

Umjetnost i slika

Marović, Korana

Master's thesis / Diplomski rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:403097>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-07**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



Sveučilište u Zagrebu

Tekstilno-tehnološki fakultet

Diplomski studij Teorija i kultura mode

DIPLOMSKI RAD

Korana Marović/10118

UMJETNOST I SLIKA: OD REPREZENTACIJE DO VIRTUALNE REALNOSTI

Zagreb, rujan 2017.

Sveučilište u Zagrebu
Tekstilno-tehnološki fakultet
Diplomski studij Teorija i kultura mode

DIPLOMSKI RAD

Korana Marović/10118

UMJETNOST I SLIKA: OD REPREZENTACIJE DO VIRTUALNE REALNOSTI

Mentor: doc. dr. sc. Krešimir Purgar

Zagreb, rujan 2017.

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

DIPLOMSKI RAD

Sveučilište u Zagrebu

Tekstilno-tehnološki fakultet

Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Rad sadrži: 48 stranica teksta

1 slika

42 literaturne reference

14 internet izvora

x bilješki

Sastav povjerenstva za ocjenu i obranu završnog rada:

- | | | |
|----|--------------------------------|----------------|
| 1. | dr. sc. Žarko Paić, izv. prof. | predsjednik |
| 2. | doc. dr. sc. Krešimir Purgar | član |
| 3. | doc. dr. sc. Karlo Lelas | član |
| 4. | dr. sc. Silva Kalčić | zamjenik člana |

Datum obrane: 28. rujna 2017.

SAŽETAK

Ključne riječi: Bildwissenschaft, vizualni studiji, slika, virtualna realnost

Ovaj rad bavi se pitanjem umjetnosti i slike kroz povijest sve od reprezentacije do pojave novih medija i virtualne realnosti. Pomoću vizualnih studija i bildwissenschafta istraživala sam pojam slike (bilo umjetničke ili ne), ispitujući njihove granice, istražujući načine na koje se mogu iščitavati i kako se doživljavaju u različitim kulturama, pa i vodeći pojam slike sve do novih medija i virtualne realnosti. Slike su nešto čime smo svakodnevno okruženi i one direktno i indirektno utječu na nas, a pitanje "što je slika?" jedno je od esencijalnih pitanja vizualnih studija i pitanje na koje se ne može dati jednoznačan odgovor.

Ovaj rad želi pokazati kako je kroz povijest slika bila uvijek iznova definirana kroz mnogobrojne teorije i autore na području povijesti umjetnosti, vizualnih studija, znanosti o slici i sociologiji, te da se danas nalazimo u vremenu kada je slika promjenjivija no ikad i raznolikim pristupima nastoji se proniknuti u njenu suštinu.

Rad je koncipiran u nekoliko cjelina: u uvodu u rad bavim se uvodom u vizualne studije i pojavu Bildwissenschafta, u drugoj cjelini bavim se pitanjima što je slika i kako je percipiramo, a u trećoj cjelini fokusirana sam na kulturološki uvjetovane poglede na sliku (istok-zapad, kršćanstvo-islam). Četvrta cjelina bazirana je na perspektivama i pogledu na sliku, dok se peta cjelina bavi slikom i time kako pristupiti umjetnosti i vizualnim reprezentacijama u doba digitalne reprodukcije. Posljednja, šesta cjelina, je bazirana na virtualnoj realnosti, pojavi "nove slike" i oglašuje Oculus Rift te postavlja pitanje koliko tehnologija u ovom slučaju radi u korist onih koji je koriste.

SADRŽAJ

1. UVOD U VIZUALNE STUDIJE I ZNANOST O SLICI.....	5
2. PROBLEMI ONTOLOGIJE SLIKE.....	8
3. SIMULAKRUM I IKONOKLAZAM.....	15
4. SKOPIČKI REŽIMI REPREZENTACIJE.....	21
5. UMJETNOST U DOBA DIGITALNE REPRODUKCIJE.....	27
6. NOVI ULAZ U SLIKU – OCULUS RIFT.....	35
7. ZAKLJUČAK.....	42
8. LITERATURA.....	43

1. UVOD U VIZUALNE STUDIJE I ZNANOST O SLICI

Vizualni studiji javljaju se kao na odgovor na tzv. slikovni obrat, nakon što se gubi posljednji, barem donekle jasno definiran teorijski pojam – postmodernizam.¹ Usko povezana s vizualnim studijima je i znanost o slici, tzv. *Bildwissenschaft*, koja je istodobno ekstenzija i opreka povijesti umjetnosti. Vizualni studiji i dalje se bave pitanjima poput "što je slika" te "kako radi slika" i zašto one utječu na nas koliko i mi na njih. Sliku oni ne tumače samo kao reprezentaciju već i kao vizualni konstrukt stvoren utjecajima i manipulacijama od strane onih koji njene podražaj primaju; vizualni objekti mogu s nama "razgovarati" o stvarima koje one same nisu i utjecati na nas na način na koji jezik ne može; one se čak samostalno mogu "izvoditi". Vizualni objekti mogu kroz svoj životni vijek mijenjati svoje uloge, pa nakon post-Derrideanskoga razočarenja snagom jezika, fokus se mijenja na fascinaciju snagom objekata i vizualnih jezika kojim oni govore². Njihov govor zato ne može biti jednoznačan i ne možemo ga svi isto razumijevati u različitim epohama, već samo možemo iščitavati ono što nam govori *sada i ovdje* – jer je slika neupitno živa u onom trenutku kada je gledamo.

Bildwissenschaft nastaje na njemačkom govornom području, koji za razliku od engleskog jezika na lingvističkoj razini istodobno pojednostavljuje i komplicira primjenu termina slika u znanstvenom diskursu: naime, sve ono što možemo smatrati vizualnom reprezentacijom u njemačkom jeziku se naziva "slika" (das Bild). Dok prvi dio složenice, "Bild", predstavlja sliku, drugi "Wissenschaft", se veže za znanje i znanost, točnije govori o tijelu znanja. Iako Jason Gaiger u svom radu "The idea of the universal *Bildwissenschaft*" govori o *Bildwissenschaftu* kao tijelu znanja koje ujedinjava i univerzalno rješava problematiku baš svih slika, ono u stvari još uvijek nije moguće jer nudi više opcija koje su jednako točne; da bi *Bildwissenschaft* postala univerzalna znanost o slici morala bi integrirati perspektive, metodologije i rezultate različitih disciplina u svoje sistematizirano tijelo znanja, ujednačiti i primjenjivati univerzalno analiziranje i definiranje bazičnih koncepata za istraživanje kako bi se ono moglo izvoditi na općoj bazi te stvoriti strategije za učinkovitu interdisciplinarnu suradnju. *Bildwissenschaft* se javlja kao potreba, primjerice s pojavom fotografije i drugih prikaza iz svakodnevnoga života koje ne možemo kategorizirati kao umjetnost³, pa samim

1 Krešimir Purgar "Vizualni studiji: Umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata", str. 7

2 Keith Moxley "Visual Studies and the Iconic Turn", str. 134.

3 Ili danas balansiraju na tankoj granici toga da jesu i nisu umjetnost. Ipak, teško je danas ponuditi i jednoznačnu definiciju umjetnosti.

time ne mogu ni "prirodno" biti prihvaćeni pod okrilje povijesti umjetnosti, čak i sada kada je ona na svoj način prigrlila primjerice i suvremenu umjetnost, a time i digitalnu umjetnost. Bildwissenschaft se zanima za suvremenu i pop kulturu, jednako kao i za modernu ali zadržava mnogobrojne probleme koje ima i povijest umjetnosti; umjesto prekida s prijašnjim modelima, zagovornici Bildwissenschafta žele prije svega identificirati i ponovno otvoriti mnoštvo neriješenih pitanja u povijesti umjetnosti.

Od 19. stoljeća, povijest umjetnosti zanemarivala je sve oblike vizualnih praksi, osim tzv. visoke umjetnosti, pa je tada došlo i do odbijanja pojave fotografije kao vrste umjetnosti. Iako okupljanje istomišljenika, umjetnika i kritičara vodi do nove perspektive, Bildgeschichte, ultimativno je otvorilo potrebu za novom disciplinom koja će se baviti pitanjima slike u globalu. Već se tada javilo pitanje kako je fotografska slika objekta u nekim okolnostima i vrednija od samog objekta, što je Panofsky ironično nazvao "odbijanjem originala"⁴, ali time i potvrdio najveći konflikt povijesti umjetnosti; ona ovisi o autopsiji originala, ali ga propituje i kroz specifičnu fotografsku optiku i reprodukciju. Problematika pogleda i promatrača u stvaranju slike bila je važna od samog početka fotografije, još od *camere obscurae*. S javljanjem *camere obscurae* dolazi do prvih modernih teorija o pogledu i onome što i kako vidimo. Jonathan Crary tvrdi da se upravo početkom 19. stoljeća javlja rascjep između modernog i klasičnog pogleda, primjerice od ideje da je camera obscura samo odvojeno oko, dolazi se do zaključaka kako u stvari uređaj mijenja pogled čovjeka, ali da je jednako tako pogled uvjetovan mnogim fizičkim komponentama, kao i utjecajima iz okoline. Prva inačica fotografske kamere de facto daje temelje za istraživanje pogleda, jer slikom koju stvara ne spada u granice umjetnosti i zahtijeva pronalaženje nove discipline koja bi ju bolje objasnila.

Slikovni obrat W.J.T. Mitchella je vrlo važan upravo u ovom kontekstu jer nije fokusiran samo na slike koje tradicionalno pripadaju kategoriji "umjetnosti" i kojima se isključivo bavi povijest umjetnosti⁵. Upravo se problemom isključivosti povijesti umjetnosti bavio i James Elkins, koji ne vidi smisao isključivanja ostalih slika, s obzirom na to da one čine većinu te da i one pridonose kulturalnoj raznolikosti⁶. Naime, iako neke slike mogu prenositi informacije i zato imaju karakter reprezentacija, one svejedno utječu na naše optičko iskustvo, a u kojoj mjeri to ovisi o tome u kojem mediju su stvorene⁷. Elkins tvrdi da je status slike kao reprezentacije jednako bitan koliko i mogućnost prijenosa informacija koje

4 Horst Bredekamp "Art History as Bildwissenschaft", str. 420

5 Keith Moxey "Visual Studies and The Iconic Turn", str. 135

6 Op. cit., str. 136

7 Ibid.

posjeduje, što znači da svi vizualni objekti posjeduju razloge zašto ih valja proučavati⁸.

Kod tzv. slikovnog obrata bitno je spomenuti i zašto se javlja želja za odvajanjem od jezika u umjetnosti. U životu, neki događaji, iskustva i susreti uspijevaju izbjeći jezik i značenje – tada leže na čistim emocijama; slično je sa slikama, koje bez nametnutog jezika (kada nemamo napisano njihovo stvarno značenje) pobuđuju raznovrsne emocije i tada doživljavamo neke slikovne elemente kao misteriozne ili jedva shvatljive. Najčešće su to fatamorgane, koje nas navode na drugačiji put shvaćanja, ali one su svejedno prikladne za interpretaciju upravo tada, neopterećene ičim drugim osim čistim pogledom. Jezičnost je i jedan od razloga sve većeg širenja Bildwissenschafta: naime, i dalje postoji uvjerenje da povijest umjetnosti i njena tradicionalna ikonologija omogućavaju prevlast jezika nad vizualnim te da na taj način guše "život slika" i mnoštvo potencijalnih interpretacija⁹.

Prije formalnog nastanka Bildwissenschafta, nekoliko različitih teorija raspravljalo je o disciplinarnim pitanjima. Jedna od većih dilema bila je ona o razlici između Bildwissenschafta i Bildtheorie. Lambert Wiesing je napravio jasnu distinkciju rekavši da je Bildwissenschaft fokusiran na sve probleme vezane za konkretne stvari jer su subjekti istraživanja njegovi pravi objekti¹⁰. Ta disciplina raspravlja o tome kako je slika nastala, o njenim psihološkim učincima, o specifičnim uvjetima u kojima se slike pojavljuju, o značenju njihova sadržaja, društvenoj važnosti, povijesnom kontekstu i drugim mnogobrojnim empirijskim aspektima slika. Tvrdi da se najjednostavnija razlika između ova dva pojma raspoznaje kada se postavi pitanje na što oni odgovaraju: Wiesing naglašava kako su Bildwissenschaft i Bildtheorie puno sličniji nego se čini, no da je poanta distinkcije jasno definirati načelnu podjelu interesa. Dakle, Bildwissenschaft brine o svim slikama, ali se za razliku od Bildtheorie ne treba baviti pitanjem "što je slika". Bildtheorie postavlja fundamentalno drugačije pitanje kada su slike u pitanju, na koje odgovara tako da uzima konkretnu sliku - ne kao objekt istraživanja, već samo kao primjer za načelna izjavu o prirodi slika. Bildtheorie nije zainteresiran u konkretnu sliku, nego samo za sliku kao medij.

8 Ibid.

9 Jason Gaiger "The Idea of The Universal Bildwissenschaft", str. 212

10 Op. cit., str. 217

2. PROBLEMI ONTOLOGIJE SLIKE

Mitchell kaže kako je nekoć pitanje "Što je slika?" bilo nužno, no to ne znači da danas potpuno razumijemo njihovu narav ili da one nemaju moć nad nama. Kada ih pokušavamo dokučiti, to činimo kroz ideju kao da su one neka vrsta jezika, ali i da su varljivi znakovi. Mitchell je u svojoj knjizi "Ikonologija" istraživao tipove jezičnih igara nadahnut Ludwigom Wittgensteinom, te je nastojao ustanoviti na koji način koristimo riječ "slika" u nekoliko institucionaliziranih diskursa. Ono što napominje na početku jest da se fenomen slikovnosti može podijeliti na dva segmenta: prvi je da se mnoštvo pojava naziva slikom, poput kipova, fotografija ili dijagrama, dok je drugi da zajednički pojam "slika" kod tih pojava ne znači da oni imaju išta zajedničko; "Bilo bi bolje početi razmišljati o slikama kao o rasprostranjenoj obitelji koja je putovala u vremenu i prostoru i u tom procesu doživjela duboke promjene".¹¹ Slike tako dijeli u svojevrsno obiteljsko stablo, po kojemu se one mogu posložiti u pet kategorija s potkategorijama: grafička, optička, opažajna, mentalna i verbalna, a svaka od njih naznačuje što je bitno za diskurs pojedine intelektualne discipline. Slike se tako mogu analizirati unutar pojedine discipline na mnoštvo različitih načina, što je i dobro jer da postoji jedinstvena analiza slikovnosti, kako kaže Erwin Panofsky, postojala bi prijetnja "da se ne ponaša poput etnologije spram etnografije, nego kao astrologija spram astrografije"¹².

Sam pogled na "obiteljsko stablo slikovnosti" navodi na zaključak kako je njegova lijeva strana više "prava" ili realna slika, dok desna strana spada u nerealne ili metaforičke slike. Ipak, taj zaključak bi bio pogrešan iz sljedećih razloga. Lijeva strana dijagrama pretpostavlja grafičke i optičke slike koje se nalaze u objektivnom i javnom prostoru, no ne možemo nužno reći da su neke njihove slike, recimo dijagrami i strukturalni dizajni, nužno istinske slike; one su samo jasnije i daju približnu ideju o tome što su za razliku od desne strane dijagrama. Desnu stranu čine mentalne i verbalne slike, koje su nejasne i metaforičke, prvenstveno jer nisu nužno provjerljive¹³.

11 W. J. T. Mitchell "Ikonologija", str. 19

12 Op. cit., str. 17

13 Op. cit., str. 22



Mitchell navodi fantastičan primjer slika koje nastaju u glavi kod primjerice slušanja neke pjesme ili čitanja kakve knjige. Ljudi izjavljuju da vide slike u glavi i da riječi tako pretvaraju u vizualnost, ali mi to nužno ne možemo provjeriti već samo vjerovati njima na riječ. Ono što je jasno je da te slike nisu materijalne, stabilne i da se razlikuju od osobe do osobe. One nisu nužno ni vizualne kao stvarne slike nego u svom stvaranju trebaju ili sva naša osjetila ili nijedno, pa mogu biti vrlo apstraktne, poput pojma zla.

Pojam mentalne slike je nešto čime se mnogi teoretičari bave, bilo da odbijaju ili potvrđuju njihovo postojanje ili izjednačavanje sa slikom, ali on je svakako jedan od glavnih poprišta sukoba modernih teorija uma. Čak i Wittgenstein nije čuo postojanje mentalnih slika. Iako on otvoreno priznaje da možemo imati mentalne slike, on smatra kako takve slike ne bi trebali smatrati metafizičkim ili nematerijalnim entitetima; "Wittgensteinova taktika razumijeva demistificiranje mentalne slike tako što je se izloži kako bismo je vidjeli: 'Mentalne slike boja, oblika, zvukova itd., koje igraju ulogu pri komuniciranju posredstvom jezika, stavljamo u istu kategoriju s bojama koje smo uistinu vidjeli, zvukovima koje smo zaista čuli!'"¹⁴ Wittgenstein dakle izjednačava mentalne i fizičke slike, tj. stavlja ih u istu kategoriju, jer one imaju međusobnu uzajamnost i ovisnost. Mitchell to pojašnjava zamijenivši mentalnu i fizičku sliku pojmovima svijet i svijest; Ako bi svijest prestala postojati, pretpostavlja se da svijet bi, no da se svijet uništi uništila bi se i svijest. Zaključak koji izvodi jest: da nema umova, ne bi bilo ni mentalnih ili stvarnih slika, jer slike o svijetu ovise, jednako kao i o ljudima jer su potrebne ljudske ruke kako bi se dobila stvarna slika. Mitchell govori kako slika ne može biti prikazana bez paradoksnog "trika svijesti".

14 Op. cit., str. 24

Kako je sam Mitchell naziva u *Ikonologiji*, druga "zloglasna" izvanbračna grana obiteljskog stabla slika je slikovnost u jeziku; "Jedan od najodlučnijih zahtjeva za ispravno shvaćanje pojma verbalne slikovnosti pojavljuje se, protivno očekivanju, u ranoj Wittgensteinovoj tvrdnji: "Stav je slika stvarnosti... model stvarnosti kakvu zamišljamo" i tad ono nije metafora nego stvar 'uobičajenog smisla'."¹⁵ Wittgenstein to objašnjava na sljedeći način: notno pismo ne izgleda kao slika glazbe, ali ono to jest – znakovni jezik, a oni se pokazuju i u uobičajenom smislu kao slike onoga što predstavljaju¹⁶. Pojam verbalna slikovnost označava dva različita lingvistička postupka: s jedne strane to je figurativan jezik što je tehnika koja odvlači pozornost s doslovnog subjekta te kao živu sliku koja predstavlja stanje stvari.

U 17. i 18. stoljeću javljaju se kritičari koji verbalnu sliku smatraju temeljnim kamenom ukupnog jezika, jer riječima možemo stvoriti precizne opise, a oni proizvode slike koje mogu biti i živopisnije od slika koje stvorimo samim pogledom na drugi objekt; kako Joseph Addison kaže "Ako su dobro izabrane, riječi imaju toliku snagu u sebi da opis često u nama budi življe ideje nego sam pogled na stvari. Čitatelj doživljava scenu u jačim bojama i životnije naslikanu u svojoj mašti uz pomoć riječi, nego procjenjujući je vlastitim očima".¹⁷ Upravo uz maštu, pojam slikovnosti podijeljen je u dva dijela, pa tako razlikujemo slikovnu ili grafičku sliku koja je niži oblik (vanjska, mehanička i mrtva) i "višu" sliku (unutarnja, organska i živuća). Kao primjer Mitchell u "Ikonologiji" navodi i hijeroglifne odnosno ideograme. Hijeroglif prikazuje zamjenu izvorne slike govornom figurom, a kako Wittgenstein kaže "hijeroglifsko pismo prikazuje činjenice što ih opisuje"¹⁸. Baš kao i hijeroglif na neki način, slike govore, ali mi moramo znati kako govore i protumačiti što bi mogle reći. Ideja te "govoreće slike" je dio zajedničkog podrijetla pisanja i slikanja. Pojam hijeroglifa indirektno spominje i Gotthold Ephraim Lessing kada priča o tome kako je slikarstvo nesposobno pričati priče. Naime, Lessing smatra da je ponašanje slikarstva statično i da kao takvo ne bi trebalo artikulirati ideje jer se one ne izražavaju u slikovnosti, već u jeziku. Nastavlja kako izražavanje univerzalne ideje kroz slikovnost vodi samo do alegorije i vuče slikovnost od svoje primarne ideje i postaje slikovni spis tj. hijeroglif¹⁹. Ipak, Lessingov slikovni skepticizam navodi na pogrešno mišljenje jer proglašava, kako Mitchell kaže,

15 Op. cit., str. 29

16 Op. cit., str. 30

17 Op. cit., str. 32

18 Op. cit., str. 36

19 Op. cit., str. 49

verbalni nadomjestak slike neprirodnim²⁰.

Drugi, drastično suprotan pogled na sliku je onaj koji je doslovno smatra slikom tj. smatra je ne-slikovnom. Taj pogled vezan je uz religiju i tvrdnju da je čovjek nastao na sliku i priliku Boga. Mitchell navodi kako se riječi koje danas smatramo riječju "slika", dakle grčki eikon, hebrejski tselem i latinski imago, iskonski prevode kao duhovni odraz, a ne kao materijalnu sliku; slika nije predodžba, nego prilika odnosno stvar duhovne sličnosti. "Skloni smo razmišljati o najkonkretnijoj, materijalnoj primjeni riječi kao o njezinom izvornom, primitivnom značenju jer imamo model tvorbe riječi od predmeta posredstvom slika koji nema veću snagu od našeg poimanja same riječi "slika"²¹, objašnjava Mitchell te ulazi u dublje pojašnjavanje duhovnog odraza koji se ne smije zamijeniti s materijalnom slikom kroz primjer stabala. Tvrditi da su dva stabla ista, ne znači tvrditi da su identična, već da su djelomično slična u nekim pogledima; jedno stablo je nalik drugome, ali ih ne nazivamo slikom jedno drugoga. Prvenstveno "duhovni" odraz pretpostavlja različitost. Odraz treba i razlikovati od ilustracije; ilustracija je samo prikaz, a odraz govori o sličnosti.

Sljedeći bitan pojam kojim se Mitchell u knjizi bavi je perspektiva. 1435. godine Leon Battista Alberti je prvi sistematizirao otkriće iluzionističke perspektive, koja je služila za uvjeravanje da je sustav za automatsku i mehaničku proizvodnju istina o materijalnim i mentalnim svjetovima²². Ubrzo je postala sinonim za prirodan način reprezentacije, što je samo pojačano izumom jednostavne kamere koja bi takvu sliku proizvela. Ovu umjetnu perspektivu E. H. Gombrich tretira kao prilagodljivu metodu pokušaja i pogrešaka u kojoj se slikovnu shemu uspoređuje sa znanstvenim hipotezama koje se analiziraju činjenicama vida; "stvaranje shematskih slikovnih hipoteza, po Gombrichu, uvijek prethodi njihovoj usporedbi s vidljivim svijetom".²³ Ipak, Mitchell u "Ikonologiji" navodi kako je ta ideja tek djelomično točna jer ne postoji jednoznačan vidljivi svijet, niti čvrste neposredne činjenice o tome kako i što vidimo.

Prema Mitchellu slika je znak koji se pretvara da to nije te se maskira kao prirodna neposrednost i prisutnost, a riječ je vlastito drugo, umjetni proizvod ljudske volje što unosi neprirodne elemente u svijet²⁴. Na pitanje što je slika smatra da je potrebno koristiti povijest i tri ključna upita kako bismo dobili odgovor; "Uvijek historiziraj – stavi sliku u njen kontekst,

20 Op. cit., str. 50

21 Op. cit., str. 42

22 Op. cit., str. 45

23 Op. cit., str. 46

24 Op. cit., str. 51

a ono uključuje i diskurs, jezik i riječi. Uvijek dekontekstualiziraj – zato što slika uvijek odolijeva tekstu i uvijek anakroniziraj – uvijek prkosi ideji da povijest objašnjava sve".²⁵ Pitanje "Što je slika?" postavlja i John Lechte i pruža svoju verziju odgovora; "Dakle, slika nije samo predmet, već je isto tako prikaz. A taj prikaz je drugačiji od fizičkoga predmeta (knjige, ekrana, okvira, platna) koji je njegova podloga".²⁶ Svoju teoriju potkrepljuje Platonom. Platon pitanje slike pojašnjava eikonom i eidosom; kao eikon slika je kopija eidosa tj. istinske realnosti. Martin Heidegger uvodi pojam slike-stvari, koji objašnjava tako da u svijesti slike postoji slika-stvar i ono što je slikom prikazano²⁷.

Drugačiju perspektivu nudi Jean Paul Sartre. Iz Sartreove perspektive, slika nije entitet u realnosti²⁸. Slika kao prikaz je prisutnost nečega u njegovoj odsutnosti, ona prikazuje slike kao "ništa"; naivnim promišljanjem smatra stavljanje slike u poziciju materijalne stvari, što se događa jer je slika stavljena na istu razinu kao stvar, a objašnjava da taj osjećaj dolazi zbog "iluzije imanencije". Dakle, ono što je prikazano u slici je ništa jer je slika tek jedan modus svijesti s obzirom na to da je ona odnos između svijesti i njezina predmeta, a doživljaj slike je u stvari doživljaj prisutnosti slike. Sartre kroz tri točke definira što iluzija imanencije jest i donosi svoje stavove o slici: 1) Likovno djelo nije ono što se vidi, već podloga koja sadržaj slike čini prisutnim, što znači da s jedne strane postoji realni entitet, a s druge strane slika. Ono što je na slici je prisutnost u odsutnosti; 2) Slika nije stvar po sebi nego je ona modus dodira s oslikovljenim entitetom, ono što postaje stvar više nije slika; 3) Slika nikad nije djelomična već je uvijek cjelina koja je veća od zbroja svih svojih dijelova, jer primjerice na slici kocke uvijek će biti njenih skrivenih strana, ali slika kocke je kocka kao takva²⁹. Da bismo razumjeli na koji način Sartre poima sliku bitan je i termin "evokacija". Imitacija je napravljena od znakova koje daje imitator, a znakovi postaju predmeti u slici pomoću intencije slikovne svijesti. Vizualni znak općenito je u stvari evokacija. Vizualni znakovi uprisutnjuju ono što se zamišlja, a evokacija je potpuno transparentna. Za Sartrea ne postoji ni svijest po sebi, kao ni osjetilnost po sebi ili slika po sebi – Svijest je osjetilno ulaganje u predmet, ona je uvijek transparentna, a istovremeno isključivo spoznajna i isključivo osjetilna. Po Sartreu slika je tako neposrednost zbog svoje nerazdvojnosti od intencionalnosti

25 James Elkins "Ontology of the Image", str. 40

26 John Lechte "Neke zablude i istine o slici u starim i novim medijima", str. 198

27 Op. cit., str. 198

28 Op. cit., str. 198

29 Op. cit., str. 200

svijesti³⁰.

Hans Belting, kao i mnogi teoretičari, smatra da je slika nerazdvojna od svoga materijalnoga medija, te da slika bez njega ne postoji; "Kad razdvojimo platno od slike koju reprezentira, onda obraćamo pažnju na jedno ili drugo, kao da su drugačiji, iako nisu; razdvojeni su samo kada ih želimo razdvojiti u svom gledanju."³¹

Gotfried Boehm smatra da slike mogu biti odraz stvarnosti, i da ih je zato bitno razumjeti i shvatiti njihove mogućnosti. Njegov pogled na ikonologiju je drugačiji od Mitchellova. Naime, Mitchell ne namjerava prizivati logos u slikovnome. Smatra kako se slika ne može "očistiti" od jezika (slika uvijek sadrži ono jezično, a jezik slikovno), čak i ako mi ne želimo riječi, slika priča i ona ne opstaje bez njih³².

Pitanje slike u novim medijima i digitalnom dobu kod većine teoretičara dovodi do istoga zaključka: Slika u tradicionalnom značenju više ne postoji, iako smo i za film i za televizijske programe navikli govoriti da na ekranu vidimo slike. Realnost je ta da su u kompjuteru slike u stvari satkane od brojki pa ih najbolje opisuje francuski naziv *technologie numérique*³³. Najveća izmjena u doba novih medija je ta da se koncepcija slike izmijenila zato što je gledatelj pretvoren u aktivnog korisnika. Već je u startu nelogično donositi zaključak kako je vizualno osnovana slika u novom mediju statična, kada se radi o mediju koji je interaktivan³⁴. Jednako tako, slika koju vidimo više nije ona koju gledamo i u sjećanju uspoređujemo sa zbiljom, već mi u nju aktivno ulazimo, izmjenjujemo je i aktiviramo. Lev Manovich na sličan način komentira današnju filmsku realnost koja više ne mora prethoditi slici; filmska realnost je sada potpuno autonomna jer je proizvedena u kompjutoru, što znači da je potpuno virtualna i informacijska³⁵.

Slika je postala virtualna stvarnost, simulakrum; Ona je nastala u iluziji imanencije i sada je možemo shvatiti kao realnost po sebi³⁶. S tim na umu, otvorena je opcija da digitalna slika postane utjelovljene slike u njenom suštinskom obliku; "Pomoću Sartrea, sad možemo vidjeti da, pošto slika nije sadržana u realnom, ni kao njena predodžba, ni kao njena kopija, otvara se mogućnost u kojoj digitalna forma slike, koja nikad nije bila izravno bilježenje (nikad nije

30 Op. cit., str. 202

31 Op. cit., str. 199

32 James Elkins "Ontology of the Image", str. 41

33 John Lechte "Neke zablude i istine o slici u starim i novim medijima", str. 202

34 Op. cit., str. 203

35 Op. cit., str. 203

36 Ibid.

ortografska shema) ili transkripcija realnosti (kao u percepciji), postaje utjelovljenje slike u njenom suštinskom obliku".³⁷ Lechte u "Neke zablude i istine o slici u starim i novim medijima" nudi objašnjenje ove tvrdnje kroz studiju Paula Crowthera o ontologiji i estetici digitalne umjetnosti. On sliku u toj studiji svodi na stvar. Za Crowthera bitna ontološka svojstva digitalne slike pojednostavljeno jesu: 1) Perceptivno svojstvo – digitalno neprestano stvara iluziju trodimenzionalnog prostora i prikriva sve tragove kako je stvoreno u tehnologiji, pa je neupitno da su digitalne slike simulakrumi; 2) Nadomjestak – Digitalna slika kao nadomjestak nerazlučiva je od stvari koju je nadomjestila, dolazi do apsolutne identičnosti na relaciji stvar-nadomjestak; 3) Preobrazba – Digitalna tehnologija omogućava uklapanje heterogenih elemenata bez tragova da su uklopljeni. Digitalni idiom briše sve podatke o sebi, nema vidljivo porijeklo, pa odsustvo tih obilježja doprinosi novom modusu kolektivnog umjetničkog djela odnosno tako mnoštvo "originala" potiskuje jedinstveni original i svi su pristupačni na webu; 4) Interaktivnost – Digitalno omogućava interaktivnost koja nije moguća nigdje drugdje, kao i navigacija i autonomija koja prevladavaju korisnika jer samo digitalna tehnologija ima moć neprestanog usavršavanja³⁸.

Zaključak kojega Lechte izvodi je da je potencijalno područje za istraživanje slike koje se bavi novim isticanjem u kontekstu Sartreovih razmišljanja je filmska slika, iako ona nije direktno spomenuta kod Sartrea. Henri Bergson i Gilles Deleuze nakon njega dalje istražuju i nastavljaju Sartreovo poimanje slike; Percepcija je prostorna i objektivna, zaustavlja vrijeme, a slika je dinamična, subjektivna i u vremenu i kretnji; Po Deleuzeovoj filozofiji filmske slike film je zadržao složenu koncepciju percepcije-slike koja je osjetilno pokretna i stvara kretanje. Po Charlesu Sandersu Peirceu, slika ima strukturu znaka i sadržana je u značenju i svojstvima, a analiza koja slijedi iz ovoga bila bi osnovana na tome da je vrijeme suštinski Sartreov *object-irééal*, što otvara potrebu da se teorijski objasni opseg u kojem je filmska slika način da se izravno doživi jedan svijet³⁹

37 Op. cit., str. 204

38 John Lechte "Neke zablude i istine o slici u starim i novim medijima", str. 204/205

39 Op. cit., str. 207

3. SIMULAKRUM I IKONOKLAZAM

Prije nego li je započela moderna, javljao se velik raskorak u pogledu i slikama na Zapadu i u arapskom svijetu. Pojam slike kulminirao je izumom perspektive i potpuno je povezan s promatračevim pogledom⁴⁰, što nije išlo ukorak s restriktivnim pogledom koji vlada u Islamu, pa samim time i u mnogim islamskim društvima. Belting tvrdi kako se postavljalo mnoštvo pitanja oko toga kolika je u stvari bila zabrana slike u Islamu, na što neki tvrde da je bila apsolutna, a neki tvrde da je uopće nije bilo, no zaključuje kako bez obzira na to u šijitskom Islamu neupitno je postojao tabu spram antropomornog iskaza, a još i više kada su trodimenzionalne religijske slike bile u pitanju.

Pitanje postojanja Boga neupitno je u bilo kojoj religiji, no ono što Islam zamjera kršćanstvu jest činjenica da u potonjemu religija nije jasno monoteistička kakvom se želi prikazati. Naime, Isus je Božji sin, a Bog se u njemu može prikazati samo ako mu se prizna udio u božanstvu čime ispada da se radi o prikriveno politeističkoj religiji; problematika leži u tome ako je Isus samo čovjek odnosno prorok onda je štovanje njegove slike idolatrija, a ako je Bog onda ne bi mogao biti prikaziv jer je Bog u monoteizmu nevidljiv. Zabrana slika dovela je do sukoba s kršćanima, a svađa se zaoštrila za vrijeme rata protiv kršćanskog Bizanta; "rat s Bizantom, koji je štovao slike, politizirao je problem vjere tako da je došlo do ugnjetavanja i kršćana koji su živjeli pod islamskom vladavinom. Svaki kompromis s vjerom tamošnjih kršćana mogao je biti riskantan za vladajuću religiju"⁴¹.

Prema Beltingovim tezama iznesenima u knjizi "Firenca i Bagdad: zapadno-istočna povijest pogleda", utemeljenje bezslikovne kulture značilo je da se moraju u potpunosti odvojiti od svih mediteranskih slikovnih tradicija. Beslikovnost u Islamu pokazuje se i na građevinama dinastije Omejida, koja je prva u dotadašnjoj bogatoj povijesti ornamentike bez ljudske pojavnosti, već je isključivo svedena na biljke i apstraktne elemente. Biljke i drveće nisu bila omiljena bića, prema tekstovima hadisa, pa su ornamentike smjele sadržavati voće, grane i lišće, kao i primjerice drago kamenje i zlatne vrpce. Zabrana slika pretpostavljala je i izgradnju nove religije tj. novoga Islama, kojemu su prijetnja bile duboko slikovno ukorijenjene kulture kršćanstva i judaizma; čak iako se u Kuranu ne spominju slike, jer

40 Hans Belting "Firenca i Bagdad: zapadno-istočna povijest pogleda"; II. Ukročeno oko/Kritika gledanja u Islamu, str. 63

41 Op. cit., str. 66

Belting smatra kako ta religija zbog njih ne bi u nijednom slučaju mogla doživjeti neuspjeh. Općenito je sporno kada nastaje tekst Kurana, ali je sigurno da nije nastao za vrijeme Muhameda. Kuran se smatra ekskluzivnim medijem za božju riječ, kako to kaže Belting, ali s pisanom riječi nisu imali problem⁴²; Naime pisani oblik božje riječi nije smatran iskonskim, iako se radi činjenice da je to božja riječ prenesena preko čovjeka pazilo da bude objektivno zapisana te da se simbolički zaštititi njena autentičnost, pa bi istovremeno Kuran pisalo nekoliko pisara. Ipak, istovremeno, pismo se smatralo božjom riječi, štoviše čak i zalogom božje riječi. S vremenom je pismo dobilo vlastiti kult koji je zasjenio i ljepotu slika. Pismo nije mimetično, već zadržava distancu, ono je samo pisani govor, a ne preslika onoga što zapisuje. Sam Kuran imao je specifičan izgled: bez slika, u geometrijskom dekoru i omjeru teksta i ornamentike. Specifična sinergija pisma i geometrije koja se javlja u 10. stoljeću ubrzo je postala omiljena u kulturi, a istovremeno je stvorila obvezujuću estetiku i nametnula vlastite norme gledanja. U Kuranu, "pismo i dekoracija nalaze se na pragu vidljivosti i nevidljivosti, između prisutnosti i neprisutnosti, a da pritom jedno ne utječe na drugo"⁴³. Upravo je taj luksuzan rukopis Kurana učinio ga zanimljivim znalcima umjetnosti, a pismo je s vremenom postalo autonomno te predstavljalo drugačiju stvarnost od riječi; kako Belting kaže u "Firenca i Bagdad: zapadno-istočna povijest pogleda", pismo je ukazivalo na vlastitu ljepotu.

Sam pojam slike je bio zahvaćen zabranom, jer je njegova zadaća bila tjelesni život s glasom i dahom prenijeti na nežive slike. Naime, slike dovode pojedinca u zabludu ako daju privid života, a one to ne smiju raditi; pogled mogu izmjenjivati samo dva živa bića. Mimeza dakle ovdje poprima negativan smisao, a zabrana slika je bila jednako bitna kao i zabrana stvaranja. U Islamu su bila jasno postavljena pravila kada je pogled zaveden, a kada nije, što znači da su neke slike mogle imati živa bića na sebi; "Pogled nije zaveden ako slike na podu ili na sagu vode neupadljiv život. Kada se na njih stane nogom, ne može ih se gledati, pa tako ni prepoznati u njima živo biće. Ali ako ih se objesi na zid ili na zavjesu, tada su one poput idola"⁴⁴. Osim toga, smatralo se da slika nije slika ako je na njoj tijelo odvojeno od glave, što je s antropološkog stajališta objašnjeno tako jer glava gleda odnosno čini se kao da gleda, pa je se radi toga može zamijeniti s nečim živim. Već se i Platon bavio mimezom, koja je kod njega naišla na kritiku. "On je slikarstvo i pismo odbacio kao mrtve medije, pri čemu je pismu i pisanju predbacivao da falsificiraju živ i tjelesan govor jednako kao što slike

42 Op. cit., str. 76

43 Op. cit., str. 82

44 Op. cit., str. 72

falsificiraju život"⁴⁵. U "Fedru" Platon prigovara svima koji koriste slova i pismo i priznaju ga kao istinu iako su "jasni" falsifikati; Kaže kako je pismo (*graphie*) jednako nečasno kao i slikarstvo (*zoographia*) koja svoja djela svjesno prikazuje živima – jer naslikani nam čovjek nikada neće moći odgovoriti sa slike, baš kao što i pismo može svašta objasniti, ali kada mu se postavi pitanje izostaje odgovor. U "Državi" dodatno elaborira zašto su u stvari slikari i pjesnici varalice. U "Destoj knjizi" Platon se bavi izvornom idejom i njenim izvedenicama; Izvorna ideja dolazi od Boga i jedini je koji je može napraviti. Spominje kako okretanjem s ogledalom sve možemo stvoriti sami, ali sve je to samo prividno. Odmah ispod Boga je fizička izvedenica ideje kojom se bave obrtnici i raznovrsni zanatlije koji izvornu ideju pretvaraju u djelo. Oni izrađuju ono što je dobiveno idejom na temelju svoga znanja i vještina. Zadnji po redu je zatim slikar ili pjesnik, koji oponaša ono što je viđeno. Da bi slikar naslikao stol on nužno ne mora znati kako se stol izrađuje, a njegova slika, iako prikaz, iz daljine bi mogla dovesti u zabludu gledatelje. Time slikarska i pjesnička djela postaju "treće od istine", čime se gubi esencija prvotne ideje jer su oni kopija kopije. Jednako vrijedi za pjesnike; "Poslije toga treba gledati tragediju i prvaka njezina Homera, kad već čujemo od nekih da ti pjesnici sva umijeća znaju i sve ljudske stvari i njihovu krepost i zloću, kao i sve božanske stvari. Jer, kako se kaže, treba dobar pjesnik sa znanjem pjevati, ako hoće lijepo pjevati o onome što pjeva, ili – ne smije pjevati. Treba dakle razmotriti: jesu li se ti ljudi prevarili, kad su se namjerali na oponašatelje; zatim, ne opažaju li, gledajući djela tih oponašatelja, da su ta djela trostruko daleko od bitka, i da ih je lako stvarati bez znanja i istine? Ta oni stvaraju utvare, a ne ono što jest. Ili, dobri pjesnici i kažu nešto, i doista znaju ono, o čemu se svijetu čini da dobro pjevaju?"⁴⁶. Međutim, Platon pjesnicima ne zamjera toliko jer smatra kako njihova djela služe za hranjenje duše i rješavaju nas boli, pa ne bi htio uskratiti taj užitek ni sebi ni drugima. Nastavlja kako "oponašatelji" ne znaju ništa o vrsnoći ili nevrsoći predmeta, njima je oponašanje samo vid igre, te da se koriste ljudskom prirodno urođenom slabosti (gdje radi vida, boja ili vode vidimo svinuto, ravno, uleknuto ili izbočeno) da bi nas obmanuli i stvorili zbunjenost.

Perzijske minijature bile su još jedno bitno obilježje islamskoga svijeta, a uvijek su bile vezane isključivo uz knjigu i ilustrirale su tekst. One nisu bile puki ukras već svojevrsan nastavak teksta; pričale su priču na drugačiji način. Dolaskom Mongola 1258. u Bagdad razvija se i tzv. književno slikarstvo, gdje su slike samostalno pripovijedale i gradile odnos s

45 Op. cit., str. 73

46 Platon "Država"/ 10. knjiga, str. 254

tekstom, a iz njega su se izrodili i mnogi hibridni oblici naracije i slobodne ornamentike. Ipak, slika i tekst u islamskoj knjizi nastavljaju krotiti oko, pa su slike morale biti toliko dobro povezane s tekstom da ne izražavaju osobno iskustvo već kolektivno znanje; svaka je slika imala svoj uvod, ali i granicu pa tekstu nije dodavala ništa novo.

S druge strane, u Bizantu se događala nešto drugačija situacija. U 5. i 6. stoljeću javlja se novi tip slike, ikona koja više nije bila nastala od ljudske ruke, nego je imala božansko porijeklo. Mnogi tekstovi iz toga perioda potvrđuju magične mogućnosti ikona, koje su bile dignute na pijedestal i mogle su uništiti, ali i izliječiti sve pred sobom, te se navodi da su ikone plakale, krvarile i ispuštale ulje čime su rješavale tegobe bolesnika koji su se pred njima molili i klanjali. Zapisi tvrde da su "nestrpljivi" i strugali dijelove ikone pa ih miješali s vodom i pili s nadom za izlječenjem. Međutim, osim za privatne potrebe, koristile su se i za obrane gradova i vojski, gdje bi među vojnicima imale počasno mjesto, pa se tako pamt i Heraklitova bitka gdje je vojsku zaštitio od perzijske vojske ikonom djevice Marije. S rapidnim širenjem ikona po Bizantu, teolozi i nositelji "duhovne moći" bili su alarmirani, jer su se bojali širenja poganskih religija i praznovjerja. Ikonoklazam je bio ponukan sa strane političke moći što je pokazalo koliko su vjera i politika bili isprepleteni. Konstantin V. je još za vrijeme prvog ikonoklastičkog perioda osudio ikonu određivši sljedeće primjedbe: 1) Ako je ikona kao i model, onda mora biti stvorena od iste esencije i prirode, a kako je ikona materijalna, a model duhovan, to nije moguće; 2) Ako ikona tvrdi da nalikuje samo fizičkoj i primjetnoj formi modela, onda nužno odvaja njegovu primjetnu formu od nevidljive esencije, što znači da je ikona bezbožna jer odvaja neodvojivo; 3) Ako ikona oslikava lik božanskoga, onda ga i ukalupljuje što je nemoguće i znači da ukalupljuje ništa ili je lažno što je prisiljava da se odrekne bilo kakve homonimije; 4) Ako se ikona štuje samo u onome što prikazuje, onda je njena poanta isključivo štovanje, onda je idol, a ikonofili su idolopoklonici⁴⁷. Zaključak koji izvodi jest da je jedina mimeza dozvoljena u "istini i duhu" i to su križ, euharistija, čestit život i dobra vlada.

U 8 i 9. stoljeću tada se u Bizantu, ali i prvi puta na Zapadu, javlja cjelovit pogled na koncept slike. Ikonoklasti i ikonofili imali su elaborirane teorije koje su se na kraju razlikovale samo po stupnju suverenosti koji pripisuju ikoničkom. Ikonoklasti su uništavali ikone, a ikonofili su zauzvrat uništavali rukopise ikonoklasta. Međutim, ono što ističe ikonoklaste 8. stoljeća je činjenica da su se osjećali pozvanima da ponište razliku između slike (eikon) i ikone

47 Marie-José Mondzain "Image, Icon, Economy: The Byzantine Origins of the Contemporary Imaginary", str. 71/72

(eidolon), pa je tako odgovor na pitanje "što je slika?" postalo isključivo "ikona". Tada su manje bili zaokupljeni pitanjem vidljivosti odnosno nevidljivosti Boga, već protivljenjem izrade drugog, tzv. fizičkog Boga. Na sliku je gledano kao na očajnički pokušaj da se uhvati vječnost, u svom vremenskom i prostornom smislu; Ikonoklasti su smatrali kako slikari pokušavaju potezima kistom i bojom staviti neopipljivo na površinu platna, što je logično, kroz taj vid bilo nemoguće jer se božanska priroda ne može ukalupiti pa je svaki pokušaj za tim uzaludan ili naprosto pogrešan. Kako kaže Emmanuel Alloa, kako bi zaista bila živa, slika mora imati sva svojstva prikazanoga objekta, što po ikonofilima znači da su ikone diskvalificirane kao prave slike⁴⁸.

U periodu od 8. do 10. stoljeća javlja se svojevrsna "ikonofilozofija" i u pitanje se stavlja sam pojam slike. Ivan iz Damaska, kao jedan od protivnika ikonoklazma, postavio je katalog pitanja kojima propitkuje koliko je pitanje slike u ikonoklazmu nejasno i u stvari "politički" nametnuto, a pitanja su: 1) Što je slika? 2) Zašto je slika stvorena? 3) Kako se slike razlikuju? 4) Što se smije, a što ne smije prikazati? i 5) Tko je prvi stvorio sliku? Ova pitanja navode na to kako nisu sve slike iste, a jednako tako, ne može ni sve biti slika; ako su slika i prikazani objekt istovjetni, to onda nije ništa drugo no sami objekt, a ne njegov prikaz⁴⁹. Ivan Damaščanski sam daje odgovore na navedena pitanja, pa tako sliku objašnjava onim što je imitacija u toj mjeri da razlika postoji i vidi se. Slično njemu, patrijarh Nikefor tvrdi da onda kada razlika ne postoji – to nije slika. Upravo ova prva pitanja o konceptu toga što je slika Alloa smatra tzv. prvim slikovnim obratom, što potvrđuje i Horst Bredekamp koji kaže da je tada prvi puta postavljena razlika između slike i prikaza⁵⁰. Ono što Ivan Damaščanski spominje kao bitno je i činjenica da ikonoklasti ne vide razliku između slikovnom prikazu i slikovnom nositelju; Nije definirano je li idol nešto što je isključivo materijalno ili pak sasvim van ovoga svijeta, no Ivan Damaščanski naglašava kako materijal ne bi trebalo smatrati samom slikom jer je on samo nositelj. S druge strane, problematika leži u činjenici da je ikona bez svoje podloge beznačajna jer joj ona daje vidljivost. Krucijalno je to da Ivan iz Damaska raščlanjuje sliku i razdvaja arhetipsku sliku, prikaz i prototip uz naglasak da se razlika između žive slike i tzv. kopije naprosto vidi. Proizlazi zaključak kako je slika potkrijepljena u vidljivom svijetu kao točka separacije⁵¹.

Iako ikonoklasti grade teoriju na temelju Starog zavjeta, Novi zavjet u stvari potvrđuje sliku

48 Emmanuel Alloa "Visual Studies in Byzantium: A Pictorial Turn avant le lettre", str. 19/20

49 Op. cit., str. 17

50 Op. cit., str. 18

51 Op. cit., str. 19

rečenicom koja opisuje kako je Bog stvorio ljude na svoju sliku i sličnost, čime se izvlači pomalo paradoksalan zaključak kako "sličnost" ne vrijedi za sve slike. Prema Kalcedonskom saboru, Isus kao stanovnik dva svijeta legitimizira duplu prirodu slike kao tjelesnu i bestjelesnu, istovremeno prisutnu i neprisutnu⁵². Isus Krist kao tjelesna slika ili živuća nevidljivoga Boga svjedoči o legitimnosti njegovih prikaza, ali i legitimnosti svih ostalih slika. Tko god ne prihvaća slike dakle negira događaj utjelovljenja⁵³

Zatim se javlja pojam *oikonomia*, spoj ekonomije i ikonomije. Ovaj koncept predstavlja tezu o tome kako se shvaća odnos ekvivalentnosti između arhetipske slike i prikaza i krajnje se svodi na relacijsku logiku. Uz pomoć toga, možemo napraviti razliku između slike i idola – slika ne može biti idol jer ne stoji sama za sebe. Dakle idol ne može biti prava slika jer je monada, a slika bez relacije više ne može biti slika jer nije "slika nečega". Krajnji zaključak kojega Alloa izvodi je u stvari vrlo zanimljiv za pojam slike danas, a to je da su pitanja Ivana Damaščanskoga ujedno i pitanja kojima se danas bave vizualni studiji i znanost o slici⁵⁴.

Postoje paralele između ikonoklazma i u Platonovoj arhetipskoj priči o špilji iz 7. knjige u "Državi". Naime, Platon opisuje ljude koji su okovani od djetinjstva u špilji, i cijeloga života na zidu gledaju sjene; U stvari, život u pećini predstavlja naš život i spoznaje, zarobljenost u materijalnom i fizičkom, dok je svojevrsan izlazak iz špilje uzdizanje u svijet ideja, što postizemo znanjem i promišljanjem. Jednako tako možemo reći da je do ikonoklazma došlo radi manjka znanja, logike i kritičkog razmišljanja; mišljenje da su neke slike Božanstva je bilo uvriježeno do te mjere da je onaj koji je logično davao zaključak da slika ne može biti Bog jer je samo njen umjetnički prikaz, koji nije stvoren da bi bio obmana, ispadao je lud. Gledano izvan religije, Bog se može shvatiti i kao simulakrum, svako predstavljanje njega kao predstavljanje ideje bez njena izvora. On je tako ideja temeljena na ideji, a ikonoklasti su se, prema Jeanu Baudrillardu, bojali znanja jer je to značilo da Bog nikada nije postojao, već samo simulakrum, štoviše da je sam Bog simulakrum samoga sebe. U ideji, uništavali su ikone s božjim likom jer su vjerovali da one "ubijaju" Boga time što dokazuju da je Bog takoreći lažan⁵⁵.

52 Ibid.

53 Emmanuel Alloa "Visual Studies in Byzantium: A Pictorial Turn avant le lettre", str. 20

54 Op. cit., str. 26

55 http://www.kareneliot.de/downloads/JeanBaudrillard_Simulations_and_Simulacra.pdf; 25.06.2017. 15:52

4. SKOPIČKI REŽIMI REPREZENTACIJE

Prema Martinu Jayju, skopički se režim modernog perioda shvaća kao poprište osporavanja, a može se opisati diferencijacijom vizualnih potkultura, što nas je danas dovelo do mogućnosti razdvajanja i shvaćanja različitih implikacija viđenja⁵⁶. Svoj pogled daljnje razrađuje podjelom na, po njemu, tri ključne vizualne potkulture: kartezijanski perspektivizam, umjetnost opisivanja i tzv. ludilo viđenja odnosno baroknu vizualnost.

Kartezijanski perspektivizam smatra se ekvivalentom modernog skopičkog režima, bio je prevladavajući vizualni model modernog perioda, a to je postao jer se smatralo da najbolje izražava prirodno iskustvo viđenja, obogaćeno znanstvenim pogledima na svijet. Linearna perspektiva smatrala se skladom u matematici viđenja i Božje volje, a omogućavala je novo poimanje prostora koje se smatralo geometrijski izotropnim, pravocrtnim, apstraktnim i jedinstvenim. Dodatno ju je uobličio Leo Battista Alberti koji je koristio velo ili veo niti da bi je opisao, a Bryson upravo to naziva temeljem kartezijanske perspektivističke tradicije⁵⁷.

"Temeljna figura bila je ideja simetričnih vizualnih piramida ili stožaca čiji je jedan vrh točka koja nestaje ili se povlači, odnosno centralna točka slike, drugi vrh je oko slikara ili promatrača. Prozirni prozor, kako Alberti u svojoj poznatoj metafori naziva platno, mogao bi se shvatiti i kao ravno zrcalo koje odražava geometrijski prostor prozora oslikanog na, ništa manje geometrijskom, prostoru koji izvire iz oka što promatra"⁵⁸. Ovaj pokret označavao je promjenu pogleda; pogled je sada bio hladan, što znači da je bio lišen svih emocionalnih poveznica kojih bi inače imali slikar i naslikani objekt. Ova perspektiva je dovela do gubljenja erotske projekcije viđenja, no uz njenu pomoć i dalje se mogao pogled usmjeriti na predmet požude; primjerice kod Albrechta Dürera i crtača koji crta nugu ženu kroz linije perspektive. Osim toga, dolazi do de-tekstualizacije, jer je umjetnicima ovaj apstraktni prostor postao zanimljiviji od predmeta nacrtanog u njemu, pa je prikazivanje prostora postalo samo sebi svrha. Tako je kartezijanski perspektivizam postao izjednačen sa znanstvenim pogledom na svijet jer ga je gledao kao matematički pravilan prostorno-vremenski poredak.

S druge strane, oštro ga je osudila filozofija zbog favoriziranja bestjelesnog subjekta koji je

56 Martin Jay "Skopički režimi modernosti", str. 130

57 Op. cit., str. 132/133

58 Ibid.

potpunosti izvan svijeta. Tada su otkrivene i unutarnje napetosti koje dokazuju da nije tako jedinstveno prisilan kako se vjerovalo; "Tako, primjerice, John White razlikuje "umjetnu perspektivu", u kojoj je zrcalo okrenuto prema prirodi ravno, i "sintetičku perspektivu" u kojoj se pretpostavlja da je zrcalo konkavno, čime se stvara zakrivljen, a ne ravan prostor na platnu. (...) Iako je umjetna perspektiva bila dominantni model, njena suparnica nikada nije u potpunosti zaboravljena"⁵⁹. Problematičan je i položaj subjekta u kartezijanskom perspektivizmu; Monokularno oko na vrhu promatračeve piramide može se shvatiti kao univerzalno ili uvjetovano.

Svetlana Alpers spominje umjetnost opisivanja kao vizualnu kulturu različitu od kartezijanskoga perspektivizma, a povezuje je s tradicijom nizozemske umjetnosti. Alpers navodi kako je talijansko slikarstvo otežalo procjenjivanje druge umjetničke tradicije⁶⁰. Talijanska je umjetnost je imala primarnu funkciju pričanja priče koju su izvodili uz pomoć tehnika i perspektiva, dok je nizozemska ili sjeverna umjetnost, nasuprot tome, potiskivala narativne i tekstualne reference, a preferirala deskriptivnu i vizualnu površinu; odbacila je monokularni subjekt i naglašavala prethodno postojanje svijeta koji je nezainteresiran za položaj promatrača ispred njega⁶¹. Nizozemske slike imaju okvire, koji ne služe da bi stvorili cjelinu; oni smatraju platno mapom s ravnom površinom na koju mogu uključiti predmete ako to žele. Filozofija u skladu s ovom umjetnosti bila bi empirijsko vizualno iskustvo baconovskog empirizma usmjerenog na opažanje. Umjetnost opažanja prethodila je kasnijim vizualnim modelima: spajanje vela i mreže u modernističkoj umjetnosti postalo je problematično jer veo pretpostavlja stvarni trodimenzionalni svijet, a mreža ne, stoga umjetnost opisivanja predviđa vizualno iskustvo stvoreno devetnaestostoljetnim izumom fotografije (fragmentiranost, proizvoljni okviri...). Na kraju, iako su različiti, kartezijanska i baconovska filozofija otkrivaju složene fenomene i jedinstveni su sa znanstvenim pogledom na svijet, pa možemo reći da su ove filozofije usklađene.

S druge strane, prema Jayu, javlja se "ludilo viđenja" tj. barokna vizualnost, koju smatra najvažnijim alternativnim hegemonijskim stilom. Prema Christine Buci-Glucksmann, barok samosvjesno otkriva proturječnosti između površine i dubine, protiveći se svođenju vizualnosti prostora na bit⁶². Bitno je tu navesti kako sada zrcalo ne prenosi realnost prirode već je ono konveksno ili konkavno pa iskrivljava vizualnu sliku.

59 Martin Jay "Skopički režimi modernosti", str. 136

60 Op. cit., str. 137

61 Op. cit., str. 138

62 Op. cit., str. 141

Jay tvrdi da pričamo li o tri navedena režima, onaj skopički režim koji je napokon došao na svoje u našem vremenu je upravo "ludilo viđenja" koje se izvorno povezuje s barokom, iako se trudi braniti kartezijanski perspektivizam jer nije nužno lošiji hladniji pogled od onoga podložnoga žudnji ili pak letimičan pogled koji nije nužno bolji od pogleda⁶³. Zaključak kojega Jay izvodi jest da je korisnije na kraju priznati višestrukost navedenih skopičkih režima nego li stvarati hijerarhiju⁶⁴.

Jonathan Crary bavio se pogledom i formiranjem pogleda kroz *cameru obscuru*, dok u "Moderniziranju viđenja" priča o dvije povezane stvari: oblikovanju *camere obscurae* u njenoj povijesnoj posebnosti i pojašnjavanje kako se taj model urušio u 19. stoljeću i zamijenili su ga novi pojmovi o promatraču i pogledu⁶⁵.

Camera obscura je socijalno konstruirani predmet, nije bila samo nepokretni komad opreme; sve od kasne 1500. do 1700. su se strukturalni i optički principi kamere *obscurae* spajali u dominantnu paradigmu oko promatrača i pogleda. Otvor na *cameri obscuri* predstavlja jedinstvenu matematičku točku iz koje se svijet može reprezentirati. Smatrala se jedinim nepogrešivim gledištem na svijet, a njen monokularan model je bio jedan od kodova renesanse kojim se vizualni svijet konstruirao u skladu sa sistematiziranim konstantama kako bi se dobio siguran i jasan prostor. *Camera obscura* je definirala promatrača koji je morao biti u nepromjenjivom položaju da bi je koristio. Međutim, već se kroz 19. stoljeće njen status urušio, što se potvrđuje već tezama Renea Descartesa i Johna Lockeja; "Za Descartesa je *camera obscura* bila prikaz toga kako promatrač može spoznati svijet samo kroz umnu percepciju"⁶⁶. Jedan od razloga je i umetanje novog diskurza u priču o pogledu, a to je ljudsko tijelo, pojam koji je dosad bio svjesno isključen iz teorija viđenja i optike. Jedan od prvih koji se time konkretno bavi je Johann Wolfgang von Goethe koji stvara novi model subjektivnog viđenja čiji temelj je tijelo i sva njegova fiziološka gustoća koja *de facto* omogućava viđenje; navodi kako promatrač ima tijelo sposobno za stvaranje vizualnog iskustva, a ponajviše se bavio paslikom na retini, temom kojom su se bavili mnogobrojni istraživači diljem Europe u razdoblju od 1820. do 1830. godine⁶⁷. Skup njihovih istraživanja pokazao je da je viđenje mješavina fiziološkog procesa i vanjske stimulacije, a da tijelo ima iznimnu stvaralačku ulogu u tome. To novo, subjektivno viđenje koje promatraču omogućuje

63 Op. cit., str. 143

64 Op. cit., str. 145

65 Jonathan Crary "Moderniziranje viđenja", str. 147

66 Op. cit., str. 148

67 Op. cit., str. 150

novu perceptivnu autonomiju i produktivnost bilo je rezultat toga što je promatrač pretvoren u objekt novoga znanja i tehnika moći⁶⁸.

Znanost fiziologije u 19. stoljeću spojila je tipove promatrača kojima su se bavili istraživači; spojila ih je na zajedničku crtu zanimanjem za tijelo koje je sad bilo novi teritorij koji se mora istražiti. Njena stvarna važnost ležala je u tome da je postala poprište novih tipova epistemološkog promišljanja koje je pak ovisilo o znanju o oku i procesima viđenja. Fiziologija je kao znanost označila je procijep između 18. i 19. stoljeća, u kojem se čovjek pojavljuje kao biće s ucrtanim transcendentnim odlikama preko onih empirijskih; tijelo je a priori stvaralačko tijelo, kako kaže Georges Canguilhem⁶⁹. Kao što sam već spomenula, oko je postalo predmet istraživanja. Osim paslike, istraživala se kvantifikacija podražljivosti oka, primjerice koliko brzo se zamori ili mjerenje snage njegova pokreta, a proučavalo se i kako se vide boje pomoću retine. Neka od najpoznatijih istraživanja završila su sljepoćom istraživača, ali su donijela bitne statističke podatke.

Druga dimenzija fiziologije bilo je bavljenje parcijalizacijom tijela u različite sustave, što je 1826. godine dovelo do spoznaje kako postoji pet različitih tipova živaca koji su odgovorni za naših pet osjetila. Johannes Müller proslavio se svojim teorijama o ljudskom osjetilnom sustavu, a proslavio se zahvaljujući tzv. "teorijom posebnih živaca energije"⁷⁰. Ona se temeljila na tome da su živci različitih osjetila i fiziološki različiti. Bila je skandalozna jer je pokazivala kako će različiti podražaj potaknuti različite osjećaje u pojedinoj vrsti živaca, a da će više uzoraka na istom živcu rezultirati istim osjetom na istom živcu što znači da je odnos između reakcije i podražaja temeljno proizvoljan. Njegovo istraživanje najviše se baziralo na osjetu vida, gdje zaključuje kako promatračev doživljaj svjetla nema nikakve nužne veze sa stvarnim svjetlom; "Müller nabraja sredstva sposobna proizvesti doživljaj svjetlosti. "Doživljaju svjetlosti i boje stvaraju se kad god je dio retine podražen: 1) mehaničkim utjecajem, poput pritiska, udarca ili potresanja, 2) strujom, 3) kemijskim sredstvima, poput narkotika i digitalisa, 4) stimulacijom krvi u stanju zakrčenosti""⁷¹. Teorija posebnih energija živaca dovela je do toga da je promatrač očišćen od razlike vanjskih i unutarnjih osjeta te je unutrašnjost ispražnjena od značenja koje je klasični promatrač prije vidio ili koje mu je pripisivala camera obscura. Zahvaljujući Mülleru, ideja o tome što sačinjava osjet se dramatično promijenila. Međutim, ovo istraživanje nije bilo sasvim do kraja proučeno pa tako

68 Op. cit., str. 151

69 Op. cit., str. 152

70 Op. cit., str. 154

71 Op. cit., str. 155

jasno nedostaje tzv. referencijalna iluzija koja je kasnije razotkrivena, ali je sam taj nedostatak referencijalnosti postao plodno tlo za daljnje istraživanje i građenje novih instrumentalnih tehnika koje će izgraditi čitav novi svijet za promatrača.

Odjednom, camera obscura je pružala prekrut pogled i bila je neuporabljiva naspram potreba početka novoga stoljeća; "Bio je potreban pokretniji, korisniji i produktivniji promatrač i u diskurzu i u praksi – kako bi odgovarao novim uporabama tijela i velikom širenju jednako pokretnih izmjenjivih znakova i slika. Modernizacija je donijela dekodiranje i deteritorijalizaciju viđenja"⁷². U 19. stoljeću nastaje novi tip promatrača koji se oblikuje kroz mutnije prakse i diskurze, a čije golemo nasljeđe će biti sve industrijske slike i spektakli u 20. stoljeću. Zaključak kojega Crary izvodi jest da tijelo iz neutraloga pojma postaje dubina iz koje se izvlači znanje o viđenju, a njena dovoljna ne istraženost je dovela do mogućnosti koje Foucault zove "tehnologijom individua"⁷³.

Pitanjem pogleda na području slikovnosti i vizualnosti bavio se između ostaloga i Norman Bryson, proučavajući teze Sartrea i Jacquesa Lacana te njihovog teoretiziranja pogleda⁷⁴. Bryson tvrdi da se Sartreovo viđenje pogleda najjasnije ukazuje kroz priču promatrača u parku, koja teče kroz dvije naracije; Ulaskom u park shvaća kako nije sam, ali je sve podređeno njegovom pogledu u i centru je vizualnoga polja, ali već drugim pokretom on prestaje biti centrom vizualnoga polja i svojevrsni vladar pogleda – sada on postaje fokusom pogleda drugoga promatrača, koji na sebe povlači sav centar pogleda i sasvim ga miče s prvotnog promatrača. Prvi promatrač tako postaje točka nestajanja, jer se nalazi na vizualnom polju drugoga; "Točka promatranja i točka nestajanja su nerazdvojne: ne postoje jedna bez druge. Samo-posjedovanje subjekta promatranja ugrađuje u nju, dakle, princip vlastita ukidanja: uništenje subjekta kao središta je stanje samog trenutka pogleda. Samo-posjedovanje subjekta promatranja ugrađuje u samoga sebe princip vlastitog ukidanja: uništenje subjekta kao središta je stanje samog trenutka gledanja"⁷⁵. Kako bi se konstruiralo jedinstveno vizualno iskustvo, ljudi bi trebali prilagođavati svoju retinu prema unaprijed utvrđenim i uvriježenim pravilima, iako ono što je neupitno je da je vizualnost socijalizirana. Bryson to objašnjava ovako: Sartreov promatrač je objektiviziran kroz pogled drugoga promatrača i vice versa, ali fundamentalna podjela na objekt i subjekt ostaje netaknuta tijekom susreta, jer oni su postavljeni kao da imaju pomagala za pogled poput teleskopa

72 Jonathan Crary "Moderniziranje viđenja", str. 157

73 Op. cit., str. 157/158

74 Norman Bryson "The gaze in the expanded field", str. 87

75 Op. cit., str. 91

kojim ograđuju sve izvan pogleda i vide samo jedno drugoga; u njihovo promatranje ne ulazi nitko treći⁷⁶. On smatra kako nisu ugroženi ni jedan ni drugi promatrač i da ne poništavaju jedno drugo.

Bryson spominje i stvaranje sjene/mrlje u viziji. Sjena bi označavala sustav mreža koji primamo izvana i u kojem se možemo pogubiti; jer da bi zaista vidjeli, po Brysonu, moramo artikulirati svoje retinalno iskustvo s kodovima prepoznavanja koji dolaze prema nama iz društva i okoline, jer smo tek onda dio sistema vizualnoga diskurza. Jednako tako, ono što vidimo je formirano kroz mreže prije nego li to vidimo⁷⁷.

Po Lacanu, nešto presijeca polje vida i potamnjuje ga. Radi se o pogledu, a njegovo viđenje pogleda i slike djeluje paranoidno, kako kaže Bryson⁷⁸. On objašnjava zašto Lacan gleda na pogled i sliku kao u svojevršnom negativnom pogledu tako što navodi da Lacan ima duboko usađenu nesigurnost po pitanju uloge kulturalne varijacije na području izgradnje subjektivnosti a za pogled upućen subjekt misli da je kulturalno i povijesno stvoren, a ne da je prirodan. Način na koji Lacan opisuje ono imaginarno samo potkrepljuje njegov argument da je ono kulturalno specifično, a ne univerzalno. Napominje to jer smatra da ovaj Lacanov stav, koliko god ga smata paranoidnim, obilježava bitnu fundamentalnu promjenu u temeljima o viđenju koji su dotad bili postavljeni.

S 19. stoljećem dolazi do teorije viđenja, koja govori kako vid leži na retini, u fizionomiji oka i neurologiji optičkoga aparata. Ova tema intrigirala je u raznim granama, pa tako i u povijesti umjetnosti, objašnjavanju umjetnosti kroz psihologiju i mnogobrojnim izložbama. Upravo je iz tih stvari nastao pojam umjetnosti kao perceptivne čistoće. Iz ovoga je jasna geneza popularnosti Lacanovih teorija, jer je pravo otkriće to da su umjetnost, percepcija i umjetnost u muzejima društveno stvoreni, a "teror", odnosno negativan pogled i protupogled javljaju se ako su nastali u odnosu prema moći i nemoći⁷⁹.

76 Op. cit., str. 89

77 Op. cit., str. 91/92

78 Op. cit., str. 92/93

79 Op. cit., str. 107

5. UMJETNOST U DOBA DIGITALNE REPRODUKCIJE

Pitanje statične i pokretne slike jedno je od ključnih pitanja u vizualnoj kulturi. Korak od statične do pokretne slike Sean Cubbit posebno je gledao kroz odnos na vremensku dimenziju ljudske komunikacije, što smatra dijelom koji prečesto nedostaje u poststrukturalističkoj analizi⁸⁰. Jedno od pitanja koje postavlja je ako je slika diskretan i autonoman objekt, kako se ona može kretati?; Kretanje pretpostavlja dvije osobine koje nisu prisposobive slici: da obavezno ulazi u odnos s drugim slikama i da obavezno ulazi u tzv. *hors-champ*, prostor izvan ekrana. Prvi problem odnosi se na slučaj tog odnosa, dok se drugi problem bavi kontingentnom prirodom kompozicije; "Ako se neizvjesnost slike razlikuje po različitoj kompoziciji koja slijedi, jer je kamera pomaknuta, govori nam da je kretanje fotoaparata bilo implicitno u drugoj sekundi, ili da je u bilo kojem smislu ljudska kontrola nad kompozicijom"⁸¹. Bitno je naglasiti kako pokretne slike nisu vizualne, nego audiovizualne, jer statične slike nemaju u sebi vrijeme, pa svaki put kad ih pogledamo izgledaju isto. Pokretne slike mogu imati ton, odnosno glazbu, jer je ono vezano za vrijeme. Zvuk se stvara vibracijama u vremenu, a slika ne može vibrirati, pa tako ne može imati ni zvuk. Pokretne slike su zvuk koji je kolonizirao svjetlo, prema Cubittu, što znači da nisu slike nego nešto drugo⁸². Paralelno, on zauzima stav da u stvari nijedna slika nije statična jer je naše kretanje mijenjaju (približavanje ili udaljavanje od slike), a da je statično samo odstupanje od tijeka, pa neke slike prihvaćaju nestabilnu prirodu svjetla i slike, a neke ne.

Vizualni tekst zahtijeva svoj rječnik, dok pokretan vizualan tekst zahtjeva i drugačiji. Ono što je ključno za vizualnu kulturu su font, veličina fonta, papir i tinta, a u njoj postoje samo originali, jer kopija originala ne mijenja činjenicu da svaka ta kopija, bilo knjiga, print fotografije ili filma, postaje artefakt sa svojom povijesti. Upravo zato bitno je na koji način se tiska i na čemu; statičnost je samo trenutak u cirkulaciji riječi, ali je relacija tekst-slika još uvijek dosta nejasna.

Većina analiza vizualne kulture stavlja naglasak na važnost prikaza/slike, ali ovdje ostaju zakinute mnoge forme koje nisu na prvu "slikovne", poput dijagrama ili grafika na TV vijestima. Medijska istraživanja nikada neće biti dio vizualne kulture jer oni preferiraju

80 Sean Cubitt "Visual and audiovisual: from image to moving image", str. 359

81 Op. cit., str. 360

82 Op. cit., str. 360

audiovizualno kao svoju domenu, ali u više područja oni mogu raditi zajedno. I vizualna i audiovizualna kultura su na početku razumijevanja centralnosti grafičkih kodova; podatkovna slika prikazana na ekranu je samo jedan način doživljavanja te slike, dok je input promjenjiv, pa su u tom smislu proračunske tablice u stvari pokretna slika. Kao primjer navodi se slika na webu koja se aktivira i pokrene ili nestane kada se preko nje pređe mišem; je li ta slika u stvari pokretna slika ili statična slika, ili je ona pak još neostvorena slika? U ovom slučaju ključni je čimbenik vrijeme, ali je kompleksno jer istovremeno sadrži imanenciju budućnosti (ali ne želi znati budućnost) no paralelno budućnosti daje neki sadržaj koji je rađen unaprijed, pa u stvari znači da je on sadašnjost. Uloga kulturalne kritike je suočiti se s nihilizmom sadašnjosti i "otključati" pozitivnu moć slike; Cubitt se pita je li moguće suočiti se s univerzalnom negacijom koju je uveo suvremeni kapitalizam, pita se koji su oblici statičnosti u stvari prostorno širenje pokreta, vremena, povijesti i promijene na temelju toga da se svemir može navigirati, ali ne i mijenjati te treće, zahtjeva mudrost "uzvišenoga" što u statičnim i pokretnim slikama znači izlaz iz onoga što je raspravljivo – uzvišenost je u ideji neizrecivo i nezamislivo. Uloga vizualne kulture na početku 21. stoljeća je da preuzme pop kulturu od avangarde, profesionalne elite kustosa, programera i urednika kako bi postala doista djelatnom.

"Tvrđiti da postoji razlika između mirovanja i pokreta, promijene i statike, znači inzistiranje da postoje tipovi slika koje su same po sebi opasne i da sadrže u sebi brojeve koji su mobilni samo kako bi razorili ili raspršili napor kojim se stvara povijest, odnosno sada stvaranje budućnosti. Nastale discipline, uključujući vizualnu kulturu i vizualnu komunikaciju, imaju zadatak proširiti kulturu, donoseći vrijeme, promjenu, pokret i ljepotu na prvo mjesto. To je, uostalom, privilegija pojave"⁸³. Cubitt tvrdi vizualna kultura ima pred sobom priliku postati alatom u stvaranju novih medija te novih principa za izradu njih i interakciju s njima⁸⁴.

Lev Manovich tvrdi da postojeće slike na sebi imaju pritisak kulture i da se traži razvijanje novih vrsta⁸⁵. Staroj slici mora se dati novi okvir tako da proširuje ono što slike predstavljaju i kako ih se koristi, a informatizacija je omogućila slikama nove načine funkcioniranja tako što im je nadodala interaktivnost, pretvorila ih je u virtualne prostore kojima se može kretati te ih otvorila u svim vrstama matematičkih manipulacija, koje su mogle biti kodirane u algoritmima. U radu se Manovich fokusira na apstraktne slike, ali one spojene na softver, i

83 Op. cit., str. 367

84 Op. cit., str. 368

85 Lev Manovich "Apstrakcija i kompleksnost", str. 303

objašnjava kako u nedostatku novih i preciznijih kategorija koristi izraze figurativnost i apstrakcija kao osnovni vizualni i spoznajni filter za propuštanje svih slika koje nas okružuju⁸⁶.

U 60-ima nastaje tehnika kompjutorski generirane slike pa sada više "realistične" slike ne nastaju isključivo crtanjem, slikanjem ili primjerice fotografijom, dok je danas daleko najzastupljenija trodimenzionalna kompjuterska slika, na kojoj se baziraju gotovo sve video igre, ali i filmovi, prezentacije, televizijske emisije itd. Za razliku od nekada, kada je bilo potrebno nabaviti određen pribor i odložiti više vremena za savladati tehniku, a zatim i stvoriti sliku, zahvaljujući razvoju softvera za obradu slika smanjila se udaljenost od tehnike do djela, jer se sada sve te tehnike mogu lako kombinirati s digitalnim softverom kao metamedijem; tako nastaju tzv. hibridne slike. "Bujanje hibridnih slika dovodi do oslobođenja medija od njegovog materijala, i ograničenja sredstava njegove obrade. Simulirane softverom, ove se tehnike mogu slobodno primjenjivati na vizualne, prostorne ili auditivne podatke koji nemaju ništa zajedničko s izvornim medijima"⁸⁷. Stvaranje filtera taj je proces još olakšalo, dok je simulacija medijskih svojstava i sučelja u softveru omogućila i stvaranje jedne sasvim nove medijske kulture, poput pokretne grafike. Sve kompjuterski uvjetovane promjene u svijetu slika dovode do toga da su slike visoko stilizirane i privlačne, a pritom je njihovo "savršenstvo" postalo imperativ, posebice danas u potrošačkoj kulturi.

Nakon "realističnih" tj. figurativnih slika, postavlja se pitanje što je s apstraktnim slikama i može li se i na njih softverski utjecati, odnosno što u tom slučaju one postaju. Do pojave čiste apstrakcije dolazi oko 1910. godine, a gubljenje realističnog slikanja kreće u 19. stoljeću i objašnjava se pojmom redukcije, a vizualna redukcija moderne umjetnosti je kretala paralelno s promjenama u znanosti, točnije prateći nove znanstvene paradigme 19. i ranog 20. stoljeća. Umjetnički stilovi, poput impresionizma ili kubizma osiromašuju slike od zbilje sve dok se tragovi pojavnoga svijeta ne izgube; umjetnici su se naprosto fokusirali na osnovne slikovne elemente za svoje izražavanje, na čiste boje, ravne crte i geometriju. Upravo neki od najvećih umjetnika apstrakcije pratili su istraživanja na području eksperimentalne psihologije, ali i fizionomije, primjerice utjecaj čovjekova tijela u pogledu, ali i sama percepcija pogleda kroz oko, kako bi zatim stvarali umjetnička djela koja djeluju kao podražaj; istraživanja o elementima vizualnoga iskustva kao boje, dubine ili pokreti doveli su do nekih od najpoznatijih radova na području apstraktne umjetnosti, ali i umjetnosti u globalu, a potpisuju

86 Op. cit., str. 305

87 Op. cit., str. 307

ih primjerice Paul Klee ili Piet Mondrian. Iako to nije potvrđeno, postoji i mogućnost da su umjetnici direktno kopirali neka od istraživanja u slikovni oblik, a ne samo koristili ih za inspiracije. Ono što Manovich napominje kao važno jest činjenica da smo sa shvaćanjem redukcionizma spremni za prihvaćanje pristupa koji gleda na kompleksnost kao na izvor života⁸⁸.

Takozvana "paradigma kompleksnosti" su stilizirane animacije i pozadine na komercijalnim Internet stranicama kao i online i offline radovi koji se prikazuju kao umjetnost. Takva djela najčešće prikazuju nesvodivu kompleksnost svijeta⁸⁹ jer nemaju pozadinu istraživanja, osjetilnih iskustava ili modela zbilje već su samo suvremena softverska apstrakcija, koja se temelji na vremenu i često razvija suprotno od smjera redukcije. Primjerice, interaktivna djela koja kreću s praznim ekranom, a onda se razvijaju u kompleksnu i nestabilnu sliku. Naravno, postoje umjetnici koji mogu spojiti znanost i temeljne principe redukcije kod stvaranja softverske apstraktne slike, no većina ih nema nikakve poveznice ili temelja s redukcijom koja se događala u modernoj umjetnosti. Dakako, suvremena umjetnost dijeli poveznicu sa suvremenom znanostu, prvenstveno kroz napredak tehnologije koji je s njom isprepleten; softverska umjetnička djela najčešće koriste vektorsku grafiku za stvaranje biološkog uzorka, a njihovo ponašanje nije linearno ili nasumično, već se konstantno mijenja – iz stanja u stanje, iz kaosa u red, baš kao i kompleksni sustavi u zbiljskom svijetu. "Animacija sugerira da modernistički koncept "ispravnog oblika" više nije primjenjiv. Umjesto ispravnih i krivih formi (oblika), ovdje dinamički proces kompozicije neprekidno generira drukčije, ali jednako vrijedne oblike"⁹⁰.

Manovich analizira estetiku kompleksnosti i softverske radove iz područja "čiste apstrakcije" kako bi prikazao da je upravo ta estetika ishodišna za suvremene softverske apstrakcije, što je ekvivalent redukciji kojom su se koristili modernistički apstraktni umjetnici; njihovi radovi nisu ni funkcionalni, ni nužno smisleni⁹¹. Na koncu, zaključuje kako gotovo sav dosadašnji razvoj u kompjutorskom generiranju slika se može shvatiti kao odgovor na potrebu globalnog informacijskog društva te iako ostaje otvoreno pitanje kako predstaviti društvenu kompleksnost simbolički smatra da bi softverska apstrakcija kao takva, s aluzijama na fizičko i biološko, mogla svojim djelima ponuditi odgovor na to kakvi bi bili simbolički prikazi jer izgleda da točno prenose sliku novoga svijeta, kao dinamičnu mrežu s konstantnim

88 Op. cit., str. 313

89 Op. cit., str. 314

90 Op. cit., str. 317

91 Op. cit., str. 317/318

oscilacijama koje su otvorene za stalnu promjenu od strane korisnika.

Mark B. N. Hansen bavi se novim medijima i umjetnosti; smatra da je "novo" u novim medijima ono što je izvor nejasnoća i polemika⁹². Upravo su rasprave o novosti novih medija dovele do polarizacije diskursa o njihovoj umjetnosti i dva oprečna stajališta: a) one koji vjeruju da su novi mediji sve promijenili i b) one koji su skeptični da su novi mediji u stvari išta novo. Kao problematika navodi se to da ako digitalizacija označava pomak u statusu medija, mijenjajući ih iz statusa zbilje u sučelja za prikazivanje neobrađenih podataka, tada se novi mediji ne mogu smatrati "motiviranima" (u smislu srodnosti mogućnosti izbora zbilje koju prikazuju) nego ne mogu ni sami odlučivati o medijskom obliku određenog prikazivanja jer to više ne proizlazi iz njih, tj. iz svojstvenih razlika među medijima⁹³.

Digitalizaciju se razumije kao označitelja pomaka prema pojmovima medija i tijela, jer kako mediji gube svoj materijalnu specifičnost tako i tijelo polako preuzima funkciju procesora informacija. Digitalizacija je donijela fleksibilnost, ali i premještanje oblikovateljske funkcije s medija na tijelo (od kojeg je i počelo) i to se u stvari smatra "novim" u novim medijima. Umjetnost novih medija se sada obraća tijelu od kojega zahtjeva uobličavanje koncepta "medija" i potencijalno djelovanje unutar informacijskog prostora-vremena.

Rosalind Krauss rekonceptualizaciju medija smješta unutar proširenog razumijevanja modernizma, a logika koju crpi polazi iz opreke suvremenih medijskih praksi: a) arheologijom i b) međunarodnim trendom instalacija i intermedijalnih radova; "Te dvije suvremene prakse predstavljaju odvojena nasljeđa istog modernističkog trenutka – trenutka kada je prijelaz sa strukturalističkog filma na video donio mogućnost potpuno nove koncepcije medija u istinski postmedijskom dobu"⁹⁴. Za razliku od filma, u početku se video jasno odvajao od televizije, ali po Krauss modernističku je teoriju pobijedila raznorodnost i spriječila je prelazak videa u medij, iako je video kao praksa trenutno potukao strukturalistički film. Video ima svoju određenu aparaturu, pa se upravo tako razlikuje umjetnost novih medija i već spomenute instalacije i intermedijalni radovi. Krauss, prema Hansenu, mora izdvojiti područje umjetnosti novih medija kao nešto što mora pričekati svoje zastarijevanje da bi omogućilo estetsku praksu, jer koliko god pridonosila koncepcija "ponovnog osmišljavanja medija" našem shvaćanju novih medija, ona nije dovoljna za

92 Mark B. N. Hansen "Između tijela i slike: O "novosti" umjetnosti novih medija; str. 320

93 Op. cit., str. 320/321

94 Op. cit., str. 323

teoretiziranje umjetnosti novih medija⁹⁵. Hansen nadodaje kako ni na području umjetnosti novih medija tijelo nije dovoljno istraženo ili korišteno kao pojam, jer je ono neophodno mjesto procesuiranja agregatnog stanja medija; samorazlikovno stanje digitalnog medija zahtjeva tjelesnu aktivnost. Krauss spominje i tzv. estetiku pulsa, koju smatra novom umjetničkom praksom koju pokreće Marcel Duchamp⁹⁶. Ono na svojevrsan način napada režim vizualne autonomije, ne samo uvođenjem pojma vremena već i uvođenjem tijela kao čimbenika koji stvara samu estetiku pulsa; "Opisujući Duchampove *rotoljefe* Krauss tvrdi kako njihov 'puls (...) otvara sam koncept vizualne autonomije (...) prema provali (...) gustog, tjelesnog pritiska', što se događa upravo 'stoga jer sam puls, svojim dijastoličkim ritmom, povezuje uz gustoću živčanog tkiva, uz vremenitost njegovih reakcija, vremena odaziva, retencije i protencije, uz činjenicu da bez tog vremenskog vala, ni vizualno, ni bilo koje drugo iskustvo ne bi bilo moguće'."⁹⁷ Duchamp, kao jedan od predstavnika alternativnog modernizma, kaže da ne postoji savršeno čista vizualnost jer tijelo onečišćuje viđenje, a viđenja de facto bez tijela ne bi ni bilo; da postoji savršeno točna vizualnost ona bi bila ne-ljudska, čista optičnost ne posredovana tijelom, pa tako ni očima. U pikselnom filmu Krauss prepoznaje trenutak tijela kao glavnog pokretača svih funkcija; Pikselni film iskorištava tromost oka, pa brzim izmjenjivanjem kontrastnih kadrova pojačava pasliku što rezultira izmjenjivanjem kadrova od kojih su neki "prazni" pa u tim momentima možemo vidjeti vlastiti živčani sustav ili njegovo otkucavanje⁹⁸. Upravo ti momenti mogu postati dijelom samoga djela. Obrnuti primjer bilo bi djelo "The Long Count" koji se sastoji od 3 video instalacije boksačkih mečeva, u kojima su uskraćeni sami prizori borbe, već su oni zamijenjeni publikom. Ovdje je ključno angažiranje tijela, jer ono je sposobno dovršiti sliku iako dijelove ne vidi. Ono što je specifično za razlikovanje digitalnoga medija je to što nam pruža skoro neograničen potencijal za izmjenu bilo koje slike, tako da se odvoji od bilo kojeg tehničkog okvira te zahtjeva od nas da uložimo tijelo kao mjesto u kojem se konkretizira medijsko samorazlikovanje⁹⁹.

Hansen spominje i Manovichev pogled na nove medije i slike koji oni daju te napominje kako Manovich centralnu ulogu u principu redukcije daje filmu jer ga smatra dominantom kulturnom formom koja igra temeljnu ulogu u kulturnom oblikovanju novih medija¹⁰⁰.

95 Op. cit., str. 322/323

96 Op. cit., str. 327

97 Ibid.

98 Op. cit., str. 329

99 Op. cit., str. 334

100 Op. cit., str. 335

Doduše, ono s čim se ne slaže je to što Manovich na taj način pretjerano određuje i ograničava shvaćanje potencijala novih medija u globalu; "Stoga, bez obzira koliko snažno Manovich naglašavao otpor umjetnosti novih medija prema konvencijama "filma" u užem smislu, nastojanja da ih definira unutar "filma" u širem smislu bitno mu ograničavaju raspravu koja je time gotovo od samog početka osuđena na neuspjeh, budući da se zadržava na stajalištu kako novi mediji prije svega služe produljenju prevlasti filma"¹⁰¹. Drugo Manovichevo stajalište s kojim se ne slaže je to da radi ograničenja njegova stajališta dolazi do nedostatnosti filmske metafore za teoretizaciju digitalne slike, jer digitalna slika čak iako je uokvirena to je trenutačno jer je polimorfna, no dok je se veže uz ograničenu filmsku sliku njen polimorfni potencijal ostaje neiskorišten. Manovich zanemaruje i manualnu i taktilnu dimenziju predfilmskog režima, koja je za njega bila ključna u samom početku, prema Jonathanu Craryju¹⁰². Negiranjem tih čimbenika, Manovich svoju analizu lišava potrebnih alata za razabiranje veličine prijelaza filma iz zamračenih dvorana u svijetle prozorčice na računalu. Simptomi ograničenja vidljivi su i u Manovichevom poimanju virtualne realnosti, koji dovodi paradoksalan vizualan režim, s obzirom na to da spaja novu slobodu kretanja s dosad neviđenim zarobljavanjem tijela – to Manovich označava kao tradiciju simulacije; smatra da su kod VR-a dva prostora ili u podudaranju ili nemaju nikakve veze, ali da se neupitno zbiljska fizička stvarnost odbacuje. Ono što nedostaje Manovichevim analizama je ukazivanje na važnost tijela kao rukovoditelja u postfilmskom podatkovnom sučelju tj. u nekim programima ili unutar nekih VR djela, potrebna je kretnja da bi se ono aktiviralo, jer Manovich je samo proširio filmsku nepomičnost i na radove unutar virtualne realnosti. Hansen zaključuje kako se još treba istraživati tjelesno sučelje koje je u stvari glavni predmet radova umjetnosti novih medija, kao i što je potreban detaljniji ulazak u suvremenu infosferu općenito¹⁰³.

Brian Massumi kaže da je virtualno kao takvo nedostupno osjetilima, ali se može zamisliti stvaranjem slika¹⁰⁴. Za virtualno je potrebno umnogostručavanje slika, a ono se u njima ne pojavljuje kao njihov sadržaj već kao sekvence i uzorci slika; jedna slika kao takva ne može artikulirati virtualno, bila ona verbalna, vizualna ili auditivna, ali jednako tako slika se ne može samostalno umnogostručiti, već se tome može samo približiti pregibanjem i nabiranjem same sebe. "Zamislite slike u njihovim virtualnim središtima i dovedite ih u superpoziciju.

101 Op. cit., str. 337

102 Op. cit., str. 343

103 Op. cit., str. 350

104 Brian Massumi "O superiornosti analognog"; str. 351

Nastaje nadslika slika deformacije koja mijenja samu sebe: jedinstvo neprekidnog odvajanja od sebe. Tu se ono virtualno parabolčki prikazuje¹⁰⁵, što dovodi do toga da je najbolje tumačenje virtualnoga topološko, odnosno jedinstveno mnogostruko, što bi bila znanost deformacije koja mijenja samu sebe – konstantna transformacija iz jednog geometrijskog oblika u drugi. Topologija je kvalitativna znanost jer nema svojstvo predviđanja, a kako ne može direktno upućivati na ništa osim na vlastite varijacije, više je analogna.

U posljednjem poglavlju Massumi određuje operativni um, a njemu odgovara kvalifikacija, a kada smo najpozorniji prema virtualnom, ona mijenja svoj oblik u topoontologičku vježbu kontingentnog uma, tj. misao koja se vraća unatrag da sudjeluje u vlastitom nastanku. Pojam aktualno nalazi se na sjecištu virtualnog, potencijalnog i mogućeg. Aktualno je učinak njihovog susreta, miješanja i razdvajanja. "Slika pokreta pojavljivanja aktualnog – njegovog pobuđivanja pomaka i dinamičkog viška nad samim sobom – to je slika misli"¹⁰⁶. To je prikazivanje bezslikovnog, ona je nužno analogna i potpuna u svojoj neprekidnosti.

Sljedeći bitan pojam je kodifikacija; prema Massumiju digitalno je oblik kodifikacije koji se temelji na numeričkom i kao takva je bliska s kvantifikacijom, a sama digitalizacija je brojčani način nizanja alternativnih stanja u skup šablona¹⁰⁷. Međutim, najdestruktivnije je razmišljati o izjednačavanju digitalnog i virtualnog, jer sve umjetnosti i tehnologije virtualno izvode na neki drugačiji način. Jedina poveznica koja se može naći između virtualnog i digitalnih tehnologija je kroz analogno, primjerice: obrada riječi. Autor spominje i pojam potencijala, što bi bio modalitet u kojem su susljedno povezivani događaji istovremeno prisutni na receptivnom kraju digitalnog procesiranja; on daje osjećaj jačine tekućeg iskustva. Potencijal bi bio određivanje položaja virtualnom, jer je mogućnost smještena u digitalnom kodiranju u bazi procesa dovela kroz potencijaliziranje do toga da se provodi virtualni centar samomijenjajućeg iskustva kroz rutine određene granicama koda¹⁰⁸.

Ono što Massumi navodi za kraj kako je bitno odvajati virtualno od digitalnoga, a da se potencijal digitalizacije uopće ne ostvaruje jer je isključivo vezan uz pojam analognog pa oni kao da isključuju jedno drugo, te ipak najavljuje potencijalni dolazak digitalne virtualnosti, koja će do perioda kada se pojavi biti manje dramatična no što zvuči¹⁰⁹.

105 Op. cit., str. 352

106 Op. cit., str. 355

107 Op. cit., str. 356

108 Op. cit., str. 361

109 Op. cit., str. 363

6. NOVI ULAZ U SLIKU – OCULUS RIFT

Oculus Rift naočale¹¹⁰ su za virtualnu realnost koje sasvim mijenjaju pristup tom fenomenu. Prvi puta možemo na širokom zaslonu gledati događaje iz prva lica, a jednako tako, vidjeti i svoje tijelo u virtualnom svijetu. Iako je prvenstveno namijenjen za video igre, Oculus Rift koristi se i za virtualno uživanje u podmorju Kariba, hodanje po prirodi Južne Afrike, letenje po svemiru, ali i za spojeve sa stvarnim korisnicima čime nadilazi prvotnu granicu „igre“ i predstavlja uvjerljiv primjer tzv. „povratka u špilju“. Međutim, problem ovih naočala leži i u činjenici da je, barem trenutno, stvorena za muški pogled, ali i biološki pogodnija za muškarce, dok ideje vezane za njegove mogućnosti kroz daljnji razvoj zadiru i u područje kibernetike. U ovom poglavlju objasniti ću kroz povratak slici, ikoničku razliku, Platonovu alegoriju špilje, feminističke teorije i kibernetičke teorije postojanje Oculus Rifta i njegov značaj u današnjem svijetu.

Mitchell u svojem tekstu iz 1995. „Slikovni obrat“, objašnjava kako u doba tehnologije više ne možemo imati isti pristup tome što je slika i kako je definirati. Premda živimo u svijetu videa i kibernetičke tehnologije, još uvijek se javlja strah od slike, koji postoji od vremena kada je slika stvorena. On nagoviješta da ćemo postati društvo u kojem dominira slika nad tekstom, što se danas i događa. Mitchell je htio odvojiti sliku od jezika u toj mjeri da slika ima apsolutnu prednost i prilazi joj se bez unaprijed tekstualno utvrđenih načina objašnjavanja. Tumačeći teze Nelsona Goodmana, on objašnjava da slike programirano stvaraju svijet, dok ga istovremeno i zrcale tj. slike se više ne smatraju pukom refleksijom stvarnosti, već je naglasak stavljen na njihovu aktivnu ulogu tzv. stvaranja svijeta te su legitiman sudionik društvena života. Iako već u 90-ima Mitchell najavljuje novi pogled na sliku, i danas značenje slike najčešće povezujemo s umjetnosti i materijalnim predmetom koji je svojevrsno uramljeno umjetničko djelo. Međutim, kako živimo u dobu tehnologije, primjer Oculus Rifta donosi nov načina poimanja slike. Naime, Oculus Rift je vrsta konzole kojom ulazimo u virtualnu realnost iz prvoga lica. Kroz povijest su već predstavljane takve „maske“, no sada prvi puta imamo širokokutni pogled na virtualnu realnost, možemo vidjeti svoje tijelo u igri te uz nastavke koristiti i svoje ruke unutar „igre“, dok trenutno rade i na kreiranju svih osjetila. Oculus je stvoren radi zabave, no s njim možemo puno više toga od pukog igranja igara. Oculus nam nudi iskustvo uranjanja u nedostupne nam krajolike ili pogled na cijeli

¹¹⁰ Točan naziv za ovu vrstu tehnologije je “Head Mounted Display”

svemir iz udobnosti naše fotelje; Umjesto da otputujemo i zaista zaronimo među morske pse i gledamo stanovnike karipskog podmorja, sada se jednim klikom spojimo u virtualnu realnost gdje nam se nudi detaljan pregled podmorja i sasvim smo sigurni od morskih pasa, koji su programirani da ne napadaju pojedince u igri. Rift nam tako zadovoljava znatiželju iako ne pruža potpuno iskustvo, već samo iskustvo za kojega mi smatramo da je ispravno jer na temelju prijašnjih spoznaja ono djeluje realno. Sartre navodi kako su naše mentalne slike zbunjujuće jer su u stvari uvijek ovisne o svijesti, jer mentalna slika nije nikad u stvari samostalna već je maštovita svijest o onome što percipiramo. Dakle, ne postoji stvarnost koja bi bila odvojena od svijesti, o čemu progovara Sartre u svojoj tezi o iluziji imanencije.

Nadalje, Boehm u "Povratku slici" govori o pojmu jake slike. Ona živi istodobno u dvostrukoj istini: U simulaciji i ikoničkoj razlici. Ikonička razlika nam omogućava da se nešto vidi u svijetlu drugoga, što znači da mi za sliku znamo da nije ono što vidimo, već da je samo prikaz toga, iako je ona odnos različitih realiteta vidljivosti. S druge strane, gdje razlika u razinama realiteta nije uočljiva, vizualno iskustvo može i dalje postojati, ali više ne možemo vidjeti sliku. Pojam ikoničke simultaneosti označava uranjanje u stvarnost, gdje više ne možemo odrediti postojanje slike. Upravo to je Oculus Rift, koji nam slikom koja nije jasno vidljiva stvara drugu realnost, onu virtualnu. Tu možemo navesti i tzv. funkciju okvira o kojoj govori Mitchell; Okvir je taj koji uspostavlja diskontinuitet između slike i realnosti, dok u slikama koje vidimo u virtualnoj realnosti okvira nema te zato dolazi do uranjanja u sliku.

Povijest umjetnosti daje nam mnogobrojne primjere kako je određena doza uranjanja u medij bila moguća i prije stvaranja virtualne realnosti, no jasno je davala granice toga gdje počinje i završava; Dotadašnja umjetnost je mogla donekle biti transparentna i pružiti osjećaj drugog svijeta i "utapanja" u njemu, no virtualna realnost je prva koja pruža panoramski pogled i gdje se "realnost" osjeti na više razina. Po Randallu Walseru to je prvi medij koji nestaje i ostavlja gledatelja u realnosti koja leži iza i izvan reprezentacije. Kao što je umjetna inteligencija 50-ih i 60-ih godina promijenila pojam kompjutera iz običnog stroja u procesor simbola, virtualna realnost sada suvremeni kompjuter pretvara u procesor percepcija. Već smo u 60-ima imali stvorena prva oglašavanja za virtualnu realnost no ljudi nisu mogli stvoriti dovoljno realno sučelje da bi došlo do uranjanja u virtualnost, no sada kada ga imamo postavlja se pitanje koliko daleko želimo ići.

Ono što je najzanimljivije kod Oculus Rifta jest činjenica da se promovira za korištenje u

sklopu „Second Lifea“. „Second Life“ je 3D virtualni svijet kojega je 2003. stvorio Linden Lab, a broji više od 20 milijuna redovnih korisnika. Krenuvši kao svojevrsan 3D chat sa stvorenim avatarima, „Second Life“ postao je kompleksna društvena mreža s vlastitim zakonima, moralnim odrednicama i prije svega ekonomskim poretkom. Unutar „Second Lifea“ može se raditi i zarađivati prava valuta, ljudi imaju virtualne seksualne odnose i sklapaju brakove... Ono što im Oculus Rift omogućava je po prvi puta korištenje platforme iz prvoga lica. U tom slučaju „Second Life“ podsjeća me na ekstremniju verziju filma „Her“ gdje se ljudi zaljubljuju i žive u skladu s tim da su u nekom odnosu, vezi ili braku sa stvarnom osobom koju nikad ne vide i ne osjete, osim u virtualnom svijetu. Drugi segment vezan za Oculus Rift je njegovo korištenje za gledanje pornografskih sadržaja. Već sada postoje mnoga društva i klinike za liječenje ovisnosti o pornografiji, a kada doslovno postanemo dio pornografskog sadržaja koji gledamo te posljedice mogu postati još dramatičnije. Ovo je izvrsna prilika za prokomentirati Oculus Rift sa strane feminističke teorije. Naime, Laura Mulvey uvela je pojam „muškog pogleda“ koji ženama onemogućava uživanje u filmu jer je film sniman na način da je podređen muškom heteroseksualcu. Lik žene sniman je i praćen kamerom u pogledu koji odgovara muškarcu, i stvara je objektom. Iako većina pornografije od žene radi objekt, pornografija iz prvog lica¹¹¹ gdje je jedan od glavnih aktera osoba koja nosi Oculus Rift situaciju čini još drastičnijom. Međutim, po najnovijim istraživanjima, Oculus Rift mogao bi se zamjeriti feministkinjama i iz bioloških razloga; Većina žena naprosto ne može igrati igre ili provoditi vrijeme s Oculus Riftom jer im stvara mučninu. Mučnina kod nošenja 3D naočala, pa tako i kod Oculus Rifta, normalna je među svim spolovima jer nam stavlja mozak u situaciju koja mu je nepoznata i na koju se mora priviknuti. Prosječna muška osoba može igrati s Riftom oko 10 minuta prije nego mu postane loše, dok je kod prosječne žene vrijeme puno kraće ili ga uopće ne može koristiti. Objašnjenje leži u tome da muškarci bolje podnose virtualni svijet jer ga promatraju kroz aspekt sasvim drugačiji od onoga na koji ga promatraju žene. Prilikom ulaska u virtualni svijet muškarci funkcioniraju na principu prijedloga paralakse i njihov mozak se lako prilagodi novom sustavu, dok žene odvajaju oblike od sjena što im stvara mučninu. Činjenica da je najmodernija tehnologija u stvaranju virtualne realnosti seksistička svakako ne pridonosi našem „izlasku iz špilje“, ne povezujući izraz s Platonovom alegorijom.

Iako sam naišla na teorije koje smatraju kako je prihvaćanje „Second Lifea“ i u svojoj

111 Preuzeto s Interneta: <http://www.dorkly.com/post/72271/yep-watching-porn-with-the-oculus-rift-is-now-a-thing>, 16.06.2015, 13:00

najekstremnijoj formi, kao i ostalih sadržaja koji nam pružaju tzv. „realno“ životno iskustvo, u stvari izlazak iz Platonove špilje, jer se razvijamo u skladu s tehnologijom, prilagođavamo joj se i prihvaćamo je, što je svojevrsan napredak. S time se apsolutno ne bih složila. Korištenje Oculus Rifta u ovom primjeru, kao i drugima koji omogućuju iskustvo koje možemo iskusiti u tzv. pravom životu sada u virtualnoj varijanti i iz prvoga lica, smatram svojevrsnim povratkom u špilju i primjerom gdje tehnologija može odmoći u našem napretku. Dobrovoljnim prihvaćanjem simulakruma kao zbilje postajemo poput ljudi u špilji koji su cijeli život gledali u jedan zid i sjene smatrali realnošću. Ljudi u špilji su bili okovani lancima i nisu imali izbor nego vjerovati u ono što vide ispred sebe, dok se danas milijuni ljudi vlastitim odabirom odlučuju okovati stavljanjem takve maske na lice. U današnjem svijetu stvarni život bi bio izvan špilje, vatra i likovi bi bili mediji i gatekeeperi, u ovom slučaju i developeri virtualnih svjetova, konzola i igara, lanac je Oculus Rift (ili društveni mediji), a sjene virtualni svijet. Paradoks virtualnog svijeta je taj i da nam omogućuje istraživanje istoga i kretanje po njemu, dok nas sam stroj ograničava i onemogućuje to. Oculus Rift u tom slučaju nije samo mentalni lanac zatvorenika, već i doslovan fizički. Oni svjesnim uranjanjem u virtualni život i življenjem u njemu postaju dobrovoljni zatvorenici. Pojedinci se svjesno odriču znanja i iskustva u zbiljskom svijetu te vjeruju u virtualnost maske i slike koje im ona pruža. Suvremeni čovjek danas uz pomoć tehnologije ima mogućnost spoznaje, dolaska do znanja i proširivanja svojih mogućnosti, no paradoksalno te iste tehnološke mogućnosti ga mogu vratiti u špilju. Ako je pravi svijet svijet inteligencije, znanja i razmišljanja, povratkom u špilju ljudi biraju svijet vjerovanja i imaginacije. Oni se iz stanja „znanja“ vraćaju na stanje „pretpostavki“ i prihvaćaju ga kao istinitog.

Platonova alegorija špilje dade se lako povezati i s filmom "Matrix", za kojega možemo reći da je njena reinterpretacija u suvremenom dobu. Neo tako shvaća da ne živi u realnom svijetu, dok se "ne probudi" i uvidi kako je sve to je dosad znao lažno. Kao i kod ljudi koji izađu iz špilje, i Neo treba neko vrijeme da se privikne na realan svijet. No za razliku od ljudi iz špilje i Nea, ali i nekakvog javnog mijenja koje želi napredak, i odmak od konstruiranog svijeta koji vidno nije realan, pojedinci se svjesno vraćaju u špilju i uživaju u čarima simulakruma.

Postavlja se pitanje: Može li čovjek s maskom izaći iz špilje budući da je u njoj dobrovoljno? Ljudi su skloni otuđivanju na različite načine, ne samo radi tehnologije, već radi svojevrsnih životnih ili psihičkih problema; Stavimo li ljude s maskom u istu kategoriju s onima koji se svjesno žele otuđiti, onda čovjek ne može izaći iz špilje. On daljnjim razvijanjem unutar

virtualnog života možda može napredovati, ali to nikad neće biti dovoljno da bi iz špilje izašao jer je svako znanje unutar svijeta virtualnosti opsjena i tek privid stvarnosti; Da se vratimo na karipsko podmorje, ili pak simulaciju skoka s padobranom – načelno ona može djelovati slično, no životna situacija je vrlo drugačija, i prije svega nepredvidljiva, za razliku od one kakvu nam pruža Oculus Rift. Vid izlaska iz špilje pretpostavlja jedino čisti rez s virtualnim svijetom i Oculus Riftom, no kako svaki ovisnik ima svoju drogu, a svaki tehnološki stvoren svijet, mreža ili platforma su dobro potkovani stručnjacima psihologije, to je teško moguće.

Uvedemo li u priču kiborgizaciju, ona dobiva jedan zaista zanimljiv zaokret. Ideja virtualne realnosti u budućnosti uključuje i mogućnost bivanja *on line* cijelo vrijeme, no bez postajanja žice za konekciju. Ugradnja telekomunikacijskog čipa (koja je zasad u tom obliku još uvijek samo teorija) omogućila bi umreživanje i komuniciranje s ljudima i bez tehnoloških strojeva, čime bi tijelo postalo još naprednijom verzijom ekrana koji već danas jest. Istraživanja u prošlosti pokazuju kako je ideja sučelja usko povezana sa stvaranjem empatije i mogućnosti razmišljanja kod strojeva. Ideje vezane za sučelja kojima ulazimo u virtualnu realnost povezane su s multipliciranim perspektivama koje mogu dolaziti simultano ili odvojeno, a daju mogućnost da se stavimo u poziciju druge osobe ili objekta. Taj pristup karikiran je u filmu "Strange Days" iz 1995. godine u sceni silovanja, gdje pomoću naprave "The Squid" žrtva istovremeno osjeća silovanje i ubojstvo, ali i osjećaj silovanja i ubijanja nekoga. Upravo kako i zvuči, ideja rađanja empatije ubrzo može prerasti u višu razinu nasilja, ali i ultimativnog ometanja privatnosti i manipulaciju. Stvaranje multipliciranih perspektiva je prvenstveno područje razvoja kibernetike i suvremenih robota koji ima visoko razvijenu umjetnu inteligenciju.

Katherine Hayles progovara upravo o multiplikaciji mišljenja u svojoj knjizi „Kako smo postali post-ljudi: Virtualna tijela u kibernetici, književnosti i informatici“. Na primjeru kiborga „RoboCop“ iz istoimena filma, autorica objašnjava kako su bljeskovi sa slikama prijašnjeg života ometali njegove programirane upute kao način razumijevanja raspodijeljene kognicije post-ljudi koja usložnjava individualno djelovanje. Bolje objašnjeno, ljudski je razmišljati slobodno od volje drugih, a post-ljudski nije neslobodno, već ne postoji način točnog identificiranja pojedinačnog jastva od volje drugih; Ovo je ekstreman primjer jer post-ljudsko ne znači da subjekt mora biti doslovno kiborg, već su dovoljne spoznajne promijene oko znanosti i umjetna života da bi čak i biološki nepromijenjen pojedinac, bez ikakvih prostetičkih dodataka, bio smatran post-čovjekom. Multiplikacija mišljenja jedan je od

koraka ka stvaranju post-ljudi kojima se teži od davnina. Ideja post-čovjeka danas nije ono što realno jest, a to je čovjek u novim medijima, već ideja čovjeka kao besmrtnog skupa „lebdećih“ tj. nematerijalnih informacija. Iako Oculus Rift danas nije ni približno u poziciji gdje bi mogao usložiti razmišljanje i potaknuti empatiju između dva spojena pojedinca, težnja korištenja Rifta za ulazak u besmrtnost je svakako primjer kiborgizacije, no koja nas jednako tako gura u špilju umjesto da nam život stvara kvalitetnijim. Ono što Hayles želi naglasiti je da bi ljudi trebali prestati fantazirati o post-čovjeku koji svoj um može seliti iz stroja u stroj i tako postići besmrtnost i gledati na njega kao na modni detalj.

Tom tematikom se bavio i Hans Moravec, koji je napisao znanstveno-fantastičnu priču o robotu-kirurgu koji kranijalnom liposukcijom radi masu od mozga koju zatim sloj po sloj skenira i informacije prenosi u računalo ne bi li se na kraju taj „čovjek“ probudio unutar računala sasvim svjestan toga da sad postoji samo kao „um“ i da mu je svijest nepromijenjena¹¹². Međutim, koliko god teorija zvučala kao dobar ili loš film, Moravec nije samo futurist koji svojim pričama izbežumljuje, već i član robotičkog instituta u Pittsburghu, koji je svojim radovima o robotici, umjetnoj inteligenciji i utjecaju tehnologije dao velik doprinos u razvijanju kibernetike. Jasno je da je područje kibernetike područje oprečnih mišljenja, no složila bih se s Hayles da dok god razmišljamo „hollywoodski“ koji temu besmrtnosti reinterpreтира godinama (kao i film koji je izašao prošle godine, „Transcendence“), gubimo ljudskost, koja je determinirana smrtnošću. Možda kiborgizacija u smislu vječnog života zvuči primamljivo, vjerujem da bi s vremenom bila prava agonija.

Nadalje, povezanost stvaranja post-ljudi i Oculus Rifta daje se objasniti vrlo zbunjujućom računicom. Oksimoron današnjeg društva jest taj da ljudi žele stvoriti umjetnu inteligenciju kako bi se i sa stvorenim robotima ili bićima mogli razumjeti, no naspram realnosti i međuljudskih odnosa biraju odnos kroz tehnologiju ili s tehnologijom. Istovremeno htijenje emocionalnog odnosa s robotom (robot s visoko razvijenom umjetnom inteligencijom) i odnosa s robotom koji nema sposobnost razmišljanja i empatije (primjerice, Realdoll seks lutkom ili kompjuterskim programom u igri) dovoljno je oprečno da zbuni i najbolje, dok je odnos sa strojem i umjetnom inteligencijom naspram odnosa sa živim bićem do temelja bizaran i zbunjujuć, a samim time i vrlo ljudski. Ako već težimo osjećaju moći kao osjećaju sigurnosti, besmisleno je težiti odnosu s kiborgom koji razvija vlastite emocije jer ponovno nismo u poziciji moći. Ostajanje u špilji je svjesna mentalna odluka, no zašto smo spremni

112 Spominje se u knjizi N. Katherine Hayles „Kako smo postali post-ljudi: Virtualna tijela u kibernetici, književnosti i informatici“

napraviti toliku žrtvu? Nažalost, ovo pitanje ću morati ostaviti neodgovoreno.

Na kraju, Oculus Rift ne bih proglasila promašajem suvremenog doba jer je ipak stvoren kao sprava za igranje, no problem je što se njegovo postojanje, i prije službenog izlaska u prodaju, prečesto veže za iskustvo drugog života. Oculus Rift tako i kada svojevrsno i služi u našu korist (primjerice za učenje), i dalje je samo sjena stvarnosti. Iako njegova finalna verzija još uvijek nije došla u prodaju, što znači da oni koji su ga isprobali nemaju još potpuno iskustvo, koliko god se ono realno činilo, ali u stvari da će tek mali broj ljudi moći „uživati“ u ovakvom obliku tehnologije jer će biti vrlo skup za prosječnu osobu. Ipak, u svijetu gdje tehnologija već sada ima negativne utjecaje na pojedince, mijenja našu svijest, ali i tijelo, čak i kada imamo odmak od nje, Oculus Rift bi s vremenom mogao značiti stvaranje vrlo otuđena društva koje nije u stanju kontrolirati svoju ovisnost o tehnologiji.

7. ZAKLJUČAK

Ovim je radom sažet pregled povijesti pogleda na sliku, ali i razvitak samoga pogleda, nastanak perspektiva i mijenjanje samoga pojma slike.

Svrha rada bila je pokazati nestabilnost pojma slike (bilo umjetničke ili ne) kroz povijest, a rad je i pokazao kako je povijesnim tijekom slika bila uvijek ispočetka definirana kroz mnogobrojne teorije i autore na području povijesti umjetnosti, vizualnih studija, znanosti o slici i sociologiji, te da se danas nalazimo u vremenu kada je slika promjenjivija no ikad i tek ćemo vidjeti kako će se moći objasniti.

Daljnja istraživanja uz obavezan napredak tehnologije ponudit će još rješenja po pitanju definiranja pojma "slika", da bi on zauzvrat mogao biti sve nestabilniji i otvoreniji za promjene. Dolazak virtualne realnosti i novi tip uranjanja u sliku otvara sasvim novo područje proučavanja slike koje će se konstantno nadograđivati, omogućavajući nam, s vremenom, i još realniji ulazak u sliku, s granicama koje će biti sve manje vidljive.

8. LITERATURA

- [1] Mondzain, M. J. – Image, Icon, Economy: The Byzantine Origins of the Contemporary Imaginary - The Doctrine of the Image and the Icon; Stanford University Press, Stanford, California, 2005.
- [2] Rocamora A., Smelik A. – Thinking through Fashion: A Guide to Key Theorists; I.B.Tauris & Co Ltd., London, 2015.
- [3] Pugar K. – Vizualni studiji: umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata; CVS – Centar za vizualne studije, Zagreb, 2009.
- [4] Bredekamp H. - A Neglected Tradition? Art History as Bildwissenschaft; The University of Chicago Press, Chicago, 2003.
- [5] Geiger J. - Idea of a Universal Bildwissenschaft; Estetika: The Central European Journal of Aesthetics, LI/VII, 2014
- [6] Moxey K. - Visual Studies and the Iconic Turn; Journal of Visual Studies, Volume: 7 issue: 2, 2008.
- [7] Elkins J. - What is an image? - Ontology of the Image; Penn State University Press, Pennsylvania, 2011.
- [8] Lechte J. – Neke zablude i istine o slici u starim i novim medijima; Tvrđa 1-2, Hrvatsko društvo pisaca, Zagreb, 2015.
- [9] Alloa E. - Visual Studies in Byzantium: A Pictorial Turn avant la lettre; Journal of Visual Culture, Volume: 12 issue: 1, 2013.
- [10] Boehm G. - Was ist ein Bild? - Povratak slika; Wilhelm Fink, München, 1994.
- [11] Mitchell W. J. T., Boehm G. - Pictorial vs. Iconic Turn - Two Letters
- [12] Mitchell W. J. T. - Slikovni obrat; What for, Vol.VI No.12/13, 2004.
- [13] Cray J. – Techniques of the observer; The MIT Press, London, 1990.
- [14] van der Berg D. - What is an image and what is image power?; Image & Narrative Issue 8., 2004.

- [15] Bryson N. – The gaze in the expanded field - Vision and Visuality, ed. Hal Foster; Dia Art Foundation, USA, 1988.
- [16] Crary J. – Moderniziranje viđenja - Jezici slike: vizualna kultura i granice reprezentacije, ed. Aleksandar Mijatović; ICR, Rijeka, 2012.
- [17] Jay M. – Skopički režimi modernosti - Jezici slike: vizualna kultura i granice reprezentacije, ed. Aleksandar Mijatović; ICR, Rijeka, 2012.
- [18] Alloa E. - Iconic Turn: A Plea for Three Turns of the Screw; Culture, Theory and Critique, Volume 57, Issue 2: Art Matters: Philosophy, Art History and Art's Material Presence, 2016.
- [19] van Alphen E. - 'What History, Whose History, History to What Purpose?': Notions of History in Art History and Visual Culture Studies; Journal of Visual Culture, Volume: 4 issue: 2, 2005.
- [20] Belting H. - The Gaze in the Image: A Contribution to an Iconology of the Gaze - Dynamics and Performativity of Imagination: The Image between the Visible and the Invisible, ed. Bernd Huppauf i Christoph Wulf; Routledge, London, 2013.
- [21] Wolff J. - After Cultural Theory: The Power of Images, the Lure of Immediacy; Journal of Visual Culture, Volume: 11 issue: 1, 2012.
- [22] Reichle I. – Likovna umjetnost - Znanost o slici: discipline, teme, metode, ed. Klaus Sachs-Hombach; Izdanja Antibarbarus, Hrvatska, 2004.
- [23] Purgar K. – Što više nije slika?; Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost u doba kulture ekrana; Filozofska istraživanja (0351-4706) 35, Hrvatska, 2015.
- [24] Purgar K. - Prema ontologiji slike: Ne-disciplinarni pristup - http://www.academia.edu/22306344/Prema_ontologiji_slike_nedisciplinarni_pristup
- [25] Purgar K. - Nulti stupanj reprezentacije: Umjetnost, tehnika i slikovno pojavljivanje; Ars Adriatica, No.6, 2016.
- [26] Belting H. – FIRENCA I BAGDAD - Zapadno–istočna povijest pogleda - Ukroćeno oko; Kritika gledanja u Islamu; Fraktura, Zaprešić, 2011.
- [27] Nead L. – The female nude: art, obscenity, and sexuality - Theorizing the Female Nude;

Routledge, London, New York, 1992.

[28] Mitchell W. J. T. – Ikonologija: Slika, tekst, ideologija - Što je slika?; Izdanja Antibarbarus, Hrvatska, 2009.

[29] Platon – DRŽAVA - Knjiga VII. i X. - Naklada Jurčić, Hrvatska, 2009.

[30] Boehm G. – Povratak slika - Vizualni studiji: umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata, ed. Krešimir Purgar; CVS – Centar za vizualne studije, Zagreb, 2009.

[31] Sartre J. P. – The Imaginary: A Phenomenological Psychology of the Imagination; Routledge, London, New York, 2004.

[32] Nancy J. L. – The Ground of the Image - The Image, the distinct; Fordham University, New York, 2005.

[33] Merleau-Ponty M. - Phenomenology of Perception; Routledge, London, 2005.

[34] Bolter J. D., Grusin R. - Remediality - Understanding New Media; The MIT Press, London, 2000.

[35] Mitchell W. J. T., Hansen M. B. N. - Critical Terms for Media Studies; The University of Chicago, Chicago, 2010.

[36] Manovich L. - The Language of New Media; The MIT Press, London, 2001.

[37] Hayles N. K. - Kako smo postali post-ljudi: Virtualna tijela u kibernetici, književnosti i informatici; Tvrđa sv. 1-2, 2010.

[38] Manovich L. – Apstrakcija i kompleksnost - Jezici slike: vizualna kultura i granice reprezentacije, ed. Aleksandar Mijatović; ICR, Rijeka, 2012.

[39] Hansen M. B. N. – Između tijela i slike: O "novosti" umjetnosti novih medija - Jezici slike: vizualna kultura i granice reprezentacije, ed. Aleksandar Mijatović; ICR, Rijeka, 2012.

[40] Massumi B. – O superiornosti analognog - Jezici slike: vizualna kultura i granice reprezentacije, ed. Aleksandar Mijatović; ICR, Rijeka, 2012.

[41] Cubitt S. – Visual and audiovisual: from image to moving image; Journal of Visual Culture, Volume: 1 issue: 3, 2002.

[42] Baudrillard J. – Simulations and Simulacra; University of Michigan Press, USA, 1994.

[43] Oculus

<https://www.oculus.com/en-us/>

[44] Commercial erotic app hits: Oculus Rift (2015)

<http://killscreendaily.com/articles/commercial-erotic-app-hits-oculus-rift/>

[45] Is the Oculus Rift designed to be sexist? (2014)

<http://qz.com/192874/is-the-oculus-rift-designed-to-be-sexist/>

[46] Cause we are living in a material world: on iconic turn in cultural sociology (2014)

<http://fresh-eye.cz/cause-we-are-living-in-a-material-world-on-iconic-turn-in-cultural-sociology/2014/06/>

[47] Berry G., The Mythic Element of Mass Media and Its Relation to Plato's Cave

http://www.academia.edu/457845/The_Mythic_Element_of_Mass_Media_and_Its_Relation_to_Plato_s_Cave

[48] Philosophy Professor Sees 'Plato's Cave' in Today's Technologies (2009)

http://legacy.fordham.edu/campus_resources/enewsroom/inside_fordham/november_30_2009/in_focus_faculty_and/philosophy_professor_73804.asp

[49] Plato's Allegory of the Cave–Does this allegory have relevance in our world today? (2011)

<https://worldhumanitiesfths.wordpress.com/2011/08/31/platos-allegory-of-the-cave-does-this-allegory-have-relevance-in-our-world-today/>

[50] Pouyioutas P., Plato's Allegory of the Cave in the Digital Era of the Internet, Web 2.0 Applications, Social Networks and Second Life – An Educational, Political and Social Interpretation

http://www.academia.edu/3694891/Plato_s_Allegory_of_the_Cave_in_the_Digital_Era_of_the_Internet_Web_2.0_Applications_Social_Networks_and_Second_Life_An_Educational_Political_and_Social_Interpretation

[51] Manera A., The “Allegory of the Cave’s” Influence on 21st Century Media

<http://digitalbrushstrokes.blogspot.com/2011/05/allegory-of-caves-influence-on-21st.html>

[52] Plato’s Allegory of the Cave in Second Life (2014)

<http://www.academiccommons.org/2014/09/12/platos-allegory-of-the-cave-in-second-life/>

[53] Second Life

<http://secondlife.com/>

[54] Oculus Rift DK2 Project Viewer Now Available (2014)

<https://community.secondlife.com/t5/Featured-News/Oculus-Rift-DK2-Project-Viewer-Now-Available/ba-p/2843450>

[55] The Nine Best Oculus Rift Games (So Far) (2014)

<http://kotaku.com/the-nine-best-oculus-rift-games-so-far-1637572190>

[56] Oculus Rift impressions: It's amazing until it makes you want to hurl (2012)

<http://www.eurogamer.net/articles/2012-09-05-oculus-rift-impressions-its-amazing-until-it-makes-you-want-to-hurl>