/kultura/magicni-realizam-kao-umetnost-iznenadjenja> – datum pristupa 01.07.2020. u 16:10h.

<sup>190</sup> "Uvod u magični realizam": <https://bs.eferrit.com/uvod-u-magicni-realizam/> – datum pristupa 01.07.2020. u 20:00h.



Fotografije sa snimanja proširenog filma *Vremevidac*.

### FOUND FOOTAGE: PRISUSTVO DOKUMENTA SVIJETA U FILMU

Posle snimanja igranih scena filma, sledeći korak je bio prikupljanje i analiza dokumentarne građe raznih prirodnih i socijalnih katastrofa sa internet platforme *YouTube*, prije svega autentičnih spontanih snimaka koji su bili oslobođeni autorskih prava. Na upotrebu ovih dokumentarnih snimaka, kao autor sam se odlučio prije svega zbog nedostatka produkcijskih sredstava da snimim apokaliptične scene raznih katastrofa, koje bi odgovarale uzročno-posljedičnim odnosima unutar filmske radnje. Drugi razlog je bio to da su dokumentarni snimci koje sam pronašao autentični, spontani, afektivni, nisu režirani i djeluju vjerodostojnije i realnije nego što bi izrežirani snimak ikada bio, bez obzira što su snimci napravljeni neprofesionalno i snimljeni "iz ruke". Glavni razlog upotrebe snimaka koji predstavljaju dokument realnosti upravo je u njihovoj poetskoj sintezi sa igranim scenama filma, povezanom montažom unutar kadra i pomoću podijeljenog ekrana, kako bih realizam zasnovan u istorijskom i političkom kontekstu transformisao u magični realizam.<sup>191</sup> Ovakva upotreba pronađenih snimaka karakteristična je za podžanr eksperimentalnog filma *found footage*<sup>192</sup> ("faund futidž"), čije kreiranje se zasniva kroz dva procesa: prvi proces podrazumijeva prisvajanje postojećih snimaka (igranih, dokumentarnih i slično) i "preuzeti

---

<sup>191</sup> Jedna od karakteristika magičnog realizma je istorijski kontekst i društvena zabrinutost – politički događaji i društveni pokreti u stvarnom svijetu obilaze fantazijom da istraže pitanja poput rasizma, nacizma, netolerancije i drugih ljudskih defektnosti. Informacija djelimično preuzeta iz: "Uvod u magični realizam", <https://bs.eferrit.com/uvod-u-magicni-realizam/> – datum pristupa 16.05.2020. u 8:38h.

<sup>192</sup> Majkl Zrajd definiše termin *found footage film* kao "specifični podžanr eksperimentalnog filma u kome se od prethodno snimljenog (tuđeg) materijala pravi novi film". Michael Zryd, "Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin's Tribulation 99", *The Moving Image*, vol 3. no. 2, University of Minnesota Press, 2003, str. 41.

materijal se ne posmatra kao završeni tekst koji treba poštovati, već kao sirov materijal kojim se treba igrati i napraviti od njega novo djelo".<sup>193</sup> Drugi proces koji se koristi u "found futidž" filmovima podrazumijeva novu obradu video materijala.<sup>194</sup> Ovi gotovi *ready made* snimci uz minimalnu intervenciju mogu da posluže kao bogat i raznovrstan materijal koji, uslijed montažne kombinacije sa igranim snimcima, ostvaruje novo ili prošireno značenje u zavisnosti od konteksta u koji je postavljen. Istoričar filma i umjetnik Džej Lejda (Jay Leyda), govoreći o određenosti slike kontekstom kaže: "Slika rijetko 'govori sama za sebe', iako nam se često sugerije da je tako. Filmski materijal je ekstremno podložan uticaju, njegov smisao i značenje su određeni kontekstom isto onoliko koliko i njegovim sadržajem."<sup>195</sup>

U pronađenim dokumentarnim snimcima, bavio sam se ponovnom obradom materijala prilagođavajući ih poetskoj funkciji autorske vizije djela. Takve snimke sam reciklirao (redizajnirao) pomoću kompjuterskih softvera za montažu i fakturu slike, mijenjajući im boju, poredak smijenjivanja događaja unutar scene, format okvira slike, trajanje, brzinu, kao i kontekst u koji su stavljeni sa igranim scenama.<sup>196</sup> Sve te katastrofe zabilježene okom kamere slučajnog očevidca, neponovljive su u vremenu i prostoru, a nastale su kao posljedica socijalno-političkog umobolstva. Neke od dokumentovanih katastrofa dešavale se za vrijeme rata u Jugoslaviji, terorističkog napada na *Twin Towers* u Njujorku, kao i bombardovanja Bliskog Istoka. Takođe, tu su i snimci raznih saobraćajnih nezgoda, koje djeluju i uznemirujuće i komično, istovremeno, kao i prirodne katastrofe, poput eksplozija i erupcija vulkana i slično.

Ovim dokumentarnim snimcima socijalnih i prirodnih katastrofa, u sintezi i jukstapoziciji sa fiktivnim igranim snimcima koje sam prikazao pomoću montaže unutar kadra u podjeljenom (split) ekranu, dao sam im novi život i smisao, tako da su i one uslijed djelovanja fikcije i kontekstualizacije u filmu *postale* igrane. Kustos i pisac Bazliko Stefano (Basilico Stefano), govoreći o novim formama fikcije, u čijim konstitutivnim elementima

---

<sup>193</sup> Dragan Dimčić, "Uvod u Found Footage film", *Zbornik Found Footage*, Akademski filmski centar, Dom kulture Studentski grad, Beograd, 2010, str. 24.

<sup>194</sup> Više o *found footage* filmovima videti u: Dimčić Dragan, "Uvod u Found Footage film", *Zbornik Found Footage*, Akademski filmski centar, Dom kulture Studentski grad, Beograd, 2010.

<sup>195</sup> Jay Leyda, *Films Beget Films*, George Allen & Unwin Ltd, London, 1964, str. 88.

<sup>196</sup> Filmski reditelj i oskarovac Dušan Vukotić tvrdi da: "Ako film, kao egzistentna umjetnička forma, sadrži u sebi i svoju konačnu istinu i aluziju, onda treba zanemariti izvore i porijeklo (od čega je i kako nastao)".

Citirano prema: Zerina Čatović, "Montaža – filmska sintaksa: Komunikativnost filmskog rukopisa Velimira Stojanovića", *Filmski magazin Camera Lucida*, br. 21/23, 2016, str. 57.

<http://cameralucida.net/2018/index.php/component/content/article/42-cl-21-23/cl-21-23/366-komunikativnost-filmskog-rukopisa-velimira-stojanovica-5?Itemid=101>

narativa učestvuju dokumentarni snimci, kaže: "Taj spoj igranih, narativnih scena sa postojećim, autentičnim snimcima, demonstrirao je potencijal pokretnih slika da stvori kompleksne nove forme fikcije, koja može biti ojačana nefikcijskim elementima."<sup>197</sup>

Ovo djelo posjeduje i izraženu etičku dimenziju, koja se ogleda i u činjenici da sam dokumentarne scene<sup>198</sup> ratnih vihora i destrukcije stavio u kontekst fiktivnog dešavanja unutar sna, kao nečeg nadrealnog što nije dio stvarnosti, i za šta je kriv samo "zli čarobnjak", koji je plod mašte protagoniste i koji nestaje njegovim buđenjem. Naravoučenije<sup>199</sup> bi trebalo da glasi da je bolje da su ovi uznemirujući snimci doživljeni kao igrano-fiktivni snimci ružnog sna, a ne kao zabilježeni dokument stvarnosti. Autor ovog djela, upotrebom dokumentarnih snimaka ratnih razaranja, i generičkom igrom njihove transpozicije u kontekstu fikcije, pokušava da rehabilituje pravo na opstanak i pacifističku fizionomiju svijeta primjerenog civilizovanom čovjeku i majci prirodi.



*Vremevidac*, (2020). Sinteza dokumentarnih i igranih snimaka u cilju nove kontekstualizacije djela.

Fotogram iz filma.

Na ovakav način strukturisano djelo putem montaže unutar kadra, projektovano na višestruko podjeljenom ekranu, referira na svoje kubističko kolažno porijeklo, koje je u kubizmu uvođenjem kolaža (štampe, dokumenta, fotografije i ostalih restlova iz realnosti) u strukturu

<sup>197</sup> Rob Yeo, Lawrence Lessig, *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video*, edit. Stefano Basilico, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, 2004, str. 29–45.

<sup>198</sup> Bitno je naglasiti da multi audiovizija *Vremevidac* nije napravljen kao *found footage* film, već samo u pojedinim segmentima koristi *found footage* snimke.

<sup>199</sup> Termin *naravoučenije* je književni izraz koji potiče iz ruskog jezika i znači *poučan zaključak*.

slike, predstavljalo ujedno i prisustvo političke svijesti u slici.<sup>200</sup> Prisustvo političke svijesti u filmu *Vremevidac*, kao i referiranje na određene političke lidere koji nesumnjivo predstavljaju planere naših života, postoji iz razloga što svako umjetničko djelo na neki način odražava sliku vremena u kojem je nastalo, upravo na taj način ostvarujući najdirektniju vezu sa životom. Svako umjetničko djelo u sebi sažima više slojeva od kojih je sačinjena njegova struktura; ono što čini vidljivim te slojeve je transparentnost umjetničkog djela.

Teoretičar i likovni umjetnik Aleksandar Đurić u knjizi *Simultano oko*, govoreći o transparentnosti umjetničkog djela (kolaža), kaže da je "sva umjetnost dokument o čovjeku i vremenu, ali u odnosu na primarno medijsko bilježenje egzistencijalnih fenomena, umjetničko djelo doživljavamo kao izvedeni, sekundarni, nepostojeći dokument, dokument koji se nije desio",<sup>201</sup> tako da umjetničko djelo istovremeno i jeste dokument i nije dokument i u toj dijalektici se nalazi suštinska odgonetka fenomena njegove transparentnosti. Đurić dodaje da je umjetnost "zapravo projekcija svijesti o postojanju, dokument te svijesti, a da dokumentom čovjek gradi antivrijeme i antiprostor".<sup>202</sup> U kontekstu vremena, dokumentarni snimci uvek predstavljaju pokretnu sliku nekog događaja iz prošlosti, dok njihovim interpoliranjem i konotativnom transformacijom sa drugim snimcima u umjetničko djelo "dokumentom se gradi antivrijeme i antiprostor".<sup>203</sup> Jedan od ciljeva ovakvog dijalektičkog korišćenja dokumentarnih i igranih snimaka jeste unutrašnja potreba za eksperimentisanjem i rušenjem prepreka među žanrovima, filmskim rodovima i stilskim konvencijama,<sup>204</sup> jer film je film!

---

<sup>200</sup> Više o odnosu slike i sveta videti: poglavlje "Kolaž: veza slike i sveta" u: Aleksandar Đurić, *Simultano Oko: traktat o integralnosti slike*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2001, str. 30.

<sup>201</sup> Ibid, str.12.

<sup>202</sup> Ibid.

<sup>203</sup> Ibid.

<sup>204</sup> Pored individualnih stilskih obilježja, postoje i zajednička stilska obilježja (konvencije) umjetnika koji pripadaju stilskom pravcu, na primjer: francuski impresionizam, njemački ekspresionizam, italijanski neorealizam i slično. Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK international, Beograd, 2012, str. 30.



## FILMSKI CITATI: FILM UNUTAR FILMA

U proširenom filmu *Vremevidac*, koji predstavlja fuziju filmskih rodova (igranog, eksperimentalnog i dokumentarnog), interpolirao sam dva kratka filmska citata,<sup>205</sup> uzimajući postojeće scene iz filmova *Do poslednjeg daha* (Breathless, 1960) autora Žan-Lika Godara (Jean-Luc Godard) i *Građanin Kejn* (Citizen Kane, 1941) autora Orsona Velsa (Orson Welles). Sa ovih "prisvojenih" filmskih snimaka audio-zapis sam odvojio od slike, zatim ga pomjerio u vremenskoj liniji, praveći tako prostorno-vremenski diskontinuitet originalnih odnosa slike i zvuka kako bi u okviru svog novog postojanja imali drugačiji međusobni odnos i novo značenje. Originalni audio zapis ovih "prisvojenih" faund futidž snimaka kombinovao sam i sa svojim igranim scenama koje sam snimio po scenariju. Igrajući se sa ciljem ostvarenja novog audio-vizuelnog konotativnog značenja, kratki vizuelni insert iz filma *Do poslednjeg daha* dodatno sam fakturisao pomoću filtera koji omogućava monohromatske plave tonove slike; zatim sam pomenuti snimak preko projektora reprodukovao na platno tokom procesa snimanja filma *Vremevidac*, njegovih igranih scena realizma, da bih na nedvosmislen način ukazao da protagonist upravo gleda film *Do poslednjeg daha*, kao i da izrazim poštovanje prema autoru tog djela, kojeg smatram za jednog od najvećih živih filmskih umjetnika.

Ovakvu filmsku citatnu reinterpretaciju bi trebalo shvatiti i kao jedan od metafilmskih<sup>206</sup> postupaka, koji predstavlja egzistenciju jednog filma unutar drugog filma. Sa preuzetom scenom iz filma *Građanin Kejn*, primjenjena su oba procesa karakteristična za "faund futidž" (prisvajanje i ponovna obrada). Ovaj snimak sam dogradio kolorističkom obradom kadrova, ubrzanjem, kao i upotrebom tehnike dvostruke ekspozicije (superponiranje filmskog citata sa igranim snimcima unutar istog kadra), i upotrebom podijeljenog ekrana, gdje sam istovremeno prikazivao obrađene "faund futidž" snimke (filmske citate) sa igranim autorskim snimcima, stvarajući novi smisao i značenje kroz heterogenu audiovizuelnu

---

<sup>205</sup> U filmskoj umjetnosti citat podrazumijeva prenošenje nekog vizuelnog detalja ili segmenta radnje iz jednog djela u drugo, čime autor filma izražava poštovanje prema nekom drugom stvaraocu ili želi da asociira u gledaočevoj svijesti neki film zbog zapleta. U citatu se asocijativno zadržava semantička funkcija koju je detalj ili segment imao u izvornom djelu, ali se kontekstualizuje sadržajem novog dela. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 199.

<sup>206</sup> *Metafilm* je umjetničko djelo koje govori samo o sebi, dakle *film o filmu*. Postoji druga grana metafilma koja se može nazvati *film unutar filma*, što podrazumeva miješanje dva različita filma ili više njih unutar jedinstvenog toka radnje. Informacija preuzeta iz: Luka Kurjački, "Filmovi o filmu: metatekst o metafilmovima", <https://www.beforeafter.rs/kultura/filmovi-o-filmu-metatekst-o-metafilmovima/> – datum pristupa 27.07.2020. u 21:11h.

kompoziciju.<sup>207</sup> Drugi način na koji sam koristio snimke iz pomenutog filma je kroz njihovo ponovno reformatiranje: vizuelno sam ih umanjio i postavio u desni dio podijeljenog (split) ekrana, pa sam isti postupak primjenio i sa igranim scenama koje sam snimio, s tom razlikom što sam njih postavio u lijevi dio ekrana. Rezultat ovako postavljenih snimaka doprinosi njihovom narativnom povezivanju, kroz ovakvu direktnu "paralelnu" montažu unutar kadra, i direktnu primjenu i potvrdu Kulješovljevog eksperimenta, gdje ova dva raznorodna snimka uspostavljaju međusobne veze, stvarajući novi smisao i narativ koji govori o tome da glavni junak na filmskom platnu upravo gleda legendarni film *Građanin Kejn*.



*Vremevidac* (2020). Upotreba filmskog citata iz filma *Građanin Kejn* i njegova sinteza sa igranim snimcima pomoću podijeljenog ekrana. Fotogram iz filma.



*Vremevidac* (2020). Upotreba filmskog citata iz filma *Građanin Kejn* i njegova sinteza sa igranim snimcima pomoću tehnike dvostruke ekspozicije. Fotogram iz filma.

---

<sup>207</sup> Ljev Vladimirovič Kulješov smatra da se povezivanjem raznorodnih kadrova ostvaruje nova značenjska vrijednost. Pri spajanju, od najveće je važnosti međuzavisnost prvog snimljenog materijala sa drugim različitim materijalom. Ova međuzavisnost na gledaoce ostavlja najveći umjetnički utisak. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 94.

## DRAMATURGIJA IGRANO-EKSPERIMENTALNOG FILMA

*Vremevidac – multi audiovizija* je djelo koje pripada filmskom eksperimentu (proširenog filma), a u sebi sažima filmske rodove kao što su igrani i dokumentarni film. Međutim, ovaj film je najvećim svojim dijelom trajanja igrani, što podrazumijeva učešće glumaca koji igraju određene likove, vrše određene radnje i izgovaraju dijaloge. Među likovima uvijek mora postojati kauzalitet, odnosno uzročno-posljedični odnosi koji čine dramu.<sup>208</sup> Dramaturgija kao disciplina bavi se principima organizacije i izvođenja dramske radnje. Prije i tokom stvaranja ovog četverostrukog filma, jedan od glavnih uslova koji sam imao da ispunim kako bih što bolje realizovao svoju zamisao i da bi ona što uspješnije djelovala na gledaoca, bila je razrada dramaturških principa. Igrani film u kojem dramaturgija nije razrađena na pravi način zbunjuje gledaoca i djeluje neuvjerljivo. Koliko je dramaturgija bitna za igrani film najbolje ilustruje tvrdnja dramaturga Petrira Imamija koji kaže da se "igrani film se može snimiti i bez napisanog scenarija, ali nikako ne i bez dramaturgije",<sup>209</sup> što uveliko govori o značaju ove discipline za razvoj filmske priče.

U umjetničkom projektu *Vremevidac*, organizacija izvođenja dramske radnje osmišljena je na osnovu paradigme bazične strukture zapleta Roberta Makija (Robert Mc Kee), koju on naziva *glavni zaplet*, a koja pokazuje osnovne tačke razvoja dramske radnje. Bazična struktura zapleta drame po toj paradigmi podrazumijeva prisustvo tri elementa/dejstva, a to su: 1) dejstvo koje se sastoji od početnog događaja koji izaziva tenziju, kao i od progresivnog zapleta radnje; 2) drugo dejstvo koje omogućava nastanak krize koja vodi klimaksu, i 3) treće dejstvo u kojem nastaje razrešenje zapleta.<sup>210</sup>

Tokom osmišljavanja i realizacije svog monoautorskog djela proširenog filma *Vremevidac*, nastojao sam da eksperiment ne sprovedem samo na medijsko-materijalni dio kojim se ostvaruje forma djela, već da eksperimentišem i sa sadržajem djela, odnosno sa dramaturgijom, iz razloga što forma uvijek mora da prati, to jest da izrazi određeni sadržaj. Da bih sproveo svoju zamisao, odlučio sam da se priča filma, koja se sastoji iz dvije sekvence

---

<sup>208</sup> Treba razlikovati pojam drame kao roda od pojma drame kao žanra. Drama kao rod označava dramsko djelo napisano u obliku dijaloga koji izgovaraju likovi u okviru dramske radnje. Informacija preuzeta iz: Petriri Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK international, Beograd, 2012, str. 37.

<sup>209</sup> Ibid, str. 6.

<sup>210</sup> Chrish Huntley, "How and Why Dramatica is Different from Six Other Story Paradigms", *Dramatica*, <https://dramatica.com/articles/how-and-why-dramatica-is-different-from-six-other-story-paradigms> – datum pristupa 22.04.2019. u 8:45h.

(sekvenca realnosti i sekvenca sna), dramaturški razradi na taj način što bih paradigmu glavnog zapleta Roberta Makija proširio, odnosno duplirao. U proširenom filmu *Vremevidac* imamo dva početna događaja koji izazivaju tenziju i zaplet radnje (jedan u sekvencama realnosti, a jedan u snovima), dva kritična dramska trenutka koji vode ka klimaksu (jedan u realnosti, a jedan u snovima) i dva raspleta, takođe jedan u sekvencama realnosti, a jedan u snovima. Ovakvo eksperimentisanje sa dramaturgijom omogućilo mi je da dramski likovi u sadržaju djela koji egzistiraju u sekvenci koja predstavlja realnost (protagonist, njegovi prijatelji i prijateljice), mijenjaju svoje prvobitne uloge onog trenutka kad protagonist zaspi (čime otpočinje sekvenca sna), gdje uslijed njegove stvaralačke moći imaginacije oni postaju: zli čarobnjak, zle sluge, androgina bića,<sup>211</sup> dobra vila i slično.

## MONTAŽNI PROSEDE

*Film, to je prije svega montaža.*<sup>212</sup>

– Sergej Ejzenštajn

Najveću stvaralačku ulogu u kreiranju ovog doktorskog umjetničkog projekta ima tehnika montaže (franc. *montage* – sastavljanje, sklapanje), bilo da je u pitanju montaža kadrova, montaža zvuka ili montaža slike sa zvukom. Kao što sam već pomenuo na strani 51, veći dio ovog proširenog filma "režiran" je i osmišljen putem montaže, znajući za njene skoro neograničene stvaralačke potencijale kroz činjenicu da su, od samog nastanka filmske umjetnosti, mnogi stvaraoci i teoretičari isticali važnu ulogu montaže u filmu, vjerujući da montaža ima mogućnost "da oblikuje, poboljša i da stvori filmsko djelo".<sup>213</sup> Sličan stav o montaži kao o kreativnoj tehnici koja strukturise film i presudno utiče na način doživljavanja djela, djelio je i Bela Balaš.<sup>214</sup> Posmatrano kroz prizmu istorije umjetnosti, prvobitni filmovi nastajali su samo upotrebom kamere kroz jedan neprekidni kadar, bez montaže. Uticajem

---

<sup>211</sup> Androgina bića koja se pojavljuju u sekvenci snova predstavljaju figuru koja može da bude i muška i ženska. U jednoj studiji iz 1951. godine pod nazivom, *O čemu ljudi sanjaju*, američki psiholog Kelvin S. Hol (Calvin Springer Hall) utvrdio je da u deset hiljada snova koje je prikupio od muškaraca i žena, 21% ličnosti koje se u njima srijeću, nemaju određen pol. Informacija preuzeta iz: Arnhajm, Rudof, *Vizuelno mišljenje: jedinstvo slike i pojma*, prev. Vojin Stojić, Univerzitet umetnosti, Beograd, 1985, str. 90.

<sup>212</sup> Juri Lotman, *Semiotika filma*, Institut za film, Beograd, 1976, str. 46.

<sup>213</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 93.

<sup>214</sup> Zerina Čatović, "Montaža – filmska sintaksa: Komunikativnost filmskog rukopisa Velimira Stojanovića", *Filmski magazin Camera Lucida*, br. 21/23, 2016, str. 57.  
<http://camerallucida.net/2018/index.php/component/content/article/42-cl-21-23/cl-21-23/366-komunikativnost-filmskog-rukopisa-velimira-stojanovia-5?Itemid=101> – datum pristupa 05.08.2020. u 23:10.

kubističkog kolaža<sup>215</sup> na otkriće montaže kao "semiotičkog postupka pomoću kojeg se postiže značenje nove cjeline nastale povezivanjem raznorodnih i fragmentarnih značenjskih produkata kulture",<sup>216</sup> film se konstituisao kao umjetnost, i tada prestaje da bude mehanički "registracioni medij" stvarnosti.

Uvođenjem tehnike montaže u svijet filma, omogućilo se stvaranje novog analitičkog pogleda na svijet kroz kombinovanje kadrova istih scena snimanih iz različitih udaljenosti kamere (planova), uglova i slično. Montaža omogućava kolažiranje različitih fragmentarnih djelova prostora, koji pripadaju različitim vremenima, u jedinstvenu logičku i kontinuiranu cjelinu. Montaža, zajedno sa drugim izražajnim sredstvima, omogućava stvaranje jasnog narativa<sup>217</sup> filma održavajući prostorni i vremenski kontinuitet unutar priče, kao i stvaranje posebnog ritma<sup>218</sup> filma i komunikacijskog stila autora<sup>219</sup> po kojima ga publika prepoznaje.

O komunikacijskim funkcijama montaže, profesor Nikola Božilović kaže da se "montažom stvara opšta struktura filmskog djela, i da ona određuje ritam filmske radnje i postiže kontinuitet prostora i vremena, montažom se prezentuju i naglašavaju poetske, metaforične, asocijativne i druge kreativne komponente filma".<sup>219</sup>

Različiti autori zastupaju i favorizuju u svojoj teoriji i praksi različite vrste montaže i zauzimaju različite stavove o odnosu montaže prema vremenskoj i prostornoj dimenziji filma. Reditelj i teoretičar filma Slavko Vorkapić, u svojim teorijskim i praktičnim radovima zastupa stvaralačku montažu, i ideju da je "film vizuelno komponovanje u vremenu, a montaža stvaralačko udruživanje različitih likovno-dinamičkih elemenata sadržaja, koji se povezuju u nove, žive cjeline bogatog poetskog značenja".<sup>220</sup> Po filozofu Žilu Delezu (Gilles Deleuze), cilj montaže je u konstituisanju posredne slike vremena.<sup>221</sup> Teoretičar filma i umjetnik Noel Birš zastupa ideju da je film "montažno nizanje parčića vremena i parčića

---

<sup>215</sup> Razvijanje kolaža u slikarstvu i montaže u filmu, fotografiji i književnosti tokom dvadesetih i tridesetih godina prošlog vijeka, smatraju se analognim pojavama povezivanja raznorodnog slikovnog ili tekstualnog materijala u novu umjetničku cjelinu. Informacija preuzeta iz: Miško Šuvaković, *Pomovnik suvremene umjetnosti*, Horetzki / Vlees & Beton, Zagreb / Ghent, 2005, str. 385.

<sup>216</sup> Ibid, str. 385.

<sup>217</sup> Kada montaža stvara priču i zaplet filma, ona se naziva narativna montaža. Razvijanju narativne montaže najveći doprinos dao je Dejvid Grifit (David Griffith). Informacije preuzeta iz: Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, op. cit., str. 8.

<sup>218</sup> Montaža pomoću koje se ostvaruje karakterističan filmski ritam, zove se ritmička montaža.

<sup>219</sup> Zerina Čatović, "Montaža – filmska sintaksa", op. cit.

<sup>220</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 96.

<sup>221</sup> Žil Delez, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998, str. 40.

prostora".<sup>222</sup> Sličnu i donekle proširenu ideju zastupali su sovjetski predstavnici montažnih škola s početka XX vijeka, koji film shvataju kao umjetnost čija se izražajnost zasniva na montaži, tj. "dramaturškom i ekspresivnom povezivanju djelova vremena i prostora, koji se sadrže u pojedinačnim kadrovima i stvaraju značenja proistekla iz nastalih veza".<sup>223</sup> Bez obzira na razlike u shvatanju različitih autora o tehnici montaže kao glavnog kreativnog činoca vremenske ili prostorno-vremenske dimenzije filma, bitno je istaći da je suština filma (kao što to kaže Ljev Kulješov) u "montaži i njenoj sposobnosti postizanja umjetničkog doživljaja"<sup>224</sup> i umjetničkog značenja, jer cilj umjetnosti nije da jednostavno odslika (reprodukuje) određeni predmet, scenu, čovjeka, već da ga učini nosiocem značenja.<sup>225</sup>

## MONTAŽA UNUTAR KADRA

Teoretičar novih medija i digitalnih umjetnosti Lev Manovič (Лев Манович) u svojoj knjizi *Metamediji*, govoreći o montaži i novim tehnologijama, navodi da su dvije osnovne vrste montaže filma u XX vijeku "vremenska montaža" i "prostorna montaža", koju naziva montažom unutar kadra. Vremenska montaža omogućava proces smenjivanja slika različitih realnosti: jedna za drugom, u vremenskom nizu. Ova montažna tehnika je široko korištena, definiše konvencionalni, "standardni" film i najviše je upotrebljavana u praksi. Po riječima Manoviča, vremenska montaža nije dovoljno efikasan metod, jer "predstavljanje svake dodatne informacije zahtijeva određeno vrijeme posmatranja, što usporava komunikaciju".<sup>226</sup>

Druga vrsta montaže, koju Manovič smatra efikasnijom je prostorna ili montaža unutar kadra i ona podrazumijeva koegzistenciju različitih realnosti unutar istog kadra, upotrebu podijeljenog ekrana (koji se javlja još davne 1908. godine), tehniku višestruke ekspozicije,<sup>227</sup> kao i upotrebu višestrukih ekrana. Manovič smatra da upravo iz tog razloga i

---

<sup>222</sup> Noel Briš, *Praksa filma: ogled*, prev. Gordana Velmar-Janković, Institut za film, Beograd, 1972, str. 5.

<sup>223</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, op. cit., str. 94.

<sup>224</sup> Ibid.

<sup>225</sup> Više o filmskom značenju i filmskoj estetici vidjeti u: Juri Lotman, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, ured. Dušan Stojanović, Institut za film, Beograd, 1976.

<sup>226</sup> Lev Manovič, *Metamediji*, izbor tekstova, priredio Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, str. 65–67.

<sup>227</sup> Ruski avangardni umjetnik Džiga Vertov u svom filmu *Čovjek sa filmskom kamerom* (1929) primenjivao je superimpoziciju pojedinačnih snimaka kako bi ubrzao vremensku montažu. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 65–66.

nije slučajnost što su filmski avangardisti s početka XX veka, vođeni "tehničkim idealom efikasnosti", eksperimentisali sa ciljem da ispune ekran sa što je više moguće informacija istovremeno.<sup>228</sup> Manovič svoju analizu prostorne montaže temelji na tradiciji Ejzenštajnovne (Сергей Михайлович Эйзенштейн) "montaže unutar kadra"<sup>229</sup> gdje, govoreći o novim digitalnim tehnologijama i njihovim mogućnostima, smatra kako nove digitalne tehnologije potpomažu "prostornu montažu", kako višestruki filmski okviri nude narativni put, gdje "montaža u vremenu" više nije privilegovana nad montažom u prostoru.<sup>230</sup>

Nekada je realizacija montaže unutar kadra (prostorna montaža unutar podijeljenog ekrana) bila skup i složen proces, zbog čega se ova tehnika u filmovima koristila samo fragmentarno, u dramaturške svrhe, dok je u današnje vrijeme upotrebom digitalnih tehnologija, proces stvaranja ovakve kolažne filmske kompozicije mnogo pristupačniji umjetnicima. Upotreba prostorne montaže je značajna, jer živimo u "ubrzanom" dobu, pa ovakva vrsta montaže ubrzava komunikaciju, jer daje simultan prikaz mnoštva informacija.<sup>231</sup> U savremenom dobu montaža unutar kadra pomoću podijeljenog ekrana više nije privilegija filmskih eksperimentatora, već je tehnika koja se široko upotrebljava u svakodnevnom životu: kompjuteri, video-igrice, televizijske emisije, Skype, online prenosi i slično.

Zbog mogućnosti zabune, zbog šire upotrebe termina "montaža unutar kadra", bitno je naglasiti distinkciju između termina "prostorna montaža" (montaža unutar kadra) i termina "montaža u kameri",<sup>232</sup> koja se takođe u teoriji i praksi naziva "montažom unutar kadra". Terminom "montaža u kameri" (montaža unutar kadra) označava se i postupak koji ne predviđa simultano ispunjavanje kadra sa što više informacija, kao ni upotrebu više ekrana, podijeljenih ekrana i višestrukih ekspozicija, već se definiše kao snimanje "jednog dugog master kadra neprekidnog toka, u kojem se kadrira scena u cjelosti ili njenim većim dijelom". Autori pomoću ove tehnike više insistiraju na sporijem ritmu i realističnosti prostorno-

---

<sup>228</sup> Ibid, str. 65–67.

<sup>229</sup> Više o Ejzenštajnovom shvatanju montaže unutar kadra vidjeti u: Sergei Eisenstein, *Film Form: Essays in Film Theory*, edited and translated by Jay Leyda, Harcourt Brace; New York / London, 1949, str. 38–40.

<sup>230</sup> LevManovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge / Massachusetts – London / England, 2001, str. 326.

<sup>231</sup> Upotrebom prostorne montaže pomoću podijeljenog ekrana, gdje se simultano prikazuju informacije, postiže se ekonomičnost vremena.

<sup>232</sup> Po Denijelu Eridžonu (Daniel Arijon), dugi neprekidni master kadrovi koriste se u filmovima da bi se njima stekao utisak realističnosti prikaza kroz prostorni kontinuitet. Više o montaži pomoću kamere (montaža unutar kadra) u: Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 453.

vremenskog kontinuiteta.<sup>233</sup> Ova navedena "montaža u kameri" ne zahtijeva rez između dva susjedna kadra.

U proširenom filmu *Vremevidac* korištene su ove dvije, kako Manovič kaže, "osnovne vrste montaže XX vijeka", vremenska i prostorna, a koje se naizmjenično prepliću i dopunjuju tokom trajanja filma, s tom razlikom da unutar ove dvije osnovne vrste montaže egzistira još nekoliko vrsta, kao što su: narativna, ritmička, dijalektička, asocijativna i paralelna montaža. Na samom početku montiranja/kreiranja ovog proširenog filma, stvaralački postupak se zasnivao samo na vremenskoj montaži, koja predstavlja proces sukcesivnog smjenjivanja raznorodnih kadrova. Kasnije sam izmontirane snimke ostvarene vremenskom montažom interpolirao unutar kadra podijeljenog ekrana, odnosno pomoću prostorne montaže organizovao ih tako da na ikoničkom nivou djeluju simultano i informaciono prošireno.

U sekvenci koja predstavlja realnost, spajanjem dva različita kadra<sup>234</sup> nastojao sam ostvariti određeno značenje<sup>235</sup> i obezbjediti jasnu narativnu konstrukciju djela. Da bih izbjegao prostorno-vremenski diskontinuitet između raznorodnih<sup>236</sup> kadrova koji prikazuju određeni pokret ili kretanje likova, koristio sam *cut away*<sup>237</sup> ("kat avej") kadrove, koji su doprinijeli njihovom međusobnom povezivanju, tako da novi pravac kretanja likova ne izgleda neprirodno. U sekvencama filma koji predstavljaju san, kadrovi su kraći i bržeg ritma,<sup>238</sup> a audio-vizuelna konstrukcija je zasnovana na fragmentarnosti, da bih što bolje dočarao svijet snova, čija se logika ne zasniva na postorno-vremenskom kontinuitetu. Unutar ove sekvence, prostorno-vremenski kontinuitet je održavan samo djelimično u pojedinim scenama, zbog što jasnijeg narativa dramske radnje. Razvojem dramske radnje filma, kadrovi postaju brži i zvukovi učestaliji, dok prelazom iz jednog godišnjeg doba u drugo, kao i iz

---

<sup>233</sup> Ibid, str. 486.

<sup>234</sup> Po Juriju Lotmanu, jedna od osnovnih funkcija kadra je da ima značenje. Juri Lotman, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd, 1976, str. 27.

<sup>235</sup> Filmsko značenje nastaje na račun svojevrsnog, samo filmu svojstvenog spajanja semiotičkih elemenata. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 42.

<sup>236</sup> Montaža raznorodnih kadrova aktivira smisaoni spoj, čini da on postane osnovni nosilac značenja, dok montaža jednorodnih kadrova čini da ovaj spoj bude neprimjetan, a smisaoni prelaz postepen. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 60.

<sup>237</sup> Denijel Eridžon ističe da *cut away* kadar (kadar komentara) prikazuje scenu koja nije u master kadru, dok inserti prikazuju istu scenu mastera (totala), ali u krupnijem planu (detalj). Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, op. cit., str. 152 i 130.

<sup>238</sup> Kada montažom postizemo filmski ritam, zovemo je ritmička montaža. Upotrebom ove vrste montaže ritmičko osjećanje svakog skoka u rezu s jednog kadra na drugi može da stvori snažno osjećanje životnosti. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, op. cit., str. 58.



jednog ambijenta u drugi, nastaje vizuelno-ambijentalna dinamička pomjena filma. Ovakva upotreba montaže u kojem se svijet snova vidi skokovito, gdje se brzo preskače iz prostora u prostor i iz vremena u vrijeme, u svijesti gledaoca izaziva specifičan doživljaj vremena. Montažom na nivou svih sekvenci i sve četiri verzije filma, nastojao sam da ostvarim što dinamičniji ritam smjenjivanja slika, kako na svakom pojedinačnom ekranu, isto tako i u njihovom međusobnom simultanom multi-ekranskom odnosu.

Paralelnu montažu (cross-cutting), kao postupak kojim se gledaocu omogućava naizmjenično praćenje dvije istovremene, a scenski odvojene radnje,<sup>239</sup> koristio sam u pojedinim scenama kako bih dobio na ubrzanju ritma filma i izrazio napetost između dva dramska lika, koji treba da se susretnu i sukobe. Korišćenje ovakve vrste montaže treba da izrazi istovremenost dva događaja, međutim, kako kaže filmolog Ante Peterlić, putem paralelne montaže, koju autori koriste u težnji ka što većem realizmu, istovremenost se posredno izražava, odnosno ona je simulacija istovremenosti, jer pomoću paralelne montaže kadrovi se smjenjuju sukcesivno, što podrazumijeva proces u kojem prvo ide jedan kadar, pa drugi (prije i posle),<sup>240</sup> tako da je za percipiranje kadrova, koji se naizmjenično smjenjuju, potrebno određeno vrijeme, što i potvrđuje Manovičevu tezu o "vremenskoj montaži".

Da bih montažom što neposrednije izrazio istovremenost dva toka scenske radnje koje se dešavaju u različitom prostoru, koristio sam tehniku dvostruke ekspozicije<sup>241</sup> (slika unutar slike). Takođe, sa tendencijom za što direktnije izražavanje simultanosti događaja i proširivanje informacije, koristio sam podijeljen ekran i prostornu montažu (montažu unutar kadra). Ovim postupkom dobio sam na vremenskoj ekonomičnosti i mogućnosti pravog doživljaja istovremenosti događaja. Pomoću prostorne montaže unutar kadra podijeljenog ekrana na pola, montažom protivurečnih vrijednosti, na nivou značenja, nastojao sam da suprostavim dvije slike različitih realnosti (igrani i dokumentarni snimci), koje zajedno postaju "ikonički znak nekog trećeg pojma, koji se uopšte ne dijeli na njih kao na svoje djelove, automatski čine ovu sliku nosiocem filmske informacije".<sup>242</sup> Ovakav postupak montaže, koja se manje zasniva na povezivanju, a više na suočavanju i suprotstavljanju

---

<sup>239</sup> Hrvoje Turković, *Paralelna montaža*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1333> – datum pristupa 27.08.2020. 04:03h.

<sup>240</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 195.

<sup>241</sup> Tehnika dvostruke ekspozicije najviše se upotrebljavala u doba avangarde između 1920. i 1930. godine, u razdoblju njemačkog ekspresionizma i francuskog impresionizma. Informacija preuzeta iz: Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 195.

<sup>242</sup> Julij Lotman, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd, 1976, str. 42.

kadrova, sovjetski kinematografi poput Džige Vertova (Давид Абелевич Кауфман – Дзига Вертов) nazivaju dijalektičkom montažom.<sup>243</sup> Spajanjem raznorodnih snimaka unutar podijeljenog ekrana, nastojao sam da aktiviram misaone procese gledaoca<sup>244</sup> koji povezuje i zaključuje<sup>245</sup> na osnovu asocijacija koje mu nude međusobno suprotavljeni snimci.

Montažom sam nastojao da nadomjestim tehničke nedostatke nastale uslijed nepredviđenih okolnosti<sup>246</sup> ili produkcijskih "slabosti" i kao nedostatke profesionalne glume, u scenama u kojima glumci nisu skroz "uspješno" odigrali određeni zadatak. Postupak se sastojao u isjecanju (kropovanju – crop) određenih djelova slike u kojima se nalazila greška, u onoj mjeri u kojoj nije ugrožavala kompoziciju kadra. Drugi postupak se sastojao u primjeni određenih maski (vinjeta) kako bih grešku što bolje prikrrio, kao i korišćenjem uspjelih djelova kadra u kombinaciji sa insertima.<sup>247</sup> Posebna montažna intervencija sa kojom sam "spasavao situaciju" izazvanu nedostatkom profesionalne glume je korišćenje detalja/inserta i kat avej (cut away) kadrova.<sup>248</sup>

U kojoj mjeri montaža može da se doživi kao gluma, odnosno kao "popravka glume" svjedoči nam poznati eksperiment Ljeva Kulješova (Лев Владимирович Кулешов) iz 1918. godine. Kulješov je jedan isti kadar – krupni plan glumca Ivana Možuhina (Иван Ильич Можухин) spojio u montaži sa nekoliko emocionalno suprotnih kadrova (tanjir čorbe, lijepa djevojka, mrtvački sanduk); takve montažne jedinice i njihovo značenje gledaoci su sasvim različito percipirali, gdje je većina bila oduševljena bogastvom glumačke mimike, ne sumnjajući da je izraz glumčevog lica ostao nepromijenjen. Mijenjala se samo montažna kombinatorika kadrova i njihova reakcija na viđeni prizor.<sup>249</sup>

---

<sup>243</sup> Žil Delez, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998, str. 102.

<sup>244</sup> Kada aktivira misaone procese kod gledalaca tj. zaključak, to je asocijativna montaža.

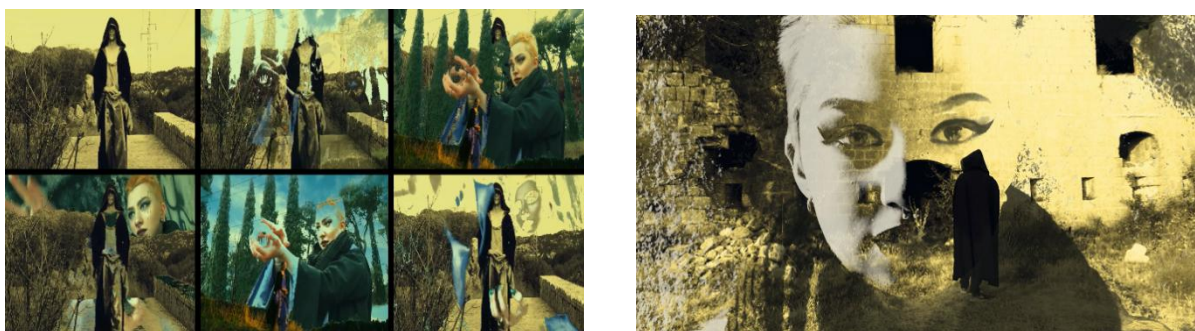
<sup>245</sup> Gledalac takođe radi na umjetničkom djelu, jer je i recepcija aktivan proces. Bez njegove recepcije i aprepcije umjetničko djelo ne bi postojalo. Informacija preuzeta iz: Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 21.

<sup>246</sup> Pod nepredviđenim okonostima, misli se na slučajni upad sijenke u kadar od strane kamermana, i slično.

<sup>247</sup> Po Denijelu Eridžonu insert se upotrebljava za ispravljanje tehničkih nedostataka i on pokazuje dio scene iz mastera u krupnom planu. Više o insertu videti u: Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, op. cit., str. 130–137.

<sup>248</sup> "Kat avej" (cut away) kadar za razliku od inserta/detalja, sadrži nekoga ili nešto što ne vidimo u master snimku, odnosno on je kopča dva susjedna kadra. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 130–137.

<sup>249</sup> Juri Lotman, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd, 1976, str. 82.



*Vremevidac* (2020). Montaža unutar kadra pomoću podijeljenog ekrana i dvostruke ekspozicije.

## TRANSFORMACIJA VREMENA PUTEM MONTAŽE

Poznato je da se montažom transformiše čovjekova percepcija filmskog prostora, tako što se pomoću nje ostvaruje skok iz jednog prostora u drugi, a ti prostori u realnosti mogu biti međusobno i veoma udaljeni. Montaža brzo savlađuje taj međuprostor koji u realnom svijetu nije moguće izbjeći, već je za njegovo percipiranje potrebno određeno vrijeme.<sup>250</sup> Posmatrajući film sa vremenskog aspekta, glavnu ulogu u transformaciji različitih oblika vremena u jedinstveno filmsko vrijeme projekcije ili, kako to Žil Delez kaže "u konstituisanju posredne slike vremena",<sup>251</sup> kao i presudni uticaj na doživljaj vremena kod gledaoca, ima tehnika montaže.

Montaža kao strukturalni elemenat filmskog izraza ima mnogo veću ulogu od drugih strukturalnih elememenata kada je u pitanju vrijeme filma.<sup>252</sup> Montaža koristi filmsku interpunkciju za izražavanje i sugerisanje protoka vremena. Filmska interpunkcija predstavlja "naglašeni tip ostvarivanja montažnih prelaza,"<sup>253</sup> odvajanje susjednih scena, pauze u pripovijedanju, a takođe i mogućnost ubrzavanja proticanja vremena.<sup>254</sup> Interpunkcija pomoću montažne tehnike je veza koja predstavlja značajnu komponentu u stvaranju specifičnog doživljaja vremena.<sup>255</sup> Montažna veza koja naglašava prelaz između dva susjedna

<sup>250</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 160.

<sup>251</sup> Delez, Žil, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998, str. 40.

<sup>252</sup> Ante Peterlić, op. cit., 1976, str. 160.

<sup>253</sup> Hrvoje Turković, *Filmska interpunkcija*, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1118> – datum pristupa 06.06.2020. u 20:32h.

<sup>254</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 174.

<sup>255</sup> Ibid, str. 161.

kadra (dva prostora, a samim tim i dva vremena) naziva se filmska interpunkcija.<sup>256</sup> Pod filmskom interpunkcijom podrazumijevamo rez, pretapanje, zatamljenje, odtamljenje, zavjesu (napliv, zastor), elipsu.<sup>257</sup> Rez je mjesto gdje se neprimjetno spajaju dva susjedna kadra<sup>258</sup>; nemjerljivog je trajanja, odnosno prostorno-vremenski je adimenzionalan.<sup>259</sup> Ukoliko je rez, koji čini promjenu između dva kadra, vidljiv u filmu i ruši prostorno-vremenski kontinuitet, takav rez zove se "džamp kat" (jump kat)<sup>260</sup>; njime se može nagovjestiti protok vremena, što ima mogućnost evociranja događaja iz prošlosti.<sup>261</sup> Prostorni skok između dva kadra, ostvaren rezom, podrazumijeva i vremenski skok, "žurenje ka nekom cilju". Rezom se prostor i vrijeme najbrže savlađuju. Rezom se vrlo brzo možemo "prebaciti" u prošlost (retrospekcija) ili u budućnost (vizija).

Drugi način ostvarivanja filmske interpunkcije je pretapanje (eng. dissolve) i jedna je od najuočljivijih veza između dva kadra (ili dvije sekvence) – u kojoj jedan kadar postepeno nestaje i blijedi, dok se drugi istovremeno pojavljuje i biva sve jasniji – a koja uvijek sugerira proticanje vremena. Pretapanje jedne slike u drugu uvijek izražava ideju da je neko "vrijeme prošlo", a prolazanje vremena izražava se prostornim promjenama.<sup>262</sup> U ovom primjeru uočavamo i životne zakonitosti koje se odnose na neraskidivost relacije prostora i vremena (nestajanjem jednog prostora, nestaje i jedno vrijeme, a pojavljivanjem novog prostora, pojavljuje se i novo vrijeme). U slučaju pretapanja imamo vrijeme nestajanja, vrijeme nastajanja i projekciono vrijeme koje sjedinjuje ova dva proticanja.<sup>263</sup> U trenucima pretapanja spajaju se prošlost i budućnost, odnosno dvije "paralelne sadašnjosti" koje stvaraju filmsku sadašnjost, a koja je sva ispunjena "nagovještajima budućnosti".<sup>264</sup> Zatamnjenje i otamnjenje<sup>265</sup> su interpunkcije koje također sugeriraju prolazak vremena, i razlikuju se od pretapanja. Zatamnjenje slike potpuno poništava filmski prostor, a samim time i vrijeme, pa

---

<sup>256</sup> Više o filmskoj interpunkciji vidjeti u: Hrvoje Turković, op. cit.

<sup>257</sup> Nekada su se sva zatamnjenja, odtamljenja i pretapanja postizala kamerom. Informacija preuzeta iz: Ernest Lindgren, *Umetnost filma*, Matica Srpska, Novi Sad, 1966, str. 39.

<sup>258</sup> Rez između dva kadra je primjetan ukoliko pravi nagli skok koji narušava prostorno-vremenski kontinuitet.

<sup>259</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 169.

<sup>260</sup> Paradigmatski primjer uspješne upotrebe "džamp kat" (jump cut) kadrova nalazimo u filmu *Do posljednjeg daha* (1960).

<sup>261</sup> Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 536.

<sup>262</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 162.

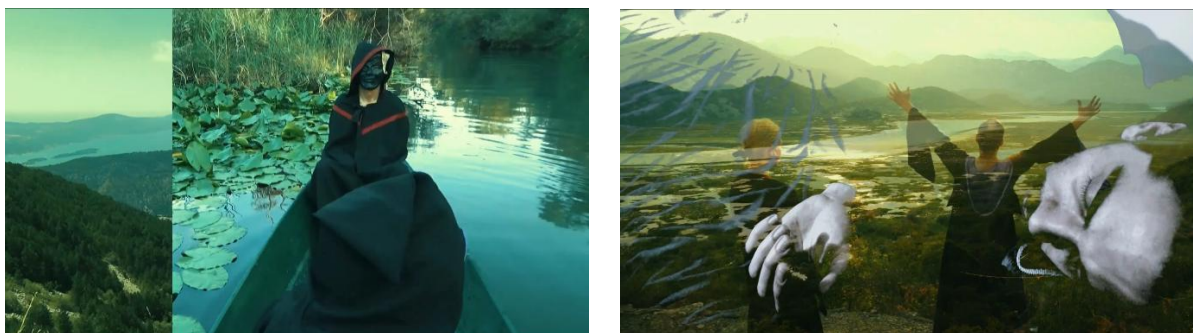
<sup>263</sup> Ibid, str. 162.

<sup>264</sup> Ibid, str. 165.

<sup>265</sup> Zatamnjenje i odtamljenje slike najčešće se koristi na kraju jedne, odnosno na početku druge sekvence.

kod gledaoca izaziva utisak da je prethodno prikazani događaj potpuno završen i otišao u prošlost i da će odtamljenjem, koje slijedi nakon zatamljenja (pojavljivanjem nove slike) početi nova faza radnje (budućnost).<sup>266</sup> "Kombinacija zatamljenja i otamljenja je najjednostavnija metoda označavanja završetka nekog događanja ili nekog definisanog vremenskog razdoblja".<sup>267</sup>

Sa ciljem ostvarivanja vremenske ekonomičnosti u ovom višemedijskom djelu, pomoću montaže nastojao sam da ostvarim tzv. vremensku elipsu, koja predstavlja nagli prelazak iz jednog vremena u drugo, a ostvaruje se pomoću dva uzastopna kadra, gdje se prvom kadru izražava neka namjera ili cilj i započinje njegovo ostvarivanje, a u drugom kadru se odmah prikazuje izvršenje tog cilja, izostavljajući namjerno nebitne i dosadne događaje unutar nekog prostora, koje nam bespotrebno "troše vrijeme" tokom gledanja. U ovom proširenom filmu, posebno u verziji što predstavlja prošlost, upotrebljavao sam filmsku interpunkciju koja nosi naziv "zavjesa" (napliv, eng. eraised), a koja postiže efekat u kojem se nova slika kadra pojavljuje tako što briše i potiskuje prethodnu sliku.<sup>268</sup> "Zavjesa" stvara dramatičan utisak, jer se njome radnja brzo odbacuje u prošlost i razlikuje se od pretapanja, koje vizuelnom transparentnošću postepeno briše stari prostor, ostvarujući novi.<sup>269</sup>



*Vremevidac* (2020). Upotreba filmske interpunkcije tzv. zavjese i pretapanja.

Montažom sam nastojao u pojedinim scenama vrijeme kondenzovati<sup>270</sup> (zgušnjavanje) ili razvući (overlapping)<sup>271</sup> kako bih istakao i stilizovao određene pokrete i situacije, koje su u

<sup>266</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 167.

<sup>267</sup> Raymond Spottiswoode, *A Grammar of the film: An Analysis of Film Technique*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1950, str. 199.

<sup>268</sup> Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 522.

<sup>269</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 66–167.

<sup>270</sup> Denijel Eridžon ističe da pomoću zgušnjavanja (kondenzovanja) realnog vremena, izbacujemo oklevanja, ponavljanja, a zadržavamo samo one najvažnije djelove dramske situacije. Denijel Erižon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 146.

stvarnom životu mnogo kraće ili duže, da bih iste dramatisovao, i da po sopstvenom nahođenju upravljam filmskim vremenom, kao privilegijom koja mi je nedostupna sa fizičkim (stvarnim) vremenom.

Zaustavljenom fotografijom (eng. freeze frame, stop-motion) naglašavao sam dramatičan trenutak u filmu i njegovim "zamrzavanjem" sugerisao da je vrijeme stalo, da ne teče, vođen idejom Rudolfa Arnhajma (Rudolf Arnheim) da prostor u kojem se ništa ne dešava, odnosno u kojem nema nikakvih promjena, ne iskazuje vrijeme, i da je vremenski doživljaj uvijek zasnovan na nekoj vezi sa promjenom koja se dešava u prostoru.<sup>272</sup>

## BOJA I FAKTURA SLIKE

Posebnu ulogu u transformaciji slike realnog svijeta u zasebnu pokretnu sliku umjetničkog svijeta, oivičenu okvirom kadra, ima boja kao jedan od vrlo važnih izražajnih elemenata filmskoga jezika. Zavisno od načina na koji sadejstvuje sa ostalim strukturalnim elementima filmskog izraza, boja dobija uvijek novu i drugačiju vrijednost.<sup>273</sup>

Boja se u filmu može upotrijebiti na dva osnovna načina. Prvi način je upotreba boje u filmu *kao što je vidi naše oko u stvarnosti* da bi se postigao što veći stepen naturalizma. Ovakvo upotrijebljena boja u filmu je materijalni element,<sup>274</sup> a ne stvaralačko-strukturalni element, jer se njome ništa posebno ne želi izraziti, ona je dio prizora iz realnosti koji je film zabilježio. Ovakva upotreba neizmijenjene, autentične boje, karakteristična je za dokumentarne filmove i teme koje se nazivaju realističnim. Drugi način upotrebe boje u filmu je kad se ona upotrijebljena kao stvaralački/strukturalni element<sup>275</sup> koji je u službi umjetnosti, jer njome autor želi nešto dodatno reći i izraziti gledaocima, kao i to da pomoću nje djeluje na

---

<sup>271</sup> Rastezanje vremena (overlapping) predstavlja djelimično ponavljanje pokreta u jednom broju sukcesivnih kadrova na jedan ritmičan način.

<sup>272</sup> Videti u ovom teorijskom djelu poglavlje "Fenomen vremena" na str. 107, kao i u: Rudolf Arnhajm, *Film kao umetnost*, Narodna knjiga, Beograd, 1962, str. 210.

<sup>273</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 126

<sup>274</sup> Po filmologu Antu Peterliću, boja je materijalni element samo onda kada je identična obojenju bića iz stvarnosti, ili kad je toliko slična tom obojenju da se ne može ustanoviti razlika. Ibid, str. 126.

<sup>275</sup> Kreativna upotreba boja u filmskoj slici, kakvu ne možemo vidjeti u realnosti, karakteristična je za filmove u kojima se želi postići veći doživljaj fantastičnosti (naučna fantastika, fantazmagorija, horor, eksperimentalni filmovi, crtani filmovi).

njihove emocije i psihi.<sup>276</sup> Filmski teoretičar Andre Bazin (André Bazin) je jedan od autora koji se suprotstavljao realističkoj upotrebi boje u igranom filmu. Zalagao se da ona bude upotrijebljena kao stvaralački element, da bude u službi "ekspresije i simbolike".<sup>277</sup> Filmski kritičar i estetičar Bela Balaš (Béla Balázs) zastupao je slično mišljenje, koje se sastoji u tome da "umjetničku vrijednost boja ima samo onda kada izražava posebni filmski doživljaj boje". Balaš je takođe tvrdio da "boje imaju vrlo simbolično dejstvo, snagu asocijacija i znatno utiču na osjećanja".<sup>278</sup> Funkciju i simboliku boje u filmu određuje autor djela zavisno od koncepcije i po sopstvenoj poetici stvaralaštva, tako da boja u nekom osmišljenom rasporedu od strane autora može postati simbol i nositi određeno značenje koje nadilazi prikazani prizor<sup>279</sup>.

Parametri sa dijalektičkim<sup>280</sup> potencijalom, koji imaju jasno izraženo dihotomno svojstvo, jeste fotografski parametar, koji se odnosi na svjetlosne<sup>281</sup> vrijednosti slike, odnosno na kontrast i ton. Ovaj fotografski parametar izražen je u filmovima koji su snimani, ili čija je slika naknadno fakturisana, u crno-bijeloj tehnici. Pojedini teoretičari dugo vremena su zastupali tezu po kojoj je film izveden u crno-bijeloj tehnici "umjetničkiji" od filma u boji, koji je upravo zbog prisustva boje smatran previše realističnim,<sup>282</sup> jer boja zajedno sa zvukom i pokretom pripada realističkim komponentama filma.<sup>283</sup> Realistična boja u filmu ne doprinosi toliko transformaciji vremena stvarnosti u neko specifično filmsko vrijeme, koliko tome doprinosi crno-bijeli film.<sup>284</sup> Crno-bijela tehnika uvijek funkcioniše kao stvaralački (strukturalni) element, jer spoljašnji (realni svijet), koji vidimo, nije crno-bijeli, već je uvijek u

---

<sup>276</sup> Krešimir Mikić, *Svijetlo i boja u filmu*, Hrvatski filmski savez, [http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=32465#.X2iPgWgzblIU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=32465#.X2iPgWgzblIU) – datum pristupa 20.09.2020. u 02:55h

<sup>277</sup> Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK international, Beograd, 2012, str. 21.

<sup>278</sup> Bela Balaš, *Filmska kultura*, prev. Sonja Perović, Beograd, Filmska biblioteka, 1948, str. 230.

<sup>279</sup> Krešimir Mikić zastupa ideju da ne postoji univerzalno simboličko značenje boja. Po njemu, ono što pojedina boja simbolizuje, mijenja se od kulture do kulture, ali i od filma do filma. Krešimir Mikić, *Svijetlo i boja u filmu*, op. cit.

<sup>280</sup> Pod terminom dijalektike, misli se na organizaciju unutar međusobnih odnosa različitih filmskih parametara.

<sup>281</sup> Svojstvo koje je zajedničko slikarskim, fotografskim i filmskim slikama je osvjetljenje.

<sup>282</sup> Krešimir Mikić, *Svijetlo i boja u filmu*, op. cit.

<sup>283</sup> Filmolog Ante Peterlić smatra da se filmom u boji postiže znatno veći stepen analognosti sa spoljašnjim (realnim) svijetom, a time i veći nivo poistovjećivanja gledaoca sa građom filma nego u filmu koji je rađen u crno-bijeloj tehnici. Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976.str. 125

<sup>284</sup> Ibid, str. 126

boji, tako da ova tehnika odustvom boja uvijek "preoblikuje stvarnost",<sup>285</sup> stvarajući na taj način i izvjesnu stilizaciju filma.<sup>286</sup>

Sadržaj crno-bijelih filmova sve boje snimljenog spoljašnjeg svijeta svodi na nijanse crne, bijele i sive, i na taj način nudi gledaocu manje vizuelnih informacija (detalja) od filma u boji, što doprinosi njihovom bržem percipiranju od sadržaja filmova koji su ostvareni u boji.<sup>287</sup> Iz navedenog razloga prosiće i stav istoričara filma Marsela Martina (Marcel Martin) da "svi fiziološki i psihološki eksperimenti pokazuju da gledalac slabije zapaža boje nego valere".<sup>288</sup>

Mnogo je primjera gdje se unutar jednog filma koristi sinteza raznih fotografskih stilova i tehnika, i to uvijek u korelaciji sa scenarističkim zahtjevima, gdje se istaknutom bojom, i različitim svjetlosnim kvalitetom slike, predstavlja smjenjivanje prošlosti, sadašnjosti, budućnosti, sna i jave, godišnjih doba i slično.<sup>289</sup> Kada govorimo o simbolici boja u odnosu na njeno izražavanje vremenskog poretka, ne postoji stroga konvencija koja određuje koji dio filma mora biti u crno-bijeloj tehnici, a koji u boji. To određuje autor po sopstvenoj poetici, pa u pojedinim slučajevima prošlost može biti predstavljena crno-bijelom tehnikom, a sadašnjost u boji,<sup>290</sup> dok u nekom drugom filmu autor će se odlučiti za suprotan izbor.<sup>291</sup> Takva izmjena tehnika uvijek u sebi sadrži stilizacijska obilježja.<sup>292</sup> Po riječima filmskog teoretičara Noela Birša, sve one ideje koje nisu uspjele da budu ostvarene u crno-bijelom filmu, kao ni u filmu u boji, uspješno su realizovane u sintezi ove dvije tehnike, kao i to da su prva istraživanja – zasnovana na ovakvoj sintezi hromatskog i ahromatskog – sprovedena još u djelima prvih filmskih autora poput Žorža Melijesa (Marie Georges Melies), koji je na traci ručno bojio svoje filmove.<sup>293</sup> Kasnije su mu se u tom eksperimentu pridružili

---

<sup>285</sup> Rudolf Arnhajm, *Film kao umetnost*, Narodna knjiga, Beograd, 1962, str. 19.

<sup>286</sup> U prosjeku crno-bijeli filmovi imaju mnogo više kadrova nego filmovi u boji. Informacija preuzeta iz: Ante Peterlić, nav. delo, str. 120.

<sup>287</sup> Ibid, str. 121–122.

<sup>288</sup> Marsel Martin, *Filmski jezik*, Institut za film, Beograd, 1966, str. 46.

<sup>289</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 45–46.

<sup>290</sup> U filmu "Zerkalo" (1974) autora Andreja Tarkovskog, sadašnjost je predstavljena u boji, a san i sjećanje u crno-bijeloj tehnici.

<sup>291</sup> Krešimir Mikić, *Svijetlo i boja u filmu*, Hrvatski filmski savez, [http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=32465#.X2iPgWgzbiU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=32465#.X2iPgWgzbiU) – datum pristupa 21.09.2020. u 12:55h

<sup>292</sup> Ibid.

<sup>293</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 46.



Abel Gans (Abel Gance), Sergej Ejzenštajn (Сергей Михайлович Эйзенштейн), Robert Vine (Robert Wine) i drugi, sa ciljem da bi bojenjem pojedinih kadrova "jače izrazili emociju ili pojačali estetski doživljaj filma".<sup>294</sup>

U proširenom filmu *Vremevidac*, nastojao sam da umjetničko-estetski eksperiment sprovedem i sa upotrebom raznih fotografskih stilova i tehnika, koje se odnose na svjetlosne vrijednosti slike, koristeći kamere i objektivne različitih svjetlosnih osjetljivosti tokom snimanja različitih sekvenci,<sup>295</sup> sa ciljem ostvarivanja dramaturških funkcija uslovljenih scenarističkim zahtjevima, kao i da u filmu likovno-kolorističke vrijednosti proširim koliko je moguće, sintezom crno-bijele tehnike, kolor tehnike koja omogućava širok spektar boja u filmu i tehnike pomoću koje dobijamo jednobojne kadrove. Inspirisan i ohrabren ranije navedenom činjenicom koja se odnosi na nepostojanje strogih konvencija kada je u pitanju simbolika boja u izražavanju narativnog oblika vremena u filmu, kadrove koje sam fakturisao u crno-bijeloj tehnici nisam koristio za izražavanje određenog oblika vremena (prošlost i budućnost), kako se ona obično upotrebljava u sintezi sa kadrovima u boji, već sam kratko i iznenadno pojavljivanje crno-bijelog kadra unutar kolorističkog filma upotrijebio u želji da postignem što "veću ekspresiju u filmu".<sup>296</sup> Odsustvom boje,<sup>297</sup> odnosno fakturisanjem slike u crno-bijeloj tehnici, izražena su određena psihička stanja likova unutar napete dramske situacije. Ovu sintezu tehnika upotrijebio sam u sceni u kojoj je sukob i razilaženje protagonista, koloristički naglašen u dva sukcesivna kadra, od kojih je prvi (kao i veći dio filma) izražen u širokom spektru intenzivnih boja, a drugi kadar u crno-bijeloj tehnici. "Kada se crno-bijelom tehnikom zamijeni kolor, osjetit će se neugoda, ta promjena može se u nekim slučajevima shvatiti kao greška u filmu, jer je film naglo, neočekivano poprimio neka svojstva što nisu najočitije realistična. Ova činjenica omogućuje da se s lakoćom shvati odakle težnja da se ponekad i budućnost izrazi bojom".<sup>298</sup>

---

294 Petrit Imami, op. cit., str. 20.

295 O upotrebi različitih kamera i njihovih mogućnosti tokom snimanja ovog umjetničkog projekta, više u poglavlju "Eksperiment kao razvojni i heuristički put do umjetničkog djela" na str. 45.

296 Po Krešimiru Mikiću, crno-bijelim filmom postiže se visok stepen ekspresije. Krešimir Mikić, *Svijetlo i boja u filmu*, Hrvatski filmski savez, [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=32465](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=32465) – datum pristupa 05.10.2020. u 13:42h.

297 U pomenutoj sceni gdje dolazi do smjenjivanja hromatske i ahromatske tehnike, princip kontrasta prati i pažljivo planirano prisustvo i odsustvo zvuka. Odsustvo zvuka je sinhrono odsustvu boje, i onog trenutka kad se slici vrati boja, simultano se vraća i zvuk (muzička tema, zvukovi ambijenta, atmosfere, šumovi).

298 Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 132.



*Vremevidac* (2020). Sinteza tehnike kolora i crno-bijele tehnike u verziji filma koja predstavlja sadašnjost.

Na vremensku klasifikaciju trostrukih ekrana uticala je i boja svojom snažnom sugestivnošću. Da bih na što bolji način izrazio budućnost kao "imaginarno vrijeme", koje postoji samo u ljudskoj svijesti, čije je viđenje nejasno u potpunosti, apstraktno i maglovito, jer budućnost "još uvijek nije došla", koristio sam filter koji pri obradi mijenja svjetlosni kvalitet slike na taj način što sam boju izbljedio za nekoliko valera<sup>299</sup> tako da ona bude svjetlija, bleđa i manjeg kontrasta za nekoliko procenata (tonova) od slike, koja dolazi sa bočnog ekrana koji predstavlja sadašnjost.

U verziji filma koja predstavlja budućnost, pomenuta dramska situacija u kojoj je sukob i razilaženje protagonista impresivno naglašen u dva kadra, izražena je koloristički drugačije nego što je slučaj sa verzijom sadašnjosti gdje imamo sintezu crno-bijelih kadrova sa kadrovima u boji. U ovoj verziji filma koja predstavlja budućnost, prvi kadar u pomenutoj situaciji izražen je u širokom spektru intenzivnih boja u kojem je ipak najistaknutija i prostorno dominantna zelena<sup>300</sup> boja zbog prirodnog ambijenta u kojoj se scena odigrava, kao i zbog pojačanog inteziteta boje ostvarene pomoću kompjuterskog programa, a drugi kadar što slijedi fakturisan je u crvenim<sup>301</sup> monohromatskim tonovima. Crveni<sup>302</sup> jednobojni kadar u napetoj situaciji pojavio se kao "potenciranje napetosti, kao gotovo šok".<sup>303</sup> U ovom

---

<sup>299</sup> Termin "valer" u slikarstvu je naziv za odnos svijetlog i tamnog u tonu jedne boje, kao za odnos među raznim tonovima.

<sup>300</sup> Smatra se da zelenu boju treba koristiti pažljivo, zato što izaziva kako pozitivna tako i negativna osjećanja. U svakom slučaju ona reprezentuje lojalnost i inteligenciju. Informacija preuzeta iz: *Psihologija boje*, <http://www.link-university.com/lekcija/Psihologija-boje/1858> – datum pristupa 20.08.2020. u 17:48h.

<sup>301</sup> Crvena boja može da izrazi i sugeriše strast, vatru, brzinu, krv, nadmetanje, agresiju. Ibid.

<sup>302</sup> U ovom umjetničkom projektu crvena boja ima dramaturšku funkciju, jer crvenom bojom je označavan smrtonosni kontekst radnje, a zelenom životnost u odnosima među likovima.

<sup>303</sup> Videti u knjizi Anta Peterlića, njegov opis filma *The Red Shoes* (1948) koji se odnosi na sličnu situaciju koja je sastavljena iz dva kadra, od kojih je jedan dat u zelenim, a drugi u crvenim tonovima. Ante Peterlić, op. cit., str. 131.

primjeru, komplementarne boje (dominanta zelena i apsolutna crvena)<sup>304</sup> naglašavaju razliku i jedna drugu čine uočljivijim i intenzivnijim po djelovanju, "one će uz pomoć i najmanje naznake u kontekstu filma stvarati utisak bliskosti ili utisak krajnjeg razdvajanja prikazanih kadrova, odnosno prostorno-vremenskih čestica".<sup>305</sup> Kroz ovakav kontrapunktski koloristički odnos želio sam da simbolički prikažem duševno stanje, emocionalni šok, kao i napetost među likovima unutar dramske situacije, da sve one suvišne riječi, zamijenim sugestivnošću i da neposrednim djelovanjem komplementarnih boja naglasim razlike.



*Vremevidac* (2020). Sinteza tehnike kolora i crno-bijele tehnike u verziji filma koja predstavlja budućnost.

Kreativna upotreba svjetlosnih vrijednosti (kontrast i ton), kao i upotreba boje u verziji filma koja predstavlja sadašnjost kao jedino vrijeme fizičke stvarnosti, osmišljena je na nivou sižea<sup>306</sup> i scenarija, tako što je slabim, prigušenim i blijedim bojama prikazana pojava stvarnost svakodnevice, dok je upotrebom "velike svjetline, visoke zasićenosti i obojenosti koja odgovara treperenjima duginih talasa izazivajući uzbuđenje"<sup>307</sup> izražena željena stvarnost, odnosno sekvenca filma koja predstavlja snove, gdje sam pomoću intenzivnih boja i njihovog psihološkog dejstva na raspoloženje gledaoca želio da istaknem afektivni fantazijski potencijal snova.

---

<sup>304</sup> U psihologiji boja smatra se da crvena boja u doživljaju sve ubrzava, pa i vrijeme. Informacija preuzeta iz: Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 25.

<sup>305</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 131.

<sup>306</sup> Terminom "siže" u ovom djelu označava se umjetnička organizacija fabule.

<sup>307</sup> Rudolf Arnheim, *Umetnost i vizuelno opažanje*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, 1971, str. 300.



*Vremevidac* (2020). Prikazivanje sekvence stvarnosti blijedim i prigušenim bojama i prikazivanje sekvence snova intezivnim bojama u verziji filma koja predstavlja sadašnjost.

Upotrebom zasićenih boja (jakog inteziteta) skoro nikada se u filmu ne izražava prošlost, jedino sadašnjost, pa njenom primjenom u filmu, gledajući sa vremenskog aspekta, ona "djeluje gotovo agresivno pa pojačava doživljaj sadašnjeg, a onda fokusirajući se na pravu sadašnjost, često usporava ritam zbivanja u filmu".<sup>308</sup> Da bih na što bolji način izrazio prošlost, koja je takođe imaginarno (psihološko) vrijeme, "koje više ne postoji", osim u sjećanju gdje takođe blijedi, jednu od verzija filma obojio sam pomoću filtera koji omogućavaju jednobojne žuto-smeđe tonove, ostvarene pomoću tehnike sepije,<sup>309</sup> za koju filmolog Ante Peterlić kaže da ona "svojim specifičnim tonom podsjeća na požutjele arhivske materijale, pa može imati posebnu asocijativnu vrijednost; može i pomoću minimalne naznake sugerisati prošlost".<sup>310</sup> Unutar ove verzije koja predstavlja prošlost i čija je slika obrađena tehnikom sepije, postoji i nekoliko scena gdje su sa ovom monohromatskom tehnikom<sup>311</sup> kombinovani/sintetizovani, pomoću tehnike dvostruke ekspozicije, i kadrovi ostvareni u širokom spektru boja. Ranije pomenuta scena u kojoj je prikazan sukob i razilaženje dramskih likova, koja je u verziji koja predstavlja sadašnjost, izražena sintezom crno-bijele i kolor tehnike, a u verziji budućnosti sintezom jednobojne (monohromatske) i kolor tehnike, u ovoj verziji koja predstavlja prošlost – ista scena je izražena sintezom jednobojne tehnike sepije i kolor tehnike ostvarene u širokom spektru boja. Ovdje je naglo i

<sup>308</sup> Ante Peterlić, op.cit., str. 130–131.

<sup>309</sup> Sepija se u vrijeme renesanse koristila i kao crtačka tehnika. Uglavnom je korišćena za skice i analitičko crtanje. Nije bila postojana tehnika i vremenom je blijedela. Pošto se njene karakteristike nisu pokazale kao dobre, ova tehnika je gotovo potpuno zaboravljena. Kao takva tehnika, sepija je bila korišćena sve do devetnaestog vijeka. Informacija preuzeta iz *Slikarske tehnike*: [https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%A1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B5\\_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5](https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%A1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B5_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5) – datum pristupa 24.08.2020. u 16:03h.

<sup>310</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 130.

<sup>311</sup> Ako je slika rađena u samo jednoj boji, onda je to *monohromatska* (jednobojna) *tehnika*.

neočekivano pojavljivanje boja upotrijebljeno i kao sredstvo iznenađenja, a to iznenađenje rezultira koncentrisanjem gledaoca na pravu sadašnjost.



*Vremevidac* (2020). Sinteza sepija tehnike i kolor tehnike u verziji filma koja predstavlja prošlost.

Kao jedini kadar sa bojom u ovoj verziji filma, tokom njegovog kratkog trajanja, svojim pojavljivanjem uspostavlja međusoban odnos sa bojama, sa druga dva ekrana (ekran budućnosti i sadašnjosti), tako što "boje sa susjednih ekrana teže da se stave u međusobni odnos. Kada su slične, one teže da se asimiluju, to jest da umanje ili uklone razliku. Možda ćemo zbog toga da vidimo jednu homogenu boju umjesto dvije gotovo istovjetne. Kada asimilacija nije mogućna, boje će se mijenjati u pravcu najjednostavnijeg odnosa koji njihova razlika pruža".<sup>312</sup>



*Vremevidac* (2020). Uspostavljanje međusobnih odnosa boja sa susjednih ekrana.

Specifična vremenska karakteristika filma ističe se u onim kadrovima u kojima preovladava jedna jedina boja<sup>313</sup> (monohromatski kadrovi) koja u filmu učestvuje kao stvaralačko-strukturalni element, kojim se ne samo modifikuje značenje prizora prema određenom

<sup>312</sup> Arnhajm Rudolf, *Vizuelno mišljenje: jedinstvo slike i pojma*, prev. Vojin Stojić, Univerzitet umetnosti, Beograd, 1985, str. 54.

<sup>313</sup> U eksperimentu koji je izveo slovenački psiholog Anton Trstenjak, a koji je trajao 6 minuta, utvrđeno je da subjekti pod dejstvom različitih boja, različito doživljavaju vrijeme, pa je eksperimentalnom metodom utvrđeno da u čovječijoj svijesti vrijeme brže protiče (doživljaj kraćeg trajanja), ako je čovjek izložen boji koju voli i koja mu prija. Informacija preuzeta iz: Vladimir Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 25.

kontekstu, nego se ta boja javlja i kao oblik filmskog transformisanja vremena.<sup>314</sup> U početnoj i završnoj sekvenci kojom predstavljam realizam u ovom proširenom filmu, prikazujući većinom scene zatamnjene sobe u kojoj glavni protagonista uglavnom gleda kultne filmove preko projektora ili spava, koristio sam filtere koji omogućavaju monohromatsku (jednoboju) obradu slike, a koja mi pruža dominaciju plave<sup>315</sup> boje, koju sam upotrijebio sa ciljem estetskog oneobičavanja realnosti,<sup>316</sup> jer se postupkom oneobičavanja "poznato predočava kao neobično i novo, deautomatizuje se ustaljen način opažanja i estetsko doživljavanje umjetničkog djela".<sup>317</sup> Iznenadnim pojavljivanjem jednoboju kadrova u kojima dominira plava<sup>318</sup> boja, u pojedinim realističnim scenama u proširenom filmu *Vremevidac*, postiže se efekat "iznenađenja koje rezultira usmjerenjem pažnje gledalaca na pravu sadašnjost filma".<sup>319</sup> Na ovaj postupak upotrebe jednoboju kadrova u svojstvu estetskog oneobičavanja atmosfere zamračene prostorije u kojoj obitava glavni protagonista, bio sam inspirisan njemačkim ekspresionističkim filmom *Kabinet doktora Kaligarija* (*Das Kabinett des Doktor Caligari*, 1920) autora Roberta Vina (Robert Wiene), gdje je autor za prikazivanje noćnih scena obojio sliku kadra plavo-zelenim (tirkiznim) tonovima.



*Vremevidac* (2020). Korišćenje monohromatske tehnike u kojoj dominira plava boja. sa ciljem postizanja estetskog oneobičavanja realnosti.

<sup>314</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 128.

<sup>315</sup> Plava je jedna od najpopularnijih boja, koja reflektuje mir, harmoniju, povjernje i sigurnost. Informacija preuzeta iz: *Psihologija boja*, <http://www.link-university.com/lekcija/Psihologija-boje/1858> – datum pristupa 22.08.2020. u 16:08h.

<sup>316</sup> Ovaj estetski pojam prvi je u teoriju knjevnosti uveo Viktor Šklovski 1917. godine, a podrazumijeva da se u umjetnosti ili životu oneobičavaju one predstave koje su se rutinskim ponavljanjem automatizovale u svijesti čitalaca (gledalaca). Informacija preuzeta iz: Petrit Imami, op.cit., str. 144.

<sup>317</sup> Ibid, str. 144

<sup>318</sup> Plava boja se često povezuje sa melanholijom, ali i prijatnošću. Informacija preuzeta sa:

<http://ana2cats.com/2012/02/11/plavi-pramicak-ili-oplavljeno-oko/> – datum pristupa 22.08.2020. u 16:08h.

<sup>319</sup> Po filmologu Antu Peterliću, dominacija jedne boje u kadru funkcioniše kao sredstvo fokusiranja gledaoca samo na te trenutke filma (prave sadašnjosti). Ante Peterlić, op. cit., str. 128–129.



*Vremevidac* (2020). Sinteza različitih kolorističkih tehnika na trostrukom ekranu.

## POKRET

*Oduvijek nezadovoljni, umjetnici su čeznuli da pronađu kako da oblikuju svoje stalno pokretne, stalno promjenljive snove, i konačno je inventivni genije proizveo jedno sredstvo za to: film.*<sup>320</sup>

– Slavko Vorkapić

Pokret je ono što sugerise životnost i element je koji film razlikuje od njegovih vizuelnih prethodnika: fotografije i slike. Na konstituisanje filma kao sintezijske umjetnosti takođe je veliki uticaj imalo pozorište i književnost. Međutim, film nije medijska ekstenzija ovih disciplina; suština filma nije u ilustrovanju književnih djela, ni u pripovijedanju, kao ni u bilježenju pozorišnih i dramskih situacija, već je njegov glavni izražajni element – pokret, zbog čega se ova umjetnosti i naziva kinematografija.<sup>321</sup> Pokret je dinamički element koji pomaže da se od statičnih slika (fotografija) napravi film, odnosno umjetnost pokretnih slika, umjetnost kretanja, ili, kako to čuveni Slavko Vorkapić kaže, "simfonija vizuelnog

<sup>320</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, 1998, str. 47.

<sup>321</sup> Riječ kinematografija nastala je od grčkih riječi *kinema* – pokret, kretanje, i *grafein* – pisati, snimati, što u sintezi označava – snimanje kretanja. Informacija preuzeta sa: <https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%98%D0%B0> – datum pristupa: 17.07.2020. u 07.10h.

kretanja"<sup>322</sup> (umjetnost kretanja unutar slike). U filmskoj umjetnosti razlikujemo dvije vrste pokreta: pokret koji je unutar kadra – koji ostvaruju glumci ili određeni objekti u snimljenom prizoru, i pokret ostvaren filmskim izražajnim sredstvima – kao što je pokret kamere, upotreba (zoom) objektivna i montaža. Prirodni pokreti koje ostvaruju glumci ili objekti u snimljenom prostoru mogu se stilizovati tehničkim sredstvima tako tako da se dobije ubrzan pokret,<sup>323</sup> usporen pokret,<sup>324</sup> zaustavljen pokret<sup>325</sup> ili obrnut pokret (inverzija).<sup>326</sup> U tom bogatom repertoaru pokreta kojim film raspolože krije se tajna njegovog djelovanja na "spoljašnja i unutrašnja čula" gledalaca – njegova moć stvaranja dramskih efekata, nasmijavanja i uzbuđivanja filmske publike. Kada govorimo o djelovanju filmskog pokreta na gledaoce, bitno je pomenuti kinesteziju<sup>327</sup> i kinestetičke reakcije, koje predstavljaju "reakcije na izvjesne viđene spoljašnje kretnje u filmu".<sup>328</sup> Filmski teoretičar i umjetnik Slavko Vorkapić na svojim čuvenim predavanjima u Americi i Jugoslaviji sredinom XX vijeka, tvrdio je da za film nisu potrebni bilo kakvi pokreti, realni pokreti, već da pokret u filmu mora biti kinestetički organizovan<sup>329</sup> i estetski osmišljen da bi kod publike proizveo kinestetičke reakcije. Vorkapić je isticao da se pokret u filmu komponuje<sup>330</sup> i osmišljava na

---

<sup>322</sup> Termin "simfonija vizuelnog kretanja" prvi je upotrijebio Slavko Vorkapić, koji je tvrdio da je pravi jezik kinematografije – jezik pokreta. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000, str. 58.

<sup>323</sup> Ubrzani pokret u filmu izaziva osjećaj životnosti i radosti, najviše se koristio u nijemim komedijama, a često se koristi i u savremenim akcionim filmovima. Ubrzanim pokretom autori često izražavaju žurba ka budućnosti.

<sup>324</sup> Usporeni pokret se koristi da se unutar filmske radnje istaknu i uoče razni detalji koji se inače ne vide pri pokretu uobičajene brzine. Pojedini usporeni pokreti (snimci) pružaju nešto u čemu se može uživati, "nešto što ni jedna umjetnost do sada nije mogla da nam pruži". Informacija preuzeta iz: Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd, 1988, str. 49.

<sup>325</sup> Stopiranje pokreta (stop fotografija, *stop motion*) sugerise nasilno prekidanje životnih funkcija, takođe sugerise slabost dramskih likova, smrt, djeluje kao šok, i stvara osjećaj da je vrijeme stalo. Više o stopiranom pokretu vidjeti u: Ante Peterlić, op. cit., str. 156–158.

<sup>326</sup> Obrnuti pokret unazad je pokret koji se vraća svom početku. Ovakav pokret izražava težnju ka vraćanju u prošlost. On je neprirodan, groteskan i fantastičan, pa izaziva doživljaj iznenađenja, uzbuđenja i začudnosti. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 156.

<sup>327</sup> U psihologiji termin kinestezija (od grčkog *kinema* – kretati se i *aisthesis* – osjećaj, percepcija) označava unutrašnje "čulo" pomoću kojeg osjećamo vlastite mišićne pokrete, položaj tijela, glave i očiju. Takođe, postoji jedan manje poznat i nedavno otkriven izvor u retini oka, čulo koje se naziva vizuelna kinestezija. Kinestezija je vizuelna osjetljivost na pojavu kretanja. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže*, op.cit., str. 57.

<sup>328</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, op. cit., 1998, str. 147.

<sup>329</sup> Slavko Vorkapić je 1965. godine uveo u filmsku terminologiju pojam kinestetičke organizacije i orkestracije kretanja – neophodnog organizovanja kretanja na ekranu, kretanja koja se ostvaruju pokretom unutar kadra, pokretom kamere, indukovanim kretanjem i dinamičkim spojevima između susjednih kadrova. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže*, op. cit., str. 57–59.

<sup>330</sup> Francuski filmski umjetnici iz vremena avangarde, pokušavali su da komponuju pokret u kadru, sjedinjavajući ritam vizuelne dinamike sa muzičkim figurama. Informacija preuzeta iz: Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", *Zbornik radova Akademije umetnosti*, Univerzitet u Novom Sadu, 2017, str. 33.



način kao što "pjesnik organizuje svoje riječi, muzičar svoje tonove, tako da i filmski umjetnik sa smislom organizuje pokret koji bi se mogao nazvati kinestetičkim melodijama i orkestracijama umjetničkog kretanja"<sup>331</sup> tako da doživljaj senzibilnog gledaoca ne bude samo kinestetički, nego specifično filmski, kinestetičko-estetski, odnosno sinestetički doživljaj.<sup>332</sup> Vorkapić tada uvodi i novi termin "sinematičke ekspresije" da bi njime označio distinkciju od običnog kretanja<sup>333</sup> i definisao onu vrstu pokreta koja, pored kinestetičnosti, "produbljuje i pojačava značenje slika".<sup>334</sup> Upravo mi je Vorkapićeva teza o filmskom pokretu, kinesteziji i kinestetičkim reakcijama poslužila kao inspiracija za osmišljavanje ovog doktorskog umjetničkog projekta. U njemu se, osim praktičnom primjenom ideja o "vizuelnoj simfoniji pokreta", bavim i preispitivanjem Vorkapićeve teorije u praksi, kao i medijskim mogućnostima koje nude proširenu upotrebu filmskog pokreta (sinematičkih ekspresija): višestrukim ekranima, montažom<sup>335</sup> pokreta unutar kadra podijeljenog ekrana, kao i "živim" pokretom performerera koji, tokom projekcije, treba da bude sinhronizovan i u korelaciji sa dešavanjima/pokretima unutar kadra filma.

Pokret u proširenom filmu *Vremevidac* predstavlja jedan od glavnih izražajnih elemenata i njegov osnovni kino-estetski kvalitet koji pojačava značenje slika. U procesu snimanja i montaže ovog višemedijskog djela, nastojao sam da ostvarim kompoziciju sinhronog sklada različitih pokreta unutar podijeljenog ekrana, osmišljavajući ih estetski i komponujući pokret (kinestetička organizacija) prije početka snimanja filma, tokom procesa crtanja "storiborda" (story board), koji mi pomaže pri organizaciji i izvođenju pokreta glumaca unutar kinematografskog mizanscena (koreo-kadra) tokom snimanja. U fazi postprodukcije, nastojao sam da putem montaže različitih vizuelno-dinamičkih scena unutar podijeljenog ekrana ostvarim "vizuelnu simfoniju"<sup>336</sup> velikog broja simultanih multipliciranih

---

<sup>331</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, 1998, str. 226.

<sup>332</sup> Marko Babac, *Jezik montaže*, op. cit., str. 57–59.

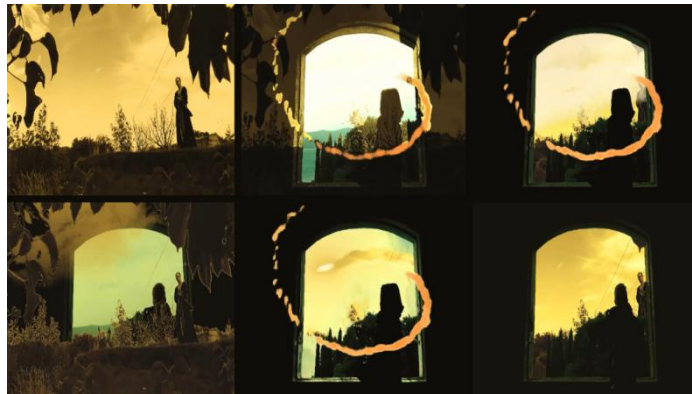
<sup>333</sup> Prema Vorkapiću, koji se koristio otkrićima Geštalt psihološke škole, kinematografija nije samo realan pokret, već izvjesna vrsta vizuelne promjene: rez, pretapanje, zatamnjenje/odtamnjenje, napliv, promjena oštine slike, a naročito ritmička montaža s kojom ritmičko osjećanje svakog skoka u rezu s jednog kadra na drugi može da stvori snažno osjećanje životnosti itd. Informacija preuzeta iz: Marko Babac, *Jezik montaže*, op. cit., str. 58.

<sup>334</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, op. cit., str. 300.

<sup>335</sup> Vorkapić zastupa ideju da je tehnikom montaže moguće postići organizaciju kretanja i kinesteziju kao "vizuelnu osjetljivost na pojavu kretanja". Informacija preuzeta iz: Marko Babac *Jezik montaže pokretnih slika*, op.cit., str. 57–58.

<sup>336</sup> Podijeljen ekran idealan je medij/tehnika za proširenje filmskog pokreta unutar kadra.

pokreta,<sup>337</sup> koje sam isticao likovnim animacijama<sup>338</sup> i stilizovanim zvukom<sup>339</sup> (zvučni efekti i muzika).<sup>340</sup> Ritmičkom montažom sam organizovao vizuelno kretanje spojem pokreta između susjednih kadrova, otkrivajući ritmičke mogućnosti filma,<sup>341</sup> dok sam određene pokrete glumaca stilizovao ubrzavanjem, usporavanjem, stopiranjem snimka i obrnutim pokretom (inverzija) kako bi takav stilizovani pokret dobio temporalne karakteristike, koje recipijentu sugerišu ubrzano proticanje vremena, usporavanje vremena, "zamrzavanje" vremena ili vraćanje vremena unazad. Tokom snimanja ovog proširenog filma, nastojao sam da iskoristim mogućnosti kamere, da njenom vožnjom u pokretu, koja primicanjem ili odmicanjem od određenog objekta povećava ili smanjuje (deformiše) oblik, a takođe sam nastojao da iskoristim i mogućnosti zum objektiva kamere, pomoću kojeg sam se naglo i brzo približavao i odaljavao od objekta, da bih u određenoj dramskoj situaciji izazvao efekat šoka.<sup>342</sup>



*Vremevidac* (2020), verzija koja prikazuje prošlost. Organizovanje pokreta (sinematičkih ekspresija) unutar kadra pomoću podjeljenog (polimorfnog) ekrana i isticanje pokreta pomoću likovne animacije.

<sup>337</sup> Denijel Eridžon tvrdi da veliki broj pokreta u filmu kod gledalaca izaziva osjećaj snage, užurbanosti, uzbuđenja ili žestine. Po njemu djelimični ili potpuni nedostatak kretanja sugeriše utučenost, ravnodušnost, depresiju, ozbiljnost. Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 382.

<sup>338</sup> Animacija je tehnika korišćenja mnoštva statičnih slika s ciljem da se stvori iluzija kretanja, uslijed perzistencije vida. Animacija može biti tradicionalna, rukom crtana, i računarom generisana animacija. Definicija preuzeta iz: Dragan Marković, *Audio-vizuelna pismenost*, treće izdanje, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2010, str. 415.

<sup>339</sup> Po Mišelu Šionu (Michel Chion) zvučni film koristi složene i brze pokrete unutar kadrova, jer zvuk koji je postavljen iznad njih ima sposobnost da istakne i izdvoji određene pokrete. Šion takođe tvrdi da, za razliku od vida, zvuk uvijek pretpostavlja neki pokret. Mišel Šion, *Audiovizija*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 15–16.

<sup>340</sup> Muziku kao auditivni pokret u sadejstvu s pokretom u kadru, teorijski je definisao italijanski autor futurističkog filma Anton Bragalja (A. Bragaglia) terminom sinopsija. Informacija preuzeta iz: Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", op. cit., str. 33.

<sup>341</sup> Bela Balaš tvrdi da pokret u filmu (umjetnosti) služi da stvori krešendo ili dekrešendo, inače postaje dosadan. Informacija preuzeta iz: Ježi Plaževski, *Jezik filma*, I deo, Institut za film, Beograd, 1971, str. 36.

<sup>342</sup> Po Eridžonu, brzi zum kamere se koristi za efekat šoka. Denijel Eridžon, "Brzi zum", *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 428.

## ZVUK

*Rad sa zvukom u audio-vizuelnom djelu je stvaralački čin.*

– Ivo Blaha

Zvuk, kao jedan od fundamentalnih strukturalnih elementa savremenog filmskog izraza, u ovom djelu jednako je bitan koliko i slika. Medijske linije (slika i zvuk) osmišljene su tako da su, u principu, međusobno jednake po značaju, mada se smjenjuju u pogledu dominacije zavisno od dramskih situacija.

Film je, od svog nastanka iz fotografije, prvenstveno smatran vizuelnim medijem, dok se u kasnijoj teoriji i praksi kreativna upotreba zvuka u filmu smatra "dodatom vrijednošću" pod kojom se podrazumijeva izražajna i informativna vrijednost kojom neki zvuk obogaćuje sliku ostvarujući tom sintezom utisak prirodnog jedinstva dva različita medija.<sup>343</sup> Film treba shvatati isključivo kao audiovizuelno djelo, u kojem svi mediji ravnopravno učestvuju u izražavanju ideje kao osnove umjetničkog doživljaja. Pored toga, spomenimo još i razliku između vizuelne i auditivne percepcije. Po Plaževskom, mi čujemo zvuke iz cijele sredine koja nas okružuje u polju od trista šezdeset stepeni (360°), dok vidimo uvijek samo odsječke okoline u polju oštrog vida oko pedeset stepeni (50°), zajedno sa poljem perifernog vida – oko sto dvadeset stepeni (120°). Po njemu, "slike uvek vidimo uzastopno, dok se pojedini zvuci prepliću jedan za drugim, mogu da se miješaju, sabiraju".<sup>344</sup> Pomoću čula vida, čovjek percipira oko pedeset posto (50%) informacija, preko čula sluha oko trideset (30%), ostali postotak rezervisan je za percipiranje ostalim čulima (dodira, mirisa i ukusa).<sup>345</sup>

## DIZAJN ZVUKA

"Dizajner zvuka, baš kao i stari pripovjedač kraj logorske vatre, služeći se beskonačnim kombinacijama slike i zvuka, često na podsvjesnom nivou 'uvlači' publiku u priču, i metaforom sopstvenog života, na najdirektniji način utiče na njihovu percepciju događaja. Koristeći se svim sredstvima psihologije, muzike, dramaturgije i akustike, dizajner zvuka pravi savršeni balans između priče, okruženja, likova i emocija, što publiku 'navodi' da

---

<sup>343</sup> Mišel Šion, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 10.

<sup>344</sup> Ježi Plaževski, *Jezik filma*, I deo, Institut za film, Beograd, 1971, str. 137.

<sup>345</sup> Dragan Marković, *Audio-vizuelna pismenost*, treće izdanje, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2010, str. 193.

povjeruje u 'laž', a da pri tom nije svjesna kojim sredstvima je 'manipulisana' da proživi događaj."<sup>346</sup>

U filmskoj praksi konkretan rad na dizajnu zvuka sprovodi se u postprodukciji, odnosno nakon završenog snimanja slike i zvuka. Umjetnik zvuka (dizajner zvuka) nastoji da kreira svoj sopstveni auditivni svijet, idući čak dotle da same zvučne elemente (šumove, specijalne efekte, zvukove ambijenata,<sup>347</sup> vokale i zvukove raznih atmosfera) nastoji da oblikuje individualno za svako djelo, a ne da oni budu zajednički svim prošlim i budućim djelima.

Kako je već navedeno u poglavlju "Eksperiment kao razvojni i heuristički put do umjetničkog djela", zvuk kao jedan od glavnih konstitutivnih izražajnih elemenata ove multi audiovizije – odnosno: šumovi, zvukovi ambijenata, govorni komentari (replike), nisu snimani sinhrono sa slikom, što zbog nedostatka adekvatne opreme za snimanje zvuka (mikrofona, tzv. pecaljke), što zbog nemogućnosti izolovanja okolnih šumova karakterističnih za lokaciju na kojoj se snimalo, a koji bi "upadali" u zvučnu sliku<sup>348</sup> kao "strano tijelo". Ovakav pristup ima svoje mane i svoje prednosti. Mane su, svakako, veći obim posla i veća preciznost u onome što dizajner zvuka treba da obavi u postprodukciji da bi sve kasnije zvučalo sinhrono i da bi zvuk prirodno "proisticao" iz slike. Prednost ovakvog postupka je stvaralačka sloboda koja omogućava dizajneru zvuka da kreira zvučnu sliku kao svoje "viđenje" – "audiziju"<sup>349</sup> adekvatnog zvuka, koju stilizuje po svojoj poetici i shvatanju. Ovako naknadno dizajniran "vještački" zvuk često može, ukoliko se kreativno oblikuje i adekvatno upotrijebi, da zvuči vjerodostojnije i prirodnije, nego sinhrono snimani (originalni) zvuk, jer neki zvuci, i kad su sinhrono snimani, ne odaju realističan utisak.

Da bih što bolje dizajnirao pojedine šumove koji bi u filmu zvučali prirodno i proisticali iz jedinstva sa slikom, stvarao sam šumove/zvučne efekte prema pokretu glumaca unutar snimljenog kadra, uz pomoć raznih rekvizita za stvaranje željenog imitativnog zvuka. Ovakav način stvaranja zvuka/šumova, koji naknadno nastaje u studiju i uz pomoć rekvizita,

---

<sup>346</sup> Zoran Maksimović, "O dizajnu zvuka", *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br. 11–12, Beograd, 2007, str. 259–260.

<sup>347</sup> Ambijentalni zvuk može biti sastavljen od ambijentalnih šumova, žagora i ambijentalne muzike.

<sup>348</sup> Zvučna slika je zvuk koji kreira dizajner zvuka u procesu postprodukcije.

<sup>349</sup> Termin "audizija" je neologizam koji u ovom radu koristim kao analogan terminu "vizija", a koji treba da predstavlja autorsko umjetničko čujenje zvučne slike, koju u filmu, u procesu postprodukcije, dizajner zvuka treba da ostvari. Bitno je naglasiti da ovaj termin ne treba poistovjećivati sa terminom "audiovizija" Mišela Šiona, koji predstavlja posebnu vrstu percepcije, koja se ogleda u činjenici da u audio-vizuelnim djelima, zvuk utiče na vizuelnu percepciju, a slika utiče na auditivnu percepciju.

a koji biva u postprodukciji sinhronizovan na sliku, naziva se "foli efekat"<sup>350</sup> (foley effect). Naknadno, u postprodukciji, dizajnirani zvučni efekti, zvučali su prirodnije i bolje nego što bi zvučao "prirodni" zvuk, sniman sinhrono sa slikom. "Estetika na polju dizajna zvuka danas je takva da se publici najčešće nudi hiperbolizovana imitacija realnosti. Zvuk kakav postoji u prirodi zapravo nije realan! Da bi publika percipirala neki zvučni efekat kao realan i adekvatan zvuk, treba joj ponuditi najmanje deset puta intenzivniji zvučni efekat (na primjer, da bismo simulirali i naglasili neku veoma tihu situaciju, treba da zvuke koji su izuzetno tihi u prirodi, ili ih uopšte ne čujemo, pojačamo na nivo normalnog dijaloga). Drugim riječima, dizajner zvuka obmanjuje publiku tumačeći određene situacije u cilju kreiranja 'realnije realnosti'".<sup>351</sup>

Zvuk prirodnog ambijenta lokacije na kojoj se prethodno snimao film, naknadno sam snimio snimačem zvuka *Zoom*, i to u noćnom periodu kad je bilo najmanje ometajućih faktora. Za specijalne stilizovane zvučne efekte i pojedine šumove, oblikovao sam sintetizovani<sup>352</sup> zvuk uz pomoć kompjuterskih programa *Sound Forge* i *Frutti loops*, na taj način što sam redizajnirao već postojeći zvučni "polu-proizvod" dobijen pomoću foli efekata. Takođe, redizajnirao sam i interpolirao jednostavne muzičke tonove dobijene "ukucavanjem"<sup>353</sup> u program *Frutti loops*, mijenjajući njihove izvorne karakteristike (visinu, jačinu, boju, gustinu, oscilaciju, prostornost i dužinu zvuka). Ove specijalne zvučne efekte/šumove, kao i zvučne komentare (replike), stilizovao sam<sup>354</sup> kako bi odgovarali poetskoj i dramaturškoj<sup>355</sup> funkciji djela, kao i da svojom auditivnom "dodatkom vrijednošću"

---

<sup>350</sup> "Foli efekat" (foley effect) je zvuk koji je nastao u studiju, sinhronizovanom akcijom izvođača efekta, prema pokretu živih bića/aktera, i rekvizita unutar filmske slike. Spada u grupu "vještački" stvorenih efekata. Definicija preuzeta iz: Rihard Merc, *ABC... zvuka u audio-vizuelnim medijima*, Radio televizija Srbije, Beograd, 2012, str. 51–52.

<sup>351</sup> Zoran Maksimović, "O dizajnu zvuka", *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br 11–12, Beograd, 2007, str. 259–260.

<sup>352</sup> Sintetizovani zvuk (šum, govor, muzika) predstavlja zvuk koji nastaje elektronskom tj. kompjuterskom obradom.

<sup>353</sup> U kompjuterskom programu *Frutti loops* muzika se ne svira i ne stvara uz pomoć instrumenata, već se komponuje i stvara ukucavanjem određenih parametara koje program kasnije reprodukuje kao muzičke tonove.

<sup>354</sup> Stilizovanje zvuka može se izvršiti preko raznih strukturalnih elementa zvuka: inteziteta, boje, modulacije, visine, trajanja i slično. Stilizovani zvuk se još može postići pomoću redizajna izvornog zvuka, kao i sintetizovanjem sa nekim drugim sličnim zvukom pomoću kompjuterskih programa za miksovanje i obradu zvuka. Informacija preuzeta iz: Hrvoje Turković, "Zvuk na filmu – pojmovnik": <https://bib.irb.hr/datoteka/240836.ZVUKFILM.DOC> – datum pristupa: 22.07. u 08:12h

<sup>355</sup> Dramsku funkciju imaju različite vrste šumova koji se koriste u kontrapunktu sa slikom, kao što je stilizovani šum (povećanog inteziteta, eha i slično) koji je sposoban da skrene pažnju gledalaca od objektivne stvarnosti na subjektivni doživljaj dramske ličnosti. Informacija preuzeta iz: Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka na filmu*, Grupa za filmsku i TV režiju i montažu, knjiga za internu upotrebu studenata FDU, Beograd, 1983, str. 37.

doprinesu boljoj stilizaciji filma. U ovom proširenom filmu slika je stilizovana, pa bi upotreba realnog nestilizovanog šuma samo doprinijela sukobu sa slikom<sup>356</sup>, tako da su svi zvučni efekti, zvučni komentar i muzika u službi stilizacije djela. Orkestracijom pojedinih šumova nastojao sam da u određenim scenama (na primer, kada protagonist kuca na vrata svojih prijatelja) ostvarim zvučnu organizaciju koja generiše neobičan zvučni ritam sličan muzičkom, a čije poetske korijene nalazim kod inženjera i kompozitora Pjera Šefera (Pierre Schaeffer) i njegove "konkretne muzike",<sup>357</sup> gdje je eksperimentom nastojao da istraži široko polje zvuka, za koje je smatrao da je daleko šire od polja muzike.<sup>358</sup> "Svi muzički zvuci bili su podvrgnuti akustičkim deformacijama, dok su šumovi dobili status supstancije muzičke forme i to tako što su zvuci i šumovi bili krajnje izmijenjeni ili su ostavljeni u netaknutom obliku. Tehniku i estetiku te nove umjetnosti Šefer je nazvao konkretnom muzikom".<sup>359</sup>

Za razliku od "prave" muzike, shvaćene u tradicionalnom smislu, čiji materijal predstavljaju zvuci sa pravilnom vibracijom i određenom visinom, "konkretna muzika" predstavlja šumove koji nemaju tonski karakter, odnosno to su zvuci sa nepravilnom vibracijom i sa neodređenom visinom. Konkretna muzika koja se koristi konkretnim prirodnim zvucima (muzička tehnika komponovanja koja polazi od prirodnih zvukova: šum, udar, riječ) predstavlja nejasnu granicu između šumova i muzike.<sup>360</sup> Pojedini autori skloni su shvatanju da je nastanak ovakve organizacije zvuka pod nazivom "konkretna muzika" bila u službi uništenja tradicionalne klasične muzike, iz razloga što ovakvo iskustvo nije muzičko i ne gradi se logikom i zakonitostima muzike, već pripada širem polju eksperimenta zvuka.<sup>361</sup> Konkretna muzika kao stvaralački pravac, koji se bavi organizacijom zvuka, nastala je na osnovama bruitizma Luidija Rusola (Luigi Russolo). Bruitizam, kao jedna od

---

<sup>356</sup> Ivo Blaha tvrdi da poetski stil komentara nije na svom mestu, ako ostala sredstva izražavanja ne odgovaraju takvoj stilizaciji. Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka na filmu*, Ibid, str. 41.

<sup>357</sup> Konkretna muzika predstavlja kompoziciju koja za razliku od tradicionalne muzike ne nastaje ozvučavanjem znakova sa notnog papira, već snimanjem različitih zvukova i šumova iz svakodnevnog života, ili proizvedenih na vještački način i potom snimljenih i prerađenih u cilju kreiranja novih zvučnih objekata. Definicija preuzeta iz: Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike: superlibretto – govor muzike u filmu*, Filološko umetnički fakultet, Kragujevac, 2014, str. 46.

<sup>358</sup> Milan Uzelac, *Filozofija muzike, Horror musicae vacui*, elektronsko izdanje Φ, 2012, str. 331–336.

<sup>359</sup> Ibid, str. 331.

<sup>360</sup> Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u filmu*, Grupa za filmsku i TV režiju i montažu, knjiga za internu upotrebu studenata FDU, Beograd, 1982, str. 35.

<sup>361</sup> Milan Uzelac, *Filozofija muzike*, op. cit., str. 331–332.

zvučnih/muzičkih tekovina futurizma, zahtijevao je da šumovi kao što su prasak, zvužduk, pištanje, mrmljanje, udaranje, žuborenje i slično postanu građa muzičkog djela.<sup>362</sup>

U kreiranju zvučne slike koristio sam nekoliko već gotovih (readymade<sup>363</sup>) zvučnih objekata/zapisa, koje sam pronašao na BBC-ovoj internet platformi,<sup>364</sup> a koji su bili slobodni za preuzimanje, odnosno bili su oslobođeni autorskih prava. Ove gotove redimejd zvučne zapise raznih prirodnih ambijenata (u kojima se čuje prisustvo životinjskog svijeta), kao i zvukove raznih eksplozija, koje sam koristio za dokumentarne video snimke, reciklirao sam, odnosno redizajnirao, mijenjajući im boju, intenzitet, visinu, trajanje, sintetizujući ih sa drugim zvucima (šumovima i muzikom), omogućio im postojanje nove i drugačije zvučne estetike od njihove originalne, da bi sa novom, prilagođenom formom mogli da ostvare poetsku funkciju zvuka koji je u službi materijalizacije/oživljavanja slike. Sintezi heterogenih zvukova prišao sam sa stanovišta slikarske logike pravljenja boja: sintezom dviju komplementarnih boja, na primjer crvene i plave, dobijamo novu, ljubičastu boju, koja u sebi sadrži određene karakteristike ove dvije, ali ipak je perceptivno sasvim drugačija od obje. Na taj način tretirao sam i zvukove: sintezom dva zvuka različitog porijekla, nastojao sam da dobijem novi zvučni kvalitet/šum (zvučni efekat), koji ima auditivno-perceptivno dejstvo na slušaoca sasvim drugačije od ova dva od kojih vodi porijeklo.

Posebnu pažnju posvetio sam dizajnu prostornosti zvuka, odnosno zvučnog prostora (zvučne perspektive), koji predstavlja raspored i kretanje različitih zvukova koji nam auditivno dočaravaju prostornu organizaciju i kretanje glumaca u vizuelnom prizoru ekrana. U zvučnom prostoru, zvuk sam dizajnirao vođen idejom da, ako se dramski lik u kadru kreće slijeva udesno, da se i zvuk u svom izvoru reprodukovanja (zvučniku), kreće u zvučnom prostoru postepeno sa lijeve u desnu stranu, odnosno da se sa lijevog zvučnika intezitet i smjer zvuka premiješta na desni zvučnik. Zvučni prostor organizovan je tako da je u funkciji polimorfnog ekrana, što podrazumijeva situaciju u kojoj je izvor zvuka vidljiv, na primjer, u desnoj strani podijeljenog ekrana, zvuk će se reprodukovati na svim zvučnicima, ali njegov intezitet najjači će biti sa desnog zvučnika. Kako bih privukao pažnju gledaoca i izbjegao njegovo nesnalaženje oko toga u koji kvadrat podijeljenog ekrana da gleda, poslužio sam se

---

<sup>362</sup> Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike*, op. cit., str. 46.

<sup>363</sup> Akademik Vilijam Džon Mičel ističe dva osnovna kriterijuma nađenog objekta (readymade). Po njemu, redimejd mora biti običan, beznačajan, odbačen i ne smije biti lijep ili upadljiv. Redimejd mora biti nađen slučajno i neplanirano. William John Thomas Mitchell, *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005, str. 114.

<sup>364</sup> BBC internet platforma gdje se mogu naći *ready made* zvučni zapisi: <http://bbcsfx.acropolis.org.uk/> – datum pristupa 01.10.2019. u 20:28h.

određenim auditivnim tehnikama dizajna zvuka kao osnovnim smjernicama za praćenje radnje. Intenzivnim zvučnim zapisima ostvario sam naglasak na važnijim narativnim aktivnostima, kako bih usmjeravao pažnju gledalaca na određeni kvadrat unutar polimorfnog ekrana. U multi audioviziji *Vremevidac*, na podijeljenom ekranu, koji je ispunjen višestrukim i učestalim brzim pokretima, multipliciranim oblicima i brojnim detaljima unutar kadra, "zvuk koji je postavljen iznad tih slika ima sposobnost da istakne i izdvoji iz slike neku odabranu vizuelnu putanju".<sup>365</sup> Sve brze pokrete natprirodnih fantazijskih bića, kao i njihove međusobne fizičke sukobe, koji se sastoje od mnogo brzih i "orkestriranih" pokreta, istakao sam brzom zvučnom interpunkcijom – specijalno dizajniranim zvučnim efektima (uzvici, jauci, udari, odjeci, zvuk lasera, ekspozije), kao šumovima koji "perceptivno obilježavaju određene trenutke i utiskuju u naše pamćenje snažan audiovizuelni trag".<sup>366</sup>

Zvuk nije podjednako prisutan u sve tri verzije filma, jedino je u cjelosti ozvučena<sup>367</sup> verzija filma koja je predviđena da ide sa centralnog ekrana, koji predstavlja "sadašnjost", dok su ostala dva filma, koja predstavljaju "prošlost" i "budućnost", lišena zvuka, da ne bi došlo do miješanja zvukova unutar prostora galerije u kojoj sam planirao da djelo predstavim publici. Auditivna percepcija sasvim je drugačija od vizuelne i nemoguće je određene zvukove izolovati iz perceptivnog polja, kao što određene slike možemo da izolujemo skretanjem pogleda sa nekog od tri ekrana.

Zvuk kao važan i ravnopravan medij ovog filma, djelimično prati sliku kroz paralelizam, u zavisnosti od dramske situacije, da bih je oživio, informaciono i prostorno proširio, istaknuo, dao joj materijalnost, vremensku dimenziju i učinio realnijom. Zvuk je takođe tretiran i tako da djelimično i ne bude sinhron sa slikom, već joj kroz audiovizuelni kontrapunkt<sup>368</sup> pruža novu konotaciju, gdje svojom sitalizacijom i kroz simboličko dejstvo pruža dimenziju nadrealnosti u sekvencama sna.

U multi audioviziji *Vremevidac*, zvuk nisam koristio da bih mehanički ozvučio, "pokrio" i podržao sliku, već da bih, poetskom upotrebom ovog medija, pojačao utisak filmske radnje, istakao određeni dramski i vremenski trenutak, akcentujući pokret u slici koji je važan izražajni element u ovom djelu. Zvučne intervencije koristio sam kao smjernice za

---

<sup>365</sup> Mišel Šion, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 16.

<sup>366</sup> Ibid, str. 16.

<sup>367</sup> Kroz dalje istraživanje i eksperimentisanje sa filmom, osmislio sam i četvrtu, integralnu triptih-verziju koja u sebi sažima prethodne tri, s tom razlikom što je ona vremenski, prostorno, narativno, semantički i auditivno proširena u odnosu na ranije pominjane.

<sup>368</sup> Više o pojmu audiovizuelne disonance/kontrapunkta, vidjeti u: Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 37.



praćenje radnje unutar podijeljenog ekrana i pomoću zvuka pružio dodatne informacije<sup>369</sup> koje ne vidimo u slici. Zvukom i njegovim izraženim kontinuitetom, nastojao sam da ostvarim utisak prostorno-vremenskog jedinstva djela. Montažom su povezani prizori iz različitih prostora i vremêna u kojima, uprkos njihovom prostornom i vremenskom diskontinuitetu, dominira karakteristična zvučna linija (zvuci jednakih fizičko-estetskih kvaliteta ambijenata, atmosfere, govora i muzike) zahvaljujući čijem kontinuitetu se stvara "utisak o nekom dubljem jedinstvu prostorno i vremenski distanciranih prizora".<sup>370</sup>

## UTICAJ ZVUKA NA PERCEPCIJU VREMENA U FILMU I AUDIOVIZUELNIM DJELIMA

Zvuk, sa aspekta percepcije, primarno postoji u vremenu. O njegovoj temporalnoj osobini Juraj Bober kaže da "slušni impulsi imaju vremenski karakter, dolaze postepeno, dok su vidni prostorni, dolaze postepeno i istovremeno".<sup>371</sup> Na ovaj način shvaćen zvuk jasno upućuje na vremensku dimeziju filma, utičući na percepciju vremena i u samoj slici. Ulogu zvuka kao vremenskog činioca u filmu ističe i francuski filmski kritičar i teoretičar Andre Bazin (André Bazin), koji tvrdi da mnogo "više nego slika, zvučni medij daje filmu vremensku gustinu".<sup>372</sup>

Sa aspekta filmskog vremena, u proširenom filmu *Vremevidac*, posebno dejstvo na percepciju vremena imaju oni zvukovi (zvučni efekti – šumovi, muzika i zvučni komentari), koji se iznenadno javljaju izranjajući iz difuzno ujednačene zvučne slike i koji se ističu svojim različitim od cjeline zvučnim kvalitetom, bilo da su glasniji od ostalih zvukova ili zbog toga što se razlikuju po svojim stilskim i drugim akustičkim kvalitetima. Za iznenadnu pojavu ovako neujednačenih, glasnijih i stilski drugačijih zvukova koji izvire iz difuzno ujednačene zvučne slike, teoretičar i filmski režiser Ante Peterlić kaže da "takvi zvuci u trenutku svoje pojave usredsređuju pažnju gledaoca na sadašnji trenutak projekcije, a ritam filma se mijenja kao i u trenutku pojave ekstremnog rakursa ili vrlo krupnih planova".<sup>373</sup>

---

<sup>369</sup> Francuski reditelj Rober Bresson ističe: "Zvuk nikada ne treba da potpomaže slici, niti slika zvuku (...), već da svako od njih daje, naizmjenično, svoj doprinos." Robert Bresson, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, Paris, 1975, str. 61–62.

<sup>370</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op.cit., str. 135.

<sup>371</sup> Juraj Bober, *Stroj, čovjek, društvo, kibernetika*, Naprijed, Zagreb, 1970, str. 253.

<sup>372</sup> Andre Bazin, *Šta je film? Ideo (ontologija i jezik)*, Institut za film, Beograd, 1967, str. 72.

<sup>373</sup> Videti: Ante Peterlić, op. cit., str. 135.

Peterlić dodaje da se pažnja slušalaca/gledalaca, u trenutku kada se ovakav istaknuti zvuk potpuno stiša i iščezne, ponovo usmjerava na sadašnji trenutak, gdje se stvara utisak doživljaja fizičkog vremena.<sup>374</sup> Kako dalje dodaje Peterlić, zvuk koji je dominirao svojom jačinom, "djeluje kao posebna filmska cjelina, kao nekakav poseban segment filma, tako da nestanak tog zvuka usmjerava gledaočevu pažnju istovremeno i prema prošlosti".<sup>375</sup>

Kao što je prisustvo zvuka jako bitan izražajni element u ovom proširenom filmu, tako i odsustvo zvuka (tišina) ima svoju značajnu dramaturšku i temporalnu ulogu. Kratko i postepeno odsustvo zvuka na kraju pojedinih scena zajedno sa zatamnjenjem ili "brisanjem" slike je u službi prostorno-vremenskom odvajanju dviju sukcesivnih scena. Međutim, dramaturška i temporalna funkcija naglog nestanka zvuka (govor, zvučni efekti, muzika) primijenjena je u napetoj sceni,<sup>376</sup> koja prikazuje sukob i razilaženje dramskih likova: u trenutku kada u kadru nestane boja, istovremeno prestaje i zvuk. Ovakav postupak se koristi da se stvarnost dekonkretizuje.<sup>377</sup> "Stvara se utisak da fizičko vrijeme nestaje, dominantno postaje vrijeme projekcije koje, kad je samo, postaje filmsko vrijeme. Vrijeme takvog prizora doživljava se onda kao vrijeme vječne sadašnjosti, kao stanje kad se vrijeme okončalo."<sup>378</sup>

Tišina (odsustvo zvuka), koja je apsolutna na bočnim ekranima na kojima se projektuju verzije filma koje predstavljaju budućnost i prošlost, ne treba shvatiti kao "neutralnu prazninu, nego kao negativ nekog zvuka koji smo upravo čuli ili zamislili (sa ekrana sadašnjosti); to je proizvod kontrasta".<sup>379</sup> Posebno zanimljivu ulogu zvuka u percepciji, a na nivou simultane trostruke ekranske projekcije, ima pojava *sinhreze*. Termin *sinhreza* je neologizam koji je osmislio Mišel Šion, tako što ju je sastavio od riječi *sinhronizam* i *sinteza*, sa ciljem da imenuje pojavu koja predstavlja spontani spoj, sinhronizaciju zvuka i slike, nezavisno od bilo kakve namjere autora, gdje se *sinhreza* događa pri vremenskom poklapanju jedne zvučne i jedne vizuelne pojave.<sup>380</sup> Šion dodaje da *sinhreza*

---

<sup>374</sup> Fizičko vrijeme predstavlja "stvarno vrijeme", "objektivno" mjereno vrijeme, a ne filmsko vrijeme. Više o klasifikaciji vremena vidjeti u ovom teorijskom radu u poglavlju "Fenomen vremena" na str. 107.

<sup>375</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 136.

<sup>376</sup> Scena je opisana u poglavlju "Boja i faktura slike" na str. 70, u opisu verzije filma koja predstavlja sadašnjost, u kojem dolazi do naglog nestanka boje i prelaska na crno-bijelu tehniku.

<sup>377</sup> Dekonkretizacija podrazumijeva proces u kojim se konkretno značenje zamjenjuje drugim koje je opštije. Karl Sornig, "Some remarks on linguistic strategies of persuasion", u knjizi: *Language, Power and Ideology: Studies in political discourse*. Edit. by Ruth Wodak, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam / Philadelphia, 1989, str.106.

<sup>378</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 138.

<sup>379</sup> Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 54.

<sup>380</sup> *Ibid*, str. 58–59.

nije "u potpunosti automatizovana pojava, već da zavisi od smisla, konteksta i organizuje se po pravilima geštalta".<sup>381</sup> Kao što sam ranije pomenuo, samo su dvije verzije ovog proširenog filma ozvučene; verzija koja predstavlja sadašnjost<sup>382</sup> i integralna triptih-verzija.<sup>383</sup> Ove dvije verzije filma ozvučene su u potpunosti tokom čitavog svog trajanja, dok su druge dvije verzije filma bez zvuka, "nijeme", iz razloga da se ne bi miješali zvuci sa sva četiri filma, u prostoru u kojem se odvija projekcija.

U ovakvoj zvučnoj i vizuelnoj organizaciji proširenog filma (multi audioviziji) sa tri ekrana, sinhreza dobija na značaju i ističe se kao perceptivna pojava, tako što zvuci sa centralnog ekrana (šumovi, zvuci prirodnih ambijenata, specijalni efekti, muzički tonovi), spontano nađu svoje mjesto u slici (tačke sinhronizacije) na dva bočna ekrana. Jedan od razloga je to što su sva tri ekrana u vremenskoj distinkciji projekcije od samo nekoliko sekundi, dok su u nekim slučajevima oni i simultani u svom prikazu, tako da je pojava sinhreze često neupadljiva i djeluje kao "prirodna" sinhronizacija oslobođena svake slučajnosti. Pojava sinhreze može da usmjeri pažnju gledaoca/slušaoaca na pravu sadašnjost u filmu bez obzira o kojoj se verziji poretka vremena u filmu radi. Onog trenutka kada recipijent uoči da se u mnogim tačkama sinhronizacije ipak ne dešavaju, ili da su izbjegnute, one "postaju upadljivije od ostvarenih i imaju za cilj da navedu gledaoca da ih sam u svom duhu izgradi".<sup>384</sup>

## GOVORNI KOMENTAR

Pod govorom u filmu, i u ostalim audiovizuelnim djelima, podrazumijevamo upotrebu dijaloga, monologa, govora naratora i zvučnih citata. Za razliku od drugih umjetničkih disciplina, dijalog u filmu je poseban, jer je prvenstveno u funkciji slike.<sup>385</sup> Dramski dijalog je sastavljen od replika, koje predstavljaju dijaloške reakcije likova na nešto što je prethodno

---

<sup>381</sup> Ibid, str. 58–59.

<sup>382</sup> Na ovoj internet adresi može se gledati/slušati verzija koja predstavlja sadašnjost proširenog filma *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=rpl8TRAjZiw&t=850s>

<sup>383</sup> Na ovoj internet adresi može se gledati /slušati integralna triptih-verzija proširenog filma *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=hIZNf5DOPCM>

<sup>384</sup> Mišel Šion, op. cit., str. 56.

<sup>385</sup> Petrit Imami, *Dramaturgija*, op. cit., str. 79.

rečeno ili učinjeno.<sup>386</sup> Od svih zvukova koji egzistiraju u filmu, ljudski glas ima prednost i ističe se više od svih ostalih zvukova: "tokom tonske obrade (dizajna zvuka) glas se izdvaja kao neki solistički instrument kome ostali, zvuci, šumovi i muzika, služe kao pratnja".<sup>387</sup>

Upotreba dijaloga u ovom proširenom filmu je redukovana na minimum, prvenstveno iz razloga što je u djelu prisutna konstantna akcija dramskih likova, a dijalog je taj koji ometa akciju<sup>388</sup>. Po riječima filmskog montažera i reditelja Denijela Eridžona (Daniel Arijon), "gledaocima se mora pokazati, a ne reći šta se dešava. Izuzetak su kratke i sažete replike koje razmjenjuju protivnici. Dijalog se može upotrijebiti kao pauza u akciji, da bi se gledaocima omogućio predah. Kontinuirana akcija brzo zasićuje emociju, i ona se mora obnoviti pomoću pauza u kojima su upotrebljena verbalna objašnjenja, da bi se razumio smisao priče."<sup>389</sup>

U ovom proširenom filmu, priča (pripovjedanje)<sup>390</sup> ne gradi se na izgovorenim riječima, već od "redosleda ikoničkih znakova gdje se najizrazitije otkrivaju dubinske zakonomernosti svakog narativnog teksta".<sup>391</sup> Jedan od razloga zbog kojeg sam redukovao dijaloške scene (govora) na minimum jeste taj da pozorište i književnost koriste riječ kao glavno sredstvo izražavanja, dok film kao autonomna sintezijska umjetnost posjeduje svoj specifičan jezik izražavanja, "jezik kinematografskog pokreta unutar slike", koji je različit od jezika pozorišta i književnosti.<sup>392</sup> Prošireni film *Vremevidac* oslanja se na tradiciju francuskog filmskog impresionizma, koji zastupa ideju oslobađanja filma od pozorišnih konvencija i ukočenosti. Čulni utisak predstavlja dominantu filmske izražajnosti.<sup>393</sup> "Kako smjestiti riječi dijaloga? Ne mučite reditelje viškom riječi sa kojima niste navikli da računate. Ostavite rediteljima samo najneophodnije riječi. Neka junaci zatvaraju s vremena na vrijeme usta ustupajući mjesto muzici i tišini. Ne govori li tišina ponekad jače od svih riječi?"<sup>394</sup>

---

<sup>386</sup> Na latinskom je riječ *replica* u polemikama označavala odgovor koji je sadržavao jači argumenat. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 81.

<sup>387</sup> Mišel Šion, op. cit., str. 11.

<sup>388</sup> Danijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC Beograd, 1988, str. 387.

<sup>389</sup> Ibid, str. 387.

<sup>390</sup> U savremenom filmu postoje tri tipa pripovjedanja: slikovno (ikoničko), verbalno, i muzičko (zvučno).

<sup>391</sup> Juri Lotman, *Semiotika filmi problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd, 1976. str. 66.

<sup>392</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, op. cit., str. 28–29.

<sup>393</sup> Dragan Stojmenović, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", *Zbornik radova Akademije umetnosti*, Univerzitet u Novom Sadu, 2017, str. 34–35.

<sup>394</sup> Scenarista i reditelj Aleksandar Dovženko (Александр Петрович Довженко), na II kongresu sovjetskih pisaca, održanom krajem 1954. godine, na ovaj način je sumirao period sovjetske kinematografije koji se može nazvati periodom redukcije riječi u filmu. Informacija i citat preuzeti iz: Ježi Plaževski, *Jezik filma II*, Grupa za filmsku i TV montažu, Beograd, 1982, str. 58.

Govorni komentari<sup>395</sup> (eliptične replike) koje sam koristio u sekvencama koje predstavljaju realnost, osmišljeni su da skraćeno iskazuju misli aktera, da na taj način anticipiraju dalji razvoj radnje i da budu u službi što jasnijeg izlaganja teme filma. U ovim realističkim sekvencama, koristio sam i zvučne citate. Govor (dijalog) u ovom djelu nije upotrebljen kao redundansa, da govori o onome što vidimo u slici, već da kao dio zvučnog medija djeluje kao "dodata vrijednost" koja prenosi dodatne informacije, i na taj način obogaćuje sliku oslobađajući je suvišnosti. Govorni komentari (replike),<sup>396</sup> kao sastavni dio zvučne slike, snimljeni su naknadno u studiju kao što se to nekada radilo u početku sa pojavom zvučnog filma.<sup>397</sup>

U tom studijskom postupku nadsinhronizacije,<sup>398</sup> troje nas učestvovalo je u snimanju vokala (dijaloga) za jedanaest različitih dramskih likova u filmu. Za potrebe snimanja glasa, angažovana je profesionalna glumica, kako bi uz pravilnu dikciju njen glas bio snimljen i "pozajmljen"<sup>399</sup> za tri različite ženske uloge u filmu. U ovakvom postupku stvaranja imitativnog zvuka<sup>400</sup> opet do izražaja dolazi sinhreza. Moj glas upotrebljen je za karakterizaciju četiri različita dramska lika u filmu. Faktor koji doprinosi da to ne bude uočljivo u djelu jeste to što je za svaki dramski lik, moj glas, kao i glas ostala dva aktera, posebno modifikovan uz pomoć kompjuterskog programa *FL studio/efekat Avox*, koji služi za vokalnu modulaciju. Posebna zvučna intervencija sa govornim komentarom, odnosi se na dramske likove koji nose "čarobne" maske u filmu. Onog trenutka kad je "čarobna" maska na licu aktera, mijenja se i njegov glas – postaje natprirodan, što je u skladu sa "natprirodnim moćima" koje je stekao.

Ovim postupkom transformacije/stilizacije govora, želio sam da doprinesem opštoj stilizaciji filma. Govorna riječ je realistički šum i sam po sebi predstavlja zvuk koji nije

---

<sup>395</sup> Po shvatanju filmskog teoretičara Ernesta Lindgrena, govorni komentar se upotrebljava isključivo kao sredstvo za obavještanje: opisno, didaktično, šaljivo ili govorničko. Ernest Lindgren, *Umetnost filma*, Matica Srpska, Novi Sad, 1966, str. 135.

<sup>396</sup> Filmski reditelj Mikelandelo Antonioni tvrdio je da je ljudski glas "šum" koji se miješa, prepliće sa ostalim šumovima. Informacija preuzeta iz: Marsel Marten, *Filmski jezik*, prev. Gordana Janković, bInstitut za film, Beograd, 1966. str. 128.

<sup>397</sup> I nijemi filmovi su takođe zvučni jer sadrže muzičku pratnju, ali nisu govorni i bez šumova su.

<sup>398</sup> Šion tvrdi da sinhreza omogućava nadsinhronizaciju, postsinhronizaciju i dodavanje šumova, i da zahvaljujući njoj jednom tijelu, jednom licu na ekranu mogu odgovarati desetine mogućih glasova. Mišel Šion *Audiovizija*, op. cit., str. 58–59.

<sup>399</sup> Dobar i praktičan primjer funkcije sinhreze je upravo prošireni film *Vremevidac* gdje su glasovi tri osobe snimljeni naknadno, sinhronizovani za potrebe jedanaest dramskih likova u filmu.

<sup>400</sup> Imitativni zvuk predstavlja zvuk (govora, šumova, muzike) koji nastaje čovjekovom glasovnom imitacijom i uz pomoć foli efekata.

stilizovan. U ovom filmu slika je stilizovana, a upotreba realnog nestilizovanog šuma doprinijela bi samo neskladu sa slikom.<sup>401</sup>

Govorni asinhronitet<sup>402</sup> na kojem se jasno vidi nepoklapanje pokreta usana i izgovorene riječi, pristutan je u većem dijelu filma, kod svakog dramskog lika, osim kod Dobre Vile gdje je ostvaren labavi sinhronizam.<sup>403</sup> Ovim postupkom u sekvenci snova, trudio sam se da uočljivo poremetim prostorno-vremenski kontinuitet, što ima za cilj pojačavanje utiska oniričkog, u kojem fizički zakoni, zakoni logike, prostora i vremena drugačije funkcionišu. Govorni komentar u sekvenci sna, evocira prošle i anticipira buduće postupke, i omogućava glavnom junaku da putem monologa na introspektivan način izrazi svoje misli i temporalni doživljaj sopstvenog sna.

Pod govornim komentarom u filmu podrazumijevamo i upotrebu zvučnih citata. U doktorskom umjetničkom projektu *Vremevidac* upotrijebljeno je nekoliko zvučnih citata iz kulturnih filmova, kao što je kratki dijalog Žan-Pol Belmonda (Jean-Paul Belmondo) i Ane Karine (Anna Karina) iz filma *Do poslednjeg daha* (Breathless) reditelja Žan-Lik Godara (Jean-Luc Godard). U proširenom filmu *Vremevidac* transponovan je zvučni/govorni citat iz filma *Građanin Kejn* (Citizen Kane) reditelja Orsona Velsa (Orson Welles), kratak govorni citat sa predavanja "Ontologija vremena", profesora Velimira Abramovića, kao i nekoliko diskretnih politički usmjerenih citata koji su stavljeni u širi kontekst radnje, a koji ujedno "ozvučavaju" i duh vremena u kojem je djelo nastalo. Svi ovi interpolirani zvučni citati imaju dramaturšku funkciju i anticipiraju dalji razvoj filmske priče. Da bi se postigla komična nota u ovom filmu koristio sam efekte akustičkog iznenađenja. Modifikacijom glasa pomoću pomenutog softvera i upotrebom *pitch* efekta,<sup>404</sup> modulirao sam glas Zlog čarobnjaka, izmjenom vokala od piskavog, visokog tona kakvog možemo čuti u crtanim filmovima, do dubokih bariton glasova koji su karakteristični za horor filmove, i na taj način nastojao sam da "razbijem" vizuelnu mističnu horor atmosferu, uz pomoć međusobnih odnosa različitih

---

<sup>401</sup> Ivo Blaha piše da poetski stil komentara nije na svom mestu ako ostala sredstva izražavanja ne odgovaraju takvoj stilizaciji. Više o stilizaciji zvuka videti u: Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka na filmu*, op. cit., str. 41.

<sup>402</sup> Asinhronitet predstavlja nepoklapanje između projekcije slike i reprodukcije zvuka unutar kadra, scene ili sekvence. Definicija preuzeta iz: Rihard Merc, *ABC zvuka u audio-vizuelnim medijima*, Radio-televizija Srbije, Beograd, 2012, str. 17.

<sup>403</sup> Po Šionu, labavi sinhronizam stvara manje naturalistički utisak, koji lakše može biti poetičan i opušten. Po njegovom shvatanju, kod labavog sinhronizma uzima se u obzir cjelokupnost tijela osobe koja govori, a posebno gestikulacija. Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 60.

<sup>404</sup> Pič efekat (eng. *pitch*) vrši promjenu tonaliteta. Omogućava promjenu boje glasa od dubokih tonova do visokih. Više o pič efektu vidjeti na: <http://www.link-university.com/lekcija/Primena-zvu%C4%8Dnih-efekata/2185> – datum pristupa: 9.08.2020. u 01:00h

zvučnih parametara. Komična nota postignuta je i govornim komentarima/citatima koje sam preuzeo iz "bezazlenih"<sup>405</sup> crtanih filmova svog djetinjstva, koji su u kontrapunktu sa vizuelnim patetičnim pojavama, svojstvenim estetici fantazmagorije. Kad je u pitanju nedijegetski (transcendentalni) zvuk,<sup>406</sup> čija je uloga u ovom filmskom pripovijedanju značajnija od govornog (verbalnog) pripovijedanja, posebno mjesto zauzima muzika.

## FILMSKA MUZIKA

"Najvažnija, ili prije ispomažuća funkcija filmske muzike je u tome da dà težinu vizuelnom i da razjasni ono što kroz sliku i dijalog ne može da se objasni (...) muzika gledaocu pruža veličanstvenu slobodu da koristi sopstvenu maštu i tumači slike, a da pritom ne naruši filmsku realnost."<sup>407</sup>

Muzika i zvuk (u širem značenju riječi), kao specifična izražajna sredstva, podležu sopstvenim zakonima kojih se treba pridržavati pri kreiranju filma. U većini filmova, muzika čini dekor, zvučnu podlogu koja nekreativno "pokriva" sliku, a njena uloga zajedno sa drugim zvukovima (zvučnim efektima) asimilovana je u odnosu na sliku koja ima apsolutni prioritet. Jedan od glavnih zadataka pri izradi ovog doktorskog umjetničkog projekta bio je kreacija adekvatne muzike kao šireg dijela zvučne slike i njena funkcionalna upotreba u filmu. Bitna karakteristika filmske muzike nije toliko u izražaju koji pruža zvuk, koliko je u načinu na koji se muzika odnosi prema ostalim izražajnim elementima u filmu.<sup>408</sup> Muziku, kao nedijegetski zvučni medij,<sup>409</sup> u ovom djelu treba shvatiti isključivo u sadejstvu sa slikom, a nikako kao

---

<sup>405</sup> Pod "bezazlenim" smatrao sam pedagošku i didaktičku opravdanost crtanih filmova, kao i njihovu primjerenost uzrastu djeteta.

<sup>406</sup> Nedijegetski zvuk predstavlja onaj zvuk čiji izvor ne vidimo u slici kadra, ali koji ima značenjski odnos sa filmskom pričom. Pod ovim terminom podrazumijevaju se zvuci iz off-a (naracija), zvučni efekti i muzika. Definicija preuzeta iz: Carlsson, Sven E, *Diegetic Sound and Non-diegetic Sound. FilmSound.org*, Learning Space dedicated to the Art and Analyses of Film Sound Design, <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm> – datum pristupa 12.03.2020 u 23:40h.

<sup>407</sup> H.E. Filip, "Razgovori o zvuku", ured. Rihard Merc, *Zvuk, izražajno sredstvo filma i televizije*, Katedra za filmsku i TV montažu, Beograd, 1996, str. 58.

<sup>408</sup> Vartkes Baronijan, "Filmska muzika – umetnost ili zanat?" *Filmske sveske 1*, Institut za film, Beograd, 1980, str. 9.

<sup>409</sup> Ovakav zvuk predstavlja dodatnu intervenciju autora kojim on komentariše radnju. Takođe ovakav zvuk ima i simboličko značenje. Informacija preuzeta iz: Andrew Kenneth Gay, "Diegetic vs. Non-Diegetic Sound", *Screenplayology*, An Online Center for Screenplay Studies. <http://www.screenplayology.com/content-sections/screenplay-form-content/3-7> – datum pristupa 12.03.2020 u 23:03h

nezavisno, "čisto" muzičko djelo. U psihološkom smislu muzika pojačava snagu djelovanja vizuelnog medija.

"Muzička kompozicija koju pratimo zajedno sa slikom djeluje na nas sasvim drugačije nego kad je samostalno slušamo. Slika konkretizuje muziku, objašnjava je na svoj način. Takođe, i forma muzičkog djela, njegova dramaturška građa, pojavljuje se u novim kontekstima i nema razloga da po svaku cijenu zadrži svoj prvobitni oblik."<sup>410</sup> Pri kreiranju muzičke medijske linije u ovom umjetničkom projektu, svoje skromno umijeće sviranja muzičkih instrumenta gledao sam da upotrijebim na što kreativniji način, kako bih što bolje izrazio svoju ideju. U studiju sam snimio preko trideset kratkih kompozicija eksperimentalne muzike. Od instrumenata sam koristio električnu gitaru i sintisajzer. Nisam se trudio da ostvarim zaokruženo, "čisto" muzičko djelo koje ima očiglednu tradicionalnu logičku strukturu, već sam za cilj imao muzičku kompoziciju koja bi dramaturški<sup>411</sup> odgovarala filmu. Filmsku muziku sam stvarao metodom aleatorike,<sup>412</sup> koju karakteriše slučajnost, spontanost i kreativna sloboda.<sup>413</sup> Prednost aleatorike je u tome što se njome može baviti i ona osoba koja nije po profesiji kompozitor i koja nikad nije komponovala muziku u pravom smislu te riječi, jer za takvo "komponovanje" nije potrebna nikakva posebna priprema koja je svojstvena profesionalnim kompozitorima.<sup>414</sup> Postoji više vrsta aleatorske muzike: velika, otvorena aleatorika, i mala, kontrolisana, ograničena aleatorika koja je postala posebno popularna u vremenu neoavangarde i čiji je glavni predstavnik Džon Kejdž (John Cage).<sup>415</sup> Za filmsku praksu značajna je "mala, kontrolisana aleatorika", pri čijem stvaranju autor u potpunosti kontroliše slijed i odnos slučajnih i zakonitih muzičkih formi, slučajnosti se prepuštaju samo

---

<sup>410</sup> Ivo Blaha, *Dramaturgija*, op.cit., str. 50.

<sup>411</sup> Teodor Adorno (Theodor Adorno) ističe da muzičke kompozicije u filmu treba da budu osmišljene sa stanovišta dramaturgije, a ne "čistih muzičkih struktura i materijala". Theodor Adorno, Hanns Eisler, *Composing for the films*, The Athlone Press, London and Atlantic Highlands, 1994, str. 23.

<sup>412</sup> Aleatorika je eksperimentalni pravac u istraživanjima zvuka, koji je bio aktuelan između 1951. i 1962. godine. Termin *aleatorika* je latinskog porijekla (*alea*, lat. kocka) i označava igru sa kockom, pri čemu se ima u vidu sama slučajnost koja postoji u igri. U muzici to je pravac nastao kao reakcija na sve muzičke smjerove prožete totalnom organizacijom muzičkog procesa, a koji su do krajnosti dovedeni u nekim djelima stvorenim uz pomoć serijalne tehnike. Definicija preuzeta iz: Milan Uzelac, *Filozofija muzike: Horror musicae vacui*, elektronsko izdanje Φ, 2012, str. 345–346.

<sup>413</sup> Ivo Blaha ističe da muzika posjeduje veliku slobodu, da ona ne reaguje na detalje filmske slike, već da se oslanja samo na glavnu dramaturšku liniju djela: na akcente, gradaciju i kulminaciju. Ivo Blaha, *Dramaturgija*, op. cit., 1983, str. 18.

<sup>414</sup> Više o aleatorici videti u: Milan Uzelac, *Filozofija muzike*, op. cit., str. 347.

<sup>415</sup> Ivo Blaha, op. cit., str. 32.



određeni muzički parametri koji se ne mogu precizno predvidjeti, dok je dramaturška izgradnja muzičke linije čvrsto postavljena.<sup>416</sup>

Podstaknut kreativnom slobodom koju omogućava aleatorika, muziku sam osmišljavao tako što sam u studiju pustio film,<sup>417</sup> gledajući ga i osjećajući svu atmosferu i emociju dramskih situacija kao i "komponovanih" pokreta koji dolaze iz slike, počeo sam da improvizujem svirajući na gitari razne akorde, rifove<sup>418</sup> i hipnotičke repetitivne tonove, koristeći sve moguće elemente slučajnosti i varijabilne forme. Kratke kompozicije koje sam aleatorikom ostvario zasnovane su na jednostavnim, minimalističkim i hipnotičkim kratkim motivima koji se permanentno ponavljaju i koji minimalno variraju tokom svakog novog kruga (loop)<sup>419</sup>, ostvarujući tako kompozicionu neprekidnost.<sup>420</sup>

Ovakva jednostavna, repetitivna forma nastala je pod uticajem muzičkog minimalizma.<sup>421</sup> Značajno je naglasiti temporalnu i hipnotičku osobinu minimalne muzike, koja je značajna za sadržaj i temu ovog umjetničkog projekta, jer se ovakva muzička forma percipira kao beskrajno kruženje.<sup>422</sup> "Minimalna muzika je u posebnom odnosu spram vremena, ona je na neki način 'beskonačna muzika' koja može biti 'zaustavljena' u svakom trenutku, ali se može odvijati i neodređeno dugo, pa je njeno djelovanje često nalik hipnozi."<sup>423</sup> Ovako ostvarena muzička forma<sup>424</sup> upotrijebljena u sekvenci sna, na najadekvatniji način ispunjava različite zadatke, kao što su izgradnja atmosfere oniričkog svijeta i prikaz unutrašnjeg duševnog stanja junaka. Svojom repetitivnom metodom

---

<sup>416</sup> Ibid, str. 32.

<sup>417</sup> Inspiraciju za ovakav metod stvaranja filmske muzike našao sam kod rok muzičara Nila Janga (Neil Young) koji je muziku za film *Dead man* (1995) stvarao improvizujući (uglavnom na električnoj gitari, akustičnoj gitari, klaviru i orguljama) dok je gledao film sam u studiju. "Music From And Inspired By The Motion Picture" <https://www.mascom.rs/sr/rock/cd/neil-young-dead-man-music-from-and-inspired-by-the-motion-picture--pid-7536.1.135.html> – datum pristupa 27.07.2020. u 19:10h.

<sup>418</sup> U muzici, serija nota, patern ili muzička fraza koja se ponavlja naziva se *riff*. Espie Estrella, "Šta je riff?" <https://bs.eferrit.com/sta-je-riff-sve-o-muzickoj-frazi/> – datum pristupa 28.07.2020. u 03:30h.

<sup>419</sup> Više puta ponovljen zvuk u kontinuitetu naziva se petlja ili *loop*.

<sup>420</sup> Neprekidnost ovakve minimalističke muzike ima fiziološko dejstvo na slušaoce. Pobornici minimalizma tvrde da je ponavljanje osnovna ljudska manifestacija; najstarije melodije koje su došle do nas počivaju na ponavljanju jednog zvuka i na njegovom variranju. Princip ponavljanja je osnovni princip opstanka u prirodi. Informacija preuzeta iz: Milan Uzelac, *Filozofija muzike*, op.cit., str. 351.

<sup>421</sup> Muzički minimalizam predstavlja etapu u razvoju američke eksperimentalne muzike, koju odlikuje permanentno ponavljanje kratkih motiva, uz minimalne varijacije. Među najpoznatijim autorima ove muzike su Džon Kejdž (John Cage), Stiv Rajh (Steve Reich), Filip Glas (Philip Glass) i drugi.

<sup>422</sup> Milan Uzelac, op. cit., str. 353.

<sup>423</sup> Ibid, str. 356.

<sup>424</sup> Muzička forma je zasnovana na principima izlaganja, ponavljanja i promjene (ostvarivanja kontrasta). <https://pdfslide.tips/documents/muzicki-oblici.html> – datum pristupa 11.07.2020. u 01:40h.

"održavanja jednog zvuka i pojave njegovih glavnih tonova, poništava se razlika između kretanja i statike, pa se stvara utisak da su oni istovremeni, a što dovodi do identifikovanja ontološkog i psihološkog vremena".<sup>425</sup>

Teoretičar i inženjer zvuka (dizajner zvuka) Ivo Blaha, tvrdi da prilagodljivost muzike slici ima svoje granice i da je muzičku formu moguće prilagoditi slici samo u "grubim crtama", a da se tačno usklađivanje postiže dotjerivanjem slike, jer je njena struktura slobodnija.<sup>426</sup> Ovo shvatanje je legitimno i u praksi primjenljivo kada je u pitanju muzika strogo i precizno komponovana na partituri, na klasičan način, u korelaciji sa vremenskim trajanjem pojedinih scena i sekvenci (konvencionalnog filma). Uz primjenu metode aleatorike nije potrebna dodatna intervencija sa slikom da bi muzička kompozicija vremenski ili svojim razvojnim putem motiva "legla" u određenoj sceni. Aleatorika omogućava da stvaralačkom igrom slobodnog muzičkog improvizovanja, vizuelna cjelina ostane neizmjenjena i da se ne gubi na trajanju i ritmu filma, a da muzika i dalje vrši svoju osnovnu funkciju u filmu (prikazivanje onostranog, transcendentalnog), kao i da djeluje kao "narativni agens".<sup>427</sup>

Tokom studijskog snimanja muzike, koristio sam elektronske procesore, kompjuterski program *FL studio* i u njemu razne akustične efekte koji su mi omogućili da zvuk gitare modifikujem u tolikoj mjeri da on dobije estetiku elektronske ili čak konkretne muzike.<sup>428</sup> Pomoću vibracija proizvedenih na žicama gitare i uz pomoć njenih magneta<sup>429</sup> stvarao sam zvučne efekte/šumove, koji u filmu ritmički prate određene pokrete. Pomoću procesora sam ostvarivao gitarsku distorziju zvuka karakterističnu za rok (rock) muziku, a zatim i eho koji potpomaže muzičku psihodeličnu stilizaciju. Bilo je još mnogo drugih akustičnih efekata, koji su mi omogućili kreaciju adekvatnog govora muzike u filmu. Pod govorom muzike u filmu<sup>430</sup> podrazumijeva se muzika čija uloga nije samo u podržavanju slike zvukom

---

<sup>425</sup> Milan Uzelac, op. cit., str. 353.

<sup>426</sup> Ivo Blaha, op. cit., str. 51.

<sup>427</sup> Klaudija Gorbman (Claudia Gorbman) ističe da filmski narativ ne počiva samo na vizuelnim sredstvima, već da i muzika ravnopravno učestvuje kao dio procesa koji prenosi narativnu informaciju do recipijenata. Informacija preuzeta iz: Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike*, op. cit., str. 56.

<sup>428</sup> Za bolje shvatanje elektronske i konkretne muzike, bitan je pojam elektroakustičke muzike, koja je sinteza elektronskog i prirodnog zvuka.

<sup>429</sup> Uloga magneta je da vibracije žice gitare pretvore u električni signal. O magnetima za električne gitare: <https://www.gitare.info/page.php?id=5665> – datum pristupa 15.05.2020. u 00:20h.

<sup>430</sup> Po riječima muzikološkinje Marije Ćirić, termin "muzika u filmu" svjedoči o ravnopravnosti muzike u filmskom sistemu dok termin "muzika za film" sugerise podređenu poziciju muzike čija bi uloga bila da opisuje,

(paralelizmu) ili u suprostavljanju slici (kontrapunktualnosti),<sup>431</sup> već u tome da muzika, ravnopravno sa slikom i ostalim dijegetskim zvukom, čini "narativnu snagu filma"<sup>432</sup> koja je kadra da "pripovijeda i govori sopstveni tekst koji zajedno i ravnopravno sa tekstovima ostalih aspekata filmskog sistema tvori cjelovito filmsko značenje".<sup>433</sup>

Sličan stvaralački postupak sproveo sam i na sintisajzeru, gdje sam, osim elektronskog zvuka, uspio da postignem i efekat zvuka klasičnog klavira, orgulja i violina, što je posebno značajno za ostvarivanje karakteristične mistične i donekle horor atmosfere u ovom proširenom filmu. Eksperimentisanjem i improvizacijom sa muzičkim instrumentima i akustičkim efektima, dobio sam "sirovu masu" koju je dalje trebalo oblikovati, skraćivati i prilagođavati poetskoj funkciji koju muzika treba da ostvari u sadejstvu sa slikom.

Slijedeća etapa kreativnog postupka bila je pravljenje elektronske muzike<sup>434</sup> pomoću kompjuterskih programa. Za razliku od prethodnog postupka, koji zahtijeva poznavanje određenih pravila građenja muzičke forme i poznavanje muzičkog jezika izražavanja (korišćenje akorada, rifova i tonova), kreiranje elektronske muzike ne zahtijeva ni muzički instrument ni naročito muzičko znanje, već prije svega dobar sluh i poznavanje kompjuterskog programa uz pomoć kojeg se muzika stvara "ukucavanjem" određenih parametara. Pomoću kompjuterskog programa, kreirao sam elektronske zvukove bubnjeva, elektronskih basova, kao i pojedinih kratkih melodija pravilnih formi. Sintezom zvuka/muzike ostvarene pomoću električne gitare, "mračnih" klavijatura i elektronskih bubnjeva i bitova<sup>435</sup> (beat), težio sam da ostvarim elektronsku kompoziciju, koja bi bila

---

prati i podržava sliku/naraciju. Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike: superlibretto – govor muzike u filmu*, Filološko-umetnički fakultet, Kragujevac, 2014, str. 9.

<sup>431</sup> Ibid, str. 24.

<sup>432</sup> Claudia Gorbman, *Unheard melodies: narrative film music*, University of Wisconsin Press / BFI, London / Medison, 1987, str. 162.

<sup>433</sup> Marija Ćirić, "Music as Word: film music-superlibretto?" *Muzikologija / Musicology*, br. 15, Muzikološki institut Srpske akademije nauka i umetnosti, Beograd, 2013, str. 127–144.

<sup>434</sup> Elektronska muzika, kao i konkretna, nastaje u studiju, uz pomoć generatora zvuka (u današnje vrijeme kompjutera i midi kontrolera). Da bi se izvodila pred publikom nije joj potreban muzičar/izvođač, već to čini aparat (magnetofon, digitalni plejer). Razlika između elektronske i konkretne muzike leži u tome, što elektronska muzika ne uzima prirodne šumove za organizaciju muzičkih tonova, nego ih proizvodi pomoću elektronskih generatora koji električne talase pretvaraju u zvučne. Definicija djelimično preuzeta iz: Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike*, op. cit., str. 46.

<sup>435</sup> Bit (eng. *beat* u značenju *udarac*) u engleskoj muzičkoj terminologiji predstavlja metričku jedinicu takta; u džez muzici bit označava ravnomjerno pulsiranje uvijek jednako naglašenih metričkih jedinica. Definicija preuzeta iz: Milan Vujaklija, *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1980, str. 118.

eklektični spoj različitih muzičkih stilova kao što su: industrijska muzika<sup>436</sup> (industrial), rok muzika (rock), dram end bejs<sup>437</sup> muzika (drum and bass). Ovakve kolažne kompozicije koje nastaju sintetizovanjem raznorodnih muzičkih stilova u muzičkoj terminologiji naziva se polistilistika.<sup>438</sup> Podstaknut mogućnostima i kreativnom slobodom koju polistilistika pruža, osmislio sam funkcionalnu muzičku temu<sup>439</sup> (soundtrack, music theme) kao "muzički element koji se ponavlja tokom trajanja djela; kao takva, ona prima i upija narativne asocijacije koje sa svoje strane prožimaju svaku novu tematsku izjavu. Tema može da bude izuzetno ekonomična: upivši dijegetičke asocijacije svog prvog pojavljivanja, već samo njeno pojavljivanje može potom da prizove taj filmski kontekst."<sup>440</sup>

Govorom muzičke teme<sup>441</sup> u filmu, u sekvenci sna, pokušao sam da ukažem na podsvijest glavnog dramskog lika, najavljujući ono što taj lik još uvijek ne zna, a što će se dogoditi u "bliskoj budućnosti". Muzičku temu sam koristio i za povećanje dramske napetosti među likovima. Da bih napravio muzički kolaž (polistilistiku), sa svojim autorskim kompozicijama spajao sam i tuđe pravilne, kratke muzičke citate<sup>442</sup> arhivske muzike<sup>443</sup> oslobođene autorskih prava, čiji sam originalni zvuk redizajnirao i koji, u inkorporaciji sa muzikom koju sam kreirao, ostvaruju zvučnu komplementarnost, odnosno međusobno se dopunjuju stvarajući harmoničan odnos tonova. Ovako osmišljen i realizovan muzički kolaž u

---

<sup>436</sup> Industrijska muzika (industrial music) je disonantna elektronska muzika, nastala krajem 1970-ih, kao odgovor na *punk-rock* muziku. Termin *industrial* istovremeno je evocirao žanrovski mračan, distopijski pogled na svijet. Definicija preuzeta iz: Simon C.W. Reynolds, *Industrial music*, <https://www.britannica.com/art/industrial-music> – datum pristupa 20.11.2019. u 21:32h.

<sup>437</sup> Dram en' bejs (drum and bass) je vrsta elektronske muzike koja je nastala u Londonu krajem XX vijeka. Njene glavne karakteriste su bit (beat) tempo od 160+ u minuti i jaki i izraženi basovi. Informacija preuzeta sa sajta: [https://sh.wikipedia.org/wiki/Drum\\_and\\_bass](https://sh.wikipedia.org/wiki/Drum_and_bass) – datum pristupa 16.06.2020 u 12:10h.

<sup>438</sup> Termin *polistilistika* uveo je 1971. sovjetski kompozitor Alfred Šnitke (Альфред Шнитке, Alfred Schnittke) da bi njime predstavio poetsko spajanje u jedno muzičko djelo raznorodnih i nespojivih stilskih elemenata, odnosno upotrebu tuđih muzičkih citata u sintezi sa svojim kompozicijama. Informacija preuzeta iz: Milan Uzelac, *Filozofija muzike*, op. cit., str. 358–359.

<sup>439</sup> Klaudija Gorbman u svojoj knjizi *Nečujne melodije* kaže da se muzička tema definiše kao bilo koja muzika, melodija, melodijski fragment ili distiktivni harmonijski prelaz, koji se čuje više od jednog puta tokom trajanja filma. Muzička tema obuhvata tematske songove (pjesme), instrumentalne motive u pozadin, melodije. Claudia Gorbman, *Unheard melodies; narrative film music*, University of Wisconsin Press / BFI, Medison / London, 1987, str. 17, 26–27.

<sup>440</sup> Ibid, str. 26–27.

<sup>441</sup> Internet adresa na kojoj se može čuti muzička tema proširenog filma *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=sRXx9tNIJ9U>

<sup>442</sup> U savremenoj muzičkoj praksi, kreativno korišćenje tuđih muzičkih deonica (citata) naziva se *semplovanje*. <https://www.sokoj.rs/najcesca-pitanja-faq/pitanja-za-autore#Sempl> – datum pristupa: 22.12.2019. u 02:12h.

<sup>443</sup> Terminom *arhivska muzika*, označava se preuzet snimak već gotove muzike koja je komponovana za neki drugi film, ili je u pitanju snimak muzike koja nije filmska. Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u filmu*, Grupa za filmsku i TV režiju i montažu, knjiga za internu upotrebu studenata FDU, Beograd, 1982, str. 21.

estetskom smislu odgovara vizuelnom kolažu igranih i dokumentarnih snimaka interpoliranih unutar višestruko podijeljenih ekrana, koji svojom izdjeljenošću i multipliciranošću i sami postaju kolaž različitih manjih ekrana. Gledajući i doživljavajući filmsku sliku, improvizovao sam na sintisajzeru atonalnu muziku,<sup>444</sup> čija funkcionalna karakteristika u ovom slučaju "nije toliko u onome što pruža zvuk, već u načinu na koji se odnosi i saobraća sa ostalim izražajnim elementima".<sup>445</sup>

Ovakvo komponovanje muzike bez strogih pravila, koje se bazira na nepostojanju tonaliteta i koje predstavlja subjektivni doživljaj umjetnika, naziva se atonalni ekspresionizam, a njegov glavni predstavnik je Arnold Šenberg (Arnold Schönberg).<sup>446</sup> "Obilježja ovog stila jesu napuštanje dura i mola, sloboda u organizovanju muzičke forme, ritma i dinamike; muzika postaje atonalna i koriste se različite, do tada neuobičajene, kombinacije instrumenata. Atonalna kompozicija nema tonike i njena je struktura van okvira bilo koje lestvice."<sup>447</sup> Ovakvu atonalnu klavirsku kompoziciju koristio sam u ovom proširenom filmu da pomoću nje dočaram prelazak glavnog junaka u izmijenjena stanja svijesti (snove), za najavljuvanje "krvavih" događaja i ostvarivanje horor atmosfere, kao i da pomoću "govora" ovakve muzike prikažem spoznajni trenutak glavnog junaka u kojem on postaje Vremevidac ili, drugim riječima, "onaj koji je spoznao tajnu vremena".

Osim na doživljaj, muzika utiče i na percepciju vremena u filmu kao dio zvučnog polja u kojem ima značajnu ulogu. Sa aspekta transformacije fizičkog vremena u posebno filmsko vrijeme, kao i posebnog psihološkog doživljaja trajanja vremena u filmu, važnu ulogu ima muzika. Ona teče "kontinuirano, prema ritmu koji se razvija u vremenu"<sup>448</sup> i na taj način spaja različite prizore iz različitih prostora i vremena u kojima, uprkos njihovom prostornom i vremenskom diskontinuitetu, dominira neprekidna muzička kompozicija zahvaljujući čijem kontinuitetu se stvara "utisak o nekom dubljem jedinstvu prostorno i

---

<sup>444</sup> Atonalna muzika je muzički sistem, čije se postojanje bazira na 12 tonova. Ravnopravnost tih 12 tonova je baza međusobnih kombinacija svih tih tonova. Atonalnost je u stvari sviranje i komponovanje van svih mogućih postojećih muzičkih lestvica. Informacija preuzeta sa sajta: [https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%90%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%B0\\_%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0](https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%90%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%B0_%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0) – datum pristupa: 22.09.2020 u 16:15h

<sup>445</sup> Vartkes Baronijan, "Filmska muzika – umetnost ili zanat?" *Filmske sveske*, br. 1, Institut za film, Beograd, 1980, str. 9.

<sup>446</sup> Prvaci u muzici XX veka: <https://muzickasvstaricica.wordpress.com/2013/03/16/pravci-u-muzici-20-og-veka/> – datum pristupa 02.07.2020 u 12:44h.

<sup>447</sup> Muzika XX veka: [http://ketrin1999.blogspot.com/2014/05/muzika-xx-veka\\_31.html](http://ketrin1999.blogspot.com/2014/05/muzika-xx-veka_31.html) – datum pristupa 03.07.2020. u 16:55h.

<sup>448</sup> Marsel Martin, *Filmski jezik*, Institut za film, Beograd, 1966, str. 87.

vremenski distanciranih prizora".<sup>449</sup> Muzika svojim vlastitim zakonima postojanja, trajanja i razvoja transformiše doživljaj vremena.<sup>450</sup> Po riječima teoretičara Anta Peterlića, svaka pojava muzike u filmu je uvijek iznenadna i usmjerava pažnju slušaoca/gledaoca na sadašnji trenutak, jer je "upravo nešto počelo", "a počelo je nešto čega u samom prizoru odista nema, nešto što jeste jedino u filmu".<sup>451</sup> Po njegovim riječima, značaj muzike u filmu i ostalim audiovizuelnim djelima ogleda se i u činjenici da ona ima moć da scene u doživljaju produži ili skрати, da nagovjesti razvoj priče, da upozorava na samo trajanje, jer ona razvojem svoje strukture upućuje, nagovještava vlastiti kraj.<sup>452</sup> Svaki kraj muzičke kompozicije tj. njeno prestajanje u filmu, na neki način, u svijesti gledaoca obilježava sadašnji trenutak. Nakon intenzivnog doživljaja sadašnjeg (kao i u slučaju svih zvukova koji se na neki način ističu), "doživljavanje filma nužno se usmjerava prema prošlosti".<sup>453</sup>

## UMJETNIČKI POTENCIJAL SNOVA

*Čovjek je ono što je njegova mašta. Ostalo je majmun.*

– Antonije Pušić (Rambo Amadeus)

Jedan od glavih ciljeva ovog doktorskog umjetničkog projekta, pored istraživanja novih izražajnih mogućnosti i proširenja filmskog djela, istraživanja fenomena vremena i ljudske percepcije, jeste i istraživanje fenomena fantazije u umjetnosti kao glavnog generičkog činioca koji čovjeka razlikuje od ostalih živih bića. Osnovni oblici u kojima se fantazija/mašta ispoljava su san i stvaralaštvo. San je izmijenjeno stanje svijesti u kojem dominira nesvjesni dio čovječije ličnosti. San nudi mogućnost čovjeku da kroz nesvjesno spozna samog sebe, mogućnost da izrazi svoj fantazijski potencijal, kao i sve stvari koje su mu u stvarnosti zabranjene ili nedostižne.<sup>454</sup> Umjetnička djela često pretaču nesvjesne sadržaje autora, pa ih taj čin približava snovima, a glavni faktor koji pokreće oboje je fantazija.

---

<sup>449</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976, str. 135.

<sup>450</sup> Ibid, str. 136.

<sup>451</sup> Ibid, str. 136.

<sup>452</sup> Ibid, str. 136.

<sup>453</sup> Ibid, str. 137.

<sup>454</sup> Platon je tvrdio da su najbolji oni ljudi kojima samo u snu pada na pamet ono što drugi rade budni. Informacija preuzeta iz: Sigmund Frojd, *Tumačenje snova*, I deo, prev. Albin Vilhar, ured. Hugo Klajn, Matica Srpska, Novi Sad, 1969, str. 72.

Kant u svom teorijskom radu "Antropologija u pragmatičnom pogledu" zastupa mišljenje da je uloga sna da nam otkrije skrivene sklonosti i da nam otkrije ne ono što jesmo, nego što smo mogli postati da smo imali drugačije vaspitanje.<sup>455</sup> Platon je zastupao ideju da se čovjek (s)poznaje po svojim snovima. Takva je tvrdnja dospjela da bude naučno istražena posle dvije hiljade godina, uz pomoć psihoanalize Sigmunda Frojda (Sigmund Freud) i Karla Gustava Junga (Carl Gustav Jung).<sup>456</sup> U prošlosti su snovi, kao fenomen, bili zanemareni; na primer, u Starom vijeku se smatralo da je san "glas od Bogova i demona".<sup>457</sup> Od Frojda se shvatanje mijenja; on je smatrao da su snovi jezik duše i govor nesvjesnog i da proučavanjem snova možemo da razotkrijemo nesvjesno, nagone u nesvjesnom i unutrašnje mehanizme.<sup>458</sup>

Snove možemo shvatiti i kao fantaziju koja je čulnog porijekla,<sup>459</sup> koja uzima pojedine fragmente – čulni materijal, utiske iz doživljenih dnevnih situacija unutar realnosti, transformišući ih kasnije u zaseban onirički svijet i zasebnu priču, koja u većini slučajeva nema mnogo sličnosti u značenju sa onom od koje potiče. Slično mišljenje imao je Šopenhauer (Arthur Schopenhauer); on je smatrao da san nastaje tako što intelekt posebne dnevne utiske i nadražaje "što navaljuju iz unutrašnjosti" pretvara u likove koji ispunjavaju prostor i vrijeme, upravljajući se prema pravilima kauzaliteta.<sup>460</sup> San se svojim fantazijskim<sup>461</sup> potencijalom razlikuje od stvarnosti, a neobičnim "formalnim rešenjima" često je nalik umjetničkom djelu. Iz ovog razloga san je veoma blizak svakoj umjetnosti, ali budući da on nije umjetnost sama, umjetnici tragaju za onim umjetničkim formama koje bi uspješno transponovale san u umjetničko djelo i nadgradile ga. "Privilegija je umjetnika da

---

<sup>455</sup> Ibid, str. 76.

<sup>456</sup> Vesna Mihajlović, <https://vesnamihajlovicblog.wordpress.com/2014/02/06/michael-newton-4-videa-sa-uvodnog-predavanja-u-beogradu-o-putovanju-dua-i-dve-michaelove-knjige-put-dua-i-sudbina-dua/> – datum pristupa: 20.09.2020. u 8:20h.

<sup>457</sup> Sigmund Frojd, op. cit., str. 6.

<sup>458</sup> Više o Frojdovom shvatanju snova vidjeti u: Sigmund Frojd, *Tumačenje snova*, I deo, op. cit.

<sup>459</sup> Američki pisac Nelson zastupa mišljenje da se u snu najčešće iskorišćavaju utisci dana koji prethode snu. Informacija preuzeta iz: Ibid, str. 21.

<sup>460</sup> Ibid, str. 41.

<sup>461</sup> Po Karlu Gustavu Jungu, fantazija uvijek stoji u vezi sa sjećanjima i iskustvima. Informacija preuzeta iz: "Fantazija", *Leksikon osnovnih Jungovih pojmova*, <https://www.magicus.info/alternativci-i-korisnici/preporuci-knjigu-tehniku-alternativca/leksikon-osnovnih-jungovih-pojmova-fantazija> – datum pristupa 10.07:2020 u 20:22h.

imaginarnom daju oblik, da čulnom približe ono što je natčulno i što nikad nije viđeno," govorio je estetičar i filozof Nikolaj Hartman.<sup>462</sup>

Neki autori, poput psihologa Predraga Ognjenovića, smatraju da je umjetnost eksternalizovan san, san višeg nivoa. Ognjenović kaže da je "smisao umjetnosti, regeneracija fleksibilnosti sistema, vraćanje mogućnosti odlučivanja, davanje iznova jednakih šansi potencijalima individue, ili prosto: vraćanje slobode ličnosti, sve ono isto što je i smisao sna. Umjetnost je eksternalizovan san."<sup>463</sup> Po Ognjenoviću, san je, kao povratilac fleksibilnosti i slobode, regulacija iznutra, dok je umjetnost regulacija spolja.<sup>464</sup> Sličan stav o umjetnosti kao eksternalizovanom snu, kada je u pitanju filmska umjetnost, dijelio je reditelj Marko Babac; on kaže da su "pokretne slike na ekranu vrlo slične vizuelnim prizorima iz naših snova i zbog toga je povećano psihološko učešće gledalaca. Gledaoci se poistovjećuju sa psihologijom ljudi koji sanjaju. Savremena psihološka teorija umjetnosti smatra da je umjetnost eksternalizacija sna."<sup>465</sup>

Totalna transpozicija snova u umjetnosti pokušana je u nadrealizmu, umjetničkom pokretu koji je nastao iz avangarde početkom XX vijeka i koji izjednačava snove i stvaranje. Po riječima jednog od naših najvećih filmskih reditelja, Dušana Makavejeva, dobar avangardistički film je kao nekakav *univerzalni javni san*, koji je jedan čovjek stvorio u ime svih nas i svako u tom njegovom snu može da nađe svoje intimne koordinate i svoja duševna stanja.<sup>466</sup> Fantazija u umjetnosti svoj uspon doživljava onog trenutka kada se umjetnost distancirala od mimetičkih načela stvaranja djela (kao oblika imitacije i oponašanja realnog svijeta) i počela da stvara, uz sve veće prisustvo fantazije, svoje autonomne svjetove koji nisu ograničeni ni po formi ni po sadržaju. Na osnovu ove činjenice bi se moglo zaključiti da

---

<sup>462</sup> Informacija preuzeta iz: Simona Čupić, *Nauka i nesvesno, snovi i umetnost*, [http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/3\\_4/5/d13/show\\_html?stdlang=ser\\_lat](http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/3_4/5/d13/show_html?stdlang=ser_lat) – datum pristupa 12.04.2020 u 23:18h.

<sup>463</sup> Predrag Ognjenović, *Psihološka teorija umetnosti*, Gutenbergova galaksija, Beograd, 2003, str. 218.

<sup>464</sup> Ognjenović smatra da u ljudskoj potrebi da se eksternalizovanim snom vrati fleksibilnost ličnosti ne postoje razlike između publike i umjetnika, već da se kvalitativna razlika odnosi jedino na sposobnosti umjetnika da traga za hipnogenim oblicima (onim nalik na san ili onim koje stvara san) i u njegovoj vještini da ih opredmeti u određenom medijumu. Ibid, str. 225.

<sup>465</sup> Marko Babac, *Jezik montaže pokretnih slika*, ured. Zoran Hamović, Clio, Beograd / Novi Sad, 2000, str. 30.

<sup>466</sup> Dušan Makavejev, "Proizvođači snova", u: Branislav Miltojević, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film, Niš, 2013, str. 96.



realnost nije umjetnost, ali umjetnost ipak jeste zasebna realnost. "Umjetnost kao san 'višeg nivoa', ona je 'surogat' za san tamo gdje on ne može da dopre – u spoljašnjoj realnosti."<sup>467</sup>

Zajedničko fantazijsko porijeklo snova i umjetnosti uočava se i u višeslojnosti i polisemantičnosti, jer znakovni sistem oba ova fenomena nije fiksiran, već promenljiv. "Kao što sadržaj sna ima različita značenja za različite podsisteme mozga i za različite slojeve ličnosti, tako se i jedan te isti sadržaj umjetnosti može doživjeti sasvim različito u različitim okolnostima i kontekstima."<sup>468</sup> Snovi nas povezuju sa onim što je arhetipsko,<sup>469</sup> oni spajaju rascijepljenost čovjekove ličnosti i anticipiraju njegov razvoj ka cjelovitosti. I snovi i umjetnost su fenomeni koji vraćaju slobodu ličnosti, a čiji je izvor, kao i izvor nauke, upravo u svijetu ideja. Kvalitet snova, kao i umjetničkog djela, zavisi od razvijenosti mašte, ali da bi mašta mogla da dovede do "umjetničkih otkrića, ona mora da bude potpomognuta znanjem i sposobnostima i vođena nekakvom cilju koji zadovoljava snažne pokretače, odnosno motive. Zato mnogi autori zaključuju da je stvaralaštvo viši oblik saznanja".<sup>470</sup>

## MEĐU JAVOM I MEĐ' SNOM

Prošireni film *Vremevidac* osmišljen je i djelimično realizovan kao eksperiment iz područja nesvjesnog, jer je njegova inicijalna faza stvaranja nastajala spontano i zahvaljujući metodama slobodnih asocijacija, dok je dalji razvoj ovog projekta pratio pripremljen i osmišljen način organizacije i realizacije djela. *Vremevidac* je osmišljen tako da tokom najvećeg dijela svog trajanja predstavi svijet snova, u čijoj se sekvenci stalno skače iz prostora u prostor i iz vremena u vrijeme, rušeći logiku prostorno-vremenskog kontinuiteta, koji je karakterističan za realni svijet. Smatrao sam da je prošireni film idealno sredstvo za elaboraciju fenomena vremena u snovima, jer snovi kao "paralelna realnost" ne trpe pravila klasične linerane naracije. Smatrao sam da ovako osmišljena sekvenca filma – prikazana pomoću više polimorfnih ekrana, montirana od kratkih kadrova koji se brzo smjenjuju, sa

---

<sup>467</sup> Tijana Popović Mladenović, *Procesi panstilističkog muzičkog mišljenja*, Fakultet muzičke umetnosti – katedra za muzikologiju, Beograd, 2009, str. 243.

<sup>468</sup> Predrag Ognjenović, *Psihološka teorija umetnosti*, op. cit., str. 231.

<sup>469</sup> Jung najviše tumači ovaj pojam; vezuje ga za urođene obrasce mišljenja, osjećanja i djelovanja koji su nastali kao rezultat iskustva vjekovima taloženog u generacijama predaka, a koji predstavlja osnovu strukture kolektivno nesvjesnog zbivanja. <https://www.znacenjereci.com/arhetip/>, – datum pristupa 22.05.2020 u 11:44h.

<sup>470</sup> Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 36.

sadržajem ispunjenim simboličkim slikama – na najbolji mogući način predstavlja čovjekovo izmijenjeno stanje svijesti – snove. U ovoj sekvenci nastojao sam da prikažem fantazijski potencijal snova. U njoj protagonist, čim zaspi, uzimajući čulni materijal iz stvarnosti, uz pomoć mašte gradi svoj autonomni onirički svijet u kojem vladaju zakoni fragmentarnosti, straha, neizvjesnosti, komike, mističnosti, ali i ljepote.

Po nekim shvatanjima, distorzija vremena u snovima ogleda se u činjenici da san traje svega par sekundi ili par minuta,<sup>471</sup> iako nam se čini da smo sanjali čitavu noć ili čitavu vječnost. Po mišljenju operiskog umjetnika Gorana Potkonjaka, snovi nemaju trajanje, u snovima ne postoji vrijeme, u njima egzistira samo *sada*. Po njegovom shvatanju, sadržaj sna je samo informacija o događaju koja je utkana unutar nemjerljivog trenutka, dok je u informaciji "spakovan" sav sadržaj sna. Potkonjak smatra da je informacija van vremena i da ne zauzima vremenski prostor, tako da sadržaj sna nemamo u trajanju, već možemo imati kompletan san u sekundi, a tek kada ga tumačimo i "raspakujemo" ili doživljavamo, tek onda imamo osjećaj trajanja, ali ta sekunda nije ni prostorna ni vremenska.<sup>472</sup>

U doktorskom umjetničkom projektu *Vremevidac*, san protagonista traje oko dvadeset pet minuta "filmskog vremena projekcije", dok po pitanju dramskog vremena – san u njegovoj svijesti traje mnogo duže, jer je ispunjen brojnim pokretima, dramskim preokretima, akcijama, kao i raznim ambijentalnim promjenama. U trenutku njegovog buđenja i prelaska u svijet realnosti, krupni plan časovnika prokazuje da je prošlo samo par minuta – ali par minuta unazad! Ovim simboličkim činom nastojao sam da poništim vrijeme kao glavni faktor fizičke realnosti, i da nedvosmisleno ukažem da ono objektivno ne postoji, već da je samo prisutno u čovječijoj svijesti. Sa aspekta vremenske dimenzije, prošireni film *Vremevidac*, dominirajućom sekvencom sna mogao bi se shvatiti kao neki oblik antivremena i antiprostora, odnosno, mjesta gdje sve traje i sve se dešava drugačije, a samim tim to što traje i što se dešava, ne dešava se uopšte, jer je to ipak san!

---

<sup>471</sup> Neka novija istraživanja dokazuju da san traje između 5 i 45 minuta. Informacija preuzeta sa: *Sanovnik – tumačenje snova*, <https://sanovniksnovi.com/koliko-dugo-traje-san/> – datum pristupa 12.09.2020 u 12:07h.

<sup>472</sup> Goran Potkonjak i Velimir Abramović, Online predavanja, *Staze snova*: <https://www.youtube.com/watch?v=NhbXASCZ2NQ> – datum pristupa 29.09.2020 u 04:03h.

## FENOMEN VREMENA

Vrijeme kao najbitniji i najdragocjeniji resurs koji čovjek ima u životu, predstavlja fenomen<sup>473</sup> koji se ne može vidjeti, niti čuti, niti dodirnuti, što dodatno komplikuje mogućnost njegovog definisanja kao pojave koja je sveopšte prisutna u materijalnom svijetu.

Čitav ljudski život određen je vremenom u kojem čovjek svakodnevno, bezbroj puta, upotrebljava riječ vrijeme u frazama: "dešava se s vremena na vrijeme", "sve u svoje vrijeme", "vrijeme je majstorsko rešet", "čekamo bolje vrijeme", "vrijeme je da se krene", "čudna vremena su došla", a isto tako često se termin vrijeme upotrebljava za klasifikaciju istorijskih događaja u određenom geografskom prostoru: "za vrijeme Tita", "u vrijeme Turaka", "za vrijeme Cara Dušana", "u Njegoševo vrijeme" itd. Pomoću termina vrijeme mi zapravo opisujemo, između ostalog, i duh istorijskih događaja koji su vezani za određeni životni prostor.

Upravo zbog svakodnevnog i učestalog pominjanja riječi vrijeme većina ljudi smatra da zna šta je to vrijeme, izjednačavajući ga sa pravolinijskim tokom ili njegovim intervalima koji se mjere časovnicima i kalendarima.<sup>474</sup> Zato rijetko ko obraća pažnju na pravu prirodu vremena (koje je, u stvari, samo ljudski, subjektivni, interni, psihološki doživljaj), smatrajući da mu je vrijeme sasvim jasno – sve do trenutka kada treba da objasni šta je ono zapravo. Citat koji najbolje ilustruje ovu problematiku, a koji ujedno može poslužiti i kao prolog mnogim istraživanjima, bio bi odgovor Svetog Avgustina (Aurelije Augustin Hiponski) na pitanje: "Što je vrijeme?" Odgovor glasi: "Ako me niko ne pita, znam, a ako treba da objasnim onome ko me pita, onda ne znam!"<sup>475</sup>

Koncept vremena koji preovlađuje u savremenom dobu u potpunosti zanemaruje vrijeme, pa se jedino na Univerzitetu Lomonosov u Moskvi, na katedri za fiziku, vrijeme

---

<sup>473</sup> Fenomen predstavlja svaku pojavu u duhovnom i spoljnom svijetu koja se prikazuje našem opažanju (čulima), a koja se teško objašnjava. Definicija preuzeta sa: Vokabular Beta, <https://www.vokabular.org/?search=fenomen&lang=sr-lat> – datum pristupa 24.03.2020. u 16:30h.

<sup>474</sup> Profesor Velimir Abramović smatra da ne postoji kretanje vremena, odnosno vremenski tok, jer je stalno sadašnjost koja je nemjerljiva, već da se vremenski tok izvodi iz internih vremena koja su djelovi kontinuuma sadašnjosti. To što se mjerenje vremena vrši nekim kretanjem, ne znači da postoji tok vremena tj. da se vrijeme kreće. Abramović smatra da je razlog ovakvog shvatanja pogrešna dedukcija na koju smo navikli kroz vjekove. Velimir Abramović, predavanje "Šta je vreme?" Kosmološki centar Srbije – <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7qVX1tn78> – datum pristupa 12.05.2020 u 03:55h.

<sup>475</sup> Sveti Aurelije Augustin, *Ispovjesti*, prev. Stjepan Hosu, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1973, Knjiga 11, glava 14, str. 263.

izučava kao problem. Temporologija, kao nauka o vremenu, još nije konstituisana, iako postoji značajna težnja da se to desi. Međutim, u umjetnosti postoje "vremenske" i "prostorno-vremenske" umjetničke discipline koje se aktivno bave ovim fenomenom i njegovom problematikom – prvenstveno film i ostale audiovizuelne umjetnosti, a o kojima će biti riječi u ovom i narednom poglavlju.

U narednom tekstu pokušaću da predstavim šta sve vrijeme može da bude, šta sve ono čovjeku predstavlja kroz život, kao i razne teorije i definicije vremena, da bismo bar malo približili ovaj fenomen logičkom mišljenju. Prema konvencionalnom shvatanju, vrijeme je djeljivo na sadašnje, prošlo i buduće. Sve na svijetu egzistira ne samo "u određenom prostoru, već i u određenom vremenu".<sup>476</sup> Da bi se spoznalo što je vrijeme, kroz istoriju su razmatrana razna ontološka pitanja vezana za vrijeme. Pitanja vezana za fenomen vremena na koja često nailazimo u literaturi, kao i u svakodnevnom praktičnom životu, brojna su. Kada je i kako nastalo vrijeme? Da li ono ima svoj početak i kraj? Postoji li mogućnost putovanja kroz vrijeme unaprijed i unazad? Može li se zaustaviti vrijeme? U kakvom su odnosu prostor i vrijeme?

Mnogo naučnika, filozofa, teologa, mistika i umjetnika bavilo se istraživanjem fenomena vremena, svako od njih je tražio svoju istinu, koristio svoju karakterističnu metodu istraživanja i na svoj način i iz svoje perspektive definisao pojam vremena. Počev od antičkog doba, istraživanje i definisanje fenomena vremena, kao i ukazivanje na njegov značaj, bilo je zadatak filozofa. Za Platona je vrijeme bilo "pokretna slika vječnosti".<sup>477</sup> Ova definicija je značajna ako uzmemo u obzir da su i prošlost i budućnost u stalnom pokretu, jer se mijenjaju iz sadašnjosti, a koja je takođe u neprekidnom pokretu sa beskonačnim *sada*. I Aristotel je vrijeme shvatao u kontekstu kretanja i promjene.<sup>478</sup> Aristotelovo stanovište zasniva se na tome da kretanje postoji oduvijek i zauvijek, a samim time i vrijeme, koje je vezivao za promjenu koja nastaje uslijed beskonačnog kretanja materije. Po Aristotelovom shvatanju, ako se dešava nekakva promjena, postoji i vrijeme kada se ta promjena dešava.<sup>479</sup>

---

<sup>476</sup> Gotthold Ephraim Lessing, *Laokoon*, u: Lessings Werke Dritter band, edit. Franz Bornmuller, Bibliographisches Institut, Leipzig und Wien, 1900, str. 103.

<sup>477</sup> Richard Dacre Archer-Hind, (editor), *The Tameus of Plato*, University Press, Cambridge, 1888, str. 119.

<sup>478</sup> Vladimir Cvetković, *Bog i vreme*, Centar za crkvene studije, Niš, 2013, str. 218.

<sup>479</sup> Miloš Arsenijević, *Vreme i vremena*, Dereta, Beograd, 2003, str. 59.

Ovakva ideja vremena analogna je zaključcima njemačkog teoretičara, psihologa Rudolfa Arnhajma (Rudolf Arnheim) koji, polazeći od ideje Geštalt psihologije,<sup>480</sup> tvrdi da prostor u kojem se ništa ne dešava, odnosno u kojem nema nikakvih promjena, ne iskazuje vrijeme, i da je vremenski doživljaj uvijek zasnovan na nekoj vezi sa promjenom koja se dešava u prostoru.<sup>481</sup> Međutim, logično bi bilo postaviti pitanje o tome da li su promjene koje mi uočavamo u prostoru odraz vremena ili je to greška u mišljenju, s obzirom da je u pitanju fenomen, pa smo te promjene unutar prostora i mase pripisali vremenu.<sup>482</sup> Sa vremenskog aspekta, ove promjene prostora i mase, Rudolf Arnhajm obrazlaže kao dejstvo prošlosti na sadašnjost, koje po njegovim riječima, djeluje "dramatično kada se prvi put posle nekoliko desetina godina sretne neki poznanik i kada se vidi kako mu se lice najedanput smežura i zbrčka kao slika Dorijana Greja (Dorian Gray)".<sup>483</sup>

Nije rijedak slučaj i da osobine vremena pripišemo prostoru, jer se vrijeme očitava preko prostora i obrnuto. Jedan od takvih primjera je i analogni film snimljen na traci, koji ima svoje trajanje u vremenu, a izražava se prostornim mjerama – metrima, pa zato imamo naviku da filmove klasifikujemo kao: kratkometražni, srednjemetražni i dugometražni film.<sup>484</sup> Da je vrijeme mjera promjena, smatrao je i Kant (Immanuel Kant), koji je tvrdio da je svijest o promjeni moguća samo u formi vremena. On je vrijeme shvatao kao "formu unutrašnjeg čula, to jest posmatranje nas samih i našeg unutrašnjeg stanja".<sup>485</sup> Po Kantu, vrijeme je subjektivni uslov ljudske percepcije zasnovane na čulnom doživljaju predmeta, a izvan subjekta, vrijeme samo za sebe ne postoji. Po njegovom shvatanju, da bi određeni predmeti pripadali vremenu, potrebno je opažanje kao glavni uslov pod kojim vrijeme pripada predstavi nekog predmeta.<sup>486</sup> Ova Kantova teorija može se shvatiti na taj način da je svijest (fokus) glavni uslov za opažanje i upravo onaj generator koji stvara vrijeme, a koje postoji u ljudskoj duši samo kao subjektivni doživljaj.

---

<sup>480</sup> Geštalt je njemačka riječ koja se doslovno prevodi kao oblik ili forma. Pojam geštalt označava jedinstvenu cjelinu, koja ima karakteristike koje su drugačije od njezinih sastavnih dijelova i koja se ne može svesti na jednostavan zbroj elemenata ili dijelova od kojih je sastavljena. Karakteristike te cjeline nije moguće objasniti karakteristikama pojedinih elemenata ili njihovim jednostavnim sumiranjem. Definicija preuzeta sa: Geštalt psihologija <https://www.psiholoskicentar-razvoj.hr/?p=40> – datum pristupa 13.05.2020. u 14:02h.

<sup>481</sup> Videti: Rudolf Arnhajm, *Film kao umetnost*, Narodna knjiga, Beograd, 1962, str. 210.

<sup>482</sup> Velimir Abramović smatra da "svijest stvara vrijeme, a vrijeme stvara prostor i masu".

<sup>483</sup> Arnhajm Rudolf, *Vizuelno mišljenje: jedinstvo slike i pojma*, ured. Milan Damnjanović, Univerzitet umetnosti, Beograd, 1985, str. 80.

<sup>484</sup> Ova zamjena vremenskih parametara prostornim važi i za digitalni film.

<sup>485</sup> Imanuel Kant, *Kritika čistog uma*, prev. Nikola M. Popović, Kultura, Beograd, 1970, str. 73.

<sup>486</sup> Ibid, str.74.

Grčki filozof Straton (Στράτων) iz Lampsake definiše vrijeme kao "podjednaku mjeru kretanja i mirovanja",<sup>487</sup> što je možda i logičnije shvatanje od Aristotelovog, jer ako pretpostavimo da vrijeme postoji kao dio fizičke, odnosno materijalne realnosti, onda je ono prisutno svuda i uvijek, bez obzira da li se dešavaju kretanja ili je sve u stanju mirovanja.

Iz do sada navedenih tvrdnji možemo izvući zaključak da postoje razna shvatanja vremena, koja uslovljavaju i razne podjele vremena, a koje se polarizuju na osnovu različitih vrsta temporalnosti. Jedna od glavih vremenskih podjela koja je značajna za ovo istraživanje bila bi podjela na psihološko i fizičko vrijeme,<sup>488</sup> mada istu ovu podjelu možemo naći kod nekih autora pod nazivom subjektivno (interno) i objektivno (lokalno) vrijeme, odnosno kao "vremena u iskustvu i vremena u prirodi".<sup>489</sup> Psihološko (subjektivno, interno) vrijeme predstavlja subjektivni doživljaj vremena (doživljava se da ono protiče brzo ili sporo), dok fizičko (lokalno) vrijeme predstavlja objektivno mjereno vrijeme. "Psihološko vrijeme predstavlja se neprekidnim tokom čija nemjerljivost čini vrijeme neuhvatljivim fenomenom u psihologiji i filozofiji, i izazovom za književnost."<sup>490</sup> Hrišćanski pogled na fenomen vremena zasniva se većinom na tvrdnji da svijet nije nastao iz vremena nego od vremena (Sveti Avgustin),<sup>491</sup> što predstavlja mišljenje u kojem je Bog tvorac svega, kako kosmosa tako i vremena, a da je vrijeme nastalo onog trenutka kada je Bog stvorio svijet. Po hrišćanskom shvatanju, jedino je Bog vječan i vanvremenski određen, jer je postojao i prije stvaranja svijeta i vremena. U hrišćanskom svijetu bilo je i filozofa koji su smatrali da je postojalo i neko vrijeme prije samog stvaranja svijeta.<sup>492</sup> Ako se uzme u obzir shvatanje Svetog Avgustina da je "svijet nastao od vremena", neminovno se izvodi zaključak da je onda i prostor nastao od vremena. Prirodno, slijedi i pitanje o tome šta onda stvara vrijeme. Najprirodniji odgovor bi bio da vrijeme stvara svijest, bilo da je u pitanju "univerzalna svijest" – Bog koji je tvorac vremena i prostora, ili individualna ljudska svijest, koja je fragment/fraktal univerzalne svijesti ili, kako to definiše profesor Velimir Abramović,

---

<sup>487</sup> Vladimir Cvetković, *Bog i vreme*, Centar za crkvene studije, Niš, 2013, str. 221.

<sup>488</sup> Ovakvu podjelu na psihološko i fizičko vrijeme zastupa filozof Vilijam Baret (William Barrett). Više o ovoj podjeli vremena vidjeti: William Barrett, "The flow of time", u: *The Philosophy of Time*, edit. Richard M. Gale, NJ Humanities Press, Atlantic Highlands, 1968, str. 355–377.

<sup>489</sup> Više o ovoj podjeli videti u: Hans Meyerhoff, *Time in Literature*, University of California Press, Second Printing edition, Berkeley and Los Angeles, 1960.

<sup>490</sup> George Bluestone, *Novels into Film*, University of California, Berkeley and Los Angeles, 1968, str. 4849.

<sup>491</sup> Vidjeti poglavlje o vremenu u: Sveti Aurelije Avgustin, *Ispovjesti*, prev. Stjepan Hosu, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1973, str. 261–279.

<sup>492</sup> Sveti Aurelije Avgustin, *Ispovjesti*, prev. Stjepan Hosu, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1973, str. 147.

"svijest stvara vrijeme, a vrijeme stvara prostor i masu".<sup>493</sup> Ovakvo shvatanje vremena uveliko je vezano za neraskidivu relaciju prostora i vremena, odnosno planetu Zemlju kao životni prostor, jer su prvobitni ljudi počeli da mjere vrijeme ili uopšte da se vremenski određuju, bilo da je u pitanju položaj Sunca ili smjena godišnjih doba (vrijeme u prirodi), da bi se lakše snalazili u prostoru u kojem su organizovali svoje životne aktivnosti. Iz ovog shvatanja se može izvući zaključak da vrijeme ne može postojati bez prostora unutar kojeg se "očitava", jer ono samo za sebe i zbog sebe ne postoji. Isto tako, vrijeme ne može postojati van ljudske svijesti i iskustva.

U ljudskom shvatanju postoje tri vremena: budućnost, sadašnjost i prošlost, mada nam naše iskustvo fizičke realnosti ukazuje da je stalno sadašnjost, konstantna sadašnjost koja je vremenski nemjerljiva, a ako bi njene karakteristike pripisali prostornoj dimenziji onda je to tačka, a tačka je prostor koji nema dimenzije.<sup>494</sup> Podjela vremena na prošlost, sadašnjost i budućnost je psihološka podjela i neodvojiva je od ljudskog iskustva. Ova psihološka podjela vremena, u kojoj se čovjeku čini da vrijeme stalno "teče", da ima svoj tok, predstavlja linearno vrijeme, "dakle, jednoobrazno trajanje bez prekida, koje karakteriše nizanje događaja po vremenskoj osi, na kojoj dani, nedjelje, mjeseci, godine obrazuju pravilan niz".<sup>495</sup>

Najbolju ilustraciju pravolinijskog shvatanja vremena (života čovjeka), nalazimo na nadgrobnim spomenicima, gdje se između godine rođenja i godine smrti nalazi horizontalna prava linija – koja predstavlja životno vrijeme ili *timeline*. Da horizontalna linija kao jednodimenzionalni prostor nije slučajni grafički simbol za ljudsko vrijeme života, govori i činjenica da se u oblasti matematike crta ili linija definiše kao skup tačaka u ravni,<sup>496</sup> a u likovnoj umjetnosti linija se definiše kao putanja kojom se kreće tačka, odnosno kao neprekinuti niz tačaka<sup>497</sup> koji je beskonačan i koji nema svoj početak i kraj. Na osnovu ovakvog shvatanja možemo putem analogije zaključiti da je svaka od tih beskonačnih tačaka, bezdimenzionalna i vremenski nemjerljiva i predstavlja ekvivalent sadašnjeg trenutka ili *sada*

---

<sup>493</sup> Velimir Abramović, emisija "Spiral – Novi korak", <https://www.youtube.com/watch?v=VqpYaPW5hEU> – datum pristupa 05.06.2019. u 12:42h.

<sup>494</sup> Više o prostoru vidjeti u: Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzki / Vlees & Beton, Zagreb / Ghent, 2005, str. 519.

<sup>495</sup> Gordana Đerić, *Pr(a)vo lice množine: Kolektivno samopoimanje i predstavljanje: mitovi, karakteri, mentalne mape, stereotipi*, Institut za filozofiju i društvenu teoriju, Beograd, 2004, str. 155.

<sup>496</sup> Crta ili linija, <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/crta.htm> – datum pristupa 11.03.2020. u 13:00h.

<sup>497</sup> Marina Skrinjik Ćorić, "Likovni elementi: Linija", <https://www.slideshare.net/razrednamarina/ss-15231408>, – datum pristupa 12.03.2020. u 17:25h

koje u svom beskonačnom neprekidnom nizu (kontinuumu) čine doživljaj linearnosti vremena (budućnost, sadašnjost i prošlost).

Sličnog shvatanja je bio i Aristotel (Αριστοτέλης), za koga je vrijeme predstavljalo kontinuum, odnosno trajanje koje nije djeljivo<sup>498</sup> i koje nema svoj početak i kraj. Ako neka pojava nema svoj početak i kraj onda je ona nemjerljiva, jer za mjerenje mora uvijek postojati *prije* i *posle* koje se jedino može mjeriti u odnosu na *sada*.<sup>499</sup> Sadašnjost je tačka od koje uvijek počinjemo da mjerimo vrijeme, a konstantna sadašnjost, odnosno neprekidno *sada* je jedino vrijeme fizičke realnosti, jer budućnost još nije došla, i još uvijek ne postoji, a prošlost je prošla i takođe ne postoji više.<sup>500</sup> Postoji samo vječna sadašnjost. Mišljenja da postoji samo sadašnjost, bio je i grčki filozof stoičke škole Hrisip (280–207 p.n.e.); po njemu, prošlost i budućnost ne postoje, već su samo u mogućnosti prisutne.<sup>501</sup>

Razmišljajući kako i na koji način bih filmskom terminologijom ili filmskim izražajnim sredstvom, koje je prvenstveno vremenskog karaktera,<sup>502</sup> mogao da napravim poređenje i prikažem sadašnji trenutak kao nemjerljivi momenat beskonačnosti, prvo što sam pomislio jeste da bi to možda mogao da bude jedan fotogram (frejm-slika). Međutim, u jednoj sekundi filma postoji dvadeset četiri fotograma, tako da bez obzira što taj jedan fotogram, koji je u pokretu, ljudsko oko i um ne mogu da izdvoje i registruju kao posebnu cjelinu, on ipak ima svoju mjernu vremensku dužinu trajanja koja se izražava u mikrosekundama, tako da sam odustao od te zamisli da filmska fotografija može biti analogna nemjerljivom *sada*.

Istražujući dalje, došao sam do pretpostavke šta bi jedino u filmskom medijumu moglo da ima ekvivalent sadašnjeg trenutka (i to uslovno rečeno). Onaj "međumrak" praznine koji se događa u projekciji, a koji se nalazi između svake slike (bilo da je u pitanju filmska traka ili digitalni film), bez kojeg ne bismo mogli dobiti iluziju pokreta, a koje naše oko tokom projekcije uopšte ne registruje, kao što ne registruje ni u svakodnevnom životu vremensko beskonačno *sada*. Bez kontinuiteta tog nevidljivog "međumraka", koji daje kinematografski pokret i koji se stalno smjenjuje sa vidljivim svjetlosnim kvalitetom

---

<sup>498</sup> Miloš Arsenijević, *Vreme i vremena*, Dereta, Beograd, 2003, str. 17.

<sup>499</sup> Vladimir Cvetković, *Bog i vreme*, Centar za crkvene studije, Niš, 2013, str. 218.

<sup>500</sup> Zato se prošlost i budućnost klasifikuju kao imaginarna vremena.

<sup>501</sup> Vladimir Cvetković, *Bog i vreme*, op. cit., str. 224.

<sup>502</sup> Film pripada vremensko-prostornim umjetnostima, s time što mnogi autori ističu vremensku dimenziju kao njegovu glavnu karakteristiku, jer film gledaocu omogućava "neposredno doživljavanje vremena". Više o tome u: Paul Guillaume, *Psihologija*, Pedagoško-književni zbor, Zagreb, 1958, str. 175.



fotografije, ne bi bilo filma kao umjetnosti pokretnih slika. U svemu što postoji na svijetu, postoji i ona druga strana, postoji vidljiva i nevidljiva dimenzija, i sve što postoji zasniva se na tom polaritetu vidljivog i nevidljivog. Ta kosmička zakonitost odnosi se kako na filmski medij tako i na vrijeme kao fenomen koji je nevidljiv, a ipak, sa druge strane, "zub vremena" je pojava koja ostavlja vidljiv trag u prostoru, odnosno tu se vrijeme oprostora.<sup>503</sup>

Dvadeseti vijek je period uveliko obilježen istraživanjem vremena. Jedna od teorija koja se na početku XX vijeka smatrala revolucionarnom, koja je predstavljena naučnoj i široj javnosti kao *a priori* tačna, a koja je uzdrmala svijet i promijenila dotadašnji naučni pogled na fenomen vremena zasnovan na tome da vrijeme i prostor nemaju ničeg zajedničkog – bila je Ajnštajnova (Albert Einstein) *Teorija relativnosti*.<sup>504</sup> Ova teorija išla je u kontra-smjeru od do tada važećeg mišljenja i objedinila prostor i vrijeme uvođenjem novog pojma prostor-vrijeme. Od uvođenja ovog pojma, fizički svijet prestaje da bude tumačen kao trodimenzionalan (3D) i po novom shvatanju postaje četvorodimenzionalan (4D), što podrazumijeva da prostor ima kontinuum tri dimenzije (dužinu, širinu i visinu), a četvrtu dimenziju predstavlja vrijeme, koje nam je potrebno da bismo percipirali te prostorne dimenzije.<sup>505</sup>

Pojam prostor-vrijeme, koji predstavlja njihovo suštinsko i neraskidivo jedinstvo, primjenljiv je na film koji je sastavljen od snimljenog prostora realnog svijeta i vremena koje pripada tom prostoru, a koji su montažom transformisani u posebni filmski prostor i filmsko vrijeme. Da u filmu jedno bez drugog ne mogu da egzistiraju ukazuje i činjenica da oni egzistiraju paralelno, "jedno iskazuje drugo, jedno se očitava drugim u svakom najstitnijem djeliću filma".<sup>506</sup> Francuski historičar i teoretičar umjetnosti Eli Fore (Elie Faure) u svom teorijskom djelu *Fonction du cinéma* zaključuje da film vrijeme svodi na dimenziju prostora.<sup>507</sup> Ovaj zaključak možemo da povežemo putem analogije sa Ajnštajnovim pojmom prostor-vrijeme, u kojem se vrijeme svodi na četvrtu dimenziju prostora, tako što je ono dimenzija koja spaja tri prostorne dimenzije, stvarajući četvorodimenzionalni kontinuum.

---

<sup>503</sup> Iz ovog razloga prostor i vrijeme često budu potpuno izjednačeni, što obično uvodi u zabludu, mada je bitno naglasiti i to da jedno bez drugog ne mogu da postoje i da se vrijeme očitava kroz prostor i obratno.

<sup>504</sup> Ajnštajnova *Teorija relativnosti* sastoji se od dva dijela: *Specijalna teorija relativnosti* (STR), objavljena 1905. godine i *Opšta teorija relativnosti* (OTR), objavljena 1916. godine.

<sup>505</sup> Milan Milošević, "Specijalna teorija relativnosti", <https://www.svetnauke.org/192-specijalna-teorija-relativnosti> – datum pristupa 02.04.2020.

<sup>506</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op.cit., str. 20.

<sup>507</sup> Elie Faure, *Fonction du cinéma*, Éditions Gonthier, Paris, 1963, str. 60.

Teoriju sličnu Ajnštajnovoj teoriji o nedjeljivosti prostora i vremena imao je francuski teoretičar Žan Epštajn (Jean Epstein); on ju je pokušavao primjeniti na film, odnosno na filmsko vrijeme. U svom teorijskom djelu *Duh filma* (Espirit du cinéma), Epštajn kaže da su u filmskoj projekciji prostor i vrijeme nerazdvojni, da bi svojim sjedinjavanjem stvorili "jedan prostorno-vremenski okvir u kojem istovremene i uzastopne pojave predstavljaju redosled i ritmove toliko podložne promjenama da se mogu pretvoriti i u vlastite suprotnosti".<sup>508</sup> Ruski književni kritičar i teoretičar Mihail Bahtin polazi od shvatanja da se "obilježja vremena otkrivaju u prostoru, a prostor se shvata i mjeri vremenom". Bahtin koristi termin hronotop (vrijeme-prostor), koji je preuzeo iz naučnih disciplina. Za Mihaila Bahtina je značajno izražavanje neraskidivosti prostora i vremena (vremena kao četvrte dimenzije prostora).<sup>509</sup>

Do pojave Ajnštajnovе *Specijalne teorije relativnosti* za vrijeme se smatralo da je isto za dvije različite tačke u prostoru, odnosno da postoji apsolutno vrijeme. Aristotel i Njutn su bili pobornici ovakvog shvatanja; za njih je vrijeme potpuno zasebno i nezavisno od prostora, odnosno uvijek je isto bez obzira kolika je razdaljina različitih prostornih tačaka u kojem se ono mjeri.<sup>510</sup> Ajnštajn nije dijelio ovakvo mišljenje o apsolutnom vremenu, i po njegovoj teoriji – što je veće rastojanje u prostoru između mjesta odigravanja dva simultana događaja, "veća će biti i razlika u vremenu između ta dva događaja kako ih vide različiti posmatrači pod različitim uslovima".<sup>511</sup> U *Opštoj teoriji relativnosti*, Ajnštajn predviđa da gravitacija usporava vrijeme, a njegova pretpostavka se zasniva na tome da što je časovnik bliži polju gravitacije, time je vrijeme usporenije.<sup>512</sup> Na osnovu ove Ajnštajnovе teorije, koja predviđa i "dokazuje" da gravitacija utiče na vrijeme, a koja je do skoro bila opšteprihvataena od savremene naučne javnosti, može se izvući zaključak da za Ajnštajna "vrijeme predstavlja ono što vidimo na časovniku".<sup>513</sup>

---

<sup>508</sup> Jean Epstein, *Espirit du cinéma*, Jeheber, Paris, 1955, str. 125.

<sup>509</sup> Mihail Bahtin, *Oblici vremena i hronotopa u romanu*, Nolit, Beograd, 1989, str. 324.

<sup>510</sup> Milan Milošević, "Specijalna teorija relativnosti", <https://www.svetnauke.org/192-specijalna-teorija-relativnosti> – datum pristupa: 02.04.2020.

<sup>511</sup> Ibid.

<sup>512</sup> Milan Milošević, "Gravitacija i vreme", <https://www.svetnauke.org/223-gravitacija-i-vreme>.

<sup>513</sup> Više o Ajnštajnovom shvatanju vremena, kao i o obaranju njegove teorije vidjeti: Velimir Abramović, "Objašnjenje matematičke metode i obaranje fizičkih zaključaka Ajnštajnovе elektrodinamike tijela u kretanju, *Specijalne teorije relativnosti*", <https://dzonson.files.wordpress.com/2010/09/v-abramovic-obaranje-ajnstajnovе-specijalne-teorije-relativnosti.pdf> – datum pristupa 01.03.2020. u 20.30h.

Sigurno je da na časovniku mi ne vidimo vrijeme,<sup>514</sup> već nam on pokazuje mjerenje vremenskih intervala, tako da gravitacija ne može da utiče na usporavanje vremena, već jedino može da utiče na mehanizam koji se nalazi unutar časovnika, te da usporava njegov rad. Iz ovog razloga, ovu hipotezu ne mogu da prihvatim kao relevantnu. Ova Ajnštajnova teorija koja predviđa da gravitacija usporava vrijeme, primjenljiva je (zasad) jedino u filmu, što sam i objasnio u ovom teorijskom radu u poglavlju "Kadar unutar kadra" na strani 138.

Ako pretpostavimo da bi časovnik ipak mogao da pokazuje vrijeme (uslovno rečeno), on ne bi pokazivao mjerne jedinice – brojeve, već samo *sada*, koje je kontinuirano u pokretu, beskonačno i nemjerljivo. Uvijek je sadašnjost, to jest beskonačno *sada*, ovdje i u svakoj prostornoj tački na planeti Zemlji.



Ilustracija časovnika koji prikazuje kontinuirano *sada* (NOW).

Izvor: Google image.

Treba napomenuti i to da se ni za jednu teoriju, ma koliko puta se ona pokazala tačnom i učinila logičnom u određenom trenutku i u određenim uslovima, ne može tvrditi da je nepogrešiva, da je apsolutno istinita, jer je svako novo istraživanje, novi eksperiment i novo iskustvo dopinos kojim se omogućava dopuna informacija i redefinisanje. Naučna istina i umjetnička istina se razlikuju. Naučna istina mora biti egzaktna i logički shvatljiva, dok umjetnička istina ne mora biti logična, što ne znači da je nelogična, već je "nadlogična", što podrazumijeva da se do njene spoznaje dolazi na drugačiji način od naučne, drugačijom

<sup>514</sup> Ruski kompozitor i pisac Aleksandar Sergejevič Gribojedov (1795–1829) u svojoj književnoj komediji *Nevolje zbog pameti* ima jedan zanimljiv aforizam koji na slikovit način opisuje značaj i uticaj vremena na život čovjeka, a koji glasi: "Srećni ljudi ne gledaju u sat."

metodologijom, da je više duhovne nego materijalne prirode i da je za nju bitno subjektivno iskustvo koje djeluje preko spoljašnjih čula na unutrašnja čula, osjećanja, intelekt i na imaginaciju,<sup>515</sup> koja može biti snažno sredstvo za spoznaju istine. Kada um postupa umjetnički, a ne naučno, on traga za onom pravom predstavom istine koja se krije među fenomenima iskustva. Zato smatram da je umjetnost jedino sredstvo pomoću čijeg se iskustva može dostići tajna ovog fenomena.

Po mom shvatanju, filmska umjetnost daje veliki doprinos istraživanjima vezanim za vrijeme, koliko kroz tematiku i sadržaj, toliko i kroz formu filmskog medija. Film, i kao umjetnost i kao medij, idealan je "instrument" za istraživanje fenomena vremena i sticanja novog iskustva o njemu, koje do sada nismo imali priliku vidjeti, a to novo iskustvo je suština umjetnosti. Po mom shvatanju, suština umjetnosti nije da pokazujem publici nešto što jeste i što je od opšteg znanja, već da pokušavam umjetničkim činom dosegnuti neko novo iskustvo, a to novo iskustvo nipošto ne želim nametati gledaocu, već ga svojim djelom pokušavam podstaći da sam stekne sopstveno iskustvo pomoću kojeg će da osvijesti neke stvari unutar duha i da sam dođe do svog zaključka i do svoje definicije vremena.

Vrijeme, iako je nevidljivo i nečujno, predstavlja jednog od najvećih prirodnih neprijatelja čovjeku. Čitav ljudski vijek je određen i mjeren vremenom, vrijeme čovjeku oduzima sve: sjećanja, mladost, nadanje, prilike, pokret, voljene ljude, pa na kraju i njega samog. Po riječima teologa i svještenika Aleksandra Jovanovića, "smrt je glavna okosnica vremena (...), vrijeme je prostor živućih i krećućih ljudi koji umiru".<sup>516</sup> Od vremena još niko nije pobjegao, njega još niko nije zaustavio, kroz vrijeme još niko nije prošao, barem nije fizički, a duhom sigurno da jeste "zato je čovjek jedini vremeplov koji posjedujemo", kaže Georgi Gospodinov.

Od svih živih bića, vrijeme je bitno samo za čovjeka, koji ga je i izmislio, i koji je stalno u njemu, između sjećanja, nadanja i mjerenja. Čovjek je najviše prisutan mislima u imaginarnim vremenima kao što su budućnost i prošlost, a najmanje je svjestan i skoncentrisan na sadašnjost. Zato se smatra da u prošlom vremenu žive tradicionalisti, a u budućem maštoviti ljudi – revolucionari i utopisti. Takođe se smatra da u sadašnjosti žive

---

<sup>515</sup> Imaginacijom kao sredstvom za spoznaju istine i otkrića koristio se Nikola Tesla, čija su naučna otkrića umjetnički akt u nauci.

<sup>516</sup> Otac Aleksandar Jovanović, "Pandemija straha i Hristos kao punoća svih vrlina", *Građansko novinarstvo*, <https://www.youtube.com/watch?v=UbkSegdANnI&t=1494s> – datum pristupa 26.08.2020.u 22:18h.

"realni" ljudi, čije je težište, zavisno od mašte, usmjereno malo više ka budućnosti ili ka prošlosti.<sup>517</sup>

Ovo misaono putovanje u budućnost i prošlost, ostvareno iz konstantne sadašnjosti, analogno je pomijeranju unaprijed i unazad tokom premotavanja filma, koje često koristimo da bismo vidjeli/čuli nešto što smo propustili ili, kad nas interesuje kako će se stvari odvijati ili okončati u budućnosti – pri čemu sve ove operacije vršimo uvijek iz prave sadašnjosti. Zato mnogi autori poput Džina Jangblada tvrde da film funkcionše kao ljudska svijest, odnosno da je "film produžetak ljudske svijesti".<sup>518</sup> Ako je film produžetak ljudske svijesti, kao što tvrdi Jangblad, onda je jasno da je prošireni film najbolji medij za proširenje svijesti o fenomenu vremena ili, kako Jangblad kaže, da je "za prošireni film potrebna proširena svijest".<sup>519</sup>

Iz navedenog se može zaključiti da vrijeme ima nadmoć (supremaciju) nad čovjekom, dok filmski stvaralac ima nadmoć nad posebnim oblikom transformisanog vremena – filmskim vremenom. Filmski umjetnik može da ga oblikuje na način na koji on želi; može da ga usporava, ubrzava, da ga stopira, da ga vraća unazad u filmsku prošlost, da ga pomijera unaprijed u filmsku budućnost, da ga kompresuje, rasteže (overlapping), da razne događaje iz različitih vremena transponuje u jedinstveno filmsko vrijeme projekcije, da ih simultano prikazuje, da razne odvojene prostore sjedini pomoću vremena koje im omogućava savez prostorno-vremenskog kontinuiteta. Filmski umjetnik takođe ima mogućnost da razne događaje iz jednog vremena premiješta u neka druga vremena, stvarajući anahronost, kao i mogućnost da vraća vrijeme unazad (inverzija vremena). Iz svega navedenog može se zaključiti da je i film jedna vrsta "umjetničkog vremeplova" koji je osmišljen samo za putovanje kroz jedinstveno filmsko vrijeme i filmsku stvarnost.

Vrijeme kao prirodnog neprijatelja, kojeg stalno spominjemo svakog dana, njime se orijentišemo kroz život i pokušavamo da sa njime sklopimo primirje, potrebno je da preusmjerimo da radi u našu korist, jer za stvaralaštvo je potrebno vrijeme da bi se djelo stvorilo, kao i prostor u kojem se djelo stvara, a od ova dva pojma (vrijeme i prostor) jedino će vrijeme uvijek reći pravu istinu da li je nešto umjetnost ili nije. Igranje sa vremenom unutar filmskog medija pruža nam gotovo beskonačne kreativne mogućnosti i kombinacije.

---

<sup>517</sup> Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 41.

<sup>518</sup> Gene Jungblood, *Expanded cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970, str. 159.

<sup>519</sup> Ibid, str. 41.

Film više od svih umjetnosti ima mogućnost da stvara i da poništava vrijeme, kao i da pruži gledaocu specifičan doživljaj vremena.

Tokom istraživanja fenomena vremena, kroz raznu literaturu i javna predavanja o ovom fenomenu, naišao sam na mnogo naučnih definicija vremena i mnoge od njih ne samo što su nefunkcionalne, već su i kontradiktorne. Situaciju dodatno komplikuje i činjenica da se takvi fenomeni ne mogu uspješno naučno dokazivati konvencionalnom logikom. Smatram da je nauka tu nemoćna, da se pomoću nje ne može dokučiti tajna ovog fenomena.

Umjetnost kao viši oblik saznanja, koji omogućava i iskustvo o tom saznanju, ima moć da istraži taj fenomen na neposredan način i da njegovu nevidljivu tajnu prirodu prikaže vidljivim sredstvima. Doktorski umjetnički projekat *Vremevidac*, koji se sastoji iz četiri filma, predstavlja autorsku umjetničku definiciju vremena, koja se oslanja na tradiciju vremenske svijesti Aurelija Avgustina (Sveti Avgustin Hiponski).

#### VREMENSKA SVIJEST SVETOG AVGUSTINA

Od svih do sada navedenih teorija i definicija vremena, jedino sam bliskost u poimanju ovog fenomena našao kod Aurelija Avgustina, čije mi se shvatanje dojmi kao najispravnije, iz razloga što on u razradi ove problematike ne prilazi sa materijalno-fizičke strane, već sa psihološke i duhovne. I u današnje doba i dalje je uvreženo mišljenje da se teško među hrišćanskim misliocima može naći razlošniji i originalniji pogled na vrijeme od Avgustinovog. Aurelije Avgustin (Sveti Avgustin Hiponski) u svom kapitalnom djelu *Ispovjesti* piše kako, da bi saznao tajnu vremena, on moli Boga, koji je po hrišćanskom shvatanju Tvorac i vremena i prostora i svega što postoji, da mu pomogne, da ga prosvijetli da shvati mnoge tajne života, a između ostalog i to šta je vrijeme. U *Ispovjestima* Avgustin, za razliku od drugih autora, pravi psihološku podjelu vremena na buduće, sadašnje i prošlo, koja postoje istovremeno i samo kao "stanja u duši", a da od svih vremena u vječnosti postoji samo sadašnjost.

"Ne mogu se mjeriti prošla vremena koja više ne postoje, niti buduća kojih još nema. Kad vrijeme prolazi, može se opažati i mjeriti, ali kad jednom prođe, ne može se mjeriti, jer

više ne postoji."<sup>520</sup> Za sadašnjost kao nemjerljivi momenat vječnosti Avgustin kaže: "Ako se može zamisliti dio vremena koji se ne može više podijeliti ni u najmanje djeliće vremena, onda je on jedini koji se može zvati sadašnji, ali taj dio tako brzo iz budućnosti prelijeće u prošlost da se ne proteže ni trenutak. Jer ako se proteže, dijeli se na prošlost i budućnost, a sadašnjost nema nikakva trajanja."<sup>521</sup> Avgustin zaključuje da je pojam vremena vezan za čovekov unutrašnji doživljaj o vremenu, da se o prošlosti i budućnosti misli u isti mah samo iz sadašnjosti i da su sva tri vremena istovremeno prisutna u svijesti (duši). Po Avgustinovom shvatanju, ne može se reći da postoje tri vremena – prošlo, sadašnje i buduće, nego: "Tri su vremena: sadašnje u prošlosti, sadašnje u sadašnjosti, sadašnje u budućnosti. Ona su naime u mojoj duši kao neke tri stvari i drugdje ih ne nalazim: sadašnjost u prošlosti je pamćenje, sadašnjost u sadašnjosti je gledanje (pažnja/fokus), sadašnjost u budućnosti je očekivanje."<sup>522</sup>

Ovaj citat Svetog Avgustina koji sam naveo, a koji predstavlja ideju da prošlost i budućnost simultano egzistiraju u sadašnjosti i to jedino u ljudskoj svijesti, gdje se stalno prepliću, a da vrijeme kao najbitniji faktor u našem životu, uopšte ne postoji kao realna/fizička pojava, poslužio mi je da sa formalne strane koncipiram svoj doktorski umjetnički projekat. Multi audiovizija *Vremevidac*, osim što se oslanja na tradiciju vremenske svijesti Svetog Avgustina, takođe objedinjuje ranije pomenute definicije vremena naučnika, filozofa i teologa, preispitujući njihovu funkcionalnost unutar filmske realnosti. *Vremevidac* predstavlja i autorsku umjetničku definiciju vremena, kao i mogućnost da se ona audio-vizuelnim iskustvom doživi i shvati.

*Vremevidac* je doktorski umjetnički projekat koji se sastoji iz četiri verzije filma, od kojih tri filma predstavljaju određeni vremenski poredak (budućnost, sadašnjost i prošlost), dok je četvrta verzija ostvarena kao integralna triptih-verzija,<sup>523</sup> u kojoj su spojene sve tri pomenute "vremenske" verzije u jednu filmsku cjelinu, a koja nam audio-vizuelnim sredstvima predstavlja način na koji ljudska svijest percipira vrijeme. Ova tri filma (verzije), koja sam osmislio da se projektuju istovremeno u tri različite prostorije, predstavljaju gledanje budućnosti iz sadašnjosti, gledanje sadašnjosti iz sadašnjosti i gledanje prošlosti iz sadašnjosti. Ovakvo razlaganje vremena po prostornim koordinatama preko tri ekrana,

---

<sup>520</sup> Sveti Aurelije Augustin, *Ispovjesti*, prev. Stjepan Hosu, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1973, Knjiga 12, glava 15, str. 265–266.

<sup>521</sup> Ibid, str. 265.

<sup>522</sup> Ibid, Knjiga 12, glava 20, str. 268.

<sup>523</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati integralna verzija proširenog filma *Vremevidac*(2020): <https://www.youtube.com/watch?v=hIZNf5DOPCM&t=170s>

omogućava nam da pratimo tri paralelne sadašnjosti. Upotreba triptiha (trostrukog ekrana) i njegovih konstantnih vizuelnih alternacija, predstavlja performativni čin, kao i mogućnost stvaranja neretrogradirajućeg ritma filma, ali i objašnjenje prirode vremena u kojem se stalno izmjenjuju i prožimaju budućnost, sadašnjost i prošlost, gdje se te vremenske granice međusobno poništavaju i pretapaju u jedinstveno vrijeme projekcije.

Ovaj prošireni film osmišljen je na taj način da se informacija koja kreće sa ekrana koji predstavlja budućnost mijenja u nekom pogledu (vizuelno, koloristički, temporalno, ritmički, narativno, semiotički, auditivno) kad se ista prikazuje na ekranu sadašnjosti ili prošlosti. O sprovođenju informacije na ovaj način odlučio sam se vođen mišlju da se film može širiti semantički, informaciono, prostorno, narativno i temporalno. Takođe sam bio vođen idejom da o nekim stvarima, pojavama ili događajima u životu možemo samo djelimično da proniknemo u budućnost, odnosno da ih naslutimo. Kada to što slutimo/očekujemo dođe u sadašnjost, onda imamo potpunu i jasnu informaciju koja se ipak razlikuje od one koju smo očekivali od budućnosti. Ta ista informacija kad ode u sjećanje/prošlost, ona uslijed djelovanja vremena počinje da gubi neke svoje strukturalne elemente i mi se ne možemo sjetiti u potpunosti svakog njenog detalja koji smo mogli da percipiramo u sadašnjosti dok se događaj odvijao. Ovakav zaključak proizilazi iz činjenice da priroda vremena nije u statičnosti, već u stalnom kretanju ka preobražaju oblika i činjenica; zato se i kaže da je vrijeme mjera promjena.

Na osnovu izrečenog se može jasno uočiti kakva je priroda vremena i kako vrijeme deluje kroz promjene koje stvara u prostoru. Od svih vremena jedino je sadašnjost konkretna, jer je sada i svugdje, dok su budućnost i prošlost uveliko apstraktne i podložne promjenama. Radi boljeg objašnjenja kako sva tri psihološka vremena međusobno utiču jedno na drugo, poslužit ću se citatom Rudolfa Arnhajma: "Prošlost je kompaktna i završena, ali još utiče na sadašnjost i budućnost. Sadašnjost je složena, te nije samo rezultat prošlosti i pristup budućnosti, a presjeca ih dakle obje, nego posjeduje i sopstveno biće. Budućnost je najmanje ograničena, ali se ipak nalazi pod uticajem prošlosti i sadašnjosti."<sup>524</sup>

Na sledeći način pokušaću da približim, radi što jasnijeg objašnjenja koncepcije višeekranskog filma *Vremevidac*, kako vrijeme utiče na informaciju i kako je um prepravlja uslijed dejstva vremena. Kada informacija koju smo slutili, očekivali ili u koju smo

---

<sup>524</sup> Rudolf Arnhajm, *Vizuelno mišljenje: jedinstvo slike i pojma*, prev. Vojin Stojić, Univerzitet umetnosti, Beograd, 1985, str. 103.



djelimično proniknuli – a koja dolazi iz budućnosti i nikad nije u potpunosti jasna, već maglovita i većim dijelom apstraktna – dođe u sadašnjost, ona postaje jasnija, konkretna i potpuna u svom obliku, jer postoji *ovdje* i *sada*, a ne *tamo* i *tada*, i mi je percipiramo kao zaokruženu cjelinu. Postoji mogućnost da tek kada neki događaj ode u prošlost, mi posle određenog vremena saznamo neke dodatne informacije i uočimo da smo bili u zabludi, i tek onda imamo potpunu i zaokruženu "sliku istine", što znači da tek kada sadašnjost postane prošlost možemo da pokušamo da sagledamo i uočimo kauzalitet određenih događaja. Ovdje nastaje dualistička pretpostavka da postoje "dva lica prošlosti". Drugo lice prošlosti bi bilo da ono, uslijed trajanja vremena, mijenja informaciju koja je do nje došla iz sadašnjosti i da time neke bitne činjenice uslijed djelovanja "zuba vremena" izostavi – zaboravi u sjećanju, ili da neke od njih transformiše. Zato, na primjer, na istorijske fakte nikad ne možemo gledati kao na apsolutno pouzdane niti sa sigurnošću možemo da kažemo da se sve to kako piše u istorijskim knjigama baš tako i dogodilo; *de facto*, tu je morao da se desi isti uticaj vremena prošlosti na pamćenje kao i na sam doživljaj istorijskog događaja, pa su neke stvari nenamjerno izostavljene ili izobličene od originala koji se dešavao u "prošloj sadašnjosti". Zato se i kaže da slika iz prošlosti brzo izbljedi u sjećanju (i na fotografiji), dok sadašnji trenutak obično ne cijenimo dovoljno sve dok on ne postane prošlost i uspomena.

## FILMSKO VRIJEME

Za razliku od "stvarnog vremena" ili kako ga neki autori nazivaju "fizičkog vremena", film kao medij i kao umjetnost ima mogućnost transformisanja vremena stvarnosti u zasebno filmsko vrijeme,<sup>525</sup> kojim se može manipulirati uz pomoć montaže, koje se takođe može oblikovati po sopstvenoj poetici autora, zahvaljujući i ostalim izražajnim elementima filma. Ova mogućnost filma je jedna od njegovih fundamentalnih karakteristika kao autonomne umjetnosti koja, za razliku od pozorišta, omogućava bezgraničnu kreativnost u igri – kako sa vremenom, tako i sa prostorom, jer pozorišna predstava uvijek je *sada* i *ovdje*, nikad ne prikazuje buduće ili prošle događaje, kao ni daleke prostore koji su odvojeni od onog u kojem se predstava izvodi.

Neki autori definišu film kao prostornu umjetnost, drugi kao prostorno-vremensku, dok dio autora zastupa mišljenje da je on prvenstveno vremenska umjetnost. Ono što

---

<sup>525</sup> Filmsko vrijeme (eng. *cinematic time*, franc. *temps cinématographique*).

objedinjuje mišljenje većine filmskih teoretičara je zaključak da je film zasebna "multitemporalna struktura".<sup>526</sup> Upućujući na složenost i višeslojnost vremenske strukture filma, oni unutar filma, u analizi i raščlanjivanju slojeva, razlikuju prisustvo više različitih vremena. Jedino zajedničko shvatanje koje su međusobno dijelili po pitanju filmskog vremena je "vrijeme projekcije", jer su smatrali je ono jedino mjerljivo.<sup>527</sup>

Koje sve vrste temporalnosti aktivno i simultano učestvuju u stvaranju jedinstvenog filmskog vremena navode Žan Debri (Jean Debrix) i Ralf Stivenson (Ralph Stephenson) u zajedničkoj knjizi *Film kao umjetnost* (Cinema as art), gdje na filmsko vrijeme gledaju iz tri aspekta koja ga sačinjavaju, pa ga dijele na fizičko, psihološko i dramsko vrijeme. Po njihovom shvatanju, fizičko vrijeme predstavlja "ono vrijeme filmske radnje dok se ona snima i dok se projektuje na ekranu"; psihološko vrijeme predstavlja "subjektivno emocionalnu impresiju trajanja što ju je gledalac doživio gledajući film"; dok dramsko vrijeme predstavlja "kompresiju stvarnog vremena zahvaćenog u zabilježenim događajima, što se događa kad su oni uneseni u film".<sup>528</sup> Pored ove podjele koja mi se čini najlogičnijom, a koja na filmsko vrijeme gleda kao sintezu fizičkog vremena (vremena snimanja i vremena projekcije), dramskog vremena (vremena unutar filmske priče), psihološkog vremena (subjektivnog doživljaja trajanja vremena), dodao bih još jednu podjelu koja je bitna za temu ovog doktorskog rada, a to je Ajfreova (Amédée Ayfre) podjela u kojoj postoji još i "izraženo vrijeme", a ono podrazumijeva autorov lični doživljaj i pogled na vrijeme kao filmsku temu.<sup>529</sup>

Doktorski umjetnički projekat *Vremevidac* sažima sva ova navedena vremena u jedinstveni vremenski doživljaj filma, gdje ona u svom međusobnom sadejstvu doprinose ostvarivanju autorske umjetničke definicije vremena zasnovane na tradiciji vremenske svijesti Svetog Avgustina, uz njeno dodatno proširenje svojstvenim filmskim izražajnim sredstvima (pokretom, zvukom, slikom, bojom, trostrukim polimorfnim ekranom, narativnim strukturama). U ovom proširenom filmu vrijeme se stvara/doživljava i istovremeno poništava simboličkom dramskom radnjom na osnovu koje gledalac može da zaključi da vrijeme ne postoji i da je ono jedino prisutno u svijesti čovjeka kao subjektivni doživljaj.

---

<sup>526</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 20–32.

<sup>527</sup> Ibid, str. 8.

<sup>528</sup> Ralph Stephenson and Jean R. Debrix, *The cinema as art*, Penguin Books, Baltimore, 1968, str. 90.

<sup>529</sup> Amédée Ayfre, *Le cinéma et sa vérité*, Editions du Cerf, Paris, 1969, str. 79.

Moje lično shvatanje filma je da je on prostorno-vremenska umjetnost; prostorna – jer prikazuje određeni vizuelni prostor koji se opredmećuje u granicama plohe ekrana ili platna, koji imaju svoju prostornu dimenziju i koji su instalirani u određenom prostoru. Kamerom se mogu ispitati deformacije prostora i vremena i njihovi odnosi, i mnoge stvari koje se ne mogu vidjeti golim okom ili doživjeti drugim našim čulima. Uspostavljanje ravnoteže između percepcije prostora i vremena je intrigantan problem za filmske i video umjetnike. S druge strane, jedna od glavnih karakteristika filma je njegovo trajanje u vremenu, kao i pružanje mogućnosti neposrednog doživljaja vremena, što je osobina koja je samo njemu svojstvena. Film omogućava gledaocu da se njime, kao i u doživljaju same stvarnosti, gledajući iz psihološkog aspekta, shvati vrijeme kao "temeljni usmjereni aspekt iskustva, utemeljen u direktnom iskustvu trajanja senzacije, i na iskustvu promjene od jednog senzornog događaja, ideje ili ređanja misli do druge".<sup>530</sup>

Zavisno od toga kako filmski stvaralac upotrebljava izražajna sredstva, u percepciji gledalaca/slušalaca stvara se utisak bržeg ili sporijeg proticanja vremena ili, čak, utisak da je vrijeme stalo, da se "zamrznulo" (na primjer, upotrebom stopirane fotografije). Moguć je i doživljaj skoka ka budućnosti ili ka prošlosti (vremenska elipsa), kao i vraćanja vremena unazad (inverzija vremena). Ako u filmu ima malo dešavanja/promjena ili ako filmska priča nije zanimljiva, gledalac će steći utisak da vrijeme sporo prolazi, dok u filmovima čija priča drži pažnju, u kojima ima mnogo dešavanja i promjena, on će imati subjektivni doživljaj da je film brzo prošao, tj. da je vrijeme brzo proteklo. Postoji ona treća strana, a to je da ima i filmova u kojima ima mnoštvo dešavanja koja se brzo smjenjuju, mnoštvo pokreta i dramskih preokreta, čija je priča jako zanimljiva i zasnovana na mnoštvu narativnih oblika vremena, međutim, uticajem ovih navedenih faktora, u percepciji gledalaca stvara se utisak da film traje mnogo duže nego što je njegovo stvarno trajanje u projekciji.

Značaj filma kao medija i kao umjetnosti ogleda se u njegovoj mogućnosti višestruke transformacije vremena, u rasponu od najočiglednijih preobražaja samog trajanja (ubrzanjem, usporavanjem, stopiranjem ili inverzijom rada kamere) do onih "najsuptilnijih preobražaja što se događaju upotrebom svakog pojedinačnog izražajnog sredstva".<sup>531</sup> Film kao multitemporalna stuktura podrazumijeva simultano egzistiranje različitih vremena međusobno povezanih, koje se mogu razlučiti posredstvom uma, odnosno analizom filmskog

---

<sup>530</sup> James Drever, *A Dictionary of Psychology*, Penguin Books / Middlesex, Harmondsworth, 1969, str. 299.

<sup>531</sup> Ante Peterlić, op. cit., str. 20.

djela.<sup>532</sup> Sveukupnost doživljaja ovako isprepletanih vremena tokom projekcije daje utisak postojanja jedinstvenog filmskog vremena.<sup>533</sup>

Ove pomenute transformacije odlikuju formu djela, a kada govorimo o sadržaju onda je riječ o narativnim oblicima vremena. U ovom doktorskom umjetničkom projektu, kada je riječ o narativnim oblicima vremena, primjenio sam sve oblike koje dramaturg i književnik Petrit Imami klasifikuje u svojoj knjizi *Dramaturgija igranog filma*, jer me je interesovalo kako vremenske narativne strukture utiču na razumijevanje i doživljaj vremena unutar audiovizuelnog djela.

Po Petritu Imamiju, narativni oblici vremena<sup>534</sup> dijele se na:

- vremensku elipsu – skraćivanje trajanja akcione radnje;
- paralelno vrijeme – praćenje dvije akcione radnje u dva prostora, paralelnom montažom;<sup>535</sup>
- simultano vrijeme – zbivanje dvije akcione radnje u istom prostoru;
- flešbek (flashback) – evokacija radnje iz prošlosti, retrospekcija;
- flešforvard (flashforward) – anticipacija stvarne ili moguće buduće radnje;
- imaginarno vrijeme – neodređeno trajanje akcione radnje u imaginarnom prostoru;
- apstraktno vrijeme – snovi, halucinacije, trans, hipnotička stanja i slično;
- zaustavljeno vrijeme – zaustavljena akciona radnja (stop kadar, stop motion);
- snimanje unazad – obrnuti hod kamere;
- usporeno snimanje (slow motion) – usporeni hod kamere;
- ubrzano snimanje – ubrzani hod kamere.

---

<sup>532</sup> Ibid, str. 26.

<sup>533</sup> Jedan od istaknutih predstavnika francuskog filmskog impresionizma Žan Epštejn (Jean Epstein) filmsko vrijeme naziva lokalnim vremenom filma: "ono što je vremenska dimenzija samog medija, vremenski kvalitet ostvaren filmskom transformacijom stvarnog vremena". Jean Epstein, *L'intelligence d'une machine*, Éditions Jacques Melot, Paris, 1946.

<sup>534</sup> Podjela preuzeta iz: Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, NNK International, Beograd, 2012, str. 73–74.

<sup>535</sup> Paralelno vrijeme u ovom proširenom filmu izraženo je, osim putem paralelne montaže, i upotrebom podijeljenog (polimorfnog) ekrana.

## ŠIRENJE VREMENSKIH GRANICA FILMA

*Vremevidac* je višemedijsko djelo koje pripada eksperimentu proširenog filma, a ima za cilj proširivanje granica značenja, narativa, prostora i vremena filma. Razmišljajući kako i na koji način bih mogao da mijenjam glavni zakon filma koji se odnosi na njegovo fiksirano trajanje u vremenu,<sup>536</sup> koje je uvijek isto pri svakoj projekciji, shvatio sam da bih to jedino mogao da ostvarim upravo preko prostora, jer "svakom prostoru što ga film prikazuje odgovara neko njegovo lokalno vrijeme",<sup>537</sup> što podrazumijeva organizaciju i razlaganje dijegetskog vremena po prostornim koordinatama, a forma proširenog multiekranskog filma idealna je za pružanje takvih mogućnosti. Proširivanjem filmskog medija pomoću prostora višestrukih ekrana koji su polimorfno izdijeljeni, mi zapravo jedno vrijeme proširujemo na drugo vrijeme u istom trenutku, a samim time mijenjamo i percepciju vremena.

Inspiraciju i podsticaj za ovaj poetski čin našao sam kod avangardne filmske umjetnice Maje Daren (Maya Daren), koja je težila produžavanju vremena prostorom (oprostorivanje vremena) i produžavanju prostora vremenom (ovremenjivanje prostora).<sup>538</sup>

Kao što sam u prethodnom tekstu pomenuo, vrijeme i prostor su neodvojivi jedno od drugog i jedno se pomoću drugog očitava – kako u životu, tako i u filmu. Doktorski umjetnički projekat *Vremevidac* sastoji se od četiri filma<sup>539</sup> (tri filma predstavljaju vremenski poredak – budućnosti, sadašnjosti i prošlosti, a četvrti film predstavlja integralnu verziju, gdje su u jednom prostoru ekrana spojena navedena tri filma). Sva četiri filma imaju svoje fiksno vrijeme trajanja. Film koji predstavlja budućnost je najkraći – traje trideset pet minuta i dvije sekunde; film koji predstavlja sadašnjost traje trideset pet minuta i trideset tri sekunde; film koji predstavlja prošlost traje trideset sedam minuta i dvadeset sekundi. Integralna triptih-verzija filma je najduža i traje trideset sedam minuta i četrdeset dvije sekunde. Ako bismo

---

<sup>536</sup> U periodu nijemih filmova nije postojao standard za snimanje i projekciju filmova; jedna filmska sekunda bila je sastavljena od 16–20 fotograma, a projekcije jednog istog filma različito su trajale. Uvođenjem standarda od 24 fotograma u sekundi, uvođenjem standarda brzine projekcije i uvođenjem zvuka kao ravnopravne medijske linije, film postaje umjetničko djelo čije je trajanje u vremenu uvijek fiksno. Informacija preuzeta iz: Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike: superlibretto-govor muzike u filmu*, Filološko umetnički fakultet, Kragujevac, 2014, str. 20.

<sup>537</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 162.

<sup>538</sup> Petrit Imami, *Dramaturgija igranog filma*, op. cit., str. 75.

<sup>539</sup> Sve četiri verzije filma, osmišljene su i planirane da budu projektovane u četiri različite prostorije, gdje bi publika, krećući se od prostorije do prostorije, izvodila perceptivni performans. Ovakav odnos sa prostorom djela – prostorom koji pokazuje i prostorom koji prikazuje – doprinosi i posebnom doživljaju vremena.

sukcesivno, odnosno linearno, jedan za drugim, gledali sve ove filmove, trebalo bi nam oko sto četrdeset četiri minuta i devedeset sedam sekundi, što bi, vjerovatno, mnogim gledaocima predstavljalo mentalni napor. Dužina trajanja filma zavisi od prikazanog vizuelnog prostora u filmu. Prošireni film, šireći se medijski u prostoru – virtuelnom (unutar kadra koji omogućava podijeljen ekran) i realnom (fizičkom) – širi se i u vremenu.

Prošireni film *Vremevidac* osmišljen je tako da se svaka od njegovih dijegetskih verzija vremena projektuje u različitim prostorijama, mada može da se reprodukuje i u jednoj prostoriji, ali da razne verzije filma budu prikazane na različitim zidovima. Moguće je prikazati sva tri filma i na jednom zidu – mogućnosti prezentacije su skoro pa neograničene. Jedna zanimljiva činjenica koja se može smatrati vremenskim i semantičkim kvalitetom ovog proširenog filma je ta da on može biti vizuelno i vremenski uvijek drugačiji pri projekciji. To može da se ostvari tako što pri puštanju ove tri verzije filma "vremenskog poretka", ne moramo da pustimo istovremeno sva tri filma, već je dovoljno da između njihovih početaka bude vremenski razmak od par sekundi (a može i par minuta) – samim tim vrijeme projekcije uvijek može da bude različito. Pritom, u projekciji odmah imamo drugačije ikoničke i semantičke vrijednosti koje ekrani ostvaruju međusobno – samim tim film postaje i vizuelno drugačiji. Ovim načinom proširenja i projekcije stičemo mogućnost da svaki put gledamo "različit" film i da ga svaki put različito doživimo. Ovakav pristup, koji ruši konvencije nudeći mogućnost da svaki put gledamo drugačiji film i da on svaki put traje različito, karakterističan je bio za pokret *Expanded cinema* i predstavlja jednu od glavnih osobnosti proširenog filma. Četvrti, integralni triptih-film, u međusobnom odnosu sa pomenuta tri filma, doprinosi još većem ekspaniranju vremena projekcije i proširenju prostorno-semantičkih međuodnosa svih ekrana.

U cilju proširenja filma, govoreći sa vremenskog aspekta, moguće je proširenje i u doživljaju vremena, uz pomoć planiranog performansa koji tokom izložbe treba da izvede jedan od glavnih glumaca iz filma, kao i uz pomoć perceptivnog performansa gledalaca koji se kreću u galerijskom prostoru i biraju koji ekran žele da gledaju, a koji uz ovako prošireno filmsko djelo, doživljavaju vrijeme filma na jedan sasvim drugačiji način.

## PROSTOR

Prostor kao jedan od glavnih fizičkih pojmova mnogo je lakše definisati nego vrijeme, a jedna od definicija koja mi djeluje najlogičnije jeste da je prostor "apstraktna, konceptualna, logička i matematička kategorija kojom se opisuje položaj stvari, odnos između stvari i cjelina mogućih odnosa stvari".<sup>540</sup> Kao što sam naveo u prethodnom poglavlju, film predstavlja multitemporalnu strukturu, a samim time i multispacijalnu, jer su ova dva pojma nerazdvojna jedan od drugog – vrijeme se očitava kroz prostor, a prostor kroz vrijeme. Kao što multitemporalna struktura predstavlja egzistiranje više različitih vremena unutar jedinstvenog filmskog vremena, tako i multispacijalna struktura podrazumijeva egzistiranje više različitih vrsta prostora unutar filmskog djela.

Multispacijalnu strukturu proširenog filma čine: realni/fizički prostor, virtuelni/vizuelni prostor i imaginarni/psihološki prostor. Realni/fizički prostor je prostor koji je filmski organizovan, komponovan kadriranjem i snimljen pomoću kamere, oblikovan pomoću montaže i transformisan u jedinstven filmski prostor, odnosno virtuelni prostor koji je prikazan u umjetničkom djelu. Realni/fizički prostor u ovom projektu podrazumijeva i vanfilmski, odnosno galerijski prostor u kojem se, u različitim prostorijama ili u istoj prostoriji, projektuje multiekranski film. U realnom/fizičkom vanfilmskom prostoru, publika, krećući se od ekrana do ekrana, izvodi perceptivni performans; u njemu glumci/performeri takođe izvode performans koji proširuje informaciju filma. Za multiekranske instalacije i performanse bitno je sticanje iskustva o prostoru umjetničkog djela, što znači da on ne djeluje pasivno na posmatrača, nego je potrebno da se posmatrač kreće u njemu, doživljava ga, razumijeva i otkriva njegova unutrašnja značenja.<sup>541</sup>

Po shvatanju teoretičara umjetnosti i medija Miška Šuvakovića, modernu umjetnost karakteriše "kretanje od simboličkih i zamišljenih virtuelnih prostora prema konkretnim doživljajnim prostorima", dok za postmodernu umjetnost kaže da se ona vraća virtuelnim prostorima ekrana i da se u postmodernoj umjetnosti prostor tumači kao "simulacijski prostor, a ne konkretni aspekt doživljaja".<sup>542</sup> Po Šuvakoviću, jedan od karakterističnih prostora za likovne i vizuelne umjetnosti dvadesetog vijeka je konkretni prostor. Ovaj doktorski

---

<sup>540</sup> Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky / Vlees & Beton, Zagreb / Ghent, Zagreb, 2005, str. 519.

<sup>541</sup> Ibid, str. 520.

<sup>542</sup> Ibid, str. 519–520.

umjetnički projekat zasnovan je na tom konkretnom prostoru koji zauzima i u kojem se nalazi djelo, gdje je sintetizovanjem raznih vrsta prostora "uspostavljen identitet prikazanog, pokazanog i konkretnog prostora".<sup>543</sup> Multi audioviziju *Vremevidac* proširio sam u fizičkom, virtuelnom i imaginarnom prostoru. U ovom umjetničkom projektu takođe suprotstavljam i međusobno povezujem ova tri različita prostora, koja su neophodna za realizaciju i doživljaj ovako osmišljenog djela.

## PROŠIRENJE FILMA U FIZIČKOM PROSTORU: MULTINARATIV

Jedan od načina na koji sam proširio film u fizičkom prostoru jeste upotreba više ekrana, što podrazumijeva organizaciju i razlaganje prostora filma po vremenskim koordinatama, odnosno, na svakom zidu ili u svakoj prostoriji treba da bude instalirano po jedno platno ili ekran na kojem će biti prikazan po jedan od filmskih dijegetskih oblika vremena. Ovakvo širenje u prostoru ne predstavlja samo širenje vizuelnih horizonata, niti ogromnu intenzifikaciju vizuelnog iskustva. Širenje slike u prostoru doprinosi i tome da se, na nivou simultanosti i međuodnosa svih ekrana filma, slika koja se širi u prostoru, širi i semantički i narativno.

Narativ, koji predstavlja priču jednog djela, ne može se posmatrati nezavisno, po sebi, već samo kroz neki drugi medij kroz koji ga percipiramo, kao što je usmeno pripovijedanje, roman, film.<sup>544</sup> Narativ mora imati svoj medijski izraz da bi postojao i djelovao na gledaoca. U praksi, u većini slučajeva, narativ je glavni strukturalni element koji određuje formu djela i utiče na njegovu estetiku, ikonografiju, stilizaciju i slično; međutim, to ne mora da bude pravilo kada je u pitanju prošireni film. U proširenom filmu, taj jednostrani odnos koji podrazumijeva da sadržaj filma utiče na formu, kako se obično misli, može da bude promijenjen (proširen), može da bude dvosmjernan, tako što će forma koja se proširuje u prostoru, uticati na sadržaj i na njegovo značenje, zavisno od načina kako je medijski ovaploćen.

---

<sup>543</sup> Ibid, str. 519.

<sup>544</sup> Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative*, Institute of Nordic Language and Literature / University of Copenhagen, Copenhagen, 1999, str. 31.



Proširivanje filma u prostoru pomoću multiekranske postavke omogućava ostvarivanje novog oblika naracije – multinarativa.<sup>545</sup> O ovakvom umjetničkom izrazu proširenog filma, zasnovanom na više narativnih perspektiva koje, kao novi oblik naracije predstavljaju apstraktni sistem po kojem se odvija priča filma, filmski reditelj Gregori Markopulos (Gregory Markopoulos) objavio je manifest novih narativnih oblika, koji se temelje na montažnoj tehnici kratkih i brzih kadrova koji se stalno smjenjuju. U filmskom časopisu *Film culture*, Markopulos, govoreći o multinarativu, kaže: "Predlažem novi oblik naracije kao kombinaciju klasične tehnike montaže sa apstraktnijim sistemom. Ovaj sistem uključuje upotrebu kratkih filmskih faza koje evociraju misaone slike. Svaka filmska faza sadrži izbor određenih slika sličnih harmoničnom jedinstvu muzičke kompozicije. Faze filma određuju druge međusobne veze; u klasičnoj tehnici montaže postoji stalni odnos prema neprekidnom kadru; u mom apstraktnom sistemu postoji kompleks različitih slika koje se ponavljaju."<sup>546</sup>

U multi audioviziji *Vremevidac*, dok svaki od ekrana izražava pojedinačni narativ definisan nepromjenljivim redosledom i značenjem, dotle na nivou simultanosti i međuodnosa svih ekrana ovog proširenog filma dolazi se do stvaranja apstraktnog sistema u kojem svaka promjena stvara novi narativ i novo značenje. Ovakav pristup proširivanju filma u prostoru, upotrebom više ekrana, pokazuje da taj postupak nema samo značaj za širenje audio-vizuelnih horizonata i prostorno-vremenskog iskustva gledaoca, već da ima ulogu i u službi novog pristupa naraciji. Multinarativ aktivira misaone procese gledalaca,<sup>547</sup> koji imaju mogućnost da akcijom oka skokovito sa ekrana na ekran bilježe utiske sa širokim krugom asocijacija,<sup>548</sup> da na svoj način povezuju priču, koja može da se čita uvijek u novom

---

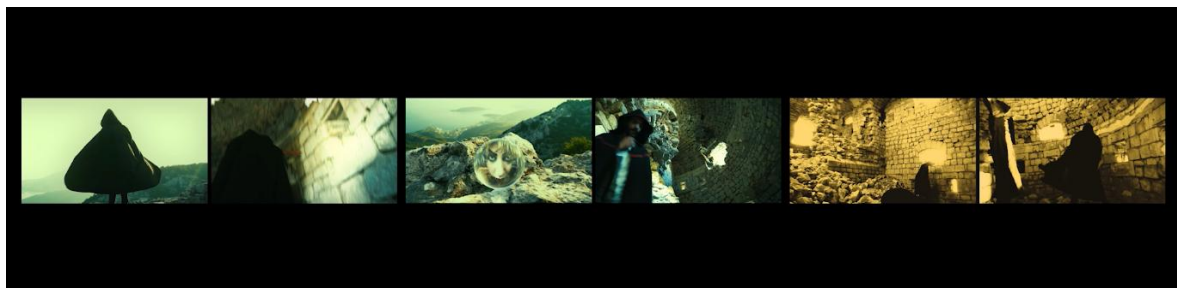
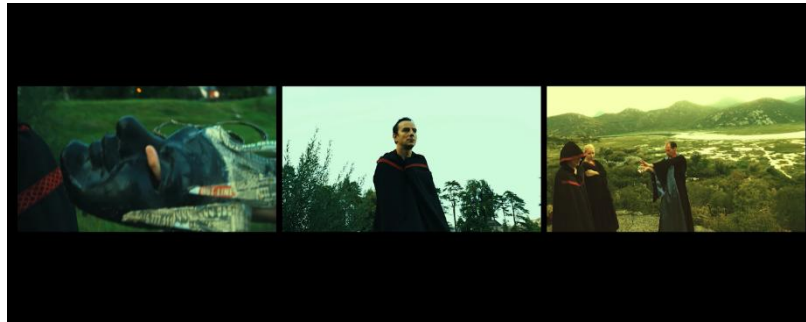
<sup>545</sup> Multinarativ kao novi oblik naracije bio je karakterističan za umjetnički eksperimentalni pokret *Expanded cinema*.

<sup>546</sup> Gregory Markopoulos, "Toward a New Narrative Film Form", *Film Culture*, no. 31, New York, 1963, str. 15–16. Definiciju preveo i prilagodio tekstu Stevan Lutovac.

<sup>547</sup> Posmatrač takođe radi na djelu zajedno sa umjetnikom, jer je i recepcija aktivan process; bez njegove recepcije i apercpcije umjetničko djelo ne bi postojalo. Informacija preuzeta iz: Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 21.

<sup>548</sup> Asocijacije su većinom osmišljene, ali zahvaljujući multinarativu sa više ekrana, recipijent ima mogućnost da u umu sam povezuje i stvara audio-vizuelne sintagme i da registruje razne slučajne asocijacije koje nisu nastale voljom autora, što ipak u najvećoj mjeri zavisi od mašte i kulturnih navika gledaoca koji percipira djelo.

repcijskom ključu i u novom aspektu tumačenja, što ipak uveliko zavisi od međusobnih značenjskih odnosa<sup>549</sup> i vremenske sinhronizacije scena koje dolaze sa više ekrana.



*Vremevidac* (2020). Proširivanje filma u prostoru pomoću tri ekrana i ostvarivanje multinarativa.

## PROŠIRENJE FILMA U VIRTUELNOM PROSTORU: PROMJENLJIVI OKVIR KADRA

Konvencionalno shvatanje filma je da se on sastoji od velikog broja pokretnih slika koje zajedno sa zvukom i tekstom predstavljaju njegov sadržaj i da za njih postoji samo jedan nepromjenljivi okvir unutar kojeg pokretne slike egzistiraju. Taj okvir se shvata kao njihov sadržitelj i on predstavlja standardizovanu četvorougao nu granicu i vidljivo mjesto projekcije.<sup>550</sup> Okvir se definiše kao oivičen prostor unutar kojeg se odvija radnja filma ili televizijske priče; on predstavlja prostornu konstantu filma ili audiovizuelnog djela, s tim da je gledalac svjestan i onog prostora što postoji izvan okvira.<sup>551</sup> Zato je okvir često izvor

<sup>549</sup> Po semiotičaru i teoretičaru filma Juriju Lotmanu, filmsko značenje nastaje na račun svojevrsnog, samo filmu svojstvenog, spajanja semiotičkih elemenata. Juri Lotman, *Semiotika filma*, Institut za film, Beograd, 1976, str. 42.

<sup>550</sup> Mišel Šion, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 61.

<sup>551</sup> Medijska pismenost: <https://www.medijskapismenost.hr/razlicite-vrste-kadrova-i-po-cemu-se-razlikuju/> – datum pristupa 24.03.2020. u 19:01h.

očekivanja, napetosti, iznenađenja ili preokreta. Okvir dijeli dijegetski prostor filma<sup>552</sup> od nedijegetskog prostora, i sve što se nalazi unutar okvira smatra se važnim za film. U pojedinim filmskim i audiovizuelnim djelima, podjednako važnim se smatra i prostor van okvira kadra. U ovom radu, takav prostor je nazvan "imaginarnim" i o njemu će biti riječi u narednom poglavlju. Po konvencionalnom shvatanju, film posjeduje samo jedno predviđeno mjesto za projekciju slika kao "granicu umjetničkog prostora", za razliku od video-instalacija i drugih multimedijalnih modela koji nude veći broj projekcionih mjesta, pa se iz takvog shvatanja ukorijenio običaj da se u slučaju filma može govoriti o slici u jednini.<sup>553</sup>

Hrvoje Turković u svojoj knjizi *Filmska opredjeljenja*, govoreći o metakomunikacijskim signalima koji služe da nas upozore na prostornu lokaciju prezentacije filmskog djela, objašnjava kako prevazilaženje tih metakomunikacijskih granica prošireni film čine drugačijom vrstom od klasičnog filma. "Tradicionalno su ti signali krajnje standardizovani, s čvrstom funkcijom razgraničavanja, s jasnom granicom – na primjer: okvirom ekrana (...) Konstantnost metakomunikacijskih signala, i jasnoća granica, bili su tradicionalni preduslov za svaku filmsku komunikaciju, za percepciju filma kao filma. Dio alternativnog filma usmjerio se upravo na istraživanje tih metakomunikacijskih granica filma, odnosno posvetio se mijenjanju i uklanjanju metakomunikacijskih signala. Kad se radi o zamučivanju granica, tada to nazivamo – proširenim filmom."<sup>554</sup>

Osim u proširenom filmu, tendencija ka mijenjanju metakomunikacijskih signala (mijenjanje okvira slike) dešavala se i na samom početku filmske umjetnosti, gdje je bilo pokušaja da se izbjegne tvrdoća linija koje uokviruju sliku – rezanjem i neoštrinama, tehnikama koje su već bile primjenjivane u fotografiji.<sup>555</sup> Jedan od takvih pokušaja da se izbjegn timerog četverougaoe granične linije slike jeste film Dejvida Grifita (David W. Griffith) *Intolerance* (1916), gdje je autor uz pomoć vinjeta (maski) stvarao kružni okvir slike da bi pažnju gledalaca usredsredio na sami centar ekrana.<sup>556</sup>

---

<sup>552</sup> Dijegetski prostor filma predstavlja vidljivi prostor u filmskom kadru.

<sup>553</sup> Mišel Šion, op. cit., str. 61.

<sup>554</sup> Hrvoje Turković, *Filmska opredjeljenja*, Društvo za promicanje književnosti na novim medijima, Zagreb, 2012, str. 155.

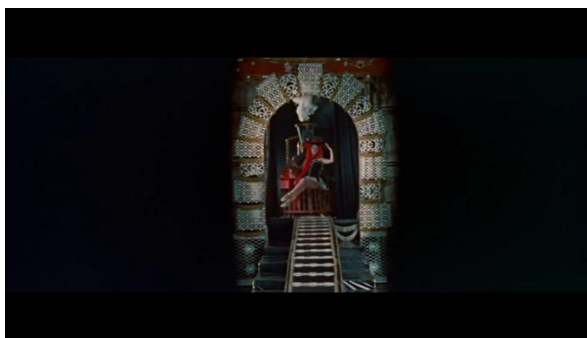
<sup>555</sup> Mišel Šion, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007, str. 62.

<sup>556</sup> Pokušavajući da se oslobodi strogih granica slike kadra, Grifit je ponekad maskirao gornji i donji dio slike (za horizontalnu kompoziciju) ili čak i obje strane da bi naglasio vertikalni element u uspravnoj kompoziciji. Informacija preuzeta iz: Ernest Lindgren, *Umetnost filma*, prev. Nada Ćurčija-Prodanović, Matica Srpska, Novi Sad, 1966, str. 145.



David Griffith, *Intolerance* (1916). Promjenljivi okviri kadra.

Kasnije je bilo još eksperimentisanja sa okvirom kadra; razni stvaraoci su tehničkim postupcima simulirali otvor blende kamere ili su simulirali pogled kroz dvogled, izobličujući okvir iz kvadratnog u kružni oblik, pretežno u detektivskim filmovima. Eksperiment sa traženjem promjenljivog okvira kadra desio se u filmu *Lola Montes* (1955) reditelja Maksa Ofilisa (Max Ofilis), gdje okvir slike mijenja oblik zavisno od dramaturških situacija.<sup>557</sup>



Max Ofilis, *Lola Montes* (1955). Promjenljivi okviri kadra.

Strogi okviri kadra mijenjali su se još i upotrebom podijeljenog polimorfnog ekrana (split screen), koji je u upotrebi još od 1908. godine.<sup>558</sup> Podijeljeni ekran revitalizovao se u holivudskim *widescreen* filmovima šezdesetih godina XX vijeka, gdje je pretežno korišćen kako bi istovremeno prikazao oba učesnika telefonskog razgovora,<sup>559</sup> kao na primjer u filmu

<sup>557</sup> Sergej Ejzenštajn je, u govoru koji je održao 1930. godine u holivudskoj Akademiji za filmsku umjetnost i nauku, predložio da se umjesto dotadašnjih "kvadrata" uvedu krugovi u koje bi se, za potrebe raznih tipova kompozicija, uveli pravougaonici raznih proporcija. Ovaj predlog nije prihvaćen i razmjere "kvadrata" kadra ostale su iste. Ibid, str. 145.

<sup>558</sup> Lev Manovič, *Metamediji*, izbor tekstova, ured. Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, str. 66.

<sup>559</sup> David Bordwell, Kristin Thompson, *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, 2004, str. 257.

*Indescreet* Stenlija Donena (Stanley Donen) iz 1958. godine. Svi ovi promjenljivi okviri korišćeni su samo fragmentarno i uglavnom su zavisili od dramaturških situacija.



Stanley Donen, *Indescreet* (1958). Upotreba podijeljenog ekrana u dijaloškoj sceni.

Da se nije odustalo od eksperimenta sa mijenjanjem strogih okvira slike, potvrđuje i bioskopska psihološka drama izvedena pomoću nelinearnog narativa i izdijeljenog ekrana, film *The Tracey fragments* (2007) kanadskog reditelja Brusa Mekdonalda (Bruce McDonald) – film koji je skoro tokom čitavog svog trajanja u stalnoj metamorfozi okvira kolažne slike.



Bruce Mc Donald, *The Tracey fragments* (2007). Promjenljivi okviri kadra.

Jedan od glavnih ciljeva multi audiovizije *Vremevidac* jeste poništavanje nekreativne konvencije o metakomunikacijskim signalima koji nam ukazuju na to da postoji samo jedno mjesto za projekciju slika unutar filma, kao i da postoje nepromjenljive standardizovane granične linije koje uokviruju sliku. Eksperimentisanjem kroz praktični rad, trudio sam se da pronađem način koji bi mi omogućio proširenje i umnožavanje slike unutar okvira kadra (kadar u kadru), kao i korišćenje dinamičnijeg promjenljivog okvira slika, čija bi se funkcionalnost i vizuelna metamorfoza formata ogledala u konstantnom prilagođavanju dramaturškim situacijama u filmu. Da bih sliku koja je ograničena okvirom pustio da se širi u

prostoru kako bi mogla nesmetano da ostvaruje svoju dramaturšku funkciju, potrebno je prvo poništiti strogu granicu okvira, jer u filmu "sva pravila mogu da se krše ako znamo kako i zašto se to radi".<sup>560</sup>



*Vremevidac* (2020). Promjenljivi okvir slike u integralnoj triptih-verziji filma.

## KADAR UNUTAR KADRA

Filmski kadar se definiše kao pažljivo odabrani isječak, koji je autor odlučio prikazati publici, koji je prostorno ograničen okvirom, a vremenski je ograničen svojim trajanjem.<sup>561</sup> Po Plaževskom, kadar predstavlja "najmanju dinamičku jedinicu, isječak trake između dva montažna spoja".<sup>562</sup> U konvencionalnom shvatanju, kadar prikazuje dinamični vizuelni/virtuelni prostor pokretnih slika različitog trajanja, ali konstantnih prostornih dimenzija okvira. Film *Vremevidac* proširio sam u prostoru i na taj način što sam vizuelni prostor (prostor kadra) proširio pomoću prostorne montaže unutra kadra,<sup>563</sup> koja podrazumijeva upotrebu podijeljenog (polimorfnog) ekrana i tehniku višestruke ekspozicije (superponiranje slika u slici). Tokom proširenja filma u prostoru, kršio sam strogu konvenciju o nepromjenljivom/konstantnom okviru slike, dopuštajući formatu kadra da fluktuirira kroz kontinuiranu metamorfozu okvira kadra, zavisno od dramaturških situacija. Kontinuirano dijeljenje prostora ekrana na dva, tri, četiri ili šest jednakih kvadata (kadrovi unutar kadra) na svakom od ekrana, ujedno doprinosi multipliciranju vizuelnog prostora, a samim time i

<sup>560</sup> Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, drugo izdanje, SKC, Beograd, 1998, str. 173.

<sup>561</sup> Medijska pismenost: <https://www.medijskapismenost.hr/razlicite-vrste-kadrova-i-po-cemu-se-razlikuju/>

<sup>562</sup> Ježi Plaževski, *Jezik filma*, I deo, Institut za film Beograd, 1971, str. 3.

<sup>563</sup> Više o ovoj vrsti montaže vidjeti u poglavlju "Montaža unutar kadra" na str. 62.

informacija, a može se takođe tumačiti i kao performativni čin, odnosno kao produktivna označiteljska konstrukcija – proizvodnja značenja. Proširenjem vizuelnog prostora, kadrovi unutar kadrova prevazilaze svoje bukvalno značenje na ekranu, šireći se sugerišu veze sa drugim stvarima i značenjima.<sup>564</sup>

Kod ovako osmišljenih proširenih filmova, čiji su kadrovi u konstantnom pokretu i metamorfozi okvira, u kojima od početka do kraja filma postoji neprekidna promjena kadriranja (smjenjivanje planova), čulo vida "mnogo više slijedi liniju vremena budući da mu nedostaje prostorna stabilnost".<sup>565</sup> Širenje slike unutar kadra ne podrazumijeva fizičko širenje dimenzija slike, već se pomoću montaže unutar kadra širi vizuelni prostor informaciono, semantički, narativno i perspektivno. Ovo medijsko širenje slike u prostoru pruža gledaocu mogućnost proširenja sopstvene percepcije, jer se medij smatra "tehnološkim produžetkom čovjekovih čula".<sup>566</sup>

Podijeljen ekran je tehnika/medij čije su mogućnosti velike i koja ima moć dinamičnog prikazivanja vremenske i prostorne simultanosti, mogućnost direktnog poređenja (komparacije) dva prikazana objekta/događaja ili više njih. Podijeljen ekran omogućava vizuelnu analizu djela, uspostavljanje vizuelnog kolaža, kinematografskog otjelotvorenja kubističkih principa.



*Vremevidac* (2020), verzija sadašnjosti.

Promjenljivi okvir slike i njeno širenje unutar kadra pomoću podijeljenog ekrana.

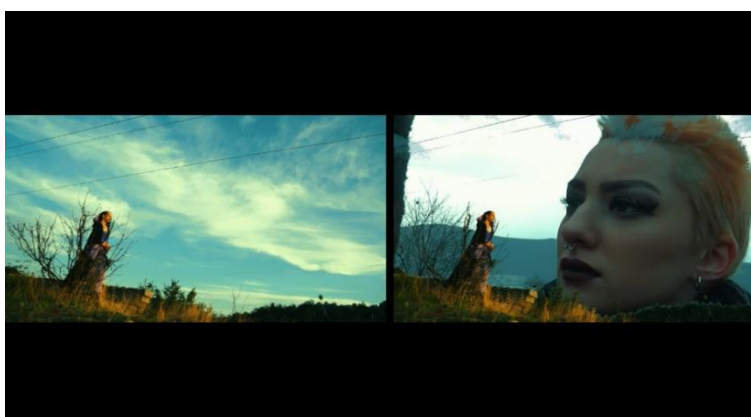
<sup>564</sup> Slavko Vorkapić je zastupao ideju da kadrovi treba da prevaziđu svoje bukvalno značenje na ekranu i da moraju proširiti i sugerisati veze sa drugim stvarima i značenjima. Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Clio, Beograd, 1998, str. 309.

<sup>565</sup> Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 42.

<sup>566</sup> Maršal Makluan, *Poznavanje opština – čovekovih produžetaka*, Beograd, Prosveta, 1971, str. 57.

Veći dio ove multi audiovizije oblikovan je pomoću ekrana podijeljenog na dva jednaka dijela – diptiha,<sup>567</sup> što omogućava istovremeno praćenje dvije akcijske radnje, odnosno akciju i reakciju likova, koje se odigravaju u istom vremenu, a na različitom mjestu.

Upotrebom diptih-ekrana, u pojedinim scenama prikazivao sam i simultane događaje koji se dešavaju na istom mjestu, s tom razlikom što sam lijevi dio ekrana upotrijebio tako da prikazem prostor i datu scenu na određen način (izvorno), a desni dio ekrana da tu istu scenu i prostor prikazem u alternativnoj, odnosno proširenoj verziji, koja ima mogućnost dopune informacije – drugačijim ikoničkim vrijednostima, pokretima, bojama, zvučnim komentarima, vizuelnim efektima (likovnim animacijama).



*Vremevidac* (2020). Korišćenje desnog dijela ekrana za proširivanje informacije u filmu.

Ovako podijeljen ekran na dva dijela idealno je sredstvo za kontrapunktiranje snimaka i njihovo stavljanje u jukstapoziciju sa ciljem da stvore dvostruku vizuelnu suprotnost, sačinjenu od kontrastnih slika različitog sadržaja.

Filozof i jedan od najznačajnijih ljudi za razvoj semiologije, odnosno semiotike, kako ju je on originalno nazivao, Čarls Sanders Pers (Charles Sanders Peirce), razlikovao je dvije vrste slika koje je nazvao "jednost" i "drugost". Po Persu, "drugost je bila tamo gdje je samo po sebi bilo dvostrukosti, ono što je takvo kakvo jeste zahvaljujući svom odnosu prema drugom. Sve ono što postoji isključivo u suprotstavljanju, kroz duel i zahvaljujući njemu, pripada drugosti: napor – otpor, akcija – reakcija, nadražaj – odgovor, situacija – ponašanje, individua – sredina".<sup>568</sup> Ovakvo shvatanje "drugosti" slika, koje postoji zahvaljujući

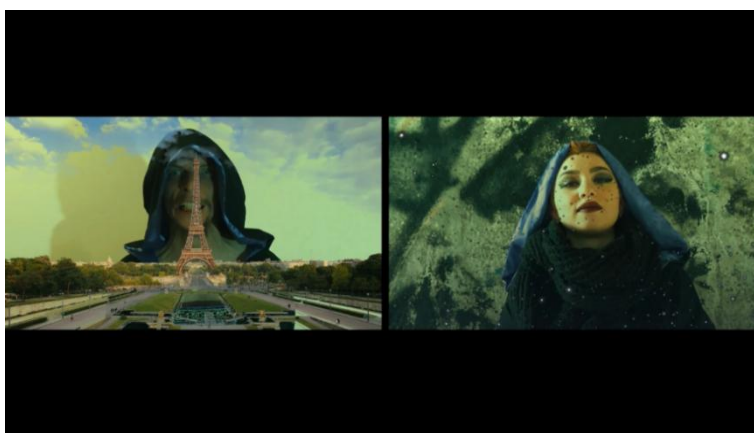
<sup>567</sup> Diptih (grč. *diptychos*) predstavlja dva likovna, muzička, literarna i druga umetnička djela tematski ili idejno povezana: <https://www.opsteobrazovanje.in.rs/sta-znaci/diptih/> – datum pristupa 04.04.2020. u 20:38h.

<sup>568</sup> Citat preuzet iz: Žil Delez, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998, str. 118.



međusobnom odnosu suprostavljanja jedne slike drugoj, idealno ilustruje mogućnost i ulogu podjeljenog ekrana koji suprostavlja dva različita snimka. Ovako podijeljen ekran koristio sam i za eksperimentisanje i neposrednu primjenu plana i kontraplana<sup>569</sup> u dijaloškoj sceni *Dobre vile* i *Zlog čarobnjaka*, da unutar podijeljenog ekrana predstavim stvarnu simultanost njihovih reakcija, a ne "simulaciju istovremenosti" koja se obično dobija upotrebom paralelne montaže unutar klasičnog ekrana, gdje se ovi planovi sukcesivno smjenjuju jedan za drugim.

O značaju plana i kontraplana u dijaloškim scenama Ježi Plaževski kaže da "na taj način, imamo mogućnosti da pratimo njihove reakcije, drugo, možemo koncentrisati pažnju gledaoca na datu osobu ne samo onda kad govori, već i kad sluša, ukazujući time gledaocu da su u nekim situacijama reakcije onoga koji sluša važnije od reakcije onoga koji govori".<sup>570</sup>



*Vremevidac* (2020). Upotreba plana i kontraplana u dijaloškoj sceni pomoću podijeljenog ekrana.

Ovako tretiran ekran, podijeljen na pola, i upotreba montaže unutar kadra omogućili su mi da simuliram pogled na (ne)stvarnost, sličan pogledu ljudskih očiju, odnosno da prikazem scenu iz vizure glavnog junaka. Diptih-ekran i montažu unutar kadra upotrijebio sam i za audiovizuelni kontrapunkt u kulminativnim scenama, gdje sam na lijevom dijelu ekrana predstavio akcionu scenu ubrzanog ritma,<sup>571</sup> unutar koje dolazi do mnogih audiovizuelnih promjena, što treba da prouzrokuje kod gledalaca osjećaj bržeg proticanja vremena – dok sam desnu stranu ekrana upotrijebio za kontrapunktiranje, tako što sam tu smjestio alternativnu

<sup>569</sup> Plan – kontraplan predstavlja postupak sastavljanja plana sa kontraplanom, to jest sa planom koji ima suprotan ugao od prethodnog. Najprostija primjena ovog sistema je razgovor dva lica snimljena u bliskim planovima, na primjer, u vrlo krupnim planovima. Tada u kadru vidimo naizmenično npr. lice žene i lice čovjeka. U većini spojeva plana i kontraplana stvaralac sugeriše tačan kontinuitet u vremenu. Informacije preuzeta iz: Ježi Plaževski, *Jezik Filma*, I deo, Institut za film, Beograd, 1971, str. 33–35.

<sup>570</sup> Ibid, str. 33.

<sup>571</sup> Denijel Eridžon tvrdi da ubrzanje ritma tokom klimaksa stvara kratkotrajnu napetost kod gledalaca i priprema ih za naglo opuštanje. Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998, str. 446–448.

mogućnost nastavka priče, u kojoj u dramaturškom pogledu nema bitnih dešavanja, koja je retrogradnog ritma, predstavljena kroz usporeni snimak (slow motion), a koja ima za cilj da odražava psihološko stanje glavnog lika.

Ovako do krajnje granice usporeni snimci predstavljaju prostor u kojem vlada jaka gravitacija, što bi trebalo, s jedne strane, da referira na Ajnštajnovu *Teoriju relativnosti*, u kojoj je gravitaciono polje različito na različitim prostornim tačkama i u kojoj gravitacija svojom silom utiče i na vrijeme, na taj način što ga usporava. U ovoj sceni, u kojoj kroz vizuelni prostor vlada "jaka gravitacija", dolazi do remećenja vremenskih zakonitosti, što stvara u svijesti gledalaca doživljaj sporijeg proticanja vremena. Na osnovu ovih praktičnih i umjetničkih istraživanja, može se zaključiti da je Ajnštajnova *Teorija relativnosti* primjenjiva uspješno jedino na filmu.

Izabrane snimke na ovako podjeljenom ekranu suprotstavio sam međusobno, dovodeći ih u određene relacije – idejne, vizuelne, sadržajne i asocijativne, s ciljem da njihovom sintezom omogućim prošireno komplementarno značenje djela. Triptih-ekran<sup>572</sup> na nivou svakog pojedinačnog filma, upotrijebio sam da bih prikazao vremenski poredak događaja, gdje svaki od kvadrata predstavlja po jedno vrijeme – budućnost, sadašnjost i prošlost. Upotreba triptiha i njegove konstantne vizuelne alternacije predstavlja performativni čin i mogućnost stvaranja neretrogradirajućeg ritma filma, kao i objašnjenje prirode vremena u kojem se stalno izmjenjuju i prožimaju budućnost, sadašnjost i prošlost, i gdje se te vremenske granice međusobno poništavaju i pretapaju u jedinstveno filmsko vrijeme projekcije.



*Vremevidac* (2020). Širenje filma u prostoru kadra i predstavljanje tri različita vremena.

<sup>572</sup> Triptih u likovnoj umjetnosti predstavlja trodijelnu sliku u kojoj su na tri ploče ili na tri platna izvedene tri samostalne figure ili kompozicije, koje zajedno čine jedinstvenu i logički povezanu priču ili ideju. Definicija preuzeta sa: <https://velikirecnik.com/2016/11/16/triptih/> – datum pristupa 05.04.2020. u 16:00h.

## POLIMORFNI EKRAN KAO PROSTOR ANALIZE I DEKONSTRUKCIJE

Analiza kao jedno od osnovnih sinematičkih sredstava podrazumijeva dekonstrukciju radnje na "nekoliko sastavnih djelova, a zatim uzimanje odvojenih kadrova ovih djelova, svaki iz drugog ugla i sa različitog rastojanja. Isjecanjem i ponovnim spajanjem događaja, filmski stvaralac mu vraća život. Kroz ritmičnu rekonstrukciju javlja se jedan novi pogled na stvari."<sup>573</sup> Analizu i overleping, kao montažne forme i sredstva za pojačavanje filmskog doživljaja, Vorkapić je nazvao filmskom koreografijom.<sup>574</sup> Ova Vorkapićeva ideja dekonstrukcije i vizuelne analize kadrova odnosi se na primjenu vremenske montaže, koja podrazumijeva uzastopno smjenjivanje slika jedne za drugom u vremenu, dok upotreba prostorne montaže<sup>575</sup> omogućava simultanu koegzistenciju više slika istog objekta iz različitih perspektiva unutar prostora ekrana.

Po filmskom teoretičaru Noelu Biršu, "jedno od najvećih otkrića Sergeja Ejzenštajna (Сергей Михайлович Эйзенштейн) jeste strukturacija montaže u funkciji kompozicije uzastopnih kadrova, naročito u odnosu na niz kadrova u kojem pokazuje jednu istu sadržinu i jedan isti predmet pod uzastopnim uglovima".<sup>576</sup> On dodaje da "uslijed vizuelnog pamćenja, dakle, nizanja što ga na filmskom platnu donosi 'cut-cut' dva kadra kojima se iskazuju dvije tačke gledišta u odnosu na isto 'polje' (predmet, sadržina) može u gledaocu da izazove istovjetno zadovoljstvo".<sup>577</sup> Potvrda da ovo zadovoljstvo odgovara čulnoj stvarnosti jeste postojanje pravila od trideset stepeni (30°).<sup>578</sup>

Ovo Ejzenštajnov otkriće montažnog postupka za komponovanje uzastopnih kadrova iste scene snimljenih iz različitih uglova,<sup>579</sup> proširio sam na ekonomičan način kada je u

---

<sup>573</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, 1988, str. 228.

<sup>574</sup> Ibid, str. 292.

<sup>575</sup> Više o vremenskoj i prostornoj montaži vidjeti u ovom teorijskom radu u poglavlju "Montaža unutar kadra" na str. 62 ili u: Lev Manovič, *Metamediji*, izbor tekstova, ured. Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001, str. 65–67.

<sup>576</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 31.

<sup>577</sup> Ibid, str. 32.

<sup>578</sup> Riječ je o pravilu koje se empirijski potvrdilo tokom dvadesetih godina prošlog vijeka i koje teži da se tokom snimanja svaka nova osa na jednom istom predmetu (glumcu, objektu) razlikuje od one prethodne, za ugao od najmanje trideset stepeni (30°). Informacije preuzeta iz: Noel Birš, *Praksa filma: ogled*, Institut za film, Beograd, 1972, str. 32.

<sup>579</sup> Juri Lotman ističe da mogućnost koju posjeduje film da razdijeli lik čovjeka na djelove i poređa te segmente u niz koji je sukcesivan u vremenskom pogledu, pretvara čovjekov lik u pripovjedački tekst, što je svojstveno

pitanju dužina filma. Višestruki okvir slika na podijeljenom (polimorfnom) ekranu predstavlja suptilniji i sofisticiraniji način za prikazivanje simultanosti nego što je sukcesija pojedinačnih kadrova. Pomoću polimorfnog ekrana moguće je prikazivanje istih scena viđenih iz četiri različite perceptivne tačke – rakursa, plana, značenja, vremena<sup>580</sup> – što otvara nove vizuelne i estetske mogućnosti filmske priče. "Filmskom analizom, stvaralac obuhvata jedan događaj, jedan objekat, kompletno ga opkoljava svojom vizuelnom percepcijom, gleda ga sa svih strana i svojom snagom shvatanja čitavog događaja u tri dimenzije, bira uglove i filmično rekonstruiše scenu".<sup>581</sup>

Četverostruko izdijeljen ekran koristio sam za prikazivanje četiri različita prostora unutar jedinstvenog filmskog vremena, kao i za prikazivanje iste scene (prostora) koja se odvija u četiri različita vremenska intervala.



*Vremevidac* (2020).

Simultano prikazivanje kadrova istog sadržaja iz različitih uglova u proširenom filmu.

Tetraptih<sup>582</sup> – ekran podijeljen na četiri kvadrata, kao i heksaptih<sup>583</sup> – ekran podijeljen na šest kvadrata, koristio sam za scene nasilja u filmu koje, kao autor, ne prikazujem u konvencionalnom patetičnom maniru svojstvenom horor filmovima, nego ih polistilistički oblikujem montažom unutar kadra i likovnom animacijom. Sintetizujući interdisciplinarno likovnu i filmsku praksu, težio sam da postignem doživljaj estetike stripa,<sup>584</sup> čija je uloga da

---

knjževnosti, a potpuno nemoguće ostvariti u pozorištu. Juri Lotman, *Semiotika fima i problemi filmske estetike*, ured. Dušan Stojanović, Institut za film, Beograd, 1976, str. 83.

<sup>580</sup> Po shvatanju Denijela Eridžona pojedinačni kadrovi se upotrebljavaju da bi se gledaocu svaka činjenica prikazala u vlastitom vremenu. Denijel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1988, str. 514.

<sup>581</sup> Slavko Vorkapić, *O pravom filmu*, op. cit., str. 29.

<sup>582</sup> Termin tetraptih se koristi za označavanje četvorodjelnih slika.

<sup>583</sup> Termin heksaptih se koristi za označavanje šestodjelnih slika.

<sup>584</sup> Po Svetozaru Tomiću, veza stripa i filma datira još od njihovog nastanka krajem XIX vijeka. Po njemu, bliskost filma i stripa ogleda se ne samo u sličnim temama i žanrovima kojima se bave, već i u izražajnim

doprinesu emocionalnom balansu i rasterećenju publike koja gleda scene nasilja. Gledaocima estetika stripa ukazuje na to da se radi o medijskoj igri autora, a ne o ozbiljnoj situaciji "strave i užasa".



*Vremevidac* (2020). Primjena estetike stripa i upotreba animacije u proširenom filmu.

Ovako podijeljen podijeljeni ekran i sam postaje kolaž različitih ekrana, jer se "kolaž kao dominantan prosede našeg vremena ukazuje kao svojevrsni presjek perspektiva".<sup>585</sup> Kolažni prosede ovog višemedijskog djela ogleda se u uticaju postmodernog kolaža na savremeni film koji "kolažno strukturisanim govorom vizuelnog gradi specifično filmskom naracijom vrijeme i prostor djela. U osnovi ovakvog postupka artikuliše se govor djela kroz odnos vizuelnih konteksta unutar kolažne strukture".<sup>586</sup> Pablo Pikaso, rodonačelnik kubizma, zaključuje da je "kolaž postupak kojim se predmeti pomijeraju iz svog konteksta, danas jedino sredstvo kojim se sa djelimičnim uspjehom možemo uhvatiti u koštac s problemima utopije i tradicije".<sup>587</sup>

Govoreći o postmodernom kolažu kao slici koja je sastavljena od više različitih heterogenih djelova, a koji u svom međusobnom sadejstvu stvaraju novu integralnu sliku, književnik i likovni umjetnik Aleksandar Đurić kaže da je za sagledavanje i recepciju takvog djela potrebno "simultano oko" kojim se "sagledavaju, uočavaju jedinstvo u različitom i

---

tehnika koje je film preuzeo od stripa, kao na primjer krupni plan slike, koji je u film uveo Dejvid Grifit (David Griffith). Više o stripu i njegovoj sličnosti sa filmom vidjeti u: Svetozar Tomić, *Strip, poreklo i značaj*, Forum, Novi Sad, 1984, str. 15.

<sup>585</sup> Aleksandar Đurić, *Simultano oko*, op. cit., str. 143.

<sup>586</sup> Ibid, str. 38.

<sup>587</sup> Ibid, str. 42.

razlike u jednom",<sup>588</sup> a da je "simultano oko" dinamično oko koje je u pokretu, i da nije vezano za statičnost prizora. Đurić "simultano oko", kao zajedničko oko stvaraoca i posmatrača, predstavlja kao odgovor na "simultanost pojava, traganje za komplementarnom punoćom, kao način odgonetanja morfoloških zagonetki, kao postupak insistiranja na stalnoj modifikaciji svijesti, odnosno transcendenciji njenog prethodnog sadržaja".<sup>589</sup>

Ovakvo simultano viđenje potrebno je i za doživljaj i percepciju proširenog filma, odnosno multi audiovizije *Vremevidac* koja koristi više izdijeljenih "kolažnih" ekrana, i zato zahtijeva stalnu kinetičku akciju "simultanog oka" sa ekrana na ekran i sa kadra na kadar, kao i bilježenje utisaka sa širokim krugom relacija i asocijacija. Relacije unutar svakog kolažiranog ekrana su osmišljene i namjerne, s ciljem da ostvare određena značenja koja viđene predmete pomijeraju iz njihovog konteksta, dok asocijacije mogu biti namjerne i nenamjerne. Nenamjerne asocijacije zavise od proširenosti svijesti i mentalnih procesa recipijenta,<sup>590</sup> kao i od međusobnog i simultanog odnosa pojedinih slika, koje na nivou višeekranske "predstave" stvaraju vizuelne sintagme. Ovakvu filmsku estetiku, ostvarenu kolažom od više polimorfni ekrana, nikako ne bi trebalo poistovjećivati sa estetikom kamera za nadzor, već je shvatiti kao poliperspektivni pogled na određenu dramsku situaciju, odnosno kao stanje proširene svijesti glavnog junaka filma.

## PROŠIRENJE FILMA U VIRTUELNOM PROSTORU: VIRTUELNA REALNOST

Jedan od načina kako se film može proširiti u virtuelnom prostoru, a samim time i percepcija i iskustvo prostora filma, upotreba je *virtual reality*<sup>591</sup> (VR) naočara, pomoću kojih vidimo virtuelnu stvarnost panoramskim opsegom od trista šezdeset stepeni (360°). Termin virtuelna realnost, kojim se označava prostor koji gledaocu nudi mogućnost iskustva alternativne

---

<sup>588</sup> Ibid, str. 96.

<sup>589</sup> Ibid, str. 96–97.

<sup>590</sup> U izlaganju o simultanom viđenju, Aleksandar Đurić ističe da su za recepciju kao i za nastanak djela, mentalni procesi podjednako važni kao i čulni, i dodaje da "isto onoliko koliko doživljaj indukuje misao, toliko i misao rađa doživljaj i osjećanje". Ibid, str. 97.

<sup>591</sup> Virtuelna realnost (eng. *virtual reality*) skup je tehnologija koje se koriste za sintezaciju autentičnog sklopa vizuelnih, zvučnih, taktilnih, a ponekad i drugih čulnih iskustava, kako bi pružile iluziju da praktično nepostojeće stvari mogu da se vide, čuju, dodirnu i osjete na neki drugi potreban način. Definicija preuzeta sa: [https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B5%D0%BB%D0%BD%D0%B0\\_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82#cite\\_note-craig-5](https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B5%D0%BB%D0%BD%D0%B0_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82#cite_note-craig-5) – datum pristupa 11.08.2020. u 07:20h.

stvarnosti, prvi je upotrebio Arto (Antonin Artaud) – još 1958. godine,<sup>592</sup> ali ga je opštepoznatim učinio naučnik i pisac Džeron Lenijer (Jaron Lanier) 1989. godine.<sup>593</sup> Virtuelni film/bioskop (VR – virtual reality cinema) predstavlja savremenu, proširenu filmsku praksu nastalu razvojem tehnologije i novih medija. U ovakvim filmovima, gledalac ima neposredniji doživljaj filmskog/vizuelnog prostora, što doprinosi stvaranju utiska da je prisutan u istom prostoru u kojem se nalazi i glavni junak. Jedna od prednosti ovakvog filma je to što će gledalac moći da doživi iskustvo koje ga stavlja u poziciju da posmatra filmski događaj iz nemoguće vizuelne perspektive unutar filmskog djela.<sup>594</sup>

Virtuelnu realnost navodim kao jednu od mogućnosti širenja filma u prostoru, koja će u budućnosti sigurno biti opšteprihvaćena. Prošireni film *Vremevidac* nije osmišljen, niti prilagođen VR tehnologiji iz razloga što je za ovo djelo iskustvo imaginarnog i realnog/fizičkog prostora podjednako bitno koliko i iskustvo vizuelnog prostora, budući da je namjera – da se preko ovih multispacijalnih struktura na što neposredniji način stekne novo iskustvo o filmskom vremenu, kao i specifični doživljaj realnog/fizičkog vremena.

## PROŠIRENJE FILMA U IMAGINARNOM PROSTORU

Ovaj film koji se bavi suštinskim odnosima zasnovanim na dijalektici vidljivog i nevidljivog, duhovnog i materijalnog, vremenskog i prostornog, takođe istražuje prirodu prostora u filmu, koja je zasnovana na dijalektici dva prostora: vidljivog prostora u kadru i nevidljivog prostora van kadra.<sup>595</sup> Prostor van kadra (nevidljivi prostor) u ovom radu definišemo kao imaginarni ili psihološki prostor. Francuski teoretičar Žan-Pjer Udar (Jean-Pierre Oudart) postavio je teoriju filmskog šava,<sup>596</sup> koji se odnosi na granicu između vidljivog i nevidljivog prostora u filmu. Sam pojam filmskog šava prvi put se pojavljuje u teorijskom radu Noela Birša i Žan-Pjer Udar. Udarov koncept šava<sup>597</sup> preteča je termina *off prostor*.<sup>598</sup> Za Udara, funkcija šava

---

<sup>592</sup> Antonin Artaud, *The theatre and its double*, Grove Press, New York, 1958, str. 49.

<sup>593</sup> Jonathan Steur, "Defining Virtual Reality: dimensions determining telepresence", edit. Mark L. Levy, *Journal of Communication*, vol. 42, no. 4, ABI / INFORM Global, 1992, str. 73–93.

<sup>594</sup> Virtual Reality/VR cinema: [https://xinreality.com/wiki/VR\\_Cinema](https://xinreality.com/wiki/VR_Cinema) – datum pristupa 09.09.2020. u 02:10h.

<sup>595</sup> Prostor van kadra predstavlja složeniji prostor i on je iza kamere. Informacije preuzeta iz: Noel Birš, *Praksa filma: ogleđ*, op. cit., str. 6.

<sup>596</sup> Žan-Pjer Udar, "Filmski šav", *Filmske sveske*, Institut za film, Beograd, 1969, str. 692.

<sup>597</sup> Robert Stam, *Film theory: an introduction*, Blackwell, Malden, 2000, str. 137–138.

je da sakrije fragmentarnost montaže i da veže gledaoce za filmski diskurs. "U tom smislu, filmovi pozivaju gledaoce da konstruišu unifikovani, holistički prostor fikcije, koji je ujedinjen poljem odsustva."<sup>599</sup> Teorija šava uglavnom se bazira na "polju odsustva", odnosno na nevidljivom/imaginarnom prostoru u filmu, za koji autori smatraju da je podjednako značajan koliko i vidljivi prostor kadra, a, po mom mišljenju, ima i značajnu ulogu proširenja filma u prostoru (samim time i proširenja percepcije filma i aktiviranja imaginacije recipijenata). Prostor van granica kadra, koji ne vidimo tokom projekcije filma, imaginarni je prostor – i on se "otjelotvorava se u mašti".<sup>600</sup>

Jedan od načina na koji sam upućivao gledaoca na imaginarni prostor van granica kadra je putem "pogleda off", koji podrazumijeva situaciju u kojoj dramski lik gleda ka nekoj osobi koja je van granica kadra i ne vidi se, ili joj se obraća. U tom trenutku, to nevidljivo biće i taj nevidljivi (imaginarni) prostor, koji se nalaze van granica kadra, dobijaju na značaju više nego dramski lik koji se nalazi u prostoru kadra. Drugi način bi bio prelazak aktera iz vidljivog prostora kadra kroz njegove bočne granice u nevidljivi/imaginarni prostor, ili obrnuto. Gledalac u ovom slučaju aktivira maštu i u svom umu stvara konstrukciju moguće/zamišljene scene koja se odvija van okvira kadra. Kad se vremenom u kadru otkrije taj nevidljivi prostor, on retrospektivno postaje stvaran.<sup>601</sup> Posmatrajući sa vremenskog aspekta, ako se prisustvo "nevidljivog" bića, koje se nalazi izvan granica kadra, na neki način istakne kao značajno za filmski narativ, i ukoliko je kontinuiran i koncentrisan pogled glumca u kadru usmjeren van kadra – pažnja gledaoca će biti usmjerena ka nadanju, odnosno ka budućnosti. Neispunjene nade usmjeriće gledaoca da se uputi u istraživanje prošlosti filmske radnje.<sup>602</sup> Onog trenutka kada "nevidljivo" biće iz imaginarnog prostora van kadra pređe granice okvira i uđe u kadar, odnosno "materijalizuje" se u njemu, tada se pažnja gledalaca usmjerava na sadašnji trenutak, odnosno na "pravu sadašnjost".<sup>603</sup>

---

<sup>598</sup> Off prostor predstavlja onaj nevidljivi prostor koji se nalazi izvan granica kadra.

<sup>599</sup> Robert Stam, *Film theory: an introduction*, Blackwell, Malden, 2000, str. 137–138.

<sup>600</sup> Po Božidar Zečeviću, čovječija mašta dograđuje ono što se u filmskoj slici ne vidi. Mnoga filmska djela se baziraju na tom intelektualnom dograđivanju, jer perceptivni aparat ima mogućnost da dopisuje u umu ono čega u filmu nema. Božidar Zečević, *Čitanje svetla*, Yu film danas, Beograd, 1993, str. 12–13.

<sup>601</sup> Noel Birš, *Praksa filma: ogleđ*, op. cit., str. 16–27.

<sup>602</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 87.

<sup>603</sup> Ibid, str. 87.



## PROŠIRENJE FILMA U IMAGINARNOM PROSTORU POMOĆU ZVUKA

Proširenje filma u imaginarnom prostoru nastojao sam da ostvarim i kreativnom upotrebom nedijegetskog zvuka, čiji se izvor/uzrok ne vidi u prostoru kadra, a koji ipak daje bitnu filmsku informaciju o dešavanju u prostoru van kadra, a taj prostor van kadra se otjelotvori u mašti svaki put kad recipijent čuje takav zvuk koji nema svoj izvor u slici. Ovakav akuzmatski<sup>604</sup> odnos zvuka čiji je izvor van okvira slike pojedini autori, poput Iva Blahe, objašnjavaju kao audiovizuelni kontrapunkt.<sup>605</sup>

Bitno je napomenuti dvostruki (dihotomni) odnos gledanja i slušanja ovog proširenog filma. Prvi način bi bio da gledamo i slušamo samo središnji ekran (glavnu verziju filma), kao zasebno djelo u kojem je zvuk sa slikom precizno sinhronizovan. U njemu se, u pojedinim scenama, pojavljuje nedijegetski zvuk koji anticipira razvoj buduće scene, na primjer, kada čujemo koračanje i ne znamo ko je u pitanju, jer u kadru niko ne korača, i svi stoje mirno, da bi se zatim, posle nekoliko sekundi, sa bočne ivice u kadru pojavio dramski lik koji hoda ka ostalim likovima. U ovom slučaju, zvuk je odmah akuzmatski određen, a tek kasnije vizualiziran.<sup>606</sup> Ovakav dramaturški postupak održava napetost, iščekivanje i mističnu atmosferu. Akuzmatski zvuk se koristi i da se njime iz nevidljivog u vidljivi prostor filma prvo uvedu zli, tajanstveni i zastrašujući likovi, prije nego što će se deakuzmatizovati.<sup>607</sup>

Drugi način slušanja i gledanja bio bi na trostrukom ekranskom nivou, što podrazumijeva poseban odnos ova dva suprotstavljena prostora (vidljivi i van kadra). Ovaj odnos sastoji se u tome da kad gledamo neki od bočnih ekrana (verzije prošlosti i budućnosti) koji nisu ozvučeni, a zvuk koji čujemo dopire sa središnjeg (ozvučenog) ekrana, mi tada (ne)svjesno povezujemo taj zvuk sa bočnim ekranima, naročito pošto se u nekim trenucima, nakratko, dogode njihove sinhronne tačke (zvučni efekti, zvučni komentari, pogotovo šumovi ambijenta, atmosfera i muzika) i tada doživljavamo taj zvuk kao dijegetski – da izvire iz slike

---

<sup>604</sup> Akuzmatika je riječ grčkog porijekla koju je teorijski obradio Pjer Šefer, a predstavlja situaciju kada čujemo zvuk, a ne vidimo njegov uzrok u kadru. Informacija preuzeta iz: Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 66.

<sup>605</sup> Blaha napominje da svaki realni zvuk van kadra neće biti audiovizuelni kontrapunkt ako je upotrijebljen na način koji se u suštini ne razlikuje od načina našeg čulnog opažanja, jer nas u svakodnevnom životu sluh informiše o cjelokupnoj okolini, za razliku od čula vida kojim percipiramo samo određeni dio vidnog polja. Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u filmu*, Grupa za filmsku i TV režiju i montažu, knjiga za internu upotrebu studenta FDU, Beograd, 1983, str. 13.

<sup>606</sup> Vizualizirano slušanje predstavlja suprotan slučaj od akuzmatskog: predstavlja slušanje koje je praćeno istovremenim gledanjem izvora/uzroka zvuka u kadru. Informacija preuzeta iz: Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 66.

<sup>607</sup> Ibid, str. 67.

tog ekrana. Međutim, nedugo zatim, kad uočimo da se slika i zvuk ipak ne poklapaju u kontinuitetu, stvaramo utisak i pomisao da zvuk ipak dolazi sa nekog od tih bočnih ekrana, ali da je van kadra, iz off-a. U ovom slučaju, za razliku od prethodnog, zvuk je prvo vizualiziran, pa tek kasnije postaje akuzmatski.

Proširenjem fima u imaginarnom prostoru pomoću zvuka koji daje informaciju o onome što se ne vidi u kadru, ostvaruje se i posebna dimenzija doživljaja vremena. S obzirom da je njihov izvor nastajanja u prostoru nepoznat, "[vremenska dimenzija] zvuka bit će još istaknutiji atribut njegove egzistencije, a to utiče na specifičan doživljaj vremena".<sup>608</sup> Žan Mitri (Jean Mitry) tvrdi da se sve što je izvan te prostornosti (kadra/ekrana) odbacuje u prošlost ili budućnost.<sup>609</sup> Zvuk čiji je izvor van kadra, ako nije posljedica zbivanja u kadru i ako ne inicira događaje u kadru – može doprinijeti usmjeravanju pažnje gledaoca na prošlost ili čak na budućnost.<sup>610</sup>

#### IZLOŽBA VREMEVIDAC – MULTI AUDIOVIZIJA: REZULTATI I UMJETNIČKO-ISTRAŽIVAČKI DOPRINOS

Posle višegodišnjeg istraživanja i rada na četverostrukom proširenom filmu *Vremevidac* – koji, kao praktičan rad, kritički preispituje, primjenjuje i suprosvavlja mnoge teorijske teze raznih teoretičara i umjetnika; u okviru kojeg takođe primjenjujem i preispitujem svoju umjetničku definiciju vremena i mogućnosti proširenja filma, sagledavajući ličnu praksu iz različitih perspektiva i zasnivajući je na sopstvenim pretpostavkama – potrebno je bilo još provjeriti kroz multiekransku izložbu i performans da li i na koji način ovaj umjetnički projekat djeluje na publiku i kakvo iskustvo spoznaje nudi, jer djelo samo za sebe ne postoji, što znači da je za njegov doživljaj i shvatanje potreban recipijent, odnosno publika.<sup>611</sup>

-Prije samog planiranja izložbe uzeo sam u obzir razmatranje neraskidivog odnosa prostora i vremena, polazeći od činjenice da se ovaj projekat sastoji iz četiri verzije filma, od kojih tri predstavljaju određeni vremenski poredak (budućnost, sadašnjost, prošlost), dok je četvrti film integralna verzija u kojoj se na jednom ekranskom mjestu pretapaju sva tri oblika

---

<sup>608</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 138.

<sup>609</sup> Žan Mitri, *Estetika i psihologija filma II*, Institut za film, Beograd, 1967, str. 49.

<sup>610</sup> Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, op. cit., str. 139.

<sup>611</sup> Vladislav Panić ističe da bez recepcije i aprepcije publike umjetničko djelo ne bi postojalo. Vladislav Panić, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005, str. 21.

vremena, a koja predstavlja način na koji ljudski um percipira vrijeme. Polazeći od činjenice da vrijeme bez prostora ne postoji, kao ni prostor bez vremena, odnosno da se jedno kroz drugo očitava, otišao sam da osmotrim i analiziram enterijer Nove galerije vizuelnih umetnosti (NGVU), gdje sam uočio da galerija ima četiri odvojene izložbene prostorije kroz koje se može nesmetano prolaziti iz jedne u drugu, što je odgovaralo mom konceptu prikazivanja djela,<sup>612</sup> odnosno izložbe koja bi se zasnivala na razlaganju filmskog vremena pomoću prostornih koordinata galerije. Ove četiri prostorije bile su idealne za snolike pokretne slike koje karakterišu ovaj projekat, tako da je svaka prostorija predstavljala određeno vrijeme (vremenski poredak) filma. Prostor galerije ili, bolje rečeno, u ovom slučaju "prošireni bioskop" organizovao sam u relaciji sa konceptom vremena tako što sam odlučio da se u najvećoj prostoriji projektuje film koji predstavlja "sadašnjost",<sup>613</sup> koji je u potpunosti ozvučen tokom čitavog svog trajanja i najmanje apstraktan, a najviše informaciono konkretan od svih verzija. U susjednoj prostoriji, koja se nalazi u holu galerije, film koji predstavlja "budućnost" prikazivan je bio preko TV ekrana i bio je lišen zvuka, zbog toga što bi inače došlo do miješanja zvukova sa oba filma, pa bi se time doprinijelo perceptivnoj konfuziji, što mi nije bio cilj.



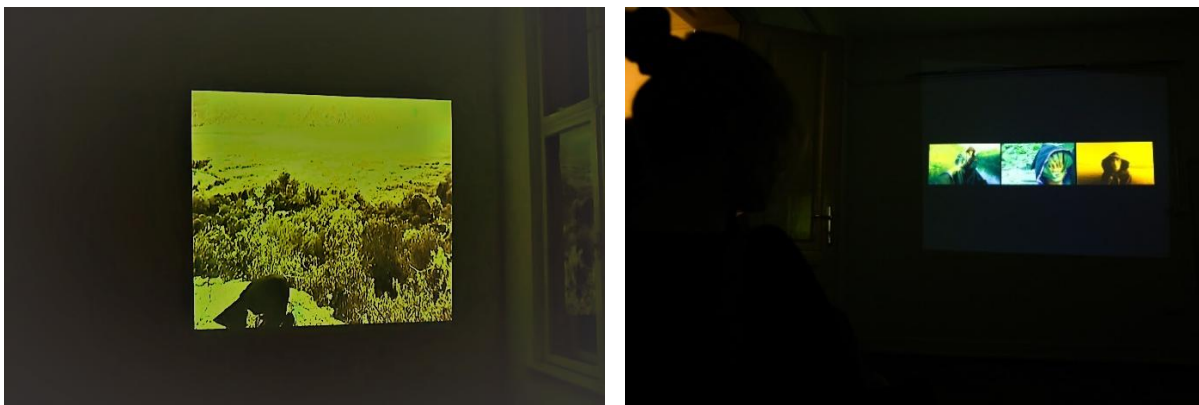
*Vremevidac* (2020). Prostorija u kojoj se projektovala verzija filma budućnosti  
i prostorija u kojoj se projektovala verzija filma sadašnjosti.

U trećoj prostoriji odlučio sam da projektujem filmsku verziju koja predstavlja "prošlost", realizovanu u sepija-tehnici, takođe lišenu zvuka iz već pomenutog razloga. Četvrta prostorija

<sup>612</sup> Idejni koncept prikazivanja djela takođe je zasnovan na mogućnosti da se film "izloži" u galeriji, kao što je to praksa sa tradicionalnim slikarskim djelima, gdje u unutrašnjosti galerije na svakom zidu stoji po jedna slika ili više njih. Za razliku od tradicionalnih slikarskih izložbi, ova doktorska izložba multi audiovizije ima pokretne slike, zvuk, performans, kao i vremensku dimenziju djela.

<sup>613</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati verzija proširenog filma *Vremevidac* (2020), koja predstavlja sadašnjost: <https://www.youtube.com/watch?v=rpl8TRAjZiw> – datum pristupa 09.09.2020. u 02:42h.

bila je rezervisna za integralnu triptih-verziju filma,<sup>614</sup> u kojoj se stalno pretapaju sva tri oblika vremena i koja nam audiovizuelnim sredstvima prikazuje kako funkcioniše ljudska svijest kada percipira vrijeme. Ova verzija je bila ozvučena i njen zvuk se ponekad nadovezivao, kao eho, na zvuk filmske verzije "sadašnjosti", za kojim je kasnio oko jedne sekunde, što je pojačavalo utisak oniričnosti, kao i činilo intenzivnijim doživljaj vremenske dimenzije djela. Značajno je pomenuti i sinhrezu<sup>615</sup> kao audiovizuelnu pojavu koja se ostvarivala spontano, tako što je zvuk reprodukovano sa ove dvije pomenute verzije filma, u određenim trenucima nalazio svoje mjesto u kadru/slici i u ostale dvije verzije, koje su bile bez zvuka, što predstavlja čin eksperimenta uživo, koji na heuristički način pokazuje i kako jedna percepcija (auditivna) utiče na drugu (vizuelnu) i pritom je mijenja, gdje se njihovom kombinacijom i "sporazumom" stvara posebna vrsta percepcije koju Mišel Šion naziva audiovizijom.<sup>616</sup>



*Vremevidac* (2020). Prostorija u kojoj se projektovala verzija filma prošlosti  
i prostorija u kojoj se projektovala integralna verzija.

Unutar galerije,<sup>617</sup> gdje publika izvodi perceptivni performans i gdje je planirano da jedan od glavnih aktera filma izvodi uživo performans u prostoru ispunjenom multiekranskim instalacijama i njihovim dramskim sadržajem, ovakav zajednički čin publike, izvođača i

<sup>614</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati integralna verzija proširenog filma *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=hIZNf5DOPCM&t=170s> – datum pristupa 09.09.2020. u 02:43h.

<sup>615</sup> Po Mišelu Šionu (Michel Chion), sinhreza nikad nije u potpunosti automatizovana pojava, već je funkciji smisla, uslovljena kontekstom filma, a organizuje se po pravilima geštalta. Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit., str. 59.

<sup>616</sup> Više o audioviziji kao posebnoj vrsti percepcije vidjeti u: Mišel Šion, *Audiovizija*, op. cit.

<sup>617</sup> O načinu prikazivanja djela, organizovanju i upotrebi prostora galerije, kao i o utiscima publike, može se vidjeti na internet adresi snimak emisije "11 minuta sa Tihom" (TV kanal A1), posvećene ovoj izložbi: <https://www.youtube.com/watch?v=w71DXtRC104&t=609s> – datum pristupa 15.08.2020. u 15:34h.

pokretnih slika, možemo posmatrati i kao video-teatar, u kojem multiekranska instalacija ujedno čini i mizanscen i dramski sadržaj djela.

U svrhu promovisanja izložbe, kao i radi povećanja interesovanja i iščekivanja filma kod publike, napravio sam dva kratka video-spota: trejler (trailer)<sup>618</sup> i tizer (teaser).<sup>619</sup> Trejler sam kreirao od najatraktivnijih i najupečatljivijih scena iz sve četiri verzije filma kako bi se gledalac upoznao sa radnjom i konceptom, i na taj selektivni način sam komprimovao vrijeme filma na jedan minut i pedeset devet sekundi. U trejleru<sup>620</sup> je prisutan dijegetski zvuk, odnosno zvuk čiji izvor nalazimo u slici (a koji podrazumijeva prisustvo šumova, zvučne efekte, zvukove ambijenata i verbalne replike), kao i karakterističan promotivni (nedijegetski) zvuk – muziku. Tizer sam kreirao na taj način što sam pokretne slike ubrzao četiri puta i preusmijerio im tok kretanja unazad, odnosno od kraja ka početku (inverzija); zatim sam eliminisao originalni zvuk iz filma (zvučne efekte, šumove, ambijente, replike) i dodao nedijegetski zvuk, odnosno muziku koju sam kreirao za potrebe filma da bih pomoću nje postigao transcendentalnu atmosferu, karakterističnu za ovaj umjetnički projekat. Ovakav pristup upotrebi muzike, bez dijegetskog zvuka i sa ubrzanim smjenjivanjem kadrova, ne otkriva previše radnju filma jer je ovakva forma uveliko apstraktna, ali privlači pažnju gledalaca i podstiče interesovanje za film. Vrijeme ovog promotivnog videa (tizera), sastavljenog od fragmenata iz sve četiri verzije filma, komprimovano je na pedeset četiri sekunde. Tizer koji sam kreirao imao je funkciju da najavi izložbu.<sup>621</sup>

U svrhu promovisanja filma i izložbe dizajnirao sam dva postera sa osnovnim informacijama o autoru i glumcima, kao i o mjestu i vremenu održavanja izložbe.

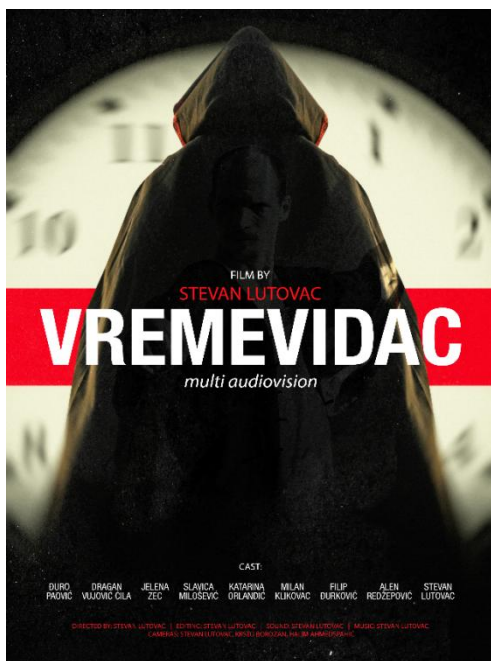
---

<sup>618</sup> Trejleri (eng. trailer) su kratki pregledi najupečatljivijih scena u filmu, kao i način da se gledalac upozna sa radnjom filma, s tim da mu se istovremeno ne otkrije previše detalja.

<sup>619</sup> Tizer (eng. teaser) predstavlja reklamnu kampanju, koja se sastoji od kratkih, ali djelotvornih sadržaja. Filmski tizeri, za razliku od filmskih trejlera, veoma su kratki, traju u proseku od 30 do 60 sekundi.

<sup>620</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati trejler za film *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=-AtSd9MsXM0&t=29s> – datum pristupa 09.09.2020. u 02:37h.

<sup>621</sup> Na ovoj internet adresi može se pogledati tizer za izložbu *Vremevidac* (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=P3ep2q1YFZI> – datum pristupa 09.09.2020. u 02:37h.



*Vremevidac – multi audiovizija (2020). Poster za prošireni film i izložbu.*

Fotografija: Stevan Lutovac. Dizajn: Stevan Lutovac i Anto Lutovac.



*Vremevidac – multi audiovizija (2020). Članak o izložbi u dnevnim novinama Vijesti<sup>622</sup> (23.06.2020). Autor: Jelena Kontić.*

<sup>622</sup> Na ovoj internet adresi može se pročitati čitav članak u elektronskom formatu: <https://www.vijesti.me/zabava/film-tv/444915/umjetnicka-definicija-vremena> – datum pristupa 02.07.2020. u 20:45h.

## PERFORMANS

U okviru doktorske izložbe s ciljem proširivanja medijsko-informacionih granica filma, planiran je bio performans (izvedba, priredba). Teoretičar umjetnosti i medija Miško Šuvaković definiše performans kao umjetnički događaj, režiran ili neregiziran, koji umjetnik ili izvođači realizuju pred publikom.<sup>623</sup> Značaj performansa kao najdirektnijeg načina da se umjetnik obrati publici ističe i historičarka umjetnosti i teoretičarka performansa Rozali Goldberg (Roselee Goldberg) i dodaje da je performans kao umjetnička forma našeg vremena "uzbudljiviji i angažovaniji nego ikada, a time i važna platforma za prenošenje ideja široj javnosti".<sup>624</sup> Performans se razlikuje od drugih umjetničkih disciplina po tome što je publika u većini slučajeva pozvana – uvedena – da aktivno participira u djelu ili u umjetničkoj akciji i da spontano izražava svoje reakcije.

Performans kao sintezijska hibridna forma izvođačkih umjetnosti,<sup>625</sup> u kojoj se na poetski način prepliću slika, pokret, zvuk, akcija i estetika,<sup>626</sup> uvijek se izvodi *uživo* i *sada*, za razliku od filma koji je uvijek određen snimanjem, montažom i narativom u prošlosti, odnosno nastaje *tamo* i *tada*. Ako se snimi kamerom, performans prestaje da bude performans i postaje video-zapis performansa koji se desio u prošlosti. Da bi publika razumjela i doživjela performans, ona mora da bude prisutna na licu mjesta,<sup>627</sup> jer je za performans bitno iskustvo prostora.

Upravo zbog ovakvih temporalnih i spacijalnih karakteristika<sup>628</sup> ove umjetničke discipline, koja je u svom događanju uvijek vezana isključivo za javni prostor i sadašnji

---

<sup>623</sup> Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, op. cit., str. 451.

<sup>624</sup> Aleksandra Ćuk, intervju sa Rozali Goldberg, *Performans – forma našeg vremena*, <https://www.danas.rs/kultura/performans-forma-naseg-vremena/> – datum pristupa 02.07.2020. u 20:45h.

<sup>625</sup> Po Ričardu Šekneru (Richard Schechner), pojam performansa "prevazilazi izvođačke umjetnosti, ali i generalno umjetnost, i odnosi se na različite izvođačke prakse u umjetnosti, kulturi i društvu. Performansi se dešavaju na mnogo različitih instanci i konteksta i u mnogo različitih oblika." Ričard Šekner, *Ka postmodernom pozorištu: Između antropologije i pozorišta*, prev. Aleksandra Jovičević i Ivana Vujić, Institut za pozorište, film, radio i televiziju / FDU, Beograd, 1992, str. 162.

<sup>626</sup> Dragan Marković, *Audio-vizuelna pismenost*, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2010, str. 19.

<sup>627</sup> Govoreći o performansu, Rozali Goldberg (Roselee Goldberg) ističe značaj prostora i dodaje da je za planiranje performansa bitno tragati za idealnim prostorom u kojem treba da se odvija događaj kako bi se obezbjedilo optimalno iskustvo posmatrača. Ona smatra da treba usporiti vrijeme i ostaviti publici prostor da u potpunosti apsorbira ideje umjetnika. Aleksandra Ćuk, intervju sa Rozali Goldberg, *Performans – forma našeg vremena*, op. cit.

<sup>628</sup> Po shvatanju teoretičara umjetnosti i medija Miška Šuvakovića za performanse je bitno sticanje iskustva o prostoru umjetničkog djela, što znači da on ne djeluje pasivno na posmatrača nego da se posmatrač kreće u

trenutak, izvođenje performansa tokom multiekranske projekcije filma doprinijelo bi usmjeravanju pažnje gledalaca na sadašnji trenutak, odnosno na pravu sadašnjost. Izvođenje performansa, kao i pozorišne predstave, neponovljivo je u vremenu i prostoru, bez obzira koliko se djelo precizno osmislilo, izrežiralo i uvježbalo od strane autora i performerera/glumca. U izvođačkim umjetnostima uvijek postoji mogućnost improvizacije aktera, dok se u filmu jednom zabilježena glumačka igra više ne mijenja, bilo da je riječ o trajanju ili sadržaju filma.<sup>629</sup> Slično je i sa narativom filma, koji je uvijek zaokružen i određen u prošlosti prije nego što bude reprodukovani i prikazan publici, koja na njega ne može da utiče.<sup>630</sup>

Živim izvođenjem performerera u "proširenom bioskopu", ova zakonitost koja obezbjeđuje fiksiranost filmske informacije može biti promijenjena, jer tokom performansa izvođač ima mogućnost da proširi film informaciono i prostorno, odnosno da da dopunsku informaciju vezanu za narativ ili koncept filma. Na ovaj način, integrisanjem dva različita medija u jedinstvenu perceptivnu cjelinu, postiže se kontrapunkt živog izvođenja sa projekcijom/reprodukcijom digitalnog snimka.

Za realizaciju ove višemedijske izložbe, planirano je bilo da performans izvede jedan od glavnih dramskih likova iz filma, koji igra ulogu Zlog čarobnjaka, na taj način što bi se tokom multiekranske projekcije filma, koja se odvija u četiri prostorije, u određenom trenutku pojavio kao "čarobnjak" sa svojom "čarobnom kuglom", gdje bi uz ritualni ples "bacao magiju", kao što to čini i u filmu, a čiji bi "živi pokreti" bili u korespondenciji sa pokretima koji se vide na ekranu, sa ciljem izazivanja kinestetičkih reakcija kod publike. Planirano je takođe da od performerera/glumca posjetio izložbe dobiju po jedan listić, na kojem bi bila ispisana po jedna definicija vremena ("tajna vremena") od različitih filozofa, naučnika, Svetih Otaca, umjetnika,<sup>631</sup> kao i od anonimnih stanovnika Beograda, gdje sam sproveo anketu u okviru koje su ispitanici davali svoje mišljenje na postavljeno pitanje: "Šta je vrijeme?" S ciljem proširivanja filma u realnom trodimenzionalnom prostoru, planirano je bilo da se sekvenca filma u kojoj Zli čarobnjak ruši svijet projektuje preko tijela – na kostimu aktera

---

njemu, doživljava ga, razumijeva i otkriva njegova unutrašnja značenja. Miško Šuvaković, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, op. cit., str. 520.

<sup>629</sup> Aleksandar Davić, *Pozorište integrisanih medija*, doktorski umetnički projekat, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2017, str. 11.

<sup>630</sup> Ibid, str. 26.

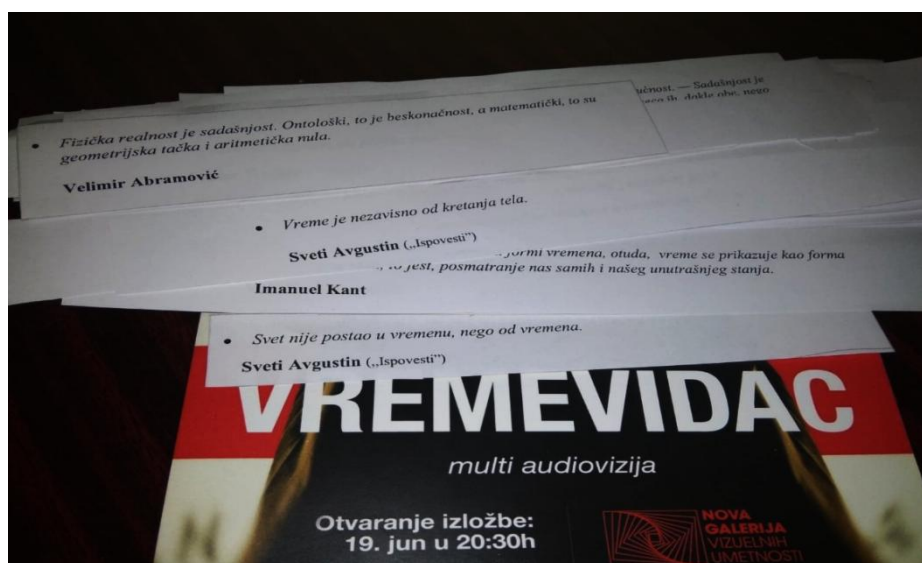
<sup>631</sup> Definicije vremena ("tajne vremena") koje su ispisane na listićima, autor ovog umjetničkog projekta većinom je citirao i u ovom teorijskom radu.



koji ga glumi. Ovakvo medijsko proširenje filma doprinijelo bi i brisanju strogih granica između fikcije i realnosti, kao i brisanju strogih granica između virtuelnog i realnog prostora.

Zbog pandemije COVID-19, uvođenjem novih mjera zaštite koje podrazumijevaju i zatvaranje državnih granica, onemogućeno je bilo da glumac/performer dođe na planiranu izložbu i izvede ovu svoju zamisao, pa sam tragao za alternativnim rešenjem. Vođen realnom činjenicom da je izložba planirana da traje dva dana, odlučio sam da drugi dan izložbe svim posjetiocima prije svake projekcije, ja sâm, kao autor, uručim katalog izložbe, u kojem je opisan idejni koncept filma, kao i listić sa "tajnama vremena". Za ovu svrhu odštampao sam preko četrdeset različitih definicija vremena.

Prošireni film *Vremevidac* nije predviđen za gledanje samo sa jednog mjesta i na jednom ekranu, mada, ko je želio, imao je mogućnost da i na taj način percipira djelo, jer je prostorija predviđena za projekciju filma "sadašnjosti" imala postavljene stolice za publiku, koja je na taj način najlakše mogla da prati radnju filma. Kao što sam pomenuo, za ovakvu vrstu filmova bitan je realni prostor, u kojem bi se publika kretala među filmskim platnima, ali ne toliko iz razloga da na taj način ona prati radnju filma, već da na što neposredniji način doživi vrijeme i dođe do novog i neponovljivog iskustva. Tokom projekcije djela, publika se kretala kroz četiri međusobno povezane prostorije ispunjene snolikim pokretnim slikama, gdje je imala mogućnost izbora koju verziju filma ili narativni oblik vremena želi da prati, te je na taj način izvodila perceptivni performans. Ovakva vrsta perceptivnog performansa, u koji je uključen realni (galerijski) prostor, karakteristična je bila za umjetnički pokret *Expanded cinema*.



*Vremevidac* – multi audiovizija (2020). Katalog izložbe: koncept filma i listići sa definicijama vremena.

## ZAKLJUČAK: ŽIVOT KAO FILMSKI EKSPERIMENT

Umjetnički doprinos multi audiovizije *Vremevidac* ogleda se u kreativnom spoju raznih umjetničkih medija, disciplina, tehnika i tehnologija, u cilju ostvarivanja autorske umjetničke definicije vremena. *Vremevidac* kolažnim prosedeom, zasnovanim na sintezi raznorodnog audiovizuelnog materijala unutar polimorfnih ekrana, aktivira misaone procese gledalaca, koji povezuju i zaključuju na osnovu asocijacija koje im nude međusobno suprotstavljeni snimci. *Vremevidac* kao prošireni film, koji je zasnovan na simultanosti više narativnih perspektiva, omogućava poliperspektivni pogled, a samim tim i proširenje informacije. Na ovaj način ostvareni multinarativi aktiviraju gledaoce da aktivno učestvuju u djelu, bilježeći utiske sa širokim krugom asocijacija, povezujući priču na svoj način, a priča može da se čita uvijek drugačije dok postoji mogućnost izbora željenog narativa koji omogućavaju višestruki polimorfni ekrani.

Ovaj doktorski umjetnički projekat sastavljen je od četiri verzije filma iste priče, od kojih su dvije verzije filma ozvučene u potpunosti, a druge dvije lišene zvuka kao izražajnog sredstva. U njihovom četverostrukom simultanom prikazivanju i sadejstvu, zvuk koji dolazi sa ozvučenih verzija filma utiče na slike na ekranima koji su lišeni zvuka, pokazujući na taj način kako zvuk utiče na vizuelnu percepciju i pri tom je mijenja, kao i obratno, kako slika utiče na auditivnu percepciju – čime se ostvaruje posebna vrsta audio-vizuelne percepcije: audiovizija.

Smatram da je *Vremevidac* iskorak iz konvencionalnog prikazivanja i posmatranja filmskog djela, čiji je način komunikacije predodređen za prosječnog gledaoca koji posmatra film sa jedne prostorne tačke i na jednom ekranu. Ovaj prošireni film u procesu prezentacije i recepcije uključuje više ekrana pomoću kojih se film širi vremenski, semantički i prostorno. Posebno je bitan fizički prostor u kojem se film širi, jer se kroz prostor publika kreće, birajući pokretne slike koje želi da gleda/sluša, izvodeći tako perceptivni performans. U ovako organizovanom djelu, publika ima mogućnost neposrednog iskustva i prostora i vremena. Realni/fizički prostor je za ovaj prošireni film bitan aspekt iskustva i u pogledu izvođenja pratećeg performansa koji proširuje filmsku informaciju i usmjerava pažnju gledalaca na sadašnji trenutak.

Svaka umjetnost vremenom gradi svoj sistem jezičke komunikacije. Smatram da je uloga ovog proširenog filma u izražavanju estetskog stava autora prema klasičnoj estetici i konvencionalnoj filmskoj praksi, na način da ruši ustaljene komunikacione sisteme konvencionalnog jezika i da doprinosi razvoju novih oblika komunikacije i izražavanja. Da bi određena pravila (konvencije) mogla da se krše, mora se prvo ovladati tim pravilima, naučiti značenje i mogućnosti upotrebe klasičnog filmskog jezika, kao i uočiti njihove mane i nemogućnosti da u određenim filmskim situacijama na najbolji način izraze ideju stvaraoaca. Sva pravila se mogu prekršiti, ako znamo kako i zašto se to radi.

*Vremevidac* je monoautorsko djelo čije osmišljavanje i realizacija potiču iz jednog duhovnog centra. Ovo je djelo koje omogućava autorsku individualnost, nasuprot industrijsko-komercijalnim nametanjima koja sprečavaju autorski umjetnički izraz. Ovaj doktorski umjetnički projekat predstavlja umjetničko istraživanje koje nije sprovedeno samo kroz fenomenološku – čulnu oblast medija, već i na planu totaliteta života, istražujući njime kao "umjetničkim instrumentom" ljudsku percepciju, snove, fantaziju – bez koje ne bi bilo moguće stvaralaštvo, dramatiku života, vrijeme kao najbitniji resurs u životu, njegov odnos sa prostorom, kao i doživljaj, stvaranje i nestajanje vremena koje je jedino moguće ostvariti u svijesti čovjeka.

Prošireni film *Vremevidac* je umjetnički eksperiment koji nije izveden samo na polju vizuelnog medija, već i na polju zvuka, estetike, organizacije vremena i prostora filma, kolorita, narativa, dramaturgije, percepcije, tehnološke upotrebe različitih nosača informacija, kao i na polju sinteze medija: filma i performansa. Ovo djelo nastalo je iz lične težnje autora ka istraživanju mogućnosti i granica proširenja filma u prostoru, vremenu, semantički, informaciono i medijski. *Vremevidac* je osmišljen da orkestracijom različitih vrsta pokreta izaziva kinestetičke reakcije koje treba da budu glavni kvalitet svakog kinematografskog djela kao "umjetnosti pokreta unutar slika".

Sve definicije i teorije vremena pomenute u ovom teorijskom radu nastojao sam da objedinim, primijenim u filmskoj realnosti i da isprobam kako združene djeluju na doživljaj i percepciju vremena kod publike. Na ovaj korak sam se odlučio, jer sam shvatio da je većina pomenutih naučnih definicija i teorija disfunkcionalna u realnom životu. Iz ovog razloga odlučio sam se za kreiranje sopstvene umjetničke definicije vremena, koja je nastala na tradiciji vremenske svijesti Aurelija Avgustina, uz dodatne proširenosti, što je i u skladu sa proširenim mogućnostima filma. Pošto je vrijeme fenomen koji je teško objasniti verbalno – a imao sam duhovnu potrebu da izrazim svoje viđenje ovog fenomena – da bih ga što bolje

definisao i izrazio umjetničkim jezikom, upotrijebio sam filmski diskurs koji je mnogo širi i bogatiji od verbalnog, a zasniva se još i na iskustvu i na doživljaju.

*Vremevidac* je kreativni multitemporalni mehanizam koji različite vrste vremena sažima i transformiše u jedinstveno filmsko vrijeme, koje uvijek može da bude različitog trajanja u zavisnosti od prostora i načina na koji se film proširuje. Kroz rad na ovom projektu shvatio sam bolje šta je vrijeme, kako ga svijest stvara, kao i to kakav je njegov neraskidivi odnos sa prostorom u kojem se ovaploćuje. Kroz istraživanje i eksperiment takođe sam shvatio da je film jedina mogućnost čovjeka da ostvari praiskonsku želju da upravlja vremenom (u ovom slučaju filmskim vremenom), a i jedino sredstvo pomoću kojeg možemo izraziti kako čovječiji um precipira i stvara vrijeme, dok se u njemu stalno smjenjuju i prepliću budućnost, sadašnjost i prošlost, iz tačke posmatranja koja je uvijek u sadašnjosti.

Ovaj umjetnički projekat osmišljen je i realizovan tako da združivanjem izražajnih sredstava, medija i narativnih struktura omogućava specifičan doživljaj vremena, da bi se na što bolji način proniklo u tajnu ovog fenomena. *Vremevidac – multi audiovizija* svojom višeslojnošću takođe oslikava i ozvučuje vrijeme u kojem je nastao i predstavlja refleksiju autora i njegovog pogleda na umjetnost.

## SPISAK LITERATURE

- Artaud, Antonin, *The theatre and its double*, Grove Press, New York, 1958.
- Arsenijević, Miloš, *Vreme i vremena*, Dereta, Beograd, 2003.
- Augustin, Aurelije, *Ispovjesti*, prev. Stjepan Hosu, Kršćanska sadašnjost, Zagreb, 1973.
- Adorno Theodor, Eisler Hanns, *Composing for the films*, The Athlone Press, London and Atlantic Highlands, 1994.
- Arnhajm, Rudolf, *Film kao umetnost*, Narodna knjiga, Beograd, 1962.
- Arnhajm, Rudolf, *Vizuelno mišljenje: jedinstvo slike i pojma*, prev. Vojin Stojić, Univerzitet umetnosti, Beograd, 1985.
- Arnhajm, Rudolf, *Umetnost i vizuelno opažanje*, Umetnička akademija u Beogradu, Beograd, 1972.
- Agel, Henri, *Esthetique du cinema*, Presses Universitaires de France, Paris, 1962.
- Archer-Hind, Richard Dacre (editor), *The Tameus of Plato*, University Press, Cambridge, 1888.
- Ayfre, Amédée, *Le cinéma et sa vérité*, Editions du Cerf, Paris, 1969.
- Bahtin, Mihail, *Oblici vremena i hronotopa u romanu*, Nolit, Beograd, 1989.
- Bluestone, George, *Novels into Film*, University of California, Berkeley and Los Angeles, 1968.
- Balaš, Bela, *Filmska kultura*, prev. Sonja Perović, Filmska biblioteka, Beograd, 1948.
- Barrett, William, "The flow of time", *The Philosophy of time*, edit. Richard M. Gale, NJ Humanities Press, Atlantic Highlands, 1968.
- Baronijan, Vartkes, "Filmska muzika: umetnost ili zanat?", *Filmske sveske 1*, Institut za film, Beograd, 1980.
- Bazen, Andre, *Šta je film? I (ontologija i jezik)*, Institut za film, Beograd, 1967.
- Bresson, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, Paris, 1975.
- Blaha, Ivo, *Dramaturgija zvuka na filmu*, Grupa za filmsku i TV režiju i montažu, knjiga za internu upotrebu studenata FDU, Beograd, 1983.
- Babac, Marko, *Jezik montaže pokretnih slika*, Akademija umetnosti / Clio, Novi Sad / Beograd, 2000.

- Bošnjaković, Mata, "Zrcalna strana početka – filmski prostori Ivana Ladislava Galeta", *Sineast*, br. 67/8, Kino-savez BIH, Sarajevo, 1985/86.
- Bronlou, Kevin, "Gansov i moj Napoleon", *Sineast*, br. 58/59, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1983.
- Bober, Juraj, *Stroj, čovjek, društvo, kibernetika*, Naprijed, Zagreb, 1970.
- Bordwell David, Thompson Kristin, *Film Art: An Introduction*, McGraw-Hill, New York, 2004.
- Birš, Noel, *Praksa filma: ogleđ*, Institut za film, Beograd, 1972.
- Cvetković, Vladimir, *Bog i vreme*, Centar za crkvene studije, Niš, 2013.
- Ćirić, Marija, *Vidljivi prostori muzike: superlibretto – govor muzike u filmu*, Filološko-umetnički fakultet, Kragujevac, 2014.
- Ćirić, Marija, "Music as Word: film music – superlibretto?", *Muzikologija / Musicology*, br. 15, Muzikološki institut Srpske akademije nauka i umetnosti, Beograd, 2013.
- Davić, Aleksandar, *Pozorište integrisanih medija*, doktorski umetnički projekat, Univerzitet umetnosti u Beogradu, 2017.
- Drever, James, *A Dictionary of Psychology*, Penguin Books / Middlesex, Harmondsworth, 1969.
- Delez, Žil, *Pokretne slike*, prev. Slobodan Prošić, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci / Novi Sad, 1998.
- Dragan, Dimčić, "Uvod u Found Footage film", *Zbornik Found Footage*, Akademski filmski centar, Dom kulture Studentski grad, Beograd, 2010.
- Juul, Jesper, *A Clash between Game and Narrative*, Institute of Nordic Language and Literature / University of Copenhagen, Copenhagen, 1999.
- Đerić, Gordana, *Pr(a)vo lice množine: Kolektivno samopoimanje i predstavljanje: mitovi, karakteri, mentalne mape, stereotopi*, Institut za filozofiju i društvenu teoriju, Beograd, 2004.
- Đurić, Aleksandar, *Simultano oko: traktat o integralnosti slike*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2001.
- Epstein, Jean, *Espirit du cinéma*, Jeheber, Paris, 1955.
- Epstein, Jean, *L'intelligence d'une machine*, Éditions Jacques Melot, Paris, 1946.
- Eridžon, Denijel, *Gramatika filmskog jezika*, SKC, Beograd, 1998.

- Eisenstein, Sergei, *Film Form: Essays in Film Theory*, edit. and trans. by Jay Leyda, Harcourt Brace, New York / London, 1949.
- Frojd, Sigmund, *Tumačenje snova*, I deo, prev. Albin Vilhar, ured. Hugo Klajn, Matica Srpska, Novi Sad, 1969.
- Freud, Sigmund, "On Beginning the Treatment" (1913), in James Strachey (edit. and trans.), *The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud*, Vol.12, Hogarth Press, London, 1958.
- Faure, Elie, *Fonction du cinéma*, Éditions Gonthier, Paris, 1963.
- Ganza, Milka, "Svi filmovi – jedan film", *Hrvatski filmski ljetopis*, br. 36, Zagreb, 2003.
- Gorbman, Claudia, *Unheard melodies: narrative film music*, University of Wisconsin Press / BFI, London / Medison, 1987.
- Guillaume, Paul, *Psihologija*, Pedagoško-književni zbor, Zagreb, 1958.
- Imami, Petrit, *Dramaturgija igranog filma*, NNK international, Beograd, 2012.
- Yeo Rob, Lawrence Lessig, *Cut: Film as Found Object in Contemporary Video*, edit. Stefano Basilico, Milwaukee Art Museum, Milwaukee, 2004.
- Youngblood, Gene, *Expanded cinema*, P. Dutton & Co., Inc., New York, 1970.
- Janjatović, Đorđe, "Unica Forum: FAVIT Multivision", *Sineast*, br. 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989.
- Janjatović, Đorđe, "Mladi Sineasti", *Sineast*, br. 35/36, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1977.
- Kant, Imanuel, *Kritika čistog uma*, prev. Nikola M. Popović, Kultura, Beograd, 1970.
- Casetti, Francesco, *The Lumière Galaxy: Seven Key Words for the Cinema to Come*, Columbia University Press, New York, 2015.
- Kronja, Ivana, *Ka definiciji avangardnog filma*, Zbornik radova Fakulteta dramske umetnosti, br. 11–12, Beograd, 2007.
- King, Norman, *Abel Gance: a politics of spectacle*, British Film Institute, London, 1984.
- Kemp, Martin, *The Science of Art*, Yale University Press, New Haven, 1990.
- Leyda, Jay, *Films Beget Films*, George Allen & Unwin Ltd, London, 1964.
- Lotman, Juri, *Semiotika filma i problemi filmske estetike*, Institut za film, Beograd, 1976.

- Lindgren, Ernest, *Umetnost filma*, Matica Srpska, Novi Sad, 1966.
- Lessing, Gotthold Ephraim, *Laokoon*, u: *Lessings Werke Dritter band*, edit. Franz Bornmuller, Bibliographisches Institut, Leipzig und Wien, 1900.
- Markopoulos, Gregory, "Toward a New Narrative Film Form", *Film Culture*, no. 31, New York, 1963.
- Makluan, Maršal, *Poznavanje opština čovekovih produžetaka*, Prosveta, Beograd, 1971.
- Meyerhoff, Hans, *Time in Literature*, University of California Press, Second Printing edition, Berkeley and Los Angeles, 1960.
- Marten, Marsel, *Filmski jezik*, prev. Gordana Janković, Institut za film Beograd, 1966.
- Mitchell, William John, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, The University of Chicago Press, Chicago, 2005.
- Merc, Rihard, *ABC... zvuka u audio-vizuelnim medijima*, Radio televizija Srbije, Beograd, 2012.
- Merc, Rihard, *Zvuk, izražajno sredstvo filma i televizije*, Katedra za filmsku i TV montažu, Beograd, 1996.
- Maksimović, Zoran, "O dizajnu zvuka", *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti*, br.11–12, Beograd, 2007.
- Marković, Dragan, *Audio-vizuelna pismenost*, treće izdanje, Univerzitet Singidunum, Beograd, 2010.
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge / Massachusetts – London / England, 2001.
- Manović, Lev, *Metamediji*, izbor tekstova, ured. Dejan Sretenović, Centar za savremenu umetnost, Beograd, 2001.
- Makela, Mia, "Umijeće live cinema", *Zbornik radova Prošireni film*, ured. Mirna Belina, Marina Kožul, prev. Ivana Ostojić, Udruga 25 pfs, Zagreb, 2009.
- Miltojević, Branislav, *Od amaterskog do alternativnog filma*, Yu film danas, Niš, 2013.
- Ognjenović, Predrag, *Psihološka teorija umetnosti*, Gutenbergova galaksija, Beograd, 2003.
- Paul, Kristijana, "Prošireni film: Pokretna slika u digitalnoj umetnosti", *Zbornik radova Slika, pokret, transformacija: Pokretne slike u umetnosti*, ured. Jovan Čekić i Maja Stanković, Centar za medije i komunikacije, Beograd, 2013.



- Petrović, Miroslav Bata, *Alternativni film u Beogradu od 1950. do 1990. godine*, Dom kulture studenski grad, Beograd, 2009.
- Peterlić, Ante, *Pojam i struktura filmskog vremena*, Školska knjiga, Zagreb, 1976.
- Panić, Vladislav, *Psihologija i umetnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd, 2005.
- Popović, Tanja, *Rečnik književnih termina*, Logos art, Beograd, 2007.
- Prins, Džerald, *Naratoški rečnik*, prev. Brana Miladinov, Službeni glasnik, Beograd, 2011.
- Plaževski, Ježi, *Jezik filma*, I deo, Institut za film. Beograd, 1971.
- Plaževski, Ježi, *Jezik filma*, II deo, Grupa za filmsku i TV montažu, Beograd, 1982.
- Pansini, Mihovil, "Multivizija", *Sineast*, br. 80/81, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1989.
- Petter-Kalinić, Jasminka, "Multimedia", *Sineast*, br. 39, Kino-savez BiH, Sarajevo, 1977.
- Popović Mladenović, Tijana, *Procesi panstilističkog muzičkog mišljenja*, Fakultet muzičke umetnosti – katedra za muzikologiju, Beograd, 2009.
- Stam, Robert, *Film theory: an introduction*, Blackwell, Malden, 2000.
- Steur, Jonathan, "Defining Virtual reality: dimensions determining telepresence", edit. Mark L. Levy, *Journal of Communication*, vol. 42, no. 4, ABI / INFORM Global, 1992.
- Stephenson Ralph, Debrix Jean, *The cinema as art*, Penguin Books, Baltimore, 1968.
- Sornig, Karl, "Some remarks on linguistic strategies of persuasion", in *Language, Power and Ideology: Studies in political discourse*. Edit. by Ruth Wodak, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam / Philadelphia, 1989.
- Spottiswoode, Raymond, *A Grammar of the film: An Analysis of Film Technique*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1950.
- Stojmenović, Dragan, "Filmski impresionizam: Scenoplastična polivizija", *Zbornik radova Akademije umetnosti*, Univerzitet u Novom Sadu, 2017.
- Šekner, Ričard, *Ka postmodernom pozorištu: Između antropologije i pozorišta*, prev. Aleksandra Jovičević i Ivana Vujić, Institut za pozorište, film, radio i televiziju / FDU, Beograd, 1992.
- Šion, Mišel, *Audiovizija: zvuk i slika na filmu*, prev. Aleksandar Luj Todorović, Clio, Beograd, 2007.

- Šuvaković, Miško, *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzki / Vlees & Beton, Zagreb / Ghent, 2005.
- Turković, Hrvoje, *Filmska opredeljenja*, Društvo za promicanje književnosti ka novim medijima, Zagreb, 2012.
- Turković, Hrvoje, "Leksikon video-umjetnika", *Hrvatski filmski ljetopis*, br.18, godina 5, Zagreb, 1999.
- Turković, Hrvoje, ur. *Hrvatski filmski ljetopis*, br.36, godina 9, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2003.
- Tomić, Svetozar, *Strip, poreklo i značaj*, Forum, Novi Sad, 1984.
- Uzelac, Milan, *Filozofija muzike: Horror musicae vacui*, elektronsko izdanje Φ, 2012.
- Udar, Žan-Pjer, "Filmski šav", *Filmske sveske*, Institut za film, Beograd, 1969.
- Vujaklija, Milan, *Leksikon stranih reči i izraza*, Prosveta, Beograd, 1980.
- Vorkapić, Slavko, *O pravom filmu*, ured. Marko Babac, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd, 1988.
- Westgeest, Helen, *Video Art Theory: A Comparative Approach*, Wiley Blackwell, Malden / Oxford, 2015.
- Zečević, Božidar, *Čitanje svetla*, Yu film danas, Beograd, 1993.
- Zryd, Michael, "Found Footage Film as Discursive Metahistory: Craig Baldwin's Tribulation 99", in: *The Moving Image*, vol 3. no.2, University of Minnesota Press, 2003.

## VEBOGRAFIJA

(po redosledu pojavljivanja u radu)

- <https://bs.eferrit.com/razumevanje-perspektive-u-umetnosti/>
- <https://sh.wikipedia.org/wiki/Perspektiva>
- <http://likovna-kultura.ufzg.unizg.hr/perspektive.htm>
- [https://www.youtube.com/watch?v=c73yi\\_nPm9M](https://www.youtube.com/watch?v=c73yi_nPm9M)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Collage\\_film#cite\\_note-beaver-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Collage_film#cite_note-beaver-1)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Polyvision#cite\\_ref-Brownlow\\_1-2](https://en.wikipedia.org/wiki/Polyvision#cite_ref-Brownlow_1-2)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Abel\\_Gance#cite\\_note-7](https://en.wikipedia.org/wiki/Abel_Gance#cite_note-7)
- <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1166>
- [https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/abel-gance-s-napoleon-monumental-restoration?utm\\_content=buffere979d&utm\\_medium=social&utm\\_source=twitter.com&utm\\_campaign=buffer](https://www.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/abel-gance-s-napoleon-monumental-restoration?utm_content=buffere979d&utm_medium=social&utm_source=twitter.com&utm_campaign=buffer)
- <https://hr.wikipedia.org/wiki/Panorama>
- [https://sh.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on\\_\(film,\\_1927\)](https://sh.wikipedia.org/wiki/Napol%C3%A9on_(film,_1927))
- [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=32675](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=32675)
- <https://www.booksa.hr/kolumne/zacitavanje/zacitavanje-prosireni-film>
- <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=50725>
- <https://www.nytimes.com/2003/05/16/arts/art-review-eye-catching-women-in-an-altered-reality.html>
- <https://www.britannica.com/topic/newsreel>
- <https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55877/Stan-VanDerBeek-Movie-Mural>
- [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=364&v=6bRddEfxCok&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=364&v=6bRddEfxCok&feature=emb_title)
- <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern-tanks/display/lis-rhodes-light-music>
- <https://www.artforum.com/film/melissa-gronlund-at-a-tate-modern-conference-on-expanded-cinema-22777>
- <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=466>
- [https://sr.wikipedia.org/wiki/Ansamblska\\_podela\\_uloga](https://sr.wikipedia.org/wiki/Ansamblska_podela_uloga)
- <https://www.youtube.com/watch?v=TY4hf-wePs4>

- <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jan-03-et-king3-story.html>
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Ten\\_Minutes\\_Older](https://en.wikipedia.org/wiki/Ten_Minutes_Older)
- [http://www.oris.hr/hr/casopis/clanak/\[50\]%3Ci%3Egenre-film-festival%3C-i%3E-\(geff\)-1963---1969-propustena-obljetnica,740.html](http://www.oris.hr/hr/casopis/clanak/[50]%3Ci%3Egenre-film-festival%3C-i%3E-(geff)-1963---1969-propustena-obljetnica,740.html)
- <https://www.avantgarde-museum.com/hr/museum/kolekcija/umjetnici/vladimir-petek~pe4498/>
- [http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=1925#.Xoup6ogzbiU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=1925#.Xoup6ogzbiU)
- <https://www.youtube.com/watch?v=nBBA6xMk17U>
- <https://monoskop.org/FAVIT>
- <http://www.matica.hr/vijenac/249/velikan-eksperimentalizma-11956/>
- [https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan\\_Ladislav\\_Galeta#cite\\_ref-hrt\\_1-0](https://hr.wikipedia.org/wiki/Ivan_Ladislav_Galeta#cite_ref-hrt_1-0)
- <https://vijesti.hrt.hr/231335/preminuo-ivan-ladislav-galeta>
- [http://blog.alu.hr/?page\\_id=126](http://blog.alu.hr/?page_id=126)
- <https://www.youtube.com/watch?v=fFBs6zHH9nM&t=140s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VFeudIw0HeU&t=230s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=04wQZz0Exxc>
- <https://www.youtube.com/watch?v=7AQla9PjOeo>
- [https://www.youtube.com/watch?v=\\_XRksvw4ELQ&t=111s](https://www.youtube.com/watch?v=_XRksvw4ELQ&t=111s)
- <https://mainstreetartisans.com/3889077-phantasmagoria-is-human-fear-cut-by-art>
- [https://www.rastko.rs/drama/recnik\\_rezije/rlazic-recnik\\_rezije-06.html](https://www.rastko.rs/drama/recnik_rezije/rlazic-recnik_rezije-06.html)
- [http://www.ip.org.rs/psihodrama.php?fbclid=IwAR2ccJt7rRb\\_mm2eVWmmAHYwD\\_qBna4\\_QCVSD1dU7xHzITZwjLWHMSXNUfK4](http://www.ip.org.rs/psihodrama.php?fbclid=IwAR2ccJt7rRb_mm2eVWmmAHYwD_qBna4_QCVSD1dU7xHzITZwjLWHMSXNUfK4)
- [https://hr.wikipedia.org/wiki/Magi%C4%8Dni\\_realizam#cite\\_note-1](https://hr.wikipedia.org/wiki/Magi%C4%8Dni_realizam#cite_note-1)
- <https://www.dnevnik.rs/kultura/magicni-realizam-kao-umetnost-iznenadjenja>
- <https://bs.eferrit.com/uvod-u-magicni-realizam/>
- <http://cameralucida.net/2018/index.php/component/content/article/42-cl-21-23/cl-21-23/366-komunikativnost-filmskog-rukopisa-velimira-stojanovia-5?Itemid=101>
- <https://www.beforeafter.rs/kultura/filmovi-o-filmu-metatekst-o-metafilmovima/>
- <https://dramatica.com/articles/how-and-why-dramatica-is-different-from-six-other-story-paradigms>
- <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1333>
- <http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=1118>

- [http://www.hfs.hr/nakladnistvo\\_zapis\\_detail.aspx?sif\\_clanci=32465#.X2iPgWgzblU](http://www.hfs.hr/nakladnistvo_zapis_detail.aspx?sif_clanci=32465#.X2iPgWgzblU)
- <http://www.link-university.com/lekcija/Psihologija-boje/1858>
- [https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%A1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B5\\_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5](https://sr.wikipedia.org/sr-el/%D0%A1%D0%BB%D0%B8%D0%BA%D0%B0%D1%80%D1%81%D0%BA%D0%B5_%D1%82%D0%B5%D1%85%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%B5)
- <http://ana2cats.com/2012/02/11/plavi-pramicak-ili-oplavljeno-oko/>
- <https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%9A%D0%B8%D0%BD%D0%B5%D0%BC%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%B3%D1%80%D0%B0%D1%84%D0%B8%D1%98%D0%B0>
- <http://bbcscfx.acropolis.org.uk/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=rpl8TRAjZiw&t=850s>
- <http://www.link-university.com/lekcija/Primena-zvu%C4%8Dnih-efekata/2185>
- <http://filmsound.org/terminology/diegetic.htm>
- <http://www.screenplayology.com/content-sections/screenplay-form-content/3-7>
- <https://www.mascom.rs/sr/rock/cd/neil-young-dead-man-music-from-and-inspired-by-the-motion-picture--pid-7536.1.135.html>
- <https://bs.eferrit.com/sta-je-riff-sve-o-muzickoj-frazi/>
- <https://pdfslide.tips/documents/muzicki-oblici.html>
- <https://www.gitare.info/page.php?id=5665>
- <https://onlinerecnik.com/recnik/engleski/srpski/BEAT>
- <https://www.britannica.com/art/industrial-music>
- <https://www.youtube.com/watch?v=sRXx9tNlJ9U>
- <https://www.sokoj.rs/najcesca-pitanja-faq/pitanja-za-autore#Semp>
- <https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%90%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%B0%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B8%D0%BA%D0%B0>
- <https://muzickasvstarica.wordpress.com/2013/03/16/pravci-u-muzici-20-og-veka/>
- [http://ketrin1999.blogspot.com/2014/05/muzika-xx-veka\\_31.html](http://ketrin1999.blogspot.com/2014/05/muzika-xx-veka_31.html)
- <https://vesnamihajlovicblog.wordpress.com/2014/02/06/michael-newton-4-vida-sa-uvodnog-predavanja-u-beogradu-o-putovanju-dua-i-dve-michaelove-knjige-put-dua-i-sudbina-dua/>
- <https://www.magicus.info/alternativci-i-korisnici/preporuci-knjigu-tehniku-alternativca/leksikon-osnovnih-jungovih-pojmova-fantazija>

- [http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/3\\_4/5/d13/show\\_html?stdlang=ser\\_lat](http://www.komunikacija.org.rs/komunikacija/casopisi/3_4/5/d13/show_html?stdlang=ser_lat)
- <https://www.znacenjereci.com/arhetip/>
- <https://sanovniksnovi.com/koliko-dugo-traje-san/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=NhbXASCZ2NQ>
- <https://www.vokabular.org/?search=fenomen&lang=sr-la>
- <https://www.youtube.com/watch?v=mZ7qVX1tn78>
- <https://www.psiholoskicentar-razvoj.hr/?p=40>
- <https://www.youtube.com/watch?v=VqpYaPW5hEU>
- <https://www.svetnauke.org/192-specijalna-teorija-relativnosti>
- <https://www.svetnauke.org/223-gravitacija-i-vreme>
- <https://dzonson.files.wordpress.com/2010/09/v-abramovic-obaranje-ajnstajnovе-specijalne-teorije-relativnosti.pdf>
- <https://www.youtube.com/watch?v=UbkSegdANnI&t=1494s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hIZNf5DOpCM&t=170s>
- <https://www.medijskapismenost.hr/razlicite-vrste-kadrova-i-po-cemu-se-razlikuju/>
- <https://www.opsteobrazovanje.in.rs/sta-znaci/diptih/>
- <https://velikirecnik.com/2016/11/16/triptih/>
- <https://sh.wikipedia.org/wiki/Poliptih>
- [https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B5%D0%BB%D0%BD%D0%B0\\_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82#cite\\_note-craig-5](https://sr.wikipedia.org/sr-ec/%D0%92%D0%B8%D1%80%D1%82%D1%83%D0%B5%D0%BB%D0%BD%D0%B0_%D1%80%D0%B5%D0%B0%D0%BB%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82#cite_note-craig-5)
- [https://xinreality.com/wiki/VR\\_Cinema](https://xinreality.com/wiki/VR_Cinema)
- <https://www.youtube.com/watch?v=rpl8TRAjZiw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=hIZNf5DOpCM&t=170s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=w71DXtRCI04&t=609s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=-AtSd9MsXM0&t=29s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=P3ep2q1YFZI>
- <https://www.vijesti.me/zabava/film-tv/444915/umjetnicka-definicija-vremena>
- <https://www.danas.rs/kultura/performans-forma-naseg-vremena/>

## BIOGRAFIJA AUTORA

Stevan Lutovac rođen je 1986. godine na Cetinju, u Crnoj Gori. Diplomirao je slikarstvo na Akademiji likovnih umjetnosti u Trebinju (Univerzitet u Istočnom Sarajevu, Republika Srpska, BiH). Aktivno se bavi filmom. Glumio je glavne uloge u više domaćih i stranih filmova, producent je, autor i koautor većeg broja eksperimentalnih filmova. Organizator je i jedan od osnivača internacionalnog multimedijalnog umjetničkog festivala ARTist Montenegro. Član je ULUS-a, sekcije proširenih medija. Živi i stvara na relaciji Beograd–Tivat.

### GLUMA

- Glavna uloga u filmu *Voyage to Titan* (2014)
- Glavna uloga u horor filmu *Crna ptica na belom zidu* (2014)
- Glavna uloga i koproducent filma *Žena ludog Jovana* (2015)
- Glavna uloga i producent filma *Glumčevo brdo* (2015)
- Glavna uloga u filmu *72 hours* (2016)
- Glavna uloga u filmu *Vatra u Kairu* (2016)

### FILMOVI I VIDEO-RADOVI

- Autor video-rada *Industrial Kinetic* (2017)
- Autor video-rada *Svet ideja* (2017)
- Koautor alternativnog filma *Uljez / Interloper* (2017)
- Autor eksperimentalnog filma *Vlastelin mira* (2017)
- Autor video-rada *Katarza* (2017)
- Autor filma *Multiverzum* (2018)
- Autor kratkog eksperimentalnog filma *Vreme je film života* (2018)
- Autor dokumentarno-eksperimentalnog filma *Dva oka i dva glasa prošlosti* (2018)
- Autor dokumentarno-eksperimentalnog filma *Večna sadašnjost* (2019)
- Autor igrano-eksperimentalnog (proširenog) filma *Vremevidac* (2020)

## SAMOSTALNE IZLOŽBE

- Multimedijalna izložba *Hipnagogičke slike*, Studentski kulturni centar (SKC), Beograd (2016)
- Samostalna izložba slika *Nova Logika*, Umetnički sindikat *Nova Logika*, Beograd (2016)
- Doktorska izložba *Vremevidac – multi audiovizija*, Nova galerija vizuelnih umetnosti (NGVU), Beograd (2020)

## KOLEKTIVNE IZLOŽBE

- Izložba slika, Internacionalni umjetnički festival ARTist Fest, Kotor (2013)
- Izložba slika, Festival alternativne umjetnosti *Udahni Kolašin*, Barutana, Kolašin (2014)
- Kolektivna izložba slika i projekcija filmova, XVI Belgrade Art Show, Ben Akiba comedy club, Beograd (2017)
- Multimedijalna umjetnička manifestacija ARTist, Dom kulture *Josip Marković*, Tivat (2017)
- Kolektivna izložba slika, XVIII Krajiški likovni salon, Železnički muzej, Beograd (2017)
- Kolektivna izložba slika, Festival umetnosti *Dev9t*, Stara ciglana, Beograd (2017)
- Izložba novih članova ULUS-a, Umetnički paviljon *Cvijeta Zuzorić*, Beograd (2018)
- Kolektivna izložba slika, XIX Krajiški likovni salon, Železnički muzej, Beograd (2018)
- Kolektivna izložba članova ULUS-a, Jesenja izložba, Umetnički paviljon *Cvijeta Zuzorić*, Beograd (2018)
- Kolektivna izložba slika *Srpski pejzaž*, 6. Bijenale, Kuća Đure Jakšića, Beograd (2019)



## Изјава о ауторству

Потписани-а Стеван Лутовац

број индекса A7/2016

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

Времсвидац- мулти аудиовизија.

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 01.11. 2020

Стеван Лутовац

### Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

Времевидац- мулти аудиовизија

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 01.11.2020

Потпис докторанда

Стеван Лујковић

**Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта**

Име и презиме аутора Стеван Лутовац

Број индекса A7/2016

Докторски студијски програм Вишемедијска уметност

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Времевидац - мулти аудиовизија.

Ментор др ум. Иван Правдић, ред.проф.

Коментор: \_\_\_\_\_

Потписани (име и презиме аутора) Стеван Лутовац

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности, као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 01.11.2020

Стеван Лутовац