

Vladimir Rismondo

Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Odjel za kulturologiju, Trg Svetog Trojstva 3, HR-31000 Osijek
vrismond@gmail.com

Problem definiranja prostora u zrcalnoj, grafičkoj i digitalnoj slici

Sažetak

U ovom radu razmatra se problem definiranja prostora u dosad identificiranim vrstama slika. Radi se o zrcalnoj, grafičkoj, fotografskoj, filmskoj, animirano-filmskoj i digitalnoj slici. Prethodno tome, termin »prostor« autor definira uz pomoć modifikacije Leibnizova poimanja mogućeg svijeta. Tu je modifikaciju poduzeo češki književni teoretičar Lubomir Doležel. Termin »slika« definira se neovisno o reprezentativnim mogućnostima slike, odnosno kao »stanje sintaktičke i semantičke gustoće«. To se stanje s uvjetima koji vladaju u aktualnom svijetu ne može izjednačiti. Za razliku od svih preddigitalnih vrsta slika, digitalna se slika ne odlikuje »sintaktičkom i semantičkom gustoćom« te u okvirima računalnih, tzv. »virtualnih svjetova«, pokazuje tendenciju simulacije uvjeta koji vladaju u aktualnom svijetu.

Ključne riječi

prostor, slika, zrcalna slika, grafička slika, fotografska slika, filmska slika, animirano-filmska slika, digitalna slika, Lubomir Doležel

Uvod u probleme definiranja prostora

Iako se temeljna zamisao rada u začetku oslonila na izvanrednu studiju Vande Božičević posvećenu odnosu riječi i slike, odlučili smo se donekle modificirati pristup navedenom problemu.¹ Doista, doima se da već preliminarni pokušaji definiranja pojmova »prostor« i »slika« razotkrivaju ne samo poteškoće u nalaženju adekvatnih definicija nego i njihovu duboku kulturološku popudbinu. Ranije smo već upozorili na činjenicu da se značenjsko opterećenje pojma »prostor« razlikuje ovisno o jeziku koji ga upotrebljava.² Primjera radi, klasični grčki jezik poznaje šezdesetak termina kojima se različiti aspekti prostora označavaju ili opisuju.³ Jednom je to *chaos* kao nediferencirani i neomeđeni bezdan svih stvari koje se još nisu međusobno odijelile,⁴

1

Usp. Vanda Božičević, *Riječ i slika: hermeneutički i semantički pristup*, Hrvatsko filozofsko društvo, Zagreb 1990.

2

Usp. Vladimir Rismondo, *Prostor teksta – prostor slike* (disertacija), Filozofski fakultet Sveučilišta Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Osijek 2010., str. 184.

3

Usp. Henry George Liddell, Robert Scott, *A Greek-English Lexicon*, Clarendon Press,

Oxford 1940. Dostupno na: <http://www.perseus.tufts.edu/hopper/definitionlookup?redirect=true&lang=greek&lookup=space&type=begin&options=Sort+Results+Alphabetically&submit=Do+Search> (pristupljeno 12. 3. 2009.).

4

Usp. ibid.

drugi je puta posrijedi *topos* u vidu mjesta,⁵ a treći puta radi se o *mesos*, što vodi ideji prostora kao središnjoj poveznici među mjestima.⁶ Nepotrebno je naglašavati kako i ostali termini posjeduju jednako zanimljive te nadasve različite vidove upotrebe. I klasični latinitet također poznaje više termina istog značenja.⁷ Novina u odnosu na grčki prisutna je utoliko što latinski poznaje riječ za protežnost (*spatium, extensio*),⁸ dok je grčki jezik još nije svjestan. Dakle, Grci putem termina za označavanje prostora opisuju mjerljive aspekte stvarnosti – izvedene iz odnosa jasno određenih te zato mjerljivih elemenata – dok se Rimljanima isti pojam već pojavljuje u sveobuhvatnom, apstraktnom i neodređenom značenju protezanja. Doista, ne treba zaboraviti kako značenja za istu pojavu mogu varirati ovisno o jezicima koji su dominantni u pojedinim kulturnim okruženjima. U tom smislu ni korisnik hrvatskoga jezika najčešće ne zna da naš termin za prostor po svoj prilici dolazi iz praslavenskog *prost*, što upućuje na kolce za ogradu.⁹ Prema tome, *prostor* bi u slavenskom kulturnom pamćenju bio sličan njemačkom terminu *Raum* jer oba pojma impliciraju zatvoreni ili drugačije omeđeni areal odnosno mjesto.¹⁰ Zaključno, dakako da etimološke odrednice ne upućuju na nužna značenja pojedinih termina, ali svakako upućuju na raznolikost iskustava koja leže u korijenu tih termina.

Ne računajući navedene jezične probleme, ključne filozofijske prijepore vezane uz novovjekovno poimanje prostora sumirao je Immanuel Kant kritički ispitujući tzv. dogmatsku metafiziku 17. stoljeća. Naime, u *Kritici čistog uma* Kant postavlja temeljno pitanje o objektivnosti prostora, kao i o njegovom odnosu spram ljudskog uma. Dajući odgovor – prema kojem se prostoru odriče supstancijalnost – Kant postavlja tezu kako prostor ne može biti temelj fizičkog svijeta, baš kao što ne može biti svojstvom ni bilo koje druge supstancije.¹¹ Kant je u razvoju vlastitih stavova o prostoru bio podjednako kritički raspoložen, kako spram Newtona tako i spram Leibniza: odbacio je prvoga zbog vjere u apsolutnu prirodu prostora (odnosno pretpostavke kako prostor postoji neovisno o objektima koje sadrži), a drugoga pak zbog teze da je prostor ništa drugo nego sustav relacija među objektima. Naime, u oba se slučaja prostoru pridaju objektivna svojstva. Odričući pak pojmu prostora (jednako kao i pojmu vremena) iskustveno utemeljenje te smatrajući ga nužno i apriorno postojećom predodžbom koja je svojstvo uma kao temelj iskustvu, Kant uspostavlja modernu, antropocentričku koncepciju prostora. Time filozof zaokružuje naš problem definiranja: dakle, je li prostor objektivna danost fizičkog svijeta – koju je moguće opisivati i predviđati putem nekog modelskog sustava – ili se pak radi o čistom konstruktumu ljudskog uma?

Odgovor na to pitanje nije moguće dati, pogotovo ne u kontekstu ovog rada, ali moguće je postaviti radnu definiciju koja podjednako zadovoljava oba uvjeta. Definicija nužno predstavlja korak unatrag u odnosu na Kanta i svodi se na modifikaciju zamisli o »mogućem svijetu« koju, po uzoru na Leibniza, formulira češki strukturalist Lubomír Doležel. On odustaje od leibnizovske transcendentne prirode mogućeg svijeta te dozvoljava mogućnost da takav svijet bude i produktom čovjekova stvaralaštva.¹² Prema tome, pojmom »prostor« označavat ćemo svaki referencijalni okvir koji inkorporira određenu vrstu pojava te omogućuje njihovo kontinuirano supostojanje. Slijedeći Doležela, sintagmu »mogući svijet« koristit ćemo također u kontekstu prostora slike, dok ćemo sintagmom »aktualni svijet« označavati prostor koji kolokvijalno smatramo iskustveno potvrdivom zbiljom. Dakle, suvremene su umjetničke teorije već uspostavile presedan modificirajući leibnizovsku terminologiju, ali su ujedno pristale na ograničenje u okviru kojega nije moguće govoriti o apsolutnim, nego isključivo o posebnim prostorima, napućenim odgovarajućim komposibilnim pojavama.¹³ Odatle proizlazi kako je moguće

svijet neke slike, romana ili skladbe određen konstitutivnim elementima koji si međusobno ne proturječe, nego štoviše, omogućuju se međusobno i potvrđuju, ali ne mogu se – barem u načelu – seliti u druge svjetove.

S pojmom »slika« – na što smo također već upozoravali – stvari stoje bar jednako teško odredivima, na što nas podsjeća niz suvremenih autora posvećenih tzv. »vizualnim studijima«, a posebno tzv. »Iconic turn« pokretu.¹⁴ Ipak, vratimo li se sigurnosti (ali i jednostavnosti) grčkih izvora, ustanovit ćemo da Grci ponovno poznaju više termina kojima se fenomen slike označava. Njihovo se grupiranje u konačnici ipak svodi na distinkciju grafičke, zrcalne i imaginirane slike: prva grupa pojmova odnosi se na materijalne aspekte slike (npr. *graphe*, *graphikos*), druga na slikovno odražavanje pojava (npr. *skia*), a treća na unutarnju ili zamišljenu sliku (npr. *eidea*, *eidolon*, *eikon*, *phantasma*). Jasno je iz toga da jedinstvena definicija slike teško može biti dana zbog dvije razine prijepora. Prva je razina razdiobom slike podcrtana na onu imaginiranu, unutarnju, i onu drugu koja se čulima dohvaća. One su sućinski različite jer – kako to naglašava Jean-Paul Sartre – čulima je dohvaćena slika po definiciji nepotpuna i podložna mijenama, za razliku od imaginirane slike koja se u svijesti pojavljuje kao jedinstvo ili cjelina.¹⁵ Može se lako primijetiti da tragove upravo opisane razlike nalazimo u temeljima problema vezanih uz Platonovu kritiku slike kao takve. Naime, Olga Mihajlovna Frejdenberg upozorava na to da se unutarnja slika kod Platona preobražava u ekvivalent pojma. Svaka čulna transpozicija unutarnje slike bit će više ili manje nepotpuna i podlijegeći promjenljivosti.¹⁶ Između unutarnje i izvanjske, čulima posredovane slike, otvorio se ponor koji u konačnici određuje gabarite, kako Platonova odnosa prema slikama uopće, tako i, primjerice, ikonoklastičkih ar-

5

Usp. *ibid.*

6

Usp. *ibid.*

7

Usp. Charlton Thomas Lewis, Charles Short, *A Latin Dictionary*, Clarendon Press, Oxford 1879. Dostupno na: <http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/enggreeek?lang=la&lookup=space&type=begin&options=Sort+Results+Alphabetically&.submit=Do+Search> (pristupljeno 6. 5. 2009.).

8

Usp. *ibid.* O pojmu *spatium* detaljnije vidjeti na: <http://www.perseus.tufts.edu/cgi-bin/ptext?doc=Perseus%3Atext%3A1999.04.0059%3Aentry%3D%2344904>.

9

Usp. Petar Skok, *Etimologijski rječnik hrvatskoga ili srpskoga jezika*, sv. 3, Jugoslavenska akademija znanosti i umjetnosti, Zagreb 1973., str. 52.

10

Usp. Walter William Skeat, *The Concise Dictionary of English Etymology*, Wordsworth Editions Ltd., Ware 1993., str. 406.

11

Usp. Immanuel Kant, *The Critique of Pure Reason*, preveli Paul Guyer, Allen William

Wood, Cambridge University Press, Cambridge 1998., str. 176–178.

12

Usp. Lubomír Doležel, »Fikcni a historicky narativ: setkání s postmoderní výzvou«, u: Lubomír Doležel, *Studie z české literatury a poetiky*, Torst, Prag 2008., str. 271–288.

13

Usp. Gajo Peleš, *Priča i značenje*, Naprijed, Zagreb 1989., str. 95–203.

14

O »Iconic turn« paradigmi, kao najznačajnijem suvremenom pokretu posvećenom biti slike, vidi više u: Žarko Paić, »Dekonstrukcija slike: od mimezisa, reprezentacije do komunikacije«, *Književna republika* 5 (2008) 3–4, str. 22–46.

15

Usp. Jean-Paul Sartre, *The Imaginary: A Phenomenological Psychology of the Imagination*, preveli Kenneth Williford, David Rudrauf, Routledge, London, New York 2004., str. 7.

16

Usp. Olga Mihajlovna Frejdenberg, *Slika i pojam*, prevela Maša Medarić, Nakladni zavod Matice hrvatske, Zagreb 1986., str. 103–116.

gumenata u znamenitom bizantskom sporu oko ikona.¹⁷ Iz svega slijedi kako grčka terminologija, i s njom vezana kulturna tradicija, donekle onemogućuju poimanje slike izvan terminologije vezane uz mimetičku reprezentaciju, a time posredno onemogućuju i istinitost.¹⁸

Europska kulturna tradicija osjećala je dugotrajno posljedice opisanih jezičnih određenja, a jedna je od značajnijih svakako vezivanje pojma »slika« uz umjetničko stvaralaštvo. U tom je smislu već tijekom ranog moderniteta došlo do zašivanja Platonova razlikovanja unutarnje i izvanjske slike. Doista, od trenutka kad je Federico Zuccari, po uzoru na neoplatonističku estetiku Marsilija Ficina, inaugurirao zamisao o crtežu (*disegno*) kao intelektualnoj umjetničkoj disciplini koja spaja ideju i imaginaciju s konkretnim, čulima dostupnim elementima koje nalazimo u pojavnom svijetu, pozornost je teoretičara definitivno skliznula u pravcu zamisli da funkcija bilo koje slike leži u mimetičkom odražavanju ideje materijalnim sredstvima, odnosno u slikotvoračkoj djelatnosti umjetnika.¹⁹ Tek su novi mediji promijenili stanje stvari, i to zbog svoje mehaničke prirode. Naime, već fotografska slika obiluje značajkama koje ju ontološki razlikuju od otiska djelatnosti ljudske ruke na podlozi (*graphikos*), odraza u zrcalu ili sjene (*skia*), odnosno unutarnje predodžbe (*idea*). O nekima od tih razlika govorit ćemo kasnije.

Stoga, tek se naoko paradoksalnom čini tvrdnja da nas umjetničko stvaralaštvo zapravo odvlači od razumijevanja naravi slike kao takve. Vjerujemo kako sliku nije moguće razumjeti bez ulaženja u bit fenomena, a ona se zasigurno ne iscrpljuje u činjenici da sliku percipiramo, imaginiramo ili oblikujemo. Dakle, da bismo razumjeli sučinu slike moramo djelomično odustati od njezine prikazive slikovitosti te pretpostaviti da ona nije drugo od nečega što bismo mogli nazvati »stanjem slike«. Pozivamo se tu na Vandu Božićević koja isto stanje opisuje »sintaktičkom i semantičkom gustoćom«, odnosno nemogućnošću razlučivanja njezinih konstitutivnih elemenata, kao i jednakom nemogućnošću artikulacije međusobno odvojivih klasa predmeta. Božićević definiciju temelji na distinkciji »slike« i »prirodnog jezika«, apostrofirajući sliku koja operira znakovima zgusnutim do te mjere da se može dvojiti o njihovom identitetu.²⁰ U tom je smislu također uočeno kako je jedina mogućnost značenjske artikulacije slike sazdana na parovima opozicija: komplementarne boje, svijetlo–tamno, detaljnost–shematizam itd., no tu činjenicu smatramo manje važnom za naše razmatranje.²¹

Gledamo li na problem iz opisane vizure, sve su slike, s izuzetkom one digitalne, semantički guste, ali i apstraktne u onoj mjeri u kojoj priznajemo da ne posjeduju

»... ni rječnik ni sintaksu pomoću kojih bi (...) značenje postalo jednostavna funkcija neovisnog i definiranog značenja njezinih elemenata, te utvrđenih pravila njihova komponiranja.«²²

Drugačije rečeno, smatramo kako mimetička funkcija slike nije nužna ili bar nije jedina nužna za njezino određivanje kao fenomena. Odatle konačno slijedi i temeljna pretpostavka povezivanja pojmova »prostor« i »slika« u ovom radu. Prema njoj, sve slike, bez obzira na porijeklo, posjeduju specifičnu vrstu prostornosti, odnosno ponašaju se kao konteksti koji udomljuju »sintaktički i semantički guste«, međusobno nerazlučive konstitutivne elemente koji ulaze u komposibilne odnose. I dalje, slike u ovom kontekstu možemo dijeliti prema njihovom odnosu prema prostoru aktualnog svijeta (odraz u zrcalu, fotografska slika, filmska slika) ili pak mogu u cijelosti konstituirati prostor mogućeg svijeta (grafička slika), odnosno aktualizirati prostor mogućeg svijeta (digitalna slika), pri čemu razdjelnica nije ni približno jasno postavljena, kako se na prvi pogled može činiti.

1. Temeljne vrste slike

Zrcalnu sliku definiramo kao odraz postojećeg stanja u aktualnom svijetu, ali na reflektirajućoj površini.²³ Iako je zrcalnu sliku najlakše objasniti zakonima optike, matematički gledano, ona predstavlja translaciju prostora oko proizvoljno postavljene osi, tako da svaka točka s jedne strane osi odgovara po jednoj točki na drugoj strani. Zrcalo kao paradigma reflektirajuće površine mijenja matematičku uniformnost prostora; ono stvara plošnu, ali obrnutu sliku aktualnog svijeta duž osi koja je okomita na samu zrcaleću površinu. Dakle, stvarnost odražena u zrcalu predstavlja vizualno spljoštenu, dvodimenzionalnu verziju aktualnog svijeta, koja je pritom još i izvrnuta na način sličan onome kako izvrćemo rukavicu. Za nas je od male važnosti činjenica kako se nabrojana obilježja zrcaljenja mogu tumačiti logičkim paradoksima – čemu valjda najbolje svjedoči opus Lewisa Carrolla – baš kao što se nećemo osvrtni ni na pitanja poput onog Umberta Eca, naime je li zrcalna slika znak ili nije.²⁴ Umjesto toga, obradit ćemo tri posebna zapažanja.

Prvo zapažanje možemo svesti na uvid kako prostor zrcalne slike kontinuirano prati mijene u aktualnom svijetu koji odražava. Jednostavnije rečeno, prostor je zrcalne slike stvarno pokretan dok, primjerice, prostor filmske slike samo ostavlja takav dojam. Drugo zapažanje ukazuje na to da je prostor zrcalne slike dijelom autonoman. Taj je prostor doduše sasvim ovisan o količini izvanjske svjetlosti koja se u zrcalu odražava, a i sastavljen je od vizualnih elemenata koji odražavaju aktualnost okolnog fizičkog prostora, ali, budući da se isti odraz vezuje uz površinu zrcala, istovremeno dolazi do »zgušnjavanja«, odnosno preobrazbe odraza u autonomni svijet slike. To je »zgušnjavanje« lako dokazati samom činjenicom da u zrcalu nije moguće zrcaliti samo

17

Usp. Leslie William Barnard, »The Theology of Images«, u: Anthony Bryer, Judith Herrin (ur.), *Iconoclasm: Papers Given at the Ninth Spring Symposium of Byzantine Studies*, Centre for Byzantine Studies, University of Birmingham, Birmingham 1977., str. 7–14.

18

Platonovo promišljanje istinitosti vizualnih umijeća posljedica je upravo već spomenute činjenice da se u njegovom opusu unutarnja slika (*eidea*) razvila u pravcu opisa mišljenja kao takvog. Preobražava se u ono o čemu je moguće tek misliti (*noeton*), čime ujedno prestaje biti slika u najširem smislu. S druge strane, percepcijom posredovana grafička slika zadobiva kvalitete slike u užem smislu, ali zbog vlastite materijalnosti ocjenjuje se prividnim odrazom kojemu svjedoče tek nepouzdana osjetila (*fainomenon*, *aistheton*). Budući da međusobno zrcaljenje u takvom odnosu kvalitativno disparatnih vrijednosti postaje nemoguće, otvara se praznina između njih kojom Platon objašnjava negativan stav prema *mimesisu*: reprezentativni grafički prikaz postaje sličan nepostojanom odrazu stvari, kopija, sjena lišena sveobuhvatnosti originalne, unutarnje vrijednosti koja, recimo ponovno, zadobiva idealne kvalitete. Vjerovatno najsumarnije objašnjenje svojih pogleda na sliku demonstrirao je Platon u kasnom dijalogu *Sofist*.

19

Usp. Gustav René Hocke, *Svijet kao labirint*, prevela Nadežda Čaćinović-Puhovski, August Cesarec, Zagreb 1991., str. 62.

20

Ti se termini odnose na razlikovanje motiviranih i arbitrarnih znakova Nelsona Goodmana, gdje prve termine vezujemo uz sliku, a druge uz tekst. Prema tome, semantička gustoća biva uzrokovana nearbitrarnošću znaka, odnosno nemogućnošću njegovog razlikovanja u odnosu na drugi znak. S druge strane, svako jasno razlikovanje znakova – kakvo najčešće zahtijevamo od konstitutivnih jedinica nekog jezika – rezultira semantički rijetkom strukturom. O tome vidi više u: V. Božičević, *Riječ i slika*, str. 105–137.

21

Usp. *ibid.*, str. 139.

22

Ibid., str. 137.

23

O širim aspektima zrcalne slike vidi više u: V. Božičević, *Riječ i slika*, str. 39–52.

24

Usp. Umberto Eco, *Semiotics and the Philosophy of Language*, Indiana University Press, Bloomington 1986., str. 203.

jednu pojavu. Svaka zrcaljena pojava odražava se skupa sa svojim neposrednim prostornim okruženjem, gdje su i pojava i okruženje svedeni na površinu zrcala. Opisana je preobrazba dodatno naglašena uviđanjem da je svaka, pa i najkompleksnije konstruirana, zrcalna površina ograničena, zbog čega samo parcijalno odražava stanje okolnog prostora. Treća zamjedba tiče se položaja promatrača jer se – ovisno o njemu – mijenja i identitet same slike. U tom je smislu zrcalna slika jedinstvena u svijetu slika. Ipak, vratimo li se našoj zamjedbi kako zrcalna slika kontinuirano odražava promjene oko sebe, moramo primijetiti da nijedan od mogućih odraza ne mijenja kakvoću elemenata od kojih je slika sazdana. Drugim riječima, iako nam se samo pričinja da se odrazi u zrcalu mijenjaju, ne postoji beskonačan broj svojstava prostora koja konstituiraju zrcalnu sliku, nego je posrijedi samo jedno. Jednako tako, ne postoji ni beskonačan broj svojstava fizičkih prostora koji bi se uopće mogli odraziti u zrcalu. Dakako, sve rečeno vrijedi samo unutar pretpostavke da se radi o odrazu trodimenzionalnog svijeta na dvodimenzionalnoj zrcalećoj površini koja usput registrira i promjene u vremenu; promijenimo li – unutar sasvim hipotetskog i eksperimentalno neprovedivog razmatranja – broj dimenzija fizičkog odražavajućeg prostora na četiri dimenzije (a pritom ostavimo uvjet dvodimenzionalnog zrcala) po svoj bi prilici došlo i do beskonačnog umnožavanja osi projekcije, a s njima ujedno i broja odraženih slika.

Sjena pak predstavlja rubno područje odražavanja. Ona je izvjesnim karakteristikama analogna odrazu u zrcalu, ali se od njega i razlikuje po nekoliko parametara. Ponajprije, izvor svjetlosti u ovom slučaju nije sam fizički objekt (kao u slučaju zrcala), nego se radi o izvoru svjetlosti koji je smješten iza objekta. Drugo, ponovno za razliku od zrcalne slike koja se pojavljuje kao jedinstveni odraz unutar izoliranog ogledala (ali se ovisno o broju ogledala umnožava), sjena se jednog objekta može multiplicirati ovisno o broju izvora svjetla. Konačno, najupečatljivija razlika zrcalne slike i slike-sjene potječe iz dijametralno suprotnih prostornih obilježja: zrcalna slika određena je već opisanim »gustim« i diferenciranim prostorom, dok slika-sjena odražava prostor samo jednog, unutar sebe nediferenciranog objekta; u slučaju da izvor svjetlosti zahvati više objekata, njihove se sjene međusobno spajaju u zajednički, jednako nediferencirani lik. O implikacijama te činjenice na stvaranje prostora grafičke slike govorit ćemo nešto kasnije.

Ovdje je važno ukazati na nekoliko strogo kulturoloških konotacija. Naime, zrcalno odražavanje i odražavanje sjenom, situacije su putem kojih je nešto, što smatramo fizički postojećim i jedinstvenim, moguće izvanjštiti od sebe sama, odnosno »pre-mjestiti« drugdje, pa makar i u reduciranoj formi. Na taj način, »jedno« postaje »drugo« u odnosu na sebe, što predstavlja problem zamijećen već u antici. U tom smislu, ponajprije mislimo na doslovan odraz kakav nalazimo u zrcalu, ali – prisjetimo li se Plinija Starijeg – u sjećanje dozivamo i priču o kćeri nekog Butadesa iz Korinta: djevojka je sjenu svojeg ljubavnika iskoristila da bi ju konturnom linijom ocrtala na zidu te tako mladića zauvijek imala u svojem posjedu.²⁵ Plinije djevojci, barem metaforički, pripisuje povezivanje pokretljivog odraza s izumom nepokretne grafičke slike posredovane konturom, upućujući nas pritom upravo na sliku-sjenu kao medij mimetičke igre kojom se originalna pojava premješta s jednog na drugo mjesto i pritom fiksira. Ovdje bismo ponovno mogli spekulirati o slici-sjeni-odrazu koji premošćuje ponor između originala (*eidea*) i grafičke slike (*graphikos*), što također nije ostalo nezamijećeno u kasnoj antici, odnosno u još kasnijem ortodoksnom učenju o nerukotvorenoj ikoni.²⁶ Konačno, otvara se ovdje i problem definicije grafičke slike, baš u onom smislu u kojem slika proizlazi iz konturnog fiksiranja sjenovitog odraza. Dakle, grafičku sliku definiramo ne više kao odraz, nego

imajući u vidu trajni grafički otisak na nekoj površini. Plinijeva pripovijest upućuje na činjenicu da se grafička slika može referirati prema pojavama aktualnog svijeta, ali to ne mora uvijek biti slučaj. Štoviše, grafička slika može stvoriti posve autonoman prostor mogućeg svijeta, određenog isključivo granicama kadra u kojemu se pojavljuje; kadar pak smatramo parafrazom konturne linije koja omeđuje sjenu, a može biti pravilan ili nepravilan.

Notorna Platonova sumnja u sjenu – izložena u dijalogu *Politeia* – kao izvor najniže vrste spoznaje u formi pretpostavki uzrokovanih odrazima, iluzijama i imaginacijom (*pistis*), trajno obilježava gabarite definiranja grafičke slike. Nemoguće je dokazati, no Platonov bi stav mogao biti uzrokovan i jezičnim asocijacijama vezanim uz ranije spominjani pojam »sjene« (*skia*). On doista podrazumijeva odraz, ali može asociirati i na fantomsku prikazu koja podsjeća na umrlu osobu. Grci su egzistenciju u svijetu mrtvih označavali »sjenovitom«, pri čemu sjena preminulog predstavlja nepotpuni odraz nekad žive osobe.²⁷ Slično je i sa stvarnom sjenom koja samo podsjeća na vlastitog nositelja. Grčki je jezik sačuvao sjećanje na tu činjenicu pa se termin *skia*, primijenjen na čovjeka, najčešće odnosio na prepoznatljivu, konturom fiksiranu siluetu ili profil ljudskog lica. Otuda je Plinijeva pripovijest o vezi odraza i grafičke slike postala nešto jasnija, ali iz same pripovijesti proizlazi nešto mnogo značajnije.

Naime, konturom označena sjena definira se kao *topos*, mjesto koje se odlikuje razgraničenjem prema vlastitom okolišu. Zato se i znamenita antička koncepcija prostora kao zbira *toposa* tek u detaljima razlikuje od zamisli o prostoru grafičke slike kao zbiru sjena i njihovih grafičkih izvedenica. Ova ideja vidljiva je u konstrukciji siluetalnih slikarija na grčkoj keramici, ali vjerojatno najpoznatiji primjer korištenja siluete u grčkoj umjetnosti predstavlja tehnika klesanja komemorativnih arhajskih skulptura, koje zajedničkim imenom označavamo kao *kouroi*, a izrađivane su u periodu od osmog do početka petog stoljeća prije Krista.²⁸ Skulptura *kouros* predstavlja idealizirani lik mladića, a gotovo je sigurno bila izrađivana tako da bi se na stranicama kamenog bloka prethodno nacrtala četiri glavna profila odnosno siluete, koje su ponavljale proporcije ljudskog lika bez prostornih skraćivanja. Isklesavanjem viškova profili bi se međusobno približili te konačno zatvorili *topos* trodimenzionalne forme.²⁹ Zamisao o sjeni, odnosno *toposu* kao osnovi grafičke slike, ostala je dugo prisutna u europskoj kulturnoj tradiciji, a iz nje se u renesansi razvilo teorijsko utemeljenje prostora grafičke slike. Primjera radi, u drugoj knjizi *Traktata o slikarstvu*, renesansni arhitekt i teoretičar umjetnosti Leon Battista Alberti, spominje kako slikarstvo predstavlja stvari koje se mogu vidjeti.³⁰ Iz toga može

25

Usp. Plinije Stariji, *Naturalis Historia*, 35.152. Navedeno prema: Maurizio Bettini, *The Portrait of the Lover*, prevela Laura Gibbs, University of California Press, Berkeley 1999., str. 7.

26

Usp. Jugoslav Ocololjić, *Ikona: pisanje, čitanje i sozercanje sa teologijom ikone*, vlastita naklada (Jugoslav Ocololjić), Beograd 2004., str. 131–133.

27

Usp. Robin Hard, *The Routledge Handbook of Greek Mythology*, Routledge, London, New York 2004., str. 114.

28

Usp. Rudolf Wittkower, *Sculpture: Processes and Principles*, Penguin Books Ltd., Harmondsworth 1991., str. 15–23.

29

Ibid.

30

Usp. Leon Battista Alberti, *O slikarstvu/De pictura, O kiparstvu/De statua*, prevele Gorana Stepanić, Irena Bratičević, Institut za povijest umjetnosti, Zagreb 2008., str. 53.

se zaključiti da sve što vidimo zauzima neko mjesto koje se opisuje konturom.³¹ Tijelo određeno konturom sastoji se od različitih površina koje, ako su stavljene na svoja mjesta, tvore dijelove ili udove (*membra*), uklapaju se u polje obuhvaćeno konturom te same po sebi predstavljaju kompoziciju.³² Više tijela u prostoru čini nešto što pisac zove *istoria*, ali to potom ne objašnjava precizno.³³ *Istoria* bi mogla biti tema djela, ali i složenija kompozicija, sastavljena prema istom principu kao tijela, suglasjem opće konture kadra slike te njome obuhvaćenih tijela, udova i površina. Alberti nas na taj način uvodi u metodu kodiranja prostora grafičke slike. Jasno, ono počiva na antičkoj tradiciji.

»Kvintilijan kaže da su slikari iz davnine običavali opisivati rubove sjena, nastalih djelovanjem sunca, te je iz toga nastala naša umjetnost.«³⁴

Dakle, sjena je plošni odraz objekta iz fizičke stvarnosti bačen na neku površinu, a njezin je najbliži grafički parnjak lik ili – kako bi Alberti rekao – tijelo u slici. Paradoksalni su sjena i grafički lik: sjena istovremeno pripada objektu od kojega potječe, ali i površini na koju pada, dok oslikani lik nije drugo doli prigodna nakupina obojanih polja koju činimo cjelinom tek konturom ili kadrom grafičke slike.

Albertijeve zamisli upućuju nas na temeljno razumijevanje prostora grafičke slike.³⁵ Naime, u nastavku izlaganja teoretičar dodaje još nekoliko vrijednih uputa.

»Ono što stvara zadovoljstvo u *istoriji* [kompoziciji, op. prev.] dolazi od obilatosti i različitosti stvari. (...) Kažem da *istoria* najobilnijom biva kad na svojim mjestima pomiješani su stari, mladi, djevojke, žene, mladići (...) ptice, konji (...) zgrade, krajolici i sve slične stvari (...). Ipak, bolje mi se čini kad to obilje bude (...) umjereno. (...) Krivim one slikare koji – želeći prikazati obilje – ne ostavljaju praznina (...).«³⁶

Albertijevi savjeti upućuju na »gustoću« prostora grafičke slike. Stvara se ona montažom odraza važnih mjesta i fenomena u stvarnosti – prirode, arhitekture, ljudskih i životinjskih likova te naposljetku stvari – ali, kao što smo već naveli, isti se montažni princip može primijeniti i na grafičku sliku koja ne referira na aktualni svijet. Ta je »gustoća« na izvjestan način analogna onoj gustoći zrcalne slike, ali se od nje i kvalitativno odvaja. Jer Alberti jasno upućuje na temeljnu razliku između *skia* i grafičke slike. Zrcaljenje je prirodni proces zbog kojega zrcalo ne utječe na ono što će se u njemu odražavati. Grafička pak slika, upravo zato jer nastaje u vidu montaže, a ne neposrednog odražavanja, može putem čovjekove intencije utjeloviti cjelinu prostora nekog mogućeg svijeta, što joj u konačnici garantira simboličku autonomiju. Opisanu cjelovitost nalazimo na reprezentativnoj ili prezentativnoj razini. U prvom slučaju radi se o grafičkim slikama poput srednjovjekovnih, tzv. »T-mapa« (koje simbolički prikazuju svijet u formi kruga razdijeljenog na tri jednaka segmenta u čijem je sjecištu smješten Jeruzalem), dok u drugom slučaju promatramo doslovnu »gustoću« grafički označenih polja koja se isključivo referiraju jedna prema drugoj, odnosno prema konturi kadra slike. Konačno, kad bismo renesansnog teoretičara dopunili suvremenom teorijom citatnosti, ustanovili bismo da semantički gabariti grafičke slike ozbiljno preispituju definiranje slikovnog prostora kao mogućeg svijeta. Naime, prilagodimo li za naše potrebe podjelu kojom Dubravka Oraić-Tolić promišlja načelo citatnosti, ispada kako se montažni princip stvaranja prostora grafičke slike može podijeliti u tri skupine.³⁷ Prve intrasemiotičke montaže obilježava montiranje jednakovrijednih grafičkih otisaka, a stvara se time i odgovarajuće uniformni prostor; povijesno gledano, najveći broj ikada napravljenih grafičkih slika pripada toj vrsti montaže, a i sam je Alberti na umu imao upravo

takav princip stvaranja grafičke slike. Drugu, intersemiotičku montažu obilježava združivanje srodnih vrsta otisaka, čime se kreira prostor, poput onog u kubističkom kolažu koji spaja crtež s isječcima novina. U konkretnom slučaju dolazi do spajanja mogućeg svijeta grafičke slike s artefaktima aktualnog svijeta, ali valja primijetiti da se oni ipak prilagođavaju kadru slike te donekle mijenjaju vlastitu prirodu. Treća, transemiotička montaža odnosila bi se na montiranje sasvim različitih vrsta otisaka, od kojih neki i ne moraju biti grafičke prirode. Tako stvoreni prostor – poput kombinacije slike i zvuka u filmu ili suvremenim instalacijama – zapravo spaja pretpostavke za sjedinjenje više mogućih svjetova u jedinstveno tkivo.

2. Slika u razdoblju tehničke reprodukcije

Recimo uvjetno, opisane vrste slika i njihovih prostora nastaju prirodnim putem (zrcalna slika) ili pak od strane čovjeka (grafička slika), ali njihova zajednička karakteristika leži u neponovljivosti: nijedan odraz u zrcalu nije istovjetan drugom, baš kao što grafička slika predstavlja to što jest sve dok joj ne dodamo ili ne oduzmemo grafički trag. Walter Benjamin u seminalnom tekstu »Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije« takvo stanje slike objašnjava njezinom »auirom« ili izvornošću.³⁸ Doduše, Benjamin je pritom mislio isključivo na rukotvorstvo originalnih umjetničkih djela (što ne znači nužno samo slika), ali zaglavni kamen njegovog promišljanja leži u uočavanju činjenice da upravo mehanička reprodukcija ugrožava »auru« umjetničkog djela. Mi bismo ovdje mogli dodati kako mehanička reprodukcija, odnosno utjecaj tehnologije, zapravo mijenja prostor slike. Doista, već je Gutenbergov grafički stroj otvorio put nekontroliranom množenju, a s njim i varijacijama u identitetu originalne grafičke slike, ali analogni fotografski aparat omogućio je stvaranje sasvim nove vrste slike. Naime, analogna fotografska slika predstavlja hibrid između zrcalne i grafičke slike, stoga ju možemo definirati kao otisak odraza aktualnog svijeta na fotoosjetljivoj dvodimenzionalnoj površini.³⁹ Zato su i obilježja fotografske slike nastala u tijesnom odnosu s aktualnim svijetom, odnosno kombinacijom dviju spomenutih vrsta slika: fotografija je svjetlošću posredovan odraz trenutnog stanja u aktualnom svijetu, ali je u isto vrijeme i nepokretna. Dakle, ne računajući fotografske eksperimente (koji fotografiju uglavnom vraćaju u gabarite grafičke slike), analogna fotografska slika proizvodi »zgnusnuti« prostor poput zrcalnog odraza, dok joj je u isto vrijeme oduzeto pravo na montažni princip konstrukcije gra-

31
Usp. *ibid.*, str. 94.

32
Usp. *ibid.*

33
Usp. *ibid.*

34
Ibid., str. 83.

35
O širim aspektima grafičke slike vidi više u: V. Božićević, *Riječ i slika*, str. 65–75.

36
L. B. Alberti, *O slikarstvu, O kiparstvu*, str. 98–99.

37
Usp. Dubravka Oraić-Tolić, »Kolaž«, u: Aleksandar Flaker, Dubravka Ugrešić (ur.), *Pojmovnik ruske avangarde*, sv. 7, Grafički zavod Hrvatske, Zavod za znanost o književnosti Filozofskog fakulteta, Zagreb 1990., str. 41.

38
Usp. Walter Benjamin, »Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije«, u: *Život umjetnosti: časopis za pitanja likovne kulture* 40 (2006) 78–79, str. 22–32. Dostupno na: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf (pristupljeno 13. 8. 2017.).

39
O širim aspektima fotografske slike vidi više u: V. Božićević, *Riječ i slika*, str. 53–65.

fičkog prostora. Odatle slijedi da fotografija ne može prikazati cjelinu nekog mogućeg svijeta ni na reprezentativnoj ni na prezentativnoj razini, ali dana joj je mogućnost koju nije imala nijedna ranija vrsta slika. O čemu se radi?

Primijetili smo ranije kako se neka pojava u zrcalu ne može odraziti sama, tj. lišena konteksta aktualnog fizičkog prostora u kojemu trenutačno prebiva. Isto ne vrijedi za grafičku sliku jer ondje je – primjera radi – moguće ostaviti samo jedan grafički otisak te time minimalizirati grafički prostor. Na isti je način fotografski nemoguće odraziti samo jednu pojavu bez istovremenog odražavanja prostornog okruženja. Doduše, fotograf može aranžirati snimljeni prostor te tako fokusirati i donekle izolirati određeni objekt, ali radi se sućinski o prividu koji imitira prostor grafičke slike. Odatle ponovno slijedi činjenica kako fotografija predstavlja kombinaciju nekontroliranog prirodnog odražavanja s čovjekovom intencijom montaže (kao u slučaju zrcalne slike), koja se u ovom slučaju očituje podešavanjem količine svjetlosti, i kadra slike. Intenciju montaže nije moguće zanemariti, ali je zato izgledno radikalizirati nemogućnost odražavanja samo jedne pojave u prostoru zahvaćenom fotografskom slikom, što nas vodi pretpostavci kako fotografija može odraziti i otisnuti onaj dio fizičkog prostora koji se nalazi između nekoliko kadrom registriranih pojava. Zrcalo to ne može postići jer se njegovi odrazi kontinuirano smjenjuju u vremenu, a grafičkoj je slici samo rubno dana ista mogućnost: grafička slika koja se sastoji od transparentnih, kronološki poredanih slojeva i otisaka, simulira postojanje »međuprostora«, iako se njezini konstitutivni elementi zapravo nalaze na istoj razini vidljivosti, a i nanošeni su sukcesivno u vremenu. Analogna fotografija pak posjeduje sposobnost odraziti, ali i fiksirati isti »međuprostor« u trenutku vlastitog nastanka, što predstavlja često zanemarivanu činjenicu. Taj »međuprostor«, koji u aktualnoj stvarnosti postoji samo hipotetički, u kadru fotografije »zgušnjava« se grafički te – samo naoko paradoksalno zbog navodne »realističnosti« medija, odnosno njegove referentnosti prema aktualnom svijetu – postaje i fiksiranim odrazom prostora mogućeg svijeta koji pripada samo fotografiji. Upravo opisanim mogućnostima fotografska slika pozicionira se kao autonomna pojava u svijetu slika, a, što je bar jednako važno, stvara i pretpostavke za razvoj filmske te animirano-filmske slike.

Doista, pojava tzv. »kronofotografije« krajem 19. stoljeća, čiji najpoznatiji primjer svakako predstavlja rad Eadwearda Muybridgea, fokusirala je niz odvojenih faza nekog pokreta. Kao što je Maurice Merleau-Ponty već primijetio, ti su se uradci dramatično razlikovali od povijesno postojećih grafičkih prikaza pokreta jer su posve razotkrili prirodu upravo montažnih postupaka, koje su vizualni umjetnici koristili u svrhu dočaravanja kretanja unutar statike grafičkog kadra.⁴⁰ Naime, pogledamo li pažljivije sliku Théodorea Géricaulta »Derbi u Epsomu« iz 1821. godine, primijetit ćemo da je slikar gradio prikaz pokreta konja spajajući, odnosno montirajući, dvije ili više razdvojenih faza pokreta u jedinstveni stav životinja. Kao što Muybridgeova kronofotografija dokazuje, konj ni u jednom trenutku stvarno ne zauzima takav stav, ali on u prostoru grafičke slike nalazi opravdanje. Zašto? Géricault je zapravo demonstrirao nastanak prikaza više sukcesivnih faza kretanja unutar statičnog kadra grafičke slike putem montaže. Postignuće je to koje ne samo oslikava montažerske sposobnosti naše svijesti nego predstavlja i značajnu kvalitetu predfotografskih vizualnih medija: identitet prikaza proizlazi iz pokušaja da se neki vremenski tijek smjesti u granice izoliranog i statičnog kadra. Povijest umjetnosti pokazala je pak da su se umjetnici raznih epoha dovijali jednako raznolikim načinima nadilaženja opisanog ograničenja. Géricaultova

je metoda samo jedna od mogućih, a i nije izvorno njegova. Nalazimo je već na antičkoj Polikletovoj skulpturi »Kopljonoša« – koja kombinira više faza pokreta u zajedničkom stavu nazvanom »kontrapost« – da bi kulminirala teorijskim razjašnjenjem koje nam, govoreći o razlikama slikarstva i poezije, još 1766. godine u okvirima paradigmatičke studije »Laokoon« nudi Gotthold Ephraim Lessing.⁴¹ Ono pak što Lessing, iz čitavog niza razloga, nije mogao dodati svojim zapažanjima, uočila je znanost 20. stoljeća. Tako smo najposlije postavili i radnu hipotezu zašto grafičko prikazivanje vremenskog tijeka u granicama samo jednog grafičkog kadra vodi u stilizaciju, prenaplašavanje, distorziju, egzaltaciju, pa čak i u karikiranje pokreta koji kronofotografijom možemo dokumentirati u fizičkom prostoru.⁴² U kasnijem razmatranju animirano-filmske slike ovo će nam zapažanje postati značajno.

Ovdje nećemo ulaziti u dodatna objašnjenja oblikovanja grafičke slike iz perspektive neuroznanosti i percepcije vremena, nego ćemo se zadovoljiti zamjedbom kako u okvirima grafičke slike dolazi do montažnih, a s njima i stilizacijskih postupaka upravo zbog potrebe da se vremenski tijek cjelovito prikaže u opsegu jednog kadra. Fotografija, a posebno kronofotografija, razotkrila je taj problem baš zbog vlastitih mogućnosti registriranja »međuprostornosti«. Dakako da je tehnološki razvoj analogne fotografije istovremeno omogućio i pojavu filmske slike. Filmsku sliku definiramo kadrom, čija površina nije nepokretna (kao kod grafičke i fotografske slike) te koja ostavlja dojam da se kretanjem produljuje u realnom vremenu. Govorimo li o klasičnoj, analognoj filmskoj slici, tada se zapravo radi o sukcesiji izoliranih i statičnih fotografskih kadrova koji se – budući da su projicirani na isto mjesto u fizičkom prostoru – pred našim očima izmjenjuju brzinom dovoljnom da zavaraju oko promatrača, odnosno da proizvedu utisak kako se radi o kontinuiranom tijeku koji je analogan kontinuitetu realnog vremena. Za razliku od grafičke i fotografske slike – koje su barem u temeljima vezane uz konkretne materijalne nositelje – filmska je slika po definiciji moguća samo kao projekcija. Zato se uvjetno može govoriti o virtualnoj prirodi filmske slike; ona je materijalna onoliko koliko je materijalna traka koja nosi niz fotografskih kadrova, iako se bazični uvjet postojanja filmske projekcije sastoji od same izmjene tih kadrova. Drugačije rečeno, filmska slika smještena je u zapravo virtualnom prostoru-vremenu uglavljenom između kadrova koji se međusobno montiraju tek djelovanjem promatračeve svijesti. Naglašavamo kako u ovom slučaju govorimo o montaži koja se odvija tijekom percipiranja filmske slike te koja nije vezana uz postupak montaže u grafičkoj slici ni uz filmsku montažu, odnosno uz materijalno spajanje kadrova snimljenih na filmskoj traci.

Pa ipak, kao što je sućina prostora fotografske slike smještena u »gustoć« između pojava zahvaćenih fotografskim kadrom, prostor filmske slike – definiramo li ju kao virtualnu sliku koja se proteže u vremenu, a ne kao niz poredanih fotografija – ostvaruje se u dimenziji vremena. Kontinuitet trajanja filmske slike jednak je bilo kojem – Aristotelovim rječnikom rečeno – po-

40

Usp. Maurice Merleau-Ponty, »Eye and Mind«, u: Galen A. Johnson, Michael B. Smith (ur.), *The Merleau-Ponty Aesthetics Reader: Philosophy and Painting*, Northwestern University Press, Evanston 1993., str. 145.

41

Usp. Gotthold Ephraim Lessing, »Laokoon oder Über die Grenzen der Malerei und Poe-

sie«, u: Albert Hamann (ur.), *Lessing's Laokoon*, Clarendon Press, Oxford 1878.

42

Usp. Vilayanur Subramanian Ramachandran, William Hirstein, »The Science of Art: A Neurological Theory of Aesthetic Experience«, *Journal of Consciousness Studies* 6 (1999) 6–7, str. 15–41.

vijesnom vremenu, što znači da se načelno radi o posve slučajnom te stoga irelevantnom produljenju, kao i o adekvatnoj mijeni prostora jedne fotografije koja nema ni početka ni kraja. Doista, filmsku kameru možemo upotrijebiti kontinuirano snimajući bilo što, a da se naš uradak na fenomenalnoj razini ne razlikuje od bilo koje druge snimke. U tom je smislu filmska slika slična kontinuiranoj promjeni odraza u zrcalu, čemu svjedoče i najraniji filmski uradci braće Lumière snimljeni u jednom, kontinuiranom i statičnom kadru koji podsjeća na kazališnu scenu.

Kazališnu impostaciju prizora ne spominjemo slučajno. Naime, zna se da je Aristotel nalazio lijek za povijesnu relativnost događaja u formi dramske naracije, koja za razliku od povijesnog vremena ima početak i kraj, a odlikuje se i unutarnjom nužnošću slijeda događaja. Filmskom terminologijom izraženo, grčki je filozof predložio stvaranje vremenskog tijeka koji se može ostvariti samo kroz montažni proces – ovaj puta shvaćen u vidu materijalnog spajanja različitih kadrova snimljenih na filmskoj traci – kojim se naracija može ostvariti. Jasno, time bi se filmska slika ostvarila i kao neka vrsta mogućeg svijeta naracije, ali u ovaj aspekt filmske slike nećemo ulaziti jer on izlazi iz okvira našeg razmatranja prostora slike. Dakle, ostat ćemo pri razumijevanju prostora filmske slike kao temporalne ekstenzije fotografije: referira se on prema aktualnom svijetu, ali istovremeno registrira i mogući svijet, stiješnjen na dvodimenzionalnoj površini na kojoj se projekcija odvija. Ipak, za razliku od fotografije radi se ovdje o mogućem svijetu koji se u vremenu doima cjelinom, ali u potenciji konačnu cjelovitost ne mora ni doseći; hipotetski beskonačna filmska traka predstavlja uvjerljivi primjer takvog prostora.

Konačno, analogno filmskoj slici, animirano-filmska slika u svojem klasičnom vidu predstavlja združivanje grafičke, fotografske i filmske slike. To znači da je klasično animirani film zapravo pokrenuta fotografija grafičke slike koja se na tehničko-tehnološkoj razini ponaša kao fotografija, na razini formalnih sredstava funkcionira u vidu grafičke slike, dok u smislu prostora nalikuje filmskoj slici. Drugačije rečeno, prostor animirano-filmske slike smješten je između prostora filmske i grafičke slike. Od prvog medija posuđuje činjenje cjelinom u vremenu, dok od drugog medija preuzima grafičke otiske kao temeljno gradivno tkivo i stilizacijske postupke: klasično animirana slika pokazuje upravo »grafičku« stilizaciju u kreiranju iluzije kretanja, čemu svjedoče glasovita Disneyjeva pravila animacije.⁴³ Slijedeći pretpostavke grafičke slike, analogna animirano-filmska slika, za razliku od analogne filmske slike, može kreirati simbolički autonoman mogući svijet i bez postupka montaže kadrova. Zaključno, prostori svih dosad opisanih vrsta slika na ovaj su ili onaj način vezani uz uvjete aktualnog svijeta: zrcalna slika ne postoji bez reflektirajuće površine, grafička slika – bez obzira na mogućnost kreacije simbolički autonomnog mogućeg svijeta – neizvediva je bez jednako materijalnog nositelja, što vrijedi i za fotografiju, odnosno njezine filmske derivate. Pa ipak, već je filmska slika – kako smo ranije naglasili – pokazala elemente virtualnosti, s obzirom na činjenicu da se kao takva ne realizira nigdje drugdje nego u svijesti promatrača. S digitalnom slikom stvaraju se značajno drugačije.

Digitalnu sliku jednostavno definiramo kao digitalni objekt, odnosno kao skup računalnih informacija koji – prema Levu Manovichu – posjeduje pet karakteristika: numeričku reprezentaciju, modularnost, automatizaciju, varijabilnost i transkodiranje.⁴⁴ Ne ulazeći u detalje svake karakteristike, zaustavimo se na elementarnim pretpostavkama. Mogu se one svesti na činjenicu kako digitalna slika ima matematičku sućinu koja ju čini sasvim nematerijalnom. Štoviše,

digitalna osnova te slike pruža mogućnost beskonačne manipulacije njezinim sastavnim elementima, a sve bez opasnosti promjene identiteta. Doista, za razliku od zrcalne slike kojom se ne može manipulirati ili grafičke slike u kojoj svaka manipulacija vodi promjeni identiteta, digitalna slika trajno ostaje skupom računalnih informacija koji se beskonačno može preuređivati bez gubitka temeljnog, gotovo sasvim virtualnog, identiteta. Ovdje treba dodati činjenicu kako se digitalna slika ipak mora projicirati na zaslonu odgovarajućeg uređaja, ali se, za razliku od svih ranije navedenih vrsta slika, ta projekcija odvija unutar uređaja, a ne izvan njega. Doista, zrcalo projicira odraz uzrokovan postojanjem objekta smještenog izvan njegove reflektirajuće površine. Grafički otisak utiskuje se na svojeg nosioca ponovno izvana; analogni fotografski otisak ostaje fiksiran za foto-osjetljivu površinu na sličan način (iako se proces odvija unutar aparata), a filmska se slika također projicira izvan odgovarajuće aparature. Promotrimo li pak konstrukciju digitalnog fotografskog aparata, nalazimo sličnost s analognim parnjakom u mjeri u kojoj aparat registrira ulazni tijek svjetlosti. Po izvršenom registriranju aparat preračunava dobivene podatke te od njih stvara digitalni objekt koji potom isporučuje na vlastitom zaslonu. Ondje je projicirana slika u sućini vizualno kodirana matematička činjenica, svedena na materijalni nositelj u vidu električnog impulsa te nije neposredno vezana za prizor snimljen aparatom.

Promišljajući pitanje prostora digitalne slike, valja nam podcrtati kako upravo opisane matematičke i tehnološke danosti određuju njegovu kvalitetu. Pokušavajući definirati o kakvoj se kvaliteti radi, Ian Bogost spominje njezinu »podzemnu dimenziju«, misleći pritom upravo na virtualnost digitalnih objekata. Radi se zapravo o činjenici da je svaki digitalni objekt – pa tako i onaj koji nam se pričinja slikom – zapravo odraz cjeline matematičkog referencijalnog okvira unutar kojeg djeluje digitalni aparat, odnosno računalo.⁴³ Drugačije rečeno, svaka digitalna slika identična je referencijalnom okviru svih matematičkih operacija koje računalo uopće može izvesti pa u njezinom slučaju uopće ne možemo govoriti o »sintaktičkoj i semantičkoj gustoći« gradivnih elemenata. Znamo li da se isti okvir svodi na zbir međusobno razgraničenih, dakle jezično definiranih logičkih odnosa, digitalna slika izjednačuje se sa zbirom nužnih logičkih uvjeta koji vladaju u cjelini zadanog matematičkog prostora. Odatle i nadopuna ranije dane definicije digitalne slike: radi se o slici koja nastaje u vidu izvoda – što ne treba brkati s odrazom ili otiskom – cjeline prostornih uvjeta u kojima nastaje. Takva je konstelacija moguća samo unutar cjeline ostvarenog mogućeg svijeta, čemu valjda najbolje svjedoče krajnje ekstenzije digitalne slike u službi računalne igre, odnosno virtualne stvarnosti. Radi se o slici koja inkorporira kretanje – privid vlastite promjene u vremenu – a kakvoća toga privida bazirana je na širokoj primjeni modalnih propozicija. Videoigra doista nije drugo nego suvremena transpozicija ideje ostvarenog mogućeg svijeta, utemeljenog na kompozibilnosti digitalnih objekata od kojih se igra i sastoji: objekti se međusobno ne isključuju, odnosno aktualiziraju se unutar zadanog sistema igre. Sustav aktualizacije važan je za razumijevanje stvarnog, a ne prividnog prostora videoigre (koji se naj-

43

Usp. Chris Pallant, *Demystifying Disney. A History of Disney Feature Animation*, Continuum Books, New York 2011., str. 35–53.

44

Usp. Lev Manovich, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, London 2001., str. 27–48.

45

Usp. Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, London 2006., str. 28.

češće očituje oponašanjem pokretnih, dvodimenzionalnih i trodimenzionalnih grafičkih likova, odnosno reprezentativnom simulacijom prostornog okruženja), i kako smo već naveli, svodi se na više ili manje slobodnu primjenu modalnih propozicija. One se pak mogu svesti na validne, nevalidne, moguće, nemoguće i nužne odnose među digitalnim objektima, što na zaslonu računala očitavamo u formi mogućih, nemogućih ili nužnih transformacija u prostoru digitalne slike.

Nema sumnje da nužan preduvjet za uspostavljanje mogućeg svijeta videoigre čini interakcija računala s jednim ili više korisnika, što ovoj formi digitalne slike daje dodatnu dimenziju. Naime, uspostavlja se interakcija u trenutku kada korisnik pristane na propozicije igre te vlastitim sudjelovanjem pokrene sustav odnosa među digitalnim objektima. Ovisno o složenosti igre, može se korisnik služiti isključivo validnim i nevalidnim propozicijama – kao u slučaju ranih linearnih videoigara, poput znamenite igre *Pong* (1972.) – ili pak kompleksnim skupovima propozicija kakve nalazimo u tzv. »open-world« (»otvoreni svijet«) suvremenim igrama, kakav je *Minecraft* (2009.). Kod kompleksnih videoigara postoje čak i tzv. »modding« opcije koje predstavljaju naknadno dodane skupove propozicija. Linearne igre u pravilu ostaju na jednom identitetu mogućeg svijeta te pridruženom mu prostoru, dok »open-world« igre putem »moddinga«, zasad još uvijek reducirano, ali nezaustavljivo mijenjaju početne identitete vlastitih svjetova. Primjera radi, nedavno objavljena videoigra *No Man's Sky* (2016.) sačinjena je na bazi determinističkih algoritama koji naoko samostalno stvaraju mimetički reprezentativne privide novih prostora. Takve mimetičke reprezentacije kolokvijalno nazivamo virtualnim stvarnostima, a ne treba ih miješati sa stvarnim matematičkim prostorom koji leži u njihovoj osnovi te koji ih aktualizira. Doista, konačna izvedenica digitalne slike razvijene iz videoigre može se svakako naći u prostoru virtualnih stvarnosti poput znamenite virtualne domene *Second Life* (2003.).⁴⁶ Radi se o kombinaciji društvene mreže i virtualne stvarnosti unutar koje je moguće participirati putem avatara, odnosno mimetički uvjerljivog grafičkog ekvivalenta našem fizičkom identitetu. *Second Life* zapravo je potencijalno beskonačan prostor jedne jedine, posve transformabilne digitalne slike koja mimetički simulira trodimenzionalni prostor aktualnog svijeta te koja participantima nudi jednako beskonačan izbor udruživanja, stvaranja sadržaja, ekonomskih djelatnosti ili igara. Sve se to odvija u kontekstu vizualno uvjerljive virtualne stvarnosti koja u glavnim crtama nalikuje aktualnom prostoru našeg iskustva, ali pritom i zaobilazi niz njegovih ograničenja poput djelovanja gravitacije. Sudjelujući u životu na spomenutoj domeni uvidamo nekoliko činjenica. Prije svega, digitalni virtualni svijet predstavlja krajnju ekstenziju digitalne slike jer biva omogućen medijskom platformom na osnovi koje se objedinjuju sva gore spomenuta Manovicheva zapažanja. Odatle proizlaze praktički neograničene mogućnosti digitalne manipulacije slikom u okviru društvenih mreža poput *Second Lifea*, što u konačnici vodi uspostavljanju zanimljivih relacija s aktualnim svijetom. Primjerice, u *Second Lifeu* moguće je naći mimetički doslovnu, arhitektonsku i sadržajnu kopiju dresdenske Galerije umjetnina, kao i priličan broj virtualnih knjižnica ili predavaonica unutar kojih se odvija djelatnost analogna onoj u fizičkom prostoru, ali je moguće stvarati i sadržaje koji ne postoje u aktualnom svijetu.

Na kraju, a svakako ne i posljednje, digitalna slika koja se – zbog tehnoloških pretpostavki – transsemiotički lako montira s nekoliko vrsta osjetilnih podataka, a zasad najčešće zvukom, u okviru aktualiziranih virtualnih svjetova pruža mogućnost da po prvi puta prevladamo temeljno ograničenje našeg odnosa prema slici uopće. Naime, čovjek se po definiciji nalazi izvan slike. Izvan

smo zrcala u kojemu se ogledamo (ma koliko upravo zrcaljenje već od mit-skih pripovijesti pružalo uvjete za promišljanje našeg vlastitog identiteta), baš kao što se nalazimo izvan grafičke slike u kojoj samo vizualno sudjelujemo; ipak iluzionistička vještina – koja nas nuka povjerovati da se doista nalazimo unutar nekog grafički sugeriranog prostora – ovisi o nužnosti promatranja slike s jednog, precizno određenog mjesta u fizičkom prostoru koji se nesporno prostire izvan same slike. Isto to vrijedi i za filmsku sliku koja nestaje u trenutku kad prekinemo projekcijski snop zraka. Opisana ograničenja uz pomoć tehnologije gube se u kontekstu digitalne slike, a ista je tehnologija već dostupna na tržištu. Recimo, pomoću »Oculus Rift« aparature lako ulazimo u sugeriranu prostornu reprezentaciju, dijeleći iskustvo virtualne stvarnosti s potencijalno beskonačnim brojem korisnika.

Zaključak

Autori poput antropologa Toma Boellstorffa u virtualnim svjetovima poput *Second Lifea* nalaze nove spoznajne vrijednosti. Boellstorff ističe upravo *Second Life* kao primjer stvaranja drugačijih spoznajnih paradigmi, ali promišljanje započinje činjenicom da je virtualnost ucijepljena u srž onoga što nas čini ljudima.⁴⁷ Sve što smo ikada stvorili predstavljalo je prostor širenja virtualnog nauštrb zatečenog stanja, što je teza koju nije teško braniti. Boellstorff je sa suradnicima u jednoj drugoj studiji istaknuo nekoliko temeljnih odlika virtualnih prostora, a time i trenutno krajnje dosege digitalne slike o kojima uopće možemo govoriti.⁴⁸ Prvo, svaki virtualni prostor predstavlja tzv. »treće mjesto«, neovisno o mjestima »A« i »B« koja u aktualnom svijetu zauzimaju dva razdvojena participanta. Iako su pionirski pokušaji virtualizacije u tehnološkom smislu stari već četiri desetljeća – i nalaze se u radovima računalnog umjetnika Myrona W. Kruegera⁴⁹ – ni jedna medijska stvarnost prije Interneta nije pružala toliko ostvarivog virtualnog prostora. Digitalna slika na Internetu postaje novi *topos*, ali u vidu stjecišta aktivnosti korisnika koji su u kontekstu aktualnog svijeta dislocirani te zauzimaju sasvim različite *topose*. Drugo, virtualne stvarnosti poput *Second Lifea* zapravo su izvedene – da ponovimo – iz videoigara koje su po prvi put unijele tzv. »prvo lice« za identifikaciju igrača; ono mijenja strukturu igre, ali i samoshvaćanje igrača.⁵⁰ Zbog toga sudionici virtualnih svjetova upravo putem digitalne slike grade sasvim nove, često umnogostručene verzije svojih vizualnih identiteta, što naravno nije moguće u aktualnom svijetu. Treće, participanti u *Second Lifeu* koriste tehniku i tehnologiju unutar virtualnog svijeta, a ne prebivajući izvan njega.⁵¹ Digitalna slika, s jedne strane, predstavlja opreku između unaprijed definiranih, matematičkih uvjeta vlastitog nastanka, odnosno s druge strane,

46

Za više informacija posjetiti stranicu: <http://secondlife.com> (pristupljeno 24. 8. 2017.).

47

Usp. Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, Princeton 2008., str. 3–31.

48

Usp. Tom Boellstorff i dr., *Ethnography and Virtual Worlds. A Handbook of Method*, Princeton University Press, Princeton 2012., str. 22–25.

49

Usp. *ibid.*, str. 23.

50

Usp. *ibid.*, str. 24.

51

Usp. T. Boellstorff, *Coming of Age in Second Life*, str. 37.

trajno nezavršene iluzije virtualne stvarnosti putem koje se isti prostor izgrađuje iznutra.

Nadalje, digitalna se slika sućinski razlikuje od ranijih vrsta slike dovođenjem u pitanje same definicije slike kao takve. U svojoj radikalnoj verziji – oličenoj putem virtualnih stvarnosti na Internetu – digitalna slika postaje most prema neprijepornoj aktualizaciji mogućih svjetova. Ovo govorimo zato jer prostor bilo koje preddigitalne vrste slike nije mogao biti izjednačen s prostorom aktualnog svijeta zbog temeljnih uvjeta vlastitog nastanka. Jednostavnije rečeno, preddigitalne vrste slike bile su to što jesu upravo zato što se fizička veličina i složenost njihovih prostora nisu mogle uspoređivati s prostorom aktualnog svijeta; zrcalo i kadar grafičke slike, odnosno fotografije, manji su uvijek od cjeline fizičkog prostora, a i zrcalni ili grafički otisak stiješteni su načelno u dvije dimenzije, iz čega najposlije proizlazi toliko spominjana »gustoća« prostora slike. Digitalna će slika pak u okvirima virtualnih svjetova poput *Second Life*a stvoriti praktički neograničene mogućnosti vlastitih preobrazbi u vremenu, a sve to s naglaskom na neiscrpivost korisničkog iskustva prebivanja unutar same slike. Time će se prostor digitalne slike fizički i semantički izjednačiti s onim od sebe aktualiziranim mogućim svijetom pa će u isti mah nestati uopće i temeljni razlog govora o prostoru slike. Manje je poznato, ali isti problem već je, mnogo prije nego što je digitalna slika uopće postala predmetom bilo kakvog razmatranja, obradio Jorge Luis Borges. Radi se o njegovoj poznatoj pripovijetci o kartografima: u želji da sastave sasvim preciznu mapu nekog područja, kartografi su na kraju oblikovali mapu koja je bila jednako velika kao i mapirano područje, što će reći da je postala ne samo nepotreblija nego više i nije bila mapa.⁵²

Vladimir Rismondo

The Problems of Defining Space in Mirror, Graphic and Digital Image

Abstract

The paper considers the problem of defining the space in previously identified types of images. In this context the author is discussing about a mirror image, graphic image, photographic image, film image, animated image and digital image. Previously, the term "space" was defined through Doležal's modification of Leibniz's idea of the "possible world". The term "image" is defined separately of the image representation, or as "the condition of syntactic and semantic density" which cannot be equated with the conditions that govern the "actual world". Unlike all pre-digital image types, digital image is not based on "syntactic and semantic density". Within the framework of computer generated "virtual worlds", digital image is showing tendency to simulate the conditions that govern the "actual world".

Key words

space, image, mirror image, graphic image, photographic image, film image, animated image, digital image, Lubomír Doležal

52

Usp. Jorge Luis Borges, »Del rigor en la ciencia«, *Los Anales de Buenos Aires* 1 (1946) 3, str. 53. Dostupno u engleskom prijevodu na:

<https://genius.com/Jorge-luis-borges-on-exactitude-in-science-annotated> (pristupljeno 12. 8. 2017.).