

Dejan Grba

Digitalna animacija i film

Većina odrednica digitalne paradigme – apstrakcija, kodifikacija, virtualizacija i programiranje – čine konceptualnu i formalno-produkcijsku osnovu animacije i filma koji su zbog toga kompjuterizacijom dobili značajan zamah, a digitalna animacija je prisutna u mnogim radovima novomedijske umetnosti kao i u sadržajima popularne kulture. U razmatranju umetničkih dometa digitalne animacije i filma, međutim, neophodno je imati u vidu njihova ograničenja koja su nastala iz trendova koji su uticali i na nastanak filma i digitalne kulture.

Osim predrasuda i dogmi o medijskoj, perceptivnoj i kulturološkoj prirodi filma i animacije kojima su ove umetnosti opterećene od početka 20 veka, jedan od njihovih najvećih problema je upravo formalna i stilska neograničenost koja često dovodi do perceptivnog, emotivnog i saznanog zasićenja posmatrača. Likovne, kinetičke, zvučne, sinestezijske, narativne itd. mogućnosti animacije i filma se uspešno realizuju upravo igrom unutar određenih tehničkih, idejnih i/ili stilskih ograničenja. Pored toga, ustanovljenjem animacije i filma kao industrijskih i kolaborativnih sistema čija produkcija ima izrazit demagoški značaj, njihov umetnički potencijal je kompromitovan ideološko-političkim imperativima i pop-kulturnim konvencijama. Julian Stallabrass to ilustruje opservacijom da „[e]konomija funkcioniše striktno i instrumentalno prema gvozdanim pravilima koja transnacionalne ekonomske institucije neravnopravno nameću različitim državama; ona uspostavlja hijerarhije bogatstva i moći; ona organizuje i uslovljava život većine svetskog stanovništva oko vremenski regulisanog rada istovremeno ga uljuljkujući kinematografskim vizijama junaka koji osvajaju slobodu i smisao života upravo prevazilaženjem ili kršenjem pravila“.¹

Aspekti iz kojih se može sagledati savremena umetnička upotreba kompjuterske i telekomunikacione tehnologije u animaciji i filmu su digitalizacija konvencionalne i komercijalne animacije i filma; digitalno preispitivanje konceptijskih, formalnih i kulturoloških aspekata animacije i filma; digitalno istraživanje izražajnih, narativnih i perceptivnih potencijala animacije i filma.

Od *Trona*, prvog visokobudžetnog filma sa digitalnim kompjuterskim efektima iz 1982 do danas, komercijalni film i animacija usvajaju, upotrebljavaju i razvijaju digitalne tehnike na isti način kao i sve ranije tehničko-tehnološke inovacije u svojoj istoriji – prvenstveno kao pomagalo koje ubrzava i/ili pojeftinjuje produkciju održavajući umetnički i ideološki *status quo* filma. O tome svedoči većina komercijalnih dugometražnih animiranih i igranih filmova sa digitalnim efektima [na primer *Abyss* (1989), *Terminator 2* (1991) i *Avatar* (2009) Jamesa Camerona, *Forrest Gump* (1994), *Contact* (1997) i *Cast Away* (2000) Roberta Zemeckisa, *Matrix* trilogija (1999-2003) braće Wachowski, *The Day After Tomorrow* (2004) i *2012* (2009) Rolanda Emmericha ili *Surrogates* (2009) Jonathana Mostowa]. O tome svedoče i malobrojni visokoprofilni reditelji koji digitalnoj animaciji i efektima pridaju specifičan i jasno određen poetski značaj koji nije (u isključivoj) funkciji narativa. U filmovima *Fight Club* (1999) i *Panic Room* (2002) Davida Finchera, na primer, digitalna animacija i efekti istovremeno pomažu narativu i materijalizuju metaforu svemoćnog i sveprisutnog pogleda kao zasebnu temu. U Fincherovom

¹ Julian Stallabrass, *Contemporary Art: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, 2006, p. 2.

filmu *The Social Network* (2010), međutim, digitalni efekti su upotrebljeni na najkonvencionalniji i najnemaštovitiji mogući način, što svedoči o zaista ambivalentnoj i problematičnoj autorskoj poziciji holivudskog reditelja.

U takvom kontekstu stvaraju novomedijski i filmski umetnici koji zasnivaju svoje opuse na prikazivanju, preispitivanju i kritici koncepcijskih, formalnih i ideološko-kulturoloških konvencija komercijalne animacije, filma i masovnih medija. Austrijska umetnica Constanze Ruhm u radu *Travelling / Plan 234 / Extérieur Nuit* (1999/2005) koristi 3D animaciju da bi rekonstruisala sekvencu iz Goddardovog filma *Nouvelle Vague* (1990) i, uklonivši zvuk i glumce, istakla njegove apstraktne kinetičke i likovne vrednosti. Nasuprot tome, drugi austrijski umetnik, Martin Arnold koristi digitalnu dekonstrukciju upravo za duhovitu kritiku konvencionalnog filmskog identiteta u radovima kao što su *Pièce Touchée* (1989), *Passage à l'acte* (1993), *Alone (Life Wastes Andy Hardy)* (1998) ili *Deanimated* (2002) u kojem su protagonisti b-trilera *The Invisible Ghost* iz 1941 sistematski izbrisani tokom trajanja filma. Akumulaciju medijskih sadržaja i kondenzaciju opsesija i stereotipa klasičnog filma sa sličnim zabavno-kritičkim efektom postiže animator Virgil Widrich u radovima *Copy Shop* (2001) i *Fast Film* (2003) i Marco Brambilla u radu *Sync* (2006).

Sa druge strane, tehnički i poetski pristupi umetnika koji koriste digitalne alate za istraživanje izražajnih, narativnih, prezentacionih, perceptivnih i događajnih potencijala animacije i filma zasnivaju se uglavnom na programabilnosti, generativnosti i interaktivnosti. Američki umetnik Casey B. Reas realizuje autonomne ili interaktivne animacije u programskom jeziku Processing, čiji je jedan od koautora zajedno sa Benjaminom Fryem. Višekanalna ambijentalna postavka visokorezolutivnih animacija *Brilliant Noise* (2006) britanske grupe Semiconductor (Ruth Jarman i Joseph Gerhardt) napravljena je digitalnom sistematizacijom materijala iz astronomskih opservatorija širom sveta. Koristeći se podacima Federalne vazdušne administracije, programirana generativna animacija *Flight Patterns* (2005-2009) Aarona Koblina vizualizuje civilne letove u vazдушnom prostoru S.A.D. prema različitim statističkim parametrima kao što su visina, avio kompanija ili tip aviona.

Bibliografija

Rudolf Arnheim, *Film kao umetnost*, Institut za film, Beograd.

Walter Benjamin, *Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije u Estetički ogledi*, Školska knjiga, Zagreb, 1986.

Lev Manovič, *Šta je digitalni film?* u *Metamediji*, CSU, Beograd, 2001.

Dejan Grba, *How The Code Was Won [And Where It Got Us]*, Danas/Com medi@, 5 novembar 2003.