

Vanja Obad

Naugarder Straße 37, DE–10409 Berlin
vobad@yahoo.com

Apstraktni film – izlagačko-doživljajna obilježja

Sažetak

U članku se razmatra specifična svrha postupaka i doživljaja koje nastoje generirati različite eksperimentalističko-filmske struje apstraktnog filma. Namjera je prikazati na koji način apstraktni film zaokuplja našu pažnju te pokazati kako on upravo i računa na tip raspoloženja u situacijama odmak od nužde snalaženja (kauzalne logike), na prepuštanje percepciji neobičnih vizualno-zvukovnih nadražaja koji potiču drugačija emotivna i asocijativna polja. Analizirat će se izlagački elementi različitih struja apstraktnog filma, oslanjajući se prvenstveno na klasične primjere apstraktnog filma i animacije (braća Whitney, McLaren, Richter i Eggeling i dr.).

Ključne riječi

apstraktni film, apstraktna animacija, eksperimentalni film, avangardni film, apstraktna umjetnost, vizualna glazba, sinestezija, minimalizam, kognitivna teorija filma, doživljaj

Uvod: Najpoželjnija i najnepoželjnija slika?

Jedno od poznatijih mjesta Carrollove knjige *Alisa s one strane ogledala* (*Through the Looking Glass, and What Alice Found There*, Carroll, 1871; Carroll, 2018), pjesma je koja počinje sljedećim stihovima:

»Bilo je kuhno i đipahne tovke
na vabnjaku rovko zadrnjaše:
nemujne sasvim bjehu zorolovke
i ručkale su šturnjače zdomašne!« (Carroll 2012: 157)

Nakon što razriješi sliku u ogledalu i pročita pjesmu, Alisa kaže kako je pjesma »izuzetno zgodna, ali je u njoj gotovo nemoguće išta razumjeti«. Pa iako se *Jabberwocky*¹ danas uzima kao najznačajnija besmislena poema (engl. *nonsense poem*) na engleskom jeziku – a pojedini neologizmi mjesto pronalaze i u službenom engleskom – Alisa je dijelom razdragana, a dijelom zbuñjena nedostatnošću značenja, redukcijom na čisti zvuk riječi. Slična reakcija mogla bi se pripisati i gledatelju apstraktne slike u konceptualnom projektu ruskog umjetničkog dvojca Komar & Melamid (1994. – 1997.). Projekt počinje jednostavno, anketiranjem ispitanika i njihovih likovnih preferencija, a završava slikanjem slike u skladu s dobivenim odgovorima. Rezultat – najprivlačnijom slikom većina smatra prikazivačku,² dok najneprivlačnijom nalazi apstraktnu. Unatoč ironiji konceptualnog projekta, spomenuto istraživanje ne

1

Hudodrakija je prijevod Antuna Šoljana (Carroll, 2012).

životinje), pretežno s naglaskom na plavoj boji (usp. Dutton, 2009: 13).

2

Koja sadrži pejzaž, prizor krajolika s karakteristikama pogodnima za život (jezero, ljude,

treba unaprijed otpisati (Dutton, 2009: 13–14). Ako promatramo kakvu hiperrealističku sliku Ralpa Goingsa ili se zateknemo usred prizora narativnog filma, jasno je da je to nedvosmisleno obraćanje našoj urođenoj kognitivnoj osnovi, našim inherentnim sposobnostima po kojima raspoznajemo životni svijet, a na njih se i računa pri generiranju doživljaja filma ili slike (usp. Turković 1999: 50; Taberham i Nannicelli, 2014: 214; Bordwell, 1999: 8).³ Stvar stoji drugačije s apstraktnom slikom/filmom. Iako redukcionistički postupci ne predstavljaju novost i pripadaju riznici povijesnih, avangardnih »-izama« – pa književne avangarde programski reduciraju semantičku/značenjsku stranu riječi na zvučanje fragmenata jezičnih sklopova (npr. ruska *zaumna* poezija), slikarstvo figuraciju svodi na linije, boje, oblike, a glazba razbija tradicionalnu ljestvicu (atonalnost) – narušavanjem prikazivačke dimenzije traži se i drugačija recepcijska usmjerenost i angažman. Apstraktna umjetnost često ne sadrži objekte ili entitete prepoznatljive našem vizualnom sustavu, odnosno svakodnevnom životnom iskustvu, a ako ih i sadrži, čini to dislocirano od uobičajenog konteksta i funkcije (Crowther i Wünsche, ur., 2012: 1).

Postavljam pitanje o tome kako se ovi *redukcionistički* postupci javljaju u apstraktnom (eksperimentalnom) filmu, odnosno videu i animaciji, i koje su moguće strategije njihovog razumijevanja. Budući da je riječ o filmovima koji se suprotstavljaju tipiziranim, uhodanim izlagačkim oblicima – potiskivanjem naracije, destabiliziranjem percepcije konzistentnih objekata i dr. (Taberham, 2018: 9) – osim analize izlagačkih postupaka namjera je potražiti i njihovu svrhovitost. Apstraktni film – kao i sve vizualne informacije – jest percipiran putem identičnog sustava, razvijenog kako bi funkcionalno predstavio *objekte* iz stvarnog svijeta (usp. Aviv, 2014), no kao specifična izrađevina koja traži ciljanu pozornost ujedno je i oslobođen onih »funkcionalnih ograničenja« koje nam (tijekom svakodnevnog života) nameće vizualni sustav (Aviv, 2014). Ljudski vid hijerarhijski je složeniji proces – organizirani sustav koji podrazumijeva procese filtriranja, integriranja i interpretiranja osjetilnih podataka zaprimljenih u naš vizualni sustav (usp. Aviv, 2014; Eagleman, 2015: 39–50; Kandel, 2016: 26–30). Poigravanjem s nefigurativnim komponentama, perceptivnim obilježjima koja su često impenetrabilna u svakodnevnom životu, istražuju se i drugačiji perceptivno-doživljajni modusi pa ne čudi kako je apstraktna umjetnost – oslobođena partikularnog i konkretnog – od početka vođena određenim romantičarskim nastojanjem za pronalaskom »autonomije umjetničkog djela«, univerzalnog jezika (npr. *Universellen Sprache* Richtera i Eggelinga), za komunikacijom ostvarenom elementima forme/pokreta, transcencencije (Oscar Fischinger, braća Whitney, Harry Smith, Jordan Belson i dr.; usp. Betancourt, 2007: 61). Unatoč kognitivnom prvenstvu koje D. Dutton daje prikazivačkoj umjetnosti i njezinoj među-kulturalnoj razumljivosti (Dutton, 2000: 234–235), apstrakcija nije nešto isključeno i strano u svakodnevnom iskustvu, npr.: dnevno snalaženje pri raspoznavanju površinskih osobina, »njihove protežnosti, statičnosti i dinamičnosti, sustavnog poretka« (Turković, 2019: 7), kao i uočavanje površine i dinamičkih struktura, tekture, reljefnosti, kromatičnosti predmeta, prirodnih pojava prema kojima donosimo brze/automatske prosudbe upravo njihovih temeljnih fizičkih svojstava (Turković, 2019: 6–7; Bar i Neta, 2006: 645–648).⁴ No osim adaptacijske funkcije, spomenuta interakcija s fizičkim svijetom gotovo uvijek pretpostavlja i zrno estetskog iskustva – svaka vizualna scena može se ispitati zbog njezine apstraktne kvalitete, npr. igra svjetla i boja u krajolik (Taberham, 2018: 172), što pojedini apstraktni filmovi i specijalistički istražuju (Jim Edward Davis, Stan Brakhage, i dr.). Osjetljivost

za apstraktnu slikovnost manifestira se u različitim ljudskim djelatnostima: dizajn, *light-show* performansi, reklamni film, logo-animacije, uvodne sekvence (špice) igranih filmova – pa do vatrometa ili permutacija gradskih fontana – kao i suvremenog *VJinga* koji, po mnogo čemu, nastavlja tradiciju sinestezijske i apstraktnog proširenog filma (usp. Betancourt, 2013: 11). Apstraktni film nedvojbeno zauzima specifično mjesto unutar obrade vizualnih informacija svojom neprikazivačkom prirodom. No oslobođen spomenute »funktionalne restrikcije« – raspoznavanja ambijenta/lica/objekata – on specijalistički istražuje one manifestacije ljudskoga doživljaja/raspoloženja koje se, u neku ruku, odmiču od prirodne, te »opstanak uloge« tog sustava (Aviv, 2014; Kandel, 2016: 180). On dominantno razrađuje meditativni, ne-djelatni modus našeg odnosa prema svijetu, ono što H. Turković, u filmu, izlagački klasificira kao *poetsko izlaganje* (Turković, 2009).

S obzirom na generalnu manjkavost tekstova o apstraktnom filmu,⁵ namjera je i ponuditi okvirni pregled nekih tipskih, klasičnih primjera koji se javljaju u različitim povijesnim razdobljima. Mnogi od njih dolaze kao opreka dominantnom narativnom ili dokumentarnom filmu, no mnogi su tek nastavljači istraživanja na polju likovne umjetnosti, ali iskorištavaju mogućnosti pokretnih slika (bez ograničenja površinom platna). Područje suvremene apstrakcije danas je izrazito razgranato, tako da ću se zadržati pretežno na klasičnim primjerima apstraktnoga filma (uz reference na suvremenu, dominantno digitalnu apstrakciju). Iako struja eksperimentalnog apstraktnog filma izokreće *prikazivačku prirodu*, koja je bitno predstavljala i cilj samoga izuma filma (Turković, 2019: 18), u čemu su, primjerice, klasične, realističke teorije (André Bazin, Siegfried Kracauer) pronalazile esenciju/bit filma, apstraktni film, također, svjedoči o njegovoj višeznačnosti, raznolikosti i nemogućnosti svođenja na isključivo jednu esencijalističku definiciju.

Ako se kratko razmotri filmska povijest, zapravo i ne čudi što se apstrakcija u filmu javlja gotovo od samih početaka kao jedna od mogućih alternativa i u raznim je varijantama konstantno prisutna. Vidljivo je kako se ona javlja već u samim počecima izuma filma:

- a) Prve, nesačuvane apstraktne filmove snimali su već futuristi Bruno Corra i Arnaldo Ginna (oko 1911.), u vrijeme koje korelira s Kandinskim i njegovim prvim apstrakcijama. Odbacujući prikazivački realizam, crtaju na filmskoj vrpici i donekle anticipiraju kasniju modu (Len Lye, Norman McLaren). Ne slučajno, svoje filmove nazivaju *kromatskom glazbom*. Godinu kasnije, kubistički slikar Léopold Survage planira nikada snimljeni

3

Centralna istraživanja filmskog kognitivizma, koji se javlja kao jedno krilo analitičke filozofije filma (ponajprije među anglosaskim filozofima filma, npr. N. Carroll, G. Currie), i sama su se dominantno orijentirala na konvencije narativnog filma, naraciju (Bordwell, 1986), emotivni angažman (Grodal, 2009; Plantinga, 2009), likove (Smith, 1995) i dr.

4

Iako se, interesatno, u ranim fazama vizualne obrade vizualni prizor dekonstruira u svoje osnovne komponente kao što su mrlje svjetlosti, linije, rubovi, jednostavni oblici, boje, pokret itd. (Aviv, 2014).

5

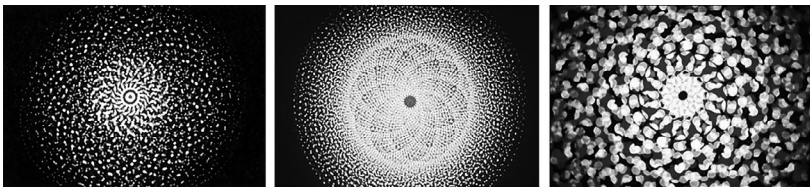
Koristan je izvor stranica <http://www.centerforvisualmusic.org/>, kao i neka recentna izdanja poput zbornika *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art* (Jennings, (ur.), 2015), ili *Experimental Animation: From Analogue to Digital* koji obrađuje i prikazivačku eksperimentalnu animaciju (Harris, Husbands i Taberham, (ur.), 2019). Klasičnom studijom uzima se knjiga *Abstract Film and Beyond* (1977.) Malcolma Le Gricea (1982), koja ne isključuje prikazivačke filmove (no spomenutu karakteristiku drži sporednom u odnosu na »apstraktne« strukturalne elemente filma).

- apstraktni film (*Colored Rhythm*), iako su sačuvani pojedini crteži/plan filma.
- b) U razdoblju prve filmske avangarde, početkom dvadesetih godina na scenu stupaju Hans Richter i Viking Eggeling (koji umire 1925. godine, snimivši samo jedan film). Njih dvojica daju prve doprinose animacijskom apstraktnom filmu (filmovi kao *Dijagonalna simfonija*, 1924.; *Opus I*, 1920.) koji, podudarno sa sličnim nastojanjima u drugim umjetnostima, animiraju geometrijske likove. Walter Ruttmann snima kratke apstraktne filmove (npr. prvi iz serije *Lichtspiel: Opus I*, 1921.), kao i Oskar Fischinger koji snima filmove »kontrapunktirajući« geometriju i zvuk (kao animator, okušao se i kod Disneyja). Važan doprinos daje i nezaobilazni Marcel Duchamp svojim *Anemičnim filmom* (1926.), Man Ray, kao i Henri Chomette (brat poznatijeg Renéa Claira), koji eksperimentira sa svjetlosnim senzacijama.
 - c) Tridesetih godina Oskaru Fischingeru pridružuju se Len Lye i Norman McLaren, koji se vraćaju crtanju na filmsku vrpcu – proizvode filmove čiji su ritam i lutanje linija slobodniji od geometrijske apstrakcije kojoj se drugi autori i dalje kontinuirano posvećuju četrdesetih godina (npr. Mary Ellen Bute). Najpoznatiji animirani apstraktni film Lyeov je film *Kutija za boje*, 1935., ujedno i najgledaniji apstraktni film svih vremena, ali zbog prozaičnog razloga, *Kutiju za boje* promovira lanac kino-dvorana Granda Sidneyja Bersteina. Norman McLaren kontinuirano snima važne apstraktne filmove (npr. *Dots* 1940., *Blinkity Blank*, 1955.), ali i animacijsko-prikazivačke.
 - d) Jordan Belson još je jedan autor iz američke škole apstraktnih animatora koji se u film uključio pedesetih godina istražujući »duhovna stanja« optičkim distorzijama, čemu osobit prilog daju pioniri kompjutorske animacije John i James Whitney (najpoznatiji *Lapis*, 1965.), a počinj u eksperimenti *proširenog filma* (Stan VanDerBeek daje termin). Šezdesetih godina i kod nas se eksperimentira apstrakcijom (npr. Aleksandar Srnc, Vladimir Petek). Na prvom GEFF-u 1963. godine pojavila su se čak tri apstraktna filma – Pansinijev *K3 ili čisto nebo bez oblaka* (1963.), kod kojeg je zbog redukcije ostao samo povremeno tonirani *blank*, *Termiti* (1963.) Milana Šameca, koji se ironično postavio prema ideji »antifilma«, i Verzottijev proto-apstraktni *Twist-Twist* (1962.), bilježeći segmente mreškanja mora.
 - e) Šezdesetih/sedamdesetih godina apstrakcija se javlja u sklopu struje *strukturalnog (eksperimentalnog) filma*. Npr. *flicker* filmovi Tonyja Conrada, Paula Sharitsa ili Austrijanca Petera Kubelke (*Arnulf Rainer*, 1958.–1960.) svode se isključivo na izmjenu svjetlosnih obrazaca, a pravilnostima podsjećaju na djela minimalističkog slikarstva. U pravilu, strukturalni film strukturu (organizaciju) filma stavlja iznad sadržajne (prikazivačke) razine. Pod rastućom političkom radikalizacijom šezdesetih/sedamdesetih u Britaniji škola strukturalnog filma pridjev *apstraktni* daje i filmovima koji u sebi nose prepoznatljive prikazivačke prizore, ali sekundarne u odnosu na samu strukturu (npr. Le Grice i Gidal).
 - f) Stan Brakhage u kasnijoj se fazi posvećuje apstrakciji tematiziranjem obrazaca svjetlosti i njezine nestalnosti, npr. *Tekst svjetla (Text of Lights)*, 1974.), a u knjizi *Metafore o viziji (Metaphors on Vision)*, 1960.) govori o kameri kao o oku »neopterećenom predrasudama«.
 - g) Pojava videoumjetnosti nastavlja istraživanje apstrakcije – ponekad vezano uz sam televizijski »medij«. Često je i kombiniranje figuracije i nefiguracije (Jeremy Blake). Praksa se može paralelno pratiti kroz razvoj raču-

nalne grafike, odnosno suvremene, digitalne apstrakcije, *glitch-umjetnosti* koja se često poigrava apstrakcijom, kao i suvremene *VJing* prakse što i predstavlja svojevrsni »prošireni film«.

Forma i geometrija – linija i plohe

Spomenute teze mogu se osmotriti na konkretnom primjeru filma *Lapis* (1966.) Jamesa Whitneyja. Film počinje čistim, bijelim izrezom i zvukom žičanog instrumenta (sitra) koji odzvanja i traje, prateći postepeno pojavljivanje polukružnih točkastih linija u uglovima. Sitne točkice se množe – formiraju prstenastu strukturu sve debljeg tamnog ruba sužujućij bjelinu centra – sve dok se ne stope u jedinstvenu *mandalu*. Središte postaje centar vrtnje, čija je glavna putanja kružnica, dok glazba indijske sitra i dalje prati »dogođanje«: kretanje cjeline, sada obojenih točkica, prema naprijed (približavanjem se razabire zrnata, točkasta struktura), no i dalje dominiraju središnja, vrtložna gibanja, sve dok se u jednom trenutku cijela struktura ne raspe u sastavne dijelove (točke-mrlje). Uz zvuk udaraljki, rasute točkice ponovno se vodoravno skupljaju, raspoređuju u slova – natpis »L A P I S« – a onda slijedi rasap i vraćanje na kružni oblik pulsirajuće *mandale* koja na tren postaje čista žuta kugla, pa opet iz središta počinje dinamika, kretanje (razaranja i ponovna uspostavljanja) temeljnog oblika i boje, sve do završetka – bjeline izreza.



Slika 1. *Lapis*. Permutacije, faze prstenastog oblika.

Sadržajno, vjerojatno se ne čini osobito uzbudljivo za nekoga tko naslućuje kako će narednih desetak minuta pratiti isključivo vizualne permutacije prstenastog oblika. Film ne računa na bilo kakav prepoznatljiv ambijent, likove, naraciju, no ono što se opaža jest njegova inherentna permutacijska logika – objedinjavanje osnovnog kružnog motiva (*mandale*) u sve složenije cjeline i njegove pravilne, ritmičke smjene koje generira središnjica kruga. Motiv ritmički pulsira, koncentrično se širi, stvarajući dojam periodičnih, ali *harmoničnih* poremećaja u temeljnoj strukturi samoga vrtloga, prstena. Čitava površina kadra pretvara se u *ritmizirani* prostor u kojem se grafički odnosi – odnosno svjetlosno-grafičke mijene – ponavljaju kroz pravilne vremenske intervale tvoreći složenije, simetrične cjeline (usp. Gombrich 1994; Turković, 2009: 21). Raznovrsnost/kompleksnost nedvojbeno privlači vrstu doživljajnog interesa (usp. Chatterjee, 2014: 50; Manovich, 2004: 10)⁶ koju Whitney stvara kompozicijskim varijacijama, iznalaženjem i objedinjavanjem uzoraka temeljnog motiva, čije strukturalno jedinstvo i stabilnost pruža i nepromjenjiva bilateralna simetrija.

Budući da je riječ o neprikazivačkom apstraktnom filmu koji ne implicira nikakvu naraciju, opis, argumentaciju (Turković, 2009: 21), pretpostavlja se i

6

Anjan Chatterjee također ovu karakteristiku *koherencija + kompleksnost* uočava u našoj

prirodnoj preferenciji određenom krajoliku (Chatterjee, 2014: 50).

drugačija vrsta gledateljske orijentacije. Film upravo računa na našu prirodnu osjetljivost na obrasce, značajke koje prepoznajemo u njihovoj kombinatorici, suodnosu, varijaciji boja i rasporedu oblika, odnosno jaču usmjerenost na *autonomnost* slikovne i ritmičke karakteristike kadra (Turković, 2009: 21; usp. Taberham, 2019: 30).⁷ Iako prikazivački dekontekstualizirani, bez prepoznatljive prostorno-vremenske veze kakvu poznaje narativni film, koherenciju *Lapisa* i organizacijski princip samoga djela vidimo upravo u motivskom jedinstvu čije se permutacije (objedinjavanja u složenije cjeline) vode pravilnostima, ritmizacijom, »smislom za red« (Gombrich, 1994), jedinstvenošću forme kroz različite stupnjeve složenosti, *što se može okarakterizirati i kao ritmička serijalnost* (princip za kojim često posežu upravo američki filmovi, zapadne obale, šezdesetih godina prošlog stoljeća, kao primjerice, *Permutacije /Permutation*, 1968./ Jamesova brata Johna Whitneyja).⁸ Ritam – koji u konkretnom slučaju podržava glazba, makar je originalno zamišljen bez nje⁹ – često se i uzima kao objedinjujući element svojom retoričkom/stilizacijskom funkcijom, pravilnošću u vremenskoj i vizualnoj organizaciji djela. Navedeni izlagački elementni *Lapisa* zapravo imaju izrazito slične karakteristike onima koje Gombrich uočava u svojoj klasičnoj studiji dekorativne umjetnosti (1979./1994.), prepoznajući, upravo u praksi dekorativne umjetnosti, nastojanje i sklonost ljudske vrste otporu prema nepravilnostima i nepredvidljivošću prirode (ali također, i repliciranje karakteristika čija forma, direktno ili indirektno, asocira na opće organske (biološke) oblike; Šuvaković, 2005: 59). Premda se o apstraktnoj umjetnosti često govori kao o modernističkom »izmu« dvadesetog stoljeća – trendu zapadnjačkog slikarstva koji se nastoji osloboditi fotografske »mimetičnosti«, trasom od Turnera do krajnjeg redukcionizma Maljevičeva *Crnog kvadrata* – tendencija prema apstraktnim uzorcima prisutna je od ranih početaka ljudske povijesti. Ako se zanemari shematizam prapovijesnih piktograma i logograma, to najbolje pokazuje povijest dekorativne umjetnosti, ornamentike (usp. Turner, 2003), karakteristikama koje su uočljive i kod *Lapisa*. On i preuzima istočnjački motiv mandale/vrtloga i u »religijskom« smislu nastoji biti komunikatorom savršenstva, harmonije i mira u prostornoj sferi drugačijoj od vanjskog svijeta gdje se ne može dostići cjelovita »posvećenost«. Mandala, također, sadrži beskonačan broj mogućih varijacija: neke mandale slične su labirintima, a neke palačama s vrtovima (Šuvaković, 2005: 352). Iako uobičajeno uporabne svrhe, dugotrajna tradicija apstrakcije u dekorativnoj umjetnosti upućuje i na društveno-psihološke temelje spomenutih praksi, »perceptivnu autonomiju« (temeljenu na sklonosti i sposobnost ljudi) za stvaralački razvoj same apstraktne ornamentike, odnosno apstraktne umjetnosti (Turković, 2019: 9). Isto tako, spomenute izlagačke karakteristike nisu nešto isključivo inherentno apstraktnome filmu. Sadrži ih i bilo koji prikazivački film pri organizaciji mizanscena ili »kadriranju«, koje uvijek pretpostavlja likovnu karakteristiku, apstrahiranu od svoje prikazivačke/sadržajne strane, svedenu na suodnos elemenata unutar izreza filmskoga kadra (primjerice, fotografije Andreasa Gurskyja, premda često digitalno manipulirane, polazno kreću iz perspektive koja naglašava ponavljajuće obrasce), montažni *ritam*, naglašeni kromatizam (koji u narativnom filmu često predstavlja važan stilizacijski element) itd.¹⁰ Razlika je u tome što apstraktni film samo specijalistički istražuje, tematizira spomenute karakteristike, bez njihove sadržajne/prikazivačke logike.

Razumljivo, ne sadrži svaki neprikazivački film identičnu vrst koherencije (harmonije) Whitneyjeva filma – recimo filmovi Lena Lyea koji su formalno

razigraniji i kojima ću se vratiti kasnije – ali karakteristike *Lapisa* svjedoče o toj sklonosti, manifestiraju »smisao za red« duboko ukorijenjen u našem biološkom naslijeđu (usp. Taberham, 2018: 101) koje Gombrich sistematizira kao: a) stilizaciju elemenata, b) njihovo ponavljanje uz ritmizaciju, te c) objedinjavanje u složene hijerarhije, po kriteriju repetitive, simetrije i ritmizacije cijelih oblika, što drži ključnim u estetskom osamostaljivanju takve aktivnosti (Boas i Gombrich, u Turković, 2002: 100).

Posljedično, spomenuti izlagački elementi pretpostavljaju i drugačiju svrhovitost, za razliku od sklopova narativnog izlaganja koji su, primjerice, snažnije usmjereni djelatnoj komponentni našeg snalaženja u neposrednoj – ili kontekstualno mogućoj – životnoj sredini (Turković, 2009: 12; Carroll, 2001: 4). S obzirom na to da *Lapis* nema onu vrst problemske uzbudljivost narativnog filma i ne podrazumijeva bilo kakve prostorno-vremenske veze (Turković, 2009: 29–30), on primarno modelira lutajuća meditativna raspoloženja, situacije odmaka od nužde neposrednog snalaženja u okolici i prepustanja percepciji neobičnih vizualno-zvukovnih nadražaja (Turković, 2009: 29–30). Spomenuta obilježja zapravo su tipična za ono što, uvodno spomenuto, Turković naziva *poetskim izlaganjem* (o *poetskom izlaganju* na filmu usp. Turković, 2009) i prilično su indikativna, ako se pogledaju suvremena neuroznanstvena istraživanja apstraktnosti, poput onih Vered Aviv (2014). Studije umjetničkih kompozicija – bilo prikazivačkih (pejzaža, portreta) bilo apstraktnih – koje koriste *funkcionalnu magnetsku rezonancu* za registriranje aktivacije vidne kore, otkrivaju različite aktivnosti kod izloženosti prikazivačkoj ili apstraktnoj slici koja ne aktivira ona moždana područja čiji je primarni mehanizam »preživljavanje«. Apstraktni vizualni stimulansi, kako navodi Aviv, koji nisu vezani uz stvarne predmete, »udaljuju« nas od svakodnevnog vizualnog iskustva, oslobađaju (automatskog) aktiviranja onog sustava u mozgu čiji je zadatak »tražiti« poznate kompozicije, a osnovni mehanizam »preživljavanje« (Aviv, 2014). Slično sumiranje daje i Eric R. Kandel u svojoj knjizi *Reductionism in Art and Brain Science* (Kandel 2016), navodeći da apstrakcija potiče na kreativno tumačenje i snažnije aktivira obradu »odozgo prema dolje« kako bismo shvatili i iskusili ono što vidimo. Filmovi Oskara Fischingera, Normana McLarena, Jeremyja Balakea, Mary Ellen Bute i drugih, u tom smislu, traže od nas manje »restriktivan« pogled, zahtijeva se posvećivanje obrascima, njihovim rasporedima i odnosima, bez obaveze prepoznavanja ambijenta, ljudi, ili predmeta. Također, obje studije uzimaju u obzir prirodne temelje ljudske percepcije koja pri susretu s apstrakcijom uključuje aktiviranje nadprizornih asocijacija – izlučenim, apstrahiranim pojavama mi

7

Taberham metaforički radi usporedbu s poezijom, u smislu da čitatelj ne dekodira samo semantičku razinu, značenje, već i način na koji su semantičke značajke strukturirane s rimom, ritmom, aliteracijom (Taberham, 2019: 30).

8

Naslovom se već poziva na permutacijsku logiku i varira nekoliko osnovnih motiva: mandala, cvijeće, dekoracijski uzorak blizak islamskoj umjetnosti.

9

Primjerice, Oskar Fischinger snimio je film *Radio Dynamics* (1942.) bez zvuka, ilustrirajući

kako neprikazivački elementi mogu zasebno funkcionirati, a takav je, inicijalno, bio zamišljen i *Lapis*.

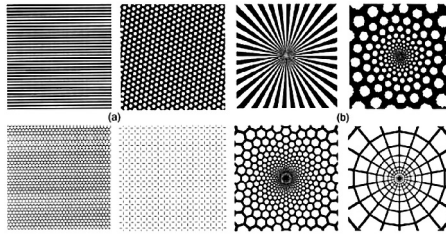
10

Recimo, pojedini kadrovi plesnog »vrtloga« u filmu *Četrdeset i druga ulica (42nd street, 1933.)* snimani iz gornjeg rakursa po mnogočemu podsjećaju na *Lapis*, a upravo stiliziranim promjenom perspektive naglašavaju »likovnu« karakteristiku (dok kadar po mnogočemu postaje »apstraktan«).

lako, dodatno, pripisujemo kategorijski specifične atribute, viša pojmovna značenja – čija je igra i kombinatorika, pri susretu s apstrakcijom, često nedvojiva od doživljaja same slike/filma (Turković, 1999: 56; Dawkins, 2009: 69). U spomenutom kontekstu zanimljiv je i kratki apstraktni film koji su napravili psiholozi Fritz Heider i Marianne Simmel, primarno zbog istraživanja socijalne kognicije. U filmu je riječ o dva jednostavna oblika, trianglu i krugu, koji se približavaju jedan drugome, okreću jedan oko drugoga, međusobno sudaraju, povlače, triangl otvara vrata, krug ulazi unutra, triangl ga zatvara. Istraživanje je pokazalo da nitko nije vidio samo oblike, već i ljubavnu priču, sukob, potjeru, pobjedu (Eagleman, 2015: 149). Makar je riječ o oblicima, mi zamjećujemo i neku vrstu socijalne intencije, vidimo značenja, motive, konstruiramo/istražujemo emocije (Eagleman, 2015: 149). Donekle paradoksalno, spomenuti primjer nudi i nagovještaje *naracije* – pri tome i argument kako doživljaj apstraktnog filma ne mora biti isključivo »meditativno-opuštajući«, koji afektivnim karakteristikama stvara *raspoloženja* (usp. Smith, 2002: 31), već može ciljati i na kratkotrajne emocije (u apstraktnim filmovima gdje se poigrava s nagovještajima/objektima kojima instinktivno pripisujemo antropomorfne karakteristike). Klasične studije apstraktne umjetnosti, posebice »visokog modernizma« (npr. Clementa Greenberga), oslanjale su se prvenstveno na analizu formalnih elemenata (ravnina, dvodimenzionalnost i sl.), vodeći se idealom autonomije umjetnosti i vrednujući likovni izraz oslobođen od uporišta u figurativnosti. Ovaj estetski formalizam zanemarivao je upravo spomenutu prirodnu osobinu ranih, rudimentarnih vizualnih procesa (Aviv, 2014; usp. Kandel, 2016: 11–13).

Film *Lapis*, ne slučajno, spada u struju apstraktnih filmova koji se još nazivaju *kozmički* ili *meditacijski filmovi*. Oni vizualnu, cirkularnu formu crpe iz glazbene forme *rage* i nastoje reflektirati iskustva transcendencije, halucinogena iskustva (LSD, meskalin, peyote). Pokušavaju pronaći korelativ njihovoj vizualnoj provokaciji u »povišenom stanju«, ideji nadilaženja svijeta konkretnog, prema spiritualnom i univerzalnom (usp. Mollaghan, 2019: 45). Motiv mandale u modernoj umjetnosti prisutan je upravo kod pionira apstraktne umjetnosti, osobito poznavatelja ezoterične teozofske tradicije (usp. Šuvaković, 2005: 353). Ono što ukazuju neurološke i psihološke studije halucinogena – William Wees se poziva i na klasičnu studiju koju je još 1926. započeo Heinrich Klüver (Wees, 1992: 126; Betancourt, 2007: 61–62) – spoznaja je kako se ponavljaju četiri vrste stalnih geometrijskih vizualnih uzoraka.¹¹ Kasniji istraživači otkrili su da takve slike mogu biti prisutne i u mnogim promjenama stanja svijesti, povezano s hipnagogičkim vidom (buđenje i uspavljanje), kod migrena, glavobolja, groznica, vrtoglavica, kristalnog promatranja (Betancourt, 2007: 60).¹² Unutarnja slika iznenađujuće je slična – ne samo da se pojavljuju isti geometrijski uzorci, njihovo viđenje slijedi isti tijek, u dva koraka, od jednostavnih geometrijskih uzoraka do moguće druge faze u kojoj više komplicirani obrasci, pa čak i prizori u cjelini, postaju vidljivi. Psihološki procesi stvaraju progresivno zamršenije i razrađenije vizije proizašle iz ovih oblika, a njihova analiza ukazuje na niz varijabli čiji se odnosi mogu zanimljivo promatrati u odnosu na apstrakciju/apstraktni film. Svi oni pretpostavljaju bilo simetriju (ne isključivo), ponavljanje/repeticiju (često obilježenu vizualnim/glazbenim ritmom), formu koja se ne mora promatrati isključivo kroz simetriju ili ponavljanje (ritam), nego i oblik – izgled, zakrivljenost, organizaciju uzorka, površinu, boju (nijansa, zasićenost, vrijednost) i luminozitet (Betancourt, 2007: 62). Ako je, kako su tvrdili *gestalt* psiholozi, naš vizualni sustav predisponiran prepoznati/uživati u nekoliko

jednostavnih oblika, i njihovim varijablama, tada bi se spomenuti kôd mogao shvatiti kao katalog/taksonomija tih obrazaca (usp. primjerice Betancourtovu taksonomiju; Betancourt 2007: 59–65).¹³



Slika 2. Primjer jedne od varijacija osnove forme.

Kontekstualno, spomenuti kozmički filmovi neodvojivi su od kontra-kulturalne filozofije i eksperimentalističko-filmskog konteksta (mode) tih godina, prvenstveno na zapadnoj američkoj obali (primjerice filmova Jordana Belsona, npr. *Allures* iz 1961. godine, animacije Stana Vanderbeeka, odnosno filmova Jamesova brata Johna Whitneyja). Te filmove upravo obilježava tenzija između mističnog – provociranjem drugačijeg pogleda, apstrakcijom kao komunikatorom *spiritualne* dimenzije – no ujedno i snažnog formalnog usmjerenja (usp. Mollaghan, 2019: 43), kao i istraživanja na području tehnološke inovacije (braća Whitney začetnici su računalne animacije i prvi istražuju njezine potencijale). Sve to dovodi ih u jasnu vezu s pionirskim istraživanjem apstrakcije, s autorima prve filmske avangarde (Hans Richter, Viking Eggeling).

Refleksije prošlosti – vizualna glazba i geometrija

Ako napravimo korak unatrag, u dvadesete godine prošlog stoljeća, spomenuta paradigma *univerzalnog vizualnog jezika* od početka predstavlja važan segment istraživanja apstraktnoga filma. *Apsolutni film* (kovanica kojom se nazivaju pretežno geometrijski, apstraktni filmovi tog razdoblja) polazno i kreće od koncepta *apsolutne glazbe*, one lišene neglazbenih sadržaja – suprotno programskoj glazbi – sa svrhom transcendencije svijeta konkretnog/partikularnog, prema spiritualnom i univerzalnom, ostvarenom *čistom* glazbenom formom (Mollaghan, 2019: 38).¹⁴ »Emancipacijske« potencijale apsolutne

11

Klüver je skovao izraz »figura pauka« kao jednu od tih vrsta. Ostale tri su: (a) šahovska ploča, (b) tunel i (c) spirala. Mnogi su fenomeni samo modifikacije i preobrazbe ovih osnovnih oblika (Wees, 1992: 127). Veza među njima često je fluidna.

12

Ovi oblici, kako navodi Klüver, postaju vidljivi i »normalnom pogledu« – ako se lagano pritisku i protrljaju oči (Betancourt, 2007: 62). Stan Brakhage inspiraciju za svoje filmove upravo pronalazi u vizijama »zatvorenih očiju«. Kad govori i piše o svojim filmovima, on, donekle, i manifestno opisuje pogled kamere kao oka, oslobođenog, neopterećenog bilo kakvim »prikazivačkim« predrasudama (Brakhage 2001: 12).

13

Ovakva vrsta taksonomije ne isključuje individualnost, idiosinkratičnost pojedinačnih djela (autora) apstraktne umjetnosti, ali je znakovita kod »generativne« računalne apstrakcije koja može poslužiti kao okvir za raznolikost, varijacije koje su samo dijelom intuitivno predodređene (usp. Betancourt, 2007: 65).

14

Premda se, teorijski, ova vrsta »čistoće« specifičnih »medijskih« karakteristika odavno problematizira – Carroll, primjerice, daje jasnu argumentaciju neuspješnih pokušaja određenja filma putem »medijskih posebnosti« i »medijskog esencijalizma« (usp. na primjer, Carroll, 2008) – s praktične strane činilo se važnim iskušavati one odrednice filma kojima

glazbe prva avangarda¹⁵ pronalazi i u filmu čije distinktivne karakteristike, analogno glazbi, vidi u temporalnosti, ritmu, pokretu (Mollaghan, 2019: 38),¹⁶ reducirajući filmove na pojednostavljene, geometrijski ravne forme među kojima se nastoji uspostaviti harmonija i red, funkcionalnost, slično tadašnjim stremljenjima na polju dizajna i arhitekture (njemački *Bauhaus*, nizozemski *De Stijl*, ruski konstruktivizam). Pa iako su se filmovi početnog razdoblja filmske apstrakcije stilski razlikovali – primjerice, RichtEROVA »stroga« geometrija, do nešto zaobljenijih formi Eggelinga – svi oni obilježeni su težnjama prema apstrahiranju onog vizualnog i naglasku na formalne karakteristike koje su u stanju ostvariti unutarnje, duhovne težnje (Mollaghan, 2019: 38). To je svojstveno i idejama Kandinskog na polju likovnosti: težnja za transcendiranjem svijeta, za izbavljenjem iz »zbilje«. ¹⁷ Njihova usmjerenost (teorijska i praktična) i jest potraga za univerzalnim komunikacijskim »kodom«, univerzalnim jezikom, o kojem govori i (danas izgubljeni) pamflet Richtera i Eggelinga *Universelle Sprache* (usp. Mollaghan, 2019: 41). Premda obilježena značajkama vremena i romantičarskim idealom, spomenuta istraživanja danas se, također, mogu promatrati u kontekstu razvoja kompjutorske grafike, odnosno formalne organizacije/produkcije prikazivačke slike generirane vektorskom grafikom (Betancourt, 2013: 71). Zbog svojeg konceptualnog oslanjanja na ideju glazbe, spomenuta struja filmova često se i naziva *vizualnom glazbom* (Mollaghan, 2015, 2019).

Ako pogledamo klasični RichtEROV film, npr. *Ritam 21 (Rhythmus 21, 1921.)*, organizacijski princip u tom smislu ponovno se pronalazi ritmičkom varijacijom/repeticijom, suodnosom i ravnotežom geometrijskih oblika organiziranih u vremenskoj strukturi. Vizualna dinamika, promjenjive dubine prostora (preklapanje/sužavanje objekata) i razmještaj geometrijskih formi unutra prizora isključivi su izlagački elementi kojima barata film. Makar se pažnja može usmeriti na više elemenata, recimo, raspored (svojevrsnu mizanscenu) tih elemenata i načine njihovih smjena, sama obilježja filma nedvojbeno su nadahnuta obrascima glazbene forme, kao i geometrijskim konceptom koji predstavlja univerzalistički (primarni) formalni okvir, onim što, Le Corbusier – ali i autori prve apstrakcije – vide kao vrstu »psihofizičke konstante« (usp. Čahtarević, 2008: 66).



Slika 3. Dijagonalna simfonija, 1924.

Klasični film Vikinga Eggelinga *Dijagonalna simfonija (Symphonie diagonale, 1924.)* konkretno i jest mišljen u formi sonate. Kako navode filmolog Gösta Werner i muzikolog Bengt Edlund u svojoj analizi, film počinje »ekspozicijom« u kojoj nekoliko kratkih epizoda etablira prikazivačke motive i teme, ostvarujući odmah dijalektički odnos između snažnije prve i slabije druge teme. Osnove forme (sonate) dane su u uglastim i zaobljenim oblicima. Slijedi razvijanje teme koju karakteriziraju kompleksni, višemotivski objekti prolazeći simultano kroz nekoliko promjena (vrst vizualne polifonije). Vežu se na početni motiv (pravilnih uglova) iz kojeg izviru zavojite linije (usp. slika 2., sličica 1 i 2). Javljaju se i nestaju u novim (formalno sličnim) oblicima,

u razmacima od jedne do dvije sekunde, često i postupkom kontrapunktiranja (slika 3., sličica 3) – zrcalno horizontalno/vertikalno postavljenih odnosa među objektima u prizoru (slika 3., sličica 3). Materijal iz ekspozicije pojavljuje se u kompaktnoj formi kao rekapitulacija, nakon koje slijedi prošireni dio s drugim metamorfozama objekata što korespondira s *codom* – odnosno završnim odlomkom skladbe (Werner i Edlund, u Betancourt, 2013: 59–60). Varijacije *Dijagonalne simfonije* nisu nikako identične *Lapisu*. Također, obilježene su jednom vrstom *statičnosti*. Oblici ne mijenjaju formu – pokret nije ostvaren njihovim kretanjem po kadru, već njihovim izviranjem i nestajanjem u kadru (često izazvano tranzicijskim efektom, svojevrsnim zastorom – brisanjem ili potiskivanjem oblika po horizontali). Fragmentacija, necjelovitost koju sugerira potiskivanje oblika, može rezultirati promatračkom frustracijom, ali je i indikator hipoteza, poticatelj igre individualnih asocijacija – figure podsjećaju na harfu, na klavir s trombonom, no to nikada ne vidimo cjelovito, jedan dio kao da uvijek ostaje sakriven izazivajući i potičući asocijacije. Iako ove figurativne naznake ne pripadaju ni jednom prepoznatljivom objektu, pojedini apstraktni filmovi često se namjerno igraju sa značajkama *prikazivalaštva* (npr. filmovi Roberta Breera) i često se do apstrakcije dolazi postupkom izvlačenja osobina neke pojave, »apstrahiranjem«. Eggelingova vizualna dinamika za polazište uzima obrasce koji ne pripadaju prepoznatljivim objektima/pojavama – vođena idejom »univerzalnog jezika«, gdje se kretanje prema apstrakciji, nadahnuto Kandinskim, drži idealom u okretanju umjetnosti »unutarnjoj duhovnosti« (usp. Turković, 2019: 14) – ali ona, kao što je rečeno, ne isključuje našu urođenu perceptivnu osobinu igre s nadpri-zornim asocijacijama.¹⁵ Ako se izlagački postupci usporede s onima iz *Lapisa* ili filma *Permutacije*, jasno je kako kozmički filmovi imaju nešto »rasplinutije« grafičke odnose negoli je to vidljivo kod »krutosti« geometrijske ap-

je on dominantnije obilježen (zato su se oni i uzimali kao specifični, čisti).

15

Prva filmska avangarda svjedoči o dvjema glavnim tendencijama: onoj koja istražuje čistu grafičku apstrakciju i onu snažnije inspiriranu »fragmentiranom optikom kubizma« (usp. Ris [Rees], 2013: 3), koja je polazno prikazivačka iako montažno i optički izrazito stilizirana, često i distorzirana, na rubu apstrakcije. Recimo, neki DADA filmovi, *Mehanički balet* (Ballet Mécanique, 1924.) Murphyja i Légera i dr.

16

Iako ti elementi nisu isključivo »čisti«. Narativni filmovi sadrže ritam, jezik sadrži ritam, upravo kad percipiramo pravilnosti u pojavljivanju naglašenih jezičnih elemenata u odnosu na one koji nisu istaknuti. Također, brojni apstraktni filmovi mogu sadržavati i prikazivačke elemente, bilo namjerno dekontekstualizirano, pa se nazivaju protoapstraktnima, bilo fragmentirano, unutar šireg sklopa izlaganja.

17

Ideje spiritualnog, nadahnute Schellingovom filozofijom glazbe, utjecale su i na Schopenhauera i Hoffmanna (usp. Mollaghan,

2019: 39), pa Schopenhauer, primjerice, iza »obične stvarnosti« nalazi primordijalni cilj postojanja, ultimativni kozmički princip – *Urgrund* koji se može reflektirati kroz glazbu, a ne reprezentacijske umjetnosti. Pri analizi apstraktnih filmova prve avangarde i kozmičkih filmova šezdesetih godina, Mollaghan uvodi pojmove *formalnog apsolutnog* i *spiritualnog apsolutnog* (usp. Mollaghan, 2015, 2019) koji se međusobno prožimaju i obilježavaju spomenuti tip filma.

18

Iako žanrovski drugačiji, film J. J. Murpheyja *Print Generation* (1973. – 1974.) demonstrira nešto slično obrnutim »redosljedom« – referiranjem na proces tiskanja filma (tj. entropije filmske vrpce u procesu njena umnažanja (MacDonald, 1993: 65, 67). On započinje prikazivački nerazpoznatljivim (apstraktnim) kadrom, popraćenim neartikuliranim šumom. Tek potom raspoznajemo blage obrise, svjetlacave crvene točkice razasute ekranom. Postepeno, kroz mijene naslućujemo potencijalne prikazivačke nagovještaje, nešto što bismo mogli smatrati raspoznatljivom slikom. Film nas na kraju i uvjerava u istinitost naših pretpostavki i hipoteza, a zatim se iznova vraća u deformiranu apstraktnu mrlju.

strakcije, makar obje struje zaokuplja spomenuta tenzija između formalnog i meditativno vizionarskog, spiritualnog. R. Bruce Elder i sugerira kako, nakon prvog predstavljanja geometrijskih filmova 1925. godine u programu *Der Absolute Film* – vjerojatno najpoznatijem, pionirskom programu apstraktnoga filma¹⁹ – spomenuti tip apstraktnoga filma i nije imao supstancijalne nastavljaje upravo do inkarnacije u Americi, u *kozmičkim* filmovima zapadne obale (Elder, 2010: 63–43) koji su inspiraciju pronalazili u istočnjačkoj filozofiji. Objekti prakse i danas pronalaze svoje nastavljaje: ta trasa može se pratiti od filmova Larryja Cube, koji je bio Whitneyev suradnik (usp. Mollaghan, 2019: 42), do suvremenih autora (npr. Breta Batteya ili Maxa Hattlera, čiji filmovi balansiraju između suvremenih referenci i onih koji upućuju na tradiciju kozmičkih filmova).

Komparirajući ranu filmsku apstrakciju s onom suvremenom (softverskom), Lev Manovich, u svojem tekstu *Apstrakcija i složenost (Abstraction and Complexity, 2004.)*, kao razlikovni element navodi *kompleksnost*, odnosno dva polazno drugačija pristupa apstrakciji: modernistička umjetnost slijedi redukcionistički pristup moderne znanosti i maksimalno reducira »medij« umjetnosti – kao i naša senzorna, ontološka i epistemološka iskustva – sve do temeljne elementarne i jednostavne strukture (Manovich, 2004: 10). Simplifikacija repetitivne geometrijske forme suprotstavljena je kompleksnom prirodnom okruženju, a entitet oslobođen kontekstualnog ili iskustvenog sadržaja (kod arhitekture usp. Čahtarević, 2008: 67). Suvremena pak softverska apstrakcija, u velikom broju, nastoji simulirati bitnu složenost svijeta,²⁰ a ta se tendencija već opaža u filmovima braće Whitney, Jordana Belsona, Stana VanDerBeeka, suprotno redukciji Mondrianovih slika. Danas je vjerojatnije kako će brojni animirani ili interaktivni radovi početi praznim zaslonom ili s nekoliko minimalnih elemenata koji će se potom razvijati u složenu, pokretnu, dinamičnu, softverski generiranu transformirajuću sliku (npr. Larry Cuba). Iako se ova vrsta razlikovnosti može prepoznati, činjenica je da Manovich ovdje zaboravlja na dekoracijsku/ornamentalnu logiku koja se upravo temelji na kompleksnosti, premda s drugačijom, povijesnom svrhovitošću. Stil je spomenutih filmova, kako navodi Manovich, minimalan – vektorska grafika i uzorci piksela, obrasci linija koji ukazuju na inherentnu složenost svijeta koji se ne može reducirati na neki geometrijski fenotip, ali čija logika, također, može skliznuti iz spomenute krutosti u nespitanost i nepredvidljivost apstraktnog ekspresionizma. Veliki broj ovih filmova i jest nadahnut područjima znanosti, vezane za teoriju kompleksnih sustava, teoriju kaosa ili fraktalnu geometriju (odnosno primjenu računalnih programa koji se temelje na teoriji kompleksnih sustava). Generativna apstraktna umjetnost upravo se i oslanja na matematički i računalni sistem (npr. Philip Galanter).²¹

Improvizacija, direktna animacija i sinestezijska

Film *Kutija za boje (A Colour Box, 1935.)* Lena Lyea, koji direktno nanosi boju na filmsku vrpču, rezultira smjenom valovitih/vertikalnih linija u interakciji s krugovima i točkicama. Lyeov film predstavlja neku vrstu plesne razigranosti: ritmičke varijacije točaka, mrlja, linija, ploha (usp. Turković, 2009: 26). Slična stvar opaža se i u klasičnom filmu *Odlazi sumorna brigo (Begone Dull Care, 1949.)* Normana McLarena i Evelyn Lambart, na kojem će se, u ovom poglavlju, najviše zadržati. Film preuzima neke karakteristike Lyeova filma (koji revitalizira postupak crtanja po filmskoj vrpči), makar su

formalno ponešto drugačiji. Oba filma ne sadrže ništa od one motivske simetrije *Lapisa*, harmoniju, pravilnost, red. Riječ je o ručno crtanoj/animiranoj vrpici gdje je filmski kadar izjednačen s pojedinom filmskom sličicom, što projekcijski rezultira razigranom, ritmičkom kretnjom obojenih ploha, krugova, linija, praćenom *jazz* glazbom.²² Iako su još prvi nesačuvani, apstraktni filmovi Brune Correa i Arnalda Ginna bili, također, ručno šarani, upravo se Lye i McLaren uzimaju pionirima *direktne animacije*.²³

McLarenov film, također, naglasak stavlja na postupak umjetničke *sinestezije* – čemu ću se vratiti kasnije – što je odredbeno važno velikom broju apstraktnih filmova, kao i zapadnjačkoj estetskoj tradiciji koja za referentu točku uzima Kandinskog (usp. Betancourt, 2013: 12–15). Sam postupak umjetničke sinestezije važan je i autorima geometrijske apstrakcije, kao i kozmičkim-meditativnim filmovima, i nije isključiva odredbena karakteristika filmova obuhvaćenih ovim poglavljem. Riječ je o filmovima koje primarno raspoznajemo prema njihovoj formalno-vizualnoj razigranosti, različitoj od »krute« geometrije ili harmonije *Lapisa*, a koja omogućuje/otvara dojam spontanosti, improvizacije, razigranog (veselog) *raspoloženja*. Pojedine klasifikacije mogle bi, svakako, postupak intervencije u filmski vrpce izdvojiti i kao poseban tip apstraktnog filma zato što spomenuta intervencija uključuje snažniju *performativnu* dimenziju – sugerira neposrednost, taktilnost, prisni tjelesni kontakt s celuloidnom vrpcom (fizički impuls autora, slično gestualnoj apstrakciji). To ističu i sami autori Lye i McLaren, ali i suvremenici, primjerice, Richard Reeves ili Thorsten Fleisch, koji u filmu *Blutrausch* (1999.) tragove vlastite krvi stavlja na filmsku vrpce, što rezultira pulsirajućom apstrakcijom.²⁴ No ovdje – bez obzira na izvedbeni postupak koji jest važan – dajem prednost vizualno-doživljajnoj karakteristici prizora, a to može biti stvoreno bilo kojim postupkom – klasičnim, kompjutorskom animacijom i dr. Brojni autori

19

Održan je u *Ufa-Palast Theateru* u Berlinu. Na njemu je prikazana Eggelingova *Dijagonalna simfonija*, Richterov *Rhythmus 21* i *Rhythmus 23*, Walter Ruttmannov *Opus II*, *Opus III* i *Opus IV*, ali i dadaistički (*cinéma pur*) film *Ballet Mécanique*, Légera i Dudleyja, film *Entr'acte*, Renéa Claira i dr. Također, izvedena je i kinetička projekcija obojene svjetlosti Ludwiga Hirschfelda Macka (*Farblichtspiele*).

20

Redukciju u umjetnosti Manovich vidi, također, podudarnu s dominantnim znanstvenim paradigmatima devetnaestog i ranog dvadesetog stoljeća. Kemija, eksperimentalna psihologija, i druge znanosti bile su uključene u dekonstrukciju bioloških ili psiholoških područja u jednostavnije, nedjeljive elemente, vođeni prirodnim zakonima, a to je nedvojbeno odigralo ulogu i na onodobna umjetnička istraživanja (Manovich 2004: 7; Kandel, 2016). Suvremena paradigma nešto je drugačija. Informacijska tehnika i digitalno-mrežna paradigma mijenjaju fundamentalne temelje znanosti, uključuju nove pristupe u teoriji sustava: nelinearnu dinamiku, kaos itd. (Manovich, 2004: 8; Čahtarević, 2008: 67).

Pojavljuje se jedan širi, kompleksniji okvir geometrije – ne kao statične i zatvorene, već dinamičke i otvorene strukture, kompleksnog ustrojstva (Čahtarević, 2008: 67).

21

Razvoj apstraktno generativne umjetnosti razvija se još od šezdesetih godina prošlog stoljeća (npr. Victor Vasarely, pionir *op-art*a, Sol LeWitt, Bridget Riley, Lillian Schwartz i brojni drugi).

22

Veselo, razigrano raspoloženje sugerira i naslov.

23

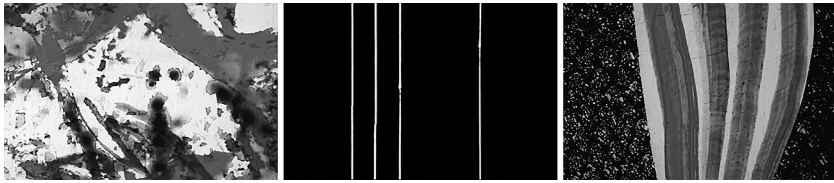
Kod nas je, primjerice, Vladimir Petek, među prvima, koristio postupak crtanja po filmskoj vrpce u seriji od tri apstraktna filma nazvanih *Srna* (1962.–1963.).

24

Pa iako nije riječ o klasičnoj »animaciji«, važan je fizički suodnos s materijalnošću filmske vrpce. Tragovi krvi nalaze se također na optičkom zvučnom zapisu, pa se zvuk čuje kao šuškanje i pucketanje.

i danas, pored digitalne tehnike, koriste direktnu animaciju (usp. Takahashi, 2019: 105) poigravajući se materijalnošću/predmetnošću filmske vrpce, makar digitalna tehnika takav postupak, razumljivo, sve više potiskuje. Nastavljači bi se danas možda mogli tražiti među autorima koji manipuliraju digitalnom slikom/zapisom poput, primjerice, pionira *net.art-a* Marka Napiera. On, u svojem radu *Feed* (2001.), kompletan *web* pretvara u sliku apstraktnoga ekspresionizma s meditativnim kolorističkim poljem. Napier koristi *web* kao sirovinu, upravo pod utjecajem Jacksona Pollocka, tako da *kod*, *HTML*, *tekst*, *slike* i *boje* postaju samostalna vizualna estetika.²⁵

U filmu *Odlazi sumorna brigo* linije i boje lebde prizorom bez spomenute koherencije: njihove pojavne transformacije i dinamizam, protok šara i oblika stvara dojam razigranosti, kao i izrazite *improvizacije*. Više je manifestacija, izlagačkih elemenata pri tome u igri: zavojite linije koje slijede klavirsku *jazz* melodiju već usmjeravaju naše raspoloženje – pretpostavljaju drugačiju vrstu kognitivne reakcije jer intenzivnije sugeriraju dinamiku i fluktuaciju nego ravne linije ili geometrijske apstrakcije (Gombrich, 1994: 137; Bar i Neta, 2006: 645–648).²⁶ Svaki put kad slijedimo liniju, uključeni smo u ono što kognitivni psiholozi nazivaju *praćenje putanje* (engl. *trajectory tracking*): tendenciju da slijedimo objekte koji se pokreću pomicanjem glave da bismo ih fokusirali (Cernuschi, 1994: 89). Naš pogled luta, oči skeniraju prizor tražeći put – koherenciju, red koji prizorno zapravo ne postoji (Kandel, 2016: 120–121). S druge strane, ove prizorne lutajuće mrlje/šare (koloristički apstraktni oblici) sinestezijski su usklađivani s *jazz* glazbom što zanimljivo provocira naš svakodnevni perceptivni proces.²⁷ Ritmičku i temporalnu usklađenost vizualnog i glazbenog aspekta filma, i perceptivnu osobinu da automatski (nesvjesno) provjeravamo vjerodostojnost naših vizualnih iskustava s našim zvučnim okruženjem, vezujemo uz isti incident (Taberham, 2018: 171). Senzorni sustav – kao aktivan proces – prisiljen je percipirati sinkronizirane slike i zvukove kao dio istog događaja, provjeravati modalitete da bismo potvrdili vjerodostojnost naših percepcija (Taberham, 2018: 171). Ovdje svjedočimo povezivanju »neraspoznatljivih«, apstraktnih, kolorističkih obrazaca i *jazz* glazbe, a njihov paralelizam provocira nsvakidašnju perceptivnu dinamiku. McLaren konkretno svaku boju, ali i oblik, dovodi u izravan kontakt s tonovima i instrumentima. Bas reagira na crvene pojave, klavir odzvanja nizom od tri paralelne (okomite ili horizontalne) linije, a složenost vizualnih motiva povećava se proporcionalno složenosti glazbene partiture koja je pažljivo »orkestrirana«. Prizor je, u tom smislu, često višeslojan, pun šara, kao da se »zvuk boja« prelijeva prizorom. U segmentu B, gdje dolazi do usporavanja tempa (slika 4., sličica 2) i prizor postaje monokromatski, vidimo samo usporene bijele linije koje koreliraju s usporenim tempom pijanističke improvizacije i povremeno se rastaču na sitne točkice koje plutaju ekranom (usp. Mollaghan, 2015; usp. Melançon, 2005).²⁸ Vezivanje zvučnog i vizualnog aspekta ovdje, svakako, odudara od uobičajenog perceptivnog iskustva i otvara/istražuje drugačije sagledavanje uhodane svakodnevice. No, dok smo kod *Lapisa* opazali harmoniju i red, elemente koji su se (obično) podudarali s našim pretpostavkama o narednom izlagačkom koraku, svijet koji modeliraju McLaren i Lambart uzmiče spomenutom »smislu za red«, elementi izlaganja prilično su nepredvidljivi. Ali to nas još snažnije prepušta lutajućoj, meditativnoj, filmskoj vizualnoj dinamici – što, pri tome, ujedno ne znači kako sam film nije konzistentno strukturalno izveden u ritmičkoj ABA formi (dinamično – usporeno – dinamično) i preciznom sinestezijskom usklađivanju glazbe i vizualnih elemenata.



Slika 4. Odlazi sumorna brigo (*Begon Dull Care*, 1949.) – tri kadra, ABA.

Premda postupak sinestezijske danas jest prepoznatljiv kao dio digitalne *mainstream* kulture – aplikacije kao *Winamp* (1997.) softverski su i programirane za sinestezijsku reprodukciju, dok je suvremeni *VJing* često generiran softverskim programima (npr. *VDMX*, *Resolume* i dr.) ili posebnim hardverom – McLarenovo istraživanje predstavlja pionirski rad na polju estetske tradicije istraživanja višemedialnih iskustava, koja su svoje prve reprezentacije zapravo pronalazila u brojnim zabavljачkim formama, često uz malo objašnjenja, upravo zbog naše familijarnosti prema ideji povezanosti zvuka i slike (usp. Betancourt, 2013: 13).²⁹ U skladu s izlagačkim karakteristikama poetskog filma, ovdje se snažnije evocira, nego što se demonstrira sadržaj. Promatrački fokus nije čvrsto usidren, već je prepušten istraživanju, slobodnom biranju/povezivanju prizornih zbivanja, asocijacijama (zbog vizualnih i auditivnih

25

Njegov rad često se i smatra »digitalnim akcijskim slikarstvom«.

26

Linija (sama po sebi ne postoji u prirodi) i predstavlja ljudsku »apstrakciju« pomoću koje se simplificira vizualni sistem koji je u prirodi trodimenzionalan (linija često kreira granice, separira prostor pozadine, kreira oblik).

27

Sinestezijska, odnosno sjedinjavanje osjetila u jednom perceptivnom činu – npr. zvuka i slike u različite boje – kao neurološki fenomen izrazito je individualan čin. Ona je automatiziran, krajnje individualiziran proces koji ne podliježe generalizaciji, iako može biti kulturalno uvjetovana (usp. Alexander i Collins, 2017: 134). Pokušaj filmske razrade donosi zanimljiva perceptivna obilježja, o kojima nešto više izvan fusnote. Konkretno, McLarenova suradnja s jazz kompozitorom i pijanistom Oscarom Petersonom bila je takva da je Peterson izvodio glazbene varijacije, a McLaren zapravo selektivno odabirao i montirao (Mollaghan, 2015: 113), tražeći vizualnu formu koja bi mogla biti podudarna razigranom ritmu jazz improvizacija. O zaokupljenosti formom i problemu apstrakcije govori McLaren: »... zadržati pažnju na dvije ili jednoj minuti, a da sadrži određeno jedinstvo, jednostavno je. Ali kako s osam ili deset minuta apstrakcije, to je znatno kompliciranije. Postoji rizik da se stvori ili previše monotonije ili previše raznolikosti. Određena forma ili struktura čini se nužno da varira uniformnost ili uniformira variranje« (McLaren, preuzeto iz Mollaghan, 2013: 114).

28

Svi ovi elementi mogu se još minucioznije promotriti, sad sam ih za ilustraciju samo načelno sažeo. Liniju, čije je ispreplitanje već sustavno obrađivano u prvom segmentu filma, sad već raspoznavamo kao konstantu izlaganja, tempo uspostavljen s klavirskom improvizacijom. Posljednji segment je najbrži (slika 2., sličica 3) iako se ritam, još jednom, nakratko usporava: paralelne žute linije na plavom fonu ponavljaju svoju vizualnu korespondenciju i mijenjaju smjer sa svakim novim setom klavirskih nota. Kad udaraljke ustupaju mjesto basu, font postaje crn, a vodeći vizualni motiv postaje sve apstraktniji (ali se ipak mijenja u skladu s klavirom Oscara Petersona). Finale, kako navodi Melançon, »pretvara se u prekrasan kaos boja, prije nego što završi baš kao što je film počeo: u savršenoj sinkronizaciji« (Melançon, 2005).

29

Od, primjerice, »kolor-čembala« (*Farbenclavencymbel*) Johanna Gottloba Krügera (1715. – 1759.) ili optičkog čembala Louis-Bertranda Castela (1754.), Skrjabinove »sinestezijske simfonije«, izvedene kolorističkim orguljama Alexandera Wallacea Rimingtona, i drugih. Nešto kasnije, prije suvremenog *VJinga*, *light-show* je koristio filmsku tehniku kako bi se proizveli efekti tijekom koncerta, a angažirani su i brojni apstraktni slikari. Sam Francis tako je pripremao *light-show* za koncerte i pratio sastav *The Grateful Dead*, što je danas uobičajena *VJing* praksa.

prekoračenja koja je teško sagledati kao cjelinu). Navedeni »sintaktički« elementi upravo »provociraju« nestandardno iskustvo čije razumijevanje i leži u našem »imaginativnom« prepuštanju takvom iskustvu, a ono može biti bilo opuštajuće, dezorijentirajuće, uznemirujuće ili pak veselo, razigrano kao u spomenutom filmu (usp. Taberham, 2019: 25). Krilo analitičke filozofije filma koje se usredotočuje na istraživanje *emocija* – primarno narativnog filma – tumači indikatore organizirane oko razrade jedinstvenog zbivanja (radnje, fabule), likova te kontekstualnu/narativnu pripremljenost kojom se cilja na određeni emotivni učinak (Smith, 2002: 31). S druge strane, apstraktni film sasvim izostavlja takvu kontekstualnu pripremljenost, no računa na *raspoloženja*, koja Greg M. Smith i razlikuje od kratkotrajnih *emocija* usidrenih u zbivanja i kontekst. Iako postoje iznimke – poput eksperimenta psihologa Fritza Heidera i Marianne Simmel koji apstrakcijom potiču kratkotrajne *emocije* – jedna od (mogućih) taksonomija apstraktnog filma mogla bi u obzir uzimati njihovo artikuliranje *raspoloženja*³⁰ koja, za razliku od kratkih i intenzivnih *emocija* određenih vanjskim okolnostima, karakterizira postojanost, često bez očiglednog uzroka. Za usporedbu, može se pogledati i dojmovno različita serija McLarenovih apstraktnih filmova *Linije* (*Lines: Vertical*, 1960., *Lines: Horizontal*, 1962.). U filmu, redukcija se svodi na linije koje se ritmički kreću na »pozadini« toniranoj u nekoliko boja. Ponavljajući identičnu prizornu kretnju linija, ali drugi put u izmijenjenom položaju, McLarenovo istraživanje daje zanimljive rezultate. Samim izvrtanjem pozicije stvara se drugačiji dojam: vertikalne linije sugeriraju veću fizičku stabilnost, prohodnost, dok kretnja linija koje se susreću iz suprotnih smjerova sugeriraju određenu tenziju, koliziju, borbu. U spomenutim filmovima važnu ulogu igra i kromatizam. Premda rezultati novijih studija pokazuju kako povezanost boja s *emocijama* dominantno zavisi od individualnih preferencija i prethodnog iskustva s bojom (Feldman Barrett, 2018: 131–133), određene univerzalne, kulturalne sklonosti mogu se prepoznati, npr. u sklonosti kromatskim bojama (Pejić, Škorc i Pflug, 2014: 42; usp. Kandel, 2016: 147–154). Ako usporedimo filmove Stana Brakhagea *Sexual Saga* (1996.), dominantno obilježen bijelom bojom, pored žute i narančaste koja postaje vatreno crvena, i *Self Song/Death Song* (1997.), gdje je jantarna boja čitavo vrijeme izložena »prijetnji« crne (akromatske) boje koja nastoji dominirati prizorom, vidimo kako tamniji tonovi impliciraju prijeteću tenziju, dominaciju bolesti nad umirućim tijelom, što sugerira i naslov (usp. Takahashi, 2019: 106). Brakhageov film ovdje nastoji apstrakcijom (kromatizmom) neposredno, automatski signalizirati *raspoloženja/emocije* ili individualna iskustva (autorskom prisutnošću, bojanjem po vrpci, ali i kontekstualnim saznanjima koje doznajemo o filmu).³¹ U tom smislu on je, također, vođen idealima »predgovorne« komunikacije, komunikacije na čisto univerzalnoj razini (Takahashi, 2019: 106), koja osim direktne percepcije pretpostavlja i složena asocijativna polja. Kromatizam tako postaje osnovna tema filma, a njegovo specijalističko tematiziranje snažnije i podcrtava osjetilne kvalitete boje (usp. Carroll, 2001: 7). Razumljivo, to pretpostavljaju i drugi, prikazivački filmovi, iako je oni drže tek jednim od elemenata.³²

Ako se zaključno vratim na umjetničko korištenje sinestezije – postupak koji McLaren dosljedno provodi tražeći glazbene korelate u vizualnom – ono je danas gotovo uobičajeno na koncertima, u noćnim klubovima, na festivalima i često s popratnim performansom. Elementi suvremenog *VJinga* nerijetko se vežu upravo na tradiciju apstraktnoga filma, odnosno *proširenog* (apstraktnog) filma.³³ Potencirajući nestandardne uvjete prikazivanja, prošireni film pokušava nadići ono što smatra ograničenjem – filmski okvir, ali i ostvariti

mogućnost sudara više senzacija, imerzivno multimedijско iskustvo.³⁴ Premda se prošireni apstraktni film izdvaja kao specifičan »žanr« eksperimentalnog film, njegova »meditativna praksa« često se, također, oslanja na spomenute elemente i javlja u različitim vizualnim pristupima, s naglaskom na prostornoj, »socijalno-situacijskoj« dimenziji, kao i participacijskom aspektu, neovisno o temporalnoj dimenziji koju pretpostavlja projekcija (Kotz, 2013: 296).³⁵ Vizualna i auditivna »prekoračenja« ovdje su često postignuta višestrukim projekcijama gdje promatračka pozicija ovisi o gledateljevom fizičkom položaju (Kotz, 2013: 296). Poveznica između apstraktnog filma i proširenih izvedbi iskušavana je još prilično rano: primjerice, Alexander Laszlo, surađujući upravo s Oskarom Fischingerom na seriji *Glazba u boji* (*Farblichtmusik*, 1925.) koristi orgulje za kolorističke efekte. Krajem pedesetih i šezdesetih godina prošlog stoljeća, upravo su autori kozmičkih filmova (Jordan Belson, Stan VanDerBeek, McLaren, Bruce Conner, braća Whitney i dr.) nastojali potencirati imerzivna okruženja za prikazivanje filmova. Poznata je serija glazbeno-filmske produkcije *The Vortex Concerts* (1957. – 1960.) u Morrison planetariju u San Franciscu, koja je kombinirala vizualno (apstraktno filmove) i novu elektroničku glazbu, a takvu praksu danas prepoznajemo i kao *live-cinema*, svjetlonosne instalacije (npr. James Turrell), *VJing* i sl., kao nastavljjanje na proširenu apstrakciju.

30

Što nije ni malo strano pri klasifikaciji glazbe. Primjerice, računalni algoritmi danas nastoje razvrstavati velike zbirke digitalne glazbe, poput *iTunes* ili *Spotify*, klasificirajući ih upravo prema raspoloženjima – »razbijajući« pjesme u mjerljive glazbene sastavnice poput ritma, sklada, tempa – a tek posredno prema glazbenom žanru.

31

Film i jest obilježen Brakhageovom osobnom borbom s bolešću i osobnom refleksijom.

32

Stan Brakhage i sam često puta koristi postupak crtanja/grebanja filmske vrpce, no, za razliku od apstraktno animacije, poseže i za optičkom mogućnošću filma (kamere). U filmu *Tekst svjetla* (*Text of Lights*, 1974.), koji je izlagački smireniji negoli, primjerice, *Mot-hlight* (1963.) ili *Danteov kvartet* (*The Dante Quartet*, 1987.) gdje crta po vrpici, pratimo lom svjetlosti koja prolazi kroz gusto staklo pepeljare, okruženo raznim kristalnim predmetima. Brakhage svjetlosne refleksije na ograničenoj plohi montažno sklapa tako da odabire one segmente koji snažnije naglašavaju smjenu svjetlosti – iako su brojni kadrovi izrazito statični ili tek s blagim svjetlosnim pomacima – kao i različite boje tog spektra zabilježene kamerom (usmjeravajući, produbljujući našu pažnju upravo prema spomenutim manifestacijama). Apstraktni film, poput Brakhageova, segmente stvarnosti i izolira u film, ali osim njihovih apstraktnih kvaliteta

pruža nam i drugačiji odnos prema prirodnoj pojavi, svjetlost postaje supstanca samoga filma. Pa iako su kadrovi u filmu puno puta izrazito statični, apstraktni film se često vodio težnjom za dočaravanjem pokreta u statičnoj slici – slično akcijskom slikarstvu i kinetičkoj umjetnosti – objektima s promjenjivim svjetlosnim obrascima (usp. Turković, 2008; o Srneću i njegovim kinetičkim filmovima).

33

Sam termin skovao je Stan VanDerBeek, a isti naziv nosi i knjiga Genea Youngblooda *Prošireno kino* (*Expanded Cinema*, 1970.; Youngblood 1971), u kojoj autor, među prvima, analizira filmove koji koriste nove tehnike poput videa, računala, proširenih multimedijjskih izvedbi i sl.

34

Što, naravno, nije isključivalo prakse, recimo, *Fluxus* filmova na manjim formatima (8mm) kako bi stali u kutiju i mogli se prodavati ili filmova proizvedenih u različitim statičnim formatima, tiskanih kao serijski snimci ili knjižice-slikovnice, koje su se i etiketirale kao »jeftini filmovi« (Jenkins, 2013: 32).

35

Također, film je od svojih početaka istraživao drugačije »prikazivačke« uvjete i njima eksperimentirao. Od panorama i vodviljskih predstava (s izoliranim kabinama, sličnim *ju-boxu*), do različitih formi privatnog ili kolektivnog gledanja (usp. Kotz, 2013: 301).

Minimalizam

Kraj šezdesetih godina prošlog stoljeća u slikarstvu svjedoči određenoj prekretnici – od razigranosti gestualne apstrakcije, prema krajnjem minimalizmu. Drugačije nije ni u glazbi,³⁶ ni u eksperimentalnom filmu. Iako su se prethodni primjeri uglavnom svodili na dojmovno improvizirajuću apstrakciju (Len Lye, McLaren, Brakhage), ili onu koja se formalnije drži geometrije (Richter, Egging, Fischinger), minimalizam – koji se, donekle, nastavlja na geometrijsku redukciju prve avangarde – u svojim najradikalnijim varijantama često je puta krajnje reduciran, sveden na bljesak filmskih sličica. Iako minimalizam kao tendencija u umjetnosti nije isključiva odrednica perioda, šezdesete godina prošlog stoljeća svjedoče o snažnijoj tendenciji prema redukciji i minimalizmu. Na filmu se, najprije, javlja u posebnoj struji *strukturalnih filmova* (Michael Snow, Hollis Frampton, George Landow, Peter Kubelka, Paul Sharits i dr.) koji izvedbeno variraju: mogu biti prikazivački (gotovo dokumentarističkih obilježja), no često su krajnje reducirani, svedeni, primjerice, na jedan dugotrajniji kadar ili kombinatoriku filmskih sličica. Kao njihova preteča obično se uzimaju statični/fiksacijski filmovi Andyja Warhola, premda se, recimo, pet sati i dvadeset minuta dugačak film *Spavanje* (*Sleep*, 1963.),³⁷ podosta razlikuje od filmova kao što su *Zornova Lema* (*Zorns Lemma*, 1970.).³⁸ Ako se pogleda komadić filmske vrpce prvog filma Tonyja Conrada, *The Flicker* (1966.), on je sastavljen isključivo od crnih i bijelih sličica. Projekcijski, stvara se dojam naizmjeničnih bljeskova (*flickera*), dok platno postaje geometrijski obojena površina koja nalikuje nekom djelu minimalističkog slikarstva (Carroll, 2001: 8). Bljeskanja kod gledatelja izazivaju neku vrstu direktne *neuralne* reakcije, pa film i započinje s upozorenjem na moguće konzekvence pri gledanju filma. Ritmizacija, kao koherencijski element, služila je i drugim apstraktnim filmovima, no dok se kod ranije spomenutih prizora ona postizala suodnosom prizornih elemenata (pokretom, mijenama oblika, bojama), Conrad to primarno čini kombinatorikom bazičnih elemenata, svjetla i tame, zvuka i tišine. Povezanost u izmjenama filmskog ritma opažamo tijekom projekcije upravo pravilnošću bljeskanja (odnosom među sličicama), što povratno i prepoznajemo kao sastavni dio objašnjenja koherentnosti, unutarnje strukture samoga djela.³⁹ Ako se pogleda filmska vrpca izložena na platnu, što je bila česta praksa autora metričkog-strukturalnog filma – kako ih se klasifikacijski definira – ritmički uzorci postaju jasno vidljiviji (Conrad je i izlaže u zanimljivoj kružnoj strukturi). Ovakva izloženost može podsjetiti i na Oskara Fischingera pa bez obzira na to što njegova serija *Zvučni ukrasi* (*Ornament Sound*, 1932.) nije bila bazirana na filmskim sličicama, Fischinger koristi optički zvučni zapis filma na jedinstven način. Umjesto uobičajenih valnih oblika u području filmskog zapisa, on na njih stavlja pažljivo oblikovane precizne grafičke ikonice (ornamente) koje naziva »sintetičkim« ili »čistim« zvukom. Kad se reproduciraju, kao dvadeset i četiri sličice u sekundi, grafički ornament stvaraju raznoliku paletu tonskih varijacija. Spomenuti film gledatelja promatrački ne stavlja u identičnu poziciju prethodno opisanih apstraktnih filmova. Vrsta doživljajne uzbudljivosti kakvu raspoznajemo u vizualnom dinamizmu Lyea, Whitneya, McLarena, čak i gledatelja nenaviklog na apstraktni film, može podsjetiti na pokoji manifestaciju poznatu njegovom svakodnevnom iskustvu: permutacije vatrometa ili kombinatoriku gradskih fontana (koja često zaokuplja našu pažnju, karakteristikama sličnim onima *Lapisa*).⁴⁰ Jasno, nisu ni sva minimalistička djela isključena iz spomenutog osjećaja: bez obzira na individualne promatračke preferencije, skloni smo prepoznati sklad

modernističke arhitekture koju odlikuju jednostavne forme, izostanak ukrasa, kao i sklad minimalizma praktičnih uporabnih predmeta (namještaja, dizajna itd.). S *Flickerom* stvar stoji drugačije. Gledatelj jest prepušten harmoničnim bljeskovima, ali u vizualno-doživljajnom smislu film ne nudi mnogo. Razumijevanje Conradova filma predstavlja izazov, njegova konceptualna narav zahtijeva drugačije »kompetencije«. Peterson takvim djelima pristupa kroz interpretativnu shemu (*interpretiv schemata*) koja, za razliku od kognitivne, računa na neka postojeća *predznanja* – u ovom slučaju »pripisujući« značenja djelima čije je osnovno razumijevanje problematično bez informacija o širem kontekstu s kojim djelo komunicira, poput Conradova konceptualno-apstraktnog filma ili, primjerice, izložbe bez radova Douglasa Hueblera.⁴¹ Peterson to čini pozivajući se na Cullera i njegovu distinkciju između takozvane lingvističke i literarne kompetencije (Peterson, 1994: 62).

Slična kombinatorika posebno je razrađena i u filmovima Petera Kubelke. Njegov film *Arnulf Reiner* (1960.) sveden je, također, isključivo na crno-bijele sličice. Kubelka kreće s pretpostavkom kako na filmu nema pokreta – odnosno kako je riječ samo o iluziji pokreta – pa, kao i Conrad, uzima filmsku sličicu kao bazičnu česticu od koje gradi film koji se može sagledati u svoje dvije dimenzije: vremenskoj i prostornoj. Izlažući svoje filmske vrpce, on naglasak stavlja na film kao materijalni objekt, ne samo kao *zabilježbu*.⁴² Važnost je i u materijalnosti filma, ne samo u njegovoj projekcijskoj nego i u »izložbenoj« funkciji. Film u tom smislu dobiva svoju i vremensku dimenzi-

36

S autorima koji se javljaju u spomenutom period (La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass), od kojih mnogi direktno utječu na tadašnja zbivanja unutar filmsko-eksperimentalističke scene.

37

Justin Remes to naziva *furniture film*, po E. Satieu (Remes, 2015: 36), koji se može promatrati nekoncentrirano, ležerno, uz razgovor – jer je često usmjeren na interakciju među publikom, pa u tom smislu i služi kao *furniture*. Slično »necjelovito« gledanje filma spominje i Jonas Mekas, smatrajući kako se film može gledati sporadično, odabrati pojedini dio, ovisno o vremenu i preferencijama (Mekas, u Remes, 2015: 42), na način na koji danas i funkcioniraju brojne video-instalacije. Za ilustraciju, to se pokušalo i za vrijeme projekcije Warholova filma *Empire* (1964.), u MoMA-i, 2011. godine, kad je publika bila ohrabrivana da paralelno *tweeta*, što je kasnije i objavljeno u knjizi *#EMPIREFiLM* (2011.) Marka Leacha.

38

Kod nas su se ovakvi filmovi javili kao filmovi fiksacije, dugotrajnog snimanja jednog prizora (Mihovil Pansini, Tomislav Gotovac i dr.).

39

Ako se strpljivo pogleda, onda to izgleda ovako: u početku, tempo bljeskanja osjetno je

sporiji, bijele sličice dominiraju serijom, grupa od dvadeset i tri bijele sličice i jedne crne ponavlja se dvadeset i pet puta (serija koja, dakle, traje točno jednu sekundu). Zatim, slijedi postupno smanjenje broja bijelih sličica po crnome »okviru« (11/1), odnosno uočljivo ubrzavanje tempa bljeskanja. Iako će se ponekad naizmjenično izmjenjivati drugačiji uzorci – 5 bijelih, jedan crni, 4 bijela, jedan crni, 5 bijelih, jedna crna itd. – koji će se, zatim, kroz nastavak serije smanjiti (4b, 1c, 4b, 1c) sve do točne alternacije (1/1).

40

Fontana Bogatstva u Singapuru svojom prstenastom strukturom i jest zasnovana na hindu mandali. Njezine apstraktne permutacije, uz pratnju svjetlosnog *showa*, po mnogo čemu podsjećaju/dijele identične karakteristike s apstraktnim filmovima (a o doživljajnoj privlačnosti svjedoče brojni turisti).

41

Iako je, razumljivo, postojao katalog, odnosno drugi, metakomunikacijski sklopovi usmjereni prema »izložbi«, i autorovu prethodnom radu.

42

Filmom kao objektom posebno se bavi strukturalno-materijalna škola unutar, primjerice, britanskog filma.

ju, ali i materijalnu, izraženu u dužini filmske vrpce.⁴³ Kako navodi Kubelka, u dokumentarcu Martine Kudláček – podsjećajući na utjecaj glazbe koji je prisutan od njegovog prvog filma *Adebar* (1957.) – »nisam htio ljude koji se pokreću ritmički, htio sam film koji se pokreće ritmički«. ⁴⁴ Metrički-strukturalni filmovi⁴⁵ svakako se razlikuju od filmova Normana McLarena ili Oskara Fischingera i nemaju identičnu meditacijsku, doživljajnu funkciju, no njihova se veza nedvojbeno može pronaći u strukturalnom pristupu, »brojčanoj« kombinatorici, potrazi za uspostavljanjem savršene forme. Minimalistički filmovi, često samosvjesno, preuzimaju matematičke modele pri formiranju jednostavnih/složenih strukturalnih shema, no za razliku od vizualne kombinatorike ranije analiziranih filmova, obilježeni su pravilnim, simetričnim i monotonim vizualnim izrazom (Švaković, 2005: 341). Kubelka »meditira« nad pojmom filma, a naizgled minimalistički izlagački sklop otvara složena značenja čije se reference mogu kretati od onih osobnih, do opće-filmskih, koje doživljajno ne mogu biti percipirane isključivo gledanjem filma (Kubelka uvodi i vlastita predavanja, kao popratni *performativni* čin). Apstraktni minimalizam na filmu ne očituje se samo u metričko-strukturalnim filmovima, on je vidljiv i u filmovima poput McLarenove serije *Linije, fluxus filmovima* koji nastoje sugerirati stagnaciju, kontinuirani fiksirani prizor, oslanjajući se i sami na glazbu (primjerice »statične« kompozicije La Mounta Younga). Također, i brojni minimalistički »svjetlosni« prošireni filmovi – ili svjetlosne instalacije – poput *Linije koja crta kupu* (*Line Describing A Cone*, 1973.) Anthonyja McCalla, gdje je, redukcijom, film sveden na snop projektirane svjetlosti koja se u trideset minuta pretvara iz jedne tanke linije u formu kupe, igraju se s jednostavnom minimalističkom izlagačkom formom.

Minimalizam i danas supostoji kao jedna od grana apstraktnoga filma, makar brojni suvremeni apstraktni filmovi kreću s drugačijim postavkama – manje spiritualno, a snažnije konceptualno opredijeljeni. Cory Arcangel u svojem radu *Boje* (*Colors*, 2005.) kreativno koristi već postojeći materijal, holivudski film, i uz računalni program koji je sam napisao, reproducira jednu po jednu vodoravnu liniju piksela počevši od vrha ekrana i krećući se prema dolje, tako da kao rezultat imamo pulsiranje horizontalnih šarenih linija, dinamičan prostor apstraktne boje. Iako jest riječ o apstraktnim filmovima, ovi su filmovi neodvojivi od svoje konceptualne dimenzije: daju zaigran komentar na suvremenu kulturu, predstavljaju filmsku varijantu konceptualne apstrakcije. Manje se bave razvijanjem određenog modusa raspoloženja, a njihovo razumijevanje pretpostavlja kontekstualne konotacije. U radu *Super Mario Clouds* (2002.), Cory Arcangel modificira videoigru *Super Mario Bros* (1983.) i svodi je samo na oblake koji lebde ekranom – sva ostala grafika je izbrisana, ili recimo *Tetris Screwed* (2004.), u kojem je videoigra modificirana tako da je usporena, traje osam sati i reducira se isključivo na svoju vizualnu dimenziju poput apstraktnog geometrijskog filma. Mnogi od njih koriste princip generativne umjetnosti: softver postaje alat, dok umjetnik postavlja osnovne strukturalne principe, premda utemeljene na jasno postavljenom kodu.

Mada sam se u tekstu primarno doticao klasičnih apstraktnih filmova i njihovih vizualno-doživljajnih izlagačkih karakteristika, apstraktni film često je bio prethodnica tehničkih inovacija na filmu, što se može povijesno popratiti od *direktne animacije*, različitih optičkih invencija kojima se kroz povijest reproducirao pokret/boja, a koji su u svojim manifestacijama često i nadilazili »usku« definiciju filma. Oscar Fischinger bio je poznat po izradi različitih instrumenata za animaciju: od *mašine za rezanje voska* (engl. *wax slicing*

animation machine), do *lumigrapha* (engl. *colour-light instrument*). John Whitney, koji je za vrijeme Drugog svjetskog rata radio u aeronautičkoj tvrtki (*Lockheed Aircraft Factory*), bio je upoznat s tehnikom Turingova stroja, kalkulacijskom logikom koja simulira logiku onoga što se danas poima kao računalni algoritam, neodvojiv od npr. suvremenog crtanja grafike.⁴⁶ Danas, primjerice, *glitch-umjetnost* upravo manipulira »greškama« digitalnog zapisa, odnosno koristi ih kao materijal izražavanja. Bez obzira na to što se kao pioniri *glitch-umjetnosti* danas uzimaju i Len Lye i Nam June Paik, kao termin, i kao praksa, zaživio je tek u filmovima Coryja Arcangela, Rose Menkman i dr., vrsti *pikseliziranog* filma, često puta u kombinaciji prikazivačkih-apstraktnih elemenata. Odlike apstraktnih filmova – sklonost inovaciji, kontrastiranje dominantnim institucionalnim ciljevima/propisima, usmjerenost (tradicionalno) manje iskušanim izlagačkim postupcima (ne uvijek polemički usmjereni), karakteristične su upravo za cijeli rod eksperimentalnog filma. Riječ i jest o filmovima koji su najčešće autorska izrađevina jedne osobe ili manjeg kolektiva, a čiji je distribucijsko-produkcijski oblik različit od industrijskih matrica dominantne kinematografije. Spomenuta pozicija autorima omogućava snažniju slobodu, otvorenost eksperimentu i inovacijama. Pa premda se povijesno na pojedine struje eksperimentalnog i apstraktnog filma može gledati kao na »otpor« dominantnoj kinematografiji – što nerijetko definira umjetničke avangarde – mnogi njezini elementi danas su zaživjeti i kao stilizacijski element dominantne kinematografije, a njihova je komunikacija snažnija i znatno otvorenija. Apstraktni film danas predstavlja tek jedan od mogućih pristupa filmu/pokretnim slikama, artikulirajući i istražujući potencijal neprikazivačkih izlagačkih elemenata koji se dominantno može držati sekundarnim ili manje važnim.

Sažimanje i zaključak

Premda se apstraktni film javlja u sklopu avangardnih stremljenja koja tragaju za alternativama u dominantnoj kinematografiji i predstavljaju vrst hermetič-

43

Kubelka je na ideju došao nakon prve projekcije *Adebara*, nakon što je pukla filmska vrpca. Tada je zaključio da bi je mogao izložiti kao »film«, tj. objekt, i da on može paralelno funkcionirati i vremenski, ali i kao zabilježba vremena i ritma/odnosa sličica. Shvatio je kako ovako izložen može naučiti ljude o prostoru i vremenu: dužina njegova lakta iznosi 24 sličice (jednu sekundu).

44

Adebar još sadrži prikazivačke elemente (siluete plesača i plesačica).

45

24 sata Psychoa (*24 Hour Psycho*, 1993.) naslov je umjetničke instalacije koju je 1993. godine napravio umjetnik Douglas Gordon. Rad se u potpunosti sastoji od filma *Psycho* (1960.) Alfreda Hitchcocka, koji on usporava, projicirajući ga u otprilike dva kadra u sekundi, umjesto uobičajenih 24. Kao rezultat toga, film traje točno 24 sata, umjesto

izvornih 109 minuta. Smatra se važnim radom u Gordonovoj ranoj karijeri – jer uvodi teme imanentne njegovom djelu, kao što su »prepoznavanje i ponavljanje, vrijeme i pamćenje, suučesništvo i dvoličnost, autorstvo i autentičnost, tama i svjetlo« (Plant 2015).

46

Primarna funkcija bila je dešifriranje njemačkih tajnih poruka, šifriranih njemačkim strojem za šifriranje, *Enigmom*. Whitney je tek desetljeće kasnije uspio kupiti neke od tih analognih računalnih mehanizama kako bi izgradio vlastiti mehanizam »kontrole kretanja« (Moritz, 1997). Nakon rezidencijalne stipendije računalne korporacije IBM, gdje je Jack Citron stvorio tada najnapredniju generaciju matičnih računala IBM System/360, Whitneyevo istraživanje harmonije postajalo je znatno kompleksnije (npr. film *Arabeska / Arabesque*, 1975.), kao i razmišljanja koja je kasnije sintetizirao u knjizi *Digital Harmony*, 1980.

nosti koja traži posvećeno gledanje – i strpljenje – mnogi primjeri demantiraju »neprohodnost« apstrakcije. Već u periodu nakon Drugog svjetskog rata svjedočimo inkorporaciji »visoke« umjetničke apstrakcije u masovnu, komercijalnu kulturu koja je brzo prepoznala prijemчивost apstrakcije i konvertirala u stiliziranu varijantu »familijarnog reprezentacijskog sadržaja« (Bentancourt, 2019: 52). John Whitney danas je, vjerojatno, jednako poznati kao autor ikoničke uvodne animirane sekvence Hitchcockova filma *Vrtoglavica* (*Vertigo*, 1958.)⁴⁷ koliko i kao tvorac eksperimentalnog, apstraktnog filma. Velik broj autora apstraktnog filma, u spomenutom periodu, radi na reklamnim-apstraktnim filmovima koji su svojom vizualnom dojmljivošću mogli zaokupiti kupce, bez umjetničkih pretenzija.⁴⁸ Klasični apstraktni film Lena Lyea *The Colour Box* rađen je kao reklama za *General Post Office*, a suprotstavljenost apstrakcija/figuracija, kakva je bila prisutna jednim dijelom dvadesetog stoljeća, gotovo je izbrisana.⁴⁹ Dojmljivost apstrakcije postaje, očito, jednako spiritualno i jednako komercijalno isplativa.

Apstraktni eksperimentalni film, ipak, nedvojbeno traži i iskušava iskustva i izlagačke postupke koje dominantna kinematografija može držati sporednim, manje favoriziranim elementima izlaganja. Apstrakcija nas udaljava od realnosti, uzurpira kapacitete razvijene za prirodni svijet i težište stavlja na ono što bi lingvisti nazvali sintaktičnom dimenzijom. No sve to snažnije potiče aktivnu asocijativnu igru (Kandel, 2016: 180), oslanjajući se na arhetipsko estetsko iskustvo, svakodnevno prisutno u našoj interakciji sa svijetom – svaka vizualna scena može se ispitati zbog njezine apstraktne kvalitete, poput igre svjetlosti ili mrežkanja valova (Taberham, 2018: 172). Pa makar je apstrakcija, ponajviše, meditativno-prepuštajuća, u skladu s karakteristikama poetskog filma (Turković, 2009) i svojim izlagačkim karakteristikama (kontekstualnom /ne/pripremljenošću) računa na istraživanje različitih tipova raspoloženja, apstraktni film manifestira se u vrlo različitim modusima, pa čak i u onoj narativnog filma, recimo, u filmu *Plavo* (*Blue*, 1993.) Dereka Jarmana. S obzirom na to da avangardni filmovi problematiziraju naša postojeća znanja i vještine, interes za avangardom ne treba mjeriti pitanje »preferencija«, nego se može mjeriti i spremnošću gledatelja da otkrije i usvoji postupke gledanja koje nije isključivo skrojeno prema vještinama obrade ljudskog diskursa (Taberham, 2018: 10).

Šezdesetih godina prošlog stoljeća, apstraktna umjetnost u npr. zapadnjačkom slikarstvu, dosegla je vlastiti »vrhunac«. Činilo se kako je figuracija potrošena forma, čemu svjedoče brojni umjetnici, primjerice, De Koonig, koji govori kako je u tom periodu bilo ne samo izvan mode, nego i potpuno besmisleno vratiti figuraciju (Kandel, 2016: 163). No dogodilo se suprotno. Iskustvo apstrakcije kao da je dalo novi polet figuraciji (npr. *pop-art*, Alex Katz, Chuck Close itd.), a dominacija apstrakcije, razumljivo, nije ni malo istisnula figurativno slikarstvo. Zapravo, posljednjih desetljeća ova se »realistična« struja sve više revitalizira, od danas već klasičnih autora poput Luciana Freuda, Roberta Bechtlea, Marka Tanseyja i drugih.⁵⁰

Apstrakcija je u početku stajala kao jedna vrsta polemičkog usmjerenja unutar filma. Danas, u svijetu digitalnih transformacija, ona je tek jedan od mogućih, brojnih modusa odnosa prema svijetu, s vlastitim izrađivačkim potezima i recepcijskim (doživljajnim) posljedicama koje nastoji ostvariti.

Literatura

Alexander, Amy; Collins, Nick. 2017. »Live audiovisuals«. U: Collins, Nick; d'Escriván Rincón, Julio (ur.). *The Cambridge Companion to Electronic Music*. Cambridge: Cambridge University Press. Str. 123–137.

Aviv, Vered. 2014. »What does the brain tell us about abstract art?«. *Frontiers in Human Neuroscience* 8 (2014) 1. Čl. 85. doi: [10.3389/fnhum.2014.00085](https://doi.org/10.3389/fnhum.2014.00085).

Bar, Moshe; Neta, Maital. 2006. »Humans Prefer Curved Visual Objects«. *Psychological Science* 17 (2006) 8. Str. 645–648. doi: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2006.01759.x>.

Betancourt, Michael. 2007. »A Taxonomy of Abstract Form Using Studies of Synesthesia and Hallucinations«. *Leonardo* 40 (2007) 1. Str. 59–65. doi: <https://doi.org/10.1162/leon.2007.40.1.59>.

Betancourt, Michael. 2013. *The History of Motion Graphics*. Cabin John, MD: Wildside Press.

Betancourt, Michael. 2019. »Experimental Animation and Motion Graphics«. U: Harris, Miriam; Husbands, Lilly; Taberham, Paul (ur.). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. New York: Routledge. Str. 51–67.

Bordwell, David. 1986. *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen.

Bordwell, David. 1999. »Argumenti u prilog kognitivizma«. Preveo Vladimir Sever. *Hrvatski filmski ljetopis* 5 (1999) 3–4. Str. 7–20.

Brakhage, Stan. 2001. *Essential Brakhage*. New York: Documenttext.

Carroll, Lewis. 2012. *Alisa u Zemlji čudesa i Iza zrcala*. Preveo Antun Šoljan. Zagreb: Školska knjiga.

Carroll, Lewis. 2018. *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking Glass*. London: Arcturus Pub.

Carroll, Noël. 2001. »Prema teoriji montaže«. Prevela Mirela Škarica. *Hrvatski filmski ljetopis* 7 (2001) 1. Str. 3–12.

Carroll, Noël. 2008. »Zaboravi na medij!«. Preveo Hrvoje Turković. *Hrvatski filmski ljetopis* 14 (2008) 4. Str. 4–7.

Cernuschi, Claude. 1994. »A Cognitive Approach to Gestural Abstraction«. *Journal of the Museum of Fine Arts Boston* 6 (1994). Str. 76–98.

Chatterjee, Anjan. 2014. *The Aesthetic Brain: How We Evolved to Desire Beauty and Enjoy Art*. New York: Oxford University Press.

Crowther, Paul; Isabel Wünsche. 2012. »Introduction«. U: Crowther, Paul; Isabel Wünsche (ur.). *Meanings of Abstract Art: Between Nature and Theory*. New York, London: Routledge. Str. 1–8.

Čahtarević, Rada. 2008. »Univerzalnost kompleksnosti«. *Prostor* 16 (2008) 1. Str. 65–74.

47

Koju je napravio u suradnji sa Saulom Bassom, autorom brojnih uvodnih špica i plakata.

48

Općenito, nasljedstvo prve avangarde može se upravo vidjeti, kako navodi Betancourt, u ovom spoju: recimo, dizajn Saula Bassa za *The Golden Arm* (1955.) direktno se oslanja na elemente Richterovih geometrijskih filmova, dizajn Simona Clowesa za *X-Men: First Class* (2011.) poziva se na filmove Ruttmanna i Mary Ellen Bute (Betancourt, 2019: 52).

49

Kako navodi Manovich: »... apstraktna slika migrirala su iz umjetničkih studija u muzeje moderne umjetnosti, ali i korporativne urede, logotipe, hotelske sobe, torbe, namještaj i tako dalje, politička optužba za ovu opoziciju u velikoj se mjeri raspala« (Manovich, 2004: 2).

50

Figurativno slikarstvo danas nastavljaju različiti pravci, npr. hiperrealizam, pseudorealizam (Devajyoti Ray) i drugi, a to je i kod nas, posljednjih godina, postao svojevrsni trend.

- Dawkins, Richard. 2009. *Najveća predstava na Zemlji: dokazi u prilog evoluciji*. Preveo Žarko Vodinelić. Zagreb: Izvori.
- Dutton, Denis. 2000. »But They Don't Have Our Concept of Art«. U: Carroll, Noël (ur.). *Theories of Art Today*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press. Str. 217–238.
- Dutton, Denis. 2009. *The Art Instinct: Beauty, Pleasure, & Human Evolution*. New York: Oxford University Press.
- Eagleman, David. 2015. *The Brain: The Story of You*. New York: Pantheon Books.
- Elder, Bruce. 2010. *Harmony and Dissent: Film and Avant-garde Art Movements in the Early Twentieth Century*. Waterloo: Wilfrid Laurier University Press.
- Feldman Barrett, Lisa. 2018. *How Emotions Are Made: The Secret Life of the Brain*. London: Pan Books.
- Gombrich, E. H. 1994. *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. London: Phaidon.
- Grodal, Torben. 2009. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Harris, Miriam; Husbands, Lilly; Taberham, Paul. Ur. 2019. *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. New York: Routledge.
- Jenkins, Bruce. 2013. »Fluksus filmovi u tri pogrešna početka«. U: Čekić, Jovan; Stanković, Maja (ur.). *Slika / Pokret / Transformacija: Pokretne slike u umetnosti*. Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije. Str. 25–46.
- Jennings, Gabrielle. Ur. 2015. *Abstract Video: The Moving Image in Contemporary Art*. Oakland: University of California Press.
- Kandel, Eric. 2016. *Reductionism in Art and Brain Science: Bridging the Two Cultures*. New York: Columbia University Press.
- Kotz, Liz. 2013. »Video-projekcija: prostor između ekrana«. U: Čekić, Jovan; Stanković, Maja (ur.). *Slika / Pokret / Transformacija: Pokretne slike u umetnosti*. Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije. Str. 285–306.
- Le Grice, Malcom. 1982. *Abstract Film and Beyond*. Cambridge: The MIT Press.
- MacDonald, Scott. 1993. *Avant-garde Film: Motion Studies*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Manovich, Lev. 2004. »Abstraction and Complexity«. *Manovich*. Str. 1–14. Dostupno na: <http://manovich.net/index.php/projects/abstraction-and-complexity> (pristupljeno 3. 11. 2019.).
- Melançon, Paul. 2005. »Begon Dull Care«. *Senses of Cinema*. Dostupno na: http://sensesofcinema.com/2005/cteq/begone_dull_care/ (pristupljeno 3. 11. 2019.).
- Mollaghan, Aimee. 2015. *The Visual Music Film*. London: Palgrave MacMillan.
- Mollaghan, Aimee. 2019. »A Consideration of the Absolute in Visual Music Animation«. U: Harris, Miriam; Husbands, Lilly; Taberham, Paul (ur.). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. New York: Routledge. Str. 37–50.
- Moritz, William. 1997. »Digital Harmony: The Life of John Whitney, Computer Animation Pioneer«. *Animation World Magazine* (2.5). Dostupno na: <https://www.awn.com/mag/issue2.5/2.5pages/2.5moritzwhitney.html> (pristupljeno 3. 11. 2019.).
- Pejić, Biljana; Škorc, Bojana; Pflug, Sanja. 2014. »Korišćenje i preferencija boja«. U: Slobodan, Marković i dr. (ur.). *Empirijska istraživanja u psihologiji: zbornik radova s XX naučnog skupa*. Beograd: Institut za psihologiju i laboratorija za eksperimentalnu psihologiju, Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu. Str. 41–46.
- Peterson, James. 1994. *Dreams of Chaos, Visions of Order: Understanding the American Avant-garde Cinema*. Detroit: Wayne State University Press.

Plant, Jessy. 2015. »Key Concepts – Appropriation«. *Jessy Plant Art.*+ (1. 10. 2015.). Dostupno na: <https://jessyplantart.wordpress.com/2015/10/01/key-concepts-appropriation/> (pristupljeno 3. 11. 2019.).

Plantinga, Carl. 2009. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press.

Ris, Alan Leonard [Rees, Alan Leonard]. 2013. »Pokreti u filmu između 1912. i 1940. godine«. U: Čekić, Jovan; Stanković, Maja (ur.). *Slika / Pokret / Transformacija: Pokretne slike u umetnosti*. Beograd: Centar za medije i komunikacije, Fakultet za medije i komunikacije. Str. 3–24.

Remes, Justin. 2015. *Motion(less) Pictures: The Cinema of Stasis*. New York: Columbia University Press.

Smith, Greg M. 2002. »Lokalne emocije, globalna raspoloženja i filmska struktura«. Prevela Mirela Škarica. *Hrvatski filmski ljetopis* 8 (2002) 2. Str. 30–41.

Smith, Murray. 1995. *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. New York, Oxford: Oxford University Press.

Šuvaković, Miško. 2005. *Pojmovnik suvremene umjetnosti*. Zagreb: Horetzky.

Taberham, Paul. 2018. *Lessons in Perception: The Avant-Garde Filmmaker as Practical Psychologist*. New York, Oxford: Berghahn Books.

Taberham, Paul. 2019. »It is alive if you are: Defining experimental animation«. U: Harris, Miriam; Husbands, Lilly; Taberham, Paul (ur.). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. New York: Routledge. Str. 17–36.

Taberham, Paul. 2014. »Avant-Garde Film in an Evolutionary Context«. U: Taberham, Paul; Nannicelli, Ted (ur.). *Cognitive Media Theory*. New York: Routledge. Str. 214–231.

Takahashi, Tess. 2019. »'Meticulously, Recklessly, Worked Upon': Direct animation, the auratic and the index«. U: Harris, Miriam; Husbands, Lilly; Taberham, Paul (ur.). *Experimental Animation: From Analogue to Digital*. New York: Routledge. Str. 102–113.

Turner, Pamela. 2003. »Content and Meaning in Abstract Animation«. *Kinetic Imaging Publications and Presentations*. Str. 1–24. Dostupno na: <https://core.ac.uk/download/pdf/51288798.pdf> (pristupljeno 3. 11. 2019.).

Turković, Hrvoje. 1999. »Na čemu temeljiti kognitivistički pristup?«. *Hrvatski filmski ljetopis* 5 (1999) 3–4. Str. 49–58.

Turković, Hrvoje. 2002. *Razumijevanje perspektive: teorija likovnog razabiranja*. Zagreb: Durieux.

Turković, Hrvoje. 2008. »Filmska osjetljivost Aleksandra Srneca«. U: Sudac, Marinko (ur.). *Prisutna odsutnost: Aleksandar Srnec*. Zagreb: vlastita naklada. Str. 453–473.

Turković, Hrvoje. 2009. »Poetsko izlaganje na filmu«. *Hrvatski filmski ljetopis* 15 (2009). Str. 11–33.

Turković, Hrvoje. 2019. »Apstraktni film/video«. *Academia.edu*. Dostupno na: https://www.academia.edu/40355255/Apstraktni_film_Abstract_Film_PP_presentation (pristupljeno 3. 11. 2019.).

Wees, William. 1992. *Light Moving in Time: Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde Film*. Los Angeles: University of California Press.

Youngblood, Gene. 1971. *Expanded Cinema*. London: Littlehampton Book Services Ltd.

Vanja Obad

Abstract Film – Discursive and Sensory Characteristics

Abstract

The paper elaborates specific perceptive purposes and structural procedures generated by the various experimental abstract films and shows the ways how abstract film engages spectator's attention. By "liberating" our visual system from representational (daily visual) experience, the abstract film encourages us to cultivate different sensory and sensual sensibility, explore new associations and alternative paths for moods and emotions. Various streams of abstract film will be analysed, relying primarily on classical abstract films (Whitney brothers, McLaren, Richter, and Eggeling, etc.).

Keywords

abstract film, abstract animation, experimental film, avant-garde film, abstract art, visual music, synesthesia, minimalism, cognitive theory of film, experience