

abstraktni animirani film

dejan sluga



Vormittagsspuk,
Hans Richter, 1927/28

1. UVOD

"Problemi v moderni umetnosti so vodili direktno k filmu. Organizacija in orkestracija oblike in barve, dinamika gibanja, simultanost so bili problemi, s katerimi so se morali spoprijeti Cezanne, kubisti in futuristi. Kubizem, dadaizem, ekspresionizem, abstraktna umetnost in nadrealizem pa v filmu niso našli le primerne sredstva, ampak novo "dopolnitev" na višji ravni."
Hans Richter

Navedena misel enega od protagonistov avantgardnega filma nam jedrnatoponazarja pričakovanja, ki so jih nekateri gojili v zvezi z novim medijem v prvih dveh desetletjih 20. stoletja. V likovni umetnosti so takrat intenzivno iskali nova izrazna sredstva, ki bi primerneje izrazila duha časa tedanjega znanstveno-tehnološkega napredka. Objekti industrijske revolucije so postali predmeti fascinacije umetnosti. Po drugi strani je sama umetnost, zlasti slikarstvo, evoluirala do tiste stopnje, ko so se nekateri imanentni slikarski problemi zdeli nerešljivi zgolj z uporabo konvencionalnih likovnih sredstev. Mnogi avantgardisti so bili prepričani, da lahko novi tehnološki mediji nudijo ustrezen odgovor na mnoga nerešena vprašanja umetnosti.

Leta 1895 sta brata Lumière prikazala prvi film in tako svetu predstavila novo sredstvo za posredovanje vizualnega. Odkritje na danje umetnike najprej ni napravilo prevelikega vtisa, vendar pa je že čez nekaj let film (zlasti zaradi svojega temeljnega elementa – gibanja) postal močno prisoten v zavesti slikarjev. Gledano umetnostno-zgodovinsko je po letu 1895 (letnica ne označuje le odkritja filma, pač pa tudi konec obdobja impresionizma!) šel razvoj slikarstva ravno k ukvarjanju s problematiko svetlobe in gibanja, dveh konstitutivnih elementov filma. Potem ko so impresionisti razrešili problem barve z vidika uporabe svetlobe, pa je ostal problem gibanja, ki se je v slikarstvu reševal s simbolnim in sugestivnim prikazovanjem. Poleg navedenega je film tedanje umetnike zanimal tudi kot medij, v katerem bi lahko končno verificirali idejo Gesamtkunstwerka. Teoretsko misel je vznemirjala praksa kolektivne produkcije in percepcije filmskega dela (oz. "anonimnost ustvarjalca" ter industrijska obdelava dela), kar je prav tako stalo v centru umetnostnih polemik tedanjih avantgard. Že zgodaj sta se oblikovala dva osnovna trenda avantgardističnega ukvarjanja s filmom: za prvega je značilno formalno ohranjanje narativne (asociativne) strukture in fotografske realnosti, čeprav je vsebinsko daleč od konvencionalnega filma. Druga smer je pojmovala film kot slikovno tehniko likovne umetnosti, kot neke vrste kinetično umetnost, katere glavni cilj so vizualne harmonije, ustvarjene s pomočjo barv, svetlobe in gibanja.

Ker obstaja v korpusu sicer precej nesistematske literature o tem predmetu precejšnja terminološka zmeda, bom najprej uvedel bazično distinkcijo, po kateri bomo abstraktni film delili na tri osnovne skupine:

- Prvo predstavlja t.i. "svetlobno-prostorski-kinetični" film, ki ga določajo postopki multidimenzionalnega projiciranja barvne svetlobe. Gre za eksperimentalna iskanja Hirschfeld Macka, Lazsla Moholy-Nagyja, zlasti pa Thea van Doesburga na Bauhausu, ki pa razen redkih izjem niso prerasla okvirja eksperimenta in teoretskih spekulacij.
- Drugo skupino tvorijo abstraktni filmi, v katerih se uporablja (v glavnem, ne pa izključno!) posneti, "realni material", se pravi, da gre za fotografsko registracijo oz. odslikavanje realnosti s filmskimi slikami kot "dozdevki realnosti". Za to zvrst se najpogosteje uporablja izraz "predmetni ali absolutni film" (francoski avtorji so uveljavili oznako *cinema pur!*). Dela temeljijo na ne-narativnem principu asociativno montiranih prizorov; značilne primere sta ustvarila zlasti Fernand Leger (npr. *Ballet Mechanique*) in Man Ray (npr. *Emak Bakia*).
- V tretjo skupino sodi abstraktni animirani film (dalje AAF). Od prejšnjih skupin abstraktnega filma se loči po tem, da uporablja izključno grafični material, ki ga harmonizira z glasbo. Prevladujoči motivi so transformacije barv in svetlobe ter gibanje oblike.

Izmed vseh prej naštetih smeri abstraktnega filma kaže po prisotnosti tako formalnih kot vsebinskih, tj. likovno-ikonografskih elementov, najmočnejšo povezavo z likovno umetnostjo ravno AAF. Dela AAF učinkujejo kot abstraktno slikarstvo, ki mu je dodana dimenzija gibanja. Notranjo logiko jim daje ritmična gradnja, ki jo lahko strukturno primerjamo, povezujemo z glasbo. Pri tem so analogije z glasbo dveh vrst; po eni strani gre za "ilustrativno" navezanost na določene zvrsti glasbe ali kar določene glasbene kompozicije, po drugi strani pa gre za globlje strukturne, teoretsko domišljene povezave z zakonitostmi glasbe.

2. ZGODOVINA IN RAZVOJ ABSTRAKTNE ANIMACIJE

AAF lahko v ožjem pomenu datiramo v čas med 1919 in 1925 (obdobje, ko delujejo glavni predstavniki), čeprav njegovi začetki segajo v leto 1910 in se nadaljuje tudi po letu 1930. Simptomatično je, da rojstni datum AAF – leto 1910

– sovpada z začetkom abstraktnega slikarstva; to leto Wasilij Kandinski namreč naslika svojo prvo abstraktno kompozicijo (Abstraktes Aquarell). Lahko bi rekli, da je razvoj slikarstva v določenem trenutku pripeljal do tiste točke, ko je bilo slikarska iskanja – vsaj v določenih smereh – nujno nadaljevati s pomočjo novega medija.

Za neposredne predhodnike oz. "prvo fazo" AAF moramo šteti tiste posamezne poskuse, ki so nastali (neodvisno eden od drugega) deloma na osnovi takrat že razvite tehnologije animiranega oz. trik-filma, deloma pa kot neposredno ročno obarvani ali "viražirani" kosi filmskega traku. Žal se ni ohranilo niti eno delo, ostali so le pisni fragmenti in skice.

Prve abstraktne filme, ki so bili kdajkoli realizirani, sta ustvarila futurista Arnaldo Gina in Bruno Corra med leti 1910-12. Šlo je za prve ročno obarvane – direktno na celuloid – animirane filme, ki so nastali kot rezultat njunega ukvarjanja s t.i. "kromatično glasbo". Postopek sta imenovala "prevajanje iz glasbe v barvo" in "vizualizacija lirike". Najprej sta svoje ideje poskušala realizirati z "glasbenimi orglami", vendar sta kmalu našla ustrežnejši medij. Tudi poskusi nemškega slikarja Hansa Stoltenberga so šli po tej poti, namreč "prevajanja glasbe v barve". Njegova teorija se je tesno navezovala na sodobne raziskave o povezanosti barve in zvoka, ki sta se jih v praksi pozneje lotevala zlasti Kandinsky in Klee. Za Stoltenberga AAF ni bil nova smer v filmu, temveč nova tehnika slikarstva.

Leopold Survage, sicer kubistični slikar, je znan kot avtor manifesta *Le rythme colore* (1914). Tudi Survage se je ukvarjal s problemi analogij med glasbo in "barvno umetnostjo". Njegovo istoimensko filmsko delo (*Le rythme colore*, Obarvan ritem) je bilo zamišljeno kot serija ločenih prizorov, kjer naj bi čiste abstraktne barvne oblike, postavljene v gibanje in kinetično interaktivne, "evocirale v gledalčevem umu ritem melodičnega in harmoničnega razmerja, ki se giblje v času". Prvo ohranjeno delo, ki bi ga po formalno-estetskih kriterijih lahko uvrstili v smer abstraktnega animiranega filma, je **Opus 1** nemškega slikarja Walterja Ruttmanna. Poleg Ruttmanna so se v 1. polovici 20-ih let z AAF intenzivno ukvarjali še Viking Eggeling, Hans Richter in Oskar Fischinger. Našteti niso nikoli tvorili tesneje povezane skupine, šole ali gibanja, čeprav sta npr. Eggeling in Richter vsaj dve leti tesno sodelovala, stiki pa so obstajali tudi med Ruttmannom in mlajšim Fischingerjem. Štiri umetnike, ki so se označevali s pomenljivim nazivom "die Filmbildner", je v prvi vrsti družila tesna navezanost na slikarstvo, saj so bili trije od njih – Richter, Eggeling in Ruttmann – šolani slikarji, sopotniki avantgard, medtem ko se je Fischinger s slikarstvom začel ukvarjati pozneje. Vsem je bilo skupno iskanje, usmeritev pozornosti na tisto, kar je v filmu bistveno: to sta svetloba in gibanje. Druga pomembna skupna značilnost skupine je bila njihova afiniteta do glasbe, najsi je šlo za študij glasbenih zakonitosti ali zgolj intimno glasbeno prakso oz. neposredno ukvarjanje z glasbo.

Viking Eggeling, na akademiji Brera v Milanu šolani slikar, se je v tem času zmeraj bolj ukvarjal z idejo koncipiranja "objektivne slikarske gramatike", pri čemer je analogije iskal predvsem v glasbenih zakonitostih. Prvi osnutki tega, čemur je sam rekel "Generalbass der Malerei", so nastali med 1915 in 1919, npr. serija grafik, litografij, z naslovom *Basse generale de la Peinture – Extension*.

V osnovi gre za oblikovanje takšne vizualne govornice, ki bi bila razumljiva vsem ljudem in ki bi zato morala biti sestavljena iz preprostih, geometrično-abstraktnih znakov. V spisu *Prinzipielles zur Bewegungskunst* Eggeling pravi: "Umetnost ni subjektivna eksplozija individuuma, ampak organski jezik vsakega človeka, zato je njegov pomen primaren. V osnovi mora biti lapidaren in brez napak, da se lahko resnično uporablja kot govornica človeštva."

Ideja t.i. "univerzalnega jezika umetnosti" se seveda ni pojavila šele v 20. stoletju; sledimo ji lahko daleč nazaj v kulturno zgodovino, v umetnosti pa se ves čas nekako periodično pojavlja. V slikarstvu naj bi "jezik osnovne linije slikarstva" temeljil na določeni "abecedi", katere elementi bi pri vsakem gledalcu povzročili isti vizualni doživljaj. Zaradi skupnih korenin vseh "ustvarjalnih področij" bi

takšna "abeceda" povezovala vse umetnosti (v romantiki se je ideja pojavljala v kontekstu zamisli o *Gesamtkunstwerku!*) V prvih dveh desetletjih 20. stoletja se je ideja "univerzalnega jezika umetnosti" najizraziteje pojavila pri avtorjih skupine De Stijl ter Kleeju in Kandinskem. Leta 1918 je Eggeling v zuriškem krogu dadaistov, ki mu je takrat pripadal, prek Tristana Tzare spoznal nemškega slikarja Hansa Richterja, s katerim je nato tesno sodeloval do leta 1921 (oziroma 1923, kot je navedeno v nekaterih virih). Richter, rojen leta 1888, je bil izmed četverice najbolj vsestranski avtor. Njegova zapuščina obsega obširen slikarski opus, večje število raznovrstnih filmov in precejšnje teoretsko-publicistično delo. Razen tega je Richter izdal prvi umetniški časopis – *G*, ki je eno številko v celoti posvetil filmu (izšla leta 1926).

V skladu z načeli gibanja DADA je Richter 1917. začel s t.i. "vizionarskim slikarstvom", pri čemer je po lastnih besedah razvijal "proste improvizacije in svobodne igre z barvo". A že leto pozneje so se njegovi slikarski principi spremenili in začel je iskati neke vrste "strukturni red" (serija grafik *Portreti v črno-belem*). Šlo je za podobno iskanje oz. oblikovanje "slikarske gramatike", kot jo je iskal Eggeling v svojem delu.

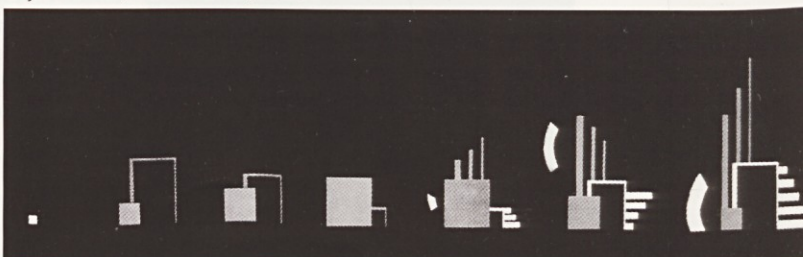
Richter in Eggeling sta v letih 1919-21 živela in delala na posestvu Richterjevih staršev v Klein-Holzigu. Potem ko je formiranje "slikarske gramatike" obrodilo v serijo grafičnih kompozicij, sta začela iskati možnosti kontinuiranega povezovanja elementov in kompozicij. To ju je pripeljalo do koncepta "zvitkov"

(*Rollenbilder*), v katerih sta videla idealno možnost vizualizacije ritma in gibanja v sicer statičnem slikarstvu in grafiki. Zvitki so nastali po vzoru vzhodno-azijskih slikarskih zvitkov; nanje sta Richter in Eggeling vnašala glavne momente nepretganega gibanja, pri čemer je postala evidentna razlika med simultanim (slikarskim) in sukcesivnim (filmskim) gibanjem. V zvitkih, ki so bili neke vrste "partiture" poznejših filmov, kot npr. v *Vertikalno-horizontalnem orkestru*, je Eggeling razvijal kompleksne grafične in tonalne kompozicije, Richter pa je v abstraktnem kolažu **Rhythmus 21** moduliral obseg, barvo in gibanje pravokotnikov. Že iz povedanega sledi, da je Eggelingu osnovni element in likovno-animacijsko temo predstavljala – linija, Richterju pa – ploskev. Ukvarjanje z nakazanim, sugeriranim gibanjem in "kontemplativnim" časom je Eggelingu in Richterju tako vodilo od po principih "objektivne slikarske gramatike" koncipiranih grafik prek zvitkov do filmskega predstavljanja realnega časa in realnega gibanja. Walter Ruttmann velja tako po idejni kot po realizacijski plati za začetnika "druge faze" abstraktnega animiranega filma. Kot slikar nikoli ni bil v ospredju, vendar je bil buden opazovalec avantgarde in je obenem – v nasprotju z večino slikarskih kolegov – uspešno živel od prodaje svojih del. Že od mladih nog se je intenzivno ukvarjal z glasbo, med študijem je npr. skupaj s prijateljem Maxom Buttingom, ki je kasneje napisal glasbo za **Opus 1 in 2**, igral čelo v različnih Münchenskih kavarnah.

Leta 1918, po prihodu s fronte, je Ruttmann manifestativno naslikal svojo zadnjo sliko s pomenljivim naslovom *Letztes Bild*. Končanje slike je menda pospremil z besedami: "Es hat keinen Sinn mehr zu malen. Dieses Bild muss in Bewegung gesetzt werden." ("Slikanje nima več nobenega smisla. Sliko je treba "spraviti" v gibanje!"). V tem času sta nastala tudi teksta *Kino und Kunst* in *Malerei mit Zeit*, ki predstavljata odločen poziv in precizno utemeljitev nove smeri v umetnosti.

Ruttmannovo delo **Lichtspiel Opus 1** je bilo prvič javno prikazano

Rhythmus 25, Hans Richter, 1925





Oskar Fischinger z enim svojih zvitkov

aprila 1921 v Münchnu. Tam je s posredovanjem kritika Bernharda Diebolda prišlo do prvega srečanja med Ruttmannom in 12 let mlajšim Oskarjem Fischingerjem. Fischinger, sicer strojni inženir in orgelski konstruktor, je do tega leta že napravil nekaj filmskih poskusov z napravo, ki jo je skonstruiral sam in ki bi jo lahko imenovali "rezalnik voščenege bloka" (Wachsschneidemaschine). Prve filme je Fischinger naredil v studiju Louisa Seela, med leti 1925-26 pa je sodeloval z Alexandrom Lazslom, ki je razvijal varianto barvnega klavirja. Fischinger se je nato zaposlil kot specialist za trik-filme pri podjetju UFA (mdr. je ustvaril "specialne efekte" za Langov film *Ženska na mesecu*, *Frau im Mond*, 1919), kjer je v filmsko prakso vpeljal tri-barvni sistem, imenovan Gasparcolor.

Po letu 1925 je bil Fischinger edini, ki je še delal abstraktne animirane filme; pravzaprav je s kreativnim delom takrat šele prav začel. Njegovo glavno delo predstavlja serija *Studien*, kjer gre za parminutne filme, v katerih je izbrane skladbe precizno sinhroniziral s spreminjanjem oblik in njihovim gibanjem. Ta nekdanji inženir strojništva je paradoksalno konec 40-ih, zlasti pa v naslednjih dveh desetletjih, doživel več razstav v pomembnih ameriških galerijah; deloma kot slikar, deloma kot eden izmed pobudnikov ameriškega avantgardnega filma.

Manifestacija *Der Absolute Film*, ki je potekala maja 1925 v Berlinu in kjer je bilo prikazano večje število avantgardnih filmov, predstavlja obenem vrhunec in začetek zatona AAF. Dejstvo je namreč, da po letu 1925 Richter, Ruttmann in Eggeling niso več delali abstraktnih animiranih filmov. Ruttmann je po dveletnem promoru ustvaril verjetno najboljšo delo, "abstraktno" montažni eksperiment, ki uporablja dokumentarni material: *Berlin. Die Sinfonie der Grosstadt*; Richter mu je sledil s surrealističnim *Der Vormittagspuk*. S tem se je tudi v nemškem filmu začelo obdobje *Neue Sachlichkeit* (Nova stvarnost).

Na tem mestu lahko navedemo vsaj dva razloga, ki pojasnjujeta, zakaj je prišlo do nenadne spremembe ustvarjalne orientacije pri teh avtorjih. Prvega lahko najdemo kar v soočenju "šole AAF" s francosko avantgardo (Leger, Clair, Picabia, Man Ray) na tej manifestaciji, saj sta Legerjev *Ballet Mechanique* in Clairov *Premier Entr'Acte*, 1923) nemškimi ustvarjalci dokazala, da je možno "abstraktne" filme delati tudi s "kolažiranjem" posnetkov realnosti, predmetnega sveta. Drugi razlog pa verjetno tiči v filmu, ki je jeseni leta 1925 prispel v nemške kinodvorane in zrevolucioniral poglede na filmsko ustvarjanje. Sergej M. Eisenstein je z *Oklepnico Potemkin* opozoril na veliko izrazno moč do takrat slabo izkoriščenega filmskega postopka oz. sredstva – montaže. *Berlin in Vormittagspuk* kažeta, da sta se njuna avtorja moči tega sredstva zavedla med prvimi.

3. SLIKARSTVO – ANIMACIJA – FILM

Po izvedbeno-tehnični plati spada večina del AAF na področje animiranega filma, vendar je treba pri takšnem uvrščanju upoštevati kontekst avantgardnega filma, ki ločnice med animiranim in

neanimiranim filmom (ki temelji na fotografski realnosti) ne postavlja.

Animirani film bomo formalno-estetsko uvrstili med slikarstvo in film. Vendar je treba poudariti, da je temeljni dispozitiv, ki "poganja" animacijo – kinematografski oz. filmski.

Najpomembnejša konstitutivna elementa filmskega dispozitiva sta namreč gibanje in svetloba. Gibanje kot zaporedje enot v času (npr. zaporedje 24 sličic na sekundo), kjer čas po eni strani dojemamo kot simultano pojavnost – trajanje, po drugi strani pa kot sukcesivno pojavnost – gibanje. Svetloba je prezentna kot umetna svetloba, ki jo proizvaja luč projektorja, ki pada na platno in se od tam odbija na gledalčevo mrežnico. Tudi osnovni material, medij oz. "nosilec" je skupen; gre za filmski trak, prekrit z emulzijo, se pravi, da so nanj s fotokemijskimi postopki "vtisnjene" podobe, ki potem odsevajo na platno. Abstraktni animirani film ni le del slikarske ali filmske zgodovine, pač pa tudi del zgodovine animiranega filma in tega dejstva ne smemo izgubiti izpred oči. Seveda predstavlja AAF v tem kontekstu precej ekskluzivno, eksperimentalno in hermetično zvrst, ki ravno zaradi tega v tedanjem času ni bil pripoznan znotraj animiranega filma. Pomen avantgarde tudi za to področje je dobil šele post festum.

S pojavitvijo (okoli leta 1840) in razvojem fotografije je slikarstvo začelo opuščati nekatere, predvsem mimetične naloge. Začetek tega procesa lahko spremljamo ob vzporedni analizi in primerjavi razvoja impresionizma in fotografije (pri čemer lahko trdimo, da je fotografija neposredno vplivala na impresionizem!). Podobno se je pojavitev filma, čeprav bolj posredno, odrazila na razvoj umetnosti v začetku 20. stoletja. V tem času je umetnost ekspandirala; znanstveno-tehnični revoluciji je sledila tudi revolucija v umetnosti (ki se je oprla na znanstveno-tehnične dosežke!). Izoblikovala se je umetnostna avantgarda, ki je utemeljila obdobje v zgodovini umetnosti, ki mu danes pravimo moderna. Značilna lastnost likovne avantgarde je bila interakcija umetnosti in življenja. Novemu umetnostnemu hotenju se je film ponujal kot idealno izrazno sredstvo. Sam produkt moderne tehnologije je ponujal odgovore in rešitve za mnoge nerešene probleme likovne umetnosti, obenem pa je postavljala nova vprašanja in problematiziral funkcijo umetniškega dela. Predstavljal je reprodukcijsko umetnost *par excellence*, pokazal se je kot optimalen medij za razrešitev problematike gibanja, bil je primer kolektivne produkcije in recepcije umetniškega dela, obenem pa idealni primer realizacije romantičnega koncepta *Gesamtkunstwerk*. Tako je bil dojet pomen filma nasplošno znotraj večjega dela likovne avantgarde. Na kakšen način pa je v kontekstu likovne avantgarde fungiral konkretno abstraktni animirani film? Zdi se, da je odgovor najlažje poiskati v kratkem prerezu tistih praks, ki so utemeljile abstrakcijo, izhajale pa so iz ukvarjanja s problematiko gibanja, svetlobe in temporalnosti. Najradikalnejši premik v avantgardni umetnosti se je nedvomno zgodil z oblikovanjem abstraktno slikarske govornice. "Razkroj" reprezentacijske forme je v glavnem šel v dve smeri: v abstrahiranje figuralne podobe in "čisto", nerepresentacijsko slikanje. Bistvena sta postala dva elementa slikarstva: barva in ploskev. Potem ko sta Picasso in Braque po Cezannovih stopinjah opustila perspektivično enoglediščno pozicijo, sta z abstrahiranjem figuralnih form fragmentirala reprezentacijski (slikovni) prostor. Z druge strani je v abstrakcijo vodilo ukvarjanje s problematiko svetlobe, kot ga poznamo pri t.i. orfistih. Na pomembnih odkritjih o svetlobi in barvi iz 19. stoletja je najprej temeljila postimpresionistična praksa divizionizma oz. pointilizma. Kasneje se je na dognanja Eugena Chevreula oprl Robert Delaunay in izpeljal teorijo "simultanih barvnih kontrastov". Drugi orfist, František Kupka, je svojo zgodnjo varianto abstrakcije naslonil na teorije Herschela in Younga, zlasti pa na dognanja takrat med umetniki precej branega Ogdena Rooda. V osredotočanju na problematiko svetlobe in barve so Delaunay in Kupka sledili zlasti rayonisti (Larionov in Gončarova) ter ustvarjalci iz skupine *Der blaue Reiter* (Marc, Macke, Klee).

Zanimanje za problematiko gibanja kot dinamičnega razmerja med objekti je stalo v središču razprav gibanja futuristov. V slikarstvu sta se s tem najvehementneje spoprijela Balla in Severini, medtem ko je

Boccioni želel v svojih skulpturah "ujeti hitrost". Ker bomo o analogijah med slikarstvom in glasbo govorili v enem naslednjih poglavjih, se raje ustavimo pri tisti temeljni potezi, ki je v osnovi prisotna pri velikem delu abstraktne umetnosti – t.j. težnja po oblikovanju "univerzalne slikarske gramatike".

Seveda pri tem ne moremo mimo omembe treh velikih začetnikov abstrakcije: Kandinskega, Mondriana in Maleviča. Kandinski je "možnost sozvočja s kozmosom" uzrl predvsem v barvnih harmonijah. Mondrian je besedo likovne govorice utemeljil na geometrični mreži in treh osnovnih barvah. Malevič pa je zakonitosti slikarskega jezika povezal s spiritualnostjo (P.D. Ouspensky), kar ga je pripeljalo do opustitve barve in oblike; do "točke nič". Od tu naprej sta vodili dve liniji razvoja abstrakcije. Težnja po definiranju elementarnih sestavin likovne govorice je predstavljala temeljno preokupacijo članov skupine De Stijl, zlasti Van Doesburga, ki je celo utemeljil novo smer – t.i. elementarizem (Van Doesberg je pomemben kot propagator del Eggelinga in Richterja, slednjega je l. 1922 pripeljal v skupino De Stijl). Ideja o internacionalni povezanosti umetnikov in oblikovanju vsem razumljive likovne govorice je bila močno prisotna tudi v delih ruskih konstruktivistov. Svojo najdoslednejšo verifikacijo pa je ta koncept našel v dolgoletni dejavnosti šole Bauhaus. Če je ena smer razvoja abstrakcije vodila v zmeraj večjo matematično geometrizacijo oblik in "mašinizem", skratka, v estetiko purizma, pa je drugi pol z igrivostjo, z vključevanjem kaosa in slučajnosti predstavljalo gibanje DADA. Na tem mestu velja izpostaviti njena člana Duchampa in Picabia, tudi zaradi tega, ker sta bila v 20-ih letih protagonista tistega odvoda abstraktnega filma, ki smo ga na začetku definirali kot "predmetni ali absolutni film" (o tem več v naslednjem poglavju). V slikarstvu sta z *ready-madei* in mehanomorfičnimi figurami parodirala svet strojev.

Po tej krajši skici širšega kulturnega konteksta in specifične umetnostno-zgodovinske situacije, iz katere so izšli in v okviru katere so delovali avtorji AAF, lahko izpeljemo naslednjo primerjalno ugotovitev, namreč, da sta Eggeling in Richter sledila razvoju likovnih avantgard, medtem ko pri Ruttmannu in Fischingerju močnejše vpetosti v avantgardna gibanja 20-ih ni (tudi ob upoštevanju biografskih podatkov!). Na podlagi formalnih in vsebinskih značilnosti del AAF, postavljenih v ožji kontekst likovnih avantgard, lahko ta dela pogojno definiramo tudi kot konstruktivistična in ekspresionistična.

a) Ekspresionistična smer razume gibanje predvsem kot barvne metamorfoze. Učinek teh del temelji na prilagajanju barve in glasbe, saj gre za abstraktne filme, ki so koncipirani po glasbenih kompozicijah. Zato večkrat delujejo kot kinetično nizanje posameznih oblik, katerih tematska povezanost je razvidna šele iz glasbene spremljave. Ta smer, katere središče je bilo v Münchnu, kaže tesne navezave na kubizem, futurizem, orfizem Roberta Delaunaya in skupino Der blaue Reiter.

b) Konstruktivistična smer obsega le filme brez glasbene spremljave, gibanje pa razume kot oblikovne metamorfoze. Osnovni elementi teh del so "puristični" – abstraktno geometrični. Ožje stilistično-formalne povezave obstajajo zlasti s konstruktivizmom, rajonizmom, suprematizmom, neoplasticismom (De-Stijl), in šolo Bauhauusa. Pomembna pa je tudi naslonitev na gibanje DADA, iz katere tudi izvirajo glavni protagonisti. Središče teh tendenc je bilo v Berlinu.

4. DRUGE FORME AVANTGARDNEGA FILMA DO 1940.

A) Svetlobno-prostorsko-kinetični film

Specifična izrazna kvaliteta "svetlobno-prostorsko-kinetičnega" filma (dalje SPK) v primerjavi z AAF in "absolutnim filmom", je oblikovanje s svetlobo ter manipuliranje s časovnimi in prostorskimi dimenzijami. Temeljni element teh del, ki bi jih dandanes lahko mirno označili za performanse, je avtonomna svetloba oz. orkestracija barv z mnogodimenzionalnimi kinetičnimi svetlobnimi projektorji. Z abstraktnimi multiprojekcijami so avtorji poskušali preseči še danes običajno prakso dvodimenzionalnih filmskih projekcij, s tem (in obenem) pa dotodaj uveljavljeno sintakso filmskega jezika.

Na Bauhausu, šoli, katere dejavnosti so sicer vodile h kompleksni, celoviti arhitekturi, k neke vrste Gesamtkunstwerku, sta imeli filmska praksa in refleksija opazno vlogo. Najpomembnejši umetnik, ki se je na Bauhausu ukvarjal z abstraktnim filmom, je bil Theo van Doesburg. Leta 1929 je koncipiral "prostorsko-filmski" projekt, ki je sicer ostal v fazi teoretičnega izmisleka, sam pa ga je opisal kot "dinamično svetlobno arhitekturo". Van Doesburg je v tem delu videl logično nadaljevanje abstraktnih filmov Eggelinga in Richterja, ki jih je sam sicer cenil in je njuno delo spodbujal, čeprav je kritiziral zanemarjanje "projekcijskega prostora" na račun projekcijskega platna. Zaradi tega je bil celo mnenja, da naj omenjena avtorja ne bi "preseгла slikarskega in fotografskega oblikovanja". Šele ko "ploskev eksplodira", se dimenziji prostora in časa zlijeta v "prostorsko-časovni filmski kontinuum". Van Doesburg je zato postuliral drugačen pristop:

1. Logično gradnjo filma s "čistimi sredstvi"; tj. s svetlobo, gibanjem in sencami.

2. Kontrolirano geometrično orkestracijo svetlobnih in senčnih oblik.

Po teh principih je želel graditi "svetlobno arhitekturo", ki bi z uvedbo barvnega filma proizvedla učinke "kristaličnega filmskega kontinuum". Gledalci takšnega dela ne bi sprejemali kot konvencionalno filmsko predstavo, ampak naj bi delo "optično in akustično podoživeli".

Na žalost so tovrstne zamisli tudi na Bauhausu vse prerediti dosegle verifikacijo v praksi. Še tistih nekaj redkih realiziranih projektov danes ne moremo občudovati, saj je to zaradi narave teh del seveda nemogoče. Zaradi tega lahko trdimo, da je bistvo "svetlobno-prostorskega-kinetičnega" filma s svojo neponovljivostjo, "efemernostjo", bližje povojnim happeningom in performansom, vsekakor pa blizu temu, kar se je dogajalo znotraj gibanja Fluksus v 60-ih.

B) Absolutni, predmetni film ali *cinema pur*

Čeprav obstajajo raznovrstne povezave z likovno umetnostjo, zlasti na področju problematike kinetizma v slikarstvu, pa je formalno-estetski okvir, v katerega umeščamo abstraktni predmetni ali absolutni film (imenovan tudi *cinema pur*) – povsem filmski. Bistvena razlika je namreč v gradivu, s katerim delajo avtorji različnih smeri: pri AAF je to grafično gradivo, pri "SPK" barvna svetloba, pri *cinema pur* pa posnetki fotografske realnosti. Izhodiščno vprašanje te smeri je, kako s eksperimentiranjem s filmskimi sredstvi dospeti do popolnoma novih možnosti oblikovanja filmske realnosti. V največji meri so ta dela osvobodena koncepta narativnega dogajanja, zato lahko trdimo, da je eksperiment s filmskimi sredstvi tukaj postavljen pred literarno-vsebinske poudarke. Dejansko je refleksija samega medija povzdignjena na raven vsebine. V tem primeru je to ritmična kompozicija asociativno montiranih sekvenc fotografske realnosti ali njihovih kolažnih kombinacij s prizori abstraktnih oblik, kot tudi nekonvencionalna raba običajnih filmsko-tehničnih sredstev. Tako je dosežen učinek odtujenosti in vizualno "povzdignjenosti" pojavnosti stvari (predmetov)", s tem pa ustvarjena raven resničnosti, ki daleč presega "realnost kamere". Pri tem sta avtorje – v glavnem tedanje dadaiste – v prizadevanju za posebno obliko filmske poezije vodila princip psihičnega avtomatizma in princip drugačne izkušnje predmeta.

Poleg teoretičnih postulatov gibanja DADA ne smemo mimo navdušenja nad filmi Lumièra in Mélièsa, groteskami Maxa Lindra, zgodnjimi *slapstick* komedijami Macka Senetta in Charlieja Chaplina, neposredne predhodnike pa bi lahko našli tudi v teorijah futurističnega filma, predvsem pa v teoriji in delih francoskega impresionističnega filma. *Slapstick* komedije so npr. vsebovale mnoge od pomembnih principov, "elementov" dadaizma: pomen naključja, improvizacijo, nežive stvari kot protagonisti dogajanja, ritem kot temeljni kompozicijski element, različne tehnične trike kot upočasnjeno in pospešeno gibanje, montažne trike itd. Predmetni ali absolutni film je velikokrat uporabljal "mešano formo", se pravi, da so ga sestavljali posnetki fotografske realnosti in animirani posnetki. Večina francoskih piscev to smer označuje z izrazom "cinema pur", in če smo v enem od prejšnjih poglavij ugotavljali, da je velika

večina del AAF nastala v nemškem prostoru, lahko sedaj ugotovimo, da dela *cinema pur* izvirajo v glavnem iz francoskega prostora. Kronološko ga lahko uvrstimo med impresionistični in surrealistični film, saj se je v glavnem uveljavil med leti 1923-27. Zadnja letnica predstavlja leto obrata k surrealizmu, določata pa jo filma *L'Etoile de Mer* Manana Raya in *La Coquille et le Clergyman* Germaine Dulac. Za osrednje delo smeri *cinema pur* sicer velja film *Premor* avtorjev Renéja Claira (ki je film režiral) in Francisa Picabia (ki je napisal scenarij). Tukaj so v najpopolnejši obliki izpeljani principi dadaizma, kar postane jasno že iz kratkega opisa nekaterih najznačilnejših prizorov: šahovske partije, ki jo na strehi igra Marcel Duchamp in Man Ray, prizor z baletno plesalko, za katero se pozneje izkaže, da je moški, ironična demonstracija fetišizma gibanja in hitrosti v prizoru, ko kolesarji, avtomobili, ladje in letala zasledujejo mrtvaški voz, ki s pospešenim ritmom divja po pariških ulicah. Odlični posnetki so komponirani s precizno asociativno, "abstraktno" montažo. Kljub temu (ali ravno zato) pa bi to delo prej umestili na mejo med *cinema pur* in surrealizem. Film je znan tudi po tem, ker v njem nastopa veliko znanih umetnikov, npr. Erik Satie, Francis Picabia, Man Ray, Marcel Duchamp itd. V nasprotju z AAF in "svetlobno-prostorskim-kinetičnim" filmom moramo dosežke *cinema pur* vrednotiti kot eksperimente, ki so dosledno širili obseg polja filmskega jezika. Drugače povedano: analiza *cinema pur* mora izhajati iz specifično filmsko-estetske problematike, zato moramo dela *cinema pur* obravnavati v kontekstu filmskega razvoja. Sredi 20-ih je prišlo do medsebojnih vplivanj med nemškim ekspresionizmom, Novo stvarnostjo, sovjetsko filmsko avantgardo in francoskim impresionizmom, kar je nedvomno vplivalo na avtorje *cinema pur*. Pomemben je zlasti slednji vpliv, saj je estetika *cinema pur* v veliki meri temeljila na francoskem impresionističnem filmu.

5. GLASBA IN SLIKARSTVO

"Zelo zavidam vam in sploh vsem glasbenikom, ki se ukvarjajo z umetnostjo, ki je prišla tako daleč. S pravo umetnostjo, ki je že na tej stopnji, da se lahko popolnoma odpove zgolj praktičnim namenom. Kako dolgo bo na to še moralo čakati slikarstvo," je leta 1911 Kandinski pisal prijatelju, komponistu Arnoldu Schonbergu. A ne le Kandinski; mnogi slikarji so v začetku stoletja prostorsko določenost in manko časovne dimenzije čutili kot usodno omejitev, zato so na glasbo, ki se odvija v času, dejansko gledali z zavistjo. Slikarje je pri glasbi zmeraj fascinirala njena nematerialnost, suverena neodvisnost od sveta vidnega in od reprodukcijških namenov, na kar je bilo slikarstvo vezano. Rušenje enotnega slikovnega prostora, fragmentacija predmeta, osamosvojitve barve, oblike in strukture, naraščajoča dinamizacija; ves ta proces, ki se je med leti 1908-14 odigral pod plaščem kubizma, futurizma, vorticisma, simultaneizma, orfizma itd, je težil k enemu cilju – slikarstvo "odpreti" za časovnost. Naenkrat so se v manifestih in programih slikarskih skupin začeli pojavljati izrazi kot dinamika, ritem, hitrost, istočasnost ali kar eksplicitni glasbeni termini kot disonanca, polifonija, kadenca itd. Trdimo lahko, da je zgledovanje po glasbi kot idealni umetnosti v končni posledici pripomoglo k razvoju abstraktne umetnosti (med 1910-12) v Evropi. Vendar do "spogledovanja" z glasbo ni prišlo šele v 20. stoletju z abstraktno umetnostjo, ampak se je izrazilo tudi v figuralnem slikarstvu prejšnjih stoletij. Če izpustimo posamezna sporadična razmišljanja o analogijah z glasbo, se vsekakor velja ustaviti pri povzdigovanju glasbe kot "najvišje in najčistejše umetnosti" v romantiki. Za ponazoritev v tej zvezi naj služi izjava slikarja Phillipa Otta Rungeja: "Glasba že ima to, čemur v vseh treh ostalih umetnostih pravimo harmonija in mir. Tako kot mora v lepi pesmi zveneti glasba, tako mora v lepi sliki, lepi zgradbi ali kateri koli ideji, ki je izražena z linijami." Zanimivo je, da se je ravno Runge že takrat ukvarjal z možnostjo gradnje slike po principih bachovske fuge, kar je desetletja pozneje postal priljubljen postopek mnogo slikarjev (npr. Kleeja). Za razliko od Rungeja je nekaj kasneje Moritz von Schwind slike kompozicijsko strukturiral kot simfonije z ustreznimi deli: ekspozicijo, andantom, scherzom in allegrom. Naslednji kreativni sunek je iz glasbe v slikarstvo prinesel

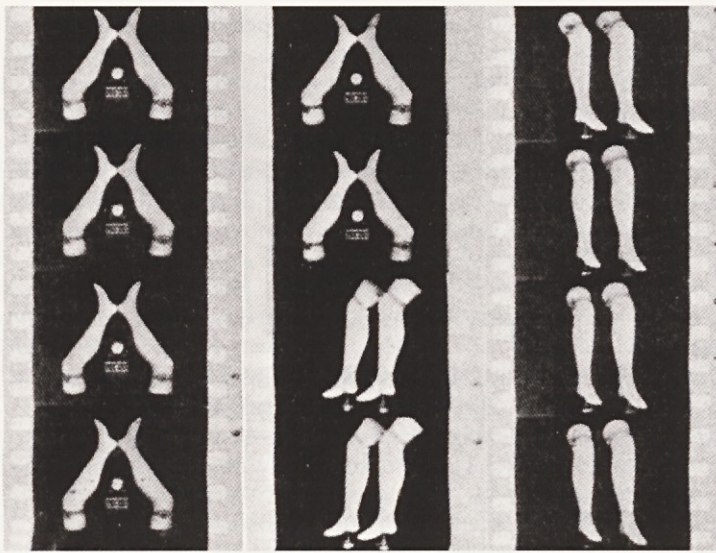
Wagnerjev koncept *Gesamtkunstwerka*, se pravi ideja o "zlitju" oz. brisanju meja med umetnostmi. Seveda ni šlo za neposredne "prenose", ki so bili možni pri aplikaciji zakonitosti polifonije ali simfonije, pač pa za temeljitejša slikarska razmišljanja o naravi zaznave barv in oblik, kar bi lahko zajeli pod pojem sinestezije (o čemer bo govora pozneje). Idejo o skupnih virih in izraznih oblikah glasbe, slikarstva in poezije, je med drugim formuliral Baudelaire s teorijo o "correspondances", globlji povezanosti treh umetnosti. Neposrednejše odmeve je ta ideja doživela v simbolično-mističnih upodobitvah *fin de sieclovskih* slikarjev, npr. Maxa Klingerja, Gustava Klimta, Jamesa Whistlerja, Odilona Redona, Paula Gaugina in drugih.

"Muzikalizem" je bil v začetku stoletja le ena od poti, ki so vodile k avtonomiji slikarstva. (S stališča umetnostne zgodovine je treba upoštevati zlasti njihov vpliv na poznejšo *École de Paris*.) Splošno prepričanje je bilo, da je ta cilj treba doseči z odpovedjo vsebine, tj. z odpovedjo predstavljanja zunanjega sveta. Abstrakcija je postala geslo avantgarde, glasba pa njen ideal. Glasba je postala metafora za Nevidno in Nezemeljsko, prispodoba zvenečega kozmosa in univerzalne harmonije. Robert Delaunay se je intenzivno ukvarjal s povezavami med svetlobo in barvo, z glasbenim občutenjem časa in simultano zaznavo; iz tega je izpeljal teorijo "simultanosti" (v delu *La Lumiere – O svetlobi*). Paul Klee je princip simultanosti nadgradil z domišljeno vpeljavo zakonitosti polifonije (bachovske fuge) v slikarstvo. Po načelih kontrapunkta in polifonske glasbe je gradil, razvijal oblike na ploskvi kot strukturalno mrežo, ki temelji na taktih, ritmih in stavkih (glej delo *Das bildnerische Denken*). Toda najdalje je s svojo teorijo o analogijah med glasbo in slikarstvom v delu *O duhovnem v umetnosti* segel Wasilij Kandinski. V svojem praktičnem in teoretičnem delu se je sicer odrekel načelom harmonije in polifonije, zato pa je prisegal na atonalno, serijalno glasbo Arnolda Schonberga. Na principih serijalnosti je temeljilo tudi delo članov skupine De Stijl, čeprav so pozneje inspiracijo za njihova dela iskali bolj v sodobni popularni glasbi, npr. v jazzu in boogie-woogieju (zlasti poznejša Mondrianova dela).

Po drugi svetovni vojni je bilo manj enostranskega vplivanja glasbe na slikarstvo, naraščalo je medsebojno oplajanje obeh medijev. Kot primer za to lahko služi "procesno" slikarstvo Jacksona Pollocka, ki ga je kot osnovni princip skladanja povzel John Cage. Vrhunec obojestranskih vplivanj in obenem izvirno realizacijo ideje *Gesamtkunstwerka* pa predstavlja gibanje fluxus, katerega performansi so pomenili modernistično "zlitje" akustičnih, optičnih in taktilnih vtisov (npr. Kaprow, Beuys, La Monte Young, Nitsch, June Paik, Maciunas itd). Drugo smer je predstavljalo neposredno zgledovanje glasbe po slikarstvu, kar je vodilo do t.i. "grafične glasbe" ali "plastičnega zvoka". Skratka; sredi 20. stoletja je že bila razvidna tendenca konvergiranja obeh umetnosti. Slikarstvo je pridobi(va)lo časovno dimenzijo, medtem ko je glasba začela težiti za izrazom v prostoru. Adorno je tako leta 1967 ugotavljal: "S transformacijo časa v material, kot tudi z redukcijo nosilca na zvočni material, se je zgodilo "oprostorjenje" (*Verraumlichung*) glasbe."

Kot že rečeno, se je slikarstvo v 20-ih zdelo passe; mnogi slikarji so iskali novo umetnost, nova izrazna sredstva, ki bi nadomestila platno in barvni pigment. "Medij te nove umetnosti bo svetloba, barva v svoji najčistejši in najintenzivnejši obliki," je v knjigi *The future of painting* napovedoval ameriški slikar Willard Huntington Wright. Preroki kot Wright so imeli pri tem v mislih zlasti medij svetlobno-barvnih projektorjev (ki so predstavljali zadnjo fazo razvoja t.i. svetlobnih orgel; o tem več pozneje), še ustrenejši pa se je zdel nov medij – film.

Prej smo govorili o težnjah po muzikalizaciji slikarstva, o poskusih vpeljave dimenzije časa in podobni strukturiranosti slikarstva, kot jo pozna glasba. Sonja Delaunay-Terck je bila prva, ki je časovno dimenzijo poskušala vključiti tako, da je slikala posamezne faze barvnih in oblikovnih transformacij na dolge zvitke papirja (npr. Syberien Zyklus). Neodvisno od tega sta dve leti pozneje Eggeling in Richter uporabila identičen postopek, da je bil ponazorila gibanje in čas. Avtorja, katerih ideal je bil takrat kontinuiran potek glasbe, sta



Prizor iz filma "Ballet mecanique" F. Legerja

želela različne faze spreminjanja koncipirati po načelih fuge in simfonije. Izhajala sta iz predpostavke, da "mora vsaki akciji slediti reakcija, da se morajo nasprotujoče energije v dinamični napetosti navezovati ena na drugo, njihovo naraščanje in upadanje pa naj bo določeno s kreativnim sklopom kontrastov in izenačevanj." Kontrapunkt sta Eggeling in Richter prevzela po skladatelju Fredericu Busoniju. Richter se v svoji avtobiografiji spominja: "V glasbenem kontrapunktu *sua* odkrila oblikovni princip, ki je odgovarjal najini filozofiji: vsaki akciji naj sledi odgovarjajoča reakcija. Kontrapunktična zgradba fuge se nama je zdela ustrezen model in odslikava samega življenja." Eggeling je bil poleg tega pod močnim Bergsonovim vplivom, posebej knjige *Evolution creatrice*. Iskal je možnost, da bi dinamiko, o kateri je pisal Bergson, izrazil v realnem gibanju. Bergson je primerjal akt "ustvarjalne evolucije" z razvojem glasbene teme, Eggeling pa je zavestno uporabljal strukture iz glasbe, da bi dosegel "bistvo realnosti". V spisu *Theoretical presentations of an art of movement* pravi: "Sam postopek – oblikujoče evolucije v sferi čistih umetniških abstraktnih oblik – je analogen odvijanju glasbe, ki ga zaznava uho. Tako kot tam, nastopa tudi tukaj dogajanje (v povsem duhovnem pomenu) s čistim materialom." Eggeling je različne oblike na zvitkih in filmih vpeljeval kot instrumente v simfonični kompoziciji, pa tudi sicer lahko v njegovih delih najdemo vrsto vizualnih ekvivalentov strukturi glasbe. Diagonalna simfonija se npr. formalno-strukturno zgleduje po obliki sonate kot prvega dela tradicionalne simfonije.

6. ZVOK IN BARVA

Film je v začetku 20. stoletja za mnoge slikarje predstavljal možnost realizacije njihovih v slikarstvu neuresničljivih idej. Kot smo že dejali, je šlo za idejo o oblikovanju z gibljivo barvno svetlobo, zamisel torej, ki pa ima precej daljšo zgodovino kot sam film. Pojav abstraktnega animiranega filma je v širšem smislu treba umestiti v linijo razvoja te zamisli, v ožjem smislu pa se AAF s svojim nastankom od takrat že uveljavljenih praks na tem področju loči, poteka z njimi vzporedno ter obenem pomeni njihovo kvalitativno nadgraditev. Poglejmo na kratko idejno in materialno zgodovino tistega koncepta, ki mu pravimo "oblikovanje z barvno svetlobo". Osnovo za znanstveno-teoretično ter praktično ukvarjanje s problematiko svetlobno-barvnih in glasbenih povezav nedvomno predstavlja Newtonovo raziskovanje spektralne narave bele svetlobe in poskus "prilichenja" tako dobljenih barv glasbeni oktavni lestvici. Na področju optično-auditivnih zaznav je v istem času omembe vredno delo angleškega očesnega zdravnika J.T. Woolhausa. Ta dva znanstvenika omenjam zato, ker sta neposredno vplivala na delo Louisa Bernarda Castela, ki je realiziral prvo napravo za hkratno proizvajanje barv in zvokov, ki jo je imenoval *clavecin oculaire*. Ne da bi se spuščali v tehnične podrobnosti, naj omenim le, da je bila naprava sestavljena iz dveh diskov z 12. barvami za 12 glasbenih poltonov. Castelovemu barvnemu klavirju je sledilo

presenetljivo veliko število raznovrstnih naprav, za katerimi je v ozadju v veliki meri stala težnja po ustvarjanju "nove umetnosti", katere osnova bi bila časovno-prostorska sinteza. Od optičnega čembala iz sredine 18. stoletja, prek pirofona (orgel, ki so imele z barvnim plinom napolnjene cilindre), znamenitih svetlobnih orgel Wallaca Rimingtona in optofoničnega klavirja Barranoffa-Rosina, do sonhromatospkopa Alexandra Lazsla in lumigrafa Oskarja Fischingerja. Konstruiranju naprav, ki so hkrati proizvajale zvoke in njim ustrezajoče barve, pa se je v začetku 20. stoletja priključila še ena smer ukvarjanja z barvno svetlobo. Skupna značilnost te smeri je bila uporaba projektorjev za projiciranje barvne svetlobe na kinematografsko platno. Za začetnika tovrstnih poskusov velja ameriški slikar Morgan Russell, ki je bil prepričan, da bo s tem medijem "presegel slikarstvo". Relevantne dosežke v tej smeri moramo videti v projektih četverice nemških umetnikov: Josef Hartwig, Hirscheheld-Mack, Kurt Schwertdfeger in Raoul Hausmann so od leta 1922 dalje pod nazivom *Reflektorische Farblichtspiele* uprizorili vrsto za tiste čase nenavadnih predstav. Po letu 1925 se je njihovo delo zmeraj bolj povezovalo s početjem Lazsla Moholyja-Nagyja (ki je kreiral svetlobno-kinetične skulpture) in predvsem Thea Van Doesburga, ki je na Bauhausu raziskoval možnosti "svetlobne arhitekture".

Za razliko od naštetih umetnikov, v glavnem slikarjev, pa so se mnogi konstruktorji "barvnih klavirjev", inženirji in mehaniki, poleg umetniške zanimali tudi (ali predvsem) za znanstveno plat glasbeno-barvnih povezav. Velikokrat je ozko z gledovanje po glasbi posamezne ustvarjalce vodilo v izumljanje svojevoljnih shem, po katerih so prilagajali barve in tone, do arbitrarnega prenašanja struktur glasbe v vidne forme, skratka: umetniško senzibilnejši konzumenti in lucidnejši kritiki so ustvarjalcem "barvnih klavirjev" očitali manko intelektualnega koncepta in nekoherentnost njihove metode. Učinki, ki so jih proizvajale tovrstne naprave, se niso zdeli kaj prida umetniški, zato jih v krogih elitne umetnosti niso jemali resno. Tudi zato je konec 20-ih let prišlo do opuščanja umetniških iskanj in zadovoljitev v praksah neposrednih glasbeno-barvnih analogij. Del kreativnih sil se je obrnil k filmu (npr. Gina in Corra), del pa je sledil tehničnemu razvoju, ki je pripeljal do dandanašnjih dovršenih *sound-light-performansov*.

Znanost je razpravam o barvno-tonskih analogijah z Newtonom in Woolhausom dala fizikalne temelje. Teorija o korespondiranju barv in tonov oziroma o "istovrstnosti" zvočnih in barvnih valov je konec 18. in skozi 19. stoletje navdihovala številne pisce. Zadnjo besedo v dolgi razpravi sta imela slikar Adrian Klein s *Colour Music, the Art of Light* (1925) in skladatelj Alexander Lazslo z delom *Coloured Light Music* (1926). Znanstvena dela na to temo so imela svoj pendant v filozofskih razpravah o "kozmični harmoniji" oz. ideji "harmonia mundi", kot se je razvijala od Pitagore prek Platona, Keplerja, Kirchnerja, Schopenhauerja idr. Medtem pa iz zgodovine umetnosti vemo, da je veliko umetnikov intuitivno "doživljalo" analogije med glasbo in slikarstvom. Zlasti v obdobjih manierizma, zgodnjega baroka, romantike, simbolizma in avantgardnih gibanj so pozornost ustvarjalcev pritegnile "globlje vezi" med obema umetnostima. To, kar so senzibilne umetniške duše poznale že prej, je v začetku tega stoletja z raziskavami perceptivnih psihologov dobilo tudi znanstveno verifikacijo. Gre za fenomen t.i. sinestezije, pojava, ko zaznava v enem senzornem modusu sproži, povzroči, vzbudi predstavo v drugem senzornem modusu. Nastane "soobčutje", integrirano perceptivno doživetje primarnega in sekundarnega občutja. Gre za neke vrste "vzporedno vezavo" predstav oz. zaznav, kjer imamo primarno zaznavo in drugo, ki je v odnosu na to "parazitska". Tako lahko nekateri pesniki slišijo zvoke, glasbene tone, ko gledajo besede, slike ali barve; prav tako pa lahko določeni zvoki izzovejo resnično doživetje določenih barv. V tem primeru gre za pojav, ki nas najbolj zanima in je znan pod imeni "kromostezija", "kromatična sinopsija" ali "barvni sluh" (*colour hearing, audition coloree*). Gre za analogni učinek dveh virov dražljajev oz. zaznav - barve in tona - na psihični ravni. Obstajajo posebej "nadarjeni" ljudje, ki imajo izrazito možnost za "videnje tonov" ali "slišanje barv". Te sposobnosti se označujejo z izrazi "fotizem" oz. "fonizem". Poskusi so pokazali, da

imajo le redki sinestetiki razvit tudi umetniški talent, medtem ko imajo mnogi umetniki razvit občutek za sinestetično doživljanje. Problematika analogij med barvo in zvokom (zlasti v kontekstu razprav o pomenu sinestezije) je kulminirala okoli leta 1910 v povezavi z razvojem abstraktne umetnosti. Tej je s svojim praktičnim in teoretičnim delom utiral pot Wasili Kandinsky. V tem oziru je še danes relevantno delo *O duhovnem v umetnosti*, kjer v poglavjih Učinek barv ter Govorica oblike in barv pravi: "Nemara bi si lahko...pojasnili, zakaj so prav pri visoko razvitih ljudeh poti do duše tako neposredne in zakaj tako hitro doživljajo vtise, zakaj učinek, ki gre prek okusa, takoj dospe do duše in potem iz duše ustrezno povzroča sozvenenje na drugih materialnih čutilih. Takšni globoko čuteči ljudje so dobro uigrana violina, ki ob vsakem dotiku zadrhti v vseh delih in vlaknih." "Cinobrova rdeča privlači in draži kot plamen, rezka limonina rumena po daljšem času oko zaboli kot tanko zveneča trobenta uho..." Tudi njegovo multimedialno delo *Der gelbe Klang* (ki smo ga omenili v 2. poglavju) je temeljilo na avtorjevih sinestetičnih sposobnostih. Neposredno vzpodbudo za ta projekt pa je dal ruski skladatelj Aleksandre Skrjabin, ki se je med skladatelji v tistem času največ ukvarjal s vprašanji sinestezije. Sploh je veljalo njegovo eksperimentalno delo *Prometheus*, ki je bilo premierno prikazano l. 1915 v New Yorku, in je še kazalo Wagnerjevega duha, za sinestetično delo *par excellence*.

7. ČAS IN PROSTOR

V tradicionalni delitvi umetnosti je veljalo, da slikarstvo oz. likovno umetnost nasploh uvrščamo med "prostorske" umetnosti, glasbo (deloma tudi gledališče) pa med "časovne" umetnosti. Definicija sloni na teoriji zaznavanja oz. dojetanja, po kateri se npr. slikarstvo "razteza" v določenem prostoru, kar od gledalca zahteva fizično aktivnost (premikanje oči in telesa). Nasprotno pa "časovne" umetnosti ne zahtevajo recipientovega premikanja oz. gibanja, saj je le-to že imanentno vpisano v njihov dispozitiv. Film lahko na podlagi tovrstne distinkcije definiramo kot "prostorsko-časovno" umetnost, pri čemer ga z likovno umetnostjo (zlasti s slikarstvom) družijo skupna zavezanost vizualni podobi in zavezanost podobnemu ploskovitemu prostoru (platnu), z glasbo pa ima skupno odvijanje zaporednih elementov (tonov, harmonij; podob) v času. Gre za gibanje kot sukcesivno spreminjanje v času (dejali smo že, da lahko gibanje dojemamo tudi simultano – kot trajanje). Čas je namreč dimenzija spremembe, ki je pojavna oblika nekega dogajanja v najširšem smislu. Brez dogajanja čas ne bi obstajal. Gibanje je torej funkcija časa. Gibanje pa je tudi funkcija prostora; pomeni spremembo oz. translacijo v prostoru. Pomeni spremembo v pogojih nekega okolja; kaže na neko dogajanje. Dogajanja kot takega pravzaprav sploh ne vidimo, vidimo le, kako se stvari spreminjajo. Moment spreminjanja stvari se izraža kot transformacija ali kot transpozicija, se pravi kot sprememba oblike ali kot sprememba položaja (mesta) v prostoru. Proces gibanja določajo tri spremenljivke: hitrost, smer in ritem. Gibanje se torej odvija v prostoru in času (v vesolju, ki je prostor-čas), zato je film, katerega konstitutivni element je gibanje, prostorsko-časovna umetnost. Film nam podaja "lažno" gibanje, ko s pomočjo "negibnih rezov" (fotogramov podob) tvori kontinuiteto ob določeni hitrosti (npr. 24 sličic na sekundo).

Ko je projektor vključen, se fotografsko fiksirane podobe na traku zlijejo v kontinuiran tok podob. Prostorski in časovni elementi doživijo transformacijo. In kako to zaznava človeško oko? Fiziološko se gibanje "ustvari" nekje v možganih in ga lahko pojasnimo na dva načina. Po eni razlagi se t.i. retinalne stimulacije (dražljaji, ki jih sprejema oko) trenutek zatem, ko se pojavijo, še zadržijo na mrežnici, in se spojijo z naslednjimi v koherenten niz. Gre za fenomen ti. "persistence videnja" oz. "vztrajnosti podobe", na čemer so temeljile mnoge naprave, ki smo jih omenjali v 3. poglavju. Oko zaradi efekta "naknadne podobe" (*after image*) ne zaznava prekinitev, ampak samo menjavanje podob, gibanje. Gibanje je tisto, ki oživlja podobe, zato je zaznavanje gibanja v večji meri psihološki fenomen, kot stvar fiziologije. Po drugi interpretaciji ne gre za nikakršno "vztrajnost podobe", ampak za nezmožnost našega očesa, da bi razlikovalo hitro ponavljajoče se stimule, ki so

posledica naglega nizanja skoraj identičnih, pa vendar različnih fotogramov.

Pri gledanju (zaznavanju) filma so dražljaji, ki jih zaznava oko, realno gibljivi fenomeni, zato pravimo, da je ta proces fiziološko-psihološki. V primerjavi z likovno umetnostjo, kjer so vizualni dražljaji "statični" in se gibanje ustvari, realizira zgolj mentalno, torej je proces zaznavanja psihološko-fiziološki. Pri slednjem gre za individualno določeno trajanje percepcije, za t.i. "kontemplativni čas", za subjektivno občutenje časa, za simultano dojetanje, po Bergsonu – za trajanje. Pri filmu zaznavamo vizualne predstave, s tem, da je v nasprotju z zaznavanjem likovnih umetnosti, kjer se telo (ali del telesa) giblje, le-to mirujoče. Poleg zaznavanja vizualnega pa naši možgani dobivajo tudi podatke o položaju telesa (v odnosu na tla) in ravnotežju. Običajno se percepcija (ta percepcija temelji na vstopnih, aferentnih vtisih, ki v možgane prihajajo iz receptorjev, čutil v mišicah, tetivah in sklepah) o vzajemnem položaju in stanju delov telesa označuje s terminom kinestezija. Kinestezija je pojav, ko percipirane vizualne predstave v gledalcu sprožijo motorično-senzorične reakcije. Opozoriti je treba, da kinestezije ne povzročajo, spodbujajo, le vizualna percepcija, ampak tudi možgansko (centralno) spodbujene predstave. Film je najmočnejši medij, ki zbujajo kinestetične predstave, zato se običajno meni, da je kinestezija tipično filmski pojav. Gre za svojevrstno "spojitev" gledalca z dogajanjem na platnu, za izgubo občutka o realnem položaju telesa in nezaznavanje realnega okolja. Fenomen "popolnega vživetja" in "totalne predstave" ("reprezentacije realnosti" po Bazinu) poznamo tudi iz drugih medijev (slikarstva, gledališča, TV-ja, nenazadnje tudi iz literature), kjer pa lahko govorimo le o stopnjah tovrstnega vživetja. Popolno kinestetično občutje daje verjetno šele elektronski medij virtualne realnosti. Kot vsak optično-kinetični fenomen tudi dela AAF zbujajo kinestetične predstave. Z gibanjem geometričnih in organskih elementov, z barvnimi metamorfozami, pulziranjem, vtisom globine itd. Vendar je stopnja občutenja kinestezije manjša kot pri narativnem filmu. Ni namreč identifikacije z okoljem, ki bi dajalo "vtis realnosti"; kajti pri kinesteziji je pomemben kriterij verjetnosti in objektivnosti, kjer je v ospredju zlasti figuralno predstavljanje. •

Izbrana bibliografija:

1. Le Gricce Malcolm: *Abstract Film and beyond*. London 1977
2. Drummond Phillip: *Film as Film ali Notions of Avantgarde Film*. London 1979
3. Sitney Adams: *The Avantgarde Film*. New York 1979.
4. Standish Lawder: *The Cubist Cinema*. New York 1975
5. Curtis David: *Experimental cinema*. New York 1971
6. Maur von Karin: *Vom Klang der Bilder*. Stuttgart 1985
7. Schamoni Victor: *Das Lichtspiel*. Berlin 1926
8. Gray Cleve: *Hans Richter by Hans Richter*. London 1971
9. Hans Richter: *Malerei und Film*. Frankfurt 1989
Filmgegner vom Heute. Berlin 1929
DADA-Kunst und Antikunst. Koln 1964
10. Georgen Jean Paul: *Walter Ruttmann*. Berlin 1989
11. O'Konor Louis: *Viking Eggeling*. Stockholm 1971
12. Moritz William: *Oskar Fischinger*. New York 1980
13. Mitry Jean: *Storia del cinema sperimentale*. Milano 1971
14. Schlegel Hans/Schmidt Ernst: *Eine Subgeschichte des Films*. Frankfurt 1974.
15. SADOUL GEORGES: Zgodovina filma. Ljubljana 1960
16. Schobert Walter: *Der Deutsche Avantgarde Film der 20-er Jahre*. Frankfurt 1983
Musik und Film. Frankfurt 1983
17. Prox Lothar: *Film und Musik*
18. Hrvoje Turković: *Razumijevanje filma*. Zagreb 1988
19. Korte Helmut: *Film und Realitat in der Weimarer republik*. Frankfurt 1980
20. Arnheim Rudolf: *Film kao umjetnost*. Beograd 1962
Anschauliches Denken. Koln 1972
21. Moholy Nagy Laszlo: *Malerei, Photographie, Film*. 1926
22. Bazin Andre: *Što je film?* Beograd 1967
23. Béla Balazs: *Zur Kunstphilosophie des Films*. Stuttgart 1979
24. Lutzeler Heinrich: *Abstrakte Malerei*.
25. Anna Moszynska: *Abstract Art*. London 1990
26. Wasilly Kandinsky: *O duhovnem v umetnosti*. Ljubljana 1985
27. Gilles Deleuze: *Podoba-gibanje*. Ljubljana 1991
28. Jerzy Plazewsky: *Jezik filma*. Beograd 1971