

Dejan Grba

# I CITE (VERY) ART

## (Re)kreativnost u savremenoj umetnosti

### Inovativna kombinatorika

Za pronalaženje anagrama u uvodnom videu ovog predavanja sam koristio Internet Anagram Server, jednu od brojnih aplikacija za semantičku kombinatoriku. Muzika za video je moj remiks kompozicija koje su dobijene inovativnim transformisanjem ranijih kompozicija.<sup>1</sup> To su samo dve od mnogih mogućih ilustracija da su jezik i umetnost inovativni kombinatorički sistemi i da se mišljenje delom zasniva na poređenju poznatog i nepoznatog, postojećeg i novog, odnosno na stvaranju analogija (Hofstadter / Sander 2013, 17). Princip inovativne kombinatorike je izuzetno značajan u svim oblastima ljudske kreativnosti od socijalizacije i društvenih odnosa, preko umetnosti, do tehnologije i nauke (Pinker 2012, Rutherford 2013a, 2013b). Koncizno ga prikazuje dokumentarni film na internetu *Everything is a Remix* (2011) Kirbyja Fergusona (Ferguson 2011).

Umetničko referisanje i preuzimanje se manifestuje u postupcima kao što su reminiscencija, refleksija, posveta, citat, kolaž, remiks, slobodna kopija, imitacija, kopija, falsifikat, plagijat itd. (Grba 2010, Reynolds 2012, Boon 2013). Sa ponavljanjem tema, motiva, formi i tehnika, ti postupci su značajan činilac umetničkog stvaralaštva, a istorije umetnosti se mogu posmatrati i kao priče o promenama kreativne kombinatorike. Umetničke reference stvaraju zadovoljstvo prepoznavanjem preuzetih sadržaja, koncepata i modela i, naročito, njihovim uodnošavanjem sa drugim poetičkim činionicima.

---

<sup>1</sup> *The Doors O'Hell* Johna Oswalda (Elektrax, 1991), *I Hate the 80's* grupe Duran Duran Duran (Very Pleasure, 2004), *Ludwig Van Beethoven 7th* i *Public Enemy / James Brown* Johna Oswalda (Plunderphonic, 1988), *The Queen and I* grupe The Justified Ancients of Mu Mu (KLF) (WTF's Going On, 1987) i *The Number Song (Cut Chemist Party Mix)* DJ Shadowa (Introducing, 1996).

Umetnički rad sa sadržajima iz popularne kulture je na različite načine legitimizovan tokom 20 veka—od kubizma i dade preko pop-arta, Fluksusa i konceptualne umetnosti do postmodernizma u kojem postaje neka vrsta žanra—i danas postoji u brojnim strategijama i pristupima (Šuvaković 2005, 124). On najčešće privlači pažnju šire javnosti i masovnih medija onda kada umetničko delo koje preuzima neki komercijalno uspešan sadržaj takođe postane komercijalno uspešno i time stvori sukob finansijskih interesa između dva ili više autora ili njihovih predstavnika.

## (Re)kreativnost

Pojam *(re)kreativnost* specifično označava postupke digitalne transformacije postojećih sadržaja da bi se stvorilo novo umetničko delo. Uveo ga je Lawrence Lessig koji je započeo karijeru razmatranjem pravnih, političkih i aktivističkih aspekata kopiranja, kreativne kombinatorike i intelektualne svojine u digitalnoj kulturi (Lessig 2007). Koristeći idejne, metodološke, formalne i izražajne potencijale kompjuterske kontrole svih kulturnih artefakata koji se mogu digitalizovati, *(re)kreativnost* se manifestuje u izrazito raznovrsnoj umetničkoj produkciji. Zbog toga sam fokusirao ovo predavanje na projekte koji rade sa fenomenologijom fotografije, filma, televizije i interneta.

## Intervencije

Odlični primeri *(re)kreativnosti* su instalacija Douglasa Gordona *24 Hour Psycho* (1993) u kojoj je Hitchcockov klasik *Psycho* (1960) usporen tako da umesto originalnih 1 sat i 49 minuta traje 24 sata, i projekat Martina Arnolda *Deanimated* (2002) u kojem su glumci B trileru *The Invisible Ghost* (1941) sistematski uklanjani tokom trajanja filma tako da u poslednjih 15 minuta ne preostaje ni jedan (Fried 2012, Matt / Miessgang 2002).

Roger Luke DuBois razvija sopstveni AI softver za prepoznavanje likovne forme (computer vision) koji centrira portrete različitih dimenzija i kompozicija na očima prikazane osobe da bi izveo animacije *Play* (2006) i *(Pop) Icon Britney* (2010). U

*Play*, to su portreti svih 'zečica meseca' (triplerica) iz prvih pedeset godina Playboya, a u (*Pop*) *Icon Britney* portreti pevačice Britney Spears iz svih njenih video spotova.

## Statističke transformacije

Jason Salavon takođe razvija sopstveni softver kojim statistički tretira medijske sadržaje. U seriji *Amalgamations* (od 1997) koristi tehniku pretapanja slika na osnovu srednje vrednosti (mean) i vrednosti srednjeg člana (median). *Every Playboy Centerfold 1988-1997* (1998) je izveden preklapanjem svih Playboyevih triplerica od 1988 do 1997, a *Every Playboy Centerfold, the Decades (Normalized)* (2002) preklapanjem triplerica po dekadama od šezdesetih do devedesetih godina 20 veka. Rad iz te serije, pod nazivom *The Class of 1967 and 1988* (1998), čine četiri kompozitna portreta dobijena preklapanjem fotografija svih maturanata i svih maturantkinja iz umetnikovog srednješkolskog almanaha odnosno iz srednješkolskog almanaha njegove majke. U radu *100 Special Moments* (2004) stapa stotinu konvencionalno tematizovanih fotografija preuzetih sa interneta: dece u društvu deda mraza, igrača u juniorskoj bejzbol ligi, verenika i diplomaca. U radu *Portrait* (2010) izvodi četiri kompozita sažimanjem fotografija svih portreta Fransa Halsaa, Rembrandta van Rijna, Antonisa van Dycka i Diega Velasqueza izloženih u muzeju Metropolitan (Ewing 2006, 122-123).

Sličan postupak precizno kontrolisanog pretapanja pomoću samostalno razvijenog softvera koristi Jim Campbell da bi u jednu sliku komprimovao sve slike filmskih klasika kao što su *Citizen Kane* (1941) Orsona Wellesa i Hitchcockov *Psycho* u ciklusu *Illuminated Average Series* (2000 i 2009) (Campbell 2000 / 2009).

Pretapanje velikog broja slika u radovima ovih umetnika eliminiše detalje, ističe kolorističko-kompozicione trendove u nastanku izvornih dela i ukazuje na evolutivne aspekte estetskih preferenci.

# Infografičko razlaganje

Statističkim transformacijama prostorno-vremenskih, likovnih, semantičkih i narativnih kvaliteta, **infografičke intervencije** omogućavaju nove načine sagledavanja i vrednovanja kulturnih artefakata.

U seriji printova pod nazivom *The Grand Unification Theory* (1997) Jason Salavon infografički organizuje likovne sadržaje popularnih filmova. Filmovi *Star Wars* (1977), *It's a Wonderful Life* (1946), *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) i *Deep Throat* (1972) su razloženi na serije slika (1 slika po sekundi filma) koje su radijalno organizovane u kolaž na osnovu srednjih valerskih vrednosti, od najsvetlijih slika u centru prema najtamnijim slikama na periferiji.

Jednostavnim sekvencijalnim razlaganjem u seriji printova *Cinema Redux* (2004) Brendan Dawes prikazuje ukupnu likovnu organizaciju i montažnu dinamiku filma. On izdvaja po jednu sliku u sekundi iz popularnih igranih filmova i sukcesivno ih postavlja u kompoziciju širine šezdeset slika (1 minut trajanja filma) i visine zavisne od trajanja filma (Dawes 2004). Povodom otvaranja bioskopa Tyneside 2008 godine Daniel Shiffman animira Dawesov postupak u video zidu *Filament* koji sukcesivno prikazuje i na različite načine pomera 1400 slika (50 sekundi) u sekvenci iz filma *Run Lola Run* (1998) Toma Tykwera. Marco Brambilla koristi isti princip animacije sekvencijalno razloženih filmskih sekvenci u seriji video radova pod nazivom *Flashback (POV)* (2010). U projektu *Motion Extractions / Stasis Extractions* (2007-2009) Kurt Ralske usložnjava i dodatno estetizuje sekvencijalno razlaganje filma. On stvara velikoformatne printove u kojima se sukcesivno izdvajaju i pretapaju sve slike iz odabranih filmova<sup>2</sup> prema kriterijumu pokreta kamere, glumaca ili predmeta: seriju *Stasis Extractions* čine slike u kojima nema kretanja, a seriju *Motion Extractions* slike sa pokretom.

Četrnaest godina posle Salavonove serije *The Grand Unification Theory*, Frederic Brodbeck razrađuje infografički pristup filmu u diplomskom radu *Cinematics* (2011) koji čine aplikacija u programskom jeziku Python, knjiga i serija postera. Aplikacija omogućava interaktivan prikaz i analizu unetih filmova prema različitim formalnim kriterijumima kao što su trajanje, prosečne hromatsko-valerske vrednosti kadra i

---

<sup>2</sup> *Student of Prague* (1913), *Faust* (1927), *Citizen Kane* (1941), *The Seventh Seal* (1957), *Alphaville* (1965), *2001 Space Odyssey* (1968) itd.

dinamika pokreta u sekvenci, kao i poređenje originalne i remake verzije filma, svih filmova istog reditelja i filmova različitih žanrova.

Infografički projekti Rogera Lukea DuBoisa *Acceptance* (2012) i *Hindsight is Always 20/20* (2008) su realizovani statističko-semantičkom analizom govora. *Acceptance* je generativni dvokanalni video rad u kojem se video snimci predizbornih govora predsednika Baracka Obame i guvernera Mitta Romneya (povodom prihvatanja kandidature za predsedničke izbore u SAD 2012 godine) uzajamno sinhronizuju prema rečima i frazama koje svaki od njih izgovara, a koje su 80% identične. *Hindsight is Always 20/20* je serija grafika oblikovanih kao testovi za proveru oštine vida, koje prikazuju karakteristične reči iz inauguracionih govora svih predsednika SAD. Veličina reči je određena učestalošću njihovog pojavljivanja.

## Kultura kao baza podataka

Statistička sistematizacija takođe pomaže da se prepoznaju pravilnosti, rutine i klišeji u proizvodima masovne kulture. Instalacija *Every Shot, Every Episode* (2001) umetničkog para Jennifer i Kevin McCoy je kolekcija svih snimaka iz TV serije *Starsky and Hutch* kategorizovana prema 278 različitih formalnih i narativnih kriterijuma (svako zumiranje, svako pojavljivanje arhitekture, svako maskiranje, svako pojavljivanje žene policajca itd). Snimci u svakoj kategoriji su sukcesivno snimljeni na diskove koje publika reprodukuje po slobodnom izboru u dva ili tri paralelna prikaza. Instalacija *Every Anvil* (2002) na isti način tretira animirane filmove iz serije Looney Tunes, koristeći 20 kategorija (svako preznojavanje, svako padanje, svako prikradanje, svaka eksplozija itd) (McCoy / McCoy 2001, 2002).<sup>3</sup>

Tri video kanala u instalaciji *Sync* (2005) Marca Brambille su realizovana povezivanjem velikog broja kratkih sekvenci (2 slike u sekundi) koje prikazuju bioskopsku publiku, seksualni čin i borbu, preuzetih iz filmova i televizijskih programa. Ove hibridne autoreferentne strukture, oblikovane prema narativno-formalnim modelima sadržaja iz kojih su sačinjene, tematizuju tri esencijalne komponente ekranske kulture: izolovano ili distancirano posmatranje, seks i nasilje (Brambilla 2005).

---

<sup>3</sup> Ovakva organizacija sadržaja je postala popularna na internetu pod nazivom *super-rez* (Supercut).

U radovima *Copy Shop* (2001) i, naročito, *Fast Film* (2003) Virgil Widrich inteligentno koristi nove mogućnosti reprodukcije i interpretacije akumuliranih medijskih sadržaja da bi kondenzovao opsesije i stereotipe klasičnog filma sa zabavno-kritičkim efektom. *Fast Film* je napravljen štampanjem svih slika odabranih filmskih sekvenci, njihovim preoblikovanjem, gužvanjem, cepanjem i kolažiranjem u nove kompozicije koje su zatim animirane. Taj postupak je omogućio duhovito i elegantno kondenzovanje konvencionalnog filmskog narativa, sa svim najvažnijim temama kao što su romansa, otmica, potera, borba i spasavanje, na svega 14 minuta.

Projekti ovih umetnika istražuju mogućnosti za intenziviranje i usložnjavanje razmišljanja o animaciji i filmu (kao specijalnoj vrsti animacije), o načinima njihovog doživljavanja, o njihovom kulturnom dejstvu i društvenim ulogama.

Eksploatišući sličnu metodologiju i pogodnosti digitalne montaže György Pálfi stvara dugometražni film *Final Cut: Ladies and Gentlemen* (2012) iz sekvenci 450 poznatih igranih i animiranih filmova. Zanimljivo je da su ovaj prilično dosadan film mnogi kritičari pohvalili kao 'pravi izraz ljubavi prema filmskoj umetnosti' (Q.P. 2012) mada (ili upravo zato što) se njegov koncept ne zasniva na preispitivanju ili prevazilaženju nego na sistematskoj glorifikaciji klišeja, konvencija i formalno-kreativne oskudnosti komercijalnog filma.

## Društvo kao baza podataka

Ne samo kulturni artefakti, nego i sve društvene strukture i društveni odnosi zasnovani na frekventnoj obradi i razmeni velike količine sadržaja sa jasnim uzročno-posledničnim vezama i predvidljivim trendovima, se mogu koncipirati, organizovati, posmatrati i manipulirati kao baze podataka. Ekonomski sistemi i institucije kao što su industrija, marketing, advertajzing, masovni mediji, banke, osiguravajuća društva i informatički servisi su statistički organizovani i faktički tretiraju ličnosti, grupe i kategorije svojih klijenata kao manje ili više kompleksne baze podataka, a transakcije sa njima kao skupove programabilnih rutina (Castells 2010). To se naročito manifestuje u interfejsu online društvenih mreža čiji dizajn i funkcionalna dinamika neposredno odražavaju statističku logiku ili nespretno pokušavaju da je sakriju, a umetnički projekti je prikazuju na duhovit, često spektakularan i provokativan način.

U projektu *A More Perfect Union* (2010-2012) Roger Luke DuBois se registrovao na 21 američki veb sajt za pronalaženje partnera. Sa njih je preuzeo 19 miliona profila i uredio ih prema geografskoj lokaciji (dobijenoj na osnovu poštanskog broja) i prema ključnim rečima iz opisa profila. Od tog materijala je napravio 43 mape SAD.

Obojenjem između crvene za žene i plave za muškarce, savezne mape po državama prikazuju odnos rodnih preferenci za najfrekventnije ključne reči (plavokosa, cinična, zabavna, srećna, slobodoumna, usamljena, optimista itd), a njihovu zastupljenost izražavaju valerski (od crnog za 0% do punog zasićenja crvene ili plave za 100%). U državnim i gradskim mapama, imena gradova je zamenio ključnim rečima koja u opisima svojih profila najčešće navode stanovnici tih gradova. Tako je dobijen specifičan socio-kulturni i identitetski presek današnjih SAD, zasnovan na manje ili više intimnim preferencama stanovništva. Radeći na projektu, DuBois je naišao na profil još jedne osobe koja se, kao i on, registrovala na sajtove sa suprotstavljenim rodnim identitetima, životnim stilovima i seksualnim orijentacijama. Kontaktirao ju je i saznao da je ona muzičarka iz Oaklanda u Californiji, koja za svoje pesme izdvaja ključne reči i fraze sa veb servisa za pronalaženje partnera. DuBois ju je pozvao na sastanak sa idejom da uspostave intimnu vezu kao umetnički projekat. Oputovao je iz New Yorka u Oakland, izašli su na kafu, ali nisu nastavili druženje (DuBois 2010).

Postoje zanimljive paralele između ovog i projekta *Face to Facebook* umetničke grupe Übermorgen.com u saradnji sa Paolom Ciriom i Alessandrom Ludovicom, nastalog iste godine (2010). *Face to Facebook* je softverska platforma (internet robot) koja je preuzela milion profila korisnika društvene mreže Facebook, među njima izabrala 250.000 i smestila ih u sopstvenu bazu podataka. Zatim je, algoritmom za automatsko prepoznavanje lica sa fotografija, klasifikovala korisnike prema različitim kriterijumima (opušten, egocentričan, samozadovoljan, prijatan itd) i postavila njihove profile na veb sajt fiktivne agencije za lične kontakte *Lovely Faces* (Cirio / Ludovico 2010).

## **Kolažiranje i reorganizacija**

Formalne transformacije, razume se, ne moraju da budu statistički zasnovane da bi otvorile nove perspektive za sagledavanje kulturnih artefakata i da bi stvorile nove događaje apstrahovanjem ili konkretizovanjem preuzetih sadržaja. Dovoljno je da

raspoložu sistemskom organizacijom digitalnog zapisa i sredstvima za njegovu programiranu manipulaciju.

U radu *Rear Window Timelapse* (2011), na primer, Jeff Desom prostorno usklađuje i sinhronizuje kadrove Hitchcockovog filma *Rear Window* (1954) u jedinstvenu kolažnu panoramu koja istovremeno prikazuje događaje u dvorištu i u susednim stanovima, pretvarajući selektivni, montažno kontrolisani linearni prikaz u sinoptičku platformu.

Jono Brandell i George Michael Brower koriste nove mogućnosti organizacije, montaže, prikazivanja i deljenja videa na online servisima kao što je YouTube u aplikaciji *Life in a Day Gallery* (2010) koja prati kraudsorsing<sup>4</sup> filmski projekat *Life in a Day* (2010) Kevina Macdonalda. Film *Life in a Day* je strukturno konvencionalan dugometražni narativ<sup>5</sup> realizovan linearnom montažom oko 1000 od ukupno 80.000 video priloga postavljenih na YouTube 24 jula 2010 po pozivu autora. Nasuprot tome, i dosledno tehnološko-koncepcijskoj platformi projekta, aplikacija *Life in a Day Gallery* nudi različite načine interaktivnog pristupa, izbora, aranžiranja i (sukcesivnog ili paralelnog) prikazivanja svih 80.000 video priloga.

Tradicionalna televizijska tehnologija, međutim, i dalje može da bude uzbudljiv generator (re)kreativnosti. U instalaciji *We Interrupt Your Regularly Scheduled Program...* (2003) Osmana Khana i Daniela Sautera kablovski TV risiver šalje signal istovremeno u televizijski ekran okrenut prema zidu (tako da se umesto emitovane slike vidi njen umekšani refleks) i u kompjuter u kojem softver za linijsko skeniranje (slit-scanning) trenutno svodi svaku sliku tekućeg TV programa<sup>6</sup> na vertikalnu liniju sa srednjom valersko-hromatskom vrednošću i projektuje je u kontinuitetu sa leve desnu stranu na zid pored televizijskog ekrana. Publika bira kanale pomoću

---

<sup>4</sup> Kraudsorsing (crowdsourcing) je tehnika zasnovan na relativno malo zahtevnom, dobrovoljnom učešću velikog broja pojedinaca u realizaciji složenih projekata. Postala je naročito primenljiva zahvaljujući internetu i iskorišćena je u umetničkim projektima (crowdarmaking) kao što su *Man With a Movie Camera: The Global Remake* (2008) Perryja Barda, *Bicycle Made For Two Thousand* (2009) Aarona Koblina i Daniela Maseya, i *Exquisite Clock* (2009) Joaoa Henriqua Wilberta.

<sup>5</sup> *Life in a Day* nastavlja žanrovsku tradiciju filma kao globalne/gradske simfonije, započetu eksperimentalnim filmovima kao što su *Manhatta* (1921) Charlesa Sheelera i Paula Stranda, *Rien que les heures* (1926) Alberta Cavalcantija, *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (1927) Waltera Ruttmanna, *Etudes sur Paris* (1928) Andrea Sauvagea, *Человек с киноаппаратом* (1929) Dzige Vertova i *Melodie der Welt* (1929) Waltera Ruttmanna.

<sup>6</sup> Svaka horizontalna linija slike se svodi na jednu tačku sa srednjom valersko-hromatskom vrednošću. U NTSC standardu, u kojem je rad realizovan, emituje se 29.97 slika u sekundi tako da je jedna slika u trajanju od 0.033 sekunde.



daljinskog upravljača i tako stvara kontinualnu apstraktnu animaciju u kojoj se montažni rezovi i promene kanala vide kao oštre vertikale, a zumiranja kao zakrivljenja.

Video *Ambient Environments: Windows XP* (2013) Phillipa Stearnsa je jedan od novijih radova koji povezuju linijsko skeniranje i glitch estetiku. On pretvara osnovnu pozadinu operativnog sistema Windows XP (širine 3840 piksela) u video od 3840 slika (2 minuta i 8 sekundi za 29.971 slika u sekundi). Originalna slika je razložena, krećući se sa leve na desnu stranu, na 3840 vertikala širokih 1 piksel i svaka vertikala je razvučena u sliku širine 640 i visine 360 piksela. Slike su zatim sukcesivno animirane i sinhronizovane sa 28 puta usporenim zvukom koji se emituje za vreme pokretanja Windowsa XP.

## **(Re)kreativnost = Softver?**

Ovi primeri, između ostalog, ukazuju da se proceduralni činioci (re)kreativnosti odnosno inovativne kombinatorike uopšte, kada su jasno definisani, mogu relativno lako prikazati kao algoritam i pretvoriti u programski kod. I zaista, danas u video kompoziting aplikacijama kao što je Adobe After Effects postoje opcije za kontrolu brzine i **skripte za precizno uklanjanje objekata**, mnogi programi za obradu i transkodiranje videa omogućavaju sekvencijalno izdvajanje slika, u programima kao što je Adobe Photoshop postoje akcije za pretapanje velikog broja slika na osnovu srednje vrednosti, u programskim okruženjima kao što je Processing postoje **biblioteke za linijsko skeniranje u realnom vremenu** (Levin 2010, Reas, McWilliams / LUST 2013), a za mobilne uređaje postoje brojne aplikacije koje pretvaraju kameru u linijski skener.

Motivacije, okolnosti i načini uspostavljanja analogija u (re)kreativnosti i u svim drugim oblastima stvaralaštva, međutim, izmiču sistematizaciji. Zbog toga softversko optimizovanje i omasovljenje tehnika ne dodiruje poetičke kvalitete prikazanih umetničkih dela čija inventivnost ilustruje nepredvidljivost ljudske kreativnosti i širinu izražajnih perspektiva u digitalnoj kulturi.

## Bibliografija

Boon, Marcus. *In Praise of Copying*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2013.

Brambilla, Marco. „Sync.“ *Marco Brambilla*. 2005.

<http://marcobrambilla.com/sync.html>.

Campbell, Jim. „Illuminated Average Series.“ *Jim Campbell*. 2000 / 2009.

[http://www.jimcampbell.tv/portfolio/still\\_image\\_works/illuminated\\_averages/index.html](http://www.jimcampbell.tv/portfolio/still_image_works/illuminated_averages/index.html).

Castells, Manuel. *The Rise of the Network Society*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.

Cirio, Paolo, / Alessandro Ludovico. „Face to Facebook Press Release.“ *Face to*

*Facebook*. 2010. [http://www.face-to-facebook.net/press/face2facebook\\_press\\_release\\_2nd.pdf](http://www.face-to-facebook.net/press/face2facebook_press_release_2nd.pdf).

Dawes, Brendan. „Cinema Redux.“ *Brendan Dawes*. 2004.

<http://brendandawes.com/projects/cinemaredux>.

DuBois, R. Luke. *Digital Arts @Google: R. Luke DuBois & Scott Draves*. Google. 2010.

Ewing, William A. *Face: The New Photographic Portrait*. London: Thames & Hudson, 2006.

Ferguson, Kirby. „Everything is a Remix.“ *Everything is a Remix*. 2011.

<http://www.everythingisaremix.info/>.

Fried, Michael. *Douglas Gordon*. Berlin: Kerber, 2012.

Grba, Dejan. *B.A.C.H. (reference u likovnim umetnostima)*. 2010.

<http://dejangrba.dyndns.org/lectures/sr/2010-bach-references.php>.

Hofstadter, Douglas, / Emmanuel Sander. *Surfaces and Essences: Analogy as the Fuel and Fire of Thinking*. New York: Basic Books, 2013.

Lessig, Lawrence. „Laws That Choke Creativity.“ *TED*. 2007.

[http://www.ted.com/talks/larry\\_lessig\\_says\\_the\\_law\\_is\\_strangling\\_creativity](http://www.ted.com/talks/larry_lessig_says_the_law_is_strangling_creativity).

Levin, Golan. „An Informal Catalogue of Slit-Scan Video Artworks and Research.“

*Flong*. 17 07 2010. [http://www.flong.com/texts/lists/slit\\_scan/](http://www.flong.com/texts/lists/slit_scan/).

- Matt, Gerald, / Thomas Miessgang. *Martin Arnold: Deanimated*. Wien / New York: Kunsthalle Wien / Springer Verlag, 2002.
- McCoy, Jennifer, / Kevin McCoy. „Every Anvil.“ *Jennifer & Kevin McCoy*. 2002.  
<http://www.mccoospace.com/project/44/>.
- . „Every Shot, Every Episode.“ *Jennifer & Kevin McCoy*. 2001.  
<http://www.mccoospace.com/project/51/>.
- Pinker, Steven. *Writing About Science*. Video intervju. New York: Big Think, 2012.
- Q.P. „Final Cut - Ladies and Gentlemen, an Ode to Cinema.“ *Festival de Cannes*. 2012. <http://www.festival-cannes.fr/en/theDailyArticle/59482.html>.
- Reas, Casey, Chandler McWilliams, / LUST. „Transform: SLIT-SCAN.“ *Form+Code in Design, Art, and Architecture*. Princeton Architectural Press. 2013.  
<http://formandcode.com/code-examples/transform-slit-scan>.
- Reynolds, Simon. „You Are Not a Switch: Recreativity and the Modern Dismissal of Genius.“ *Slate Book Review*, 5 October 2012.
- Rutherford, Adam. *Creation, Synthetic Biology and Hip-Hop*. Video snimak predavanja. Dublin: Science Gallery, November 2013a.
- . *Creation: How Science Is Reinventing Life Itself*. London: Penguin Current, 2013b.
- Šuvaković, Miško. *Pojmovnik suvremene ujetnosti*. Zagreb / Ghent: Horetzky / Vlee & Beton, 2005.
- V.A. „Supercut.“ *Wikipedia*. n.d. <http://en.wikipedia.org/wiki/Supercut>.