
DOI: <https://doi.org/10.47960/2303-7431.28.2023.167>

UDK: 7.01

Prethodno priopćenje

Primljeno: 20. IX. 2022.

Prihvaćeno: 20. XI. 2022.

LAMIJA NEIMARLIJA

Univerzitet u Sarajevu, Akademija likovnih umjetnosti

l.neimarlija@alu.unsa.ba

ILUZIJA I STVARNOST U UMJETNOSTI

Sažetak

U radu se ispituje odnos iluzije i stvarnosti u umjetnosti od antike do suvremenoga doba. Iluzionizam je nastao i razvijao se pod okriljem umjetnosti, no krajem devetnaestoga i početkom dvadesetoga stoljeća dolazi do prekretnice u njihovu odnosu. Tijekom dvadesetoga stoljeća iluzionizam postaje preokupacija medijskih tehnologija, stoga se u radu prati napredak vizualnoga iluzionizma od najstarijih vremena do digitalnoga komponiranja. Istražuju se novi zadatci moderne umjetnosti kada je riječ o iluzionizmu te odnosu prema stvarnosti. U sve većoj suradnji umjetnosti, masovnih medija i tehnologija umjetnost ne ostaje uskraćena za trendove u razvoju medijske industrije. U radu se razmatra povratak fotorealizmu i simulaciji u umjetnosti i ističe da umjetnost zadržava razliku u identitetu kada je riječ o odnosu iluzije i stvarnosti, po čemu se razlikuje od masovnih medijskih tehnologija dvadesetoga stoljeća u stvaranju iluzionizma.

Ključne riječi: iluzija; stvarnost; umjetnost; film; digitalno komponiranje; simulacija; masovni mediji

Uvod

Uvjerljiv prikaz stvarnosti zadatak je kojemu se umjetnost vraćala tijekom svoje duge povijesti. Krajem devetnaestoga stoljeća događa se kriza novovjekovnoga modela mišljenja i raskid s tradicijom, na polju umjetnosti s iluzionizmom. U doba krize umjetnost koristi usluge tehnike, ne ostajući lišena prirode područja s kojim je sklopila savezništvo. Tradicionalni zadatak stvaranja iluzije umjetnost predaje novim medijima – fotografiji i filmu.

Uspoređujući nova i stara sredstva i postupke u pozadini stvaranja iluzije, u radu se razmatra priroda iluzionizma ostvarena u medijskim tehnologijama dvadesetoga stoljeća te ukazuje na nov odnos koji moderna umjetnost gradi prema iluziji. Promatrajući odnos umjetnosti i stvarnosti u prizmi problema iluzionizma, pokazat će se kako su se granice pomaknule i kako su se promijenila sredstva i način na koji moderna umjetnost referira na stvarno i ostvaruje odnos s iluzijom.

Stvaranje vizualnoga iluzionizma u medijima dvadesetoga stoljeća pridonijelo je napretku identifikacije sa simulacijom. Predstaviti ću argumente teoretičara koji su još u doba pojave fotografije i filma zabrinuti za sudbinu umjetnosti, s obzirom na dominaciju masovnih medija u društvu i gubitak tradicionalnih umjetničkih vrijednosti.

U digitalno doba umjetničko vraćanje realizmu i obraćanje fotorealizmu tumači se kao nestajanje umjetnosti u pomami za vizualnim iluzionizmom, u medijskoj opsjednutosti brušenjem sintetički generiranih slika do savršenstva radi izgradnje realistične predstave različitih stvarnosti. Prateći sudbinu umjetnosti u burnu medijskom okružju dvadesetoga stoljeća, u radu je ponuđen drugačiji pogled na zadaće umjetnosti, iskazujući prirodu odnosa umjetnosti i iluzije u razlici spram tretiranja iluzije u masovnim medijskim tehnologijama.

Iluzionizam tradicionalne umjetnosti

Iluzionizam prati umjetnost od davnina. Poznata Platonova osuda umjetnosti iz X. knjige *Države*, točnije osuda slikara da nas zavodljivim prikazima, skraćenjima i subjektivnim prilagodbama udaljavaju od

istine, od objektivne stvarnosti, odnosila se na tada utjecajnu tendenciju u slikarstvu – iluzioniste. Poznata je anegdota koja svjedoči o opsjednutosti iluzionizmom pripadnika te škole – Zeuxisa i Parrhasiusa. Natjecanje u vjernu prikazivanju stvarnosti rezultiralo je Zeuxisovom slikom grožđa, toliko vjernom da su je ptice počele ključati.

U srednjemu vijeku umjetnost je služila teologiji, pa su naslijeđene tehnike i uzori iz grčkoga razdoblja modificirani za nove uloge. Bizantska ikona treba u sebi nositi prirodu platonske istine (Gombrih, 1984, 136). Iako se odbacuju dostignuća grčkoga iluzionizma, jer onodobnu religioznom horizontu nije odgovaralo svođenje na trenutak i jedno gledište, to nije značilo kraj iluzionizma. Podredivši prikaz bezličnu „što“, naracije freske i mozaici, neodvojivi od arhitekture, stvarali su iluzionistički prostor koji počinje iza površine slike (Manović, 2015, 154). U renesansi pratimo povratak klasičnu idealu i napredak tehnika prikazivanja tako da je promatrač svjedok imaginarnih događaja. Moderno slikarstvo koje dolazi s renesansom pokretljivo je, no zarobljenost promatrača bila je cijena mobilnosti nove slike. Iako slika prikazuje virtualan prostor koji se jasno razlikuje od fizičkoga, perspektivom pojačava iluziju i osvaja promatrača. Odlučujući je događaj u promjeni koncepcije slikarskoga prostora u prvome znanstvenom sustavu, koji je već mehanički – perspektivi. Preteča fotografskoga i kinematografskoga privida jest geometrijska perspektiva kao izraz promijenjene slike o svijetu koja računa na privid, sliku, „predstavljanje kao mogućnost obraćanja biću u smislu razgovora sa njim i ‘mišljenja’ njega“ (Musabegović, 2009, 354). Razvoj ideologije prikaza ovih medija pratimo od koncepcije prostora u Quattrocentu, koja nastaje prilagođavanjem matematičkoga znanja likovnoj predodžbi. Stoga je film samo najrazvijeniji oblik likovnoga formalizma čije se temeljno načelo javlja s renesansom, a svoj najviši izražaj postiže u baroknome slikarstvu (Ibid., 348).

Osvajanje iluzije bilo je postignuće koje je mnoge rasprave o slikarstvu i kiparstvu usmjerilo upravo u tome smjeru – *mimesisa*. U filozofskome diskursu rasprave o odnosu umjetnosti i stvarnosti potpuno su zasjenile rasprave o drugim dvjema karakteristikama umjetničkoga djela

– *poiesis* i *techne*.¹ Umjetnost se promatrala i uspoređivala u odnosu na ideju, božansko, prirodu, tj. stvarnost koju je imala zadaću predstavljati, a isticala se njezina materijalna, osjetilna priroda kada se ukazuje na njezinu udaljenost od Istine zbog materijalnoga karaktera duhovnosti u umjetnosti.² Gottfried Boehm napetost između ideje i materijalizacije, duhovnosti i tjelesnosti, koja je *differentia specifica* umjetnosti, nazvao je slikovnom razlikom: „Ona markira ujedno vizualnu i logičku snagu koja obilježava osebnost slike, koja neukidivo pripada materijalnoj

¹ *Mimesis* je „oponašanje, ne samo prirode već i nekog tuđeg čina, misli ili osjećaja sredstvom svojeg izražavanja, kao prikazivanje u kojem vlastiti proizvod treba da je što sličniji i adekvatniji određenom materijalnom ili duhovnom predmetu“ (Grlić, 1974, 33). *Techne* je grčka riječ za umijeće s vrlo širokim značenjem. Označavala je proces koji se odvija prema pravilima kako bi se postigao određeni rezultat, u smislu izrade kuće, kipa, broda, kreveta, ali i vještine vođenja vojske, mjerenja polja i uvjeravanja slušatelja. *Poiesis* je čin pravljenja ili proizvodnje nečega, čin kreacije, stvaranja. Rasprave o *mimesisu*, odnosno podražavanju, započinju još u antičkome razdoblju, a poznata je rasprava Platona i Aristotela u kojoj do izražaja dolaze suprotna gledišta ovih velikana filozofije kada je u pitanju odnos umjetnosti i stvarnosti. Malo je štiva ostavilo toliko utjecaja na estetiku i teoriju umjetnosti kao Platonova X. knjiga *Države*, gdje je umjetnost svedena na kopiju, reprodukciju vanjskoga izgleda stvari. Istinsko postojanje Platon pripisuje idejama ili praoblicima, dok je osjetilna stvarnost, promjenjivi i nepostojani svijet u kojemu živimo, samo sjena, kopija ili odraz primarne stvarnosti, vječnih oblika – ideja. Umjetnik kopira, oponaša drugu razinu stvarnosti, pojedinačne konkretizacije ideja, pa je umjetnost kao kopija kopije, odraz odraza, na trećemu mjestu u Platonovoj hijerarhiji bića. Taj pravac mišljenja u tradiciji estetike bio je dominantniji od onoga koji je započeo Aristotel, pitajući se osim o predmetu podražavanja i o sredstvima i načinu podražavanja (*techne*), ne umanjujući produktivnu moć (poietička djelatnost) umjetnosti u korist reproduktivne, kao što je u spomenutome djelu učinio Platon.

² Ernst Gombrich pokazuje da zadatak umjetnika nikada nije bio vjerno kopiranje stvarnosti u smislu prepisivanja onoga što vidi, već je zadatak stvaranja iluzije značio da ono što vidi prevodi u termine svoga medija. Zato je opsjednutost iluzionizmom vjerno praćena sustavom shema kojima likovni umjetnik opisuje vidljivi svijet. Ovaj se autor suprotstavlja općeprihvaćenim zabrudama među likovnim kritičarima da je vještina predstavljanja napredovala od nekih početaka do savršenstva iluzije, pri čemu se egipatska umjetnost smatra najnižim stupnjem i početkom toga razvoja. Izjednačavanje umjetničke vrijednosti s fotoografskom točnošću, odnosno s uvjerljivim predstavljanjem stajalište je koje je dugo prevladavalo (spomenuli smo poznatu Platonovu kritiku umjetnosti), sve do sredine devetnaestoga stoljeća, no potpuno je obesmisleno nakon umjetničke revolucije koja se dogodila u prvoj polovici dvadesetoga stoljeća. Gombrichovo razmatranje Constableova slikarstva pokazuje da je slikareva zadaća istražiti ljudsku reakciju na vanjski svijet, gdje se eksperimentira – priroda se rastavlja da bi se ponovno sastavila. Umjetnici postaju istraživači prirode, znanstvenici. Uvjetovan mogućnostima svoga medija, slikar ne može kopirati travnjak obasjan suncem, može ga sugerirati, a lozinka su ove tajne odnosi (Gombrich, 1984, 47).

kulturi, na način kojeg se nipošto na možemo odreći upisana je u materiju, ali omogućuje da u tome zasja smisao koji ujedno nadmašuje sve faktičko“ (Boehm, 1995, 30).

Stoga je iluzionizam u tradicionalnome slikarstvu podrazumijevao napetost između onoga što slika prikazuje i medija u kojemu se to ostvaruje. Boehm objašnjava da se slikovna razlika, napetost između slična i različita, u perspektivnome slikarstvu ostvaruje u konstrukciji „plitke dubine“: osim nastojanja da se, počevši od površine, gradi sredstvima apstrakcije dubina na dvodimenzionalnome platnu, neprozirna površina imala je i zadatak učiniti sadržaj transparentnim (Boehm, 1995, 33). Okvir ili materijalizacija, *techné* – u spomenutom slučaju konstrukcija sredstvima apstrakcije dubine na dvodimenzionalnome platnu – označavaju, upozoravaju na razliku između istinske stvarnosti, onoga što umjetnost oponaša, podražava, i iluzije koju ostvaruje. U tradicionalnoj umjetnosti iluzionizam nikada nije mogao biti samo totalna iluzija, jer je okvir u kojemu se umjetnost ostvarivala čuvao i razliku u odnosu na *temelj* – stvarnost.

Walter Benjamin pripisuje auru tradicionalnim umjetničkim oblicima te je nastoji objasniti u analogiji s austom prirodnih tvorevina: „Auru prirodnih tvorevina definiramo kao jednokratnu pojavu daljine ma koliko bila blizu“ (Benjamin, 1986, 130). Za djelo koje nosi auru važno je poštivanje udaljenosti svojstveno prirodnomu promatranju i slikarstvu. „Ovdje i sada“ tradicionalna umjetničkog djela podrazumijeva jedinstveno i autentično, neponovljivo iskustvo približavanja dalekoga, odnosno materijalizacije duhovnoga. Za Jeana Baudrillarda to su vremena ontološke izvjesnosti kada se slika još uvijek mogla susresti sa stvarnim. To je zapravo razdoblje u kojemu je bila moguća iluzija, razdoblje metafizičkoga koncepta znaka koji je mogao ukazati na dubok smisao, zamijeniti ga, jer je postojao *temelj* koji je omogućio tu razmjenu. Vremena su ontološke izvjesnosti onda kada je stvarno ili temelj (bez obzira na to je li riječ o ideji, Bogu ili prirodi) postojalo prije i izvan slike te je jamčilo razliku u identitetu u odnosu iluzije i stvarnosti.

U doba tehničke reprodukcije, tvrdi Benjamin, događaju se bitne promjene u umjetnosti. Aura umjetničkoga djela urušava se, jer masa teži

približavanju stvari, prostorno i društveno, što naposljetku poništava izvorni ambijent i veličinu predmeta te gasi žeđ za jednakošću svih stvari. Distanču, odnosno daljinu koju je umjetnik približio jedinstvenim i neponovljivim činom, poništile su nove tehnologije masovne reprodukcije – fotografija i film.³ U promjenljivu svijetu u kojemu sve izmiče definiranju, „umjetnost nema više postojanih tačaka na koje bi se upirala; nema prirodu koja se, pošto je sad već promatrana kao predodžba ljudskog uma, vraća u povijest čovjekove misli i djela, nema historiju koja se, budući da nije više teleološko ustrojstvo, javlja kao gomila događaja“, tako da se daleke stvari čine blizu, a bliske iznimno daleko (Argan, 1982, 25–26). Iluzija je prema tradicionalnu kroju onemogućena jer smo ušli u doba, kako tvrdi Baudrillard, bez stvarnoga i skliznuli u „histeriju proizvodnje i reprodukcije stvarnog“ (Bodrijar, 1991, 26).

Iluzionizam u medijsko doba

S kraja devetnaestoga i početkom dvadesetoga stoljeća umjetnost se rastaje od svojih tradicionalnih ciljeva kreiranja iluzije, tu zadaću preuzimaju masovni mediji i medijske tehnologije – fotografija, film i video. Utjecaj mehanizacije na umjetnost uvjetovao je napuštanje tradicionalnih vrijednosti poput ukorijenjenosti umjetničkoga djela u kontekst tradicije. Umjetničko djelo imalo je auru zahvaljujući izvoru u ritualu, što je i u posvjetovljenoj formi umjetnosti dalo pravo na autentičnost.⁴ Tehnička reprodukcija otrgla je umjetničko djelo od njegovih korijena, a a njegovu jedinstvenu pojavnost zamijenila masovnom. Tehnika za Benjamina izlazi ususret zahtjevima mase, odnosno gledatelja novoga doba koji nastoji približiti i aktualizirati pojave, a to omogućuje reprodukcija.

³ Slikara Benjamin uspoređuje s vječom, a snimatelja s kirurgom. Vrač održava prirodni razmak, kako Benjamin tvrdi, u odnosu prema pacijentu, čak ga povećava svojim autoritetom, dok kirurg ulazi u pacijentovu nutrinu i poništava razmak. Ova usporedba pokazuje nevidljivost aparata tijekom kinematografske prezentacije stvarnosti zahvaljujući „najintenzivnijem prožimanju umjetničkoga djela i aparature“ (Benjamin, 1986, 142).

⁴ „Autentičnost nekog predmeta jeste srž svega onoga što on prenosi od svog postanka; od njegove materijalne postojanosti do njegove vrijednosti kao povijesnog svjedočanstva“ (Benjamin, 1986, 129).

U filmu je iluzionizam postignuće montaže. Snimka fotoaparata kombinira se s drugima slične vrste. Film je donio promjenu u odnosu na dotadašnju umjetnikovu preokupaciju stvaranja iluzije unutar jedne slike (tehnika perspektive, *chiaroscuro*, fotomontaža...), jer je montaža stvarala dojam prisutnosti u virtualnome svijetu spajanjem različitih slika u vremenu, što je pridonijelo novoj prirodi i novim mogućnostima simulacije: „Vremenska montaža je glavna filmska operacija za stvaranje lažnih stvarnosti“ (Manovič, 2015, 192). Problem je, smatraju Horkheimer i Adorno, u tome što film oblikuje percepciju građana usredotočujući se na svakodnevnicu, na iluziju i prikaz empirijskih objekata, gradeći obmanu da je vanjski svijet nastavak onoga što nam film daje (Horkheimer – Adorno, 1989, 132). Film teži neodvojivosti od stvarnosti i ne dopušta ništa izvan svoga tijekom slike. Potiskuje maštu i zabranjuje misaonu aktivnost. Filmovi i kulturni proizvodi oblikuju gledatelja za pozornost, pri čemu je i u stanju rastresenosti moguće automatski pratiti i povezivati prethodno i sljedeće (Ibid., 133). Dakle, iluzionizam filma oblikuje gledatelja za nemogućnost razlikovanja iluzije od stvarnosti, pa smisao nestaje u totalnu iluzionizmu i zaslijepljenosti brzim protokom slika koje ne ostavljaju prostora za kontemplaciju.

Tradicionalna umjetnost učila nas je da iluzionizam nastaje gledanjem pravokutne površine iz daljine i to je temelj postupka stvaranja iluzije u fotografiji, filmu i videu, no, iluzionizam više nije rezultat slike u okviru ili glumca u kazalištu, nego je u rukama tehnike. Nova narativna tehnika – montaža – početkom dvadesetih godina dvadesetoga stoljeća učila je gledatelje da brzo premoste razmak među nepovezanim slikama. Tehnika rezanja – korištena u videoprodukciji i televizijskoj produkciji – osposobljavala je gledatelja da brzo premosti vizualni sudar različitih prostora, jer spaja slike iz različitih izvora. Bila je to uvertira, priprema terena za iluzionizam virtualne stvarnosti koja računa na preklapanje fizičkoga i simuliranoga prostora. Novim mogućnostima izrade lažne stvarnosti pridonijela je elektronička montaža.

Odgojenost gledatelja u bogatu medijskom okružju omogućila je da se digitalno komponiranje više ne temelji na slici koja u potpunosti ispunjava ekran i tako pridonosi iluziji. Ono je korak dalje u povijesti

stvaranja iluzije jer sastavlja neograničen broj slika koje su različita podrijetla i prikazuju se istovremeno. Dok su filmska praksa i teorija počivale na vremenskome razvoju pokretnih slika, računalo predstavlja sadašnjost. Vizualno iskustvo, izgrađeno na prostornim dimenzijama, mnogi teoretičari vide kao maniru kulture koja se ostvaruje u sadašnjosti, nesposobna za prošlost: „Digitalne pokretne slike više nisu samo podskup audio-vizualne kulture, već postaju deo audio-vizualne prostorne kulture“ (Manovič, 2015, 200).

Nova simulacija računa da smo „u posljednjih sto pedeset godina naučili da prihvatamo fotografske i filmske slike kao stvarnost“ (Manovič, 2015, 245). Tehnike simulacije, koje stvaraju prikaze savršenoga, kao da se danas ostvaruju zahvaljujući odgajanju naše percepcije u bogatu medijskom prostoru prošloga stoljeća. Realizam koji se nastoji postići u 3D računalskoj grafici, a koji podrazumijeva nevidljivost mehanizama u pozadini, povezuje se s industrijom i sa zabavom. Tehnologija je zaoкупljena realizmom kao proizvodnjom onoga što će biti prihvaćeno kao stvarnost. Tijekom sedamdesetih i osamdesetih godina može se pratiti napredak računalne slike prema sve potpunijoj iluziji stvarnosti. Kako se ponuđena stvarnost ne bi razlikovala od snimljenih scena uživo, radilo se na vizualnome bogatstvu scena (teksture, dubina i pokretnost, zatim sjenčanje), pa se animacija približila idealu fotorealizma. Problem je moderna proizvodna industrija koja „favorizira sliku kao odslik (*Abbild*), kao dupliciranje realnosti“, gdje elektroničke tehnike simulacije dovode prikaz do savršenoga *kao-da* (Boehm, 1995, 35). Iluzionizam potican masovnim medijima, „koji vlada ljudskom svakodnevnicom i nastoji izbrisati razliku između predstave i realnosti“, stvara okružje zaslijepljenosti svjetlom hiperprodukcije slika, pa sve što postoji dobiva ontološku prethodnicu medijske provenijencije (Ibid., 12). Industrija novih medija opsjednuta je vizualnim iluzionizmom. Cilj je postići nevidljivost računala. Umjetnost je u sve prisnijemu kontaktu s masovnim medijima, tehnologijom i drugim oblicima komunikacije. Tehnologija i masovna kultura danas su sastavni dio umjetnosti.

Iluzija u modernoj umjetnosti

Krajem devetnaestoga stoljeća dolazi do krize novovjekovnoga modela mišljenja, naturalizma i realizma u umjetničkom stvaralaštvu i raskida s tradicijom, istodobno – u području umjetnosti s iluzionizmom. Otkrića impresionista potaknula su rasprave o problemima viđenja. Napuštaju se naslijeđeni zakoni u umjetnosti: „vjernost istinitog prikazivanja po zakonima perspektive“, kanoni o proporciji i simetriji, pravila o osnovnoj glazbenoj konsonanci (Dorfles, 1963, 67). Napuštanje figuracije u slikarstvu i kiparstvu nije se dogodilo preko noći, ali je počelo s impresionističkim reproduciranjem slike na mrežnici.

Pod utjecajem znanosti i optičkih istraživanja slikarstvo se približava eksperimentu, na putu otkrivanja djelatne svijesti u trenutku susreta s pojavnim. Doživljaj, subjektivni odgovor, stvarnost je za moderne umjetnike. U kubizmu je promijenjen status umjetničkoga predmeta – slika više nije predstava nego stvarnost koju umjetnik unosi u svijet. Predstava se više ne projicira na neutralan „ekran“ slike, ona je sastavni dio platna, štafelaja, okvira. Stvarni i konkretni prostor slike povezan je s prostorom postojanja. Slika prestaje biti prikaz stvarnosti i postaje konkretna stvarnost. Uspoređujući novu ulogu slike s tradicionalnom, Argan tvrdi: „U stvari, ideja predstavljanja podrazumevala je izvesnost da sami prirodni oblici predstavljaju univerzalne sadržaje ili značenja; budući da je sama priroda predstavljanje beskonačne ili transcendentne stvarnosti u konačnim i vidljivim oblicima, umetnost je mogla biti samo predstavljanje predstavljanja (odakle klasično načelo *mimesisa*)“ (Argan, 1982, 244).

Kada umjetničko djelo postane „komad“ stvarnosti, a ne iluzija, uvjerljiv prikaz stvarnosti, umjetnost više ne poziva na dalek smisao u jedinstvenu činu materijalizacije, ne postoji temelj (stvarnost koja bi postojala prije i izvan nje) koji bi joj omogućio takvu zamjenu smisla. Ona sada *jest* smisao, djelić stvarnosti, koji upravo svojom nedovršenošću potvrđuje svoju samosvojnost i istinu. Tehnika kolaža pokazuje da umjetničko djelo živi vlastitim životom, a ne kao odraz tuđega, te da prostor više nije homogena i jedinstvena cjelina nego beskonačna

dimenzija prostora koja se može uhvatiti samo fragmentima. Riječ je o konceptu koji je vezan za razumijevanje prostora moderne znanosti, ali odražava i iskustvo fragmentarna viđenja pojedinačnih situacija pod utjecajem fotografije i filma.

Posljednje zapažanje predstavnici kritičke teorije tumače kao odsutnost smisla i nemogućnost sagledavanja istine u cjelini, pod utjecajem sve veće vladavine masovnih medija. Benjamin izjednačava dadaizam i film s obzirom na sredstva kojima se obraćaju publici. Dadaistička produkcija šoka i skandala te narušavanje mirna tijeka misli usamljena promatrača izjednačava se s promjenom mjesta događaja i aspekata koji se nameću gledatelju u filmu (Benjamin, 1986, 146). Horkheimer i Adorno vide logiku kulturne industrije⁵ u fragmentarnu viđenju gdje je cilj nadmoć tehničkoga detalja nad djelom: koja je nadvladala kompoziciju, psihološka uvjerljivost nadišla je arhitekturu u romanu (Horkheimer – Adorno, 1989, 131).

Razmotrimo, međutim, i razlike u cilju i u sredstvima kada je riječ o umjetnosti i masovnim medijima dvadesetoga stoljeća, razlike koje su naročito vidljive u odnosu prema gledatelju, primatelju. Umjetnost se ne može jednostavno analizirati kao moderan sustav medija, jer je uloga modernih i suvremenih medija i umjetnosti u prošlosti bila različita (Belting, 1987, 31). U nastavku teksta, gdje uspoređuje dadaizam i film, Benjamin dodaje ogradu važnu za umjetnost: „Zahvaljujući svojoj tehničkoj strukturi film je fizičko djelovanje šokom, koje je dadaizam donekle obavijao moralnošću, oslobodio iz tog omota“ (Benjamin, 1986, 147).

Postoji razlika u sredstvima i načinu iznevjeravanja iluzije u njezinu dotadašnjem obliku u modernoj umjetnosti i medijima dvadesetoga stoljeća, na tragu onoga što je već rečeno o iluzionizmu novih medija.

⁵ Koncept koji su Horkheimer i Adorno predstavili u istoimenome tekstu u *Dijalektici prosvjetiteljstva* (*Dialektik der Aufklärung*, 1944.) označava standardizaciju kulture putem masovne proizvodnje koju donosi industrijalizacija. Kulturna industrija potječe iz liberalnih industrijskih zemalja, smatraju autori, a njezini su karakteristični mediji film, radio, jazz i ilustrirani časopisi (Horkheimer i Adorno, 1989, 138). To su masovno proizvedena sredstva u rukama kapitalističkoga poretka kojima se podupire konformizam i stanje socijalnoga mira, ugrožavanjem mišljenja i kritike, pridonoseći industrijalizaciji umjetnosti, odnosno gubitku njezine autentičnosti.

Naime, umjetnosti više nije cilj stvarati iluziju i u tome činu eventualno prikriti vlastitu artificijelnost. Moderna slika tematizira samu iluziju – zadatak koji je umjetnost imala tijekom svoje duge povijesti. Dok je tradicionalna slika skrivala složen mehanizam koncepata u svome sastavu i tako gradila realizam, moderna slika to ne čini, ona svoju artificijelnost razotkriva u dijalogu s tradicijom prerusavanja. Odvajajući se od figurativnosti, moderno slikarstvo i kiparstvo tematiziraju pretpostavke prikazanoga i nisu puka refleksija. Slika moderne umjetnosti zakoračila je od reprezentacije do interpretacije, osvijestila vlastite pretpostavke i razotkrila ih. Dok su mediji dvadesetoga stoljeća krenuli putem jačanja moći odraza, avangardna umjetnost govori o izvornoj, produktivnoj snazi slika. Redefinirajući vlastitu bit, umjetnost postaje znanje o slici.

Vratimo li se spomenutim primjerima, kubizam preispituje dotadašnji koncept (trodimenzionalna) prostora – kutije, koji se ostvaruje po zakonitostima perspektive, i u istoj slici „siječe“ nekoliko očista i perspektiva; nema apriorne predstave stvarnosti koja se naknadno projicira na neutralan „ekran“ slike; bez obzira na to je li riječ o kubističkim intervencijama, kolažu ili tehnikama *frottagea* ili *grottagea*, radi se o sjedinjavanju forme i sadržaja u jedinstveno ostvarenje, samosvojno postojanje koje ne ovisi o unaprijed određenoj stvarnosti. Smislovi umjetnosti nikad nisu unaprijed dani, oni se ostvaruju tek u susretu s primateljem. Dadaističko „otvaranje“ prostora umjetnosti za široko polje slika svakodnevnoga i običnoga problematizira dotadašnju zatvorenost umjetnosti za interpretacije u susretu s primateljem i „zaključanost“ u pretpostavljeni smisao koji unaprijed određuje djelo. Impuls diferencijacije i fragmentacije onemogućuje zatvaranje umjetnosti u vlastite granice, u zaokruženu i samodostatnu cjelinu. To su nedovršena djela jer su nepredvidiva, ne ispunjavaju očekivanja. U samoj prirodi djela u pokretu, kako ih Umberto Eco u studiji *Otvoreno djelo (L'Opera Aperta, 1962)* naziva, poput glazbe Stockhausena, Berioa, Pousseura, Calderovih mobilea, Mallarmeove čiste poezije (*poesie pure*), postoji zahtjev za interpretativnom suradnjom u kojoj se ostvaruju.

Dok su ideje u pozadini modernih umjetničkih pokreta bile samorefleksija, samokritika, širenje i propitivanje granica naslijeđena pojma

umjetnosti (i iluzije), promišljanje granica između života i umjetnosti, otpor dominantnoj industrijskoj logici, masovnim medijima cilj je bio pridobiti gledatelja za apsolutnu sadašnjost i uvjeriti u apsolutnost prikazanih slika. Drugotnost ulazi u samu kompoziciju umjetničkih slika, ali se ne može svesti na materijalna svojstva medija. Nasuprot tomu, priroda televizije, recimo, ne dopušta da slika ukazuje na drugo. Televizija je primjer distancirane i hladne komunikacije u sustavu medijskoga komuniciranja i informatike: „Kontaktom se verificira tek mreža, puko smjenjivanje signala za prepoznavanje bez interindividualne logike razmjene“ (Briski Uzelac, 2008, 125). Mediji su upleteni u samodostatnu mrežu, lišenu referenci na sadržaj ili poruku, jer je „sadržaj“ svakog medija uvijek neki drugi medij“ (McLuchan, 2008, 13). Drugim riječima, poruka medija ili tehnologije postaje „promjena razmjera, brzine ili uzorka koje unosi u ljudske odnose“ (Ibid. 14). Medij, a ne sadržaj, dobiva prevlast nad ljudskim djelatnostima, uklanjajući vremenske i prostorne činitelje i stvarajući potpuno sudjelovanje, simulaciju.

No, tehnička svojstva medija su jedno, a estetska (pa i moralna ili etička) nešto sasvim drugo: „Slike iz filma *Au hasard* Balthazar nisu primarno manifestacija svojstava određenog tehničkog medija, već aktivnosti: odnosa između cjeline i dijelova; između vidljivosti i snage značenja i utjecaja povezanog s njim: između očekivanja i onoga što se događa da bi ih se ispunilo“ (Rancière, 2009, 444). Masovni mediji poticat će identifikaciju primatelja i ekrana, dok će kreacije nastale iz umjetničkih motiva održavati razliku u identitetu gledatelja i ekrana. Moderna umjetnost propituje pretpostavke same slikovnosti, a njezino se svjedočenje o slikovnosti ne može svesti na metafizičku razliku između označitelja i označenoga, forme i sadržaja, a onda naknadno odrediti odsustvo predmetnoga prikaza. To je „jaka“ slika koja živi dvojnost na način: „nešto predstavlja i istovremeno demonstrira kriterije i premise tog iskustva“ (Boehm, 1995, 35). Boehm smatra da se kao nositeljica slikovne razlike moderna umjetnost izdvajala od ostalih slika koje cirkuliraju u kulturi, pa se postavljaju pitanja: Je li umjetnost u burnu medijskom okružju dvadesetoga stoljeća, pri sve bržim promjenama i sve većoj suradnji umjetnosti i masovnih medija, u stanju ispuniti taj svoj zadatak? Može li

se u postmoderni slika općenito, a onda i umjetnost, referirati na neku drugu stvarnost? Što je s umjetničkim prihvaćanjem simulacije i povratkom realizmu u novome ruhu – fotorealizmu?

Identitet i razlika između iluzije i stvarnosti – *differentia specifica* umjetnosti

Ovdje se nastoji pokazati ne da umjetnost i tehnologija nisu surađivale i da se zato razlikuju u pristupu iluziji, nego, naprotiv, da u bliskoj suradnji i povratnu djelovanju, ostvaruju svoje razlike, možda najupečatljivije kada je riječ o iluzionizmu. Dakle, očite su srodnosti u digitalnim tehnikama komponiranja i u umjetnosti. Na primjer, postmoderna estetika osamdesetih godina više računa na logiku kolaža, što je odgovaralo digitalnim alatima toga vremena (videomikseta, računalne grafičke kartice s ograničenim brojem boja itd.). U devedesetim počinje komponiranje utemeljeno na kontinuitetu i glatkoći, „elementi su međusobno stopljeni i granice su izbrisane a ne istaknute“, o čemu svjedoče filmovi i videoigre sazdane od jednoga kadra (Manovič, 2015, 184). U sve prisnijemu kontaktu umjetnosti, masovnih medija i medijskih tehnologija, utjecaji i prožimanja postaju sve složeniji i suočavaju nas sa sve češćim promjenama. U razdoblju kada se razvijaju algoritmi za sintezu fotorealističnih 3D slika, u umjetnosti dolazi do zaokreta prema predstavjačkomu slikarstvu i fotografiji: fotorealizam, neoekspresionizam i postmoderna simulacija fotografije.

No, ne mogu se izjednačavati nastojanja spomenutih umjetničkih pokreta koji se vraćaju realizmu i digitalnih tehnika stvaranja iluzije. Fotorealistične slike i postmoderna simulacija fotografije u umjetnosti ne teže gledateljevu povjerenju u uvjerljiv prikaz (fotografske) stvarnosti, kao što to čine medijske tehnologije za proizvodnju lažnih stvarnosti, nego propituju našu naviku prihvaćanja fotografskih slika kao stvarnosti. „Dodatak“ je ovakvih postmodernih slika u odnosu na modernu izlazak refleksije izvan okvira vlastitoga medija. Dok su moderni umjetnici propitali svojstva vlastitoga medija i realizirali razliku između iluzije i stvarnosti u činu samorefleksije, suvremeni umjetnici propituju šire

uvjete umjetničkoga djelovanja te u svoje područje svjesno uključuju slike svakodnevnice i masovne kulture ne bi li proširili polje kritike i samorefleksije. U tome smislu umjetnost druge polovice dvadesetoga stoljeća može se smatrati nastavkom dadaističke kritike i uključivanja širega spektra slika u područje umjetnosti, pa i slika masovne kulture. Fotorealizam je nastavak *popartovskoga* utapanja vizure u masovne tijekove, u duhu postmodernih umjetničkih strategija, propitivanja bića umjetnosti kao predstave, procesa, rada – u ovome slučaju pretakanjem fotografije, nove stvarnosti, u medij slikarstva. Kao što Gombrich zapaža u slučaju Constableova slikarstva da je slikareva zadaća istražiti ljudsku reakciju na vanjski svijet, gdje se eksperimentira – priroda se rastavlja da bi se ponovno sastavila, tako i ovi umjetnici istražuju ljudsku reakciju na vanjski svijet koji, međutim, više ne podrazumijeva prirodu nego fotografiju.

Virtualna stvarnost predstavlja prekretnicu u razvoju medija kada je riječ o odnosu između tijela gledatelja i slike, jer daje moć gledatelju poistovjećujući kameru s njegovim vidom, omogućavajući kretanje u virtualnu prostor. Ovo davanje moći korisniku je, međutim, varljivo, jer je korisnik vezan za stroj, a jamac je njegova zatočeništva iluzija. Možemo reći da je napredak u tehnološkim sredstvima u stvaranju iluzije, od filma pa do digitalnoga komponiranja (nepomično tijelo primatelja filma u odnosu na pokret koji odgovara pokretu u virtualnoj stvarnosti), napredak u zatočeništvu gledatelja, pod pretpostavkom zavaravanja gledatelja da je u poziciji znalca i moći. Virtualna stvarnost nudi korisniku iluziju prisutnosti u simuliranu svijetu, a, također, omogućuje korisniku aktivno mijenjati taj svijet. No, taj svijet postoji samo u računalu. Mnogi teoretičari interaktivnost slike u koju se „ulazi“ vide kao nastavak odnosa koji je moderna umjetnost njegovala prema primatelju: interaktivna, računajući na intervenciju, nedovršena, tražila je nadogradnju u procesu recepcije; izazivajući šok, poticala je, ono s čim računa i tehnika montaže, dekoncentriranu recepciju. Ovdje, međutim, radi razlikovanja iluzionizma umjetnosti i medija dvadesetoga stoljeća treba razlučiti sudionički karakter koji zahtijeva umjetnost, s jedne strane, te medijske tehnologije koje teže vizualnu iluzionizmu, s druge strane. Propitivanje

biti umjetnosti započeto modernom umjetnošću nastavljaju umjetnici šezdesetih godina, okupirani umjetnošću kao konceptom, procesom, praksom ili radom, nastavljajući futurizam i dadaizam novi umjetnički oblici – *happening*, performansa, instalacija – „učinili su da umetnost postane otvoreno učesnička“ (Manović 2015, 98). No, tu nije cilj zatočeništvo gledatelja pod zastavom njegove moći i slobode, nego istinsko oslobađanje primatelja za nove svjetove, smislove i spoznaje koje nastaju u susretu s umjetnošću.

Računalno utemeljen iluzionizam puno uči od avangardnih i suvremenih umjetničkih pokreta kada je riječ o fizičkome angažmanu gledatelja. Računalno generirani svjetovi računaju na aktivnost korisnika pri stalnu osciliranju između iluzije i njezina obustavljanja. Korisnik će utonuti u intervale iluzije, ali će biti narušeni kao što je iluzija klasičnoga slikarstva u dadaizmu. No, ovomu preuzetom ometanju iluzije neće biti ciljevi spoznaja i oslobađanje korisnika za aktivan odnos prema življenoj stvarnosti, nego prije pridobiti ga za robovanje virtualnoj stvarnosti, pripitomiti ga da se navikne na mehanizme u pozadini *interfacea*. Stoga napredak u stvaranju iluzije računalo generiranih stvarnosti ne treba poistovjećivati s postupcima u umjetnosti, jer nije riječ o istinskome osvještavanju ili educiranju gledatelja o mehanizmima koji stoje iza stvaranja iluzije. Riječ je o moći tehnologije i njezinu dosegu koji bi korisnik trebao zadivljeno prigrliti.

Na kraju, razmotrimo primjer digitalne umjetnosti koja u novim uvjetima, razvijenih postupaka iluzionizma računalo generiranih svjetova, inzistira na aktivnijemu odnosu spram iluzionizma digitalno proizvedenih svjetova. U novim uvjetima gledateljeve sposobnosti da oscilira između iluzije i njezina obustavljanja digitalna umjetnost inzistira na onome što je bila primarna zadaća ranijih umjetničkih formi, a to je samorefleksija o vlastitim trenutcima produkcije (Langdon, 2014, 22). Time se otvara polje pridobivanja primatelja za iznevjeravanje očekivanja radi spoznaje koja računa na povijest smisla i ne zaustavlja se u trenutku i sadašnjosti, suprotno logici medija dvadesetoga stoljeća. Zadržavajući u svojoj srži ono od čega se udaljuje, umjetnost opstaje na identitetu i razlici između iluzije i stvarnosti. Naravno, drugačiji je

pojam stvarnosti kojim danas raspolažemo u odnosu na razdoblje, kako kaže Baudrillard, „ontološke izvjesnosti“ kada je stvarnost bila unaprijed dana i nepromjenljiva. Ovdje govorimo o stvarnosti koja se neprestano mijenja i koja uvijek iznova zahtijeva redefiniciju prije same evaluacije. Apstraktna je umjetnost u tome smislu na istoj razini s hiperrealizmom jer su obje strategije percepcije. Digitalna umjetnost propituje kako je internet nastao iz vojne industrije, iz nastojanja da se uspostavi kontrola, što je internet kao otvoren konstrukt te odnos umjetnosti i tehnologije u digitalnoj eri. Tu se medij ne može poistovjetiti s porukom, iluzionizam nije sam sebi svrha, nego će se propitivati sam kod, i u toj je autoreferencijalnosti mjesto „nove“ reference.

Interaktivnost, dijalog, pa i tjelesna reakcija, taktilnost – u rukama digitalnih tehnologija i digitalnih medija – postaje sredstvo iluzionizma usmjerena na zabavu, konzumerizam i sl. Digitalna umjetnost koristi te potencijale digitalnih medija, ali radi kritičkoga odmaka i propitivanja navikavanja na tijek slika i logiku simulakruma. Digitalna umjetnost, kao u instalaciji *T Visionarium II* (2008), prihvaća iluzionizam po uzoru na modernu medijsku industriju, jer primatelj u potpunosti uranja u iskustvo trodimenzionalna kina, ali je u interakciji s projiciranim sadržajima koji nadilaze granice konvencionalna kina. Transformirajući pasivna gledatelja u aktivna korisnika, gledatelj u pravome smislu riječi postaje protagonist interaktivnih narativa. Sučeljavanjem interaktivne računalne grafike s filmom propituju se sam narativ (slike se raspoređuju nasumično, ne slijedeći linearnu narativnu logiku) i granice modernoga kina te se daje kritički komentar društva. Ono što čini umjetnička djela proizvedena u digitalnu okružju umjetničkim jesu „tradicionalnije ‘iskustvene’ ili estetske razmere, koje opravdavaju njihov status umjetničkih a ne samo informativnih dela“ (Manovič, 2015, 109). Naglašen je individualan doživljaj primatelja, djelić individualna prostora vremena, bitan u nedokučivu beskraj: „Lična memorija postaje materija neophodna za stvaranje objektivne i očigledne forme, jedine koja zbog svoje nečuvene složenosti može da se suprotstavi fantastičnom gubitku memorije“ (Oliva i Argan, 2006, 58). Umjetnost je angažirana protiv

gubitka pamćenja u zamkama simulacije, uljuljkivanja u sadašnjost, koje je poticano masovnim medijima.

Zaključak

Iluzionizam u tradicionalnoj umjetnosti podrazumijevao je napetost između onoga što slika prikazuje i medija u kojemu se to ostvaruje. Taj iluzionizam u vremenima ontološke izvjesnosti opstaje na *temelju*, odnosno na smislu koji je bio jamstvo umjetničke zamjene smisla u obliku iluzije. Postajući autorefleksivna, teoretska, suprotna tradiciji i kritička, moderna umjetnost, propituje svoje nekadašnje zadaće i ne smatra se više odrazom neke više stvarnosti, pa ne ide putem jačanja snage odraza nego putem kreiranja nove stvarnosti. Pojava novih medija u dvadesetome stoljeću, koji preuzimaju nekadašnje zadaće umjetnosti kao kreatorke iluzionizma, dovest će do brže promjene postupaka u stvaranju i brušenju iluzionizma radi zatočeništva korisnika i ovjeravanja moći novih tehnologija.

Moderna umjetnost razotkriva mehanizme u pozadini iluzionizma, ne oslanja se više na pretpostojeće izvan sebe, nego postaje dio stvarnosti, spoznaja se ostvaruje u činu autorefleksije, a smisao uspostavlja na relaciji djelo – primatelj. Stoga je ključna razlika između moderne umjetnosti i masovnih medija, kada je riječ o iluziji, umjetničko tematiziranje iluzije, radi promišljanja postupaka na kojima i sama počiva, dok iluzionizam masovnih medija teži odgajanju primatelja za poslušnost i podaništvo, računajući na zatočeništvo u svijetu tehnologije. Moderna umjetnost njeguje odnos prema stvarnosti u obliku autoreferencije kroz koju se iskazuju njezine nedovršenost i potreba za aktivnim sudjelovanjem primatelja u traganju za individualnim značenjima, smislovima i referencijama. Ta je razlika ključna i za razdoblje druge polovice dvadesetoga stoljeća, kada pratimo napredak u iluzionizmu računalno generiranih svjetova i kada umjetnost prihvaća fotorealizam. Umjetnost čuva razliku u odnosu na ono što ponavlja (reprezentira), ne u smislu suprotnosti, nego zadržavajući u svojoj srži ono od čega se udaljuje: „U svakom slučaju, ljubitelj umjetnosti nije poput Platonova stanovnika spilje,

koji nije u stanju zapaziti razliku između realnosti i privida: uživanje ljubitelja umjetnosti upravo je utemeljeno na razlici za koju je logički neophodno da je on bude u stanju zapaziti“ (Danto, 1997, 23). Tu tajanstvenost koja izmiče racionalnosti umjetnost zadržava i danas, mijenjajući sredstva i načine održavanja identiteta u razlici i razlike u identitetu između iluzije i stvarnosti.

U suvremenim medijima podvrgnutim zadatcima vizualna iluzionizma cilj je robovanje pod prividom slobode i aktiviranja korisnika. Nasuprot tomu, umjetnost istinski oslobađa, aktivira i osnažuje primatelja. O tome svjedoči digitalna umjetnost koja računa na spoznaju o mehanizmima u pozadini *interfacea*, njihovu kulturološkom, povijesnom, ideološkom karakteru te potiče osobno pamćenje u otporu gubitka pamćenja u apstraktnim modelima informacijskih strojeva. Dovodeći u pitanje sliku koja se u takvu okružju širi, delokalizirana, bez onoga prije i onoga poslije, u vidu proizvoljnih trenutaka oprostoraavajući vrijeme (Briski Uzelac 2008, 124), umjetnost odražava o sadašnjosti da „sada“ postaje nerazlučivo od pamćenja i očekivanja. Umjetničkim strategijama, primjerice filmskim, umjetnici propituju kako se ostvaruje odnos s određenim virtualnim svijetom koji se otkriva korisniku i tako problematiziraju temelje medijske kulture.

Literatura

- ARGAN, C. G. (1982). *Studije o modernoj umetnosti*. Nolit. Beograd.
- BELTING, H. (1987). *The End of the History of Art*. The University of Chicago Press. Chicago.
- BENJAMIN, W. (1986). *Estetički ogledi*. Školska knjiga. Zagreb.
- BODRIJAR, Ž. (1991). *Simulakrumi i simulacija*. Svetovi. Novi Sad.
- BOEHM, G. (1995). Die Wiederkehr der Bilder. *Was ist ein Bild?*, GOTTFRIED BOEHM, (gl. ur.), Wilhelm Fink Verlag. 11–38.
- BRISKI UZELAC, S. (2008). *Vizualni tekst: studije iz teorije umjetnosti*. Centar za vizualne studije. Zagreb.

- DANTO, A. C. (1997). *Preobražaj svakidašnjeg: filozofija umjetnosti*. Kruzak. Zagreb.
- DORFLES, G. (1963). *Oscilacije ukusa i moderne umjetnosti*. Mladost. Zagreb.
- GOMBRIH, E. H. (1984). *Umetnost i iluzija: Psihologija slikovnog predstavljanja*. Nolit. Beograd.
- GRLIĆ, D. (1974). *Estetika: povijest filozofskih problema*. Naprijed. Zagreb.
- HORKHEIMER, M. – ADORNO, TH. (1989). *Dijalektika prosvjetiteljstva: filozofijski fragmenti*. Veselin Masleša. Sarajevo.
- LANGDON, M. (2014). *The Work of Art in a Digital Age: Art, Technology and Globalisation*. Springer. New York.
- MANOVIČ, L. (2015). *Jezik novih medija*. Clio. Beograd.
- MCLUHAN, M. (2008). *Razumijevanje medija*. Golden Marketing – Tehnička knjiga. Zagreb.
- MUSABEGOVIĆ, S. (2009). *Mimesis i konstrukcija*. Akademija likovnih umjetnosti. Sarajevo.
- OLIVA, A. B. – ARGAN, Đ. K. (2006). *Moderna umetnost: 1770-1970-2000 III*. Clio. Beograd.
- RANCIÈRE, J. (2009). *Budućnost slike. Vizualni studiji: umjetnost i mediji u doba slikovnog obrata*. KREŠIMIR PURGAR, (gl. ur.). Centar za vizualne studije. Zagreb. 443-460.

Preliminary communication
Received on September 20, 2022
Accepted on November 14, 2022

LAMIJA NEIMARLIJA
University of Sarajevo, Academy of Fine Arts
l.neimarlija@alu.unsa.ba

ILLUSION AND REALITY IN ART

Abstract

The paper deals with the relationship between illusion and reality in art from ancient to contemporary times. Illusionism appeared and developed through art, but the turning point in the relationship between art and illusion occurred at the end of the nineteenth and the beginning of the twentieth century. In the twentieth century, illusionism became the preoccupation of media technologies. The paper investigates new modern and contemporary art tasks related to illusionism and reality. In increasing cooperation of art, mass media and technologies, art is not devoid of trends in the media industry. Finally, this paper considers the return to photorealism and simulation in art. It points out that art retains the difference in identity in the relationship between illusion and reality, differentiating art in creating illusionism from mass media technologies of the twentieth century.

Keywords: illusion; reality; art; film; digital compositing; simulation; mass media