

# Istina tamnog svijetla

---

Ljulj, Filip

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:361630>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU  
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU,  
ODSJEK ZA VIZUALNE I MEDIJSKE UMJETNOSTI  
SVEUČILIŠNI PREDDIPLOMSKI STUDIJ

FILIP LJULJ

# **ISTINA TAMNOGA SVIJETLA**

ZAVRŠNI RAD

MENTOR: izv. prof. art. Vladimir Frelj,

SUMENTORICA: Ana Petrović, ass.

16. rujna. 2020

## SADRŽAJ:

UVOD .....	3
VIDEO UMJETNOST .....	4
PROCES.....	7
GLAZBA U FILMU .....	12
ZAKLJUČAK .....	14
LITERATURA.....	14

## **SAŽETAK**

Tama, iako u počecima predmet kontroverze, stvara revoluciju u stvaralaštvu i u doživljaju umjetnosti. Psihološko djelovanje boja, zvuka i ritma na površinu izbacuju širok spektar emocija, a vidljivi su gotovo u svim segmentima videa direktno prikazani. Njihov sklad i način na koji su povezani zvukom i tranzicijom boja, elementi su koji povezuju vizualno i psihološko stvaraju odnos.

**KLJUČNE RIJEČI:** tama, boja, zvuk, ritam, element, odnos, video

**KEY WORDS:** darkness, colour, sound, rithm, element, relationship, video

## **UVOD**

Tijekom smišljanja ideje o završnom radu, mnogo toga prolazi kroz glavu s pitanjima: što ja uistinu želim postići, prikazati i koja mu je svrha. Promišljajući i tražeći odgovore odlučujem sve ideje spojiti u jednu i stvoriti eksperimentalni video. Taj video je prikaz moga školovanja, pronalaženja samoga sebe i svoga "likovnog" identiteta kao suvremena jedinka ovoga društva. Sada nakon iskustva skupljanja i upijanja medija i eksperimentiranja istima prirodno me dovodi do multimedijalnih radova odnosno digitalnih formata raznih oblika dizajna. U ovom svijetu digitalizacije ne preostaje nam ništa nego se prepustiti, a sve što nas okružuje jest fotografija i video. Vrednote i kvaliteta života modernog društva ogleda se kroz zabilježene trenutke na društvenim mrežama, svatko od nas ima svoju stvarnost i svoj pogled na nju a ovo je moja stvarnost, moj pogled i shvaćanje stvarnosti odnosno izobličavanje "uobičajenoga" u ne "uobičajeno". Kao i što ćemo vidjeti u radu promišljanje i testiranje odnosa zvuka sa slikom, kako zvuk utječe na sliku i kako "deformiranje" stvarnoga prikaza nečega odnosno realne slike utječe na shvaćanje radnje i njenoga odvijanja. Kako statičan kadar može biti prikazan dinamično, a kako dinamičan može djelovati usporeno. Sve nam to govori odnos slike na zvuk i zvuka na sliku. Taj primjer možemo vidjeti u mom videu koji se bavi tom problematikom.

## VIDEO UMJETNOST

Ime mjetnost je oblik umjetnosti koji se oslanja na korištenje video tehnologije kao vizualnog i audio medija. Video umjetnost pojavila se krajem 60-ih godina kada je nova potrošačka video tehnologija, poput magnetofona, postala dostupna izvan korporativnog emitiranja. Video umjetnost može imati razne oblike: snimke koje se emitiraju; instalacije pogledane u galerijama ili muzejima; djela koja se emitiraju putem interneta, distribuiraju se kao videokasete ili DVD-ovi; i izvedbe koje mogu sadržavati jedan ili više televizijskih prijemnika, video monitora i projekcija, prikazujući uživo ili snimljene slike i zvukove. Od ovdje navedenoga ja sam se bavio snimkama koje su namijenjene da se gledaju u muzeju ili galeriji, na način loop prikazivanja.

“Ime Video je dobiven po eng. nazivu videotape (videovrpca) koja se najčešće koristila sve do 1990. godina i do pojave nove digitalne video tehnologije. Nekolicina umjetnika počela je istraživati tada novu analognu video tehnologiju kao novi način izražavanja.”<sup>1</sup> Istraživanje digitalnog oblika videa možemo prepoznati po mojemu obrađivanju digitalnih sekvenci te vraćanje na analogni odnosno efekt VHS snimki koje sam koristio kako bih što više udaljio od digitalnog izgleda u svome videu.

"Kako smo utvrdili, inovativan pristup osobito će težiti za drugim elementima i alatima za filmske svrhe. Ti alati se pažljivo odvajaju od onih koje nisu karakteristične samo za film već i za druge umjetnosti, pa ih se može držati ne filmskim"<sup>2</sup>. Tim ne filmskim značajkama možemo obično ustanoviti porijeklo, pa ih možemo nazivati po porijeklu. Na primjer, film se temelji na fotografskom procesu, pa se onda taj aspekt može držati “fotografskim” u filmu. Kako i fotografija i film barataju sličnim značajkama kao i likovna umjetnosti, onda se te značajke mogu držati “onim likovnim”, “slikarskim” u filmu. Budući da se gluma pojavljuje u kazalištu,

---

<sup>1</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds)

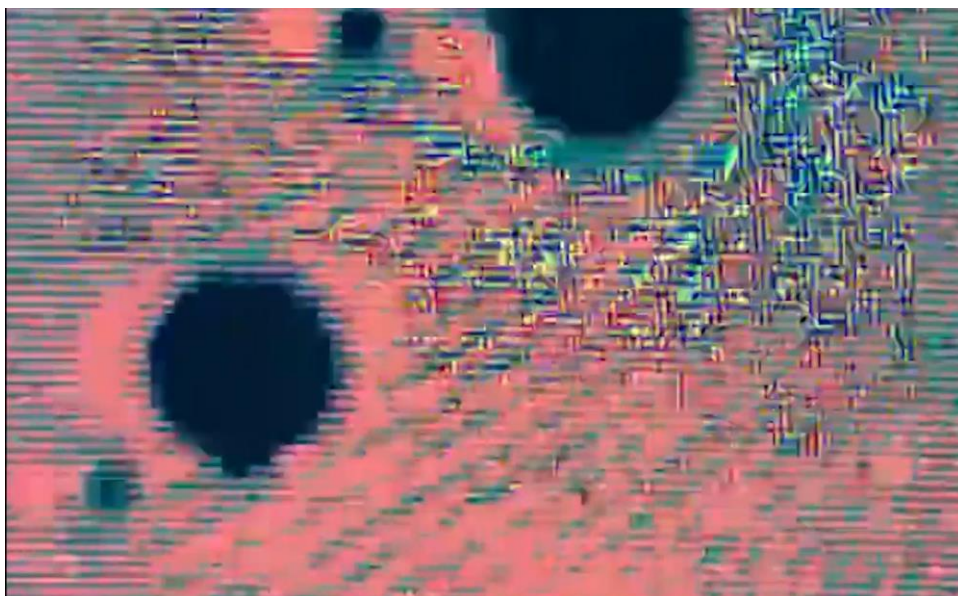
<sup>2</sup> [https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds)

a isto tako i scenski postav, onda se te značajke filma drže “kazališnim”(“teatarskim”), a prisutnost dramatičnih radnji – “kazališnim” ili “literarnim”, jer su se u njima prije nego u filmu razvili narativni oblici u kojima se predočavaju dramatične radnje, fabule. I tako dalje.. Tako možemo reći da ovaj video ima elemente i fotografskog jer su korištene i statične scene kao korištenje fotografija, likovne zbog likovnih elemenata važnosti boja i njihove vrijednosti ali to govori o ne filmskim značajkama jer nema fabule i radnju.

Video “Istina tamnoga svijetla” započinje plavim krugom koji podsjeća na sunce koje tek izlazi negdje daleko na istoku koje nam simbolizira početak, te se histerično pojavljuju kadrovi “tv snijega” slike kao kod videorekordera koji se izmjenjuju u njihovom smještaju u kadar, kako se mijenja njihov položaj mijenja im se boja i oblik koji prate glazbu, kako ona staje tako statični plavo zeleni kadar prevladava par sekundi dok ne počinje glazba koja ga opet prebacuje u pokret te se vraća na plavi krug ponovnim stajanjem glazbe. Takvo izmjenjivanje vizuala traju do druge minute videa kada prelazimo u lakši dio u kojemu sam preuzete sekvence obradio kako bi dobio jedva prepoznatljive kadrove ljudskih lica koja se miješaju sa vizualima s početka što traje nepune dvije minute. Potom korištenjem efekata totalno izbacujem likove i nastane samo miješanje boja i piksela koje traje i bez figuracije svojim kretanjem stvara sliku u glavi kako se iza toga možda nešto krije i postoji ali do toga ne možemo dokučiti. Svaki pokret i pomicanje u ove faze videu imitacija je očnog fenomena “fosfen”. Do njega dolazi jer je mrežnica našeg oka, koja registrira svjetlost iz naše okoline dok imamo otvorene oči, zapravo uvijek u nekoj mjeri aktivna. kada zatvorimo oči, aktivnost oka ne prestajete stopostotno, jer u njoj se konstantno javljaju naboji koji uzrokuju efekt viđenja fosfena, tj. viđenja apstraktnih svjetlosnih uzoraka.

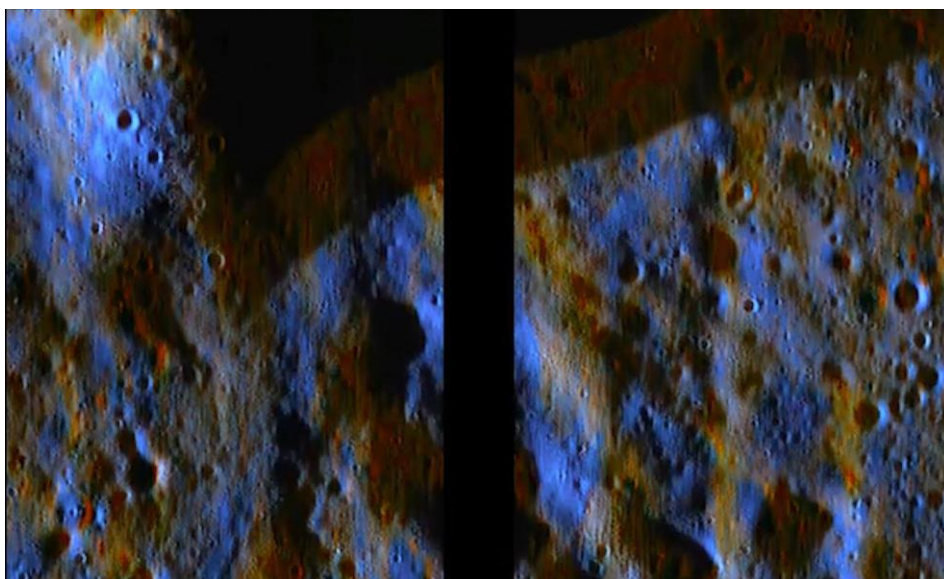


Kadar iz videa 1.



Kadar iz videa 2.

U trećoj ujedno i zadnjoj fazi videa kreće sekvenca mjeseca podijeljenim na pola, lijevu i desnu stranu, kretanjem kamere pojavljuju se komplementarni kontrasti boja koji lagano prevladavaju privlače pažnju na sebe a svojim kretanjem daju osjećaj dubine i slojevitosti. Ali među njima i dalje prevladava crna kao što glazba staje kada dolazimo do ove sekvence, kao stvarni mjesec koji svijetli a boja svojim kretanjem stvara zvuk u glavi koji smo maloprije čuli a više ga nema.



Kadar iz videa 3.



## PROCES

“Nam June Paik, korejsko-američki umjetnik koji je studirao u Njemačkoj, smatra se pionikom u video umjetnosti. U ožujku 1963. Nam June Paik je u galerijskom Parnas u Wuppertalu prikazao izložbu glazbe - elektroničke televizije. U svibnju 1963. Wolf Vostell prikazao je instalaciju 6 TV Dé-coll / age (slika 4) u galeriji Smolin u New Yorku i kreirao video Sunce u vašoj glavi u Kölnu.<sup>3</sup> Izvorno je Sunce u vašoj glavi snimljeno na 16-milimetarskom filmu i preneseno 1967. na videokasetu. "Često se kaže da je video umjetnost započela kad je Paik svojim novim Sony Portapakom snimao snimke povorke pape Pavla VI. New Yorkom u jesen 1965. Sony AV-3400 Portapak. Prije uvođenja potrošačke video opreme, proizvodnja pokretnih slika bila je nekomercijalno dostupna samo putem 8 mm filma i 16 mm filma. Nakon uvođenja Portapaka i njegovog naknadnog ažuriranja svakih nekoliko godina, mnogi su umjetnici počeli istraživati novu tehnologiju”<sup>4</sup>. Za mene tehnologija portapaka je jako značajna jer bez te tehnologije i tehnologije nakon koja se godinama razvijala ne bi mogao raditi stvari kakve radim sada, zato sam i u ovome videu iskoristio snimke snimljene sony portapakom. Odnosno snimke psa i znanstvenika s kojima sam se isto kao i s efektima vraćao u doba analognog snimanja.

Kao jedan od utjecaja na moj rad je i Otto Muehl. Austrijski umjetnik, koji je bio poznat kao jedan od suosnivača, kao i glavni sudionik bečkog akcionizma i po osnivanju komune Friedrichshof. On kao i Paik u jednome trenutku počinje se baviti filmom u formatu 8 mm pa kasnije i 16mm kamere. Sa svojim filmom ‘Mama und papa’ iz 1964. Godine. (slika 5)

---

<sup>3</sup> <https://americanart.si.edu/artist/nam-june-paik-3670>

<sup>4</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds)

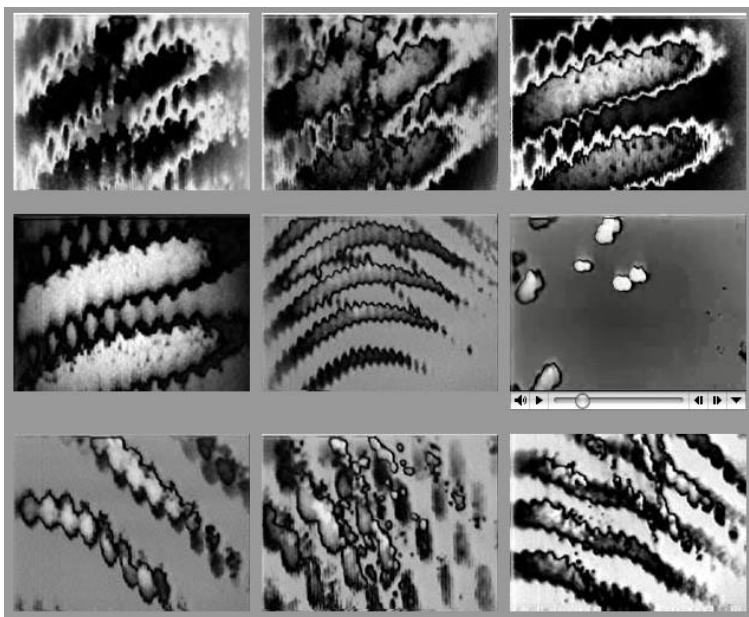


Nam June Paik, 6 TV Dé-coll ( slika 4)



Plakat filma ‘ Mama und papa’ ( slika 5)

Klipove koje sam obrađivao kako moji tako i preuzeti s interneta u njima se vidi veliki Ottov utjecaj na moj rad pogotovo na prvom dijelu gdje se kadrovi brzo izmjenjuju i daju atmosferu horor filma., što ne možemo prepoznati svrhu i značenje sve dok ne pročitamo ideju, odnosno koncept. A pogotovo rad Steine i Woodyja Vasulke čiji me vizualni efekt i stil nadahnuo da napravim film ovakav kakav je koristeći efekte koji ukazuju da je to eksperimentalni film. Tako sam se kroz izradu ovoga rada konstantno igrao, tražio i istraživao. To je bilo iskustvo kada slobodu i maštu prepustiš alatima koji realiziraju ideju ona postaje neizmjerljivo korisna jer svakim korakom učiš nove stvari ali i opreznost kada stati da se ne pretjera. Kada stati i u kojoj fazi mogu smatrati da je rad završen. Razvoj filma sam gradio kadrovima koji su se nadograđivali raznim efektima koje sam koristio kako bi deformirao prvobitni oblik i izgled klipa kako bi dobio efekt vhs slike odnosno "glitcha", koji se zajedno sa glazbom u ritmu izmjenjuju (brzinu, položaj, boju).



Steine i Woody Vasulka, Studies. (slika 6)

Klipovi su obrađeni u programima kao što su Adobe Premier Pro, Aftereffect, Sony Vegas Pro pa i Midi Visualizer s kojim sam pomoću glazbe odnosno sviranjem određenih tonova dobivao vizuale koje sam ukomponirao u zaseban kadar ili ih iskoristio kao nadopuna efektu na već postojećem klipu. Neke od klipova sam preuzimao s interneta jer sam vidio potencijal i ideju kako će oni izgledati kada ih obradim te kako bi se dobro uklapali sa ostalim kadrovima zbog stilskih razlika među njima, koji su već ranije snimljeni i obrađeni s dodacima za video prijelaze i efekte kao što su Red Giant Universe paketi. To su dodaci koje stavljamo direktno na sekvencu i ona automatski reagira i mjenjač ga u određenoj količini, tu količinu deformiranja sadržaja u sekvenci određujemo sami manipulirajući postavkama efekta. Kako su kadrovi

različitih brzina i boja trebalo i je uskladiti tako što sam ponegdje ubacivao pauze između kadrova koje su sugerirale na promjenu. Nakon završenog vizualnog dijela prešao sam na glazbu koju sam također preuzeo s interneta te je naknadno snimao u programu Ableton Live koji je osmišljen je da bude instrument za izvedbe uživo, kao i alat za skladanje, snimanje, aranžiranje, miksanje i mastering. Kroz proces do gotovog proizvoda prošao sam mnoge žanrove i stilove glazbe kao što su: atmosferski oblici black metala, neuro funk, jazz pa sve do ovoga neodređenog zvuka synth lounge glazbe kako bi pogodio atmosferu i točno taj odnos ritma slike i zvuka koji kako zvuk ne bi dominirao i obrnuto, odnosno sačuvao jednakost sadržaja. To dovodi do toga da svaki video ima svoj izraz i svoj izričaj. Element koji ih u videu čini neutralnim, svejedno koje je video vrijednosti, i da li je riječ o zaokruženom djelu ili tek snimljenom materijalu, neorganiziranom i neplaniranom, u njemu ćemo uvijek, pri jasnoj tematizaciji, moći izdvojiti izraz od sadržaja, a na njegovom planu izdvojiti izrazne elemente nekoga videa. Što su u mom slučaju boja, ritam, glazba.

## GLAZBA U FILMU

“Iako se glazba izvorno koristila kao pojačivač raspoloženja i narativne potpore za publiku u kinu, postupno postaje jednako vrijedan dio videa. Pomoću glazbe se stvara boja scene, predlaže opće raspoloženje filma ili određene scene gledaocu, stvara se emocionalna napetost i povećava intenzitet fabule filma. Interpretacija glazbe u filmu ovisi u potpunosti o gledatelju filma. Postoje dva glavna područja analize i interpretacije glazbe u filmu, sama glazba i njezina interakcija sa samom radnjom filma. Značenje glazbe se prenosi na publiku putem sredstava dogovorenih kulturnih kodova: dur i mol se koristi da bi se potaknulo sretno ili tužno raspoloženje, suglasje ili disonanca kako bi se dobilo svjetlo ili sjena, također i stil teme, tonski dizajn, lajtmotiv i drugo”<sup>5</sup>. Glazba pridonosi psihološkom i emocionalnom utjecaju filma na brojne načine. Ponekad može slijediti radnju i prenijeti identičan osjećaj kao i ono što gledatelj vidi na ekranu. U drugim slučajevima, glazba može donijeti novu dimenziju, misao ili ideju koja se ne može shvatiti samo iz dijaloga ili akcije. Koristeći u filmu već postojeću glazbu moramo uzeti u obzir je li je gledatelj već upoznat s glazbom i to može predodrediti cijelo značenje filma, što može promijeniti idejnu poruku i značenje filma. Gledatelj, zbog načina na koji ljudski mozak procesira informacije, snažno doživljava kraj jedne i početak druge scene ako je vizualna promjena jako izražena. U tim slučajevima glazba može ublažiti prijelaz započinjući u prvoj sceni i prenoseći se u drugu. Gledateljev sluh percipirat će kontinuiranost i tako prevladati vizualni aspekt.

Jedno od važnijih pitanja u proučavanju filma svakako je pitanje kako glazba izaziva osjećaje. Glazba može izazvati niz različitih reakcija kod gledatelja, stoga treba razmotriti sve dijelove emocionalnog doživljaja, prepoznavanje, prosuđivanje i pobuđivanje. U većini slučajeva tjelesna je komponenta našeg doživljaja zanemariva, gledatelji jednostavno prepoznaju emocionalna svojstva filmske glazbe. Zatim te emocionalne elemente koriste u svrhu stvaranja zaključaka. Kada jačina tjelesne komponente proizvede očite fiziološke promjene, možemo reći da je film u gledatelju izazvao emocionalnu reakciju<sup>6</sup>. Glazba nije jedini razlog takvim reakcijama, prije bismo rekli da je riječ o kombinaciji filmske glazbe i priče, s tim da svaki od

---

5

[http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=192&fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbdS](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=192&fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbdS)

<sup>6</sup> [https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbdS](https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbdS)

elemenata posjeduje vlastitu emocionalnu vrijednost. Iako sud i osjećaj čine sastavni dio svih oblika emocionalne uživanja u film i glazbu, jedan uvijek može nadići drugi proizvodeći niz mogućih reakcija. Budući da kognitivne i emotivne teorije glazbe opisuju različite hijerarhije suda i osjećaja, obje su nužne za razumijevanje uloge filmske glazbe u gledateljevu emocionalnom doživljaju. Tako sam i ja u svome radu pokušavao dobiti ritam i aritmiju koji stvaraju neugodnost i ugodan osjećaj koji nalaže da je sve kako treba biti i na svome mjestu. Ako sam koristio već black metal dobio bi osjećaj glazbenog spota i značenje eksperimentalnog videa bi nestajalo, isto tako i sa električnom glazbom kao što je neuro funk dobio bi format video zida kolibi se moga koristiti na live performansima nekih glazbenika. Stoga koristim ovaj oblik Luonge synth glazbe koja je neutralna i nema značenje nego je generička i lako se oblikuje po video materijalu koji sam imao.

## ZAKLJUČAK

Preglednost i jednostavnost nisu samo cijenjena svojstva estetskih predmeta, već su potrebna svojstva svega s čime se čovjek suočava, a osobito onoga što namjenjuje komunikaciji. Naime, s obzirom na to da su čovjekove sposobnosti obrade informacija ograničene, sređivanje, objedinjavanje informacija u jedinstvene sklopove jedan je od najelementarnijih čovjekovih načina da ipak obradi veliku količinu informacija sa svojim malim kapacitetom.

Jednostavnost kojoj teže umjetnici i uživaoci u umjetnosti može biti naprosto posljedicom pomirenog prihvaćanja prirodnih sklonosti uma i komunikacijskih zahtjeva. Stoga se bavim izjednačavanjem vrijednosti. Reduciranjem količine informacija i prikazivanjem "tamnoga svijetla" postavlja se pitanje ima li ga dovoljno, kako bi ga mogli izdvojiti i shvatiti kao tamu. Hoće li na svakoj projekciji biti isto tamno kao na mome ekranu dok sam izrađivao a ima li dovoljno svijetla da ta tama bude dovoljno mračna da naglasi i razaznati sve ostale boje koje nam blješte van naših ekrana da nam pokaže pravu istinu tamnoga svijetla.

## LITERATURA

[1] <https://americanart.si.edu/artist/nam-june-paik-3670>

[2] [http://www.hfs.hr/hfs/zapis\\_clanak\\_detail.asp?sif=192&fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=192&fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds), Bilten hrvatskog filmskog saveza, 2002, broj 38. ( pristupljeno 15.9.2020)

[3] [https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](https://1library.net/document/oy8xpo2q-music-meaning-communication-markers-existing-implications-information-retrieval.html?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds),

Inskip, C., MacFarlane, A. and Rafferty, P. (2008). Music, movies and meaning: communication in film-markers' search for pre-existing music, and the implications for music information retrieval. (Pristupljeno 13.9.2020)

[4]

[https://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB\\_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ\\_GNbds](https://en.wikipedia.org/wiki/Video_art?fbclid=IwAR2VIPwQHJB_UgA5MkgMVIWwkeuYQugb1nAZ9-z5tdEic6XeY1ATZ_GNbds), Wikipedia, video art. ( pristupljeno 13.9.2020)