

---

UNIVERZA V NOVI GORICI  
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

**FILM IN VIDEOUMETNOST**  
**(iskanje podobnosti in razlik med njima)**

DIPLOMSKO DELO

**Polona Zupan (/Pila Rusjan)**

Mentorica za praktični del: akad. kip. Rene Rusjan  
Mentorica za teoretični del: univ. dipl. um. zgod. Petja Grafenauer

Nova Gorica, 2010

---

UNIVERZA V NOVI GORICI  
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST  
Digitalne umetnosti in prakse

DIPLOMSKO DELO

TEORETIČNO DELO:

*Film in videoumetnost (iskanje podobnosti in razlik med njima)*

Mentorica: Petja Grafenauer

PRAKTIČNO DELO:

*Po-vračanje*, dvozaslonska videoinstalacija

Mentorica: Rene Rusjan

Avtorica: **Polona Zupan (/Pila Rusjan)**

Nova Gorica, 2010

---



---

## Zahvala

V šolskem letu 2009/10 je pri snovanju, produkciji in finalni realizaciji sodelovalo in mi bilo v pomoč mnogo strokovnjakov, znancev in prijateljev.

Diplomski projekt *Po-vračanje* in podporni projekt *Njena pravila, moja pogostitev* sta nastala tako rekoč brez finančne pomoči. Snemalna ekipa z igralci je bila pripravljena dati vse od sebe, kljub močno natrpanim urnikom. Za svetovanje ste si bili strokovnjaki brez pomisleka pripravljene odtrgati čas za konstruktivno snidenje. Kreativci ste poleg nasvetov pomagali z izposojjo ter izdelavo potrebnih rekvizitov in opreme. Upravljalci ste nam velikodušno odstopili svoje prostore za namene snemanja.

Najbolj vesela sem po vsem tem novih poznanstev, ki smo jih na tej poti zgradili, in upam, da bomo sodelovali tudi v prihodnosti.

Na tem mestu se torej zahvaljujem vsem, ki ste s svojim časom in pripravljenostjo, pozitivno in spodbudno naravnostjo, pripomogli k nastanku tako teoretičnega kot praktičnih del.

Ker vas je ogromno, sem seznam zaslug strnila na koncu samega besedila, a naj zaradi tega ne šteje za nič manj pomembnega.

---

## *Povzetek in ključne besede*

### **FILM IN VIDEOUMETNOST (iskanje podobnosti in razlik med njima)**

V diplomskem delu raziskujem tanko mejo med filmom in videoumetnostjo oziroma se sprašujem, ali sploh obstaja – se jo da določiti?

Najprej se odpovem razlikovanju med materialom samim – film je lahko posnet na magnetni trak ali v digitalni obliki –, kot zagovarjam tudi stališče, da je veliko eksperimentalnih filmov v resnici umetniških videov, čeprav zapisanih na filmski trak.

V teoretičnem delu se najprej sprehodim čez predzgodovino filma, kjer se porajajo različne oblike avdiovizuelnih postavitev, nadaljujem z zgodovino avantgardnega filma ter zaključim s prehodom iz eksperimentalnega filma v videoumetnost. Za uvod v zgodovine različnih obdobjev filma in videoumetnosti podam primere filmskih ustvarjalcev, ki širijo meje klasičnega filma – nekateri v okviru samega filma, drugi se preizkušajo tudi na področju vizualnih umetnosti. Poglavlje zaključim s primeri umetnikov, ki svoje filme predstavljajo v kinodvoranah, uporabljajo za primarni material filmski trak, ali pa bi njihova dela vsebinsko lahko uvrstili v filmsko umetnost, a jih formalno zaradi določenih lastnosti ne gre.

Druga polovica diplomskega dela je sestavljena iz analize in primerjave lastnih video in performativnih del, ki so nastala med leti 2005 in 2010, ter iz primerjave projekta *Po-vračanje (2010)*, dvozaslonske videoinstalacije, s projektom *Njena pravila, moja pogostitev (2010)*, kratkim igranim filmom. Oba projekta izhajata iz iste ideje, njuna manifestacija pa je zavzela obliki, s katerima se v diplomskem delu ukvarjam: prvi kot umetniški video, drugi kot film.

Zaključim z ugotovitvijo, da je temeljna razlika med filmom in videoumetnostjo ta, da umetniški video ni nujno samozadosten in vsesebujoč, temveč je lahko del večje celote. Vse, kar ima gledalcu pokazati filmski ustvarjalec, mora podati med prvo in zadnjo sličico filma. Iz tega obratno izhaja razlika v dožemanju gledalca, ki ga film povleče v iluzijo, saj ni več obremenjen s prostorom okoli njega, obiskovalec galerije, pa vedno ostaja v realnem prostoru iz katerega kuka v svet premikajočih slik.

#### Ključne besede:

video, film, umetnost, gibljive slike, razširjeni kino, instalacija, performans

---

## *Abstract and Keywords*

### **FILM AND VIDEOART (in search for differences and similarities)**

In my diploma thesis I explore the thin line between film and video art. I ask myself whether it exists at all – and can where it lies be determined?

My first step is to let go the distinction between the materials themselves. Film can be recorded either on celluloid stock or in digital form - and I favour the point of view that many experimental films are in fact art videos, despite being produced on film stock.

In the theoretical part of the thesis, I first take a walk through film's pre-history, where different audio-visual forms emerged; I continue with the history of avant-garde film and finish with the transition from experimental film to video art. As an introduction to different periods of film and video art, I give examples of film-makers who expanded the boundaries of classical film – some within film itself and others who also experimented in visual arts. I end the chapter with examples of artists who present their films in cinemas, use film stock as their primary material and whose works could by content be classified as film, but whose work cannot ultimately be considered "film" due to particular formal properties.

The second half of my thesis is composed of an analysis of my own video and performance works made between 2005 and 2010. In particular, I contrast two works: *Po-vračanje / Re-turn (2010)*, a double screen video-installation, and *Njena pravila, moja pogostitev / Her Rules, My Feast (2010)*, a short fiction film. Both works derive from the same idea, but were manifested in two different forms: one is an art video designed for gallery exhibition on multiple screens, the second a conventional film.

I conclude that the basic difference between film and video art is that an art video is not necessarily self-sufficient and all-containing but can be a part of a greater whole. In contrast, all that a film-maker has to show to the spectator must be contained between the first and last frame of the film. This difference is reflected in the way that the work is consumed: a gallery visitor always remains in the real space from where he peeks into a world of moving images. In a darkened cinema, on the other hand, the viewer is drawn into the film, enveloped in the illusion, becoming unaware of the space around him.

#### Keywords:

video, film, art, moving images, expanded cinema, installation, performance

---



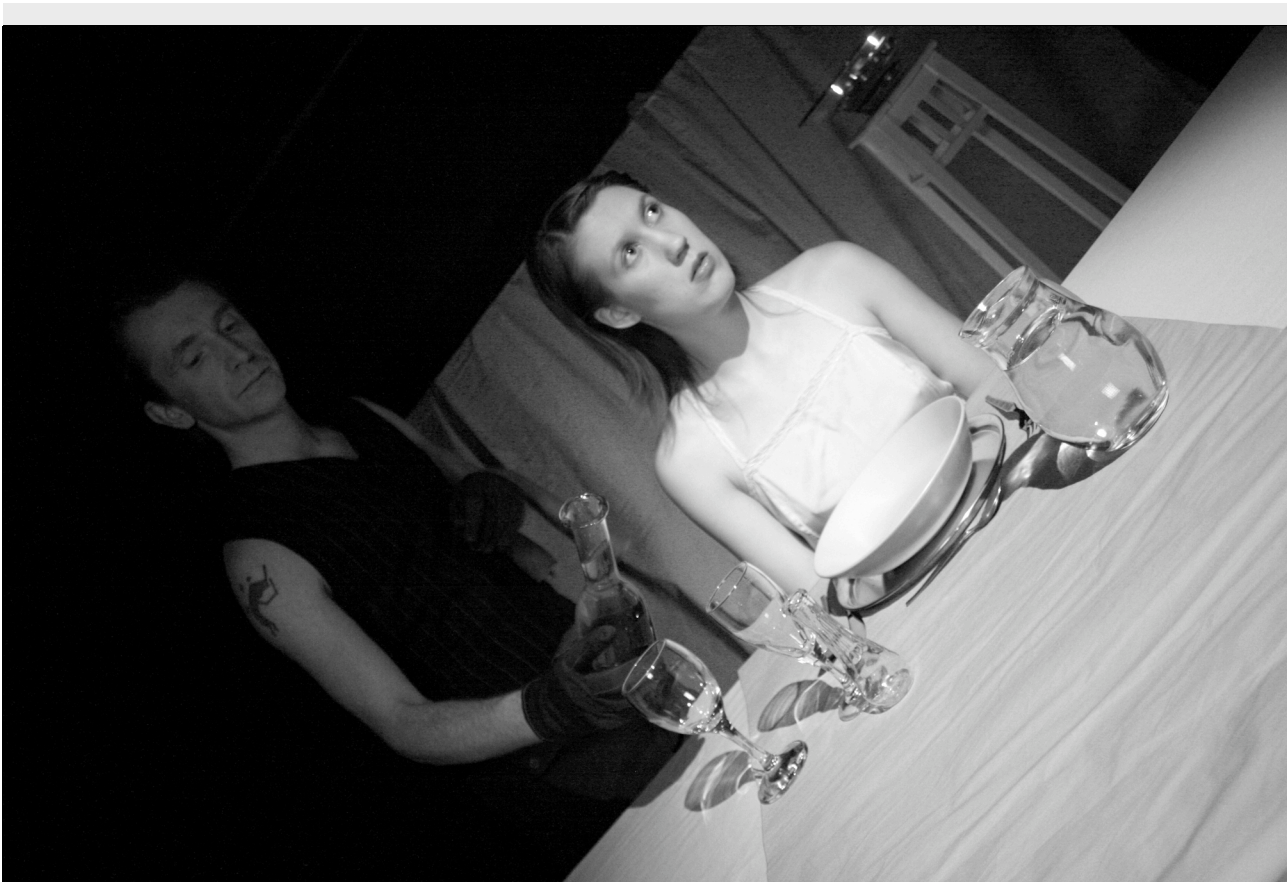
## Kazalo

I.	Predgovor.....	1
II.	Vsebina teoretičnega dela diplomske naloge.....	4
1.	<b>Uvod: Opredelitev teme</b> .....	4
2.	<b>Zgodovinsko-teoretski pregled razmerij med filmom in videoumetnostjo</b> .....	8
2.1	<u>Opredelitev pojmov <i>film</i> in <i>videoumetnost</i></u> .....	8
2.2	<u>O filmskih ustvarjalcih, ki širijo meje klasičnega filma</u> .....	10
2.3	<u>Predzgodovine umetnosti gibljivih slik</u> .....	13
2.3.1	Predzgodovina kinodvorane: Kratkočasje množic z iluzijo realnosti.....	13
2.3.2	Predzgodovina filmske tehnologije: Izumi in prvi zapisi gibanja.....	13
2.3.3	Je film umetnost prevare ali naravno nadaljevanje umetnikovega iskanja živosti upodobljenih likov?.....	14
2.4	<u>Zgodovina umetniškega filma, ki preide v videoumetnost</u> .....	16
2.4.1	Umetniki – filmarji: Od odklona filmske naracije do novih oblik predstavitve.....	16
2.4.1.1	Abstraktni in avantgardni film.....	16
2.4.1.2	Eksplozivni film.....	20
2.4.2	Od anti-umetnosti do videoumetnosti.....	20
2.4.2.1	Razširjeno kino, videoperformans in videoinstalacije.....	22
2.4.2.2	Začetki videoumetnosti na Slovenskem.....	24
2.5	<u>Raznolikost videoumetnosti v zadnjih dveh desetletjih</u> .....	25
2.5.1	Sodobne prakse v videoumetnosti in povezave s filmsko.....	26
2.5.2	Umetniški videofilm v kinu ali večzaslonski film v galeriji.....	27
3.	<b>Analiza lastnih avdiovizualnih in performativnih del</b> .....	30
3.1	Opis posameznih del.....	30
3.2	Primerjava del prek vsebinskih in produkcijskih elementov.....	40
4.	<b>Primerjava praktičnih del: diplomskega umetniškega videa in podpornega raziskovalnega kratkega igranega filma</b> .....	43
4.1	Opis projektov.....	43
4.2	Primerjava projektov.....	46
5.	<b>Zaključek</b> .....	48
III.	Literatura in viri.....	51
IV.	Seznam slikovnega gradiva.....	54
V.	Seznam prilog na elektronskih nosilcih.....	56
VI.	Seznam zaslug.....	57
VII.	O avtorici.....	58
VIII.	Izjava o avtorstvu.....	58

## I. Predgovor

Odkar se ukvarjam z umetnostjo in ustvarjam avdiovizualna dela, me zanima razmerje naslednjih dvojic:

- igra – performans
- filmski – umetniški jezik
- formalistični – realistični slog
- pripoved – izpoved
- čutni – racionalni pristop



S 1: Fotografija s snemanja diplomskega umetniškega videa *Po-vračanje: žrtev* (2010).

Zanima me sestavljanje zgodbe iz dokumentarnih posnetkov, snemanje performansa v insceniranem okolju, razlika med percepcijami končnega izdelka glede na to, kako je posnet in v kaj gledalec verjame, da je res, ter kdaj racionalno ve, da gre za čisto iluzijo, pa ji verjame, kot da je resnična. Vedno se mi zdi pomembna tudi zgodba za platnom (ali okoli njega). Umetniški video ni nujno samovsebujoča enota oziroma v večini primerov ni, zato je pomembno, na kakšen način umetnik pristopa k njemu, na kakšen način ga predstavi in prikaže, kaj pričakuje od občinstva. Včasih je njegov namen potegniti gledalca v iluzijo, drugič ravno opozoriti na to, da to, kar gleda, ni resničnost. V nasprotju z umetniškim videom pa film mora biti samovsebujoč - vse, kar ima pokazati, mora pokazati med prvo in zadnjo sličico - in gledalcu načeloma ne sme dati časa, da se zave, da gleda film - iluzija je glavni adut filmske umetnosti.

V svojem diplomskem delu torej raziskujem, kje so podobnosti in razlike med filmom in videoumetnostjo.

Praktično delo je sestavljeno iz diplomskega projekta - dvozaslonske videoinstalacije *Po-vračanje*, ki je bila predstavljena v sklopu samostojne razstave v galeriji,- ter primerjalnega projekta - kratkega igranega filma *Njena pravila, moja pogostitev* -, ki izhaja tako rekoč iz iste začetne ideje. Slednji je bil v nasprotju z videoinstalacijo realiziran po klasični poti ustvarjanja filmskega izdelka (scenarij, vaje z igralci, snemanje, montaža in oblikovanje zvoka, predstavitev v kinodvorani). Pri projektu *Po-vračanje* sem delala z elementi performansa, improvizacije ter izkoristila možnost, da si ob dvozaslonski predstavitvi gledalec/obiskovalec sam določi tempo montaže.

V teoretičnem delu sem se odločila za iskanje mejnih projektov med klasičnim filmom ter umetniškim videom. Ti dve področji se včasih prepletata že zaradi uporabe videomedija v kinematografiji in pa filmskega traku v prostoru umetnosti, a pri razlikovanju med eno in drugo umetniško formo trdim, da ni pomembno, na katere vrste nosilec je delo posneto. Zanima me, zakaj se avtor v določeni situaciji odloči za en ali drug snemalni medij in v kakšni obliki na koncu gibljivo sliko predstavi, seveda pa tudi, kako občinstvo predstavljeno zaznava.

Vse skupaj imenujem umetnost gibljivih slik, kamor spadata tako filmska kot tudi videoumetnost. Zavedam se, da se je področje na koncu 20. stoletja močno razširilo tudi na interaktivne in procesivne gibljive slike, vendar se v nalogi omejim na prvi dve. Najprej opišem zgodovinsko-teoretski potek iskanja iluzije gibanja od prve filmske projekcije, prek eksperimentalnega filma, televizije, videoinstalacij in na koncu digitalne dobe, nato se lotim analize svojih dosedanjih performativnih in videodel (2000-2010) ter med seboj primerjam še diplomski projekt *Po-vračanje* s podpornim projektom *Njena pravila, moja pogostitev*.



S 2: Fotografija s snemanja diplomskega umetniškega videa *Po-vračanje: požeruhi* (2010).





## II. Vsebina teoretičnega dela diplomske naloge

### 1. Uvod: Opredelitev teme

V nalogi se lotevam raziskovanja meje med umetniško-industrijskim izdelkom, ki smo ga kmalu iz kinematografa preimenovali kar v film<sup>1</sup>, in umetniškim videom<sup>2</sup>, ki je to ime dobil ob uporabi videotehnologije znotraj umetnosti. Čeprav se danes v okvirih filmske in videoumetnosti uporabljajo različne tehnologije, sta se ta dva izraza najbolj uveljavila, zato ju bom obdržala kljub včasih paradoksalnemu zvenu. Kot primer naj podam trditev Hane Vodeb, da so gibljive slike **skupine OHO**, ki jih teoretiki označujejo za eksperimentalne filme, pravzaprav umetniški videi (Vodeb 2008: 24). Čeprav so posneti na filmski trak, imajo vse značilnosti umetniškega videa. Kje je potemtakem meja med videoumetnostjo in eksperimentalnim filmom?

Seveda bi lahko opisali film tudi kot samostojno obliko gibljivih slik, videoumetnost pa kot gibljive slike v okviru vizualnih umetnosti. A kaj ko slednja definicija v digitalni dobi dobi nove razsežnosti v interaktivnih in spletnih umetnostih. Teh se v nalogi podrobneje ne lotevam, saj bi bilo polje raziskave preširoko, jih je pa treba imeti v zavesti. Osredotočam se na videoumetnost v linearni obliki, ki temelji na posnetkih realnosti. Ob strani torej puščam vse sodobne oblike procesiranja zvoka in slike v živo ali zgolj prek računalniških programov, kakor tudi vse oblike interaktivnih umetnosti.

V zgodovinskem pregledu zaobjamem obdobje do vzpostavitve videoumetnosti kot samostojne smeri na področju vizualnih umetnosti. Zanimajo me predvsem robni projekti – filmski in umetniški<sup>3</sup>, ki posegajo čez meje enega ali drugega ali pa raziskujejo forme znotraj njih. Raziskujem, do kod imata film in videoumetnost skupno zgodovino, v čem pa se razlikujeta. Začenjam s predzgodovino kinematografa<sup>4</sup> – iskanji tehnologije, ki bi lahko ustvarila iluzijo gibanja, in vprašanjem, od kod potreba po iskanju le-te –, nadaljujem z zgodovino eksperimentalnega filma ter anti-umetniškimi tendencami na področju vizualnih umetnosti kot direktnima predhodnikoma videoumetnosti, uporabo elektronske slike in televizije ter vzpostavitvijo nove umetniške smeri: videoumetnosti.

Ko govorim o filmu, jemljem za osnovo klasični narativni igrani fikcijski<sup>5</sup> film. Ob nekaterih delih se dotaknem tudi dokumentarnega, saj je, kot pri razmerju igra - performans, ki jo analiziram v okviru videoumetnosti, tudi v dokumentarnem filmu pomembno, kaj je posnetek resničnega dogodka, kaj je

---

1 Izraz *umetniški film* se kasneje pojavi v nekaterih jezikih pri avtorjih, ki želijo poudariti, da se njihova dela razlikujejo od *industrijskega filma*, pri nas pa se le-tem reče *avtorski film*.

2 V nalogi se osredotočam na uporabo videa znotraj t. i. vizualnih umetnosti. Vse ostale rabe (etnografske, poučne, informativne) me v tej relaciji ne zanimajo. Ob strani puščam tudi druge („neumetniške“) oblike filma (propagandne, informativne, poučne itn.).

3 Kadar govorim o *umetnosti*, govorim o t. i. vizualni umetnosti, a ker se ta izraz skozi zgodovino spreminja in prilagaja vsebini (lepa, likovna, upodablajoča), nekaterim podzvrstem pa ne moremo reči vizualne, saj temeljijo predvsem na vsebini, in ne podobi, medtem ko imenovanja preostalih umetnosti ostajajo enaka že skozi stoletja (film, glasba, ples) in bi težko prišlo do kakega nesporazuma, bom v nalogi, kadar bo mogoče, uporabila izraz *umetnost* brez pridevnika.

4 Izraz *kinematograf* izhaja iz besede *kinematika*, ki pomeni veda o gibanju, torej pove le, da gre za zapis gibanja, ne pa, v kakšni obliki, a ker je zgodovinsko gledano prvi stroj za predvajanje gibljivih slik, kakor jih še danes gledamo v kinodvoranah, poimenovan *kinematograf*, se je ta izraz obdržal na področju filma.

5 Včasih bom namesto *igrani film* raje uporabila izraz *fikcijski*, saj fikcijska zgodba sledi domišljiji, v nasprotju z dokumentarno, ki sledi dejstvu. Oba, fikcijski in dokumentarni film, pa lahko vsebujeta tako igrane posnetke kot posnetke realnega dogajanja, dokler sledita svojemu osnovnemu cilju.

poustvaritev<sup>6</sup> le-tega, predvsem pa, kako bo katerega od njih gledalec dojemal. Animiranega filma posebej ne obravnavam, saj menim, da gre vsebinsko prav tako za fiksijske ali pa eksperimentalne elemente (tudi dokumentarni film je lahko animiran v toliko, kolikor ima lahko dokumentarni film poustvarjenih posnetkov).

Na področju videoumetnosti me predvsem zanimata obliki videoperformansa in videoinstalacije. Tu vidim glavno stičišče in hkrati dobro osnovo za iskanje razlik v povezavi s filmom. Pri videoperformansu gre za eksperiment na sebi, gre za nepredvidljivo režijo, za enkratnost dejanja. V nasprotju s fiksijskim filmom videoperformans gledalca ne skuša zapeljati v iluzijo, temveč mu prikazati realnost. Je, kot da bi umetnik gledalcu posredoval del svoje intimnosti. Najpomembneje z vidika intimnega v videoumetnosti pa se mi zdi, da je z videotehnologijo snemanje postalo dostopnejše in preprostejše, zato so umetniki lahko snemali sami sebe brez prisotnosti snemalne ekipe. Snemali so se lahko ob vsakem času in še tako intimno akcijo.

„V nasprotju s filmom, ki gledalca postavi znotraj prostora med proizvajalcem slike (projektorjem) in platnom, video nastaja znotraj drugega prostora (katodne cevi) in gledalec se vedno nahaja zunaj in gleda noter. Voajersko vznurjenje se lahko poveča s pogledom umetnika (op. p. v kamero) – videodela pogosto rušijo dolgo veljavno pravilo izvedbenih umetnosti, po katerem s publiko ni treba vzpostavljati očesnega kontakta.“ (Marshall 1986 v Šavel 2006: 53)



S 3: Fotografija s snemanja diplomskega umetniškega videa *Po-vračanje* (2010).

<sup>6</sup> Prevod angleškega izraza *re-enactment*, ki se uporablja za poskus ponovne uprizoritve dogodka, ki se je resnično zgodil (Rabiger 2004: 116). Tudi igra je neke vrste poustvaritev v primerjavi s performansom, ki to ni.

Eden prvih slovenskih videastov, **Miha Vipotnik**, v svojem diplomskem delu govori o intimnejšem dojetanju videotrakov<sup>7</sup> v primerjavi s filmom, saj so predvajana na televiziji, kjer jih človek gleda ena na ena<sup>8</sup> (Vipotnik 1979), Stuart Marshall govori o voajerstvu, saj drugače kot pri filmu gledalec „kuka“ v manjši ekran, sam odloča, kdaj bo pogled obrnil vanj in kdaj se bo obrnil stran. Videoinstalacija lahko vsebuje popolnoma enake podobe kot filmsko delo, a jih bo gledalec dojemal na čisto drugačen način. Pri videoinstalaciji so podobe postavljene v prostor, lahko so na več zaslonih, lahko so različnih velikosti, lahko jih spremlja zvok iz ene ali več strani. Gledalec v okviru postavitve sam določa, koliko časa bo gledal en ali drug zaslon. Umetnik s predvajanjem na zaslonu ali pa kot projekcijo lahko določa, ali bo gledalec posamezen posnetek dojemal kot vdor v zasebnost, kot atmosfero, ali kot kaj tretjega. Bo podobo človeka naredil večjo od realne velikosti ali manjšo, bo zaslone postavil v vrsto ali iz njih sestavil skulpturo, bo prostor zatemnil ali ga morda opremil še z drugimi predmeti.

Vse to in še mnogo več je dopustno v okvirih sveta umetnosti, ki stalno raziskuje meje svojih medijev in se upira vzpostavljenim omejitvam. Film se po drugi strani že od konca 19. stoletja drži zatemnjene dvorane, kjer občinstvo sedi nasproti filmskemu platnu. Spremembe v prezentaciji so se skozi 20. stoletje dogajale še s pojavom zvočnega, nato barvnega filma, menjali so se formati slike, da bi tem boljše zasedli vidno polje človeškega očesa, da bi poiskali tisto obliko, ki je najbolj blizu človekovemu čutenju in dojetanju realnega sveta in ki bi najbolje prikazala iluzijo ter povzročila identifikacijo gledalca s protagonistom. Glavno poslanstvo filma je iluzija, umetnost pa predvsem od 50. let dalje želi gledalca/obiskovalca opozoriti prav na razne manipulacije, ki se dogajajo v svetu in v umetnosti sami. Mnoga umetniška gibanja delujejo anti-iluzionistično, s tem, ko pravijo, da je vsak lahko umetnik, ko zavračajo podobo kot najpomembnejši element in objekt kot edino obliko umetniškega dela. Gledalca/obiskovalca želijo aktivirati, vzpostaviti stik, ga vpeljati v akcijo samo. Podlaga za te preobrate v umetnosti je konceptualizem<sup>9</sup>, in kar danes opredeljuje umetniško delo, bi lahko ponazorila z razmišljanjem **Igorja Zabela**, ko opisuje enomesečni performans Jožeta Baršija *Hoja* na njegovi rezidenci v New Yorku:

„Je bila njegova hoja umetnostni projekt? Prvič, sama hoja zanesljivo ni umetnost. Barši se je v skladu z navodili, natisnjenimi v knjigi o meditacijskih tehnikah, ki jih je uporabljal, poskušal kolikor mogoče skoncentrirati na hojo kot tako. Poskušal je izključiti vse druge misli in skrbi in intenzivirati izkušnjo premikanja nog, počasnega napredovanja, korak za korakom, po prostoru: leva noga, desna noga. Za umetnost sta relevantna kontekst njegove odločitve, da bo vsak dan hodil, in odločitev, da bo to hojo razstavil v obliki razstave.“ (Zabel 2006: 397)

Zabel v tem razmišljanju govori ravno o tem, kaj vse danes je umetnost in kaj jo kot tako določa. Kot sama hoja po Zabelu „zanesljivo ni umetnost“, tudi zgolj posnetek te hoje ne bi bil. Dokler tega posnetka nekdo ne uporabi v širšem kontekstu. Lahko vzame surov posnetek hoje ali pa ga vizualno predrugači, ponovi, upočasni, a vse to brez ideje o tem, zakaj ravno predstavitev na tak način in zakaj ravno tak posnetek, zagotovo ni umetnost oziroma umetniški video. Kaj torej je umetniški video? Podobno kot pri Baršijevi hoji gre za to, da se umetnik iz nekega razloga odloči vzeti ali ustvariti določen segment premikajočih slik

7 Videoizdelku se je v 70. letih, v začetku uporabe videotehnologije, reklo *videotrak*, kasneje se je obdržala okrajšava *video*, ki pa danes označuje tudi vsa dela, ki so ustvarjena z digitalno tehnologijo in imajo lastnost gibajočih slik (večinoma tudi z zvočnim zapisom) in se odvijajo linearno.

8 Na Slovenskem je bila na začetku videoumetnost v tesni povezavi s televizijsko produkcijo in videti je bilo, kot da bo to primarni prostor predstavitve le-te. Danes je primarno mesto galerija, za njo splet, televizija pa je daleč od tega, da bi sprejela kakršen koli umetniški projekt, saj jo tako kot filmsko industrijo zanimajo množice.

9 „Konceptualna umetnost naj bi zaposlovala duha gledalca, ne njegovih oči ali emocij. /.../ Konceptualni umetnik bi rad kolikor je mogoče poudaril materialnost ali jo uporabil na paradoksn način. (Da bi jo spremenil v idejo.)“ (LeWitt v Zabel 2006: 396)

in ga predstaviti v obliki umetniškega dela.

Seveda še vedno obstajajo videodela, ki želijo gledalca popeljati v svet iluzije, a dokler so postavljena v galeriji, bodo imela še peto dimenzijo, in sicer koncept za vidnim. Zato je umetniška videodela težko predvajati v vrsti, enega za drugim, kot to lahko počnemo pri pripovednih kratkih filmih. Video je del širšega umetniškega dela. Tudi če je končno<sup>10</sup>, enozaslonsko in vsebuje začetno in končno špico, je zelo pomembno, kakšen izdelek gledamo pred in za njim. Predstavljajte si, da enega za drugim gledate pripovedni in nepripovedni film. Preklopiti morate ne samo zavedno, ampak celo nezavedno, saj francoska videastka in teoretičarka **Dominique Belloir** v svojem spisu o eksperimentalnem videu govori o tem, da za vsakega od njiju uporabljate celó drugo polovico možganov (Belloire 1981).

Umetniku sta prvotna okupacija ideja, koncept, in ne zgodba ali podoba, medtem ko je ideja pri še tako nekonvencionalnem filmskem ustvarjalcu, kot je nemški režiser **Werner Herzog**, zadnja stvar. Herzog, ki ima za seboj 48 let kariere in skoraj 60 filmov, tako igranih kot dokumentarnih, pravi, da nikdar ne razmišlja o ideji, ki stoji za njegovim delom. Usede se in napiše zgodbo - ideja je skrita v njej, ne da bi o tem posebej razmišljal. Pokaže se kasneje, ko iz njegove zgodbe kot gledalci ali kritiki razberemo avtorjevo stališče, nazore, motive (Herzog v Cronin 2003). Ideja filma je zajeta znotraj same zgodbe in podobe – skratka v vsem, kar se gledalcu odvrti pred očmi med začetkom in koncem filma. Sodobni umetnik si sicer lahko najprej zamisli podobo ali zgodbo, a jo mora postaviti v nek idejni okvir. Ideja se lahko vidi že iz same podobe, ni pa nujno. V Baršijevem primeru bi lahko rekli, da sama ideja zavzema 90 odstotkov dela, ostalih 10 odstotkov si delita preprosta zgodba: „umetnik vsak dan en mesec hodi v svojem studiu“ (narativni element) in pa dnevniški zapis performansa, iz katerega obiskovalec galerije izve, kaj se je umetniku med performansom dogajalo – kako se je takrat počutil (osebnoizpovedni element).

V analizi lastnih del, ki sledi zgodovinsko-teoretskemu poglavju, iščem parametre, ki bi najbolje pokazali na razlike in podobnosti med filmom in videoumetnostjo. Dela najprej razdelim v kategorije od videofilma do videoperformansa in instalacije, kjer nato iščem specifične lastnosti posameznih kategorij in razlike med njimi. Omenila sem že narativni in osebnoizpovedni element, katerima se pridružita še performativni in pa prostorsko specifični element, kjer razlikujem med prostorsko ali/in časovno specifično v času snemanja ter v okoliščinah predvajanja. Razlikujejo se tudi po številu sodelavcev in pripravah, saj gre pri avtorskem videu večkrat za nepredvidljivost, enkratnost, včasih pa je sam video sestavljen iz posnetkov, ki niso bili snemani v ta namen.

---

10 *Končno delo* imenujem tisto, ki ima viden začetek in konec in ni namenjeno predvajanju v *zanki* (angleško *loop*).

## 2. Zgodovinsko-teoretski pregled razmerij med filmom in videoumetnostjo

### 2.1 Opredelitev pojmov *film* in *videoumetnost*

Zaradi križanja lastnosti ter izrazoslovja na področju filma in videoumetnosti je pomembno, da že na začetku opredelim glavne pojme, ki jih bom v nalogi uporabljala. Poimenovanje ene in druge umetnosti je dobilo ime po tehnologiji, iz katere izhaja, nemalokrat pa se tehnologiji uporabljata navzkrižno, zato bi v prvi tabeli rada opredelila, kaj vse razumem pod izrazom *film* in kaj pod *videoumetnost*. Kot sem že omenila, vsebinsko ni pomembno, ali je bilo delo posneto na filmski trak, na magnetni trak ali pa na trdi disk, bilo narisano na papir, ustvarjeno v računalniškem programu ali z manipulacijo elektromagnetskih valovanj, kar je razvidno tudi iz tabele.

Tabela 1: Opredelitev pojmov *film* in *videoumetnost*

<i>Nadpomenka</i>	<i>umetnost gibljivih slik</i> <sup>11</sup>	
<i>Izdelek</i>	<i>industrijski</i> <sup>12</sup> in <i>avtorski film</i> <sup>13</sup>	<i>umetniški video, videoinstalacija</i>
<i>Umetniška zvrst</i>	<b>„film“</b>	<b>„videoumetnost“</b>
<i>Zapis na</i>	8/16/35-mm filmski trak, Beta SP, Digi Beta, DVCPRO, DV, HDV, računalniški disk ...	8/16/35-mm filmski trak, Beta SP, Digi Beta, DVCPRO, DV, HDV, računalniški disk ...
<i>Zvrsti</i>	igrani dokumentarni animirani eksperimentalni	performativni / igrani / animirani / dokumentarni / abstraktni / glasbeni / raziskovalni / interaktivni / procesivni / živi ... in vse kombinacije
<i>Dolžina predvajanja</i>	kratko-/srednje-/dolgometražni	končna / v zanki
<i>Prostori predstavitve</i>	televizija, kinematografi, splet	galerija, splet, kinematografi, drugi projektu specifični prostori
<i>Število zaslonov</i>	1	ni določeno
<i>Okviren opis prostora predstavitve</i>	občinstvo sedi in gleda frontalno na zaslon, prostor je zatemnjen in izčiščen	občinstvo se prosto premika po prostoru, ki je lahko osvetljen in vsebuje tudi druge elemente

Iz tabele je možno razbrati, da ima filmska umetnost dosti bolj začrtan okvir, kar se tiče predstavitve in zvrsti. Tu gre omeniti predstavnika francoskega novega vala<sup>14</sup> v 50. in 60. letih, režiserja **Jeana-Luca**

11 Obstajajo tudi druge umetnosti gibljivih slik, ki jih naloga ne zajema, zato jih tu ne navajam, kot obstajajo tudi neumetniške zvrsti filma in videa.

12 *Industrijski film* je film, ki nastane za širše množice, produkcijske ekipe so mnogo večje, glavne besede nima režiser, temveč producent (Comer 2009). Kljub temu ima industrijski film tudi umetniško vrednost.

13 *Avtorski film* je film, ki nastane pod taktirko avtorja, ki je v večini primerov scenarist in režiser filma. Tak avtor ponavadi dela v manjših produkcijskih hišah, ki so zainteresirane za umetniški vidik in ne le za čim večjo prodajo izdelka. Izraz se pojavi v 50. letih, ko se industrializaciji filma uprejo francoski novovalovski režiserji, ki pišejo v eminentni reviji za film *Cahiers du Cinéma*. Svoje filme označijo za umetniške (tudi izraz *Art Cinema*), kar pri nas označujemo za avtorski film, včasih tudi neodvisni.

14 *Francoski novi val* – vzpostavitev avtorskega filma nasproti industrijskemu. Glavni predstavniki so poleg Jeana-Luca Godarda

**Godarda**, ki je zagovarjal stališče, da ni pomembno, kaj film prikazuje, ampak, kako to počne (Godard v Bazin 2010). Menil je, da tudi v klasičnem filmu ne sme biti pomembna le zgodba, ampak mora njegova forma odražati vsebino. Godard je ob nastanku videotehnologije hitro pograbil videokamero, saj se je s tem osamosvojil v smislu velikih ekip in producentov. Usmeril se je v konceptualna videodela, in filmski kritiki so svojega največjega novovalovca oklicali za heretika (O'Sullivan 2009). Med vojno v Sarajevu je na primer kot opozorilo svetu ustvaril videofilm<sup>15</sup> (*Je vous salue, Sarajevo, 1993*), kjer se sprehaja po fotografiji vojakov, ki stojijo z orožjem ob žrtvi. Gledalec do konca ne vidi celotne fotografije, saj mu izrez kaže samo delčke. Osebnoizpovedni element je opazen že v samem naslovu, poudari pa ga z dramatičnim tekstom, kot da bere svoje pismo okupiranemu mestu.



S 4: Levo: sličici iz videofilma *Je vous salue, Sarajevo* (1993) in desno: portret Jeana-Luca Godarda.

Kaj ima Godardov film skupnega s filmom in kaj z videoumetnostjo? Kam bi ga pravzaprav uvrstili? Vprašati se moramo, kako ga je opredelil avtor sam, kje se je delo predvajalo in v kakšni obliki. Lahko bi rekli, da v tem primeru oblika prezentacije ni pomembna, saj je bil namen delo posredovati čim več ljudem. Danes bi ga gotovo razposlali po spletu, če bi bila televizijska industrija dovolj odprta, pa bi ga predvajali tudi tam. Je bilo delo ustvarjeno s filmsko ali videotehnologijo? Ni relevantno. Ker je avtor znan kot filmski ustvarjalec in svojih del primarno ne predstavlja v galeriji, je njegov izdelek nekakšen hibrid. V nekaterih kontekstih bi bil vržen v kategorijo eksperimentalnega filma ali videa, v drugih bi bil označen kot videofilm, v tretjih umetniški video.

Ali iz samega videa *Je vous salue, Sarajevo* izvemo prav vse, kar moramo vedeti za razumevanje dela? Glavna podatka, ki ju zato potrebujemo, sta, da je bil video narejen v času vojne v Sarajevu in ustvarjen kot razglednica. Prvi podatek dobimo iz končne špice, kjer je navedeno leto nastanka, drugi podatek razberemo iz naslova. Kar manjka, je prav vedenje o osnovni distribuciji tega dela – komu je bilo namenjeno in do koga je v resnici prišlo. Ob tem bi lahko zatrdila, da gre za umetniško delo, saj koncept ne dopušča, da bi se predvajalo v kinodvoranah, kamor gledalec vstopi, da bi ga film zapeljal v svet iluzije, oziroma je njegov namen ravno nasproten: presenetiti želi človeka in mu pred oči postaviti dejstvo o realnosti, ki se dogaja nedaleč stran.

Eksperimentalni film sem v tabeli 1 obarvala z isto barvo kot vejo videoumetnosti, saj vsebinsko nosi njene značilnosti – predvsem nenehno raziskovanje in na primeru Godardovega *Je vous salue, Sarajevo* opisane „zunanjskosti“ ideje. Tudi klasični okvir predstavitve filma za eksperimentalni film ne velja vedno, saj je pred izumom videa začel uporabljati prostore izven kinematografov in kmalu prešel tudi na večzaslonskost. Po drugi strani pa je znotraj vseh začrtanih okvirov klasičnega fikcijskega filma še obilo prostora za raziskovanje in širitev. Kaj pravzaprav sploh je klasični film?

<sup>15</sup> še Claude Chabrol, Éric Rohmer in drugi, ki konec 50. let razpravljajo v francoski reviji za film *Cahiers du Cinéma*, nato pa začnejo delati lastne avtorske filme.

15 *Videofilm* je hibrid med filmom in umetniškim videom. Včasih pomeni kinematografski film, ki je posnet z videotehnologijo, drugič umetniški video, ki ima značilnosti naracije ali pa ima kako drugo značilnost klasičnega filma.

## 2.2 O filmskih ustvarjalcih, ki širijo meje klasičnega filma

Klasični fikcijski film je pripovedni, po Gianettiju se oblikovno giblje med formalističnim in realističnim slogom (v formi poudarja določene elemente, ki so pomembni za premik zgodbe, drugače pa se drži čim bolj realne slike) (Gianetti 2008), ukvarja se s tem, da gledalca prepriča, da je to, kar vidi, realnost, čeprav to ni. Za ustvarjanje take iluzije je treba dobro poznati, kako filmski jezik deluje na občinstvo, in to s pridom uporabljati ali celo izrabljati. Nekatere filmske ustvarjalce zanima poriniti meje malo dlje – v formalnem pa tudi vsebinskem smislu.

Najprej bom omenila dva filmska ustvarjalca, ki se gibljeta na meji med dokumentarnim in igranim filmom. Prej omenjeni nemški režiser **Werner Herzog** v svojih dokumentarnih filmih vedno, kadar se mu zdi za zgodbo potrebno, brez pomislekov uporablja inscenirane sekvence, hkrati pa zna tudi iz realnih, se pravi dokumentarnih posnetkov narediti fiktivno zgodbo (npr.: *Lektionen in Finsternis*, 1992). Po drugi strani v igranem filmu uporabi kamero iz roke, snemalca pa postavi vstric s protagonisti, da dobi gledalec občutek, da je prisoten v dogajanju in da gleda dokumentarne posnetke (npr.: *Aguirre, the Wrath of God*, 1972).

Podobno počne srbski režiser **Želimir Žilnik**, ki zadnja tri desetletja snema predvsem dokumentarne drame ali „docu-fiction“ filme, kot jih sam imenuje. Zgodbo prikaže z osebami, katerih zgodba to je. V filmih nastopajo resnične osebe. Žilnik si kot režiser filma zamisli okvir zgodbe - večinoma že na tej stopnji sodeluje z avtohtonimi protagonisti, s katerimi nato načrtano zgodbo tudi posname. Nemalokrat je tudi snemalna ekipa lokalna. Gre za to, da nekaterih stvari ni možno ujeti v dokumentarni obliki, drugih se ne da odigrati. Žilnik je iznašel obratno obliko klasičnega televizijskega igrano-dokumentarnega filma, ki prek intervjujev zabeleži pripovedovanja iz druge roke ali hladno posname arhaične najdbe, znane dogodke pa inscenira. Žilnikovi filmi izkoristijo vse, kar je avtentičnega možno izkoristiti: kar se je zgodilo ali bi se po predvidevanjih in pričevanjih lahko, posname na kraju samem, z ljudmi, ki se jim to dogaja vsak dan – protagonisti torej inscenirajo sami sebe.

Med avtorji igranih filmov, ki na svojevrsten način raziskujejo ali celo presegajo meje filmske umetnosti, je eden od „posebnežev“ zagotovo danski režiser **Lars Von Trier**, ki nikdar zares ne prestopi praga filmske umetnosti, ga pa zelo zanima tipati, kam vse še lahko spusti v okviru njenih pravil. Njegov prvi celovečerni film *Epidemic* (1987) vsebuje elemente raziskovanja in formalistične uporabe rastra samega filmskega traku (uporaba visokega kontrasta), grafike znotraj filma (v začetku se v levi zgornji kot zaslona izpiše naslov filma, ki ostane tam do konca), plastenje slike (celotne sekvence so sestavljene iz dveh posnetkov, ki sta zmontirana istočasno eden preko drugega, kar je značilnost videoumetnosti, in ne filma), osebnoizpovedni element (avtor igra v samem filmu skupaj s soscenaristom - igrata scenarista, ki pišeta fiktivno zgodbo, ki se ravno tako odvija znotraj filma), ki pa mu lahko od časa do časa pripišemo tudi enkratnost, torej element performativnega. V *Lomu valov* (1996) je Trier opustil klasično skladnost slike, ki jo je zamenjala kamera iz roke, hitri premiki in stresi kamere. Na ta način je občinstvo tragedija glavne protagonistke zadela neposredno, brez vseh olepšav. Njegov slog je po vsebini ostal formalističen, po estetski plati pa skrajno realističen, lahko bi rekli naturalističen. Izogiba se vsaki olepšavi, prav nasprotno, poudarja napake protagonistov in sveta, ki ga orisuje. Montaža temelji na spajanju enega stresa kamere z drugim ali skoka po osi, kadar je situacija dovolj stresna.

Kot rečeno, je Trier vse te značilnosti nakazal v *Lomu valov*, manifestirale pa so se kot svojevrsten žanr v sledečih letih, ko sta s sošolcem z danske filmske akademije, režiserjem Thomasom Vinterbergom, spisala



manifest *Dogme 95*<sup>16</sup>. Po njem se je zgledovalo mnogo avtorjev<sup>17</sup>, tako danskih kot tujih, sama pa sta ga vsak na svoj način realizirala s *Praznovanjem* (Vinterberg, 1998) in *Idioti* (Trier, 1998). *Praznovanje* prevzema nekatere elemente, ki so bili odkriti že v *Lomu valov*, Trier pa se *Idiotov* ponovno loti na raziskovalen način: igralci se morajo resnično vživeti v stanje idiota, kar je hkrati tudi zgodba filma. Čeprav so Trierjevi filmi vedno pripovedni, se jih loti kot umetnik svojih projektov – vedno ga zanima celotno ozadje (način dela z igralci, oblikovanje produkcije), ki pa se mora, drugače kot pri videoumetnosti, razkriti v samem filmu.



S 5: Levo: slička iz filma *Epidemic* (1987) in desno: sličici iz filma *Idioti* (1998) Larsa Von Trierja.

Ob nadaljnjem raziskovanju sem ugotovila, da je imel znani ameriški filmski režiser **David Lynch** ravnokar (junij-julij 2010) razstavo svojih skulptur ob slikah ameriške pop ikone Marilyn Manson v dunajski galeriji Kunsthaus. Tako Manson kot Lynch sta se v tem primeru odločila prikazati še druga področja, na katerih ustvarjata. Tako je lažje razumeti, kako se Lynch loteva svojih filmov, ki včasih ostajajo nerazumljivi v smislu gole pripovedi. Če bi gledali nanje kot gledamo umetniški video, bi se lažje prepustili potem nezavednega in primarnim občutenjem. Lynch že od svojih začetkov v filmih uporablja posnetke detajlov in pogledov, ki gledalcu podajo dodaten – zgolj zvočno-slikovni – sloj zgodbe. Včasih grede ti posnetki kontra dramaturški naraciji, drugič dajo poudarek določenemu elementu. Ponavadi take „vsadke“ znotraj filma spremlja tudi zelo nerealen zvok – kot bi prisluškovali detajlu samemu. Njegove zgodbe in simboli so včasih težko razumljivi, a je filmska struktura še vedno jasna (*Mulholland Drive*, 2001), z *Inland Empire* (2006) pa je šel daleč stran od klasične pripovedi.

Kot zadnjega v tej vrsti bi omenila še angleškega režiserja **Petra Greenawaya**, ki je po izobrazbi slikar. Začel je s kratkimi eksperimentalnimi filmi, po skoraj dvajsetih letih pa je končno dobil financiranje za prvi celovečerec (*The Falls*, 1980). Svoje filme večinoma zastavi estetsko bogato – scenografija in kostumi so pretirano izumetničeni ali pa nosijo likovne pomene, tako kot so zgodbe včasih banalne, a sama igra in bistvo nikdar ne presežeta dobrega okusa. V svojih filmih uporablja tudi grafične elemente (*The Pillow Book*, 1996), kar za kinematografske filme<sup>18</sup> ni značilno, danes pa vedno pogosteje deluje tudi zunaj kinematografskega prostora: prostorsko-zasnovane videoinstalacije in celo večkanalni živi kino<sup>19</sup>, ki ga oblikuje kot dogodek v klubih (*Lupercyclopedia*, 2005 – 12-zaslonska interaktivna projekcija 92-ih zgodb). Lani je svojo videoinstalacijo (*The Wedding at Cana*, 2009) predstavil kot enega vzporednih dogodkov

16 Manifest *Dogme 95* govori o tem, da naj na mesto snemanja ne bi smelo biti prineseno nič, da objektov ne bi smeli umetno osvetljevati, da glasba ne sme biti podložena v poprodukciji ipd. Avtorja manifesta, Lars Von Trier in Thomas Vinterberg, sta se s tem želela upreti filmski industriji, ki naj bi pozabila na bistvo filma – idejo, pripoved.

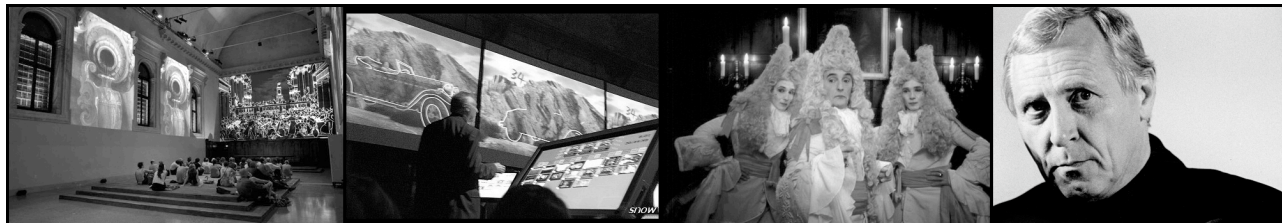
17 Prve *Dogme 95* filme sta poleg Trierja in Vinterberga ustvarila še danska režiserka Søren Kragh-Jacobsen in režiser Kristian Levring. Vsi štirje so kasneje ustanovili komisijo bratstva *Dogme 95*, ki je zbiral prijave in sodila, ali določen film ustreza pravilom manifesta in si zasluži pečat bratstva. Najbolj znani filmi, ki so bili kasneje potrjeni kot *Dogme 95*, so *Julien Donkey-Boy* (1999) ameriškega scenarista (*Kids*, 1995) in režiserja Harmonyja Korina; *Italijanska začetnica* (2000) danske režiserke Lone Scherfig ter *Odprta srca* (2002) ravno tako danske režiserke Suzane Bier, ki je kasneje dodobra posvojila ta slog tudi v svojih kasnejših filmih *Brata* (2004) in *Po poroki* (2006).

18 *Kinematografski filmi* – filmi, ki se predvajajo v kinematografskih dvoranah.

19 *Živi kino* - mešanje videoslike v živo pred občinstvom. Za razliko od VJ je tu glavna slika, in ne zvok. Prevod angleškega izraza *live cinema*.



beneškega bienala likovnih umetnosti. V prostor, kjer naj bi se Veronesejeva slika *Le Nozze di Cana* (1564) originalno nahajala, je postavil gibljivo sliko. Instalacija z videomontažo podob, vizualno obdelanim dogajanjem znotraj nje in pa z grafičnim besedilom in ambientalnim zvokom poda obiskovalcu zgodbo o freski na drugačen način, gledalca pa prisili, da pride zgodbo pogledat v sam prostor, kar da vsemu skupaj poseben šarm.



S 6: Od leve proti desni: večmedijska postavitev *Poroka v Kani* (2009) v Benetkah, fotografija z dogodka *Lupercyclopedia* (2005), slička iz filma *Risarjeva pogodba* (1982) ter portret Petra Greenawaya.

## 2.3 Predzgodovine umetnosti gibljivih slik

Umetnost gibljivih slik ima več predzgodovin. Ena je tehnološka predzgodovina izumov, ki pripelje do iznajdbe najprimernejšega aparata za predvajanje gibljivih slik. Druga je predzgodovina po samem iskanju in poustvarjanju gibanja znotraj statičnih oblik likovne umetnosti (kiparstvo, slikarstvo). Tretja je predzgodovina raznih oblik prevare – od vizualne do občutka v prostoru. Vse tri opišem v naslednjih podglavljih s poudarkom na prvi, ki jo je filmska teorija najbolj posvojila.

### 2.3.1 Predzgodovina kinodvorane: Kratkočasje množic z iluzijo realnosti

Prvi predhodnik filma je **camera obscura**, ki so jo sprva uporabljali za opazovanje zvezd, nato za prerinjanje realnosti zunaj sobe na površino znotraj nje. Z njenim razvojem - projekcijo realnega dogajanja v dvorano v živo - je bil njen namen ustvariti iluzijo, da se dogajanje odvija pred očmi gledalca, in ne zunaj dvorane. Glavna značilnost narativnega filma je še danes, da z raznimi sredstvi in učinki prepriča gledalca, da je zaslon okno v svet, za katerega morajo verjeti, da je tam. Predvsem gre tu za identifikacijo in empatijo gledalca s filmskimi liki. (White v Comer, 2009)

V iskanju najbolj popolnega medija za ustvarjanje iluzije so se skozi zgodovino posluževali različnih postavitvev. Nekatere od njih bolj kot na filmsko kinodvorano spominjajo na prostorsko postavitvev znotraj galerije. Iz nadgrajene in premične camere obscurae, imenovane **laterna magica** (izdela jo Nizozemec Christiaan Huygens), se je razvil koncept **fantazmagorije** – prostora iluzij. Leta 1798 so v Parizu predstavili fantazmagorijo Étienne-Gasparda Robertsona. To je bila ambientalna postavitvev, sestavljena iz niza projekcij naslikanih sličic, postavljenih v labirintu manjših prostorov, ter obogatena z zvočnimi efekti. Projektorji so bili zakriti, njihova projekcija pa je padala včasih tudi na ogledalo ali celo dim.

Čeprav so bile postavitve prostorske in zato spominjajo na galerijske, pa se po namenu bolj navezujejo na filmsko industrijo: pričarati iluzijo in kratkočasiti občinstvo. V boju za množice so se pojavile še nove oblike prostorov, ki so obiskovalce zabavale s statično sliko in svetlobno-zvočnimi učinki. **Panorama** in **Diorama** sta s širino naslikane slike (360 stopinj) ustvarjali prostor vse okrog gledalca. Diorama (prvič predstavljena leta 1822 v Parizu, Louis Jacques Mandé Daguerre) pa je z dinamično svetlobo dajala tudi občutek minevanja časa.

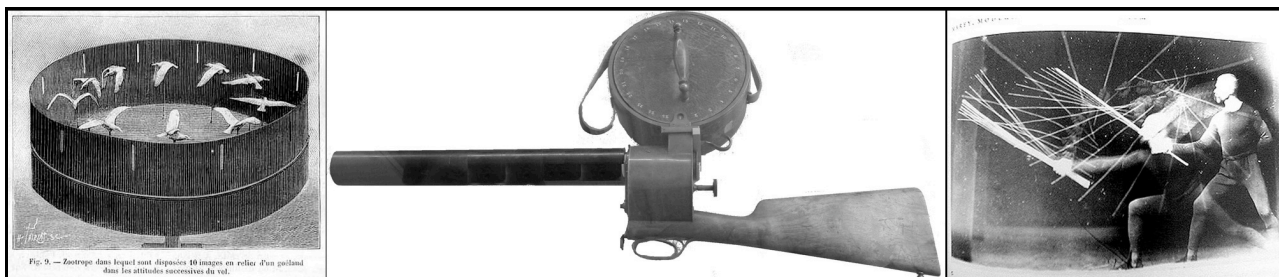
### 2.3.2 Predzgodovina filmske tehnologije: Izumi in prvi zapisi gibanja

Daguerre leta 1822 predstavi prvo predhodnico fotografije, ki jo je dolgo razvijal v sodelovanju z Nicéphore Niépce, in sicer **dagerotipijo**. V naslednjih desetletjih se ta veja pridno vzpostavlja in razvija, dokler se fotografski navdušenci ne odpravijo raziskovati gibanja.

Francoski zdravnik ter preučevalec človeškega in živalskega gibanja **Étienne-Jules Marey** okoli leta 1870 zapiše, da ima konj, ko teče, v nekem trenutku vse noge v zraku. Guverner Kalifornije da priznanemu fotografu, Angležu **Eadwardu Muybridgu** nalogo, da to trditev preveri. Leta 1877 mu Muybridge prinese negativ z 12 sličicami dirkajočega konja, s katerimi potrdi Mareyev trditev. Muybridge je za ujetje gibanja v vrsto postavil večje število fotografskih kamer, čez tekaško stezo pa napel vrvice, ki ob konjevem teku mimo sprožijo vsaka svoj fotoaparati. Predvajane na **zoetropu**<sup>20</sup>, so te sličice tvorile iluzijo

20 Zoetrop - fotografije ali sličice nanizane na malo vrtljivo kolo z režami. Ko kolo zavrtiš, skozi reže gledaš sličice v notranjosti, ki

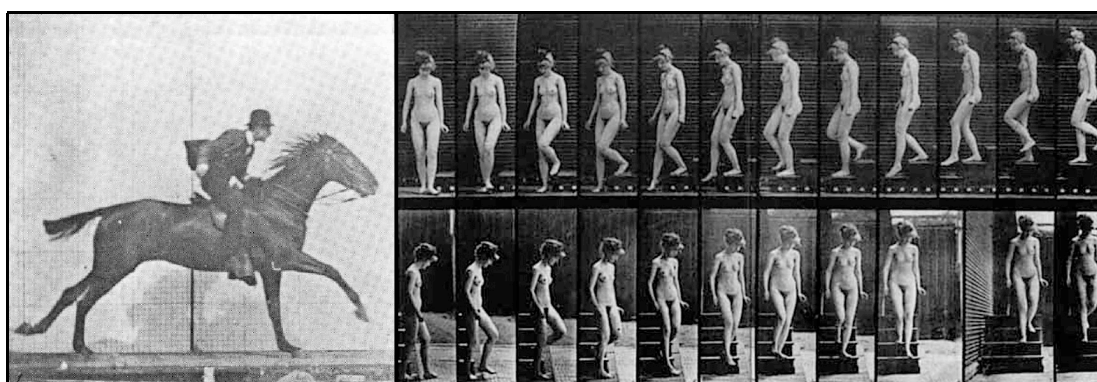
gibanja, kot jo še danes, če jih v zaporedju predvajamo na primer v obliki gif-animacije prek spleta<sup>21</sup>. Podobno **Marey** leta 1882 izumi kamero - puško, ki posname 12 sličic v sekundi na isti negativ. Njegov sodelavec **Georges Demeny** tri leta kasneje izdelata **kronofotoskop**, ki zajema gibanje na papirnati trak z emulzijo.



S 7: Levo: zoetrop; desno: izum in študija Étienne-Jules Mareya: kamera – puška ter primer kronofotografije.

S 8: Spodaj: študiji Eadwearda Muybridga: *Galop konja* (1878) ter *Spust po stopnicah in obrat* (1885).

Med letoma 1872-89 razvijajo celuloid ter skupaj z dodano perforacijo in zaklopom ustvarijo pogoje za prvo projekcijo s pravo iluzijo gibanja. **Thomas Alva Edison** leta 1891 ustvari prikaz fotografij znotraj male temne škatle, imenovane **kinetoskop**.



Medtem **Auguste in Louis Lumière** na pobudo očeta Antoina predelata **kinematograf** Léona Boulyja v napravo, ki lahko tudi projicira sliko. Kratek film, kako delavci zapuščajo tovarno, predvajajo leta 1895 skupaj še z drugimi kratkimi posnetki (okoli 50 sekund) na dogodku v Grand Caféju v Parizu. Ta dogodek velja za prvo kinematografsko predstavo, kot jih poznamo še danes (Who's Who in Victorian Cinema).

### 2.3.3 Je film umetnost prevare ali naravno nadaljevanje umetnikovega iskanja živosti upodobljenih likov?

**Laurent Mannoni** govori o tem<sup>22</sup>, da bi na predzgodovino filma morali gledati kot na umetnost prevare<sup>23</sup>, saj se ukvarja s tem, da prepriča gledalca, da je dogajanje na platnu resnično. Pravi, da je v tej zgodovini, ne glede na material in medij, oblika vedno definirana z iluzijo. Ustvarjanje učinka realnosti je v njeni zgodovini torej pomenilo izpopolnjevanje umetnosti prevare.

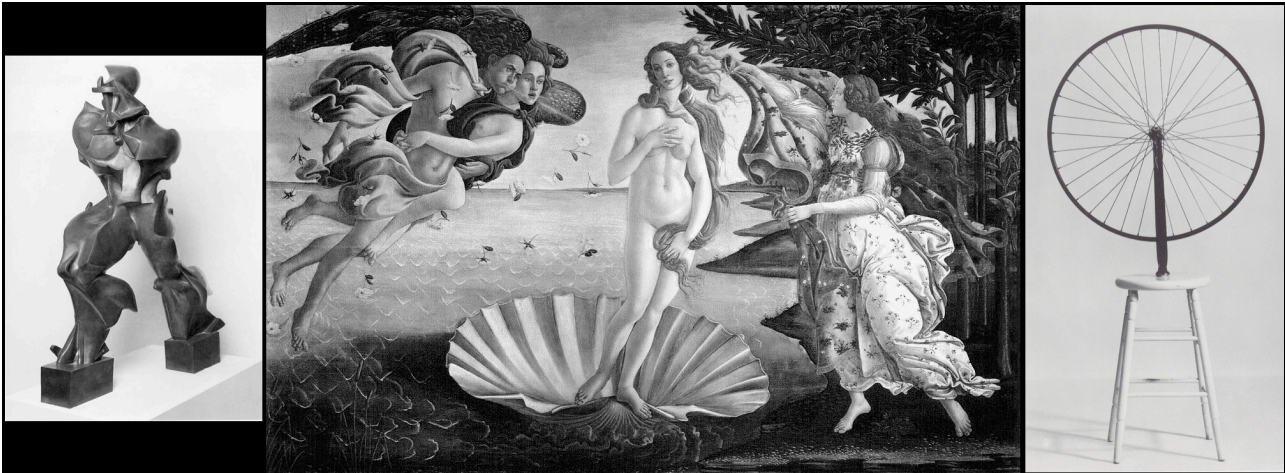
ob pravi hitrosti ustvarijo iluzijo gibanja. Zoetrop po grško pomeni *kolo življenja*.

21 <[http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Muybridge\\_race\\_horse\\_animated.gif](http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dd/Muybridge_race_horse_animated.gif)>

22 MANNONI, Laurent, 2000: *The Great Art of Light and Shadow: Archeology of the Cinema*. Exeter. xxi

23 *Umetnost prevare* – prevod angleškega izraza *art of deception* po Mannoniju.

**Aby M. Warburg** v svoji disertaciji o italjanskem umetniku Sandru Botticelliju leta 1891 piše o tem, da je pri kipu in sliki bistveno gibanje, in ne mirovanje. Za primer da sliko *Rojstvo Venere* (1486), kjer se liki vijejo, kot bi se gibal in bili živi (White v Comer 2009). Zelo pomembna se Warburgu zdi tudi točka preobrata, ko se *Umetnost* loči od *Življenja* fizično. Šele to po njegovo vzpostavi pogoje za iluzijo. Kot primer poda preoblikovanje interiera palače Uffizi okoli leta 1580, kjer Buontalenti uokviri oder, da loči občinstvo od predstave.



S 9: Od leve proti desni: futuristični kip *Edinstvene oblike kontinuitete v prostoru* (1913) Umberta Boccionija, renesančna slika *Rojstvo Venere* (1486) Sandra Botticellija, kinetični kip *Kolo* (1913) Marcela Duchampa.

Ko je **William K.-L. Dickson** leta 1889 svojemu delodajalcu Edisonu predstavil svoj novi izum – kinetoskop –, je z njim prikazal posnetke sebe, samo izkustvo pa je bilo takrat opisano kot: „Vrh realizma je bil dosežen, ko je gospod Dickson stopil z zaslona, dvignil klobuk in se nasmehnil.“<sup>24</sup> Doživetje ni bilo opisano kot gledanje slike, temveč kot da je bil pred očmi človek sam. Warburgovo teorijo potrjuje tudi Dicksonov antropološki film, posnet leta 1894, kjer avtohtona Američana prikazujeta svoje navade. Film je bil posnet znotraj prostora, imenovanega *Black Maria*<sup>25</sup>, ki je nastopajoče med snemanjem ločil od realnega časa in kraja, a kljub izvzetju iz njunega domačega okolja in uprizoritvi rituala film še vedno velja za antropološko poučnega. (White v Comer, 2009)

Umetnost gibanja, kot bi lahko imenovali predzgodovino filma po Warburgu, bi lahko imela nadaljevanje tudi v kinetični umetnosti, ki naj bi se začela z Duchampovim *Kolesom* (1913). Tudi futurizem in kubizem<sup>26</sup> iščeta podobo v času. Vse teorije pa govorijo, da iluzija gibanja ustvari iluzijo realnosti. Občinstvo verjame premikajočim se slikam, kot da bi se dogajanje resnično odvijalo pred njihovimi očmi, ne pa bilo poustvarjeno. Na kakšen način film ali pa videoumetnost to lastnost izkoriščata, bom raziskovala v naslednjem poglavju.

24 MICHAUD, Philippe-Alain, 2004: *Aby Warburg and the Image in Motion*. New York. 48.

25 *Black Maria* je bila Dicksonova iznajdba posebnega prostora za snemanje. Imenoval jo je po policijski marici, saj naj bi imela obliko le-te. To je bil prostor s štirimi stenami in odprtim stropom, kjer je vstopala svetloba. Stene so bile pobarvane črno, cela škatla pa se je lahko tudi rotirala, s čimer je Dickson prilagajal padec dnevne svetlobe na subjekt.

26 Če vzamemo, da podobe, kot so jo slikali kubisti, ni mogoče v realnosti videti v istem času, je tudi njihova podoba sestavljena iz več časovnih rezin.

## 2.4 Zgodovina umetniškega filma, ki preide v videoumetnost

### 2.4.1 Umetniki – filmarji: Od odklona filmske naracije do novih oblik predstavitve

Z izumom snemalne in predvjalne naprave je bil krog sklenjen. V prvih dvajsetih letih filma so se izdelki že stilsko razlikovali: filme **bratov Lumière** bi lahko opisali kot realistične, za prvi formalistični film pa bi postavili film *Potovanje na luno* (1902) **Georgesa Mélièsa**. Hitro se za medij začnejo zanimati avantgardni umetniki na tej in oni strani oceana, po drugi svetovni vojni pa filmska struja, ki jo poimenujejo eksperimentalna, že postane neodvisna od drugih umetnosti.

Prvi umetnik, ki si je že pred drugo svetovno vojno za svoj glavni medij izbral film, je bil **Walter Ruttmann**. V 40. letih je to postala nova umetniška praksa. Glavna predstavnic eksperimentalnega filma je bila **Maya Deren**, ki je v resnici eksperimentirala predvsem s klasičnim filmskim jezikom in vanj vnašala nadrealistične učinke (podvajanje same sebe), igrala se je z vrtenjem posnetkov vzvratno ipd. Njeni filmi niso bili abstraktni, kot je bila večina njihovih avantgardističnih predhodnikov. Podobno kot sta zastavila **Luis Buñuel** in **Salvador Dalí** v *Andaluzijskem psu* (1929), je tudi Maya Deren odkrivala nove prostore in prehode znotraj realnega sveta.

Eksperimentalni film se je še vedno predvajal v zatemnjeni dvorani z enim platnom, a izven industrijske distribucije. V New Yorku so po smrti Maye Deren na podbudo litvanskega priseljence **Jonasa Mekasa** odprli filmski inštitut<sup>27</sup>, kjer so predvajali samo eksperimentalne filme, leta 1965 pa je bil v tem prostoru prvič predstavljen tudi performans **Roberta Whitmana** (*Prune Flat*), ki je vključeval samostojno filmsko projekcijo, kar se nemalo za tem, ob nastopu elektronske slike, prelevi v sodobno obliko umetniškega dela – videoinstalacijo.

#### 2.4.1.1 Abstraktni in avantgardni film

V prvih dveh desetletjih 20. stoletja nekateri ustvarjalci eksperimentirajo s posnetki podob in nato preidejo v pripoved, drugi se spustijo v raziskovanje samega filmskega traku in razvije se animirani film, spet tretji z abstraktnimi sličicami opremljajo zvočno podlago. Abstraktni film se že v nastanku deli na dela, ki stremijo k čutni izkušnji gledalca (barve in glasba, ki se medsebojno podpirajo ena drugo), ter na bolj analitično izkustvo (efekti ponavljanj, slikovnih in zvočnih distrakcij, posnete forme, predrugačene v postprodukciji). Slednji sliko abstrahirajo šele z efekti, saj za osnovo nemalokrat vzamejo posnetek realnosti, medtem ko se prvi držijo abstraktnih likovnih form že v osnovi. Za predhodnika abstraktnega filma velja **Étienne-Jules Marey**, saj mu uspe s svojim kronofotografskim aparatom posneti tudi vibracije zvoka, vzorce vode in geometrične figure.

Tabela 2: Filmska umetnost pred drugo svetovno vojno z izhodišči na drugih področjih umetnosti ali v teoriji ter nakazanimi smermi razvoja v različne oblike umetnosti gibljivih slik

Izhodišče	Ustvarjalci, - način dela, -- primer dela	Zgodovinski razvoj v:
Simbolizem (VB, SZ)	Roger Fry (umetnostni kritik) - glasbeni filmi z barvami in zvočno podlago,	· abstraktni film (čutno izkustvo) · glasbeni videi

<sup>27</sup> *New York Film Institute* nastane pod taktirko Jonasa Mekasa leta 1961 ter deluje na osnovi kooperative. Še danes je v polnem zagonu in je neodvisen.

Izhodišče	Ustvarjalci, - način dela, -- primer dela	Zgodovinski razvoj v:
	ustvarjajo sinestezijo <sup>28</sup> : -- Duncan Grant: <i>Abstract Kinetic Collage Painting with Sound (1913-4)</i>	
	Sergei Eisenstein - montaža simbolov: -- <i>Stavka (1924)</i> -- <i>Oklepnica Potemkin (1925)</i>	· pripovedni igrani film: -- <i>Ivan Grozni (1944-6)</i> · eksperimentalni igrani film
Futurizem (Italija)	- humorne kratke zgodbe -- <i>Vita Futurista (1916)</i>	· burleska (žanr)
Kubizem (Francija, Nemčija, ZDA)	László Moholy-Nagy: -- <i>Light Play: Black-White-Grey (1930)</i> (novi objektivizem)	· abstraktni film (analitični) - poetični film - avantgardni dokumentarni film
	Oskar Fischinger - slikanje na trak, doda zvok - eksperimenti s tremi zasloni in prekrivanjem projekcij (1926-7)	· animirani film · videoinstalacija
	Ferdinand Léger: -- <i>Ballet mécanique (1924)</i> Walter Ruttmann: -- <i>Lightspiel Opus (1921)</i> Hans Richter: -- <i>Rhythm 21 (1924-6)</i>	· abstraktni film · op art in digitalni stream
Dadaizem (ZDA)	Man Ray: - „rayogrami“ - postavljanje predmetov neposredno na trak in osvetljevanje -- <i>Emak Bakia (1926)</i> Marcel Duchamp: - „rotoreliefs“ - snemanje spirale -- <i>Anémic Cinéma (1926)</i>	· abstraktni film in fotografija
Impresionisti <sup>29</sup> „photogenie“ (Francija)	Jean Epstein: - nelinearna dinamična montaža -- <i>The Mirror Has Three Faces (1927)</i> Henry Chomette: - lirični filmi mestnega življenja in narave -- <i>Five Minutes of Pure Cinema (1925)</i>	· pripovedni igrani film - uporaba leč za deformacijo slike - poudarek na scenografiji, kostumografiji, specialnih efektih
	Germaine Dulac: -- <i>Smiling Madame Bendet (1923)</i>	· pripovedni igrani film - sanjske sekvence
Realizem (Francija)	G. Dulac in Antonin Artaud: -- <i>The Seashell and the Clergyman (1928)</i>	· pripovedni igrani film - asociativna montaža
Nadrealizem (Francija)	Luis Buñuel in Salvador Dalí: - slika brez stilizacije, kamera statična - osnova dogajanje znotraj kadra in rez, ki ga prekine z nepričakovanim -- <i>Andaluzijski pes (1929)</i>	· eksperimentalni igrani film - montaža šoka
Ekspresionizem	F. W. Murnau in Robert Wiene - popačena perspektiva, nerealistična scenografija in kostumografija	· pripovedni igrani film · psihodrama (žanr)

28 Sinestezija zato, ker v abstraktnih filmih, ki delajo na čutnem izkustvu, slika in zvok hodita z roko v roki, zato tudi oko in uho čutno spodbujata drug drugega.

29 Impresionisti „photogenie“ ne izhajajo direktno iz impresionizma, a so jih tako označevali, ker so se filma podobno lotevali. Tako so jih klicali napol poniževalno, saj so bile njihove teme zastarele.



Izhodišče	Ustvarjalci, - način dela, -- primer dela	Zgodovinski razvoj v:
	-- <i>Cabinet of Dr. Caligari</i> (1919) Jean Cocteau - psihološka drama -- <i>Blood of a Poet</i> (1930)	
Grafika in oblikovanje (ZDA)	Len Lye: <i>Rainbow Dance</i> (1936) - „flickr-edit technique“ Norman McLaren - vrezovanje in slikanje na trak - eksperimenti s posnetki, dodajanje efektov	· glasbeni videi · animirani film · umetniški video
Montaža, dokument	Dziga Vertov: - dinamična montaža, nefilmski efekti <sup>30</sup> -- <i>Mož s kamero</i> (1929) - eksperimentiranje z zvokom (ponavljanje, kolaži posnetkov) -- <i>Enthusiasm</i> (1931)	· eksperimentalni video · glasbeni video · VJ

Do druge svetovne vojne vsi ustvarjalci, ki delajo filme, izhajajo iz likovne umetnosti ali drugih področji in nihče ne jemlje filma za neodvisen izrazni medij (izjema je že omenjeni Walter Ruttmann). Korenine v simbolizmu 19. stoletja imata tako glasbeni film v Veliki Britaniji kot tudi teorija montaže **Sergeia Eisensteina**. Eisensteinovi prvi filmi so simbolne pripovedi, ki na podlagi zaporedja kadrov ustvarjajo pomen in zgodbo (po vojni se Eisenstein oddalji od simbolizma in gre v klasično melodramo in pripoved).

Sprva realist in dokumentarist **Dziga Vertov** skritizira Eisensteinovo *Oklepnico Potemkin* (1925), medtem ko vodi filmski klub Kino-pravda in eksperimentira z zvokom. *Mož s kamero* (1929) je tudi zanj radikalen v smislu, da se loti snemanja brez scenarija. Že prej se včasih poigrava z različnimi nefilmskimi efekti, a tu izkoristi vse: stop-motion animacijo, ustavljene sličice, predvajanje posnetkov hitreje, počasneje in vzvratno, dvojno ekspozicijo. Predstavitev filma v Londonu je opisana kot „pospremljena z bučno zvočno spremljavo“ (Comer 2009). Vertov v svojem manifestu išče „absolutni kinograf“ – lahko bi rekli absolutno umetnost gibljivih slik. V manifestu govori o eksperimentu znotraj kinematografskega prenosa ali vizualnega fenomena, o filmu brez mednapisov in scenarija ter brez pomoči gledališča (brez igralcev, scenografije ipd.).

Na srečanju avantgardistov v Švici leta 1929 je sovjetski film glavna tema poleg abstraktnega, švicarska revija *Close-up* pa piše med drugim še o mednarodnem umetniškem filmu<sup>31</sup> (kasneje avtorski film) ter Hollywoodu (kasneje industrijski film). Umetniki v Nemčiji v tem času večinoma stremijo k likovnemu filmu – zanima jih, kako preobrniti sliko v premikajočo grafiko –, v Franciji pa raziskujejo novo odkrito tehnologijo v povezavi z gledališkimi elementi („photogenie“<sup>32</sup>).

V ZDA se začeta z abstraktnim filmom ukvarjati **Man Ray** in **Marcel Duchamp**, v Franciji in Nemčiji kubisti in nadrealisti, v Italiji futuristi. **László Moholy-Nagy** odkriva polje avantgardnega dokumentarca, **Oskar Fischinger** že eksperimentira z več zasloni in projekcijami, čeprav se kasneje usmeri v animirani film, kjer se čuti manj omejenega kot v industriji igranega filma.

30 Kot bi za filme skupine OHO lahko rekli, da so umetniški videi, so tudi efekti, ki se kasneje uporabljajo znotraj videoumetnosti, *nefilmski*.

31 *Neodvisni avtorski film* – gre za dela ustvarjalcev, ki se že ukvarjajo samo s filmsko umetnostjo, njihovo polje pa je pripovedni igrani film. Drugače kot industrijski filmi so slednji neodvisni od velikih produkcijskih hiš in delajo z manj finančnimi sredstvi. V švicarski reviji *Close-up* so v 30. letih 20. stoletja za to vejo uporabili izraz *international Art Cinema*, kjer so imeli v mislih Jeana Vigoja in Carla Theodorja Dreyerja.

32 *Photogenie* - francoski izraz za način uporabe filmskega jezika, kjer je pomen objekta predručen z uporabo leče na kameri.

V Franciji se zaradi drage filmske produkcije pojavi ideja o financiranju filmov iz denarja, pobranega od vstopnic. Dela likovnih umetnikov so, tako kot po večini še danes, ustvarjena z minimalno profesionalno pomočjo in lastnimi sredstvi (Man Ray in Marcel Duchamp si v New Yorku skupaj kupita ciné-camera), veljajo pa zato za toliko bolj osebna in vsebinsko brezkompromisna. Francoski „impresionisti“ takrat delajo večje produkcije (scenografija, statisti, dirkaški avtomobili ipd.) in stremijo k industrijskemu filmu, a sredstev in znanja za to še ni dovolj.

Dela francoske režiserke **Germaine Dulac** so sprva impresionistična - uporaba leč za predrugačene sanjske sekvence (*Smiling Madame Bendet*, 1923). Nato v Franciji nastopita nadrealizem in realizem, ki se v primerjavi z impresionističnim filmom med seboj ne razlikujeta tako zelo. Nobeden slike ne deformira, kot to počnejo impresionisti. Tudi Dulacova se oddalji od impresionizma in s svojim partnerjem, nadrealistom **Antonin Artaudom**, posname še en film (*The Seashell and the Clergyman*, 1928). Dulacova v njem uporablja asociativno montažo, s katero se Artaud kot nadrealist ne strinja. Artaudova teorija je, da mora montaža temeljiti na šoku.

Naslednje leto pride na dan film **Luis Buñuela** in **Salvador Dalija** *Andaluzijski pes* (1929). Nadrealisti ga takoj posvojijo, za druge filmarje, ki se trudijo čim bolj inovativno izkoriščati novo tehnologijo, pa je *Andaluzijski pes* šok, saj glede tega nadzaduje. Buñuel uporablja statične kadre, slika je brez vsakršne stilizacije, film temelji samo na simbolih znotraj mizanscene in na rezu, ki to dogajanje prekine z novim, ki v naravi ni nujno povezljivo s prejšnjim. Po stilu se ta nova struja oddalji tako od abstraktnega, saj ne uporablja dinamične montaže, ki bi temeljila na dialogu slike in zvoka, kot tudi od avtorskega pripovednega filma, ki gradi realno zgodbo po Eisensteinovem modelu.

V istem času Man Ray v ZDA snema eksperimentalni film *Les Mystères du Château de Dé* (1928), študijo odsotnosti in nedogodkov. Kamera se upočasnjeno giblje skozi prazne prostore modernistične hiše, medtem ko mednapisi opozarjajo „Personnel!“. Film kaže fascinacijo s praznimi prostori in arhitekturo, ki jo je v videodelih čutiti še danes.

Tabela 3: Smernice avantgardnega filma, ki so se izoblikovale v obdobju pred drugo svetovno vojno

Smer	Ustvarjalci/ gibanja	Opis	Zgodovinski razvoj v:
Avantgardni abstraktni film	Hans Richter Walter Ruttmann Len Lye Oscar Fischinger	Eksperimentiranje z vizualnimi elementi, ki niso nujno abstraktni, a so skozi montažo in efekte abstrahirani.	Eksperimentalni animirani film (Lye, Fishinkger, Norman McLaren) Abstraktni film po vojni (Richter, Ruttmann, Marie Menken in Willard Mass) Metrični film (Peter Kubelka)
Avantgardni neabstraktni antinarativni film	Futuristi Dadaisti Nadrealisti	Parodirajo, karikirajo in spodnašajo konvencije tedanjega igranega filma oziroma se v osnovi podobe in montaže preizkušajo v „sanjski iracionalnosti“ <sup>33</sup>	Trans film (Maya Deren) Novi ameriški film (gl. tabelo 4)
Avantgardni narativni film	Impresionisti Ekspressionisti Sovjetski film montaže Theodor Dreyer F. W. Murnau	Nasprotujejo komercialnemu filmu in želijo film izenačiti z že uveljavljenimi umetnostmi <sup>34</sup>	Kino oko in Direktni film v dokumentarni struji Francoski novi val v igrani

33 Kavčič 1999: 39

34 Kavčič 1999: 39



V 40. letih se filmska umetnost v grobem loči v dve veji: avtorski in eksperimentalni film. Prva se izoblikuje kot umetniška struja na področju filma, druga se nagiba proti likovni oziroma vizualni umetnosti.

#### 2.4.1.2 Eksperimentalni film

Takoj po drugi svetovni vojni se eksperimentalni film osamosvoji in začne delovati v polju med filmsko in likovno umetnostjo. Newyorški filmski inštitut, ki je združenje neodvisnih filmskih ustvarjalcev, predvaja vse vrste filmov neindustrijske produkcije in distribucije. Medtem je film v Hollywoodu že tako močno industrializiran, da mora še Hitchcock vedno zmanipulirati svoje producente, da ga ne bi preveč omejevali z uveljavljenimi pravili „zabavništva“<sup>35</sup>.

Nasledniki avantgardistov so umetniki oziroma ustvarjalci, ki za svoj medij prvotno ne jemljejo ničesar drugega kot filma. Njihova dela so predstavljena v različnih oblikah, nekatera so bolj podobna klasičnemu filmu, druga abstraktni sliki. Eksperimentalni film, drugače kot industrijski ali pa avtorski filma, nima estetskih pravil, saj svoj jezik stalno raziskuje ali pa celo gre nasproti klasičnemu filmu, tako da njegova pravila preobrača. Včasih si izposoja jezik pripovednega filma (tudi če dela kontra njemu, je to še vedno uporaba zakonitosti filmskega prostora), drugič gre v čisto abstrakcijo, tretjič združi posnete materiale ter jih z montažo in efekti predružači do te mere, da bistvo filma ni več posneta realnost, temveč predružačenje le-te (tu predružačenje lahko pomeni tudi izpostavljanje določenih delov realnosti, ki jih v realnem času ne bi opazili, ali pa izrez detajla, mnogokrat tudi uporabo večkratne ponovitve posnetka).

Ustvarjalci začnejo uporabljati tudi bolj odprte oblike snemanja. Tako na primer **Marie Menken** kamero prime v roko, da bi dobila izris nočnih avtomobilskih luči. Zgodbe postajajo vedno bolj intimne. **Jonas Mekas**, priseljenc iz Litve, po prihodu v New York s svojo kamero beleži vse, kar se okoli njega dogaja, in material kasneje montira v nekakšne avtobiografske videodnevnikke čisto subjektivnega pogleda.

V povojni Evropi se **Peter Kubelka** v nasprotju z ustvarjalci v ZDA loti čistih abstrakcij, ki delujejo bolj na racionalnem nivoju in gredo stran od sinestezije. Tako imenovani metrični filmi so fragmentirani posnetki, ki jih ponavlja v neskončnost, zvok pa to repeticijo še potencira. V svojem filmu *Arnulf Rainer (1960)* uporabi le črne in bele sličice, ki jih izmenjuje v nepredvidljivem zaporedju; vzporedno se v zvočni podlagi izmenično pojavljata beli hrup<sup>36</sup> in tišina.

Ti dve smernici v eksperimentalnem filmu – eksperimenti s čisto abstrakcijo in eksperimenti s predružačenjem posnete realnosti – se dolgo prepletata, a kmalu forma ni več tako pomembna kot vsebina. Začne se revolucija na vseh področjih umetnosti.

#### 2.4.2 Od anti-umetnosti do videoumetnosti

Na prelomu med 50. in 60. leti prenekateri umetniki začnejo organizirati dogodke, ki opozarjajo na to, kako je svet umetnosti postal zaprt in elitističen. Skozi svoje akcije in dela sporočajo, da je umetnost namenjena vsem ljudem, in ne le kritikom, da mora biti bolj povezana z vsakdanjim življenjem, kot to zapiše litvanski umetnik **George Maciunas** v Fluxus manifestu leta 1963. Pionir take umetnosti je **John Cage**, ki že v 50. letih eksperimentira na področju glasbe. Upre se sistemu klasičnega glasbenega sveta,

35 Hitchcock je snemal tako, da je bilo čim manj odvečnega materiala, in posnel le tisto, kar je res hotel imeti v filmu – npr. brez širokega plana, ki pokriva celo sekvenco, kar je bilo v holivudskih studijih standardna praksa. Tako producenti niso imeli veliko možnosti za spremembe v montaži (režiserji niso bili obravnavani kot avtorji in včasih pri montaži niso imeli nobene besede).

36 *Beli hrup* – predvajanje popolnoma nasičenega zvočnega zapisa.

znotraj katerega se je izobraževal, in leta 1952 ustvari koncert z naslovom 4'33", kjer glasbeniki štiri minute in 33 sekund ne igrajo na svoje instrumente. Sam pravi, da je želel s tem poudariti vse šume in tihe zvoke, ki se v tem času dogajajo med občinstvom (Cage v Sebestik 1992).

Umetnost **Fluxusa** vedno preizprašuje klasične prakse posameznih umetnostnih žanrov, sami umetniki pa ji pravijo tudi anti-umetnost. Maciunas v začetku 60. let organizira mednarodne Fluxus dogodke v ZDA in Evropi, gibanje deluje internacionalno (ZDA, Evropa, Japonska) in intermedijsko<sup>37</sup> (hepning, performans, klasični mediji v neklasičnih rabah, glasba, ples, film). Cageovemu eksperimentiranju z elektronsko glasbo se v začetku pridružijo tudi **Joseph Beuys**, **Wolf Vostell** in **Nam June Paik**, slednja pa kmalu presedlata na eksperimente z elektronsko sliko.

**Wolf Vostell** leta 1958 uporabi televizijski ekran, na katerem se predvaja javni televizijski program, kot del asemblaža, za njim začne **Nam June Paik** eksperimentirati s televizijskim signalom. **Andy Warhol** prvič uporabi videokamero v umetniške namene, čeprav je njegov končni produkt še vedno film (*Outer and Inner Space*, 1965). Stalno obiskovalko Factoryja, Edie Sedwick, najprej posname z videokamero, nato posnetek predvaja na ekranu in Sedwickovo posname še enkrat ob ekranu, kako se pogovarja sama s seboj – tokrat na filmski trak. Paik eksperimentira z videosintetizatorji, ustvarja videoinstalacije s sliko, razdeljeno na več monitorjev, ter gradi videoskulpture znotraj galerijskih prostorov.

### Manifesto:

2. To affect, or bring to a certain state, by subjecting to, or treating with, a flux. "Fluxed into another world." South.  
 3. Med. To cause a discharge from, as in purging.  
 flux (flüks), n. [OF. fr. L. *fluxus*, fr. *fluere*, *fluxum*, to flow. See FLUENT; cf. FLUSH, n. (of cards).] 1. Med.  
 a A flowing or fluid discharge from the bowels or other parts; esp., an excessive and morbid discharge; as, the bloody flux, or dysentery. b The matter thus discharged.

Purge the world of bourgeois sickness, "intellectual", professional & commercialized culture, PURGE the world of dead art, imitation, artificial art, abstract art, illusionistic art, mathematical art, — PURGE THE WORLD OF "EUROPANISM"!

2. Act of flowing: a continuous moving on or passing by, as of a flowing stream; a continuing succession of changes.  
 3. A stream; copious flow; flood; outflow.  
 4. The setting in of the tide toward the shore. Cf. REFLEX.  
 5. State of being liquid through heat; fusion. Fuse.

PROMOTE A REVOLUTIONARY FLOOD AND TIDE IN ART, Promote living art, anti-art, promote NON ART REALITY to be fully grasped by all peoples, not only critics, dilettantes and professionals.

7 Chem. & Metal. a Any substance or mixture used to promote fusion, esp. the fusion of metals or minerals. (Common metallurgical fluxes are silica and silicates (acidic, lime and lime-tone basic, and borate neutral).) b Any substance applied to surfaces to be joined by soldering or welding, just prior to or during the operation, to clean and free them from oxide, thus promoting their union. as to in

FUSE the cadres of cultural, social & political revolutionaries into united front & action.



S 10: Sličici dvokanalne projekcije filma *Outer and Inner Space* (1965) Andyja Warhola.

S 11: Zgoraj: Fluxus manifest Georga Maciunasa.

<sup>37</sup> Izraz *intermedijskost* v umetnosti prvič uporabi prav predstavnik Fluxusa Dick Higgins v eseju iz leta 1966.

#### 2.4.2.1 Razširjeni kino, videoperformans in videoinstalacije

Vzporedno mlajša generacija eksperimentalnih filmarjev, ki se uči od Maye Deren ali izhaja iz Newyorškega filmskega inštituta, raziskuje nepripovedne filmske forme. Dela se zelo oddaljijo od klasičnega filma in so po kritiku P. Adamsu Sitneyu označena za strukturalna (te naj bi „definirala oblika“ in ne vsebina). George Maciunas pravi, da izhajajo iz konceptualne umetnosti (Kavčič 1999: 589). Predstavniki strukturalnega filma, **Stan Brakhage**, v svojem obdobju brezvočnih filmov ustvarja ritem v sliki z efekti inverzije, preskokov, ponavljanj in dvojne ekspozicije (npr. *Sirius Remembered, 1959*, ali *The Dead, 1960*), v drugih lepi naravne materiale neposredno na filmski trak (*Mothlight, 1963*).

Prej omenjeni ustanovitelj Filmske kooperative in inštituta v New Yorku, Litvanec **Jonas Mekas**, skupaj z bratom Adolfasem že sredi 50. let ustanovi revijo *Film Culture*, ki podpira avantgardni in direktni film, skupaj z neodvisnimi in eksperimentalnimi filmskimi ustvarjalci pa leta 1960 opredelita pojem novega ameriškega filma (New American Cinema) s temi besedami:

„Ne maramo goljufivih, polakiranih in slinastih filmov, rajši imamo grobe in neizdelane, toda žive ... Ne maramo rožnatih filmov, raje imamo barvo krvi.“ (Kavčič 1999: 623)

Kmalu se v okviru novega ameriškega filma poleg strukturalnega filma izoblikuje tudi podzemni film (Underground Film), dogodki, organizirani v prostorih Filmskega inštituta, pa sredi 60. let odprejo novo polje gibljivih slik: performans v povezavi s filmsko projekcijo in druge oblike razširjenega kina (Expanded Cinema<sup>38</sup>).

Tabela 4: Novi ameriški film, ki se razvije iz eksperimentalnega trans filma in novih smernic znotraj vizualne umetnosti

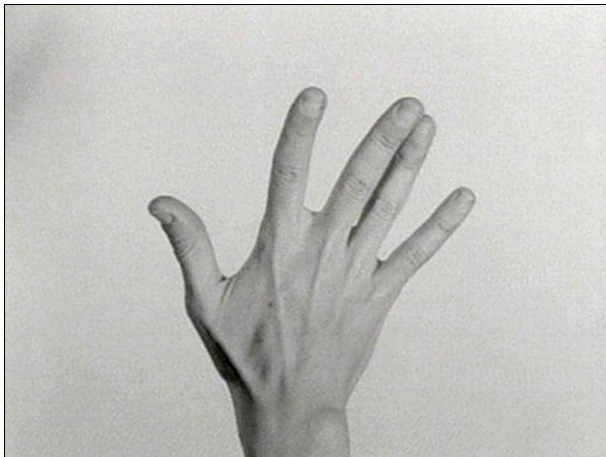
Smer	Predstavniki	Značilnosti
strukturalni film	Hollis Frampton, Ken Jacobs, Stan Brakhage, Michael Snow, George Landow, Gregory Markopoulos idr.	Ukvarjanje s filmskim trakom, z vizualnimi elementi, z ritmom v sliki, uporaba efektov ipd.
podzemni film	Kenneth Anger, Jack Smith, Andy Warhol, tudi prvi film Johna Cassavetes	Teme iz marginalnega življenja: homoseksualnost, transvestiti, seksualnost, antirasizem ipd.
razširjeni kino	Nam June Paik, VanDerBeek, Robert Whitman idr.	Uporaba filmske projekcije v povezavi s performativno umetnostjo, gledališčem, plesom ali le na mestih zunaj kinodvorane

**Akcionisti** na Dunaju uporabljajo filmski in kmalu tudi videotrak za snemanje javnih akcij in za raziskovanje dojemanja realnosti v avdiovizualnem mediju. Ko Stan Brakhage in **Michael Snow** svoja dela v začetku 60. let predstavit na prvem filmskem umetniškem festivalu v Belgiji, jih avstrijski akcionisti popolnoma skritizirajo, ker naj bi bila preveč formalistična in premalo družbeno vpletena. V Evropi je tisti čas prevladovala aktivistična energija, umetniki so stopali na ulice. Avstrijska umetnica **Valie Export**, ki je kot provokacijo še svoje ime spremenila v blagovno znamko, opisuje stanje v 50. in 60. letih kot politično provokativno in polno umetniških inovacij (Export, 2003). Takratni tandem Valie Export in **Peter Weibel** je

38 Izraz *razširjeni kino* ali angleško *Expanded Cinema* uporabi Gene Youngblood v svoji knjigi z istim naslovom leta 1970, ko govori o razširitvi filmskega medija izven meja kinodvorane. Avstrijski umetnik in kurator Peter Weibel sodobne avdiovizualne oblike umetnosti opiše s tremi izrazi: razširjeni kino, video in virtualna okolja (v besedilu *Razširjeni kino, video in virtualna okolja*). Avstrijska umetnica Valie Export govori o razširjenem kinu kot umetniški formi, ki vsebuje lastnosti filma, a gre čez meje filmskega platna. Export v svojem predavanju z naslovom *Razširjeni kino kot razširjena realnost* pove, da je v 60. letih razširjeni kino pomenil nekaj več – upor proti ustaljenim formam –, danes pa gre za označbo večine avdiovizualnih umetniških oblik od elektronskega in digitalnega videa do prostorskih postavitev, ki simulirajo občutke – zvok, slika, vonj (Export 2003).

predvsem snemal svoje žive akcije – ulične intervencije, ki jih je ravno tako imenoval razširjeni kino. Export se je kasneje ukvarjala tudi z raziskovanjem samega medija. V videu *Raumsehen und Raumhören* (1974) snema isto dogajanje z dvema kamerama, od katerih ima vsaka drugačen izrez. Končni izdelek se predvaja kot dvodelna slika – na vsakem polu je posnetek z ene kamere. S tem delom razkriva, da video nikdar ni posnetek realnosti, saj je dojemanje gledalca močno odvisno od oddaljenosti kamere od subjekta, izbire rakurza in objektivna, izostritve in izreza.

Videoperformans se razvije iz dela **Yvonne Rainer** *Hand Movie* (1968), ki je sicer posneto na filmski trak, a ima velik vpliv na videoumetnike, ki kasneje uporabljajo posneto telo za svoj medij. Rainerjevi prvi sledi



**Richard Serra**, ki še isto leto posname kratke filme, kjer je glavni element roka in ta že nekaj počne (npr. *Hand Catching Lead*, 1968). **Bruce Nauman**, ki že uporablja videotehnologijo, razširi pogled kamere na celo telo. Na predstavitvah se znotraj instalacije igra s podvajanjem posnetega prostora in realnega (ekran, postavljen v hodniku, podobnem tistemu na posnetku: *Walk with Contraposto*, 1968). **Peter Campus** v delu *Interface* (1972) uporabi živo projekcijo obiskovalca na kos stekla, na katerem lahko le-ta vidi hkrati tudi svoj realni odsev.

S 12: Slička iz eksperimentalnega filma *Hand Movie* (1968) Yvonne Rainer.

Najvplivnejši ustvarjalec prostorskih večmedijskih instalacij je **Bill Viola**, ki s svojim delom *He Weeps for You* (1976) opozarja na moment sobivanja. Kot je **Hollis Frampton** v filmu *Nostalgia* (1971) opozarjal na minevanje časa znotraj samovsebujočega avdiovizualnega dela, tako Bill Viola da obiskovalcu vpogled v sočasnost obstoja obiskovalca z delom: projicirane slike kapljice v realnem prostoru, ki pade na ozvočen bobnen in ustvari zvočno podlago posnetku detajla te iste kapljice. Frampton v *Nostalgiji* prek strukture samega dela govori o minljivosti v tem mediju. Slika prikazuje fotografije, ki izgorevajo, druga za drugo, v zvočnem zapisu pa je slišati pripovedovanje zgodbe o fotografiji, ki se bo prikazala naslednja. Gledalec mora torej, ob tem ko posluša zgodbo naslednje fotografije, rekonstruirati zgodbo, ki jo je slišal pred videnjem te. Ta forma prenese gledalcu razmislek tako o spominu kot o pričakovanju. Frampton s tem delom konceptualizira umetnost posnete slike. Celotna vsebina je sestavljena iz tistega, česar več ni (ni več videno, ni več slišano), nasprotje „življenja po sebi“ (White in Comer 2009: 24-25).

### 2.4.2.2 Začetki videoumetnosti na Slovenskem

Na Slovenskem se kot prvi umetniški video šteje *Belo mleko, belih prsi*, ki ga **Nuša in Srečo Dragan** ustvarita leta 1969. Ta uporablja zgradbo, ki je specifična video mediju. Osnova je fotografija, čez njo pa se pojavljajo grafični elementi in besedilo. V zgodovino slovenske videoumetnosti so redko uvrščeni tudi t. i. eksperimentalni filmi **skupine OHO**. O stališču **Naška Križnarja** (glavni predstavnik filmske sekcije skupine OHO) piše Hana Vodeb takole:

„Križnarjevo poimenovanje 'film' je, kot reče sam, vezano predvsem na 8mm in 16mm filmski trak, saj takrat drugega izraza (video) še niso poznali in tako razlikovanje med medijema bi se zdelo povsem nepomembno, saj je bilo važno le to, da so s snemanjem delovali podzavestno in po silah ustvarjalnih prebliskov.“ (Skrt v Vodeb 2008: 27)

Vodebova argumentira stališče, da so filmi skupine OHO direktni predhodniki umetniškega videa zato, ker ob gledanju le-teh obstaja „potreba bo dodatni razlagalni podpori“ (torej kot umetniški video, ki v primerjavi s filmom ni nujno samozadosten), nekateri pa „ne potrebujejo niti koncepta, niti pripovedi, saj izzovejo občutenje“ (Vodeb 2008: 26).

Leta 1979 **Miha Vipotnik** predstavi *Videogram 4*, ki je zasnovan kot večmedijska prostorska instalacija. Slike sestavlja več plasti realnih podob. Plastenje, pravi Vipotnik v svoji diplomski nalogi, „da bolj realen učinek kot pa ploskovno doživetje iluzionizma, ki ga doživimo v filmu“ (Vipotnik 1979: 6). **Marina Gržinić** in **Aina Šmid** v 80. letih še posežeta po 16-mm filmskem traku, njuna dela pa nemalokrat sestavljajo



podobe iz filmov in televizije, kakor tudi poustvarjanje sekvence iz filmov (*Trenutki odločitve*, 1985). Njun prvi video *Ikone glamurja, odmevi smrti* (1982) ima po estetski plati pridih domačega videa (nestabilna kompozicija, neostri trenutki, slaba osvetlitev), kar gledalec dojema kot direkten pogled v intimo. Sprva v svojih videodelih nastopata avtorici sami, a prevzemata različne vloge, kar ju že takrat oddaljuje od koncepta videoperformansa. Kasneje začneta sestavljati videodela iz igranih sekvenc, kjer še vedno uporabljata videoefekte, kot je na primer superimpozicija (*Sejalec*, 1991).

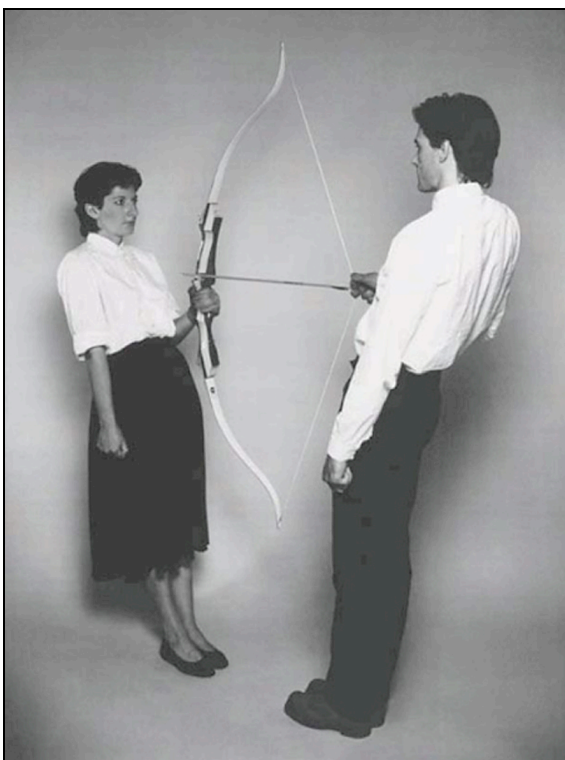
S 13: Promocijska slika za večmedijski projekt *Sen/za televizijo/a* (2009) Mihe Vipotnika, ki je nastal kot ponovna uprizoritev oz. nadgradnja *Videograma 4* (1979).

Z eksperimenti v glasbi, sliki, plesu, filmu, televiziji je videotehnologija prišla v pravem času. In umetniki so jo pograbili. Omogočila je dokumentiranje javnih akcij in hkrati dovolila, da umetnik snema stvari, ki morda niso vidne nikomur drugemu, nato pa to pokaže občinstvu. Kmalu se video razširi na vsa področja alternativne kulture. Umetniki ga uporabljajo kot izrazno sredstvo, pa tudi kot sredstvo za dokumentacijo dogodkov, za ustvarjanje ambienta na dogodkih. Na teh področjih sta pri nas začela ustvarjati **Zemira Alajbegović** in **Neven Korda**, ki sta v letih 1983-88 snemala in zapisovala ljubljansko alternativno sceno, hkrati pa svoje umetniške videe predvajala na teh istih dogodkih. Delovala sta tudi v sklopu skupine **Borghesia**, ki se je iz glasbene razvila v večmedijsko ter je do leta 1989 združevala performans in glasbo z večzaslonskimi projekcijami in instalacijami.



## 2.5 Raznolikost videoumetnosti v zadnjih dveh desetletjih

Od 90. let dalje skoraj ni več razstave, ki ne bi vsebovala videodela. Včasih stoji kot centralni element, drugič je le pripomoček, tretjič del širše večmedijske postavitve. Gibljive slike se projicirajo tako v izpraznjenih sobanah, ki spominjajo na kinodvorano, kot se predvajajo na malem ekranu, pred katerega se obiskovalec usede in posluša, na primer intervju preko slušalk. Nekatera umetniška videodela so narejena za kinematografsko distribucijo, druga za predvajanje na spletu, vsa pa imajo eno skupno značilnost: t. i. premikajoče slike. Slogovno so lahko formalistična, fiktivna, zrežirana, prikazujejo lahko statičen kader, ki je oropan vseh odvečnih elementov, tako da nas nič ne odvrne od centralnega dogajanja – iluzije realnosti. Od filma jih torej lahko ločimo le po tem, da umetniški video ni nujno samozadosten ali vsesebujoč izdelek.



Lanski beneški bienale (2009) nam je na tematski razstavi *Unconditional Love* pokazal na eni strani delo **Marine Abramović in Ulay** *The Others: Rest Energy*, videoperformans iz leta 1980, kjer je kvaliteta slike zelo slaba, sam izdelek pa že sam posebi nima toliko vizualne estetske vrednosti, a delo še vedno deluje, kot je takrat, ko je bilo posneto. Statičen kader prikazuje Ulaya, ki ima lok uperjen v Abramovićino srce. Umetnika vztrajata tako dolgo, da sta že oba popolnoma izmučena in Ulay komaj zadržuje lok. Najmočnejši element je zvok njegovega dihanja, ki izraža nevzdržnost v situaciji. V istem galerijskem prostoru smo si v ogromni krožni sobani lahko ogledali najsodobnejšo obliko videoinstalacije: devetzaslonsko projekcijo skupine **AES+F** z naslovom *The Feast of Trimalchio* (2009). Videoslika je zgrajena iz kolaža zaporednih fotografij, ki so v video sestavljene z uporabo morf efekta<sup>39</sup>. Slika je na koncu skoraj prečista, pogledi protagonistov pa so nekako nerealistični, saj se oko na trenutek ustavi, nato pa se prek iskanja podobnih

točk v naslednji fotografiji prelevi v naslednjo pozicijo. Obiskovalca projekcije obkrožajo z vseh strani, vseh kanalov pa ni mogoče gledati hkrati – obiskovalec se sam odloča, kateri segment bo gledal kdaj.



S 14: Slička iz 9-kanalnega videa *The Feast of Trimalchio* (2009) skupine AES+F.

S 15: Zgoraj: slička videoperformansa *The Others: Rest Energy* (1980) Marine Abramović in Ulaya.

<sup>39</sup> *Morf efekt* se uporablja tudi v najbolj preprostih računalniških programih. Na primer za ustvarjanje panoramske fotografije iz več zaporednih sličic. Program poišče podobnosti v dveh fotografijah ali video sličicah, ter jih združi po principu preliva, le da ustvari še manjkajoče točke med njima.

Ti dve deli bi lahko označila za ekstrema galerijske videoumetnosti danes, če pustim ob strani vse nelinearne oblike razširjenega kina in virtualna okolja. V resnici pa se deli ne razlikujeta kaj dosti. Obe imata začetek in konec, tudi če sta predvajani v zanki, obe prikazujeta sliko v času, ki jo podpira zvok, obe sta postavljeni v galerijski prostor in projicirani. Glavna razlika bi bila potemtakem v podajanju vsebine: Abramovičeva in Ulay skozi svoj performans prikazujeta dejanje, za katerega v času snemanja sama nista vedela, kako se bo končalo, in gledalec to napetost čuti, čeprav ni umetno ustvarjena s filmskimi orodji (kadriranje, montaža, zvočni in vizualni efekti). Pri videoinstalaciji skupine AES+F gre za vizualno zgodbo, zrežirano do potankosti. Gledalec je predvsem fasciniran nad perfektnim videzom in novo uporabo enega izmed videoefektov. Obe deli potrebujeta poznavanje konteksta, da sta lahko v celoti razumljeni in občudovani.

Danes je videomedij uporabljen na toliko področjih, da bi jih bilo težko naštevati. Že v galerijskem prostoru lahko stoji kot samostojno umetniško delo ali videoinstalacija, lahko je dokumentacija dela, ki je nastalo zunaj galerije, del večmedijske instalacije, ambientalna projekcija ... Kaj je potem v okviru vizualnih umetnosti videoumetnost, kje pa se video uporablja le kot sredstvo? Se videointervjuju lahko reče umetniški video, ali je to prej na primer. socialno-umetniško delo, ki uporablja video za ponazoritev, za prenos podatkov? Tu gre seveda spet za to, kako umetnik označi svoje delo, kaj je znotraj posameznega dela pomembnejše – gre le za dokumentacijo ali ima videomedij znotraj dela pomembnejšo vlogo?

Izraz videoumetnost se je obdržal kljub temu, da je danes večina avdiovizualnih del snemana v digitalni obliki. Umetnost premikajočih slik se razširja z videotraka na splet in postaja interaktivna, saj digitalni zapis deluje nelinearno in so možnosti za to veliko bolj odprte. Filmski- in videotrak sta zahtevala začetek in konec, po digitalnem zapisu pa lahko poljubno skačemo iz ene točke na drugo, kar pomeni, da lahko programiramo (v živo, ali v postprodukciji) celó slučajnost<sup>40</sup>.

Kaj pravzaprav pomeni video? Pomeni sliko, nekaj vidnega. Za razliko od izraza film, ki že sam po sebi govori le o materialu, video govori o vsebini medija. Na ta račun se je uspel obdržati še dolgo po tem, ko ne razmišljamo več, ali je delo posneto na magnetni trak (kjer se je prvič pojavil izraz video) ali v digitalni obliki. Danes vse, kar ima slikovno komponento in večinoma tudi zvočno ter ima začetek in konec v postprodukcijskem stadiju (predvaja se lahko kasneje interaktivno ali v zanki) imenujemo video ali avdiovizualno delo. Izjema je seveda film, ker je nastal prej in mu je že uspelo vzpostaviti sebi lastne zakonitosti. Tudi če je film kot izrazna oblika posnet na digitalni medij, se ga večinoma imenuje film ali uporabi izpeljanko obeh, *videofilm*.

### 2.5.1 Sodobne prakse v videoumetnosti in povezave s filmsko

Nekateri umetniki še vedno uporabljajo ali pa na novo odkrivajo filmski trak, a ga uporabljajo v okvirih videoumetnosti. Včasih snemajo na filmski trak, nato pa zapis prenesejo in predvajajo na digitalnem nosilcu. Tipični predstavnici takega načina dela sta **Rosalind Nashashibi** in **Tacita Dean**. Vsaka se je za filmski trak odločila iz svojih razlogov. Nashashibijeva pravi, da jo snemanje na filmski trak prisili v disciplino, da res izkoristi vsak trenutek, da skuša ujeti pravo energijo, saj posnetkov ne more pogledati takoj in mora biti stvar narejena, kot je treba, v prvem poskusu. Govori o performativnem elementu dela s filmskim trakom (Nashashibi v Comer 2009: 149). Tacita Dean pravi, da jo filmski trak zanima zato, ker mora vse elemente mizanscene natančno vnaprej pripraviti, na nek način skonstruirati. Govori o

<sup>40</sup> *Slučajnostno* (angleško *random*) programiranje, kjer računalnik išče zaporedje brez reda.



pasivnem očesu videa v nasprotju s filmom, kjer se je treba odločiti glede časa, svetlobe, izostritve, pa tudi zvok je treba umetno nasneti kasneje (Dean v Comer 2009: 149).

S 16: Fotografija dvokanalne t.i. videoinstalacije *The Prisoner* (16mm film, 2008) Rosalind Nashashibi.

Filmske izseke ali uprizarjanje znanih sekvenc iz filmov sta kot omenjeno pri nas v svojih videih uporabljali že **Marina Gržinič** in **Aina Šmid** v 80. letih, v 90. pa je veliko umetnikov začelo tako izpostavljati določene lastnosti filmske pripovedi. **Douglas Gordon** vzame Hitchcockov film *Psiho* (1960) in ga upočasni do te mere, da scena pod tušem traja približno pol ure (*24 Hour Psycho*, 1993). Vsaka od sličic s tem postane monumentalna (Newman v Comer 2009: 91-92). Filma ni več mogoče gledati v celoti; postane objekt razmisleka, in ne več užitek pripovedi (White v Comer 2009: 22). Isti avtor v delu *Déjà-vu* (2000) določen izsek filma predvaja na treh zaslonih, in sicer vsako projekcijo z različno hitrostjo sličic na sekundo. Sredinska s filmu standardnih 24 sličic na sekundo, prva s 25 in tretja s 23. Pomembna je tudi vsebina zgodbe, ki jo film prikazuje: gre za detektivsko zgodbo in ena projekcija bo iskanega morilca odkrila predčasno, tretja bo zaostajala. S tem je umetnik postavil koncept dela zunaj filmske pripovedi.

**Jean-Luc Godard** ustvari serijo videofilmov o zgodovini filma, ki je bolj podobna zgodbam ali zgodovini človeštva (*Histoire(s) du Cinéma*, 1997-8). Dokumentarne posnetke meša z igranimi in kmalu se gledalec zave, da je naša zgodovina v resnici tudi fiktivna filmska pripoved, da morda ta še najbolj okarakterizira človeško naravo. Filmi se predvajajo na festivalih in v kinotekah.

## 2.5.2 Umetniški videofilm v kinu ali večzaslonski film v galeriji

Za moje raziskovanje je najbolj zanimivo polje nekje vmes med filmom in videoumetnostjo: filmska dela, katerih avtorji si dovolijo eksperimentirati s filmskim jezikom in se v tej smeri nagibajo k videoumetnosti, ter videodela, ki niso zgolj eksperimenti z materialom ali medijem, temveč na drugačen način podajajo jasne ideje.

Videoumetnica **Eija-Liisa Ahtila** je znana po tem, da uporablja vse možne formate zapisov (od filma do digitalnih), da svoja dela predstavlja tako v kinodvoranah kot v obliki videoinstalacij. V svojem delu *Consolation Service* (1999) podaja vsebino o ločitvi iz dveh zornih kotov (Newman v Comer 2009: 112). Dvozaslonska instalacija prikazuje klasična kadra čez ramo (plan - kontraplan), vsak od njiju prikazuje eno protagonistko. Razlika med to in filmsko naracijo je, da se v primeru Ahtilove gledalec sam odloča, katero bo gledal kdaj in koliko časa oziroma da z enim pogledom zajame obe strani hkrati. Spremlja lahko tako repliko kot reakcijo, čustva, ki se porajajo medtem.

Bosanska umetnica **Šejla Kamerić**, ki deluje v raznovrstnih medijih, se je v enem od novejših projektov *Šta ja znam* (2007) lotila narativnega filma na štirih projekcijskih zaslonih. Gre za ljubezenske zgodbe, katerih like igrajo otroci, stari med osem in štirinajst let. Dogajanje se odvija v veliki hiši in na vrtu, ki jo obdaja. Protagonisti prehajajo med prostori, dogajanje na različnih zaslonih se včasih ponovi, a ne posnetek. Kot bi šlo za različne možnosti odvijanja zgodbe, za različna osebna stanja. Hiša in dekor ter statična kamera odražajo preteklost zgodb, ki jih avtorica sama ni doživela.





S 17: Pogled na štirikanalno videoinstalacijo *Šta ja znam* (2007) Šejle Kamerić.

S 18: Spodaj: Fotografija štirikanalne videoinstalacije *Four Seasons of Veronica Read* (2002) Kutluga Atamana.

Zakaj je pomemben podatek, da Kamerićeva zgodba ni doživela sama? Odsotnost doživetega se odraža v samem delu, v stanju oseb, prostora in v občutku, ki ga avtorici uspe preko gibljivih slik prenesti na gledalca. Če avtorica te odsotnosti ne bi čutila, bi verjetno izbrala drugačen ritem in obliko dela. Klasični film bi z izbiro izrezov in zaporedja kadrov poudaril elemente, ki so pomembni, da gre dramaturško zgodba naprej (Gianetti 2008), Kamerićeva pa prikazuje neko stanje, posreduje gledalcu občutek.

Dober primer razlikovanja med podajanjem vsebin znotraj filma ali videoumetnosti je delo **Kutluga Atamana** *Four Seasons of Veronica Read* (2002), ki je nekakšen dokumentarec na štirih projekcijskih zaslonih, ki obdajajo obiskovalca. Če **Lars Von Trier** občutek tesnobe gledalcu posreduje prek nestabilnosti kadrov in s skoki čez os, ali v najnovejšem filmu *Antikrist* (2009) celo z nadrealističnimi sekvencami, ki v človeku vzbujajo gnus, bolečino in strah, jih Ataman poda na drug način: gledalca ujame med štiri stene,



na katerih se vrtijo posnetki ženske, ki je obsedena z vzgajanjem določene vrste rož. Kamor koli se gledalec obrne, vidi njo, ki se v vseh štirih letnih časih ponavljajoče ukvarja z isto stvarjo. Podatek, da je gospa obsedena z vzgajanjem te rože, bi lahko izvedeli v enem stavku iz informativne oddaje na televiziji ali v kratki notici v časopisu, a da bi njeno obsesivnost začutili, se moramo poglobiti v njen svet.

Film ameriškega režiserja **Harmonyja Korina** *Julien Donkey-boy* (1999), posnet po pravilih *Dogme 95*, skuša s svojo formo gledalcu podati občutke, ki jih preživlja eden glavnih protagonistov filma, ki je shizofren. Sekvence so zato rezane odsekano, delčki slike so večkrat nevidni, barve so zelo surove. Včasih ne slišimo vsega, kar protagonisti govorijo, saj se zvoki prekrivajo en z drugim.

**Herzogov** *Aguirre, the Wrath of God* uporablja kamero iz roke, da bi se gledalec počutil kot eden izmed vojakov, statični kadri-sekvence v najnovejših delih **Billa Viole** in **Roberta Willsona** pa so novodobne žive skulpture, ki omogočajo čudenje nad detajli, nad minimalnimi premiki. Če je filmska umetnost v svojih začetkih uporabljala statično kamero, so jo umetniki eksperimentalnega filma prvi zatresli in vzeli v roko. Umetniki so želeli ta medij osvoboditi vsega predvidljivega in začrtanega, na čemer ves čas gradi filmska umetnost. Če je bila videoumetnost dolgo obravnavana kot manjvredna in tehnično manj kvalitetna od filmske, je danes že prešla to točko. Tudi videoumetnost ne temelji več zgolj na slučaju in improvizaciji – če je treba, da, a kadar želi, je lahko tudi občudovana kot Greenawayeve reinkarnacije renesančnih slik v svoji gibljivosti in času. Kamero iz roke in grobo montažo, ki je se je iz amaterskega videa prenesla tudi že na filmska platna, so v galerijah v veliko primerih zamenjale dolge statične kader-sekvence v visoki

resoluciji, predvajane na ekranih ali projektorjih visoke ločljivosti.



S 19: Tri sličice iz umetniškega videa *Ocean Without a Shore* (2007) Billa Viole.

Tehnično sta torej obe umetnosti našli svoje kvalitete, v načinu pripovedi mnogokrat prideta zelo blizu, ali se celo prekrizata, v obeh je najti delčke značilnosti ene in druge forme, najbolj pa se razlikujeta po na začetku poglavja opisani „zunanjskosti“ ideje, ki je v videoumetnosti možna, v filmu, ki je vsesebujoč izdelek, pa ne. Umetniški video je lahko idejno ali postavitveno del večje celote. Tudi če je na prvi pogled zelo podoben filmu – enozaslonskost, končnost, narativnost – svet umetnosti dopušča, da je za razumevanje celote še vedno potrebno poznavanje ozadja videoizdelka, česar se od obiskovalca kinematografov ne pričakuje, za filmske ustvarjalce pa bi bilo kaj takega celo ponižujoče. Umetnost je v tem smislu bolj povezana z življenjem samim: gledalca/obiskovalca pripusti k raziskovanju: kdo ga je ustvaril, kako, kje in zakaj – več kot ve, bolj razume. Film ostaja domišljjski – občinstva ne zanima, kakšnih metod se je režiser posluževal med snemanjem, ali je bil film posnet na resnični lokaciji ali v studiu, so igralci profesionalni ali naturščiki ... Seveda je v svetu umetnosti vedno več poigravanja ravno s tem, kaj je resnično in kaj skonstruirana zgodba umetnika, da bi bilo vse skupaj privlačnejše za občinstvo in kritike. A za razliko od filmskega ustvarjalca, ki lahko v prid manipulacije občinstva filmu le spremeni konec, mora umetnik spremeniti svoje delovanje in obnašanje – ne glede na to ali gre za ustvarjalca na področju slikarstva, performansa ali novih medijev. V svetu umetnosti šteje vse – kdo si, kaj počneš, zakaj ustvarjaš ravno to in na takšen način. Končen izdelek nima tolikšne vrednosti brez zgodbe okoli njega. Tu ne gre zgolj za kritiko sveta umetnosti, temveč za splošno lastnost vizualnih umetnosti. Ravno ta „zunanjskost“ ideje nas je pripeljala do tega, saj če samo delo ni samozadostno in vsesebujoče, kje je potem konec zgodbe?

### 3. Analiza lastnih avdiovizualnih in performativnih del

#### 3.1 Opis posameznih del\*

Svoja dela sem razdelila v štiri okvirne kategorije:

- umetniški videi (UV)
- večmedijske instalacije (I)
- performansi in intervencije (P)
- videofilmi (VF)

Ovisno od vrste dela iščem parametre med njimi, ki bi nakazali temeljne razlike med enim in drugim načinom dela. Opredelitve v tabelah so relativne glede na specifično delo. Dela so razvrščena po letnicah (najzgodnejša zgoraj), le da sem za lažji pregled vse videofilme strnila na dnu. Prve tri kategorije se dostikrat prekrivajo, zadnja pa ima svoje okvirje.

V tabeli 5 je navedba avtorskih del, ki jih v nadaljevanju analiziram. V njej so navedene sledeče osnovne lastnosti, relevantne za nadaljnjo raziskavo:

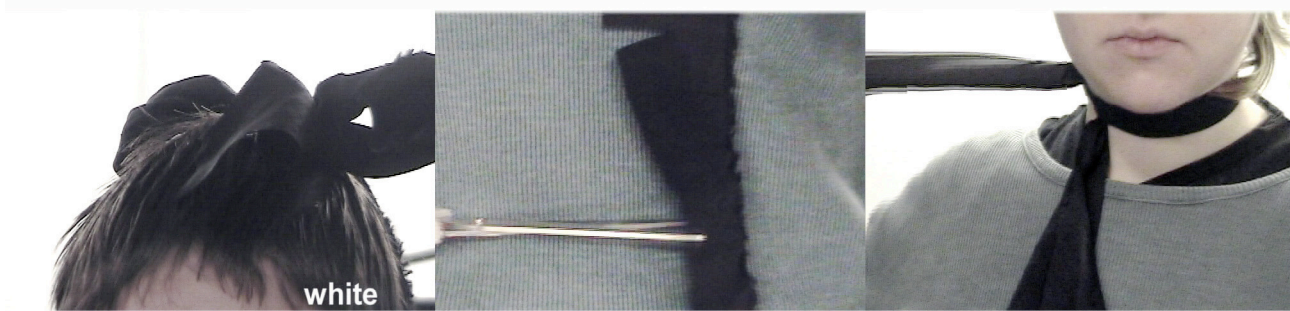
- Zvrst posameznega dela
- Uvrstitev v eno ali več zgoraj naštetih kategorij (Kat)
- Število zaslonov, na katerih je delo predvajano (Zas)
- Vrsta zaslona ali medija, na katerem je delo v osnovi predstavljeno (Pred)
  - ekran (E)
  - projekcija (P)
  - splet (S)
  - znotraj instalacije (I), ki ne vsebuje le videodel
- Končnost (K) ali nekončnost (video v zanki - Z) dela (K/Z)
- Leto nastanka
- Trajanje dela
- Število sodelujočih, kjer prva postavka pove število nastopajočih, druga pa članov ekipe; enačaj pomeni, da so člani ekipe hkrati tudi nastopajoči. V oklepaju so napisani tisti, ki niso direktno povezani s projektom, so pa na nek način izpopolnili zadevo (npr.: dokumentacija performansa ali subjekti v dokumentarnem filmu)

---

\* Slike v 3. poglavju, ki niso drugače označene, so sličice iz videodel ali lastna dokumentacija razstav in performansov.

Tabela 5: Navedba obravnavanih avtorskih del in njihovih osnovnih lastnosti

Naslov dela	Zvrst	Kat	Zas	Pred	K/Z	Leto	Trajanje	Št. sodelujočih
3-image shorts	Samostojni video	UV	1	E	K	2005	5 min	1 = 1
Avtoportret05	Samostojni video	UV	1/3	E/P	Z	2006	4 min	2 = 1
Rez	Samostojni video	UV	1	E/P	K	2006	2 min	1 + 1
Voda	Ambientalni video	UV	1	P	Z	2007	4 min	0 + 1
Herethere	Samostojni video	UV+I	1	P/I	K	2007	3 min	1 = 1
Mapiranje spomina	Foto/video instalacije	I	O	O	K	2007-09	O	1 = 1
Snowing	Video v omnibusu	UV	1	S	K	2008	1 min	0 + 1
If Only...	Video v omnibusu	UV	1	S/E	K	2009	2 min	1 = 1
Preprosto biti	Performans in večmedijska instalacija	P+I	O	I	O	2009	4 dni	1 (+1)
Vidiš umetnost?	Intervencija in performans	P	x	x	O	2009	1 ura	3 (+3)
Big Brother	Performans in samostojni video	P/UV	1 ≤	P	K/Z	2009	30 min / 8 min	1 + 1
News Recycled	Intervencija in samostojni video	P/UV	1	O	K	2009	1 teden / 1 min	2 = 2
Po-vračanje	Igrano-performativna videoinstalacija	UV	2	P+E	K	2010	18 min	9 + 7
Dr. Marten's P.	Igrani film	VF	1	P/E	K	2000	7 min	3 = 1
Manifestacija01	Dokumentarni f.	VF	1	P/E	K	2001	21 min	1
Being Yourself	Dokumentarni f.	VF	1	P/E	K	2005	8 min	(13 +) 6
Blind Man's Look	Igrani film	VF	1	P/E	K	2005	7 min	8 + 6
Tragični lik	Animirani film	VF	1	P/E	K	2005	4 min	0 + 5
Novoletna (ne)p.	Igrani film	VF	1	P/E	K	2006	21 min	6 + 4
Njena pravila..	Igrani film	VF	1	P/E	K	2010	-	9 + 10
Legenda:      √ = pritrditiv      x = zavrnitev      O = ni relevantno								

**3-image shorts: Red, White, Alone (2005)**

*3-image shorts* je enozaslonski umetniški video v treh delih, od katerega vsak vsebuje tri kadre, ki sestavljajo končno sliko. Videoposnetek je delno obdelan – kontrast, presvetlitev. Zvok je premontiran, a brez dodanih efektov; uporabljeni so le realni posnetki iz okolja.

V delu nastopam sama in je zapis stanja v tistem obdobju. Čeprav na komičen način, se kažejo občutki osamljenosti, tesnobe in ujetosti.

### ***Avtoportret05 (2006)***



Video triptih, ki se lahko predvaja na treh ločenih ekranih ali kot projekcija, kjer je slika razdeljena na tri enakovredne dele. Vsako sliko sestavlja statična kader-sekvenca, v kateri je manjša slička, kjer se akcija dogaja v obratni smeri (vozlanje-odvozlanje vozla, barvanje-umivanje, rezanje-šivanje). Videodelo je torej sestavljeno iz šestih posnetkov akcij, od katerih sta po dve nasprotni zmontirani ena v drugo z učinkom sličice v sličici (picture in picture).

Videodelo je brez zvočne podlage. Je kot živa slika na steni. Barvna lestvica gre od bele do črne; edina barva je barva kože. Vsi posnetki so subjektivni pogled akterja. V kadru vidimo le roke in rekvizit, s katerim delajo.

Lahko bi ga označili za videoperformans, čeprav ga subjektivizirani pogled nekoliko deformira. Vidimo dejanje osebe. Vidimo, kaj dela, in to bolj detajlno, kot če bi gledali performans v živo ali le gol širok plan frontalno na akterja. Kamera omogoči bližnji pogled, a izgubimo izraz na obrazu. Je v tem primeru pomemben?

V delu gre za ponazoritev s simboli vsakodnevnih in vseživljenskih ciklov. Ne gre za to, da bi poleg simbola morali videti tudi, kako pri takem ponavljanju na primer trpimo. Seveda bi stvar delovala tudi v živo, a bi morali performerji to ponavljati toliko časa, da bi jim bilo do kraja mučno. Medtem ko bi en rezal, bi drugi ta isti rez že šival. Ne nagajivo, temveč z rahlim zamikom.

### ***Rez (2006)***



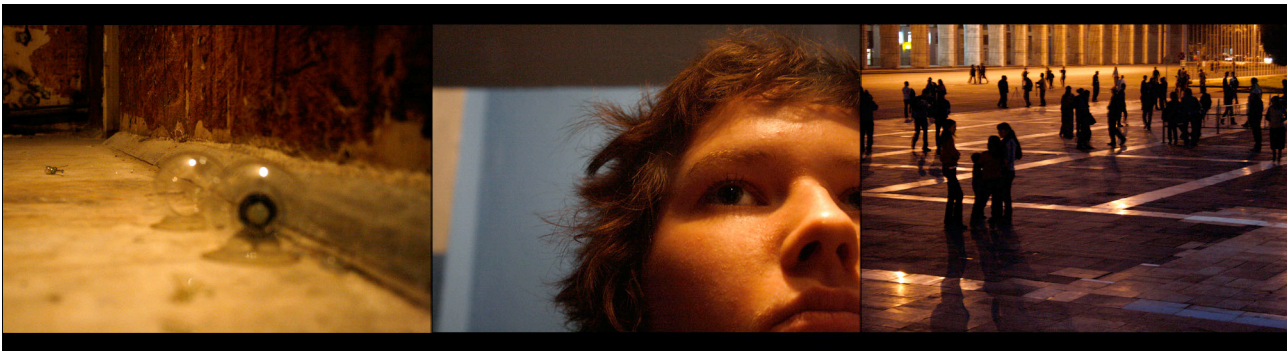


V videodelu zopet nastopam sama, gre pa za iskanje tistega občutka, ki sem ga prvič doživela ob britju las. Delno gre za performans, saj v trenutku rezanja šopov las resnično iščem užitek v tem. Okolje je izčiščeno, v kadru so le tisti rekviziti in elementi, ki so nujni za potek zgodbe.

### **Voda (2007)**

Ambientalni video z zvokom, ki je narejen za projekcijo v določene vrste prostorih. Predstavljen je bil v kopalnicah ali prostorih, kjer bi morala teči voda, pa zaradi nekega razloga ne more. Na sliki so kapljice dežja, ki padajo v vodo, vmes pa je superimpoziran tudi posnetek umivanja rok, a prekrivata se skoraj do nerazpoznavnosti. Zelo pomemben element v delu je zvok tekoče vode in splakovanja.

### **Herethere – Bishkek07 (2007)**



*Herethere – Bishkek07* je videodelo, sestavljeno iz fotografij. Polovico videa sestavljajo avtoportreti od leta 2003-7, drugo polovico raziskovanje prostora v času bivanja v Biškeku, Kirgiziji. Delo je bilo predstavljeno na licu mesta, ki ga vizualno raziskujem, kjer sem sobo spremenila v delovno in predvajala video na svojem prenosnem računalniku.

Delo je narejeno v tehniki stop-motion fotografije<sup>41</sup>. S fotografiranjem do devet sličic na sekundo se ustvari nenavaden potek skozi prostor in čas. Pri montaži vsaka sličica zavzema trajanje treh petindvajsetink sekunde, kar je skoraj ena osmina. Gibanje na ta način poteka skoraj enako hitro kot v realnosti, a ima občutno manj spremenljivk (osem namesto 25), tako da gibanje zaznamo.

Gibanje/potovanje, ki je glavna tema videodela, je poudarjeno tudi v zvočni podlagi, saj so realni posnetki močno upočasnjeni in frekvenčno vzajemno znižani, tako da vsak nihljaj deluje kot vožnja lokomotive ali avtomobila. Minevanje časa je nakazano s posnetki mesta in prebivalcev podnevi, ponoči, ob mraku, ob svitu; prehajanje med prostori - notranjost in zunanost preideta iz ene v drugo prek vode, ki odteka v prostor pod lupino.

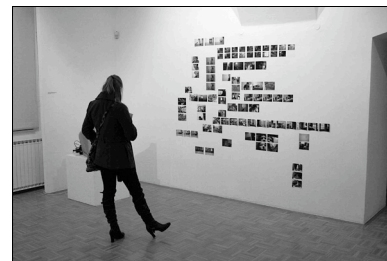
Fotografije predstavljajo dokumentacijo mojega vsakdana. Tu ne gre za standardni performans, temveč za zapis in opazovanje sebe in okolice. Sestavljanje zgodbe iz dokumentarnih posnetkov se potem nadaljuje v seriji del *Mapiranje spomina*, katere pobudnik je delo *Herethere*.

<sup>41</sup> Ne uporabljam izraza *piksilacija* (tehnika animacije), saj gre pri piksilaciji za ustvarjanje trika znotraj slike – torej premik predmetov oziroma oseb, kot se v resnici ne morejo premikati. V primeru stop-motion fotografije gre za trik v montaži – v zaporedju fotografij. Tehnično je stvar enaka.

### **Mapiranje spomina (2007-09)**

*Mapiranje spomina* je serija del, ki vključuje nekaj foto- in videoinstalacij (Biškek, Sarajevo, Ljubljana in Celje – na fotografiji). Instalacije so vedno sestavljene glede na prostor in kontekst – spomini, predelani v grobo začrtane zgodbe.

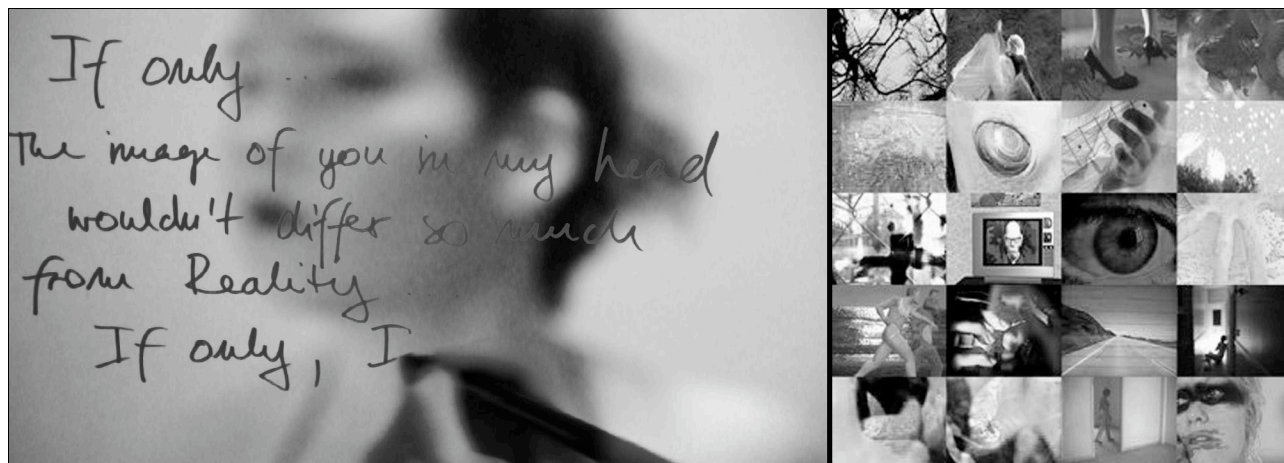
To serijo sem ravno tako vključila v analizo, saj je v lastnostih zelo podobna video- in performiranim delom. Zgodbe so sicer sestavljene iz fotografij, ki omogočajo gledalcu, da si sam izbira, kam ga bo pot zapeljala (v primeru fotoinstalacije). Pri vsaki fotografiji se poljubno dolgo ustavi. V filmu so vse poti začrtane, saj zgodba avdiovizualno poteka od začetka do konca, videoinstalacija omogoča prehajanje med različnimi zasloni, izbiro, koliko časa obiskovalec gleda kateri del, pri fotografski instalaciji pa je tudi oblika videoinstalacije razbita na nadaljnje faktorje. Včasih uporabljam zaporedje slik, kot bi bile vzete iz videa – tri ali štiri v vrsti, včasih tudi več, a foto-zgodbo se vedno lahko bere od spredaj nazaj (če ima začetek in konec), od zgoraj dol.



### **Snowing (2008)**

*Snowing* je video, narejen znotraj projekta The Exquisite Corpse Video Project (ECPV)<sup>42</sup>, kjer umetniki, kurirani prek spleta, ustvarjamo videoomnibuse<sup>43</sup>. Vsak umetnik dobi deset sekund prejšnjega dela, katere vključi v svoje enominutno delo in pošlje svojih deset sekund naprej naslednjemu umetniku. Za razliko od *If Only...*, to delo ne stoji samo po sebi, temveč je vedno predstavljeno znotraj omnibusa.

### **If Only... (2009)**



*If Only...* je videodelo narejeno na temo *Interfaces* v sklopu omnibusov ECPV 2. Je samostojno videodelo z začetkom in koncem, prav tako pa se tudi povezuje z videom predhodnega in sledečega avtorja. V projektu ECPV se vzpostavi poseben način dela. Prepustiti se je treba inspiraciji, ki jo dobiš v hipu, ko

42 Kurira brazilka videastka Kika Nicolela. Projekt poteka od leta 2008. Trenutno je v nastanku različica 3, ki naj bi bil prvi omnibus v zanki, rezi med deli pa naj ne bi bili vidni. V tem delu sodeluje 41 umetnikov iz 19 držav, produkcija pa poteka čez celo leto.

43 *Videoomnibus* – videodelo, ki ima več avtorjev. Vsak je avtor svojega delčka. Večinoma se delo enega izmed avtorjev ne more prikazovati posamično.



dobiš in pogledaš deset sekund videa, iz katerega naj bi izhajal. Če ima omnibus svojo temo, veš približno, v kateri smeri razmišljati, a vse ideje sovpadajo v koncept šele v tistem tednu, ko je čas za ustvarjanje svojega segmenta.

V tem delu sem si zamislila grafiko, ki ponazarja moje pozunanjene misli in hkrati tvori strukturo med mano in zunanjim svetom, kot to dela grafični vmesnik na računalniku. Video je sestavljen iz dveh prepletenih posnetkov: v prvem planu roka piše, v drugem je moj obraz, nekoliko neoster. Na koncu s pretrganjem papirja, na katerega pišem, izgine tudi moj obraz. Ostane črnina.

Sneman je v resoluciji visoke ločljivosti s fotoaparatom (Nikon D90), uporabljena pa je simulacija rdečega filtra pri črno-belem snemanju. Obraz je zato videti bled, ustnice pa sem namazala modro in so zato še bolj poudarjene.

### ***Preprosto biti (2008)***

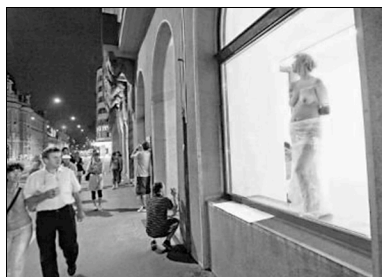
V tem projektu sem za štiri dni razpolovila svoje stanovanje: spalnico sem odprla gostom kot galerijo spominov, ki kažejo na obsesijo z dokumentacijo (na fotografiji spodaj), dnevni prostor pa sem oblekla v belo ter pregrnila ali umaknila vse poustvarjene (slike, DVD-je s filmi, CD-je z glasbo) in poustvarjajoče elemente (računalnik, fotoaparati, kamera) kot tudi komunikacijske aparate (splet, telefon). V dnevnem prostoru sem si kuhala preprosto hrano in govorila z obiskovalci ob čaju – to je bil moj edini stik z zunanjim svetom, vse ostalo je bila le moja zavest.



Tu je šlo za raziskovanje same sebe. Zanimalo me je, kaj vse se mi bo nabralo v glavi, ko sem bila večino

časa sama s seboj, nisem smela ničesar vsrkavati ali se izražati drugače kot s pogovorom z drugo osebo – obiskovalcem. Nekateri performansi nimajo toliko vizualno, kot raziskovalno vrednost. Sama kot subjekt nisem bila postavljena na oder ali pred objektiv, temveč sem goste spustila prav k sebi; ko so vstopili k meni, je bil pogovor, kjer so lahko izvedeli, kako se počutim, kaj doživljam, del zgodbe, del „podobe“, del umetniškega izdelka. Tudi to, kaj je mene zanimalo izvedeti od njih, je bilo del zgodbe. Zanimivo je bilo, ko sem od več obiskovalcev slišala o istem dogodku in vsak ga je predstavil na svoj način. Sama dogodka nisem videla, in zdelo se je, kot da govorijo vsak o svojem filmu, sama pa sem si morala sestaviti sliko.

### **Vidiš umetnost? (PUNce, 2009)**



S 20: Fotografija performansa/intervencije *Vidiš umetnost?* (2009).

S 21: Spodaj: Fotografija performansa *We are all Big Brother and Big Brother is just one of us* (2009).

*Vidiš umetnost?* je bila intervencija v Malo galerijo MG, kateri je vrata na stežaj odprl Viktor Bernik. Tri dekleta smo si galerijo izposodile, da bi preverile, kako bodo mimoidoči odreagirali na upodobitve golih kipov, ki veljajo za visoko umetnost (*Metalec diska, Nike Samotraška, Mislec* ipd.). Dokumentacija je bila tu zelo pomembna, saj same med performansom nismo mogle istočasno tudi gledati in opazovati.

V tem primeru ne gre za raziskovanje osebne izkušnje med samim performansom, temveč za raziskovanje odziva občinstva. Pomembno je tudi, da smo to naredile v sami galeriji, saj smo poudarjale, da je galerijska umetnost, čeprav fizično tako blizu vsakdanu, kot sta lokacija in arhitektura Male galerije, pogosto zelo daleč stran, zaprta v svojo kokco.

### ***We are all Big Brother and Big Brother is just one of us* (2009)**

To je video, ki je bil narejen za projekcijo na ulici, kjer je bil tudi posnet kot performans. Orwellovski Veliki brat snema video za „ustrahovanje“ prebivalcev, a se zaradi vročine, močnega sonca in zijajočih mimoidočih ne more skoncentrirati.

Ta performans ni klasični performans, ker njegova končna oblika ni živa. Dogaja se pred občinstvom, a je delan za posnetek. To tudi ni klasični videoperformans, ker ima živo občinstvo. Končni video za projekcijo ni zapis performansa, temveč je performirana fikcija – pravo doživljanje trenutka (vročina, nelagodje), uporabljeno v predrugačenem okvirju za video-projekcijo.



**News Recycled (v sodelovanju s Tino Krajnc, 2009)**

Intervencija v mestu in slikovni zapis le-te. Akcija je dokumentirana s fotografskim aparatom, sličice pa so zmontirane v videoizdelek na način videa *Herethere-bishkek07*. Na obisku v Londonu naju je s sošolko Tino Krajnc presenetilo, koliko brezplačnih časopisov razdelijo prebivalcem v enem dnevu. Zvečer sva jih pobrali na podzemni železnici, kjer jih je večina uporabnikov odložila. Sestavili sva jih v kubus za piknik in ga odnesli v Hyde Park.

**Po-vračanje (2010)**

Dvozaslonska videoinstalacija, ki jo podrobneje opišem in analiziram v naslednjem poglavju, saj gre za praktično diplomsko delo. Sestavljena je iz dveh statičnih kadrov sekvenc, ki sta projicirani ena nasproti druge, tako da gledalec ne more videti obeh hkrati. Dogajanje je delno zrežirano, delno pa performirano in improvizirano. Zaslona predstavljata vsak eno stran mize na pojedini.

**Dr. Martens' Project (2000)**

*Dr. Marten's Project* je moja prva izkušnja z videokamero. S polsestro in sestrično smo se na Hvaru odločile posneti kratki film na temo čevljev znamke Dr. Martens (takrat je potekal natečaj ob njihovi 40. obletnici). Ker nas je v tistem času fasciniral film *Blairwitch Project*, smo poskusile tudi s tem stilom: kamera iz roke, snemalec je hkrati tudi nastopajoči in podobno. Kljub dokumentarnemu stilu smo snovanje filma poznale do te mere, da smo spisale kratek scenarij, po katerem smo potem posnele dogajanje. Kadre smo tudi ponavljale in zvadile. Poiskale smo najbolj primerno lokacijo in počakale na pravi trenutek: ker se v začetku zgodbe ravno odpravljamo spat, ni smel biti dan, ker pa smo za posnetek potrebovale dovolj svetlobe, smo se za snemanje odločile ob mraku. Preostanek zgodbe, ki se dogaja ponoči, ko opazimo, da so nam ukradli čevlje, smo posnele v nočni funkciji (*NightShot*), kar je pripomoglo tudi h grozljivejši atmosferi.

**Manifestacija01 (2001)**

Videozapis manifestacije proti ksenofobiji v Ljubljani februarja 2001. Produkcija je seveda neponovljiva, saj gre za posnetek realnega dogodka. Video vsebuje tudi intervju z enim izmed organizatorjev, večinoma pa gre za goli dokument.

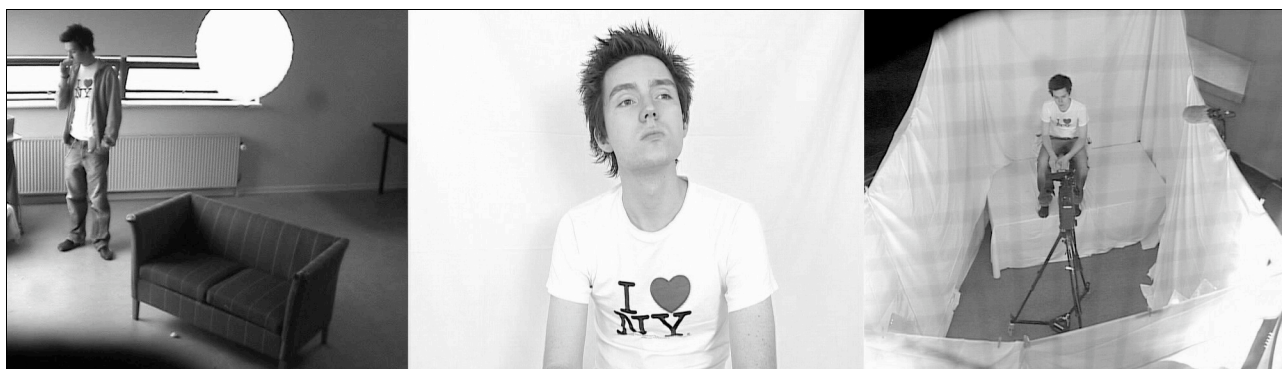
**Being Yourself (2005)**

Po uvrstitvi spada videofilm *Being Yourself* v zvrst dokumentarnega filma, saj snemam resnične osebe, ki pa so zaradi potreb eksperimenta do skrajnosti zmanipulirane. V tem smislu je ta dokumentarni film produkcijsko ponovljiv, saj je vse okrog subjektov zrežirano, in če zamenjam subjekte, rezultat ne bi bil občutno drugačen.

Gre za vizualno raziskovanje o tem, kako se ljudje obnašajo, ko so, kar so. Subjekti gredo čez tri faze: najprej so s skritima kamerama opazovani v čakalnici, ko so sami s seboj in se dolgočasijo, nato jih asistentka povabi v sobo, kjer naj bi se odvijala avdicija za film. Tam jih posedi na piedestal in reče, da samo skoči po režiserja. Subjekt ostane sam pred veliko kamero, ki ga vidno snema – na njej utripa rdeča



luč. Nekateri začnejo z monologi, drugi raziskujejo prostor, ki je z rjuhami predruhačen v belo kocko. Nihče si ne upa stopiti s piedestala. V tretji fazi vstopi režiser, ki jih le opazuje. Ko vprašajo, kaj želi od njih, jim reče le: „Bodi, kar si.“



### ***The Blind Man's Look (2005)***

Klasični igrani film, posnet po literarni predlogi. Problem, ki je nastal ob mojem strogem ločevanju filmske- in videoumetnosti, je bil ta, da nisem pomislila, kako bi lahko v film vstavila nenarativne vložke, vizualne segmente, ki ustvarjajo atmosfero in tempo. Ker v času produkcije o tem nisem razmišljala, sem imela v montaži velike težave poiskati kadre narave, okolja, ptic, detajlov.

Zanimivo je bilo ustvariti umetno okolje z manipulacijo zvoka in slike. Zgodba govori o človeku, ki se odloči končno nekaj končati, in sicer svoje življenje. Prisotnost slepca na železniški postaji in nenavadna napetost ga porineta v to, da se odloči stopiti pred vlak.



Snemali smo na opuščeni železniški postaji, zato vlaka v resnici nikdar ne vidimo. Zadnji kader je posnet kot subjektivni pogled iz vlaka. Dodan je tudi zvok zaviranja lokomotive. Ker sem želela odročno mesto, brez prometa, bržeče realnosti, smo ves zvok – dialoge in efekte – posneli naknadno v studiu, tako da je v atmosferi slišati le čivkanje ptičev.

### ***Tragični lik ali Po snegu vedno posije sonce (2005)***

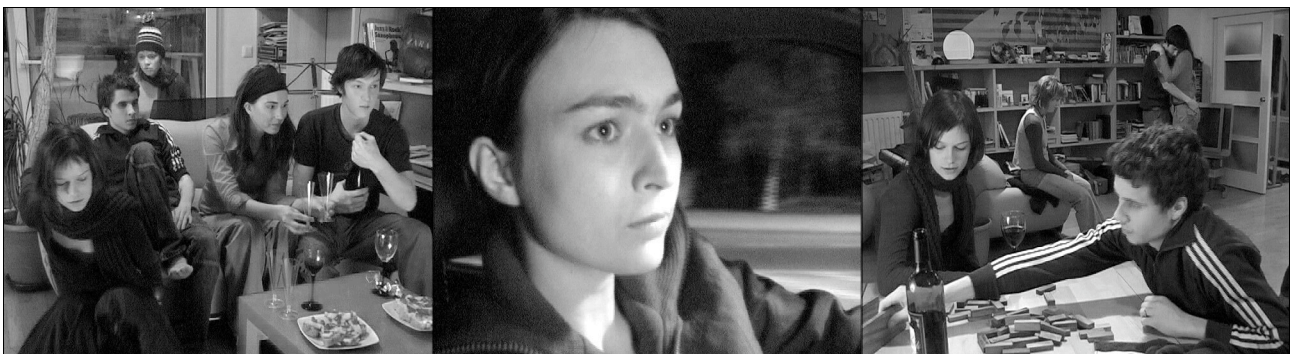
Kratki animirani film v 3D stop-motion tehniki z lutko. Videofilm je bil posnet na enak način, kot bi snemali igrani film, le da je bil glavni lik manjši in animiran. Ekipo je sestavljalo skoraj enako število članov, vzelo nam je približno enako časa. V primerjavi z igranim filmom smo se veliko bolj ukvarjali s scenografijo in izdelavo rekvizitov, vsa ostalo pa je bilo dokaj podobno: scenarij, snemalna knjiga, luč (manjše velikosti in

jakosti seveda), montaža. Nekoliko bolj zamuden je bil zadnji del, in sicer sinhronizacija in oblikovanje zvoka.



### ***Novoletna (ne)pričakovanja (2006)***

Ob ogledu tega kratkega igranega filma si je bilo občinstvo enotno, da je kot izsek iz televizijske nadaljevanke. Kadriranje je dokaj klasično, ni posebnih poudarkov ali uporabe filtrov, leč, posebnih objektivov. Zgodba se odvija skoraj gledališko in snemana je tako, da se jo razume. Poleg stilske podobnosti s televizijsko nadaljevanko pa gre tudi za strukturo zgodbe in likov. V filmu nastopa šest protagonistov, od katerih je vsak na nek način povezan z drugim. Vse niti so prepletene, in prav tako kot v dvajsetih minutah razpletemo eno izmed njih, bi v naslednjem delu lahko razpletli naslednjo oziroma potegnili novo vez.



### ***Njena pravila, moja pogostitev (2010)***

Kratki igrani film, ki je bil posnet z namenom primerjati proces ustvarjanja filma s procesom umetniškega videa (*Po-vračanje*). Kot samostojni izdelek je podobno kot *Novoletna (ne)pričakovanja* klasičen igrani film, v katerem nastopa osem oseb, ki se zberejo na večerji, da bi po smrti očeta in moža zagotovili družini prihodnost. Glede na to, da je zgodba nerealna za današnji čas, je tudi vizualna podoba filma nekoliko popačena in igra izumetničena, na trenutke komična. Prostor je umetno oblikovan – v njem so le elementi, ki so za zgodbo vitalnega pomena. Liki se včasih izgubljajo v črnini dvorane brez sten. Več o tem delu v naslednjem poglavju.

### 3.2 Primerjava del prek vsebinskih in produkcijskih elementov

Vsakemu opisanemu delu sem skušala shematsko dodeliti lastnosti, ki bi omogočale lažjo analizo in primerjavo del te ali one vrste po kategorijah. Pripovedni element je poleg videofilma močan tudi znotraj videoumetnosti, osebnoizpovedni predvsem tam, pri filmu pa ni relevanten. Performativni element, prostorsko-časovna specifika dela in pa možnost ponovljivosti le-tega so tri zelo povezana polja, ki eno drugega dopolnjujejo. Ponavadi gre pri delu s performativnim elementom za enkratnost, ki je v redkih primerih ponovljiva, hkrati pa je to delo večinoma tudi prostorsko in/ali časovno specifično v času produkcije in/ali predstavitve.

Tabela 6: Analiza del z vsebinskimi postavkami

Naslov dela	Zvrst	Kat	Pripovedni el. <sup>44</sup>	Osebnoizpovedni el.	Performativni el. <sup>45</sup>	Prostorsko-časovna specifika		Ponovljivost		Prostorsko izkustvo
						Prod.	Pred.	Prod.	Pred.	
3-image shorts	SamV	UV	√	√	√	√	×	×	√	×
Avtoportret05	SamV	UV	√	√	×	×	×	√	√	√
Rez	SamV	UV	√	√	×	×	×	√	√	×
Voda	AmbV	UV	×	×	×	×	√	√	√	√
Herethere	SamV	UV+I	√	√	√	√	×	×	√	×/√
Mapiranje spomina	FV-inst	I	√	√	√	√	√	×	×	√
Snowing	V-omni	UV	×	×	×	√	×	√	√	×
If Only...	V-omni	UV	√	√	√	√	×	√	√	×
Preprosto biti	Perf-inst	P+I	×	√	√	√	√	×	×	√
Vidiš umetnost?	Interv-perf	P	×	×	√	√	√	×	×	√
Big Brother	Perf+SamV	P/UV	√/×	×	√	√	√	×	√	√
News Recycled	Interv+SamV	P/UV	√	√	√	√	×	√	√	√
Po-vračanje	V-ins	UV	√	×	×/√	×	×	√	√	√
Dr. Marten's P.	Igrani	VF	√	×	√	×	×	×	√	×
Manifestacija01	Doku	VF	√	×	√	√	×	×	√	×
Being Yourself	Doku	VF	√	×	√	×	×	√	√	×
Blind Man's Look	Igrani	VF	√	×	×	×	×	√	√	×
Tragični lik	Anim.	VF	√	×	×	×	×	√	√	×
Novoletna (ne)p.	Igrani	VF	√	×	×	×	×	√	√	×
Njena pravila..	Igrani	VF	√	×	×	×	×	√	√	×

Legenda: √ = potrditve    × = zavrnitev    O = ni relevantno    Prod. = produkcija    Pred. = predstavitve  
 Kat – kategorija: umetniški video (UV), performans / intervencija (P/I), videofilm (VF)

44 Pripoved v najširšem smislu prikazuje dogodek, ki se je zgodil. V nepripovednih oblikah gre za prikaz oblik, ki ne tvorijo zaporedja dogajanja. Pripoved lahko po slikah zložimo v neke vrste stavek. Nepripovedne oblike lahko le opisujemo.

45 Performativni element pomeni element nepredvidljivosti, enkratnosti.

Iz tabele 6 je razvidno, da:

- so performansi in prostorske intervencije v večini prostorsko in/ali časovno specifični.
- so umetniški videi, ki vsebujejo osebnoizpovedni element, v večini produkcijsko neponovljivi.
- so videofilmi v skoraj vseh primerih produkcijsko ponovljivi (izjema dokumentarni film, ki temelji na realnih posnetkih nekega neponovljivega dogodka).
- prav tako so vsi videofilmi (razen enega dokumentarnega) prostorsko in časovno neodvisni - v produkcijskem in predstavitvenem delu.
- so videofilmi pripovedni v vseh primerih, umetniški videi pa le delno.
- se pripovedni in osebnoizpovedni element pri umetniškem videu v večini skladata, medtem ko pri videofilmu osebnoizpovednega elementa ni.

Tabela 7: Analiza del s tehničnimi postavkami

Naslov dela	Zvrst	Kat	Predprodukcija	Snemanje	Poprodukcija
3-image shorts	SamV	UV	Opazovanje okolja in lastnih vzgibov	Da	Omejitev rezov slike na tri, barvna manipulacija slike, ponavljanje realnih zvočnih posnetkov
Avtoportret05	SamV	UV	Skica posnetkov, izčiščenje snemalnega prostora, rekviziti	Da	Montaža brez rezov, efekt slike v sliki; brez zvoka
Rez	SamV	UV	Skica posnetkov, izčiščenje snemalnega prostora, rekviziti	Da	Trik v montaži zaradi skoka čez os; brez zvoka
Voda	AmbV	UV	Iskanje ready-made posnetkov vode	Ne	Efekt superimpozicije in upočasnitve posnetka
Herethere	SamV	UV+I	Dokumentacija vsakdana	Ne s tem namenom	Izbor fotografij iz dokumentacije, montaža v video, upočasnjeni posnetki zvoka iz realnih lokacij
Mapiranje spomina	FV-inst	I	Brskanje po arhivu dokumentacije; skica: začetek-konec mape, glavne točke vmes	Ne s tem namenom	Izbor fotografij / montaža videa iz dokumentarnih videoposnetkov
Snowing	V-omni	UV	Čakanje na pravi trenutek - sneg, rekvizit	Da	Klasična videomontaža – pri ustvarjanju ritma in želene atmosfere si pomagam z rezanjem glasbene podlage
If Only...	V-omni	UV	Skica posnetka	Da – uporaba rdečega filtra, neostrost slike in daljša odprtost zaslonke	Efekt superimpozicije, zvočni efekti – časovno podaljšani realni zvoki, dokler ne dosežejo nerazpoznavne oblike
Preprosto biti	Perf-inst	P+I	Skica postavitve, načrtovanje pravil dogajanja	Ne (dokumentacija dogodka)	Ne
Vidiš umetnost?	Interv-perf	P	Skica poteka dogajanja	Ne	Ne



Naslov dela	Zvrst	Kat	Predprodukcija	Snemanje	Poprodukcija
				(dokumentacija dogodka)	
Big Brother	Perf+Sam V	P/UV	Skica poteka dogajanja	Da	Montaža videozapisa dogodka – skrajšanje s 30 na 7 minut, manipulacija prisotnosti in odsotnosti realnega zvoka
News Recycled	Interv+Sam mV	P/UV	Začrtanje poteka akcije	Da	Montaža fotozapisa dogodka na glasbeno podlago
Po-vračanje	V-ins	UV	Osnovna skica dogajanja, določitev karakterjev, priprave na likovnem nivoju (scenografija in kostumografija)	Da	Za občutek performansa si ne dovolim reza. Video montaža v smislu določitve začetka in konca. Zvok žrtve je nasnet, podlaga ostaja popolnoma realna.
Dr. Marten's P.	Igrani	VF	Okvirna skica dogajanja, rekviziti in scenografija	Da	Klasična filmska montaža, ki bazira na kontinuiteti.
Manifestacija01	Doku	VF	Dokumentacija dogodka	Da	Skrajšanje video materiala.
Being Yourself	Doku	VF	Prostorski plan, iskanje subjektov in predvidenje njihovih akcij, natančen produkcijski raspored, scenogr. in rekviziti	Da	Izbor zanimivih dejanj subjektov. Poudarek treh segmentov z mednapisi in glasbo.
Blind Man's Look	Igrani	VF	Scenarij, iskanje lokacije, snemalna knjiga	Da	Klasična filmska montaža, ki bazira na kontinuiteti. Zvok je v celoti posnet v studiu.
Tragični lik	Anim.	VF	Scenarij, izdelava scenografije in lika, snemalna knjiga	Da	Montaža posameznih sličic v zaporedje, snemanje zvočne podlage.
Novoletna (ne)p.	Igrani	VF	Scenarij, iskanje lokacije, snemalna knjiga	Da	Klasična filmska montaža, ki bazira na kontinuiteti. Čustvena stanja poudarjena z glasbeno podlago.
Njena pravila..	Igrani	VF	Scenarij, izdelava scenografije in izbira kostumov, snemalna knjiga	Da	Klasična filmska montaža, ki bazira na kontinuiteti. Na nekaterih delih paralelna.

Tabela 7 prikazuje, kako različni sta si pred- in poprodukcija glede na vrsto končnega izdelka. Še samo snemanje je pri umetniškem videu lahko popolnoma nepredvideno, oziroma se za material uporabi posnetke, ki že obstajajo. Pri poprodukciji umetniških videov lahko opazimo, da je prisotna uporaba efektov tako v sliki kot v zvoku, da se včasih v montaži formalno omejim, saj gre za konceptualno delo, in ne kot pri filmih za prikaz ali vtis realnosti.

Večkrat razmišljam o tem, da bi bilo dobro ti dve polji – film in umetniški video – bolj preplesti med seboj: filmu dodati kanček vizualne poetike, ki gledalca odpelje stran od gole pripovedi, umetniškemu videu pa ščepec preprostosti – sloj, ki bi na prvi pogled gledalca pritegnil, da se potopi globlje.

## 4. Primerjava praktičnih del: diplomskega umetniškega videa in podpornega raziskovalnega kratkega igranega filma

Praktični del je, tako kot teoretični, raziskovalni, zato sem poleg glavnega projekta, umetniškega videa *Po-vračanje*, potrebovala tudi snov za raziskavo podobnosti in razlik med filmom in umetniškim videom. Tako je vzporedno s *Po-vračanjem* nastal kratki igrani film *Njena pravila, moja pogostitev*. V tem poglavju analiziram in primerjam projekta v fazah predprodukcije, produkcije, postprodukcije in predstavitve.

### 4.1 Opis projektov

#### Dvozaslonska videoinstalacija *Po-vračanje* (2010)

*Po-vračanje* je igrano-performativna dvozaslonska videoinstalacija. Gre za delno narativno, delno eksperimentalno delo. Celota je sestavljena iz dveh nasproti si stoječih statičnih kadrov-sekvenc, ki sta bili snemani istočasno. Vsak zaslon prikazuje eno stran mize, za katero sedijo jedci: na eni strani t.i. *požeruhi*, ki žrtev, ki sedi na drugi strani, silijo s tistim, kar gre njim samim v slast. Sprva ne pomislijo, da žrtev ne mara ponujenega, nato pa se zaradi tega začnejo izživljati nad njo. Žrtev vljudno poskusi hrano, ki je postavljena pred njo, kakor se za gostjo spodobi, in *požeruhom* vrže žogico nazaj, saj jim s tem ubije užitek.



S 22: Slička iz videa A dvozaslonske videoinstalacije *Po-vračanje: žrtev* (2010).

*Požeruhi* so poklicni igralci, delno zrežirani, delno pa v okviru svojih vlog improvizirajo. *Žrtev* je deklica, ki je v resnici vegetarijanka in ji striktno mesen obed naravno vzbuja gnus. Ne gre za performans, kjer bi umetnik svoje telo postavljaj v nenaravne situacije, ampak za performativni ali eksperimentalni moment v smislu nezmožnosti predvidenja reakcij *žrtve*. Iz te lastnosti dela sledi tudi nezmožnost prave naracije, saj je konec nepredvidljiv.

Poleg performativnega elementa in nenarativnosti se to videodelo od filma razlikuje po svoji postavitvi, saj ga je nemogoče prezentirati v kinodvorani. Zahteva namreč dva nasprotna si zaslona in gledalca, ki je ujet med njiju. Tako gledalec sam razpolaga s časom in lahko spremlja vsak lik posebej ali pa se obrača na eno in drugo stran.

Dvozaslonski video spremljajo štirje sinhroni kanali zvoka, tako da natakara, ki je edina oseba, ki prehaja z enega zaslona na drugega, prehaja tudi zvočno po prostoru, ki ga ustvarijo zvočniki v vsakem kotu sobe. Ker je bil zvok sneman z dvema mikrofonom, je edini element, glede na video- in avdiozapis, ki je bil narejen v poprodukciji, nasneto žvečenje in mlaskanje *žrtve*, ki le tako lahko uravnoteži bučno dogajanje na strani *požeruhov*.

Likovna podoba ene in druge strani mize se razlikuje v barvnem spektru in edino, kar dve strani povezuje, je pas prta, ki poteka po celi dolžini mize, ter aktivni elementi, ki prehajajo iz ene na drugo stran (hrana, natakara). *Požeruhi* so zajeti v širokem planu, ki uokvirja vseh pet glavnih likov ter dva živa kipa v ozadju, ki zasičita kader tudi v zgornjem delu slike. *Žrtev* je ujeta v polbližnji plan, kjer vidimo le del telesa, ki gleda izza mize, ter hrano pred njo. *Žrtvina* stran je modro-bela, kar jo naredi še bolj blede, hrano pa neužitno. Druga stran je nasičena s težko rdečo, ki poudarja mesne in mesene rjavobleščeče elemente na mizi in za njo.



S 23: Slička iz videa B dvozaslonske videoinstalacije *Po-vračanje: požeruhi* (2010).



## Kratki igrani film *Njena pravila, moja pogostitev* (2010)

*Njena pravila, moja pogostitev* (*nPmP*) je kratki igrani film, katerega zgodba se je porodila na neki stopnji snovanja projekta *Po-vračanje*. Že od nekdaj me je zanimalo, kako bi bila videti ista ideja, realizirana na dva načina, in želja po takem raziskovanju me je privedla do produkcije - poleg videoinstalacije *Po-vračanje* - tudi omenjenega filma.



S 24: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev* – sekvenca večerje (2010).

*nPmP* je narejen po vseh „pravilih“ filmske umetnosti:

- ima sinopsis, scenarij in snemalno knjigo;
- ima scenografijo in kostumografijo narejeno prav za to priložnost;
- ima profesionalne igralce, s katerimi smo vadili premike in dialoge;
- ima začetek in konec;
- ima dramaturški zaplet in razplet;
- ima sinhron zvok, ki podpira iluzijo realnosti;
- je razkadriran po planih in zmontiran glede na pomembnost določenih elementov, ki peljejo zgodbo naprej;
- za vzburjanje „pravih“ čustev na „pravih“ mestih znotraj filma bo podložena tudi avtorska glasba;
- sneman je v HDV videotehniki, a kot sem omenjala v raziskavi, je to za razlikovanje še najmanj pomembno.

## 4.2 Primerjava projektov

Vsebinsko si je *nPmP* s *Po-vračanjem* podoben v tem, da v obeh nastopajo tako rekoč isti karakterji (Mati, Hči, gostje, natakari). Glavni protagonistki, Mati – glava požeruhov - in Hči – žrtev -, si v obeh stojita na nasprotnih polih (celó tudi na nasprotnih si koncih mize), saj Mati želi hčeri (sprva iz skrbi, nato vztraja iz sebičnosti) vsiliti svoj pogled in pravila, čeprav ve, da Hčeri niso všeč, Hči pa se temu bolj ali manj uspešno upira.

Produkcijsko sta si projekta podobna tudi po kostumografiji in scenografiji – težka rdeča in zelena barva, brezmejni črn prostor. Močno pa se razlikujeta v režiji: *nPmP* se do potankosti drži scenarija, saj se morajo kadri, ki niso posneti v pripovednem zaporedju, skladati en z drugim, vaje z igralci so pripomogle k temu, da so karakterji oživali, tekstu smo dodali gibanje, ki ga je bilo treba ravno tako zvaditi, da bi omogočil kontinuiteto v montaži.



S 25: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev – sekvenca v bolnišnici* (2010).

*Po-vračanje* ima v primerjavi z *nPmP* bolj svoboden okvir, kjer pa se je bilo težje znajti. Dogajanja ni bilo mogoče vnaprej predvideti, saj je bil element žrtve spremenljivka – ni se vedelo, kako bo reagirala na akcijo, ki se je pripravljala proti njej. Z igralci – požeruhi – smo določili njihove vloge, nekaj opornih točk premikov natakarija, drugo pa je ostalo v njihovih rokah. Zaradi nizkih finančnih sredstev si ponovnega snemanja ne bi mogla privoščiti, pa tudi performativni element žrtve bi s tem izginil – razen če bi našli sprožilec, ki bi iz nje izvabil gnus, ne glede na to, koliko bi se nanj lahko predhodno pripravljala.

Tabela 8: Razlike in podobnosti v izvedbi produkcije

	Diplomsko delo	Podporni projekt		
Naslov	<b>Po-vračanje</b>	<b>Njena pravila, moja pogostitev</b>		
Zvrst	Dvozaslonska videoinstalacija	Kratki igrani film		
Trajanje	2 x 18 minut	Do 10 minut		
Predprodukcija	- oris ideje, skica postavitve vizualnih elementov, zgodboris; - priprave z igralci:	- sinopsis, scenarij, zgodboris, snemalna knjiga, tlorisi snemanja - bralna vaja z igralci (dialogi, premiki – vse je določeno vnaprej in z vajo postaja vse bolj tekoče in naravno)		
	<table border="1"> <tr> <td>Požeruhi</td> <td>Žrtev</td> </tr> <tr> <td>- vzpostavitev posameznih karakterjev - načrtanje opornih točk v dogajanju - vaja</td> <td>- priprava igralcev in hrane tako, da bi z manipulacijo dobila reakcijo neigralk - neigralka je prisotna samo na enkratnem snemanju</td> </tr> </table>		Požeruhi	Žrtev
Požeruhi	Žrtev			
- vzpostavitev posameznih karakterjev - načrtanje opornih točk v dogajanju - vaja	- priprava igralcev in hrane tako, da bi z manipulacijo dobila reakcijo neigralk - neigralka je prisotna samo na enkratnem snemanju			
Produkcija	- enkraten posnetek dveh paralelnih statičnih kader-sekvenc	- vsak kader ponavljamo 3-5 krat - kadre snemamo v nepripovednem zaporedju - igralci si morajo svoje akcije zapomniti in jih vedno znova ponavljati		
	<table border="1"> <tr> <td>- igralci delno improvizirajo</td> <td>- neigralka se odziva nanje</td> </tr> </table>		- igralci delno improvizirajo	- neigralka se odziva nanje
- igralci delno improvizirajo	- neigralka se odziva nanje			
Postprodukcija	- slika ostane neprekinjena - v zvočni podlagi se na žrtvini strani poudari dele, ki naj bi pozornost gledalca obrnili nanjo	- montaža slike in zvoka - obdelava slike - oblikovanje zvoka in glasbene podlage		
Izrazni elementi in manipulacija občinstva	- karakterji se razvijajo posamično in gledalec lahko spremlja vsakega posebej, kolikor dolgo želi (montažo si torej kroji sam, s tem ko pogleda na eno ali drugo platno) - kadriranje ne skriva ničesar, gledalec sam izbira, kateri del slike bo spremljal (ni manipulacije s plani / izrezi) - zvok ostaja surov z rahlo manipulacijo (poudarki)	- različni plani in rakurzi - zaporedje kadrov in ritem montaže - zvočni efekti in glasbena podlaga		

Projekt *Njena pravila, moja pogostitev* bo predstavljen v kinodvorani ali simulaciji le-te, izdelek se bo v okviru svojih kvalitiet lahko pošiljalo na festivale kratkih filmov, zelo podobno ga bodo gledali na tem ali onem koncu sveta. Predstavitev projekta *Po-vračanje* bo vedno zahtevala primeren prostor – pravih dimenzij, črno kocko, en projektor, en monitor, štiri zvočnike, dva identična predvajalnika videa v visoki kvaliteti itn. Kakšna je razlika, ki jo občuti gledalec oziroma obiskovalec? Zopet gre za element iluzije, ki človeka potegne v film, in pa zavedanje realnosti in prostora v primeru videoinstalacije. Do te mere menim, da je dobro, da ohranita vsaka svoje lastnosti. Vse ostale elemente pa si lahko film in videoumetnost po mili volji izposojata, kopirata, preizprašujeta, menjujeta, samo da bi bil končni izdelek čimboljši.

## 5. Zaključek

Ugotovila sem, da jasnih meril za razlikovanje med filmom in videoumetnostjo ni. Glavna razlika je morda ta, da video umetnik vsakič znova izumlja ali išče jezik svojega opusa ali dela, filmski ustvarjalec pa izhaja iz pravil, ki jih sicer lahko krši, a ve, kako bodo na gledalca delovala, saj so preizkušana že več kot sto let. Zakaj se umetnik, ki se ukvarja z videoumetnostjo, preprosto ne nasloni na filmski jezik? Ker se videoumetnost s filmsko dovolj pokriva le v določenem segmentu, in sicer v igranem videu, ki se včasih kot film trudi ustvariti iluzijo realnega prostora. Vse ostale oblike umetniškega videa vsebujejo elemente, ki jih filmska umetnost ne uporablja – to so performativnost, abstraktnost, večzaslonskost, razni vizualni efekti, živi prenos, interaktivno pripovedovanje in še bi lahko naštevali.

Videoumetnost je torej mnogo širši pojem, a kako da potem takem vase ne zajame še filmske umetnosti? Filmska umetnost se je etablirala tudi kot industrija že od samega začetka. Tiste veje, ki sem jih v nalogi naštevala kot predhodnice videoumetnosti (abstraktni, avantgardni, eksperimentalni film), so našle prostor znotraj nje in so se vedno upirale pravilom industrije. Gre torej za popolnoma drugačen način dela. Film se mora držati pravil, ker je namenjen velikemu občinstvu, ker zahteva veliko produkcijo in izučene strokovnjake. Videoumetniki težko dobijo financerje in večjo ekipo, a velikokrat to ne zmanjša kvalitete izdelka. Ker v večini primerov ne gre za poustvarjanje realnosti, se ideje upodobijo s sredstvi, ki so dosegljiva.

Pri uvrščanju nekega avdiovizualnega umetniškega dela v kategorijo filma ali videoumetnosti, so relevantni naslednji parametri:

- odločitev avtorja, za kakšne vrste delo gre;
- oblika in prostor predstavitve in distribucije (kinematografi ali galerije);
- vsebinske lastnosti (narativnost, performativnost, abstraktnost, dokumentarnost, raziskovalnost itn.);
- tehnične lastnosti, kjer pa so meje že močno zabrisane.

Lastnosti, ki na nek način ločujejo videoumetniška dela od filmskih del<sup>46</sup>, so:

- umetniški video ni nujno vsevsebujoč in samozadosten izdelek – lahko so za razumevanje umetniškega dela nujno potrebni še drugi elementi (npr. koncept v pisni obliki, posebna postavitve znotraj prostora, predvajanje ob določenem času ali/in v določenem prostoru itn.);
- umetniški video ni nujno narativen;
- umetniški video ne vsebuje nujno posnetkov realnih form (velja tudi za animirani film);
- umetniški video ni nujno predviden pred snemanjem (velja tudi za dokumentarni film);
- umetniški video ne vsebuje nujno zvočnega zapisa (velja tudi za nezvočni film);
- umetniški video ni nujno končen.

---

<sup>46</sup> Govorim o neeksperimentalnih vrstah filma. Eksperimentalni film, kljub mejnosti med videoumetnostjo in filmom, tu uvrščam v videoumetnost.



Umetniški video ima torej lahko prav vse značilnosti filma, pa se uvršča v umetnost samo na podlagi odločitve avtorja. Če se avtor odloči za predvajanje v kinodvoranah ali na filmskih festivalih, se taka dela večinoma uvrščajo v sekcijo eksperimentalnega filma; če se z istim delom odloči za galerijski prostor, gre ponavadi za prostor znotraj galerije, urejen kot kinodvorana. Za kinodvorane sta se na primer odločila **Matthew Barney** in **Ema Kugler**, za galerijski prostor pa **Yang Fudong** s *Seven Intellectuals in Bamboo Forest* (2003-7).

V redkih primerih gre tudi za obratno obliko: film, ki je namenjen galerijskemu prostoru. Kot tako bi lahko označila štirizaslonsko delo **Šejle Kamerič** *Šta ja znam*, ki ima močan narativni element in skuša ustvariti iluzijo realnosti, kar sta glavni značilnosti filmske umetnosti. Čeprav je Kameričeva vizualna umetnica in dela *Šta ja znam* ni mogoče predvajati v kinodvorani, bi se temu izdelku lahko reklo štirizaslonski film. A zopet smo pri prvi točki razlikovanja med filmom in videom: samozadostnost video dela – tudi Kameričino delo je brez poznavanja ozadja in namena težko v celoti razumeti.

Tu se pokaže, da ima umetnik odgovornost podati svoje delo na razumljiv ali vsaj zanimiv način, saj ga ni mogoče brati kot knjigo. Kar zadeva en (umetniški) in drug (filmski) jezik, bi lahko rekli, da ima drugi več zakonitosti, ki jih največji filmski ustvarjalci s pridom kršijo ali eksperimentirajo znotraj njih, prvi pa načeloma deluje brez vsakršnih pravil (vsaj od Fluxusa dalje), a o tem, kaj je umetniško delo, dobro pove **Jaša**, kot umetnik, ki gleda umetniško delo:

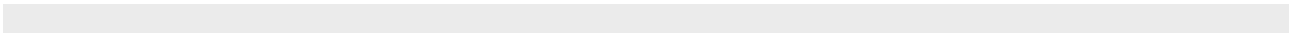
„Umetniško delo je dokument emocionalnega in racionalnega procesa. /.../ Ko gledam dela drugih, me, samo če me delo „zadane“, zanima tudi, *zakaj* je delo narejeno takó, kot je.“<sup>47</sup> (Jaša 2009: 366)

V razvrščanju svojih del nikdar nisem imela problemov, saj se ideje porajajo, kot bi bile določene: ta gre na področje filma, ona na področje umetnosti, in v teh okvirih jih tudi realiziram. Pri projektih *Po-vračanje in Njena pravila, moja pogostitev (nPmP)* sem načrtno želela zbrisati te meje, približati eno zvrst drugi. V *Po-vračanju* sem na ta račun prvič (če gledam svoj umetniški opus) pred kamero postavila nekoga, ki ni jaz. V *nPmP* pa sem prvič razmišljala tudi o konstrukciji vizualne podobe filma, in ne le o zgodbi.

Za konec bi citirala še **Nevena Kordo**, ki je v elektronskem pismu Hani Vodeb na vprašanje o razliki med filmom in videom zapisal:

„Nobene razlike ni, ker gre v obeh primerih za tehnologije 'projiciranja' ali 'predvajanja' - se pravi imaš nek predmet (filmski kolut, kaseto), ki ga moraš nekam projicirati, drugače ga sploh ni. /.../ Video je neprimerno bolj „kontemplativen“, kot je film (čeprav s celuloidom in kemikalijami v osnovi lahko počneš podobno, a težje).“ (Korda v Vodeb 2008: 34)

47 Prevod iz angleščine: „An art piece is a document of an emotional and rational process. /.../ When looking at the works of others, it is only if it hits me that I want to understand why something is done the way it is.“



### III. Literatura in viri

#### Monografske publikacije:

1. BAZIN, André, 2010: *Kaj je film?* Ljubljana: Društvo za širjenje filmske kulture KINO! 13-74.
2. BELLOIR, Dominique, 1981: *Video Art Explorations*. Povzetek o eksperimentalnem videu v skripti Sreča Dragana za 3. letnik videa, ALUO. Prevod: Eka Vogelnik.
3. BJÖRKMAN, Stig (ur.), 2003: *Trier on Von Trier*. London: Faber and Faber.
4. BORDWELL, David in Kristin Thompson, 2001: *Zgodovina filma I*. Ljubljana: Slovenska Kinoteka (Zbirka Imago).
5. COMER, Stuart (ur.), 2009: *Film and Video Art*. London: Tate Publishing.
  1. MANNONI, L., 2004: *The Art of Deception. V: Eyes, Lies and Illusion*. London: Hayward Gallery.
  2. MANNONI, L., 2000: *The Great Art of Light and Shadow: Archaeology of the Cinema*. Exeter.
  3. MICHAUD, P.-A., 2004: *Aby Warburg and the Image in Motion*. New York.
6. CRONIN, Paul (ur.), 2003: *Herzog on Herzog*. London: Faber and Faber.
7. GIANNETTI, Louis, 2008: *Razumeti film*. Ljubljana: UMco: Slovenska kinoteka.
8. GROYS, Boris, 2002: *Teorija sodobne umetnosti: izbrani eseji*. Ljubljana: Študentska založba.
9. JAŠA, 2009: *Jaša: Radikal Chic*. Ljubljana: Ganes Pratt.
10. JONES, Amelia, 2002: *Body Art/Uprizarjanje subjekta*. Ljubljana: Maska/Študentska založba (Knjižna zbirka Koda). 13-39.
11. KAVČIČ, Bojan in Zdenko Vrlovec, 1999: *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.
12. MARTIN, Sylvia, 2006: *Video Art*. Köln: Taschen.
13. MOURE, Gloria (ur.), 2001: *Vito Acconci: Writings, Works, Projects*. Barcelona: Ediciones Poligrafa (20\_21 Collection).
14. NOVAKOVIČ Kolenc, B. in H. Pivec (ur.), 2000: *Peter Greenaway's Book*. Ljubljana: Institute for Art Production, Distribution and Publishing (Museum Serendipity Edition).
15. RABIGER, Michael, 2004: *Re-enactment, reconstruction and docudrama. V: Directing the Documentary*. London: Focal Press. 116-120.
16. SHAW, Jeffrey in Peter Weibel, 2003: *Future Cinema: The Cinematic Imaginary after Film*. Karlsruhe: ZKM – Center for Art and Media Karlsruhe.
17. VILLAIN, Dominique, 2000: *Montaža*. Ljubljana: Slovenska Kinoteka (Zbirka Imago)
18. ZABEL, Igor, 2006: *Eseji I*. Ljubljana: Založba /\*cf.
19. ZGONIK, Nadja (ur.), 2009: *Pojmovnik slovenske umetnosti po letu 1945: pojmi, gibanja, skupine, težnje*. Ljubljana: Študentska založba in Inštitut ALUO (Knjižna zbirka Koda).

#### Članki v serijskih publikacijah:

20. BAIGORRI, Laura, 2005: *Video and collective creation: chance and necessity. Sevilla: Festival Zemos98* 7. 156-160. Dosegljivo na: [www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/laurabaigorrieng.pdf](http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/laurabaigorrieng.pdf)
21. DRAGAN, Nuša in Srečo, 1986: *Dvojni vstop videa v umetnost osemdesetih let. Sinteza 73/74*. 56-58.
22. HERZOGENRATH, Wulf, 1986: *Video umetnost (Nov medij – ne pa nov stil). Sinteza 73/74*. 38-43.

23. ŠEKORANJA, Matjaž, 1986: Video včeraj, danes, jutri... *Sinteza* 73/74. 53-55.
24. VIPOTNIK, Miha, 1986: Videast v industriji strahu. *Sinteza* 73/74. 59-61.
25. VRLOVEC, Zdenko, 2010: Paradoksi realizma. *Delo*, 8. junij 2010. Ljubljana. 21.

#### **Zaključne naloge:**

26. AVŠIČ, Tina in Anja Zorko, 2006: *Vizualni jezik poezije: Diplomsko delo*. Ljubljana: Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart.
27. KRNC, Gorazd, 2003: *Konstitutivni elementi video podobe (v povezavi z lastnimi deli): Diplomsko delo – teoretični del*. Ljubljana: ALUO UL.
28. ŠAVEL, Saša, 2006: *Televizija in video umetnost v slovenskem prostoru: Magistrsko delo*. Ljubljana: Institutum Studiorum Humanitatis.
29. VIPOTNIK, Miha, 1979: *O videu in Videogramu 4: Diplomsko delo III. Stopnje*. Ljubljana: Akademija za likovno umetnost.
30. VODEB, Hana, 2008: *Razlika med videom in filmom v funkciji vizualnega raziskovanja: Diplomsko delo*. Ljubljana: FDV UL.
  1. GRŽINIČ, Marina, 1997: *Rekonstruirana fikcija – Novi mediji, (video) umetnost, postsocializem in retroavantgarda: teorija, politika, estetika: 1997-1985*. Ljubljana: Koda.
  2. KORDA, Neven, 2007: *Razlika med videom in filmom* [Elektronska pošta].
  3. SKRT, Darja, 1996: *Po sledovih reizma: Od eksperimenta do znanosti v filmih Naška Križnarja*. Nova Gorica: Goriški muzej.

#### **Spletna gradiva** brana in citirana med 29. majem in 30. julijem 2010:

31. EXPORT, VALIE, 2003: *Expanded Cinema as Expanded Reality* [zapis predavanja]. <[archive.sensesofcinema.com/contents/03/28/expanded\\_cinema.html](http://archive.sensesofcinema.com/contents/03/28/expanded_cinema.html)>
32. GREENAWAY, Peter, 2006-2010: *Peter Greenaway's official site* [domača spletna stran]. <[www.petergreenaway.info](http://www.petergreenaway.info)>
33. GRŽINIČ, Marina in Aina Šmid: VIDEOART by Marina Gržinič and Aina Šmid [domača spletna stran] <[grzinic-smid.si](http://grzinic-smid.si)>
34. KAMERIČ, Šejla: *Šejla Kamerič* [domača spletna stran] <[www.sejlakameric.com](http://www.sejlakameric.com)>
35. MARPLES, Gareth, 9. november 2008: The History of Projectors [spletni članek]. V: *TheHistoryOf.net* <[www.thehistoryof.net/history-of-projectors.html](http://www.thehistoryof.net/history-of-projectors.html)>
36. SCCA-Ljubljana, 1994-99: *Videodokument: Video Art in Slovenia 1969-1998* [interaktivna publikacija na spletu]. Ljubljana: SCCA-Ljubljana. <[www.videodokument.org](http://www.videodokument.org)>
37. VIOLA, Bill: *Bill Viola* [domača spletna stran]. <[www.billviola.com](http://www.billviola.com)>
38. ZANK: ZANKA [domača spletna stran]. <[www.ljudmila.org/scca/ip/zanka/](http://www.ljudmila.org/scca/ip/zanka/)>

#### **Pogosto uporabljene baze spletnih gradiv** med 15. januarjem in 30. julijem 2010:

39. Electronic Arts Intermix: *Electronic Arts Intermix*. <[www.eai.org](http://www.eai.org)>
40. HERBERT, Stephen in Luke McKernan (ur.): *Who's Who in Victorian Cinema*. <[www.victorian-cinema.net](http://www.victorian-cinema.net)>
41. ISJ ZRC SAZU: *Slovar slovenskega knjižnega jezika*. <[bos.zrc-sazu.si/sskj.html](http://bos.zrc-sazu.si/sskj.html)>
42. SCCA-Ljubljana: *Digitalni video arhiv*. <[www.e-arhiv.org/arhiv/diva/index.php](http://www.e-arhiv.org/arhiv/diva/index.php)>

43. YouTube LLC: *YouTube*. <[www.youtube.com](http://www.youtube.com)>
44. *UbuWeb*. <[ubu.com](http://ubu.com)>
45. Vimeo LLC: *Vimeo*. <[vimeo.com](http://vimeo.com)>
46. Wikipedia: The Free Encyclopedia. <[en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org)>

**Avdiovizualna gradiva:**

47. SEBESTIK, Miroslav, 1992: *Listen* [dokumentarni film]. Dosegljivo na: <[www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=pcHnL7aS64Y&feature=related)>
48. O'SULLIVAN, Shane, 2009: *Jean-Luc Cinema Godard* [dokumentarni film]. Velika Britanija: 3DD.
49. RADIOCONA, 1.-4. december 2009: *Arsenal Depo/2K9 (88,8 FM)* [radijski prenos]. Ljubljana: RadioCona.

#### IV. Seznam slikovnega gradiva

- Slika 1: Fotografija s snemanja umetniškega videa *Po-vračanje: žrtev* (Pila Rusjan, 2010).  
Avtor fotografije: Andrej Zupančič. Ljubljana, april 2010.
- Slika 2: Fotografija s snemanja umetniškega videa *Po-vračanje: požeruhi* (Pila Rusjan, 2010).  
Avtor fotografije: Andrej Zupančič. Ljubljana, april 2010.
- Slika 3: Fotografija s snemanja diplomskega umetniškega videa *Po-vračanje* (Pila Rusjan, 2010).  
Avtor fotografije: Andrej Zupančič. Ljubljana, april 2010.
- Slika 4: Levo: sličici iz videofilma *Je vous salue, Sarajevo* (1993) Jeana-Luc Godarda.  
<<http://storage.canalblog.com/30/75/110219/23938015.jpg>>  
<<http://storage.canalblog.com/41/86/110219/44933902.jpg>>  
Desno: portret Jeana-Luca Godarda.  
<[http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRp6P9rYP1HEQ9CJ8qZ5bxdwNWF0UnBvFKVx6lZbHSXPMihl&t=1&usg=\\_\\_Kd-PkH2qVh0AJORBSlZUqgQp\\_r0=>](http://t3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcRp6P9rYP1HEQ9CJ8qZ5bxdwNWF0UnBvFKVx6lZbHSXPMihl&t=1&usg=__Kd-PkH2qVh0AJORBSlZUqgQp_r0=>)>
- Slika 5: Levo: slička iz filma *Epidemic* (1987) Larsa Von Trierja.  
<[http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews14/a%20von%20trier%20box/E2\\_002353\\_sub.jpg](http://www.dvdbeaver.com/film/DVDReviews14/a%20von%20trier%20box/E2_002353_sub.jpg)>  
Desno: sličici iz filma *Idioti* (1998) Larsa Von Trierja.  
<[http://www.dvdbeaver.com/film/dvdreviews19/a%20Dogme%20Collection%201-4%20dvd%20review/dk10\\_idioterne\\_011233.jpg](http://www.dvdbeaver.com/film/dvdreviews19/a%20Dogme%20Collection%201-4%20dvd%20review/dk10_idioterne_011233.jpg)>  
<[http://www.dvdbeaver.com/film/dvdreviews19/a%20Dogme%20Collection%201-4%20dvd%20review/dk10\\_idioterne\\_014456.jpg](http://www.dvdbeaver.com/film/dvdreviews19/a%20Dogme%20Collection%201-4%20dvd%20review/dk10_idioterne_014456.jpg)>
- Slika 6: Od leve proti desni: dela in portret Petra Greenawayja:  
- večmedijska postavitve *Poroka v Kani* (*Wedding at Cana*, 2009) v Benetkah.  
Avtor: Luciano Romano. <<http://places.designobserver.com/media/images/wedding-at-cana-06.jpg>>  
- fotografija z dogodka *Lupercyclopedia* (2005).  
<<http://fast.mediamatic.nl/f/jlgx/image/25635-489-327.jpg>>  
- slička iz filma *Risarjeva pogodba* (*The Draughtsman's Contract*, 1982).  
<[http://alsolikelife.com/shooting/images/Draughtsmans\\_Contract/draughtsman27.jpg](http://alsolikelife.com/shooting/images/Draughtsmans_Contract/draughtsman27.jpg)>  
- portret Petra Greenawayja.  
<[www.fff.se/press/peter\\_greenaway.jpg](http://www.fff.se/press/peter_greenaway.jpg)>
- Slika 7: Levo: zoetrop.  
<[http://www.shotgun-review.com/marey\\_lanature\\_051287\\_500.jpg](http://www.shotgun-review.com/marey_lanature_051287_500.jpg)>  
Desno: izum in študija Étienne-Julesa Mareya:  
- kamera – puška.  
<[http://impresssnow.com/349/349\\_PreCinema/1882\\_Marey\\_PhotographicGun.jpg](http://impresssnow.com/349/349_PreCinema/1882_Marey_PhotographicGun.jpg)>  
- primer *kronofotografije*.  
<<http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/images/Movement/marey.jpg>>
- Slika 8: Študiji Eadwearda Muybridga:  
- *Galop konja* (1878).  
<[http://www.thisdaytrivia.com/content/Muybridge\\_horse\\_gallop\\_animated\\_2.gif](http://www.thisdaytrivia.com/content/Muybridge_horse_gallop_animated_2.gif)>  
- *Spust po stopnicah in obrat* (1885).  
<[http://stephan.barron.free.fr/art\\_video/images/muybridge\\_descending.jpg](http://stephan.barron.free.fr/art_video/images/muybridge_descending.jpg)>
- Slika 9: Od leve proti desni:  
- futuristični kip *Edinstvene oblike kontinuitete v prostoru* (1913) Umberta Boccionija.  
<[http://www.johnmiddleham.co.uk/critical\\_studies/page9/files/Pasted%20Graphic%20fism.jpg](http://www.johnmiddleham.co.uk/critical_studies/page9/files/Pasted%20Graphic%20fism.jpg)>

- renesančna slika *Rojstvo Venere (1486)* Sandra Botticellija.  
<[http://www.atech.org/faculty/burke/pictures/botticelli\\_venus.jpg](http://www.atech.org/faculty/burke/pictures/botticelli_venus.jpg)>
- kinetični kip *Kolo (1913)* Marcela Duchampa.  
<<http://www.ieeff.org/dadanyduchreadymadewheel13.jpg>>

- Slika 10: Sličici dvokanalne projekcije filma *Outer and Inner Space (1965)* Andyja Warhola.  
<<http://whitehotmagazine.com/articles/2008-andy-warhol-beneath-brand/UserFiles/image/ANDY/edie.jpg>>
- Slika 11: Fluxus manifest Georga Maciunasa.  
<<http://www.artnotart.com/fluxus/images/gmaciunas-manifesto.jpg>>
- Slika 12: Sličica iz eksperimentalnega filma *Hand Movie (1968)* Yvonne Rainer.  
<<http://www.diagonalthoughts.com/wp-content/uploads/2010/03/handmovie.jpg>>
- Slika 13: Promocijska slika za večmedijski projekt *Sen/za televizijo/a (2009)* Mihe Vipotnika, ki je nastal kot ponovna uprizoritev oz. nadgradnja *Videograma 4 (1979)*.  
<<http://www.scca-ljubljana.si/foto450/vipotnik-sen-za-tv.jpg>>
- Slika 14: Sličica iz 9-kanalnega videa *The Feast of Trimalchio (2009)* skupine AES+F.  
<<http://www.aes-group.org/img/tfot4/07b.jpg>>
- Slika 15: Sličica videoperformansa *The Others: Rest Energy (1980)* Marine Abramović in Ulaya.  
<[http://www.sin-stuff.com/mom/files/gimngs/42\\_marina-abramovic-ulay-rest-energy-performance.jpg](http://www.sin-stuff.com/mom/files/gimngs/42_marina-abramovic-ulay-rest-energy-performance.jpg)>
- Slika 16: Fotografija dvokanalne t.i. videoinstalacije *The Prisoner (16mm film, 2008)* Rosalind Nashashibi.  
<[http://www.doggerfisher.com/uploads/pictures/1417\\_large.jpg](http://www.doggerfisher.com/uploads/pictures/1417_large.jpg)>
- Slika 17: Pogled na štirikanalno videoinstalacijo *Šta ja znam (2007)* Šejle Kamerić.  
<[http://www.sejlakameric.com/movie/installation\\_view/whatdoiknow%204A\\_300dpi.jpg](http://www.sejlakameric.com/movie/installation_view/whatdoiknow%204A_300dpi.jpg)>
- Slika 18: Fotografija štirikanalne videoinstalacije *Four Seasons of Veronica Read (2002)* Kutluga Atamana.  
<[http://www.tb-cms.org/data/artwork/29/1622\\_artwork\\_detail.jpg](http://www.tb-cms.org/data/artwork/29/1622_artwork_detail.jpg)>
- Slika 19: Tri sličice iz umetniškega videa *Ocean Without a Shore (2007)* Billa Viole.  
<[http://www.lacritica.net/foto\\_biennale\\_07/bviola.jpg](http://www.lacritica.net/foto_biennale_07/bviola.jpg)>
- Slika 20: Fotografija performansa/intervencije *Vidiš umetnost? (skupina PUNce, 2009)*.  
<[http://www.dnevnik.si/uploads/image\\_cache/b748f632566e7e1f2d979dae387f0294.jpeg](http://www.dnevnik.si/uploads/image_cache/b748f632566e7e1f2d979dae387f0294.jpeg)>  
Avtor fotografije: Matej Povše. *Dnevnik*, 23. 7. 2009.
- Slika 21: Fotografija performansa *We are all Big Brother and Big Brother is just one of us (Pila Rusjan, 2009)* v Bitoli.  
Avtor fotografije: Luka Uršič. Bitola, avgust 2009.
- Slika 22: Sličica iz videa A dvozaslonske videoinstalacije *Po-vračanje: žrtev (Pila Rusjan, 2010)*.
- Slika 23: Sličica iz videa B dvozaslonske videoinstalacije *Po-vračanje: požeruhi (Pila Rusjan, 2010)*.
- Slika 24: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev – sekvenca večerje (Pila Rusjan, 2010)*.  
Avtor fotografije: Andrej Zupančič. Ljubljana, april 2010.
- Slika 25: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev – sekvenca v bolnišnici (Pila Rusjan, 2010)*.  
Avtorica fotografije: Polona Zupan. Ljubljana, april 2010.
- Slika 26: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev (Pila Rusjan, 2010)*.  
Avtor fotografije: Andrej Zupančič. Ljubljana, april 2010.

NB: Vse slike, razen izjem v 3. in 4. poglavju, so natisnjene v črno-beli tehniki, tudi če so v originalu barvne.



## V. Seznam prilog na elektronskem nosilcu

Priloženi DVD nosilec je sestavljen iz dveh delov:

1. Video del vsebuje:
  - Videopredstavitel ob zagovoru diplomskega dela (PAL, 2010)
  - *Po-vračanje* napovednik nizke ločljivosti (PAL, 1' 15", 2010)
  - *Po-vračanje* predogled v enozaslonski obliki nizke ločljivosti (PAL, 18' 19", 2010)
2. Podatkovni del vsebuje:
  - *Film in videoumetnost (iskanje podobnosti in razlik med njima)* /pdf/ (65 strani, 2010)
  - *Po-vračanje* zgbanka /pdf/ (4 strani, 2010)
  - *Po-vračanje* napovednik visoke ločljivosti /mov, h.264/ (HDV, 1' 15", 2010)

Videodela si je v naslednjih oblikah mogoče izposoditi v šolski in nekaterih drugih mediatekah:

1. *Po-vračanje (2010)* /HD DVD/  
predogled v enozaslonski obliki visoke ločljivosti (HDV, 18' 19", 2010)
2. *Njena pravila, moja pogostitev (2010)* /HD DVD/
3. Izbor umetniških videodel 2005-09 /PAL DVD/
  - *3-image shorts* (4' 40", 2005)
  - *Avtoportret05* (3' 57", 2006)
  - *Herethere – bishkek07* (3' 02", 2007)
  - *If Only...* (1' 57", 2009)
  - *News Recycled* (1' 15", 2009)
  - *We are all Big Brother and Big Brother is just one of us* (8' 14", 2009)
  - + *Po-vračanje* napovednik (1' 15", 2010)
4. Izbor videofilmov 2000-06 /PAL DVD/
  - *Dr. Martens' Project* (6' 31", 2000)
  - *Being Yourself* (9' 53", 2005)
  - *The Blind Man's Look* (6' 34", 2005)
  - *Po snegu vedno posije sonce* (3' 20", 2005)
  - *Novoletna (ne)pričakovanja* (21' 12", 2006)
  - + *Njena pravila, moja pogostitev* napovednik (2010)

## VI. Seznam zaslug

Mentorici: Petja Grafenauer (teoretično delo) in Rene Rusjan (praktično delo)

Konzultanti: Neda R. Bric (za scenarij), Rajko Bizjak (za snemanje) in Jože Dolmark (za teorijo filma)

Nastopajoči: Nina Bric, Suzana Grau, Arna Hadžialjević, Evin Hadžialjević, Uroš Kaurin, Tina Krajnc, Boris Kos, Danilo Ivanuša, Ivan Peternej, Robert Prebil, Nika Rozman, Neda R. Bric, Aljoša Ternovšek, Matija Vastl

Snemalna ekipa: Gašper Milkovič Biloslav (direktor fotografije), Tina Krajnc (scenografija in rekviziti), Mitja Cerkvenik (snemanje in oblikovanje zvoka), Branka Pavlič (kostumografija), Tina Prpar (maska in lasje), Danilo Ivanuša (priprava in oblikovanje hrane), Nina Šorak (tajnica režije), Andrej Zupančič (prvi asistent in fotografiranje na snemanju), Jaša Bukovec (asistent), Alja Drame (asistentka), Hana Kovačič (barvanje okvirjev), Nina Bric (risanje zgodborisa)

Razumevajoče „upraviteljice prostorov“: Nevenka Koprivšek in Mojca Jug (Bunker), Inga Remeta (Glej) in njihovi tehniki: Andrej Petrovčič, Duško Pušica in Tomaž Žnidarčič (Bunker), Martin Lovšin (Glej)

Izposoja in uporaba tehnike: Visoka šola za umetnost UNG, Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart, KUD PUNce, Rajko Bizjak, Valerija Zabret, Jan Simončič, Cebram d.o.o., Ljudmila, Glej, Bunker

Izdelava rekvizitov in scenografije: Mizarstvo Krajnc

Izposoja rekvizitov in kostumov: Zlatarstvo Skušek, Slavica Janošević, Andreja Kovač, Tanja Radež, Dare Kragelj, Dušan Kohek, Sandi Mikluž, Tina Zadnik, Petra Greiner, Aljoša Koltak, Brankine tri najlepše sosedice, Gašperjeva ter družine Krajnc, Bric in Rusjan

Fotografija Matije Vastla kot Očeta uporabljena v filmu: Žiga Koritnik

Lektorica in prevajalca: Manca Stare, Dunja Danial, Jim Dummett

Zahvale gredo še: Eleni Fajt, Tomažu Štruclu, Mihi Vipotniku, sodelavcem SCCA Ljubljana, Urši B. Potokar, Denisu Dautoviću, postprodukcijski ekipi VPK, Blažu Potokarju, Janu Potokarju, družini Kirn, Maši Brandstatter ter študentom AMB in DUP1 (2009/10)

Producent: Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici

Koproducenta: Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart in KUD PUNce

Projekt je delno podprl ŠOU v Ljubljani.

Videoinstalacija *Po-vračanje* je bila na povabilo Primoža Nemca javno predstavljena junija 2010 v Galeriji sodobnih umetnosti Ganes Pratt v Ljubljani. Spremnno besedilo je napisala Petja Grafenauer.

Zasnova projektov, režija, montaža ter organizacija snemanja: Polona Zupan (/Pila Rusjan)

## VII. O avtorici

Polona Zupan, rojena 4. oktobra 1984 v Šempetru pri Gorici. Od leta 1999 dalje za svoje umetniške projekte uporabljam psevdonim Pila Rusjan. Sem soustanoviteljica Kulturnega in umetniškega društva PUNce. Umetniško delujem na področjih videoumetnosti, performansa in intermedijskih umetnosti.

Elektronski naslov: [pilarusjan@gmail.com](mailto:pilarusjan@gmail.com)

Domača spletna stran: [www.pilarusjan.kud-punce.org](http://www.pilarusjan.kud-punce.org)

Videodela so dosegljiva na spletnem naslovu: [vimeo.com/pilarusjan](https://vimeo.com/pilarusjan)



S 26: Fotografija s snemanja filma *Njena pravila, moja pogostitev* (2010).

## VIII. Izjava o avtorstvu

Podpisana **Polona Zupan** izjavljam, da sem avtorica diplomskega dela z naslovom *Film in videoumetnost (iskanje podobnosti in razlik med njima)*.