

Divna Vuksanović,¹ Vlatko Ilić²

Univerzitet umetnosti u Beogradu, Fakultet dramskih umetnosti, Bulevar umetnosti 20, RS–11070 Beograd

¹vuksanovic.divna@gmail.com, ²vlatko.ilic@gmail.com

Prostor – mediji – umjetnost

Jedan pogled na suvremenost

Sažetak

Tekst iz kuta filozofije medija problematizira pitanje razumijeća prostora u našem dobu, a u kontekstu djelovanja medijske kulture i industrije zabave. Pojam prostora koji ovdje imamo u vidu tiče se njegove tehnološke geneze i apliciranja u domeni umjetnosti i suvremenih medija. Istovremeno, on je utemeljen na Kantovim pretpostavkama o jedinstvu i beskonačnosti čiste prostornosti. U tom smislu, u članku se razmatraju odgovarajući fenomeni virtualnog prostora (VR) i proširenog prostora (AR) koji, nakon perioda u kojemu su tretirani kao »tehnička atrakcija«, bivaju primijenjenima u regiji kreativnih industrija – kao VR film, djelomično kazalište ili video-igre. Njihova daljnja sudbina tiče se komercijalne eksploatacije što, povratno, omogućuje razvoj, uslozňavanje i multipliciranje u funkciji profita. Članak na problemski način nastoji prepoznati transformiranje njihove osnovne uloge, u rasponu od tehničke atrakcije, preko umjetničkih medija, do resursa za komercijalnu eksploataciju.

Ključne riječi

virtualni prostor, proširena realnost, umjetnost, mediji, zabava, VR film

Nije li pitanje percepcije »prostora« stvar njegovog razumijevanja,¹ i vrijedi li i obratno, bar kada je riječ o našem vremenu za koje je karakteristično ekspanzivno integriranje medijskih »slika« s tradicionalnim shvaćanjima prostora i njihovim relacijama s humanom vrstom i stvarnošću? Iako su mediji, kao posrednici u komunikaciji, bili integrativni dio različitih historijskih epoha, obrt koji se dogodio u našoj eri govori o njihovoj dominaciji u regiji komuniciranja (prije svega u kulturnim krugovima Zapada), kao i o definiranju jednog, moguće, novog »prostora« u kojemu se ta komunikacija događa. S tim u vezi, danas se s razlogom može raspravljati bilo o prostoru kao predmetu fizike i/ili metafizike, bilo o prostoru kao derivatu tehnologije i tzv. medijske kulture. Zanima nas ona interpretativna linija razmatranja koja prostor definira putem

1

»Za razliku od fizike, u politici su opažanja činjenice« – ovako počinje poglavlje »Morfološka najezda« u knjizi *Kritični prostor* Paula Virilija. U nastavku slijedi autorova »dijagnoza« vremena u kojoj se tvrdi da je došlo do bitnih izmjena u kontekstu tradicionalnog shvaćanja pojavnosti te da se »poredak« pojavnosti, što važi kako za prostor tako i za vrijeme, transformirao u nešto drugo, pa smo

tako postali »svjedoci su-proizvodnje osjetilne stvarnosti«. Ova su-proizvodnja osjetilnosti i pojavnosti odnosi se, prije svega, na medijsko redefiniranje pojavnih parametara realnosti, dakle i na generiranje, percepciju i razumijevanje jednog novog fenomena prostora. Vidi: Pol Virilio [Paul Virilio], *Kritični prostor*, prevela Slobodanka Šibalić, Gradac, Čačak 1997., str. 20–21.

medija i novih komunikacijskih tehnologija, s naglaskom na filmu, djelomično kazalištu te video-igrama.

Iako na prvi pogled djeluje nesuvremeno, implicitno polazište našega tumačenja, koje se tiče povezanosti prostora shvaćenog u tradicionalnom smislu riječi i tehnološkim sredstvima generirane prostornosti novijeg doba, nalazimo u paragrafima Kantove transcendentale estetike² koji se odnose na čisti zor prostora i njegovu empirijsku realnost, odnosno pojavnost. Kako je poznato, naime, prema Kantovu shvaćanju, čisti neopažljivi prostor, kao subjektivno svojstvo uma po kojemu se zbiva cjelokupno opažanje (prevedeno na osjetilo vremena, kao mnogo kasnije kod Virilia, primjerice), jest jedan i jedinstven;³ štoviše – taj prostor je i beskonačan,⁴ što je karakteristika koja se često pripisuje Internetu i novim medijima, ali i cjelokupnoj virtualnoj realnosti. Istovremeno, to znači da se sva naša opažanja prostora, u empirijskom poimanju, slijevaju u jedan jedinstveni (estetski) doživljaj fenomena prostora, to jest, da je riječ o jednoj te istoj pojavi, bilo da je u pitanju neposredno ili tehničko-tehnološkim sredstvima posredovano opažanje. Pa ipak, i dalje, po našem mišljenju, ostaje otvoreno pitanje donose li tehnika i tehnologija, ne mijenjajući estetski doživljaj prostora, nešto novo i različito u pogledu kvaliteta tehnički posredovanog opažanja.

Ako je pojava prostornosti *uvijek već* mišljena kao kontinuum, pitanje je samo na koji način i kojim se sredstvima ovaj prostor konstruira, tumači, odnosno estetički artikulira. Naravno, tu može biti govora o prepoznavanju prostornosti na osnovu čistih i *apriornih* formi opažanja na koje upućuje svaka pojedinačna, prostorom obuhvaćena pojava, bilo da se misli na tzv. fizički ili »realni«⁵ prostor, ili pak na polje djelovanja umjetnosti, medija, imaginacije i tehnološki generiranog posredovanja. Pojednostavljeno rečeno, isprva umjetnost, a sada i medijskim sredstvima artikulirana prostornost, omogućuje nam izvjesno proširenje polja osjetilnosti, što i dalje potpada pod gotovo interpretacijsku paradigmu istu onoj Kantova slučaja. Ako na temelju pretpostavki čistoga uma geometrija pripada polju prostornosti, onda zašto to ne bi bio slučaj i s poljem suvremene umjetnosti i medija – što, prema našim shvaćanjima, u jednakoj mjeri pada u regiju djelovanja transcendentale uobrazilje.

U članku ćemo se, otuda, baviti tumačenjima pojedinih aspekata tog prostora da bismo osvijetlili određene pojavne specifičnosti u svijetu medija, zabave i filmske umjetnosti, i to iz interdisciplinarnog kuta motrenja, analize i problematiziranja koje poduzimamo u području promišljanja filozofije medija. Nastojat ćemo izbjeći, koliko je moguće, opća interpretativna mjesta skopčana s tumačenjima virtualnog i kiber-prostora (*cyberspace*) kakvima se ona predstavljaju u okvirima opće teorije medija, koncentrirajući se samo na specifične regije djelovanja aktualnih medijskih kultura, poput VR filma i pojedinih video-igara koje inauguriraju ideju specifičnog medijski konstruiranog prostora – a na temelju kantovskih pretpostavki o jedinstvu i beskonačnosti – te otvorenog polja djelovanja za umjetnost, zabavu i igru – virtualnog i proširenog prostora, odnosno estetski zahvaćene realnosti.

Ono na što ovdje želimo ukazati jest to da nam suvremena tehnologija, primijenjena prvenstveno u regiji djelovanja umjetnosti i medija, omogućuje dva smjera kretanja prilikom proširenja »standardno«⁶ shvaćenog prostora, u opazajnom i u receptivnom smislu. Prethodno, pozivajući se na kantovske ideje o prostoru kao jednom i beskonačnom opažaju, trebalo bi konstatirati da sama tehnika nije u prilici proizvoditi nekakav »novi«⁷ prostor, nego ona samo omogućava njegovu osjetilnu (empirijsku) ekstenziju i hibridizaciju, na dvostruki način. Prvi je modalitet prostornog opažanja prividno proširenje k

»izvana« (tradicionalno pojmljeni prostor preskače »rampu« i prelazi u kazališnu iluziju ili u filmski, pa tako i VR narativ), dok je drugi usmjeren k »proširenju« sažetom u koncepciji podudaranja »realnog« i imaginativnog, tj. medijski kreiranog prostora, čime artifičijelnost prodire u tradicionalno mišljeni prostor, čineći mješovitu empirijsku tvorevinu, tj. ono perceptivno polje u kojemu se preklapaju »realni« i tehnički generirani prostor (AR). U odlomcima koji slijede, nastojat ćemo razjasniti ove tehničko-prostorne inovacije, karakteristične za vrijeme u kojemu živimo.

Kao što je poznato, postojanje tehnološkim sredstvima generiranog »prostora« dovelo je u nedoumicu istraživače koji se bave ovom tematikom jer se s pravom može postaviti pitanje je li ovaj prostor zaista prostor ili je, pak, nešto savim drugo – recimo, njegova simulacija ili virtualizacija, a možda i »proširenje«; te je li, u odnosu na prethodna shvaćanja prostora, riječ o kontinuiranoj »pojavi« ili o nečemu novom i različitom, dakle o fenomenu koji je vrlo specifičan ili se, moguće, danas »prostori« miješaju i po želji kombiniraju, stvarajući tako jednu »hibridnu stvarnost« u kojoj se oni i perceptivno i refleksivno posreduju, prelijevajući se jedni u druge, tvoreći tako jednu, tehnološkim sredstvima medijaliziranu prostornost, pri čemu je doživljaj fizičkog ili geografskog prostora samo jedan od momenata kretanja ovog fenomena u današnjem vremenu. Na sve ove upite i dileme već smo pokušali odgovoriti iz interpretativnog ugla Kantove transcendentalne estetike, tim prije što ona otvara pitanja kritike uma, ali i zatvara sistem koji se rasprostire u regiju lociranu između djelovanja kritičkih i uobraziljskih moći uma.

Promatrano iz konteksta prosuđivanja tzv. medijske kulture, izgleda da je tehnologija danas, svojim agresivnim djelovanjem, premostila jaz koji je nekada postojao, s jedne strane, između tzv. fizičkog, pa i geografskog prostora, i s druge strane, »prostora« definiranog različitim simboličkim formama – kao što su jezik i/ili umjetnosti. O »prevladavanju« prostora u ranijem značenju i njegovu potiskivanju, pa čak i »ukidanju« – a u smislu nagovještaja »kraja geografije« – koje se izvodi posredstvom medijskih aktivnosti, opsežno je pisao Paul Virilio.⁵ S tim u vezi, može se najprije postaviti pitanje odgovara li medijski prostor, tj. njegova pojava, općem pojmu prostora (ma kako ga definirali) ili je ovaj prostor samo uvjetno određen kao prostor, odnosno kao neka specifična pojavnost, koju po nepromišljenoj navici nazivamo 'prostorom', uz odgovarajuću terminološku dopunu, što ga preciznije određuje u zavisnosti od tehnologije koja ga strukturira. Na tragu Kanta, svakako je ovdje riječ o prostoru i to o tehnološkim sredstvima generiranom prostoru koji i jest i nije prostor u nekadašnjem značenju pojma te ga neki nazivaju virtualnim (VR), simuliranim, kiber- ili proširenim prostorom (AR), i dalje se služeći starim rječnikom, koji aktualno treba zahvatiti i nove vidove pojavnosti.

Odnos između percipiranja/recipiranja i razumijevanja/poimanja prostora – razumljeno u kontekstu postojanja sve propusnije granice i diskretnih ele-

2

Immanuel Kant [Immanuel Kant], »Prvi odsjek Transcendentalne estetike: O prostoru«, *Kritika čistog uma*, preveo Nikola Popović, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Beograd 1976., str. 53–58.

3

Naime, prema Kantovu shvaćanju sva empirijska raznovrsnost opažanja prostora referira samo na jedan jedinstveni, *apriorni* i čist prostor »te kad se govori o mnogim prostorima,

onda se pod tim podrazumijevaju samo dijelovi jednog i istog jedinog prostora«. Vidi: *ibid.*, str. 54.

4

»Prostor se predstavlja kao jedna *dana* beskonačna veličina.« Vidi: *ibid.*, str. 55.

5

Usp. *ibid.*

menata razlikovanja između fizičkog i medijskog prostora – može se najbolje ilustrirati primjerom nastalim upravo u regiji njihovog uzajamnog djelovanja ili, još konkretnije – u regiji kinematografije i to na samim njenim počecima, kada je filmska publika, nenaviknuta na doživljaj prostora predstavljen na velikom platnu, tijekom historijske projekcije »Ulaska vlaka u stanicu« braće Lumière, panično napuštala salu, nepripremljena za nove prostorne utiske koje film, isprva kao tehnička atrakcija, a potom i kao umjetnost, sa sobom donosi. Recipijentima filma kao medija je, naime, bilo potrebno izvjesno vrijeme da se obrazuju i naviknu na kinematografsku iluziju te odgovarajući doživljaj, odnosno estetsko iskustvo prostora koje se evociralo tehničkim putem: kadriranjem, režijom i montažom (planovi i kutovi snimanja i dr.). Na empirijskom ili na planu percepcije, ovaj kadrirani prostor izgledao je identično kao i prostor na koji je subjekt opažanja do tada bio naviknut. Razlika se, dakle, uspostavljala tek na planu spoznaje (tj. razumskog diferenciranja ova dva prostora).

Složenost preispitivanja pokrenute problematike danas veća je zbog toga što imamo posla ne samo s različitim shvaćanjima prostora u okvirima mnogobrojnih znanstvenih disciplina (fizika, geometrija, geografija, teorija medija itd.), pa i filozofije, nego je i percepcija prostora kao »jedinstvenog« privremeno izgubljena iz vida, a u korist njegovih disciplinarnih specifikacija ili, moguće, koncepta »multidimenzionalnosti«. Tako, kada danas govorimo o »prostoru«, mislimo na svojevrsni spacijalni pluralizam shvaćanja i doživljaja (a ne na kantovsko jedinstvo i beskonačnost mogućnosti). U ovom radu bismo se uglavnom htjeli fokusirati na medijski »prostor« ili, uže gledano, na specifičnosti prostora proizvedenih tehnološkim sredstvima, a koji pomiču »granice« kako opažanja, tako i razumijevanja ovog fenomena, vodeći ga od fizičkog (znanost) i metafizičkog tumačenja prostora (Kantova transcendentna estetika) k viđenju prostora u regiji filma, video-igara i tzv. novih medija.

Prema našem mišljenju, kako se granice prostora »pomiču«, u rasponu od fizičkog do kiber-prostora, na primjer, tako se mijenja i shvaćanje o njemu. Takozvani fizički prostor koji su fizičari i metafizičari tumačili još od vremena Platona, Aristotela, Euklida, Newtona, Leibniza, Kanta, pa sve do Einsteina i najnovijih uvida kvantnih fizičara, dobiva svoj korelat u simboličkom prostoru (rezerviranom za jezik, umjetnost, medijske »slike« itd.), koji je, zahvaljujući novim komunikacijskim tehnologijama, danas u ekspanziji. Upadljivo je da simbolički prostor, o kojemu će ovdje uglavnom biti riječi, polako preuzima primat nad fizičkim, upravo onako kako tehnologija osvaja prirodu. U tim »novim« prostorima ili poljima obitavanja i kretanja zatičemo i čovjeka – njegovu egzistenciju, percepciju, razumijevanje, kao i doživljaj ovih promjena. Neke novije spekulativne teorije, poput popularne hipoteze o postojanju »multiverzuma«, govore u prilog tome da tzv. virtualni prostor preuzima primat nad fizičkim, a njihova radikalizacija teži ideji da se čitav kozmos interpretira kao jedan virtualni univerzum, dok bi tzv. fizički prostor bio samo jedna od manifestacija tog virtualnog »multiverzuma«.⁶ Pojedini autori čak ukazuju na to da su suvremene teorije koje se bave tumačenjem prostora u području fizike (kvantna fizika i dr.) daleko »neobičnije« od same teorije virtualnog prostora:

»Iako se teorija virtualne stvarnosti čini neobičnom, druge postojeće fizikalne teorije također su, na primjer teorija više svjetova u kvantnoj fizici predlaže da svaki odabir na kvantnoj razini prepolovljuje svemir na dva usporedna svemira, tako da sve što bi se moglo dogoditi doista se događa negdje drugdje, u nedokučivom 'multiversu' usporednih svemira. Ovo je gledište ma-

njine, ali je iznenađujuće popularno. Čak su i relativno standardne fizikalne teorije poprilično začudne. Guthov inflacijski model predlaže da je naš svemir jedan od mnogih 'mjehurastih svemira' koje je proizveo Veliki prasak. Teorija struna predlaže da fizikalni svemir ima devet prostornih dimenzija, pet od njih savijenih iz naše perspektive. M-teorija predlaže da naš svemir leži na trodimenzionalnoj 'brani' koja pluta u vremenu zajedno s petom dimenzijom koju ne možemo registrirati. Cikličko-ekspirotski model postulira da postojimo u jednom od dva 3D svijeta koja se sudaraju i povlače u vječnom krugu u okviru dodatne skrivene povezujuće dimenzije. Jednako su neobični rezultati suvremenih fizikalnih eksperimenata, gdje se vrijeme diletira, prostor zakrivljuje, entiteti se teleportiraju, a objekti postoje na više mjesta odjednom, na primjer na kozmičkoj razini: (...)»⁷

Relacije koje se uspostavljaju između čovjeka, s jedne, i svijeta tehnologije, s druge strane, sve su kompleksnije. Ubrzani tehnološki razvoj i sve raznovrsnija primjena u različitim regijama ljudske aktivnosti odavno su doveli do promjene paradigme u okviru koje se o tehnologiji mislilo samo kao o *alatu* kojim se čovjek služi shodno svojoj slobodnoj volji. Fenomeni poput *proširene realnosti*⁸ ili aktualne teme kakva je, na primjer, najava kolonijalizacije Marsa, otkrivaju ambivalentnu prirodu našeg odnosa prema ovoj paradigmi, istovremeno zahtijevajući drukčije pristupe u tumačenju koji bi doveli do razumijevanja načina na koji se, uslijed intenzivnog tehnološkog razvitka, transformira i društveni život. Jer danas, ne samo da je doživljaj sredine u kojoj se zatičemo gotovo nemisliv pored problematike njenog tehnološkog posredovanja nego je i ona sama u sve većoj mjeri *medijska*, što umnogome određuje i čovjekov aktualni doživljaj sebe, kao i mjesta koje u svijetu zauzima te mogućnosti njegovog ukupnog djelovanja.

Drugim riječima, nakon tzv. jezičkog obrata, uslijedio je i medijski preokret i to u smislu postavljanja nove filozofske/teorijske paradigme za interpretiranje »prostora«, svijeta i čovjeka u njemu. Suvremeni čovjek sebe zatiče u svijetu medija, u *postmodernom hiperprostoru* (Jameson) koji uspijeva »nadići moći ljudskog tijela da se locira, opažajno organizira neposredno okruženje i kognitivno mapira mjesto u vanjskom svijetu koji se može mapirati«,⁹ zbog čega je neophodno iznova ispitati modele našeg *općenja*, sa sobom, s drugima, kao i s ambijentom u koji bivamo uronjeni. U tom smislu, javljaju se dvije osnovne paradigme: prva, radikalna, koju je Baudrillard nazvao »precesijom simulakruma«, što bi značilo dominaciju simuliranog prostora nad nekadašnjim realnim koja se, navodno, već dogodila:

6

Usp. Divna Vuksanović, »Filozofija medija i teorija 'elegantnog' univerzuma: prostor kao holografska projekcija svijesti«, u: *Filozofija medija 3: ontologija, estetika, kritika*, Institut za pozorište, film, radio i televiziju Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu, Čigoja štampa, Beograd 2017., str. 121–133.

7

Brian Whitworth, »The Physical World as a Virtual Reality«, *CDMTCS-316*, str. 2–17, str. 2. Dostupno na: <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/0801/0801.0337.pdf> (pristupljeno 14. 9. 2017.).

8

»Proširena realnost« (*augmented reality*, skraćeno: AR) je stvarnost koja predstavlja integriranje digitalnih informacija s korisničkim

realnim (fizičkim) okruženjem, promatrano u tzv. realnom vremenu. Za razliku od virtualne realnosti (VR) koja je potpuno umjetna, »proširena realnost« koristi elemente realnog okruženja za kreiranje prostora koji je dijelom stvaran fizički prostor, a dijelom računalo generirani prostor. Zanimljivo je da je, teorijski gledano, virtualni prostor daleko češće korišten u filozofskoj literaturi, pa i u studijama medija, bilo kao paradigma, metafora ili činjenica, a u odnosu na tzv. »proširenu realnost« i njeno manifestiranje prostornih koordinata.

9

Frederik Džejmson [Frederic Jameson], *Kraj umetnosti ili kraj istorije*, preveo Vladimir Mates i dr., Art Press, Beograd 2015., str. 31.

»U tom prijelazu u neki prostor čija zakrivljenost ne pripada niti stvarnosti niti istini, era simulacija, dakle, započinje izvjesnom likvidacijom svih referencijala ili – što je još gore – njihovim umjetnim uskrnućem u sistemima znakova.«¹⁰

Autor druge, konkurentske, teorije koja referira na odnos realni–virtualni prostor, jest spomenuti Paul Virilio. On smatra da se suvremeni čovjek nalazi usporedno i u jednom i u drugom »prostoru« te da je njegova pozicija zatečenost u raskoraku (između ova dva prostora) koja naposljetku vodi doživljaju »kraja prostora«.¹¹

U pogledu implicitnog tematiziranja prostora u našem dobu, bitno mjesto svojim postupcima – kako u kontekstu produkcije, tako i kritike i recepcije – zauzima suvremena umjetnost. Kroz povijest Zapadne civilizacije zaokreti u mišljenju umjetnosti, kao i različite prakse njene materijalizacije, nerijetko su bivali uvjetovani upotrebom odgovarajućih medija, kao i aktualnim tehnološkim dostignućima. Štoviše, Boris Groys smatra da je teorijsko bavljenje medijima – kako je izrekao u jednom razgovoru plasiranom na platformi YouTube 2014. godine – *uvijek već* bavljenje umjetnošću.¹² Tako su, primjera radi, nastanak fresko-slikarstva, pronalazak tiskarskog stroja ili fotografije – da spomenemo samo neke tehnike – u velikoj mjeri anticipirali, a potom i odredili stvaralačke poetike, kao i opažajne navike recipijentata, uslijed čega se i tijekom XX stoljeća, u okvirima teorije umjetnosti, sve više pažnje posvećivalo prilikama shodno kojima je umjetnost nastajala, kao i načinima na koje su se one formirale. Ipak, kao što je moguće jedno umjetničko djelo promišljati polazeći od konteksta ili, preciznije rečeno, *svijeta umjetnosti* (Danto),¹³ tako i na temelju doživljaja umjetnosti, kao i onih teoretizacija usmjerenih na njeno razumijevanje, možemo postaviti određene hipoteze koje će nam omogućiti jasniju spoznaju sadašnjeg trenutka, kao i artikuliranje važnih pitanja koja bi se doticala suvremenog svijeta (prostora) te čovjekova položaja u njemu. Da ne bismo ostali samo na planu apstraktnih teorijskih razmatranja ovih relacija, izabrali smo da na temelju tzv. »studija slučaja«, koji su obuhvaćeni okvirima rada suvremene umjetnosti, demonstriramo bitne momente aktualne »virtualizacije« svijeta umjetnosti.

Jedan od primjera razvoja umjetnosti na način koji prekoračuje postojeće interpretativne postupke njenog razumijevanja, kao i uočavanja relacija koje se uspostavljaju izvan regije umjetničkog stvaralaštva, a koje se ipak u njemu manifestiraju, predstavlja i pojava *VR (virtualna realnost) filma*. U usporedbi s drugim umjetničkim disciplinama, priroda filma je, od njegovog nastanka pa do danas, velikim dijelom tehnološka te se o njemu i govori kao o »estetskoj tehnologiji« ili o »tehnološkoj estetici«;¹⁴ zbog čega su, i pored periodičnih suprotstavljanja filmskih teoretičara, kritičara i drugih eksperata u regiji kinematografije, upravo tehnološke inovacije bile te koje su bitno odredile unutrašnja kretanja i razvoj ove umjetnosti. Od utemeljenja montaže kao osnovnog jezika filmske umjetnosti, još od vremena Eisensteina i drugih eksperimentatora, a na tragu pojave zvučnog filma te zatim i filma u boji, od druge se polovine prošlog stoljeća uvelike ispituju mogućnosti upotrebe tzv. 3D i 4D filmskih tehnologija¹⁵ koje s prelaskom u XXI stoljeće, pored komercijalne, zadobivaju i svoju estetsku funkciju i značaj.

Slijedeći ove tendencije nastaje i VR film koji podrazumijeva jednu sveobuhvatnu prostornu simulaciju u koju gledalac prodire nužno pojedinačno i to tako što je za tu priliku opremljen specijalno izrađenim naočalama i slušalicama, tj. noseći *VR kacigu*. Preciznije rečeno, posredstvom statične kamere, čija snimka pokriva kut od 360 stupnjeva, VR film omogućuje gledatelju da se okreće i promatra materijal iz svih rakursa, pa i po vertikalnim osima,

i to gledano iz pozicije jednog od aktera ili kamere, čime biva smješten u sam »prostor filma«. Pritom, oni koji trenutno ispituju mogućnosti i domete primjene VR tehnologije u regiji filmskog stvaralaštva, za koju bismo mogli kazati da je tek u povoju, suočavaju se s dvostrukim izazovom. S jedne strane, s obzirom na to da navedene tehnologije, kao i odgovarajuća oprema, svoj razvitak duguju prvenstveno industriji računalnih igara, teško je VR film razgraničiti u odnosu na ostale visoko-tehnološki profilirane hibridne vrste i uspostaviti ga kao poseban filmski žanr. Jer, usporedno s njegovom konceptualizacijom i pokušajima teoretiziranja, na tržištu se pojavljuje, primjerice, i tzv. imerzivno (uranjajuće) novinarstvo (*immersive journalism*) čiji je, vjerojatno, najpoznatiji slučaj rad Nonny de la Peña – *Glad u Los Angelesu* (*Hunger in Los Angeles*) iz 2012. godine – u kojemu se kao virtualno, uz propratni autentični audio zapis, rekonstruira iskustvo čekanja u redu za hranu ispred jedne od narodnih kuhinja da bi se skrenula pažnja na problem gladi u ovom američkom gradu.¹⁶

I dok se samim postupkom imenovanja pojedinih radova kao filmskih ostvarenja implicira da su u pitanju *naročito kreirani estetski predmeti*, čime se tek nagovještavaju obrisi VR filma kao različitog u odnosu na kompjuterske igre ili imerzivno novinarstvo, drugi set problema predstavlja nepodesnost apliciranja dosadašnjih filmskih poetika u novi tehnološki kontekst, odnosno njihovo prilagođavanje ovom inovativnom formatu. Naime, iako se od druge polovice prošloga stoljeća uvelike eksperimentira s modelima organiziranja filmskog materijala, jednu od prekretnica koja nastaje upotrebom VR tehnologije čini odustajanje od narativne strukture filma jer ona, prema riječima zagovornika VR kinematografije, djeluje *nametnuto, inscenirano i umjetno*.¹⁷ Problem je u ovom slučaju, kako se čini, isključivo tehnološke prirode. Na tragu, recimo, Goddardove filmske dekonstrukcije, realizirane u kontekstu

10

Žan Bodrijar [Jean Baudrillard], »Precesija simulakruma«, u: Jean Baudrillard, *Simulakrumi i simulacija*, prevela Frida Filipović, Svetovi, Novi Sad 1991., str. 6.

11

O »privlačnosti kraja prostora«, mišljeno po analogiji s »krajem povijesti« Francisa Fukuyame. Vidi: Pol Virilio [Paul Virilio], *Informatička bomba*, prevela Vlatka Valentić, Svetovi, Novi Sad 2000., str. 12.

12

Siegfried Zielinski, Boris Groys, »Thinking Media and the Man-Machine Relation«, *European Graduate School Video Lectures*, predavanje (YouTube, 27. 10. 2014.). Dostupno na: https://youtu.be/6_9NA9ktorU (pristupljeno 14. 9. 2017.).

13

Arthur Danto, »The Artworld«, *The Journal of Philosophy* 61 (1964) 19, str. 571–584. doi: <https://doi.org/10.2307/2022937>.

14

Vidi: Angelina Milosavljević-Ault, »'Film je mrtav! Živio film!' – Peter Greenaway o budućnosti medija«, u: Sead Alić, Divna Vuksanović, Marin Milković (ur.), *Budućnost medija*, Sveučilište Sjever, Centar za filozo-

fiju medija i mediološka istraživanja, Zagreb 2015., str. 167–183.

15

Sada već široko rasprostranjena filmska 3D tehnologija razvija se još od početka XX stoljeća i podrazumijeva kreiranje iluzije dubine, odnosno dodavanje treće dimenzije dvodimenzionalnoj filmskoj slici, dok 4D projekcije podrazumijevaju fizičke efekte sinkronizirane s filmom, poput kiše, vjetra, vibracije u sjedalima i sl.

16

Vidi: <http://www.immersivejournalism.com/hunger-in-los-angeles-machinima-video/> (pristupljeno: 14. 9. 2017.).

17

Vidi: »VR cinema is here – and audiences are in the drivers' seat«, *Independent* (4. 1. 2017.). Dostupno na: <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/vr-cinema-is-here-and-audiences-are-in-the-drivers-seat-a7505236.html> (pristupljeno 14. 9. 2017.); Virginia Heffernan, »VR Goes to the Movies«, *Wired* (1. 6. 2015.). Dostupno na: <https://www.wired.com/2015/01/vr-goes-to-the-movies/> (pristupljeno: 14. 9. 2017.).

europskog filma, ili Warholovih radova nastalih u SAD-u, kao i poetike Petera Greenawaya, odnosno za njega karakterističnog preklapanja pokretnih i statičnih slika s animacijom, pogodujući pojavi efekta uranjanja u *virtualnu realnost filma*, VR film koristi ova i slična iskustva, tako da gledatelj i doslovno postaje »zadužen« za montažu, birajući što će i koliko dugo promatrati u tehnički zadanom prostoru. Shodno tome, umjesto pitanja o ideologiji narativnog tijeka kao takvog u filmskoj umjetnosti, VR film donosi novost koja znači upravo suprotno, to da opstanak naracije, u praktičnom smislu riječi, postaje gotovo neodrživ.

Razumljeno u kontekstu onih teoretizacija filma koje se oslanjaju na nerijetko različito utemeljene pretpostavke o kraju umjetnosti, mogao bi se podržati optimizam ili, džejmsonovski rečeno, *euforija* onih praktičara kinematografske umjetnosti koji u VR tehnologijama vide njenu budućnost. Greenaway, primjerice, u skladu sa svojom biologističkom percepcijom historije europskog, kao i američkog filma,¹⁸ a po uzoru na ranije periodizacije umjetnosti, zagovara tezu o današnjem, najplodonosnijem dobu filma, čija je smrt već nastupila, tako da je film danas, za njega, uvelike već stvar prošlosti. Slično misli i Milosavljević-Ault u svom tekstu o ovom redatelju, navodeći sljedeće:

»Dekonstrukcija jedne estetske tehnologije nalazi se u odnosu korelacije s rođenjem, nastankom, nekog novog fenomena.«¹⁹

U prilog tome, mogli bismo reći još i to da Greenaway u svojim djelima poseban značaj pridaje tehnološkim inovacijama, smatrajući da film, kako bi se razvio, treba prekinuti s onim »tiranijama« koje ujedno predstavljaju klicu njegove propasti – tiranijama kadra (pogleda fiksiranog u jednu točku), teksta (scenarija, dijaloga, literature), glumca i statične kamere. Nadalje, moglo bi se naslutiti da upravo pojava *daljinskog upravljača* koji je, prema Greenawayevu shvaćanju, odgovoran za kraj *klasičnog filma*, na jedan uvjetno shvaćeni način, koji ovaj autor najavljuje, omogućuje delegiranje montažnog postupka na gledatelja, što se smatra osobitošću VR filma. Primjerice, ovo je eksplicitno demonstrirano u njegovom filmskom ostvarenju *Darwin* iz 1993. godine.

Zanimljivo je, pritom, da u nastojanju obrane novoimenovanog statusa svojih VR ostvarenja, te također premoste jaz koji nužno nastaje u odnosu na *klasični film* (u smislu pojma, jezika, forme, odnosno strukture i efekata na koje cilja), njihovi tvorc i zagovornici kao novo svojstvo VR filma u prvi plan ističu njegov potencijal za izazivanje empatije. U skladu s praksom Nonny de la Peñe, a pozivajući se na svoje vlastito ostvarenje *Oblaci nad Sidrom* (*Clouds Over Sidra*) iz 2015. godine, u kojem se gledatelji zatiču usred jednog izbjegličkog kampa u Jordanu uz dvanaestogodišnju djevojčicu iz Sirije po imenu Sidra, redatelj Chris Milk zagovara tezu da VR tehnologije možemo razumjeti i kao svojevrsne »empatičke strojeve« (*empathy machines*).²⁰ Referirajući na aktualnu izbjegličku krizu i ono što je, prema njegovom mišljenju, uslijedilo kao rezultat prikazivanja spomenutog filma na Svjetskom ekonomskom forumu u Švicarskoj, Milk navodi kako je VR prvenstveno iskustveni medij koji čini da se osjetimo prisutnim, odnosno *više* prisutnim kada su određene (ekstremne) okolnosti u pitanju, zaključujući da je »VR stroj koji nas može učiniti humanijim«. Svi ovakvi i srodni iskazi izrečeni povodom VR filma počivaju na »subjektivnoj« pretpostavci/ efektu »uronjenosti« filmskog recipijenta u tehnološki generirano virtualno okruženje, čime se stvara utisak o »ulasku u tuđe cipele« (»prostor«) što je, takoreći, sinonim za empatiju.

Mogli bismo slično zaključiti, iako ovo stajalište svakako nije ne-problematično, da je ono što VR film izdvaja u odnosu na druge produkte kreativnih industrija jedna drukčija perceptivna situacija (u odnosu na klasičan film), čiji je cilj posve drugi efekt (empatija), a namjesto puke »optičke potrošnje«, kao što je to slučaj, na primjer, s računalnim igrama; i dalje, da je takvo iskustvo omogućeno upravo transgresiranjem aktualne *medijske kulture slike* u korist *prostornosti* s obzirom na to da je estetski doživljaj umjetne sferičnosti VR filma upravo ono što ga bitno razlikuje od njegovih disciplinarnih preteča. S ovim u vezi, podsjećamo i na koncepciju »arhitektonskog filma« Petera Greenawaya. Zagovarajući emancipaciju filma od svakovrsnih »tiranija«, ovaj britanski autor materijal kreiran u okvirima njegovih vlastitih radova projektira na konveksne i konkavne ekrane, kao i na druge različite površine (npr. na fasadu crkve San Francesco u talijanskom gradu Lucca, 2013. godine), ne uspijevajući, naposljetku, umaknuti *ravnoj ploči ekrana*.

Prihvatimo li pretpostavku da VR tehnologije zaista predstavljaju budućnost filma, a da je medij umjetno generiranog prostora preduvjet za razvoj njegovih novih izražajnih sredstava, jedno od pitanja koje se tada može postaviti tiče se i mogućeg zaokreta u razvoju medija filma, približavajući ga jednom od svojih uzora – kazalištu.²¹ Podsjetimo se – kada na marginama svog diskursa o aktualnoj, medijski generiranoj stvarnosti Baudrillard proglašava *kraj kazališta*,²² on to čini anticipirajući zavodljive centre prostorno-dinamičke fascinacije *imaginarnim, dodirnim svijetom osjetilnog mimezisa i taktilnog misticizma*, evocirajući jedno *totalno kazalište* u kojemu više nema tradicionalne scene, pa niti odnošenja *spram* toga šta vidimo; dakle, nema predstave, kao ni njenih gledatelja.²³ Prema njegovu mišljenju, umjetnost kazališta, kakvu uglavnom poznajemo, pripada klasičnoj eri, a već industrijalizacija znatno ugrožava prirodnu vezu između znaka i referenta (koja je, prema Baudrillardovu shvaćanju, od presudnog značaja za *scensku iluziju*), zbog čega se pojava VR filma može razumjeti i kao svojevrsna budućnost kazališne umjetnosti.

Ipak, to o čemu Baudrillard govori jest, u stvari, *kraj kazališta reprezentacije*, što se dogodilo daleko prije pojave daljinskog upravljača, odnosno pretpostavljenog *kraja klasičnog filma*. Još od početka XX stoljeća, s tzv. »prvim

18

Usp. A. Milosavljević-Ault, »'Film je mrtav! Živio film!'«.

19

Ibid., str. 173.

20

Vidi priopćenje Chrisa Milka u okviru TED platforme: Chris Milk, »How virtual reality can create the ultimate empathy machine«, TED, predavanje (ožujak 2015.). Dostupno na: www.ted.com/talks/chris_milk_how_virtual_reality_can_create_the_ultimate_empathy_machine (pristupljeno: 14. 9. 2017.).

21

U Francuskoj se, početkom XX stoljeća, u pokušaju da se nešto što nastaje gotovo kao zabavni znanstveni kuriozitet približi ozbiljnijoj publici, javlja tzv. *umjetnički film (film d'art)* u kojemu se koriste i literarni predlošci, kao i poznati kazališni glumci, između ostalih

i Sarah Bernhardt. Vid. npr. Ulrich Gregor, Enno Patalas [Ulrich Gregor, Enno Patalas], *Istorija filmske umjetnosti*, Sfinga, Beograd 1998.

22

Jean Baudrillard, »Simulations«, u: Richard Kearney, David M. Rasmussen (ur.), *Continental Aesthetics, Romanticism to Postmodernism: An Anthology*, Blackwell, Oxford 2001., str. 411–430, str. 413.

23

Baudrillard ovakvo *totalno kazalište* uspoređuje s Artaudovim kazalištem okrutnosti, ali je u ovom slučaju, kako on piše: »... okrutnost zamijenjena 'minimalnim i maksimalnim pragovima stimulansa', prema invenciji 'perceptivnih kodova izračunatih prema pragovima saturacije'. Čak je i dobra stara 'katarza' klasičnog kazališta strasti danas postala homeopatija simulacije.« Vidi: ibid., str. 425.

performativnim obratom« koji je umnogome zahvatio umjetnost kazališta, njegovi stvaratelji preispituju granice *scene kutije*, kao do tada dominantne forme estetskog iskustva u teatru,²⁴ eksperimentirajući s *prostornim proširenjima* ovog medija. Njemački redatelj Erwin Piscator, na primjer, već tridesetih godina prošlog stoljeća u svoje scenske postavke uključuje i filmske projekcije na više ekrana, pri čemu one nisu u službi postizanja iluzije, nego doprinose željenim efektima njegova *političkog teatra*.²⁵ Nasuprot tome, i pored pojave mnogobrojnih autorskih figura sklonih multimedijalnom scenskom izrazu (i sam Greenaway spada među ove autore, prvenstveno sa svojim režijama opera), među teatarskim stvarateljima prisutan je i određeni otpor prema tehnološkom posredovanju u kazalištu, a posebice kada je riječ o suvremenim *izvođačkim formama*.²⁶ Erika Fischer-Lichte, recimo, smatra da se u slučaju novih izvođačkih formi posebna pažnja pridaje *atmosfera* koja – mogli bismo reći sasvim drukčije od njene upotrebe u medijima – doprinosi proizvođenju specifičnog osjećaja *prostornosti*.²⁷ Oslanjajući se na Böhmeovo poimanje atmosfere kao »sfere prisutnosti«, Fischer-Lichte nam skreće pažnju na one teatarske radove koji željenu atmosferu postižu uvođenjem mirisa, poput mirisa mahovine u Reinhardtovu *Snu ljetne noći* s početka XX stoljeća, potom mirisa krvi i iznutrica u Nitschovom *Orgijskom misterijskom teatru*, ili mirisa hrane u postavkama redatelja kao što su Kreskin, Castorf i drugi.

Ukoliko se u suvremenom kazalištu i njemu bliskim hibridnim izvođačkim formama problematiziraju prakse tehnološkog posredovanja, bi li utoliko, u skladu s novim spoznajama, film to trebao optimistično prigrliti? Na djelu su, vjerojatno, disciplinarne razlike: shodno njegovom tisućljetnom nasljeđu, praktičari i teoretičari teatra inzistiraju na jednoj od konstitutivnih odlika ovog medija – a to je događanje *uživo*,²⁸ dok je transformiranje filma u neku formu virtualne realnosti, uvjetno rečeno, očekivano, s obzirom na njegovo porijeklo i povijesne početke. Također, ukoliko je umjetnost kazališta, suočena s pojavom novog medija – filma – koji je u mnogo većoj mjeri postizao željene efekte tzv. *mimetičkog* kazališta, bila primorana otkriti novi korpus izražajnih sredstava, ne nalazi li se utoliko trenutno medij filma u sličnoj fazi, a s obzirom na prethodno spomenuto biologističko razumijevanje nastanka, razvoja i odumiranja tzv. estetskih tehnologija? Paradoksalno je ipak to što se u oba slučaja transformacije kroz koje prolazi kazališno, odnosno filmsko stvaralaštvo, odvijaju s istim ciljem, poradi iskustva *prisutnosti*.

Vratimo se ranije navedenoj pretpostavci koja govori o tome da se potencijalno revolucioniranje *svijeta filma* posredstvom VR tehnologija događa uslijed transgresiranja aktualne *kulture slike* u korist novog osjećaja *prostornosti*, odnosno da s VR filmom medij prostora postupno zamjenjuje medij slike (navedeno treba shvatiti uvjetno jer terminologija još nije izgrađena, niti precizno definirana); kada su, pak, u pitanju njegova izražajna sredstva, njih bi, kao takva, tek trebalo otkriti. Za preteču ovakvih razvojnih tendencija mogao bi se uzeti i Guy Debord, prvenstveno kao filmski stvaralac. Njegova situacionistička praksa²⁹ za naša bi istraživanja mogla biti referentnim osloncem i vrlo korisnom »destinacijom«. Naime, to što je Debord zagovarao unutar *Situacionističke internacionale* bilo je odustajanje od klasičnih formi umjetnosti, pri čemu se zalagao i za *zamjenu zatvorenog prostora (umjetnosti) otvorenom okolinom urbanog ambijenta*, tvrdeći da se »potencijal iskustva grada razvija kao motor produkcije želja i (kao) mogućnost neposrednog 'situacijskog' protivljenja objektivno postavljenim 'situacijama' kapitalističkog podružtvljavanja«. ³⁰ Njegove karakteristične akcije razbijanja konvencional-

nog shvaćanja geografije i urbanog prostora Pariza trebale su dovesti u pitanje društvenu podjelu rada i, u vezi s tim, na poseban način strukturiranu »psihogeografiju«. Ali, dok su situacionisti *konstruiranje situacije* dovodili u vezu sa slučajnošću, otvorenošću, slobodnom igrom te aktivnim oblikovanjem okoline, recipijenti VR filma u jednom su tradicionalnom smislu i dalje *pasivni* konzumenti ove realnosti.

Imajući na umu kritički orijentiranu praksu Deborda i drugih situacionista, pojava kao i doživljaj VR filma mogli bi se, kako nam se čini, prije dovesti u vezu s nečim drugim, s *financijskim kapitalom i spekuliranjem sa zemljištem*. Baveći se kompleksnim među-uvjetovanjima kulture i kasnog kapitalizma, a oslanjajući se, pritom, na radove Arrighija, Mandela, Harveyja i drugih, Jameson nam skreće pažnju na jedan od tekućih problema koji se u marksističkoj tradiciji označava kao »zemljišna renta«. ³¹ Ne ulazeći u temeljniji prikaz Jamesonovih teza, na ovom ćemo se mjestu samo osvrnuti na problem prirode zemljišne vrijednosti koja je, kako Harvey pretpostavlja, za Marxa *strukturno neophodna fikcija*. Harvey svoja zapažanja iznosi na slijedeći način:

»... zemljište se tretira kao čista financijska imovina koja se kupuje i prodaje u skladu s rentom koju donosi. Kao i svi takvi oblici financijskog kapitala, ono čime se trguje jesu prava na buduće prihode, što znači polaganje prava na buduće profite od korištenja zemljišta ili, direktnije, pravo na budući rad.«³²

Polazeći od jedne uvjetno shvaćene paralele, povučene između vrijednosti zemljišta i virtualne realnosti, moguće je pretpostaviti da prostor VR filma predstavlja svojevrsni – novoustanovljeni – teritorij tržišne eksploatacije sličnog tipa. I to promatrano ne samo u kontekstu industrija koje će omogućiti neophodne tehnološke medijacije nego i kada je riječ o samom estetskom doživljaju. Jer ukoliko iskustvo virtualne *prostornosti* filma (neovisno o tome je li ona umjetno generirana ili podrazumijeva snimljeni materijal), čini da se

24

Takozvana *talijanska scena kutija* podrazumijeva kazališnu scenu uokvirenu linijom portala i, shodno tome, model organizacije materijala unutar *okvira* koji je obilježio kazališno stvaralaštvo širom Europe tijekom modernog doba. Drugim riječima, kada govorimo o *sceni kutiji*, podrazumijevamo ne samo prostor scene nego i prakse standardizacije dramskog (literarnog) i scenskog (izvođačkog) izraza te jedan poredak predstavljenog i njemu svojstvenu ideologiju. Vid. npr. Žan Divinjo [Jean Duvignaud], *Sociologija pozorišta. Kolektivne senke*, preveli Branko Jelić, Jelena Jelić, Beogradski izdavačko-grafički zavod, Beograd 1978.

25

Erwin Piscator, *Političko kazalište*, preveo Nenad Popović, Centar za kulturnu djelatnost, Zagreb 1985.

26

Više o utemeljenjima odrednice *izvođačke umjetnosti* vidi: Vlatko Ilić, »Performans, izvođačke umjetnosti i pitanje izvođenja pozorišne umjetnosti«, *Zbornik matice srpske za scenske umjetnosti i muziku* 48, Matica srpska, Novi Sad 2013., str. 25–38.

27

Vidi: Erika Fischer-Lichte, *Estetika performativne umjetnosti*, preveo Sulejman Bosto, Šahinpašić, Sarajevo, Zagreb 2009.

28

Vidi: Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London, New York 1999.

29

Vidi: Gerald Raunig, *Umetnost i revolucija*, preveo Relja Dražić, Futura, Novi Sad 2006., posebno poglavlje »Proizvođenje situacije. Situacionistička internacionala i prelaz nekih ličnosti iz umjetnosti u revoluciju«, str. 131–142.

30

Isto, str. 134.

31

F. Džejmson [F. Jameson], *Kraj umjetnosti ili kraj istorije*, str. 31.

32

David Harvey, *The Limits to Capital*, University of Chicago Press, Chicago 1982., str. 347, iz: F. Džejmson [F. Jameson], *Kraj umjetnosti ili kraj istorije*, str. 162.

osjetimo *više* prisutnim, *više* humanim, *više* ljudima, na čemu Milk inzistira, tada se utoliko već unaprijed spekulira s preduvjetima takvog doživljaja. *Pravo na takav doživljaj*, za sve one *nepostojeće* koje je globalizacija izgurala sa svjetske ekonomske scene u podrumne prošlosti,³³ ne samo da predstavlja (klasnu) privilegiju nego očigledno zadobiva i svoj tržišni značaj i vrijednost.

Eksploatacija medijski generiranog prostora se, kako se vidi, iz dana u dan povećava i usložnjava. Generiranjem virtualnog kozmosa, suvremeni čovjek zadobio je novi, potencijalno beskonačni »prostor« kao resurs za eksploataciju. Počevši od *Second Lifea* (Linden Lab, 2003.),³⁴ jednog od prvih virtualno kreiranih prostora s dostignutim brojem od milijun sudionika (2003.–2013.) iz čitavog svijeta, koji se u njemu i danas zabavljaju, druže, obrazuju, »žive« i pokreću poslove, razmjenjuju virtualnu (konvertibilnu) valutu, virtualni svijet je, nadišavši tradicionalno uspostavljene prostorno-vremenske barijere, doista postao paralelni univerzum. U VR oblasti, *Second Life* je danas, rekli bismo, *mainstream* prostor za obitavanje u postojećoj virtualnoj, kao i za kreiranje novih realnosti (gradovi, civilizacije, umjetnička djela, performansi, avatari itd.). Ipak, i ovaj se paralelni iskustveni prostor može, kao i svi prethodno predočeni, supsumirati pod kantovsku paradigmu jedinstvenosti i beskonačnosti čiste pojavnosti.

Ne samo da je danas, produžetkom ljudske osjetilnosti (što, svakako, pada u regiju izučavanja tehno-estetike) omogućeno ovo »proširenje« realnog u virtualni komunikacijski prostor, našim »uranjanjem« u isti, nego je, u međuvremenu, taj prostor prišao k nama, penetrirajući u postojeći fizički prostor i čineći, zajedno s njim, jednu specifičnu hibridnu realnost – tzv. proširenu realnost (AR). Ova »proširena realnost« u početku je primjenjivana namjenski, u avio-industriji, da bi tek u posljednje vrijeme postala široko eksploatirana od strane produkcije video-igara i industrije zabave. Njen najpoznatiji brend, lansiran od strane proizvođača Nintendo (podružnica Niantic), jest video-igra *Pokémon Go!*.³⁵ Kako je poznato, ova igra doslovno je osvojila planetu, a zahvaljujući njoj je fenomen »proširene realnosti« postao konkurentan »virtualnoj realnosti« na globalnom tržištu video-igara. Osim zabavne funkcije, spomenuta video-igra imala je zadatak izvođenja korisnika video-igara u eksterijer, s ciljem da ih »upozna« s realnim prostorima grada ili prirodnim ambijentima.

No za razliku od VR filma, a prema očekivanjima – jer VR film je, usprkos tehnološkom inoviranju i usavršavanju u odnosu na standardni celuloidni film (p)ostao sinonim za »umjetnost« – video-igre realizirane u regiji proširene realnosti uglavnom nemaju pretenziju na artistske domete, nego su prvenstveno namijenjene komercijalnoj eksploataciji. Međutim, budući da u oba slučaja imamo posla s medijima u kojima se umjetnost i/ili zabava događaju, Groys bi ih, zasigurno, poistovjetio, tretirajući ih, po definiciji, kao umjetnost. Svakako, ukoliko bismo umjetnost doslovno shvatili kao *tehne*, utoliko bismo to dali Groysu za pravo. Ali, čini nam se da bi naš zaključak, povodom konstituiranja jedne nove estetike prostora – a s obzirom na medijsku realnost – išao u drugom interpretativnom smjeru. Što bismo na temelju do sada rečenog željeli sugerirati?

Nesumnjivo je da naše doba favorizira razvoj tehnologije i medija. U suvremenom estetskom iskustvu sve češće zatičemo nekakav umetnuti »prostor« koji ranije nije postojao i nije bio zamisliv. Ovaj prostorni »višak« generiran je umjetnim putem kao ekstenzija naše čulnosti i najčešće se koristi u medij-

ske, umjetničke i zabavne svrhe; postoji bilo kao svojevrsni paralelni univerzum (VR), ili kao onaj prostor koji se djelomično podudara s našim realnim prostorom, time što mu pridodaje atribute digitalnih podataka – »proširena realnost« (AR). U oba slučaja, prostor o kojemu je riječ tretira se kao novi fenomen, s jedne strane, ili kao pojava slična prethodnoj, po analogiji s tradicionalnim shvaćanjem prostora na koji referira, s druge strane. Kao polazni *topos* tih tradicionalnih shvaćanja, upotrijebili smo Kantovu transcendentalnu estetiku prostora, inzistirajući na pretpostavkama koje su zasnovane na ideji jedinstvene i beskonačne prostornosti kao svojstava čiste opažajnosti, pod koju se može podvesti čitavo estetsko iskustvo prostora. Neovisno o raspravama oko toga je li ovaj prostor jest ili nije (ili i jest i nije, kako se to obično kaže), i u kakvim je relacijama s našom moći opažanja, primjetno je da taj prostor isprva definira tehnika (a s njom i umjetnost) te da se on određuje kao »tehnička inovacija« ili »atrakcija«, da bi se u narednoj fazi njegove geneze ovaj specifični prostor u sve većoj mjeri »proširivao« u svrhu upotrebe njegovih kreativnih i zabavnih mogućnosti, čime on biva ne samo masovno »koloniziran« nego i eksploatiran od strane industrije zabave. Ova industrija mu, u isto vrijeme, zahvaljujući svojoj apsolutnoj komercijalizaciji, pridodaje novi impuls za ekspanziju. Očevidno je, naime, da kreativne industrije, fuzijom medijskog, umjetničkog i prostora za zabavu u jedan jedinstveni fenomen, dovode sebe u fokus zbivanja u kontekstu rasta i razvoja suvremenog kapitalizma. Jer ovaj prostor je i adekvatan medij za oplodnju kapitala, što mu, ujedno, omogućuje kako eksperimentiranje sa sve novijim oblicima pojavnosti, tako i lukrativne razvojne i financijske perspektive.

33

Badiou piše: »Nazovimo te ljude, prisutne u svijetu ali odsutne iz njegovog smisla i odluka koje se tiču njegove budućnosti, nepostojećima svijeta.« Vidi: Alain Badiou, *Buđenje historije*, prevela Olja Petronić, Univerzitet Singidunum, Fakultet za medije i komunikacije, Centar za medije i komunikacije, Beograd 2013., str. 61.

34

Vidi: <http://secondlife.com/> (pristupljeno 14. 9. 2017.).

35

»Naime, ova aplikacija za 'pametne' telefone koristi tehniku GPS-a (mapiranje), te kamere instalirane na mobilnim telefonima ili table-

tima, pomoću kojih se na različitim stvarnim lokacijama (priroda, gradovi, i dr.) traga za tzv. 'Pokemonima', virtualnim likovima koji podsjećaju na junake iz japanskih stripova i crtanih filmova za djecu (i odrasle). Svijet Pokemona, tj. njihovo stanište, zavisi od opcije uključenosti ili isključenosti (trenutne) iz igre. Ukoliko je video-igra u toku, Pokemoni se pojavljuju u 'realnom' svetu, na lokacijama koje se registriraju na ekranima telefona ili tableta, dok se istovremeno, i figura igrača locira u taj isti prostor, u potrazi za Pokemonima.« Vidi: Divna Vuksanović, »Medijska kultura: Antropomorfizam i subjekt – objekt stvarnost«, u: D. Vuksanović, *Filozofija medija 3*.

Divna Vuksanović, Vlatko Ilić

Space, Media, Art

A View on Contemporaneity

Abstract

This paper examines, from the perspective of philosophy of media, our comprehension of space in the context of media culture and entertainment industry. The notion of space, while being based on Kant's assumptions of unity and infinity of pure spatiality, will be discussed mostly regarding its technological genesis and applications within the domains of arts and contemporary media. Consequently, we will look into the phenomena of virtual space (VR) and augmented space (AR). After the period during which they were treated as "technological attractions", they are being increasingly used by creative industries – VR cinema, partly theatre, and video games. Their fate is thus related to the commercial exploitation which, reversibly, leads to their complexification and multiplication, as well as the further development carried out for profit. The paper attempts to address – from the critical standpoint – these transformations of their primary roles: from technological attraction, through artistic media, to the resource for commercial exploitation.

Key words

virtual space, augmented reality, art, media, entertainment, VR cinema