

# Buka u plavom

---

**Vuković, Matej**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Zagreb, Academy of Fine Arts / Sveučilište u Zagrebu, Akademija likovnih umjetnosti**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:215:995178>

*Rights / Prava:* [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

*Download date / Datum preuzimanja:* **2024-11-24**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of the Academy of Fine Arts in Zagreb](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU  
AKADEMIJA LIKOVNIH UMJETNOSTI  
Kiparski odsjek

Diplomski rad

**BUKA U PLAVOM**

Matej Vuković

Mentor: red. prof. art. Petar Barišić

Zagreb, 2021.

## Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Zagrebu

Diplomski rad

Akademija likovnih umjetnosti

Kiparski odsjek

Diplomski studij

„BUKA U PLAVOM”

„Noise in Blue”

Matej Vuković

### SAŽETAK

U diplomskom radu bavim se utjecajem burnog audiovizualnog okruženja na emocije i reakciju pojedinca. Rad je zamišljen kao interaktivna zvučna instalacija usmjerena na izazivanje višeosjetilnih iskustava. U svrhu stvaranja emocionalnog podražaja koristim se skulpturama, ambijentalnim osvjetljenjem, senzorima udara i audiosnimkama.

Ključne riječi: instalacija, zvuk, interakcija, iskustvo

Rad je pohranjen u arhivu Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu

Mentor: red. prof. art. Petar Barišić

Ocjenjivači: izv. prof. art. Neven Bilić, red. prof. art. Damir Mataušić, doc. art. Igor Ruf

Zamjenski član komisije: red. prof. art. Alem Korkut

Datum prijave rada \_\_\_\_\_

Datum predaje rada \_\_\_\_\_

Datum obrane rada \_\_\_\_\_

## **IZJAVA O AUTENTIČNOSTI RADA:**

*Ja, Matej Vuković, diplomand kiparskog odsjeka Akademije likovnih umjetnosti Sveučilišta u Zagrebu, izjavljujem da je diplomski rad pod nazivom „Buka u plavom” u potpunosti samostalno napisan. Također nijedan dio teksta diplomskog rada nije direktno preuzet iz navedene literature. Tekst se temelji na literaturi i izvorima u skladu s etičkim standardima.*

U Zagrebu 11. svibnja 2021.

## **ZAHVALA**

Zahvaljujem mentoru prof. Petru Barišiću na vodstvu, savjetovanju i podršci koju je kao profesor pružio i kroz zajedničku suradnju utjecao na moj razvoj kao vizualnog umjetnika. Također zahvaljujem svim ostalim profesorima, kolegama i suradnicima koji su bili dio mojeg studiranja na Akademiji likovnih umjetnosti.

Matej Vuković

# SADRŽAJ

|  |    |
|--|----|
| 1. UVOD.....                                 | 1  |
| 2. RAZVOJ LIKOVNOG IZRAZA .....              | 2  |
| 3. DIPLOMSKI RAD.....                        | 12 |
| 3.1 Instalacije i okruženja .....            | 12 |
| 3.2 Interaktivna umjetnost.....              | 20 |
| 3.3 Zvuk u umjetničkoj instalaciji .....     | 24 |
| 4. PLAN POSTAVA I TEHNIČKA IZVEDBA RADA..... | 26 |
| 5. ZAKLJUČAK .....                           | 37 |
| 6. BILJEŠKE.....                             | 38 |
| 7. LITERATURA.....                           | 39 |
| 8. POPIS SLIKOVNIH REPRODUKCIJA.....         | 41 |
| 11. SUMMARY .....                            | 43 |

# 1. UVOD

Kroz studij na kiparskom odjelu Akademije likovnih umjetnosti razvio sam poseban odnos i afinitet prema instalacijskim rješenjima u umjetničkom stvaranju. Svoj osobni izraz usmjerio sam prema interdisciplinarnim koncepcijama i interaktivnom odnosu umjetničkog djela i prostora, u kojem promatrač postaje aktivni sudionik događaja. Potaknut instalacijom i *site-specific*<sup>1</sup> postavom, u diplomskom radu bavim se interaktivnim ambijentalnim okruženjem koje se sastoji od devet visećih skulptura oblaka i audiozapisa. U centru je događanja emocionalni doživljaj promatrača koji kroz slobodu izbora stvara vlastito prostorno iskustvo. Cijelu instalaciju pokreće interakcija promatrača s postavom putem povlačenja konopa koji kroz ljuljanje i zvuk stvara glasno okruženje. Sudjelovanje promatrača u prostoru i taktilno pokretanje instalacije interesira me kao način stvaranja doživljaja rada koji direktno izaziva emociju s pomoću zvuka. Instalacija jasno preuzima neke prirodne fenomene, koje sam odlučio upotrijebiti na osnovi osobnih doživljaja. Stvaranje glasnih zvukova, udaraca i eksplozija označava način oslobađanja energije kroz medij zvuka, stvara intermedijalno okruženje s elementima nelagode i iznenađenja te razbuđuje osjetila na fizičkoj razini i čini galerijski prostor ambijentom audiovizualnih iskustava.

---

<sup>1</sup> Engl. *site-specific* – umjetnost specifična za određeno mjesto. Odnosi se na umjetničko djelo osmišljeno i planirano za postav na određenoj lokaciji.

## 2. RAZVOJ LIKOVNOG IZRAZA

Tijekom školovanje na Akademiji likovnih umjetnosti iskazao sam senzibilitet prema apstraktnim organskim formama koje su me počele zanimati krajem prve godine na slobodnom radu. Portret sam zamislio kao lice koje se topi i raspada u obliku sluzi koja deformira karakterističnost lica i čini ga neprepoznatljivim. Prikaz rastapanja forme i oblikovanje takvih organskih masa približilo me apstrahiranju teme portreta gdje sam se imao priliku „igrati” s masom i istraživati slobodne forme. Sloboda u modelaciji bez propitkivanja točnosti odnosa volumena potaknula je osobni estetski izraz koji je nesvjesno nastajao. Početkom druge godine počeo sam modelirati skulpture po uzoru na razlivenu tintu u vodi i dim, koje su tada bile početak razvoja vizualnog izraza koji sam nastavio graditi. Treća godina u kreativnom mi je smislu pružala potpunu slobodu te potrebu za eksperimentiranjem s materijalima koji su još više doprinijeli razvoju senzibiliteta i pristupu stvaranja radova. Ta sloboda i osjećaj neobveznosti bili su okidač za osmišljanje novih mogućnosti koje su pružili procesi i pristupi prema skulpturi. Stvaranje radova manjih formata nije me zadovoljavalo pa sam počeo razmišljati o većim formatima i promatrati radove drugih umjetnika koji su radili monumentalne skulpture i prostorne instalacije. Zaključio sam da se s promjenom formata otvaraju novi načini i pristupi stvaranju koji su mi do tada bili nepoznati, a samim tim zanimljiviji za istraživanje. To je zahtijevao novi pristup i pogled na materijale i njihove mogućnosti te procese koji više nisu bili gipsani odljev na postamentu, već nešto mnogo slobodnije. Modeliranjem u glini nisam mogao dobiti slobodu oblika koju sam tražio i imao sam osjećaj da lažem. Umjesto modeliranja u glini činilo mi se zanimljivijim razlijevanje materijala preko neke površine te sam počeo gips izljevati u slojevima i pustio da materijal odradi svoje.

Krenuo sam stvarati oblike koji su bili nekontrolirani i nepredvidivi. Ubrzo sam na isti način procesualno počeo graditi mase od pur pjene, kapati vosak svijeće preko žičane konstrukcije i razljevati poliester. Takvim sam postupkom dobivao što sam želio, ali to nije bilo moguće prilagoditi većem formatu jer bi se izgubila jednostavnost oblika, a kapljice mase pretvorile bi se u teksturu, a ne formu. Stoga sam odlučio pojednostavniti formu i uvećati oblike.

Nakon toga počeo sam eksperimentirati s kaširanjem oblika od novinskog papira i omatati ga selotejpom, a zatim prozirnou folijom koja je izgladila sve nepravilnosti forme. Taj je proces izrade bio izrazito učinkovit jer sam mogao vrlo brzo dobiti veće formate koji su bili relativno lagani, ali vrlo krhki i kratkotrajni. Da bih učvrstio skulpturu, odlučio sam izvesti eksperiment



i obući je u fiberglas. Taj se pristup pokazao vrlo učinkovitim te je definirao moj daljnji proces izrade i pristup skulpturi većih formata. Prvi od većih poliesterskih skulptura bio je rad *Eksplozija*, koji sam zamislio kao organsku formu simetrično razvučenu s gornjeg i donjeg kraja, koja je po svojem obliku sugerirala pokret i naglo širenje mase u prostoru. Taj je rad prvi put izazvao interes prema drukčijem postavu djela u prostoru i razmišljanja o prostornim mogućnostima te potaknuo na razmišljanje u smjeru instalacijske umjetnosti. S vremenom me počela sve više privlačiti mogućnost postavljanja radova vješanjem s pomoću flaksa ili konopca, pa se tako u kreativnom razmišljanju izostavio postament kao način postavljanja, a istodobno su se moja kreativna razmišljanja usmjerila prema skulpturama u prostoru.

Sredinom treće godine sasvim sam slučajno počeo promatrati oblake. Oni su mi poslužili kao inspiracija za razvijanje forme, a svojim kretanjem i mijenjanjem oblika pružali su raznolikost formi i uvijek nešto novo za proučavanje. Oblaci su po svojoj organski bliski radovima koje sam zamišljao, a privlačili su me kao tema koja je beskrajna u raznovrsnosti oblika i pruža bezgranične mogućnosti interdisciplinarnih rješenja. Takve apstraktne forme izazivale su osjećaj ugone, stoga sam ih počeo upotrebljavati kao svoj vizualni jezik i odraz unutarnjih emocija. Takva je forma prenosila emociju nježnosti i izazivala potrebu za taktilnim. Kroz vizualnu ugodu poticala je smirenost i meditativni osjećaj. Počeo sam raditi manje skice od gline i odlučio se za prvu skulpturu koju sam zamislio kao prikaz oblaka iz kojeg se slijevaju velike kapi nalik na sluz koje su predstavljale kišu. O postavu nisam previše razmišljao jer je taj rad još više potaknuo potrebu za vješanjem i to je bilo rješenje koje mi se činilo kao najbolja opcija. Postav u kojem skulptura slobodno visi u prostoriji pružio je potpuno nov dojam rada. Rad sam doživio monumentalnije nego što jest i više je dolazio do izražaja jer je prostor oko skulpture funkcionirao kao dio rada, a ne samo skulptura stavljena u prostoriju na postament.

Tada sam već razvio jedan princip izrade skulpture sa sviješću o težini samog rada, kao i sigurnosti rada. Poliesterska smola kao materijal bila je idealno rješenje za težinu viseće skulpture i bila je sigurna jer sam tako mogao slijepiti kuke i učiniti ih djelom skulpture.



Sl. 1. Matej Vuković, *Oblak*, 2017. (reprodukcija u 3D programu)

U tom sam trenutku počeo eksperimentirati s bojom i prvi sam je put svjesno odlučio upotrijebiti kao emocionalni podražaj i još jedan sloj u svojem izražavanju. Boja je postala bitna promjena koja mi je nedostajala u radu, jer je unosila ekspresivni element koji je nadopunjavao formu i davao veću izražajnost oblicima. Omogućila je direktnu vizualnu emociju, slobodnije izražavanje na dubljoj, osobnoj razini i prvi put postala nešto prirodno i impulzivno. Počeo sam upotrebljavati neonske boje jer je intenzitet takvih boja odražavao snažne emocije i uzbuđenje situacije u kojoj sam se nalazio. Boje su imale meditativnu kvalitetu, stoga sam emocije kompenzirao kroz ekspresiju boje i na taj način materijalizirao svoje doživljaje u tom trenutku. Neonske boje privlačile su svojim intenzitetom i činile skulpturu izražajnijom. Radovi su

napokon počeli disati u prostoru i stvarali osjećaj vedrijeg raspoloženja. Boja je formama dala elemente ljudskih emocija i nadišla sterilnost samoga statičnog objekta.

Krajem treće godine usredotočio sam se na format skulpture u javnom prostoru u sklopu izlaganja na *13. trijenalu kiparstva* u Gliptoteci. Započeo sam raditi na skulpturi *U ranu zoru* koja je formatom najveća skulptura koju sam do tada zamislio i bila je prvi ozbiljni kiparski i tehnički izazov. Postavljanjem skulpture na visoke metalne šipke postigao sam monumentalnost i uklapanje u prirodni ambijent. Tu sam prvi put boji pristupio u odnosu na temu rada i upotrijebio je kao planirani element, koji u skladu s nazivom, bojom i velikim formatom prenosi intenzitet stvarnog doživljaja.



Sl. 2. Matej Vuković, *U ranu zoru*, 2018. *13. trijenale hrvatskog kiparstva*, Gliptoteka HAZU-a

Nakon toga odlučio sam se za drukčiju paletu boja koja je postupno utjecala na „smirivanje” forme, koja je postala jasnija i bez dinamičnih detalja. Počeo sam reducirati plohu u ujednačene

čišće oblike, prostorno razvedenije forme koje više nisu bile toliko zbijene u cjelinu i time se činilo da je skulptura dobila slobodniji izraz. Razmišljao sam kako pojednostavniti izradu, zaobići kalupe a da površina ipak zadrži jednostavnost. Zaokupila me ideja upotrebe svakodnevnih predmeta u svrhu postizanja ciljane forme i iskorištavanju gotovih oblika umjesto ručnog oblikovanja. Mogućnost da svaki predmet mogu iskoristiti kao osnovu koju mogu pretvoriti u skulpturu, odnosno svaki predmet može postati sredstvo koje definira površinu, činila mi se zanimljivom. Tražio sam oblik sličan kugli koju mogu slagati u masu nalik na grozd i tako graditi skulpturu u prostoru. Da bih dobio povezanu formu, počeo sam se igrati sa slaganjem napuhanih balona, omatanjem u celofan i oblačenjem u fiberglas.

U tom sam periodu dosta čitao o **Marku Rothku**, **Anishu Kapooru** i **Yvesu Kleinu**, o utjecaju, ulozi i instinktivnosti boje kao izrazu. Promatrao sam nijanse osnovnih boja i tu sam počeo tražiti svoj izraz. Posebno me privukla plava boja, koja nosi staloženost i odraz emocionalnog smirivanja koje se postupno događalo osobno i kroz radove. S te sam strane skulpturu vizualno doživio kao formu koja traži finiji izraz u nijansi boje. Odlučio sam smanjiti dinamiku i istražiti nježnije emocije boje te, po uzoru na Kleina, stvoriti svoju paletu nijansi. Privukla me „Klein plava”, odnosno IKB,<sup>2</sup> jer uz dubinu boja sadrži određeni vizualni i emocionalni intenzitet. To je za mene bilo iskustvo koje sam promatrao kao odraz autorova senzibiliteta i emocija. Paralelno sam proučavao ulogu boje u apstraktnoj umjetnosti, točnije apstraktnom ekspresionizmu i „slikarstvu obojenog polja”, što je potaknulo daljnje razmišljanje o ulozi boje u mojim radovima. Te su promjene vizualno odredile sljedeću seriju skulptura, koju sam odlučio nastaviti u temi oblaka. S novim pristupom izrade započeo sam raditi prvu skulpturu u nizu *U oblacima glava i boja plava*. Odlučio sam reducirati dimenzije i broj šipki, gdje na taj način kompozicija skulpture odražava statičnost koja se slaže s elementom boje. Svidio mi se vizualni dojam mase koja stoji na tankim linijama, tako je rješenje djelovalo kao da prkosi zakonima fizike. Ta je skulptura pretežito povezana s čisto estetskim izrazom i eksperimentiranjem s bojom i statikom.

---

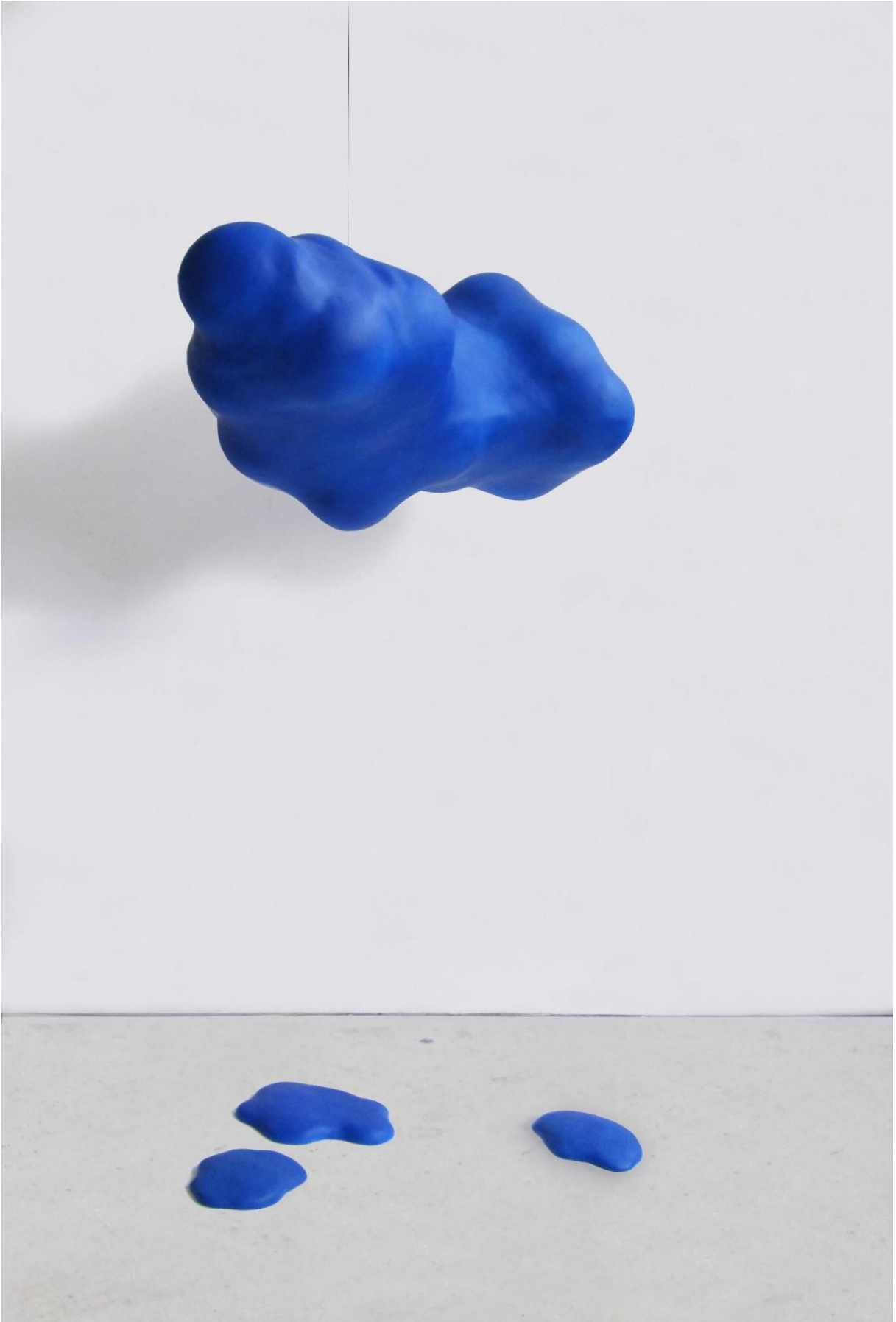
<sup>2</sup> IKB – International Klein Blue duboko je plava nijansa koju je prvi put pomiješao francuski umjetnik Yves Klein. Vizualni utjecaj boje dolazi od velikog oslanjanja na ultramarin, kao i od Kleinove guste primjene boje.



Sl. 3. Matej Vuković, *U oblacima glava i boja plava*, 2019. završna izložba, ALU

Tijekom razrade teme i razmišljanja o postavu vratio sam se prethodnom konceptu vješanja skulpture. Privukla me tema kiše koju mogu ukomponirati kao dio instalacijskog postava uz skulpturu oblaka. Započelo je s idejom tekućine koja bi kapala iz skulpture, ali sam od toga odustao i usredotočio se na plastički prikaz kapi na podu. Zanimao me odnos između viseće skulpture i reljefa na podu kao instalacijski postav koji sam prvi put izveo na taj način. Cilj je bio sugerirati iluziju kretanja skulpture kroz prostoriju, kao prikaz prolaska vremena kroz fragmente na podu. Reljefi „lokve” ispod skulpture služili su kao zabilješke događaja padanja kiše koji je prošao, odnosno tragovi prošlosti. Stvarajući tu skulpturu u glavi u potpunosti sam se udaljio od klasičnog postava i shvatio da je instalacijski pristup radu način kojim želim stvarati buduće radove i usredotočiti se na rad kao cjelinu u prostoru. Tema oblaka tada je izgubila smisao u prikazivanju oblaka kao određenog pojma oblikovanog u materijalu. Postala je više odraz svakodnevnih situacija i misli kroz poetičnu temu koja može pružiti simboliku za neka životna okruženja. Postavljanje teme oblaka u kontekst svakodnevice oslobodilo je mogućnosti u instalacijskom postavu gdje mogu upotrebljavati predmete i stvarati prostorne konfiguracije koje više nisu povezane sa samom temom ili formom. Interes prema stvaranju rada kao prostornog kolaža od više elemenata bio je pozadinski proces razmišljanja koji me uvukao dalje u instalacijsku umjetnost i utjecao na razmišljanja o diplomskom radu.

Rad se u cjelovitom postavu sastoji od viseće skulpture i sedam reljefa na podu koje sam, ovisno o veličini prostora izlaganja i mogućnostima, svaki put drukčije postavio. Prilagođavanje prostoriji i radovima kolega na grupnim izložbama utjecalo je na dimenziju postava, koja se uvijek mijenjala i od mene zahtijevala izmjene na licu mjesta. Izmjena postava koja je bila gotovo improvizacija u trenutku otvorila je mogućnosti eksperimentiranja i igranja elementima, što je nadalje izazivalo kreativnost prilikom svakog izlaganja. Reljefi na podu i njihovo slobodno manipuliranje po prostoru potaknuli su razmišljanja o sljedećem radu, u kojem sam se poigrao s postavom skulpture na zid u obliku apstraktnog reljefa.



Sl. 4. Matej Vuković, *Nočas sam izašao na kišu*, 2019., 2. Nesvrstani, Lauba

Zanimao me postav skulpture u obliku reljefa na zidu i pristup skulpturi kao reljefnoj površini čiji postav stvara veće područje vizualnog podražaja. Tada sam počeo intenzivnije razmišljati o značenju dimenzije kod skulpture. Format rada postao je jedan od najvažnijih faktora u osmišljanju skulpture jer utječe na intenzitet promatračeva doživljaja. Pažnju mojim razmišljanjima o dimenziji privukao je jedan intervju s Anishom Kapoorom u kojem je objašnjavao da dimenzija nema veze s veličinom, nego sa značenjem i ciljem objekta. Svrha je velikog formata utjecaj na promatrača, format postaje pojam sublimacije i strahopoštovanja promatrača naspram rada, koji intenzivira dojam i čini taj rad doživljajem. Eksperimentiranje s dimenzijama kao bitnim elementom u prenošenju vizualnog iskustva koje želim postići kroz rad definiralo je razmišljanja o ambijentalnim okruženjima.

Započeo sam skicirati organički reljef po uzoru na fluidne pokrete mora i olujnog neba kao dinamičnu ekspresivnu površinu. Kroz modelaciju uzburkane površine koja se prelijeva i stapa cilj mi je bio izraziti osobne emocije uzbuđenosti. Prilikom planiranja postava prisjetio sam se Rhotkova odnosa prostora i djela. Važan element doživljaja jest specifična atmosfera slabog osvjetljenja koju je stvarao oko svojih radova. Svidio mi se takav pristup na način stvaranja intimnije atmosfere i utjecaj na odnos promatrača i djela. U njegovom je slučaju osvjetljenje služilo kao dio rada kojim je naglašavao osjećaj intime i transcendentalnosti koju je želio prenijeti te stvoriti osjećaj prostora sličan sakralnim, uzvišenim okruženjima.

Zanimao me postav u kojem do izražaja dolaze detalji modelacije i gdje se površina doima ekspresivnijom kroz sjene koje se stvaraju na reljefu. Kroz osvjetljenje udubine postaju naglašene i mračne, što je stvaralo dojam beskrajnih prostora iza tog objekta nepoznanice. Anish Kapoor u jednom je intervjuu govorio o granicama objekta gdje sam objekt definiraju dimenzija i „koža”, a upravo ta „koža” stvara metafizički doživljaj koji određuje iskustvo.





Sl. 5. Matej Vuković, *Veliko plavetnilo*, 2019. *Plati i nosi*, Galerija Bačva

### 3. DIPLOMSKI RAD

#### 3.1 Instalacije i okruženja

Pojam umjetničke instalacije upotrebljava se za opis konstrukcija mješovitih medija velikih razmjera, koje nerijetko zauzimaju cijele prostorije te mogu biti namijenjene za određeno mjesto, odnosno *site-specific*, te uključuje „instalaciju” objekata u prostoru čiji raspored materijala, objekata i samog prostora obuhvaća umjetničko djelo. Kod instalacije gledatelj mora proći kroz prostor, odnosno samo djelo kako bi se u potpunosti uključio u umjetnički rad. Međutim, neke su instalacije osmišljene da se kroz njih samo šeta i promatra ili su tako krhke da ih se može promatrati samo s vrata ili jednog kraja sobe. Ono što instalacijsku umjetnost čini različitom od skulpture ili drugih tradicionalnih umjetničkih oblika jest to što je to potpuno jedinstveno i cjelokupno iskustvo, a ne prikaz odvojenih, pojedinačnih umjetničkih djela. Instalacija se može povezati sa skulpturom ili objektom u prostoru, ali se ne može reducirati isključivo na skulpturu kao predmet promatranja.

Usredotočenost na to kako gledatelj doživljava djelo te želja da mu se pruži intenzivno iskustvo dominantna je tema u umjetničkoj instalaciji. Budući da instalacija obično omogućuje gledatelju ulazak i kretanje kroz prostor ili interakciju s nekim od njegovih elemenata, promatraču nudi vrlo različito iskustvo od, recimo, tradicionalnog slikarstva ili skulpture, koje se obično promatra iz jedne točke. Slobodno kretanje po instalaciji kao pristup radu odlučio sam ukomponirati u svrhu proživljavanja prostora i „življenja” u prostoru. Življenje u stvorenim okruženjima ključno je za iskustvo koje instalacija pruža u svojem postavu i doživljaju koji želi prenijeti. Udaljenost između javnosti i djela više-manje se ukida, jer javnost prodire unutar granica rada stvarajući nove tipove odnosa između stvaranja, stvaratelja i gledatelja. Mogućnost sagledavanja stvorenog prostora iz kuta u kojem se cijela izložba događa oko promatrača stvara intenzivno iskustvo i djeluje nametljivo te upravo ta neizbježnost okruženja pridonosi direktnom odnosu s publikom i njezinoj pažnji usmjerenoj na rad. Ovdje je cilj navesti publiku da sudjeluje u događanjima u prostoriji, gdje kroz samu konfiguraciju prostora rad obavlja promatrača te zahtijeva reakciju prema okruženju instalacije. Prostor instalacije uvijek je usmjeren na pružanje bliskog odnosa između rada i promatrača, a takva umjetnička djela namijenjena su pobuđivanju raspoloženja ili osjećaja te kao takva traže predanost gledatelja. Kao što je izjavio Ilija Kabakov: „Glavni glumac u cjelokupnoj instalaciji, glavno središte

prema kojemu je sve upućeno, za što je sve namijenjeno, jest gledatelj.”<sup>3</sup> Taj prostor djeluje kao sveukupno iskustvo sažeto u cjelinu multimedijalnih izraza koje je prikazano publici s pomoću raznih stimulansa u suodnosu s postavom. Miško Šuvaković umjetnost instalacije objasnio je ovako: „Ona je prostorni raspored slika, skulptura i objekata koji nisu jednostavni skup predmeta, nego prostorno zavisan odnos elemenata, te isto tako i prostorna postavka fotografija, projekcijskih filmskih ekrana ili *readymadea*. Instalacija u prostoru galerije postaje scena na kojoj se odvija perceptivni performans, budući da se promatrač, da bi je percipirao, mora kretati po prostoru i kroz rad.”<sup>4</sup>

Međuovisnost elemenata postavljenih u prostoru zanima me kao princip stvaranja prostornog doživljaja, gdje u mojem slučaju skulpture i zvuk skladno reagiraju jedno s drugim kao cjelina koja se nadopunjava jer elementi sami za sebe ne posjeduju kontekst. Prostorni postav može se razumjeti kao određeni sustav. Skulpture oblaka same po sebi nisu predmet promatranja, nego su jedan od elemenata zamišljene prostorne cjeline. One su segment u prostoru koji pridonosi stvaranju ciljanog „osjećanja” u suodnosu s okolinom. Pri zamišljanju instalacije pristupio sam radu kao kolažiranju elemenata od kojih se sastoji u prostoru i kompozicije u odnosu na dimenzije prostora. To je jedan oblik slagalice gdje sve mora biti na svojem mjestu da bi funkcioniralo kao cjelina.

Prostorna instalacija može angažirati promatrača na više razina, aktivirajući osjetila kao način doživljavanja umjetnosti. Dodir, zvuk, miris i temperatura mogu poslužiti kao predmet istraživanja i izražavanja kako bi se prenijela ideja ili doživljaj. Vanjski podražaji i taktilni mediji produbljuju odnos promatrača kroz fizički kontakt koji utječe na konačno iskustvo i prijenos ideje te na taj način može manipulirati pokretom sudionika. Takvi podražaji u kontekstu rada kroz direktni odnos s elementima u prostoriji čine ih bližima u fizičkom, a tako i psihološkom smislu. Intermedijalni slojevi služe kao elementi koji pridonose sveukupnom dojmu te blisko surađuju s radom kao skup slojeva koji čine instalaciju doživljajnom i fizički bližom. Kroz povijest je primjena nevizualnih medija omogućila umjetničko izražavanje koje se više nije odnosilo na samu boju i formu, već je s pomoću neopipljivih medija stvaralo prostore instalacija bliskih čovjeku. Rad stvara dijalog s okolinom, omogućavajući da gledatelj svoje okruženje prihvati kao cjelovit imerzijski prikaz. Umjetnici kao **Olafur Eliasson** često koriste nematerijale kao načine stvaranja prostornih instalacija i usredotočuju se na osjetilno.

---

<sup>3</sup> Ilya Kabakov – rusko-američki konceptualni umjetnik. Ilya Kabakov, *Total installation readings*.

<sup>4</sup> Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umjetnosti*, str. 326–327.

Takvi prostori bez fizičkih objekata koji se sastoje od svjetla, pare, dima, mirisa ili temperature izazivaju određene tjelesne reakcije publike i kroz taktilno stvaraju okruženja introspekcije.



Sl. 6. Olafur Eliasson, *Beauty*, 1993. Moderna Museet Stockholm, 2015.

Podrijetlo i korijeni umjetnosti instalacije mogu se naći u umjetnosti dade te početaka konceptualne umjetnosti. Prateći korake sve do umjetnika poput **Marcela Duchampa** i njegova pristupa predstavljanju *readymade* radova te **Lucija Fontane** (*Manifesto Spaziale*) koji je 1949. instalirao svoj *Ambiente Spaziale* u galeriji del Naviglio u Milanu, čiji se rad sastojao od visećega apstraktnog objekta obojenog fluorescentnom bojom i osvijetljenog neonskim svjetlom, takve su instalacije s vremenom stvorile put novim izrazima. Možda je najraniji i najvažniji utjecaj koji je otvorio put u razvoju instalacija rad *Merzbau* **Kurta Schwittersa** iz 1933., gdje je plošnim geometrijskim objektima instaliranima na zidove i stropove transformirao osam soba u obiteljskoj kući u Hannoveru, za što se može reći da je prvo

skulpturalno okruženje stvoreno u cilju mijenjanja konfiguracije prostora u svrhu umjetničkog rada.

Početak instalacijskog pristupanja prostoru i rana verzija ovog umjetničkog pokreta nazvana je „Okruženjem”. Pokrenuo ga je američki slikar i umjetnik *happeninga* **Allan Kaprow** 1957., pod utjecajem japanske grupe umjetnika pod nazivom Gutai,<sup>5</sup> s radovima kao *Yard* iz 1961., izvorno izrađen u vrtu skulptura Galerije Martha Jackson u New Yorku. Rad se sastojao od stotina rabljenih guma koje su pokrivala zemlju bez posebnog reda. Iz guma je izronilo pet gomila brežuljaka konstrukcijskog papira, a posjetitelji su bili ohrabreni da hodaju po gumama i da ih bacaju po volji. Okruženje je brzo uključilo ideju unutarnjih promjena u radu tijekom predstavljanja, a gledatelji su postali sudionici koji su izvršili promjene. Sam postav rada u prostoru nametnuo je pitanje je li djelo smeće ili umjetničko djelo. Događaji i okruženja koja je stvorio Kaprow gotovo su „teatralna”, umjetnička dijela u prostoru koja sadrže ideju i njegovu filozofiju o doživljavanju umjetnosti koja se događala u prostoru, te je nemogućnost kupnje i odnošenja kući njemu postala važan pomak. Kaprow je počeo proizvoditi skulpturalne instalacije koje su bile skupovi različitih osjetilnih stimulansa poput svjetla i zvuka te sa svojim radovima ostaje kulturni umjetnik čiji su radovi i teorije oblikovali instalaciju i izvedbenu umjetnost.

Svakako moram navesti neke umjetnike koji se uopće nisu bavili prostorom na takav način, ali su utjecali na moje promišljanje o prostoru. **Mark Rothko** jest slikar, ali se bavio prostorom iznad i iza svojih slika. Ovdje je riječ o slici koja je plošna, ali ti formati i sam postav tvore jedan mentalni prostor, odnosno „ambijent” u umu promatrača. Preko plohe na zidu zapravo je stvorio beskonačni prostor iza same slike u smislu imaginarnog ambijenta. Boja i format izazivaju doživljaje transcendentalnosti koji stvaraju doživljaj beskonačnog prostora koji posjeduje jedno određeno „raspoloženje” u smislu estetskoga neopipljivog ambijenta. Svojim slikama nije prikazivao nešto određeno, nego izazivao reakciju na nepoznanicu. Razmišljao na način da slika ne govori o iskustvu, nego da jest iskustvo. To je u meni potaknulo razmišljanja o „iskustvu” umjetnosti, a ne vizualnom prikazu nečega u prostoru. Sanjario sam o stvaranju ambijenata koje sam doživio promatrajući slike, ali u stvarnom materijalnom prostoru i mogućnosti da se slobodno krećem po okruženju. Sličan je utjecaj imao **Anish Kapoor** svojom

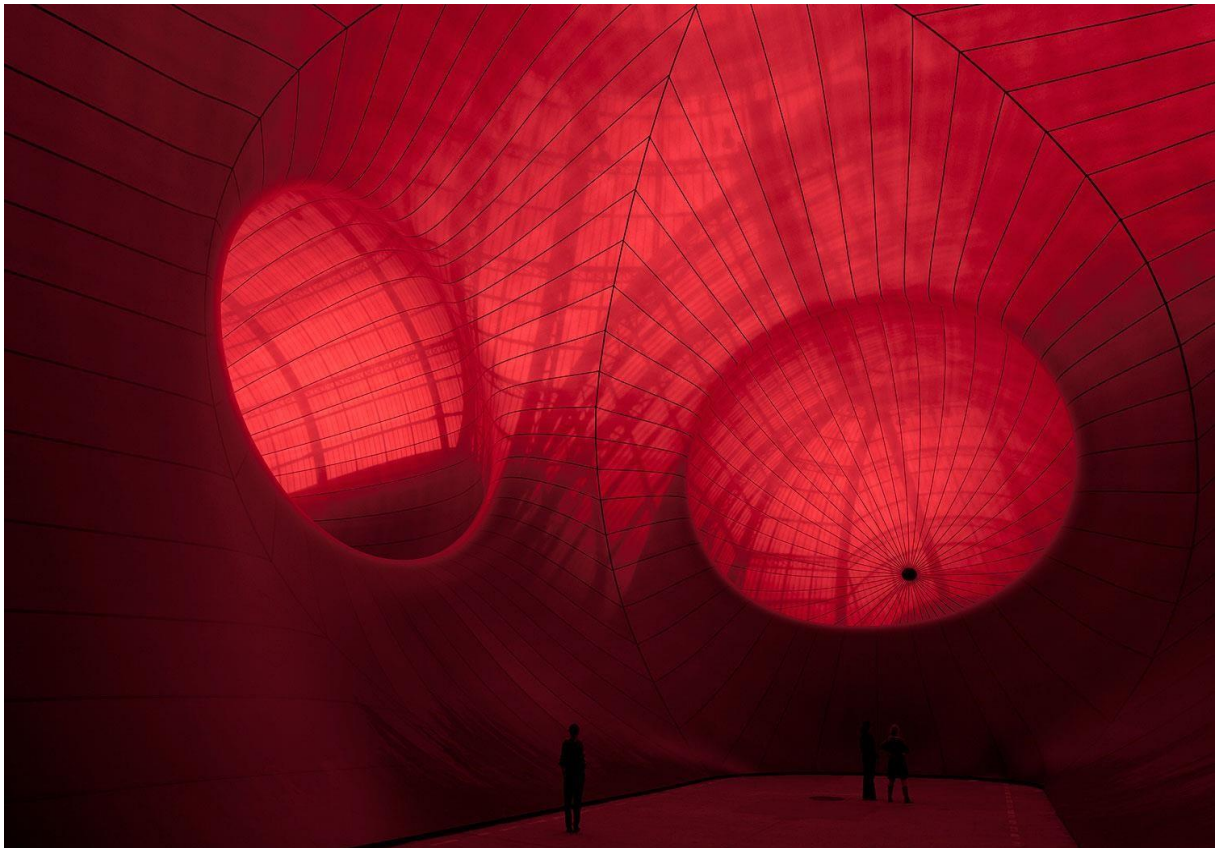
---

<sup>5</sup> Grupa Gutai prva je radikalna poslijeratna umjetnička skupina u Japanu. Osnovana je 1954. u Osaki. Zalagali su se za slobodu izražavanja inovativnim materijalima i tehnikama.

serijom rupa i konkavnih objekata postavljenih na zidu, pod nazivom *Void* i *Untitled*. Naziv *Untitled* savršeno se slaže s doživljajem stranog prostora i nepoznanice za koju zapravo ne postoji naziv. On se bavi stranim objektima, objektima za koje ne postoji naziv, ne mogu se svrstati i nisu dio ničega znanog čovjeku. Upravo je ta nepoznanica ili strah od nepoznatog osjećaj subliminalnog koji posjeduju njegovi radovi. Kod Anisha Kapoora, s obzirom na doživljajnu moć formata na publiku i mističnost samih objekata, moram spomenuti drugačije radove kao *Ark Nova*, u kojem je napuhao skulpturu koja tvori arhitekturu organske koncertne dvorane, te *Leviathan*, monumentalnu skulpturu u Parizu po čijoj su se unutrašnjosti promatrači mogli slobodno kretati.



Sl. 7. Anish Kapoor, *Void*, 1989.

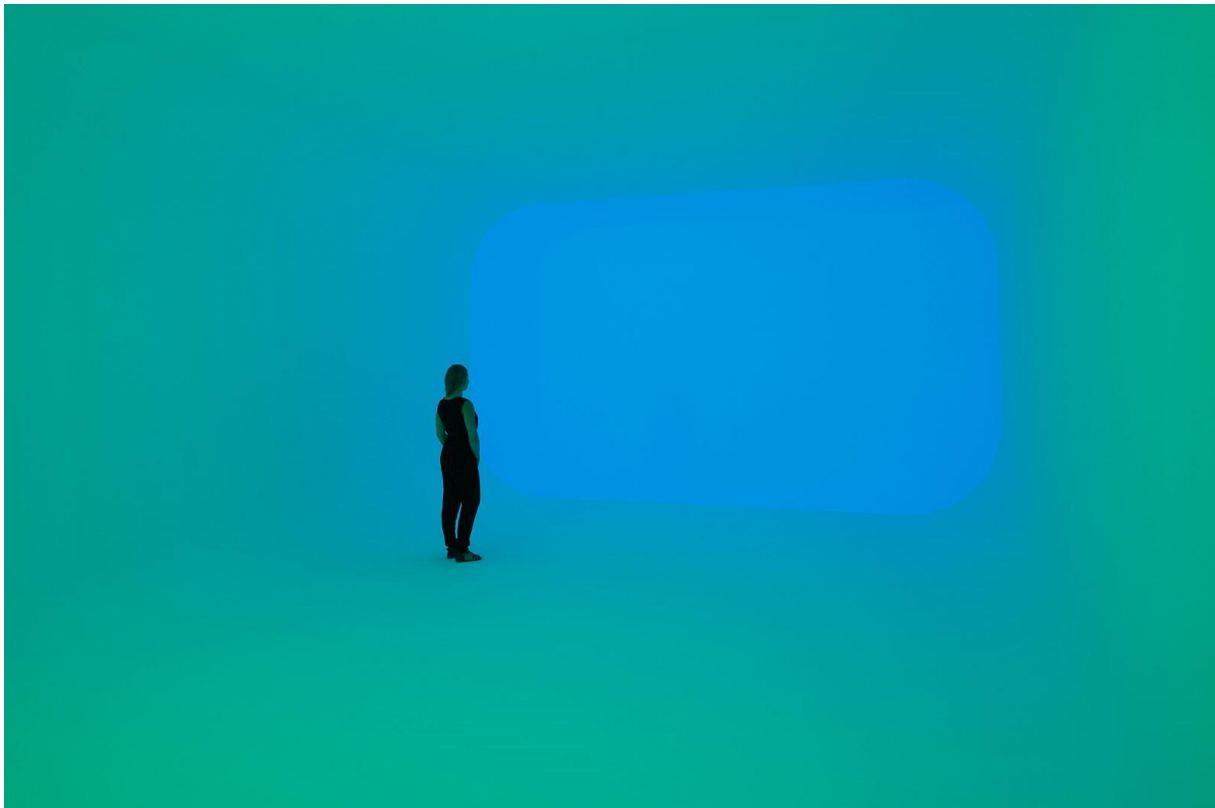


Sl. 8. Anish Kapoor, *Leviathan*, 2011., Grand Palais, Francuska

Uz takve instalacije ambijentalnih svjetlosnih prostora zajedno s **Jamesom Turrellom**, **Olafurom Eliasonom**, **rAndom International**, umjetnicima pokreta Light and Space<sup>6</sup> i brojnim drugim umjetnicima, razvio sam interes prema ambijentalnim okruženjima i „raspoloženjima” u prostoru. Interesira me emocija samog prostora kroz osvjetljavanje koje je prvi vizualni doživljajni element kada osoba uđe u prostoriju. U mojem slučaju prigušeno osvjetljenje upotrebljavam za stvaranje intimnije atmosfere koja unosi dramatičnost u cijeli prostor i tako sudjeluje s dinamikom zvučnog elementa. Prigušeno svjetlo sadrži snovitost i zatvoreniji osjećaj čiji je cilj još više uvući promatrača u rad i cjelinu okruženja. Radovi ranije spomenutog **Jamesa Turrella** upotrebljavaju svjetlo za stvaranje imerzivnih atmosfera kroz boju svijetla i osjećaja prostora. On je o prostornom ambijentu govorio u smislu zanimacije prema prisutnosti prostora u kojem se osjeća prisutnost, gotovo kao da je entitet. Njegov interes usmjeren je na fizički osjećaj moći koji prostor pruža u odnosu na publiku.

---

<sup>6</sup> Light and Space (hrv. Svjetlo i prostor) naziv je za pokret u minimalističkoj umjetnosti 1960-ih i 1970-ih godina u New Yorku. Glavni je motiv utjecaj svjetla na percepciju promatrača i okolinu.



Sl. 9. James Turrell, *Apani*, 2011, iz serije *Ganzfeld*

Umjetnost specifična za određenu lokaciju ili okoliš odnosi se na umjetnikovu intervenciju na određenom području, stvarajući djelo koje je integrirano sa svojom okolinom. *Site-specific* odnosi se na oblik moderne umjetnosti koji je osmišljen tako da postoji samo na određenom mjestu, a umjetnici iza ovih djela koliko razmatraju rad toliko i mjesto na kojem će se instalirati umjetnička djela, uključujući, ali ne ograničavajući se na njegove fizičke elemente. *Site-specific* snažno je povezan s arhitektonskom umjetnošću, jer su ti dijelovi trajno pričvršćeni na mjesto gdje se nalaze, a to je zato što se umjetničko djelo ne može mijenjati ili premještati, jer bi izgubilo svoju bit. Kako je **Richard Serra** rekao nakon premještanja njegova rada *Nakošeni luk* iz 1989.: „Pomaknuti djelo znači uništiti djelo.”<sup>7</sup> *Site-specific* povezan je prvenstveno s *land artom*, ali nerijetko su instalacije u galerijama po broju ili dimenziji planirane za određene prostore. Proces planiranja mjesta izlaganja odvija se paralelno s osmišljanjem djela, gdje odabrani prostor definira izloženi rad. To je uvelike utjecalo na planiranje mojeg postava.

---

<sup>7</sup> Richard Serra – američki umjetnik minimalizma i procesualne umjetnosti.



Dimenzije i broj skulptura ovisile su o dimenzijama prostorije u cilju da vizualno zauzmu površinu stropa. Pojam *site-specific* promicao je i usavršavao Robert Irwin, američki umjetnik instalacija iz Kalifornije, te tako postao pionir čije je djelo pomoglo u definiranju estetike i konceptualnih pitanja pokreta Light and Space. U instalaciji većeg formata gotovo sve je *site-specific* i sve je povezano s problemom popunjavanja prostora. Jedna od osobno zanimljivijih novih umjetničkih instalacija jest rad **Tadao Cerna** naziva *French Exit*, gdje je prostorija u potpunosti obložena sušenom travom koja visi sa stropa i, ovisno o lokaciji postava, sadrži put ili praznu sredinu po kojoj se kreće publika.

Instalacijska umjetnost na svaki mogući način pokušava produbiti granice naše percepcije, uroniti promatrača i izazvati iskustva te povući gledatelja u stvoreno okruženje u svrhu novih emocionalnih i vizualnih doživljaja.



Sl. 10. Tadao Cern, *French Exit*, 2019.

### 3.2 Interaktivna umjetnost

S razvojem tehnologije i računala te njihovom integracijom u svakodnevni život, umjetnici su počeli eksperimentirati s tim prednostima, što je otvorilo jedan potpuno novi prostor mogućnosti realiziranja ideja. Tehnologija kao što su razni senzori koji reagiraju na publiku, čipovi, ekrani, cijeli sustavi zvuka i osvjetljenja, svi su ti elementi nadalje oblikovali iskustva promatrača. Interaktivna umjetnost stvara izravnu komunikaciju s publikom kako bi omogućila sudjelovanje s radom te na taj način mijenjala odnos promatrača i djela. Stvaranje se više ne shvaća samo kao izraz umjetnikove kreativnosti, nego suradnje umjetnika i publike u realiziranju dijela. Način komunikacije između autora i publike promijenio se iz pasivnog promatranja u aktivno sudjelovanje i kao rezultat stvorio jedan potpuno nov način doživljavanja umjetničkog djela koje postaje intimno i inkluzivno. Na taj način umjetničko djelo dobiva oblik i značenje samo kroz sudjelovanje promatrača i direktnu komunikaciju s postavom.

Miško Šuvaković navodi: „Interaktivnom umjetnošću se u općem smislu naziva umjetnički rad zasnovan na odnosu stimulansa koji nudi umjetnik i reakcije na taj stimulans tokom izvođenja rada. Svako umjetničko djelo je interaktivno u estetskom smislu, jer je upućeno estetskoj reakciji promatrača, međutim neka djela su zasnovana na sudjelovanju publike, tj. reagira na predložak umjetnika i svojim ponašanjem i djelovanjem izvodi ili dovršava djelo.”<sup>8</sup>

Uloga senzora i interakcije u mojem je radu upravo ta inkluzivnost koju omogućava tehnologija i taktilno povlačenje skulptura. Kroz interakciju sam želio maknuti barijeru između rada kao predmeta promatranja i stvoriti povezanost na intimnijoj razini. Zanima me stvoriti jedno događanje u kojem je publika aktivni dio cijelog postava i u kojem „ostvaruje” samu instalaciju gdje djelo daje odgovor na akciju promatrača. Taj „odgovor” postavljenog okruženja putem direktne fizičke interakcije zbližava promatrača s postavom i još više približava pojedinca samom iskustvu. Promatrač kroz dodir i svoju ulogu u postavu stvara privremeni uvid u ciljani zvučni podražaj u prostoru. Još jedna razina involviranosti publike u rad jest njezina potreba za pokretanjem iskustva i odlukom o sudjelovanju u samom radu. Pojedinaac odlučuje o količini i trajanju iskustva ovisno o svojoj volji i interesu. Zvukovi koji su pokrenuti putem senzora imaju određeno trajanje, a nakon što završe, cijelo iskustvo završava te se proces ispočetka pokreće ovisno o odluci publike. Senzor udarca omogućava automatizaciju pokretanja doživljaja i čini

---

<sup>8</sup> Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umjetnosti*, str. 328.

okruženje živim organizmom koji funkcionira kao cjelina. Želio sam da postav djeluje sam za sebe i ovdje senzor daje autonomiju cjelokupnom postavu. Kroz senzor i trajanje zvučnih snimaka rađenih za taj postav pruža se privremeno iskustvo specifično za prostor i lokaciju izložbe te u skladu s time nikad neće biti ponovljeni na isti način. Taj element privremenosti povezan i sa samim instalacijskim postavom čini rad isključivo prilagođenim iskustvom koje je autor osmislio za određeni prostor i u određenom vremenskom trajanju.

Još od dadaizma umjetnici su uključivali publiku u radove i zahtijevali aktivno sudjelovanje u djelu. Jedan od prvih radova koji uključuje sudjelovanje publike jest djelo Marcela Duchampa pod nazivom *Rotary Glass Plates*. Ovaj rad od promatrača zahtijeva da kroz interakciju fizički pokrene mehanizam koji okreće ploču, udalji se od rada i tek onda može promatrati optičku iluziju. Sredinom 1960-ih umjetnici su istraživali nove metode komuniciranja s publikom, koje je razvoj tehnologije postupno omogućavao. Tada se Fluxus razvijao u smjeru performansa koji kombinira umjetnost i glazbu, ali i tehnološke napretke koji su se primjenjivali kao umjetnički objekti. Umjetnici kao Nam June Paik, John Cage i Allan Kaprow primjenom videa, glazbe i interaktivnih *happenings* uključili su publiku u radove i stvaranje djela na licu mjesta, što je postala osnova razvoja interaktivnih djela. Radovi korejsko-američkog umjetnika **Nama Junea Paika** isključivo su se bavili i koristili razvojem tehnologije toga vremena. Kroz primjenu televizora, svjetla i svakodnevnih predmeta stvarao je instalacije i skulpture te postao utemeljiteljem videoumjetnosti.

Današnje instalacije nerijetko se koriste naprednim tehnološkim mogućnostima kroz 3D skeniranje prostora, virtualne stvarnosti i napredne prostorne projekcije *projection mappinga*,<sup>9</sup> koje omogućavaju imerzijska virtualna okruženja. Kao umjetnik projekcija i virtualnih okruženja, **Refik Anadol** jedan je od meni najzanimljivijih autora. S pomoću umjetne inteligencije i tisuća slika određene teme spaja slike koje se stapaju jedna u drugu i nastaju jedna iz druge te tako stvara videoprojekcije koje djeluju kao stvarne mase u prostoru. Na taj način distorzira ravnu plohu i stvara vizualnu iluziju oblika u prostoru. Djelo *Rain Room* umjetničkog studija **rAndom International** isto je tako jedna od interesantnijih interaktivnih instalacija. Ovdje se upotrebljavaju 3D skeneri prostora koji, ovisno o kretanju publike, gase mlaz vode iznad promatrača te na taj način publika može hodati po „kiši”. Strop prostorije sastoji se od panela s mlaznicama iz kojih neprekidno kapa voda. Kada se promatrač približi instalaciji, 3D

---

<sup>9</sup> Vidjeti bilješku 1.

skeneri prilagođavaju cijelo aktivno okruženje prema lokaciji promatrača i zaustavljaju vodu. Radovi japanske grupe **teamLab** bave se digitalnim projekcijama u prostoru koje u potpunosti mijenjaju prostor galerije i omogućuju interakciju s okruženjem. Prozvali su se *ultra technologists*, a grupa se sastoji od umjetnika, programera, inženjera, arhitekata i matematičara. Kroz radove se bave iluzijom beskonačnih prostora i odnosom prirode prema umjetnim kreacijama s pomoću interaktivnih digitalnih projekcija. Projekcije putem senzora reagiraju na kretanje publike i mijenjaju svoj oblik te na taj način omogućavaju promatraču digitalno „crtanje” po prostoriji. Njihov rad čvrsto je povezan s principima „proširene stvarnosti” i „virtualne stvarnosti” i na taj način uspijevaju stvoriti snovite prostorne konfiguracije. Takvi umjetnici i skupine utjecali su na primjenu senzora i automatizaciju mojeg postava te nadalje potaknuli nove ideje koje me usmjeravaju na eksperimentiranje s tehnološkim mogućnostima. Cilj je interakcije približiti umjetnost ljudima kroz direktne doživljaje i iskustva. Takva umjetnost pridonosi imerziji i traži aktivni doprinos publike u realizaciji postava i stvaranju individualnih iskustva. To je bitan element koji želim razrađivati u svojem stvaralaštvu u cilju približavanja umjetnosti kroz tehnološke mogućnosti.



Sl. 11. Refik Anadol, *Melting Memories*, 2018., Pilevneli Gallery



Sl. 12. rAndom International, *Rain Room*, 2012, Moma, New York



Sl. 13. teamLab, *Universe of Water Particles in the Tank*, 2019., TANK Shanghai

### 3.3 Zvuk u umjetničkoj instalaciji

Kao još jedan element koji se često upotrebljava u instalacijskoj umjetnosti, zvuk je intermedijalna forma koja se bavi auditivnim podražajem. Upotreba zvuka razvijala se u neodadaizmu, Fluxusu, konceptualnoj umjetnosti i performansu, a obuhvaćala je zvukove stvorene s pomoću tehnologije ili objekata koji ih stvaraju svojim kretanjem ili interakcijom publike. Zvuk je proširenje prostorno-doživljajnog iskustva koje može funkcionirati samostalno ili u sklopu instalacije. U ovom obliku zvuk spada u eksperimentalno područje glazbenog izražavanja izdvojeno iz konteksta i glazbene povijesti te je na taj način samostalni „materijal” likovnoumjetničkog rada. Zvuk se može stvoriti kao preuzeti zvučni zapis iz prirode ili umjetno stvoriti u studiju s pomoću instrumenata, kao i digitalnih zvučnih efekata. Po prirodi sadrži prolaznost kao vremenski element koji je privremen, ali isto se tako može postaviti kao *loop* koji se ponavlja cijelo trajanje izložbe u svrhu stvaranja konstantnoga ambijentalnog okruženja. Auditivno okruženje može funkcionirati kao intermedijalna nadopuna kontekstu instalacijskog postava kroz zapise govora, deformacije zvuka sa sudjelovanjem publike i interaktivno pokretanje zvukova. Bilo bi krivo reći da je zvuk „efekt” koji se primjenjuje u svrhu dočaravanja umjetnosti jer sudjeluje u postavu kao dio rada koji je kroz kontekst način predočavanja nevizualnoga prostornog okruženja. Zvuk spada u meni najzanimljivije intermedijalne elemente i definitivno je najdirektniji način doživljavanja umjetnosti koji se može iskusiti zatvorenih očiju. Auditivni podražaj odmah izazove reakciju i emociju bez objašnjavanja ili propitkivanja i kao takav nerijetko je doživljen kao najjasniji oblik izražavanja. Apstraktni oblici zvučne snimke kao šum, buka i binauralni otkucaji nisu povezani s pravilima međudnosa tonova i kompozicijom pa time mogu utjecati na individualna emotivna stanja i stanja svijesti.

Kroz auditivne zapise interesira me stvaranje nemuzičkoga zvučnog okruženja koje je zamišljeno kao dinamično okruženje udarca, eksplozije i potresnih *soundscapeova* koji stvaraju buku i fizički utjecaj zvuka kroz supfrekvencije te izazivaju pritisak u prsima. Eksplozije i buka u ovom radu odraz su osobnih emocija kao reakcija na okruženje i način oslobađanja energije. Osnova ideje za zvuk krenula je od dramatičnih doživljaja grmljavine, prirodne poveznice takvih „eksplozija” povezanih sa samom pojavom. Stvorene snimke nemaju previše veze sa samim zvukom grmljavine, nego su više povezane s prirodom eksplozivnog podražaja zvuka koji se može stvoriti u studiju. Radovi kineskog umjetnika **Caija Guo-Quinga** raznovrsni su, ali je najpoznatiji po svojim instalacijama vatrometa koje su povezane s njegovim kineskim

podrijetlom. Svoj interes prema eksploziji objasnio je ovako: „Eksplozije pridonose da osjećaš nešto snažno u samoj srži svoga bića jer iako možeš rasporediti eksploziv kako želiš, ne možeš kontrolirati samu eksploziju.”<sup>10</sup>

U mojem je slučaju eksplozija dinamični element koji surađuje s vizualnim ljuljanjem skulptura te izaziva burne emocije i iznenađenje pritom funkcionirajući gotovo meditativno, gdje omogućava publici otpuštanje energije. Eksplozija razbuđuje osjetila, unosi energiju u promatrača i perceptivne budnosti prema okolini te na taj način stvara cjelokupni doživljaj instalacije. Takav oblik podražaja sadrži konstantno iščekivanje i iznenađenje, stoga uzbuđuje promatrača na izrazito involviranoj razini. Zvuk je blisko povezan s prostorom u kojem se ostvaruje i unosi *site-specific* pristup prostoru i njegovoj akustici. Akustika prostorije čini zvuk specifičnim doživljajem te, kao i vizualni dio instalacije, mijenja karakter i oblik povezan s određenom prostorijom. To se pogotovo odnosi na zapise stvorene u studiju i na njihov intenzitet postefekata u odnosu na akustiku prostora.

Umjetnici kao **Zimoun** upotrebljavaju materijale kroz mehaničko pomicanje ili sudaranje kako bi stvorili zvukove u prostoru. Njegovi radovi često kroz veliki broj elemenata i gomilanje udaraca ili međusobnih sudaranja stvaraju zvuk koji svojom slojevitosti stvara glasna okruženja šuma. Na sličan sam način pristupio stvaranju zvukova u svojem radu, samo kroz slojeve snimaka i digitalnih efekata. Gomilanjem zvučnih zapisa stvarao sam specifične snimke koje kombiniraju šumove i više eksplozija različitog spektra frekvencije i tona kao jedan udarac te na taj način stvarao raznolikost i omogućio kreativnu slobodu. Svaki udarac sastoji se od frekvencija gotovo nečujnih prigušenih eksplozija koje sadrže fizičko podrhtavanje, do činela bubnja i visokih šumova. Slojevitost u zvuku bila mi je najvažnija stavka za postizanje željenog zapisa dinamike koju želim postići.

---

<sup>10</sup> Jansonova povijest umjetnosti, sedmo izdanje, 2007., Stanek, str. 1106.

#### 4. PLAN POSTAVA I TEHNIČKA IZVEDBA RADA

Skice skulptura započeo sam s pakpapierima velikih formata i ugljenom, ali sam s vremenom shvatio da s obzirom na planirani način izrade ne mogu utjecati na konačni ishod oblika i detaljnije organizirati formu jer se nikada neće odviti po planu. Stoga sam se udaljio od crteža i započeo raditi makete Galerije SC-a, prostora Bačve HDLU-a i klase 3 na odsjeku kiparstva likovne akademije te prilagođavati broj i dimenzije skulptura ciljanom prostoru. Broj radova, postav osvjetljenja, kao i način na koji su skulpture postavljene mijenjao se ovisno o prostoru.

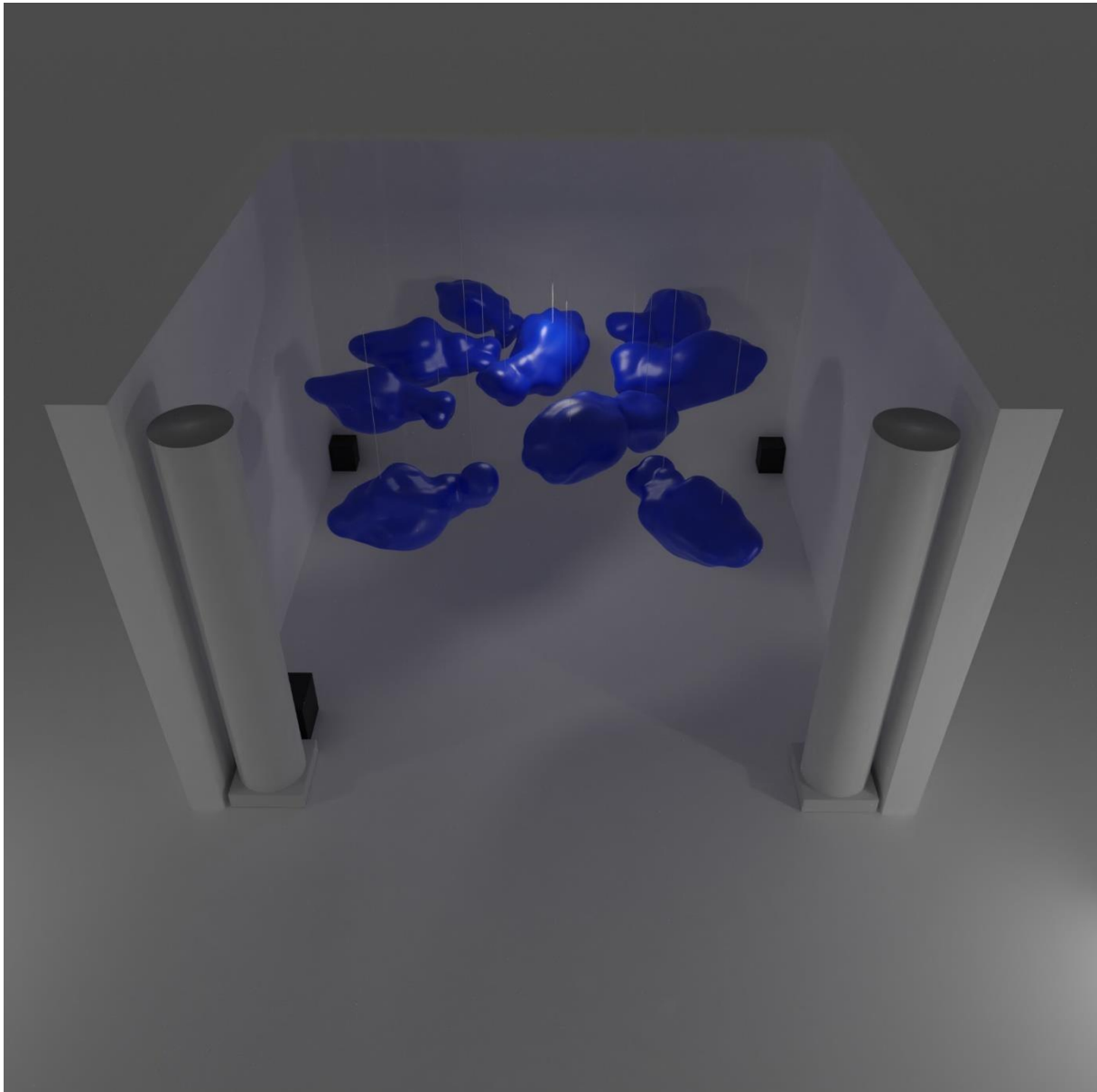


Sl. 14. Matej Vuković, maketa postava za Galeriju Bačva, HDLU

Na koncu sam zbog komplikacija definitivno dogovorio obranu i izlaganje u Galeriji Matice Hrvatske, što je odgovaralo planiranom postavu u klasi na ALU-u. Započeo sam raditi skice postava i maketu u Blenderu (3D program). U programu sam oblikovao skulpture i odredio

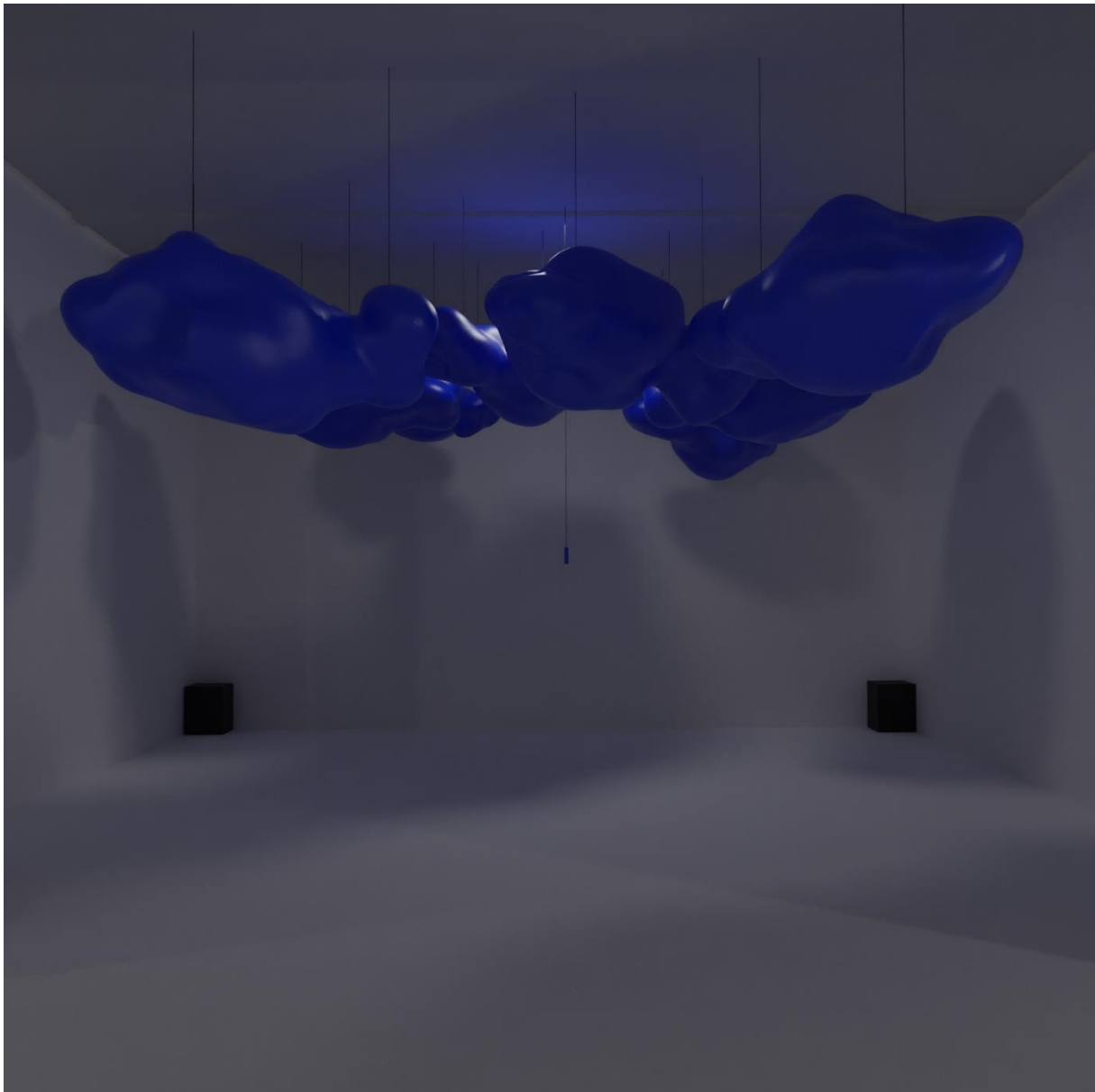


dimenzije u odnosu na prostor, a potom sam ugrubo postavio kompoziciju postava i visinu instalacije.



Sl. 15. Matej Vuković, 3D skica postava u Galeriji Matice hrvatske, 2021.

Osmišljanje 3D skica omogućilo je manipuliranje svim aspektima postava. Kroz stvaranje osvjetljenja, detaljnije korigiranje ciljanog intenziteta svjetla i pozicije pružalo mi je uvid u konačni plan postava. Također sam kroz igranje s nijansama boje mogao okvirno odrediti RAL vrijednost boje i količinu sjaja koju želim.



Sl. 16. Matej Vuković, 3D skica postava u Galeriji Matice Hrvatske, 2021.

Skulpture sam počeo raditi tako što sam napuhane balone različitih veličina međusobno spajao selotejpom, a potom, kada sam dobio okvirnu formu koja mi se sviđa, omatao bi ih celofanom. Formu sam umotao u više slojeva celofana i zagrijavao fenom na vrući zrak da bi se slojevi slijepili u deblju opnu koja je čvršća i otpornija. Tako sam dobio spojene prijelaze između balona i definiranu organsku formu, a ujedno zaštitio balone od poliestera koji ih nagriza. To je brz način dobivanja željene forme, ali se baloni u roku od nekoliko dana ispušu, stoga sam morao izrazito brzo početi s nanošenjem staklenog mata i poliestera. Svaku sam skulpturu morao u potpunosti obući u fiberglas u roku od dva do tri dana i detaljno planirati rad u skladu s vremenskim uvjetima.



Sl. 17. Matej Vuković, baloni, 2020.



Sl. 18. Matej Vuković, forma od balona omotana celofanom, 2020.

Zbog organskog oblika, stakleni mat razlomio sam u male plahte i nanosio kistom, što je isključilo mogućnost oštih kutova i zarobljenog zraka. Nakon što sam sve skulpture obukao u fiberglas, odredio sam orijentaciju oblika i napravio 18 kuka koje su svinute i ukomponirane u oblik skulpture. Zbog sigurnosti i čvrstoće kuka slijepio sam ih fiberglasom za formu, stoga su postale dio građevne strukture skulptura. Sljedeći korak bio je miješanje poliesterskog kita i premazivanje malim plastičnim špatulama, a potom brušenje. Taj sam proces za sve skulpture ponovio tri-četiri puta.



Sl. 19. Matej Vuković, skulpture obučene u fibreglas, ALU, 2020.

Nakon procesa brušenja u dvorištu Akademije, premjestio sam skulpture u atelijer u Velikoj Gorici i tamo nastavio dovršavanje skulptura. U atelijeru sam jednu prostoriju prekrrio najlonom, postavio kuke da mogu objesiti skulpture i pripremio za lakiranje. Nakon nabavke potrebnih boja i kompresora počeo sam bojiti skulpture jednu po jednu 2k poliesterskim filerom. Nakon dva sloja filera, skulpture sam ponovno šmirglao te potom nanio još jedan sloj razrijeđenog filera koji funkcionira kao temeljna boja na bazi poliestera. Sljedeći je korak bio bojenje skulptura u izabranu plavu mat boju na bazi akrila.



Sl. 20. Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.



Sl. 21. Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.



Sl. 22. Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.



Viseće skulpture pokreću se s pomoću kotačića vijcima učvršćenog u strop, s kojeg visi konopac koji je zavezan za skulpturu. Sve su skulpture međusobno povezane tankim konopom. Kada se jedna zaljulja povlačenjem, za sobom povlači cijeli postav koji je prati.

U osmišljanju funkcionalnosti i postava senzora surađivao sam s prijateljem koji je diplomirao programiranje na FER-u. Započeli smo s generalnim razgovorom o tome kako bi instalacija trebala funkcionirati i potom radili popis materijala koje moramo nabaviti. Na početku smo se igrali detektorom šoka koji je reagirao kroz direktni udarac na način da se igla unutar senzora zatrese, ali to se pokazalo nepouzđano i često neučinkovito. Promijenili smo pristup i odlučili se za modul koji reagira na općenito kretanje i složili da reagira u svim smjerovima pokreta. Cijeli sustav funkcionira preko Arduino<sup>11</sup> čipa koji služi kao mozak i prenosi *input* pokreta u *router* koji je preko *bluetootha* spojen na mobitel. Prilikom aktivacije senzora mobitel dobije signal i pusti jednu zvučnu snimku s popisa zvukova preko razglasa na koji je spojen. Senzor je programiran tako da se može tek ponovno aktivirati nakon pet minuta s obzirom na to da neki zvukovi traju i do 50 sekundi. Planiranje postava i funkcionalnosti cijelog sustava mijenjalo se kako se su se mijenjale okolnosti i plan postava, što je tražilo prilagodbu i improvizaciju.

Zvuk sam započeo stvarati u sobi eksperimentiranjem s efektima te udarcima i grebanjem po žicama gitare i bas-gitare. Zabilježio sam neke ideje i dogovorio snimanje s prijateljem u studiju. Kroz pozadinu osobnoga glazbenog obrazovanja, dugogodišnjeg bavljenja zvukom i snimanjem, počeo sam se igrati načinima stvaranja i oblikovanja zvuka. Studio je postao prostor eksperimentiranja udarcima po gitari, bas-gitari, mikrofONU, mikrofONIMA pod jastukom i lupanjem po bas-bubnju kroz efekte za stvaranje skupine udaraca. Snimili smo oko 100 zapisa raznih pokušaja s raznim instrumentima, načinima stvaranja udaraca i „podrhtavanja”. Osnova ideje i udaraca snimljen je kroz lanac – Fender Telecaster – Boss DD3 delay – Mr. Black Supermoon – Walrus Audio Fathom, u različitim postavkama. U slojevima zvuka primijenio sam digitalne efekte i snimke koje su već u samom programu, odnosno *plug-ine*. Digitalni efekti služili su kao način stvaranja dubokog basa koji se kroz instrumente nije mogao čisto snimiti. Po završetku snimanja izrezali smo snimke i podijelili ih u kategorije ovisno o profilu zvuka.

---

<sup>11</sup> Vidjeti bilješku 2.

Nakon toga slijedio je proces kolažiranja snimaka i izjednačavanja glasnoće gotovih snimaka u audioprogramu Ableton.



Sl. 23. Matej Vuković, snimanje u studiju na Trešnjevačkom trgu, 2021.

## 5. ZAKLJUČAK

Diplomski rad temeljen je na osobnim doživljajima koje sam odlučio ostvariti u obliku interdisciplinarne instalacije. Kroz postav želio sam se dotaknuti djelovanja skulptura i intenzivnih zvučnih efekata i reakcije koju izazivaju kod pojedinca. Sa željom prenošenja iskustva publici, usredotočio sam se na audiovizualne utjecaje u prostoru, s obvezom interakcije publike.

Realizirani rad je stvorio prostor burnoga emocionalnog okruženja i kod svakog od promatrača izaziva drukčiju reakciju i utječe na njihove emocije, od uzbuđenosti, nelagode do iznenađenja.

U radu sam se oslonio na stečena tehnička znanja i razumijevanje umjetnosti kroz razvoj tijekom studiranja na Akademiji likovnih umjetnosti. Rad sadrži sve osobne afinitete u načinu izražavanja koje sam stekao tijekom školovanja i koji će me, nadam se, nastaviti zanimati i nakon završetka studija.

## 6. BILJEŠKE

1. *Projection mapping* – tehnika projekcije kojom je moguće gotovo svaku površinu ili predmet pretvoriti u 3D iskustvo, od zgrada, zidova i arhitektonskih instalacija do sportskih terena, automobila i ljudi. Cilj mu je statične površine pretvoriti u interaktivni, 3D prikaz, odnosno iskriviti te utjecati na percepciju gledatelja projiciranjem složenih 3D struktura, objekata i animacija na razne površine te tako stvoriti *wow*-efekt kod promatrača. Tehnika same projekcije u teoriji funkcionira tako da projektor projicira videoanimaciju na određenu površinu i tako stvori 3D iluziju.

2. *Arduino* – naziv za otvorenu računalnu i softversku platformu koja omogućava dizajnerima i konstruktorima stvaranje uređaja i naprava koje omogućuju spajanje računala s fizičkim svijetom. *Arduino* ploče mogu čitati *input* – svjetlo na senzoru, prst na gumbu ili poruku na Twitteru – i pretvoriti je u *output* – aktivirajući motor, paleći LED, objavljujući nešto na mreži. Podržava sve oblike *inputa*. *Arduino* je stvorila talijanska tvrtka *SmartProjects* u cilju da bude jednostavna, mala i jeftina platforma za programiranje.

## 7. LITERATURA

### KNJIGE

1. Miško Šuvaković, *Pojmovnik teorije umjetnosti*, Orionart, Beograd, 2011.
2. *Jansonova povijest umjetnosti*, sedmo izdanje, Stanek, Varaždin, 2008.
3. Wilhelm Worringer, Vasilij Kandinsky, *Duh apstrakcije*, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb, 1999.
4. Nicolas de Olivera, Nicola Oxley, Michael Petry, *Installation Art*, Thames and Hudson, Ujedinjena Kraljevina, 1994.

### ČLANCI I INTERNETSKI IZVORI

- Bob Lansroth, Widewalls, What Is Installation Art and How Does It Transform Our Perception? 2016. Izvor: <https://www.widewalls.ch/magazine/installation-art>
- Manuel Rocha, The Sound Installation, 2007. Izvor: [https://www.researchgate.net/publication/298978801\\_THE\\_SOUND\\_INSTALLATION](https://www.researchgate.net/publication/298978801_THE_SOUND_INSTALLATION)
- David Valero, James Turrell, Light as an Unreal Space. Izvor: <https://metalmagazine.eu/en/post/article/james-turrell>
- What Is Installation Art? Description, History and Prominent Artists, 2017. Izvor: <https://davidcharlesfox.com/what-is-installation-art-description-history-andhttps://davidcharlesfox.com/what-is-installation-art-description-history-and-prominent-artists/prominent-artists/>
- The Artists, Site specific art, 2018. Izvor: <http://www.visual-arts-cork.com/installation-art.htm>
- Encyclopedia of Art, Instalation art. Izvor: <http://www.visual-arts-cork.com/installation-art.htm>
- Russell Beale, Ambient Art: Creative Information Representation, 2007. Izvor: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.184.314&rep=rep1&type=pdf>

- When Art Gets In The Way, 2012. Izvor: <http://www.kunsteder.dk/en/cases/when-art-gets-in-the-way>
- A Painting as an Experience, 2013. Izvor: <https://www.metmuseum.org/blogs/teen-blog/modern-and-contemporary/posts/rothko> - [https://www.metmuseum.org/blogs/teen-blog/modern-and-contemporary/posts/rothko#!#\\_ftn1](https://www.metmuseum.org/blogs/teen-blog/modern-and-contemporary/posts/rothko#!#_ftn1)
- Tate, Instalation Art. Izvor: <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/i/installation-art>
- Caitlin Miller, French Exit by Tadao Cern is an Ode to Ghosting, 2020. Izvor: <https://www.yellowtrace.com.au/french-exit-tadao-cern-installation-art-dried-grass/>
- Moma, Rain Room, 2013. Izvor: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1352>
- Ilya Kabakov, Total Instalation readings. Izvor: [https://ccrma.stanford.edu/courses/155/assignment/resources/kabakov\\_total\\_installation\\_readings\\_reduced.pdf](https://ccrma.stanford.edu/courses/155/assignment/resources/kabakov_total_installation_readings_reduced.pdf)

## 8. POPIS SLIKOVNIH REPRODUKCIJA

1. Matej Vuković, *Oblak*, 2017. (reprodukcija u 3D programu)  
Izvor: vlastita fotografija autora
2. Matej Vuković, *U ranu zoru*, 2018. 13. trijenale hrvatskog kiparstva, Gliptoteka HAZU-a  
Izvor: vlastita fotografija autora
3. Matej Vuković, *U oblacima glava i boja plava*, 2019., završna izložba, ALU  
Izvor: vlastita fotografija autora
4. Matej Vuković, *Noćas sam izašao na kišu*, 2019., 2. Nesvrstani, Lauba  
Izvor: vlastita fotografija autora
5. Matej Vuković, *Veliko plavetnilo*, 2019. *Plati i nosi*, Galerija Bačva  
Izvor: vlastita fotografija autora
6. Olafur Eliasson, *Beauty*, 1993., Moderna Museet Stockholm 2015., Anders Sune Berg  
Izvor: <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK101824/beauty>
7. Anish Kapoor, *Void*, 1989.  
Izvor: <http://anishkapoor.com/5365/void-2>
8. Anish Kapoor, *Leviathan*, 2011. Grand Palais, Francuska  
Izvor: <http://anishkapoor.com/684/leviathan>
9. James Turrell, *Apani*, 2011, iz serije *Ganzfeld*, fotografija: Florian Holzherr  
Izvor: <https://metalmagazine.eu/en/post/article/james-turrell>
10. Tadao Cern, *French Exit*, 2019.  
Izvor: <https://www.yellowtrace.com.au/french-exit-tadao-cern-installation-art-dried-grass>
11. Refik Anadol, *Melting Memories*, 2018., Pilevneli Gallery  
Izvor: <https://www.cnandco.com/ted-talk-tuesday-181-art-in-the-age-of-machine>  
<https://www.cnandco.com/ted-talk-tuesday-181-art-in-the-age-of-machine-intelligence-refik-anadol>

- 12.** rAndom International, *Rain Room*, 2012, Moma, New York  
Izvor: [https://www.archdaily.com/288219/rain-room-installation-random/rr\\_gal6](https://www.archdaily.com/288219/rain-room-installation-random/rr_gal6)
- 13.** teamLab, *Universe of Water Particles in the Tank*, 2019., TANK Shanghai  
Izvor: <https://www.teamlab.art/th/e/tankshanghai2019>
- 14.** Matej Vuković, maketa postava za Galeriju Bačva, HDLU  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 15.** Matej Vuković, 3D skica postava u Galeriji Matice hrvatske, 2021.  
Izvor: render u 3D programu
- 16.** Matej Vuković, 3D skica postava u Galeriji Matice Hrvatske, 2021.  
Izvor: render u 3D programu
- 17.** Matej Vuković, baloni, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 18.** Matej Vuković, forma od balona omotana celofanom, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 19.** Matej Vuković, skulpture obučene u fiberglas, ALU, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 20.** Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 21.** Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 22.** Matej Vuković, proces bojenja skulptura u atelijeru, Velika Gorica, 2020.  
Izvor: vlastita fotografija autora
- 23.** Matej Vuković, snimanje u studiju na Trešnjevačkom trgu, 2021.  
Izvor: vlastita fotografija autora



## **11. SUMMARY**

### **Noise in Blue**

In my graduate thesis I deal with the influence of a turbulent audio - visual environment on the emotions and reaction of an individual. The work is conceived as an interactive sound installation aimed at evoking multisensory experiences. For the purpose of creating an emotional stimulus, I use sculptures, ambient lighting, shock sensors and audio recordings.

Key words: Instalation, sound, interaction, experience