

PURITEKA 6/2017, Tema broja: Umjetnost i suvremene tehnologije - novi mediji u umjetnosti

Edited book / Urednička knjiga

Publication status / Verzija rada: **Published version / Objavljena verzija rada (izdavačev PDF)**

Publication year / Godina izdavanja: **2017**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:186:417752>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Faculty of Humanities and Social Sciences - FHSSRI Repository](#)





DAN POVIJESTI
UMJETNOSTI

UMJETNOST I SUVREMENE TEHNOLOGIJE
NOVI MEDIJI U UMJETNOSTI
ART AND MODERN TECHNOLOGIES - NEW MEDIA ART

PURITEKA BROJ 6 / VOLUME 6

E-ČASOPIS DANA POVIJESTI UMJETNOSTI U RIJEČI / E-JOURNAL OF ART HISTORY DAY IN RIJEKA

PURITEKA

UMJETNOST I SUVREMENE TEHNOLOGIJE – NOVI MEDIJI U UMJETNOSTI
ART AND MODERN TECHNOLOGIES – NEW MEDIA ART

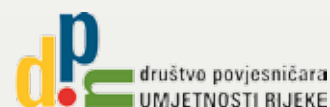
E-ČASOPIS
DANA POVIJESTI UMJETNOSTI U RIJECI

E-JOURNAL
OF ART HISTORY DAY IN RIJEKA

Broj 6
Volume 6



Klub studenata
povijesti umjetnosti



Odsjek za povijest umjetnosti
Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci



Rijeka, 2018.

PURITEKA

E-ČASOPIS DANA POVIJESTI UMJETNOSTI U RIJECI
E-JOURNAL OF ART HISTORY DAY IN RIJEKA

BROJ 6/2017
VOLUME 6/2017

ISSN 1848 - 7483
UKD 7(091)
738.5

E-časopis izlazi jedanput godišnje
E-journal is published annually

Postavljeno na mrežu / Uploaded to web:
14.03.2018. / 14.03.2018.

Izdavači

Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci /
Faculty of Humanities and Social Sciences,
University of Rijeka

Društvo povjesničara umjetnosti Rijeke /
Association of Art Historians of Rijeka

Za izdavače

Ines Srdoč Konestra
Ivana Golob Mihić

Urednica / Editor
Mia Krneta

Urednički odbor / Editorial Board

Marina Vicelja Matijašić
Lidija Butković Mićin
Barbara Španjol Pandelo
Nikolina Dostal
Kristina Eterović

Jezične savjetnice za hrvatski jezik /
Editors for Croatian Language

Kristina Eterović
Simona Košnjak
Sunčana Lelkić
Iva Volović

Prijevod / Translation

Iva Kuljiš
Lucija Peremin

Naslovnica / Cover

Sanja Jovanović

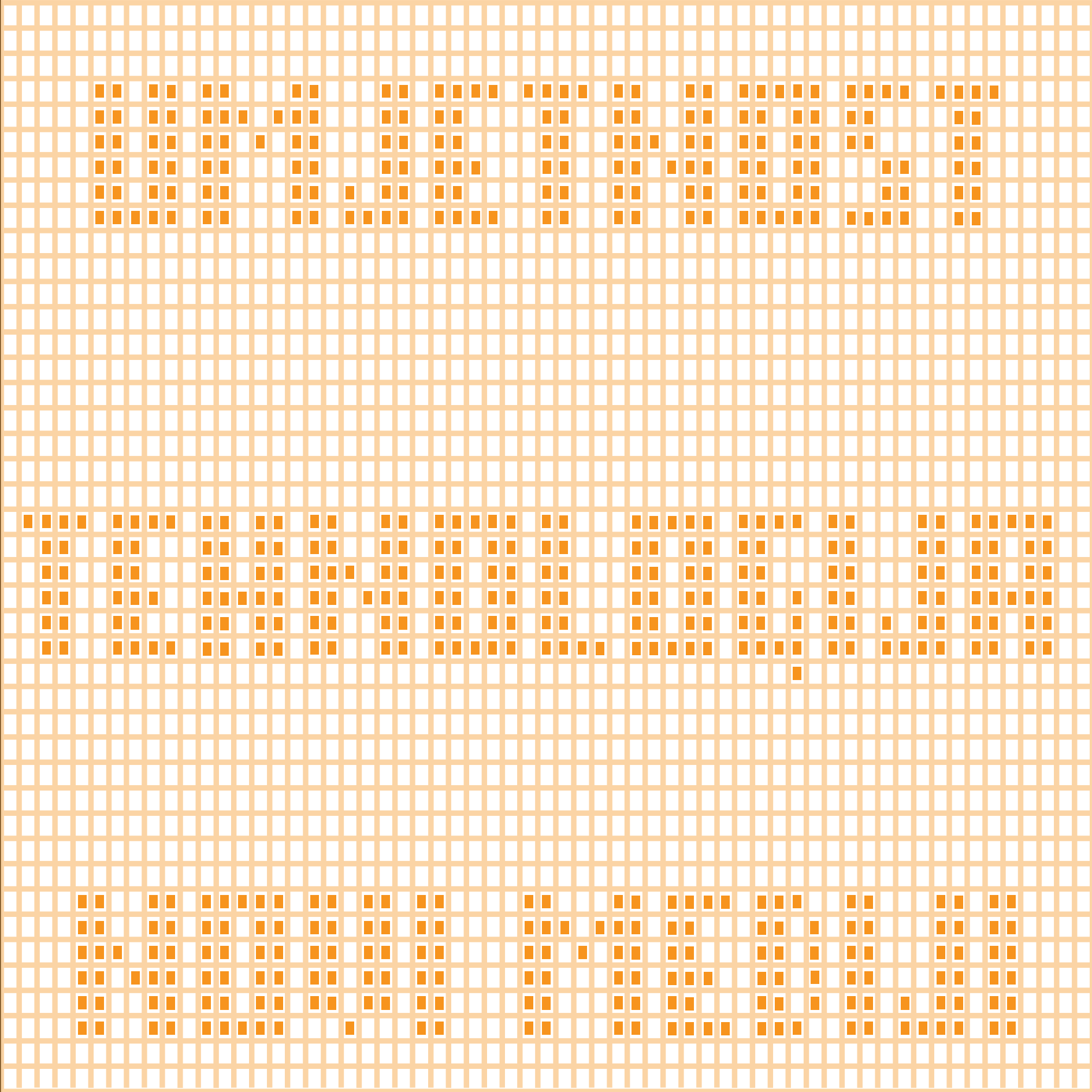
Grafičko oblikovanje /
Design and text preparation

Nikki Vancaš

Adresa uredništva / Editorial address

Odsjek za povijest umjetnosti, Filozofski fakultet
Sveučilišta u Rijeci, Sveučilišna avenija 4, 51000
Rijeka, Hrvatska /

Department of Art History, Faculty of Humanities
and Social Sciences, University of Rijeka,
Sveučilišna avenija 4, 51000 Rijeka, Croatia





SADRŽAJ / CONTENTS

Uvodna riječ / Foreword	2
Mia Krneta	4
Sedmi Dan povijesti umjetnosti u Rijeci / The Seventh Art History Day in Rijeka	
Paola Peršić	10
Izložba studentskih radova „Kompjuterska grafika“ / Exhibition of Student Works “Computer Graphics”	
Ana Peraica	24
Intermedijalnost slikarstva i tehnologije fotografije / Intermediality of Painting and the Technology of Photography	
Darko Fritz	39
Postmedijsko stanje suvremene umjetnosti / Postmedial State of Contemporary Art	
Ingeborg Fülepp	43
Svjetlosti velegrada: kratki osvrti na projekte medijskih fasada / Lights of Metropolis: A Brief Review of Media Facade Projects	
Nikolina Dostal	52
Ekperimentalni video u Hrvatskoj / Croatian Experimental Video Art	
Ana Žarković	64
//// Umjetnost greške (<i>/glitch/</i>) - apropijacija greške u suvremenoj digitalnoj umjetnosti/////	
//// Glitchart (<i>/glitch/</i>) - the Appropriation of Glitch in Digital Art /////	
Program sedmog Dana povijesti umjetnosti / Programme of the Seventh Art History Day	71
Zahvale / Acknowledgements	72

Uvodna riječ / Foreword

Zadovoljstvo nam je predstaviti šesti broj PURITEKE, e-časopisa Dana povijesti umjetnosti u Rijeci, manifestacije koja se održava jednom godišnje na izabranu temu.

Danu su prethodile pripreme u koje su bili uključeni profesori Odsjeka za povijest umjetnosti, članovi Društva povjesničara umjetnosti Rijeke, članova Kluba studenata povijesti umjetnosti ARTeFACT te suradnici s Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci, Galerije studentskog kulturnog centra u Rijeci (Galerija SKC), Muzeja informatike Peek & Poke i Umjetničke organizacijom Format C. Organizirana su predavanja, radionice i umjetnički performans te je proveden natječaj namijenjen studentima hrvatskih sveučilišta, čiji je rezultat bila izložba radova na temu kompjutorske grafike.

U šestom izdanju PURITEKE donosimo pregled sedmog Dana povijesti umjetnosti te tekstove sudionika (predavača) na manifestaciji.

Ispred uredništva,
Mia Krneta





MIA KRNETA

Filozofski fakultet u Rijeci, student /
Faculty of Humanities and Social Sciences in Rijeka, student

**Sedmi Dan povijesti umjetnosti u Rijeci /
The Seventh Art History Day in Rijeka**

Potaknuti željom da se prikaže i raspravi jedna od najnovijih tendencija suvremene umjetnosti, obilježena spojem umjetnosti, znanosti i tehnologije, studenti Odsjeka za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta u Rijeci, članovi Kluba studenata povijesti umjetnosti ARTeFACT, posvetili su sedmi po redu Dan povijesti umjetnosti temi *Umjetnost i suvremene tehnologije – novi mediji u umjetnosti*. Sedmi Dan povijesti umjetnosti održan je 17. ožujka 2017. godine, a područje zanimanja sudionika manifestacije bilo je sadržano u teorijskim i praktičnim aspektima novomedijske umjetnosti s ciljem njezina boljeg poznavanja i razumijevanja.

Program sedmog Dana povijesti umjetnosti otvoren je pozdravnim riječima, nakon čega je uslijedio radni dio (stručni skup) koji je započeo predavanjem zagrebačkog samostalnog umjetnika i kustosa Darka Fritza, koji se javio *skypeom* iz Pariza. Predavanjem naslovljenim *Postmedijsko stanje suvremene umjetnosti* Fritz nas je uveo u problematiku trenutnih umjetničkih praksi te probleme suvremene terminologije sa zaključnim prijedlogom o pozitivnom tumačenju termina *postmedijskog stanja umjetnosti*. Drugo je izlaganje dr. sc. Ane Peraice iz Splita također bilo praćeno putem *skypea*. Predavanjem *Intermedijacija slikarstva i tehnologije fotografije* Peraica je pomoću nekoliko primjera ukazala na ulogu i utjecaj tehnologije fotografije u koncipiranju slikarskih djela od samih početaka razvoja tehnologije fotografije – *camere obscure* – do analogne i digitalne fotografije. Treće predavanje održala je izvanredna profesorica na Akademiji primijenjenih umjetnosti u Rijeci Ingeborg Fülepp, naslova *Svjetlosti velegrada: kratki osvrti na projekte medijskih fasada*. Ovim predavanjem upoznali smo se s primjerima i razlikom između medijske umjetnosti komercijalne primjene ili medijske umjetnosti, sve popularnijih festivala svjetlosti, naspram medijskoj umjetnosti inovativnih izražaja, koji su rezultat umjetničkih eksperimenata s raznolikim (projekcijskim, interaktivnim, senzorskim, itd.) mogućnostima suvremene tehnologije. Posljednja dva izlaganja održale su studentice

Odsjeka za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta u Rijeci: Nikolina Dostal i Ana Žarković. Nikolina Dostal u izlaganju naslova *Eksperimentalni video u Hrvatskoj* upoznala nas je s osnovnim tehničkim elementima videoumjetnosti te njezinim počecima u Hrvatskoj na primjeru rada nekoliko cijjenjenih hrvatskih umjetnika. Naposljetku, Ana Žarković nas je uvela u jednu od najnovijih i trenutno najpoznatijih pojava suvremene digitalne umjetnosti: *glitch umjetnost* ili *umjetnost pogreške*, s temom *Estetika pogreške: digitalne tendencije u suvremenoj kompjuterskoj umjetnosti*.

Stručni skup završen je otvorenjem izložbe studentskih radova naslovljene *Kompjuterska grafika*. Izložba je krajnji rezultat istoimenog natječaja, namijenjenog svim redovitim studentima Republike Hrvatske, a koji je kao projekt Kluba studenata povijesti umjetnosti ARTeFACT uspješno ostvaren već treću godinu zaredom. Ovaj natječaj svim studentima daje mogućnost nagrađivanja rada i izlaganja na izložbi u okviru Dana povijesti umjetnosti. Sukladno temi VII. Dana povijesti umjetnosti, izložba *Kompjuterska grafika* bavila se jednim aspektom novomedijske umjetnosti - kompjuterskim generiranjem slika. Na izložbi je predstavljeno trinaest radova koji daju inovativne primjere u pristupu i korištenju suvremene, kompjuterske tehnologije pri oblikovanju slike čime se željelo ukazati na brojne mogućnosti spajanja tehnologije i umjetnosti.

U središnjem dijelu programa održane su tri radionice. Radionicu *Umjetnik u kompjuteru* održale su studentice Odsjeka za povijest umjetnosti Petra Štefičar i Irena Radoslav, u suradnji s Muzejom informatike Peek & Poke, za učenike osnovnih škola, a na kojoj su na kreativan način predstavile transformaciju umjetnosti kroz povijest, s naglaskom na promjene od analognih do digitalnih tehnika.

Drugu radionicu, *Glitch art radionicu*, održala je umjetnička organizacija *Format C* iz Zagreba s voditeljima Dinom Karadžić i Vedranom Gligom koji su učenike srednjih škola uveli u osnove *glitch* umjetnosti, a zatim su, pomoću različitih digitalnih programa za manipulaciju statičnih i pokretnih slika, ostvarili nekoliko radova. Treća po redu, dvodnevna radionica *Fake News* ostvarena je u suradnji sa studentima Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci Dominikom Grdićem, Dolores Kovačić i Michelom Mesarićem te Galerijom SKC-a. Na njoj su studenti dobili priliku upoznati se s temom spekulativnog dizajna, a potom samostalno režirati, snimati i montirati kratak prilog „konstruirane istine“ na temu postojanja restorana zdrave prehrane u gradu Rijeci.

Program sedmog Dana povijesti umjetnosti zaključen je predavanjem i umjetničkim performansom *Sve nekako počinje...* Ivana Marušića Klifa, održanom u prostoru Filodrammatice. U jednosatnom predavanju Ivan Marušić Klif s teorijskog je aspekta

predstavio način nastajanja vlastitog rada. Objašnjen je princip rada unutar složenog sustava tehnologije u kojem je osnovni uređaj za stvaranje slike i zvuka -osciloskop, mjerni uređaj koji daje grafičke prikaze mjerenog signala pomoću kojeg Klif stvara ambijentalne audio-video instalacije. Rezultat izmjene nastalih instalacija pomoću navedenog sustava tehnologije promatraču je predstavljen zadivljujućim performansom.

Sedmi Dan povijesti umjetnosti uspješno je priveden kraju u iznimno zanimljivom, kreativnom i poticajnom okruženju u dobroj suradnji svih sudionika, studenata i profesora riječkog sveučilišta, osnovnoškolskih i srednjoškolskih učenika i šire javnosti. Predstavili smo zanimljive teme koje su dotakle suvremene probleme i rješenja u vizualnoj umjetničkoj praksi, za koje je riječka publika pokazala izniman interes.



Radionica „Umjetnik u kompjuteru“



Radionica „Fake News“



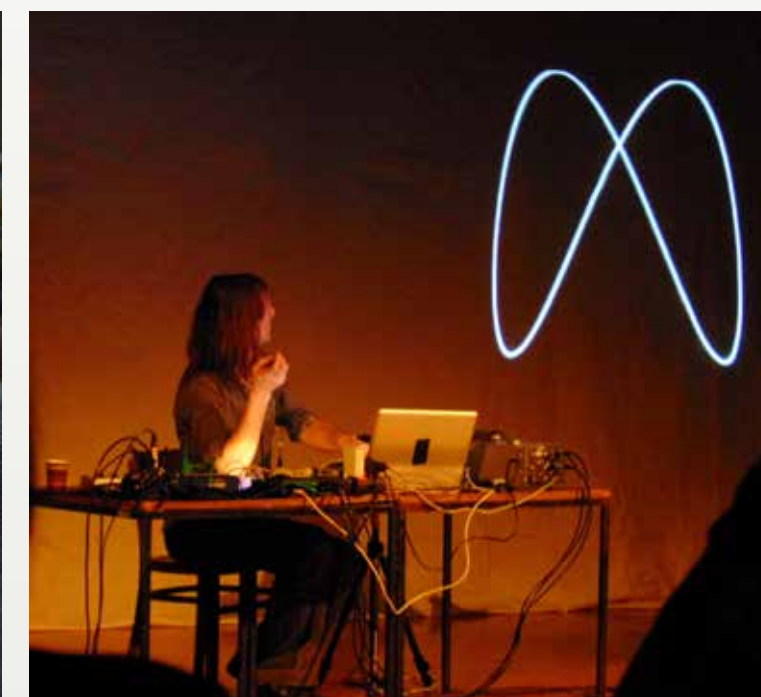
Radionica „Fake News“



Radionica „Glitch art“



Radionica „Glitch art“



Ivan Marušić Klif „Sve nekako počinje...“



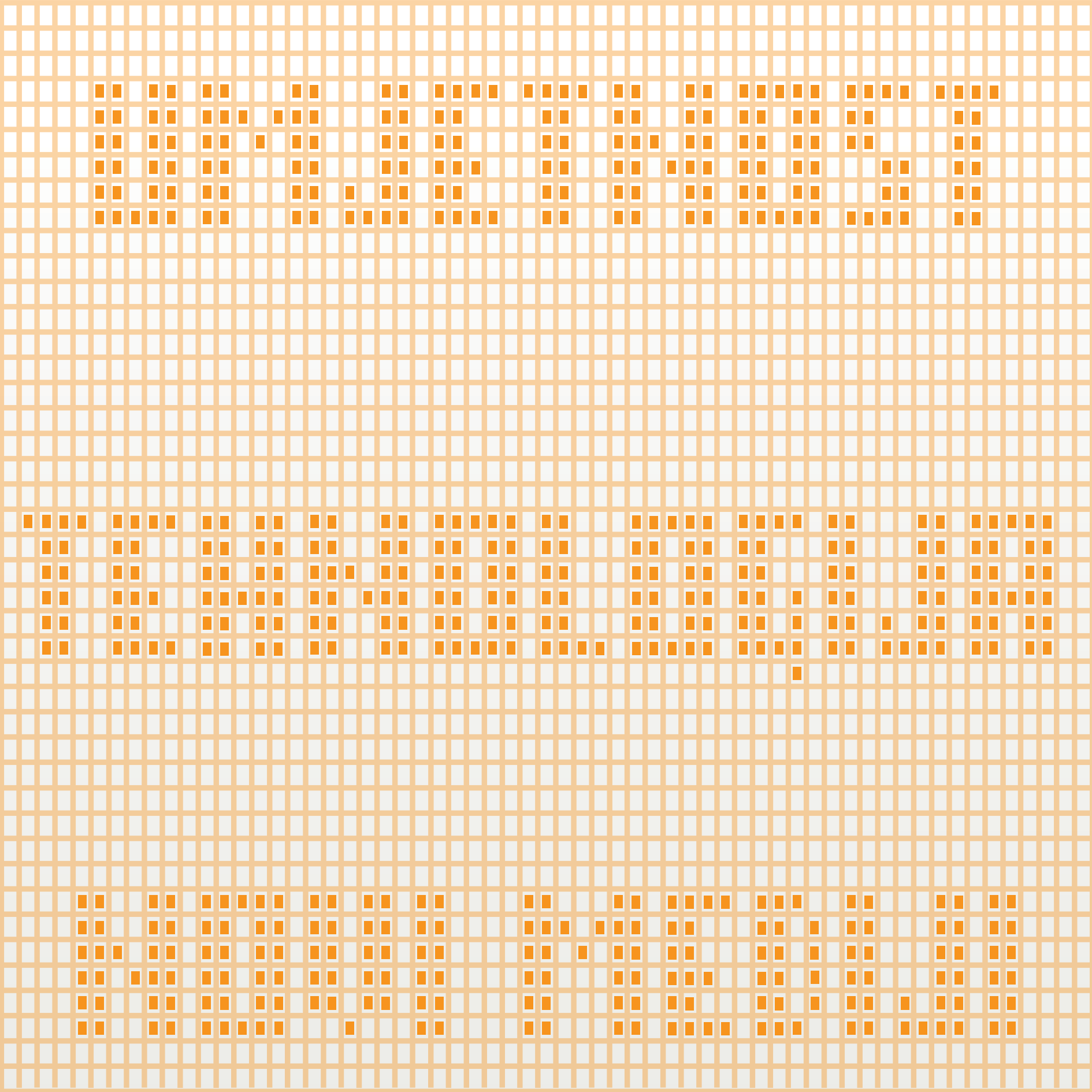
Ivan Marušić Klif „Sve nekako počinje...“



Ivan Marušić Klif „Sve nekako počinje...“



Ivan Marušić Klif „Sve nekako počinje...“





PAOLA PERŠIĆ

Filozofski fakultet u Rijeci, student /
Faculty of Humanities and Social Sciences in Rijeka, student

**Izložba studentskih radova „Kompjuterska grafika“/
Exhibition of Student Works “Computer Graphics”**

Izložba “Kompjuterska grafika” treća je izložba Kluba studenata povijesti umjetnosti ARTeFACT održana kao dio Sedmog Dana povijesti umjetnosti posvećenog odnosu umjetnosti i suvremene tehnologije. Ubrzani napredak tehnologije i nove mogućnosti koje taj napredak donosi, omogućio je „pomicanje granica“ na različite načine i u različitim područjima života. Pritom, ni umjetnost nije izostavljena jer su upravo umjetnici receptori koji neupitno reagiraju na podražaje okoline, stvarajući kreativni artefakt kao produkt nove vizualnosti kojem je ova izložba bila posvećena. Natječaj je bio otvoren za sve redovite studente Republike Hrvatske. Od dvadeset dvoje prijavljenih studenata i ukupno četrdeset devet zaprimljenih radova, stručno povjerenstvo u sastavu profesora Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci – Ingeborg Fülepp, Igor Eškinja, Tomislav Brajnović, Nadija Mustapić - i studentice Odsjeka za povijest umjetnosti, predstavnice članova Kluba ARTeFACT, Paole Peršić odabralo je trinaest najboljih radova koji su bili izloženi na izložbi povodom obilježavanja Dana povijesti umjetnosti u zgradi Filozofskog fakulteta u Rijeci.

Za sudjelovanje u natječaju tražila se kreativnost i izvornost svakog pojedinog autora te znanje i vještine u korištenju kompjuterskih programa kao medija u kojem rad nastaje. Autori su uz radove predali tekstualni sadržaj, koji je sadržavao njihov osobni utisak o prikazanom te opis načina dobivanja slike. Cilj natječajnog postupka i izložbene ideje može se prepoznati u riječima Igora Eškinje, jednog od članova stručnog povjerenstva: „U doba u kojemu je upotreba računala sastavni dio svakodnevne komunikacije, međuljudskih odnosa i gotovo svih radnih procesa, ne postavlja se pitanje da li koristiti računalo u umjetničkom procesu, već na koji način ćemo to činiti?“.

Pobjednički rad „Detalj 1“ rad je autorice Marine Rajšić, studentice preddiplomskog studija Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci, kojeg je Eškinja ocijenio sljedećim riječima: „Detalj 1

prvenstveno je rad o odnosu pojedinca, zajednice i mjernog aparata kroz koji taj odnos promatramo. Koristeći metaforu piksela, Marina sažima različite asocijacije i mogućnosti iščitavanja. Tako piksel, kao najmanja gradbena jedinica digitalne slike, postaje u isto vrijeme pojedinac, ali i udaljena galaksija. Konceptualni je pristup dosljedno prisutan i u tehničkoj izvedbi u kojoj upotreba računala varira od sofisticiranog programa za obradu slika do jednostavne geste pretvaranja zaslona u sliku. “Iako Rajšić svoj piksel uspoređuje s čovjekom kao jedinkom neprimjetnom u masi, njezin je rad itekako primijećen i istaknut iz mase kao najbolji ili kako kaže Eškinja: „to je rad o mjeri i s mjerom“. Osim Rajšićina rada na ovoj su izložbi bili izloženi radovi koji promatraču ne donose samo izvrsnost u korištenju računalne tehnologije, već unose želje, strasti, potrebe i osjećaje autora koji ovoj tematici pristupaju na posve individualan način.

Prenosimo dio teksta kataloga izložbe autorice Paole Peršić:

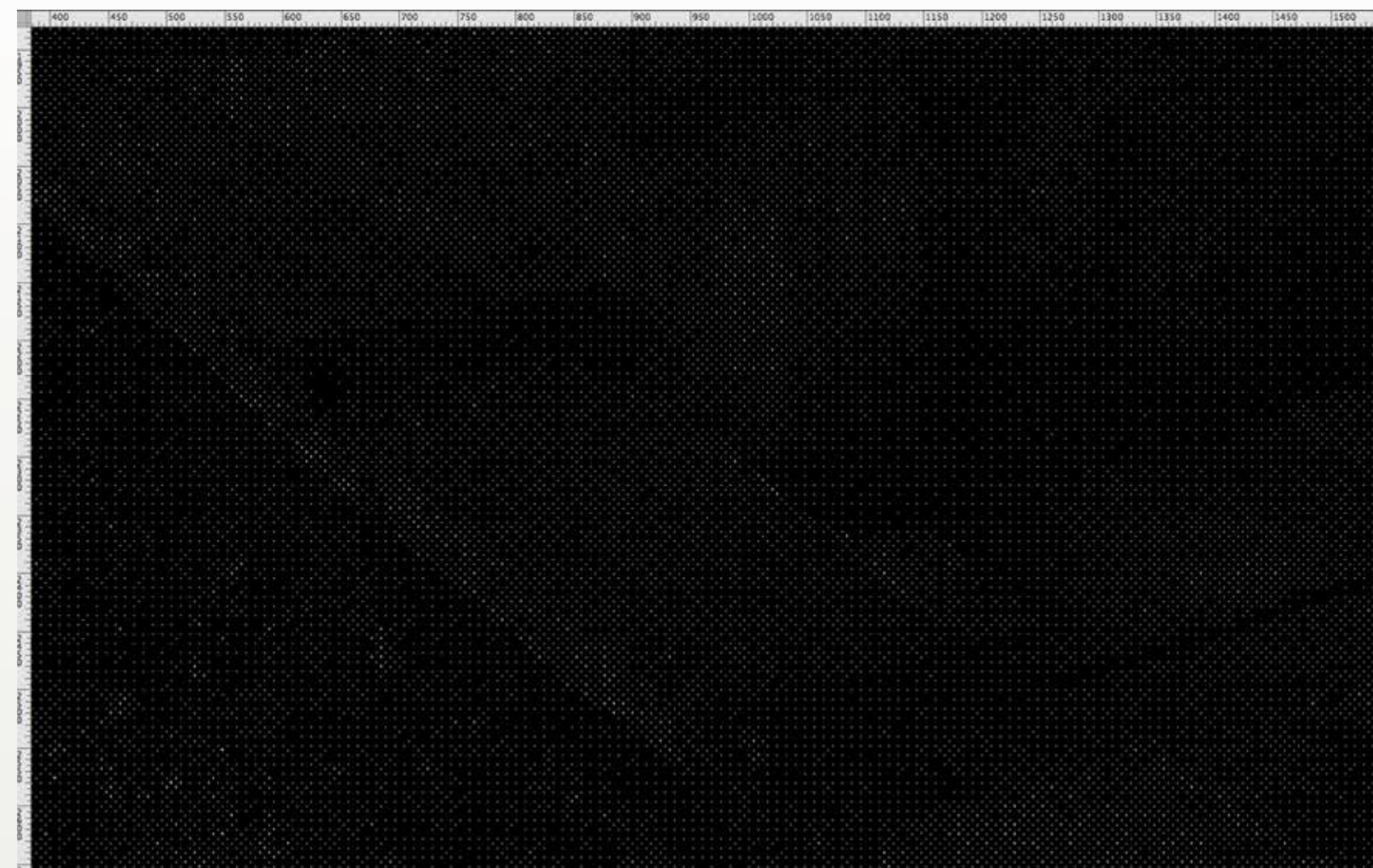
*Autori radova odabranih za izložbu na različite su načine pristupili temi Kompjuterska grafika. Tako je **Adriana Divković Mrše** svoj osobni doživljaj ove problematike izrazila kroz rad „Paosjeti“, koji nastaje kao pokušaj prikaza osjećaja kao psihološke pojave izazvane vanjskim čimbenicima te oku nevidljive. S druge strane, **Stjepan Gluščić** inspiraciju za rad „Crna perzijska mačka“ pronalazi u prirodi posežući za proučavanjem građe uzoraka pojedinih elemenata ponavljajući ih u svrhu postizanja efekta kaleidoskopa kojim kako kaže: „možemo uvijek drugačije promatrati fantastičan svijet oko sebe.“ **Minja Mitrović** odlučila se poigrati Zvezdanom noći, djelom postimpresionističkog umjetnika Vincenta Van Gogha pitajući se kako bi spoj umjetnosti i računalne tehnologije izgledao u „ono“ vrijeme. „Rorchachove*

pseudopodije“ autorice **Ide Bugarić** prikazuju jedan list iz njezine knjige grafika, koja je nastala kao umjetnički objekt kombinacijom tradicionalne i računalne grafike, a osnovni je motiv „nalik izmaštanoj amebi građenoj od sitnih kružića.“ Dok se **Leopoldina Jovanovski** svojim radom „Mini me/Mala ja“ odlučila okrenuti svijetu vila, oblikujući sebe kao vilu koja se suočava s preprekama u stvarnome životu koje su prilagođene samo ljudima, **Anita Kos** svoj rad „Refleksija“ opisuje kao „suočenje sa samom sobom“. Suočavanju sa stvarnošću okreće se i **Antonia Vukičević**, koja svojim radom „Baština“ prikazuje popis propalih hrvatskih tvornica na kojem je igrom boja oblikovan prikaz srednjeg prsta u dvostrukom značenju: prvo se značenje referira na „srednji prst“ koji je hrvatska politička elita pokazala svom narodu, a drugo je značenje autorsko - ono što autor poručuje tim istim elitama. U želji za kreativnim korištenjem motiva svog zavičaja, **Marko Ramljak** oblikuje rad „Novi“ kombinacijom digitalne fotografije i digitalnog crteža. **Luka Petrak** svojim radom „00“ prikazuje idejno rješenje vlastitih ideja za buduću izvedbu rada klasičnom grafičkom tehnikom akvatinte, a **Dorian Trepčić** oblikuje seriju radova „Digitalni prostor A, B i C“ koja je nastala od iste fotografije prostora, neopterećenim imperativom stvaranja kroz nesvjesni osjećaj prostornosti.

Ova je izložba omogućila sudionicima da svojim radovima predstave vlastitu kreativnost i umijeće stvaranja digitalne umjetnosti. Organizatorima, studentima povijesti umjetnosti, bila je to prilika da se odmaknu od svakodnevnih područja bavljenja i nauče kako promatrati, vrednovati i izložiti radove nastale kompjuterskom grafikom.

Iako je, prema riječima Igora Eškinje, iznimno teško definirati pojam grafike u digitalnom kontekstu i beskrajnoj reproduktibilnosti, zanimljivi su načini na koje autori reagiraju i promišljaju natječajni zadatak, posebno oni koji su u procesu stvaranja svjesni računala kao medija, čime ne pokušavaju simulirati klasične likovne

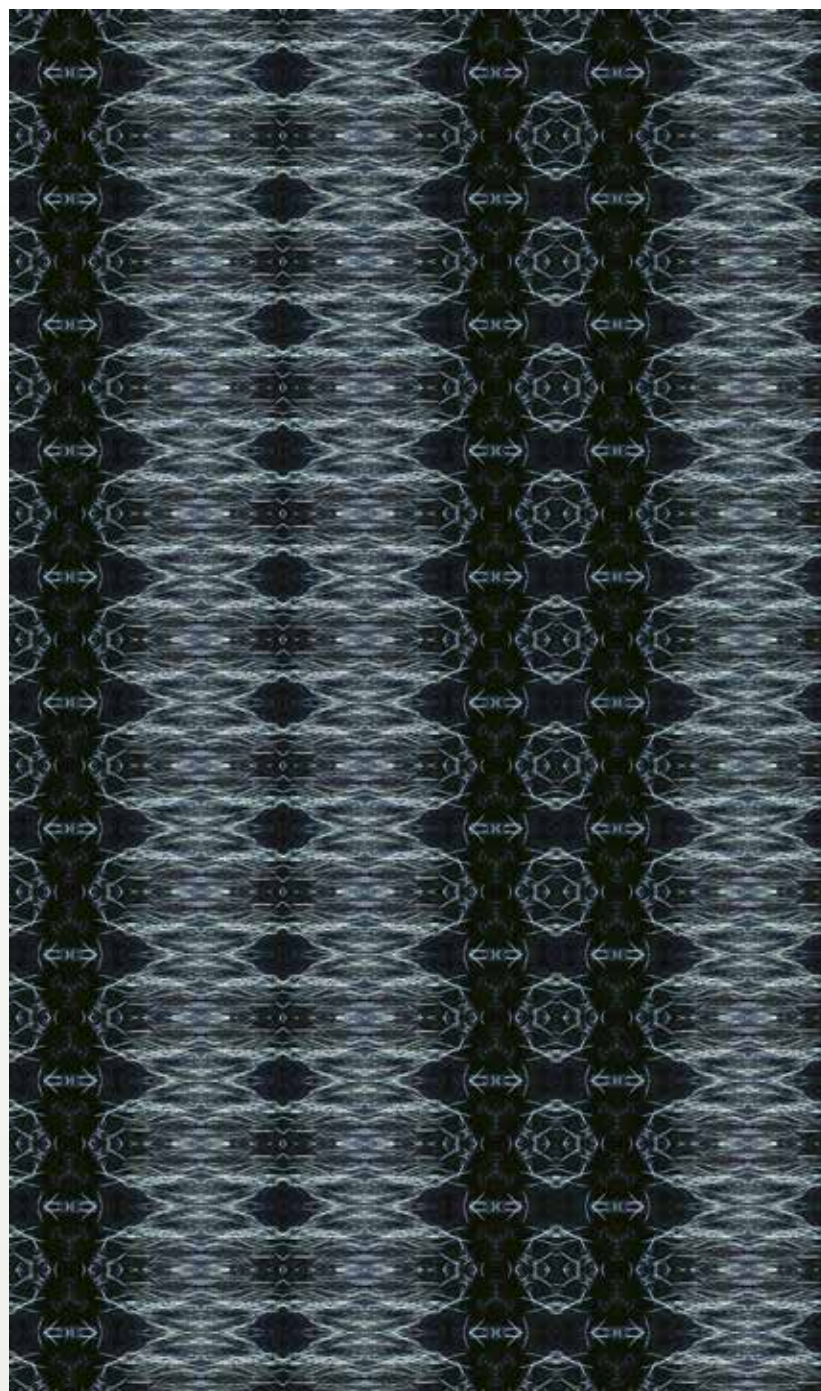
pristupe, već „afirmirati autentičnu estetiku koja proizlazi iz novog sveprisutnog alata. Svakako je važno pohvaliti težnje studenata povijesti umjetnosti kao i studente koji su izabrani za izložbu u kompleksnom promišljanju umjetnosti i života“.



Marina Rajšić, Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci

Detalj 1

“Pixel je kao i čovjek – jedinka. Neprimjetan u masi. Približavanjem istom, uočavamo njegove posebnosti. Međutim, gledajući izdaleka, vidljivi su jedino kada su na okupu, u zajednici, populaciji. Jedino onda stvaraju značajne promjene na slici, ili u svijetu.”



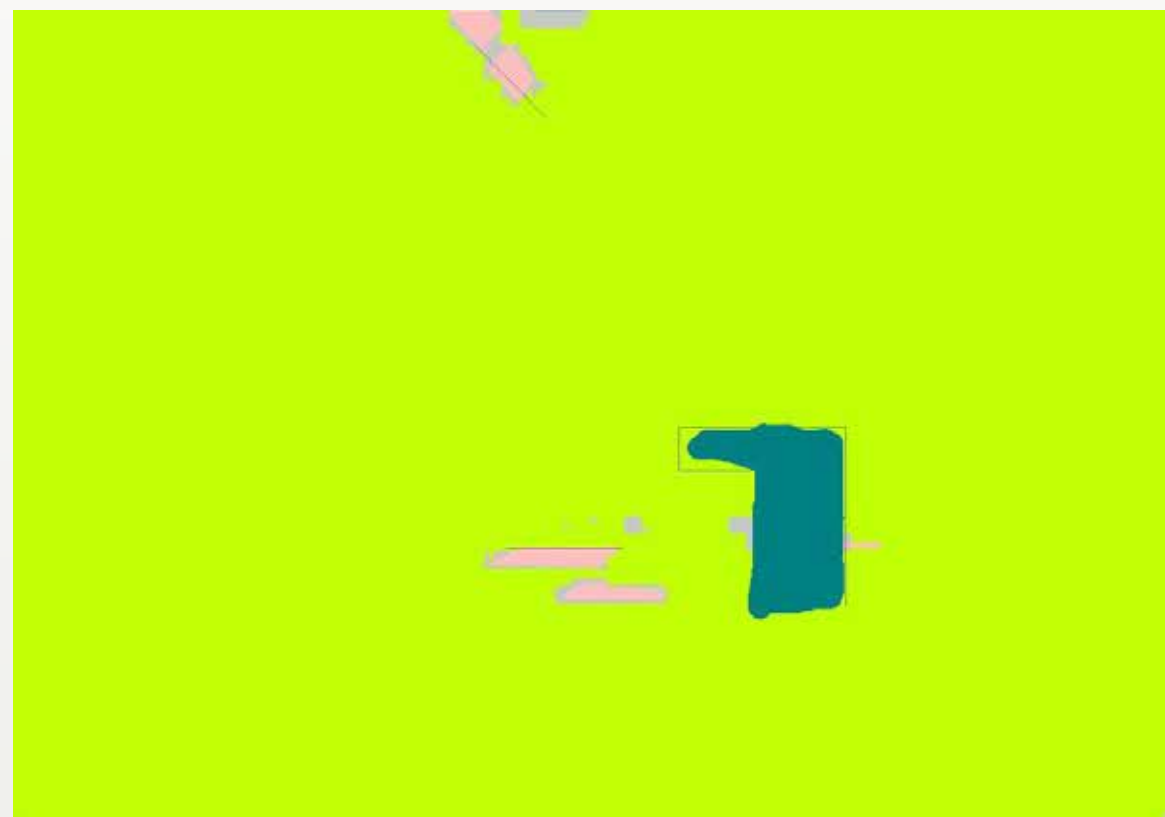
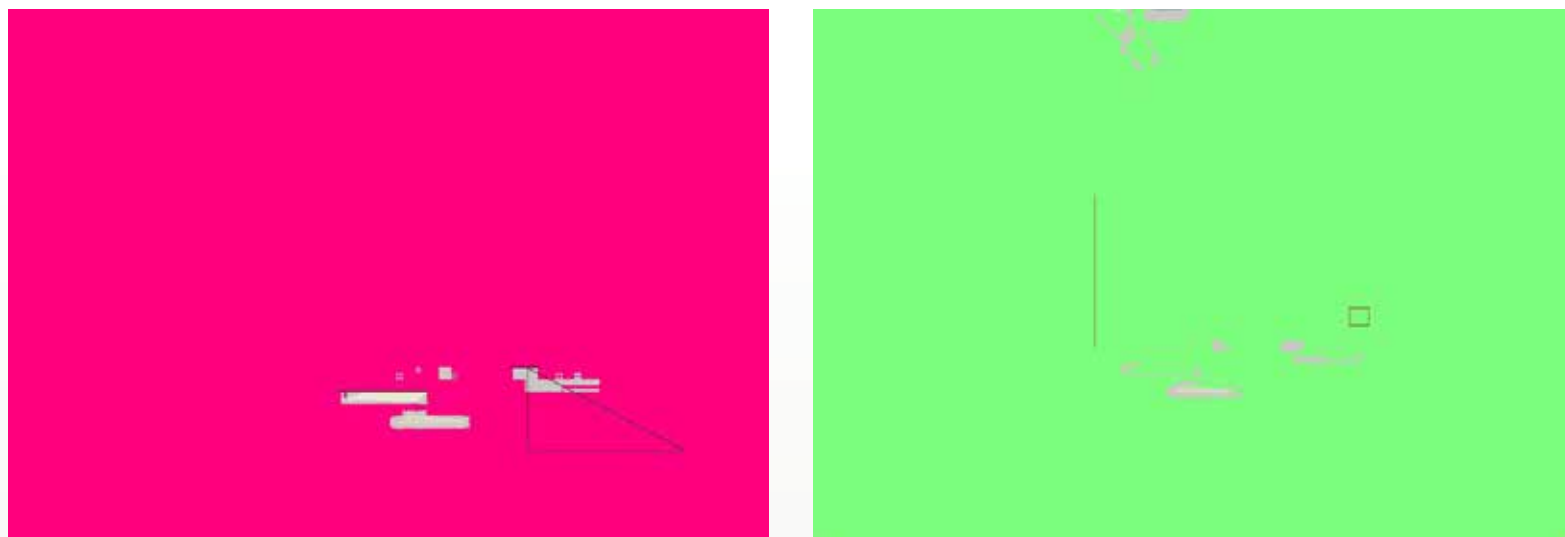
Stjepan Gluščić, Tekstilno tehnološki fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Crna perzijska mačka

Agrokokom Autosaoobraćajno poduzeće Đakovo Boris Kidrič Braća Rakić Bili komerc Croatia Zadar Line Croatia Line (bivša Jugolinija) Ceterom Dalma Duhan Đakovštini d.d Đuro Đaković ELKA Elektronika Elektron GP Zadar GP Jadran GP Radnik Benkovac Glavice Opuzen Građevno poduzeće Rad GP Primorje Gredelj Hartera Ilove Inkobrod Jadran Zadar Jugoplastika pogon Benkovac Jadrantransa Jadranribolov Kožara Kamensko Zagreb Končar Kožara s mokrim pogonom u Gračacu Mijekara Melioracije Mehanike Metkovke Mijekara Staro Petrovo Selo Naronaplasta Otočanka Polikem Poljoprivredni kombinat Zadar Plodine Poljoprivredno dobro Bokanjac PZ Vukšić Pomgrad Plobesta Poliplast 220 Radnik Benkovac Reviji »Rikard Benčić« Radom Salonacoopa Slobodna plovidba Šibenka Tvornica duhana Tvornica ljestenine Jadranka Trio Obrovac Transport Zadar TLM TEF TVIK Knin Tvornica ribljih konzervi Jadranka iz Vele Luke Torpedo Tehnogradnja Tvornica konopa Vlado Bađat Vinilplastika Vulkan Zadranka

Antonia Vukičević, Odjel za povijest umjetnosti, Odjel za geografiju, Sveučilište u Zadru

Baština



Dorian Trepčić, Umjetnička akademija Sveučilišta u Splitu

Digitalni prostor A, B i C



Ida Bugarić, Umjetnička akademija Sveučilišta u Splitu

Rorchachovepseudopodije



Anita Kos, Akademija primijenjenih umjetnosti Sveučilišta u Rijeci

Refleksija



Leopoldina Jovanovski, Studij dizajna, Arhitektonski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Mini me (Mala ja) 3



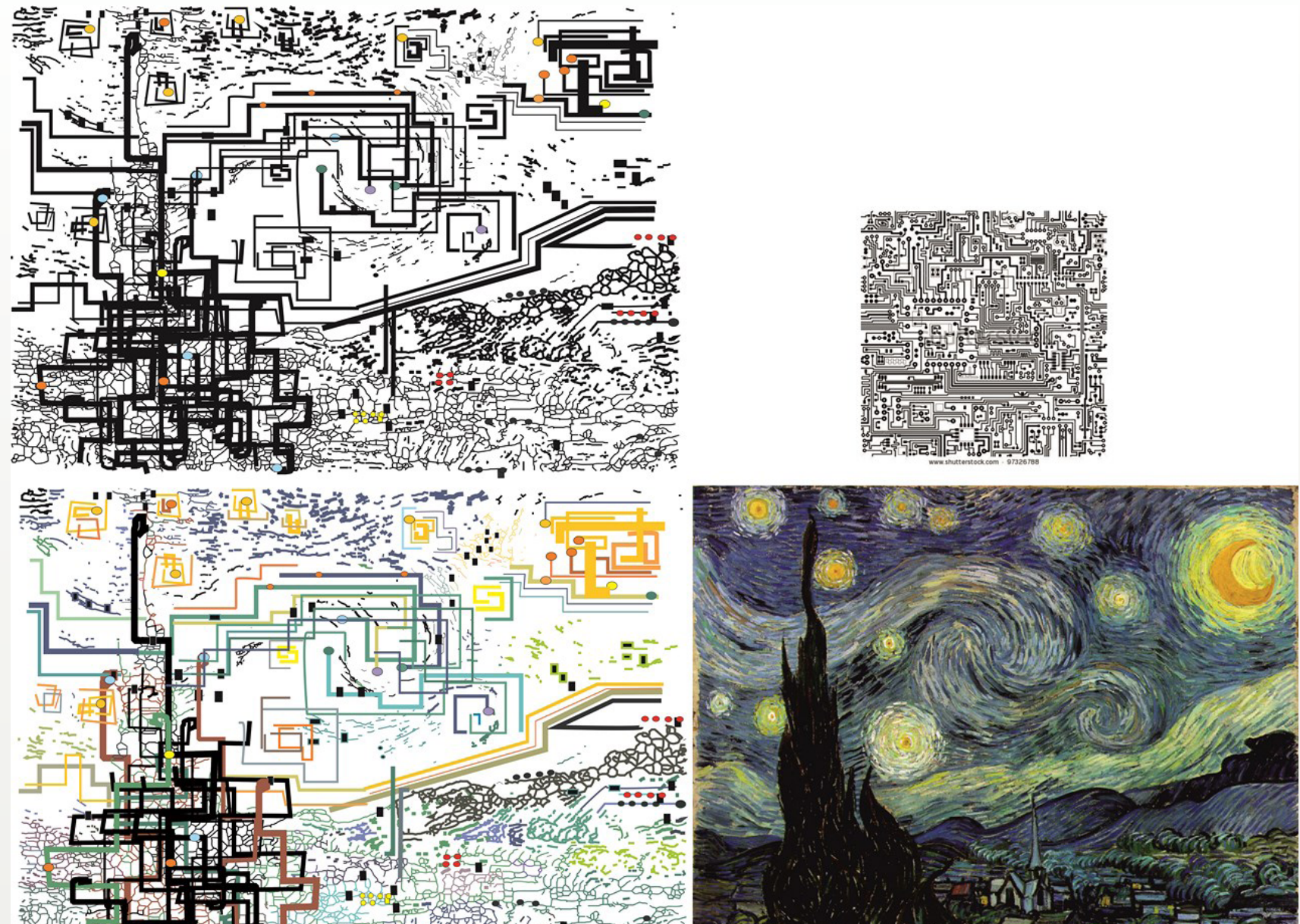
Marko Ramljak, Akademija likovnih umjetnosti Sveučilišta u Mostaru

Novi



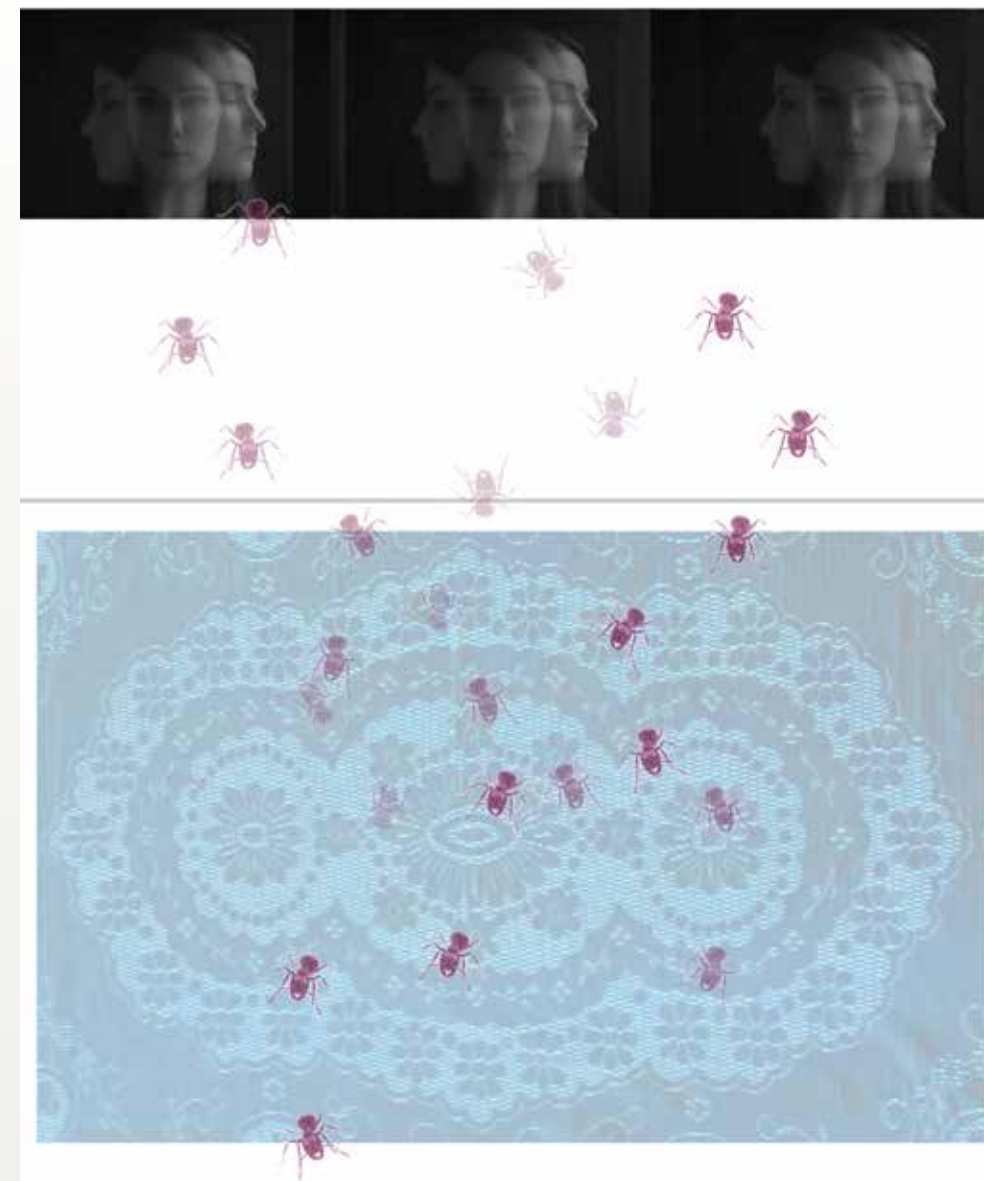
Luka Petrak, Umjetnička akademija Sveučilišta u Osijeku

00.



Minja Mitrović, Umjetnička akademija Sveučilišta u Osijeku

Van Goghova grafička ploča



Adriana Divković Mrše, Umjetnička akademija Sveučilišta u Splitu

"PAOSJETI"



ANA PERAICA

dr. sc.

***Intermedijalnost slikarstva i tehnologije fotografije /
Intermediality of Painting and the Technology of Photography***

U posljednja dva desetljeća pojavili su se brojni članci koji ukazuju na važnost fotografije za poznavanje slikarstva. Diskurs fotografske estetike, međutim, smješta ove medije kao izolirane, odvojene i suprotstavljene jedan drugome, zanemarujući njihovu povezanost prisutnu u nastajanju umjetnina s ponavljajućim križanjima u poljima i medijima, posebice u zadnjih nekoliko desetljeća. U ovoj ću se prezentaciji usredotočiti na intermedijacije između fotografije i slikarstva s ciljem dokazivanja da je gotovo nemoguće definirati jasnu granicu svakog medija u praksi budući da se oni isprepliću od vremena izuma fotografije, ali i prije toga. Jedina razlika između slike i fotografije na koju ću se fokusirati bit će kvantifikacijska – prisutna u kontekstu fotografije, budući da je fotografski *aparatus* izravni rezultat znanosti, što nije slučaj sa slikarstvom. Čak i kada fotografija i slika izgledaju gotovo jednako, kao što je navedeno u brojnim primjerima ovog istraživanja, one ne mogu biti iste zato što je fotografska slika mjerljiva u elementima poput brzine zatvarača, ekspozicije, žarišne duljine leće, ISO/ASA osjetljivosti, balansa bijele, snage i brzine bljeskalice i dr. Uspoređujući iste ili slične prikaze, pokušat ću implementirati kodove tumačenja fotografije u analizu slika te ću koristiti kvantifikaciju metodu u deskriptivskom postupku.

Intermedijalnost

U odnosu na literarni koncept intertekstualnosti, kojeg je uvela Julia Kristeva 60-tih godina 20. stoljeća, vizualni su se studiji referirali na unutarnju povezanost u vizualnosti, na način na koji je povezana književnost. Interpiktoralnost, međusobna povezanost slika, prema definiciji Umberta Eca, podudara se s vizualnom intertekstualnošću te se na sličan način objašnjava unutarnji samoorganizacijski princip diskursa. Među različitim primjerima povezanosti, najvažnijim se čini koncept intermedijalnosti. Pojam „intermedijalnost“ prvi je spomenuo i u

teorijski diskurs uveo britanski pjesnik Samuel Taylor Coleridge koji je 1812. godine definirao ovaj 'intermedij' kao međusobno povezivanje suvremenih medija komunikacije. Danas postoje tri koncepta intermedijalnosti unutar komunikacijskih studija.

Prvi koncept tvrdi da je intermedijalnost kombinacija i adaptacija različitih materijalnih sustava reprodukcije. Druga definicija naglašava receptivne i osjetilne kanale komunikacije. Treći, posljednji koncept, naglašuje postojanje međusobne veze medija u društvu, ostvarene putem tehnoloških i ekonomskih sustava konvergencija. Dick Higgins razvio je treći zahtjev u sustav objašnjenja uzajamne referencije medija, povezujući likovne medije s onima koji su prethodno bili tretirani kao popularni. U ovom ću se članku fokusirati na međuodnos dvaju medija - fotografije i slike - te na njihov odnos kroz povijest.

Slikareva mašta

Nedvojbeno je da je fotografija, kao tehnologija, rezultat slikareve mašte. Leonardo da Vinci je skicirao svoju viziju tehnologije prijenosa slike u djelu *Codex Atlanticus* (1500.) Prema Leonardovom konceptu, promatrač se nalazio s vanjske strane sustava *camere obscurae*, koji se sastojao od kutije s malom rupom koja je lomila zraku svjetlosti te tako prenosila točni prikaz predmeta (samo što je prikaz bio okrenut naopako, dok su lijeva i desna strana prikazane vjerno stvarnom predmetu). U tekstu *Ars Magna Lucis et Umbrae* (1646.) Athanasiusa Kirchera sadržan je crtež alata enormne veličine koji može prikazati stvarni svijet. Finalna je slika prikazana naopako te su, za razliku od *camere obscurae*, i lijeva i desna strana također izokrenute.¹

Optički eksperimenti, ne uključujući efekt prijenosa slike kroz zrakasti karakter svjetlosti, radili su se i prije toga. Neki autori tvrde da su optički uređaji postojali i u vrijeme Andree

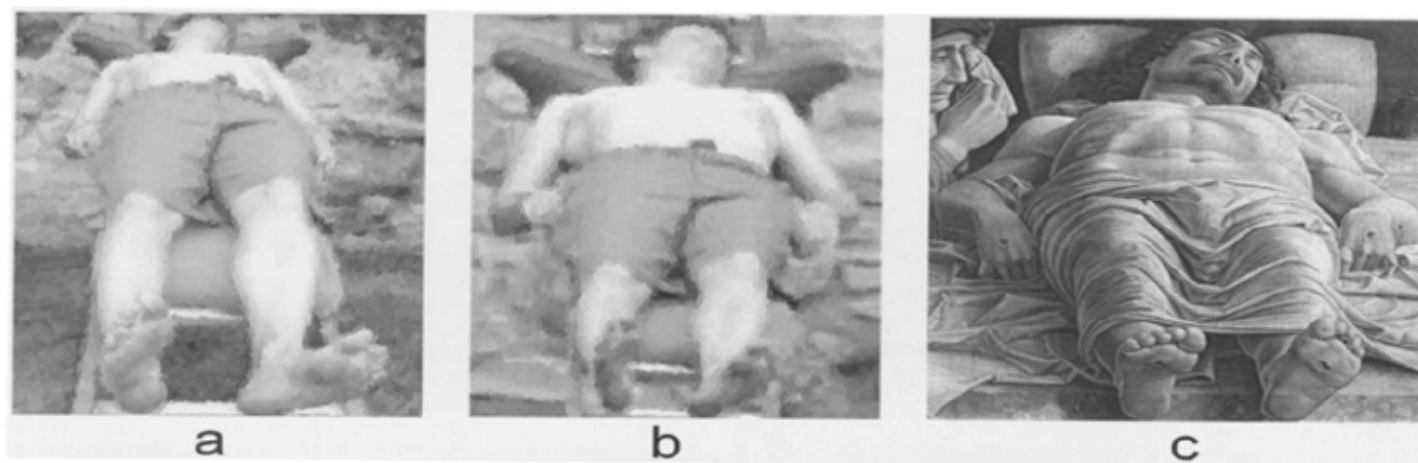


Fig. 1. Photographic representations of a reclining figure taken with the camera at the same angle to the subject, but at two different distances, as measured from the feet: (a) 1 meter; (b) 30 meters. (© R.M. Latto) (c) Andrea Mantegna, *The Lamentation over the Dead Christ*, c. 1490 (trimmed to match the photographs), Pinacoteca di Brera, Milan. (Reproduced under license from the Italian Ministry for Cultural Goods and Activities.)

Richard Latto i Berbard Harper, analiza slike Oplakivanje Krista Andree Mantegne, 1490.

Mantegne. Richard Latto i Berbard Harper objašnjavaju kako je Mantegnin prikaz mrtvog Krista u *Oplakivanju Krista* (1490.) naslikan uz pomoć neke tehničke naprave, budući da prikaz korespondira sa slikom koja nastaje uz pomoć telefoto leća koje se koriste na daljini od petsto metara.² Činjenica jest da su se u 14. stoljeću prve leće koristile kao naočale za kratkovidnost pa postoji mogućnost da su se koristile i za analizu skraćenja figura s određene daljine.

Ipak, najdublju i najtemeljitiiju korelaciju slikarskog djela i tehnički proizvedene slike napravio je Vermeer van Delft. Jedan od istraživača Vermeerova rada, Philip Steadman, ponudio je brojne argumente s ciljem dokazivanja opće prihvaćenog argumenta da je Vermeer koristio *cameru obscuru* kao pomoć u svojim slikarskim scenama.³ Prema Philipu Steadmanu i brojnim drugim istraživačima, postoji nekoliko dokaza koji govore u prilog tome da je Vermeer koristio neku vrstu optičkog alata za tehnički utemeljene slike. Prvi je dokaz savršena, matematički utemeljena, točnije rečeno, geometrijska perspektiva koja je prisutna u svim Vermeerovim prikazima interijera. Drugi je dokaz usklađivanje linija u piramidalnu formu gdje je baza

površina slike, dok se vrh podudara s točkom nestajanja, što je karakteristika monokularnog vida. Dodatna je posebnost visoka linija horizonta ili niska točka gledišta, koja rezultira zahvaćanjem veće površine poda u prvom planu u usporedbi s drugim elementima na slici, što je danas karakteristika prikaza arhitekture. Treći je dokaz efekt „unutar i izvan“ fokusa, kao odlika tehničke slike, te svojstvo fotografskog prikazivanja koje, suprotno ljudskome oku, može prikazati cijelu, jedinstvenu statičnu scenu koja je savršeno izoštrena s bilo koje distance i točke gledišta, ali zbog ograničenja svjetlosti može imati i nefokusirane, tj. neizoštrene dijelove. Ovaj efekt postaje očitiji ukoliko se koriste telefoto leće koje ne mogu propustiti velike količine svjetlosti kao širokokutne leće. Četvrti je dokaz meki fokus koji je svojevrsteno nastao kao rezultat razvoja tehnologije leća. Naime, staklo se u 17. stoljeću izrađivalo ručno te je stoga bilo podložno zadržavanju mnogih nečistoća, mrlja, ali i mjehurića zraka koji nisu dopuštali da niti žarišna točka bude oštra. Peti je dokaz, kako Steadman tvrdi, neprirodno krupan plan i širok kut koji proizlaze iz uporabe širokokutnih leća. Ove leće pružaju vidno polje koje seže izvan granica ljudskog vida. Ovaj prikaz je, za razliku od telefoto leća, podjednako oštar u svim

dijelovima i detaljima slike i snima se iz blizine – s udaljenosti od samo dvadesetak centimetara, odakle ljudsko oko ima suženo vidno polje te često kao posljedicu ima odstupanje, tj. paralaksu. Posljednji je dokaz vidljiv upravo na Vermeerovim slikama, a radi se o kutiji koja nalikuje kameri naslikanoj u zrcalu postavljenom nasuprot slikaru.

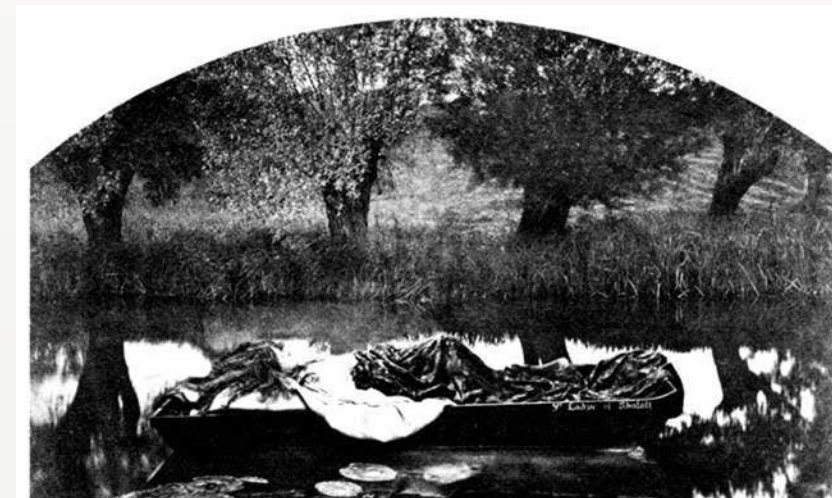
Smrt slikarstva

Zbog svega navedenog ne čudi da je izjava slikara Hyppolita (Paula) Delarochea, nastala vjerojatno u prisutnosti Françoisa Aragoa prilikom predstavljanja Jeana Louisa Mande Daguerreova izuma dagerotipije ispred Francuske akademije znanosti 1839., bila toliko često citirana: „La peinture est morte, à dater de ce jour!“⁴ I slikar William Turner je, između ostalih, izrazio svoje strahove o novom mediju: „This is the end of art, I am glad I have had my day.“⁵ Izum fotografije bio je posebna prijetnja slikarima minijaturnih portreta. Kad su u proljeće 1839. objavljeni prvi izvještaji o fotografiji, o čijem je utjecaju tada malo tko mogao suditi, u *Algemeene Konst-en Letterbode* objavljeno je pismo gospodina „C“ u kojem se on referira na „izum [...] koji može izazvati zabrinutost među našim nizozemskih slikarima“⁶

Mrtva priroda

Tehnološka je slika ipak imala svoje nesavršenosti, kao i ljudsko oko. Prve su fotografije imale ekspoziciju dugu čak i do 25 minuta, pa nisu mogle snimiti ljude, budući da je bilo nerealno očekivati od osobe koja pozira za fotografiju da sjedi savršeno mirno gotovo pola sata ne trepnuvši. Stoga su fotografi u 19. stoljeću umjesto živih često fotografirali mrtva ljudska tijela. Ova je praksa, zajedno s viktorijanskom estetikom smrti, utjecala na začetak stila koji je romantizirao smrt – slikarski pokret preraphaelita i fotografski pokret piktorijalizma.⁷

Uspoređujući prikaz iste teme u oba medija uočavaju se razlike, posebice u nerazvijenosti tehnologije fotografije, čak i u prikazu mrtve prirode. Kad se usporede fotografski prikaz *Ofelije* H. P. Robinsona (1851.) i J. E. Millaisova *Ofelija* (1851./1852.), vidljive su brojne razlike: Millaisova je *Ofelija* vibrantna, bogata koloritom, lik koji se kreće uz rijeku u drugom planu slike jasno se razlikuje od neutralne sive pozadine, dok je Robinsonova *Ofelija* monokromna. Millaisova je scena puna raznih detalja, poput detalja odjeće, dok se isto ne može reći i za Robinsonovu fotografiju - ona je očito napravljena od dva negativa: jedan je negativ lika, a drugi pejzaža. Robinsonova „slika“ ne sadrži



Henry Peach Robinson: *Ofelija*, 1851. (wikimedia.org)



John Everett Millais: *Ofelija*, 1851.-1852. (wikimedia.org)



Niepcehor Niepce, Pogled kroz prozor na La Gras, cca 1827. (povijest.hr)



Claude Monet, Parlament u Londonu, 1905. (claude-monet.com)

detalje odjeće, upravo suprotno, odjeća je pre-eksponirana i njegova je *Ofelija* leđima okrenuta od promatrača, skrivajući svoje lice, pa je cjelokupni dojam prikaza slab.

Kontra osvjetljenje i svjetlosna mrlja

Statičnost objekta nije bilo jedino ograničenje tadašnje fotografije. Dodatna posebnost fotografskog medija, a ujedno i njegov limit, jest efekt kontra osvjetljenja zbog kojeg se ne mogu istaknuti detalji na tamnoj površini. Ovaj vid osvjetljenja nije bio poznat u povijesti slikarstva, ali

je efekt tamnih sjena bio snažno prisutan, jer je dodavao mističnost predmetima koji su se prikazivali. Ovaj način namještanja svjetlosti često se koristio u počecima fotografije kao npr. u eksperimentima Josepha Nicéphorea Niépcea - *Pogled s prozora u Le Grasu*. Sličan je efekt u slikarstvu prisutan u seriji slika katedrale Claudea Moneta. Monetov *Parlament u Londonu* (1905.) predstavlja dobar primjer sličnosti s fotografskom kompozicijom s kontra osvjetljenjem.

Efekt snažnijeg kontra osvjetljenja se u kasnijoj povijesti fotografije smatrao greškom medija, no kao takav često se koristio u modernističkim kompozicijama. S razvojem filma u boji i tiska u boji, koji su naglasili granulu kao na najmanju jedinicu vidljivosti, bilo je moguće razumjeti nesavršenost kontra osvjetljenja na fotografiji. Prva je digitalna tehnologija dodatno naglasila poteškoće vezane uz kontra osvjetljenje.

Kod svih je ovih tehnologija bio vidljiv i efekt svjetlosne mrlje, koji je nastao kao posljedica kontra osvjetljenja. Efekt svjetlosne mrlje ili tanka linija svjetlosti koja uokviruje tamni predmet stvara iluziju svjetlosne radijacije oko predmeta. Ovaj se efekt može uočiti na Monetovoj seriji katedrala. I upravo u odnosu na ova Monetova djela, navedene invencije koje se pojavljuju u fotografiji nisu bile prihvaćene u produkciji slikarskih djela. Kritičar Louis Leroy objavio je za časopis *Le Charivari* 1874. sarkastični komentar Josepha Vincenta, prilikom zajedničke posjete *Prvoj izložbi impresionista*, da ljudi na da Monetovoj slici *Boulevard des Capucines* „izgledaju poput crnih jezičaca”.⁸ Ovaj efekt se, kao nedostatak medija prema Leroyu, javlja i na fotografijama Adolpha Brauna *Panorama Pariza* (1867.).



Paul Gauguin: Dvije žene, 1901. (redbubble.com)

Detalj

Prednosti tehnologije fotografije počinju prihvaćati i slikari kako se fotografija sve više koristila. Ona može snimiti sve detalje prizora, odjednom i u trenutku snimanja, što se ne može replicirati ili namjestiti. Slijedom toga, slikari poput Gustavea Courbeta, Paula Gauguina i Vincenta van Gogha koriste ove prednosti. Na slici *Dvorac Chillon* (1874.) Gustave Courbet prikazuje atmosferu izravno s fotografije. Da je u ovom slučaju fotografija prethodila Coubetovoj slici primjećuje se i u grešci slikanja presvjetlog neba, što je karakteristika fotografije 19. stoljeća. Na slici Paula Gauguina *Dvije žene* (1901.) prikazani su detalji egzotične scene s portretima. Naposljetku, autoportret Vincenta van Gogha iz 1889. godine također pokazuje fascinaciju detaljima – ovdje nos autora postaje središnjom točkom autoportreta.

Način na koji se razvijao ovaj odnos vidljiv je na crtežu *Jean Demarsy* Édouarda Maneta, koji je nastao godinu dana nakon izvorne slike (naslikane 1881. i predstavljene na pariškom Salonu 1882.), a koji je reproduciran kao ilustracija u *Gazette des Beaux-Arts* 1. lipnja 1882. Carlo Chiarenza otkriva, međutim, kako je taj crtež zapravo nastao na temelju fotografije slike i nalazi ga na poleđini iste fotografije te zaključuje da je namjena fotografije zapravo bila njezina reprodukcija.⁹ Chiarenza također pronalazi mnogo razlika između crteža i fotografije: na

mnogim su mjestima na crtežu linije isprekidane, nesigurne i kratke, vjerojatno u namjeri pokušaja prikazivanja topoloških, a ne stilističkih elemenata izvorne slike.

Degas – slikar fotografija

Edward Degas je bio jedan od onih slikara koji su koristili mogućnosti novog medija, stoga ne čudi da je mnogo članaka posvećeno toj implementaciji. Degas je istovremeno bio i strastveni slikar i fotograf. U fotografiji je studiozno primjenjivao niz istraživačkih metoda, analizirajući autentične fenomene, zbog čega ga je, najvjerojatnije, Nadar prozvao prvom žrtvom fotografije.¹⁰ Degas je proučavao svjetlost, a posebice odnos svjetlosti i sjene koji dolazi do izražaja u podeksponiranju prilikom fotografiranja, primjerice na fotografiji *Nakon kupanja* (1896.). Nadar prepoznaje tri ključne konceptualne poveznice između Degasove fotografije i slikarstva: fragmentacija (*coupe d'aspect*), neobični kutovi i bestjelesnost, uz čestu uporabu zrcala. Međutim, postoji još aspekata koji se moraju dodati ovoj analizi, poput zanimanja za pokret, izrezivanje prikaza, poseban kut fotoaparata i *bokeh*.

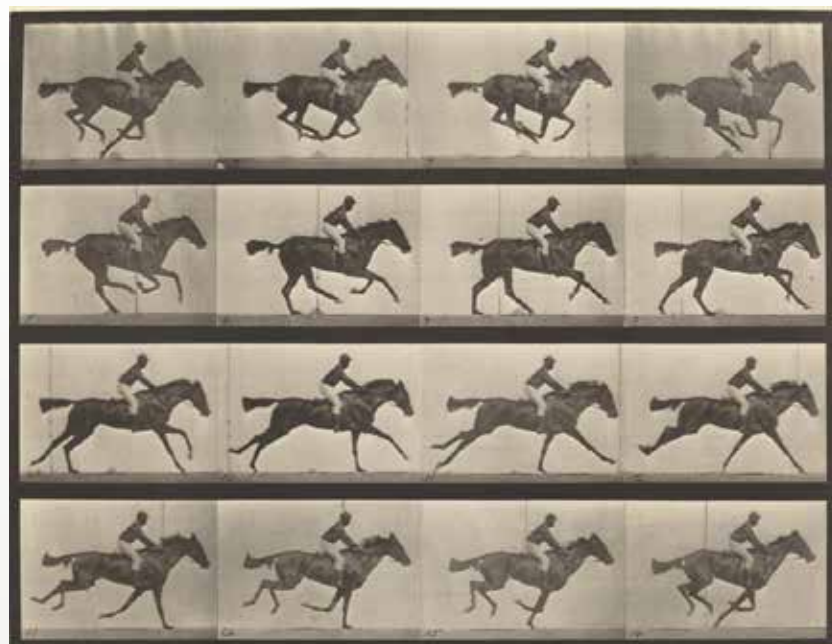
Čini se da je Degasovo zanimanje za kronofotografiju – fotografsko proučavanje pokreta – bilo pod utjecajem Amerikanca Eadwearda Muybridgea i njegovih pokretnih aparata kako bi proizveo seriju dinamičnog pokreta ljudi ili konja.¹¹ Njegov su izum i rad ostavili golem utjecaj na europsku umjetničku scenu krajem 19. stoljeća. Muybridge je za posjeta Europi 1882. doživio uspjeh i dobar prijem svojih predavanja, a po povratku u SAD objavljuje *Animal Locomotion* (1887), portfolio s dvadeset tisuća akcijskih fotografija na 781 tabli, u velikoj nakladi, na što se pretplatio velik broj umjetnika. Kulturalni šok koji je uslijedio suočavanjem s ovim prikazima



Edgar Degas, staklena ploča, 1896. (getty.edu)



Edgar Degas, Nakon kupanja, 1896. (2.bp.blogspot.com)



Eadweard Muybridge, Animal Locomotion, Ploča 626, 1887. (artsy.net)



Edgar Degas, Carriage at the Races, 1869. (wikimedia.com)

najvidljiviji je u velikoj raspravi oko konjskoga galopa – neki su smatrali da bi pokret konja bio prirodni da je zamagljen, a ne prikazan na način na koji ga je Muybridge snimio.¹² Osim konja, i balerine su bile u Muybridgeovom fotografskom fokusu, kao i kod drugih fotografa.

Izrezivanje okvira fotografije je bila posebna greška kompozicije, koja se nije ispravila sve do izuma pokretnih zoom leća, koje su se mogle prilagoditi izrezanoj sceni, za razliku od prijašnjih leća koje su prisiljavale fotografa da zađe u fizički prostor. Takav ulazak nije uvijek bio moguć, stoga su rane fotografije često prikazivale neprirodne figure bez ruku i nogu, kao što se događa kod Hippolytea Jouvina u *Panoramama Pariza* (Album 197, *Vuex Instantes des Paris*; 1861-1965). Kočija s konjem, primjerice, izrezana je gotovo na identičan način kao na Degasovoj slici *Kočija u utrci* (1869). Ipak, ovaj nedostatak prvotnih leća ujedno je bio i prednost u mogućnosti prikazivanja pokreta izvan okvira snimljenog prikaza, upućujući na kontinuitet postojanja svijeta izvan okvira prikaza. Kod Degasovog slikarstva vidljivo je fotografsko izrezivanje koje remeti unutarnju kompoziciju slike. Stoga, Paul Valery primjećuje da je Degas „jedan od prvih koji je vidio što fotografija može naučiti slikara i kako on mora paziti što da ne nauči od nje“.¹³

Kako bi izbjegli izrezivanje cijele figure mnogi fotografi odlučuju pomaknuti kut snimanja i skratiti figuru na način da stane unutar okvira prikaza. Ta je praksa proizvela razne neobične kutove, prikazujući nepredvidive poglede na objekt prikazivanja. I Degas se koristio ovom praksom, često koristeći visoki kut ili ptičju perspektivu u svojim prikazima balerina, budući da pogled iz gledališta nije dozvoljavao dovoljno dobru percepciju. Voajeristički elementi takvih prizora još su više naglašeni.

Engleski slikar George Friedrich Watts je smatrao da je „fotografija nažalost unijela u umjetnost nerazumijevanje perspektive, koja je jednako ružna i lažna. Lažna, jer predstavlja cijeli plan pa gledatelj može vidjeti cijelu figuru bez pokreta oka i to s udaljenosti s koje oštra perspektiva postaje nemoguća“.¹⁴

Zaista, telefotografske leće, snimajući na većoj ekspoziciji koja zahtijeva veći promjer optičke leće, predstavljaju polje izrazito plitkog pogleda, prikazuju neizoštrenu pozadinu ili stražnji plan koji se često sastoji od zamagljenih mrlja svjetlosti, što se naziva *bokeh*. Zbog toga su fotografi snimali tako da su bili bliže objektima ili bliže pozadini kako bi proizveli više mrljica svjetla u pozadini, ali tako da se prvi plan ili figura mogu razlikovati od nje. Degas usvaja ovaj fotografski alat kao što je vidljivo na slici plesačice.

Od distorzije leće do svjetlosnih kompozicija

Poznato je da se i Pablo Picasso koristio fotografskom opremom, posebice u portretiranju ljudi.¹⁵ Dva su portreta - *Paolo na magarcu* (1922.) i *Portret Renoira* (1917.) - izvedena prema fotografskom izvoru, što se vidi u kompoziciji prikaza ili u pravilnom držanju modela u usporedbi s onima prikazanim na njihovim slikanim verzijama. Manje je poznato da su mnoge od najznačajnijih slika, važnih za opći razvoj kubističkog stila, bile temeljene na fotografskim izvorima, ili bar na fotografskim metodama. Ipak, postojalo je mnogo tehničkih pogrešaka fotografije koje se primjećuju u kubističkom stilu, poput distorzije perspektivnih osi koje su elemente na slici prikazivale kao da „padaju“, ako linija horizonta nije bila naznačena, kao što je objašnjeno u Vermeerovom slučaju.

Novi žanrovi - Kombinacija printa i retuša

Kubisti su koristili dodatne metode iz rane faze fotografije kako bi premostili tehnološki jaz nastao nedovoljnim razvojem medija. Picasso tako primjenjuje elemente pravih fotografskih kompozicija, poput Reijlanderovog kombiniranog printa, u stvaranju *Gospođica iz Avignona*. Nadrealizam je nastavio eksperimentirati s fotografijom, paralelno s ostalim žanrovima u umjetnosti. Fotograf Man Ray, jedna od vodećih ličnosti nadrealističkog pokreta, a i ostali koriste različite eksperimentalne metode u fotografiji, poput foto-kolaža i retuša, što se može vidjeti na djelu Maxa Ernsta *Fatagage* (1914.).¹⁶ Rosalind Krauss također se koristila jedinstvenim fotografskim metodama svojstvenim nadrealistima, poput ekstremnih krupnih planova, neobičnih kuteva snimanja, solarizacije, višestrukih ekspozicija, printa u negativu, tiska bez kamere, *brulagea* ili spaljivanja emulzije i dr.¹⁷

Negacija figurativnog i apstrakcija

Nije se samo Picasso bavio proučavanjem fotografije i primjenjivanjem iste u slikarstvu. Čini se da je i Marcel Duchamp, zajedno s futuristima, fasciniran Muybridgeovim fotografijama, ali i kronofotografijom Ettienea Julesa Mareyja. Postoji ključna razlika između Muybridgeove i Mareyjeve kronofotografije. Dok je Muybridge snimao setom i do osam kamera, od kojih je svaka imala svoj negativ, Marey je koristio višestruke uzastopne ekspozicije na istom negativu. Sličan se potez može zapaziti u Duchampovom *Aktu koji silazi stepenicama* (1912.). Futuristi poput Carre također su bili zadivljeni prikazom fragmentiranog pokreta. Međutim, najvidljiviju poveznicu s fragmentacijom pokreta kakva se pojavljuje u Mareyevim negativima pronalazimo u djelu *Le Chahut* (1889.-1890.) Georgesa Seurata. *Le Chahut* prikazuje paralelne i intervalne pokrete plesača,

koji su pozicionirani na istoj udaljenosti i u istim vremenskim intervalima kao i na Mareyjevoj kronofotografiji iz 1885.

Daljnji je razvoj tehnologije fotografije potaknuo razvoj ljudske vizije. Oko Prvog svjetskog rata, fotografi su snimali iz zraka, uglavnom u vojne svrhe, i na taj način proizveli prve konkretne geografske mape i apstrahirani prikaz krajolika. Gertrude Stein primijetila je da je zbog toga zračna fotografija sigurno utjecala na pojavu apstrakcije. Zaista, određene korelacije mogu se uočiti između zračne fotografije Gaspard-Félixa Nadara iz 1858. i *Kompozicije VII* Vassilijja Kandinskog iz 1913. godine.

Popularizacija i komodifikacija tehnologije

Nakon perioda u kojem je samo elita imala pristup skupoj tehnologiji fotografije, stigao je period u kojem je fotografska oprema postala dostupna, a alati kojima su se ranije koristili slikari, počinju se iskorištavati u marketinške i političke svrhe. Fotografije Lenjina i Staljina bivale su retuširane pomoću stečenog znanja o fotografiji u 19. stoljeću te su postale značajne zbog derealizacije fotografije i društva zajedno s implementacijom slikarstva u stvarnost. U pogledu marketinga, pojava Pop Arta i, sukcesivno, popularne vizualne kulture, implementirala je reprodukciju kao komercijalno načelo disocijacije stvarnosti i njezine prezentacije.

Od granula do piksela

Obećavajuća indeksikalnost fotografske slike pojavljuje se rastavljena na najmanje čestice, koje ne prikazuju zapravo stvarnost, već medij kroz koji se ona prikazuje. Danas elementarne čestice na koje se stvarnost rastavlja, poput granula filmskog negativa velike osjetljivosti, od 500 ASA ili više, postaju pikseli. Umjetnici fotorealizma rade izravno



Pablo Picasso, Paolo na magarcu, 1922. (redbubble.com)



Pablo Picasso, Renoirov portret, 1917. (pictify.saatchigallery.com)



Pablo Picasso, Renoirov portret, 1917. (wikiart.org)



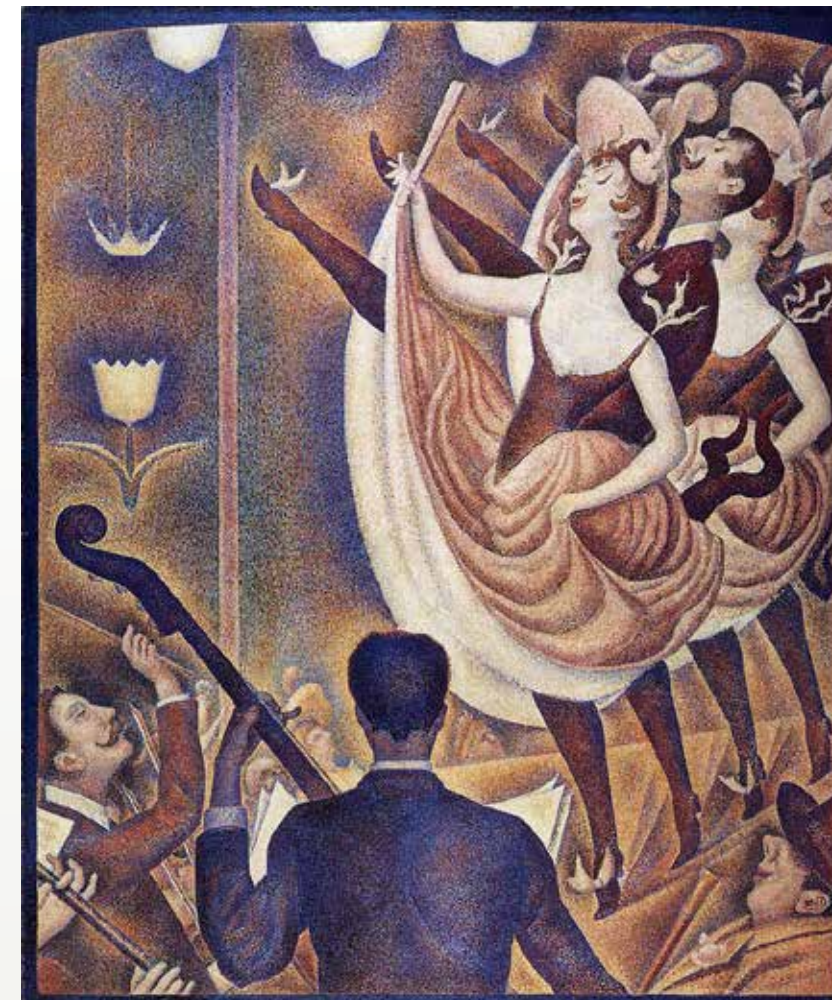
Max Ernst, Fatagaga, 1914. (flickr.com)



Etiene Jules Marray, Kronofotografija, 1885.-1890. (cloudfront.net)



Marcel Duchamp, Akt koji silazi stepenicama, 1912. (wikimedia.org)



Georges Seurat, Le Chahut, 1889.-90. (wikimedia.org)

i bez prikrivanja čina „meta-slikarstva“ te naglašuju ovaj efekt nemogućnosti reducibilnosti fotografije na indeks, već umjesto njega na osnovni piksel. Primjere pronalazimo u radovima Chucka Closea, koji na slikama velikih omjera prikazuje osnovnu konstrukciju fotografije kao samog paradoksa.

Zaključak

Intermedijalnost slikarstva i tehnologije fotografije postojala je i prije izuma medija fotografije, a povezana je s jedinstvenom poviješću općeg razvoja područja vizualnih tehnika, u kojima su slikari odigrali središnju ulogu. Intermedijalnost

dozvoljava uzajamno ispitivanje medija, posebice u domeni teorije i prakse analize, dozvolivši i kvantitativnu interpretaciju prikaza.

U recentnom fotografskom ciklusu Richarda Tuschmana nazvanom *Hopper* (2013.), autor fotografski rekonstruira i ponovo snima originalne slike poznatog američkog hiperrealista Edwarda Hoppera. Re-fotografiranje se kao metoda prethodno koristilo kako bi se pokazali načini nastanka fotografije, kao na primjeru projekta *Rephotographing* Eugena Atgeta. Ono što je novo u Tuschmanovoj implementaciji je tehnička analiza naslikanog, ne fotografiranog prikaza.

Godine 2012. predložila sam pokretanje sličnog projekta „refotografiranja“ slikarskih djela, koji bi imao drugu svrhu i implementaciju, odnosno kvantitativno ispitivanje i mjerenje određenih elemenata vizualnih prikaza putem tehnološkog aparata. Eksperimentalni projekt trebao se odvijati u četiri faze: 1. analiza prikaza iz povijesti umjetnosti i dedukcija mogućih načina za snimanje njegove fotografske inačice; 2. snimanje fotografske inačice; 3. analiza inačice tehnološkim metodama fotografije i 4. usporedba izvorne povijesno-umjetničke s izvedenom tehničkom produkcijom.

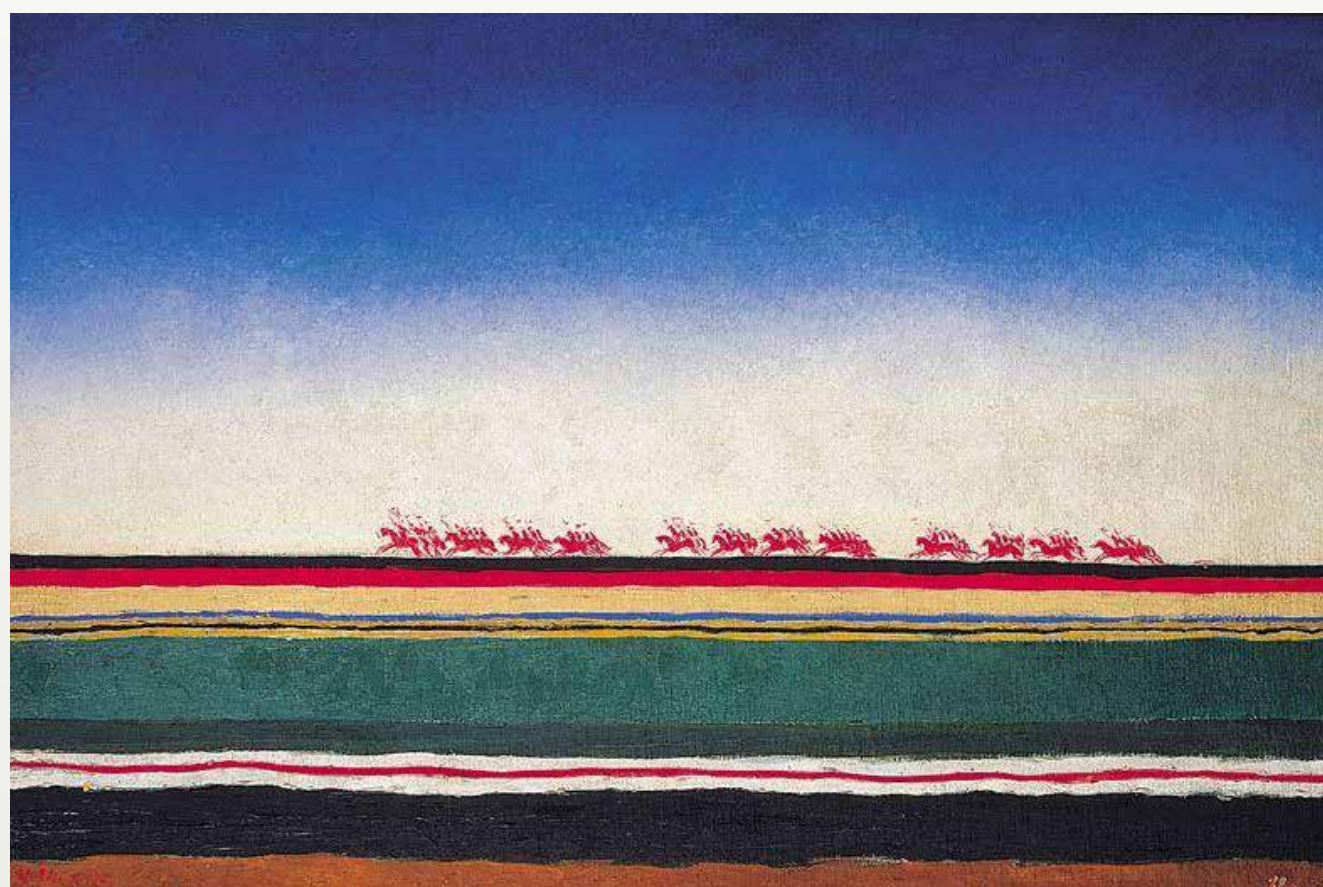
Odlučila sam eksperiment provesti s *Crvenom konjicom* Kazimira Maljeviča (1932.). Izvorna slika prikazuje krajolik sa savršeno jasnim detaljima konjskih figura u posljednjem planu, što je značilo da sam morala koristiti leće širokog kuta. Leće su bile idealne za ovu sliku, što može potvrditi blizina prvog plana i iznimna širina prikaza. Trebalo ga je osvijetliti sa stražnje strane i tek tada snimiti. Potrebna duljina ekspozicije za snimanje pokreta s udaljenosti od otprilike dvjesto metara iznosi oko 1/1200 što bi zahtijevalo otvor blende od 2,8 prilikom zalaska sunca. Takva ekspozicija također bi proizvela



Gaspard-Félix Tournachon Nadar, zračna fotografija, 1858. (wikimedia.org)



Vassily Kandinsky, Kompozicija VII, 1913. (wassilykandinsky.net)



Kazimir Malevich, Crvena kalvarija, 1932. (wikiart.org)

efekt zamagljenog pokreta u prednjem planu, dok bi davala izoštreu, mirniju sliku konjaničke povorke u pozadini. Ali, da bi se snimila scena, potrebno se bilo kretati poput te kretnje, kako bi horizontalna kompozicija bila u pokretu. Očigledno, jedino vozilo koje bi bilo dovoljno brzo jest vlak. Prikaz koji sam snimila nije izveden u vlaku već u jurećem automobilu koji se kretao oko 50 km/h, upravo kad su se crvene linije cvijeća počele stapati u kontinuirane linije crvene boje, bez smanjenja oštine prikaza. Iako se *Crvena konjica* nije uvrstila u mehanistički diskurs Modernizma, već radije u društveno-realističku viziju reprodukcije, ovaj bi eksperiment mogao dati drugačiji pogled na suprematističke slike Kazimira Maljeviča, koje očigledno sadrže utjecaje futurističkog interesa za pokret i dinamičnost.

1 HIGGINS D., *Horizons, poetics and the theory of intermedia*, Southern Illinois University Press, 1984.

2 LATTO R.-HARPER B., The Non-Realistic Nature of Photography: Further Reasons Why Turner was Wrong, in: *Leonardo*, vol. 40, no. 3. (2007), 243-247.

3 STEADMAN P., *Vermeer's Camera: Uncovering the Truth Behind the Masterpieces*, Oxford University Press, 2001.

4 „Slikarstvo je mrtvo – od danas!“. Pravi izvor ove uzrečice je nepoznat; prvi ju je objavio Gaston Tissandier 1873. u tekstu *Les Merveilles de la photographie*; *Encyclopedia of Nineteenth-Century Photography*, vol. 1, J. Hannavy (ur.), Routledge, New York-London, 2008, 407.

5 „Ovo je kraj umjetnosti, drago mi je da sam bio dio nje“. *On the Camera Arts and Consecutive Matters. The Writings of Hollis Frampton*, B. Jenkins (ur.), MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2009, 9.

6 ROOSEBOOM H.-RUDGE J., Source Myths and Misconceptions: Photography and Painting in the Nineteenth Century, u: *Simiolus, Netherlands Quarterly for the History of Art*, vol. 32. n. 4 (2006), 292.

7 RIBEMONT F.-DAUM P.-PRODGER P., *Impressionist Camera: Pictorial Photography in Europe, 1888–1918*, Merrell, Michigan University, 2006.

8 NOCHLIN L., *Impressionism and Post-Impressionism, 1874-1904: Sources and Documents*, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1966, 11.

9 CHIARENZA C., Manet's Use of Photography in the Creation of a Drawing, u: *Master Drawings*, vol. 7, no 1 (1969), 38-45.

10 SCHARF, A., Painting, Photography and the Image of Movement, u: *The Burlington Magazine*, vol. 104, n. 710 (May, 1962), 186-195.

11 Za snimku konja u trku koristio je niz od pedeset fotoaparata raspoređenih uza stazu kojom se kretao konj, a svaki bi aparat aktivirala nategnuta žica koju bi povukla konjska kopita.

12 Primjerice, Gericault je tvrdio da je zamagljenost pokreta prirodniija ljudskom oku.

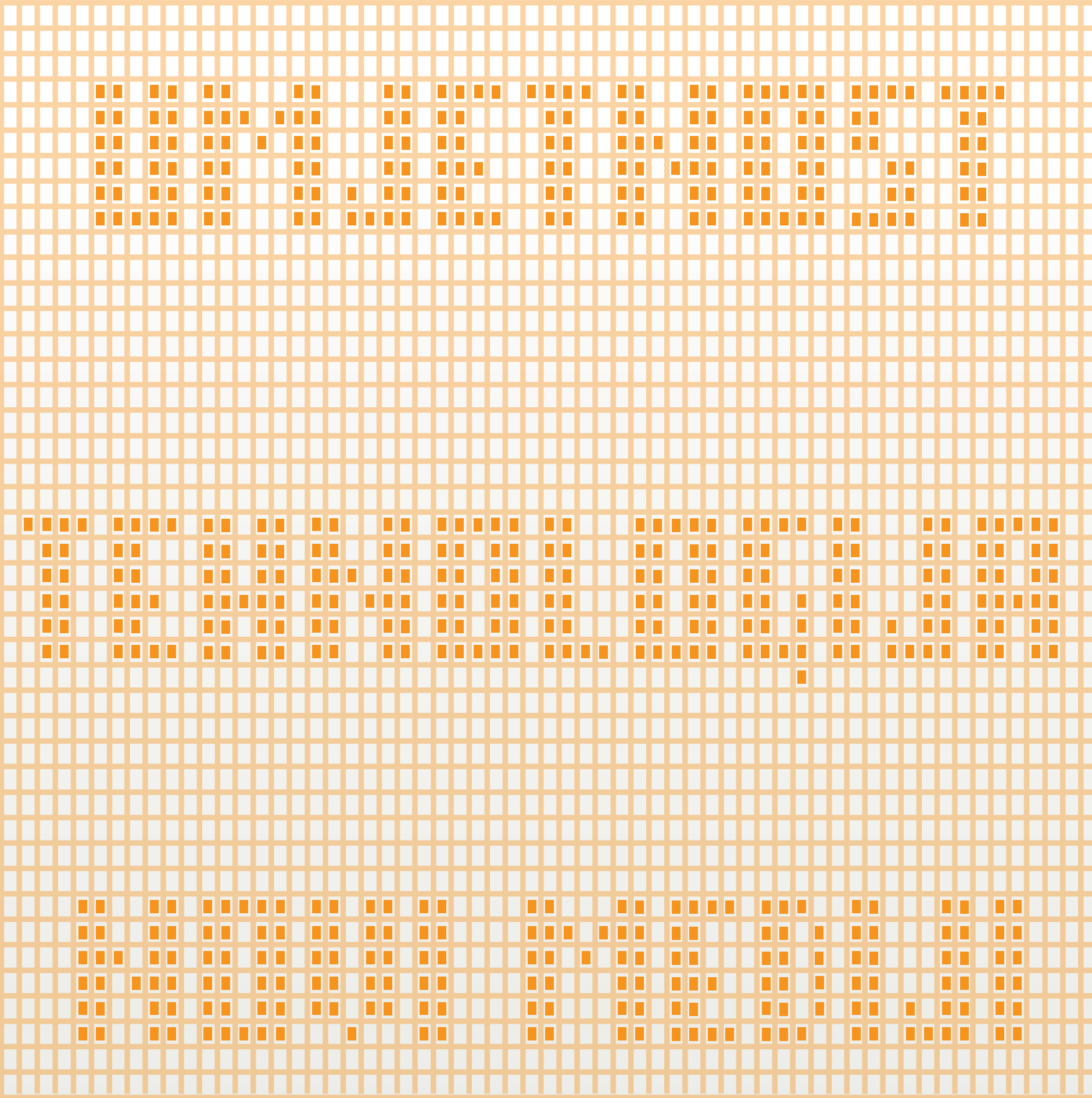
13 Paul Valery, *Degas. Danse. Dessin*, Gallimard, Paris, 1938.

14 *George Friedrich Watts*, Macmillan and Company, limited, 1912, 34.

15 TUCKER, P.H., Picasso, Photography and the Development of Cubism, u: *The Art Bulletin*, vol. 64, no 2, (January, 1982), 286-299.

16 VERLON A., Montage-Painting, u: *Leonardo*, vol. 1, no. 4. (October, 1968), 385-392.

17 KRAUSS R., The Photographic Conditions of Surrealism, u: *October*, vol. 19 (1981), 3-34.



DARKO FRITZ

Umjetnik i kustos / artist and curator

*Postmedijsko stanje suvremene umjetnosti /
Postmedial State of Contemporary Art*

Ovim tekstom, ponajviše želim potaknuti diskusiju o trenutnim umjetničkim praksama i shodnoj terminologiji te uputiti na daljnje čitanje uz navedene reference, radije nego se upuštati u temeljito razmatranje navedenih termina, jer bi za takvo što bilo potrebno puno više mjesta. Ukratko ću komentirati suvremenu terminologiju koja se ponekad koristi s različitim značenjima, ovisno o tome koriste li ju praktičari tzv. medijske umjetnosti ili tzv. *mainstream* suvremene umjetnosti, dva 'artworlda' često suprotstavljenih diskursa suvremenih umjetničkih praksi. Naposljetku, predložit ću da se pozitivno pristupi korištenju termina *postmedijskog stanja umjetnosti*, kojeg je u originalnom kontekstu postavila Rosalind Krauss kao negativan pojam¹, a za koji smatram da konstruktivno može premostiti uočene razlike navedenih, često antagoniziranih teoretskih i praktičnih diskursa umjetnosti koji su, prešutno ili ne, podržani i od strane većine tzv. kulturne industrije s pripadajućim institucijama u sferi obrazovanja, produkcije, prezentacije, teorijske produkcije i tržišta umjetnosti.

Smatram da je postmedijsko stanje umjetnosti točna definicija današnje suvremene umjetnosti, koja briše granice između tzv. medijske i tzv. *mainstream* suvremene umjetnosti, razliku koju ne podržava Claire Bishop u tekstu *Digital Divide* objavljenom u časopisu Artforum, u rujnu 2012., o čemu su se odmah po objavljivanju oštro očitovali praktičari tzv. medijske umjetnosti na kustoskoj platformi CRUMB *Curatorial Resource for Upstart Media Bliss*.²

Već su desetak godina razni trendovi suvremene umjetničke prakse prezentirani terminima: *bio-art*, *software-art*, generativna umjetnost, *locative media*, *game art*, *tactical media*, imerzivna umjetnost i brojnim drugim te će kao takvi teško naći zajednički nazivnik, makar ih se često

podrazumijeva kao pod-žanrove medijske umjetnosti i pripadajućeg *artworlda*, umjetničkog svijeta.³

U doba interdisciplinarnosti, transdisciplinarnosti i izbrisanih granica umjetničkih medija teško je razdvajati umjetnosti prema specifičnom mediju, kako je to sugerirao za modernu umjetnost Clement Greenberg u 1940-im godinama. U isto doba Alan Turing razvija koncept suvremenog računala, osnovnog alata buduće digitalne umjetnosti, kao univerzalnu mašinu. Interdisciplinarnost, transdisciplinarnost i multimedijalnost zajednička su obilježja gotovo svih suvremenih umjetničkih praksi.

Post-digitalna uvjetovanost naše svakodnevice ne podrazumijeva da je digitalno doba prošlo, već iz novog shvaćanja nelinearnog vremena (i krize poimanja sadašnjosti), prefiks *post-* označuje da je digitalnošću prožet gotovo svaki aspekt društvenosti i svakodnevnice te da ga je teško ili nemoguće razlučiti. Vjerojatno iz istog iskustva praktičari tzv. *mainstream* suvremene umjetnosti koriste razne medije i digitalne alate kao što su društvene mreže, fotografiju i video, uglavnom ne propitkujući narav, specifičnosti i uporabnu vrijednost korištenih medija - za razliku od svojih kolega medijskih umjetnika, već im se rad fokusira na otvaranju novih sistema prezentacije, na osovini *mainstream* suvremene umjetnosti.

Moguće polje suživota ovih umjetničkih praksi mogla bi biti relaciona estetika koju je predložio Nicholas Borriaud 1998., iako autor nije obraćao pažnju na praksu medijske dvumjetnosti, i to sa tolikom količinom ignorancije da ju čak ne spominje i kada govori o interaktivnosti u umjetničkim praksama, dok se interaktivnost shvaća jednom od glavnih osobina većine medijske umjetnosti i pod istim terminom postoji cijeli pod-žanr sa tradicijom od više desetljeća.⁴

Jasnije rečeno, najveću razliku između tih dvaju umjetničkih svjetova čini njihova uvjetovanost umjetničkim tržištem. Naprimjer, tzv. *post-internetska* umjetnost⁵ kao dio *mainstream* suvremene umjetnosti uglavnom je prisutna na umjetničkom tržištu, iako su godinama, čak desetljećima prije imenovanog trenda protagonisti tzv. medijske umjetnosti postulirali estetske značajke prelaska sadržaja iz digitalne u analognu domenu (ne sudjelujući radovima u umjetničkom tržištu).

Rosalind Krauss se 2009. u tekstu *The Guarantee of the Medium*⁶ okomila na termin post-medijske umjetnosti⁷ analizirajući radove reprezentativnih autora *mainstream* suvremene umjetnosti kao što su Ed Ruscha, William Kentridge, Sophie Calle i Christian Marclay. Pristupila im je najprije kritizirajući Greenbergovu medijsku specifičnost, kontradiktorno, upravo kroz medijsku analizu. U uvredljivom tonu, Krauss čak izriče da su "*post-medium practitioners are nothing but pretenders*"; dok s druge strane podupire autore koji obraćaju pozornost na 'tehničku potporu' koju sagleda u širokom rasponu od automobila u radu Ed Rusche do istraživačkog novinarstva u radu Sophie Calle, pritom ne ulazeći u socijalni i politički kontekst radova.

Predložio bih pozitivan pristup postmedijskoj umjetnosti, jer se čini da kontekst korištenih medija u suvremenoj umjetničkoj praksi - koliko god bio kompleksan, fluidan, slobodan i otvoren, ipak uvjetuje i način komuniciranja rada s vanjskim svijetom i socijalnim kontekstom u kojem nastaje.

1 KRAUSS R., *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, London, Thames & Hudson, 1999, 64. i KRAUSS R., *The Guarantee of the Medium*, Helsinki, Helsinki Collegium for Advanced Studies, 2009, 139–145.

2 Vidi arhivu iz rujna i listopada 2012, <http://www.crumbweb.org/>, i CORNELL L-DROITCOUR B. *Technical Difficulties* (Reply to Claire Bishop, "Digital Divide" and Bishop's rejoinder), 2013., https://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/letter_to_editor11.pdf (posjećeno 1. 3. 2017.)

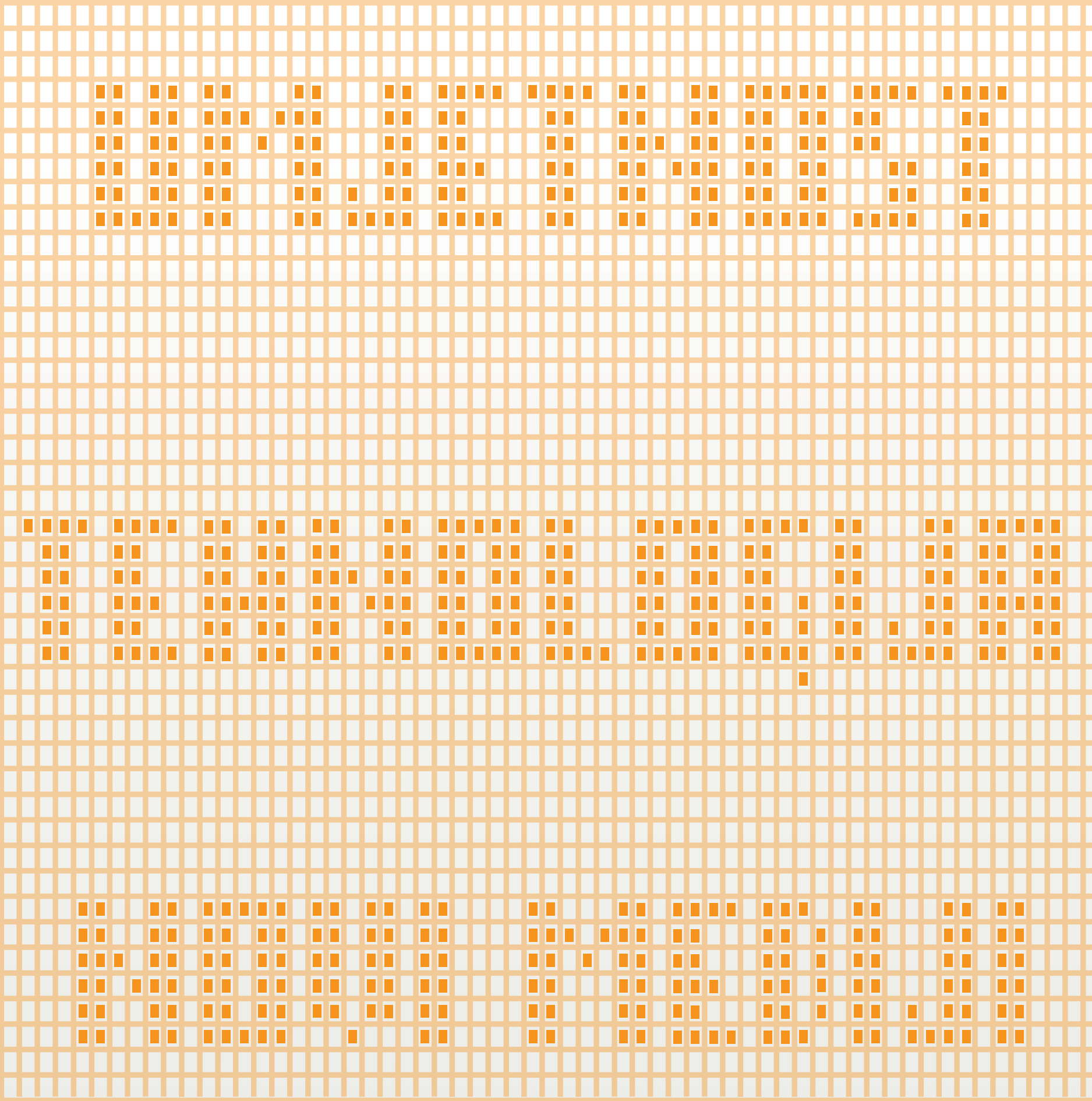
3 Termin 'artworld' prvi je uobličio Arthur Danto 1964. DANTO A., *The Journal of Philosophy*, u: *American Philosophical Association. Eastern Division Sixty-First Annual Meeting*, vol. 61. n. 19 (1964), 571-584.

4 ASHANKEN E.A., *Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse?*, u: *A Companion to Digital Art*, P. Christiane, W. Blackwell, (ur.) 2016, 463-481.

5 VIERKANT A., *The Image, Object, Post-internet Art*, 2010.

6 KRAUSS R., 1999 i KRAUS R., 2009

7 Termin je u drugom kontekstu uveo sredinom 1980-tih Félix Guattari. Vidi o terminu postmedije, uključujući i Krauss na <https://monoskop.org/Postmedia> (posjećeno 1. 3. 2017.)



INGEBORG FÜLEPP

Akademija primijenjenih umjetnosti u Rijeci, mr. sc. mag. art. /
Academy of Applied Arts in Rijeka, mr. sc. mag. art.

***Svjetlosti velegrada: kratki osvrti na projekte medijskih fasada/
Lights of Metropolis: A Brief Review of Media Facade Projects***

Medijska umjetnost posljednjih je desetak godina dobila novi oblik izražavanja. S druge strane, projekcijska tehnologija manjih formata je dostupna u gotovo svakoj instituciji pa i u kućnoj upotrebi, dok projekcije velikih formata ostaju ekskluzivni dio trenda. U većini većih gradova uobičajeno je koristiti krovove istaknutih zgrada u svrhu reklame i promocije pa su, ovisno o bogatstvu, ali i senzibilitetu građana, te projekcije gotovo nasilne sugestije raznih komercijalnih proizvoda. To nije potpuna novost, jer sjetimo se samo reklama na Oxford Squareu u Londonu, Times Squareu u New Yorku te mnogih gradova u Japanu gdje se odavno primjenjuje ovakva vrsta obavještanja građanstva. Nove tehnologije postaju sve dostupnije, pa svaki grad želi omogućiti svojim stanovnicima povremene spektakle, zbog čega je popularnost medijskih projekcija zastupljena u gradovima širom svijeta.

Osim komercijalne primjene medijskih oglašavanja, medijska umjetnost traži nove izražaje, pa mnogi umjetnici eksperimentiraju s različitim stilovima i tehničkim mogućnostima: od klasičnih video-projekcija većeg formata pa sve do interaktivnih sistema upotrebe senzora, a ponekad se pruža aktivno sudjelovanje prolaznika putem pametnih telefona. Sve popularnije postaje tzv. mapiranje pojedinih zgrada u okviru raznih festivala svjetlosti.

Za razliku od medijske umjetnosti koja se prikazuje u galerijama, muzejima ili različitim alternativnim prostorima, projektima na velikim površinama u javnim, vanjskim prostorima dominira fascinacija bojama i dinamika pokretnih slika, a rijetko imaju političke ili socijalne poruke. Tako, ovi izričaju postaju snažno sredstvo komunikacije i manipulacije kako navodi Susa Pop: "Media Facades and Screens are a new communication medium at the interface of the public space and the digital worlds. Our main idea and goal is to reclaim the screens for the

public audience and contribute to a sustainable urban media development in our cities. In my opinion urban screens and mediafacades have a high potential of community building and regeneration of the publicspace. They can open digital stages for the public audiences, visualise social processes and interconnect local scenes of other cities".¹

Povijesno gledano, već od polovine 19. stoljeća, medijske prezentacije su se koristile za široku publiku. Medijski arheolog Erkki Huhtamo kao primjer navodi vrstu *laterne magice* pomoću koje se na panou postavljenog na zaprežna kola s konjima projicirao crtež reklame za *Automatic Stereopticon* u Bostonu 1860. godine.² U istom članku Huhtamo opisuje futurističku



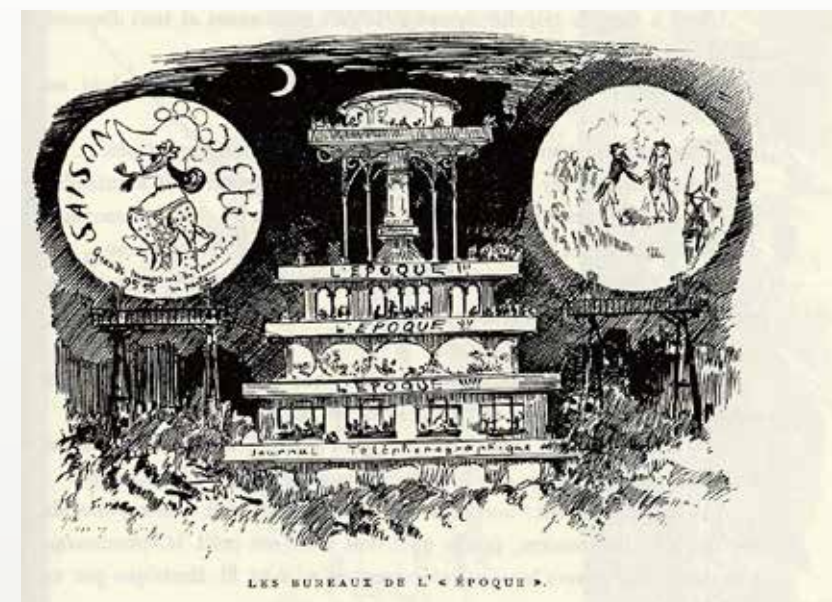
Tradecard for The Automatic Stereopticon Advertising Company, Boston, c. 1860s (filter.org.au)

viziju inovacija budućnosti na primjeru crteža Alberta Rodida iz 1883. godine, na kojem Rodida prikazuje *Le Vingtième siècle*, idejnu skicu projekcija u zraku, koja nikad nije realizirana.³

Veliki skok u povijesti medijskih, umjetničkih i tehnološki inovativnih projekata medijskih fasada učinio je hrvatski znanstvenik i kibernetičar Vladimir Bonačić. Godine 1969. postavio je niz svjetlosnih objekata na robnu kuću *NaMa* u Zagrebu. Svjetla su se izmjenjivala u raznim bojama kontrolirana

kompjuterskim programom i tako je ostvaren prvi kompjuterski kontrolirani dinamički objekt.⁴

Godine 1922. njemački medijski umjetnik Christian Moeller dolazi do ideje da u tijeku izgradnje na zgradi *Zeilgalerie* u Frankfurtu ukomponira fasadu s interaktivnim kinetičkim svjetlosnim elementima i naziva je reaktivna fasada. Fasada



Albert Rodida, Le Vingtième siècle, novine budućnosti, 1883. (filter.org.au)



Vladimir Bonačić, Kompjuterski kontrolirani dinamički objekt, svjetlosna instalacija, Izložba Nove tendencije 4 Zagreb, (fotografija Marija Braut, MSU, Zagrebu)

zgrade mijenja boje prema vremenskim uvjetima. Perforirani aluminij zrači u sto dvadeset boja, od plave do žute te se tako osvjetljava prednji dio zgrade. Cijela slika je povezana s meteorološkom stanicom koja se nalazi na vrhu zgrade. Ambijentalna temperatura određuje količinu žute na plavoj boji zida. Žuti dijelovi se kreću u smjeru vjetra, a brzina vjetra određuje kojom se brzinom kreću boje na površini. *LED display* također vizualizira buku s ulice u stvarnom vremenu.

Grupa mladih entuzijasta je 2001. godine iskoristila napuštenu zgradu u centru Berlina na Alexanderplatzu, koja je građena u doba istočnonjemačkog režima, nazvanu *Hausdes Lehrers* (Učiteljska kuća). Projekt *Blinkenlights* (bljeskajuća svjetla) sastojao se je od sukompjuterski kontroliranih svjetiljaka u prostorijama zgrade, koje su se palile i gasile prema podacima koje su prolaznici slali mobilnim telefonima. Tako su prozori zgrade gledani iz daleka predstavljali sliku poput piksela, a sve je bila jedna vrsta, inače slavne, prve kompjuterske igrice *PONG*. Tijekom dvadeset i tri tjedna publika se mogla natjecati



Christian Moeller i Ruediger Kramm, Reactive façade (christianmoeller.com)



Chaos Computer Club, Blinkenlights, Haus des Lehrers (Učiteljska kuća), Berlin 2001. (medienkunstnetz.de)

za najbolju animaciju. Softver je bio u slobodnoj uporabi, a sam *project* toliko atraktivan da su se tako nastali simboli kasnije koristili u turističkoj promociji Berlina.⁵

Nakon prve uspješne konferencije *Urban Screens* u Berlinu, 2004. Godine Mirjam Struppek i Susa Pop osnivaju umjetničko društvo i kreativnu udrugu.⁶ U početku je to bila interdisciplinarna grupa arhitekata, medijskih umjetnika, glazbenika te stručnjaka iz područja kulture i tehničkih znanosti. Od 2005. godine grupa razvija razne *site-specific* medijske projekte u javnim prostorima, no kasnije se mijenja i postaje jedna od najaktivnijih organizacija festivala *Public Art Lab* (PAL) koja postaje platforma za eksperte urbanističkog planiranja. Od tada pa do danas, Susa Pop sa suradnicima vodi projekte i organizira festivale širom svijeta. Koristeći se uvijek najnovijim tehnologijama medijskih projekcija



Public Art Lab, Media Facades Festival, 2008. (publicartlab-berlin.de)

i interaktivnih mobilnih sistema potiče se da publika iskusi i pridonosi javnoj diskusiji i percepciji urbanih problema.⁷

Jedan od prvih festivala međunarodnog značaja bio je *Media Facades Festival* 2008. godine u Berlinu, na kojemu je predstavljena serija izložbi, simpozija, javnih diskusija, radionica i umjetničkih projekcija u javnim prostorima Berlina.⁸ U okviru toga festivala, producirana je i prikazan projekt *City Streams* kojeg sam u suradnji s Heikom Daxlom prezentirala na novoizgrađenoj medijskoj fasadi *O2 WORLD* u Berlinu. ASCII kodovi, Morzeovi znakovi i filmski lideri predstavljaju protok medijskih podataka uz dodatni citat Nietzschea: *Glattes Eis, ein Paradeis, fürden, der gut zu tanzen weiss* (*Glatki led je raj za one koji mogu po njemu dobro plesati* –prijevod autorica).⁹

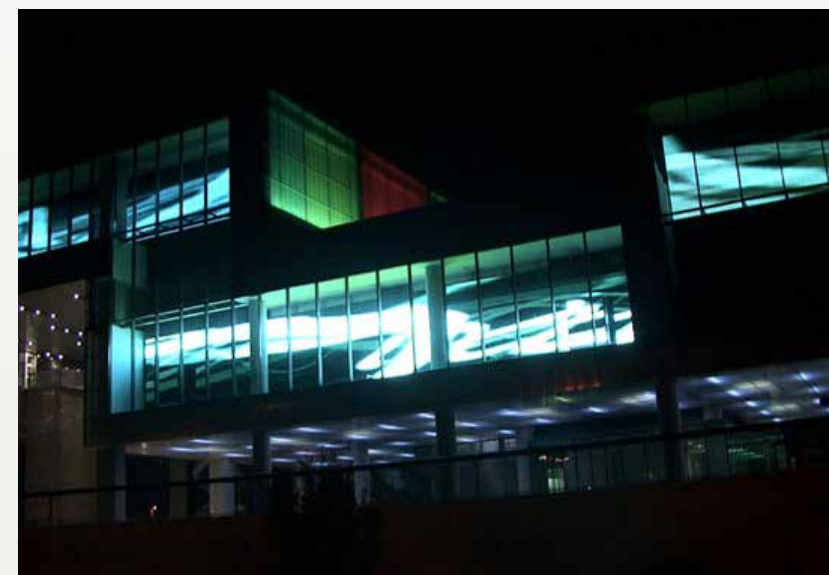
Nova zgrada zagrebačkog Muzeja suvremene umjetnosti također je osmišljena i realizirana s ugrađenom tehnikom na jednoj od u to vrijeme najvećih svjetskih medijskih fasada. Ideja muzeja temeljila se na prikazivanju isključivo umjetničkih, a ne promotivnih



Heiko Daxl i Ingeborg Fülepp, O2 WORLD, Public Art Lab, Media Facades Festival, Berlin, 2008. (fuelepp.com)



ADRIART, Responsive Art in the Public Realm, The Graz Art Museum at the Murinsel, 2013. (adriart.net)



Heiko Daxl, La Neige du Temps, Media-Scape 2010, MSU Zagreb (mediascape.info)



Lighting The Sails, Audio-vizualna scenografija na fasadi Opere u Sydneyu, 2012. (sydney-city.blogspot.hr)

sadržaja pa su tako od svečanog otvaranja zgrade 2009. godine do danas prikazani mnogobrojni projekti hrvatskih i međunarodnih umjetnika.

La Neigedu Temps 2010, Heika Daxla, u produkciji *Media in Motion* (Heiko Daxl/Ingeborg Fülepp GbR) prikazan je u okviru festivala *Media-Scape 2010.* godine. Prema zadatim mogućnostima fasade je ostvaren trokanalni video apstraktnih formi i boja u pokretu.¹⁰

Tijekom jednogodišnje promocije hrvatske kulture u Njemačkoj 2013. godine *Kroatien Kreativ 2013/Hrvatska kreativno 2013*, trideset i pet umjetnika iz Hrvatske prikazalo je trosatnu videoumjetnost na medijskoj fasadi mađarskog kulturnog centra *Collegium Hungaricum* (CHB) u Berlinu. Ova je kulturna institucija također izgrađena 2007. godine i ostvarena s unaprijed konstruiranom mogućnošću projiciranja videa na staklenom zidu zgrade s ugrađenim zvučnicima na vanjskom prostoru zgrade. Pozicionirane u centralnom dijelu, projekcije su viđene iz daljine do aleje Untender Linden.¹¹

Godine 2013. u okviru Europskog projekta *ADRIA ART EU* u Grazu, studenti četiriju partnerskih sveučilišta iz Graza, Nove Gorice, Udina i Rijeke, zajedno sa svojim mentorima i drugim stručnjacima, imali su priliku savladati kompleksne tehnike interaktivnog videa u javnom prostoru - *Responsive Art in the Public Realm, The Graz Art Museum at the Murinsel*. Studenti su razvijali eksperimente za poznatu *BIX (Communicative display skin for the Kunsthaus Graz)* fasadu u Grazu u suradnji s *Institute of Architecture and Media* i *The Institute of Contemporary Art of the TU Graz*. Fokus realizacije je *Intermedia/Transmedia Art*.¹²

Pojavom tehnologije video-mapinga, odnosno komponirane videoprojekcije prema omjerima zgrade na koju se video

projicira, video-maping je postao jedan do najčešćih elemenata festivala svjetlosti u svijetu.

Cilj projekta *Lighting The Sails* umjetnika Jørn Utzona na *Sydney Opera House* bio je arhitekturi dati ljudsku ekspresiju. U projekt je uključen i zvuk te je takva audio-vizualna scenografija na fasadi opere označena kao početak ekstremno velikih i spektakularnih projekata koji će se od tada širiti mnogim gradovima Europe, Amerike i Azije. Premijera je održana 25. svibnja 2012. godine u kontekstu *Vivid Sydney* festivala svjetla koji se od tada u Sidneyu održava jednom godišnje.¹³

Francuski umjetnik Maurice Benayoun je 2014. godine sa svojim studentima ostvario projekcije umjetničkih radova na u to vrijeme najvišoj zgradi na svijetu - *ICC TOWER* u Hong Kongu, visokoj 490 metara, sa 118 katova i ukupno 77.000 kvadratnih metara. LED projekcije su ostvarene u suradnji s *Mandala in Sky/Urban Media/Open Sky Campus* te su bile početak stalnih atrakcija u Hong Kongu.¹⁴

U toj utrci spektakularnih ostvarenja i inovativnih dostignuća medijskih fasada, zanimljiv je primjer duhovito prikazanog sadržaja. U tu svrhu izgrađene su konstrukcije od dva betonska bloka. Iz LED fasade uklopljene u blokove se vidi projicirano ljudsko lice, iz čijih usta permanentno teče, ne projicirana, već realna voda. Interaktivnu umjetničku skulpturu *Crown Fountain Millennium* u Parku Chicago iz 2004. godine osmislio je katalonski umjetnik Jaume Plensa, a izvela ju je grupa arhitekata *Krueckand Sexton*. Za izradu skulpture je bilo potrebno 17 tisuća dolara.

Njemački *Centar za umjetnost i medije ZKM (Zentrum für Kunst und Medien)* na godišnjicu grada Karlsruhea 2015. godine, tijekom četiri mjeseca, ostvario je impresivne projekcije



Maurice Benayoun, Open Sky Project, Hong Kong, 2014. (benayoun.com)



Schlosslichtspiele - 300 Fragmentata, Centar za umjetnost i medije ZKM, Karlsruhe 2015. (zkm.de)

vizualnih radova mnogobrojnih umjetnika na cijeloj fasadi baroknog dvorca. Manifestacija se naziva *Schlosslichtspiele - 300 Fragmentata (Dvorske igre od 300 fragmenta - prijevod autorica)*, a iz godine u godinu prerasta u stalni ljetni festival toga grada.¹⁵

Sve više gradova organizira slične festivale u raznim prigodama. Festivali svjetla u Berlinu, Edinbororghu,



Jaume Plensa, Crown Fountain Millennium, Park Chicago, 2004. (publicdelivery.org)

Lyonu, Torontu i Parizu su primjeri značajnijih, no postoje i oni manje poznati festivali koji se odvijaju u manjim gradovima. Od 2017. godine Zagreb organizira svoj prvi *Festival svjetlosti*, a mnogo starije *Ljeto na Trsatskoj gradini* se sa svojim obimom i svjetlosnim atrakcijama može također shvatiti kao preteča *Festivala svjetlosti*, kao i *Festival svjetlosti Visualia* koji se već petu godinu održava u Puli. Takvi su festivali organizirani povodom nekih značajnih datuma, obilježavanja početka ljeta ili drugih svečanih prilika. Tu nisu više osvijetljene samo pojedine zgrade već cijeli kompleksi zgrada, neobičnih, zanimljivih i atraktivnih gradskih prostora.

Gledano kritički, mnogi projekti nisu više u sferi umjetničkih ostvarenja već često na granici kiča. No, za većinu publike, a posebno djecu, ti su festivali povod za okupljanje, šetnju gradom, doživljaje drugih dimenzija. Možemo se samo nadati da će se barem u nekim prilikama pojavljivati istaknuti projekti umjetničkih napora i dostignuća prepoznati od javnih medija, kako bi se barem dio publike na neki način mogao smisljeno orijentirati u toj masovnoj pojavi.

To je povod da se u zaključku vratimo na klasike medijske umjetnosti i osnivača grupe *ZERO* (osnovane 1957. godine), umjetnika Otta Pienea, čiji je projekt dan prije njegove smrti ostvario posljednju *sky-art* skulpturu na *Neue Nationalgalerie* u Berlinu 2014. godine. Osim vanjske instalacije impresivnih razmjera, iz unutrašnjosti te staklom obložene zgrade arhitekta Mies van der Rohea svjetlilo je tisuću rukom oslikanih staklenih ploča, koje su se uz Pineovu zvučnu kompoziciju pretapale u beskonačnim kombinacijama. Ovaj projekt iz 1960-ih godina gledale su tisuće posjetitelja iz cijelog svijeta i svih generacija. Sjedeći ili ležeći na udobnim jastucima moglo se cijele noći uživati tijekom nekoliko tjedana prikazivanja.¹⁶

Fascinacija izuzetnim umjetničkim ostvarenjima se nikada ne mijenja pa trebamo težiti širenju znanja i svijesti, ponajviše kod mladih i najmlađih generacija kao nosilaca budućnosti i njihovog razumijevanja kvalitete umjetničkih djela.



Otto Piene, *More Sky in The Proliferation of the Sun*, Neue Nationalgalerie u Berlinu, 2014. (<http://www.galerie-breckner.de>)

1 Susa Pop: Interview Media Facades Festival Europe 2010, <http://luminapolis.com/en/2010/09/susa-pop-interview-media-facades-festival-europe-2010/> (posjećeno 29.9.2017.)

2 HUHTAMO E., *The Archeology of the "False Sunrise"*, u: Filter, issue 70, 2009. <http://filter.org.au/issue-70/the-archaeology-of-the-false-sunrise/> (posjećeno 29.9.2017.)

3 Ibid.

4 Izložba *Nove tendencije 4*, Zagreb, (c) Dunja Donassy-Bonačić – bcd cybernetic art team (posjećeno 29.9.2017.)

5 Chaos Computer Club, *BlinkenlightsBerlin*, video dokumentacija, <https://vimeo.com/6175054> (posjećeno 29.9.2017.)

6 Urban Screens, <http://www.urbanscreens.org/> (posjećeno 29.9.2017.)

7 Public Art Lab, <http://www.publicartlab-berlin.de/public-art-lab/> (posjećeno 29.9.2017.)

8 Public Art Lab, <http://www.publicartlab-berlin.de/blog/2008/10/16/media-facades-festival-2008/> (posjećeno 29.9.2017.)

9 Heiko Daxl i Ingeborg Fülepp, *O2 WORLD*, Public Art Lab, *Media Facades Festival*, Berlin, 2008., <https://vimeo.com/channels/mimdoc/4319258> (posjećeno 29.9.2017.)

10 Heiko Daxl, *La Neige du Temps*, *Media-Scape 2010*, MSU Zagreb, <https://vimeo.com/16108089> (posjećeno 29.9.2017.)

11 Hrvatska video umjetnost, *Kroatien Kreativ/Hrvatska kreativno*, Collegium Hungaricum (CHB) Berlin, 2013. <https://vimeo.com/81942134> (posjećeno 29.9.2017.)

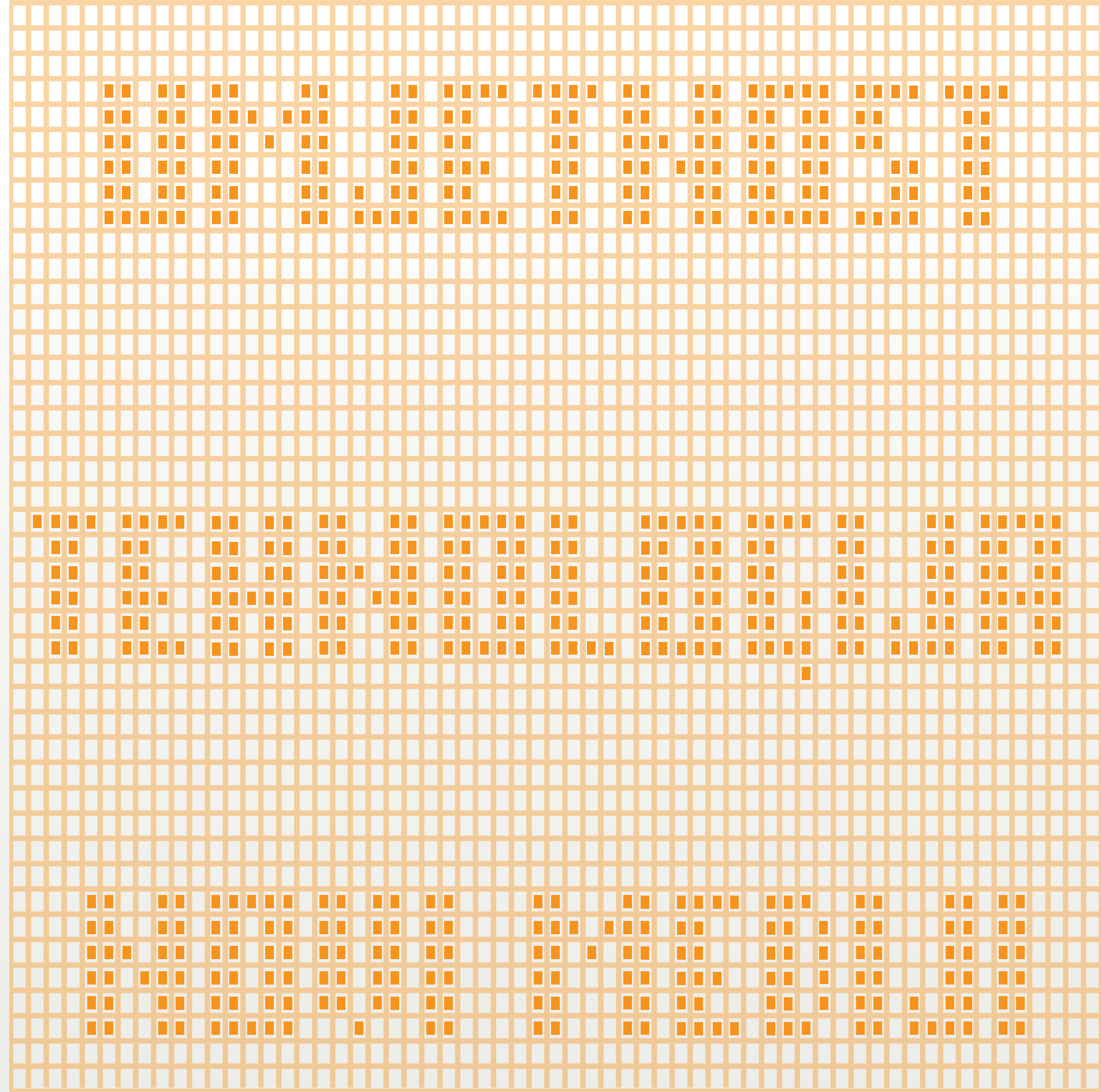
12 ADRIART, [http://www.adriart.net/responsive-art-public-realm-bix-\(perform,](http://www.adriart.net/responsive-art-public-realm-bix-(perform,) posjećeno 29.9.2017.)

13 *Audio-vizualna scenografija na fasadi Opere u Sydneyu*, 2012. <https://vimeo.com/45835867> (posjećeno 29.9.2017.)

14 *"Mandala in Sky" ICC Tower Hong Kong*, <https://www.youtube.com/watch?v=8luMM62vEnw> (posjećeno 29.9.2017.)

15 *300 Fragments – ProjectionMapping on Palace of Karlsruhe*, <https://www.youtube.com/watch?v=6u-EtJJSYrM> (posjećeno 29.9.2017.)

16 *More Sky i The Proliferation of the Sun" 2014*, Otto Piene, <https://www.youtube.com/watch?v=hd8VT8waRUg> (posjećeno 29.9.2017.)





NIKOLINA DOSTAL

Filozofski fakultet u Rijeci, student /
Faculty of Humanities and Social Sciences in Rijeka, student

***Eksperimentalni video u Hrvatskoj /
Croatian Experimental Video Art***

Terminom „videoumjetnost“ definiran je svaki rad nastao korištenjem video ili televizijske tehnike. Prve izložbe video-umjetnosti u svijetu održavane su još 1968. godine, da bi se osamdesetih i devedesetih godina prošloga stoljeća ovakva forma umjetnosti počela razvijati u dva potpuno različita smjera: kao narativan videorad svojstven igranom filmu ili kao istraživanje i eksperimentiranje medijem te njegovom tehnologijom i estetikom.¹

Medij videoumjetnosti proizlazi iz televizije koja je smatrana inicijalnim masovnim elektronskim medijem. Prvo veće razdvajanje videa od televizije nastupa izumom magnetske trake, a do potpunog razilaženja dolazi šezdesetih godina pojavom videotehnike na tržištu prijenosne opreme. Počeci eksperimentiranja granom videoumjetnosti u Hrvatskoj obilježeni su radovima Dalibora Martinisa, Sanje Iveković i Gorana Trbuljakate Ivana Ladislava Galeta, umjetnika koji djeluju krajem sedamdesetih godina. Prvotnim eksperimentima ispitivale su se mogućnosti medija, a problematizirala se pouzdanost i objektivnost videoumjetnosti.²

Sedamdesetih godina u realizaciji videoradova često se koristi princip videa zatvorenog kruga. Upravo se u tome vidi da je ishodište videoumjetnosti televizija. Kod zatvorenog se kruga pri projekciji ne koristi snimka, već se u realnom vremenu prenosi slika na ekran. Prvi video zatvorenog kruga u Hrvatskoj realiziran je 1976. godine u predstavi 1984. Nenada Puhovskog. Razlika između videa zatvorenog kruga i televizijskog prijenosa je u tome što se u videu zatvorenog kruga ne nastoji jednostavno prenijeti slika događaja, nego umjetnik prisvaja ovaj medij u osobne svrhe. Danas se video zatvorenog kruga koristi uglavnom kao kritika prisutnosti videonadzora.³

Krajem sedamdesetih godina video-umjetnost postaje legitiman i priznat umjetnički medij. Na prijelazu iz sedamdesetih u osamdesete godine umjetnici više ne eksperimentiraju novom tehnologijom, nego rezimiraju otkrića prijašnjeg desetljeća. Osamdesetih godina u Hrvatskoj nema mnogo videoumjetnika, a u poznatim radovima vidljiv je utjecaj filmske umjetnosti, koji se očituje u primjeni narativnog filmskog jezika. U tom se razdoblju sve više primjenjuje forma videoinstalacija, što dovodi do razvoja višekanalnih prikaza.⁴

Devedesete su godine obilježene porastom popularnosti videouradaka. Ta se karakteristika može uočiti na globalnoj razini, a izraženija je u zemljama bivšeg komunističkog sustava. Početak promjena na hrvatskoj videosceni označava okupljanje umjetnika u grupu *Reference to Difference*. Umjetnici unutar te grupacije bili su Vladislav Knežević, Simon Bogojević Narath, Igor Kuduz, Davor Mezak, Vladi Zrnić i Milan Bukovac, a karakterizira ih post-produkcijsko djelovanje računalima. Eksperimentiranje elektronskom slikom uočljivo je i u radovima Ingeborg Füllepe i Haika Daxla koji djeluju u Hrvatskoj kao organizatori izložbe *Media Scape* te na taj način prenose iskustva njemačkog eksperimentalnog videa.⁵

Ovdje donosimo odabrane radove suvremenih videoumjetnika u Hrvatskoj.

Jedan od poznatijih hrvatskih videoumjetnika prisutan na današnjoj sceni je Dan Oki (rođen kao Slobodan Jokić 1965. godine u Zadru). Prve radove u mediju konceptualne fotografije i eksperimentalnog filma izrađuje krajem osamdesetih godina u Zagrebu. Početkom devedesetih godina odlazi na studij u Nizozemsku. Radi kao redoviti profesor filma i videoumjetnosti na Umjetničkoj akademiji splitskog sveučilišta.⁶ Istražujući mogućnosti videoumjetnosti najčešće se bavi temama

ekologije, prirode, egzistencije, tehnologije, filozofije i religije. Prva Okijeva retrospektivna izložba održana je u Muzeju moderne i suvremene umjetnosti u Rijeci 2010. godine na kojoj je prikazano dvadeset godina njegova stvaralaštva.⁷

Okijeva sklonost miješanju različitih medija dolazi do izražaja već u njegovim ranim radovima nastalim devedesetih godina.

Dolaskom u Nizozemsku svoje djelovanje nastavlja pod pseudonimom Dan Oki. Prvi rad nastao u Nizozemskoj 1991. godine, umjetnik naziva *Noah and the Ceremonies on the Water*. Koristeći Super 8mm film, umjetnik prikazuje zadarsku



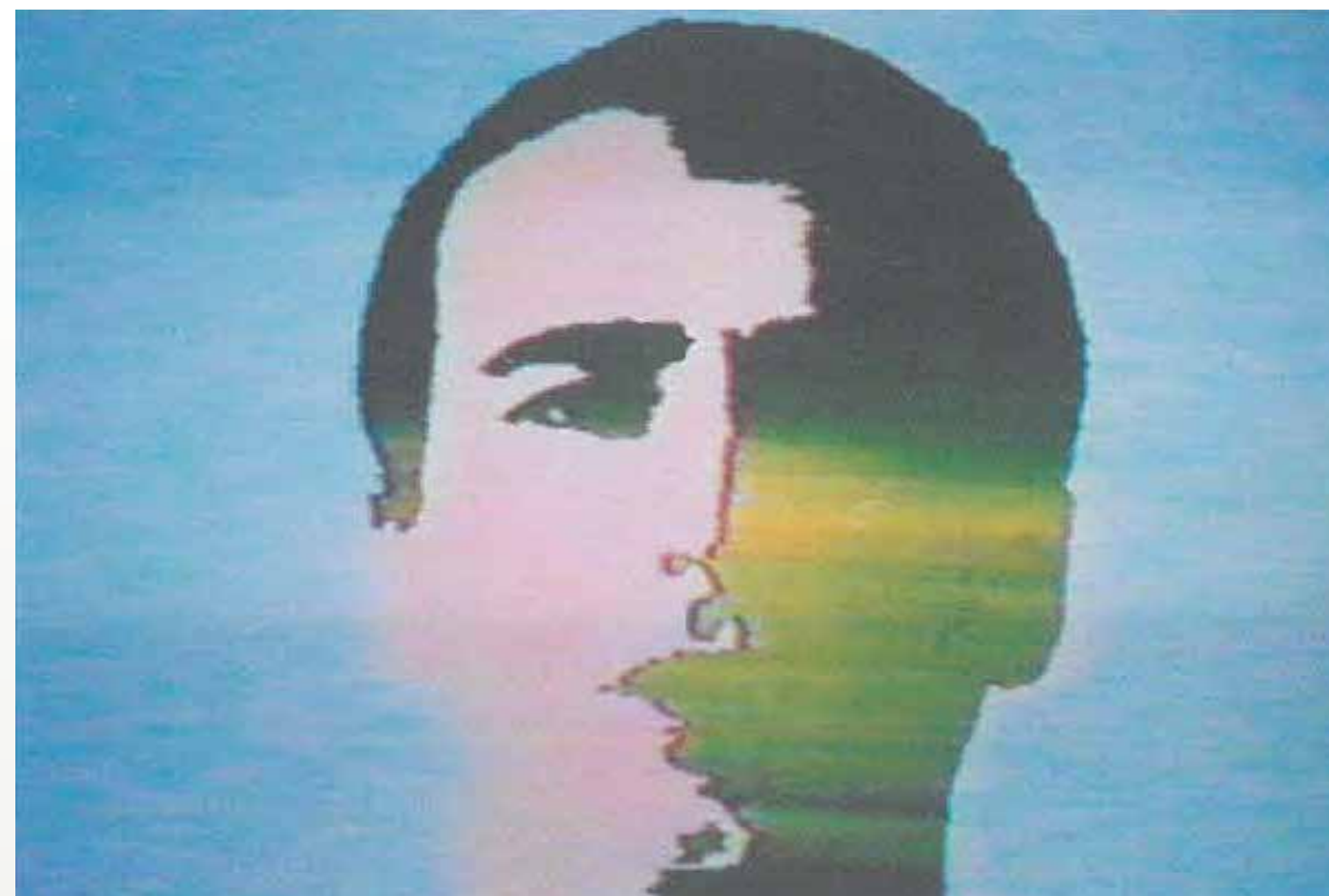
Dan Oki, *Body of Departure*, 1992. (zbirka.mmsu.hr)

rivu uz tonsku pratnju napjeva tibetanskih žrtvenih obreda. Sljedeće godine nastaje druga verzija ovog rada pod nazivom *Body of Departure*. U obliku petokanalne videoinstalacije Oki prikazuje iste snimke zadarske rive, služeći se tehnikama računalne obrade kojima briše dijelove pejzaža. Umjesto izbrisanih dijelova, ubacuje simbole čakri prikazanih u obliku raznobojnih geometrijskih likova.⁸

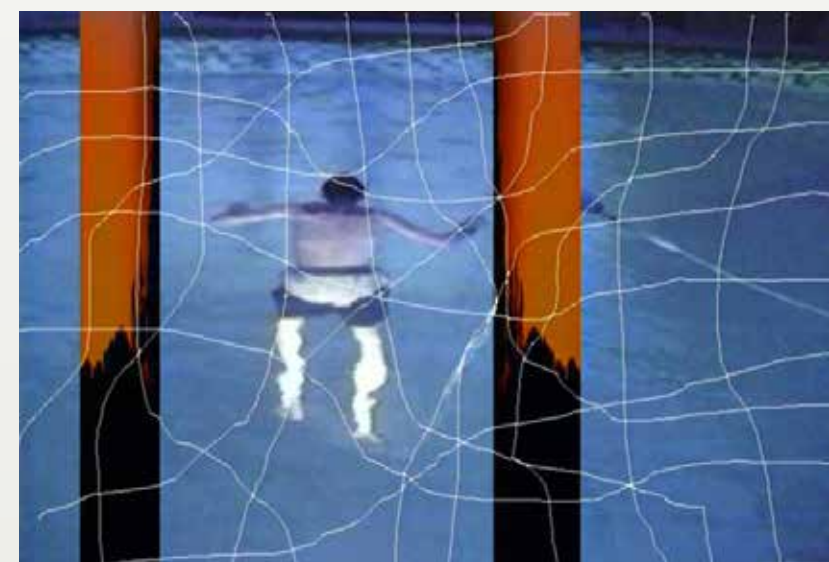
Nekoliko godina kasnije, 1994. godine, nastaje rad pod nazivom *Separations/Razdvajanje*. Sandra Sterle snima Okijev performans dubokog disanja u koji on kasnije dodaje ispisane riječi MY/BODY/IS/A/PROJECTED/PLAYGROUND. Te se riječi izmjenjuju s fotografijama i snimkama životinja, biljaka i ratnog Zadra. Ovaj rad moguće je shvatiti kao nagovještaj tema kojima će se Oki baviti u svojim budućim radovima.⁹

Godine 1995. upisuje poslijediplomski studij u Arnhemu i tada nastaje *Navigations*, rad u kojemu postaje vidljiv umjetnikov interes za filozofiju. Osnovni motiv koji se provlači djelom je voda kao filozofsko prapočelo života. Uključivanjem računalne grafike na samom kraju projekcije, Oki postavlja pitanja o onome što nije, odnosno o ne-bitku i prirodi predmeta na sedam jezika - grčkom, latinskom, engleskom, njemačkom, francuskom, ruskom i hrvatskom. Za različite jezike korištene su različite boje, fontovi i veličina.¹⁰

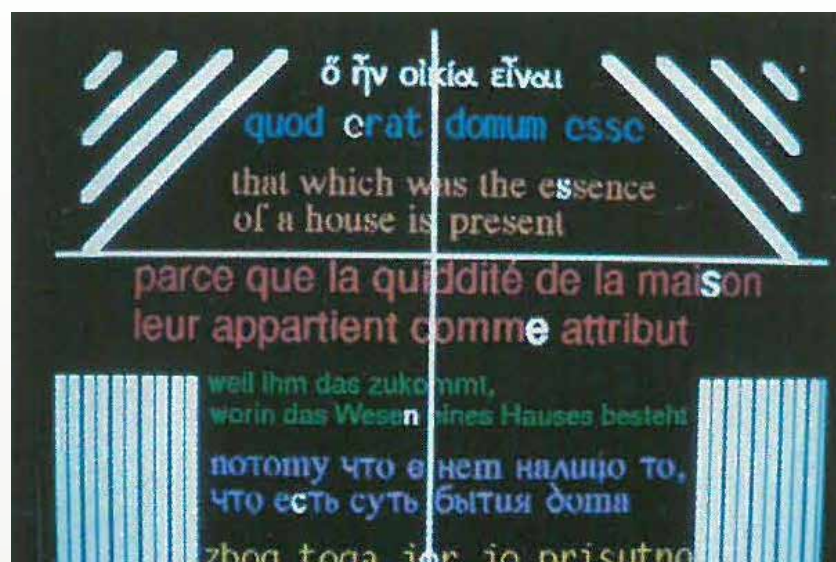
Za vrijeme boravka u Nizozemskoj radi u redakciji televizije W139 koja je emitirala program koji se bavio pitanjima televizije i umjetnosti te medijskog prostora. Tada se pridružuje grupi umjetnika okupljenoj oko *Desk NL* čiji je interes proučavanje potencijala Interneta. Upravo u tom razdoblju nastaje *Essence/Bit*. Riječ je o videouratku koji je nastajao od 1996. do 1999. godine. Kao i u radu *Navigations*, umjetnik prikazuje istu rečenicu na sedam različitih jezika, ali u različitim bojama i



Dan Oki, *Separations/Razdvajanje*, 1994, Dan Oki, *Kisik4/Oxygen4*, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 30-33.



Dan Oki, *Navigations*, 1995, Dan Oki, *Kisik4/Oxygen4*, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 33-35.



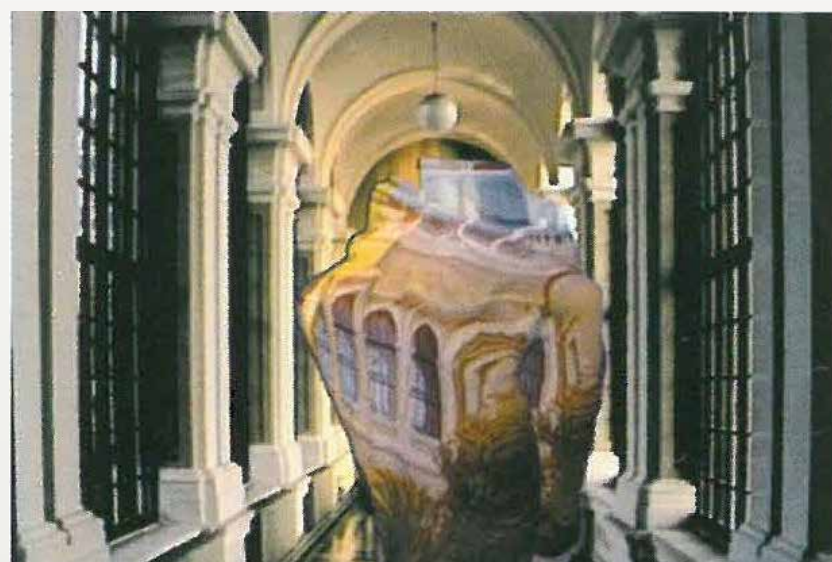
Dan Oki, Essence/Bit 1996-1999, Dan Oki, Kisik4/Oxygen4, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 34-35.



Dan Oki, The Householder/Kućepazitelj, 1997, Dan Oki, Kisik4/Oxygen4, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 38-39.



Dan Oki, The Householder/Kućepazitelj, 1997, Dan Oki, Kisik4/Oxygen4, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 38-39.



fontovima. Koristeći AMIGA računalo ispisuje iste rečenice te naposljetku tvori oblik kuće.¹¹

Za rad *The Householder/Kućepazitelj* 1997. godine dobiva nagradu na Petom Internacionalnom biennaleu ARTEC u Nagoyi u Japanu. Rad je rezultat dugogodišnjeg eksperimentiranja 3D skenerom i propitivanja mogućnosti prikazivanja dvodimenzionalne slike trodimenzionalno. Skenirajući svoje ruke i lice, Oki izrađuje hologram koji tada projicira u određenom prostoru nastojeći propitati osnovna egzistencijalna pitanja, a to se očituje postavljanjem pitanja *Što je to život?*, kojeg čujemo u posljednjim minutama.¹²

Jedan od opsežnijih Okijevih radova je film naziva *Oxygen 4/ Kisik 4* iz 2004. godine. Ovo znanstveno-fantastično djelo prvi je Okijev igrani film, no njegovi fragmenti prikazivani su i u obliku videoinstalacija. Specifičnost ovog rada leži upravo u autorovom poigravanju filmskom naracijom, točnije, njezinom dekonstrukcijom. Različitim razmještajem projekcija unutar prostora mijenja se redoslijed radnje, a time i sadržaj filmskog djela. Radnja filma prati astronauta Luku pri povratku iz svemirske misije. Nakon što Lukini kolege umiru jedan za drugim, on otkriva da je u svemiru došlo do nastanka novog spoja u njihovim organizmima, kisika 4. Ne znajući to, ostali astronauti unose previše



Dan Oki, Oxygen 4/ Kisik 4, 2004. (zbirka.mmsu.hr)

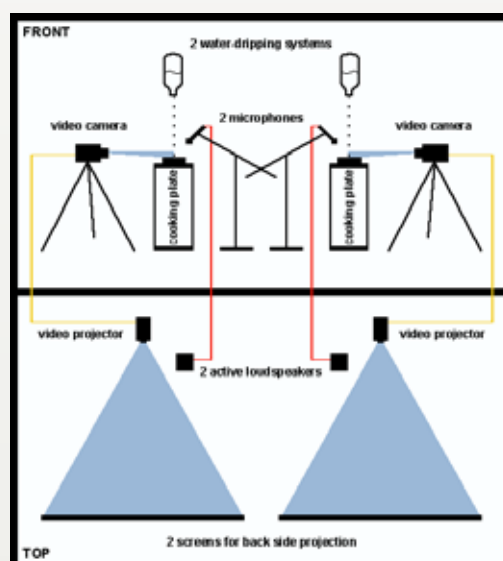
kisika u organizam i umiru. Luka se odriče elementarne ljudske potrebe - disanja te na taj način preživljava.¹³ Značaj ovog projekta leži u Okijevom propitivanju karakteristika filmskog medija i njegovih mogućnosti te granica filmske narativnosti. Rad na projektu započet je već 2002. godine kada je predstavljen na web stranici, a tek kasnije na različitim izložbama, počevši od one u Galeriji Josip Račić.¹⁴

Novomedijski umjetnik kojega je potrebno spomenuti u kontekstu ovog rada jest Toni Meštrović (rođen 1973. godine u Splitu). Diplomirao je 1999. godine na Akademiji likovnih umjetnosti u Zagrebu, na odjelu grafike. Interes za elektronske audiovizualne medije odvodi ga 1997. godine na Sommerakademie für Bildende Kunst u Salzburgu, gdje proučava *Video/Digital Imaging*.¹⁵ Od 1992. godine sudjeluje na izložbama i festivalima videoumjetnosti. Dobitnik je većeg broja stipendija i nagrada, od kojih je potrebno istaknuti nagradu za mladog umjetnika Hrvatskog društva likovnih umjetnika iz 2007. godine te drugu nagradu, na izložbi T-HTnagrada@MSU.hr 2013. godine. Trenutno predaje kao izvanredni profesor na Odsjeku za film i video Umjetničke akademije u Splitu.¹⁶

U ranije Meštrovićeve radove ubraja se *Structure of Media* iz 1997. godine. Tresući kameru, autor snima monitor i time dobiva sliku unutar slike, odnosno monitor u monitoru.¹⁷ Poigravajući se medijem na taj način promatraču je ponuđena alegorija samorefleksije slike, ali i medija videoumjetnosti općenito.¹⁸ Koristeći makroobjektiv Meštrović približava sliku sve dok se sadržaj djela potpuno ne izgubi, a jedino što ostaje vidljivo su pikseli. Realizacija videorada na ovaj način podsjeća na eksperimente sa samih početaka videoumjetnosti, kojima se nastojao upoznati medij.¹⁹ Za izradu rada Meštrović se poslužio tehnikom zatvorenog kruga, koristeći



Toni Meštrović, Structure of Media, 1997. (macaknara.hr)



Toni Meštrović, Changing the State of Matter in Stereo, 2000-2003. (macaknara.hr)



Toni Meštrović, Abyssos, 2004. (macaknara.hr)

samo kameru i televiziju. Rad je izložen kao videoinstalacija u sklopu 24. zagrebačkog salona održanog 1998. godine.²⁰ Rad *Changing the State of Matter in Stereo* nastajao je od 2000. do 2003. godine, pri čemu je također korišten princip zatvorenog kruga. Dvjesto kamerama snimano je isparavanje vode na vrućem tanjuru, što se u realnom vremenu prenosilo na drugoj lokaciji. Rad je rezultat ranog razdoblja istraživanja audio i videozapisa.²¹ Autor je izjavio da je ovim radom nastojao pružiti opservaciju elementarnih fenomena i istražiti ono što u svakodnevnom životu često prođe nezapaženo.²²

Projekt *Abyssos* iz 2004. godine produkt je spajanja audio i vizualnog materijala nastalog između 2002. i 2003. godine u blizini otoka Velog Drvenika. Sastoji se od filma i nekoliko prostornih instalacija na kojima se digitalno obrađeni materijal miješa s originalnim snimljenim materijalom. Autor u obliku *loopa* (ponavljanja) nastoji rekreirati vlastito pamćenje. *Abyssos* se, na neki način, može shvatiti kao retrospekcija prijašnje tri godine Meštrovićevog stvaralaštva koje je proizašlo iz zamisli o digitalnom moru informacija kao mreži koja prenosi i čuva kolektivna sjećanja. Istoimena izložba održana je u Muzeju suvremene umjetnosti u Zagrebu 2004. godine te nešto kasnije u Moltkerei Wekstatt u Kölnu.²³



Toni Meštrović, When my thoughts become liquid shadows, 2004. (macaknara.hr)



Toni Meštrović, When my thoughts become liquid shadows, 2004. (macaknara.hr)

Jedan od posljednjih radova koji je nastao u inozemstvu kao rezultat eksperimentiranja zatvorenim krugom je *When my Thought Become Liquid Shadows*. Riječ je o videoperformansu izvedenom 13. ožujka 2004. godine u galeriji u Kölnu. Meštrović izbliza snima Brandy u čaši, a snimka se istovremeno projicira na ekran postavljen na prozoru galerije. Riječima autora, rad je alegorija osjećaja usamljenosti i nostalgije tijekom života u inozemstvu.²⁴

Pri povratku iz inozemstva u Hrvatsku 2004. godine, prisustvuje očevoj obnovi stare obiteljske kamene kuće na Velom Drveniku. Uvid u taj proces inspirira ga na kreiranje rada *Continuum*, iz kojega naposljetku proizlazi ciklus *Continuum Continuus*, aktualan od 2007. do 2012. godine. Posebnost ovog videouratka očituje se u intervenciji montažom, koju je umjetnik često primjenjivao u to doba. Meštrović postiže suptilan *slow motion* koristeći preklapanje tri slike različite brzine ili razdvajanje jednog *freima* tehnikom *deinterlacinga*.²⁵

Noviji Meštrovićev ciklus videouradaka nosi naziv *Vertigo*, a nastajao je između 2012. i 2015. godine. Autor snima svoju okolinu na različitim lokacijama tako što kameru privezuje za konopac i vrti je oko svoje osi izazivajući efekt nestabilnosti i vrtoglavice.²⁶



Renata Poljak, I, the Housewife!, 1996. (renatapoljak.com)

Suprotno Danu Okiju i Toniju Meštroviću, koji interveniraju u medij videa, umjetnice Renata Poljak i Lala Raščić eksperimentiraju pomoću kombinacija različitih medija te neobičnih načina projekcija.

Renata Poljak rođena je 1974. godine u Splitu. Diplomirala je na Umjetničkoj akademiji u Splitu, nakon čega je provela godinu dana na poslijediplomskom studiju u Francuskoj. Jedan

od prvih radova Renate Poljak je *I, the Housewife!*, iz 1996. godine. U njemu umjetnica prikazuje ženu u ronilačkom odijelu koja obavlja kućanske poslove na dnu mora. Autorica je radom nastojala komentirati svakodnevno prisutne rodne uloge i stereotipe. Neobičnost ovog djela nije očigledna u onome što je prikazano, već u načinu kako je prikazano, tj. njegovoj projekciji. Videorekorder i televizija smješteni su unutar stroja za pranje rublja iz kojega vire prljave plahte kroz koje promatrači gledaju projekciju koja se neprestano ponavlja.²⁷

U novijem autoričinom radu *Things we don't talk about* (2013./2014.) najbitniji segment je prezentacija rada. Tema ženskog starenja i bolesti projicirana je na manjim okruglim ekranima obgrljenim rukama, koje pozivaju promatrača da se približi.²⁸



Renata Poljak, Things we don't talk about, 2013-2014. (renatapoljak.com)

Umjetnica Lala Raščić rođena je 1977. godine u Sarajevu. Od 1995. do 2001. godine pohađala je Umjetničku akademiju u Zagrebu, nakon čega dvije godine boravi u Amsterdamu i pohađa Rijksakademie van Beeldende Kunsten. Živi i djeluje u Zagrebu, Sarajevu i New Orleansu.²⁹

Kod Lale Raščić, kao i kod Renate Poljak, način projiciranja radova igra ključnu ulogu. U radu *Everything is Connected* iz 2007. godine, autorica kroz petokanalnu videoinstalaciju, tj. kroz pet povezanih monitora nastoji uspostaviti odnos i komunikaciju među likovima koje prikazuje. Crno-bijelim radovima te kostimima likova nastoji se dočarati atmosfera 1930-ih godina. Prikazani likovi vođe su kriminalnih organizacija te kroz pet međusobno povezanih monitora pratimo njihov razgovor i radnju videoinstalacije.³⁰



Lala Raščić, Everything is Connected, 2007. (lalarascic.com)



Lala Raščić, Recreation flood, 2009. (lalarascic.com)

Lala Raščić sklona je i eksperimentiranju spajanja različitih medija, što postaje evidentno u *Recreation flood* iz 2009. godine. Riječ je o performansu i *site specific* videoinstalaciji čija je radnja smještena u budućnost te prati živote likova Tarika i Merime i njihovo suočavanje s katastrofom poplave. *Recreation flood* dio je projekta *The Damned Dam*.³¹

Kroz prikaze radova poznatijih novomedijskih i videoumjetnika prisutnih na hrvatskoj sceni nastojao se prikazati i pojasniti medij videoumjetnosti, odnosno eksperimentalni video kao njegova podvrsta. Iako je kao forma najzastupljeniji na samim počecima videoumjetnosti sedamdesetih godina, kao medij zastupljen je i danas. Javlja se u različitim oblicima, od kojih su najčešće eksperimentiranje interveniranjem u sam medij ili eksperimentiranje načinom projiciranja rada, tzv. videoinstalacije. Kroz radove Dana Okija, Tonija Meštrovića, Renate Poljak i Lale Raščić, nastojali su se prikazati dijelovi video-scene u Hrvatskoj od devedesetih godina do danas.

1 ŠUVAKOVIĆ M., Videoumjetnost, u: *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, 2005, 659-660.

2 MILOVAC T., Paradoks nevidljivosti, u: *INSERT- Retrospektiva hrvatske video umjetnosti*, Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2008, 15-47.

3 *Ibid.*, 59-60.

4 *Ibid.*, 69-71.

5 *Ibid.*, 89-91.

6 HIMBERLE Ž., Dan Oki: Bilješke za Foto bioautobiografiju, u: *Dan Oki*, Galerija umjetnina Split / Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2015.

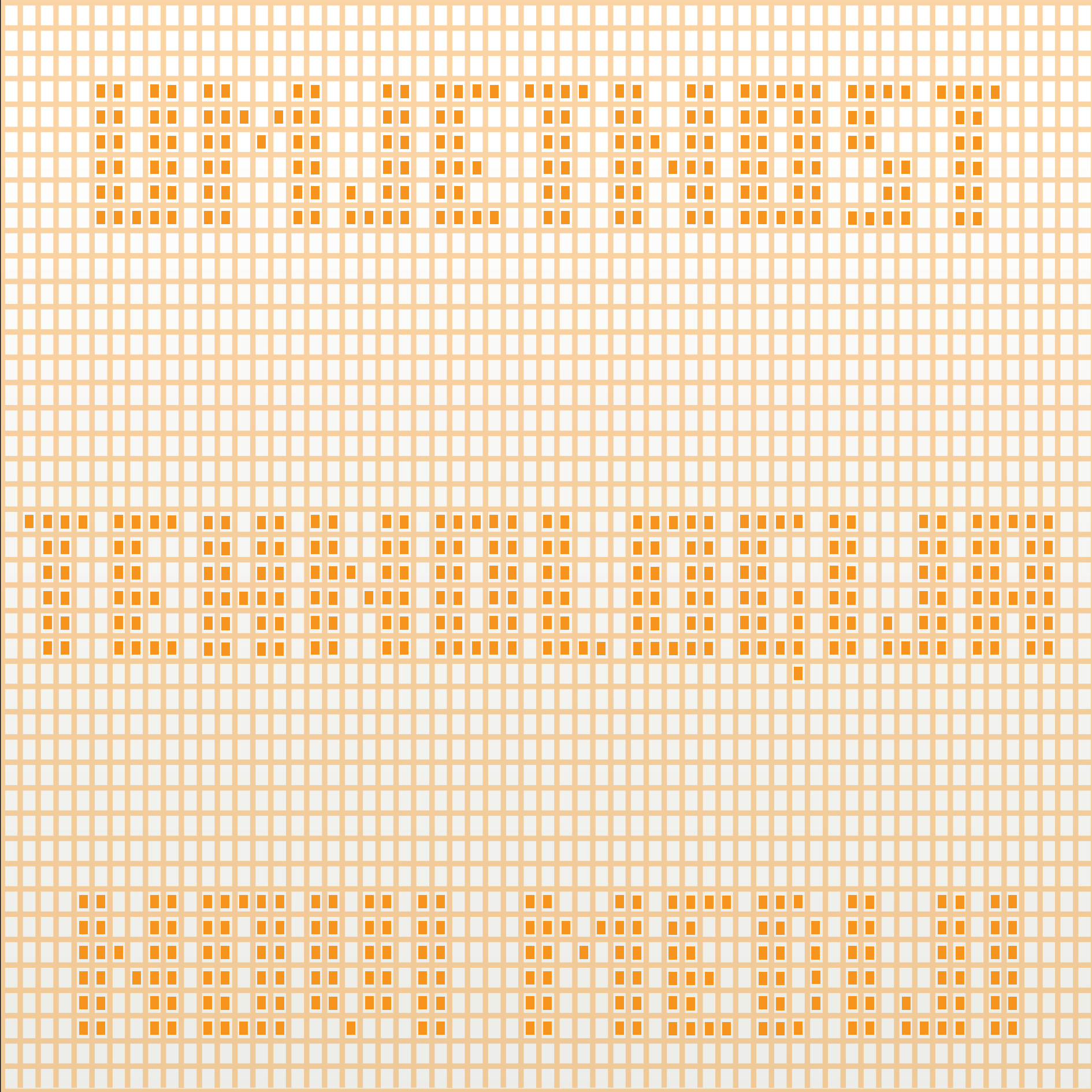
7 <http://www.mmsu.hr/Default.aspx?art=268&sec=82> (posjećeno 4.3.2017.)

8 HIMBELE Ž., 2015

9 STERLE S., Kako je što počelo..., u: *Dan Oki, Oxygen 4/Kisik 4*, Muzej suvremene umjetnosti, 2004., 30-31.

10 *Ibid.*, 33-34.

- 11 *Ibid.*, 34.
- 12 *Ibid.*, 38.
- 13 <http://www.zbirka.mmsu.hr/Predmet/8445/o/1/1/1/1/4474/-1/-1/-1/-1/-1/-1/3> (posjećeno 4.3.2017.)
- 14 HIMBELE Ž., *Kisik4/Oxygen 4*, u: *Dan Oki, Oxygen4/Kisik 4*, Muzej suvremene umjetnosti, 2004, 4-6.
- 15 SALAMON S., *Toni Meštrović, "Re-vizija"*, MKC Split, 2012, 28.
- 16 SALAMON S., *Toni Meštrović, Vrtoglavi krugotok*, MMSU, 2015, 55.
- 17 SALAMON S., 2012., 3.
- 18 *Ibid.*, 9.
- 19 *Ibid.*, 3.
- 20 MEŠTROVIĆ T., *Structure of Media*, u: http://www.macaknara.hr/pages/structure_qt.html (posjećeno 4.3.2017.)
- 21 SALAMON S., 2015., 10.
- 22 MEŠTROVIĆ T., *Changing the State of Matter in Stereo*, u: <http://www.macaknara.hr/pages/matter01.html> (posjećeno 4.3.2017.)
- 23 JAKŠIĆ J., *Toni Meštrović, Abyssos*, Galerija umjetnina, Split, 2005.
- 24 MEŠTROVIĆ T., *When my Thought become liquid Shadows*, u: http://www.macaknara.hr/pages/liquid_shadows_01.html (posjećeno 4.3.2017.)
- 25 SALAMON S., 2012., 6.
- 26 SALAMON S., 2015., 9.
- 27 <http://renatapoljak.com/i-the-housewife-2/> (posjećeno 5.3.2017.)
- 28 <http://renatapoljak.com/things-we-dont-talk-about/> (posjećeno 6.3.2017.)
- 29 <https://lalarascic.com/about/> (posjećeno 7.3.2017.)
- 30 <https://lalarascic.com/work/2007-everything-is-connected/> (posjećeno 7.3.2017.)
- 31 <https://lalarascic.com/work/recreation-flood-2009/> (posjećeno 7.3.2017.)





ANA ŽARKOVIĆ

Filozofski fakultet u Rijeci, student /
Faculty of Humanities and Social Sciences in Rijeka, student

//// Umjetnost greške (/glitch/)- apropijacija greške u suvremenoj digitalnoj umjetnosti/////

//// Glitchart (/glitch/) - The Appropriation of Glitch in Digital Art /////

Osnivač *MITA Media Lab* Nicolas Negroponte (1943.) u svojoj knjizi *Being Digital* (1995.) navodi kako je najbolji način shvaćanja digitalne umjetnosti i njenih posljedica razmišljanje o razlici između bitova i atoma. Naime, digitalna se umjetnost temelji na bitovima koji, za razliku od atoma, nemaju boju, veličinu ili težinu i putuju brzinom svjetlosti. Ovakva se djela pojavljuju u osjetljivim formama te postaju tipovi, kao i znakovi/simboli, a po potrebi se mogu transformirati u konvencionalne/fizičke objekte. Presentacija ovih djela ovisi o delikatnim funkcijama programiranja.¹

Glitch umjetnost postoji kao žanr suvremene digitalne umjetnosti koji se koristi tehnikom izmjene gradbenih elemenata medija (pikseli, poligoni, znakovi²) putem tehnika *databendinga* kojima se unose greške u kod digitalne datoteke.³ Ona je također suradnička kritička praksa koja posjeduje vlastitu estetiku i ideologiju, a radovi *glitch* umjetnika i umjetnica proizlaze iz podskupa ogromnog i eklektičnog opusa koji su ostvarili internet-umjetnici u posljednjoj četvrtini dvadesetog stoljeća.⁴

Razvoji teoretska polazišta suvremene digitalne umjetnosti

Ono što temeljito razlikuje digitalne/kompjuterske umjetničke prakse od ostalih je to što ovakva vrsta umjetnosti potiče gledatelja u angažiranju/preuzimanju kompleksnih tema, kao i kompleksnih subkulturalnih i metakulturalnih narativa i konteksta. Ona se velikim dijelom oslanja na promatračevu pismenost u odnosu na medij tehnološkog teksta, estetike i mehaničkih procesa, što predstavlja znatne kognitivne izazove.⁵ Iako su još i stari Grci poznavali postupke tehničke reprodukcije umjetnina kao što su odljev i otisak, a poznate su goleme promjene koje je u književnosti izazvao tisak (tehnička mogućnost reproduciranja pisma), digitalna reprodukcija

umjetničkih djela pojavljuje se kao posve novi fenomen.⁶ Ovakav medij je interaktivan, participativan, dinamičan i prilagodljiv, a umjetnost nastala njegovim korištenjem transformira tradicionalne umjetničke aktivnosti kao što su crtež, slikarstvo, kiparstvo ili umjetnost zvuka u nove forme poput *interaktivne instalacije*, *softverske umjetnosti* ili *internetske umjetnosti* i te forme postaju priznate umjetničke prakse. Djela su proizvedena, uskladištena i prezentirana isključivo u svome digitalnom formatu i vrlo su hibridna.⁷

Unutar rekombiniranog medijskog kaosa slike su pretrpjele progresivnu dematerijalizaciju dok su dobivale sve kompleksniju tehnološku, a stoga i socijalnu aparaturu kako bi se održale. Ovu pojavu možemo pratiti još od izuma fotografije koja označuje trenutak kada slika ulazi u krizu koja traje do današnjih dana. *Novomedijska* umjetnost je termin koji se prvi puta pojavljuje 1990-ih god., a odnosi se na prakse umjetnika koji su u svoje umjetničke radove inkorporirali *komputacijske* procese. Ti su procesi doveli do promjene odnosa između tehnologija, industrija, tržišta i korisnika što rezultira premještanjem ljudskih aktivnosti u virtualni prostor. (Umjetničke) slike sada s publikom počinju komunicirati modelima entropije, tj. nereda u sistemu izražavanja gdje promatrač ostaje zbunjen velikom količinom vizualnih informacija koje ga okružuju.⁸ Upravo zbog toga digitalna slika se manifestira kao hibridni podatak i simbol te kao nestabilan i mutirajući entitet.

Estetika ranih kompjuterskih grafika često, u svom prikazu i namjeri, nalikuje minimalnoj umjetnosti, a brojni umjetnici i teoretičari stavljaju naglasak na sličnost digitalne umjetnosti i konceptualizma.⁹

Kôd je taj koji se prema digitalnom umjetničkom djelu odnosi kao koncept u odnosu na analogno djelo, no kôd,

ne samo da opisuje digitalnu umjetnost, već ju i izravno producira. Ovakav postupak radikalno preispituje i mijenja umjetničke prakse skrećući pozornost s fizičkih objekata na ideje koje se nalaze u osnovi kreacije i recepcije umjetnosti. Ova se radikalna promjena, koja skreće pažnju s formalnih i tehnoloških eksperimenata na socijalne i ideološke implikacije komputacijskih tehnologija, dogodila tek kasnih 1980-ih i 1990-ih godina pojavom internetske i novomedijske¹⁰ umjetnosti. Od tog su trenutka pitanja interaktivnosti, globalne komunikacijske mreže, originalnosti i autorskog prava eksplicitan znak digitalnog medija.

Vizualni i kulturalni studiji postaju, već na samom početku razvoja dostignuća tehnologije, temeljni teorijski okvir shvaćanja novih umjetničkih formi. O novom fenomenu vizualnosti počinju pisati brojni teoretičari: tvorci ikoničkog obrata odnosno slikovnog zaokreta (*Pictorial Turn*) - William John Thomas Mitchell (1942.), autor teze o slikovnom obratu, Gottfried Boehm (1942.), Hans Belting (1935.), Klaus Sachs-Hombach (1957.), kritička teorija frankfurtske škole u kojoj se ističu tekstovi Waltera Benjamina (1892.-1940.), temeljno istraživačko polje semiotike; Ch. S. Pierce (1839.-1914.), F. de Saussure (1857.-1913.), R. Barthes (1915.-1980.), J. Lacan (1901.-1981.), J. Derrida (1930.-2004.) te teoretičari medija među kojima se, kao jedan od prvih, ističe Marshall Mc Luhan (1911.-1980.).

Prva knjiga koja tretira kompjutersku grafiku kao umjetničku formu izdana je 1971. godine (*Computer Graphic, Computer Art*) čiji je autor austrijski znanstvenik i teoretičar Herbert Franke, a ističu se i brojni drugi autori poput Ruth Levitta (*Artist and Computer*; 1976.), Christiane Paul (*Digital Art*; 2009.), Jon Ippolito (*Ten Myths of Internet Art*; 2002.) ili Stevea Dietza (*Ten Dreams of Technology*; 2002.).

Dugovjekovna tradicija razumijevanja umjetnosti u povijesnome slijedu epoha ovim se autorima čini nedostatna, a s obzirom da se slike u informacijskome dobu reduciraju na informacije, razvija se *teorija informacija, metaslike, slike kao komunikativni mediji i videocentriizam*. Sa sveprisutnom dematerijalizacijom medija, počevši od fotografije, preko analognih kodiranja, pa sve do današnjih digitalnih mreža, umjetnici su još jedanput proširili granice medija kako bi na meta-razini raspravljali o njegovim temeljnim postavkama, baš kao što su to činili i umjetnici 20. stoljeća.

Glitch umjetnost - apropijacija greške u suvremenoj digitalnoj umjetnosti

Glitch-umjetnost postoji kao niz artistskih praksi koje se na kreativan način koriste pogreškama softvera, hardvera i logike algoritama u svrhu stvaranja alternativnih procesa koji do određene mjere determiniraju finalni umjetnički proizvod. Čak i kada je namjerno izazvan, *glitch* uvijek zadržava određenu razinu slučajnosti zbog kompjuterskog, naizgled nasumičnog i kaotičnog načina slamanja. Upravo zbog toga finalni estetski prikaz *glitch*-umjetnosti *perseneposjeduje* intrinzičnu vrijednost bez procesa umjetničkoga stvaranja, što brojni autori navode kao temeljnu razliku između *glitch*-umjetnosti i umjetnosti koja izgleda *glitchano*, a čiji se efekt lako može postići korištenjem raznih i lako dostupnih filtera. Ovi umjetnici dijele zanimanje za prolaznost, fluidnost i proces što dobro dočarava i usporedba *glitch*-umjetnosti i slikarske ostavštine Yvesa Kleina i *dripping* radova Jacksona Pollocka, koji istražuju potencijal medija kao krajnji rezultat sam po sebi, a koju je naglasio čikaški umjetnik Ben Baker-Smith. Bio slučajan ili namjeran, *glitch* uvijek teži pomicanju pozornosti/interesa/svjesnosti s informacije na sam sustav koji ju reproducira i time medij čini vidljivim. Postupci kojima se služe *glitch* umjetnici kako bi slomili protok informacija

na različitim tehnološkim platformama, kao što su *databending*, *datamoshing* i *circuitbending*, izmjenjuju kod digitalne slike u programskom uređivaču¹¹ koji zatim jedan format reinterpretira drugim (npr. reinterpretacija slike kao zvuka i obratno).¹²

Svakako ne smijemo zanemariti niti specifičnu estetiku *glitch* radova koju karakterizira fragmentarnost, ponavljanje, repeticija, kompleksnost. Nick Briz, umjetnik i teoretičar DNM / Dirty New Media, edukator i organizator, estetske uzore i začetke žanra pronalazi u povijesnim avangardama, posebice dada umjetničkoj sceni koja je procvjetala na zalasku 20. st. U svom radu *Glitch Art Histories* piše:

„Dada je zaigrana, apsurdna i često s namjerom besmislena. Njene forme sežu od kompleksnoga kolaža do jednostavno nađenog objekta (*readymade*). Na mnogo načina Dada je odgovor na smjenu paradigme industrijaliziranog Prvog svjetskog rata. Na određeni način i *glitch* umjetnost reagira na promjenu paradigme – ona propituje stabilnost ili napor prema idealnoj stabilnosti tehnologije.“ (Briz, 2011.)¹³

Nizozemska umjetnica i teoretičarka Rosa Menkman, 2011. u *Glitch Studies Manifesto*, prepoznaje utjecaje koji sežu do magnetskih izobličenja katodne cijevi korejsko-američkog umjetnika Nauma Juna Paika, *Magnet TV* (1965.), kao i iz računalne kulture.

Već ranih 1990-ih god. umjetnički kolektiv JODI (Joan Heemskerk i Dirk Paesmans), pioniri *glitch* umjetnosti, u radu pod nazivom *Untitled Games* koriste taktiku sličnu taktici dekolaziranja. Umjetnici mijenjaju grafiku igrice *Quake 1*, kao i softverski kod koji omogućava njezino funkcioniranje, reducirajući je na amorfne (bezlične) linije i pokrete. U *glitch* umjetnosti kao što je *Untitled Games*, medij je redefiniran kao platforma koja ne slijedi



JODI (Joan Heemskerk i Dirk Paesmans), *Untitled Games* (oss.adm.ntu.edu.g)



Rose Menkman, *The Collapse of Pal* (2012.) (aboutrosamenkman.blogspot.hr)



Nick Briz, *Glitch Codec Tutorial* (2012.) (vimeo.com)



Glitch art (farm5.staticflickr.com)



Glitch art, made in Processing + Android, at Pompidou, 2013. (cdm.link)

svoj žanr, formu li tehniku. Djelo kritizira protok specifičnog medija, njegovo sučelje i inherentne konvencije, no ne na način da ga nužno slama. Činjenica da igrica i dalje funkcionira nakon što je programirana pogreškama čini ju kritički izazovnijim medijskim iskustvom. Također, rad na koji se treba osvrnuti, svojevrsna preteča budućeg *glitcha*, prva je stranica mrežne stranice umjetničkog kolektiva JODI koja se odupire ispravnoj upotrebi programskoga jezika HTML (akr. od engl. *Hyper Text Mark – Up Language*) koji stoji kao osnova Interneta. 'Klikajući' po stranici na ekranu se stvara vizualni kaos koji se otkriva kao ASCII (akr. od engl. *American Standard Code for Information Interchange*) shema atomske bombe *Fat boy*.¹⁴

Videouradak Rose Menkman *The Collapse of Pal* ide korak dalje u upotrebi *glitcha* kao ideološkog polazišta. Video se može interpretirati kao eksperiment u virtualnom krajoliku te kao estetička studija *glitcha* u pokretu, a pored toga djelo budi naša iskustva zastarijevanja medija kao tragičnog, kolektivnog gubitka pamćenja. Ova refleksija o smrti formata zadire direktno u našu memoriju i daje spomenutom djelu dodatnu kvalitetu. Također, zanimljiv je i videouradak Nicka Briza *Glitch Codec Tutorial* (2012.) koji upravo zbog nepoštivanja 'dobre' upotrebe softvera uspijeva otvoriti širi diskurs o društvu i stvoriti estetski zanimljivo virtualno okruženje. Tutorial je zamišljen kao *DIY* vodič za modificiranje videokodiranja softvera kao i efekt *datamoshinga* koji prvi koristi Takeshi Murata, *Monster Movie* (2005.), a kojega je popularizirao pop glazbenik Kanye West, *Welcome to Heartbreak* (2008.).

Današnja je *glitch* zajednica dosta decentralizirana, a radovi *glitch*-umjetnika i umjetnica većinom se distribuiraju društvenim mrežama. Najveća Facebook *glitch* grupa je *Glitch Artists Collective*. Osnovao ju je Matthieu St. Pierre, a u ožujku 2017. od strane administratora grupe održana je velika internacionalna

i nezavisna izložba *glitch*-umjetnosti u Minneapolisu pod nazivom *Glitch Art is Dead*. U zagrebačkom je autonomnom centru Medika 2017. prvi puta održan festival *glitch* umjetnosti u organizaciji Format © i Hacklab01 čiji su organizatori i osnivači mladi umjetnici Dina Karadžić i Vedran Gligo, koji aktivno rade u digitalnim medijima.

Svi spomenuti umjetnici svojim javnim djelovanjem (tutorijalima, edukativnim i kustoskim programima te vlastitim istraživanjima) trenutno grade *glitch* i komplementarna DNM (*Dirty New Media*) područja kakvima ih poznajemo danas.

1 LIN Po-Hsien, *A Dream of Digital Art: Beyond the Myth of Contemporary Computer Technology in Visual Arts*, University of Illinois Press, 2017., URL: <http://www.jstor.org/stable/20715364> (posjećeno 10.12.2017.)

2 Podaci u elementima medija predstavljaju komunikacijski sustav blizak jeziku

3 G /D[IV_book], *Glitch/Databend*, URL: http://www.formatc.hr/glitch_databend., posjećeno 10.12.2017.

4 MENKMAN R., *The Glitch Moment(um)*, Network Notebooks, 2006–2011., URL: rhizome.org/editorial/2011/jul/28/glitch-studiesmanifesto-rosa-menkman/ (posjećeno 10.12.2017.)

5 Ibid.

6 WALTER B., Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije, u: *Život umjetnosti*, 6, 1968. Prijevod: Snješka Knežević URL: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf (posjećeno 10.12.2017.)

7 PAUL C., *Digital Art*, Thames & Hudson world of Art, New York, 2009.

8 ŠUVAKOVIĆ M., *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb i Vlees & Beton, Ghent, 2005.

9 HERTZ P., *Recombinant Media Chaos: The Image After New Media*, URL: http://paulhertz.net/pdf/MediaChaos_free.pdf, posjećeno 10.12.2017.

10 *Novomedijska* je umjetnost s jedne strane bila dodatak mainstream umjetničkoj sceni koja je bila centrirana oko videa i instalacija,

a s druge *digitalnoj/kompjuterskoj/medijskoj* umjetnosti, potomku pionirske komputacijske umjetnosti 1960-ih i 1970-ih god., koja se većinom razvijala kao digitalna slika i animacija.

11 Programski se uređivači inače koriste u kreiranju dokumenta putem programa za obradu riječi, teksta ili slika (npr. Microsoft Word, Word Perfect, Photoshop itd.)

12 MENKMAN R., *Glitch Studies Manifesto*, 2011., URL: http://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf (posjećeno 10.12.2017.)

13 BRIZ N., *Glitch Art Historie[s]*, URL: http://www.nickbriz.com/glitchresearch/Glitch_Art_Historie_s_.pdf (posjećeno 10.12.2017.)

14 BRIZ N., *Glitch Art Historie[s]* contextualizing glitch art -- a perpetual beta, u: *GLITCH/H 20111 READER[ROR]*, 2011., 53-57, URL: https://ia800305.us.archive.org/33/items/GLITCHREADERROR20111V3BWs/GLITCH_READERROR_20111-v3BWs.pdf (posjećeno 10.12.2017.)



DAN POVIJESTI
UMJETNOSTI

STRUČNI SKUP

9:30 FFRI, 230

Ana Peraica

Intermedijacija slikarstva i tehnologije fotografije

Darko Fritz

Postmedijsko stanje suvremene umjetnosti

Ingeborg Fulepp

Svjetlosti velegrada: kratki osvrt na projekte medijskih fasada

Nikolina Dostal

Eksperimentalni video u Hrvatskoj

Ana Žarković

Estetika pogreške: digitalne tendencije u suvremenoj kompjuterskoj umjetnosti

OTVORENJE IZLOŽBE

13:30, FFRI, 2.kat

Kompjuterska grafika

RADIONICE

Umjetnik u kompjuteru

za djecu osnovnih škola, Muzej informatike Peek&Poke, 14h (uz prijavu)

Glitch art radionica

uvodno predavanje (ulaz slobodan), 14:00 - 14:30, FFRI, 406 / radionica za djecu srednjih škola i studente, FFRI, 406, 14h (uz prijavu)

Fake News - radionica spekulativnog dizajna fikcije

za studente, Galerija SKC-a, 16.3. u 13h; 17.3. u 12h (uz prijavu)

Prezentacija rada radionice Fake Newsa

Galerija SKC-a, 17h (ulaz slobodan)

PREDAVANJE I PERFORMANS

Filodrammatica, 19h

Ivan Marušić, Klif

Sve nekako počinje....

Dan povijesti umjetnosti u Rijeci realiziran je u suradnji:

Kluba studenata povijesti umjetnosti ARTeFACT,

Društva povjesničara umjetnosti Rijeke,

Odsjeka za povijest umjetnosti Filozofskog fakulteta u Rijeci,

Centra za ikonografske studije Filozofskog fakulteta u Rijeci,

Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci

Galerije studentskog kulturnog centra Rijeka (Galerija SKC)

Muzeja informatike Peek & Poke

Umjetničke organizacije Format C

U radu na projektu Dana PU sudjelovali su:

Marin Bolić, Tomislav Brajnović, Lidija Butković Mićin, Nikolina Dostal, Ena Dunatov, Igor Eškinja, Kristina Eterović, Ingeborg Fülepp, Vedran Gligo (Format C), Dominik Grdić, Sanja Jovanović, Dina Karadžić (Format C), Lea Knežević, Ian Koljesnikov, Anamarija Komesarović, Dolores Kovačić, Mia Krneta, Iva Kuljiš, Maja Martinčić, Michel Mesarić, Nadija Mustapić, Sveto Nilović, Lucija Peremin, Paola Peršić, Mario Pintarić, Robert Predovan, Irena Radoslav, Bruno Raguž, Barbara Španjol Pandelo, Petra Štefičar, Marina Vicelja Matijašić, Kristian Volarić, Ana Žarković

Zahvaljujemo na potpori:

Gradu Rijeci i Studentskom kulturnom centru na financijskoj podršci, svim medijima, ustanovama, udrugama i klubovima te web i Facebook stranicama koji su poduprli našu aktivnost i proširili obavijest o studentskom natječaju i Danu povijesti umjetnosti u Rijeci!

Manifestaciju su financijski pomogli:

Grad Rijeka – Odjel za kulturu / City of Rijeka – Department of Culture

Studentski kulturni centar Rijeka / Student Cultural Center Rijeka

Sveučilište u Rijeci / University of Rijeka

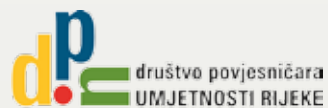


studentski kulturni centar rijeka





Klub studenata
povijesti umjetnosti



društvo povjesničara
UMJETNOSTI RIJEKE



Odsek za povijest umjetnosti
Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci



Rijeka, 2018.