



Filozofija i umjetnost (II)

Pregledni članak UDK 7–028.22:316.774

Primljeno 28. 3. 2012.

Predrag Terzić

Jurija Gagarina 86, RS–11070 Novi Beograd
predrag.terzić@yahoo.com

Od percepcije do uronjenosti

Sažetak

Što sa slikom po pojavljivanju novih medija? Kao što smo vidjeli, slika je ušla u digitalizaciju i kao takva se pretvorila u puku informaciju. U doba digitalizacije, uspjelo se ono što je bilo u nagovještaju po Rancièru, između kasnih godina devetnaestog stoljeća pa do avangarde dvadesetih godina prošlog stoljeća. Doba koje Rancière objašnjava kao potvrđivanja projekta za oslobađanje umjetnosti od slika. Možda je digitalizacija slike ta vrsta oslobađanja o kojoj je Rancière govorio. U digitalizaciji tradicionalni pojam slike dobiva novo polje istraživanja a koje je vezano za nove medije koji nju u sebi sadrže. Kako bi Kittler rekao, mediji određuju naše situacije, i oni definiraju ono što je stvarno. Pojavom digitalizacije dobivamo situaciju da sve mogućnosti koje smo do sada razumijevali sa starijim medijima, unutar računala bivaju sada konvertirane i kao takve sad posjeduju nove mogućnosti. Drugim riječima, sve postaje lako dostupno i stvara novu mogućnost, gdje se sve pretvara u informaciju i kao takvo kruži unutar novonastalog sistema dobivajući time novu živost. U digitalizaciji se napokon dolazi do prekida s dosadašnjim utrkivanjem koje je postojalo između umjetnosti i tehnologije. Sada se javlja mjesto spajanja koje je omogućeno napredovanjem i dostizanjem određenog tehničkog nivoa da se takvo mjesto ostvari.

Ključne riječi

slika, vidljivo, tehnička slika, uranjanje

Digitalne slike dolaze s novim medijima i, kao takve, nude nešto novo. To što se može nazvati novim, jest da svojim bivstvovanjem otvaraju novo mjesto u interaktivnom prostoru koji slika nudi. S druge strane novi mediji koji su se pojavili sa sobom nose i promjenu razmišljanja i novog odnosa između čovjeka i slike. Što samo potvrđuje razmišljanja o medijima koja dolazi od strane McLuhana, da novi mediji zamjenjuju stare. Digitalne slike više nisu pratile fizičke, analogne, niti bilo kakve daljnje kretnje koje dolaze od strane čovjeka a da imaju vezu s prenošenjem stvarnosti. Ono što se dobiva njihovim postojanjem je program koji može biti u različitim formama. Budući da digitalne slike više ne predstavljaju niti fizičke kontakte s realnošću, niti bilo kakav mogući zapis ljudske prisutnosti, one više ne idu dosadašnjim načinom razumijevanja, već se okreću sebi. Kako kaže Flusser za pojavu digitalne slike, informacije su prerađene tehničkim procesom automatizacije i kompjuterizacije slike.¹

1

Citat uzet iz Žarko Paić, *Vizualne komunikacije*, CVS, Zagreb 2008., str. 146.

Ranije smo posjedovali tekst kao noseći element doba u kojem smo živjeli. Danas više to nije slučaj, jer slika sa svojim programiranjem traži svoje mjesto. Kako vidimo, Flusser sliku razumije kao površinu na kojoj se nešto događa, ali zasada nismo u stanju razumjeti što je to posrijedi.² Vizualnost, koju danas poznajemo i koja danas ima svoje zapaženo mjesto, digitalne slike je postavila na mjesto realnosti, jer digitalne slike sa sobom nose konstrukciju umjetne realnosti. Odnosno, digitalne slike jedino mogu opstati u umjetnom okruženju koje se napaja iz programa i koje se može jedino pojaviti putem ekrana. Što može voditi k sljedećem – da se digitalne slike objašnjavaju putem generirane slike koja dolazi od strane programa koji u sebi sadrži kôd za mogući način sporazumijevanja, po Flusseru, koji čovjeka objašnjava i postavlja na mjesto neprirodne životinje koja humanizacijom dopijeva do mogućnosti komunikacije, odnosno sporazumijevanja.³ Govoreći dalje i o komunikaciji, ona sama po sebi traži jednu vrstu poretka ili simbolički kôd, dok s druge strane mediji traže vrstu odgonetanja ovakvog kôda. Što kao posljedicu ima da kôd omogućuje dalji način komunikacije i nastavak sporazumijevanja, ovaj put sa slikom. Po pitanju umjetnosti, tu imamo potrebu umjetnika da se digitalna slika objasni na dva moguća načina. Jedan od njih okrenut je k objašnjavanju programiranja i ekranskog programa, dok se drugi nosi mišlju pokušaja ilustriranja odnosa između relacijskog projekta i njegovog kontakta sa stvarnošću.

Može se reći da je ovo samo proizvod onoga što je umjetnost donijela u drugoj polovici dvadesetog stoljeća, kada su umjetnici preuzeli nove medije i počeli sa njim eksperimentirati, što je samo dovelo da se unutar umjetnosti više ne mogu pronaći granice i moguća ograničenja koje su do tada postojala. Tehnološki napredak, koji se tim putem odigrao, od umjetnika je tražio da se postavi otvoreno i da pokuša pronaći novu inspiraciju i nove postulate koje dolaze s novim medijima. Umjetnici su u takvom postupku prije svega pokazivali određene mogućnosti koje mediji sa sobom nose, a koji su se ticali mogućeg sputavanja i ograničavanja, iako su takvi mediji na početku prije svega bili prepoznati kao novo percipiranje stvarnosti. Time se otvara dilema po pitanju medija, s jedne strane okrenuta je prema njihovim skoro neograničenim mogućnostima, a koji su unijeli jednu dozu straha kod čovjeka, dok su s druge strane uveli jednu vrstu negacije i pokušaj da se odupre utjecaju koji mediji sa sobom nose.

Ono što bi trebali imati u vidu je misao McLuhana koja se odnosila na medije i na komunikaciju kao njihov produkt. Gdje se komunikacija prije svega vidjela kao nov način umjetnosti, a ne kao znanost. Pogotovo kada se ima na umu da je umjetnik, onaj koji po McLuhanu ima mogućnost utjecaja, mijenjanja i komuniciranja na adekvatan način s novim medijima. Kako je govorio, umjetnik je u stanju da ispravi osjetilne odnose prije nego što udarac nove tehnologije otupi svjesne postupke.⁴ Drugim riječima, umjetnik je taj koji ima potrebu koristiti nove medije i koji s njima manipulira i stvara nove mogućnosti. Što sa sobom nosi da je umjetnik taj koji ima aktivnu ulogu u analizi, oblikovanju i objašnjavanju oblika koji dolaze od strane nove medijske slike. Drugim riječima, pomoću umjetnika, McLuhan vidi mogućnost da društvo percipira i shvati nove načine percepcije koje dolaze s novim medijima, na jedan drugačiji bezbolniji način. Nastavljajući se na McLuhana, Flusser pravi podjelu koja se odnosi na predmodernu doba, koje je bilo sačinjeno od slika koje su dolazile od strane umijeća slikanja, kao umjetničke discipline. Dok je s druge strane imao pojavu koju je nazivao postmoderna slika, i koja svoje uporište ima unutar tehnologije. Drugim riječima, imamo predmodernog čovjeka koji je živio u svijetu slika, i koje su značile *svijet*. Mi danas živimo u svijetu slika, čije teorije, koje se tiču *svijeta*, želi simbolizirati.⁵

Ono što je karakteristično za takve slike koje dolaze iz sfere novih medija, odnosno digitalizacije, jest da su uronjene, kao objašnjava Grau, u virtualnu realnost. One nam samo omogućavaju prikaz nove realnosti kao univerzalne konstrukcije, što ih čini nepostojećim u realnosti. Koristeći se Grauovim riječima, tako fluidne i fleksibilne, promjenjive i nadoknadive, digitalne slike čine bit medijske umjetnosti i kulture, što omogućuje vizualnu kulturu informacijskog sistema suvremenog društva.⁶

Možemo reći da se pojavom digitalne slike dobiva drugačije razumijevanje stvarnosti. Dosad smo imali stvarnost koja dolazi od strane analognih medija, s digitalizacijom imamo pojavu virtualne stvarnosti ili umjetne realnosti. Možemo se složiti s Flusserom da se pojavom digitalizacije dobio svijet koji je prepun slika, i da se takav svijet mora postaviti i razumjeti na adekvatan način. Postoji druga odrednica koja se mora razumjeti, a to je da se pojavom digitalizacije ne možemo definitivno odreći pomoći analognog načina zapisivanja. Analogni zapis je sličniji stvarnosti u kojoj se nalazimo, za razliku od digitalnog zapisa. Međutim, s digitalnim zapisom ili slikom dobivamo samo drugačiji način osjetilnosti same stvarnosti. Drugim riječima, kod analognog zapisa imali smo percepciju kao glavnog nositelja događanja u vezi opisivanja ili dočaravanja nečega, dok s digitalizacijom dobivamo uranjanje.

S digitalnom slikom nemamo onu vrstu istine i objektivnosti koja se mogla naći kod analogne slike. Pomoću digitalizacije slika može se koristiti i manipulirati unutar programa koji joj mijenjaju svrhu i namjenu na jedna veoma efektan i brz način. Putem bilo kojeg grafičkog programa, od slike koja se nalazi unutar računala, može se napraviti bilo šta. Zumiranjem, sječanjem, uvećanjem, promjenom svjetlosnih referenci ili pozadine dobiva se potpuno drugačija slika od prvobitne. Kako Lev Manovich objašnjava, današnje doba u kojem se nalazimo doba je *copy/paste* slike, odnosno remiksa postojećih. Digitalna slika je skup brojeva koji se pomoću algoritma obračunavaju i skladište unutar računala, kao osnovnog modela digitalizacije, gdje se dalje šalju kao informacije. Kao takva ona se može pojaviti kao slika i biti vidljiva jedino putem nekog od grafičkih programa, u kojem su napravljene i kao takve bivaju postavljenje na ekran. Drugim riječima, digitalna slika ima svoju dvostrukost koja se može objasniti svojom matematičkom stranom, gdje se postavlja kao jedan od podataka, i kao vidljiva slika. Što nas dovodi do sljedećeg – da se digitalna slika jedino može shvatiti kao tehnički postupak proizvodnje ili postprodukcije, dok je sve ono što promatrač može vidjeti i sagledati, obuhvaćeno analognom slikom koja je u našem sistemu čitljivosti.

Što sa slikom po pojavljivanju novih medija? Kao što smo vidjeli, slika je ušla u digitalizaciju i kao takva pretvorila se u puku informaciju. U digitalizaciji, tradicionalni pojam slike dobiva novo polje istraživanja vezano za nove medije koji je u sebi sadrže. Kako bi Kittler, rekao, mediji određuju naše situacije, i oni definiraju ono što je stvarno.⁷ S pojavom digitalizacije,

2 Pogledati objašnjenje koje je dao u vezi teksta i filma kao moguću korelaciju sa događanjem po pitanju slike, Vilém Flusser, *Writings*, uređio Andreas Ströhl, University of Minnesota, Minneapolis 2002., str. 21–35.

3 Ibid., str. 37.

4 Maršal Makluan (Marshall McLuhan), *Poznavanje opština*, Prosveta, Beograd 1971., str. 106.

5 V. Flusser, *Writings*, str. 36.

6 Citat preuzet iz Ž. Paić, *Vizualne komunikacije*, str. 147.

7 Mark Hansen, *New Philosophy for New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) – London 2004., str. 71.

dobivamo situaciju da sve mogućnosti koje smo do sada razumijevali sa starijim medijima, unutar kompjutera, bivaju konvertirane i kao takve dobivaju nove mogućnosti. Drugim riječima, sve postaje lako dostupno i otvara nove mogućnosti; sve se pretvara u informaciju i kao takvo kruži unutar novonastalog sistema zaživljavajući na novi način. Doba u kojem se nalazimo Mitchell naziva *postfotografskim dobom*, u kojem slika sada više nije jamstvo vizualne istine, kao ni stabilnog označitelja smisla vrijednosti.⁸

U digitalizaciji napokon dolazi do prekida s dosadašnjim utrkivanjem između umjetnosti i tehnologije. Sada se javlja mjesto spajanja koje je omogućeno napredovanjem i dostizanjem određenog tehničkog nivoa da se takvo mjesto ostvari. Ono što je Kepes krenuo ispitivati, vezano za umjetnosti i tehnologiju, jest pokušaj njihovog spajanja u jedan novi jezik, jezik gledanja. Virtualnost je jedan od tih mogućih jezika gledanja koji je proizveo novu komunikaciju. Kako Ryohei Nakatsu objašnjava, neophodno je proučavati mehanizme međudjelovanja i razviti tehnologije koje mogu ostvariti komunikaciju koja je izuzetno slična ljudskoj komunikaciji, spajanjem komunikacije, tehnologije međudjelovanja i interaktivne umjetnosti.⁹

Time dobivamo novu živost, a s pojavom virtualnosti, osim stvarnosti, dobivamo i drugi nivo uključivanja. A da bi se virtualnost pojavila, bila nam je potrebna digitalizacija, koja je došla s novim medijima. Pod *novim medijima* podrazumijevamo sve ono što dolazi nakon devedesetih godina prošlog stoljeća, i koje u sebi ima digitalni prefiks. Vrijedilo bi reći da se prije devedesetih za nove medije proglašavao radio, koji je kasnije zamijenila televizija, nakon toga video, kao posljednji analogni medij. Ovdje ćemo se zadržati na novim medijima koji svoju uvjetovanost duguju digitalizaciji. Prije svega se misli na e-mail, DVD, MP3 i Internet kao mjesto bez kojeg bi digitalizacija bila isuviše naporna i teška, odnosno ne bi bila moguća na način koji sada poznajemo.

Kako smo pomoću digitalizacije ušli u informatičko doba, bojazan od gubitka referenci koja se pojavila u teorijama Mitchell, Virilia i Crarya pokazala se opravdanom, jer se ne samo promijenila institucija subjekta i promatrača, već društvo i kultura koju znamo. Za neke poput Kittlera digitalizacija i njen kôd nadmašuju samog čovjeka postavljajući ga u nezavidan položaj. Računalo kao algoritamski stroj djeluje na nivou koji pojedinačno ljudsko biće, uronjeno u svoj senzorno-motorni hardver, ne može doseći. Drugim riječima, treba zaobići čovjeka i usredotočiti se samo na relaciju mozak–tehnologija, budući da je to naša budućnost.

Može se reći da su nam mediji na jedan drugačiji način prezentirali ideju moderne, za koju je važila novost novoga, i njeno funkcioniranje u značenju nove tehnokulture, što samo po sebi ukida mogućnost bilo kakve revolucije koju poznajemo iz prošlosti, poput posljednje koja se dogodila s avangardom. Za razliku od moderne i njene potrebe za homogenizacijom i postavkom novih pravila koja će biti mjerodavna za nastupajuća događanja na području umjetnosti, sada imamo drugačije zahtjeve koji se postavljaju pred nas. Slika u digitalnom svijetu više nije niti prirodna niti umjetnička kao što je bio ranije slučaj; ona postaje izračunata slika.¹⁰ S takvom izračunatom slikom, mi dobivamo novo konstruiranje sveta, s novim linijama komunikacije, pri čemu je mjesto takve komunikacije ostavljeno i rezervirano za tehnologiju. Ova tehnologija ima osnovu u linijama Shannon–Weaver, čija je postavka osnova za shemu sistema komunikacija, a koja glasi; *information source–message transmitter–received signal–noise source–receiver–message destination*.¹¹ Osim što je to bila osnova za komunikaciju, po mišljenju Manovicha, to je

bio i novi DNK ljudske kulture, pri čemu je komunikacija svedena na matematički problem prevođenja signala u čitljive poruke. Time je omogućeno da novi mediji komunikaciju preobrate u *interface-feedback* učinak ubranog kruženja informacija koji ide od primatelja do pošiljatelja, od cilja poruke do izvora poruke. Tako da unutar novih medija imamo povratnu spregu, pa je za razliku od analognih medija sada omogućeno da se razlike koje su postojale ranije preduhitre i kao takve ubace u zajedništvo – time formalni sadržaj novih medija biva novi algoritam i simbolički binarni kôd.

U takvoj raspodjeli snaga imamo stvarnost koja nas okružuje i stvarnost koja dolazi iz spoja tehnologije i umjetnosti — virtualnu stvarnost: prirodnu realnu stvarnost i umjetnu stvarnost koja je napravljena pomoću bitova i matematike. Ovo za posljedicu ima pokretanje pitanja promatrača koji u svom okruženju bira za koju će se stvarnost opredijeliti. Virilio ovo novo postavljenje naziva *tele-akcijom*, što predstavlja mogućnost djelovanja na daljinu.¹² Drugim riječima, ukida se mjesto kao određište i ubacuje se prisutnost na daljinu, pri čemu nestaje jedna karakteristika koja dolazi iz prošlosti i koja se nazivala *lokalnošću*, pa smo sada pomoću digitalizacije svi direktno vezani u trenutku vremena, to jest, globalno povezani. Drugim riječima, nalazimo se u McLuhanovom »globalnom selu«. što nam otvara mogućnost djelovanja u dvama svjetovima, jedan koji je stvaran i drugi koji je stvarniji od stvarnosti.

Kada govorimo o digitalizaciji, trebalo bi voditi računa o našim čulima koja prave jednu vrstu razlike kad je u pitanju pojam virtualnog. Virtualno prelazi nivo same tehnologije ako se govori o kibernetici. Kada govorimo o digitalizaciji i virtualnosti, može doći do miješanja sa stvarnošću i umjetne stvarnosti, a samim činom miješanja do simulacije. Takvo miješanje prijeti da naše kretanje kroz čula izgubi zaštitni omotač oko pojma virtualnog. Drugim riječima, mi još uvijek razumijemo i razmišljamo o povezanosti mogućeg i virtualnog samo kroz analogni kanal. Poput scene koja nam je poznata iz filma *Blade Runner*, u kojoj replikanti ne posjeduju sjećanje i nisu u stanju da se definitivno stope s ljudskom vrstom, čime bivaju eliminirani od strane istražitelja. Unutar digitalizacije možemo se kretati i pokušati razumjeti ono što nam u skorije vrijeme dolazi. Međutim, zasada taj prijelaz, koji se kod umjetnika naziva *kreativni trenutak* ili *trenutak inspiracije*, u digitalizaciji i informatičkom društvu još uvijek nije dekodiran.

Drugim riječima, ljudsku percepciju kroz tehnički moment možemo razumjeti do jednog određenog stupnja, u ovom slučaju do stupnja koji replikantu nedostaje da se stopi s čovjekom. U pitanju je onaj dio nesvjesnog iz kojeg dolaze slike koje u sebi prikazuju fantastične motive koje se kasnije unutar tehničkih dobara mogu pretvoriti u realno i stvarno vrijeme. Mogućnost za zamišljanje određenih virtualnih stvari koji dolaze iz sfere ljudskog, pomoću digitalnog, pokušava naći svoje mjesto unutar umjetnih, odnosno virtualnih

8

Ibid, str. 11.

9

Oliver Grau, *Virtuelna umetnost*, CLIO, Beograd 2008., str. 187.

10

Citat preuzet iz Ž. Paić, *Vizualne komunikacije*, str. 157.

11

Polazeći od informacije, shema razlikuje proizvedenu poruku (*message*), koja se prima

sistemom posredovanja (*transmitter*) kao signal. Taj signal se prevodi preko kanala (*channel*) do primatelja (*receiver*) koji ponovnu izvornu poruku (*message*) prima kao informaciju. Pogledati opširnije u Ibid., str. 177.

12

Iz intervju s Paulom Virilium »Global Algorithm 1.7: The Silence of the Lambs: Paul Virilio in Conversation«, preuzeto s <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=38>.

slika. Kada pogledamo događanja koja dolaze iz filma, vidimo da se promatrač postavlja u stanje mirovanja i da mu osim čula vida i sluha ništa više nije blokirano. Imamo jednu vrstu koncentrirane prisutnosti na polje ekrana, na kojemu se nešto događa, a što dolazi od strane montaže i filmskog aparata. Kod digitalne slike, utječe se na cjelovitost gledatelja u stanju uronjenosti, uz očekivanje da promatračevo tijelo napravi određeni pokret, čime bi se događaj počeo ostvarivati.

Po Hansenovom shvaćanju, to od tijela čini jednog od glavnih aktera cjelokupne digitalizacije i pojave virtualne stvarnosti, dok se kod Kittlera to negira. Drugim riječima, Kittler u digitalizaciji vidi mogućnost prelaska i sjedinjavanja cjelokupnih prethodnih medija u digitalne i time konvertira pojam slike u funkciju djelovanja stvarnosti s ljudskim osjetilnim aparatom, pa se može zaključiti da Kittler pojam digitalne slike koristi kao samostalnu tehnologiju koja je izvučena iz sistema Shannon–Weaver i koja kao takva nema potrebu biti u korelaciji s ljudskim perceptivnim sensorima. Kittler dalje kaže da se osjećaj i osjećanja pretvaraju u »mazanje očiju«. Njihov medijski proizveden glamur preživjet će samo privremeno, kao nusprodukt strategijskih programa. Unutar samih kompjutera sve postaje broj: kvantitet bez slike, zvuka ili glasa.¹³ U tom smislu, možemo postaviti pitanje koje se odnosi na percipiranu digitalnu sliku. Kako kaže Hansen, ima li korelacija koja se pojavljuje između slike i ljudske percepcije nešto bitno osim informacije za sebe i njene orijentacije na komunikacijske potrebe ljudske populacije? Je li to samo jedna vrsta »lošeg mamurluka« koji dolazi od strane jednog budućeg zastarjelog tehničkog sistema,¹⁴ ili pak digitalizaciju možemo shvatiti kao mogućnost za novu umjetnost pokrenutu s instalacijama u prostoru (poput radova Billa Viola, Pipilotti Rist, Mathewa Barneya, Douglasa Gordona, Douga Atkena, Sama Taylora Wooda, koji su unutar digitalizacije u svojim radovima proširili dotadašnji pojam slike na prostor u kome se obitava)? Hansen u jednom trenutku pojam digitalizacije vidi kao mogućnost proširenog polja djelovanja koje ima za cilj proširivanje ne samo u prostornim dimenzijama, već i u vremenu koje ne mora više biti predstavljeno s nekom verzijom niza (virtualnih) slika.¹⁵

Poput rada *The Legible City* (1988.–1991.) Jeffreya Shawa – u kojem promatrač umjetničkog djela sjeda na bicikl i pomoću upravljača i zvona korigira svoj put, čime usmjerava svoje tijelo k novim destinacijama – tako i vrijeme lijepe i promatračke umjetnosti lagano smjenjuje novo stajalište: *uranjanja u djelo* koje je ujedno i *interaktivno*. Samu digitalizaciju Hansen shvaća kao mogućnost da se prethodni postavljeni okviri koji dolaze od starih medija ukinu i da se djelo razumije *kroz promatrača*. Kroz promatrača postavlja se razlika između virtualnog i aktualnog, što od njega čini katalizatora aktualizacije virtualnog.¹⁶ Na osnovama digitalizacije, promatrač se promatra kao uronjen unutar slike, i kao takav razumije. Umjesto slike koja je bila postavljena unutar okvira, sada se takav okvir prenosi na samo tijelo promatrača; okvir se stvara u našim vlastitim tijelima.¹⁷ Drugim riječima, pomoću tijela se zatvara krug, uz stanovište da se slika koja se pojavila unutar digitalizacije razumije kao algoritamski kôd koji ujedno omogućuje da se bilo koji zapis prebaci sa jednog mjesta na drugo. To za Johnstona ne igra neku veliku ulogu jer on sliku vidi samo kao jednu od mogućih informacija unutar globalne informacijske mreže u kojoj je slika jedno od mogućih mjesta koja zauzimaju prostor unutar sistema.¹⁸ On, dakle, sliku ne vidi ih kao neko posebno mjesto istraživanja izvan konteksta globalne komunikacije. Drugim riječima, slika je kodirani dio unutar sistema koji radi, bez potrebe upliva bespotrebnih iskliznuća. Hansen, za razliku od Kittlera i Johnstona, pokušava naći određeni sistem koji bi ljudsku percepciju postavio kao potrebu, zajedno s tijelom

koje je, prema Hansenovom shvaćanju, potrebno da bi se slika u digitalnom dobu razumjela. Rješenje problema Hansen prije svega vidi u oslanjanju na Bergsonovu teoriju afektivnog, kritizirajući Deleuzovo razumijevanje afekta. Hansen tumači Deleuzov pogled na afekt kao prepušten isključivo tehničkom postupku, bez obaziranja na *tjelesnu* potrebu afekta. Prema Bergsonu, kako Hansen dalje tvrdi, nema percepcije, subjektivne ili ljudske, bez afekta, pa je afektivno dakle onaj dio ili onaj aspekt unutrašnjosti našeg tijela koji miješamo sa slikom tjelesne vanjskosti; to je ono što moramo oduzeti od percepcije kako bismo dobili potpuno čistu sliku.¹⁹ Drugim riječima, Hansen dolazi do zaključka koji ga vodi k tomu da je *tijelo* presudno za razumijevanje digitalne slike, to jest, reafirmacija afektivnog tijela kao uokviritelja informacije odgovara temeljnom pomaku u materijalnost medija. Potreba tijela ujedno raste proporcionalno s diferencijacijom medija.²⁰

Ako pogledamo temeljni sklop Flusserovog razmišljanja koji govori o medijima i novom informatičkom dobu, uočavamo da se kod njega ukida bilo kakav nagovještaj prethodnog, odnosno tumačenje medija izvan antropološko-semiotičkog horizonta, što se odnosi na cjelokupnu postavku prethodnih medija koji su u novim konvertirani i kao takvi nemaju više nikakvu referencu, što ide na ruku Kittlerovu stavu. Drugim riječima, ne postoji više mogućnost povratka na staro. Izgubio se sistem označitelja i označenog jer su digitalizacijom ukinuti simboli i znakovi, čime su se otvorila vrata za novo, za podatke i signale koji dolaze iz bazičnog objekta nove realnosti, iz računala. Jedino mjesto koje se postavlja sa starom postavkom i koji traži referenta jest mjesto kulture i umjetnosti. Paić objašnjava Kittlerovo rješenje problema vezano za kreativnu crtu čoveka konstatirajući da je on preuzeo od Lacana njegovo trojstvo Simboličko/Realno/Imaginaro.²¹ Oslanjajući se prije svega na simboličku konstrukciju medijske realnosti, Kittler želi sačuvati onaj ostatak koji dolazi od strane ljudske komunikacijske djelatnosti koja počiva na kreativnosti i interaktivnosti,²² što za ishod ima to da se kultura u digitalnom

13

Friedrich A. Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Stanford (CA) 1999., str. 1.

14

M. Hansen, *New Philosophy for New Media*, str. 73.

15

Ibid., str. 75.

16

Ibid.

17

Ibid., str. 76.

18

Ibid., str. 97.

19

Ibid., str. 100.

20

Ibid.

21

»Uvjet mogućnosti komunikacije jest vizualizacija informacija. Slika koja nastaje tehničkim ili digitalnim putem umjetna je slika

uronjena u virtualnu realnost. U njoj se ne pojavljuju 'živa tijela' kao žive slike na početku procesa razvitka novih medija (film). Tijelo života konstruira se medijski. Ono je virtualno tijelo života same praznine vizualne komunikacije koja prethodi svim drugim oblicima ljudskih društvenih i kulturnih odnosa. Četvorstvo praznine, komunikacije, vizualnosti i tijela odgovara po analogiji rascjepu identiteta suvremenoga doba slike svijeta na prazno mjesto imaginarnoga, simboličkoga i realnoga u konstrukciji svijeta medijskoga doba. Shema imaginarno, simboličko i realno je Lacanova odredba strukturalnoga odnosa nesvjesnoga i jezika kojim se artikulira svijet kao horizont smisla. Imaginacija je prazna fantazma. Simboličko je prazno mjesto susreta označitelja, označenoga i znaka. A realnost nije iskrivljena slika u zrcalu kao u cameri obscuri...« Pogledati više u Žarko Paić, *Događaj i praznina: ogledi o kraju povijesti*, Izdanja Antibarbarus, Zagreb 2007.

22

Vidi Ž. Paić, *Vizualne komunikacije*, str. 161–162.

dobu može primjereno razumjeti pod uvjetom da se cjelokupni tehnički sklop medija razume kao simbolička konstrukcija nove realnosti, kako kaže Paić. Možemo onda zaključiti da živimo u transsubjektivnom vremenu i okolnostima gdje više ne postoji *mi* koji *nešto činimo*, kako kaže Welsch, već smo podčinjeni *prinudama stvari* gdje vlada sistem samoregulacije i gdje se njegovi imperativi koriste protiv humanih težnji.²³

Po mišljenju Manovicha, pitanju kulture i svijeta u kojem živimo okrenuto je k vizualizaciji i k definitivnoj promjeni kulture koju poznajemo u kulturu *interfacea*. Kako Manovich objašnjava, nakon što smo došli do situacije da sve moguće oblike dobivamo preko računala, logično je da se doba u kojem dolazi do interakcije između čovjeka i kompjuterske kulture nazove »kulturni *interface*«. ²⁴ Drugim riječima, putem digitalizacije dolazimo do svijeta vizualizacije u kojem se svijet razume kao prostorvrijeme digitalne slike, gdje uz pomoć takve slike naša realnost postaje sve više okrenuta k virtualnoj realnosti. Kao što je Virilio predvidio, uskoro ćemo biti svjedoci približavanja naše stvarnosti i virtualne realnosti, čime bismo otvorili novo polje istraživanja za vrijeme koje dolazi.

Sve spomenuto vraća nas na podjelu čovjek–tehnologija i, s druge strane, čovjek–društvo–kultura, gdje se moramo pozvati na Flussera i njegov stav da, ako želimo ići naprijed, moramo ukinuti bilo koji vezu koja dolazi od društveno-humanističke iluzije da je tehnologija nešto strano i neutralno.²⁵ Drugim riječima, digitalizacija pravi novi pomak gdje se čovjek mora postaviti drugačije i gdje nema mjesta za reprezentaciju kao što je bio slučaj do sada. Sada se postavlja drugo pitanje, koje Paić formulira kao održavanje čovjeka i njegove čovječnosti, pri čemu se on ne razmatra kao jedinstvo tehno-spiritualne veze s božanskim, svijetom i prirodom.²⁶ Kako kaže Florian Rötzer, nama treba *stvarnost*, ne slike koje na nas djeluju, već takve na koje mi, u smislu interakcije, možemo djelovati.²⁷ Takvo postavljeno stanje stvari jedino može donijeti digitalizacija, to jest, nove tehnologije koje stvaraju biodigitalni sklop znanosti, tehnike i tehnologije te života kao umjetne inteligencije, a što će se jedino moći odnositi na virtualne prostore kao nove stvarnosti. Drugim riječima, ono što dolazi i gdje se krećemo jest mogućnost da se naprave *žive slike*. U pitanju su one žive slike koje umjetnik još iz antičkog doba želi napraviti i smjestiti u realni prostor. Kako objašnjava Christiane Kruse, to je pokušaj da umjetna živa bića budu stvorena prema vlastitoj predodžbi, a ne prema zakonima prirode, umjetna živa bića koja izgledaju kao prirodna, ali su ustvari artefakti.²⁸

Možemo se složiti da su tehnologija i njen neumitan napredak odigrali veliku ulogu ne samo kada je u pitanju slika i umjetnost, već i cjelokupan društveno-kulturni napredak. Tehnologija je uspjela otvoriti »nova vrata« slični i pripremiti je za novonastalu situaciju u kojoj *optičko*, po shvaćanju Divne Vuksanović, preuzima primat u odnosu na pojmovno oblikovani duhovni pogled na svijet.²⁹

Budući da je današnja slika generirana, ona ne može funkcionirati bez računalnog softvera, pa naslijeđe ruske avangarde u tom slučaju vrši ogroman utjecaj na razumijevanje same slike. Kolažiranje, upotreba teksta, fotomontaže i filmskog jezika, kao naslijeđe ruske avangarde, prema Manovichevom shvaćanju, značajni su kako po pitanju slike *en general* tako i po pitanju njene aktivne uloge u generiranom svijetu. U tom slučaju, tamo gdje se slika koristi naslijeđem avangarde, generira se i aktivnost promatrača koji pomoću softverskih rješenja omogućuje da se slika ne samo prikaže na ekranu već i da se mijenja i transformira. Uz generiranu sliku i njenu daljnju upotrebu, proma-

trač više nije samo puko mjesto neaktivnosti. Drugim riječima, dobiva se aktivan promatrač koji je sposoban sudjelovati u pravljenju i transformaciji slike, pri čemu se njegova uloga statičnog promatrača mijenja u aktivnog sudionika operacije transformiranja slika. Događaji koji se danas mogu vidjeti u umjetnosti sve su više okrenuti k *uranjanju* i mogućnosti da se »uđe«, napokon, u sliku i da se unutar nje djeluje, uz jednu bitnu razliku: sada se razlika između slike i stvarnosti sve više smanjuje, odnosno, virtualna realnost postupno preuzima primat i postavlja sebe kao jedno od važnijih polja djelovanja unutar umjetnosti.

Može se reći da realnost po pitanju novih medija više nije samo jedna, već da postoji nekoliko njih; drugim riječima, irelevantno je govoriti samo o *jednoj* slici. Slika koja se pojavljuje u novim medijima nadilazi sva dosadašnja događanja; slika nije više mjesto tijela kojim čovjek vlada kao subjekt; slika se otrgla od takve postavke i time prepustila samoj sebi, svojoj fragmentaciji i transparentnosti. Jedinstvenost slike u digitalnom okruženju, kao što smo već istaknuli, više je nego irelevantna. Može li se onda govoriti samo o slici koja je remiksana i hibridna, jer se ona, onda kada se govori o njenoj proizvodnji u digitalnom okruženju, kao i njenoj recepciji, više ne može objašnjavati kao »perceptivno iskustvo«. Više nema one povezanosti koja umjetnika i promatrača postavlja u ravan koja nema dodirne točke sa situacijom koja se oko njih događa. U današnjem slučaju, razumijevanje slike postavljeno je kao neka vrsta suptilnog odnosa između različitih teoretskih diskurzivnih analiza, kao i ekonomskih i političkih praksi, u kojima se razumijevanje iste pojavljuje kao svojevrsna interakcija.

I da zaključimo, nalazimo se u vremenu prekodiranja društvene realnosti, u kojemu se slika pojavljuje kao nositelj promjena zajedno s novim medijima. Drugim riječima, tehnološki uvjeti su promijenili informacijsko društvo, kao i samu umjetnost, odnosno komunikacijske medije, čime je prekodirana cjelokupna društvena stvarnost. U današnjoj kulturi koja je zasnovana na komandama *copy & paste*, u kontekstu suvremene umjetnosti novih medija, dolazimo do situacije da je umjetnost potisnuta, hibridna i da se nalazi na sredini između tehnologije, znanosti, ekonomije, čime je izgubila onu elitnu notu koju je posjedovala prije Benjaminove mehaničke reprodukcije.

Najzad, možemo postaviti zaključno pitanje: što nam ostaje po pitanju slike i njene teorije? Zarad odgovora na ovo pitanje, pozvat ćemo se na riječi Christiane Kruse koja kaže da smo pravila za upotrebu slika sami donijeli, ali smo nažalost još uvijek daleko od njihovog razumijevanja.³⁰ Ono što nam preostaje jest da se, nakon mapiranja i kodiranja svijeta i prostora oko nas, spremimo

23

Volkang Velš (Wolfgang Welsch), *Naša post-moderna moderna*, Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića, Sremski Karlovci – Novi Sad 2000., str. 220.

24

Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) – London 2001., str. 80–83.

25

Pogledati u Ž. Paić, *Vizualne komunikacije*, str. 167.

26

Pogledati u *ibid.*, str. 168.

27

Pogledati u Hajnrih Kloc (Heinrich Klotz), *Umetnost u XX veku*, Svetovi, Novi Sad 1995., str. 208.

28

Pogledati u Christiane Kruse, »Nakon slika«, u: Krešimir Purgar (ur.), *Vizualni studiji*, CVS, Zagreb 2009., str. 80.

29

Preuzeto iz: Divna Vuksanović, *Filozofija medija*, Čigoja štampa, Beograd 2007., str. 204.

30

Pogledati u C. Kruse, »Nakon slika«, str. 90.

za događaj u kojem će slika odigrati značajnu ulogu u mapiranju naših *tijela* u vremenu koje neumitno dolazi.

Drugim riječima, ono što ostaje danas su *slika i tijelo*, kao i njihov međusobni odnos koji dobiva na snazi upotrebom generirane slike, odnosno digitalnih medija. Ovime se otvara novo poglavlje u razumijevanju ne samo slike već i preispitivanja umjetnosti. Na koji se način *digitalna umjetnost* razumije drugačije od *umjetnosti* i je li takvo čitanje potrebno? Dosad smo imali slikarstvo, kiparstvo i fotografiju, kao nositelje *stabilne linije* unutar umjetnosti. Kada se kaže *stabilne*,³¹ odnosi se na vrijeme kontemplacije drugačije od pokretnih slika ili performansa, kod kojih dolazi do *oživljavanja* trenutka koji je ograničen. Svako vrijeme nosi svoju percepciju viđenja, tako da i digitalizacija sa sobom nosi drugačije viđenje. Pojavom digitalnih medija došlo je definitivnog ispitivanja koje je bilo započeto s filmom, videom i kasnije s video instalacijama, kao i *remiksom* muzeja i kina, koji su postali mjesta s drugačijom percepcijom i razmišljanjem o slici. Na koji način se razumije *protok vremena*, koji je dostigao vrhunac u digitalnom okruženju? Tu se može vidjeti rascjep, odnosno pitanje *mentalne slike* i *materijalne slike*, slike koja dolazi iz mozga i slike koja dolazi van svijeta. Unutar digitalizacije došlo je i do vizualnog promišljanja, kako kaže Michael Morgan; percepcija više nije vezana za optičko (dolazi iz mrežnjače), sada imamo percepciju slike koja dolazi *izvan* svijeta.³² Iz svijeta koji je generiran i koji ima svoj *kôd*. Možemo reći da ovdje dolazi do raskrižja: 1) ispituje se slika koja dolazi iz tijela, što se može vidjeti na radovima Billa Viole ili u znanstvenim radovima Semira Zekija,³³ 2) ispitivanje generirane slike, poput Jamesa Coupea, Ryochia Kurokawe, Veljka Onjina, Boba Miloševića i Andreja Vučkovića, 3) ispitivanje prostora i slike, kao što se može vidjeti u radovima Douglasa Gordona, Anice Vučetić, Tobiasa Rehbergera, Eliasa Crespina, Pascala Haudresseya, do Sachika Kodame i Ryojia Ikede.

Zato je veoma važno shvatiti da generirana slika nije stabilna u svom postojanju, tako da pojam 'slika'³⁴ nije dovoljna kategorija za pravo objašnjenje percepcije i njeno razumijevanje. Potrebno je da se osim preispitivanja pojma 'slika', može razumjeti i suvremena digitalna umjetnost koja ovisi ne samo o puko estetskome, već i o nevizualnim aspektima, ekonomskim i političkim praksama, interaktivnosti ili tehničkim kvalitetama koje radovi sa sobom nose. Zato je veoma važno da se na adekvatan način razumije digitalizacija, generirana slika, kao i promjena percepcije koja se javila. Da svedemo, ono što nam digitalizacija donosi jest novo preispitivanje naše želje za drugačijim svijetom i novi pokušaj da *slika svijeta* izgleda bolje. Može se reći da je doba digitalizacije novo preispitivanje ne samo ljudske percepcije i pojma slike, već i *tehnogeneze*, koja se pojavila s digitalizacijom, kao sastavnog dijela pomjeranja unutar suvremenih umjetničkih praksi.

Predrag Terzić

From Perception to Immersion

Abstract

What is happening to the image, after the new media emerged? As we have seen, the image went through digitalisation, only to become pure information. What Rancière was announcing at the end of the 19th century, until the avant-garde of the twenties in the 20th century, finally succeeded in the age of digitalization – the age that Rancière explains as the confirmation of the project of liberation of art from images. Maybe digitalisation of image is that sort of liberation that he was mentioning. In the digitalization the traditional notion of the painting gets the new field of exploration, related to the new media, consisted of the images themselves. As Kittler would say, media defines our situations and defines what is real. Digitalisation has brought new situation to us, so everything that we knew and understood in old media is being converted and as such having some new possibilities. In other words, everything becomes available and is creating new possibilities, where everything becomes information, and as such circles within the new system, living a new life. In digitalization, finally, the competition between art and technology stops. Advancing and achieving certain technical level is now allowing a creation of the connection point.

Key words

images, visibility, technical pictures, immersion

31

Za odnos pojma slike i tehnike detaljnije pogledati kod Andreea Broeckmanna u knjizi Oliver Grau (ed.), *Media Art History*, MIT Press, London 2007., str. 193–207.

32

Pogledati više u Jacques Khalip, Robert Mitchell (eds.), *Releasing the Image : From Literature to New Media*, Stanford University Press, Stanford (CA) 2011., str. 83–120.

33

Mark Hansen se dosta poziva na Zekija u svom radu, pogotovu kada znanost zajedno s

tehtnikom biva povezana preko umjetnosti. V. Semir Zeki, »Art and the Brain«, *Daedalus*, vol. 127, br. 2, str. 71–103.

34

Za objašnjenje pojma *slike* u digitalnom okruženju, pogledati opširnije Boris Groys, »From Image to Image File – and Back: Art in the Age of Digitalization«, u: *Art Power*, MIT Press, Cambridge 2008., str. 83–91.