

Vladimir Todorović

**PREDLOG TEME**  
**DOKTORSKOG UMETNIČKOG PROJEKTA**

## SADRŽAJ

NASLOV, PODNASLOV I VRSTA RADA .....	3
PREDMET I CILJ DOKTORSKOG UMETNIČKOG PROJEKTA .....	4
OSNOVNE HIPOTEZE .....	4
Narativna generativnost .....	5
Automatska forma.....	7
Brikolaž.....	8
METODE UMETNIČKO-ISTRAŽIVAČKOG RADA.....	9
Formiranje ideje .....	9
Prototip.....	11
Izvođenje projekta.....	11
OČEKIVANI REZULTATI I UMETNIČKI DOPRINOS.....	12
Narativna generativnost i automatska forma u likovnim umetnostima .....	12
Neinterpretativnost.....	12
Permeabilnost.....	13
ILUSTRACIJE PROTOTIPA.....	14
POČETNA LITERATURA .....	16
PREDLOG MENTORA .....	17
BIOGRAFIJA .....	17

## **NASLOV, PODNASLOV I VRSTA RADA**

Radni naslov:

**Akt koji trči**

Radni podnaslov:

**Narativna generativnost i automatska forma u likovnim umetnostima**

Vrsta rada:

**Generativna instalacija**

## **PREDMET I CILJ DOKTORSKOG UMETNIČKOG PROJEKTA**

Cilj doktorskog umetničkog projekta *Akt koji trči* je stvaranje generativnog umetničkog rada koji uspostavlja dijalog sa sopstvenom umetničkom poetikom, kao i sa spoljašnjim svetom. Projekat teži da u potpunosti obuhvati i preispita stvaralačku metodologiju koju koristim tokom dvadeset godina umetničkog delovanja. Projekat će biti izveden kao digitalni generativni 3d prostor čiju će arhitekturu, softverski sistem, karaktere i zvuk oblikovati u programskom okruženju za kreiranje kompjuterskih igara. Funkcionisaće kao kompjuterska simulacija čiji sadržaji su kontinuirano promenljivi, a trajanje neodređeno, tj. može se puštati u neograničenom vremenskom periodu. Teorijsko istraživanje je posvećeno mapiranju, razmatranju i preispitivanju odnosa dva stvaralačka principa koja se prepliću u mom umetničkom radu. Prvi je zasnovan na korišćenju novih narativnih formi u vizuelnom umetničkom delu. Drugi je zasnovan na upotrebi automatizovanih sistema za donošenje kreativnih odluka kao i za uspostavljanje strukture, forme i narativa u umetničkom delu. Ove oblasti istražiću koristeći metodologiju brikolaža – kreativnu upotrebu mogućih i dostupnih sredstava iz neposrednog okruženja.<sup>1</sup>

Tematski, projekat obrađuje akt, klasičan motiv umetnosti kojem se pristupa na način koji priliči ovoj epohi. Tehnologija koja se koristi ima značaj koliko i tema, forma, struktura, dijalog između umetnika i dela, kao i odnos sa publikom i vremenom u kojem rad nastaje. Svaki nivo rada se može posmatrati zasebno, ali rad takođe treba da se sagleda izvan sopstvenih okvira, kao celovito umetničko delo. Rezultat projekta biće rad koji generativnim metodama i strategijom brikolaža spaja narativnost, automatsku formu, plastičnost i elastičnost u novi umetnički izraz.

## **OSNOVNE HIPOTEZE**

Tokom dvadeset godina umetničkog delovanja izveo sam radove u medijima slike, crteža, interaktivne instalacije, robotike, hiperteksta, nanolitografije, kompjuterskih igara, videa, audio-vizuelnog performansa, brze izrade prototipa u instalaciji, multimedijске instalacije, generativnog, dokumentarnog i igranog filma. Često koristim medije i tehnike sa kojima nemam mnogo prethodnog iskustva kako bi rad sa

---

<sup>1</sup> Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind*. (Chicago, IL: Univ. of Chicago Press, 2010), 57–59.

novim i nepoznatim doprineo svežini prilikom formiranja ideje. Potreba da stvaram u novom materijalu i prostoru potkrepljuje se intuicijom u svim etapama rada. Pored toga, stvaralački me podstiču i izazivaju sledeće faze: oblikovanje ideje, konceptualizacija, tehnička realizacija i finalizacija projekta kao i činjenica da će ovaj rad biti savladan uz pomoć jedinstvenog i do sada neisprobanog umetničkog pristupa. Glavnu motivaciju da izvedem svaki umetnički projekat pridajem neophodnosti da rad bude napravljen, ali nju neću neposredno obrađivati u ovom radu. Žil Delez (Gilles Deleuze) opisuje stvaralačku potrebu kao osnovnu polazišnu tačku bez koje projekat ne može postojati, potvrđuje da je ona kompleksna i da postoji i u svim umetnostima, ali takođe i prirodnim naukama.<sup>2</sup>

Iako postoji potreba da se svaki novi projekat razlikuje od prethodnih, postoje tri važne karakteristike koje se konstantno prožimaju i prepliću u mom stvaralaštvu: narativna generativnost u likovnoj umetnosti, automatska forma i princip brikolaža. Njih ću analizirati i preispitivati u teoretskom delu doktorskog projekta. Mada se ovi činiooci neminovno ponavljaju, narativnost se može sukobiti sa likovnošću i tako degradirati rad kao celinu. Takođe, automatsko generisanje u formalno-narativnim aspektima rada, može dovesti do neuspehlikih i neusklađenih struktura koje remete umetnički integritet projekta. U *Aktu koji trči* ispitivaću mogućnosti uzajamnog integrisanja ovih stvaralačkih činilaca kroz pristup brikolaža.

### **Narativna generativnost**

Henri Dženkins (Henry Jenkins) definiše autore kompjuterskih igara kao narativne arhitekta koji oblikuju digitalni prostor u kojem se narativnost formira interakcijom između igrača i softverskog sistema.<sup>3</sup> U kompjuterskim igrama je ovo prirodno, dok se u likovnim umetnostima narativna struktura često sukobljava sa likovnošću. Radeći u različitim medijima, dejstvujem kao narativni arhitekta koji gradi prostor u kojem posmatrač aktivno učestvuje i pronalazi skrivene mikronarative umetničkog dela. Tokom studija slikarstva na Fakultetu likovnih umetnosti (1996–2001.) pokušao sam da kroz mnogobrojne eksperimente spojim narativnost i vizuelnu umetnost. U video radu *Na levo krug* (1999.) koristio sam namenski napravljen kompjuterski program

---

<sup>2</sup> Gilles Deleuze, *Having an Idea in Cinema*, trans. Eleanor Kaufman, in Deleuze & Guattari: *New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, eds. Kevin Jon Heller and Eleanor Kaufman, (Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press, 1998), 15.

<sup>3</sup> Henry Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, u *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan, 118–130, (Cambridge, MA: MIT Press), 2004, 129.

koji dekonstruiše kamerom snimljene video sekvence i generiše nasumičan raspored slika. Rad se sastoji od dve istovremene paralelne video projekcije od kojih jedna prikazuje izvorni, neobrađeni video materijal, a druga fragmentirani. Sličan sistem i princip sam koristio u radu *Mixed-Up Continue Tense* koji sam izveo u saradnji sa Andreas Šlegelom (Andreas Schlegel) 2003. godine tokom magistarskih studija iz Novih medija na Kalifornijskom univerzitetu u Santa Barbari. U ovoj interaktivnoj instalaciji, publika vidi sebe na video projekciji u skoro realnom vremenu, ali u nasumično raspoređenim snimcima koji se prikazuju sa zakašnjenjem. Softverski sistem je snimao četiri sekunde audio-video materijala i istovremeno puštao prethodno snimljene četiri sekunde fragmentirane u 5 do 10 nasumično raspoređenih sekvenci. U oba projekta, mikronarativi se uspostavljaju u momentu kada posmatrač stupi u dijalog odnosno u eksplicitnu interakciju sa radom.

Cilj ovakvih arhitektura je uvek bio nesumično generisanje narativa. Priroda likovnih umetnosti, međutim, prvenstveno je nenarativna tako da kreiranje softverskog sistema koji će generisati narativ u realnom vremenu može da predstavlja nezahvalnu strategiju i da rezultira u pogrešnom ili „nenarativnom“ narativu. Taj eventualni kvazi-nepravilni generativni narativ može da postoji samo kao jedan od zavisnih elemenata rada, ali ne može biti njegova strukturna odrednica. U neformalnoj grupi književnika i matematičara Ulipo,<sup>4</sup> autori su uništavali, razlagali i rekonstruisali definicije narativa korišćenjem različitih sistema i time dobijali nove literarne forme. Na primer, u *Sto hiljada milijardi pesama*, Rejmon Keno (Raymond Queneau) je napisao 10 pesama sa 14 izmenljivih redova u svakoj. Čitalac treba da iseče svaki red i njihovim kombinovanjem može da generiše veliki broj novih pesama.<sup>5</sup> Okosnica ovog rada je stvaranje arhitekture koja omogućava narativnu generativnost, pri čemu su postupak i arhitektura često zanimljiviji od sadržaja. Ovde narativ služi kao jedinica, kao deo koji može da postoji i da funkcioniše čak i ako je „pogrešan“. Kombinovanje linija i interakcije sa pesmama više liči na igru nego na ideju tradicionalnih narativa u književnosti.

U praktičnom delu projekta *Akt koji trči* očekujem da ekspresivne forme, nepovezane situacije i fragmenti aktivno deluju na posmatrača, a da se narativno-generativni aspekt javi kao rezultat njegove interakcije sa narativnom arhitekturom

---

<sup>4</sup> Radionica potencijalne književnosti, fr. Ouvroir de littérature potentielle, Oulipo.

<sup>5</sup> Raymond Queneau, *A Hundred Thousand Billion Poems*, in Oulipo Compendium Revised and Updated, eds. Alastair Brotchie and Harry Mathews, (London: Atlas Press, 2005.) 14.

rada. Mada fundamentalan, on treba da bude skriven i u najboljem slučaju neprimetan kognitivni činilac.

### **Automatska forma**

U većini umetničkih projekata koristim automatske sisteme koji samostalno ili uz pomoć publike generišu ideju, strukturu, narativ, audio-vizuelni sadržaj itd. Ovakve sisteme nazivam automatskim formama. U filmovima *Puž na padini* (*The Snail on the Slope*, 2009.) i *Silika-esk* (*Silica-esc*, 2010.) koristeći softver Processing (Processing) pišem kompjuterski kod koji generiše veliku količinu audio-vizuelnog materijala i prividno težim da se oslobodim umetničke aure, da radove lišim autorskog potpisa i prisustva odnosno da se u radovima pronade i doživi poetička crta mašinskog sistema. U knjizi *Igranje* (*Gaming*, 2006) Aleksandar Gelovej (Alexander Galloway) teoretiše o odnosima savremenog društva i algoritamskih mašina koje su svuda oko nas.<sup>6</sup> On polazi od hipoteze po kojoj igrač kompjuterskih igara želi da iskusi devijaciju u ponašanju algoritamskog sistema. Igrač ili operator sistema/algoritma kako ga Gelovej naziva, ima potrebu da provocira sistem, ali da istovremeno pronade i iskusi poetiku koju sistem generiše. Slično tome, u generativnim filmovima namenski oblikujem sistem koji ima svoj život i uspostavlja poetičke vrednosti praveći greške.

U umetničkim radovima sa automatskim formama često se dovodi u pitanje kvalitet ili vrednost mašinski generisanih sadržaja. Pronalaženje grešaka u radu mašina ukazuje na mogućnost primene objektno-orijentisane ontologije (u daljem tekstu OOO) u analizi automatskih formi. Graham Harman (Graham Harman) je postavio osnove OOO po kojima, nasuprot antropocentričkim stavovima, bivstvo određenog objekta može da se posmatra nezavisno od čoveka i drugih objekata.<sup>7</sup> Harman koristi Hajdegerov primer o čekiću, kao alatki o kojoj nemamo svest dok njome radimo, na primer zakucavajući ekser. Tek kada se čekić polomi (kada prestane da radi), dobijamo svest o njegovom bivstvovanju i njegovim jedinstvenim karakteristikama. Mada se ne poziva na Harmana, Gelovej razvija paralelnu hipotezu o želji operatora da iskusi poeziju mašine. Kao korisnici/operatori u radu sa mašinama imamo potrebu da preispitamo kvalitet mašine-alatke-instrumenta-algoritma i sadržaja koji ona generiše, a kada sistem počne da pravi greške, prisustvujemo nastanku

---

<sup>6</sup> Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2010), 18.

<sup>7</sup> Graham Harman, *Tool-being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Chicago, IL: Open Court, 2002), 16.

mašinske poetike. Timoti Morton (Timothy Morton) radikalizuje ovu ideju svojim konceptom hiperobjekata koje definiše kao stvari, objekte i pojave koje nas okružuju i koje ne samo da utiču na nas, nego mogu i da prolaze i fizički deluju na naše telo.<sup>8</sup> U tom kontekstu, postoji mnoštvo neistraženih aspekata digitalnih objekata i prostora, koji mogu da se analiziraju sa stanovišta OOO.

*Prava ljubav (True Love)* je naziv prve knjige koju je generisao softver 2008. godine, čiji je autor Aleksandar Prokopović (Alexander Prokopovitch). Knjiga je oblikovana po uzoru na Anu Karenjinu, a u stilu Harukija Murakamija (Haruki Murakami). Ovo je jedan od primera umetničkih radova u kojima je generativna narativnost primarna. Darijus Kazemi (Darius Kazemi), osnivač takmičenja između softverski generisanih knjiga pod nazivom NaNoGenMo, navodi da kada pisana forma pređe obim od 3000 reči, čak iako se radi o jednostavnom narativu, kompjuterski sistem nije u mogućnosti da smisleno održava integritet teksta tako da, na primer, protagonisti nasumično nestaju i nastaju.<sup>9</sup> U projektu *Akt koji trči* nije mi cilj da postavim kompleksan ili lako čitljiv narativni sistem već me zanima da u duhu OOO ispitujem koliko će automatska forma koju budem generisao imati svoj život, da li će i u kojoj meri posmatrač biti svestan mašinske poetike ili greške sistema i kako će ostali činioци rada (narativna struktura, tematika, forma) biti sa njom usklađeni.

## **Brikolaž**

U projektu *Akt koji trči*, samostalno ću programirati softverski sistem i pristupiću radu kao brikoler – ne kao inženjer, već kao samostalni kreativac koji koristi alate i sredstva dostupna u neposrednoj okolini. Ovaj pristup može doprineti pronalaženju neočekivanih struktura i generisanju iznenađujućih sadržaja koji potvrđuju neophodnost i biološku potrebu za stvaranjem. Ovaj model takođe nudi fleksibilnost i promenljivost koje mogu da obogate unapred definisane rezultate. Mada sam u dosadašnjoj karijeri često stvarao sa saradnikom koji bi programirao i izveo tehnički deo rada, u ovom projektu ću samostalno koristiti sredstva, materijale i alate koji su relativno jednostavni i ne zahtevaju dugogodišnje pripreme. U slučaju da se narativ i automatska forma opiru, sukobljavaju i da ne mogu da koegzistiraju u ovom projektu, istraživanje će pratiti stepen i način na koji umetnički rad može da se udalji od

---

<sup>8</sup> Morton, Timothy. *Hyperobjects Philosophy and Ecology after the End of the World*. (Minneapolis, MN.: Univ. of Minnesota Press, 2013), 2–3.

<sup>9</sup> Hephzibah Anderson, *Could a Robot Write a Novel*. BBC, 22 January 2015, <http://www.bbc.com/culture/story/20150122-could-a-robot-write-a-novel>



polazišnih hipoteza ne remeteći umetnički istraživački metod. Istraživaće se vrsta narativnosti koja ne postoji u književnosti, filmu i drugim medijima, a inspiracija i referenca za to je grupa Ulipo kao primer alternativne literarne prakse koja je u vreme svog nastanka često bila ozloglašavana kao neknjiževna. Narativni sloj ovog doktorskog umetničkog projekta se takođe može posmatrati sa stanovišta brikolaža tako da postoji mogućnost da se uspostavi narativ koji nije lako čitljiv. Određenu ulogu u projektu će imati i naivnost kao jedna od ključnih odlika tehnike brikolaža. U celini, prioritet ću dati umetničkim principima i metodama koje sam do sada uspostavio u odnosu na mogućnost da se definiše nova (narativna) umetnička forma.

## **METODE UMETNIČKO-ISTRAŽIVAČKOG RADA**

Osnovni cilj projekta *Akt koji trči* je izvođenje umetničkog rada koji zahteva česte promene i prilagođavanja u procesu istraživanja. Istraživačke metode ću mapirati i porediti sa različitim savremenim teoretskim okvirima koje ću uporedo obrađivati pri čemu umetničko iskustvo i metodologija nalažu da te odrednice budu postavljene u drugi plan. Naime, umetnička praksa je često kritički motivisana i opravdana idejama iz medijske teorije, filozofije, psihologije, lingvistike, matematike i drugih oblasti. Umetnički projekat nikako ne bi trebalo da služi samo kao njihova dopuna ili ekstenzija. Zbog toga nastojim da ne dozvolim da moji projekti postanu vizuelizacije, ilustracije, potvrde ili opravdanja ideja koje dolaze izvan domena umetničkog stvaralaštva. U mom istraživačkom metodu, praktičan rad mora biti rezultat osobene umetničke prakse koja je drugačija od navedenih oblasti. U ovom projektu, teorijsko istraživanje funkcionisaće kao važan činilac koji podržava praktično umetničko istraživanje a posteriori. Ono neće biti ključno u donošenju umetničkih odluka, već će biti zavisno od praktičnog rada. Teorijski deo rada će postaviti projekat u dijalog sa savremenim umetničkim radovima i poslužiće mi za analizu sopstvene prakse.

### **Formiranje ideje**

Prepoznavanje ideje čijem će se izvođenju umetnik u potpunosti posvetiti zahteva neodređen vremenski period. Postupak formiranja ideje je misteriozan i nije lako objašnjiv. U pokušaju da ideju, pre nego što je izvedena, podeli sa drugima, umetnik može da izgubi deo intimnosti koju uspostavlja sa nastajućim radom. U mom

postupku, važno je da se retroaktivno i višestruko vraćam na tu istu ideju, a ono što sledi je intuitivni poriv, neminovnost i potreba da se ideja mora izvesti. Najvrednije ideje se javljaju bez prepoznatljivog spoljašnjeg uticaja i povoda kao što su izložbe, grantovi, doktorske studije i slično. Umetnik mora da pronađe način da se ne prilagođava spoljašnjim imperativima već da se vodi ličnim i unutrašnjim potrebama u istraživačkom procesu. Kada se odabere ideja za realizaciju treba je poštovati i biti oprezan sa njom jer, zavisno od kompleksnosti, umetnik je obično primoran da znatan deo sebe uloži u nastanak rada. Od momenta kada znam koju ću ideju izvesti u umetnički rad, moja uloga postaje za nijansu pasivnija. Kao baštovan koji sadi i uzgaja povrće, umetnik vodi računa o svom radu. Ideja i rad imaju svoj život, i trpe promene. Očigledno je da se one ne smeju zanemariti. Dejvid Linč (David Lynch) poredi ideje sa ribama koje neprestano dolaze i odlaze, i sugeriše da ih treba negovati i pažljivo hvatati. On poredi umetnika sa pecarošem koji može da zađe u duboke vode u kojima su vrednije ideje koje se teže hvataju, ali da bi tamo stigao on mora posedovati duboku svest.<sup>10</sup>

U radu *Akt koji trči*, inspirisan sam slikom Marsela Dišana *Akt koji silazi niz stepenice broj 2* iz 1912. godine (Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier n° 2*). Polazim od ideje da će moj softverski sistem generisati svet u kojem će akt trčati. Rad ću izvesti u softveru za dizajn kompjuterskih igara pod nazivom Anril urednik 4 [Unreal Editor 4 (UE4)]. Moj sistem će generisati digitalne karaktere, njihovu akciju i interakciju, prostor, zvukove i ostale činioce virtuelnog 3d okruženja. Ideja je da posmatrač bude pozicioniran blizu trčućeg akta i time prisustvuje jednom intimnom iskustvu. Dok akt trči, sistem će generisati zvukove koji prenose stanja kroz koje akt prolazi. Važan zvučni element će biti nasumično generisane misli u vidu reči i kratkih rečenica koje će akt šaputati u vidu vanekranskog govora (voice over). Ovaj zvučni sloj će nagovestiti postojanje narativnog u vizuelno-umetničkom radu. Takođe, akt koji je oblikovan u digitalnom sintetičkom svetu će biti personalizovan odnosno prikazan kao individua koja ima svoj unutrašnji život. Sledeći korak u istraživanju je testiranje i dizajniranje prototipa koji će pokazati da li je ideja izvodljiva, koliko je tehnički i vremenski zahtevna, i omogućiće da se razmotre mogućnosti generativne narativnosti i automatske forme za postizanje zadovoljavajućih rezultata u likovnoj umetnosti.

---

<sup>10</sup> David Lynch, *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. (New York, NY: TarcherPerigee, 2016), 1.

## Prototip

Prototip pokazuje umetniku da li je ideja koju želi da ostvari izvodljiva i moguća. Ako radeći na prototipu umetnik uoči da ideja postaje dinamična, kompleksna, da se razvija, da ima svoj život, i ako ga podstiče na dijalog sa radom, samim sobom i sa spoljašnjim svetom, umetnik može da počne da razmišlja o sledećoj fazi produkcije: pronalaženju načina da ideju i prototip pretvori u umetničko delo. Upravo se to desilo dok sam radio na prototipu projekta *Akt koji trči*. Prototip mi je pomogao da kristalizujem ideju i da vizuelizujem i pojednostavim generativni sistem kako bi projekat bio kompaktan i ostvarljiv. Međutim, po redefinisanju koncepta na osnovu prototipa, važno mi je da zadržim fleksibilnost odnosno da i ideja i rad ostanu otvoreni za dinamične (ali ne radikalne) promene.



*Akt koji trči (prototip)*

## Izvođenje projekta

Po realizaciji prototipa stvara se opšta slika o izgledu i funkcionalnosti finalnog rada, ali tokom izvođenja projekta ne postoji sveobuhvatan i nedvosmislen uvid u njegove krajnje implikacije i vrednosti tako da je neophodna distanca koja omogućava kritičku refleksiju.

U radu sa tehnički zahtevnim medijem kao što je softver za kreiranje kompjuterskih igara, često je potrebno raščlaniti i odrediti faze rada da bi se izbegao prevelik broj probnih permutacija. Ove faze su: programiranje i dizajn sistema, rad na

digitalnim artefaktima, dizajniranje vizuelnog i zvučnog ambijenta, testiranje simulacije, finalno miksovanje zvuka i likovno oblikovanje.

U procesu izvođenja obratiću pažnju – na praktičnom i na teorijskom planu – na to kako spoljni uticaji, lične odlike i sećanja doprinose kreativnom procesu.

## OČEKIVANI REZULTATI I UMETNIČKI DOPRINOS

### **Narativna generativnost i automatska forma u likovnim umetnostima**

Prožimanje generativne narativnosti i automatske forme u likovnoj umetnosti je jedna od ključnih odrednica mog umetničkog delovanja. U generativnim filmovima *Puž na padini* i *Silika-esk* istraživao sam kako narativ može da funkcioniše sa nefigurativnim kompjuterski generisanim audio-vizuelnim materijalom. U dokumentarnim i igranim filmovima od 2010. do 2016. godine, ispitivao sam mogućnost kombinacije alternativnog i fragmentiranog narativa sa filmskim materijalom koji se, kao u generativnim apstraktnim filmovima, sukobljava sa narativom. U *Aktu koji trči* namera mi je da postignem strukturalni balans u kojem se ove dve naizgled netrpeljive forme uzajamno potpomažu.

### **Neinterpretativnost**

U intervjuu povodom rada *Kako objasniti slike mrtvom zecu*, Jozef Bojs (Joseph Beuys) kritikuje potrebu publike i kritičara da objasne, interpretiraju i racionalno definišu umetničko delo<sup>11</sup>. Ističući značaj fizičkog iskustva i poimanja umetničkog dela kroz različite ljudske organe, on kritikuje intelektualni aspekt kao primaran u doživljavanju. Po Bojsu važno je da postoji način da publiku uđe u delo, ali isto tako i da delo nađe način da dođe do publike. Ovde se opet može povući paralela sa OOO. Slično kao Suzan Sontag (Susan Sontag) u eseju *Protiv interpretacije*,<sup>12</sup> Bojs se bori protiv interpretacije jer smatra da ona omalovažava i degradira umetnički rad. Smatram da smo sve manje spremni da se suočavamo sa fizikalnošću umetničkog rada i da bežimo u interpretaciju koja nam omogućava da razumemo, da ne budemo zbunjeni i nesigurni, izbegavajući da iskusimo umetnost na nov, neočekivan način. U

---

<sup>11</sup> Joseph Beuys - English Subtitles - How to Explain Pictures to a Dead Hare 1/2, YouTube video, posted by "mishiko1824," October 27, 2014, [https://www.youtube.com/watch?v=Mo47lqk\\_QH0](https://www.youtube.com/watch?v=Mo47lqk_QH0)

<sup>12</sup> Susan Sontag, *Against Interpretation: And Other Essays*. (London: Penguin, 2009), 3–15

projektu *Akt koji trči* namera mi je da iskustvo rada ne zahteva interpretaciju već da omogućim posmatraču da doživi rad samostalno, otvoreno i bez tumačenja.

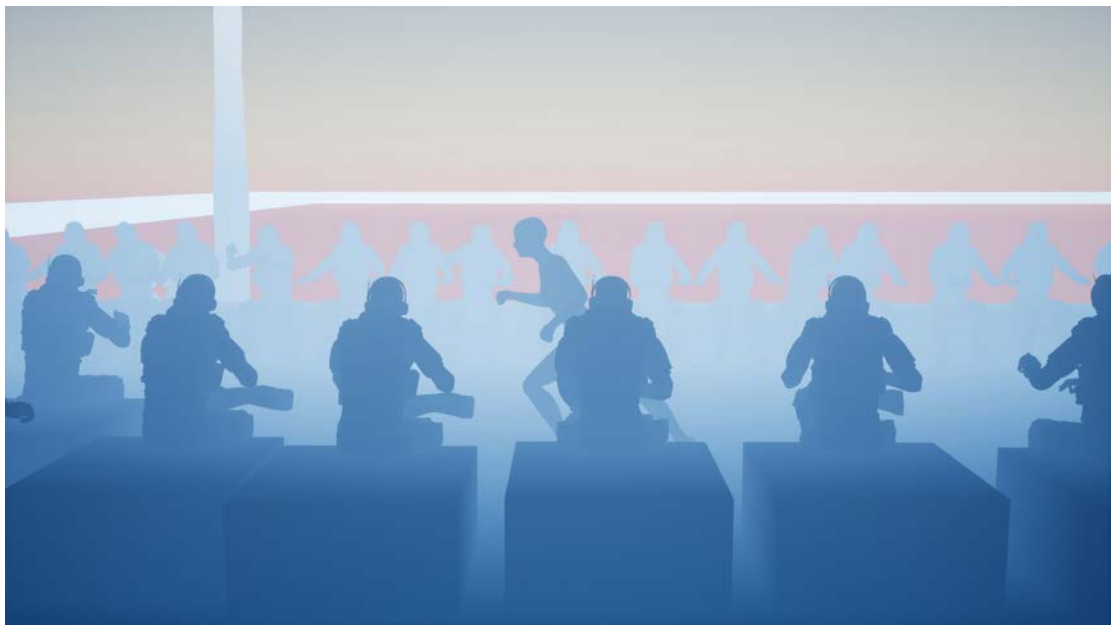
### **Permeabilnost**

Važan kvalitet koji nameravam da postignem na različitim nivoima umetničkog rada je permeabilnost. Permeabilnost se može opisati kao fizičko svojstvo materijala koje omogućava drugim materijalima da prolaze kroz njega. Zigfrid Krakauer (Siegfrid Kracauer) definiše permeabilnost kao vrednost koja se u filmovima javlja na nekoliko nivoa,<sup>13</sup> na primer kao mogućnost da stvarni svet (dokumentarni materijal) uđe u svet igranog filma. Krakauer opisuje značaj opuštenosti i lakoće kompozicije, narativa i strukture u Renoarovom filmu *Velika iluzija* (Jean Renoir, *La Grande Illusion*, 1937). On ukazuje da je Renoar uspeo da konstruiše narativnu strukturu od velikog broja nepovezanih incidenata tako da izgleda kao da umetnik želi da pobjegne od pričanja priče u celini. Na sličan način, ne želim da izvedem rad koji će u potpunosti, celovito prikazati određeni narativ već da oblikujem fragmente i sistem generisanja materijala. Ovakav pristup će omogućiti publici da nesmetano, bez tumača prolazi kroz membrane rada i da prelazi iz jedne u drugu realnost.

---

<sup>13</sup> Siegfried Kracauer, *Theory of film - the Redemption of Physical Reality*. (Princeton, NJ: Princeton University Press, 1997), 255.

## ILUSTRACIJE PROTOTIPA





## POČETNA LITERATURA

Anderson, Hephzibah. *Could a Robot Write a Novel*. BBC, 22 January 2015,

<http://www.bbc.com/culture/story/20150122-could-a-robot-write-a-novel>

Deleuze, Gilles. *Having an Idea in Cinema* trans. Eleanor Kaufman, in Deleuze & Guattari: *New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture*, eds. Kevin Jon Heller and Eleanor Kaufman, 14-19, Minneapolis, MN: Univ. of Minnesota Press, 1998.

Galloway, Alexander R. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.

Harman, Graham. *Tool-being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Chicago, IL: Open Court, 2002.

Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*" in *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, 118-130, Cambridge, MA: MIT Press, 2004.

Lévi-Strauss, Claude. *The Savage Mind*. Chicago, IL: Univ. of Chicago Press, 2010.

Lynch, David. *Catching the Big Fish: Meditation, Consciousness, and Creativity*. New York, NY: TarcherPerigee, 2016.

Joseph Beuys - *English Subtitles - How to Explain Pictures to a Dead Hare 1/2*,

YouTube video, posted by "mishiko1824," October 27, 2014,

[https://www.youtube.com/watch?v=Mo47lqk\\_QH0](https://www.youtube.com/watch?v=Mo47lqk_QH0)

Queneau, Raymond. *A Hundred Thousand Billion Poems*, in *Oulipo Compendium Revised and Updated*, eds. Alastair Brotchie and Harry Mathews, 14-33, London: Atlas Press, 2005.

Morton, Timothy. *Hyperobjects Philosophy and Ecology after the End of the World*. Minneapolis, Minn.: Univ. of Minnesota Press, 2013.

Sontag, Susan. *Against Interpretation: And Other Essays*. London: Penguin, 2009.

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film – the Redemption of Physical Reality*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1997.



## **PREDLOG MENTORA**

Za mentora predlažem dr um. Dejana Grbu, vanrednog profesora.

## **BIOGRAFIJA**

Vladimir Todorović je edukator, novomedijski, likovni i filmski umetnik. Njegovi projekti se osvojili brojne nagrade i pokazivani su na više od dvesta pedeset međunarodnih festivala, izložbi, u muzejima, galerijama i na simpozijumima, uključujući: Visions du Reel (46<sup>th</sup>, 44<sup>th</sup>) Cinema du Reel (37<sup>th</sup>), IFFR (42<sup>nd</sup>, 40<sup>th</sup>, 39<sup>th</sup>), Festival du Nouveau Cinema (42<sup>nd</sup>), BIFF, SGIFF, L'Alternativa, YIDFF, Siggraph, ISEA (2008, 2006), Ars Electronica, Transmediale, The Reina Sofia Museum (Madrid) i Japan Media Art Festival.

Teme koje obrađuje uključuju: klasne i kulturološke razlike, migracije, memoriju i vreme, kao i naš odnos prema globalnim promenama životne sredine. Struktura njegovih radova se odlikuje matematičkom preciznošću i prožeta je sakrivenim mikro narativima. Kritičari karakterišu njegovu umetnost kao radikalnu i savremen pokušaj da se poetično opiše stanje društva.

Todorovićevi projekti su finansirani od strane sledećih institucija: Asian Cinema Fund (BIFF), MDA, NRF, ICA (Singapur), Mixed Reality Lab, KulturKontakt (Beč), and Fond za otvoreno društvo (Beograd). Radovi su mu recenzovani u sledećim časopisima: Cinemascope, Wired, Indiewire, Neural, Turbulence, Electrosmog, Artmagazine, Channel News Asia, Film Business Asia, Reuters, World News Network, Res Magazine; kao i na stotinama veb strana, blogovima i raznim društvenim mrežama.

Organizator je brojnih radionica, simpozijuma i izložbi. Radio je kao jedan od idejnih pokretača ISEA2008, kao i glavni urednik sekcije Ludički interfejsi (Ludic Interfaces) za isti simpozij. Takođe, je bio glavni direktor i organizator simpozijuma: Ekološke vizije (Environmental Visions) januara 2014.