

Dijana Metlić
Filozofski fakultet, Univerzitet u Beogradu

FILM KAO VIRTUALNI PROZOR

Virtualni prozor i njegov okvir

Početak i kraj filma *Nedelja na selu (Un dimanche a la campagne)* Bertrana Tavernijea pružaju identičan pogled posmatraču, pogled kroz okvir otvorenih vrata na ozelenelu baštu poznog proleća. Početni i završni kadar uokviruju jedinstven pogled na svet iz ugla glavnog junaka, ostarelog slikara koji traga za idealnim prizorom za predstavu koju će naslikati (na kraju, njegovo platno na štafelaju ostaje belo). Istovremeno, dvostruki okvir filmskog kadra i vratima uokvirenog vrta uvodi posmatrača u virtualni prostor nematerijalne bašte, koja u narednih sat i po postaje realni prostor za virtualnog posmatrača. U stalnoj izmeni vizure, zameni virtualnog i realnog, materijalnog i nematerijalnog, opipljivog i nestvarnog, otvara se novi prostor magijskog delovanja slike/ reprezentacije.

Kako film proizvodi značenje? Koja sredstva se upotrebljavaju da bi se od dvodimenzionalne predstave na bioskopskom platnu stvorio utisak trodimenzionalnog prostora? Na koji način jedna uokvirena reprezentacija sveta postaje celokupan svet jednog posmatrača; kako se pomeraju granice sveta i uspostavljaju okviri (frame) slike? Kada je formirana uokvirena predstava, da li je svaka predstava na neki način ograničena?

U studiji *Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, En Fridberg¹ vremenski locira istraživanje o perspektivnoj slici u period između naučnih istraživanja perspektive Leona Batiste Albertija u spisima *De Pictura* i *On the Art of the Building*, nastalih u XV veku, i današnjih dostignuća u razvoju digitalne televizije, interfejs kulture, multitaskinga i kompjuterskih ekrana. Autorka uspostavlja okvir svojih istraživanja unutar teorijskih i filozofskih odrednica Dekarta, Hajdegera, Bergsona i Virilioa; komentarišući Dekartov prozor, Hajdegerov okvir, Bergsonovo virtualno i Virilioov ekran, Fridbergova pravi osvrt na istoriju prozora i upotrebu stakla, pojavu perspektivne slike i njenog odvajanja od zidne podloge, uočavajući vezu sa nastankom fotografije i ki-

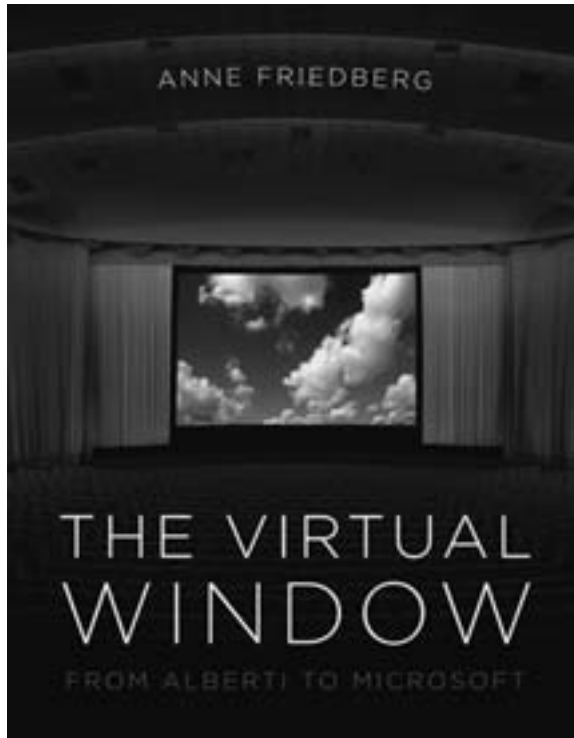
nematografski pokrenutom slikom – projektovanom na bioskopskom platnu ili emitovanom na televizijskom/kompjuterskom ekranu. Pojam prozora autorka objašnjava trojako: prozor kao metaforu, prozor kao arhitektonski elemenat i prozor kao virtualno polje filmskog, televizijskog ili kompjuterskog ekrana.

Centralni problem autorkinog istraživanja je tzv. *virtualni prozor*, *virtualna slika*, koji ona pokušava da odredi kroz razjašnjenje pojma *virtualno*, polazeći od definicije reči latinskog porekla, *virtus*, koja označava nešto što se odnosi na snagu ili moć, što može da deluje neposredno. Naravno, treba imati u vidu razliku između virtualnog i simulakruma, jer se virtualno može odnositi kako na reprezentaciju koja je simulakralna, tako i na onu koja je mimetička. Pojam virtualnog prvi put se pojavljuje 1831. godine u spisu *Treatise on Optics* Dejvida Brustera, istraživača koji je konstruisao kaleidoskop.² On pravi distinkciju između prave slike (*real image*) i virtualne slike (*virtual image*). Prava slika nastaje presekom svetlosnih zrakova, vidljiva je za oko i predstavljena je na nekoj dvodimenzionalnoj površini, dok se virtualna slika formira u mozgu – nije vidljiva oku, jeste vizualno opažena, ali se ne predstavlja na dvodimenzionalnoj površini. Bruster tako određuje virtualnu sliku kao nematerijalnu: ona odgovara pre mentalnoj predstavi (*imago*) nego faktičkoj reprezentaciji objekta (*pictura*).

Krajem 19. veka, Anri Bergson je pojmom virtualno označavao nematerijalnost memorije/sećanja. Virtualno uspostavlja ontološku razliku između mogućeg i aktualnog/stvarnog/realnog: razlika između realnog i virtualnog, zapravo je razlika između „biti“ i „biti svesno opažen“. Memorija pozajmljuje snagu i život iz sadašnjih situacija u kojima se materijalizuje.³ Nadovezujući se na Bergsonova razmišljanja, Delez kaže da i virtualno i aktualno imaju realnost, a da virtualno *kao virtualno* poseduje stvarnost.⁴ U tom smislu, Fridbergova pokušava da ukaže na činjenicu da virtualne slike imaju materijalnost, ali drugačije prirode, da poseduju realnost drugog tipa – drugostepenu materijalnost ograničene nematerijalnosti. Virtualna slika ne podrazumeva doslovni mimezis, već neku vrstu pomeraja (*shift*) sa jednog značenjskog i pojavnog nivoa na drugi. Naime, konkretan arhitektonski okvir koji otvara pogled ka spoljašnjem svetu (prozor) postaje model za niz virtualnih prozora/ekrana: kinematografski, televizijski i kompjuterski, koji nude drugačiju/konstruisanu realnost. Zapravo, Fridbergova pokušava da napravi obrt: prozor postaje metafora za ekran, a ekran je aktualna zamena za prozor.⁵ Autorkin prozor je virtualan, jer nagoveštava metaforički prozor, ali i stvarni prozor sa virtualnim pogledom. Taj pogled je uvek uokviren, on poseduje granice – kako fizičke granice određene dimenzijama slike/ekrana, tako i šire shvaćene granice izvesne vizije. Još Alberti definiše sliku kao metaforu otvorenog prozora, a prozor kao metaforu za okvir (frame), ili oivičenu predstavu, koja uspostavlja strogi odnos između fiksnog posmatrača i reprezentacije. Međutim, od Albertija do danas došlo je do značajnog pomaka u razvoju slike (šire shvaćene kao reprezentacije): povećao se broj vizija, umnožio se broj ekrana, multiplikovali su se okviri. Ovo je proizvelo pomeranje granica našeg sveta. Posmatrač više nije suočen samo sa jednom perspektivnom slikom i njenim granicama. Veliki broj slika unutar slike uspostavlja nove okvire. Brojni okviri uspostavljaju nove vizije: virtualni prozori prave prostorno-vremenske pomake, dovodeći do simultane koegzistencije predstava.

Virtualni prozor i kamera opskura

Kamera opskura je soba (kutija) koja je omogućila transformaciju trodimenzionalnih objekata u dvodimenzionalne predstave zahvaljujući malom otvoru i jednostavnom sočivu: na jednom zidu tamne kutije dobija se obrnuta, umanjena predstava realnog objekta. Upotrebom svetla i malog otvora unutar tamne kutije, na zidu preko puta otvara se virtualni prozor.



KORICE KNJIGE *VIRTUAL WINDOW: FROM ALBERTI TO MICROSOFT*, 2006

Pretpostavlja se da su kameru opskuru koristili renesansni umetnici kao pomoćno sredstvo pri slikanju. Ova sprava omogućavala im je da savladaju osnovne postavke perspektivne slike. Fridbergova napominje da je Dekart u *Dioptrici* ukazao na analogiju između funkcionisanja oka i kamere opskure. U studiji *Virtual Window* izdvojena su dela u kojima se niz teoretičara druge polovine dvadesetog veka bavi upotrebom kamere opskure u slikarstvu starih majstora (rasprave Dejvida Hoknija ili Svetlane Alpers).⁶ Međutim, na veći značaj kamere opskure ukazao je Džonatan Kreri u knjizi *Techniques of the Observer* iz 1990. godine, ističući njenu neodvojivost od *metafizike unutrašnjosti*.⁷ Slika koju proizvodi kamera opskura, bez obzira na to da li je posmatrač unutar kutije ili nasuprot malog otvora kroz koji prolazi svetlo, nije samo dvodimenzionalna predstava trodimenzionalnog objekta: to je pokrenuta slika/virtualni pokret suprotstavljen nepokretnom posmatraču. Kamera opskura za Krerija predstavlja paradigmu posmatrača iz sedamnaestog i osamnaestog veka. Za njega, devetnaesti vek donosi prekid u konzistentnom i kontinuiranom korišćenju kamere opskure, pa se time menja i model posmatranja: ovaj aparat zamenjen je stereoskopom. Zapravo, monokularno vidjenje zamenjeno je binokularnim gledanjem (što podseća na prelazak sa mono na stereo zvuk): gledanje je, na neki način, postalo „posmatranje sa oba oka“. Kreri hoće da kaže da je kamera opskura implantirala netelesno gledanje u posmatrača zahvaljujući imanentnim karakteristikama ovog aparata: posmatranje je osvešćeno zahvaljujući otvoru kroz koji se (u kutiji) posmatrala dvodimenzionalna predstava; neugodan položaj tela otežavao je gledanje. Razvoj optike i nove sociološke prakse u toku devetnaestog veka učinile su da gledanje postane telesno.

Međutim, Fridbergova navodi da je upravo pokretna slika, koja nastaje već u kameri opskuri, vremenom usavršena, zahvaljujući novim eksperimentima izvedenim u devetnaestom veku i kasnije. Teško je govoriti o pomeraju (*shift*) koji se dogodio u ljudskoj percepciji između sedamnaestog i dvadesetog veka: dvodimenzionalna slika, isprva statična (fotografija), a zatim i pokrenuta (film), i dalje je osnova svake reprodukovane vizije; u nizu optičkih pronalazaka, zasnovanih na upotrebi svetla i projektovanju slika, teško je izdvojiti koji je omogućio tzv. telesno gledanje; kamera opskura je od perspektivne mašine postala mašina za posmatranje predstava na dvodimenzionalnoj podlozi (zid, platno). U istorijskom kontekstu moglo bi se reći da je kameru opskuru zamenio fotoaparata, a njega filmska, video ili digitalna kamera. Tokom devetnaestog veka Majbridž i Marej pokušali su da prikažu pokret. Hronofotografijom Marej stvara iluziju pokreta radeći u tzv. vremenskim slojevima/lejerima; reč je o postupku višestrukog eksponiranja jedne ploče, tako da se beleži pokret za pokretom.⁸ Sličan postupak „oživljavanja“ likova na slikama upotrebljavali su futuristi, koristeći se drugim sredstvima vizuelnog izražavanja. Majbridž snima faze pokreta, sukcesivno, jednu za drugom, kao zaleđene trenutke. Tek povezivanje ovih trenutaka u kontinuum stvara iluziju pokreta. Limijerov kinematograf konačno je zabeležio pokret i doveo do pojave pokretnih slika. Film kao virtualni prozor postaje „vremenska arhitektura“: pokretna slika dinamizuje prostor i specijalizuje vreme, kako je to Panovski istakao u eseju *On Movies* iz 1936. godine.⁹

Fridbergova dalje pokušava da definiše uokvirenu predstavu, tj. da ukaže na značaj okvira u konstituciji slike (*pictura*). Okvir se pojavljuje u trenutku kada se slika odvojila od zidne podloge. Teoretičarka vidi u oslobođenju slikane predstave od zidne podloge put ka bioskopskoj predstavi, čiji su konstitutivni elementi: ekran, okvir (frame) i slika (sa pokretnim sadržajem) proizvedena dejstvom svetla. Treba skrenuti pažnju na razliku u vidljivosti okvira kod slikane i kod bioskopske predstave koju Fridbergova ne navodi: naime, okvir se na bioskopskom platnu ne primećuje kao ram na slici; bioskopska slika doživljava se kao oivičena predstava, kao slika koja ima svoje granice određene dimenzijama platna. U tom smislu, fizičko postojanje rama na platnu izostaje; čak i kada bi slika bila projektovana na zidu, njeni krajevi bi se naslućivali s obzirom na utapanje ivica kadra u tamu okolnog prostora. Ivice projektovane slike uočavaju se mentalno/telesno: naime, gledalac postaje svestan ivica kadra u okviru dijegetičkog prostora, kada vidi izlazak jednog aktera iz prostora kadra i ulazak u nevidljivi prostor koji prevazilazi okvir postojećeg kadra; ili, prilikom ulaska voza u stanicu Siota, kada voz ulazi u publiku, tj. nestaje u prednjem delu slike, izlazeći iz rama prikazanog kadra.

Hajdeger je smestio metafizički obrt u „moderno doba“ u trenutak kada je *svet postao slika*. Ova transformacija sveta (Welt) u sliku sveta (Weltbild) prisutna je već u sedamnaestom veku, u Dekartovom *ego cogito*, kada je reprezentacija sveta izjednačena sa mišljenjem subjekta. Misлити je predstaviti, unapred postaviti, to je odnos između predstavljanja i onoga što je predstavljeno. Svet slika, kada se suštinski protumači, ne znači reprezentaciju sveta, već svet mišljen i shvaćen kao reprezentacija.¹⁰ Reč *slika* ne označava kopiju ili imitaciju već reprezentativnost sveta. Nešto kasnije Hajdeger uvodi i pojam okvira (das Ge-stell) koji je metafora za „misaonu reprezentaciju“.¹¹ Okvir postaje ključna figura u njegovom portretu sveta shvaćenom i prikazanom kao slika – svet slike u ranije uspostavljenom svetu. Okvir označava postavljenje u okvir (uokviravanje) ili postavljanje u mesto (smeštanje). Okvir organizuje percepciju, postavlja svet na mesto, uređuje svet. Okvir/*Ge-stell* je „filozofsko uokvirenje“ koje transformiše svet u objekte, u *postojeću rezervu* koja čeka na svoju reprezentaciju, na svoj krupni plan.

Pere – Le Korbizije – Ejzenštajn

Posebno poglavlje dela *Virtual Window* posvećeno je tzv. eri prozora, tj. upotrebi stakla, usavršavanju ovog materijala i tehnološkom napretku u proizvodnji koji je doveo do olakšanja zidnih površina. Fridbergova analizira slučaj suprotstavljenih stavova dvojice arhitekata – Perea i Le Korbizijea – i komentariše kako je oblik prozora uticao na određenje oblika ekrana. Naime, debate koje su vodili Pere i Korbizije odnosile su se na veličinu, oblik i primarnu funkciju prozora na nekom objektu. Pere je bio zagovornik vertikalnog, tzv. francuskog prozora, koji istovremeno funkcioniše i kao ulaz/vrata.¹² Prvobitno, ovakav prozor pojavio se u Versaju 1680. godine i ubrzo je postao nacionalni idiom. Sa ovim idiomom ironično se poigrao Marsel Dišan koji je u redi mejdu *French Widow* parodirao Albertijevo shvatanje slike kao otvorenog prozora (setimo se samo Magritovog rada *La condition humaine* – ispod otvorenog prozora kroz koji se vidi pejzaž postavljene su noge štafelaja, tako da se stvara optička varka u kojoj posmatrač više ne može biti siguran da li gleda kroz otvoreni prozor ili gleda u virtualni prozor sa naslikanim pejzažem), ali i Pereovu glorifikaciju francuskog prozora koji služi kao otvor za svetlo i vazduh, jer se umesto stakla na Dišanovom prozoru nalazi crna neprovidna koža, a prozor se ne može otvoriti. Za razliku od Perea, Korbizije je preferirao maksimalno izdužen horizontalni prozor, čime je stvorio tzv. panoramski pogled, puštajući da spoljašnjost uđe u unutrašnji prostor. Pereov stav zasnivao se na paraleli između prozora i čoveka, jer *prozor je kao čovek koji stoji uspravno*. Korbizijeov horizontalni prozor je doveo u pitanje Pereov *perspektivni prozor* jer je „odsecanjem“ neba i tla poravnao dubinski prostor.¹³

Slične nedoumice o pravom obliku i dimenzijama filmskog ekrana imao je Sergej Ejzenštajn koji je izbegavao odnos 3x4, 3x5 ili 3x6 jer ga je dovodio u vezu sa pasivnim horizontalizmom. Tokom ranih tridesetih godina Ejzenštajn se zalagao za vertikalnu kompoziciju koja je virilna i aktivna. Naime, ova kompozicija utemeljena je u ljudskom evolutivnom razvoju i biološkom usponu do dvonošca koji uspravno hoda, ali i u intelektualnom i industrijskom napretku (od egipatskih obeliska i gotičkih katedrala do Ajfelove kule i oblakodera). Međutim, Ejzenštajn je već u narednim spisima žalio za beskrajnim horizontima, karavanima, vagonima i rekama koje lagano teku, ukazujući da ni vertikalno, kao ni horizontalno prostiranje ekrana, nije zadovoljavajuće. Treba napraviti tzv. *dinamički kvadrat*, ekran promenljivih proporcija koji će se prilagođavati projektovanoj slici. Ideja o *dinamičkom kvadratu* i debate koje su vođene tridesetih godina prošlog veka dovele su do pojave televizora koji omogućavaju izbor veličine slike (16:9, *zoom*, *auto zoom*, 4:3). Ejzenštajn naglašava da „ekran kao verno ogledalo, ne samo emocionalnih već i psiholoških i optičkih sukoba, mora biti odgovarajuće bojno polje za različite polemike koje proističu iz optičkih ali i značenjsko-psiholoških prostornih tendencija posmatrača.“¹⁴ Naravno, odnos 1,33:1 postao je standard koji je zavisio od formata filmskog frejma, a koji će zahvaljujući prvim eksperimentima na polju polivizije Abela Gansa dovesti do pojave vajdskrina (*widescreen*). Fridbergova naglašava da su dugački, horizontalni prozori Korbizijea, na kraju upotrebljeni i u virtualnim bioskopskim prozorima / ekranima ili, danas, u tankim LCD ili plazma televizorima velikih formata, sa ekranima visoke rezolucije. Oni se mogu okačiti na zidove čime su zamenili Le Korbizijeove prozore i otvorili pogled u virtualni svet, menjajući koncept arhitektonskog prostora.

Jedan ekran – Viriliov ekran

Iako je ekran zamenio prozor i postao otvor koji omogućava putovanje u novu realnost (virtualnu stvarnost), mobilnost posmatrača se nije promenila. Naime, bez obzira da li se posmatrač nalazi ispred bioskopskog, TV ili kompjuterskog ekrana, granice njegovog sveta postaju granice

uramljene slike, a njegova pokretljivost svodi se na mentalno putovanje u nepoznato. Fridbergova zaključuje da se posmatrač / gledalac / korisnik suočen sa ekranom nalazi u fenomenološkoj klopci – dvostruki paradoks – između pokretnosti i nepokretnosti (pokretna slika – nepokretan gledalac), i materijalnosti i nematerijalnosti (materijalnost realnog prostora bioskopa ili sobe nasuprot nematerijalnosti filmske, televizijske ili kompjuterske slike). Ekran funkcioniše kao arhitektonski element otvarajući materijalnost prostora sagrađenog uz pomoć dejstva svetla.

Može se istaći da je imobilnost posmatrača očigledna, ali da je samo fizička. Naime, gledalac je psihički stalno u pokretu, jer se njegovo oko identifikuje sa okom kamere. Na taj način, gledalac je u stalnoj napetosti jer je izložen promeni prostornog i vremenskog okvira, iz sekvence u sekvencu. Iako je ovaj primer u vezi sa filmskom percepcijom, može se primeniti i na posmatranje televizijskih slika ili sadržaja na kompjuterskom ekranu. Telesno, gledalac ostaje fiksiran za svoju stolicu, ali, mentalno, on neprekidno menja svoje mesto. Zapravo, identifikacija sa okom kamere čini ga pokretnim, a hiljadu gledalaca koji istovremeno posmatraju istu bioskopsku predstavu, zapravo se svode na jednog.¹⁵ Fridbergova u tekstu ukazuje na razliku između tzv. arhitektonskog posmatrača / posetioca, čije kretanje u prostoru ima jasne perceptivne posledice, i gledaoca uokvirene predstave na ekranu, čija je nepokretnost kompenzovana virtualnom mobilnošću pokretne slike. Za ovog drugog, tenzija između materijalnog i nematerijalnog prostora je sveprisutna, i uvek se može postaviti pitanje gde je posmatrač suočen sa ekranom. I za razliku od arhitektonskog posmatrača koji pripada nekom realnom prostoru, gledalac ispred ekrana je u subjektivnom *drugom*, u virtualnom prostoru i virtualnom vremenu.

Pol Virilio¹⁶ je, tokom osamdesetih i devedesetih godina prošlog veka, izjednačio bioskopski, televizijski i kompjuterski ekran, zanemarujući različitost medija; za njega je ekran unutar metaforičkog registra prevazišao sve granice posebnih medija, postajući jedna virtualna površina. Ekran je *locus* izgubljene dimenzije prostora i tehnološke transformacije vremena. Pod „izgubljenom dimenzijom prostora“ Virilio podrazumeva premeštanje (*translation*) materijalnosti trodimenzionalnog prostora u dvodimenzionalni prostor ekrana, a izgubljena dimenzija postaje *multi stepen arhitekture*. Već 1928. Pol Valeri je zahtevao sveprisutnost umetnosti, na način na koji su u svakodnevnom životu prisutni gas, električna energija, voda. Naime, prema njegovim rečima, biće dovoljno da neko pritisne dugme pa da se umetnost pojavi pred posmatračem u svom vizuelnom i auditivnom bogatstvu. Ovu Valerijevu misao Virilio je razumeo kao anticipaciju telekomunikacija, pišući o arhitektonskim posledicama nematerijalnog interfejsa TV ekrana i kompjuterskih terminala (još početkom osamdesetih). Za Virilioa, ekran postaje mesto prolaza između onoga što je materijalno ka onome što nije, a film se zasniva na elipsi, tj. na prostoru između frejmova koji ostaje nevidljiv, ali nagovešten. Ono što nedostaje između kadrova proizvodi, prema Viriliou, novi registar značenja. Kako film zamenjuje materijalni prostor novom nematerijalnošću, u vreme kinematografske arbitrarnosti, *arhitektura je samo film*. Kasnije se u njegovim spisima sve više pažnje posvećuje televiziji, naročito od trenutka kada je 1980. godine CNN počeo dvadesetčetvoročasovni program. Na taj način Valerijeve reči su se obistinile: pritiskom na dugme posmatraču je postala dostupna celokupna stvarnost. Sa razvojem tehnologije, razlika između tamo i ovde ne znači više ništa. Virilio kaže da su antički polisi, agore i forumi zamenjeni ekranima; a razlika između bioskopskog i TV ekrana jedino je u dimenzijama. Arhitektura će zauzeti dvostruko mesto: u stvarnom prostoru i u virtualnoj realnosti (kao transmisija elektromagnetskih znakova). Pravi prostor kuće / stana moraće da uzme u obzir i realno vreme transmisije.

Jedan okvir – mnoštvo ekrana

Godine 1958. srpski umetnik Leonid Šejka naslikao je *Nabranjanje slika*. U izvjesnom smislu, to je portret jednog od Holbajnovih *Ambasadora*, sastavljen od velikog broja malih kvadrata različitih dimenzija. Reprerentacija se konstituše zahvaljujući njenim sastavnim elementima – malim slikama/prozorima koji referiraju na različita dela iz istorije likovnih umetnosti. Konstruisanje slike na ovaj način je od višestrukog značaja: ona sebe utemeljuje u istoriji umetnosti ukazujući na fluentnost različitih citata (Šejkin *Ambasador* sastavljen je od kvadratića koji upućuju na stare majstore, ali podjednako i na umetnike dvedesetog veka), predstavljajući preteču ekrana/televizijske slike koja se konstruiše od niza tačkica (piksela) kao njenih sastavnih elemenata. Šejkina vizija multipliciranja ekrana vodi do formiranja jedinstvene slike: portret se uočava tek zbirnim posmatranjem pojedinačnih sličica. Jedna sličica izjednačena je sa jednim ekranom koji ima jasnu predstavu; tek u kontekstu celine svaki od ovih ekrana/sličica dobija svoje posebno mesto unutar jednog objedinjujućeg ekrana.

Poslednje poglavlje studije *Virtual Window* posvećeno je pojavi i upotrebi postupka tzv. multipliciranja ekrana, koje se može izvesti na više načina. Na prvo mestu postoji fizička podela jednog ekrana na dva ili više delova, vidljivim linijama unutar ekrana, sa ciljem da se omogući prikazivanje simultanih radnji u različitim prostorima (*Šaputanje na jastuku*, 1959). Ovaj postupak se najčešće upotrebljava kada reditelj želi da suprotstavi dve ili više radnji, kada jednu radnju želi da komentariše drugom koja se dešava u istom trenutku kako bi pojačao napetost kod gledaoca. Drugi postupak multipliciranja ekrana je tzv. ekran unutar ekrana, kada se u okviru postojećeg kadra pojavljuje jasno vidljiv drugi ekran unutar dijegetičkog prostora prvog (*Dr. Mabuze, kockar*, 1922; *Metropolis*, 1926; *Paklena pomorandža*, 1971). I konačno, treći postupak je stvaranje tzv. polivizije, kada se veći broj slika simultano projektuje na više ekrana; ekrani mogu biti postavljeni jedan pored drugog u nizu ili mogu biti postavljeni pod određenim uglom, u zavisnosti od namera reditelja. Jedan od prvih primera je *Napoleon* Abela Gansa. Endi Vorhol ovaj postupak upotrebljava u filmovima *Outer and Inner Space* i *The Chelsea Girls*, nastalim tokom šezdesetih godina dvadesetog veka. Posebno je interesantan primer filma *Outer and Inner Space*, u kome Vorhol primenjuje dva postupka istovremeno: u prostoru bioskopa postoje dva platna/ekrana na kojima se istovremeno projektuju dve slike (simultano puštanje dve rolne filma), a unutar svake slike pojavljuje se još po jedan ekran. Naime, glumica je snimljena kamerom i taj sadržaj se prikazuje na svakom od dva platna, ali, unutar dijegetičkog prostora, ona je suočena sa svojim video snimkom koji se emituje na TV ekranu iza nje. Na taj način, udvostručena je slika, ali je udvostručena i projekcija. Naime, Idi Sedžvik je suočena sa virtualnim posmatračem kada je njen pogled usmeren u kameru koja je snima; njen pogled, u nekim trenucima, suočen je sa sopstvenim pogledom na video snimku, zbog čega se stiče utisak da ona razgovara sa samom sobom, ili da naknadno posmatra video snimak koji se paralelno projektuje u njenom realnom, a posmatračevom virtualnom prostoru. Za razliku od ovog filma, *The Chelsea Girls* prikazuje život različitih ljudi u dve sobe jednog njujorškog hotela: događaji u ovim sobama se prepliću ili se paralelno odvijaju. Vorhol je opravdavao upotrebu postupaka multipliciranja ekrana i projekcija praktičnim razlozima: ukoliko je sadržaj jednog ekrana dosadan, gledalac uvek može da se „prebaci“ na praćenje radnje na drugom ekranu.

Razvoj video tehnologije uslovio je pojavu video arta; umetnici su mogli da upotrebljavaju veći broj monitora ili da umnožavaju video snimke na jednom monitoru. Takođe, moguće je koristiti veći broj monitora na kojima su prikazani već snimljeni video radovi ili dešavanja u galeriji. Interesantna je kombinacija različitih medija u filmu *Numero deux* Žan-Lik Godara, u kome su upotrebljene i video i filmska traka. Naime, Godar je snimio 16mm trakom filmsku radnju,

čiju okosnicu čini život izabrane radničke porodice, i prebacio je na video, a zatim je taj materijal puštao na dva odvojena ekrana unutar spoljašnjeg filmskog ekrana koji je činio dijegetički prostor njegovog delovanja. Naime, reditelj se pojavljuje povremeno kao narator ili komentator video materijala koji čini suštinu filmske priče. 35mm kamera nije prisutna ni u jednom od kardova, iako su, nasuprot njoj, video kamere i monitori sveprisutni u prostoru. Multiplikovanje okvira kod Godara postignuto je na sličan način kao kod Vorhola: uvođenjem video snimaka koji se emituju na ekranima unutar jednog većeg ekrana. Ovde se uočava postupak kombinovanja dva prostora kojima se pristupa na isti način. Kao i Vorhol, Godar doživljava televizijski medijum kao vrstu unutrašnjeg / privatnog prostora, a filmski medijum kao spoljašnji / javni prostor. Fridbergova navodi da se primena sličnog postupka sreće i kod Majka Figisa, u filmu *Time Code*, kod Pitera Grinaveja, u filmovima *Pillow Book* i *Prosperove knjige*, kao i u trilogiji *Turbulent*, *Rapture* i *Fervour* Širin Nešat.

En Fridberg posvećuje zaključna razmatranja budućnosti prozora i neekranskih slika. U tom smislu evocira reči Žila Deleza da su vrata, prozori, retrovizori, ogledala, uokvirene vizije. Za njega, uvek postoji nešto *iznad* što prevazilazi okvir, neko *radikalno drugo*. To *radikalno drugo* uznemirava više od uokvirene stvarnosti, jer postoji izvan homogenog prostora i vremena. Iako se mi još uvek nalazimo unutar uokvirenog virtualnog prostora, ili ispred prozora i ekrana, distancirani i izvan *radikalnog drugog*, postavljamo pitanje koja će nas tehnološka inovacija uvesti u taj nedokučivi prostor i vreme. Danas možemo jedino spekulirati da li će jednog dana nestati i ekrani i da li ćemo slike i zvuke, vizije i reprezentacije, moći da primamo bez ekrana, bez posredstva čula vida i optičke vizije. Ukoliko se već nalazimo na ovom putu, Fridbergova zaključuje da je era prozora i ekrana završena.

Napomene:

¹ En Fridberg je bila redovna profesorka na Univerzitetu Južna Kalifornija, na odseku za filmsku umetnost. Uvela je metod interdisciplinarnih studija, proširujući polje proučavanja filmske umetnosti, dovodeći je u vezu sa arhitekturom, istorijom umetnosti i digitalnim medijima. Do svoje preuranjene smrti (oktobra 2009. godine) napisala je dve studije *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* (1994) and *The Virtual Window: From Alberti to Microsoft* (2006) u kojima je ukazala na dominaciju vizuelnog u savremenoj kulturi i njenu reprezentaciju na gami najrazličitijih ekrana: bioskopskom, televizijskom, kompjuterskom, *Ipod*, *Iphone*, *BlackBerry*, itd. Ovaj članak koji se bavi sažetom analizom studije *Virtual Window* nastoji da ukaže na značaj istraživanja koje je sprovodila En Fridberg, kao i na jedno novo moguće polje sagledavanja filma i filmske percepcije.

² A. Friedberg, *Virtual Window*, 8.

³ H. Bergson, *Matter and Memory*, General Books, London, 2010, 127.

⁴ G. Deleuze, *Cinema I: The Movement-Image*, University of Minnesota Press, 1986.

⁵ A. Friedberg, *ibid.*, 46-48.

⁶ Friedberg A., *ibid.*, 64-66.

⁷ Crary J., *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century*, The MIT Press, Cambridge Mass., 1990, 34.

⁸ „To je niz slika kojima se prikazuju različiti položaji što ih jedno živo biće, krećući se određenom brzinom, zauzima u prostoru u datom trenutku“ (E. Ž. Marej); citirano prema: P. Virilio, *Rat i film I*, Institut za film, Beograd, 2003, 63.

⁹ E. Panofsky, *On Movies*, 1936, 5-15.

¹⁰ M. Heidegger, *The Questions Concerning Technology and Other Essays*, New York, 1977, 129.

¹¹ U našem prevodu Hajdegerovih predavanja, reč *Gestell*, koja u govornom nemačkom znači nogare, postolje, stalak, stativ, kostur, žičani skelet, prevedena je sa *postavlje*. Hajdeger uvodi taj pojam na sledeći način: „Ono izazivajuće oslovljavanje koje čoveka skuplja da bi ono što sebe razotkriva ispostavio kao stanje, zovemo sada *po-stavlje* (*Ge-stell*)“; navedeno prema M. Hajdeger, *Predavanja i rasprave*, prev. B. Zec, Plato, Beograd, 1999, 20.

¹² K. Britton, *Auguste Perret*, Phaidon Press, New York, 2001, 35-42.

¹³ B. Colomina, *Privacy and Publicity: Modern Architecture as Mass Media*, The MIT Press, 1994, 128-139.

¹⁴ Citirano prema A. Friedberg, *ibid*, 309.

¹⁵ „Ako Čarli Čaplin gleda u objektiv, njegov lik na snimku gledaće pravo u oči sve one koji posmatraju film, bilo da sede levo, desno, na balkonu ili u parteru. To znači da više nema hiljadu gledalaca (ili nekoliko miliona njih ako se saberu sve bioskopske dvorane), već samo jedan jedini, koji vidi i čuje tačno ono što je videla kamera i čuo mikrofon.“ M. Panjol, citirano prema P. Virilio, *ibid*, 69.

¹⁶ Teorijske postavke Pola Virilioa videti u njegovim studijama: *Lost Dimension*, Semiotext(e), New York, 1991; *Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York, 1991; *Rat i film I*, Institut za film, Beograd, 2003.

FILM AS VIRTUAL WINDOW

Summary:

In *Virtual Window: from Alberti to Microsoft* Anne Friedberg explores the nature of our perception and emphasizes the relationship between architecture, visual arts, film and digital media. Referring to window as metaphor for virtual vision, she analyzes connections between window as architectural element and virtual window of film, TV or computer screen. The author focuses on Descartes' window, Heidegger's frame, Bergson's virtual and Virilio's screen, trying to establish main fields of her research.

The starting point of her study is Alberti's treatise on perspective and his approach to painting as an open window. This metaphor was used as leitmotif of Friedberg's book; she starts her research in the theory of 15th century and ends her study in 21st century, trying to predict future of screen and our visions. Alberti's metaphor of window for the frame emphasizes the fixed relation of viewer to a framed view.

Looking at camera obscura as one of the key technological innovations which led to new forms of vision (even moving pictures), Friedberg points out that this scientific instrument was used to translate a three-dimensional view from outside to a two-dimensional representation on the surface inside making a virtual window. Jonathan Crary goes even further and interpretes camera obscura as a model of 17th century perception, that underwent change in 18th and 19th century due to the development of science and construction of stereoscope. Camera obscura was a predecessor of kinoscope of Thomas Edison and cinematographe of Lumière brothers. Before them, Marey and Maybridge captured movement with so-called chronophotography and their experimental works in the field of photography and sequential movement. With Lumière brothers new art and new screen emerged: film screen became a new form of framed picture, a new virtual window that introduced previously unimaginable possibilities. Following Heidegger, the author uses his concept of frame to stress that enframing is implicit not only in cinematic vision but also in modern thought and experience.

In chapter three Friedberg focuses on the age of windows, analyzing two debates: the first between architects Auguste Peret and Le Corbusier on the size, shapes and function of the vertical and the horizontal architectural openings (known as the French window and panoramic horizontal window), and the second between Russian director S. M. Eisenstein and the Academy of Motion Picture Arts and Science on the shape of the film screen. These debates indicate the tension between the material reality of architectural space and the dematerialized imaginary space of cinema, TV or computer representations. Friedberg points out that the screen negotiates the tension between mobility of pictures and immobility of viewers as well as the tension between materiality and immateriality in the architecture of spectatorship. Virilio understands screen as a temporal window and initiates discussion on effects of fracture of the screen into multiple windows.

The last chapter is dedicated to multiple screens and split-screens often used in last three decades. Multiple and split-screen techniques are used in film and video art; their possibilities are exhausted in computer science and digital media. The author concludes that the future of window as an architectural element is unquestionable, but the future of screen as virtual window must be examined; in decades to come the screen may dissolve in new ways of uploading images and data, which exclude the optics of vision.

(KATEGORIJA ČLANKA: NAUČNI ČLANAK – KRITIKA)