

REFLEKSIJE - vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena videoobjektom

Glavočević, Anja

Master's thesis / Diplomski rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Rijeka, Academy of Applied Arts / Sveučilište u Rijeci, Akademija primijenjenih umjetnosti**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:279:077258>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-10**



University of Rijeka
Academy of
Applied Arts

Repository / Repozitorij:

[Repository of the University of Rijeka, Academy of Applied Arts - Repository APURI](#)



Sveučilište u Rijeci
Akademija primijenjenih umjetnosti

Diplomski rad

**REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja
izražena videoobjektom**

Anja Glavočević

Rijeka, rujan 2024.

Sveučilište u Rijeci
Akademija primijenjenih umjetnosti
Diplomski sveučilišni studij Likovne pedagogije

Diplomski rad

**REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja
izražena videoobjektom**

Izv.prof.art. Darija Žmak Kunić

Red.prof.art. Lara Badurina

Anja Glavočević (1544)

Rijeka, rujan 2024.

SADRŽAJ:

1. Uvod – umjetnost i inovacija	1
2. Umjetnost 20.stoljeća - avangarda, neoavangarda, postavangarda	2
3. Videoumjetnost	4
3.1. Povijesni razvoj videoumjetnosti	5
3.2. Transformacija galerijskog iskustva kroz videoumjetnost	9
3.3. Televizija kao inspiracija i kritika	10
3.4. Nam June Paik	11
3.5. Videoumjetnost u Hrvatskoj	14
3.6. Dalibor Martinis	16
4. Umjetnost instalacije	18
4.1. Videoobjekti i instalacije	21
4.2. Pipilotti Rist	23
4.3. Ivan Marušić Klif	25
5. REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena video objektom	27
6. Zaključak	33
7. Literatura	34

1. Uvod - Umjetnost i inovacija

Umjetnost je način na koji ljudi nastoje razumjeti svoje mjesto u svijetu, stvarajući nove perspektive i oblike percepcije. Ona također služi kao ogledalo kulture, prikazujući evoluciju ideja i emocija unutar društva, često predviđajući buduće promjene.

Razvojem novih tehnologija, otvorila su se vrata novim oblicima umjetnosti. Kroz manipulaciju s vremenom, prostorom i interaktivnošću, nastaju novi elementi umjetnosti, koji su postali sastavni dio suvremenog društva. Umjetnici u novim sustavima imaju priliku stvarati nešto dosad neviđeno, ostvarujući ideje koje su nekad bile samo san. Ovi su elementi postali ključni za razvoj suvremene umjetnosti, koja ne samo da prati tehnološki napredak već i potiče dublje razmišljanje o našem odnosu prema tehnologiji i svijetu oko nas. Umjetnici koriste tehnologiju kako bi stvorili novi prostor komunikacije i proširili granice umjetnosti. Kroz kreativno eksperimentiranje istražuju nove načine interakcije između umjetnosti, tehnologije i društva, oblikujući tako budućnost umjetnosti i kulture. Tehnologija postaje integralni dio ljudske kreativnosti, potičući inovaciju i razvoj novih sustava umjetničkog izražavanja.¹

¹ „Život umjetnosti 61/62“, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 1999. (str. 57-59)

2. Umjetnost 20.stoljeća - avangarda, neoavangarda, postavangarda

Razumijevanje razvoja suvremene umjetnosti zahtijeva analizu utjecaja avangardnih pokreta. Tijekom 20. stoljeća razvoj avangardne umjetnosti ključno je transformirao umjetničke prakse i otvorio nove horizonte izražavanja. Umjetnici avangardnih pokreta postupno su napustili tradicionalne forme i otvarali se prema novim izazovima suvremenosti.

Dadaizam i futurizam istaknuli su se eksperimentalnim pristupima, provocirajući tradicionalne percepcije i naglašavajući korištenje novih materijala i tehnologija. Futuristi su svoj entuzijazam usmjerili prema tehnologiji, brzini i strojevima, promovirajući dinamizam kroz pokret i proces. S druge strane, dadaisti su reagirali na tehnološki napredak s užasom, izražavajući svoje zgražanje kroz anti-umjetnost i koncept *ready-madea*, koji je popularizirao Marcel Duchamp. Duchamp je svojim djelima, poput „Fontane“, gdje je obične predmete transformirao u umjetničke objekte, pokrenuo revoluciju u umjetnosti, potičući umjetnike da istraže nove načine izražavanja.²



Slika 1. Umberto Boccioni: „Jedinstveni oblici kontinuiteta u prostoru“, 1913.



Slika 2. Marcel Duchamp: „Fontana“, 1917.

² Ruhrberg, K.; Schneckenburger, M.; Fricke, C.; Honnef, K.: „Umjetnost 20.stoljeća“, Zagreb: V.B.Z.; Koln; Taschen, 2005.

U neoavangardi umjetnici su eksperimentirali s novim materijalima i medijima poput pokreta, svjetla, zvuka, optičkih iluzija, prostora, elektronike te raznih drugih tehničkih i prirodnih pojava. Zahvaljujući tehnološkom napretku, mnoge avangardne ideje, koje su nekad bile nezamislive, ostvarene su. John Cage istraživao je audiovizualne medije kroz *happeninge*, teatarske eksperimente i balet, što je imalo značajan utjecaj na buduće multimedijalne umjetnike. Fluksus je integrirao umjetnost i svakodnevni život kroz različite umjetničke akcije, šireći granice umjetnosti prema procesu.³

Povijesna avangarda postavila je temelje za postavangardne pristupe, koji su redefinirali umjetnost kroz kritički pristup i dekonstrukciju postojećih praksi. Ovaj pristup rezultirao je nastankom novih umjetničkih oblika kao što su *arte povera*, konceptualna umjetnost, *body-art* i performans, istražujući prirodu umjetnosti i naglašavajući proces iznad konačnog rezultata.⁴



Slika 3. Marina Abramović and ULAY: „Relation in Time“, 1977.

U zaključku, od futurista do suvremenih eksperimentalnih umjetnika, tehnologija je bila ključna u stvaranju novih izražajnih sredstava i proširivanju granica umjetnosti. Kroz svoje inovacije i izazove, avangardna umjetnost ostaje inspiracija za suvremene umjetničke prakse i kritičko promišljanje društva.

³ Ibid.

⁴ Ibid.

3. Videoumjetnost

Videoumjetnost, kao suvremeni oblik stvaralaštva, kombinira vizualne i zvučne elemente kroz pokretne slike i zvuk. Prema Šuvakoviću (2005), definira se kao „umjetnički rad koji koristi tehnike video i televizije.“ Šuvaković također navodi da je videoumjetnost proizašla iz „tri institucionalna i kontekstualna okvira: eksperimenti u televizijskim institucijama, filmski eksperimenti te neoavangardni i postavangardni umjetnički eksperimenti.“⁵ Njezina se evolucija proteže od pionirskih istraživanja 1960-ih godina do danas, postajući neizostavan segment suvremene umjetničke prakse. Videoumjetnost ističe se po svojoj fluidnosti i sposobnosti da istražuje različite teme - od intimnih osobnih iskustava do globalnih društvenih problema. Koristeći tehnologiju videa, umjetnici su otvorili nova područja kreativnosti i izražavanja, istražujući format koji omogućuje ne samo snimanje stvarnosti već i njezino transformiranje kroz montažu, manipulaciju slike i zvuka te eksperimentiranje s vremenom i prostorom. Videoumjetnost često prelazi granice tradicionalnih medija, otvarajući prostor interaktivnim i multimedijским pristupima.

Decker-Phillips (1998) definirajući videoumjetnost tvrdi: „Umjetnici koji koriste videotehnike suočavaju se s brojnim izazovima. Njihovi radovi često se promatraju u kontekstu komercijalne televizije, što može umanjiti njihove umjetničke tvrdnje. U usporedbi s tradicionalnom umjetnošću, video se može činiti neobičnim zbog svog hladnog izgleda, tehničke masovne proizvodnje i relativno ograničenog životnog vijeka. Prolazna priroda video slike otežava prepoznavanje osobnog stila umjetnika, jer ne postoje jedinstveni primjerci niti strogo ograničena izdanja zbog lakoće umnožavanja video snimaka. Video zahtijeva od publike ulaganje vremena i učenje estetskog vokabulara koji je još uvijek u razvoju. Unatoč svim ovim poteškoćama, videoumjetnost je opstala u suvremenoj umjetnosti, dokazujući svoju vrijednost.“⁶

U nastavku ovoga diplomskog rada istražiti će se razvoj videoumjetnosti te ključne umjetnike i tehnološke inovacije koje su oblikovale njezin današnji oblik, otkrivajući kako suvremena videoumjetnost kontinuirano transformira našu percepciju i iskustvo umjetnosti.

⁵ Šuvaković, M.; „Pojmovnik suvremene umjetnosti“, Horetzky, Zagreb Vlees & Beton, Ghent 2005. (str. 659-660)

⁶ Decker-Phillips, E.; „Paik Video“, Barrytown, Ltd, New York, 1998. (str. 8-13)

3.1. Povijesni razvoj videoumjetnosti

Povijest videoumjetnosti priča je o eksperimentiranju, inovacijama i razvoju. Kroz godine videoumjetnost je postala ključni dio suvremene umjetničke scene, spajajući se s tradicionalnim umjetničkim oblicima i donoseći nove izazove i mogućnosti.

Meigh-Andrews (2014) daje uvid u sam početak razvoja videoumjetnosti: „Sredinom 20. stoljeća, u Europi i Sjedinjenim Američkim Državama pojavila se složena umjetnička forma nazvana video umjetnost. Ovaj žanr oslanjao se na razne umjetničke pokrete, teorijske ideje, tehnološki napredak, kao i politički i društveni aktivizam.“⁷

Nadalje, Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke i Honnef (2005) tvrde sljedeće: „Umjetnici su osjećali potrebu da svojim stvaralaštvom odgovore na dinamiku 20. stoljeća uzrokovanu ratnim događanjima te znanstvenim i tehničkim inovacijama. Okrenuli su se tehnologiji i novim medijima - fotografiji, filmu, videu i računalima - pretvarajući ih u glavna sredstva umjetničkog izražavanja.“⁸

Povijest videoumjetnosti započinje s pionirima, koji su istraživali mogućnosti novih tehnologija. U ranim su fazama umjetnici eksperimentirali s videom kao sredstvom za bilježenje performansa i eksperimentalnih filmova, postavljajući temelje za razvoj videoumjetnosti kao zasebna žanra. Rani eksperimenti fokusirali su se na istraživanje granica medija i izazivanje tradicionalnih estetskih normi, koristeći videotehnologiju kako bi istražili nove načine prikazivanja vremena, prostora i pokreta. Šuvaković navodi kako su „za početno razdoblje videoumjetnosti karakteristična tri pristupa: upotreba videotehnike za dokumentiranje procesualnih umjetničkih radova, istraživanje videotehnologije i produciranje video djela koja teže postizanju estetskih učinaka elektronskom slikom i primjena videotehnike u performansima gdje je videoelement akcije umjetnika.“⁹

Tijekom 1960-ih godina, došlo je do izuzetno brzog razvoja tehnologije elektroničke i digitalne slike. Taj je napredak transformirao video iz skupoga specijaliziranog alata, isključivo u rukama televizijskih kuća, u sveprisutan i uobičajen potrošački proizvod.

⁷ Meigh-Andrews, C.: „A history of video art (second edition)“, 2014. (str. 2-4)

⁸ Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef, 2005. (str.577)

⁹ Šuvaković, M., 2005. (str. 659-660)

Pojava videa u umjetnosti prvotno je bila vezana za videovrpce, nematerijalna umjetnička djela koja zahtijevaju ekran za prikaz. Glavni je izazov bio taj što slika nastala reprodukcijom videovrpce nije opipljiva i ne može se objesiti na zid dnevnog boravka. Umjesto toga, slika se stvara i nestaje u trenutku, što utječe na našu percepciju, ali bez trajnoga materijalnog rezultata. Slikovna informacija na videovrpci pohranjena je elektromagnetski, a magnetsku vrpcu ne možemo uzeti u ruku i promatrati kadar po kadar kao kod fotografskog filma. Videokamera prihvaća zrake svjetlosti i pretvara ih u apstraktne vrijednosti koje se reprodukcijom na ekranu pretvaraju u pojedinačne točkice, takozvane piksele.¹⁰

Oprema za videosnimanje dostupna umjetnicima kasnih 1960-ih i ranih 1970-ih bila je glomazna, skupa i nepouzdana. Snimke su bile zrnate, crno-bijele s niskim kontrastom, a montaža gruba i neprecizna. Veliki preokret nastupio je 1965. godine kad je japanska tvrtka „Sony“ lansirala poluprofesionalnu, prenosivu napravu nazvanu portapak, koja je omogućavala jednostavno elektronsko bilježenje i reprodukciju slika.¹¹ Nam June Paik i drugi pioniri bili su među prvima koji su iskoristili videotehnologiju za umjetničko izražavanje, postavljajući temelje za razvoj ovog medija. Njihovi rani eksperimenti istraživali su tehničke mogućnosti videa te su otvorili nove dimenzije vizualnog izražavanja, stvarajući temelj za budući razvoj videoumjetnosti. Oprema je bila relativno jeftina (oko 2000 američkih dolara) i vrlo jednostavna za korištenje. Portapak je predstavljao revolucionarni alat, koji je demokratizirao proces stvaranja videosadržaja, omogućujući umjetnicima da izraze svoje ideje bez potrebe za skupom produkcijom ili kompleksnom opremom.¹²

Tijekom 1970-ih i 1980-ih godina tehnički je napredak omogućio stvaranje visokokvalitetnih radova s novim mogućnostima montaže i digitalnih efekata u stvarnom vremenu. Pojava televizije u boji i komercijalnih videorekordera omogućila je umjetnicima da eksperimentiraju s bojom, kompozicijom i montažom. Početkom 1980-ih godina digitalna je tehnologija značajno napredovala i omogućila umjetnicima potpuno nove načine izražavanja. Digitalizacija je donijela mogućnost preciznije obrade slike, manipulacije piksela te stvaranja kompleksnih vizualnih efekata koji nisu bili mogući. To je otvorilo vrata za eksperimentiranje s interaktivnim videoinstalacijama, virtualnom stvarnošću i umreženim medijima.¹³

¹⁰ Ruhrberg, K.; Schneckenburger, M.; Fricke, C.; Honnef, K., 2005. (str.596))

¹¹ Ibid.. (str.592)

¹² Meigh-Andrews, C. , 2014. (str. 171-172)

¹³ Ibid.

Prelazak s analognog na digitalno u obradi videomaterijala označio je značajan napredak u tehnološkom razvoju. Novi digitalni alati omogućili su umjetnicima veću kontrolu nad slikom i efektima, a istovremeno su postale pristupačnije i lakše dostupne. Taj je prijelaz omogućio širenje umjetničkih mogućnosti, kao i otvaranje novih tema i ideja koje su se bavile prirodom elektroničke slike i njezinim odnosom prema percepciji i mislima promatrača.¹⁴

Tijekom 1980-ih i 1990-ih godina, videotehnologija postala je sveprisutna u umjetničkim krugovima diljem svijeta, pružajući platformu za eksperimentiranje i izražavanje novih ideja. Smanjenje troškova opreme i veća dostupnost omogućili su širem broju umjetnika da istražuju ovaj medij i stvaraju inovativna djela koristeći prednosti novih tehnologija. Razvoj digitalnih tehnologija tijekom 2000-ih omogućio je sve složenije oblike digitalne obrade i manipulacije slike. Videoumjetnost postala je sve više integrirana s multimedijским umjetničkim praksama, uključujući instalacije, performanse i eksperimentalne filmske formate. Ovaj tehnološki napredak nije samo transformirao tehničke aspekte video umjetnosti već je proširio estetske i konceptualne granice koje umjetnici istražuju i prelaze.¹⁵

Danas videoumjetnost nastavlja evoluirati i prilagođavati se suvremenim trendovima i tehnologijama. Sveprisutnost mogućnosti snimanja i dijeljenja videosadržaja značajno je promijenila način na koji se umjetnost videa stvara i doživljava diljem svijeta, potičući novi način komunikacije između umjetnika i publike. Videoumjetnost ostaje neiscrpan izvor kreativnosti i inspiracije, a njezin je utjecaj na suvremenu umjetnost neupitan.

¹⁴ Ibid. (str. 315, 316)

¹⁵ Ibid. (str. 315, 316)

3.2. Transformacija galerijskog iskustva kroz video umjetnost ¹⁶

U proteklom je desetljeću videoumjetnost doživjela značajan porast popularnosti i priznanja, natječući se s tradicionalnijim oblicima umjetnosti u galerijskim prostorima. Ta forma izražavanja nije samo sredstvo komunikacije već i ogledalo suvremenih društvenih i kulturnih preokupacija. Napretkom tehnologije digitalne projekcije, videoumjetnost je postala sve prisutnija u galerijama, transformirajući način na koji doživljavamo i interpretiramo umjetnost. Galerije su postale mjesta eksperimentiranja s formom i sadržajem, omogućujući stvaranje uronjenih i imerzivnih iskustava za publiku. Multimedijalne instalacije postale su sve popularnije, kombinirajući video, zvuk, svjetlo i prostor, te uranjajući posjetitelje u nova iskustva.

Globalni utjecaj videoumjetnosti proteže se širom svijeta, a internet je imao ključnu ulogu u njezinom širenju i popularizaciji, omogućujući umjetnicima da dosegnu širu publiku putem *online* platformi i društvenih medija. Danas videoumjetnost nastavlja evoluirati i prilagođavati se suvremenim trendovima i tehnologijama. Umjetnici koriste video za istraživanje kompleksnih društvenih, političkih i ekoloških tema, često kao sredstvo aktivizma koje potiče na promjene i podizanje svijesti o važnim pitanjima.

Galerije su postale ključna mjesta za izlaganje video umjetnosti, pružajući umjetnicima mogućnost istraživanja prostora i arhitekture na nove načine. Posjetitelji sada prolaze kroz izložbe različitih formata, pri čemu su videoinstalacije sve popularnije, potičući gledatelje na aktivno sudjelovanje. Od svojih je skromnih početaka do današnjeg globalnog utjecaja videoumjetnost postala ključni dio suvremene kulture, otvarajući nova područja istraživanja i potičući razmišljanje o prirodi umjetnosti i ljudskog iskustva.

¹⁶ Ibid. (str. 336- 337)

3.3. Televizija kao inspiracija i kritika

Televizija je postala neizostavan dio suvremenog života diljem svijeta, inspirirajući i provocirajući umjetnike svojom masovnom prisutnošću i utjecajem na društvo. Videoumjetnici su često kritizirali televiziju zbog njezine sklonosti prema propagandi i stereotipima. Njihova su djela bila usmjerena prema alternativnoj distribuciji i prikazivanju u galerijama, koristeći različite strategije za stvaranje, izlaganje i prezentaciju. Videoinstalacije istraživale su prostorne i fizičke odnose sa sadržajem na ekranu, uključujući interaktivne elemente i potičući publiku na sudjelovanje. Naglasak na fizičkom i interaktivnom angažmanu potaknuo je mnoge umjetnike da istraže radove s višestrukim ekranima, istražujući nove prostore za umjetnost izvan uobičajenih televizijskih i galerijskih okvira.¹⁷

Još je u 50-ima televizor postao važan komad namještaja u modernim domovima, što je umjetnike potaknulo na razmišljanje o njegovom utjecaju. Primjerice, kolaž Richarda Hamiltona „Što je to što moderne domove čini tako drugačijima, tako privlačnima?“ jasno je pokazao kako su televizori postali centralni komadi namještaja u dnevnim boravcima. Francuski je kipar César 1962. godine stvorio rad koji je direktno kritizirao medije, postavljajući funkcionalni televizor, čije je originalno kućište zamijenjeno prozirnim, na postolje, simulirajući prijetnju revolverom na TV ekranu.¹⁸

Televizija je, dakle, ne samo oblikovala moderan način života već je i inspirirala umjetnike diljem svijeta da izraze svoje kritičke perspektive na društvo i medije kroz različite umjetničke forme.

¹⁷ Ibid.. (str. 245-247)

¹⁸ Decker-Phillips, E., 1998, . (str. 19-42)

3.4. Nam June Paik

Nam June Paika mnogi smatraju ključnom figurom u nastanku videoumjetnosti. Ovaj američki umjetnik korejskog porijekla, međunarodno priznat kao „otac videoumjetnosti“ ostavio je neizbrisiv trag u svijetu suvremenog stvaralaštva. Njegovi radovi, izloženi u velikim muzejima i zbirkama širom svijeta, svjedoče o njegovom pionirskom pristupu korištenju televizije kao umjetničkog medija, reflektirajući suvremenu kulturu i komunikaciju. Njegova sposobnost kombiniranja umjetnosti i tehnologije stvorila je nove mogućnosti za izražavanje i inspirirala brojne umjetnike diljem svijeta. Nam June Paik ostaje simbol inovacije i kreativnosti, a njegovo nasljeđe nastavlja oblikovati umjetnost i tehnologiju.

„TV Buddha“ bez sumnje je najpoznatija Paikova videoskulptura. U svim varijantama ove instalacije, antička statua Bude postavljena je nasuprot videomonitora. Kamera snima statuu s prednje strane, a slika Bude pojavljuje se na ekranu. Buddha meditira pred svojim odrazom, koji nije zrcalna slika, već stvarna slika s vremenskim odmakom.¹⁹



Slika 4. Nam June Paik: „TV-Buddha“, 1974.

¹⁹ Ibid. (str.74-75)

Ideja za "TV Buddha" nastala je dok je Paik postavljao izložbu u Galeriji Bonino i suočio se s nedostatkom eksponata. Tijekom svoje potrage za idejom za instalaciju sjetio se antikne Bude, kojeg je posjedovao. Mislio je postaviti Budu nasuprot televizoru kao gledatelja, ali je onda odlučio od toga napraviti instalaciju zatvorenog kruga. Buddha je sjedio nasuprot sebi, odnosno vlastitoj slici. Cilj njegove meditacije bila je apsolutna praznina, izvan vremena i prostora, no slika koja se pojavila na monitoru vraća ga u njegovu tjelesnost kojoj ne može pobjeći.²⁰

„Closed-Circuit“ koncept, koji podrazumijeva zatvoreni sustav kontrole TV signala, omogućuje da se snimka vidi odmah nakon snimanja. Ova tehnika koristi se u raznim područjima, uključujući nadzor, psihološko samopreispitivanje i umjetnost. Paik je ovu tehniku koristio za stvaranje instalacija koje su vizualizirale vrijeme kroz prijenos signala i stvaranje slike. Prema Paiku, u videu je prostor funkcija vremena. Kontinuirani tok elektrona prenosi informaciju o slici i projicira je kontinuirano. Instalacijom zatvorenog kruga, Paik je uspio vizualizirati vrijeme kroz prijenos signala i stvaranje slike.²¹

Paik je također bio poznat po svojim instalacijama s više monitora, koje se sastoje od nekoliko (često i do stotinu) televizijskih uređaja koji prikazuju jednu ili više videokaseta.



Slika 5. Nam June Paik: „The More the Better“, 1988.

²⁰ Ibid. (str.74-75)

²¹ Ibid. (str.89)

Jedan je od najpoznatijih primjera ovakvih instalacija „The More the Better“ iz 1988. godine. Ova monumentalna instalacija sastoji se od 1003 monitora raspoređenih u obliku tornja visokog 18 metara. Kroz monumentalnost i brojnost monitora, Paik je naglasio kako je tehnologija postala sastavni dio našega svakodnevnog života i kako oblikuje našu percepciju stvarnosti.²²

Njegove instalacije variraju u svojim formalnim koncepcijama, pri čemu monitori nisu samo prozori za videovrpce već i ključni elementi veće strukture. Svaki monitor u ovim instalacijama percipira se kao objekt unutar većeg oblika, što ih čini videoskulpturama ili videokruženjima. Prema Paiku, ove višemonitorske instalacije, zajedno s videoobjektima i instalacijama zatvorenog kruga, spadaju u područje skulpture.²³ Stoga, njegova tehnika nije samo prikazivanje videa kroz monitor već i stvaranje kompleksnih prostornih i formalnih odnosa, koji naglašavaju suvremene aspekte videa kao umjetničkog medija.

Nam June Paik svojom je vizijom i kreativnošću ne samo transformirao video umjetnost već je postavio temelje za buduće generacije umjetnika koji koriste tehnologiju kao ključno sredstvo izražavanja. Njegovo nasljeđe i danas inspirira umjetnike i publiku diljem svijeta.

²² Wikipedia „The More The Better“

²³ Ibid. (str.191)

3.5. Videoumjetnost u Hrvatskoj

Videoumjetnost u Hrvatskoj počela se razvijati vrlo rano, a nekoliko hrvatskih umjetnika brzo je usvojilo ovaj medij, postavši dio svjetske videoscene. Prva generacija hrvatskih videoumjetnika eksperimentirala je s novim materijalima i konceptualnim pristupima.

Videom se nisu počeli baviti umjetnici koji su koristili tradicionalne umjetničke tehnike ni filmski ili televizijski djelatnici, već umjetnici koji su otkrivali nove materijale, kao i oni koji su svoja tijela koristili u raznim umjetničkim akcijama i performansima (za koje je korišten izraz „prošireni medij“). Na temelju tih početaka razvila su se dva glavna pristupa. Jedan je istraživao video kao umjetnički medij, dok je drugi koristio *real-time* pristup za bilježenje procesualnih umjetničkih djela. Ova raznolikost stvorila je dinamično okruženje koje je oblikovalo razvoj videa u Hrvatskoj, paralelno s konceptualnom umjetnošću u razdoblju nove umjetničke prakse.²⁴

Međunarodni su utjecaji također bili ključni za razvoj hrvatske videoumjetnosti. Posebno su bile značajne međunarodne manifestacije, koje su omogućile umjetnicima upoznavanje s videomedijem i povezivanje s globalnom videoscenom. Nedostatak videoopreme u Hrvatskoj tijekom sedamdesetih godina prevladan je zahvaljujući gostovanjima videoumjetnika i grupa te međunarodnim radionicama koje su se održavale u Zagrebu. Ove radionice ne samo da su pružile tehničku podršku već su i potaknule razmjenu ideja i stvaranje međunarodnih veza.²⁵

Radovi hrvatskih umjetnika u početku su se fokusirali na analizu medija, zatim vlastitog identiteta i odnosa prema okolini. Sanja Iveković i Dalibor Martinis istaknuli su se kao vodeći predstavnici hrvatske videoumjetnosti. Njihovi su radovi međunarodno priznati, a njihova djela nalaze se u mnogim svjetskim galerijama i muzejima. Sanja Iveković, na primjer, često koristi video za istraživanje tema ženskog identiteta i društvene nepravde, dok Dalibor Martinis eksperimentira s konceptima vremena i stvarnosti, često koristeći sebe kao subjekt u svojim radovima.²⁶

²⁴ „Hrvatski filmski ljetopis“, Zagreb: Hrvatski filmski savez 5 (18), 1999. (str.4-6)

²⁵ Ibid. (str. 4-6)

²⁶ Ibid. (str.7-10)

Krajem osamdesetih i početkom devedesetih pojavila se nova generacija videoumjetnika, među kojima se ističe Ivan Marušić Klif, o kojem će kasnije biti riječi. Videoinstalacije su postale važan format u hrvatskoj videoumjetnosti, pokazujući da lokalni umjetnici ne zaostaju za svjetskim trendovima. Ove instalacije često kombiniraju video sa zvukom, svjetlom i interaktivnim elementima, stvarajući složena i višeslojna umjetnička djela.

Hrvatska videoumjetnost i dalje ostaje važan dio globalne scene, a umjetnici nastavljaju koristiti video kao sredstvo za analizu stvarnosti, percepciju vremena i prostora te kao platformu za osobne i društvene izraze. Novi mediji i tehnologije, uključujući digitalnu umjetnost i virtualnu stvarnost, dodatno obogaćuju ovu scenu, omogućujući umjetnicima da istražuju nove oblike izražavanja i komuniciraju s publikom na inovativne načine.²⁷

Ukupno gledajući, hrvatska videoumjetnost predstavlja dinamičan i važan segment kulturne produkcije u Hrvatskoj, kontinuirano se razvijajući i prilagođavajući novim izazovima i mogućnostima koje donosi suvremeni svijet umjetnosti.

²⁷ Ibid. (str.16-37)

3.6. Dalibor Martinis

Dalibor Martinis istaknuti je hrvatski umjetnik, poznat po svojim radovima u medijima poput videa, performansa i instalacija. Započeo je svoju umjetničku karijeru 1970-ih godina, u vrijeme kada je videoumjetnost bila u svojim počecima. Već 1974. godine održava svoju prvu samostalnu izložbu u galeriji suvremene umjetnosti, što je, kako kaže, bila iznimna čast i prisila na ozbiljnost.²⁸ Njegovi rani radovi često su bili eksperimentalne prirode, istražujući granice medija i tehnologije.



Slika 6. Dalibor Martinis: „Otvoreni kolut“, 1976.

Jedan od prvih Martinisovih video radova je „Otvoreni kolut“ („Open Reel“) u kojem Martinis koristi jednostavne, ali snažne vizualne elemente kako bi prikazao ideju beskonačnog ponavljanja i refleksije. Video prikazuje snimke koje se vrte unatrag i naprijed, stvarajući osjećaj vremenske petlje. Kroz ovaj rad, Martinis poziva gledatelje da razmisle o vlastitim iskustvima i sjećanjima te njihovoj percepciji vremena. Rad je nastao tako da je umjetnik sjedio na klavirskom stolcu kako bi se mogao okretati, a kamera mu je snimala samo glavu. Omotavajući videovrpcu oko glave, crna vrpca sve više prekriva umjetnikovo lice, koje je pri kraju gotovo nevidljivo. Međutim, ta vrpca zapravo bilježi ono što se događa te su je na kraju morali pažljivo odmotavati i namotati na drugi kolut kako bi se mogla reproducirati.²⁹

²⁸ Youtube: Suvremenici - Dalibor Martinis (Hrvatska radio televizija) (4:55)

²⁹ Youtube: Suvremenici - Dalibor Martinis (Hrvatska radio televizija) (14:00)

Jedan je od najzanimljivijih radova Dalibora Martinisa „Razgovor Dalibora Martinisa s Daliborom Martinisom“, u kojem umjetnik komunicira sa svojim mlađim „ja“ preko vremenskog razmaka od 32 godine. U ovom performansu, Martinis postavlja pitanja koja je snimio 1978. godine, kada je imao 31 godinu, a odgovara na njih 2010. godine, u dobi od 62 godine. Ovaj rad duboko istražuje teme identiteta, protoka vremena i promjena. Mlađi Martinis izražava znatiželju o budućnosti, dok stariji Martinis reflektira na prošlost, pružajući odgovore na pitanja koja je postavio njegov mlađi „ja“.³⁰



Slika 7. Dalibor Martinis: „Razgovor Dalibora Martinisa s Daliborom Martinisom“, 2010.

Dalibor Martinis ostaje jedna od ključnih figura u svijetu suvremene umjetnosti, poznat po svojoj inovativnosti i dubokom intelektualnom pristupu. Njegovi radovi nastavljaju inspirirati nove generacije umjetnika i gledatelja, potičući ih na promišljanje o ulozi tehnologije i medija u našim životima. Svojim je radom značajno utjecao na razvoj suvremene videoumjetnosti ne samo u Hrvatskoj već i na međunarodnoj sceni. Njegovi su radovi izlagani na mnogim prestižnim izložbama i festivalima diljem svijeta, te je dobitnik brojnih nagrada i priznanja za svoj doprinos umjetnosti.

³⁰ Danas.hr „Razgovarao sam sa sobom u budućnosti“. Dostupno na: <https://net.hr/danas/kultura/video-razgovarao-sam-sa-sobom-u-buducnosti-b205e664-b1d1-11eb-a8a9-0242ac140048>

4. Umjetnost instalacije

Umjetnost instalacije multidisciplinarni je umjetnički oblik koji uključuje prostorni raspored slika, skulptura, objekata i konstrukcija. Nije riječ samo o jednostavnom skupu predmeta već i o prostorno ovisnom odnosu barem dvaju dijelova s mogućnošću različitih rasporeda. Instalacije mogu uključivati slike, fotografije, projekcije filmskih ekrana ili ekrana za dijapozitive, videomonitora, skulpture, objekte, *ready-made* predmete ili multimedijalne postave. Ova forma umjetnosti zahtijeva sudjelovanje publike, jer se ostvaruje kroz aktivnu interakciju gledatelja s djelom. Instalacije se razlikuju od ambijenata time što se određuju rasporedom komada, a ne artikulacijom cjeline i totaliteta prostora. Prostor je jedan od osnovnih fizikalnih pojmova kojim se opisuje pojavnost, izgled i prisutnost svijeta. U kontekstu instalacijske umjetnosti, prostor koji umjetnik oblikuje ili konstruira definira se kao umjetničko djelo (prostor slike ili skulpture, instalacija, ambijent, prostor performansa).³¹ Umjetnost instalacije stoga ne samo da estetski oblikuje prostor oko sebe već stvara i vlastiti prostor, što može izazvati promjene u percepciji i značenju tog prostora.³²



Slika 8. Jae Ko: „Flow“, 2018.

³¹ Šuvaković, M., 2005. (str. 277)

³² „TVRĐA - časopis za književnost, umjetnost i znanost“, 1-2, Ivanić-Grad: Narodno sveučilište Ivanić-Grad, 2004- (str.377-390)

Ova umjetnička forma može biti privremena ili trajna, a postavlja se u izložbenim prostorima poput muzeja i galerija, kao i na javnim i privatnim prostorima. Instalacije često uključuju svakodnevne i prirodne materijale, kao i nove medije poput videa, zvuka, performansa, virtualne stvarnosti i interneta. Mnoge su instalacije specifične za određeni prostor, što znači da su dizajnirane da postoje samo u prostoru za koji su stvorene.



Slika 9. Anish Kapoor: „Cloud Gate“, (The Bean) 2006.

Umjetnost instalacije vrsta je umjetnosti koja se često opisuje kao teatralna, imerzivna ili iskustvena. Ovaj pojam odnosi se na radove koji zauzimaju cijeli prostor i stvaraju cjelovito iskustvo za promatrača, za razliku od tradicionalne umjetnosti koja se promatra iz daljine. Jedna je od ključnih karakteristika instalacijske umjetnosti angažman gledatelja. Umjetnost instalacije inzistira na doslovnoj prisutnosti promatrača. Ova vrsta umjetnosti stvara situacije u kojima promatrač postaje sastavni dio umjetničkog djela. Instalacijska umjetnost razlikuje se od tradicionalnih medija po svojoj interaktivnosti i sposobnosti da angažira gledatelja kao aktivnog sudionika. Njezina je povijest raznolika i obuhvaća utjecaje iz arhitekture, kinematografije, izvedbene umjetnosti i skulpture. Ova vrsta umjetnosti ne fokusira se samo na pojedinačna djela već i na iskustvo gledatelja kao cjelinu, čineći je jedinstvenim oblikom suvremene umjetnosti.³³

³³ Bishop, C.: „Installation Art“, Tate Publishing, London, 2005. (6-47)

Neke vas instalacije uranjaju u izmišljeni svijet poput filmske ili kazališne kulise, dok druge nude malo vizualnih podražaja, minimum perceptivnih znakova koje treba osjetiti. Neke su instalacije usmjerene na povećanje vaše svijesti o određenim osjetilima (dodir ili miris), dok se čini da vam druge krađu osjećaj samoprisustva, prelamajući vašu sliku u beskonačnost zrcalnih odraza ili uranjajući vas u tamu. Drugi vas odvlače od kontemplacije i inzistiraju da djelujete - zapišite nešto, popijte piće ili razgovarajte s drugim ljudima. Ove različite vrste iskustva gledanja pokazuju da je nužan drugačiji pristup povijesti umjetnosti instalacije: onaj koji se ne fokusira na temu ili materijale, već na iskustvo gledatelja.³⁴



Slika 10. Random International: „Rain Room“, 2012.

„Rain Room“ izvrstan je primjer kako umjetnost može transformirati našu percepciju prostora i stvarnosti, potičući nas da aktivno sudjelujemo u umjetničkom djelu. U ovom prostoru posjetitelji mogu hodati kroz kišu, ali ostaju suhi zahvaljujući naprednoj tehnologiji senzora koji zaustavlja kišu tamo gdje detektira prisutnost osobe. To stvara fascinantno iskustvo jer posjetitelji mogu slobodno kretati kroz neprekidnu kišu, ne riskirajući da se smoče, istovremeno doživljavajući moć tehnologije i interaktivnosti umjetnosti.³⁵

³⁴ Ibid. (6-47)

³⁵ Wikipedia „Rain room“. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Rain_Room

4.1. Videoinstalacija

Videoinstalacija specifična je vrsta instalacijske umjetnosti koja koristi videotehnologiju kao glavni medij. Ona kombinira elemente filma, zvuka i prostornih aranžmana kako bi stvorila složene i dinamične vizualne doživljaje. Videoinstalacije često uključuju više ekrana ili projekcija kako bi se postigao imerzivni efekt, omogućujući publici da se osjeća kao dio djela. Tijekom 70-ih i 80-ih godina nastaju videoradovi nazvani videoskulpture ili videoinstalacije. Videoskulptura je objekt načinjen od više videomonitora, koji projiciraju elektronsku sliku. Šuvaković navodi kako se promatrač suočava s dva različita fenomena: s konkretnim prostornim objektom i s virtualnim objektima koje prikazuje ekran.³⁶



Slika 11. Tony Oursler: „1>mA“, 2016.

Videoinstalacije često kombiniraju različite medije kako bi stvorile sveobuhvatno umjetničko iskustvo. To uključuje korištenje zvuka, svjetla, pokretnih slika i ponekad interaktivnih elemenata kako bi se postigla veća interakcija s publikom. Margaret Morse u svojem eseju „Video instalacijska umjetnost: tijelo, slika i prostor-između“ ističe da su videoinstalacije privremene i neodvojive od mjesta gdje su postavljene, za razliku od slikarstva ili kiparstva.³⁷

³⁶ Šuvaković, M. 2005. (str. 659-660)

³⁷ Meigh-Andrews, 2014. (str.293-295)

„Your uncertain shadow (color)“ interaktivna je videoinstalacija koja koristi projektore i svjetlosne izvore kako bi stvorila šarene sjene posjetitelja na zidovima prostorije. Kada se gledatelji kreću kroz prostor, njihovi se oblici reflektiraju u raznim bojama koje se neprestano mijenjaju, stvarajući dinamične i višebojne sjene. Ovaj efekt stvara dinamičan i vizualno privlačan prizor koji se neprestano razvija kretanjem svakog posjetitelja. Instalacija zahtijeva aktivno sudjelovanje gledatelja, čineći ih dijelom umjetničkog djela.³⁸



Slika 12. Olafur Eliasson: „Your uncertain shadow (color)“, 2010.

Instalacijska umjetnost, sa svojom sposobnošću da stvori interaktivne i imerzivne prostore, predstavlja jednu od najuzbudljivijih i najdinamičnijih formi suvremene umjetnosti. Videoinstalacija, kao njezin značajan podskup, nudi umjetnicima beskrajne mogućnosti za eksperimentiranje s tehnologijom i prostorom, pružajući publici nezaboravna iskustva.

³⁸ The collector „Olafur Eliasson | 7 Mesmerizing Contemporary Installations“. Dostupno na: <https://www.thecollector.com/olafur-eliasson-contemporary-artist/>

4.2. Pipilotti Rist

Pipilotti Rist švicarska je umjetnica poznata po svojim inovativnim instalacijama koje spajaju video, zvuk i ambijent. Njezin rad često istražuje teme poput tijela, seksualnosti, rodnih uloga i prirode kroz impresivne vizualne prikaze. Rist koristi videoprojekcije, svjetlost i zvuk kako bi stvorila instalacije koje uranjaju gledatelje u njen umjetnički svijet. Njezini radovi često zauzimaju cijele sobe ili zgrade, omogućujući posjetiteljima da fizički i emocionalno iskuse umjetnost. Ambijentalna umjetnost, koju Rist često prakticira, naglašava važnost okruženja i prostora u kojem se umjetnost nalazi te kako taj prostor može utjecati na percepciju i doživljaj djela.³⁹



Slika 13. Pipilotti Rist: „Ever Is Over All“, 1997.

Jedan od najpoznatijih radova Pipilotti Rist jest „Ever Is Over All“ iz 1997. godine. Ova dvokanalna videoinstalacija prikazuje ženu u plavoj haljini kako razbija prozore parkiranih automobila sa željeznom šipkom koja izgleda poput cvijeta. U jednom joj trenutku prilazi policajka, ali umjesto da je zaustavi, pozdravlja je s osmijehom. Druga projekcija prikazuje slike egzotičnih cvjetova i pejzaža, stvarajući kontrast između nasilja i ljepote. Ovaj je rad prikazan na Venecijanskom bijenalu 1997. godine gdje je osvojio Premio 2000 nagradu za mlade umjetnike.⁴⁰

³⁹ Wallpaper „Step inside the kaleidoscopic universe of Pipilotti Rist“. Dostupno na: <https://www.wallpaper.com/art/pipilotti-rist-profile>

⁴⁰ Wikipedia „Pipilotti Rist“. Dostupno na: https://en.wikipedia.org/wiki/Pipilotti_Rist

„Pixel Forest“ jedan je od Ristinih najimpresivnijih i najpoznatijih radova. Prvi put predstavljen u New Museum u New Yorku 2016. godine, ova se instalacija sastoji od 3000 LED svjetala visećih sa stropa, koja su povezana elektroničkom mrežom i programirana da mijenjaju boje i svjetlinu sinkronizirano s videoprojekcijama na zidovima. „Pixel Forest“ zamišljen je kao digitalna šuma kroz koju posjetitelji mogu hodati, doživljavajući promjene svjetlosti i boja iz različitih kutova i perspektiva. LED svjetla vise sa stropa kao digitalni plodovi, stvarajući iluziju kretanja kroz živi, pulsirajući prostor. Svjetlosni efekti sinkronizirani su s videoprojekcijama koje prikazuju apstraktne slike prirodnih motiva, poput lišća, vode i neba, što dodatno pojačava osjećaj uronjenosti u digitalni pejzaž.⁴¹



Slika 14. Pipilotti Rist: „Pixel Forest“, 2016.

Pipilotti Rist svojim radom kontinuirano pomiče granice tradicionalne umjetnosti, koristeći suvremene tehnologije kako bi stvorila imerzivna iskustva, koja potiču na razmišljanje i emocionalnu reakciju, čime postaje jedna od najutjecajnijih umjetnica današnjice.

⁴¹ The art story „Pipilotti Rist“. Dostupno na: <https://www.theartstory.org/artist/rist-pipilotti/>

4.3. Ivan Klif

Ivan Marušić Klif istaknuti je hrvatski multimedijски umjetnik poznat po svojim radovima na području instalacija, ambijentalne umjetnosti i audiovizualnih performansa. Njegov rad karakterizira eksperimentiranje s medijima, kombinirajući digitalne i analogne tehnologije kako bi stvorio složene, imerzivna okruženja. Klifova umjetnost uključuje suradnje s kazališnim i plesnim umjetnicima, a posebno je poznat po radu s videoinstalacijama i interaktivnim projekcijama. Njegovi radovi često istražuju granice između svjetla, zvuka i pokreta, stvarajući dinamične i promjenjive ambijente.

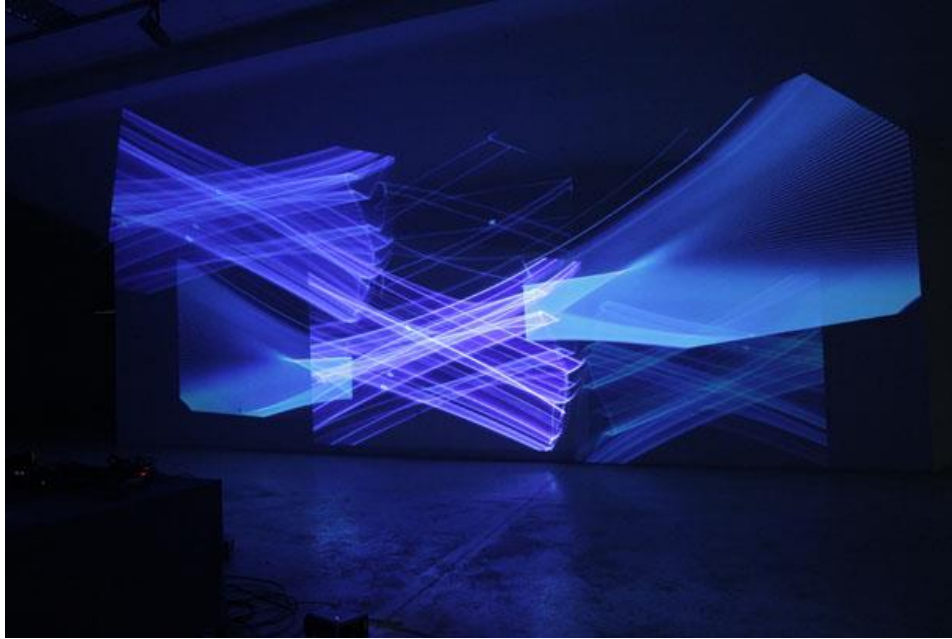
Jedan je od najistaknutijih Klifovih radova instalacija pod nazivom „Sliding into the Unknown“ („Klizanje u nepoznato“), predstavljena na Praškom kvadrjenu scenografije i scenskog prostora 2019. godine. Ova instalacija kombinira različite digitalne slike, osciloskopska svjetla, zvukove i pokrete izvođača kako bi stvorila bogato audiovizualno iskustvo. Unutrašnjost instalacije audiovizualni je spektakl koji se neprestano mijenja i prilagođava, stvarajući nova iskustva za gledatelje. Instalacija uključuje videointervjue i dokumentaciju projekata, pružajući uvid u Klifove kreativne procese i medijske intervencije.⁴²



Slika 15. Ivan Marušić Klif: „Sliding into the Unknown“, 2019.

⁴² Tportal.hr „Klizanje u nepoznato: Doživite začudan svijet Ivana Marušića Klifa“. Dostupno na: https://www.tportal.hr/kultura/clanak/klizanje-u-nepoznato-dozivite-zacudan-svijet-ivana-marusica-klifa-20200306?meta_refresh=1

Još jedan značajan rad jest „Lambda“, instalacija koja istražuje ideju svjetla i prostora kroz seriju svjetlosnih projekcija koje reagiraju na pokrete posjetitelja. Ovaj rad kombinira tehničku preciznost s umjetničkom ekspresijom, stvarajući interaktivno iskustvo koje angažira gledatelje na fizičkom i emocionalnom nivou.

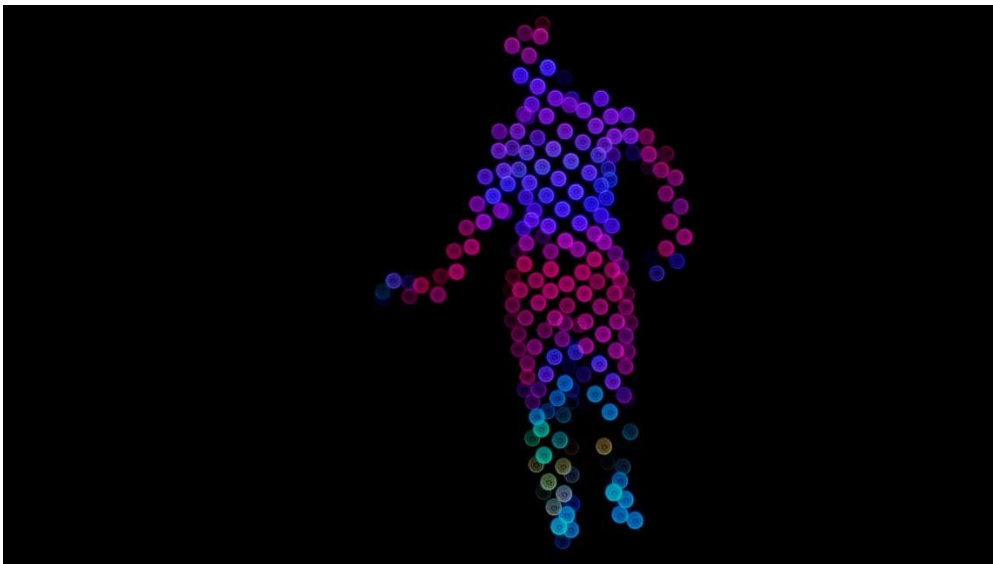


Slika 16. Ivan Marušić Klif: „Lambda“, 2012.

Klifov rad nije samo ograničen na umjetničke instalacije već uključuje i komercijalne projekte za muzeje i korporativne klijente, te organizaciju i vođenje radionica i festivala poput Vector Hack festivala, koji istražuje granice analogne i digitalne vektorske grafike.

5. REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena video objektom

U svojem diplomskom radu pod naslovom „REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena videoobjektom“, usredotočujem se na subjektivna iskustva okoline u kojima sebi i promatraču, vizualnim jezikom, postavljam pitanja koja se kreću između stvarnosti i fikcije. Analiza se fokusira na vizualne elemente, tehnike izvedbe i način komunikacije videa, posebno ističući uporabu boja te igru svjetla i sjene. Naziv „REFLEKSIJE“, seže dublje od samog odbijanja svjetlosti, simbolizirajući duboko promišljanje, introspekciju i razmatranje vlastitih misli, osjećaja i iskustava. Ovim radom povezala sam svoje unutarnje vodstvo s prethodnim znanjima i iskustvima stečenim kroz obrazovanje i projektne aktivnosti.

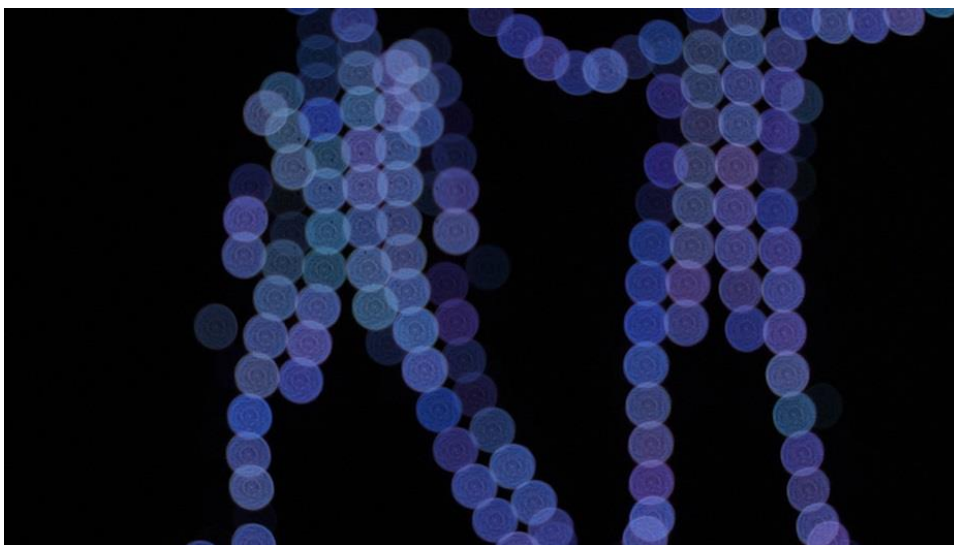


Slika 17. Anja Glavočević: „Refleksije“, 2024.

Kada sam razmišljala o tome što želim raditi za svoj diplomski rad, zaključila sam da želim spojiti sve što sam dosad naučila u jedan projekt, kako bi moja diploma bila odraz mene i mogega obrazovnog puta. Fakultet sam upisala s ciljem da otkrijem sebe, istražim što me to zanima i ispunjava. Počela sam sa slikarstvom, no već na drugoj godini prebacila sam se na kiparstvo jer mi je više odgovaralo. Prirodno sam prešla s dvodimenzionalnog na trodimenzionalno izražavanje, kao što sam prešla s fotografije na video, prelazeći sa zamrznutih slika na pokretne.

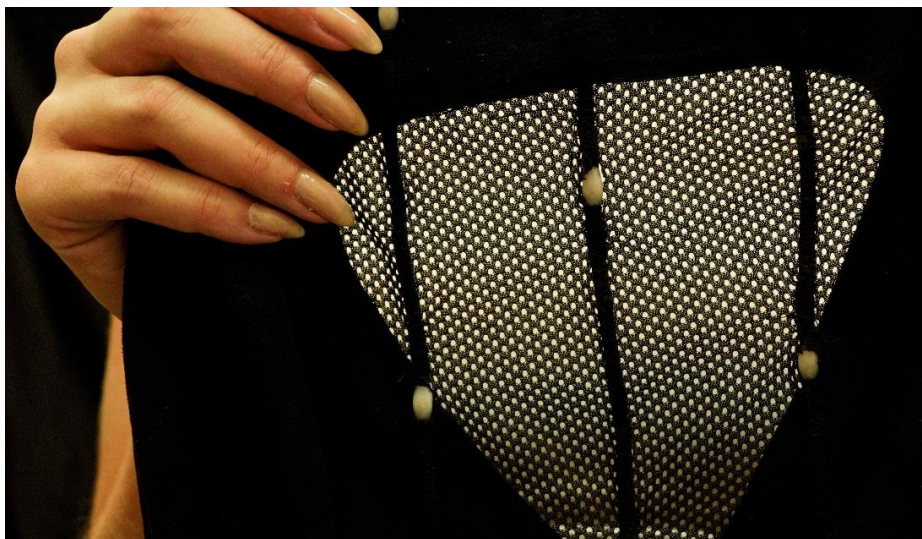
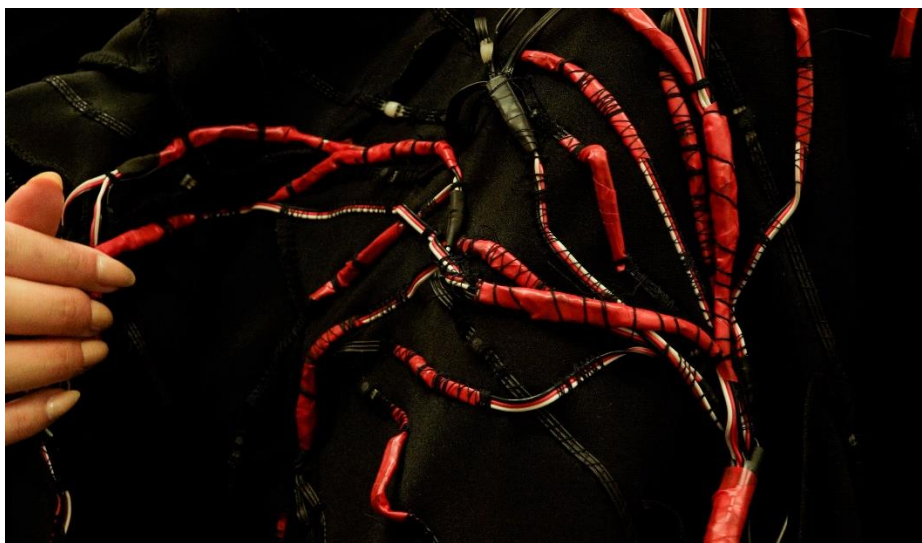
U nedostatku inspiracije za diplomski rad, uronila sam duboko u sebe, zapitavši se što je sljedeće. Primijetila sam kako u svakodnevnim situacijama sve češće zapažam odraze, refleksije, igru svjetla i sjene, što me potaknulo na razmišljanje o radu koji zauzima prostor. Tijekom pandemije, iz dosade sam počela eksperimentirati s videosnimanjem svakodnevnih situacija, dokumentirajući igru svjetla i sjene u različitim kontekstima. Kad se život vratio u normalu, upisala sam dodatni kolegij scenografije i zainteresirala se za performativnu umjetnost, dok sam paralelno u svojem privatnom životu sve više oslobađala svoj duh.

Prijavila sam rad kao istraživanje i eksperiment, bez ideje do čega ću putem stići. No, ubrzo su se stvari posložile na svoje mjesto. Ključni trenutak dogodio se u galeriji Laurus, kada je umjetnik kostimograf Iztok Hrga održao predavanje u sklopu programa „Platforma za Eksperiment (4.3.)“. Hrga je predstavio svoj doktorski rad, a njegovo interdisciplinarno djelovanje u kostimografiji i istraživanju nosivih tehnologija za oblikovanje kostima potaknulo me na vlastiti umjetnički prothvat. Njegov rad uključuje izradu kostima koji briše granice između izvođača, lutke, rekvizite, scenografije, svjetla i zvuka. Ključan element kostima su ušivene LED lampice koje reagiraju na zvuk, pokret ili daljinu. Na predavanje sam uzela kameru te sam se poigrala s neizoštrenom slikom, što je rezultiralo trenutkom realizacije. Prvi susret s Hrgom doveo je do dinamične svjetlosne igre kombinacijom improviziranih pokreta ljudskih figura i i eksperimentalnog pristupa snimanja. Taj videorad predstavlja dio istraživačkog procesa te je bio prikazan javnosti na natjecajnoj izložbi „Teorija i praksa“ galerije Kortil u proljeće 2023. godine.



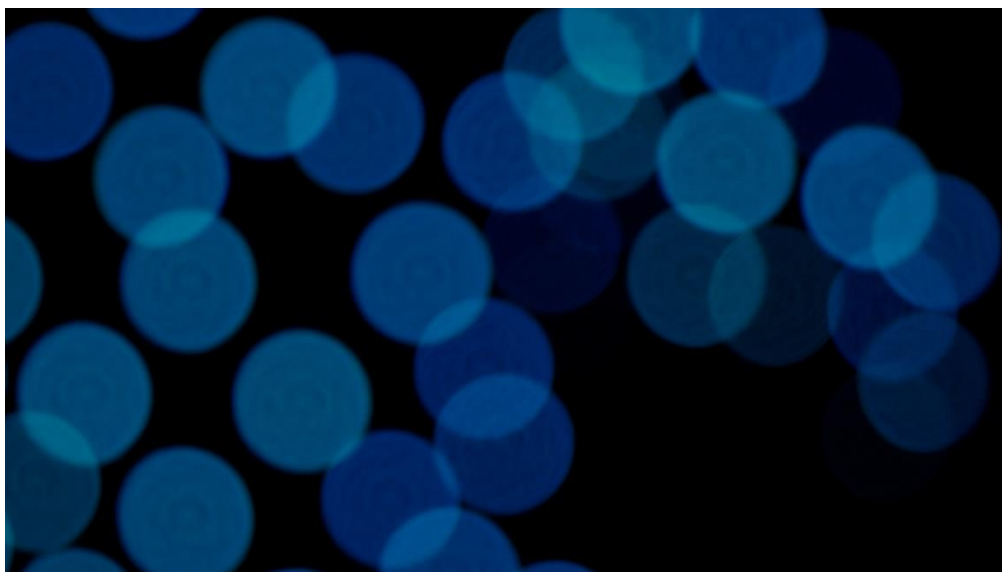
Slika 17. Anja Glavočević: „Refleksije“, 2023.

Nakon početne inspiracije, suradnja je uključivala izradu kostima prema mojim mjerama i postavljanje crne sobe unutar prostorija Akademije primijenjenih umjetnosti u Rijeci. Kostim je izrađen od debljeg materijala te sadrži tri puta više LED lampica nego prethodni model, s ušivenim lampicama na prednjoj i stražnjoj strani. Unutar kostima postavljena je mreža žica koja se spaja na prenosivi izvor energije (*power bank*), dok je preko očiju ušivena mrežica koja omogućuje vidljivost. Za razliku od prethodnog, ovaj kostim ne reagira na zvuk, pokret ili daljinu, već se kontrolira putem mobilne aplikacije „ZENGGE“. Crnu sobu postavila sam u prostoriji akademije tako što sam prekrila prozore i zidove crnim tkaninama kako bih blokirala izvore svjetlosti i boju zidova.



Slika 18. i 19. Detalji na kostimu

Obukla sam kostim i time preuzela ulogu performerera. Za snimanje sam koristila kameru Sony ZV-E10 i zoom objektiv, snimajući u 4K formatu. Kamera je bila spojena na laptop kako bih u realnom vremenu pratila snimku na većem ekranu. Moram priznati da koliko god je proces bio zabavan, toliko je bio i naporan. Suočila sam se s brojnim izazovima. Kostim je bio težak i neprozračan te se u njemu teško disalo. Kamera se često pregrijavala zbog prijenosa podataka, što je zahtijevalo česte pauze za hlađenje. Rad s tehnologijom donio je ograničenja poput trajanja baterije, a memorijske kartice brzo su se punile. Osim tehničkih poteškoća, oblačenje kostima bilo je nezgrapno zbog patenta na stražnjoj strani.

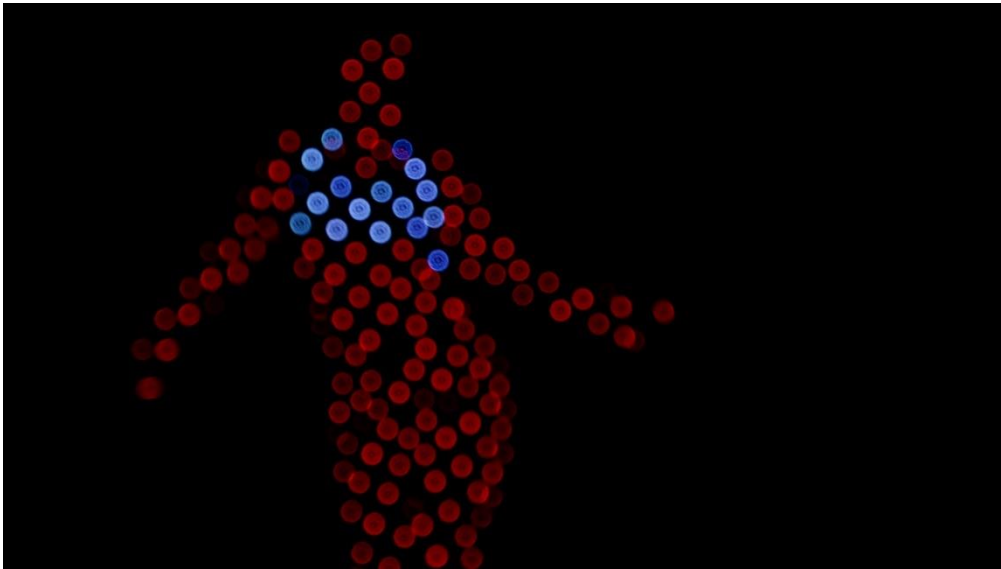


Slika 20. Anja Glavočević: „Refleksije“, 2024.

Vizualna je kompozicija rada „REFLEKSIJE“ dinamična i stalno promjenjiva, budući da je rad realiziran u videoformatu. Koristim cijeli spektar boja, stvarajući bogatu i raznoliku paletu koja se mijenja tijekom trajanja videa. Krug je glavni element ovog rada i pojavljuje se u različitim veličinama i oblicima. Ponekad vidimo samo kružnice, a u nekim trenucima uočavamo ljudsku figuru načinjenu od mnoštva malih kružnica, što dodatno naglašava fluidnost i transformativnost rada. Kompozicija je likovnoga umjetničkog djela, prema Šuvakoviću, spoj materijalnih likovnih elemenata u vizualnu smislenu cjelinu.⁴³ U „REFLEKSIJAMA“, kompozicija se temelji na interakciji svjetla, boje i oblika koji zajedno

⁴³ Šuvaković, M.: „Pojmovnik suvremene umjetnosti“, 2005. (str. 306-307)

stvaraju vizualno atraktivne prizore. Kompozicija u ovom kontekstu označava ujednačenost i uravnoteženost elemenata, gdje svaki dio pridonosi cjelokupnom dojmu. Krugovi se, kao ključni vizualni elementi, pojavljuju u različitim veličinama i oblicima, stvarajući raznolike vizualne ritmove. Nekada su veliki i dominantni, dok su u drugim trenucima manji i diskretniji.



Slika 21. Anja Glavočević: „Refleksije“, 2024.

Ritam i pokret konstantno su prisutni u radu. Ritam se neprestano izmjenjuje, stvarajući dinamičnu i fluidnu naraciju. Pokret je osnovni jezik kroz koji tijelo izražava svoju unutarnju dinamiku i ritam. Kroz improvizaciju, oslobađam duh i tijelo, koristeći glazbu kao vodiča za spontane ritmičke izraze. Svijest o vlastitom tijelu u pokretu igra ključnu ulogu, jer pokret nije samo fizička aktivnost već je i kompleksna interakcija mišića, disanja i emocionalnog stanja. U plesu, tijelo postaje instrument i izvođač istovremeno, što ga čini jedinstvenom umjetničkom formom.⁴⁴ Tijekom procesa slušala sam odabrane pjesme s albuma Mr.Lee & IvaneSky. Međutim, kako bih stvorila harmoničan doživljaj koji će se stopiti s vizualnim elementima, odlučila sam u suradnji s glazbenikom Damirom Martinovićem (Mrle) preoblikovati izvorne zvukove, prilagođavajući ga specifičnim zahtjevima instalacije, stvarajući jedinstvenu atmosferu koja će obogatiti doživljaj posjetitelja galerije.

⁴⁴ Maletić, A.: „*Pokret i ples (Teorija, praksa i metodika suvremene umjetnosti pokreta)*“, 1983.

Intuicija i improvizacija ključni su elementi u izradi praktičnog dijela ovoga diplomskog rada. Kao što je spomenuto, dolazak do ideje bio je vođen unutarnjim vodstvom, pa tako i sama izvedba nije mogla biti ništa drugačija. Futuristi su vjerovali da djelo ima neku vrijednost samo „u onoj mjeri u kojoj je improvizirano (sati, minute, sekunde), a ne pretjerano pripremljeno (mjeseci, godine, stoljeća).“⁴⁵ Ovaj princip improvizacije omogućuje slobodu izražavanja i stvaranje autentičnih umjetničkih djela koja odražavaju trenutne emocije i misli izvođača.

Diplomski rad predajem kao nedovršen projekt. Trenutno je riječ o videoradu, no planiram ga realizirati kao videoinstalaciju ili ambijentalnu umjetnost u galerijskom prostoru, ovisno o postavkama projekcija. Postoji i ideja projiciranja na zgrade. Rad je sufinanciran natječajem „Programi za mlade“ grada Rijeke, a projekt bi trebao biti realiziran do kraja 2024.godine.

„REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena videoobjektom“ predstavlja sintezu mojih umjetničkih i tehničkih vještina, kombinirajući unutarnju refleksiju s vanjskim vizualnim izražajem. Ovaj je rad rezultat dubokog istraživanja, eksperimentiranja i osobnog razvoja te služi kao most između umjetnosti, tehnologije i introspekcije. Kroz ovu videoinstalaciju želim proširiti granice između pojedinca i okoline, pozivajući promatrače da se upuste u vlastito putovanje refleksije i samopromišljanja.

⁴⁵ Goldberg, R.: „Performans od futurizma do danas“, 2003. (str.22)

6. Zaključak

Umjetnost nije samo način izražavanja, već i duboka refleksija našeg društva i vremena. Prijelaz s tradicionalnih tehnika na suvremene tehnologije u umjetničkoj produkciji predstavlja ključnu promjenu koja je transformirala značenje umjetnosti i uloge umjetnika. Ova nova era otvara vrata neograničenim kreativnim mogućnostima i postavlja temelje za buduće pravce u umjetnosti. Digitalna tehnologija omogućila je videoumjetnicima stvaranje, manipulaciju i prezentaciju radova na načine koji su prije bili nezamislivi.

Moje istraživanje, "REFLEKSIJE – vizualno izvedbena analiza doživljaja izražena videoobjektom", istražuje snagu i potencijal videoumjetnosti kao medija za izražavanje subjektivnih iskustava i introspektivnih misli. Kroz bogatu paletu boja, igru svjetla i sjene, postavljala sam pitanja o stvarnosti i fikciji, povezujući unutarnje vodstvo s vizualnim izražajem.

Teorijski dio rada pruža kontekstualni okvir za razumijevanje povijesnog razvoja videoumjetnosti, istražujući evoluciju ovog medija od avangarde do suvremenih praksi. Analiza ključnih umjetnika i pokreta pomaže razumjeti njihov doprinos razvoju umjetničkih pravaca kroz korištenje tehnologije i kreativnosti. Suvremena praksa videoinstalacija posebno ilustrira kako umjetnici mogu proširiti granice umjetnosti, stvarajući iskustva koja uranjaju posjetitelje u duboko razmišljanje i emocionalne reakcije.

Ovaj diplomski rad ne samo da označava završetak mog formalnog obrazovanja već i početak novog poglavlja u vlastitom umjetničkom putovanju. Kroz proces rada, suočila sam se s brojnim izazovima, od kojih je svaki bio prilika za osobni rast i razvoj. Zahvaljujem se svima koji su bili dio mog obrazovnog puta – roditeljima, prijateljima i mentorima – čija je podrška bila neizmjerljivo važna i inspirativna.

7. Literatura

Knjige:

- Bishop, Claire: „Installation Art“, Tate Publishing, London, 2005.
- Decker-Phillips, Edith: „Paik Video“, Barrytown, Ltd, New York, 1998.
- Goldberg, RoseLee: „Performans od futurizma do danas“, Test! (teatar studentima), URK (Udruženje za razvoj kulture), Zagreb, 2003.
- Maletić, Ana: „Pokret i ples (Teorija, praksa i metodika suvremene umjetnosti pokreta)“, Zagreb, 1983.
- Meigh-Andrews, Chris: „A history of video art (second edition)“, Bloomsbury Publishing Plc, New York, 2014.
- Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, Honnef: „Umjetnost 20.stoljeća“, TASCHEN, Köln / cop. V.B.Z. Zagreb, 2005.
- Šuvaković, Miško: „Pojmovnik suvremene umjetnosti“, Horetzky, Zagreb Vlees & Beton, Ghent, 2005.

Časopisi:

- „Život umjetnosti 61/62“, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 1999.
- „Hrvatski filmski ljetopis 18/1999“, Hrvatsko društvo filmskih kritičara, Hrvatski državni arhiv (Hrvatska kinoteka), Hrvatski filmski savez, Zagreb 1999.
- „TVRĐA - časopis za književnost, umjetnost i znanost, 1-2/2004“, Pučko otvoreno učilište Ivanić-Grad, 2004.

Web:

- Wikipedia „The More The Better“
https://en.wikipedia.org/wiki/The_More,_The_Better 4.6.2024.
- Tportal.hr „Martinis razgovarao sa svojim budućim ja“
<https://www.tportal.hr/kultura/clanak/martinis-razgovarao-sa-svojim-buducim-ja-20100414> 12.6.2024.
- Novi list „Dalibor Martinis: Umjetnost je promijenila moj svijet“
<https://www.novolist.hr/ostalo/kultura/ostalo-kultura/dalibor-martinis-umjetnost-je-promijenila-moj-svijet/> 10.6.2024.
- Nacionalni muzej moderne umjetnosti „Dalibor Martinis“
<https://nmmu.hr/en/2023/10/03/dalibor-martinis-open-reel-1976/> 10.6.2024.
- Danas.hr „Razgovarao sam sa sobom u budućnosti“ <https://net.hr/danas/kultura/video-razgovarao-sam-sa-sobom-u-buducnosti-b205e664-b1d1-11eb-a8a9-0242ac140048>
12.6.2024.
- Mreža dizajnerskog sjećanja „Dalibor Martinis“
<https://mrezadizajna.com/autor/dalibor-martinis> 10.6.2024.
- Wikipedia „„Dalibor Martinis““ https://hr.wikipedia.org/wiki/Dalibor_Martinis
[18.6.2024.](https://hr.wikipedia.org/wiki/Dalibor_Martinis) 10.6.2024.
- Installation art [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/05/Installation-art.pdf](https://resources.saylor.org/wwwresources/archived/site/wp-content/uploads/2011/05/Installation-art.pdf) 21.5.2024.
- Wikipedia https://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art 21.5.2024.
- The art story „Installation art“ <https://www.theartstory.org/movement/installation-art/>
21.5.2024.
- Wikipedia „Video installation“ https://en.wikipedia.org/wiki/Video_installation
23.5.2024.
- Wikipedia „Rain room“ https://en.wikipedia.org/wiki/Rain_Room 26.5.2024.
- The collector „Olafur Eliasson | 7 Mesmerizing Contemporary Installations“
<https://www.thecollector.com/loafer-eliasson-contemporary-artist/> 26.5.2024.
- Wallpaper „Step inside the kaleidoscopic universe of Pipilotti Rist“
<https://www.wallpaper.com/art/pipilotti-rist-profile> 13.6.2024.
- Wikipedia „Pipilotti Rist“ https://en.wikipedia.org/wiki/Pipilotti_Rist 13.6.2024.
- Britannica „Pipilotti Rist“ <https://www.britannica.com/biography/Pipilotti-Rist>
13.6.2024.

- The art story „Pipilotti Rist“ <https://www.theartstory.org/artist/rist-pipilotti/> 13.6.2024.
- MFRU (International Festival of Computer Arts) „Ivan Marušić Klif“ <https://www.mfru.org/people/ivan-maru%C5%A1i%C4%8D-klif> 26.6.2024.
- Dizajn.hr „IVAN MARUŠIĆ KLIF: KLIZANJE U NEPOZNATO – hrvatska izložba na Praškom kvadrijenalu scenografije i scenskog prostora (6. – 16.6.2019)“ <https://dizajn.hr/blog/ivan-marusic-klif-klizanje-u-nepoznato-sliding-into-the-unknown-praski-kvadrijenale/> 26.6.2024.
- Tportal.hr „'Klizanje u nepoznato': Doživite začudan svijet Ivana Marušića Klifa“ https://www.tportal.hr/kultura/clanak/klizanje-u-nepoznato-dozivite-zacudan-svijet-ivana-marusic-klifa-20200306?meta_refresh=1 26.6.2024.
- Pogon (zagrebački centar za nezavisnu kulturu i mlade) „Izložba: Lambda by Ivan Marušić Klif“ <http://www.upogoni.org/wp/2012/izlozba-lambda-by-ivan-marusic-klif/> 26.6.2024.

Youtube:

- Suvremenici - Dalibor Martinis (Hrvatska radio televizija) https://youtu.be/ibG95Kivij4?si=wE-oPy7yLyr_FCK0 28.5.2024.