

žava i veći broj presnimavanja. (To jest *high band* kolor video od 2 inča; ne baš tako dobro od 1/2 inča) Kada napravite četvrtu verziju filma, kontrast i zrno se naglo povećavaju. Na traci *Pilobolus and Joan* koju sam nedavno snimio, pravili smo čak devet ili deset presnimavanja bez znatnijeg gubitka kvaliteta.

Takođe u mom radu na televiziji, imao sam pristup kompjuterima i sintisajzerima koji su mi omogućavali ne samo da kombinujem slike, već i da ih transformišem, da im menjam oblik i boju. Moja prva traka uz pomoć kompjutera, *Thermogenesis*, stvorena je od pet jednostavnih crno/belih crteža. Pokret i boja su stvoreni pomeranjem različitih prekidača i klizača. Naravno, bili su neophodni ljudi koji su znali kako da proizvedu proizvedu pokrete pomeranjem tih prekidača i prekidača. U tome sam imao sreću da radim sa Walterom Wrightom komé je, za drugim kompjuterom, pomagao Richard Froman.

Imao sam velike rezerve prema kompjuteru dok sam radio prvu takvu traku. Prvo, video sam dosta kompjuterizovanih traka. Težile su ili prema lepim varijacijama Lissajous oblika, ili krutim mehaničkim transformacijama, ili svetlucavim, slatkim, osvajajućim reklamama. Sve su postale kliše. Uplašio sam se da su to jedine mogućnosti, jer me nijedna nije previše privlačila. Takođe, bio sam



sumnjičav prema mogućnosti kontrole ritma i senzualnog kvaliteta pokreta, jer kada sam završio crteže mogao sam samo da kažem Walteru i Richardu kakvu vrstu pokreta želim, šta želim da izbegnem i tempo koji želim. I u slikarstvu i u filmskom snimanju »iz ruke«, uživam u telesnom zadovoljstvu fizičkog oblikovanja dela. Plašio sam se da ću, tako potpuno odvojen od fizičkog osećanja stvaranja, sa kompjuterom, biti frustriran. No, ispalo je da nije tako.

Na moje zaprepašćenje klizači, prekidači i ostala dugmad odgovarali su na poteze Waltera i Richarda kao i svaki drugi instrument. Imali smo trenutne transformacije koje smo stalno pratili na monitoru. Idealno bi bilo da sam znao da sam napravim neke od transformacije, ali iskustvo je, još jedanput, bilo analogno muzičkom izvođenju. Posmatrajući monitore, dajući uputstva, mašući rukama i tražeći izmene davalo mi je dovoljno osećaja direktne uključenosti.

Mislim da je u radu sa kompjuterom najimpresivnije koliko mnogo animacija može da se izvede za kratko vreme. Animacija za *Thermogenesis* urađena je za jedan dan. Trebalo je meseci i meseci da se isto uradi na filmu. Kod *Scape Mates* trebalo nam je dva dana za kompjutersku animaciju, jedan dan za probe u studiju, dva dana za snimanje, dva dana za montažu i pola dana za nasnimavanje audio kanala. Ovo ne uključuje vreme koje sam proveo na planiranju produkcije, izrađivanju crteža za animaciju, preliminaru montažu na VTR-u od 1 inča i komponovanju muzike. Čak i tada, ukupno vreme bilo je daleko kraće nego da je rađeno filmom.

U radu na *Thermogenesis* i *Scape Mates* jedna stvar je na mene ostavila negativan utisak. Monitori na dva kompjutera nisu bili istovetno podešeni. Kada bi podesili boju za pozadinu na Ri-

chardovom kompjuteru, boje na Walterovom (koji je bio u drugoj sobi) nisu bile iste. Ovo je dramatisovalo karakteristiku videa sa kojom stvaralac mora da se suoči. Način na koji vidite delo dok ga stvarate može da bude veoma različit od načina na koji će ga drugi posmatrati, jednostavno zato što su monitori, ili prijemnici, različito podešeni. Kao slikar znao sam da slika drugačije izgleda pod severnim svetlom studija nego pod veštačkim svetlom galerije. Ponekad mi je uznemiravalo saznanje da će se karakter dela promeniti ukoliko se izloži na mestu gde je temperatura svetla različita od svetla u studiju gde je naslikano. Radom na filmu saznao sam bolnu istinu da postoji neverovatan broj načina da se izmeni karakter filma: razlike u filmskoj traci, razlike u razvijanju, izbleđivanje od lampe printera i projekcionog aparata, razlike u intenzitetu projekcione lampe i veličini platna, kao i razlike u ambijent-svetlu. U tom pogledu, video je mnogo gori. Sa samo četiri različite kontrole, osvetljenost, kontrast, zasićenost boje i izbor nijanse, mogu se dobiti stotine varijacija. Svaki monitor ili prijemnik će biti tako podešen da će samo jedan od tuceta biti blizu »originalu«. Slikar uglavnom očekuje da se njegovo delo vidi onako kako ga je naslikao. Filmski stvaralac očekuje da će biti prikazano onako kako je on zamislio. Video-stvaralac očekuje da ne bude viđeno onako kako ga je on zamislio, osim ako nije prisutan da lično podesi monitor. Svidelo se to vama ili ne, gledalac je saradnik u predstavljanju dela. Drugi problem je pojavljivanje horizontalnih raster linija ako je gledalac blizu ekrana, a fiksiranih tačkica ako je još bliže. Svaka od ovih karakteristika može da se iskoristi i upotrebi estetski, ali u većini slučajeva one odvlače pažnju. A razdvojeni trag loše razlučuje detalje kad ste blizu. Gledalac ima izbor: da ostane blizu i gleda tačkice, ili da sedne dalje i gleda mali ekran.

Ovo navodi na problem daljine gledalaca i uslova gledanja. Naravno, bio sam i ranije svestan ovih problema ali su se oni najžešće izrazili u mom poslednjem video-radu *Pilobolus and Joan*. Na ovom projektu saradivao sam sa ženom. Sedeo sam u našoj dnevnoj sobi i prikazivao joj grubu montažu kada sam osetio da nije shvatila poentu jedne scene. Kao da uopšte nije videla ono što sam ja smatrao najvažnijim elementom. Rekoh joj: »Pogledaj ponovo«. Još uvek nije shvatila na šta mislim pa smo ponovo pustili taj deo. Konačno se približila monitoru za samo jedan metar znači pomakla se sa tri metra na dva. Tada je videla na šta sam mislio. Očigledno je da su daljina gledanja i veličina ekrana veoma važni faktori. Premeštanje za nekoliko redova u bioskopu obično ne stvara razliku koja se javlja kada se promeni daljina od ekrana za nekoliko desetina santimetara. Mali, prilično grub ekran, sa učvršćenim fosforom, jednostavno nije dovoljno dobar za izvesne podznake, strukture i detalje. Zato se javlja pritisak da se koriste jednostavne, krupne slike. TV slika je krupni plan glave. U tom minijaturnom prostoru često osećam da je beskonačnost metar i po iza ekrana. Zato što razmera za nas ima značaj, mali ekran je zaista problem u situaciji kada rad pokazujete većoj grupi. Imam pomešana osećanja o radovima sa više ekrana. Neki put se koriste da bi prikazali brojne slike i stvorili osećaj skulpture, ali neki put kao da se koriste da bi zauzeli više prostora, da stvore više »fizičke težine« kojom obujmljuju gledaoca. U takvim situacijama mislim da je bolji jedan veliki ekran.

Ovo me vodi razmišljanju o daljem razvoju. Svakako bih voleo da radim sa video visoke rezolucije (*high resolution*) i sa većim ekranom. Voleo bih da imam automatsku reprodukciju boje i kontrasta. Voleo bih svestranije kompjutere-sintisajzere i kolorizatore. Još nisam koristio CMX sistem za montažu, ali on, uz pomoć kompjutera, može da bude od velike koristi. Ovaj razvoj uglavnom zavisi od novca. Zato bih želeo da bude više pomoći za otvaranje centara i radionica sa savršenijom opremom, naročito tamo gde nema problema sa sindikatom. Želeo bih da bude mnogo više pomoći video-umetnicima, tako da mogu da rade na televiziji i želeo bih da stanice emituju njihove radove s vremena na vreme, zato što video-umetnosti skoro i nema u TV difuziji. Gledajući još dalje, voleo bih da radim sa prenosnom, kolor, trodimenzionalnom holografskom televizijom. Dalje od toga razmišljam o prastarom snu, nalik na naučnu fantastiku, u kome dete-umetnik-bog stvara i po volji transformiše sve što mu srce poželi. Bez obzira da li će sredstvo biti mikrohirurgija kombinovana sa svetskom bankom kompjuterskih memorija i telepatije, ili duh iz Aladinove lampe, jedino ograničenje bila bi čovekova imaginacija.

Ali čak i sa takvom svemoćnošću osnovni problemi stvaranja dela bi i dalje ostali: odlučiti sa kojim elementima da se počne; onda odgovoriti na njihovu fizičku pojavnost; onda dodati, ili promeniti, ili izbaciti elemente po nekom sistemu logike ili osećaju ispravnosti; nastaviti sa istraživanjem, modifikacijama i korekcijama do samog kraja. Uvek će to biti pitanje postavljanja i rešavanja problema, ali i prijatna borba bez obzira o kojem je mediju reč.

Ed Emshwiller, »Image Maker Meets Video, or. Psyche to Psychics and Back«. Douglas Davis & Alison Simmons (priř.). The Television MIT Press, Cambridge, Mass., 1978.

Sa engleskog preveo Branislav Anđelić