

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU
CENTAR ZA INTERDISCIPLINARNE STUDIJE

STUDIJSKI PROGRAM : DIGITALNA UMETNOST

IZVEŠTAJ O ISTRAŽIVANJU I IZRADI
DOKTORSKOG UMETNIČKOG ISTRAŽIVAČKOG
PROJEKTA

SLUČAJ - KÔD PRAZNINE

UMETNIČKO DELO GENERISANO SLUČAJEM

mentor

dr um. Dejan Grba, docent FLU u Beogradu

kandidat

Jelena Masnikosić B1/10

Beograd 9.10.2015.

Sadržaj

Smer istraživanja.....	2
Planiran pravac razvoja strukture i kompozicije rada.....	5
Spisak korišćene literature.....	9

Smer istraživanja

Oslanjajući se na osnovne ciljeve rada *Slučaj - kôd praznine*, tj. na ideju pokretanja bića umetnika i posmatrača u procesu nastanka i posmatranja umetničkog dela, sa jedne strane, i ideju unapređenja procesa rada i umetničkog izraza korišćenjem digitalne tehnologije, sa druge strane, usmeravam svoje istraživanje na istoimenom projektu.

Polazna tačka ka ostvarenju prvog i primarnog cilja je istraživanje praznine u istočnjačkim duhovnim praksama budizma i taoizma. Istraživanje vršim traganjem za izvorima, iskustvom i praksama praznine. U tom smislu proučavam drevne tekstove Istoka i njihove interpretacije, iskustva savremenih učitelja kroz njihovu praksu askeze i meditacije, kroz koje se ostvaruje istinska praznina kao uslov efikasnog delovanja bića. Osnovni zaključci ovog dela istraživanja su ujedno i smernice za dalji tok rada (teorijskog i praktičnog). Ključan je odnos prema praznini. Na Istoku se praznina posmatra kao **iskustvo**, a ne kao pojam. Ona je izvor i poreklo svega stvorenog, te i samog čoveka. Uči u iskustvo praznine znači ostvariti punoću bića, kako taoisti uče - buđenje istinskog uma. Glavna prepreka tom ostvarenju je čovekov ego. U istočnjačkim praksama pobeđuju ga prvenstveno askezom i meditacijom.

U cilju formiranja metoda rada iskustva praznine Istoka posmatram kroz prizmu savremenih naučnih disciplina - psihologije, semiotičke estetike, teorije kvantno holografske svesti, kvantne fizike, neurofiziologije itd., sa jedne, strane i umetničkih praksi Istoka i savremenih umetničkih praksi nastalih pod uticajem praznine, sa druge strane.

Sučeljavajući nauku sa iskustvom praznine Istoka uviđam i postavljam određene analogije koje su ključne za formiranje stava i zaključaka iz kojih će proisteći metod nastanka dela u projektu *Slučaj - kôd praznine*. U okviru psihologije razmatram pojmove koje je Jung, između ostalih, koristio u svojoj praksi - nesvesno (i kolektivno nesvesno), svest (ja, ego) i sopstvo (arhetip potpunosti), postavljajući ih u paralelan odnos sa istočnjačkim pojmovima praznine i punoće, čijoj se vezi suprotstavlja ego. U domenu kvantne fizike punoću i prazninu tražim kroz analizu sastava i ponašanja atoma i subatomskih čestica¹ (dvojna, talasno - čestična priroda kvanta).² U

¹ Capra, Fritjof, *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989., str. 81.-89.

² Laslo, Ervin, *Nauka i akaško polje: integralna teorija svega*, Esotheria, Beograd, 2007., str. 47.-50.

teoriji o holografskom univerzumu³ paralele pravim kroz implicitni (inicijalni, uzročni) i eksplicitni (pojavni) red stvarnosti.⁴ Ova istraživanja dovodim u vezu i sa teorijama koje kao implicitni red postavljaju kvantni vakuum,⁵ odnosno polje nulte tačke,⁶ koji su izvor celokupnog pojavnog sveta. Teorija kvanto-holografске svesti⁷ posmatra čoveka kao "puno" (materijalno telo), koje je preko akupunkturne kvantno-holografске neuronske mreže,⁸ kao spone, povezan sa kolektivnim nesvesnim,⁹ tj prazninom. Proučavanjem eksperimenata u oblasti neurofiziologije nalazim da smanjenu kortikalnu aktivnost pri zen meditaciji prati odvajanje od ega (prilikom ostvarenja potpune koncentracije i svesnosti pri pojavi alfa moždanih talasa). Ego je ovde prepreka pri ostvarenju iskustva praznine, tj. efikasnog delovanja punoće.

Navedene analogije ukazuju na prazninu kao izvor i uzrok svega stvorenog, pa i ljudskog bića. Polazeći od tog zaključka, prazninu postavljam kao polaznu tačku stvaranja svog doktorskog umetničkog projekta. Takođe, na osnovu prethodnih paralela, ego uviđam kao prepreku u tom procesu. U učenjima Istoka i razmatranjima psihologije Zapada otkrivam načine otklanjanja ega, kao prepreke delotvornosti praznine: 1. ostaviti prostor prirodi kao kreatoru dela, 2. askezom i meditacijom, 3. tehnikom (metodom) slučaja. Kako je slučaj osobina prirode kao kreatora, a i jedan od mogućih načina sasecanja ega umetnika u procesu rada, istu temu razmatram kroz proučavanje Jungovog pojma sinhroniciteta, taoističkog principa spontanosti i teorije kvantno-holografске svesti. Tu slučaj sagledavam kao pitanje dileme između kauzalnog i akauzalnog, odnosno determinizma i indeterminizma, što me navodi na traganje koje je usmereno ka rešenju enigme *Slučaj - kôd praznine*, tj. dovodi, pri upotpunjavanju ostalih analiza istraživanja, do rasvetljavanja kreativnog metoda koji će biti korišćen u ovom projektu.

³ Laslo, Ervin, *Nauka i akaško polje: integralna teorija svega*, Esotheria, Beograd, 2007., srt. 37.-40.

⁴ Talbot, Michael, *Holografški svemir*, TELEDisk, Zagreb 2006., str. 47.-48.

⁵ Laslo, Ervin, *Nauka i akaško polje: integralna teorija svega*, Esotheria, Beograd, 2007., str. 62.-71.

⁶ McTaggart, Lynne. *Polje*, Teledisk, Zagreb, 2005.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=zulf1Em1EEc>

⁸ Akupunkturni sistem je jedan od dva glavna kvantna sistema čovekovog organizma (drugi je ćelijski). Kao kvantni sistem, ima strukturu kvantno-holografске neuronske mreže Hopfieldovog tipa. Takođe, kvantna priroda ga povezuje sa ostalim kvantnim sistemima, kao što je, između ostalog, svest (profesor Dejan Raković, koji zastupa teoriju kvanto-holografске svesti, pod terminom *svest* podrazumeva: "fizički sistem koji pokriva sve ono što zovemo svešću: normalno svesno, normalno nesvesno, podsvesno, kolektivno nesvesno itd.").

⁹ http://www.dejanrakovicfund.org/radovi/2013_Religija_nauka_kultura_RakovicD.pdf

Gore navedene umetničke prakse praznine, radi upotpunjavanja konačnog zaključka, iz koga sledi metod, analiziram preko semiotičke estetike. Analizu postavljam kroz prizmu opšteg pojma komunikacije i komunikacije u umetnosti, kojima suprotstavljam pojam estetike praznine i prazninu kao mogući vid komunikacije. Ovom postavkom utvrđujem da li je praznina uopšte moguć vid komunikacije, i ako jeste, na koji način se ona ostvaruje.

Osvrćući se na drugi osnovni cilj projekta, tj. unapređenje procesa rada i umetničkog izraza korišćenjem digitalne tehnologije, istražujem kinekt i njegove potencijale kao umetničkog medija, njegovu ulogu u praktičnom životu čoveka, kao i potencijalnu ulogu u evoluciji umetnosti. Sve to će, pored kasnije formiranog metoda rada, opredeliti njegovu specifičnu ulogu u projektu.

Planiran pravac razvoja strukture i kompozicije rada

Završetkom teoretskog istraživanja biće formiran metod kojim će se dolaziti do koncepta i konteksta dela, odabira motiva, kombinacija korišćenja hardvera i softvera. Kako je za sada jedan od glavnih motiva istraživanja ego, tj. njegovo uklanjanje iz procesa kreiranja, slučaj je zasigurno taj koji će najviše uticati na sam proces rada.

Kako će pored ontološkog aspekta - pokretanje bića umetnika i publike, u radu biti zastupljen i tehnološki aspekt, tehnologija kinemata i njene specifične mogućnosti će dovesti do tri "namere" u kreiranju strukture i kompozicije dela: 1. detekcije skrivenog u ambijentima praznine¹⁰ (slike 1. i 5.), 2. oprostivosti skrivenog (u virtuelnom i materijalnom) i 3. prelazaka iz jedne u drugu umetničku formu (od 2d i 3d videa, do 2d digitalnog printa, video-zvučne instalacije do 3d virtuelnog ili realnog prostora).

Postavka rada će predstavljati multimedijalnu ambijentalnu instalaciju - meditativni ambijent, tj. skup *pejzaža praznine* (slike 2., 3., 4., 6., 7., 8., 9.), kao inicijatora procesa meditacije. Pejzaži praznine nastaju generisanjem činiocima ambijenata praznine i mogu biti: linije u pokretu, detektovani odnosi i imaginarna mreža koja povezuje komponente video slike, deformisan 3d prostor pod dejstvom zvuka ambijenta, 3d prostor dobijen detektovanjem i superponiranjem niza pokreta kroz vreme preko 3d video slike itd.

Ovim putem dajem dve osnovne pretpostavke mogućeg koncepta postavke rada. Prva pretpostavka podrazumeva prostor sastavljen iz više celina. Kretanjem kroz njih čovek (publika) prolazi kroz proces koji je koncipiran i gradiran, kako po istočnjačkim načinima dolaska do iskustva praznine, tako i po nivoima punoće ili punog koji se ostvaruju njenim posredstvom. Prvi

¹⁰ Ambijent praznine može, ali i ne mora isključivo da predstavlja i prazan prostor. Naprotiv, ambijent tj. prostor praznine u ovom radu može da bude i "zagušen", kako prostornim oblicima, pokretima, tako i zvukom, svetlošću ili nekim drugim činiocima, a da pri tome predstavlja odličnu podlogu za proces meditacije. Ambijent praznine se ovde posmatra kao ambijent nekog realnog ili virtuelnog prostora koji u sebi nosi potencijal inicijatora meditativnog procesa.

prostor je "koan"¹¹ ili "zagonetka". U njemu bi u skladu sa konceptom sugestivno bili postavljeni 2d printovi pejzaža praznine. Sledeći bi bio ambijent meditacije - video radovi na ekranima, postavljeni nenametljivo u prostoru, u pravilnom nizu. Ljudi bi ih sedeći posmatrali, registrujući zvuk svakog videa preko slušalica. Kako bi sam ambijent zadržao nivo meditativnosti u svom pojavnom obliku, u prostor bi se uveo zvuk nekog ambijenta.¹² Treći ambijent je "satori".¹³ On u ovom slučaju predstavlja prostor video-zvučne instalacije u čije "polje" se uvodi posmatrač. Poslednji ambijent je "produktivnost praznine". On predstavlja postavku virtuelnih i realnih 3d modela, nastalih detektovanjem skrivenog u ambijentima praznine.

Drugi koncept postavke podrazumeva kombinaciju principa procesa koji su vezani za pripremu i sam čin *čanoja*¹⁴ (ceremonija čaja), kao i prostorno-idejnih odnosa prisutnih u *karesansuiju*¹⁵ (zen vrt). U čanoju, pre dolaska do kuće čaja, treba proći preko kamene staze čija struktura i nepravilna dispozicija oblutaka odvlače pažnju onoga koji tuda prolazi. Taj put "dezorijentiše" i odvaja prolaznika od prethodnih utisaka, emocija i ega, jer ga postavlja na "nepoznat teren". Po učenjima zen učitelja, čovek na taj način aktivira "sopstvene snage" u dolasku do iskustva praznine. Po toj logici prvi ambijent postavke u ovom konceptu je "ambijent pripreme". U njemu bi, kao kamenje na stazi do kuće čaja, bili postavljeni 2d printovi pejzaža praznine, koji bi predstavljali prepreku, ali ujedno i neophodnu vezu sa sledećim prostorom u kome se odvija glavni događaj. U čanoju je to sam čin ceremonije, koji predstavlja vid meditativne vežbe ulaska u prazninu. U mom projektu njegova paralela bi bila video-zvučna instalacija - "polje praznine". Treći ambijent bi predstavljao pandan zen vrtu. Prateći logiku organizacije zen vrta, video radovi i virtuelni i realni 3d modeli bi u ovom ambijentu zauzeli svoje mesto. Element zvuka bi bio tretiran kao i u drugom segmentu prethodnog koncepta postavke.

¹¹ Kratke zen priče u vidu zagonetki koje zen učitelj postavlja svom učeniku. Rešenjem zagonetke učenik doživljava iznenadno prosvetljenje - satori.

¹² Zvuk koji se uvodi je "spontan", bez nametljivih pretenzija. Svojim prostornim i vremenskim rasporedom bi se idejno mogao uporediti sa sićušnim prostorima praznine u strukturi šoljice za čaj koja se koristi u čanoju (ceremonija čaja).

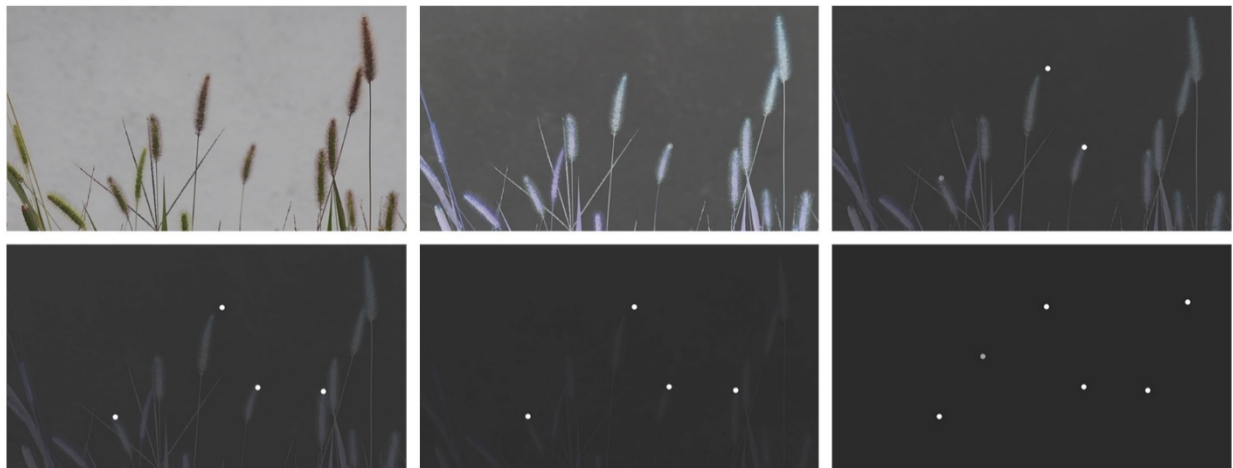
¹³ Satori je u Zenu krajnji cilj meditacije - njeno iskustvo.

¹⁴ Paskvaloto, Đandorđo, "Praznina u čanoju", *Estetika praznine*, Klio, Beograd, 2007., str. 87.-99.

¹⁵ Paskvaloto, Đandorđo, "Praznina u karesansuiju", *Estetika praznine*, Klio, Beograd, 2007., str. 130.-134.

Video rad omnibus *Negative*,¹⁶1. deo (2011.)

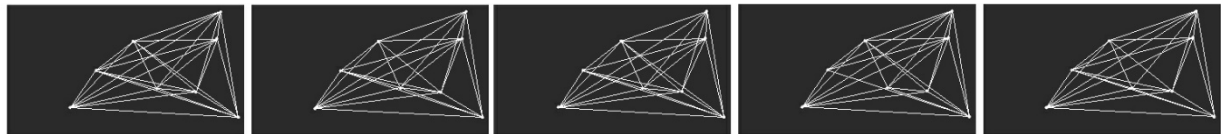
Autor Jelena Masnikosić



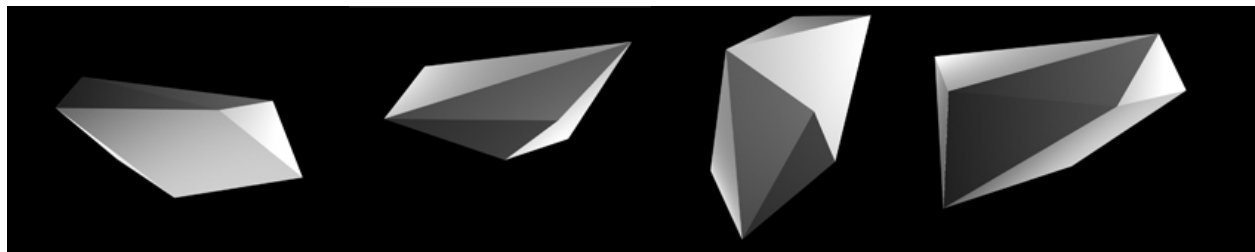
Slika 1. Kadrovi iz videa *Negative*



Slika 2. Kadrovi iz videa *Negative* koji predstavljaju *Pejzaže praznine*, nastali detekcijom i izdvajanjem činilaca ambijenta praznine iz video slike. Detekcija na nivou tačke.



Slika 3. Imaginarna mreža između činilaca ambijenta praznine u četiri vremenske pozicije - potencijalni *Pejzaži praznine* tj. 2d printovi.

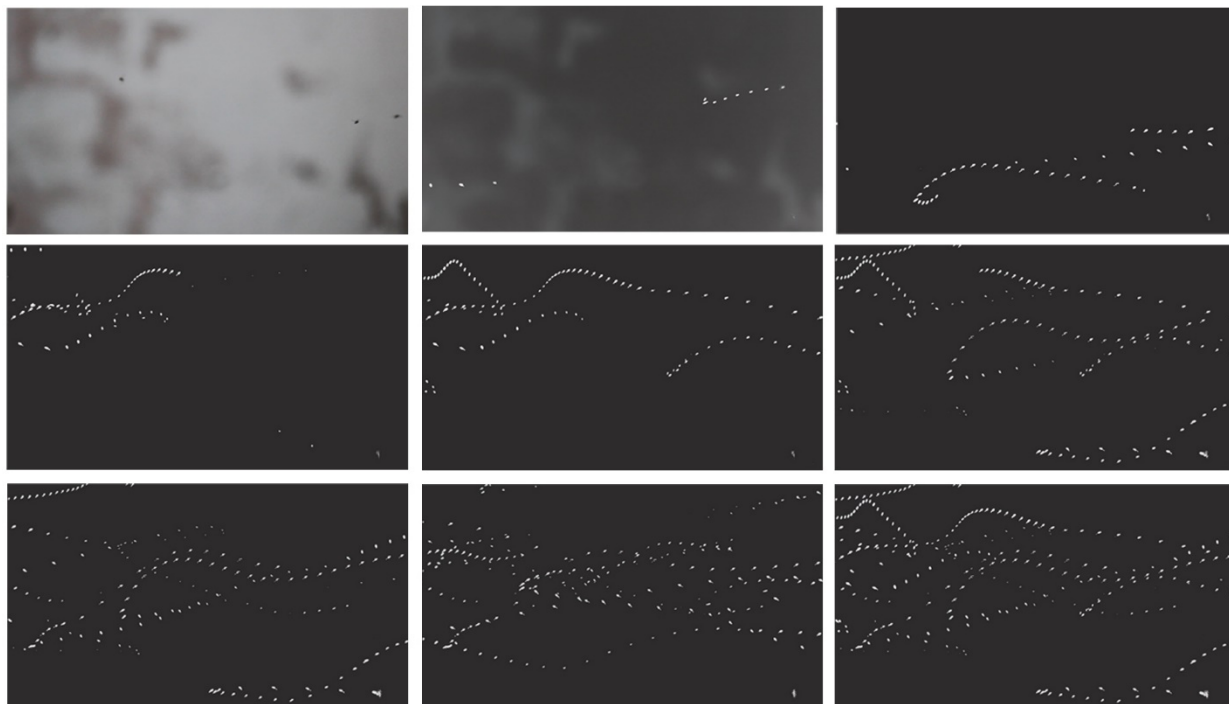


Slika 4. Prostorni oblik dobijen planarnim povezivanjem činilaca ambijenta praznine u jednoj tački vremena.

¹⁶ Treća dimenzija u radu *Negative* je dobijena po osećaju u nameri da se ilustruje željeni cilj koji bi bio ostvaren korišćenjem 3d Kinect tehnologije. Da bi se dobio 3d prostor kao osnova su korišćene precizne 2d koordinate iz video slike, a u programu *Auto Cad* im je rekonstruisana treća dimenzija.

Video rad omnibus *Negative, 2. deo* (2011.)

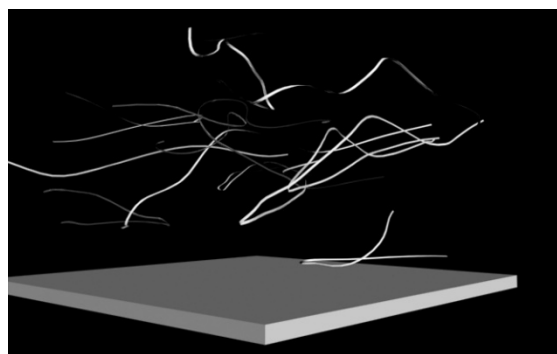
Autor Jelena Masnikosić



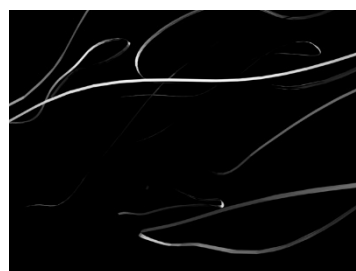
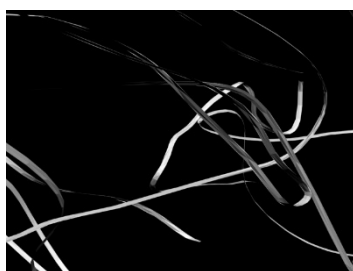
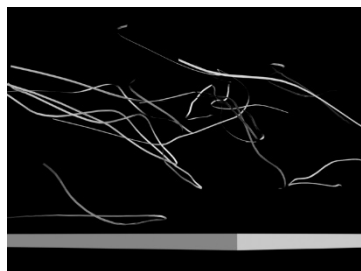
Slika5. Kadrovi iz videa *Negative*



Slika6. Superponirane putanje iz video slike
- osnova za 3d *Pejzaž praznine*.



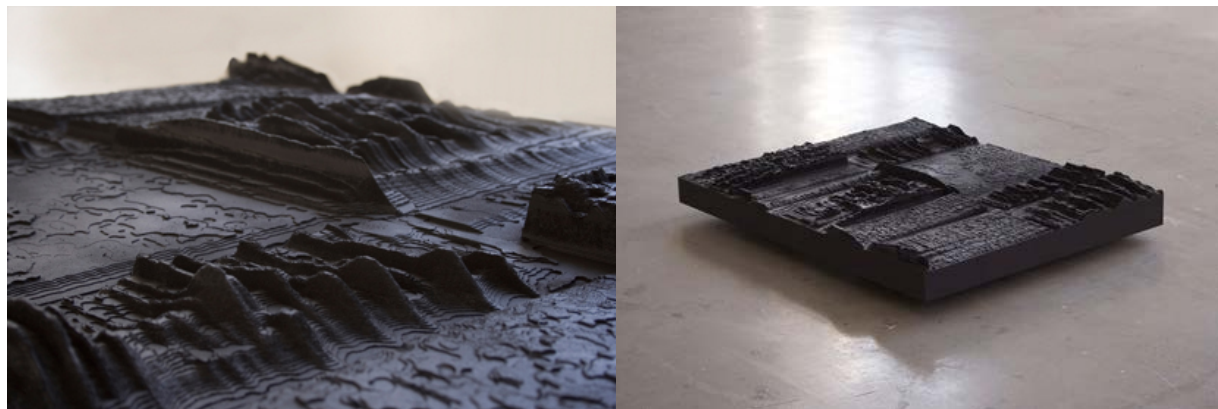
Slika7. Prostorni prikaz putanja generisanih
kretanjem mušica.



Slika8. Detalji 3d modela *Pejzaža praznine*

Zvučna skulptura *Reflection*

Autori : Benjamin Maus i Andreas Nikolas Fišer (Andreas Nicolas Fischer)



Slika9. Zvučna skulptura *Reflection*

Spisak korišćene literature

- Capra, Fritjof. *Tao fizike*, Opus, Beograd, 1989.
- Ce, Lao. *Tao Te Ding: knjiga smisla i života*, Babun, Beograd, 2009.
- Clark, Robert Charles. "The total control and chance in music: A philosophical analysis", *Jaac No* 28 (1970.), str. 355-360.
- Džajls, Dejvid. *Psihologija medija*, Klio, Beograd, 2011.
- Fidler, Rodžer. *Mediamorphosis*, Klio, Beograd, 2004.
- From, Erih, D. T. Suzuki. *Zen budizam i psihoanaliza*, Nolit, Beograd, 1964.
- Hajzenberg, Verner. *Fizika i metafizika*, Gradac K, Čačak, 2009.
- Jung, Carl Gustav, W. Pauli. *Tumačenje prirode i psihe*, Globus, Prosveta, Zagreb, 1989.
- Jung, K. G.. *Dinamika nesvesnog*, Matica Srpska, Novi Sad, 1984.
- Jung, K. G.. *Duh i život*, Matica Srpska, Novi Sad, 1977.
- Jung, K. G.. *O psihologiji nesvesnog*, Matica Srpska, Novi Sad, 1984.
- Jung, Karl Gustav. *Aion*, Atos, Beograd, 1996.
- Kon, Žan. *Estetika komunikacije*, Klio, Beograd, 2001.
- Laslo, Ervin. *Nauka i akaško polje: integralna teorija svega*, Esoteria, Beograd, 2007.
- McEvelley, Thomas. *The Triumph of Anti – Art.*, Documentext, New York McPersons & Company, 2005.
- McTaggart, Lynne. *Polje*, Teledisk, Zagreb, 2005.
- Mihajlović Slavinski, Živorad. *Ji Ding: Filozofska mašina*, Autorsko izdanje, Beograd 1988.
- Milijić, Branislava. *Semiotička estetika*, Institut za književnost i umetnost, Beograd, 1993.
- Naumann, Francis M., Bradley Bailey. *Marcel Duchamp: The art of chess*, Readymade press, New York, 2009.
- Paskvaloto, Đanđorđo. *Estetika praznine*, Klio, Beograd, 2007.
- Pajin, Dušan. *Zen danas*, Dečije novine, Gornji Milanovac, 1989.
- Raković, Dejan. *Osnovi biofizike*, IASC&iEFPG, Beograd, 2008.
- Raković, Dejan. *Sećanja, snovi, razmišljanja: o prošlom i budućem 1984-2007. Na razmeđu kvantno-holografske i klasično-redukovane stvarnosti*, IASC&iEFPG, Beograd, 2008.
- Suzuki, D. T.. *Obuka zen monaha*, Kokoro, Beograd, 2009.
- Suzuki, D. T.. *Uvod u Zen Budizam*, Biovega d.o.o., Zagreb, 1998.

Šuvaković, Miško. *Pojmovnik suvremene umjetnosti*, Horetzky, Zagreb; Vlees & Beton, Ghent, 2005.

Talbot, Michael. *Holografski svemir*, TELEDisk, Zagreb 2006.

Todorović, Aleksandar Luj. *Umetnost i tehnologije komunikacija*, Klio, Beograd, 2009.

Tormey, Alan. "Indeterminacy and identity in art", *Monist No58* (1974.) , str. 203-215.

Trebješanin, Žarko. *Šta Jung Zaista nije rekao*, Službeni glasnik, Beograd, 2012.

Vedral, Vlatko. *Dekodiranje stvarnosti: univerzum kao kvantna informacija*, Laguna, Beograd, 2014.

Veljačić, Čedomil. *Budizam*, Opus, Beograd, 1990.

Watts, Alan W.. *Put žena*, Niro "Književne novine", Beograd 1982.

Veb izvori

<http://www.dejanrakovicfund.org/prezentacije/2009-KROZ-PROSTOR-I-VREME-4.pdf>
http://www.dejanrakovicfund.org/radovi/2013_Religija_nauka_kultura_RakovicD.pdf
<https://www.youtube.com/watch?v=zuIf1Em1EEc>
<http://kpv.rs/?p=635>
<https://www.youtube.com/watch?v=17BMY1yKc3A>
<http://www.youtube.com/watch?v=rDI9Sg8Whqo>
<http://www.youtube.com/watch?v=LqulACoa9DI&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=EaVHOIN0sqI&list=PL82C279AFFC1D2EE9&index=10&playnext=1>
<http://solomonsmusic.net/4min33se.htm>
<http://www.youtube.com/watch?v=HypmW4Yd7SY&feature=related>
<http://www.youtube.com/watch?v=zY7UK-6aaNA>
<https://www.youtube.com/watch?v=1PFxAiVwfis>
<https://www.youtube.com/watch?v=fsFHokJzLrA>
<https://www.youtube.com/watch?v=bz4TBKZZKjk>
http://en.wikipedia.org/wiki/Prepared_piano
http://en.wikipedia.org/wiki/Ananda_Coomaraswamy
https://uwspace.uwaterloo.ca/bitstream/handle/10012/4798/Wilcox_Stephen.pdf?sequence=1
http://en.wikipedia.org/wiki/I_Ching
http://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Changes
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/3401901.stm>
http://sr.wikipedia.org/wiki/Generativna_umetnost
http://sh.wikipedia.org/wiki/Platon#Ontologija:_teorija_ideja
<http://semiconductorfilms.com/art/>
<http://brekel.com/>
<http://brekel.com/brekel-pro-pointcloud-v2/pro-pointcloud-2-demonstration-video/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/Kinect>
<http://www.popsci.com/gadgets/article/2011-11/how-kinect-changed-gaming-art-and-even-medicine>
<http://www.creativeapplications.net/processing/cloud-pink-by-everyware-another-world-above/>

<http://www.creativeapplications.net/processing/soak-dye-in-light-processing-kinect/>
<http://en.wikipedia.org/wiki/GLSL>
<http://www.creativeapplications.net/processing/kinect-graffiti-tool-processing-kinect/>
<http://actu.epfl.ch/news/connecting-kinects-for-group-surveillance/>
<http://jamesgeorge.org/works/deptheditordebug.html>
<http://www.openframeworks.cc/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Golan_Levin<http://rgbdtoolkit.com/>
<http://wanderlustmind.com/2012/02/03/golan-levins-ama-video-uses-experimental-3d-cinema/>
<http://vimeo.com/38840688>
<http://chrisvik.wordpress.com/2012/03/06/dance-controlled-kinect-music-part-1/>
<http://www.kinecthacks.net/using-kinect-with-faast-as-a-dj-controller/>
<http://www.kinecthacks.net/kinemed-gestural-interface-for-operating-rooms/>
<http://www.kinecthacks.net/reverse-parking-assist-using-microsoft-kinect/>
<http://www.chaoticmoon.com/labs/board-of-awesomeness/#!/prettyPhoto>
<http://www.psfk.com/2011/10/video-game-simulator-translates-experience-into-the-real-world.html>
<http://www.creativeapplications.net/openframeworks/all-eyes-on-you-openframeworks-javascript-kinect-arduino/>
<http://www.creativeapplications.net/c/kinetic-logo-at-deutsche-bank-c/>
<http://www.inquisitr.com/101104/kinect-hack-designed-to-help-blind-people-navigate/>