

Kinesthetic of film *DUST* – The End of Drama

Man evskog poznajem 25 godina! Njega nikada nije privlačio zbiljski izgled stvari i pojava, kao umetnika, nikada ga nije interesovalo da *prikazuje život onakvim kakav on zaista jeste*. Naprotiv zanima ga alhemiarska kinematografska laboratorija u kojoj organski integriše različite vrste stvarnosti, vremena, narativnih oblika, montažnih struktura. Estetski doživljaj proističe više od samog zbiljskog izgleda pojava i stvari! Man evski se zalaže za film kao autonomne umetničke forme. Osnovni principi filma *Dust*, 2001. kao umetnosti zasnivaju se na dvema nedovoljno istraženim silama: **sili** pobuđivanja organizovane kinestetičke reakcije i **sili** prevazilaženja literarnog značenja kadra, to jest, stvaranja poetskih slika. Kinestetičke vrednosti filma kao ishodišta koje druge umetnosti skoro da ne poseduju, nalaze se u umetnoj artikulaciji vizuelno dinamičnih karakteristika poetskih pokretnih slika koje su apostrofirane nad narativnom strukturom! Umetnost filma nije u narativnom aspektu filma, umetnost filma nije ni u znakovnom ikonografskom konstruisanju logički suprostavljenih znakova (S. M. Eisenstein), koji se u osnovi zalaže za "itanje" filma, već je umetnost filma u vizuelnoj prirodi filmskog medijuma. Pokret u filmu gradi se na principu ϕ (phi)-fenomena. To je, u stvari opšti naziv za iluziju kretanja kada se u kadru ne odigrava fizički pokret. Kao primer uzimimo poznati eksperiment iz "geštalt"-psihologije: ako se naizmenično pale dva izvora svetlosti udaljena jedan od drugog, gledalac će imati utisak kao da jedan izvor svetlosti skače s jedne strane na drugu; ili kada se dva različita oblika naizmenično pojavljuju na istom mestu, dobija se iluzija transformacije jednog oblika u drugi, što ilustruje tvrdnju "geštaltista" da se parcijalne percepcije sjedinjuju u našoj svesti i grade potpuno novo vizuelno utisak... Polaze i od principa psihologa Kurt-a Koffke i primenjuju ih na film, može se zaključiti da "geštalt" zna i spontano oblikovanje (konfiguracija) ili spontano stapanje (fuzija) parcijalnih vizuelnih elemenata u novu kinestetičku celinu, i da upravo ta "perceptualna fuzija" deluje ne samo na našu svest već i na nervni i motorni sistem...

Zato pre nego krenemo na sam film pogledajmo dve fotografije, između mnogih koje je u knjizi *STREET*, 1999 objavio Mil o Man evski.

Neko bi nazvao ove dve fotografije dokumentarnim, pogotovo prvu u kojoj dominiraju mirni plakati u drugom planu na zidu, sa hiperbolično nasmejanim predstavnikom stranke na njemu koji pretenduje da osvoji vlast, pokazuje i prstom na nas kao da drži prepoznatljivu stvar u njoj, a u prednjem planu sedi skoro nadrealni akter, stariji gospodin koji u hladu po starom balkanskom običaju ispija svoju kafu i hladnu čašu vode, sa demode naočarima na glavi, stvaraju i prividnu distancu sa sadašnjim trenutkom i ambijentom oko sebe aludiraju i sa njima na neka možda i bolja prošla vremena, okrenuvši hladno leđa svemu... Ovo je prototip Milovog naizmeničnog razmišljanja, nalaženje sarkastične zbilje skoro bunuelovski nadrealne u ambijentu koji postaje njegovim okom poetski... Ako se pažljivo analizira idejni kontekst dolazi se do različitih ideoloških vremena tako dinamično juktaponiranih. Jedno koje je sada i drugo koje je iz prošlosti. Zapravo u istom kadru imamo dva plana radnje sa različitim predstavnicima svog vremena. Ta dva vremena egzistiraju u paralelnim ili dodirnim svetovima. A postojanje vremena se može opredmetiti samo na osnovu kretanja, a kretanje je moguće samo u prostoru, a koliko god je za filmskog stvaraoča važno kretanje toliko je za njega važno i mirovanje. Uperena ruka i hladno okrenuta leđa! Upravo zbog tog mirovanja u prvom planu koji ne pridaje važnost ruci na plakatu odnosno pokretu u drugom planu, otkriva prostornu organizaciju kadra kao bipolarnu koja je svojstvena isključivo vizuelnoj prirodi filma. Kretanja ima tamo gde ima i mirovanja! Preterani osmeh nasuprot ozbiljnosti...

Tako e i druga fotografija govori o životu paralelnih svetova, samo je život u njoj optimisti niji iako je crno bela! Tako e, kretanja ima tamo gde ima i mirovanja.

U obe fotografije je prisutno kretanje, u obe fotografije je snažna dinamika i sila akcije i u oba stati na kadra izaziva se intenzivan ose aj poetske dinami ke slike, a ne zna enjske! U oba stati na kadra pooetska slika stvara se kine-mati kom artikulacijom neverbalnog sadržaja pokreta i mirovanja unutar kadra.

Kako funkcioniše vizuelna dinami ka artikulacija filma *DUST*?

Ve ina do sada napravljenih filmova ne predstavlja prototip ili ekskluzivni primerak kreativne upotrebe filmskih pronalazaka i tehnike, ve samo upotrebe instrumenata filma za registraciju procesa. Film *DUST* se može navesti kao primer stvarala ke upotrebe filmskih izuma, a u njemu neki fragmenti i neki inserti-delovi mogu se uporediti sa najboljim dostignu ima drugih umetnosti, umetnosti koje su imale razvoj hiljade godina. Mogu se postaviti pitanja : da li se misli na jedan niz kratkih kadrova, ili se možda misli na apstraktne forme koje se pokre u po muzici, ili na promenu kadrova po taktu muzike, ili na simboli ki karakter i fantaziju, ili možda na trikove kamere i holivudsku montažu... Film *Dust* odgovara na ta pitanja: Da, sve to i još mnogo, mnogo više! Filmski, a naro ito televizijski medijum se upotrebljava kao ekstenzija za raznoliku upotrebu registracije štampane re i, doga aja, ljudi, a može se uporediti sa aparatom za flouografisanje, sa uzimanjem otisaka, sa raznovrsnim šemama i nacrtima iz nau nih disciplina entomologije, botanike, arhitekture... Retko kada se umetni ka vrednost sastoji u specifi noj filmskoj strukturi u kojoj je artikulisan, organizovan ili strukturisan sam predmet. Mnogi su zavedeni da se lepota same umetnosti filma kao medijuma nalazi u injenici da je bilo tako efektnih registracija, ponekad ose ajnih, a ponekad i veoma uzbudljivih, ne vode i ra una o samoj injenici da to dejstvo ne poti e iz samog medijuma. To se dešava kada iz njegovog stvarala kog dejstva izvu emo kao senku njegova mehani ka dejstva! Onda dobijemo *photoplay*, a to je engleski naziv za film, i ta re je skovana u samom po etku filma, kada je on smatran za nešto što je proizišlo iz pozorišta, i je se predstave na engleskom zovu *play*. I dan danas neki filmovi nemaju nameru da to budu, kao što je primer sa filmom *DUST*! Zato je *play* toliko razli it od smisla *motion pictures*!

Posle dugog uvodnog kadra, takozvanog *dolly-shot*'a, koji savladjuje 4 sprata penju i se na gore i koji nam otkriva u povlaš enom ose anju letenja na gore jukstaponiraju e (suprotstavljene) sadržaje, porodicu koja ve era, para u seksualnom odnosu i najzad Edža, sitnog lopova iz kraja – donji grad, Menhetn – koji nami e zavese jer je u nedozvoljenom poslu (plja ki), sledi, dijaloška scena karakteristi na za sve dijaloške scene u filmu. Montažna struktura scene nam otkriva formalni pristup celog filma, krupni planovi aktera u pokretu, izraženi mizanscen, preigravanja aktera po prostoru scene, pokreti kamere, švenkovi, kontraste reakcije Edža i An ele, izmena planova, krupno – šire, pravilna prostorna organizacija upotrebom odgovaraju ih uglova snimanja, ve i broj *jump-cut*-ova u sceni... ime se pre svega, prevazilazi fotografska bukvalnost iako se kretanjem nižu naizgled proste registracije, da bi se film uzdigao na taj drugi bitni stepen gde snimci postaju – slike? Ne slike u smislu pikturnalnih kompozicija, slikarskih slika ili crteža, nego u smislu donekle srodnom upotrebi te re i u poetici. Tu je ovu re lako shvatiti u pravilnom smislu, ali pošto je film vizuelan ona može lako da prouzrokuje zbrku. (U engleskom postoji izvesna suptilna razlika izme u *picture* i *image*; moj re nik obadve prevodi re ju slika.) Pošto još nemamo podesnije specifi ne re i za pojam ovde naumljen, moramo se zadovoljiti terminom *slika* u smislu, imaginacija. Podsetimo se tri scene tokom filma, kada Edž pretresa odnosno plja ka stan, kako bi pronašao nešto vredno! Montažna struktura i sve tri scene je elipti na. Gledaoci nemaju ose anje

kondenzacije radnje-vremena. Elipsa na filmu kondenzuje radnju i stvara utisak iznenađenja i delimično šoka. Prisutne se i veze između u kadrova sa jump cut-om (skokovitim rezom), kao što je slučaj sa kadrom otvaranja sanduka sa starim fotografijama. Vizuelna dinamika struktura izaziva kinestetičke osećaje. Kasnije, kada vlasnica Anela zatekne Edža u pljački, lažnim rekordima se preigrava prostor stana. Kretanje Edža, kao i pokret kamere u preigravanju pa i pogledi Edža i Anele narušavaju pravila orijentacije gledaoca u prostoru scene. Druga scena takođe, kada Edž ponovo pretresa stan, sadrži isti montažni princip, kondenzaciju vremena. Poslednja scena kada Edž pretresa stan do temelja, sadrži kadrove koji su za nijansu duži i usporeniji sa kretanjem unutar kadra. Tako se najavljuje trenutak slušajnog otkrivanja zlatnih dukata. Vizuelno dinamika struktura se artikuliše u tim scenama na 3 načina. Vezom statičnih kadrova, zatim spajanjem kadrova snimljenih statičnom kamerom ali sa kretanjem unutar kadrova i na kraju, vezivanjem kadrova snimljenih pokretnom kamerom i kretanjem unutar kadrova. Montažni principi navedenih jednostavnih scena dinamika se spajaju sa scenama bogatije organizacije dinamika koje vizuelne strukture. Stvaranjem takvih slika montažnim spajanjem, koje su istovremeno i kinestetičke ili kinestetički organizovane, prevazilazi se mehaničko mrtvilo pojedinačnih kadrova. U neverbalnim momentima u psihomotornoj sferi naše psihe, blago, sporo, utišano kretanje, dakle kinestezija, rezultira prijateljstvom dvoje aktera, Edža i Anele. Kretanje? Zašto ova rečenica izražava sam život? Nema nijedne estetske materije u celom svemiru koja miruje i najmanji delovi vremena, i ne ispisuje neku liniju kretanja u prostoru. Zvezde, planete, plima i oseka, vetar, duša i naše misli, naši snovi, sve se to stalno kreće, treperi i nastavlja. Od kako je svanula zora svesti, ili zora nove anstava, nastoji se da se izraze sopstvene emocije i težnje pokretom: u plesu, vidljivim pokretima tela; u muzici, neizrecivim i suptilnim pokretima zvukova; u pisanju simboličkim pokretima naših misli; u slikarstvu i skulpturi, kristalizovanim, ali motivisanim pokretima naših vizija. Umetnici stalno teže da pronađu načine na kojima bi mogli da opredmetuju svoje snove, koji su oduvek bili u pokretu i promeni.

Filmska publika rado reaguje – kinestetički iako toga nije svesna – na neke, najčešće sekvence jurnjave, tuče, bitke, eksplozije, požare, bure, kojih ima pregršt u samom filmu. Ponekad, u tim sekvencama mogu se osetiti skrivene novoiskrsle slike – slike nekih nasilnih ispražnjavanja, trijumfalnih proboja, zanesenih igranja sa smrću (scene sukoba Luka i Ilaje, scene ostalih sukoba, ljubavnih odnosa...). Publika je utoliko u pravu ukoliko pretpostavlja filmove akcije statičnim verbalnim filmovima, dakle filmski neostvarenim. Nakon takvih, često sirovih ali vitalnih momenta – igrani film obično strmoglavno propadne u mrtvi svet dijaloške registracije, gde caruju nepobedivi, neprevaziđivi demoni – blizanci, **Teh i Meh** (tehnika i mehanika). To nije slučaj sa Dustom! Kadar u kome Anela otkine dukat sa lančića i baci ga Edžu, je vezan sa kadrom silovitog kretanja istog u vis koji je nekoliko puta pogođen snažnim pucnjima iz pištolja. U sledećem kadru otkrivamo Luka, novog aktera, koji puca, pa se vizuelno dinamika kom intenzivnom akcijom i lažnim kontinuitetom radnja filma prenosi u prošlost. Man evski inteligentno tretira formalne elemente filma - parafraziraju i ruske sineaste, Dovženka, Ejzenštajna, Pudovkina, pa ako hoćete i Kulješova u izgradnji filmskog prostora, i vremena. Tako se uzdiže nad banalnim fotografskim efektima i apostrofira vizuelne dinamika vrednosti upravo montažnom strukturom.

Krupni plan u artikulaciji Man evskog dobija istovremeno dve glavne funkcije: vizuelno-dinamičku i asocijativnu. Scena kada je Luk suo sa nemim filmom. Odluka o odlasku u Makedoniju dolazi od snažnog dejstva nemog filma, a manje od informacije napisane u telopima. Luk postaje pripadnik *balista* (albanski borci organizovani po plemenskom principu na prostorima južne Srbije i zapadne Makedonije, prepoznatljivi po belim kapama na akterima takozvane keče), odnosno lovac na ucenjene glave. Oni napadaju *komite* (makedonske pobunjenike, borce za oslobođenje od jarma otomanske imperije), a među njima je i Teacher. U sceni napada, dominiraju krupni planovi u kojima je sadržano i više nego intenzivno kretanje. Man evski kao kinematografski alhemik dolazi na interesantu ideju, kao da posmatra nekog gledaoca u pozorištu kako se služi dvogledom, želeći da lice nekog aktera ili akterke vidi izbliza! Tako,

koristi stereotip upotrebe dvogleda karakterističnom maskom od dva kruga. Time ističe tu "teleskopsku" osobinu filma. Nema sumnje da to povećava vizuelnu dinamiku prirodu filma i nadoknađuje donekle nedostatak živog prisustva aktera u samom kadru. U sekvenci iznenadnog napada vizuelna dinamika kao progresija potencirana je mnoštvom krupnih planova sa dominirajućim kretanjem u njima. Ovde, krupni plan zna i prikaz izbliza bilo čega što je inače relativno malo, mi reagujemo telesno, sinestezijski, na svaku vizuelnu promenu. Obično, što je veća promena tim je jača reakcija. Na primer, uvek je neizbežan optički sinestezijski šok, nagli skok unapred, kad se odjednom pojavi prelaz sa slike udaljenog predmeta na njegov snimak izbliza. Takav je i kasnije u filmu montažni spoj kadrova sa Lukom koji leži u prašini i kadrom preleta aviona iznad njega. Tako je, dinamičan spoj kadrova kada iz revolvera dvocevke Luk upuća dvojicu sakrivenih komita u toru. Ako se predmet kreće, krupni plan potencira kretanje, jer je pozadina razmazanija, po pravilu što je veća površina platna obuhvaćena pokretom to je veća njegova intenzivnost. Krupni planovi se u pojedinim trenucima filma koriste za stvaranje utiska kondenzovanog vremena, a u drugim ekstenzivnog. Scena iznenadnog napada *andarta* (grčke bande koje su pljačkale makedonsko stanovništvo) kojima i Ilaja pomaže i u kojoj ranjava brata Luka, montirana je sa akcentovanim ekstenzijom vremena. Čak se u pojedinim intervalima scene čini da je i kretanje unutar kadrova usporeno. Jaka dinamika promena na nivou promena scena ovde je prisutna unutar same scene. Razmena pogleda Luka i Ilaje vidljivo je sa produženim tarajanjem. Umetnici upotrebiti vizuelni medijum zna i vizuelne delove dobro i srazmerno uskladiti. Problemi trajanja, harmonije, kontrasta, proporcije i ritma, artikulišu se u vizuelno-dinamičkoj organizaciji, to jest montaži. To je sasvim različito od montažnih konvencija prema književno-dramskim merilima povezivanja scene, totala sa srednjim ili krupnim planom, što bi bilo blizu pozorišnim konvencijama, i napominjem, a ne filma.

Pošto se u krupnom planu predmet nekako pojavljuje izdvojen iz svog konteksta on dobija nezavisno osobine adhezije i kohezije, odnosno privlačenja i odbijanja sa okolnim sadržajima-kadrovima. Tako u pogledu sopstvenih značajki vrednosti, kadrovi stiču u kompleksniju senzibilnost drugim okolnim sadržajima. Sticanje novih osobina jednog krupnog plana asocijativnim korpusom sadržaja drugih, rađeno a umetnički veštice spomenutu sliku –imaginaciju.

Vizuelna priroda *DUST-a* počinje na dinamičkim vrednostima. To znači više nego efektno fotografisanje, neobično postavljanje kamere ili briljantno snimljeni kadrovi kranom ili farom. Subjektivni kadar ranjenog poluonesveženog Luka kome se pričinjava Lilit i koja se transformiše u turskog vojnika je kinestetička celina za sebe. Kadar remeti naše pojmove o donjoj i gornjoj ivici kadra obrtanjem oko horizontalne ose kamere koja je upravna na osu objektiva. Na kraju dugog sporog pokreta otkriva se Luk koji dolazi sebi, a kadar iz subjektivnog praktičnog pokretom prelazi u objektivni. Sinematiko u stvari označava integrisanje parametara sa vizuelno-dinamičnim asocijacijama koje kreativna montaža kombinuje u nove, žive celine. Znači, sinematiko je izgradnja vizuelno dinamičkog jezika nezavisnog od literarnih i teatarskih konvencija uglavnom verbalnih i racionalno iscrpivih. Kružno kretanje kamere u sceni kada se kombinovanim švenkom i farom – složenim kretanjem kamere – prelazi sa lica Ilaje, preko revolvera, na oči i Luka koji drži uperen isti, je tipičan primer indukovanog kretanja. Snažno promicanje pozadine stvara osećaj kinestezije. U istoj sceni sledi epilog nizom ritmičkih kadrova krupnih planova turskih vojnika. Oni prvo sa iznenađenjem i nevericom posmatraju drski čin, a zatim podižu oružje pokretom koji se delimično ponavlja od kadra do kadra. Luk drži uperen revolver u lice brata Ilaje. Stotine vojnika drži upereno oružje u Luka. Montažna struktura kadrova podizanja oružja je ostvarena overlepingom, tako da se postiže efekat produženog vremena. Smejanje vojnika produženo je do maksimuma gledalaca koje izdržljivosti vremenskog intervala (tajminga) scene. Veza kadrova je ostvarena dinamičkom

vizuelnom promenom spojenih statih planova. Iznerviran izobličenim smejanjem jednog vojnika Luk puca i ubija ga.

Man evskog ne zanimaju mirne i ravne slike. On kao da se okolo kreće, i time nas voza kroz neku sredinu, on kao da postavlja kameru na to kove. On se približava akteru ili ga prati u kretanju i poklanja nam nov i dotle nepoznat izgled stvari – kao da nas podiže sa sedišta i uvodi u samu dramu ali dramu sa filmskim karakteristikama. Ujmem kako se može postaviti sarkastična primedba: ti se zalažeš da se publika ošamuti. Da odgovara Miloviću i to je bolje: ja više volim da stvar okrenem na ono što nas ošamu uje nego da se zadovoljim onim što nas tera na zevanje. Pokret će vam pomoći i da od svojih slika napravite film. Pokreti će vam omogućiti da u slike unesete emocije i da uzbudite publiku.

Prepolovljena i više nego slatka makedonska lubenica sa dukatom i sa rojem osa koje se njome naslađuju – u finalnoj sekvenci sukoba inače najkinestetičnijoj sceni, izdvojena iz konteksta, imala bi pozitivnu konotaciju. U kontekstu ostalih kadrova, u kojima osmanlije kao ose besno napadaju i pucaju, Man evski metaforično izjednačava situaciju u kojoj se nalazi Luk. Luk koji puca u osinjak iskupljujući i se sopstvenoj pomami, grabežljivosti, isto onoj koja je na lubenici. To je ono što je iscrpivo, vidljivo, a ostvareno je isto autohtonim filmskim sredstvima ili bolje reći montažom!

Montaža je veoma elastično filmsko izražajno sredstvo i služi se zvukom no-vizuelnim sredstvima. Ona uključuje sve moguće nastupe kamere, kretanja, ritma i reza, da bi izrazila osećanja i misli kako ih je ispričala neka FILMSKA priča. Pad sa konja ranjenog Luka napravljeno je u tri kadra. Gledalac se stavlja u položaj subjektivnog pogleda (point of view) aktera koji pada, odnosno kamerom koja se obrće oko svoje ose objektiva na levu stranu. Snoliki crno beli kadrovi Luk-ove težnje, usporenog iskanjanja iz vode žene koju voli, Lilit, su inače jedan od lajt-motiva filma. Ti nadahnuti kadrovi su uvek dinamički snažno suprostavljeni momentima realnosti. Jukstapozicija prostiče iz spoja različitih brzina kretanja unutar susednih kadrova. Sa jedne strane krupan plan u normalnom odigravanju vremena-kretanja od 24 fps, a sa druge kadrom usporenog kretanja, najverovatnije od 60 fps, znači, normalno kretanje vezano sa usporenim.

Man evski se predstavlja kao zagovornik klasične teorije pokreta kao bitnog izražajnog sredstva u filmu. On kao da ističe da je film, u stvari bio izmišljen da bi zabeležio kretanje bilo konja, bilo aviona ili pucanja iz revolvera i pušaka. Sama reč "movie" (pokret) je ona koja se nevinno krije i upućuje na prirodu njegovog shvatanja umetnosti. On otvoreno zagovara stav kreativnog strukturisanja kadrova stvaralačkom upotrebom kamere i montaže. Harmonično organizovano kretanje izaziva u gledaocu spontanu psihičku reakciju i različita kretanja mogu pobuditi i različite vrste reakcije. Kretanje uvis, na primer, sa početka filma, zatim kasnije bacanje novčića, ili usporeni kadrovi pada sa mosta turskog vojnika interpolirani sadržajima kadrova snimljenih sa normalnom brzinom, zatim pucanja, padovi, ili izvitoperena svetla u montažnim triadama noćnih svetlosnih refleksija Mehmedina, ili prelet aviona u sceni konačnog raskida sa bratom, ili sekvenca pranja tepiha u Mariovu sa decom koja se kupaju, ili muvanje Edža po ulicama downtown-a, ili kada se Edž plaši leta avionom odnosno snažno kinestetički reaguje, ili čini noćno produžavanje fotografisanja (5 puta) turskog paše sa glavom Teacher-a u ruci, ili efektno montirani padovi Ilaje i Luka na zemlju uz pojačano duvanje prašine u objektiv kamere, ili nestajanje turskih vojnika iz scene ismejavanja upotrebom trika u gradaciji i ekstenzivnom vremenskom intervalu... mnogo je takvih primera. U imaginativnoj sferi naše psihe predstave pojedinih stvari, i ljudi i kretanja, nose svoja asocijativna polja koja se međusobno – po obliku, "fizionomiji", sadržaju, kontrastu, – privlače i spajaju u bezbroj konfiguracija. U srećnim, kreativnim trenucima neke od njih zablistaju nekim čudesnim sopstvenim

Copyright
Andrija Dimitrijevi

životom. Tako se ra aju slike-imaginacije, metafore i simboli. Ovde nije re o metaforama, metonimijama i simbolima koji su verbalno i misaono iscrpivi ("ova stvar predstavlja to i to"), kao ve ranije spomenuta, nego je re o transcendentnim slikama u kojima odjekuje bezbroj drugih slika i koje su van dohvata našeg intelekta.

Princip kinestezije Dust-a, nastavlja tradiciju onih filmskih struktura koje apostrofiraju vizuelno dinami ko dejstvo i koja kao izražajno sredstvo poja va i druge komponente filma, kontekst, sadržaj, celinu... Kinestezija je specifi no ulna senzacija jedinstvenog fenomena kretanja u filmu i predstavlja unutrašnji ose aj kretanja izazvanog senzacijama sa ekrana. To je psiho-motorna reakcija tela na vi ena kretanja na ekranu. Ona se ogleda na neuro-muskularnu reakciju pokreta tela. Ogleda se i na viscelarnu, a to su promene rada unutrašnjih organa kao što je ubrzani puls, gr miši a stomaka, znojenje, aritmija srca, ose anje mu nine, povra anje...Montažnim orkestriranjem raznovrsnih pokreta, vuzuelno dinami ke senzacije intenziviraju senzomotorne reakcije. Man evski vra a esteti ku suštinu filma na ulnu kinesteti ku montažnu organizaciju pokreta.

mr Andrija Dimitrijevi redovni profesor

Beograd 22.11.2003.