

## INTERAKCIJA I SAMOARHIVIRANJE KAO UMJETNIČKA PRAKSA

DAN OKI □ vizualni umjetnik, filmski redatelj, profesor na Umjetničkoj akademiji u Splitu (Sveučilište u Splitu)

IM 47, 2016.  
TEMA BROJA  
TOPIC OF THIS VOLUME

Izazov u susretu 'analognog' svijeta  
i nove digitalne paradigme  
The challenges in the encounter  
of the analogue world and the new  
digital paradigm



U dobi od 12 godina u Zadru sam počeo pasionirano snimati filmskom kamerom, a to zanimanje za stvaranje filmova u meni je postojalo u ranoj mladosti. Iz pozicije režijskog rada na filmu ušao sam u medijsko-umjetnički svijet koji je zasnovan na tehnologiji, participaciji i kolektivnom izrazu.

Umjetnički i tehnološki procesi u biti su dio prirode i procesualnosti svih medija. Tehnološki dio samo je jedan aspekt, koji može biti vrlo važan, ali jednako tako i posve irelevantan. Očuvanje, selidba na druge platforme, simulacija ili redokumentacija takvih radova zbog njihove je nestabilne prirode nužna i važna za dosta mojih radova. Mogu spomenuti, recimo, *The Householder* (1997.), nastao kombinacijom *cyber scana* i 3D animacije, u suradnji sa software operaterom Hermanom Statusom Mullerom; interaktivnu *video data live* instalaciju *Vergeten zich Herinneren en Weten* (1998.), koja se bavi pitanjem stranaca i nizozemskog jezika. Ta instalacija, koja je u umjetničkom smislu i performans-kolaboracija sa Sandrom Sterle, tehnološki bi bila neizvediva bez suradnje sa Sher Doruff. *Environment of Chimeras* (1999.) jest *site specific* hibridna instalacija između 3D animacije i CD-ROM-a. Postavljena je u Zoološkom vrtu u Rotterdamu. Nju sam radio s Mladenom Vičićem i Predragom Ćosićem. Sandra i ja zajedno smo napravili internetski site *interstory.org* (2000.), koji je naručio Kunstgebouw iz Rotterdama. Suradivali smo s vrhunskim nizozemskim programerom Marcom Bonnom, koji je prvotno radio programe za bankarske sustave. Tu je još nekoliko zanimljivih medijskih radova: *oxygen4.org* (2001.), postprodukcijski proces dugometražnoga igranog filma na webu, i kinematografska baza podataka *Last Super*



*8mm film* (2008.), nastala u kolaboraciji s Marcellom Marsom.

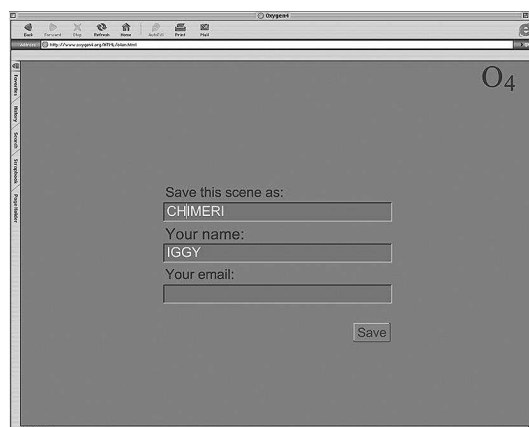
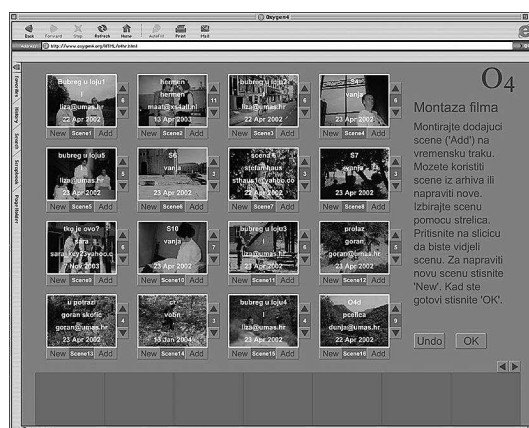
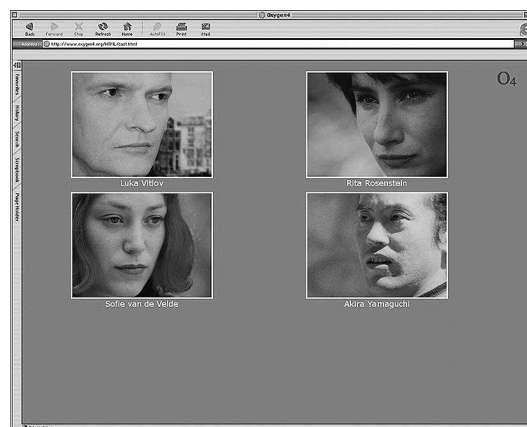
Pionirski radovi u tehničkom smislu iziskuju velik napor. Neki ljudi misle da je to uzaludan napor. Ja ne mislim tako. Siguran sam da su procesualnost, estetika, forma i sama tehnologija određenog izraza najčistiji i najintenzivniji upravo u njegovu začetku, na izvoru. U povijesti umjetnosti vidimo da su umjetničke tehnologije u svom antropološkom kontekstu neponovljive. Svaki put kada vidim neku Bruegelovu ili Veermeerovu sliku, ali i Mondrianovu, Magritteovu i Maljevičevu, uvijek u njima vidim performativnost izvedbe i tehnologiju, koje su zapečaćene zajedno s poetikom i konceptom u svom vremenu. Način na koji se u renesansi dobivala slikarska boja sam je po sebi performativan iz današnjeg rakursa. Otići u šumu ili u polje i ubrati neku biljku u određeno doba godine kako bismo dobili boju za slikanje, život uz kokoš koja će snijeti jaje da bismo njime zamiješali boju, zar to ne bi danas bio performans? Nekada je to bila samo boja, danas je takvo što mnogo više od boje.

sl.1.-3. Kisik 4 / Oxygen 4: sa snimanja igranog filma i serije video instalacija, 2001.

sl.1. Fotografija s filmskog seta: IISG (International Institute of Social History), Amsterdam

sl.2. Fotografija s filmskog seta: Viliim Matula i Barbara Gene u sceni iz filma, *Velebit*

sl.3. Fotografija s filmskog seta: snimanje zadnje scene filma, *Paklenica*

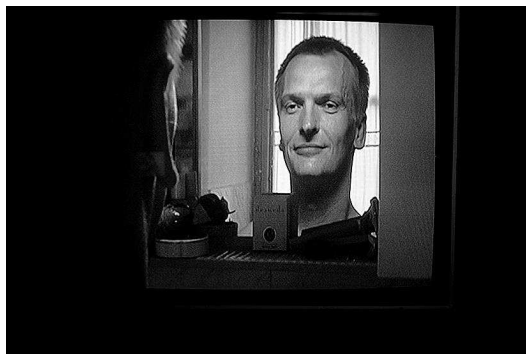
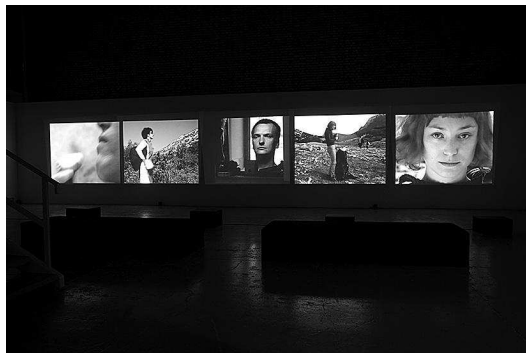
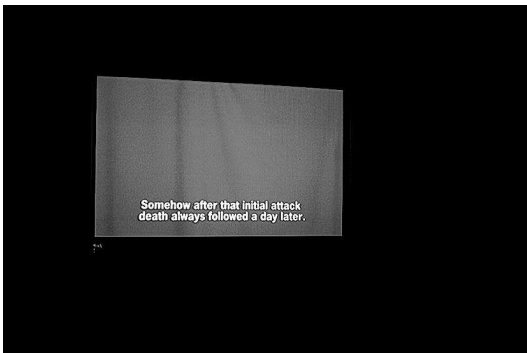


sl.4.-9. oxygen4.org  
internet projekt, Amsterdam, 2002.

Isto je i s umjetnostima baziranim na objektivima i računalima, samo to danas ide sve brže i brže. Industrijsko mapiranje umjetničkih procesa zapravo je njihovo svodjenje na prezentacijski i korisnički kontekst bez istraživanja. Da biste u 1990-ima napravili jedan takav rad, trebalo vam je mnogo vremena do kraja realizacije koncepta, a trebali ste također tehnološki zaokružiti proces koji prije toga niste nigdje vidjeli. Ali u svemu tome bilo je mnogo performativnosti koje u takvim radovima dvadeset godina kasnije više nema. U sadržajnom sam smislu na prvo mjesto stavljao stvarnost vlastitog života kroz konzistentnost onoga što sam snimio ili tehnološki konceptualizirao. Moji *cross medijski* radovi imaju osobni karakter i nisu nužno tehnološki elaborirani nego

su zapravo jednostavni i reducirani na video kao što su *Landscape of Departure* (1991.) i *Separation* (1994.), ili na serije fotografija kao *Bijeg od kamere* (1989.), *Susret* (1989.) *Underground Loop* (1997.), *Mobile Fever* (1997.) ili *Adresar, Agenda, Sekretarica* (2010.). U njima je u prvom planu *bioautografski* sadržaj.

Ne smatram sebe fotografom, premda otkako znam za sebe radim fotografije u različitim umjetničkim kontekstima. Moji prvi likovni radovi s kraja 1980-ih konceptualne su fotografije na kojima sam i sam prisutan. To znači da ih je snimio netko drugi ili su snimljene autookidačem. Često su ih snimili nepoznati ljudi ili prijatelji koji su se zatekli na različitim lokacijama. Zapravo je zani-



sl.10.-15. Kisik 4 / Oxygen 4  
Igrani film u muzejskom prostoru: 7 video  
instalacija u 6 prostorija; 9 monitora, 7  
projekcija, 16 DVD playera  
Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2004.

mljivo kada nekoga nepoznatog u Amsterdamu, New Yorku ili Tokiju zamolite da vam napravi seriju fotografija. Sam taj čin za mene je uvijek bio dio rada, dvosmjernog procesa upisivanja sebstva. Kada netko drugi snima umjesto mene, ja kažem da u tom trenutku snimam samo mozgom.

Nakon takvoga umjetničkog postupka zanimljivo je uzeti kameru i snimati kroz vlastito očište. Obično primijetim neku specifičnost među ljudima ili na lokaciji i onda napravim seriju fotografija. To je zapravo malo, ali sustavno provedeno istraživanje onoga što me u određenom trenutku zanima.

Kod mene je fotografija također transformatorni dokumentacijski medij, kao kada "fotkam" adresar i rokovnik ili kad se koristim remedijaliziranom filmskom fotografijom. Na isti sam se način koristio i filmskim kamerama, ali ne i analognim i digitalnim videom. Zanimljivo je da mi se s DSLR fotoaparatima vratio isti proces koji je sad objedinjen u jednoj kameri.

U mojim igranim filmovima fotografija je, naravno, nešto drugo. Ona je snažno prisutna kao dio filma, ali u tom kontekstu uvijek radim s profesionalnim snimateljima. Filmovi su utemeljeni na vizualnoj dramaturgiji, a ne isključivo na narativnoj strukturi. Osobno mislim da najbolje funkcioniraju u kontekstu likovnog čitanja filma, u kinu ili u galeriji. Fotografije su za mene najčešće, kao i film, sukcesivne i imaju narativni i misleće-konstruktivni koncept.

#### **Nekoliko osobnih primjera arhiviranja pokretnih slika kao umjetničkog procesa iz očišta filmaša**

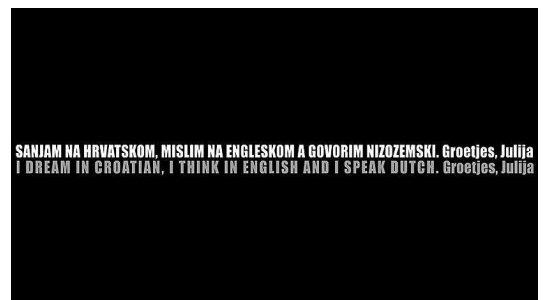
*Site specific* interaktivna videoinstalacija (*Zaboraviti, sjećati se i znati*, 1998., u suradnji sa Sandrom Sterle) poziva svakog sudionika-posjetitelja da u mikrofon izgovori riječi na nizozemskom jeziku, da bude snimljen te da istodobno pušta snimke i uređuje filmsku bazu s tvrdog diska. Svako je sudjelovanje arhivirano u video-bazi.

*Kisik 4* (2000 – 2002), rad na internetu, poziva publiku da slobodno manipulira snimkama s filmskoga seta.



sl.16.-17. Posljednji Super8mm film  
Super8mm/ tvrdi disk-računalo, tipkovnica,  
interaktivna kinematografska baza, 250  
minuta,  
Multimedijalni kulturni centar Split, 2008.

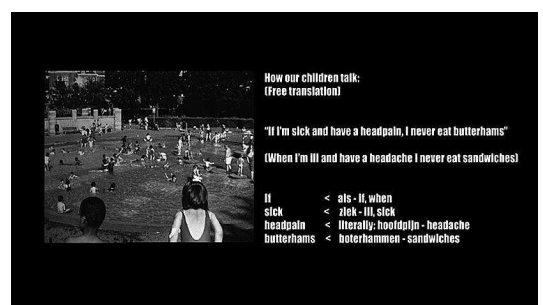
sl.18.-20. NL>image.texts<CRO.docx  
Super8mm/ računalo-internet stranica, serija  
20 foto kolaža  
Glijptoteka HAZU, Zagreb, 2007.



Sudionici na taj način analitički istražuju uvjete nastanka konkretnog filma: njegove osnovne strukture, vizualne i tekstualne dijelove, specifični jezik i sintaksu, kao i određene faze u procesima produkcije i postprodukcije. *Online* aktivnosti sudionika i njihova interakcija s likovima i scenama montiranim od fotografskih snimaka arhivirani su i upotrijebljeni u završnoj montaži dugometražnog filma prikazanoga u kinima 2004. godine.

*NL/Image/texts/CRO.docx (2006–2007)* kombinira fotostilove snimljene na *super 8 mm* traci koji prikazuju svakodnevne situacije u Amsterdamu, s tekstualnim ulomcima – intimnim ispovijestima Hrvata imigranata koji žive i rade u Nizozemskoj, arhiviranim u PDF formatu u sklopu serije postera koje je moguće slobodno dijeliti.

Ideja samoarhiviranja tema je instalacije *Posljednji Super 8 mm film* (2008.) i istoimenoga dokumentarnog filma. Sadržaj filmske baze prikupljan je desetljećima te je prebačen u digitalnu računalnu bazu na tvrdom disku računala, indeksiran i organiziran prema logici tradicionalnoga filmskog arhiva, tj. prema načelima stare sistematizacije, tzv. pučke taksonomije (kategorije obuhvaćaju nazive kao što su *Prijateljji*, *Obitelj*,



*Nebo*, *Rat*, *Amsterdam*, *Sandra* i sl.). Nadalje, svakoj je temi dodijeljena jedna tipka na tipkovnici; gledatelji su pozvani da pritiskom odgovarajućih tipki slobodno manipuliraju snimkama i montiraju ih, čime se odbačeni isječki uz pomoć projektoru prikazuju u različitim kombinacijama. Riječ je o bioautografskom materijalu, fragmentiranoj bazi nemontiranih filmova – to su *super 8 mm* filmovi koje sam radio od svoje 12. do 42. godine. Dugometražni film kao rezultat tog procesa uobličjen je spojem medijske umjetnosti i dugogodišnjeg *docu-diary* filma u novi hibridni film završen 2016. godine. Cijeli sam film uglavnom snimio sam, osim ako sam u kadru, pa



sl. 21.-23. Zaboraviti, sjećati se i znati  
(Vergeten, zich herinneren en weten), (sa  
Sandrom Sterle)  
performans / interaktivna video instalacija,  
mikrofon, dva računala, dva video projektora,  
video kamera, video arhiv, site specific  
Amsterdam College, Amsterdam, 1998.

ga je snimio moj otac, slučajni prolaznik, neki prijatelj ili Sandra. Upravo onako kako sam već spomenuo i u vezi s fotografiranjem.

U 1990-ima je tehnološki aspekt bio iznimno važan. Otvorio je zanimljiva područja istraživanja na području novih percepcija, novih mogućnosti društvenog angažmana, novih estetika teleprisutnosti. Nakon određenog vremena taj je oblik prezentacije zaključen, ali istodobno nije dobio standardnu formu. Možda je u tome i bit medijske umjetnosti – da suštinski predstavlja događaj a da nije prije svega objekt.

U 1990-ima tehnološko je komunikacijsko tkivo mapiralo srž individualne stvarnosti te je u tom smislu početkom 21. stoljeća individualno-aktualno postalo vrsta ugrožena globalnom cirkulacijom pokretnih slika. Danas nam svjetski korporativni medijski centri nalažu da sudjelujući

zapravo hranimo njih, a svoju stvarnost istrebljujemo u zamjenu za malo globalne vidljivosti koja to zapravo više i nije.

To je zamka. Medijska je umjetnost za mene dijeljenje osobnoga u trenutačnoj ili naknadnoj teleprisutnosti, ali to su također i fragmentarni umjetnički tragovi koji su *hologramski* izraz nečijeg djelovanja i postojanja. Proizvodnja vlastitih *networka*, slika i njihova cirkulacija u lokalnome ili globalnom kontekstu. Osobno emitiranje u sebi prepoznate šifre bića. To je, zapravo, stvaranje vlastitoga vizualnog jezika kao kuće bića umjetnika, da parafraziram Heideggera.

U umjetnosti zapravo nema ničega novog, samo se mijenjaju koncepti vizualizacije, kodovi su uvijek isti. Muzeji služe čuvanju dokumentacije o stvaranju kuće bića umjetnika kao konstrukcije privatnog jezika, kako

bi rekao Wittgenstein. Kada više nema tijela koje emitira taj svoj privatni jezik, što zapravo ostaje? Je li to onda pohranjivanje sjećanja ili konzervacija? Horizont anticipacije smrti pitanje je svih pitanja, tu nestaje umjetnost kao određujuća kategorija. Ako odemo nekoliko desetljeća unaprijed, što vidimo na internetu? Tragove ljudi kojih više nema. Filmove, fotografije, *publishing* ili običnu komunikaciju, novčane transakcije, dokumentirane međuljudske manipulacije, službene vijesti, političku povijest, istraživanja ili zabavu. Sve će to biti ondje, i tko će to administrirati? U svemu tome je i medijska umjetnost. Siguran sam da će postojati specifični *vizualni browseri* za pretraživanje umjetnosti na webu. U njih će se umetati fragmenti umjetničkih radova preko kojih ćete dobiti srodne autore i djela, ali i ono što nije umjetnost ili nije koncipirano kao takvo. Danas se razvijaju zanimljivi protokoli izravne komunikacije samo slikama i radovi na području vizualno baziranih preglednika. Početkom 1990-ih David Blair je napravio pionirski film i website pod nazivom *Wax, or the Discovery of Television Among the Bees* o teleslikama i antropološkoj čovjekovoj datosti da komunicira na daljinu samo slikama. Je li to možda budućnost, izravna vizualizacija jezika kao životne forme?

#### INTERACTION AND SELF ARCHIVING AS AN ART PRACTICE

**This presentation focuses on different archiving forms of moving image as an artistic process from the filmmaker's point of view. Interactive site specific video installation archive (*To Forget, to Remember and to Know*, 1998, together with Sandra Sterle) invited participants to speak Dutch words into a microphone and be recorded while simultaneously playing editing the cinematic database from the hard disc. All participations were archived on video.**

**Internet-based work *Oxygen 4* (2002-2003) invited audience to manipulate the scene footage shot on the feature film set. Participants analytically explored the conditions of the concrete film: its elementary structures, visual and textual parts, particular language and syntax, as well as certain phases of the production and post production processes. Participation on the web as a correspondence with the characters or edited scenes of the footage were archived and used for the final edit of the feature film shown in the cinemas in the year 2004.**

**NL/Imagetexts/CRO.docs (2006-2007) combines the Super8mm stills depicting everyday life situations in Amsterdam with the textual paragraphs – intimate confessions of immigration experiences by Croatians living and working in the Netherlands, archived in the PDF format as the free share poster serial.**

**Idea of self-archiving is the subject of installation and documentary film under the same name *The Last Super 8mm Film*.**

**Cinematic database was accumulated throughout decades of life and transferred into the digital database on a computer hard drive, put in the logic of indexation and organized as a traditional film archive using the old principle of systematization, so-called folksonomy, like *Friends, Family, Sky, War, Amsterdam, Sandra* etc.**

**Furthermore, each subject was given a keyboard button, and the viewers were invited to edit the footage by pressing the buttons, which in turn would play the chosen reels in various constellations through the projector.**