

# Imerzije

---

**Petričević, Ines**

**Master's thesis / Diplomski rad**

**2019**

*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:175:370217>

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

*Download date / Datum preuzimanja:* **2025-03-14**



*Repository / Repozitorij:*

[Repository of Arts Academy](#)



SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA

Ines Petričević

Imerzije

DIPLOMSKI RAD

SPLIT, 2019.

SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA  
ODJEL ZA LIKOVNE UMJETNOSTI  
ODSJEK ZA SLIKARSTVO

bacc. art. Ines Petričević

Imerzije

DIPLOMSKI RAD

Mentor:

Nina Ivančić, red. prof. art.

Teorijski mentor:

dr. sc. Blaženka Perica, doc.

SPLIT, srpanj 2019.

## Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. <i>Imerzije</i> .....	2
3. Imerzivni prostor na jednom polju.....	4
4. Simulacija.....	7
4. 1. Simulakrum.....	9
4. 2. Empatijska slika.....	10
4. 3. Komercijalna slika.....	12
5. Zaključak .....	14
6. Fotografije rada.....	16
7. Popis literature .....	25

# 1. UVOD

Diplomski rad pod nazivom *Imerzije* koncepcijom i strukturom temelji se na mreži linija koje se isprepliću. Tri rada, svaki dio iste serije, predstavljaju pomno promišljenu mrežu crteža koji se preklapaju jedan preko drugoga. Prisutni crteži su prikazi, prizori različitih scena iz triju odabranih knjiga. Pojedinačni figurativan crtež korišten je u radu s namjerom da mijenja svoj karakter preslojavanjem tj. preklapanjem drugih crteža preko njega. Crteži se na taj način počinju gubiti jedan u drugome, taložiti, nadograđivati jedan na drugi. Zanimljiv je koncept preslojavanja jednog crteža preko drugog – takvo strukturiranje bi nagovijestilo da se prijašnji crtež ne vidi, no prikazi su očiti, dijelom zbog kompozicije, dijelom zbog tehnike – običnog markera na bazi alkohola nanesenog na pamučno platno.

Radovi svjedoče o izvjesnom otuđenju, pa izazivaju i izvjesno čuđenje pred pojedinačnim crtežima kada se oni uklope u jedinstven rad, tako da su ti pojedinačni crteži istodobno vidljivi i nevidljivi, prisutni i neprisutni, prepoznatljivi i zagonetni. Slojevitost rada cilja na potrebu za dubljim iščitavanjem. Promatračev pogled je uhvaćen u istodobnu pokrivenost i transparentnost rada, čime je gledatelj uvučen u kontinuirano iščitavanje narativa rada koji se pred promatračem nalazi.

Crteži u svojim slojevima određeni su kauzalitetom, ali ne i linearnošću priče, literarnog predloška: kako se priča u knjizi nadograđuje radnjom na radnju tako se crteži nadograđuju jedan na drugoga, samo se ne nadovezuju vremenitim tijekom pripovijedanja, već su asocijativno prepleteni izvjesnom "dubinskom" slojevitošću. Slojevi crteža predstavljaju slojeve situacija koje se isprepliću jedna preko druge, situacija koje se nadograđuju i proizlaze jedna iz druge te čine vlastiti „šum“, ili odjek, trag. Knjiga kao zapis takvih situacija je u ovim radovima korištena kao početna točka.

Rad upućuje na konvencionalnu ideju crteža na podlozi, koristeći platno kao nositelj koji implicira sliku, a ne crtež. Šareni markeri podsjećaju, kako i tipom crteža tako i svojim intenzivnim bojama na neonske znakove. Neonski je ono što "iskače" u svima trima knjigama: u distopijskim svjetovima ispunjenim tamom pojedine scene "iskaču" kao neonski znakovi u tamnoj ulici. Gledanje slika stvara svijest koja posreduje između imaginacije i percepcije. Gledatelju je to potrebno kako bi spojio prikaze i stvorio vlastitu viziju knjiga/priča, onih knjiga/priča koje su prevedene u slike.

## 2. IMERZIJE

Oliver Grau u svojoj knjizi *Virtual Art: From Illusion to Immersion* donosi pojam imerzije. Taj pojam on bazira na nemogućnosti razlikovanja realnog i nerealnog, tj onoga što rezultira time da promatrač vjeruje da ono što vidi jest doista realnost. Prema njemu „ono što se na slikama događa jest da imerzivne slike stvaraju novu dimenziju realnosti u kojoj vidimo smisao ili u njoj uživamo upravo zato što je postala nedistinktivna u odnosu na ishodišnu realnost.“<sup>1</sup> Imerzija po Grauu je ponajprije:

„... mentalno apsorpiranje, trenutak promjene, prijelaz iz jednog mentalnog stanja u drugo. Karakterizira je nestajanje kritičke distance prema onome što je prikazano i povećanje emocionalne uključenosti u događaje.“<sup>2</sup>

Ovo mentalno apsorpiranje danas se shvaća kao jedan od pokazatelja onoga što prostor imerzija uistinu jest.

Rad *Imerzije* podrazumijeva seriju od tri platna. Glavni element rada je mreža crteža koja se na tim platnima otvara pogledu dok je osnovni i motiv i sredstvo izvedbe linija različite boje i debljine. Sva tri rada su kvadratnog oblika, dimenzija 180 x 180 cm.

U radovima je fokus uglavnom upućen na dešifriranje sadržaja. Knjige o kojima je u radu riječ su tri odabrana znanstveno fantastična klasika, s tim da svaka ima elemente distopije i svaka utire put za jedan smjer razmišljanja o budućnosti u okvirima znanstvene fantastike. Svaka knjiga ujedno je poslužila kao predložak, inspiracija za film.

Prvi rad imena *Mimoidalne Imerzije* odnosi se na knjigu *Solaris* Stanislava Lema<sup>3</sup>. U knjizi se termin mimoidi pojavljuje prilikom susreta Kelvina s namreškanom površinom „vodenog“ planeta Solaris. Naime mimoidi<sup>4</sup> kao takva „mreškanja“ formiraju organske strukture koje katkad slične na mreže ulica i zgrada.

---

<sup>1</sup> Krešimir Purgar, *Što (više) nije slika? Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost u doba kulture ekrana*, u FILOZOFSKA ISTRAŽIVANJA 137, god. 35 (2015) Sv. 1, str. 156.

<sup>2</sup> *Ibid.*, str. 158. Purgar se ovdje referira na knjigu Olivera Graua *Virtual Art: From Illusion to Immersion* objavljenu 2005. godine.

<sup>3</sup> Stanisław Lem, *Solaris*, 1961.

<sup>4</sup> Mimoidi su formacije koje se talože na vodenom planetu Solaris. Ime koje im je dato „ukazuje na njihovu najnevjerojatniju osobinu, imitaciju objekata koji su izvan oceana, izbliza ili izdaleka“.

Drugi po redu, *Kipple Imerzije* ime dobiva prema Philip K. Dickovom klasiku *Sanjaju li androidi električne ovce*<sup>5</sup>. Kipple-fenomen se pojavljuje u ovoj knjizi, a opisuje nakupine smeća koje se formiraju bez ljudskog utjecaja. Neodoljivo podsjeća na današnju situaciju zasićenosti slikama unutar koje se zbog kvantitete gubi preglednost.

Treći, posljednji u seriji, *Cyberspace Imerzije* je rad prema knjizi *Neuromancer*, "kovača" pojma *cyberspacea* (u smislu masovne, međusobno povezane digitalne tehnologije) Williama Gibsona<sup>6</sup>. Unatoč tome što pojam kibernetika postoji još od Grka i što se godinama pridodavala kao prefiks uz različite riječi tek je ovom knjigom stigao pojam *cyberspace* koji označava virtualni prostor na internetu. Gibson nas među prvima upoznaje s prostorom interneta, koji postoji kao kulisa u njegovoj knjizi.

Kod radova je zanimljivo to što oni upućuju na prostornu jedinicu koja njima samima manjka: između crteža se stvaraju mikroprostori, svojevrsna dubina koja ovom dvodimenzionalnom radu po logici stvari nedostaje. Crteži su strukturalno eliptični poput rečenica, oni predstavljaju metonimiju pri čemu se izostavlja suvišna deskripcija. Isto tako osim što su prikazi pojednostavljeni, njihova značenja nisu doslovna u prikazu: primjerice u slučaju crtanja *Kipple Imerzije* nepotrebno je bilo reći da je tritagonist priče Phil Resch imao vjevericu<sup>7</sup> - potrebno je samo nacrtati vjevericu.

Ono što se odvija između crteža jest koncept o tri slike kakve se danas svugdje nameću pogledu. Knjige korištene u radu s proročkom preciznošću su uhvatile duh vremena danas, no to su postigle već 40-60 godina unaprijed. Prikazi kakvim se bave su prije svega simulacije. Tri prikaza iz triju knjiga su simulakrum, empatijska slika i komercijalna slika. Ono što se događa u tim prikazima je istovremena disimulacija, smrt onog prijašnjeg i simulacija onog novog, živog. No simuliranje nije pretvaranje, to je reinkarnacija. Svaki od tri prikaza simulira hiperrealistična stanja. Prvi prikaz se odnosi na hiperrealistične ljude, drugi na hiperrealistične odnose, a treći na hiperrealistična htijenja.

---

<sup>5</sup> Philip K. Dick, *Sanjaju li androidi električne ovce*, 1968.

<sup>6</sup> William Gibson, *Neuromancer*, 1984.

<sup>7</sup> Lik iz Philip K. Dickove knjige *Sanjaju li androidi električne ovce*, 1968.

### 3. IMERZIVNI PROSTOR NA JEDNOM POLJU

Efekt imerzije kao pojam ovdje podrazumijeva slijedeće: prikaz virtualnog i stvaranje prostora gomilanjem crteža, tako da traži od promatrača da dešifrira značenje i individualne prikaze. Prostor koji se stvara između crteža se ne otvara pred očima gledatelja, što bi značilo da se prije pleće, a pritom na neki način i zatvara. Gledatelj je „usisan“ u predočeni prostor tako da ga privlači da stupnjevito odstranjuje njegove slojeve. Način na koji su crteži slagani implicira čak više instalaciju nego običan dvodimenzionalni crtež.

Radovi Jasona Rhoadesa i Thomasa Hirschhorna pobuđuju jake osjećaje zasićenosti prilikom promatranja, budući da je riječ o prostornim jedinicama pretrpanim kojekakvim objektima. Dok je u radovima tih umjetnika riječ o doslovnim fizičkim prostorima zasićenim objektima, u seriji *Imerzije* se bilo kakav prostor događa na polju imaginacije, točnije u procesu perceptivnog razabiranja jednog crteža od drugog.

Jedan od bitnih koncepta ovog rada dolazi od Albertija<sup>8</sup>, prema kojem je materijalna slika na zidu poput prozora, jer u oba slučaja gledatelj gleda kroz prozirn ravan bez tematiziranja same transparentne ravnine. Pogled na sliku, poput pogleda kroz prozor, usmjerava našu pažnju na stvari i događaje koji nisu u istom prostoru. Pogled generira svijest koja posreduje između imaginacije i percepcije. Slike, kao i prozori omogućuju pogled na nešto drugo osim na sebe, pomoću slike vidimo objekt slike u imaginarnom prostoru. No u ovom radu imaginaran prostor se događa i unutar slike. Razlika u pogledu kroz prozor i pogledu na sliku ovdje nije intendirana, naprotiv, intendirana je emulzija, amalgam oba pogleda. Platna sjedinjavaju motive simulacije s problematikom pogleda kroz prozor prenoseći ih na štafelajne površine. Pri tome proces u prvom tipu slike<sup>9</sup> preispituje motiv četvrtog tipa slike igrajući na dvojakost značenja samog rada.

---

<sup>8</sup> U ranom 15. stoljeću Leon Battista Alberti je stvorio teoriju da se slika treba gledati kao imitacija stvarnosti. Stavove o tome iznosi u svojoj knjizi *De Pictura* (O slikarstvu): “First of all, on the surface which I am going to paint, I draw a rectangle of whatever size I want, which I regard as an open window through which the subject to be painted is seen.”

<sup>9</sup> Lambert Wiesing u svojoj knjizi *Artificial Presence* (Wiesing, Lambert: *Artificial Presence: Philosophical Studies in Image Theory*, preveo Nils F. Schott, Stanford University Press, 2009.) iznosi stavove o 4 tipa objekta slika (vidi str. 100), odnosno naslikanih objekata na slikama – što Wiesing naziva *Bildobjekt*, nematerijalni označitelj, za razliku od *Bildträger* koji je materijalni predmet, slika sama kao objekt. Wiesing naime strogo razlikuje između tog *Bildobjekt* i *Bildträger* (naslikanog objekta kao objekta slike i samog predmeta slike kao



Imerzija u interpretaciji Lamberta Wiesinga podrazumijeva uronjenost u realnost stvari unutar koje se gledatelj nalazi. Danas je možda ovaj slučaj moguće tumačiti i nešto drugačije. Gledatelj sada odbacuje stvarnost kakvu ima i traži stvarniju stvarnost. To je problematika kojom se ovi radovi bave. U Wiesingovom opisivanju Hodlerovog konja svjedočimo trima instancama konja, onog stvarnog, onog zamišljenog i onog na slici. Gledanje tih triju konja ne stvara iste reakcije. Unatoč tome, to je stvar percepcije, svijesti da to nešto što se gleda također posjeduje svijest. Nasuprot tome stoji imaginacija, koja za razliku od percepcije nije zajednička i dijeljena, ona je osobna.

Instalacije Jasona Rhoadesa, prostori unutar kojih objekti "iskaču" kao slike i misli iz sjećanja, okupiraju um i vidno polje – nešto je što je vrlo blisko načinu nastanka ove serije crteža. Naime referentne knjige su pročitane, prenesene prema sjećanju, bez strogog poretka, bez linearnosti koja obilježava ustroj teksta. Dok su slike koje izranjaju unutar knjiga prenesene i prepričane s više detalja, upotpunjene opisima i načinima na koji likovi u knjigama koreliraju s tim slikama, prizorima tj. scenama isto je u ovim radovima izostavljeno. U ovim radovima ostavljen je prostor promatraču da poveže radnje, pronade sličnosti u prikazima, stvori sam svoje vlastite korelacije i ima svoje vlastito personalizirano iskustvo. Promatračevo gledanje kakvo ovi radovi intendiraju bi se u ovom slučaju klasificiralo pod propriocepciju, takoreći gledanje tijelom, ne samo očima. Kod propriocepcije promatrač je svjestan onoga što gleda u datom trenutku jednako koliko je svjestan i svog položaja u prostoru u istom tom trenu. Ovi radovi intendiraju percepciju kao da je propriocepcija, ilustriraju tj. interpretiraju situaciju koja bi bila da nije riječ o dvodimenzionalnim radovima nego instalacijama, primjerice.

*Imerzije* su u korelaciji s Rhoadesovim radom *My Madinah. In pursuit of my ermitage* (2004.). U tom radu Rhoades linijom stvara ne crteže, već pojmove, i tako se oslanja više na jezični aspekt. Gomila konstruiranih pojmova, izvješanih sa stropa tjeraju promatrača da sam čita tu „knjigu“ postavljenu pred njim, da sam povezuje pojmove u viši smisao. *Imerzije* kao dvodimenzionalna vizualizacija, komponiraju isti princip.

---

materijalnog nositelja - podloge) jer su naslikani objekti/predmeti na toj podlozi slike bitno različite ontološke kategorije naprosto zato što sliku kao objekt tretiramo prema zakonima fizike (uzimamo je u ruke, nosimo, premještamo...), u fizičko-prostornom smislu, dok naslikani objekti, tj- objekti slike, nemaju konkretnu, fizičku prezentnost i ne podliježu zakonima fizike (ne mogu npr. pasti na pod iz slike i ne možemo ih uzeti u ruku...) te zato imaju isključivo *artificijelnu prezentnost*. Prvi tip *Bildobjekt* (slike kao naslikanog objekta, tj. objekta slike) podrazumijeva statični naslikani objekt unutar štafelajne slike; drugi tip objekta slike je onaj pokretni ili unutar filma; treći tip je objekt slike koji je manipulirani u smislu animacije, i četvrti tip objekta slike se ponaša interaktivno u smislu simulacije.

Instalacije Thomasa Hirschhorna su posebno zanimljive i naročito primjenjive kao referentna točka serije crteža nastalih u okviru naslovljenog diplomskog rada. Posebna poveznica postoji između Hirschhornova pristupa i drugog rada u seriji *Imerzije* koji prikazuje scene iz knjige *Sanjaju li androidi električne ovce*. U istoj knjizi se pojavljuje termin *kipple*<sup>10</sup> koji jako dobro korelira s Hirschhornovim radovima, u kojima su prostori toliko zasićeni tim „vizualnim šumom“ *kipplea*, da gotovo podsjećaju na poučnu priču o kamenjima u staklenci.<sup>11</sup>

Hirschorn svojim radom *Too Too – Much Much* (2010.) zasićuje prostor isto tako nekom vrstom „kipplea“, kao da želi da se promatrač zadrži na spomenutim objektima i da sam iščita sliku, bez umjetnog algoritma, te da isto tako bude suočen s količinom sadržaja koji se poput horizonta otvara pred njegovim očima.

Crteži u *Imerzijama* ne „teku“ nikakvim linearnim ni kronološkim poretkom već „iskaču“, kao kakve dosjetke. Promatraču je cijeli rad u isto vrijeme i vidljiv i nevidljiv. Ono što je stvarno nevidljivo je supstancijalnost rada, to je informacija koju promatrač dobiva iščitavanjem. Prilikom susreta s radom skupina slika ne može predstaviti povezivost, kauzalitet, tek zadržavanjem pogleda i promišljanjem o radu, povezivanjem uzoraka koje iscrtana platna nude jest to moguće postići.

---

<sup>10</sup> *Kipple* je riječ koja duguje svoje podrijetlo Philipu K. Dicku. Izraz se prvi put pojavljuje u *Sanjaju li androidi električne ovce* a odnosi se na tip smeća koji se taloži ljudskim odsustvom. Riječ je o beskorisnim ostacima utilitarnih stvari, poput kutije za šibice, folije od slatkiša, starih novina i sl.

<sup>11</sup> U ovoj ispričanoj zgodici učitelj donosi u razred staklenku, nekoliko većih kamenja i pijesak i daje učenicima zadatak da napune staklenku tim sadržajem. Kroz nekoliko pokušaja učenici ne uspijevaju jer prvotno napune staklenku pijeskom te potom pokušavaju nagurati kamenje u staklenku. Nakon nekoliko takvih pokušaja učitelj pokaže učenicima kako prvo trebaju staviti veća kamenja u staklenku te potom nasuti pijesak koji sam nađe prazan prostor kojeg popuni.

## 4. SIMULACIJA

Ovaj rad iznosi stavove i koncepte o tri tipa prikaza koja postoje danas, simulakrum, empatijska slika i komercijalna slika. Sva tri tipa prikaza upućuju na problematiku današnjice, pretjeranu prezasićenost slikama i opću zatupljenost vizualnim prikazima. U svom članku *Što (više) nije slika? Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost, u doba kulture ekrana* Krešimir Purgar iznosi stav da u suvremenoj kulturi ekrana zasićenost slikama dovodi do toga da se gubi esencijalnost slike, a to rezultira neprisutnošću slike. Iste postaju neodvojive od realnoga.<sup>12</sup>

U doba tehnološkog napretka promatrač je bombardiran prikazima sa svih strana. Svijet današnjice je prije svega baziran na konzumerizmu, a tako je i odnos prema slici danas uglavnom i gotovo primarno konzumeristički. Svakodnevica se sastoji od zasićivanja društva ogromnom količinom slika preko društvenih mreža, reklama, informativnih članaka, i ostalih vizualnih informacija, ne shvaćajući pritom u potpunosti sadržaje, naravi i svrhe pojedinih tipova slika. Slike više ne „ostaju“ kod promatrača dugo, on ih procesira „hladno“ poput računala (ili površno, rastrešeno, bez koncentracije) te traži sljedeći „zadatak“ u prezasićenom polju vidljivosti.

Tri slike kojima se ovi radovi bave su fabricirane verzije svakodnevnice, koje daju osjećaj stvarnog, onog svakodnevnog, banalnog, a prezentirane su poput fikcije. U svojoj prezentaciji one su čak i stvarnije od stvarnog, derealizacijom dovedene do nivoa hiperrealizma. Stvarnost sebe ne može više producirati, tu nastupa smrt i ono što slijedi jest simulakrum. Simulakrum se javlja u vidu uskrsnuća, donoseći sa sobom novu i bolju realnost, upotpunjavajući potrebe za onim što je umrlo i što manjka.

Oko sva tri tipa prikaza se stvara izvjesni *pathos*, sva tri tipa slike imaju odaziv od strane promatrača, upravo zbog njihove lake dostupnosti danas. Naime sve tri slike se prenose preko ekrana i u vrijeme vrhunca tehnološkog razvoja iste se lako reproduciraju i šire. No njihov odnos s promatračem se ne bazira na kvalitativnoj već kvantitativnoj vrijednosti. One sažimaju taj *pathos* u brojevima, u intenziviranju toga osjećaja nadogradnjom novih formi na postojeće, stalnom potrebom za zasićivanjem, za utaživanjem gladi, tj. potrebe za konstantnom stimulacijom putem vizualnih

---

<sup>12</sup> Krešimir Purgar, *Što (više) nije slika? Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost, u doba kulture ekrana*, u FILOZOFSKA ISTRAŽIVANJA 137 God. 35 (2015) Sv. 1 (153–169)

podražaja. Poveznica odabranih slika s današnjicom je imanentna, sve tri slike su i više nego aktualne u doba medijske „diktature“. Mediji kao samosvojan entitet zavodljivom preciznošću privlače informacijom koju šire. Oni čine čitljivim, vidljivim, čujnim sve što naknadno brišu i tako opstaju neprimjetni, anestetički.

Ono što je zajedničko simulakrumu, empatijskoj slici i komercijalnoj slici jest to što su sve tri simulacije. Ono realno koje one simuliraju je stvarnije od onog realnog, to je hiperrealno. Promatrač upijanjem/„konzumiranjem“ bezbroj slika dolazi do trenutačne gratifikacije.

Sliku danas prati ista sudbina kao kino: jednako je fascinirana sobom kao izgubljenim objektom koliko je i društvo fascinirano stvarnim kao izgubljenim referentom. Jednako kao i kino slika danas uskrsava duhove i gubi se u bezbrojnoj repetitiji tog procesa.

Danas svjedočimo sve gušćim masama koje se nikada, kao sada, nisu dovele do stadija u kojoj je kultura izgubila svoje pamćenje u svrhu nagomilavanja i funkcionalne preraspodjele. I ovo se prevodi na činjenicu da je u cijelom „civiliziranom“ svijetu izgradnja zaliha predmeta donijela komplementarni proces zaliha ljudi. To spada u sferu u kojoj se cijela društvena zajednica urušava i proždire u neprekinutom procesu simulacije. Ljudi imaju želju uzeti sve, progutati sve, manipulirati svime. Društvo dolazi dirati, gleda na način kao da dodiruje, njegov pogled je samo jedan aspekt taktilne manipulacije. Sadašnjost je pitanje taktalnog svemira, ne više vizualnog ili diskurzivnog. Takva simulacija zasićenog poretka teži vlastitoj imploziji kojom bi se oslobodila tih prikaza no do nje ne uspijeva doći.

Baudrillard u poglavlju knjige *Simulacra and Simulation* pod naslovom „Simulacra and Science Fiction“<sup>13</sup> predstavlja tri tipa simulakruma, a sva tri su primjenjiva na tri slike ovog rada. Prva simulacija jest ona bazirana na slici kao imitaciji ili kopiji, i ta simulacija teži balansu i svekoliko utopističkoj slici. Takva je usporediva s prikazima prvog rada, u kojem je riječ o manifestaciji lika za kojeg je otprije jedino poznato da je mrtav, a isti tj. ista je vraćena u život od strane planeta koji pokušava stvoriti kontakt sa znanstvenicima na stanici.

Drugi tip simulakruma jest onaj produktivistički, baziran na energiji, sili, prometejskom cilju progresa i globalizacije, a pod isti spada cijela znanstvena fantastika kao žanr.

---

<sup>13</sup> Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994. (engl. prev.), str. 117-124

Drugom tipu simulakruma stoga odgovara drugi rad u seriji, ponajviše zbog naglaska na civilizacijskom napretku.

Zadnji simulakrum kojeg Baudrillard predstavlja je onaj baziran na informaciji, kibernetičkom i potpuno hiperrealističkom. Primjer toga bi bila smrt znanstveno fantastičkog, smrt iz koje se upravo rađa nešto drugo, u fikciji i teoriji. Tom opisu odgovara treći rad, kako je viđeno u opisu društva zasićenog vizualnim, ponajviše onim u usporedbi s kapitalom. Svi simulakrumi simuliraju smrt objekta kojeg predstavljaju, pa tako je to u prvoj knjizi viđeno doslovnom reinkarnacijom lika dok je u drugoj cijelo društvo doživjelo smrt društvenih odnosa i standardne komunikacije te pribjegli kanalima masovne halucinacije. Treća knjiga je prošla kroz istinsku smrt znanstvene fantastike i pričom o umjetnoj inteligenciji i kiber-prostoru ušla u potpuno novu sferu.

#### 4.1. Simulakrum

Nedugo nakon dolaska na svemirsku postaju koja orbitira poviše planeta Solaris, glavni lik Kelvin se susreće s vizijom svoje zaručnice. Njegova stvarna zaručnica je počinila suicid nešto prije njegovog dolaska na stanicu, i to što se pojavljuje pred Kelvinom, ta slika njegove zaručnice, jest jedan vid reprezentacije, čak i reinkarnacije. To je premisa *Solarisa*, knjige Stanisława Lema. U knjizi se prije ovog susreta ne spominje susret sa stvarnim likom zaručnice tako da se njeno ponašanje nadalje ne može protumačiti kao stvarno ponašanje nje dok je bila živa ili kao lažnjak stvoren utjecajem planeta Solaris. Planet na iste načine djeluje na sve radnike na svemirskoj stanici stacioniranoj poviše planeta. Svi likovi trpe utjecaj planeta, nelagodnih trenutaka planetovih intruzivnih slika. Planet njihovu prošlost trenutačno pretvara u stvarnost.

Sadržajnost ovog simulakruma se ne može potvrditi, ne može se usporediti kopiju s originalom, jedino što se može jest prihvatiti njegovu prisutnost kao takvu. Simulakrumi bi se mogli tumačiti kao reprezentacije jer isti vjerno repliciraju vizualni dio originala (toliko se može potvrditi), no reprezentacija proizlazi iz načela ekvivalentnosti znaka i realnog. Simulacija, naprotiv, proizlazi iz principa ekvivalencije, od radikalne negacije znaka kao vrijednosti, od znaka kao reverzije i smrtne kazne svake reference. Dok reprezentacija pokušava apsorbirati simulaciju interpretirajući je kao lažnu

reprezentaciju, simulacija obuhvaća cijelo zdanje reprezentacije kao simulakrum. Izgled i dalje ima karakteristiku koja nas sprječava da je uzmemo kao pojavu nečega samog u najstrožem smislu. Takva je simulacija, utoliko je suprotna reprezentaciji. Ništa ne ostaje ne kada je sve oduzeto, već kada se stvari neprestano mijenjaju i dodavanje nema više nikakvog značenja.

## 4. 2. Empatijska slika

U *Sanjaju li androidi električne ovce* Philip K. Dick iznosi nekoliko zanimljivih koncepata, među kojima bi najzanimljiviji možda bili empatijska kutija i mercerizam. Empatijska kutija, koja spada pod drugi tip simulakruma prema Baudrillardu, je kamen temeljac religije mercerizma, koja u svijetu knjige ima milijune sljedbenika. Merceristi se udružuju dodirivanjem te sprave, a kad to učine, postaju sposobni osjetiti međusobne misli, osjećaje i bolove - najdoslovniju vrstu empatije koja se može zamisliti. Unatoč imenu, ipak, čini se da kutija za suosjećanje ne čini ljude osobito suosjećajnim u stvarnom životu, naprotiv, svijet romana je sumoran, melankoličan i apatičan. U tom smislu, može se reći da kutija za empatiju simbolizira neuspjeh zajednice u budućnosti, svjedoči alijenaciji.

Nadalje, empatijska kutija nalikuje organu raspoloženja, jer su takvi alati osmišljeni za izgradnju grupne usklađenosti igrajući se idejom individualne ljudske emocije. Tako bi kutija za empatiju mogla biti i televizija, radio ili mobitel. Ono što dijeli s istim tim aparatima jest ugodna distanca od stvari koje televizija, radio ili mobitel prenose. Oni pružaju mogućnost sudjelovanja u događajima, no sudjelovanja koje ne nosi sa sobom odgovornosti ni posljedice. Nuklearni procesi koji te empatijske kutije sažimaju u sebi su implozivni, oni hlade i neutraliziraju značenje i energiju događaja. Ono što ti uređaji dopuštaju jest da u svoje prostore dovedemo nešto što možemo lako otpustiti, nešto što će pružiti lažni osjećaj uzvišenosti, kutija koja je dio prostora te koja posreduje između prozora i prikaza po finoj liniji, dajući osjećaj sigurne udaljenosti. Takav je slučaj i kod Dickove empatijske kutije. Vjerojatno po uzoru na tadašnju televiziju Philip K. Dick je s preciznošću i proročkom točnošću stvorio svijet toliko nalik današnjem.

Ekran je prikaz za prezentaciju stvari - ipak ne za predstavljanje stvarnih stvari, nego za virtualne stvari, a masovna halucinacija viđena u knjizi nadilazi potrebe ekrana i dovodi sudionike na metafizički, neurološki plato.

U samom centru empatijske kutije se odvija radnja vezana za lik Wilbura Mercera. Isti lik je isprepleten valom apoteoze, cijeli koncept spajanja njegovih sljedbenika na empatijsku kutiju kako bi dobili poruku jednog takvog religijskog vođe, ta imerzija u apstraktnu, masovnu halucinaciju potaknuta frekvencijskim radom stroja za proizvodnju empatije – to je današnji odnos društva prema društvenim odnosima, onakvog da društvo samo izolira ono što proizvodi. Cijeli sadržaj tih prikaza, informacija tj. roba koju taj stroj prenosi tj. prodaje jest fantomska podrška za rad samog medija, on potiče masu, proizvodi homogeni ljudski i mentalni tok. Zavodljivost tih prikaza leži u tome da oni kroz svoje kanale produkcije bivaju stvarniji od stvarnih, nedodirljivi, a bliski.

Pojedinci ulaze u taj metafizički prostor u kojem gledaju lik Wilbura Mercera<sup>14</sup> koji se penje na visoko brdo. Cilj njegovog penjanja isprva izgleda da je doseći nekakvu duhovnu visinu dostizanjem vrha brda, no potonjim čitanjem isplivava njegov odnos s mukom, praktički tautološki postavljen u knjizi. Isti vid muke neodoljivo podsjeća na Sizifovo guranje kamena uz brdo, a u oba slučaja značaj pothvata dolazi iz repeticije, a ne konačnog cilja. U tom metafizičkom prostoru projekcije empatijske kutije, u Mercerovoj neposrednoj blizini se često stvara grupica silueta koja na njega baca kamenčiće. Mercer osim što trpi bol izazvanu fizičkim naporom penjanja do vrha ujedno prolazi i kroz osjećaj odbačenosti zbog kamenčića koji se na njega bacaju. Cijela poanta empatijske kutije jest upravo ta empatija za kojom pojedinci vape, a koja se kanalizira kroz vizualno polje. Ovaj prostor odvratanja, artikuliran na ideologiji vidljivosti, transparentnosti, polivalentnosti, konsenzusa i kontakta, danas je, praktično, prostor svih društvenih odnosa. Likovi knjige sjede u svom kutu, iscrpljuju se izlučujući umjetnu samoću, ponovno stvarajući svoje stakleno zvono, svoj „mjehur“. Isti slučaj je naglašeno prisutan u slučaju društvenih mreža danas.

---

<sup>14</sup> Wilbur Mercer je lik u knjizi *Sanjaju li androidi električne ovce*. Oko njega je izgrađena cijela religija mercerizma.

### 4. 3. Komercijalna slika

*Cyberspace* kao pojam kojega je Gibson skovao stoji za virtualni prostor u koji se ulazi preko različitih kompjutorskih naprava. Način na koji se *cyberspace* prikazuje u knjizi je ponešto drugačiji od onog kakvog danas poznajemo, naime taj kiber-prostor je poveznica tj. kanal između dvije točke. To je izvjestan među-prostor koji stoji samo kako bi povezao dvije točke. No put kroz taj apsolutno digitalizirani prostor je prožet gotovo nerealnim prikazima, žarkim bojama, slikovitim prikazima električnih vodova i sklopovlja. Ulice koje Gibson opisuje u knjizi prožete su i zasićene ekranima, a na to upućuje odmah prva rečenica knjige<sup>15</sup>. Likovi se kreću kroz more slika koje promatraču potpuno strane i u njemu stvaraju otuđenje. Tip slike kakav se pojavljuje u knjizi *Neuromancer*, komercijalna slika, simulakrum je trećeg tipa po Baudrillardu, a takva je da implicira vrijednost kakvog proizvoda. Gibsonova knjiga je prepuna takvih slika, s radnjom postavljenom otprilike u 2035. godinu, u svijet u kojem je došlo do fuzije istoka i zapada i u kojem je ta fuzija rezultirala intenzivnim kapitalizmom. Komercijalna slika uzima maha u tom vremenu *cyberspacea*, upravo zato što tim intenzivnim tehnološkim razvojem i sveprožimajućim kapitalizmom ona ima platformu u vidu ekrana na svakom kutku.

Komercijalne slike potiču na investiciju u njih bez da one uzvrate istom investicijom. One se zasnivaju na prijašnjem dobivenom znanju, talože ga i nagomilavaju kulturnu povijest na vidiku jer bez istog umiru. Horizont je tako prepun slika koje su deteritorijalizirane, nepovezive s ovim svijetom, koje ne pružaju ništa osim procesa falsificirane introspekcije. Njihov kapital je prvi koji cilja na odvratanje, apstrakciju, razdvojenost, deteritorijalizaciju, i ako je onaj koji potiče načelo stvarnosti, onda je to isti onaj koji to načelo stvarnosti i likvidira istrebljivanjem svih korisnih vrijednosti, svih stvarnih ekvivalencija produkcije i bogatstva. U tome leži uloga i svemoć manipulacije ove slike.

Njihov sadržaj u konačnici nije roba: one više nisu ni znakovi čije značenje i poruka se može dešifrirati, one su testovi, one su oni koji nas ispituju, a mi smo pozvani njima odgovoriti. To su prazne forme koje nas pozivaju da se odmorimo, a istovremeno nas prate i provjeravaju hoćemo li se odmoriti. No takva slika je sama po sebi bez koda,

---

<sup>15</sup> "The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel." - rečenica je kojom Gibson otvara knjigu *Neuromancer*.



ona je prazna, na njoj leži isključivo kapital njenog posrednika. Ona zavodi promatrača, apsorbira njegov jezik, ulazi u njegovu privatnost na način da sam promatrač pred njom izlaže svoje potrebe i htjenja, realizira ih u kontaktu s njom. Lyotard je smatrao da samo kapital prisvaja zadovoljstvo, ne pomislivši da sada društvo prisvaja zadovoljstvo iz kapitala<sup>16</sup>. Želja je evoluirala u onu koja „želi željeti“. Društvo pokušava konstantnom proizvodnjom i reprodukcijom stvarnog povratiti natrag ono stvarno koje mu bježi. Vrijednost je rezidualna ako nije ponovno apsorbirana i ishlapljena u ciklusu razmjene.

---

<sup>16</sup> Jean Baudrillard: *Simulakrum i simulacija*, University of Michigan Press, 1994., str. 20

## 5. ZAKLJUČAK

Smatra se da informacija stvara komunikaciju, pa čak i ako je ono rezidualno pozamašnog broja, opći konsenzus je da ipak, u cjelini, postoji višak značenja, koji se preraspodjeljuje u svim međuprostorima društvenog. Modernost je plato sve većeg broja informacija i sve manjeg broja značenja. Gubitak značenja izravno je povezan s raspuštanjem, obmanjujućim djelovanjem informacija, medija i masovnih medija. Danas se smatra da materijalna proizvodnja otvara vrata prema višku bogatstva i društvenih svrha. To je alfa i omega modernosti, bez koje bi se urušio kredibilitet društvene organizacije. No, isti se i urušava, upravo iz tog razloga: jer tamo gdje mislimo da informacija proizvodi značenje, događa se suprotno. Informacije proždiru vlastiti sadržaj. Proždiru komunikaciju i društveno jer umjesto stvaranja komunikacije, iscrpljuju se u činu komuniciranja. Umjesto da proizvode značenje, iscrpljuju se u insceniranju značenja. Mediji produciraju ne socijalizaciju, već upravo suprotno - imploziju društvenog u masama. Isto vrijedi i za društveno. Kada je sustav apsorbirao sve, kada je sve dodano, kada ništa ne ostaje, cijela se suma pretvara u ostatak i postaje ostatak. Budući da društveno u svojoj progresiji eliminira sve ostatke, ono samo postaje ostatak.<sup>17</sup>

Sve realno je rezidualno, a sve što je rezidualno je predodređeno da se ponavlja beskonačno u fantazmi. Kad represija dosegne točku kritičnog zasićenja u kojoj se dovodi u pitanje njezina prisutnost, tada energija više neće biti dostupna za oslobađanje, potrošnju, ekonomičnost, proizvodnju: to je koncept same energije koja će se sama po sebi ispariti. Same mase su zahvaćene gigantskim procesom inercije kroz ubrzanje. One su poput kakve izrasline, proždirućeg procesa koji uništava sav rast i sav višak značenja. Melankolija je inherentna kvaliteta načina nestanka značenja, načina isparavanja značenja u operativnim sustavima. Ona je brutalno nezadovoljstvo koje karakterizira ljudske zasićene sustave.

Ovo su promišljanja kojima se ovaj rad bavi. Ono što se u njemu prvenstveno raspravlja jest simuliranost prikaza i koliko su uistinu imerzivni ti tipovi prikaza. Rad teži stvaranju osjećaja prisutnosti koji daje gledatelju slike osjećaj da gleda na stvar

---

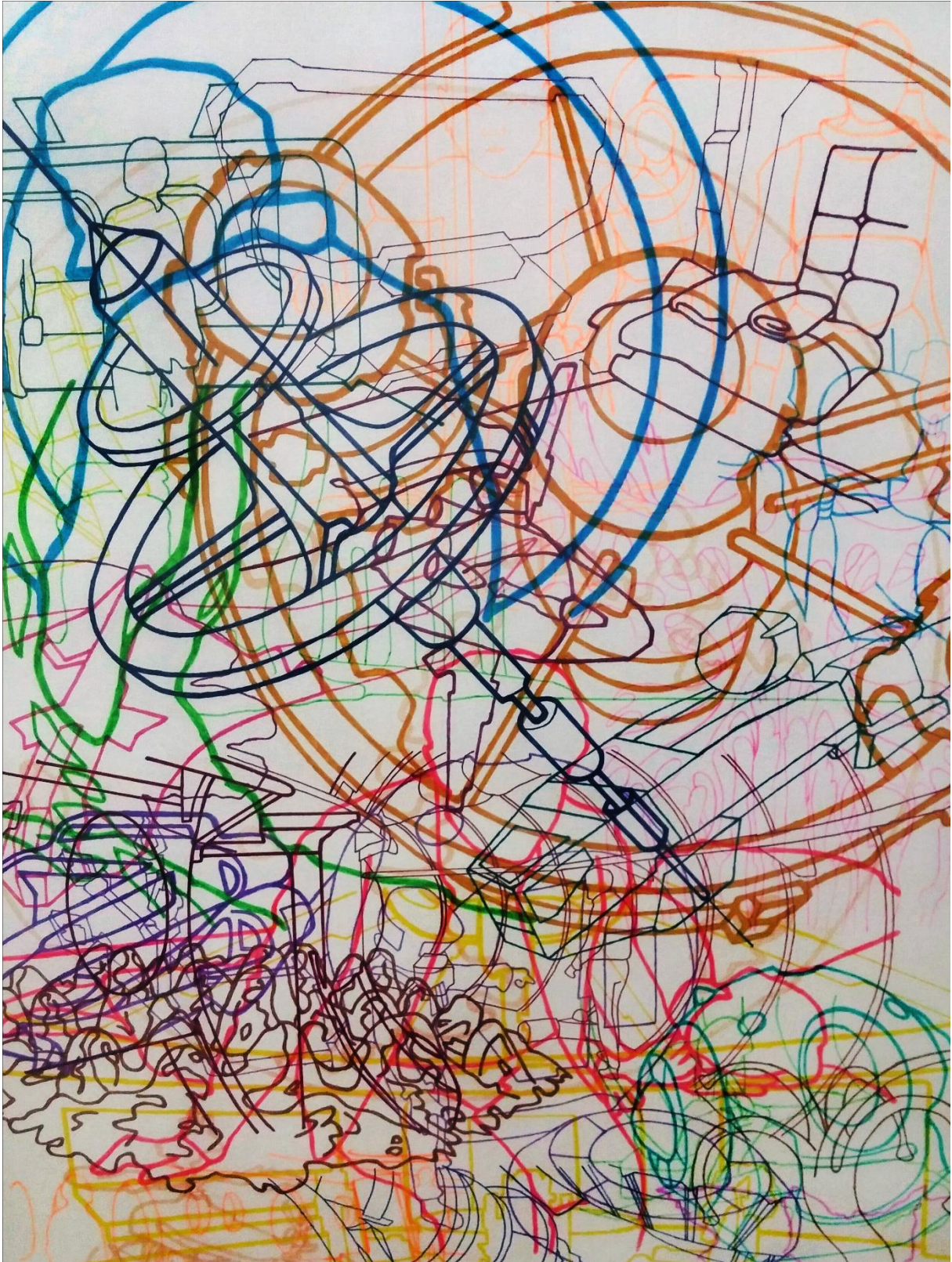
<sup>17</sup> Ove stavove o rezidualnosti i rezidualnom unutar društva izražava Baudrillard u poglavlju "The Remainder", knjige *Simulacra and Simulation*. str. 138-144

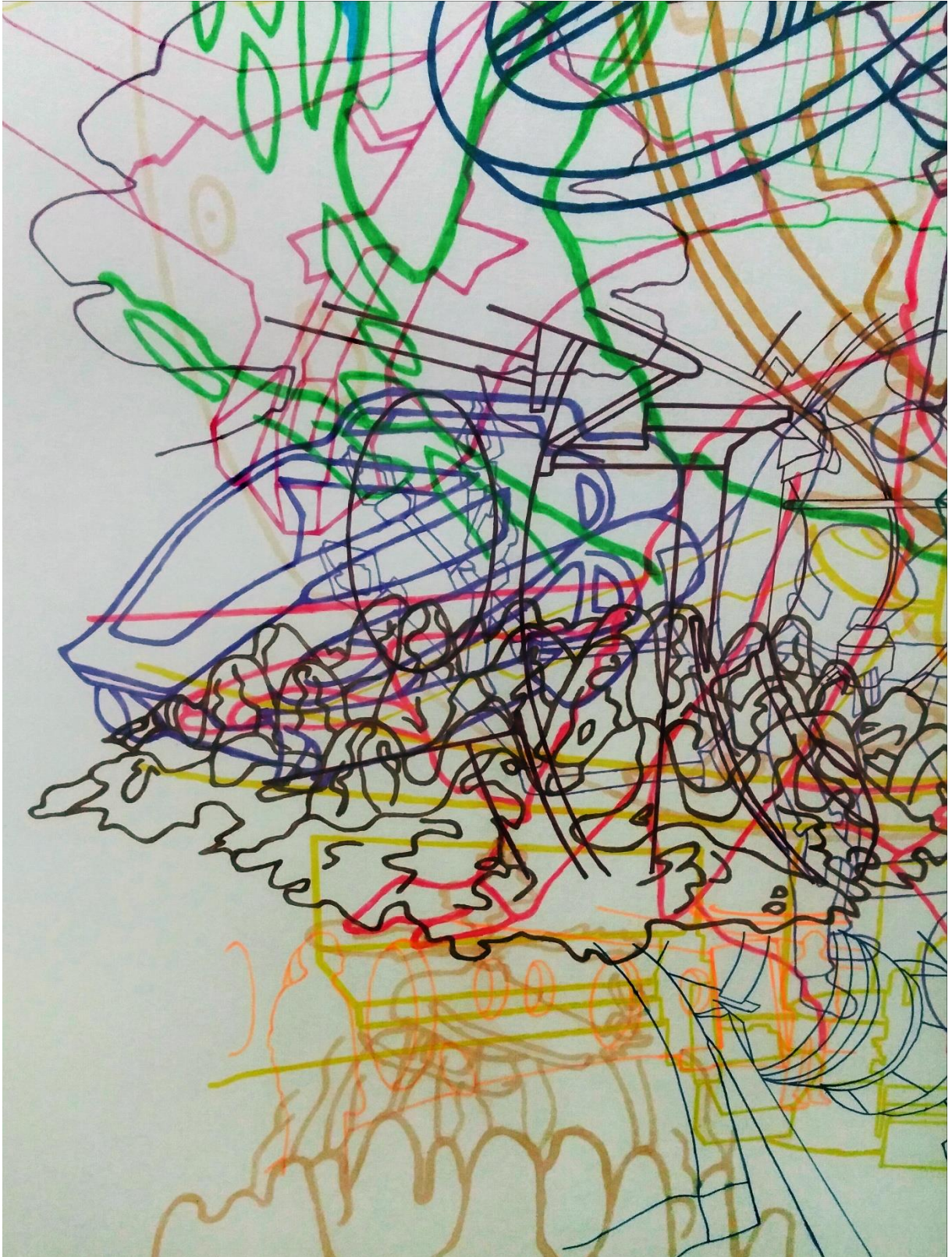
koja je vidljiva, umjetno prisutna i promišlja o njoj kao o nečemu realnom. Namjera ovog rada bila je da se promatrač zadrži na jednoj komponenti, svojevoljno ju iščita, mentalno se krećući kroz scene nacrtane na platnima. Tri slike kakve vidimo danas su ono čime je današnji svijet prezasićen. Pred promatračem su tri rada prepuna prikaza iako je svako platno u suštini samo jedan prikaz. Od promatrača rad iziskuje njegovu pažnju i njegovu pronicljivost, jer bez istih rad ne može opstati. Njegova svrha je minimizirati let očiju preko različitih ploha i vidova vizualne kulture i fokusirati i stimulirati ljudski um.

Simulacije koje sa sobom nosi ovaj rad inzistiraju na utvrđivanju vlastitog gradiva – da one daju praznu supstancu, onu koja sama po sebi više ne poznaje razliku između označitelja i označenog, niti između oblika i sadržaja.

## 6. FOTOGRAFIJE RADA



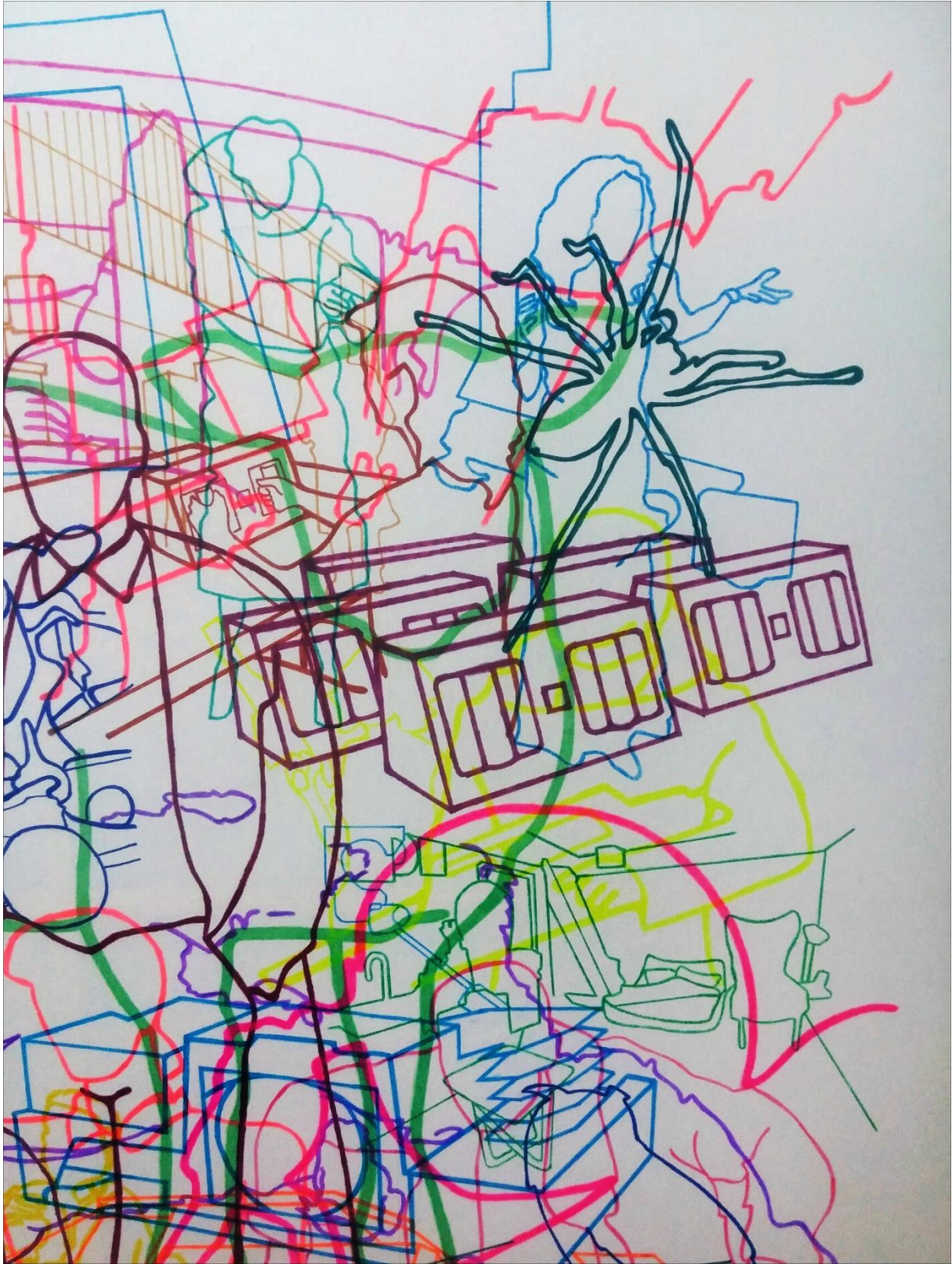


















## 7. POPIS LITERATURE

1. Baudrillard, Jean: *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994.
  2. Bauman, Zygmunt: *Identitet: razgovori s Benedettom Vecchijem*, preveo Mirko Petrić, Zagreb: Naklada Pelago, 2009.
  3. Galović, Milan: Mediji i tehnička zbilja, *Tvrđa*. ½, (2014), str. 321-331
  4. Paić, Žarko: Dekonstrukcija slike, *Vizualne komunikacije – uvod*, Purgar, Krešimir (ur.). Centar za vizualne studije, Zagreb, 2008. str. 51-73
  5. Purgar, Krešimir: Što (više) nije slika? Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost u doba kulture ekrana, *FILOZOFSKA ISTRAŽIVANJA* 137, god. 35 (2015) Sv. 1, str. 156.
  6. Wiesing, Lambert: *Artificial Presence: Philosophical Studies in Image Theory*, Stanford University Press, 2009. Preveo s njem. Nils F. Schott.
- 
6. <https://www.hauserwirth.com/artists/2813-jason-rhoades> (pristupljeno 10. 5. 2019.)
  7. [https://www.youtube.com/watch?v=U\\_aN-V9GdM](https://www.youtube.com/watch?v=U_aN-V9GdM) (pristupljeno 13. 5. 2019.)
  8. <https://gladstonegallery.com/artist/thomas-hirschhorn/work#&panel1-1> (pristupljeno 20. 5. 2019.)
  9. <https://www.youtube.com/watch?v=XHLMUdL8feg> (pristupljeno 20. 5. 2019.)