

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU

Interdisciplinare postdiplomske studije
Grupa za višemedijsku umetnost

Magistarska teza:

**DEMISTIFIKACIJA UMETNIČKOG DELA
VIŠEMEDIJSKA INSTALACIJA «TEATAR ANĐELA»**



Autorka: Katarina Kaplarski

Mentor: prof. Vladan Radovanović

Beograd, jun 2008.

SADRŽAJ

Abstrakt

1. <i>Uvodna razmatranja</i>	
1.1.1. <i>Motivacija</i>	5
1.1.2. <i>Doprinosi</i>	6
2. <i>Demistifikacija u umetnosti - Istorijski osvrt</i>	7
3. <i>Tema anđela i teatar senki kao inspiracija za postavku</i>	12
3.1. <i>Angeologija i anđeli u umetnosti</i>	12
3.2. <i>Izbor vizuelne teme i zvuka za kompoziciju</i>	14
3.3. <i>Indonežanski teatar senki kao inspiracija za postavku</i>	15
3.3.1. <i>Istorija i struktura indonežanskog pozorišta senki</i>	15
3.3.2. <i>Model indonežanskog teatra u instalaciji „Teatar anđela“</i>	16
4. <i>Diskusija i analiza (Višemedijski karakter instalacije)</i>	18
4.1. <i>Definicija višemedijske umetnosti</i>	18
4.2. <i>Medijske linije u instalaciji „Teatar anđela“</i>	21
4.2.1. <i>Video „Anđeli“</i>	22
4.2.2. <i>Video „Demistifikacija“</i>	23
4.2.3. <i>Zvučno uodnošavanje</i>	24
5. <i>Zaključak</i>	25
6. <i>Prilozi (dodaci)</i>	
7. <i>Bibliografija</i>	
8. <i>Biografija</i>	

UVODNA NAPOMENA AUTORKE

Predlog magistarske teze podnet oktobra 2005,
posle dvogodišnjeg pohađanja Grupe za višemedijsku
umetnost u okviru Interdisciplinarnih postdiplomskih studija
na Univerzitetu umetnosti u Beogradu.

Magistarska izložba „Teatar anđela“ postavljena
17. - 25. oktobra 2005. u galeriji SKC u Beogradu.

Katarina Kaplarski

Mentor u izradi teze: Vladan Radovanović, profesor po pozivu na
Interdisciplinarnim magistarskim studijama Univerziteta umetnosti u Beogradu

ABSTRAKT

Ova teza se bavi demistifikacijom stvaralaštva (modus procedendi) u višemedijskoj instalaciji „Teatar anđela“.

Teza razmatra i kreativni potencijal digitalnog računara, najnovijeg i najznačajnijeg alata za audio-vizuelno izažavanje do sada.

U ovoj tezi se razmatra tema demistifikacije stvaralačkog čina koja obuhvata i istorijsku pozadinu eksperimenata sa otvorenim delom kao i zaključna pitanja i odgovore u vezi sa "demistifikovanim delom". U okviru ove magistarske teze ću se pozabaviti i sa nekoliko formalnih aspekata instalacije:

1. višemedijskim karakterom instalacije
2. temom anđela i indonežanskim teatrom senki kao inspiracijom

1. UVODNA RAZMATRANJA

1.1. MOTIVACIJA

Kao umetnički stvaralač sam celog života pratila i posmatrala rade druge umetnike, ocenjivala, procenjivala, upoređivala, čudila se, prihvatala, odbacivala... Često sam se i pitala: „Kako je ovo delo nastalo? Kako je došlo do ove ideje? Zašto je relizovana na ovaj način?“

Sam **čin stvaranja** – proces nastajanja umetničkog dela je bitan i neodvojiv sastojak umetnosti, ali to je uglavnom intiman odnos umetnika prema njegovom delu, koji se najčešće dešava u prostoru umetnikovog studija i nije otvoren za publiku.

U istoriji umetnosti su često studirane radne navike starih majstora, a naučnici su se trudili da odgonetnu stvaralačke tajne izgubljenih civilizacija.

Po uzoru na konceptualnu umetnost, u kojoj je umetnost postala objekt istraživanja ili preispitivanja, ja sam pokušala da postavim stvaralački proces ispred važnosti finalnog dela. Ali na koji način otkriti staralački proces?

Pošto se ja pretežno bavim višemedijskom umetnošću - kombinujem više medijskih linija (zvuk i sliku), odlučila sam da uradim *video Demistifikacija* o nastanku drugog video rada (*Teatar andela*) kojem sam posvetila najviše pažnje tokom dvogodišnjih studija višemedijske umetnosti.

Zaplet ove *situacije* kulminira postavljanjem ova dva rada u izložbeni prostor i njihovim namenskim uodnošavanjem tako da zajedno čine jednu celinu. Smeštanjem videa *Demistifikacija* u galerijski prostor on se putem spoljašnje kontekstualizovane situacije pozicionira u skladu sa altiserovskom formulacijom: „Teorija: specifična forma prakse“.

Ovaj rad je važan jer se njime proširuju saznanja i svest o umetničkom delu tj. o umetničkom proizvodu, i pokušava da materijalizuje nematerijalni proces – ideja (koncept). Dalje, u ovoj tezi će se pokazati da video *Demistifikacija* (meta-video) zapravo ne može da materijalizuje (jer video kao medij nema materijalni karakter) već samo da simulira stvaralački proces.

1.2. DOPRINOSI

Važan doprinos ove instalacije, pored teorijskog razmatranja stvaralačkog procesa, jeste njen formalni doprinos višemedijskoj umetnosti i doprinos kreativnoj upotrebi računara izvan domena „simulirajuće maštine“.

Njen formalni doprinos višemedijskoj umetnosti leži u nelinearnom uodnošavanju dve vizuelne i dve zvučne medijske linije. Uodnošavanje je prostorno, vremensko, dinamičko, a istovremeno i meta-prostorno i meta-vremensko.

Više reči o ovim odnosima će biti u poglavlju 4. „Diskusija i analiza“ str. 18

2. DEMISTIFIKACIJA U UMETNOSTI - ISTORIJSKI OSVRT

Sam *čin stvaranja*- proces nastajanja umetničkog dela, veoma je bitan i neodvojiv sastojak umetnosti, ali to je intiman odnos umetnika i njegovog dela koji se najčešće dešava u prostoru umetnikovog studija i nije otvoren za publiku.

Studio možemo definisati kao radni prostor umetnika i/ili njegovih saradnika koji rade u okviru tog studija. (Može se odnositi na slikarstvo, skulpturu, keramiku, fotografiju, grafički dizajn, kinematografiju, animaciju...).

Etimološko poreklo reči „studio” je izvedeno od latinskog *studium* od *studere* što znači učiti. Francuski termin za studio, *atelje*, je karakterizovao studio modnog dizajnera. Atelje je takođe imao konotaciju kuće alhemičara ili čarobnjaka.



Adriaen van Ostade, *Autoportret* 1663.

Termin umetnik u savremenom svetu podrazumeva autora koji deluje između različitih umetničkih i kulturnih disciplina. U XX veku umetnici počinju da se bave pitanjima

fenomena koncepta i teorije kao bitnim autoreflektujućim problemom svakog pojedinačnog umetničkog čina.

Postojala su izvesna dela iz perioda pre XX veka koja su problematizovala odnos fenomenološkog, konceptualnog i teorijskog u produkciji umetničkog dela.

Na primer: Gustave Courbet (francuski slikar, osnivač „realizma“ sredinom XIX veka), slikom „*Slikarev atelje; Realna alegorija koja prikazuje fazu od sedam godina mog umetničkog života*“, dovodi u pitanje realističko prikazivanje jer koncept realizma prikazuje kao alegorijski prizor.



Gustave Courbet,
Slikarev atelje; Realna alegorija koja prikazuje fazu od sedam godina mog umetničkog života

Ova dela ne demistifikuju stvaralački proces, ali se bave pitanjem autorefleksije kojim se predstavljaju procedure i protokoli izvođenja i funkcionalisanja dela u specifičnom kontekstu.

Tek u XX veku nastaju dela koja autorefleksijom pokazuju postupak stvaranja umetničkog dela i načina na koji ono funkcioniše u specifičnim kontekstima.

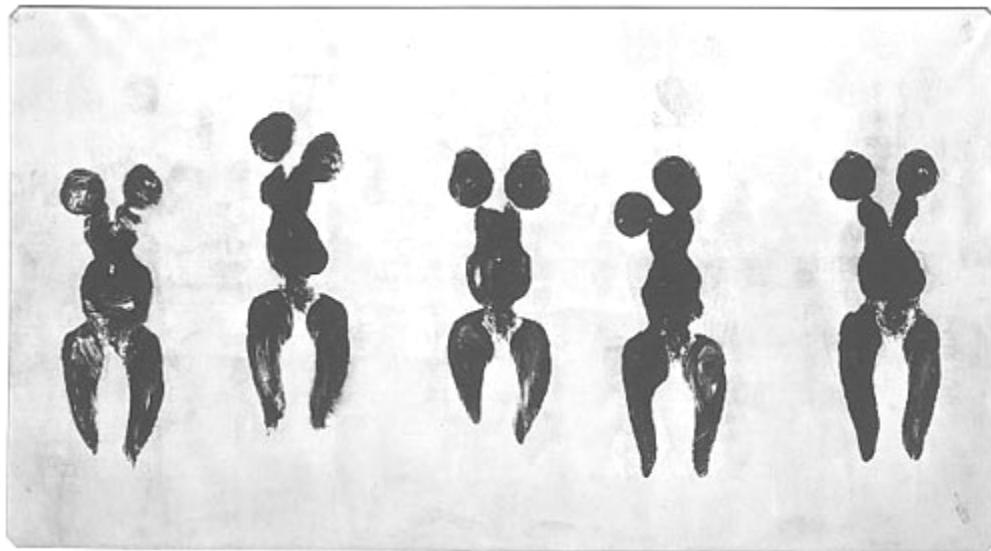
U avangardnim i neoavangardnim umetničkim eksperimentima nalazimo više primera demistifikacije stvaralačkog procesa. Zahvaljući fotografiji kao novom umetničkom mediju XX veka ove autorefleksivne i metaumetničke prakse je bilo moguće dokumentovati.

Jedan od zanimljivih primera demistifikacije umetničke prakse je rad Američkog slikara *Jackson Pollock*-a(1912-56). On je svoje dripping slike ritualno islikavao pred publikom i na taj način predočavao svoj rad. Jackson Pollock je ovaj postupak slikanja, nazvao *action painting* time nagašavajući značaj stvaralačkog čina - akcije.



Jackson Pollock u studiju

Francuzki umetnik *Yves Klein* (1928-62) je koristio žive modele za slikanje umesto četkice. Ponekad je ovaj rad pretvarao u javne performanse, što bi se moglo shvatiti kao demistifikacija stvaralačkog čina. Klajn je sarađivao u grupi „novog realizma“, ali ga neki kritičari klasificuju kao predstavnika neo-dade. Thomas McEvilley je u eseju *Artforum* (1982.) Klajna klasifikovao kao ranog post-modernistu.



Yves Klein, *The Monotone Symphony Performace*, 1960



Yves Klein, *The Monotone Symphony Performace*, 1960

Materijalnost dela se od šezdesetih u potpunosti prenosi do teorijskog predočavanja - u Cageovim, Flintovim i Beuysovim predavanjima i tekstovima, a zatim i u instalacijama konceptualnih umetnika – Kosuth, Burgin, Art & Language ...

Status umetničkog dela, kanonizovan kao prvostepena pojavnost (slika, skulptura), redefiniše se pokazivanjem procesa realizacije umetničkog dela u drugostepenu konceptualnu pojavnost. Stav da delo ili konačni rezultat nisu bitni, već su bitni egzistencijalni čin, iskustvo i svest, temelji se na uverenju da je umetnost istraživanje ili način života ili igra, a delo samo jedno od pomoćnih trenutnih instrumenata istraživanja, življenja ili igre. Umetnik postaje *izuzetan subjekt*, a delo dobija novu vrednost po tome što je nastalo na izuzetan način.

Autorefleksivno delo na drugostepenom nivou objašnjava delo koje je postavljeno kao prvostepena situacija. Ovde nije najbitniji način realizacije već složena struktura intertekstualnih i intersocijalnih relacija koje prethode delu i uokviruju mišljenje u procesu realizacije.



Josef Beuys

3. TEMA ANĐELA I TEATAR SENKI KAO INSPIRACIJA ZA POSTAVKU

3.1. ANGEOLOGIJA I ANĐELI U UMETNOSTI

"The Angels were all singing out of tune, and hoarse with having little else to do, excepting to wind up the sun and moon or curb a runaway young star or two."
Lord Byron (1788-1824)

Andeli su natprirodna, mitska bića iz raznih religija. U Hrišćanstvu, Islamu, Judaizmu andeli su čuvari čoveka i glasnici boga. Angeologija (grčki angel - anđeo , logos - nauka) je grana teologije koja se bavi hijerarhijskim sistemom anđela, glasnika, nebeskih snaga-emancacija i studijom ovih sistema.

Sholastički teolozi uče da su anđeli mentalno superiorni u odnosu na ljudska bića i mogu putovati mnogo brže od poznatih ograničenja fizičkog univerzuma. Oni takođe kažu da su anđeli posrednici nekim silama koje bi inače bile prirodne sile univerzuma kao što su rotacija planeta i kretanje zvezda.

Andeli postoje u raznim redovima i oblicima (Vrline, Snage, Dominacije, Kupidoni, Serafimi, Arhandeli), mada njihova konačna kategorizacija nije usvojena.

U umetnosti su često prikazivani kao čovekolika bića sa krilima iako mnogi teolozi insistiraju da anđeli nemaju fizički oblik, ali mogu da zauzmu ljudski oblik (Pravoslavni izraz za anđele je asomata - bestelesni, koji nema telo).

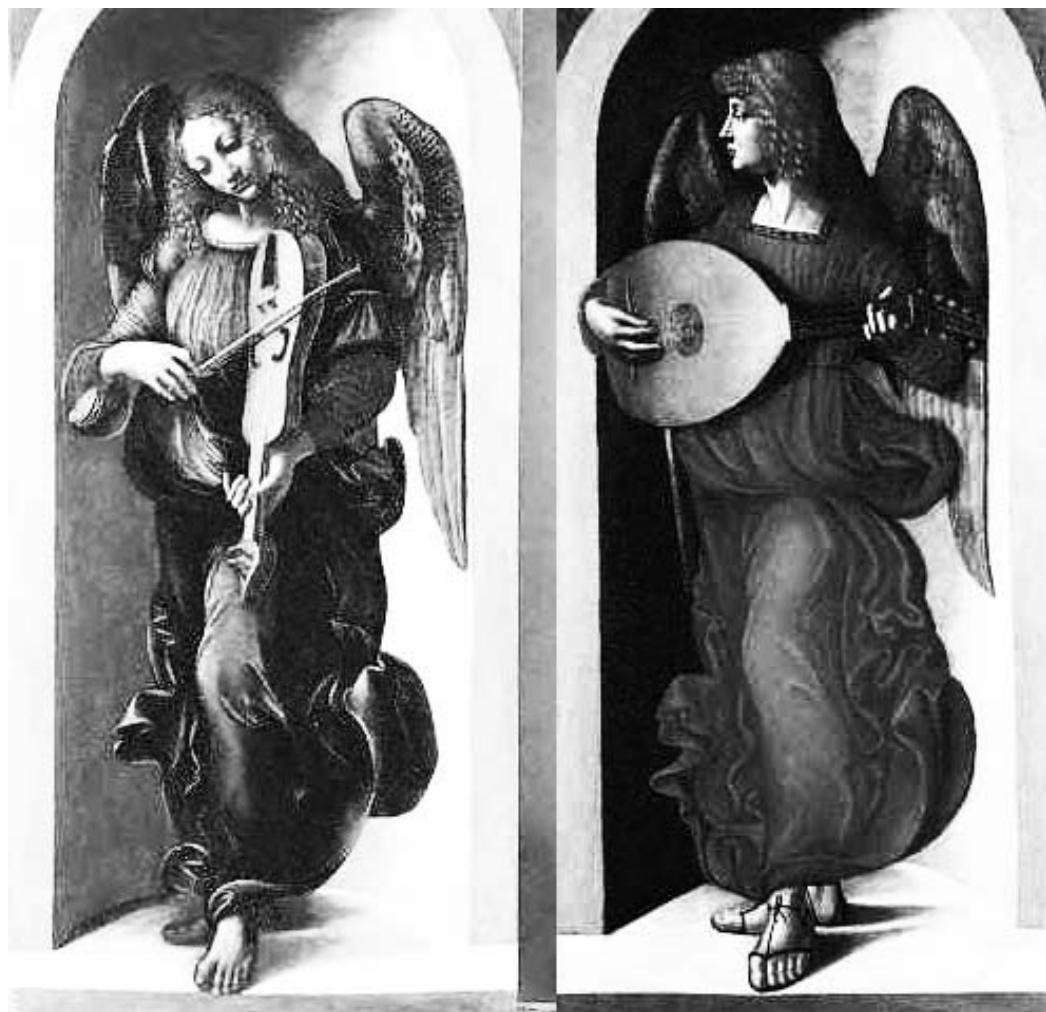
Neki opisi anđela spominju krila ali većina biblijskih opisa kaže da oni samo sliče čoveku ili mladiću. Serafimi se tradicionalno prikazuju sa šest krila, dok se ostali prikazuju sa jednim parom krila.

Teolozi su se složili da anđeli nemaju pol. Ali iako su se umetnici trudili da Devicu i svece ne prikažu previše privlačnim, da se ne bi pojavile neke neprikładne misli kod vernika, to se nije primenjivalo na anđele koji nemaju pol. Njihova izuzetna lepota je potvrđena u Pismu. Duga obična haljina ili tunika koju su andeli nosili po tradiciji je bila znatno izmenjena u Vizantiji gde je dobila mušku konotaciju. Vizantijski anđeli su često prikazivani u vojnoj odeći. Ovo je bilo preneto kasnije na Kritske ikone koje su uticale na

Zapadnu umetnost, naročito u prikazivanju Gabrijela i Mihajla koji su nosili vizantijski oklop u Baroknom periodu i kasnije.

Gabrijel i Mihajlo pripadaju redu Arhanđela. Arhanđeli su viđeni kao Božiji čuvaritelohranitelji. U drugačijim scenama umetnici su mogli da ih prikažu u običnoj odeći ili bez krila. Krila su predstavljala andeosku ulogu glasnika boga (poput Hermesa u Grčkoj mitologiji.)

Andđeli su često prikazivani kako sviraju instrumente na nebu, a najčešće kako sviraju trube. U Renesansi se pojavio kupidon - golišavi mali andđeli u kompoziciji oko neke scene. Ovakav prikaz se nije podudarao sa hrišćanskom teologijom.



Leonardo Da Vinci, oko 1483

3.2. IZBOR TEME

"I saw the angel in the marble and carved until I set him free."
Michelangelo

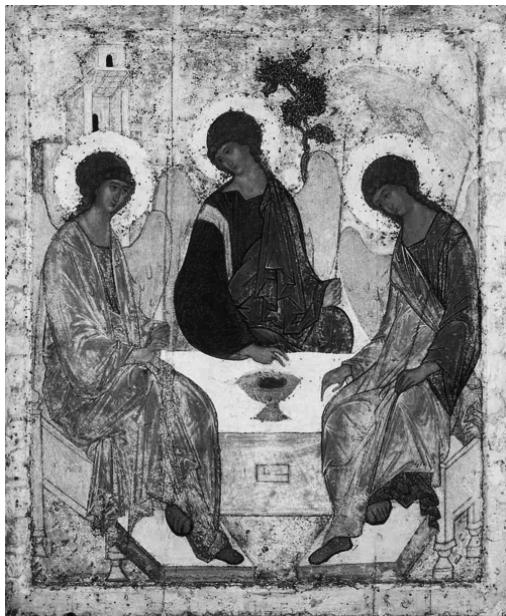
Moj lični izbor teme anđela za video je bio upravo zbog njihove spiritualne, bestelesne prirode.

U kontekstu stvaralačkog procesa, oni su za mene bili analogija sa momentom epifanije ali i analogija sa umetničkim muzama.

Pošto je video nastao pre muzičke kompozicije , dugo sam razmišljala o izboru muzike koja bi prijanjala uz ovu sliku. Kasnije sam među raznim citatima pisaca na temu anđela pronašla da se sa njima povezuje zvuk zvona.

"Every time you hear a bell ring, it means that some angel has just got his wings. "(Svaki put kad čujete kako zvoni zvono, to je neki anđeo upravo dobio krila.)
Frances Goodrich (1891-1984), Američki scenarista

Komponovanje sam izvela uz pomoć kompjuterskog softvera i sintetizovanih zvukova različitih zvona. Ritmičku bazu sam „našla“ u zvonjavi sa crkvenog zvonika na početku filma „Rubljov“, ruskog reditelja Tarkovskog.



Andrej Rubljov, *Sveto Trostvo, XV vek*

3.3. INDONEŽANSKI TEATAR SENKI KAO INSPIRACIJA

3.3.1 Istorija i struktura indonežanskog pozorišta senki

Indonežanski teatar senki se zove *Wayang Kulit*. Wayang je indonežanski izraz za pozorište. Wayang Kulit sa Centralne Jave je jedan od najstarijih oblika pripovedanja i svakako jedan od najrazvijenijih. Smatra se vrhuncem Javanske kulture. *Wayang* je izraz za lutke koje se koriste na predstavama pozorišta senki, a takođe znači „senka“ ili „duh“, dok *Kulit* znači „koža“. Lutke koje se koriste u pozorištu senki se prave ručno od goveđe ili kozije kože i oslikavaju bojom. Prestavljuju stilizovano izobličenje ljudske figure. Predstave se odvijaju u selima i gradovima za vreme praznika, religioznih festivala, venčanja itd. Počinju uveče i traju po celu noć. Lutkama upravlja **DALANG** koji manipuliše lutkama ali i peva i daje signale orkestru. On mora biti fizički zdrav i jak. Sedi prekrštenih nogu po 9 sati bez prestanka izvodeći predstavu. Upravlja lutkama sa obe ruke, imitira njihove glasove, priča šale u pravom trenutku i povremeno peva.



Dalang i orkestar iza zastora

"Konačno je stiglo veče izvođenja Wayang predstave. U pomrčini su insekti već počeli da lete oko nemirnog plamena uljane lampe, koja baca treperavu svetlost na veliki beli zastor na sceni. U nižem delu platna, prelepe kožne lutke (wayang kulit) su uredno poređane. Njihova tela i štapovi poređani u korito od banane, smešteno pod samim platnom. Na desnoj strani su dobri karakteri, na levoj loši. Otvoreni prostor među njima, oko dva metra širok, predstavlja scenu. Ovde će lutke oživeti i, kao ljudska bića, svaka će na svoj način krčiti beskrajjan put ka ljudskoj sreći."

Iz knjige Ramayana, Sunardjo Haditjaroko

Orkestar koji prati ovu predstavu se zove GAMBELAN. Reč „gamelan“ potiče od javanske reči „gamel“ koja označava čekić.

Instrumenti koje koristi su metalofoni, ksilofoni, bubunjevi, gong, flaute od bambusa, žičani instrumenti, ponekad se uključuju i vokali. Termin se više odnosi na set instrumenata nego na izvođače. Orkestar obično prati igru ili wayang lutkarsko pozorište. Izvođači moraju biti upoznati sa baletskim pokretima i poezijom, dok plesači moraju da znaju da sviraju u ansamblu.

Wayang Kulit predstave obrađuju priče iz starih epova Ramayana, Mahabharata i Serat Menak.

3.3.2 Indonežansko pozorište senki kao inspiracija

Multimedijalni karakter indonežanskog teatra je jedna od izvornih inspiracija za postavku Teatar anđela. Svakako su sve medijske linije usaglašene u ovim izvedbama. Izgled lutaka i lutkara koji njima upravlja sakriveni su iza paravana. Otuda je nastala postavka projekcije videa „Demistifikacija“ iza kulisa. Otkrivanje stvaralačkog postupka, otkrivanje lutkara i njegovog orkestra. Pozorište senki je interesantno i kao preteča pokretnih slika i savremenog igranog filma.

U indonežanskom teatru privukla me je ideja umetnika koji moraju da znaju da igraju da bi svirali i obrnuto.

Zahvaljujući procesu remedijacije, digitalizacije medija, danas je mnogo jednostavnije „biti *Dalang*“- snimiti senke, dirigovati digitalnim orkestrom, modulirati glasove za različite karaktere itd.

Pored toga što je predstava višemedijski orijentisana, pažnju mi je privukla činjenica da su lutke koje učestvuju u teatru senki veoma brižljivo izrađene i obojene iako publika vidi samo njihove siluete na osvetljenom pamučnom platnu. Model izvođača predstave – DALANG «*The Puppet Master*» - može poslužiti kao *model umetnika* u generalnom smislu, a dešavanja *iza kulisa* (izgled lutki i način njihovog pokretanja koji su nevidljivi za publiku) može poslužiti kao *model nevidljivog stvaralačkog čina* u smislu da lutke iza platna imaju veću umetničku vrednost od njihovih senki, i da je slojevitost izvođenja predstave možda podjednako zanimljiva kao i sama predstava (način na koji *dalang* manipuliše lutkama, priča priču, pleše itd.)

4. DISKUSIJA I ANALIZA - VIŠEMEDIJSKI KARAKTER INSTALACIJE

4.1 DEFINICIJA VIŠEMEDIJSKE UMETNOSTI

Savremena upotreba termina **MEDIJ** svakako ne podrazumeva samo materijale tehnike koje umetnik koristi da bi proizveo umetničko delo.

U svakodnevnoj upotrebi znači fizičku sredinu, sredinu u kojoj se nešto zbiva, posrednik, sredstvo prenošenja komunikacija - masmedij.

U umetnosti medij definišu vrsta čula (vizuelni, zvučni, kinetički, kinestetski, taktilni, mirisni) i materijala [u odnosu na prostor (slika i skulptura se primaju istim čulom)], vrsta znaka sa potencijalnim delovanjem i značenjem (tekstualni i likovni znaci u okviru vizelnog, govorni i muzički u okviru zvučnog) i vrsta tehnologije i tehnoloških postupaka (pigmenti u slikanju, elektronski i akustični instrumenti u komponovanju, film, video, holografija, digitalnost).

U domenu tehnoloških postupaka i digitalizacije treba pomenuti i pojavu **REMEDIJACIJE**. Većina ključnih elemenata današnjeg personalnog računara (PC - personal computer) je potekla od Xerox PARC (Palo Alto Research Center, Inc.) : **GUI** (Graphical User Interface) Grafički korisnički interfejs sa plutajućim prozorima (windows), bitmapiranim displejem , mišem, laserskim štampačem i štampom WYIWYG (what you see is what you get - šta vidiš to i dobiješ) i brojnim aplikacijama za medijsku manipulaciju koje koriste grafički interfejs - word procesor, sistem fajlova, program za crtanje i slikanje, program za animaciju, program za obradu zvuka itd.

(* terminologija srpskog jezika nije u potpunosti propratila računarsko doba, tako da će se koristiti mešovitim terminima - srpskim i engleskim)

Usvajanje GUI-ja osamdesetih godina (1980.) prošlog veka sover je zamenio mnoge alate i tehnologije kreativnih profesionalaca, ali je takođe dao milionima ljudi mogućnost da kreiraju, manipulišu i dele (share) medije. U kojoj je meri ovo dalo NOVE FORME kulture drugo je pitanje. Zapravo, revolucija u smislu produkcije, distribucije i dostupnosti medija nije bila praćena sličnom revolucijom u sintaksi i semantici medija. Računar je postao **simulirajuća mašina** za "stare medije". **Bolter i Grusin** (*Remediation: Understanding New Media* by Jay David Bolter and Richard Grusin 1999.) definišu remedijaciju kao „reprezentaciju jednog medija u drugom“. Prema njihovom mišljenju, novi medij uvek remedira stari i da stoga ne treba ni od računara da očekujemo nešto drugačije. Ova pespektiva upućuje na to da svi mediji, uključujući i računare, slede istu logiku remedijacije. Jedina razlika između kompjutera i drugih medija leži u tome kako i šta remediraju. Bolter i Grusin u svojoj knjizi kažu: „Ono što je novo u digitalnim medijima je njihova strategija remedijacije televizije, filma i fotografije.“

Post-moderni umetnici prihvataju nemogućnost originalne, nemedijatizovane vizije stvarnosti; njihova glavna tema nije sama realnost već reprezentacija stvarnosti putem medija, i svet medija kao svet za sebe. Stoga ovi umetnici ne koriste medijske tehnologije samo kao alat, već koriste i sadržinu komercijalnih medija. Tipična strategija umetnika je re-fotografisanje fotografije iz novina, ili re-editovanje segmenta TV emisije, ili isečci scenu iz Holivudskog filma koju pretvore u petlju-loop (Nam Jun Paik, Dara Birnbaum, Douglas Gordon, Paul Pfeifer, Jennifer i Kevin McCoy).

U svakom slučaju, digitalizacija medija umnogome utiče na razvoj **VIŠEMEDIJSKE umetnosti**. Veoma je bitno razlučiti **realnu višemedijsku umetnost** od **fiktivne višemedijske umetnosti** (sinestetske transpozicije). Sinestetska transpozicija je česta pojava u umetničkoj praksi koja nastoji da, u jednom mediju koji nedvosmisleno deluje na jedno čulo, izazove složene predstave u „unutrašnjem čulu“. To su fiktivne, zamišljene predstave i svakako lične, individualne. Primeri se nalaze u književnosti i poeziji – kao stilska figura „glasni miris“, u poeziji simbolизма i ekspresionizma, u slikarstvu je česta pojava „slikanja muzike“, ali takođe i u muzici česta nastojanja da se muzikom prikaže neka određena slika.

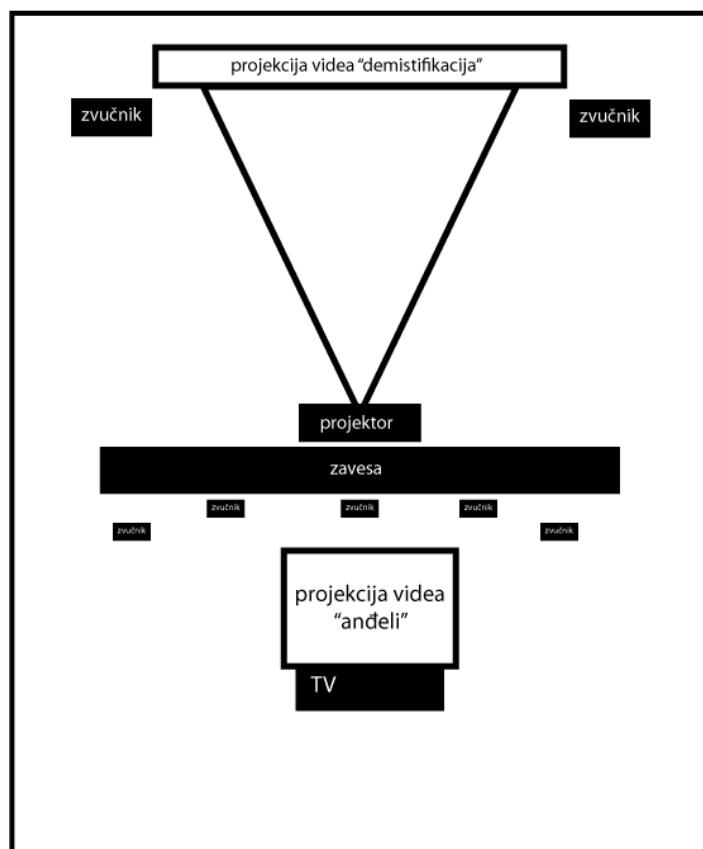
U realnoj višemedijskoj umetnosti više različitih medija istovremeno deluje na naša čula. Prema V.Radovanoviću „Realna višemedijska umetnost predstavlja raznovrsne vidove stvarnog povezivanja dva i više medija u opsegu od puke istovremenosti do stapanja u celinu u vidu *objekta, instalacije i sekvencijalnosti sa izvođačima ili bez njih*“. Radovanović dalje navodi da „U *objektu i instalaciji* vreme je neodređeno i perceptivne putanje proizvoljne, neusmerene. Za treći vid- *sekvencijalnost sa izvođačima ili bez njih* najčešće važi da je vreme ograničeno, a perceptivne putanje usmerene. Ostvarive su i različite kombinacije ovih vidova.“

Na osnovu kriterija međusobne ravnopravnosti medija razlikuju se višemedijska umetnost **s medijskom dominantom** (opera - dominantna muzika,igrani film - dominantna fabula ispoljena kroz pokretne slike) i **medijski jednakovredna** višemedijska umetnost (balet, gezamtkunstwerk, intermedij prema Davidu Koupu).

4.2 MEDIJSKE LINIJE U INSTALACIJI „TEATAR ANĐELA“

Instalacija se formalno sastoji od dva video rada sa pratećom muzikom i zvukom. Radovi su prostorno postavljeni u formi pozorišne predstave – pozorišta senki. „Predstava“ se odigravava ispred zavese na TV ekranu uz muzičku kompoziciju koja je komponovana za ovaj video rad (Video Anđeli).

Iza zavese, na suprotnom zidu, se projektovao drugi video (Video Demistifikacija) koji je, uz jedan narativan tekst i postprodukcijsku obradu, objašnjavao nastanak videa-predstave koji se odigravao ispred zavese.



4.2.1. Video „Anđeli“

Rad „Anđeli“ je, zajedno sa pratećom muzičkom kompozicijom, video rad za sebe. On je meta-pozorište senki. Nema živog izvođenja, nema institucije pozorišta gde se odvija predstava. Predstava se odvija na ekranu, u prostoru galerije. Publika ulazi u prostor galerije, posmatra i sluša umetničko delo koje rasporedom objekata u prostoru i atmosferom na osnovu prethodnog znanja posmatrača može da izazove analogiju sa pozorištem senki.

Vizulena medijska linija ovog dela (Video Anđelii) nije narativna i paralelna je sa zvučnom medijskom linijom. To znači da muzika prati pokretne slike. Obe medijske linije su jednakovredne (kao u baletu) i tematski ujednačene.

Slike koje se pojavljuju na ekranu su siluete anđela, a muzička kompozicija je komponovana od zvukova zvona.

Kompozicija je po „savetu“ Vagnera (gezamkunstwerk) komponovana dramski. (Vagner je davao veliku važnost „atmosferi“, kao što su zamračeno pozorište, zvučni efekti, raspored sedišta koji će fokusirati pažnju gledalaca na scenu, i kompletno ih uvesti u imaginativni svet drame. Ovi koncepti su bili revolucionarni u svoje vreme, ali se danas, u modernoj operi podrazumevaju).

Sva akcija i unutarnja drama pozorišta senki su iskazane kroz zvuk. Slike se smenjuju i kreću paralelno sa zvukom.

Ovaj vid paralelnog uodnošavanja medijskih linija je zapravo *prividno funkcionalno komplementiranje* gde pojava koja se predočava nije prirodno vizuelno-kinetičko-zvučna (za razliku od koračanja po drvenom podu sa prirodnim zvukom - „realističko združivanje medija“ – što predstavlja *funkcionalno komplementiranje*), nego posledična linija samo delimično odgovara uzročnoj (kada se koračaju po podu doda zvuk koji je samo ritmički sinhronizovan sa vizuelnim ritmom).

4.2.2. Video „Demistifikacija“

Video „Demistifikacija“ se projektuje iza zavese pozornice (iza kulisa). Ovaj video je u metarelaciji sa videom „Andđeli“ jer ga objašnjava, interpretira. Zvuk koji prati sliku je sa njom u paralelnom odnosu, ali ovde je reč o realističkom združivanju medija, o funkcionalnom komplementiranju.

Metarelacija medijskih linija ova dva videa nije samo tekstualna nego i vizuelna. Video „Demistifikacija“ pokazuje autora na delu - u toku snimanja i u toku komponovanja muzike. Kako su veći deo montaže slike i celokupno komponovanje muzike nastali putem računarskog softvera (remedijacija), kamera je takođe objašnjavala stvaralački proces snimanjem slike na monitoru.



4.2.3. Zvučno uodnošavanje

Zvučno uodnošavanje ova dva videa je neorganizovano. Zapravo, oni su samo prostorno i dinamički uodnošeni jer je zvuk videa „Andeli” dominantan u odnosu na zvuk videa „Demistifikacija”. Ovde se vodilo računa o prostornom rasporedu nosača zvuka, tako da je video sa anđelima imao pet zvučnih monitora, a drugi video samo dva. Kako su odvojeni samo zavesom, do mešanja zvukova mora doći, ali pošto su video 1 i 2 različitog vremenskog trajanja, mešanje se ne može predvideti i svakom novom projekcijom (projekcije se automatski pokreću iznova kada video dođe do kraja), usled određenog kašnjenja, dolazi do novih zvučnih kombinacija kao posledice udela slučajnosti.

5. ZAKLJUČAK

„Teatar anđela“ je instalacija koja predstavlja celokupno umetničko delo. Iako je sastavljena od više komponenti i ne postoji njena objektivna realnost (nema predmetost poput slike na platnu ili skulpture), ona ima svoj prostorni raspored u okviru galerijskog prostora. Dve video komponente koje je sačinjavaju postoje kao koncept samostalnog dela i autorefleksivnog dela. Video „Anđeli“ (zajedno sa propratnom kompozicijom) je umetničko delo za sebe i mogao bi da postoji kao samostalna celina. Video „Demistifikacija“ je takođe samostalna celina koja se bavi videom „Anđeli“, ali za percepiranje ovog rada nije neophodno prethodno pogledati prvi rad. Postavljanjem ova dva dela u prostornu reprezentaciju teatra (ispred kulisa i iza kulisa) dobija se nova vrednost – koncept demistifikacije stvaralačkog procesa. Sastavni deo ove demistifikacije je svakako i glorifikacija autora -umetnika kao izuzetnog subjekta. Prikazivanjem samog dela i načina na koji je nastalo ovo složeno multimedijalno delo, umetnik izlaže kao subjekat i objekat sopstvenog dela. Znači da postoje tri elementa koja se prepliću u ovoj postavci : umetničko delo, stvaralački proces i umetnik . Ova tri elementa su sastavni deo svake umetničke prakse, ali izloženi zajedno u istom prostoru postavljaju stvaralački proces i autora na vidljivu poziciju koja ne uslovljava postojanje završnog dela, ali proširuje koncept i otvara vrata ka skrivenom području ličnog iskustva stvaraoca.

U kojoj meri je moguće preneti lična iskustva i razmišljanja umetnika dok stvara?

Svakako se ne može potkrepliti svaki detalj. Video „Demistifikacija“ je stoga više orijentisan ka tehničkoj strani nastanka rada: korišćenim figurama i slikama, softverom za editovanje itd. Sistematični prizor razvoja snimanja je već viđen u obliku popularnih emisija koje bave snimanjem filmova i gde se otkriva metodologija rešavanja fantastičnih filmskih efekata (ovo je bila najčešća praksa u vezi sa snimanjem naučno-fantastičnih filmova, ali treba pomenuti i čuvenu demistifikaciju gegova filmskog genija Charlie Chaplin-a).

Video demistifikacija se ne bavi velikim studijskim projektom i organizovanom filmskom produkcijom, već baca pogled na novo-medijskog umetnika koji zahvaljući kompjuterizaciji medija (kompjuterskim softverima koji omogućuju snimanje i editovanje filma i zvuka na sobnom računaru) u svom ateljeu/studiju stvara slike i zvuk na računaru pomoću

uobičajenog korisničkog interfejsa. Znanje koje je neophodno za rukovanje softverskim aplikacijama, može se samostalno steći na internetu pomoću raznih „tutorijala“ (eng. tutor-predavač) odnosno uputstava koja „korak po korak“ upućuju korisnike kako da dođu do željenog rezultata ili intuitivno, istraživanjem softera čiji dizajn prepostavlja intuitivnu navigaciju.

Video „Anđeli“ je sniman web-kamerom (kamera niske rezolucije koja pravi kompresovane video fajlove pogodne za prenos snimka u realnom vremenu preko interneta). Estetika izuzetno krupnog zrna, tj. piksela mi je bila izuzetno privlačna za ovaj rad. Pošto se web-kamere koriste u savremenoj komunikaciji (sada se koriste i video telefoni- takozvana treća generacija telefona koji omogućuju video pozive), dobila sam ideju da stvorim komunikaciju sa nepostojećim, mističnim bićima sa interneta, iz računara ili neke druge dimenzije. Tako sam došla na ideju da snimam senovite figure anđela.

Estetika plutajućih prozora videa „Demistifikacija“ je preuzeta od Peter Greenaway-a, britanskog reditelja i video umetnika. Međutim, plutajući prozori su takođe okruženje sistemskog softvera Windows (eng.-prozori) koji je zastupljen na većini računara.

Slojevitost stvaralačkog procesa je u ovoj tezi, pored tekstualnog opisa, dopunjena brojnim skicama i fotografijama. Sama teza predstavlja demistifikaciju umetničkog dela, ali se za tezu ne može reći da je umetničko delo za sebe. Nije joj to prvobitna namenska funkcija. Teorijska izlaganja o delu ili pripovedanje lične umetnikove mitologije može da predoči ugao iz koga je autor posmatrao ili posmatra delo. U ovoj instalaciji, ugao posmatranja umetnika jeste zasebno umetničko delo (video “Demistifikacija”).

Nije postavljeno pitanje važnosti stvaralačkog procesa u odnosu na finalno delo, već pitanje važnosti i načina demistifikacije stvaralačkog dela.

6. BIBLIOGRAFIJA

Vokovizuel: Vladan Radovanović

Konceptualna umetnost: Miško Šuvaković

Izbor eseja: Lev Manovič

The Story of Modern Art: Norbert Lynton

Les Théories de l'Art : Jean-Luc Chalumeau

Remediation-Understanding New Media : Jay David Bolter and Richard Grusin

Webografija :

www.wikipedia.org

www.manovich.net

7. BIOGRAFIJA

Katarina Kaplarski

Obrazovanje

2003. Diplomirala vajarstvo na Fakultetu primenjenih umetnosti u Beogradu

2003.-2005. pohađala Interdisciplinarne magistarske studije kao stipendista Republičke fondacije za naučni i umetnički podmladak

Profesionalno iskustvo i odabrane izložbe

1999. Acta non verba, međunarodna umetnička radionica i izložba, Kranjska Gora i Ljubljana, Slovenija

2000. Međunarodna izložba u Skoplju, Makedonija

2000. Izlagala u okviru međunarodnog festivala Sarajevske zime u Sarajevu, BiH

2005. Izlagala digitalne fotografije na festivalu Terminal00, Ljubljana, Slovenija

2000.-2005. nekoliko solo i grupnih izložbi u Beogradu

2007. postaje član ULUPUDS-a u sekciji proširenih medija

2007. radi kao dizajner Interaktivnih medija pri marketinškoj agenciji McCann Ericksen

2008. Video-performans u okviru manifestacije Noć Muzeja pod pokroviteljstvom Francuskog kulturnog centra, Novi Sad

2008. Majska izložba, Muzej primenjenih umetnosti, Beograd

2008. What is white, Mixed Exhibition Show, London/ video rad: „Operacija slika“

PRILOZI

Kadrovi iz videa „Andjeli“



Kadrovi iz videa „Demistifikacija“



RADNE SKICE

