

# БИОСКОПСКИ ЕФЕКАТ УНУТАР САВРЕМЕНЕ УМЕТНОСТИ

Категорија чланка: прегледни рад

**Апстракт:** Током последњих деценија у уметности је дошло до значајних промена. Захваљујући дигитализацији и интернету, добили смо нове просторе истраживања. Један од њих односи се на улазак филма у музејски амбијент, у којем долази до промене традиционалног погледа на покретну слику. Другим речима, долази до преиспитивања биоскопске сале (black box) и како се музејски простор (white cube) понаша у новој ситуацији. Са таквим променама јављају се и следећа питања: Шта се дешава са покретном сликом унутар музеја? Како биоскоп/филм утиче на савремену уметничку праксу? Шта се дешава са односом посетилац–музеј/галерија? Како се разуме новонастали контекст, однос новог тумачења простора и музеја, промена излагачког деловања? Сва питања су битна за разумевање и анализирање *биоскопског ефекта* и како се он мења и креће кроз савремену уметничку сцену.

**Кључне речи:** биоскоп, инсталације, покретне слике, музеј, савремена уметност.

059

Сведоци смо значајних померања и прожимања различитих утицаја унутар сфере уметности током последњих неколико деценија. Кроз декаду деведесетих могли смо да видимо да је дошло до другачијег разумевања биоскопа, приказивања филма, као и уласка покретне слике у галерије и музеје. Још раније, током седамдесетих година, појавила су се питања проширеног филма и посетилаца унутар раних инсталација. Почетком деведесетих појављује се потреба да се другачије испитује простор, да се и видео-уметност приказује на местима која су била резервисана само за филм. Када говоримо о простору, овде је реч о извођачком месту унутар уметности. Без обзира на то да ли је у питању биоскопска сала (black box), галерија, музеј (white cube) или неко место које није институционализовано, води се пре свега рачуна о томе да је сам уметнички објекат повезан са местом извођења, и тиме постаје саставни, односно заокружени део уметничког рада.<sup>1</sup>

Међутим, неколико изложби с краја деведесетих и почетком двехиљадитих је покренуло нова истраживања на том пољу, као што су *Passages de l'image* (1991), кустоси Рејмон Белур (Raymond Bellour), Кристине Ван Асхе (Christine Van Assche) и Кетрин

<sup>1</sup> Погледати више у Uroskie, Andrew V., *Between the black box and the white cube : expanded cinema and postwar art*, The University of Chicago Press, Chicago, 2014, 83–131.

Дејвид (Catherine David), *Into the light : the projected image in American art, 1964–1977*, Whitney Museum of American Art (2001), *Hitchcock et l'art, Coïncidences fatales* (2001), *Travel(s) in Utopia, Jean-Luc Godard 1946–2006* (2006), *Le mouvement des Images*, кустос Филип Алан Мишо (Philippe-Alain Michaud), Centre Pompidou (2006), Berlinale, *Forum Expanded* (2006). Током тих година је дошло до знатних померања.<sup>2</sup> Уметници попут Метјуа Барнија (Matthew Barney), Давида Клербота (David Claerbout), Фаруна Харокија (Farun Harock), Ширин Нешат (Shirin Neshat) кренули су са својим видео-радовима да улазе у простор биоскопа, тражили су другачије сагледавање и спроводили потрагу за новим изразима видео-уметности, док су са друге стране Вим Вендерс (Wim Wenders), Стивен Двоскин (Stephen Dwozkin), Холис Фремpton (Hollis Frampton), Жан-Лик Годар (Jean-Luc Godard), Абас Киаростами (Abbas Kiarostami), Питер Гринавеј (Peter Greenaway) кренули смером из филма и биоскопске сале ка музејима и галеријама. Обе тенденције су обогатиле новонасталу ситуацију својим флуидним начином разумевања покретне слике. Када се узме у обзир да је тако покретна слика почела да се појављује унутар зидова музеја и галерија, онда се са самим филмом и савременом уметношћу нешто десило. Приказивање покретних слика унутар галеријског простора омогућава да се посетилац осети слободнијим у свом окружењу. Потреба да се из „црне кутије” уђе у „белу коцку” била је неизбежна, из разлога што је покрет битан не само унутар филма већ и за самог посетиоца, гледаоца. Више нам није било довољно да само седимо и упијамо кадрове путем чула вида и слуха, већ је простор добио на својој важности. Наравно, када се говори о филму, постоје две за гледаоца важне ствари. Прва, да је љубитељ светлости и екрана, и друга, такође битна, јесте атмосфера окружења која потенцира још више нарацију самог филма. Како каже Гројс (Boris Groys), филм бива место где се документује и представља живот на начин који није својствен традиционалним уметностима. Филм је медиј кретања, у којем се појављује борба *vita activa* против *vita contemplativa*,<sup>3</sup> што је више него занимљив моменат, пошто све време филм појачава значење брзине, покрета, акције, а са друге стране, посетилац остаје статичан у столицу биоскопске црне кутије док гледа покретне слике које се ређају испред његових очију без начина да реагује.

Зато је битно да се разуме да је појава филма у простору музеја логичан и природан след, не у смислу конвенционалног начина приказивања, већ да добије

2 Када говоримо о померању, овде се мисли да је дошло до умрежавања и другачијег преиспитивања покретне слике. Визуелни уметници улазе у сферу филмских стваралаца и обрнуто. Филм је доживео највише промена током дигитализације и он бива унутар савремене визуелне уметности разумљив као покретна слика и као простор-место истраживања. Слично се десило и са простором-местом музеја.

3 Видети више на <https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/> (приступљено 22.06.2021)

своју нову улогу, као један од чинилаца стварања новог уметничког дела, које је сједињено са новим простором, белом коцком. На тај начин, све што има покретну слику (филм, видео, видео-игре, гиф, анимација) постаје део нове прерасподеле која се догодила због масовне продукције, као и због приказивања таквих покретних слика путем савремених средстава комуникације, на самој мрежи, интернету.

На овом месту упутно је појаснити улазак филма у простор музеја. Може се рећи да је тај моменат важан због најмање два разлога – што покретна слика сада дели простор са традиционалном сликом, и што се сада посетилац поставља у положај који од њега тражи да се креће, попут *flaneure*-а. Када говоримо о првом, традиционална слика је до сада била преовлађујући модел излагачке делатности, а сада мора да дели простор са покретном сликом која носи испитивање филмског објекта, дотадашњег начина представљања, као и саме перцепције гледаоца. Код другог разлога нема више „паралисаног тела” које може да реагује само чулима вида и слуха, овде је покрет, кретање кроз сам простор омогућила да се целокупан амбијент црне кутије трансформише кроз белу коцку, и тако допринесе да се посетилац другачије осећа и перципира догађај на екрану, анулирајући тиме своју „паралисаност”. Долази до тога да се слика креће (покретна слика), али се и посетилац креће, тако да је у ствари посетилац путник, како објашњава Гројс. Веома је тешко да се у данашњем времену погледају филм или видео у таквом окружењу беле коцке, зато што треба да се издвоји време за ту радњу, треба сести испред екрана и погледати све. Имајући у виду динамику и карактер кретања у данашњем окружењу, испоставља се да је начин гледања радова покретних слика на изложбама сведен на то да се баци поглед, и да се поново баци поглед, а тако се не успоставља континуитет већ се само прикупљају фрагменти и онда се из тога добија крајњи смисао.<sup>4</sup>

Другим речима, због таквог дешавања појављује се *биоскопски ефекат*, који је доста учинио за саму визуелну уметност. Не може се заборавити шта је фотографија учинила за напредак уметности, како традиционалне тако и филма. Филм је успео да оде корак даље и обједини више уметничких дисциплина, и тако укаже на важност не само технологије него и коришћења простора слике и простора уопште на сасвим другачији начин од до тада увреженог гледишта. Приказ покретне слике је доста помогао да се она прилагоди, мења и другачије перципира. Наравно, обрнут процес је разумљив, филм је у себе утиснуо доста тога што је било карактеристично за традиционално сликану слику и почео је да се бави и простором деловања, а не само нарацијом и дијалогом. Ако погледамо монтажу и на који начин се кадар

4 Погледати <https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/> (приступљено 22.06.2021)

појављивао током времена унутар филма, приказивање у музејском окружењу допринело је другачијем ишчитавању и разумевању таквог емитовања покретне слике. У свом трајању филм је имао фокус у директном гледању и потреби да се не скрене поглед са платна; овде услед кретања посетилаца по изложбеном простору имамо сасвим другачије разумевање кадра и саме покретне слике. Другачије се испитује простор<sup>5</sup> и време трајања филма.

Најбоље је да се осврнемо на Дагласа Гордона (Douglas Gordon) и на његов рад *24 часа Психо* (24 Hour Psycho). Цео филм је успорен и траје управо 24 часа. Захваљујући таквом обрту, ми можемо да га сагледамо из једног новог угла који до тада није био могућ. Појављују се моменти преко којих смо олако прелазили, а неке од важнијих сцена се приказују у другачијем светлу, јер нам је омогућено да током 24 часа сагледавамо кадар по кадар и да пратимо могућност трансформације сцене до непрепознатљивости и другачијег разумевања. Колико год да је Хичкок (Alfred Hitchcock) водио рачуна о свом кадру и начину на који је гледаоца водио кроз нарацију филма, успоравањем и тим Гордоновим гестом ми можемо да откријемо сасвим други угао гледања сцене под тушем, која траје и чини нас узнемираним на потпуно нов начин. Овде бих се дотакао још једног рада Дагласа Гордона, *Future film*<sup>6</sup>, који кроз музику из филма *Вертиго*, и покретима руку диригента подстиче/поспешује појаву слика из филма код гледалаца, без приказивања саме сцене на платну. На тај начин извлачи одређене секвенце филма које су им остале уписане у сећању. Тим чином биоскопски ефекат бива јачим и сензитивнијим од самог гледања сцене, уједно нас враћа на тренутак гледања филма са новим доживљајем, а искуство гледања овог Гордоновог рада чини изузетним.<sup>7</sup>

Другим речима, када се филм приказује у таквом новом окружењу, све се изнова преиспитује, територија је другачија и нестаје одређена сигурност коју је филм навикао да има унутар црне кутије. Редефинише се и детериторијализује, више нема сигурно тло, измиче и тако се преиспитује, даје нове могућности за разумевање и даље деловање. Можемо слободно рећи да је уласком филма у савремену уметност поље деловања филма знатно шире, а тиме је дат један нови живот покретној слици која осваја изложбени простор и тиме се другачије контекстуализује.

5 Простор се подразумева као место које је дато да заокружи целокупно уметничко дело које је фрагментисано. Највише се може видети такав утицај у оквиру инсталација, место деловања јесте сам простор и као такав је јасан и читљив уметнику за даљи рад. Прим. аут.

6 <https://www.youtube.com/watch?v=q24vjmUdOrk> (приступљено 03.05.2021)

7 Када се говори о посетиоцу и гледању самог рада, треба имати на уму да се током сва 24 часа омогућава да присуствујете пројекцији самог дела. Што значи да можете доћи ујутру, касно после подне или током ноћи да погледате неке од сегмената дела које се приказује током дана и ноћи. Прим. аут.

Неколико теоретичара и теоретичарки овај прелаз и појаву биоскопског ефекта објашњавају кроз различите појмове. Један појам је *изложбени биоскоп*, од стране Жана Кристофа Ројуа (Jean-Christophe Royoux), док је други *постбиоскоп*, по речима Режија Дуран (Régis Durand) и Франсуаз Парфе (Françoise Parfait) или *трећи биоскоп*, како је Паскал Касањо (Pascale Cassagnau) објашњавала. Сваки од ових појмова у себи садржи потребу да сачува изворни моменат филма и да га објасни у новонасталом оквиру. Ако се поведе реч и о музеју, који сам по себи представља другачији приступ, онда са сигурношћу можемо рећи да се биоскопски ефекат појавио са разлогом унутар галеријског простора, тражећи другачије могућности комуникације која се појавила са уласком у музеје. На тај начин се увиђа промена тј. да је у питању симболичка промена моћи. Више није питање територије, идентитета, преусмеравања, трансформације или дилеме да је то нови филм. Овде је дошло до промене перспективе, опажаја, промишљања, обогаћивања покретне слике новим хибриднијим моделом који тражи другачије читање и разумевање. Далеко смо од констатације да је филм унутар музеја и да све остаје исто. Догодиле су се битне естетске промене, место гледаоца постало је подложно преиспитивању, као и како се може тумачити слика која је изашла из мрака и пројектује се на светлости. Појавом оваквог гледишта све се мења, од филма, музеја до перцепције гледаоца. Уметници су почели да користе такав приступ, преузимање биоскопа као објекта, поставили су га у оквир своје праксе и покушавају да му дају другачији смисао и нови поглед, живот и могућности кроз новонастали поступак. Уметници попут Вилијама Кентриџа (Willima Kentridge), Каре Вокер (Kara Walker), Дагласа Гордона, Пјера Уиге (Pierre Huyghe), Дара Ејткена (Doug Aitken), Пипилоти Рист (Pipilotti Rist), Ајзака Џулијена (Isaac Julien), Сам Тејлор Вуд (Sam Taylor-Wood), Таците Дин (Tacita Dean), Лин Хершман Лисон (Lynn Hershman Leeson) кренули су тим смером и покушавају да кроз своје инсталације дају нови увид у то шта јесте покретна слика. Знатан је утицај биоскопског ефекта на савремену уметност, јер је отворио нове просторе деловања, што се може видети у радовима поменутих уметника. У контексту савремене уметности нашег простора можемо да поменемо неколико уметника, попут Зорана Насковског, Слободана Шијана, Зорана Тодоровића, Петра Мирковића, Немање Лађића и Немање Николића, који, свако на свој начин, увиђају предности и мане покретне слике. Требало би да се каже да постоји и много уметника који стоје између ове две стране, који су у значајној мери допринели да се стави зарез, а не *vs* између појма филма и савремене уметности.

У првом делу смо видели да уметници и филмски ствараоци преклапају области деловања тако што испитују простор и реагују ван датих оквира. У најновијој продукцији постаје све теже направити

дистинкцију између филмских стваралаца и уметника који се баве покретном сликом у оквиру савремене уметничке праксе, јер и једни и други филм, покретну слику, разумеју као простор деловања, као што је то и изложбени, галеријски простор или музеј.

Код нас имамо пример режисера Слободана Шијана, са његова два интригантна рада. Један разматра места снимања Хичкокове *Вртоглавице*, док је други базиран на филму *Место под сунцем* Џорџа Стивенса (George Stevens), који је направио као омаж Томиславу Готовцу. Оба рада у себи садрже потребу да се изађе из устаљених норми и тако прикаже једно ново виђење употребе филмске слике и простора. Ако говоримо о раду базираном на *Вртоглавици* Алфреда Хичкока, ту је реч о сопственом доживљају боравка на местима где је сниман сам филм, о једној врсти испитивања места, сећања на култне сцене филма и како реагује посетилац када се нађе на тим рутама које су обележиле једну еру филмске историје. Када се погледају снимци и како све изгледа након толико година, води се мишљу самих сцена које су се тада дешавале, на који начин то буди пажњу и бива забележено. Слободан Шијан је приказао кроз изложбу *Вертиго*, у Културном центру Београд,<sup>8</sup> цео пројекат на један изузетан начин. Друга изложба *Око камере* у Салону МСУБ више је била филмска инсталација него класичан приказ места кроз објектив и фотографију. Целокупна инсталација је садржавала сву расположиву документацију и подстицала промишљање и размену информација не само фотографијама, него и путем тражења одговора на питање зашто је такво једно место значајно, наравно, не само лично за Шијана него и за посетиоца који посматра, реагује на поменути инсталацију. На изложби *Вертиго* у питању су била места сетова са снимања *Вртоглавице* и након толико година се тражила могућност повезивања са Хичкоком и самим филмом. Како је Шијан фотографисао поменути простор који је био битан за филм и дати кадар, могла је да се осети другачија слика момента деловања филма. Промишљање самог Хичкока и даљи запис код Шијана нас уводе у нови обрт који се јасно види. Фотографије нису само илустрације текста, већ додатна информација о самом филму. Осећа се уплив места кроз време, јасно промишљање уметника и како урања у Хичкоков филм. Када се унутар тога још налази амерички сан, Калифорнија, Холивуд, појава утопистичког тренутка бива неизбежна. Оно што је битно у самом раду, како каже Шијан, јесте да се састоји из четири дела: *најважнији део је моје физичко присуство на тим локацијама, затим текст у филмској форми, трилер о филмофилу који прогони звезду свог омиљеног филма, трећи аспект су фотографије – визуелне референце онеме ко није гледао филм и подсећање на филм онеме ко га познаје, и на крају Видео фасцикла, видео*

<sup>8</sup> Слободан Шијан, *Вртоглавица*, фото-секвенце и кинематографске песме, Галерија АртГЕТ, Културни центар Београда, Београд, 2005

*презентација различитих материјала и информација прикупљених током рада на овом пројекту.*<sup>9</sup> Овај рад бисмо могли да повежемо са већ поменути радом *Future film* Дагласа Гордона, који је користио звук, тачније музику из филма за потенцирање, буђење слика и сећање код посетиоца на сцене из филма. Сваки од уметника је осетио потребу да кроз своју апаратуру објасни и разуме битност филма *Вртоглавица* и постави све пред публику. Даглас Гордон кроз видео-рад, док је Слободан Шијан то учинио са филмском инсталацијом.

Други пример, под називом *Место под сунцем*, занимљив је по свом приступу и начину на који је изведен. Простор деловања је бископ Fine Arts на Wilshire Boulevard-у, Лос Анђелес. У питању је филм Џорџа Стивенса (*A Place in the Sun*), који је био омиљени филм Томислава Готовца. Како је Готовца имао свој начин снимања, под називом *ready-made филм*<sup>10</sup>, Слободан Шијан је хтео да напише на траци-маркеру биоскопа наслов *Мјесто под сунцем* by Tomislav Gotovac. На крају је то и успео, што је имало за последицу да осим фотографије и документовања интервенције у простору током 2012. године у загребачкој галерији „Нова” постави инсталацију заједно са макетом биоскопа *Fine Arts*. На тај начин можемо увидети да се промишљање о филму може сагледати из позиције интервенције у простору, уједно и другачијег сагледавања унутар галерије. Таквим чином не само да је потенцирао целокупну прошлост оба тренутка, прво пуштање филма *Мјесто под сунцем* у простору биоскопа *Fine Arts*, него је учинио да се сећање на Томислава Готовца и његово промишљање о филму представи као инсталација. Подстиче на размишљање због чега су таква места битна и упитна за уметничково даље деловање и стварање.

Овде се појављују четири могућа односа између биоскопа и савремене уметности. Како каже Филип Дибуга (Philippe Dubois), то су: поновна употреба, изложени филм, цитирани филм и реконструисани филм.<sup>11</sup> Дибуга их објашњава следећим речима: за поновну употребу као принцип појављује се гест (ефикасан гест који чини свако уметничко дело), док за изложени филм говори да га треба сагледати другачије. Цитирани филм објашњава речима да се за било који материјал филма, као и за филмове из различитих извора, узимају фрагменти и да се слажу у нешто ново,

<sup>9</sup> <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=420506&print=yes> (приступљено 15.04.2021)

<sup>10</sup> Он би на ВХС касету преснимавао инсерте из филмова других аутора, из филмова које је волео, за које је сматрао да одражавају његово поимање филма, нешто сјајно, како би он то рекао, и онда би испред изабраног фрагмента ставио ипницу којом би присвојио тај инсерт, написавши да је то његов филм. Слободан Шијан, *Кино Том, Антонио Г. Лауер или Томислав Готовца између Загреб и Београда*, МСУБ и Хрватски филмски савез, 2012, стр. 347–53.

<sup>11</sup> За више погледати Philippe Dubois, *From Cinema to the Museum: A State of Affairs*, ed. Julia Noordegraaf, Barbara Le Maître, Cosetta G. Saba, Vinzenz Hediger, *Preserving and Exhibiting Media Art*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2013, pp. 311–322.

док за реконструисани филм налази игру сличности и различитости, у којима се удео проналаска увек надмеће са уделом реконструкције, где то бива у средишту деловања.

Оно што се може видети из досадашњих уметничких радова јесте да се јављају нова подручја где је питање шта је филм унутар савремене уметничке праксе све више секундарно, виртуелно и апстрактно, из разлога што је биоскопски ефекат у дигиталном окружењу ушао и у друге структуре – видео-игре, интерактивне инсталације, интернет-простор, и где је сам другачији ефекат добио на јачини, промишљању и утицају. Наравно, музеј унутар свега тога постаје место експеримента, а не само место излагања или потврде филма као уметничког дела. Музеј бива место које добија на значају кроз ново мешање и ширење простора слике.

Када говоримо о другачијем разумевању које долази од интердисциплинарних студија, новије филмске историје, родне студије итекако су узеле у разматрање начин и описале сложености различитих историјских субјеката посетиоца. У већини случајева се узима реч 'гледалац' (the Specator), када долази од стране филмске критике, задржавајући једно упрошћено и из давнина коришћено објашњење за особу која је унутар црне кутије, попут неког монолитног заокруженог простора који је имун на промене и другачија сагледавања. Међутим, биоскоп и музеј су сада места која су у сталном преиспитивању, где посетилац може кроз вишак екрана да изабере и одлучи шта и кад и колико ће да гледа, што раније није био случај у простору мрака и кутије, односно белине зидова коцке простора музеја. Проширена слика и сликана слика се, осим свог заједничког суживота и разумевања, пребацују и мешају кроз карактеристична поља деловања филма и савремене уметности, а тиме дају повод за преиспитивање улоге посетиоца и начина на који се она током времена мења. Другим речима, једно од главних питања јесте шта ће посетилац да гледа и колико дуго?

Можемо узети као пример један од радова Кристијана Мерклија (Christian Marclay), *Crossfire*<sup>12</sup> (2007), који је своје полазиште имао у цитираном филму, по речима Дибуа. Узети су делови из разних филмова који у себи садрже крупне кадрове глумаца који пуцају директно у камеру. Унутар филма ова ситуација одговара датој наравији и могућем даљем решењу до краја филма. Поменути кадрови долазе из оквира холивудских филмова (каубојски, гангстерски и ратни), који у монтажи са звуком чине интересантну инсталацију. Међутим, овде су кадрови постављени тако да чине коцку у простору са четири пројекције описаног кадра, а у централном делу инсталације остављено је место за посматрача. Овим путем добијамо веома занимљиву могућност ишчитавања

датог кадра, где у унакрсној ватри посетилац доживљава своју улогу директно. Бива увучен у један заглашујући спој покретне слике и звука пуцњаве која је тако урађена да има свој ритмички низ, чиме доприноси још јачем утиску него што се могло на први поглед очекивати. Ако знамо да је Меркли највећи део свог опуса усмерио ка испитивању звука и старих холивудских филмова кроз новомедијске праксе, онда се може увидети још један утицај на место посетиоца и на његово осећање припадности, као и рад на његовом памћењу. Како сам Меркли каже: „Ове ствари које мешам или исечем су ствари које делимо – музика, филмови, звуци. То покреће другачије учешће публике док препознаје материјал и памти га. Сећање сваке особе тим путем бива другачије. Мислим да је то веома важно. Укључује гледаоца на сасвим другачији начин него да сам направио нешто ново.”<sup>13</sup>

Овде се врло лако може увидети уобичајено искуство гледања филма у биоскопу. Како посетилац реагује зависи од увлачења у покретну слику и од тога да ли ће се јавити рефлексно знање о поменутом делу извученом из контекста дотадашњег гледања и стављеном у измишљено стање или ново стање. Није у питању нека нова подела на илузију и рефлексiju покретне слике или дискусија о уметности инсталација у односу на биоскоп, као ни проблем модела представљања у окружењу музејског простора који је превазишао ограничења биоскопског простора. Више је реч о месту разумевања, где се уместо класичне борбе музејског простора са биоскопском ситуацијом може увидети једна комодификација филмског искуства у последњих 30 година. Много тога се десило у те три деценије, фрагментирани начин суочавања који тражи могућност више екрана је нешто што је данашња одлика живљења, која се може видети кроз употребу компјутера, ТВ-а, мобилних телефона. Такав облик бивствовања је окренут самосталном одлучивању шта ће се видети или гледати, као и колико дуго, са сталном несигурношћу код посетилаца и да ли ће бити довољно видљиво или препознато са њихове стране.

Ако се присетимо да су музеји уметности настали унутар темељних расправа о застарелости, пропасти и смислу маузолеја, онда нас нови кораци институције не могу завести да се ипак појављују новине. Музеј није више само чувар или складиште културног блага, већ је савремена институција веома одговорна и флексибилна, попут капитализма, бива инклузивнија, не негирајући своју стварну улогу у кадрирању и промоцији специфичне визије и кретању ка новом. Кретање ка том новом Рудолф Фрилинг (Rudolf Frieling) дели на четири могућа дешавања<sup>14</sup> која су се одвијала током последњих неколико деценија. Те

13 <http://www.digiart21.org/art/christian> (приступљено 03.05.2021)

14 Rudolf Frieling, *The Museum as Producer: Processing Art and Performing a Collection*, pp. 135–159, ed. Beryl Graham, *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*, Ashgate Publishing Limited, London, 2014.

12 <https://vimeo.com/52630656> (приступљено 03.05.2021)

промене се могу објаснити: музеј је морао да се носи са тим да је често био скренут и сведен на улогу излагања уметничких дела, мада је стварно искуство било ван његовог простора – то је прва промена. Друга промена је у себи садржавала увођење новомедијске праксе, која је у себи сјединила електронске медије (филм, видео и генеративну уметност). Трећа промена је увела ситуације, временске радње и друштвене односе, док је четврта промена била увођење продуцентата, извођача и посетилаца на стварању интерактивности самог уметничког дела.

Када се даље говори о односу филм – дело – простор – биоскопски ефекат – музеј – време, јавља се временски облик који је изведен из монтаже и појављује се у просторном делу изложбе. Мешање и појава више екрана у простору може се прихватити као један облик биоскопске монтаже. Овде је сада потребно правилно разумети новонастали однос и његово тумачење јер је у питању упућивање на форме, будући да се појављују типичне филмске теме које су основа и стандард за биоскоп. У овом случају дошло је до новог мешања и појаве другачије монтаже, где се ствара тренутак преоптерећености информацијама, која се кроз покретну слику и интерактивност тражи са посетиоцем, који покушава да процесуира податке који му се нуде и да их разуме на адекватан начин.

Један од примера јесте и Ајзак Џулиен (Isaac Julien), који је у свом раду *Lessons of the hour*<sup>15</sup> успео да прошири своје концептуално и естетско преуређење мера и модалитета дате слике. Она више није само пуко препричавање које прати одређени наратив, толико доминантан унутар филма, већ успева да побољша слику и да направи интерактивност са посетиоцем. У једном тренутку, захваљујући поставци рада, и сами учесници унутар филма бивају публика заједно са посетиоцем. То је тај биоскопски ефекат који нам омогућава да осетимо другачије сензације, које се јављају кроз покретну слику (била она филм, видео или анимација).

Са друге стране имамо пример из видео-игре *Фортнајт*<sup>16</sup> (Fortnite, Epic Games), где се у једном сегменту појављује амерички репер Тревис Скот (Travis Scott). Његов наступ у оквиру видео-игре је пратило 12,3 милиона играча, плус додатних 4 милиона на различитим платформама, као што су Твич (Twitch) и Јутјуб (YouTube). Ова видео-игра, која је већ практиковала гостовања различитих музичких звезда, са Скотом је направила несвакидашњи догађај који је померио све што се дешавало у последњих неколико година. Због пандемије (COVID-19), овај моменат уласка у виртуелни простор још више потенцира

15 Погледати линк <https://www.isaacjulien.com/projects/37/>

Рађен је на десет екрана и тиме учинио наративност особеном и препушта посетиоцу да сам буде монтажа свих догађаја и наратива који се испоручују том приликом. Прим. аут. (приступљено 10. јуна 2021)

16 <https://www.youtube.com/watch?v=QGdLObzauB8&t=47s> или <https://www.youtube.com/watch?v=cPYA9Fsmo-0&t=263s>

биоскопски ефекат који ниједан догађај раније није постигао – да се у једном тренутку са толико различитих страна света појаве гледаоци у толиком броју, да буде интерактивно у реалном времену и да се помоћу апликације може миксовати сама игра и Тревисов наступ, у којем је он приказан као аватар од 12 метара, који реагује на све што се тог тренутка дешава у самој игри. Ако пратимо даљи правац деловања и начин сагледавања видео-игре и виртуелне реалности, онда можемо да се позовемо на Грега Кастронуова<sup>17</sup> (Greg Castronuovo), који је рекао: *Зашто бисмо ограничили своја искуства и како уживамо у животу у свету заснованом на угљенику када та искуства и ту радост можемо проширити на дигиталну платформу на којој можемо да се манифестујемо у било ком аватару који нам одговара?* Веома необично сазнање када говоримо о даљем ширењу утицаја и мешања уметничких пракси. Може се претпоставити да је то један од потенцијалних даљих корака који нас очекују.

Један од примера је изложба проширене реалности, коју потписује *Conflux*, у сарадњи Марка Скверека (Mark Skwarek), Јозефа Хокинга (Joseph Hocking) и Сендера Винхофа (Sander Veenhof) са Томасом Барнсом (Thomas Burns) у музеју МоМА, *We AR in MoMA*,<sup>18</sup> где се уз постојеће радове појављује нова слика која долази са екрана. Сам простор музеја постаје сликовно поље које је у потпуности променило осећај видљивости. Посетилац уласком у простор музеја добија сигнале и упуте о новим дешавањима који га стимулишу да иде даље и препусти се новом окружењу у коме он постаје један од чинилаца и тиме се заокружује целокупан процес.<sup>19</sup> Ту се може увидети да долазимо до рекомбинације очекиване будућности и прошлости, као и привремених разлика, попут новог спрата који се појављује унутар саме изложбе *We AR in MoMA*, која тиме оживљава дијалог са модалитетом временског искуства и знања о уметничком делу. Нисте сигурни да у стварном свету постоји физички нови део музеја, али гледате нову поставку на новом спрату исте институције. Ова ситуација не може нам укинути стварност, али нам омогућава да се суочимо са новим простором, који само покушава да промени нашу перцепцију кроз виртуализацију дате информације. Појављује се ново питање визуелних и привремених конвенција слике и простора музеја, перцептивног искуства и питања самог сећања. Можемо рећи да однос

17 Грег Кастронуово је главни оперативни директор једне од највећих глобалних маркетиншких агенција Ту Нил (Two Nil), која улази у виртуелни простор и успева да помери границе не само музичке сцене већ и свих пратећих садржаја који су инкорпорирани у нове технологије (прим. аут.). <https://www.twonil.com/>

18 <http://www.sndrv.nl/moma/> (приступљено 02.05.2021)

19 Другим речима, свет који нас окружује вођен је медијима који теже да буду виртуелни, тачније, бивају све сличнији програму (software) који је уграђен у нашу савременост. Они су веома подложни променама, крхки су и све их је теже сачувати, поправљати, јер су стварани као прелазни период до следећег новог. Зато музеји имају проблема са документовањем и архивирањем новонасталих уметничких дела, јер морају да воде рачуна и о програмском, техничком аспекту одржавања рада. Прим. аут.

посетиоца у контексту и учешћу у интерактивном делу јесте једна могућа игра у којој су супротстављене конвенције простора, перцепције и традиционалних наратива у циљу формирања искуства у том новом биоскопском ефекту.

Са друге стране, рекло би се да је ово прилично блиско 3Д биоскопу који оживљава страхове и жеље кроз дубину осе тродимензионалности, чиме се, како каже Оливер Грау (Oliver Grau) постиже уроњеност у виртуелни свет филма. Уроњеност је везана за нове просторе и виртуелну реалност, док је то код филма доста скромно решено због свих ограничења која су видљива и јасна, а која филм са собом носи. Ипак се можемо послужити речима Пепите Хезелберт (Pepita Hesselberth), која каже да је 3Д биоскоп прослављен због свог потенцијала да репродукује стварност у потпуности, да „постане” стварност или, по Базену (André Bazin) речено, да приближи биоскоп свом пореклу, односно, профилмском реалном на којем се заснива.<sup>20</sup>

Међутим, све смо више на трагу томе да је појава 3Д биоскопа, у ствари, наговештај нестанка биоскопа, да ће остати само биоскопски ефекат који ће свој даљи живот добити унутар виртуелног света или на масив медију<sup>21</sup> (massive media) као могућем средњем решењу због све веће употребе великих екрана који готово да преузимају улогу архитектонских грађевина. Овакво решење прави релациони простор<sup>22</sup> у којем је масив медиј родоначелник. Екрани који се данас користе доприносе флуидности нашег друштва и субјективности, који се сматрају радикално контингентним, поготово када знамо колико се слике производе и троше у тим контекстима. Када се дође до таквог стања мешања простора и контекста, онда се јављају нове просторне целине, које све боље одражавају како комуницирамо, а комуницирамо кроз слику. Другим речима, сада је питање да ли ће биоскопски ефекат ићи више ка виртуелној, проширеној реалности или ће превагнути масовни медији. Оно што је сигурно – то је да ћемо и даље тумачити покретну слику у односу на новонастали простор.

20 3D cinema has been celebrated for its potential to reproduce reality to the fullest, to “become” reality or, in Bazinian terms, to bring cinema closer to its origin, that is, to the pro-filmic real on which it is based. Погледати више у Pepita Hesselberth, *Cinematic Chronotopes here now me*, Bloomsbury, NY., 2014, p. 85.

21 Овде се пре свега мисли на Торонто торањ (Toronto's CN Tower), Шангајски торањ (Shanghai Tower) као и на Бурџ Калифу (Burj Khalifa). Ово су примери масив медија који постаје све више доминантан у нашем окружењу. Описивање појаве великих јавних пројекција, урбаних екрана и водених фасада, попут осветљеног врха Торонто торања. Ове технологије и друштвени и технички процеси циркулације и ангажовања слике који их окружују у основи трансформишу зграде у екране. Прим. аут. Погледати више у Dave Colangelo, *The Building as Screen: A History, Theory, and Practice of Massive Media*, Amsterdam University Press, 2020, pp. 11–45.

22 Погледати више у McQuire Scott, *The Media City Media, Architecture and Urban Space*, SAGE Publication, London, 2008, pp. 21–89.

## ЛИТЕРАТУРА

- Colangelo D. 2020  
*The Building as Screen: A History, Theory, and Practice of Massive Media*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Uroskie A. V. 2014  
*Between the black box and the white cube : expanded cinema and postwar art*, Chicago: The University of Chicago Press.
- Hesselberth P. 2014  
*Cinematic Chronotopes here now me*, New York: Bloomsbury.
- Frieling R. 2014  
*The Museum as Producer : Processing Art and Performing a Collection* pp. 135–159, in: ed. Beryl Graham, *New Collecting : Exhibiting and Audiences after New Media Art*, London: Ashgate Publishing Limited.
- Dubois P. 2013  
*A “Cinema Effect” in Contemporary Art*, pp. 311–326, in: ed. Julia Noordegraaf, Barbara Le Maitre, Cosetta G. Saba, Vinzenz Hediger, *Preserving and Exhibiting Media Art*, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Шијан С. 2012  
*Кино Том, Антонио Г. Лауер или Томислав Готовац између Загреба и Београда*, Београд, Загреб: МСУБ и Хрватски филмски савез.
- McQuire S. 2008  
*The Media City Media, Architecture and Urban Space*, London: SAGE Publication.
- Pantenburg V. 2008  
*»Post Cinema?« Movies, Museums, Mutations*, in: SITE magazine 24.
- Crary J. 2000  
*Suspensions of Perception Attention, Spectacle, and Modern Culture*, Cambridge: The MIT Press.
- McLuhan M. and Fiore Q. 1967  
*The Medium is the Message*, New York: Simon and Schuster.
- Вебографија**  
<https://www.e-flux.com/journal/11/61345/comrades-of-time/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=q24vjmUdOrk>  
<https://www.vreme.com/cms/view.php?id=420506&print=yes>  
<https://vimeo.com/52630656>  
<http://www.digiart21.org/art/christian>  
<https://www.isaacjulien.com/projects/37/>  
<https://www.youtube.com/watch?v=QGdLOBzauB8&t=47s>  
<https://www.youtube.com/watch?v=cPYA9Fsmo-0&t=263s>  
<https://www.twonil.com/>  
<http://www.sndrv.nl/moma/>

## Summary

PREDRAG TERZIĆ  
Singidunum University, Belgrade  
Faculty of Media and Communications  
Department of Digital Arts  
predrag.m.terzic@gmail.com

# THE MOVIE THEATER EFFECT IN CONTEMPORARY ART

During the last decades, significant changes have occurred in art. Thanks to digitalisation and the Internet, we have gained new spaces for exploration. One of them refers to the entry of film into the museum environment, in which the traditional view of the moving image changes. In other words, the movie theatre (black box) is re-examined as well as the manner in which the museum space (white cube) behaves in the new situation. With such changes, the following questions arise: What happens to the moving image inside the museum? How does cinema/film affect contemporary art practice? What happens to the visitor – museum/gallery relationship? How do we understand the new context, the new interpretation of space and museums, and the change of exhibition activity? All these questions are important for understanding and analysing the cinema effect and the way in which it changes and moves on the contemporary art scene.

Translated by the author