

# Metaverse

---

**Jerončić Grba, Ivan**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2021**

*Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj:* **University of Split, Arts Academy / Sveučilište u Splitu, Umjetnička akademija**

*Permanent link / Trajna poveznica:* <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:175:435517>

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

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



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Arts Academy](#)



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA SPLIT

IVAN JERONČIĆ – GRBA  
**METVERSE**  
DIPLOMSKI RAD

SPLIT, 2021.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA SPLIT

ODJEL ZA LIKOVNE UMJETNOSTI

ODSJEK ZA SLIKARSTVO

**METAVERSE**  
DIPLOMSKI RAD

NAZIV ODSJEKA: Slikarstvo  
Predmet: Diplomski rad  
Student: Ivan Jerončić-Grba  
Mentor: doc. art. Vedran Perkov  
Teorijski mentor: dr. sc. Blaženka Perica, doc.

SPLIT, listopad, 2021.

Ivan Jerončić Grba

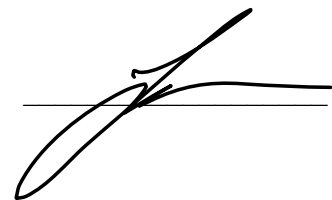
Ime i prezime studenta/ice

## IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je rad METVERSE isključivo rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu, a što pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Student/ica:

U Splitu, 22. rujan. 2021.



## Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Splitu

Diplomski rad

Umjetnička akademija u Splitu

Odjel: LIKOVNI ODJEL

Odsjek: SLIKARSTVO

### SAŽETAK

## METAVERSE

IVAN JERONČIĆ-GRBA

Glavna misao-vodilja u stvaranju ovog djela potječe iz momenta jukstaponiranja raznih slikovnih motiva. Njihova međusobna interakcija, kompozicijski je inspirirana slikama Hieronymusa Boscha u kojima su velike scene podijeljene na manje grupacije sa zasebnim odnosima naspram cjeline. Interakcija raznih poznatih motiva dovodi do usporedbe povijesno-umjetničkih epoha u kojima se sličnosti postavljanja i prikazivanja predstavljaju kao konstantna vizualna reinkarnacija. Slojevitost i prozirnost raznih elemenata, te stvaranje dubine i efekta nadogradnje daje djelu vrstu slikarskog privida. Djelo je također komentar na neprekidnu digitalizaciju slike, transformativnu moć medija, te utjecaj internetske kulture na isto.

**Ključne riječi:** slika, meta-referencijalnost, digitalna umjetnost, novi mediji, meta-mediji

Rad je pohranjen u knjižnici Umjetničke akademije Sveučilišta u Splitu.

**Rad sadrži:** 43 stranica, 14 grafika, 0 tablica, 31 navoda literarnih.

Izvornik je na hrvatskom jeziku.

**Mentor:** doc. art. Vedran Perkov

**Teorijski mentor:** dr. sc. Blaženka Perica, doc.

**Ocjenjivači:** doc. art. Vedran Perkov, red. prof. Viktor Popović,  
izv. prof. Jadranko Runjić

Rad prihvaćen: 22. rujan 2021.

## Basic documentation card

University of Split

Diploma Thesis

The Arts Academy

Department: FINE ARTS

Study program: PAINTING

### ABSTRACT

## METAVERSE

IVAN JERONČIĆ-GRBA

The basis of this work is the moment of juxtaposition of various motifs. Their mutual interaction, inspired by composition of Hieronymus Bosch's paintings in which large scenes are divided into smaller groups with separate relations to the whole. The interaction of various familiar motifs leads to a comparison of art-historical epochs in which the similarities of setting and presentation are presented as a constant visual reincarnation. The complexity and transparency of various elements, as well as the creation of depth and the „upgrading“ effect provide the work with a kind of painterly illusion. The work is also a commentary on the continuous digit(al)ization of the image, the transformative power of the media, and the influence of Internet culture on the same.

**Keywords:** image, meta-reference, digital art, new media, meta-media

Thesis deposited in the library of Arts Academy, University of Split.

**Thesis consists of:** 43 pages, 14 graphics, 0 tables, 31 literary citations.

Original in: Croatian.

**Mentor:** doc. art. Vedran Perkov

**Theory mentor:** dr. sc. Blaženka Perica, doc.

**Reviewers:** doc. art. Vedran Perkov, red. prof. Viktor Popović,

izv. prof. Jadranko Runjić

Thesis accepted: 22. rujan 2021.

# SADRŽAJ

UVOD .....	1
1. TEHNIČKA IZVEDBA RADA .....	2
2. METAVERSE.....	3
2.1 CYBERSPACE .....	4
2.2 VIRTUALNI SVJETOVI .....	4
2.3 INTERNETSKE METAFORE .....	4
2.4 VIZUALNE METAFORE .....	5
3. O RADU .....	6
3.1 DIGITALNA SLIKA .....	7
3.2 VIZUALNI ODGOJ I AUTOROV PRISTUP .....	8
3.3 PRIMJERI METAREFERENCIJALNOSTI .....	9
4. OSMOSE .....	10
4.1 OKO .....	11
5. IZVAN SIMULAKRUMA.....	12
5.1 PICTORIAL TURN .....	13
5.2 IMERZIJA.....	15
6. DIGITALNA AVANGARDA.....	16
6.1 META-MEDIJI .....	16
6.2 META-MEDIJSKO DRUŠTVO.....	17
6.3 NEW MEDIA.....	17
7. TEORIJA SLIKE .....	18
7.1 EPISTEMOLOŠKA I MORALNA PANIKA .....	19
8. CAMERA OBSCURA.....	20
9. RELEVATNI UMJETNICI.....	22
10. ZAKLJUČAK.....	26
POPIS LITERATURE .....	27
SKICE .....	30
PUREREF .....	33
FOTOGRAFIJE RADA.....	35

## UVOD

Ovaj se tekst bavi tematikom suvremene slike, njenom ulogom u društvu, zastupljenosti slike u digitalnoj kulturi i njenoj mogućoj daljnjoj evoluciji kroz tehnološke inovacije. Kao što naslov *Metaverse* - izraz koji se koristi za opisivanje koncepta buduće iteracije/prijenosa internetom - daje naslutiti riječ je o kolektivnom virtualnom prostoru, stvorenom konvergencijom digitalnih medija i fizički postojanog i postojećeg prostora uključujući zbroj svih virtualnih svjetova, proširene stvarnosti i interneta.

Rad se također dotiče teme novih medija i meta-referenci, odnosno pitanjem njihove provenijencije. Koja je naime njihova svrha i odnos s pogledom na slike? U daljnjem tekstu bit će govora o glavnim vizualnim značajkama diplomskog rada, motivacijama za njega i o odabiru motiva koji kroz širok spektar odabranih vizualnih idola dočaravaju meta-sliku slikarstva u 21. stoljeću. Objasnjavaju se izrazi i kontekst internetske kulture, odnos digitalnih svjetova s našom stvarnošću, te se spominju mogući budući oblici komunikacije koji su striktno bazirani na nedorečenosti slike. Bit će riječi i o utjecaju socijalnih medija i chat aplikacija na naše komunikacijske navike i o sve većem korištenju GIF-ova i emotikona kao zamjena za bržu i efikasniju komunikaciju naspram pisane (tipkane) riječi.

U tekstu se također navodi primjer digitalnog rada "Osmose", virtualni prostor u kojem su sudionici sa VR naočalama transportirani u nadrealni svijet inspirira teksturama u kojima sudionici dolaze do duboke meditativne spoznaje samih sebe. "Osmose" otvara nove prostore slike u kojima ona nije više postavljena kao izložbeni predmet pred gledatelje, nego se širi u umovima sudionika kao autentično iskustvo, doživljaj kojeg može pružiti samo digitalna tehnologija.

Postavljaju se i pitanja uloge povijesti umjetnosti u dobu prevlasti vizualne kulture, ali ne nužno i neupitne relevantnosti tzv. visoke umjetnosti. Priloženi diplomski rad stoga zalazi u pitanja vizualnih studija koji prate sve moguće vizualne medije, te autor pokušava primijeniti novu vrstu ovim studijima svojstvenog ne-metodološkog pristupa koji bi mogao biti kompetentan za sve suvremene vizualne fenomene. U okviru tog pokušaja autor navodi kako je epistemološka panika takav jedan fenomen, nuspojava preplavljenosti svijeta vizualnim podražajima i slikama. Radi se o utjecaju internetske kulture/socijalnih medija na percepciju svijeta i društvenih odnosa.

U zadnjim poglavljima priloženog teksta diplomskog rada spominju se za autora i rad važni relevantni umjetnici, kao npr. Hieronymus Bosch čije su slike inspirirale diplomski rad ne samo svojom specifičnom estetikom već i bizarnom naracijom koja kritizira više sisteme



društvene moći koji upravljaju ljudskim životima i moralnim načelima. U zaključku teksta nailazimo na sumiranje i promišljanja o svim navedenim problematikama u pokušaju da se one uvrste u zajednički poredak fenomena digitalizacije

## 1. TEHNIČKA IZVEDBA RADA

Finalno je djelo realizirano kao print u crno-bijeloj tehnici na platnu dimenzija 150 x 330 cm koje je podijeljeno u 3 različita prizora u vertikalnom slijedu. Cjelina rada se prikazuje u dobro osvijetljenoj prostoriji.

Proces izrade naslovljenog diplomskog rada započinje s prikupljanjem odabranih digitalnih slika (prema osobnom nahođenju umjetnika) s raznih muzejskih online arhiva (WikiArt.org, moma.org itd.). Nakon što su odabrane povijesno-umjetničke slike, sličan se proces primjenjuje u odabiru suvremenih vizualnih motiva, prvenstveno s popularnih stranica za pretraživanje slika (google.com/images, pinterest.com). Uz to se također preuzimaju motivi i s video klipova (youtube.com). Svi prikupljeni motivi se pohranjuju na lokalno računalo kao jedan zaseban file/dokument u programu „PureRef“<sup>1</sup> gdje prolaze dodatnu selekciju, a potom odabrani motivi nalaze primjenu na finalnoj slici koja se kolažira od stotine drugih slika. Kompozicija se slaže prema odabranoj tematici cjelokupnog prikaza, ali i prema potencijalnim interakcijama s već ustanovljenim motivima u kolažu. Motivi se posebno obrađuju „digitalnim kistom“ u sfumato tehnici čime tranzicije s jednog na drugi motiv dobivaju „prirodniju“ vizualnu ravnotežu. S takvim postupkom dobiva se slojeviti slikarski prikaz koji upućuje na treću dimenziju djela (dubinu). Nakon integracije raznih motiva u složenu cjelinu potrebno je nadodavati daljnje slojeve ručno naslikanih detalja i efekata preko elemenata kako bi se izrazile pojedinačne teksture. Ovo je dio procesa u kojem se maksimalno koriste slikarske mogućnosti umjetnika-autora, i tijekom kojeg se pomno odabire način na koji bi se estetski najpovoljnije mogli prikazati željeni aspekti za individualne motive. U radu se prikazuju razna umjetnička djela, iz raznih perioda, s raznih medijskih nositelja, te u raznim digitalnim obradama fotografija od strane autora. Intenzivna individualna obrada kod određenih motiva je potrebna zbog vizualne čitljivosti cjelokupne slike.

---

<sup>1</sup>PureRef (2021). Usp.: <https://www.pureref.com/index.php> (pristupljeno: 14. srpnja 2021.)

Kod finalnog se pregleda utvrđuje kontrast koje će djelo poprimit po dogovoru za print na odabranoj površini.

Gotov rad se postavlja na zid minimalne širine od 11 metara s minimalnim razmakom među printevima od 50 cm. Print se objesi na zid s optimalnim brojem štipaljki/hvataljki kako bi se dobila zategnuta površina

## 2. METAVERSE

Metaverse je kolektivni virtualni prostor, stvoren konvergencijom digitalnih medija i fizički postojanog i postojećeg prostora, uključujući zbroj svih virtualnih svjetova, proširene stvarnosti i interneta. Riječ "metaverzum" sastoji se od prefiksa "meta" (što znači izvan, ali i pored, i preko) i osnove "verse" - izraza koji se obično koristi za opisivanje koncepta buduće iteracije/prijenosa internetom, gdje se sastaju postojani zajednički virtualni prostor povezani u jedan kolektivni svemir.

Izraz Metaverse potječe iz znanstveno-fantastične novele "Snow Crash" Neala Stephensona<sup>2</sup> u kojoj se opisuju ljudi kao virtualni avatari koji u međusobnoj interakciji i virtualnim agentima dijele enorman virtualni 3D prostor kao metaforu za realni svijet. Riječ je o novoj iteraciji/prijenosu interneta u kojoj virtualna realnost koegzistira sa stvarnim svijetom, te se posljedice u jednoj realnosti mogu reflektirati na drugu. Današnje primjere takve koegzistencije nalazimo prvenstveno u interakciji s mobilnim uređajima kao npr. smartphone-ovima. Naša dnevna interakcija sa stvarnim svijetom je konstanto ovisna o virtualnom prostoru i informacijama koje dobivamo kroz razne aplikacije: status prometa, prognoza vrijeme, osvježavanje statusa na profilima, raspoloživost i cijena Uber-servisa, postojanost trgovine na google maps-u, itd. U većini slučajeva, kada pojedina osoba ne dobije internetsku prohodnost do željene destinacije, neće je ni tražiti u realnom svijetu. Imamo i obratni primjer prisustvovanja na raznim manifestacijama, bez video- ili foto-dokumentacije o osobnoj nazočnosti. Stvara se nedoumica: je li osoba stvarno prisustvovala tom događaju? Umanjuje se kredibilitet individualne osobe i u stvarnom svijetu pošto nema potvrde o nazočnosti na socijalnim mrežama. Nedvojbeno je da se nalazimo u dobu

---

<sup>2</sup> "Snow Crash", Wikipedia (2021). Usp.: [https://en.wikipedia.org/wiki/Snow\\_Crash](https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash) (pristupljeno: 11. srpnja 2021.)

kolidirajućih višestrukih svjetova, u kojem pojedinac mora baratati s više proxy<sup>3</sup> verzija sebe u borbi za socijalnu relevantnost.

**2.1 CYBERSPACE** je društveno iskustvo u kojem pojedinci mogu komunicirati, razmjenjivati ideje i informacije, pružati društvenu podršku, voditi poslovanje, izravno djelovati, stvarati umjetnička djela, igrati igre, uključivati se u političke rasprave itd.. Cyberspace je postao sinonim za opisivanje svega što je povezano, što je u interakciji kroz internetsku vezu ili općenito s internetskom kulturom. Iako potpuna definicija riječi nije postavljena zbog konstantnog priliva u razvoju tehnologije i zbog interakcije s njom - u kontekstu priloženog diplomskog rada cyberspace ćemo definirati kao sve virtualne prostore koje nalazimo u interakciji s internetskom kulturom koja omogućuje komunikaciju neovisno o korisnikovoj lokaciji.

**2.2 VIRTUALNI SVJETOVI** su digitalno simulirani prostori u kojima pomoću avatara stupimo u interakciju s ostalim sudionicima i svijetom. Avatari mogu imati ljudski oblik ili bilo kakvu drugu zamišljenu formu. Povezanost sa svijetom također može biti jednostavna, kao npr. pomoću VR headset-a (klasična audio-vizualna interakcija uz mogućnost slobodnog pokreta glave umjesto pogleda na stacionirani ekran)<sup>4</sup>, a može uključivati i više osjetila odjednom kao npr. dodir i miris što se postiže pomoću posebnih odijela. Imerzija, uranjanje i/ili uronjenost je ključni pojam za ovakve svjetove, pošto se teži što većem stapanju i/ili zamjeni pravog svijeta za virtualni. Time se otvaraju mogućnosti za istinsku ravnopravnu socijalnu interakciju, te osobno samosaznanje i razvoj koji bi u stvarnom svijetu bili nemogući.

**2.3 INTERNETSKE METAFORE** pružaju korisnicima strukturu za razumijevanje i komuniciranje različitih funkcija, upotreba i iskustava. Prednost korištenja metafora je ta što pojedincima omogućuju vizualizaciju apstraktnog pojma ili fenomena s kojim imaju ograničeno iskustvo u usporedbi s konkretnim, dobro poznatim konceptom kao što je npr. fizičko kretanje kroz prostor. Metafore za opisivanje interneta koristile su se od njegovog nastanka i razvile su se

---

<sup>3</sup> "Proxy"- sinonim za virtualnog avatara u cyberspaceu.

<sup>4</sup> "Virtual reality headset", Wikipedia (2021). Usp.: [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality\\_headset](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality_headset) (pristupljeno: 28. srpnja 2021.)

iz potrebe da internet svi razumiju. One su pomogle u navigaciji kroz neopipljive i nevidljive strukture interneta, te shvaćanju međusobnih interakcija u digitalnoj domeni. Dobar primjer internetske metafore je “surfanje Internetom“. Napretkom tehnologije se javljaju sve kompleksniji vizualni elementi, što dovodi do nove vrste iščitavanja/navigiranja. Pojavljuju se “vizualne metafore“. Za razliku od lingvističkih metafora one pružaju apstraktniji “opis” virtualne strukture, a time i točniju mentalnu sliku mogućnosti interakcije sa zadanom tehnologijom na nove načine.

**2.4 VIZUALNE METAFORE** su vrsta metafore. Postoje dvije vrste vizualnih metafora: prostorne metafore i stilske metafore. Prostorne metafore uključuju podatke o mjestu gdje se objekti nalaze, njihovu veličinu, jesu li apstraktni ili realni i kako su raspoređeni u odnosu na druge objekte. Stilske vizualne metafore više govore o tome kako ti objekti izgledaju specifično. Na primjer, boja objekta, količina njegovih detalja ili njegova veličina. Prvenstveno se stilske metafore koriste u marketinškom svijetu gdje brza vizualna čitljivost i emocionalna reakcija mogu u kratkom roku stvoriti povezanost određenog proizvoda s “višom idejom” o njegovoj namjeni, mogućnostima ili potaknuti na promjenu osobnog načina života.

Vizualne metafore mogu se smatrati novim jezikom interneta. Posljednjih godina zbog tehnološke dostupnosti uviđamo sve veću prisutnost vizualnih fenomena u privatnom životu. Nedvojbeno je povezanost čovjeka i slike, ili iskustva vizualnog dokumentiranja u mislima. Slikovno/vizualno dokumentiranje povijesno gledano obuhvaća razne prakse: od slika u špilji Altamira do crtanih pejzaža koji bi nastali na obiteljskim putovanjima u 19 stoljeću (član obitelji koji je bio vješt u tome, crtežom bi dokumentirao izlet), pa do video-dokumentiranja sastanaka, skupova, vijećanja i sličnih prigoda i recentnog vloganja (dokumentiranja skoro svake minute vlastitog svakodnevnog života na socijalnim medijima). Stvaranje vizualnih tragova u raznim medijima je neizostavna nuspojava ljudskog stanja i potreba za shvaćanjem nas samih u prostorima u kojima živimo. Vizualne metafore pružaju uvid u taj i u novi medijalni prostor i omogućuju lakšu navigaciju kroz razne virtualne prostore.

Primjere vizualnih metafora nalazimo u virtualnim prostorima, od chata u kojem se koriste smajlići i gif-ovi da bi zamijenili jednu ili više riječi, do velikih virtualnih prostranstava u online igrama gdje specifični predmeti imaju određenu vrstu apliciranog apstraktnog efekta kao npr.

prikazivanje aure (jasno blistavo polje zračenja u više boja koje okružuje osobu ili objekt poput plašta ili aureole) oko-protivničkog igrača da bi se taj bolje raspoznao od okoline. Također postoje primjene vizualnih simbola koji se laserski projiciraju na prednje staklo auta kako bi se vozaču olakšala navigacija po cesti - npr. geometarskim oblicima i bojom signaliziralo bi se da vozač ide prebrzo u nadolazeći zavoj.

### 3. O RADU

Diplomski se rad u praktičnom dijelu sastoji od tri crno-bijele digitalne slike, horizontalne protežnosti u cjelini, ali kompozicija se sastoji od tri vertikalno usmjerena uzastopna segmenta. Motivi su rezultati raznih digitalnih tehnika (kolažiranje, digitalno slikanje i 3D implementacija). Za motive su se koristili razni isječci iz poznatih umjetničkih djela (svih disciplina, od slikarstva do visoko tehnoloških suvremenih ostvarenja) koja se mogu naći u online arhivima preko interneta, te od slika popularnih vizualnih trendova, koji su stalne pojave u suvremenim medijima (od novih medija kao što su igrice do influencerske kulture koja se javila u zadnjih pet godina preko socijalnih mreža). Glavna misao-vodilja u stvaranju ovog djela potječe iz momenta jukstaponiranja raznih motiva u napućenom prostoru. Njihova međusobna interakcija kompozicijski je inspirirana slikama Hieronymusa Boscha u kojima su velike scene podijeljene na manje grupacije sa zasebnim odnosima naspram cjeline. Interakcija raznih, uglavnom naširoko poznatih motiva navodi nas na usporedbe povijesno-umjetničkih epoha u kojima se sličnosti postavljanja i prikazivanja motiva u djelima predstavljaju kao konstantna vizualna reinkarnacija. Slojevitost i prozirnost raznih elemenata kod tretiranih motiva, te stvaranje dubine i efekata nadogradnje daju djelu sasvim specifičnu vrstu slikarskog privida, jer djelo nadilazi svoju temeljnu gradnju kao kolaž i prelazi sa svakim novim slojem sve više u sferu dinamičnog prikaza odnosno javlja se moment vremenske dimenzije, prolaznosti. Efekt podsjeća na popularnu tranziciju koju susrećemo u filmskoj industriji kao „cross dissolve“, prilikom čega se prelazi s/iz jednog kadra u/na drugi, iz jedne epohe u drugu. Riječ je o velikom „timelapsu“<sup>5</sup> kojeg promatrač može po volji sagledati sa svih strana. Kao biće

---

<sup>5</sup> „timelaps“- tehnika ubrzavanja video snimke, npr. video zapisi od par dana neprekidnog snimanja se mogu prikazati u par sekundi.

četvrte dimenzije promatrač ima slobodu "sagledavati vrijeme" (metaforično postignuto u djelu) kao fizičku manifestaciju nad kojom vrši svoju analizu.

Vizualno grupiranje djela i fragmentarno iščitavanje daljnja su svojstva priloženog diplomskog rada. Iako stilski homogeno, rad se dijeli pomoću sličnih motiva povezanih s ujedinjujućim tipom pozadine. Ti zasebni prikazi, iako dio cjeline, mogu stajati samostalno. Ideja autora je bila da dobije sliku u slici. Iščitavanje djela se znatno mijenja ovisno o udaljenosti promatrača. Autorova želja bila je postići vizualni novitet fraktalnim iščitavanjem mikro i makro odnosa, oživjeti svijet slikarskih motiva, stvoriti sliku za sve slike. Na taj se način prema sudu autora stvara istinski "Metaverse", prostor povezanosti u kojem svi motivi iz svih zabilježenih epoha dobivaju ravnopravnu reprezentaciju, stupaju u dinamične odnose, interferiraju, miješaju se i prelaze jedan preko drugoga. Za razliku od muzejskog razgledavanja s ustanovljenom skopičkom strukturom i forsiranom segmentacijom, pri čemu se doživljaji djela prezentiraju samo kao dio određene vremenske epohe, geološke lokacije ili stila. Sagledavanje motiva bez konteksta definiranog od strane institucije dovodi do "prirodnijeg" iščitavanja vizualne poruke u slici. Svježi pogled otvara nove perspektive i potiče širenje i izmjene viđenja diskursa, dok reinkarnacija motiva prikazuje/emanira konstantne evolucijske cikluse novih pogleda na već poznata ljudska ostvarenja. Iskazuje se volja za rastom i potiče znatiželja za spoznajom i autorefleksijom. Ovaj diplomski rad je vidljivi zapis takve vizualne i psihološke evolucije omogućen suvremenim medijima pohrane i manipulacije.

### 3.1 DIGITALNA SLIKA<sup>6</sup>

Digitalna slika podrazumijeva vizualni prikaz sastavljen od elemenata zvanih piksel, od kojih svaki ima diskretne količine numeričkog prikaza za svoj intenzitet i vrstu boje, a te numeričke količine su po potrebi dotične slike raspoređene na koordinatnom prostoru označenom s x i y osi. Duljina x i y osi je definirana ovisno o krajnjoj rezoluciji slike. Izraz "digitalna slika" se prvenstveno međutim referira na rasterske slike ili bitmap slike. Rasterske slike se mogu stvoriti korištenjem različitih ulaznih uređaja i tehnika, poput digitalnih fotoaparata, skenera, radara u

---

<sup>6</sup> "Digital painting", povijest i razvoj digitalne tehnologije, Wikipedia, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting) (pristupljeno: 2. kolovoza 2021.)

zraku i drugih alata. Rasterske slike također se mogu sintetizirati iz proizvoljnih podataka bez slike, poput matematičkih funkcija ili trodimenzionalnih geometrijskih modela. One su glavni format za online arhive, a u većini slučajeva dolaze u digitalnim formatima kao: "JPEG, TIFF, PNG". U priloženom diplomskom radu se ti formati obrađuju akumulirani u softveru "Photoshop", kako bi se s raznim alatima stvorila nova digitalna slika. Taj proces se zove "digitalno procesiranje", prilikom kojeg se pomoću algoritama omogućava da se data informacije drugačije iščitavaju, kopiraju, interpoliraju i tako dalje.

Odabir autora pri svakom takvom pristupu je primarno proizašao iz dane mogućnosti u okvirima aktualno raspoložive tehnologije, iz njegove osobne zainteresiranosti za istraživanjem digitalnog područja vizualnog svijeta i iz generiranja novih vizualnih iskustava.

### **3.2 VIZUALNI ODGOJ I AUTOROV PRISTUP**

Da bismo razumjeli pomno odabrane motive u polju slike priloženog diplomskog rada potrebno je sagledati genezu autorove vizualne edukacije, te kontekst mjesta i doba u kojem je rođen. Kao i većina djece početkom 21. stoljeća i autor je imao omogućen pristup internetu od rane dobi, isprva u susretima s animiranim likovima na televiziji, a poslije s 3D-svjetovima u računalnim igricama. Takav vizualan odgoj je značajno drugačiji od edukacije prijašnjih generacija umjetnika. Potpuna podjela između virtualne i analogne realnosti se nikad nije u potpunosti dogodila. Pogled autorove generacije na digitalne svjetove nije pogled na nešto nestvarno ili hiperapstraktno. Ti se svjetovi poimaju jednako blisko kao što se poima odlazak u park ili bilo koje drugo poznato mjesto za druženje ili interakciju - riječ je o samo još jednom prostoru (sa svojim zasebnim pravilima). Druženja su mogla nastati u virtualnom prostoru, nastaviti se vani, na igralištu, pa poslije opet u novom virtualnom prostoru. Ta prisnost s digitalno izgrađenim svjetovima i konstantna suočavanja s vizualnim referencama rezultirali su potrebom za kompulzivnom akumulacijom, određenom sakupljačkom strašću čemu svjedoči i priloženi diplomski rad. Metareferencijalnost i metafikcija su u konstantnoj cirkularnoj uporabi, te u Cyberspace-u trebamo reference jer se bez njih gubimo, odnosno trebamo neki vanjski pokazatelj: kao što svjetionik brodu pokazuje udaljenost od obale, tako eksterne reference pokazuju odmak od virtualno nastalog sadržaja u odnosu na izvorni sadržaj. Virtualni i analogni prostor za efikasnu

koegzistenciju moraju neprekidno imati dotok, više točaka vizualnih referenci i metafora, koje služe istim ciljevima kao referentne koordinate u euklidskom prostoru.”<sup>7</sup>

### 3.3 PRIMJERI METAREFERENCIJALNOSTI

Slika “Manetov balkon”<sup>8</sup> (1950) Renéa Magrittea je metareferencijalna u odnosu na originalno Manetovo djelo, sliku “Balkon” (1868-69). Riječ je o slici na kojoj Magritte većinu elemenata kopira s originala, ali velika razlika nastaje u prikazu glavnih figura: kod Magrittea umjesto tri ljudske figure koje s Manetove slike gledaju u promatrača, nalazimo tri lijesa. Djelo upućuje na prolaznost, na smrtnost ljudi koji su pozirali za Manetovu sliku, a koji bi u vrijeme nastanka Magritteove verzije slike već zasigurno bili pokojnici. Magritteov pristup uključuje i poigravanje sa slikarskim stilom: on je negirao impresionistički stil koji nalazimo u referentnom originalu, jer svoju sliku radi na njemu svojstven način, u stilu tzv. magičnog realizma. Negiranjem stila prethodnika čija slika mu je izvorni predložak, ali preuzimanjem elemenata kompozicije i tematskog oslonca Magritte radi novo djelo koje postaje referenca za cijeli pothvat slikarstva u kojem se isti vizualni utisci i motivi izražavaju kroz razne stilske epohe.

Film Petera Weira “The Truman Show” (1998)<sup>9</sup> predstavlja glavnog protagonistu filma (Truman je Jim Carey) koji ne shvaća situaciju u kojoj se nalazi. Truman naime ne zna da se cijeli njegov život tajno snima u zatvorenoj kapsuli TV-studija i uživo emitira na javnoj televiziji, dok smo mi kao gledatelji od početka upućeni u tu situaciju. Kroz film se konstantno pojavljuju reference na “realnu” pozadinu generalne produkcije dotične TV-emisije: statisti se neuspješno drže zadanih uloga kad se glavni lik počinje ponašati drugačije nego očekivano; s neba pada rasvjeta, postavljaju se indirektno reklame za proizvode gdje god se stigne itd. Klišeji koje asociramo uz TV-produkciju su metareferenca na druge TV-emisije koje su prikazivale produkciju filma. Cijeli se film može također sagledati kao metareferenca na alegoriju Platonove špilje. Glavni lik napušta svijet sjena kako bih potražio istinu vani, u svjetlu.

---

<sup>7</sup> “Euklidski prostor” - Hrvatska enciklopedija, **Usp.:** <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=18598> (pristupljeno: 29. kolovoza 2021.)

<sup>8</sup> “The Balcony” (Eduard Manet), Wikipedia, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Balcony\\_\(Manet\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Balcony_(Manet)) (pristupljeno: 24. kolovoza 2021.)

<sup>9</sup> “The Truman Show”, Imdb.com, **Usp.:** <https://www.imdb.com/title/tt0120382> (pristupljeno: 24. kolovoza 2021.)



## 4. OSMOSE

Virtualno iskustvo kojeg je kreirala umjetnica Charlotte Davies pod nazivom "Osmose" je iskustvo virtualnog prostora u kojem sudionici pomoću VR (virtual reality) naočalama doživljavaju apstraktne prostore sačinjene od raznih tekstura koje pronalazimo u prirodnom okruženju. Te su dvodimenzionalne teksture postavljene u kartezijanskom koordinatnom sustavu kroz koji zadobivaju na trećoj dimenziji u smislu fizičkog prostora. Promatrači su od trenutka kada stave naočale uvedeni u centar zbivanja: razne prirodom inspirirane teksture počinju "prolaziti" kroz gledatelja, stvaraju iluziju doslovne prolaznosti/prohodnosti kroz materiju i iluziju uranjanja/spajanja s virtualnim prostorom. "Osmose", u prijevodu "osmoza", je naziv fizičkog fenomena (poznatog u biologiji) u kojem tekuća materija (dvije tekućine) različitih koncentracija prolaze kroz polupropusnu membranu ostavljajući za sobom čestice otopljenih tvari. "Being-in-the-world" - as embodied consciousness in an enveloping space where boundaries between inner/outer, and mind/body dissolve."<sup>10</sup> Simultano se stvara meditativni prostor u kojem gubimo ego, napuštamo sve što nas čini ljudskim u psihološkom kontekstu. Jedno od značajnih preklapanja djela Charlotte Davies i priloženog diplomskog rada je korištenje digitalnih tehnika za postizanje modernog sfumato efekta, konstantnog preklapanja raznih video-tekstura čime se postižu novi aspekti prostorno-vremenske dimenzije (trajanje/prolaznost i dubina), što je blisko Adornovom iskazu: "Distance is the primary condition for getting close to the content of a work."<sup>11</sup> Stavljanjem, "uranjanjem" promatrača izravno u djelo gubi se mogućnost objektivne analize i korektna kategorizacije kao i dinamika između umjetničkog djela i promatrača koju nalazimo tijekom većine razdoblja ljudske povijesti: prevelika imerzija pretvara umjetničku poruku u iskustvo osjetila bez mogućnosti uspostavljanja diskursa. Fenomen "real time" je neshvatljiv u trenutku, fokus nam je u potpunosti usmjeren na audio-vizualno iskustvo dok smo u imerzivnom stanju, odnosu s djelom. Bilo kakva smisljena poruka koju možemo dobiti nastaje tek kasnijom analizom sjećanja na viđeno.

Druga točka preklapanja rada Charlotte Davies s priloženim diplomskim radom proizlazi iz suvremenog problema digitalizacije umjetničkog djela. U povijesnom kontekstu umjetnička su djela imala više definirajućih konstanti na koje bi se mogla historijski i kulturološki nadovezati,

---

<sup>10</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press, 2003., str. 199

<sup>11</sup> Ibid., str. 202

npr. kroz upotrijebljeni materijal, način obrade materijala, te njegovu lokaciju i povezanosti s okolinom. Kod digitalnog djela te konstante ne postoje - sve je arhivirano kao numerički zapis koji se potencijalno može interpretirati na beskonačno mnogo načina, modelirati ili multiplicirati po volji korisnika sve dok postoje sistemi koji raspoznaju vrstu arhive s kojom se radi. Oliver Grau upućuje na to da takvo djelo nema istinski identitet koji bi vrijedilo kolektivno zapamtiti kao na primjer Michelangelovu skulpturu Davida, kojoj se kontekst kroz vrijeme puno ne mijenja zbog relativne stabilnog materijala iz kojeg je napravljeno. Njegova se originalnost i kulturološko značenje ne dovodi u pitanje<sup>12</sup>.

## 4.1 OKO

U posljednjih par desetljeća većina umjetničkih djela nastalih pomoću modernih uređaja poput kamera, fotoaparata i 3D-skenera ima jedno zajedničko obilježje: digitalna pohrana i vizualna prezentacija preko ekrana ili sličnih uređaja koji iskorištavaju evolucijske slabosti oka kako bi prezentirale vremensku dimenziju u radu. Krajnji cilj je predstavljanje slike u vidnom korteksu kojem oko služi kao medij za korektno prenošenje informacija. Digitalne snimke same po sebi nemaju zapisanu vremensku dimenziju, a poznato je i iz povijesti slikarstva da se pokušaj vizualizacije vremena dobivao pažljivom primjenom sfumato-tehnike na rubu figure koja bi bila prikazana u pokretu. Kasnije su, početkom 20. stoljeća u Italiji, futuristi pokušali prikazati pokret kao ponavljajuće fragmentirane dijelove forme oko glavnog subjekta u slici. Uvođenjem modernih medija kao TV-a i kino projekcije, pojavljuju se slike u obliku pulsirajućeg elektromagnetskog zračenja (fotona). Danas je jasno da svaki prikaz koji se ponavlja više od dvanaest puta u sekundi ispred oka može dovesti do privida pokreta, te da povećavanjem broja ponavljanja pokreti postaju sve čišći, a iluzija kretanja sve veća. U takvom prikazu svaka nastala svjetlosna slika može biti unikatna pogotovo ako je riječ o prikazu virtualnog prostora u kojem gledatelj ima slobodu fizičkog kretanja. Gledatelji stvaraju privremenu sliku od akumuliranih svjetlosnih privida koji su ostali zabilježeni okom kao "retinal afterimage"<sup>13</sup>. Djela postaju dematerijalizirana - ontološki

---

<sup>12</sup> Ibid., str. 205, 206

<sup>13</sup> "retinal afterimage"- je slika koja se nastavlja pojavljivati u očima i nakon razdoblja izlaganja pogleda izvornoj slici. Do naknadnih slika dolazi jer se fotokemijska aktivnost u mrežnici nastavlja čak i kad oči više ne doživljavaju izvorni podražaj.

gledano djelo se više ne percipira kroz tehnologije koje su ga omogućile, nego kroz utjecaj koji ostavlja kao prostor za međusobnu interakciju.

## 5. IZVAN SIMULAKRUMA

U “Visibility as materiality”<sup>14</sup> nas autor teksta Krešimir Purgar informira o tome kako bi generalna teorija slike trebala predstavljati ontološku razinu analize slike, praćenu pitanjima kao npr.: Zašto slika postoji? Što predstavlja i kako se slika razlikuje od onoga što predstavlja? i slično. Dok god postoji fizička struktura slike i dok god se u slici očituju jasni primjeri simulakruma i mimeze ona se generalno može uvrstiti u kategoričnu analizu teorije slike. “First, images can present anything we are able to recognize in them. Second, what we recognize in images is not what the actual images are – wooden plates, walls or screens.”<sup>15</sup>. Trenutna dilema oko kategorizacije suvremenih digitalnih slika naspram tradicionalnog slikarstva sažima se u pitanju vizualne originalnosti. Zbog prirode tradicionalne, npr. uljane slike u kojoj se jasno očituje simulakrum i mimeza, možemo se lako vratiti do pravog izvora depikcije. Ovdje ne dolazi do zamjene vizualnog identiteta. Uljana slika kao medij u svojoj materijalnosti jasno ukazuje na ulogu nositelja vizualnih informacija proizašlih iz umjetnikovih opservacija realnosti. Virtualna realnost nije umjetničko djelo samo po sebi - ono je platforma na kojoj se djelo može doživjeti, imerzija je na daleko većoj razini nego u slučaju uljane slike (čak i da je ta oprostovljena tako da se u nju može ući!), pošto se gubi odnos slikanog i reference: osjećaj za ono što je realno, iskustvo u virtualnom prostoru postaje nova istinska realnost koju doživljavamo, što naravno proizlazi kontekstualno iz poznatih aspekata primarne realnosti, ali ima mogućnost neograničenog digitalnog editiranja što dovodi do iskustava, nezamislivih na bilo koji drugi način.

Ulazimo u doba novog dinamizma, kako bi rekao Krešimir Purgar. Granice čiste vizualne reprezentacije lagano počinju nestajati, kao što u kulturološkom krugu na Zapadu lagano prihvaćeni novi seksualni identiteti i binarnost spolova odlaze u prošlost, tako će se morati prihvaćati i lagani prijelaz ljudi u "cyborge", prijelaz iz vizualnih prikaza nečega realnog na ekranu na viđenja nečega istinski originalnog što možemo doživjeti samo kroz suvremenu tehnologiju.

---

<sup>14</sup> Krešimir Purgar, *Pictorial Appearing, Image Theory After Representation*, Transcript Verlag, 2019., str. 17

<sup>15</sup> Ibid., str. 25

“The history of abstract art has confirmed that the image cannot represent nothing.”<sup>16</sup>

Povijesno-umjetnički je dokazano da slike uvijek imaju neku vrstu prikaza/reprezentacije, pa u krajnjem slučaju – reprezentacija su samih sebe. Ali to ne odgovara na pitanje: Je li moguće da prikaz/reprezentacija evoluiru u nešto zasebno/samostalno? Sve većom zastupljenošću umjetne inteligencije u aplikacijama i širenjem podataka kroz internet, te zahvaljujući sve snažnijem uplivu procesiranja enormnih količina podataka bližimo se krajnjim granicama shvaćanja tehnologije s kojom baratamo na dnevnoj bazi. Vizualizacije kao Google-ov “deep dreams”<sup>17</sup> u kojem vizualne informacije prolaze kroz “artificial neural networks” pretvarajući doslovne informacije u snove umjetne inteligencije koje možemo vidjeti kao digitalne slike je dokaz da pravac u kojem će tehnologija utjecati na vizualno područje života nije konačno definiran.

## 5.1 PICTORIAL TURN

Preispitivanje vizualne evolucije u sferi digitalnih medija je jedno od glavnih pitanja kojih se dotiče priloženi diplomski rad. Richard Rorty je u zborniku *The linguistic turn*<sup>18</sup> (1967) predstavio bitne tekstove s fokusom na filozofiji jezika koji su tijekom prve polovine 20. stoljeća dokazivali primarnost jezika u pitanjima spoznaje, čime je indirektno u problematiku jezika uveo pitanje vizualnih medija. Naravno, ukoliko imamo na umu suvremenu teorijsku paradigmu - *iconic* i/ili *pictorial turn* odnosno slikovni obrat koja je već i nazivom parafraza Rortyevog jezičkog obrata. Za Rortya je društvo tekst, a priroda i njeni prikazi su nesvjesno strukturirani kao tekst u područjima znanstvene analize čime se razotkriva konstantna nedorečenost višestrukih značenja vizualnih prikaza koje tekst jednostavno ne može predočiti. Tekst u suštini ne omogućuje simultano vizualno preklapanje mentalnih slika, jer samo vizualno predočavanje (predodžba, imaginacija) prilikom uporabe riječi nastaje u pauzama između njih. Taj diskontinuitet je osnovni problem u znanstvenom i društvenom diskursu koju je u nasljeđe između ostalog ostavio Rortyev zbornik.

---

<sup>16</sup> Ibid., str. 31

<sup>17</sup> Deep Dream Generator (2021). **Usp.:** <https://deepdreamgenerator.com> (pristupljeno: 16. kolovoza 2021.)

<sup>18</sup> Richard Rorty, Stanford Encyclopedia of Philosophy. **Usp.:** <https://plato.stanford.edu/entries/rorty/#RortConvPhil> (pristupljeno: 19. kolovoza 2021.)

Razvoj tehnologije te time povezana iznenadna eksplozija reprodukcije moći slika uzrokovali su pomak interesa pri čemu je slika došla u centar društvenog i kulturološkog zbivanja. Počeli su se javljati znakovi vizualne dominacije koju američki teoretičar W.J.T. Mitchell od polovine 1980-ih opisuje kao spomenuti “the pictorial turn”<sup>19</sup>. Veliku promjenu teorijske paradigme u društvu i znanosti donijela je dakle recentna dominacija slika koje predstavljaju novi fokus kroz koji percipiramo i stječemo nova saznanja, gradimo diskurse, naglašavamo vizualne značajke kojih nije lišen ni jezik sam, itd. Taj zaokret od lingvistički utemeljene spoznaje i društva ka dominantno vizualnim fenomenima u stvarnosti doveo je do formiranja novih filozofskih disciplina koje sudjeluju u oblikovanju shvaćanja u novonastaloj situaciji. Vizualni studiji su jedna takva disciplina, osnovana s ciljem interdisciplinarnog proučavanja kompleksnih znanstveno-teoretskih problema cjelokupnog područja vizualnog u suvremenoj civilizaciji (od visoke umjetnosti do popularne kulture).

Zbog promjenjivih tehnoloških aspekata vizualne kulture, mnogi se aspekti vizualnih studija preklapaju s proučavanjem suvremenih tehnologija i znanosti što uključuje razne hibridne tehnologije elektroničkih medija, područja neurologije, simulacije i umjetne inteligencije (strojno učenje). Eksponencijalna priroda razvoja reprodukcijских i generativnih tehnika predstavlja jednu od glavnih tema vizualnih studija. Postavljaju se pitanja poput: Kako nove slike nastaju? Kako strojno učenje funkcionira? i Kakva je poveznica umjetne inteligencije s pravom/prirodnom inteligencijom? Je li generirana slika putem umjetne inteligencije odraz čovjekovog unutrašnjeg mehanizma za stvaranje slika/vizualnoga ili samo komplicirana simulacija predvidivog ishoda? Ta situacija neminovno dovodi i do podjele između klasične povijesti umjetnosti i vizualnih studija: dok se povijest umjetnosti brine za daljnji razvoj visoke umjetnosti, za njeno očuvanje i alokacijom od ostatka suvremenog vizualnog razvoja, vizualni studiji nastoje u svoja istraživanja integrirati kompleksnu raznovrsnost pitanja o svijetu svekolikih vizualnih fenomena u kulturi, tj. ne ograničavaju se isključivo na umjetnička djela.

---

<sup>19</sup> W.J.T. Mitchell, *Picture Theory*, Chicago: University of Chicago Press, 1994., u: *IMAGES: Journal for Visual Studies*, , **Usp.:** <http://www.visual-studies.com/images/no2/purgar.html> (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)

“From a visual-culture standpoint, art history can appear disconnected from contemporary life“<sup>20</sup>

Vizualni studiji se fokusiraju na evolucijski razvoju slike u širem smislu, neovisno o kulturološki unaprijed određenoj vrijednosti i relevantnosti vizualnog predmeta istraživanja. Generirani GIF- file ima istu evolucijsku vrijednost kao npr. djelo Jeffa Koonsa, iako jedno podrazumijeva sferu kvantitete i kulturološkog utjecaja (internetska kultura), a drugo sferu kvalitete i povijesno-umjetničke relevantnosti (kulturna praksa galerijskog izlaganja). Polja preklapanja su dakako moguća, pogotovo u područjima suvremene umjetnosti, u kojoj se galerijsko izlaganje i internetska kič-kultura često isprepliću iznoseći na vidjelo nove problemske aspekte u shvaćanju slike i njenog krajnjeg utjecaja.

## 5.2 IMERZIJA

“Do pictures really want to live?“<sup>21</sup> – pita francuski filozof Jacques Rancière.

Prema sudu Krešimira Purgara problematika vizualnih studija u pogledu suvremenih medija artikulira se oko definiranja materijalne komponente umjetničkog djela u interakciji s gledateljem<sup>22</sup>. U takvoj perspektivi vizualni studiji postaju disciplina koja proučava niz događaja i pojava, a ne isključivo i/ili u prvom redu fizičke predmete vizualnog svijeta, što znači da ti studiji ostaju disciplina fenomena tj. u domeni fenomenologije. Smanjivanje, pa i poništavanje razmaka između promatrača i slike, sve do njegove uronjenosti u sliku, gubljenje bilo kakvog materijalnog nositelja slike, odnosno potpuna imerzija u vizualno iskustvo idu u prilog toj tvrdnji. Spajanjem virtualnih svjetova i novih tehnoloških otkrića u polju “natural user interface-a“, nadalje će Purgar, polagano ulazimo u još jedan filozofski zaokret u kojem se moraju definirat nove perspektive.

---

<sup>20</sup> Ibid. Izjava potiče od američkog povjesničara umjetnosti, i teoretičara vizualnih studija, Jamesa Elkinsa.

<sup>21</sup> Jacques Rancière, "Do Pictures Really Want to Live?", u tekstu *Culture, Theory and Critique*, u: *IMAGES: Journal for Visual Studies*, 2009., str. 123-132. **Usp.:** <http://www.visual-studies.com/images/no2/purgar.html> (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)

<sup>22</sup> Ibid.

## 6. DIGITALNA AVANGARDA

Kao zadnje desetljeće u kojem su nam se pružale nove mogućnosti izražavanja u analognom mediju možemo smatrati 1920-te. Cijelo 20. stoljeće nadalje bila je faza sazrijevanja i razvoja tehnologija. Međusobna kombinacija, cirkulacija i dostupnost u “mainstream“ društvu uvela je tehnike u digitalnu domenu. Kompjuter je u ovom slučaju samo omogućavao bržu i konzistentniju transformaciju i distribuciju nastalih djela do finalnog konzumenta. Kao jedan od primjera rezultata razvoja kompjutorske tehnologije je alat “cut, copy - paste“ koji nije ništa drugo nego ponovo rođenje kolažnih tehnika koje poznajemo iz avangarde.

Moderno računalno sučelje konstantno je pred korisnikom aktivno kao preklapanje višestrukih programskih “prozora“ koje svakodnevno koristimo u multitasking-operacijama što je proizišlo iz filmske umjetnosti kao efekt pod nazivom “superimposed images“<sup>23</sup>. Na platnu se simultano prikazuju dvije scene koje se temporalno preklapaju. Danas je taj relikv ostao u obliku tranzicijskog efekta “cross-dissolve“ kojim se omogućava vizualno umirujuća tranzicija u pogledu gore spomenutih činjenica. 3D vizualizacija je također nezamjenjiv alat u suvremenoj arhitekturi i generalnom inženjerstvu. Klikom miša omogućava nam se stvaranje nove perspektive (*defamiliarization*), stvarajući enormnu vremensku uštedu i uvid u dotad neviđen proces. Taj koncept proizlazi iz avangardne fotografije, iz postupka kroz koji kamera postaje oko promatrača tražeći nove, dotad neviđene i zanimljive poglede na svijet.

### 6.1 META-MEDIJI

Ustanovljeno je da naše tretiranje digitaliziranih medija nije nužno bitno drugačije od tehnika obrade vizualnih podataka početkom 20. stoljeća. Ne zbog potencijala digitalnih mogućnosti nego zbog kulturološkog konteksta koji nam nameće vizualne norme obrade i odnosa s danim medijem. Suvremeni je primjer koji govori u korist te tvrdnje povratak na crno-bijelu fotografiju i dodavanje umjetnog šuma u sliku: usprkos tome što digitalni aparati imaju mogućnost

---

<sup>23</sup> “superimposed images“- superpozicija je postavljanje slike ili videozapisa na već postojeću sliku ili video zapis, obično za dodavanje ukupnog efekta slike, ali i ponekad za prikrivanje, *Wikipedia*, Usp.: <https://en.wikipedia.org/wiki/Superimposition> (pristupljeno: 11. srpnja 2021.)

fotografiranja potpuno čiste slike, mi je namjerno vizualno "degradiramo" da bi je u očima društva estetski učinili prihvatljivijom jer ona sada podsjeća na analognu fotografiju.

Pored obrade, inovativne tehnike iščitavanja i arhiviranja su ono što prvenstveno definira digitalne medije. Primjeri su: hypermedia, baze podataka, online tražilice, "data mining", procesiranje slike, vizualizacija i simulacija enormnih količina podataka.<sup>24</sup>

## 6.2 META-MEDIJSKO DRUŠTVO

Meta-medijsko društvo je termin koji podrazumijeva enormnu akumulaciju – obradom iz prirodnih izvora - pridobivenog materijala. Preko prethodno ustanovljenih medija umjetnici dolaze u poziciju da u gore spomenutim arhivima nalaze veći broj mogućnosti izbora polaznih točaka budućih umjetničkih djela. Početak djela iz čiste plohe postaje manje favorizirana praksa kako se otvaraju bezbrojne mogućnosti kod lako pristupačnih vizualnih arhiva prilikom nadogradnje i manipulacije postojećih vizualnih zapisa. Korištenje "stock footage-a" i prethodno pronađenih 3D modela ubrzava kreativni proces čime brže dolazimo do željenih rezultata. Lev Manovich je koristio metaforu Platonove špilje u kojoj predstavlja internet kao svjetlo (na izlazu iz špilje), a stare medije kao sjenu na zidu<sup>25</sup>.

**„Glavna preokupacija digitalnog umjetnika je nalaženje novih značenja i ponovno interpretiranje digitalnih medija.“<sup>26</sup>**

## 6.3 NEW MEDIA

Lev Manovich tvrdi kako digitalni medij kao samostalni nositelj ne postoji, i da je jedino što postoji softver koji aplicira transformacije na digitaliziranom file-u/dokumentu. Primjena softvera ne mijenja kvalitetu izvornog file-a/dokumenta s kojim radi, već on samo razotkriva potencijalne kvalitete. Izvorni file/dokument kroz sve procese obrada ostaje bez promjene, njegova binarna struktura ostaje ista, ali rezultati koje potencijalno možemo ostvariti su virtualno

---

<sup>24</sup> Lev Manovich, Avant-garde as Software. Usp.: <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software> (pristupljeno: 10. srpnja 2021.) str. 15

<sup>25</sup> Ibid., str. 17

<sup>26</sup> Ibid.



neograničeni. Dobar primjer ovakve prakse je digitalizacija zvuka. U trenutku kada je zvuk digitalno zapisan dobivamo strukturu brojčanih zapisa. Taj brojčani zapis, ovisno o softveru, može dati raznolike rezultate: kroz softver za manipulaciju glazbe/zvuka možemo iznova konvertirati brojčani zapis u analogne valove koje čujemo preko zvučnika, ali ako upotrijebimo softver za vizualizaciju možemo dobiti apstraktne slike koje sukladno tonovima glazbe/pjesme, odnosno sukladno prethodnom zvučnom zapisu mijenjaju svoju kompoziciju. U ovim postupcima nije se desila konverzija istovjetna onoj iz analognog u digitalno već se samo iskoristio potencijal digitalno-numeričkog zapisa da se iščita kao nešto drugo<sup>27</sup>. Stoga bi se moglo reći da je novi medij upravo softver koji pruža neograničenu transformaciju i interpretaciju izvornih podataka.

## 7. TEORIJA SLIKE

Kada govorimo o slikama, pogotovu onima u 21. stoljeću, nužno je naglasiti značenje metaslike, “metapictures” u definiciji koju im je dao W. J. T. Mitchell - kao slike o slikama (o drugim slikama, ili o samima sebi)<sup>28</sup>. Metaslike su vizualno najsnažniji prikazi koje trenutno imamo, njihovo postojanje pridonosi stabilnosti svih drugih slika u sličnom kontekstu. Na metaslike gledamo kao na referentne točke, one sprečavaju da svaki nasumični prolaznik koji je pogleda nekoj slici pripisuje neko svoje, arbitrarno značenje. Slike o slikama sa sobom nose nedorečeni jezik mogućih značenja koji postoji vezan uz svaku sliku, a kojeg one mogu izbaciti na površinu, učiniti vidljivim. Slike poput fotografija prizora bombardiranja Twinisa u New Yorku 9. rujna 2001., Magritteova *Lula* ili *Raising of Flag on Mt. Suribachi* (23. veljače 1945.) - sve su to metaslike koje danas definiraju kontekst svih drugih vizualnih izvora koje pronalazimo u sličnim kontekstima. Nemoguće je ne uspoređivati bilo koji prikaz terorističke akcije, kao npr. trenutnu situaciju u Kabulu, s prizorima gorućih nebodera World Trade Center-a. U priloženom diplomskom radu autor pokušava stvoriti takvu jednu metasliku, ne kako bi definirao značenje svih u svoj rad uvrštenih djela, nego kako bi ukazao na značaj njihovih mogućih odnosa u sferi digitalne distribucije. Prikaz suvremenog ekosistema slike u digitalnom formatu inkorporira pogled odozgo na krajolik koji prikazuje višeslojnu interakciju svih umjetničkih djela koje je autor

---

<sup>27</sup> Lev Manovich, *Media After Software*. Usp.: <http://manovich.net/index.php/projects/article-2012> (pristupljeno: 10. srpnja 2021.) str. 13

<sup>28</sup> W. J. T. Mitchell, *Metaslike*, u: Krešimir Purgar (ur.), *Vizualni studiji, Umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata*, cvs\_cetar za vizualne studije, Zagreb, 2009., str. 24-58

pronašao u svom pretraživanju kroz internet. Ta autorova namjera korespondira s Foucaultovim učenjem da se "u svakoj slici vrši borba za rečeno i nedorečeno, bez krajnjeg pobjednika"<sup>29</sup> i "jedino što preostaje je siva zona u kojoj se odapinju strijele u oba smjera."<sup>30</sup>

U priloženom diplomsko radu vizualno zadovoljstvo i težnja za prikazivanjem tih sivih zona dolazi do izražaja u obliku mekanog preklapanja raznih povijesno-umjetničkih motiva, pa je moguće reći da se diskurzivna cjelina djela ostvaruje u tim tranzicijskim zonama: u tamno sivom svijetu digitalnog prostora nalazimo spomenute "*uncertain foggy regions*", ratno polje slika u borbi za vizualnu prevlast. Djelo je ono "jedino što ostaje": forenzički zapis trenutne situacije u kojoj se vizualni identiteti gube u gomili, preplavljeni samima sobom dok ne ostane samo sivilo, šum pozadine i mediji koji ih nose.

## 7.1 EPISTEMOLOŠKA I MORALNA PANIKA

Snaga slike i njeni razni utjecaji kroz diverzne kulture su jasno povijesno dokumentirani. Od pada Rimskog carstva do Križarskih ratova, slike su oduvijek imale snažan utjecaj na fizičku realnost i to ne samo u pozitivnom, već i u negativnom smislu: pokušaj provođenja zamišljenoga u realno i brisanje neželjenih slika iz vidnog poja dovelo je ljude do novih saznanja i spoznaja, ali i do nezamislivih zlodjela. Stoga nije ni čudno da s pojavom sve veće prisutnosti slika u našem životu razina anksioznosti raste. Ljudi se sve više zatvaraju u svoje domove, vlada nepovjerenje u opće stanja u realnosti koja se podastire pred našim očima. Sve se filtrira kroz leću masovnih medija i interneta. Naravno, utjecaj slika - pogotovo znanstvene prirode, mijenja naš život i na druge načine. Otkriće bakterija npr. i njihove uloge u općem zdravlju čovječanstva dovelo je do revolucije u higijeni, naš pogled na voće više nije u prvom redu usmjeren na pitanje je li proizvod jestiv, nego je li opran i slično. Slika o nevidljivom konstantno okupira naš fizički prostor, a razni izvanjski izravno nevidljivi utjecaji kao npr. vidljivost čistoće zraka do stupnja UV radijacije - definiraju naš odnos s okolinom, i to u većini slučajeva do određenog stupnja zabrinutosti: pošto smo prirodno programirani da primarno obratimo pažnju na opasnosti u okolišnoj situaciji,

---

<sup>29</sup> Michel Foucault, *This Is Not a Pipe*; Berkeley: University of California Press, 1982., str. 28.

<sup>30</sup> Ibid., str. 29. U navedenom izvorniku ovaj Foucaultov citat glasi: "We seldom pay attention to the small space running above, the words and below the drawings [...] serving them as a common frontier [...] the slender, colorless, neutral strip, [...] which separates the text and the figure, must be seen, as a crevasse, an uncertain foggy region now dividing the pipe floating in its imagistic heaven from the mundane tramp of words."

zahvaljujući većoj razini vidljivosti kroz intenzivniju vizualizaciju stvarnosti otkriva nam se i više izvora potencijalnih prijatelja.

Usprkos svom tom opažanju, glavni razlozi za brigu ne bi trebale biti slike motivirane ekstrinzičnom već intrinzičnom prirodom, odnosno one slike koje se stvaraju kombiniranjem umjetne inteligencije i velikih digitalnih arhiva koje popunjavamo svojom dnevnom uporabom socijalnih medija i sličnih virtualnih usluga.

Dobivamo sliku sebe koja je intimnija nego slika koju prikazujemo onima kojima smo najbliži. Proizvodimo digitalni klon napravljen kao savršena preslika nas samih, ili kako bi to bilo rečeno citatom iz filma *Blade Runner* (1982)<sup>31</sup>: “more human than human“. Ponašanje tog digitalnog klona je toliko slično nama, da je moguće napraviti nevjerojatno točne predikcije o potencijalnom ponašanju originala na kojem socijalne platforme zarađuju tako što prodaju pažnju u zamjenu za novčanu dobit reklamnim kompanijama. Kao što smo već ustanovili: snaga slike je nedvojbeno prisutna u svim segmentima ljudskih života. Trenutna simbioza nam omogućava nove perspektive i prilike za razvoj, ali sa stalnom evolucijom digitalnih mogućnosti ubrzo bismo se mogli naći u konkurenciji s vlastitom tvorevinom virtualne stvarnosti.

## 8. CAMERA OBSCURA

Kao preteča svih vrsta aparata za rad sa svjetlom, *camera obscura* (camera = prostorija, obscura = zamračeno) je neizostavna u razumijevanju suvremene tehnologije i njenog odnosa s tradicionalnim slikarstvom, iz čega se iščitava i rascjep između viđenja slikanog prilikom slikanja i viđenja/slikanja već viđenog.

Horizonti koji su bili otkriveni u stalnom nastojanju usavršavanju aparata viđenja i vizualizacije stvarnosti doveli su do raznih daljnjih razvoja u tehnologijama koje koristimo u današnjim akademskim prezentacijama, filmskim dvoranama ili svakodnevicu npr. prilikom nadzora i kontrole. Također govorimo i o velikom utjecaju *camerae obscurae* na razvoj slikarstva, što je čitljivo npr. u radovima Johannesesa Vermeera (1632-1675), te generalno gledano o velikom utjecaju na europsko slikarstvo u 17. i 18. stoljeću., gdje se aparat koristio kao alat za brzo i točno preslikavanje motiva stvarnosti. Aparat je za umjetnike tih prijelomnih razdoblja bio dio “stilskog

---

<sup>31</sup> *Blade Runner* (1982), Imdb.com. **Usp.:** <https://www.imdb.com/title/tt0083658> (pristupljeno: 25. kolovoza 2021.)

izražavanja<sup>32</sup>. Daljnje pomake u vizualnim izričajima kojima je razvoj tehnologije u polju optike pripomogao u znatnijoj mjeri nalazimo u razvoju leće koja omogućava pravilan prikaz slike koja je do tog trenutka projekcije putem *camere obscurae* bila obrnuta naspram oslikavanog prizora i pozicije gledatelja. Popularnost uređaja, te raširenost tehnologije u 18. stoljeću dovodi do sve češćih uporaba aparata kao uređaja za "iluziju". Takvi uređaji koriste se u razne rekreacijske svrhe. Kritičar umjetnosti Jonathan Crary opisuje fenomenološke razlike u iskustvu statične linearne perspektive i živuće iluzije koju nam pruža *camera obscura*, kao prvi primjer istinske reprezentacije pokreta.<sup>33</sup> Uvođenjem novih optičkih sistema/skopičkih režima s korištenjem stereoskopa i fenakistoskopa potiče spoj slikanog prostora s iluzijom vremena i trodimenzionalnosti, te uočavamo da razvoj uređaja i isprepletanje vizualnih iskustava oblikuje zajednički ukus ondašnje publike.

Veći raskorak između slikane stvarnosti i recepcije istoga/viđenja - kako je opisano na početku poglavlja - dešava se uvođenjem fotografije u 19. stoljeću. Anne Friedberg utvrđuje da se po prvi puta u povijesti umjetnosti dešava odmak u stvaranju slike naspram viđenja kada nastaju prikazi viđenog bez direktnog doticaja umjetnikove ruke, u času dakle kada je slika stvorena zahvaljujući kemijskim procesima u interakciji s okolnim svjetlom<sup>34</sup>. Slično tome, odgovor Rolanda Barthesa na pitanje o zaslugama slikara za nastanak medija fotografije glasi: "No, it was the chemists"<sup>35</sup>. Ne govorimo ovdje samo o novim postupcima i agensima prilikom stvaranja slike, već i o epistemološkom pomaku u sagledavanju novih perspektiva koje nam otvaraju neviđene i nesagledive mogućnosti ubuduće.

---

<sup>32</sup> Anna Friedberg, *The Virtual Window, From Alberti to Microsoft*, Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press, 2006. str. 64

<sup>33</sup>Ibid., str. 66. Ovdje prenesen citat iz teksta *Techniques of the Observer, On Vision and Modernity in the Nineteenth Century* (1990) Jonathana Crarya glasi: "Many contemporary accounts of the camera obscura single out as its most impressive feature its representation of movement. ... Thus the phenomenological differences between the experience of perspectival construction and the projection of the camera obscura are not even comparable." (prijevod: autor)

<sup>34</sup> Ibid.; str. 74. Ovdje citat Jonathana Crarya glasi: "true realism" of photography over and against painting." (prijevod: autor)

<sup>35</sup> Ibid.; str. 71. Citat je A. Friedberg preuzela iz teksta Rolanda Barthesa, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, London: Vintage, 1993.

## 9. RELEVATNI UMJETNICI

U nizu relevantnih umjetnika koji su izvršili ključne utjecaje na autora prilikom realizacije priloženog diplomskog rada izdvajaju se Hieronymus Bosch, Hannah Höch, Rene Magritte i Ikeda Manabu.

Usprkos širokom spektru tema navedenih u prethodnom opisu diplomskog rada, polazna točka za autora je bila inspiriranost vizualnim nagomilavanjem/akumulacijama koju je većina umjetnika među gore navedenima manifestirala u svojim radovima. Ni u kojem slučaju nije bila riječ o nasumičnom prikupljanju vizualnih motiva, kao što pronalazimo kod većine umjetnika kojima je glavna estetska vodilja “horror vacui“ već u ostvarivanju višeslojne priče u kojoj se motivi isprepleću u očitosti nedorečene naracije koja je namijenjena gledatelju kako bi se povezale i sagledale grupacije za umjetnika relevantnih vizualnih motiva te njihovi odnosi s novostvorenom/u novostvorenoj vizualnoj cjelini kao zaseban, sasvim novi, dosad nepostojeći diskurs u svoj svojoj kompleksnosti pitanja kojih se ovaj diplomski rad dotiče.

Kompozicijsku raspodjelu koju pronalazimo u slikama Hieronymusa Boscha autor je primijenio u diplomskom radu tako da razinu mikro-habitata, kojeg dobivamo u slici korištenjem sličnih motiva (npr. renesansnih slika krajolika) kao pozadinu, nastanimo obiljem naizgled nepovezivih motiva. Kant je Boschovu sliku “The garden of earthly delights“ (*Slika zemaljskih uživanja* ili *Vrt naslade*, 1450) opisao kao scenu izvan mogućnosti razumskog shvaćanja, pojavu koja konstantno varira između privlačnosti i odbojnosti u kontekstu čovjekove slobode u svijetu<sup>36</sup>. Radi se bezvremenom prizoru kojeg naša mašta ne može točno pozicionirati. U Kantovoj estetskoj terminologiji dijelimo estetičko iskustvo na lijepo i/ili uzvišeno, a uzvišeno na matematičko i dinamično. Matematička uzvišenost u Boschovoj slici proizlazi iz momenta veličine, iz odnosa dimenzija figura i pozadine, pošto više simultanih prizora na istoj prividno ogromnoj površini s nebrojno puno figura dovode do zbunjenosti pa i straha u promatraču. Dinamičnu uzvišenost pronalazimo u negativnim prikazima ljudskih figura, u scenama njihovog amoralnog ponašanja. U dubljoj analizi vidimo ne samo strah od lošeg ponašanja koje je suprotno od vjerskih zapovjedi, nego i strah od samog Boga koji bi mogao - kako sugerira prikaz na slici s figurom Antikrista - navesti sljedbenike na svako moguće/željeno ponašanje van sfere općeg razuma, društvene

---

<sup>36</sup> The Kantian Sublime – *Hieronymus Bosch: The Sublime Before its Time*, **Usp.:** <https://wordpress.clarku.edu/phil224-mboardman/kants-interpretation> (pristupljeno: 27. kolovoza 2021.)

prihvatljivosti i racionalnosti.<sup>37</sup> Slične se tematike obrađuju i u diplomskom radu, što se ponajviše očituje tako da se figure Krista i sličnih ikona pojavljuju kroz rad uz dokumentarne fotografije raznih prizora strahota i sukoba koji se doista zbivaju diljem svijeta. Ideja autora diplomskog rada nije bila prvenstveno kritizirati religiju kao što se po sudu mnogih teoretičara dešavalo u slučaju Boschove spomenute slike, već mu je na umu bilo jukstaponiranje sistema suvremenih medija i njima posredovane slikovnosti koji počinju zamjenjivati i stvarnost i religiju, a usput uspijevaju istovremeno i graditi i narušavati naše slijepo vjerovanje u realnost koju nam predstavljaju.

Nadrealni prizori u slikama Renea Magrittea u kojima se prikazuju obični objekti u neobičnim odnosima i tako dovode do osporavanja gledateljeve uvjetovane percepcije, pružaju nove mogućnosti za preispitivanje već ustanovljenih konvencija gledanja kroz vizualne poveznice između raznih uobičajenih predmeta i njihovih kontekstualnih referenci izvan slike. Metareferencijalnost o kojoj je prethodno bilo riječi pritom također zadobiva veliku ulogu u Magritteovim slikama, što je razlog da i u priloženom diplomskom radu nailazimo na Magritteove slike koje i same zadobivaju značenje meta-referencijalnih segmenata.

Hannah Höch i Ikeda Manabu su također uvelike utjecali na estetičke aspekte priloženog diplomskog rada. Pritom je bila osobito važna tehnika fotomontaže koja se primjenjivala kao tip kolaža, uz korištenje fotografskih reprodukcija pronađenih u dnevnim javnim glasilima kako bi se vizualnim sredstvima potaknula kritika spram tada aktualnih političkih diskusija i npr. pitanja o ulozi spolova. Slična se metoda susreće u priloženom diplomskom radu, u kojem se umjesto fizički prezentne fotografije koriste digitalni zapisi iz arhiva koji postoje na internetu što je omogućilo da i autorov diplomski rad također propituje trenutno stanje i ulogu spolova u 21. stoljeću kroz prikaze raznih suvremenih idola ženske i muške snage koje autor stavlja u širu sliku u kontekstu suvremenosti.

---

<sup>37</sup> Ibid.

**Hieronimus Bosch** bio je nizozemski slikar na prijelazu renesanse u manirizam koji je za slikanje koristio ulje na drvenoj podlozi. Većina njegovih radova sadrži nadrealne prizore, fantastična stvorenja u susretu s ljudskim figurama u okvirima religioznih koncepata/scena i to u svrhu uvjerljivije naracije. Otvoreni krajolici s bizarnim prizorima također su bili njegova česta tema. Boschova namjera bila je konfrontiranje gledatelja sa svijetom snova i noćnih mora kako bi se taj suočio s njima i istražio svoje unutarnje motivacije. Prema novijim saznanjima o didaktici srednjovjekovne literature neki teoretičari došli su do teze da Boschovi prikazi ipak posjeduju znatno manji upliv nadrealnog tj. da je manji značaj fantastičnog aspekta u vizualnim prikazima no što se mislilo, pošto je ustanovljeno da se ti prizori mogu u velikoj mjeri tumačiti sukladno značaju vladajućih moralnih načela koje pronalazimo u to doba<sup>38</sup>.

**Rene Magritte** znameniti je belgijski slikar koji se prvenstveno bavio nadrealnima motivima koji su u leksikone povijesti umjetnosti ušli pod nazivom "magični realizam". Njegove slike kod gledatelja izazivaju ne samo zbunjenost, nego upravo radi te zbunjenosti nastaje poticaj na razmišljanje. Magritte često postavlja svakodnevne objekte u nesvakidašnje situacije, prilikom čega im pridaje karakter humora i provokativnosti. Stil slikanja mu je više reprezentativan nego u njegovih kolega suvremenika. Cilj mu je slikat "poetske slike" koje bi po Magritteu trebale izazvati neku vrstu misterioznosti i nedorečenosti, ali ne u doslovnom smislu – tako da prikriva/pokriva motive u sceni, - već isključivo posredstvom samih odnosa svojstvenih nadrealnoj kompoziciji. Pred Magritteovim slikama trebamo si postavljati pitanje: "Šta to znači?", ali ne otkrivajući odgovor, ne dolazeći do rješenja zagonetki. Njegova je mašta imala veliki utjecaj na nadolazeće umjetnike, pa i suvremenije, pogotovo u fazama pop arta i konceptualne umjetnosti.<sup>39</sup>

**Hannah Höch** je bila pripadnica njemačke Dade. Bila je jedna od prvih umjetnika/ca koji su koristili fotomontažu kao samostalno umjetničko djelo koristeći fotografske reprodukcije iz lokalnih novina. Odrednica joj je bila tema "New Woman" s pitanjima o profesionalnom i društvenom životu žene koja je spremna zauzeti svoje mjesto pokraj muškaraca kao ravnopravni član društva. Jedan od češćih motiva za ovu je umjetnicu bio prikaz spojenog muškog i ženskog

---

<sup>38</sup> "Hieronimus Bosch", Wikipedia, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronimus\\_Bosch](https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronimus_Bosch) (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)

<sup>39</sup> "René Magritte", Wikipedia, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9\\_Magritte](https://en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Magritte) (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)

tijela, u kojem muškarac prenosi svoju snagu ženi čime se ukazuje na pomake dotad utvrđenih granica u okviru binarnih uloga spolova. Korištenjem androgenih figura u svojim radovima upućivala je na biseksualnost i slobodu istospolne ljubavi.<sup>40</sup>

**Ikeda Manabu** je suvremeni japanski slikar kojem je primarna tehnika crtež u vidu obojane tinte na papiru. Središnja tematika ovog umjetnika su nadrealni prizori povezani s temama suvremene civilizacije i prizorima napuštenih prostora koje preuzima priroda. Manabu se također referira na stare japanske majstore kao što je bio Katsushika Hokusai od kojeg preuzima motive poznate i iz japanskog printa. Akumulirani detalji u njegovoj slici nisu samo primjeri minijaturnog slikarstva, nego su i isprepletena priča mikro- i makro-odnosa među motivima. Pokazuju nam ljudsku perspektivu naspram nezamislivo velike prirode koja diktira usmjerenje ljudske evolucije.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup> “Hannah Höch,“, Wikipedia . **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Hannah\\_H%C3%B6ch](https://en.wikipedia.org/wiki/Hannah_H%C3%B6ch) (pristupljeno: 21. kolovoza 2021.)

<sup>41</sup>“ Ikeda Manabu“, Bio & Shows on Artsy (2021), **Usp.:** <https://www.artsy.net/artist/ikeda-manabu> (pristupljeno: 21. kolovoza 2021.)



## 10. ZAKLJUČAK

Uloga koju slika danas ima u društvu je neusporediva u važnosti s bilo kojom drugom formom izražavanja, te je njena dominantnost u jednu ruku zastrašujuća. Pojavljivanje digitalnih medija, pa potom interneta, oslobodilo je sliku zadnjih restrikcija koje je imala, poništena je njena kruta/statična kristalizacija u koju su je zatočili prethodno korišteni mediji. Postala je lako dostupna, otvarala se mogućnostima neograničene transformacije, generiranja i distribucije. Walter Benjamin bi izjavio da je izgubila svoju auru, svoju originalnost<sup>42</sup>. Možda i jest ukoliko sagledamo neprekinutu ljudsku potrebu za fizičkom prisutnosti, za ostvarenjem emocionalne povezanosti koja se po mišljenju mnogih temelji samo u toj formi percepcije djela. Slijedi li se Kant, moglo bi se reći da je slika u suvremenosti postala – ponajprije zahvaljujući nadmoći nad subjektom percepcije koju neograničene mogućnosti transformacija i pojavnosti slike danas manifestiraju - novi objekt uzvišenosti, predstavljajući ideje apsolutne ukupnosti ili apsolutne slobode.<sup>43</sup> Pojavljuje se svugdje, ali ostaje nedodirljiva, postaje vremenski fenomen koji u jednom trenutku neočekivano promjeni živote ljudi koji su bili dovoljno sretni ili nesretni da joj se nađu na putu. Stoga je umjetnikova odluka da ostvari diplomski rad kao digitalnu sliku vrlo logičan. Temeljna ideja djela “METAVERSE“ je realizacija gore navedenog procesa, forenzički (digitalizirani) prikaz de-materijalizacije slike kroz autorovo osobno iskustvo u okviru meta-medijskog društva: stvaranje meta-slike koja pokazuje određeni trenutak u procesu neiscrpane transformacijske moći digitalnog medija i suvremenih softverskih mogućnosti.

---

<sup>42</sup> Paul Crowther, *Phenomenology of The Visual Arts (even the frame)*, Stanford University Press, Stanford, California 2009., str. 170. Crowther se referira na znameniti Benjaminov tekst “Umjetničko djelo u vijeku svoje tehničke reproduktivnosti” (1936).

<sup>43</sup> Douglas Burnham, Kant, Immanuel: Aesthetics, **Usp.:** <https://iep.utm.edu/kantaest/#SH2c> (pristupljeno: 19. kolovoza 2021.) U originalu citat Douglasa Burnhama glasi: “However huge the building, we know it is puny compared to absolute totality; however powerful the storm, it is nothing compared to absolute freedom. The sublime feeling is therefore a kind of ‘rapid alternation’ between the fear of the overwhelming and the peculiar pleasure of seeing that overwhelming overwhelmed.”

## POPIS LITERATURE

1. Barthes, Roland, *Camera Lucida: Reflections on Photography*, London: Vintage, 1993.
2. Bio & Shows on Artsy (2021), **Usp.:** <https://www.artsy.net/artist/ikedamanabu> (pristupljeno: 21. kolovoza 2021.)
3. *Blade Runner* (1982), *Imdb.comy*, **Usp.:** <https://www.imdb.com/title/tt0083658> (pristupljeno: 25. kolovoza 2021.)
4. Bosch, Hieronymus, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronymus\\_Bosch](https://en.wikipedia.org/wiki/Hieronymus_Bosch) (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)
5. Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer, On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, 1990.
6. Crowther, Paul, *Phenomenology of The Visual Arts (even the frame)*, Stanford University Press, Stanford, California, 2009.
7. Deep Dream Generator (2021), **Usp.:** <https://deepdreamgenerator.com> (pristupljeno: 16. kolovoza 2021.)
8. Digital painting, povijest i razvoj digitalne tehnologije, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_painting](https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_painting) (pristupljeno: 2. kolovoza 2021.)
9. Euklidski prostor - *Hrvatska enciklopedija*, **Usp.:** <https://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=18598> (pristupljeno: 29. kolovoza 2021.)
10. Foucault, Michel, *This Is Not a Pipe*; Berkeley: University of California Press, 1982.
11. Friedberg, Anna, *The Virtual Window, From Alberti to Microsoft*, Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press, 2006.
12. Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Massachusetts Institute of Technology (MIT) Press, 2003.
13. Höch, Hannah, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Hannah\\_H%C3%B6ch](https://en.wikipedia.org/wiki/Hannah_H%C3%B6ch) (pristupljeno: 21. kolovoza 2021.)
14. *IMAGES: Journal for Visual Studies*, **Usp.:** <http://www.visual-studies.com/images/no2/purgar.html> (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)
15. Kant, Immanuel: *Aesthetics*, **Usp.:** <https://iep.utm.edu/kantaest/#SH2c> (pristupljeno: 19. kolovoza 2021.)

16. Kant, Immanuel: The Kantian Sublime - Hieronymus Bosch. **Usp.:** <https://wordpress.clarku.edu/phil224-mboardman/kants-interpretation/> (pristupljeno: 27. kolovoza 2021.)
17. Magritte, René, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9\\_Magritte](https://en.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Magritte) (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)
18. Manovich, Lev, *Media After Software*. **Usp.:** <http://manovich.net/index.php/projects/article-2012> (pristupljeno: 10. srpnja 2021.)
19. Manovich, Lev, *Avant-garde as Software*. **Usp.:** <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software> (pristupljeno: 10. srpnja 2021.)
20. Mitchell, W. J. T, *Picture Theory*, Chicago: University of Chicago Press, 1994.
21. Mitchell, W. J. T, *What Do Pictures Want?: The Lives and Loves of Images*, University of Chicago Press, 2005.
22. Mitchell, W. J. T., Metaslike, u: Krešimir Purgar (ur.), *Vizualni studiji, Umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata*, cvs\_cetar za vizualne studije, Zagreb, 2009.; str. 24-57
23. PureRef (2021). **Usp.:** <https://www.pureref.com/index.php> (pristupljeno: 14. srpnja 2021.)
24. Purgar, Krešimir, *Pictorial Appearing, Image Theory After Representation*, Transcript Verlag, Bielefeld, 2019.
25. Ranciere, Jacques, Do Pictures Really Want to Live?, u tekstu "Culture, Theory and Critique", u: *IMAGES: Journal for Visual Studies*, 2009., str. 123-132. **Usp.:** <http://www.visual-studies.com/images/no2/purgar.html> (pristupljeno: 20. kolovoza 2021.)
26. Rorty, Richard, *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, **Usp.:** <https://plato.stanford.edu/entries/rorty/#RortConvPhil> (pristupljeno: 19. kolovoza 2021.)
27. Snow Crash, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Snow\\_Crash](https://en.wikipedia.org/wiki/Snow_Crash) (pristupljeno: 11. srpnja 2021.)
28. *The Balcony (Manet)*, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Balcony\\_\(Manet\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Balcony_(Manet)) (pristupljeno: 24. kolovoza 2021.)
29. The Kantian Sublime – Hieronymus Bosch: The Sublime Before its Time, **Usp.:** <https://wordpress.clarku.edu/phil224-mboardman/kants-interpretation> (pristupljeno: 27. kolovoza 2021.)

30. The Truman Show, *Imdb.com*, **Usp.:** <https://www.imdb.com/title/tt0120382> (pristupljeno: 24. kolovoza 2021.)

31. Virtual reality headset, *Wikipedia*, **Usp.:** [https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual\\_reality\\_headset](https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_reality_headset) (pristupljeno: 28. srpnja 2021.)

## SKICE

Prikazi estetskog razvoja djela u raznim fazama razvoja.



Prijedlog za „Prvi prikaz“, 2020., digitalna slika.



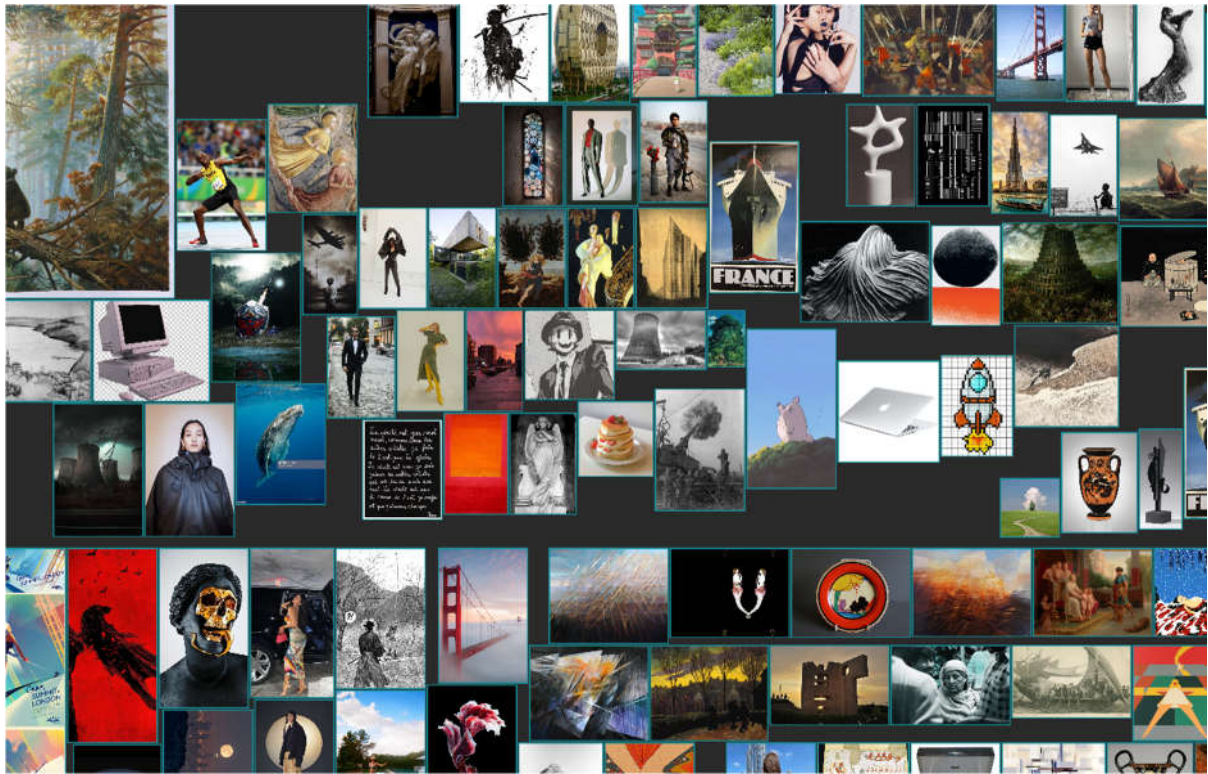
Prijedlog za „Drugi prikaz“, 2020., digitalna slika.



Drugi prijedlog za „Prvi prikaz“, 2020., digitalna slika.







Upotrjebljene digitalne fotografije u diplomskom radu, „PureRef“.

## FOTOGRAFIJE RADA



METAVERSE 1, 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 2, 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 3, 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 1 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 1 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 2 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 2 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.





METAVERSE 3 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.



METAVERSE 3 (detalj), 2021., digitalna slika/print, 150 x 330 cm.