

dr. Or Ettlinger



Poplava podob

Znano dejstvo je, da je vloga podob v naši civilizaciji bolj središčna kot v katerem koli obdobju v zgodovini: nenehno nas obkrožajo neštete podobe v obliki ilustriranih revij, reklamnih panojev, televizijskih oddaj, filmov, spletnih vsebin, video igrice, pametnih telefonov, ki jim postopoma sledijo spletni virtualni svetovi, virtualna resničnost, obogatena resničnost in hologrami, večina od njih pa omogoča vedno višjo raven fotorealizma. Tak razvoj na vseh področjih nam lahko v marsičem obogati življenje, vendar tudi prispeva k naraščajoči zapletenosti našega sveta, ki ga vedno več ljudi dojema kot neobvladljivega in težko razumljivega.

Nepregledno množenje podob pa morda vendar ni bistvo problema, prej gre za to, da je naša kapaciteta za razumevanje podob tako preobremenjena, da vseh novih tehnologij in pojavov ne more več dohajati. Filozofija umetnosti je skozi zgodovino oblikovala različna tolmačenja podobe in številne ideje o tem so izjemno modre in pronicljive. A vendar, ko odložimo filozofske knjige in se prepustimo vsakdanjemu življenju ter se srečujemo s podobami, ki nas obdajajo, večinoma ugotavljamo, da imamo še vedno precej omejen nabor načinov dojemanja.

Prvi pristop: “Podoba je tisto, kar v njej vidimo”

Umetnostni zgodovinarji nam govorijo, da ko je jamski človek na steno svoje jame narisal bizona, tega ni imel za sliko bizona, temveč za *dejan-skega bizona*, ki živi na steni. V starih civilizacijah, kot pravijo, so ljudje risali bogove in nato risbe častili kot prave bogove. Pozneje, ko je kak baročni slikar naslikal nebesa, so na to gledali kot “to so nebesa”, in če so bila naslikana na cerkvenem stropu – “nebesa so tukaj”. V našem času

smo se morda pretežno osvobodili takega pristopa k podobam, toda nekaj ga je vseeno ostalo. Kadar človek, ki na letalu sedi zraven nas, iz denarnice vzame sliko, redkokdaj reče: “to je slika mojih otrok”; navadno reče, “glejte, *to so moji otroci*”.

Ta pristop je pretežno neškodljiv, ker seveda poznamo razliko, v nekaterih primerih pa nas še vedno lahko spravi v težave: v restavraciji s hitro hrano morda intuitivno pričakujemo, da slika hamburgerja nad pultom “je” hamburger, s katerim nam bodo postregli, in kadar vidimo domišljjsko zelo bogato sliko, morda gledamo nanjo, kot da tisto, kar vidimo, “je” slikarjeva domišljija. To vprašanje postane še bolj begajoče, ko gledamo televizijske oddaje. V “resničnostnih šovih”, na primer, je osnovna ideja, da podoba “je” tisto, kar v njej vidimo, čeprav vemo, da na tisto, kar vidimo v oddaji, neposredno vpliva dejstvo, da je narejeno kot televizijska oddaja.

Vzpon računalniške grafike je še temeljiteje spodkopal koristnost pristopa “podoba je tisto, kar v njej vidimo”. Očiten primer tega je nagnjenost televizijskih reklam in tiskanih oglasov, ki se je uveljavila v zadnjih dveh desetletjih: izdelki so predstavljeni v podobah, ki so fizično nemogoče, vseeno pa so videti popolnoma realistične. Pogosto jih je zabavno gledati, čeprav idejo “podoba je tisto, kar v njej vidimo” pripeljejo do skrajnih meja. Meje se še bolj raztegnejo v filmih, ki naj bi nam pokazali, kaj se domnevno dogaja “znotraj” računalnika. V resnici prikazujejo samo grafiko, ki jo poudarjajo čedni igralci, dinamična glasba in posebni efekti, ki stopnjujejo doživetje. Če nismo previdni, nas to lahko zapelje v prepričanje, da tisto, kar vidimo, “je” dejanska “notranjost” računalnika. Takšni filmi so prav gotovo zabavnejši kot opazovanje ljudi, ki tolčejo po tipkovnicah, ali čipov in plošč, ki so resnično v računalniku. In vendar ravnno take metaforične podobe povzročajo zmedo in odpirajo pot mistifikaciji računalniške tehnologije. Je torej podoba res tisto, kar v njej vidimo?

Moderna umetnost je o tem pristopu podvomila že pred stoletjem, ko so umetniki slikali like na način, ki niti ni skušal odražati fizičnega modela. Na primer, za ženske, ki jih vidimo na sliki Pabla Picassa *Avignonske gospodične*, očitno ne moremo reči, da “so” njegovi fizični modeli. Henri Matisse se je podobno odzval na kritiko netočnosti njegove risbe neke ženske, rekoč: “Gospa, v zmoti ste. To ni ženska, temveč slika.”¹

¹ Gombrich, Ernst Hans: *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, London: Phaidon, [1960] 2002, str. 98, 345.

Drugi pristop: “Saj je samo podoba”

Drug pristop k razumevanju podob je, da jih mimogrede odpravimo, češ da so “samo podoba” ali “samo film”. Z drugimi besedami, prisilimo se, da se ne zmenimo za vsebino podobe, in naredimo miselni premik, tako da v podobi ne vidimo drugega kot predmet sredi drugih predmetov. Tak pristop se je morda obnesel, dokler smo živeli v svetu, kjer so bile podobe fizični predmeti, ki smo jih razmeroma redko srečevali: slika na steni plemičevega doma, v cenjeni gostilni ali med obiskom *Salon d'Art*. Podobe so bile zaradi vizualne izkušnje, ki so jo omogočale, nekaj posebnega, toda prav tako bi se lahko dojemale kot samostojni fizični predmeti.

V času mehanične reprodukcije² so se podobe še bolj namnožile. Glede na to, da so fizični predmeti, morda še lahko trdimo, da so ostale bolj ali manj enake, le da jih je zdaj veliko več. Posledično so izgubile svojo “avro”, enkratno, edinstveno moč izvirnika. Vendar je še vedno obstajal predmet, nekaj otipljivega, kar bi lahko dojemali kot “samo podobo”. Potem pa je prišel čas digitalizacije in z njo abstrahiranje podob v računalniške podatke. To je omogočilo neomejeno distribucijo in prikazovanje podob, in sicer do te mere, da dejansko ni bilo več otipljivih predmetov. Kaj je torej tisto, čemur pravimo “samo podoba”? So to abstraktni biti podatkov, iz katerih jo lahko ustvarimo? Je to zgoščenska kot nosilec teh bitov? Je to računalnik, ki jih znova sestavi? Je to zaslon, na katerem je prikazana? Je to papir, na katerem je natisnjena?

Prav to abstrahiranje je omogočilo, da je svet postal tako preplavljen s podobami. Vendar se proces nadaljuje: infrastruktura za kabelsko televizijo, ki je bila položena, da bi posredovala televizijske podobe, zdaj omogoča hitro spletno povezavo, ki prenaša fotografije, filme in video igre, pa tudi besedila in zvoke; telefonske povezave lahko zdaj uporabljamo za prenašanje televizijskih sporedov; video igre so zdaj dostopne na spletu, tako da lahko ljudje na različnih koncih sveta hkrati igrajo isto igro; digitalni fotoaparati nam pokažejo fotografije takoj, ko jih posnameмо, in to na zaslonu, ki je sestavni del aparata; mobilni telefoni so postali hkrati tudi fotoaparati, predvajalniki glasbe, konzole za video igre in ročni računalniki. Z drugimi besedami, ne gre samo za to, da podobe niso več konkretni predmeti, tudi ločnice med mediji – vrstami podob – so vedno bolj zabrisane.

Kaj je torej ta “reč”, za katero lahko rečemo, da je “samo podoba”?

² Benjamin, Walter: “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, *Illuminations*, prev. Harry Zorn, London: Pimlico, [1955] 1999.

Tretji pristop: “Kako je nastala?”

Še en pristop, s katerim pogosto poskušamo razumeti podobe, je ugotavljanje, kako je določena podoba nastala. Ta pristop uporabljamo, kadar koli se ustrašimo, da bo naš priljubljeni filmski junak dobil udarec: potolažimo se z mislijo, da “to ni prava kri, to je samo kečap”. V preteklih stoletjih je bila uporaba takega pristopa k podobam sorazmerno preprosta: slika je nastala tako, da se je na platno nanesla barva. Fotografija je bila sprva presenetljiva, postopoma pa so se ljudje nanjo navadili. Morda niso vsi dojeli tehnologije, naučili pa so se sprejeti temeljno načelo: svetloba, ki jo predmet oddaja ali ki se od njega odbija, se usmeri in zajame na fotosenzitivni površini. Nato je prišel film in tudi tu so ljudje nazadnje naravno sprejeli načelo hitre projekcije podob. Spoznali smo tudi možnost fotomontaže in da imajo filmi scenografijo in posebne efekte. Toda tudi tedaj smo, če smo pozorno gledali, še vedno prepoznali produkcijski proces.

Ko so prvič predstavili računalniško grafiko, so jo ljudje zaradi neobrušenosti podob nemudoma prepoznali kot tako. Toda z leti so podobe, ustvarjene s pomočjo računalnikov, postale veliko bolj kakovostne. Danes so edini ljudje, ki lahko sorazmerno zanesljivo ugotovijo, kako je nastala zelo kakovostna računalniška podoba, izvedenci za računalniško grafiko, pa še te je že mogoče pretentati. Bistvo je, da pristop “kako je nastala?” ne deluje več; ne moremo pa resno pričakovati, da bomo samo zato, da dosežemo osnovno razumevanje vsakdanjih podob, vsi morali postati izvedenci za računalniško grafiko.

Ta pristop ponazarja vse prepogosto izraženo vprašanje o podobah: “Ali je resnična?” Vprašanje sega v čas tekmovanj med slikarji v stari Grčiji, ko so ugotavljali, kateri je sposoben izdelati najprepričljivejše slike. Zdaj se vprašanje “ali je resnična?” nanaša na računalniško generirane podobe, ki naj bi bile videti kot fotografije, in prireditve, kakršna je SIGGRAPH, kjer se vsako leto srečujejo tehnologi in digitalni umetniki, ki razkazujejo svoje najnovejše dosežke. Problem pri tem vprašanju je, da nas odgovor, ne glede na to, kakšen je, še vedno vrne k enemu od prejšnjih dveh pristopov, ki sta, kot smo že videli, omejena. Če je bil v klasičnem slikarstvu na vprašanje “ali je resnična?” odgovor “da”, je to pomenilo, da sploh ne gledamo podobe, temveč fizični predmet. In če je odgovor bil “ne”, je to dejansko pomenilo “saj je samo podoba”.

Vprašanje postane še bolj zapleteno pri podobah, za katere sumimo, da so računalniško generirane. Kadar koli izrazimo ta dvom z vprašanjem “ali je resnična?” in odgovorimo z “da”, morda mislimo, da pravimo, da je podoba pred nami pravzaprav fotografija. V resnici pa trdimo, da ta

fotografija “je” fizičen predmet, ki ga vidimo v njej. In če odgovorimo “ne, ni resnična”, morda mislimo, da pravimo, da je “samo podoba”. Toda tisti “ne” implicira tudi nekaj veliko bolj obskurnega in absurdnega: spet daje slutiti, da tisto, kar vidimo v računalniško generirani podobi, “je” nekaj, kar nekako biva “v” računalniku.

Četrty pristop: “Osvobodite svoje misli”

V zadnjih desetletjih se je postopoma oblikoval še en pristop, veliko bolj izmuzljiv in teže ga je opisati. Nastal je zaradi omejene uporabnosti prejšnjih treh pristopov pri spopadanju z naraščajočo kompleksnostjo sveta podob in še zlasti z vplivom računalniške tehnologije nanj. Ta pristop preprosto opusti željo po razumevanju položaja in predlaga, da se samo “prepustimo toku”, “osvobodimo svoje misli” in sprejmemo zmešnjavo. Nadalje je nerazrešeno vprašanje podob povezal s potrebo, da bi razumeli tudi nove dimenzije računalništva, ki sploh ne temeljijo na podobah, na primer omrežja, spletne strani, hipertekste, novičarske skupine, forume, klepetalnice, elektronsko pošto, bloge in družbene medije. Ta pristop z uporabo vizualnih metafor za obravnavanje nevizualnih pojavov ta različna vprašanja pomeša v eno. V skladu s tem pristopom bi morali biti hvaležni za privilegij, da živimo v času, ko so podatki in podobe povsod okoli nas, in se naučiti “krmariti po širnih morjih informacij”.

Ta pristop je tudi pogosto povezan z drugimi filozofijami, ki so vedno bolj priljubljene, takimi, ki dvomijo o veljavnosti našega doživljanja fizičnega sveta. Po takih razmišljanjih sodeč svet okoli nas morda ni nič drugega kot plod naše domišljije, zato ga je mikavno primerjati z nekim popolnoma drugim pojavom, ki se je počasi izoblikoval: z računalniško generiranimi grafičnimi svetovi. Tako razmišljanje je zelo razširjeno v znanstvenofantastičnih knjigah in filmih, ki so sami po sebi pogosto simpatični in v določenih kontekstih popolnoma relevantni. V naši razpravi pa tak pristop povzroča težave, ker zamegljuje razlike med štirimi različnimi stvarmi: fizičnim, osebno domišljijo, tistim, kar srečamo v slikah, in tistim, kar sploh ni vizualno. Ta pristop pa nato še mistificira računalnik kot vsemogočen stroj, ki naj bi zmožgel enakovredno generirati naše doživljanje vsega tega. Druga posledica tega sta jezik, s katerim vse to opisujemo, in medsebojna izmenljivost številnih besed, ki jih uporabljamo za ta novi čudež: kibernetsko, hiper-, digitalno, elektronsko, podatkovni prostor, bitna sfera, predvsem pa *virtualno*. Vse te besede zvenijo impresivno, le redke pa imajo kakršen koli konsistenten pomen.

Pri tem je paradoksalno, da tisti, ki lahko uspešno sledimo temu pristopu, največkrat že tako ali tako poglobljeno obvladamo podobe in računalnike. Taki si lahko privoščijo, da se "izgubijo v širnih morjih medijev", saj že imajo orodja za orientacijo. Tak pristop je zanje morda primeren, toda po mojem mnenju ni ravno ustrezna rešitev za vprašanja, o katerih tu razpravljamo.

Mislim, da tu manjka pristop k razumevanju podob, s katerim bi na novo opredelili celotno tematiko: preprost način razmišljanja, ki bi priznal in zaobjel vso kompleksnost vprašanja, ne da bi od nas zahteval, da se vsakokrat neposredno spopadamo z vsemi podrobnimi vidiki.

Teorija virtualnega prostora: "Kje je tisto, kar vidimo?"

Predlagani pristop, ki ga imenujem *Teorija virtualnega prostora*, začrta alternativno terminologijo, namenjeno obravnavanju celotne tematike slikovnih podob. Lahko bodisi nadomesti druge pristope ali pa jih dopolni, kadar ne dajo zadovoljivih odgovorov. Ne spreminja pojava, lahko pa spremeni način, kako gledamo nanj, tako da ponudi besednjak, s katerim lahko tematika postane jasna. Medtem ko pri prvih dveh pristopih sprašujemo "kaj?", pri tretjem "kako?" in pri četrtem sploh nič ne vprašamo, v pristopu, ki ga predlagam tukaj, raje vprašamo "kje?" in še podrobneje "kje je tisto, kar vidimo?".

Teorija virtualnega prostora razpravo osredotoča izključno na področje naših vizualnih doživetij in zagovarja trditev, da se mora vse, kar lahko doživljamo vizualno, zgoditi le v enem od treh prostorov: prvi je neposredni fizični prostor, v katerem so naša telesa, ali preprosto "fizični prostor"; drugi je mentalni prostor, v katerem si predstavljamo svoje spomine in dajemo obliko naši domišljiji, to imenujem "mentalni prostor"; tretji pa je vizualni prostor, ki ga dojemamo skozi slikovne podobe, ne glede na njihov medij.

Teorija virtualnega prostora nato predlaga, naj ta tretji vizualni prostor obvelja za bistvo izmuzljivega pojava virtualnosti. Virtualnost, kakor jo tipično dojemata tako popularna kultura kot akademska sfera, je nejasna ideja, ki ohlapno povezuje računalnike, domišljijo in metafiziko z domnevnim nasprotjem pojma "resničnega" (ki je sam po sebi precej neopredeljen). Če vse to združimo, je posledica zmedeno poimenovanje, ki konec koncev dejansko nima nobenega pomena. Čeprav včasih še vedno funkcionira kot metafora, vseeno ne vsebuje jasno določene referenčne točke, na katero bi se sklicevali. Izraz "virtualen" sam po sebi

presenetljivo odseva večino analize o podobah, predstavljene v tem članku: njegova splošna nejasnost je inherentna pristopu “osvobodite svoje misli”; implikacija “računalniškega” izraža pristop “kako je nastala?”; in dojetje, da je nasprotje “resničnega”, poganja celotno razpravo “ali je resnično?” in njeno vprašljivo odvisnost od pristopa “podoba je tisto, kar v njej vidimo” kot tudi pristopa “saj je samo podoba”.

Nasprotno pa *teorija virtualnega prostora* reši to vprašanje z redefini- ranjem vprašanja virtualnosti, tako da ne gre več za *vrsto obstoja* temveč za *lokacijo*: “virtualno” je preprosto vse, kar je *vizualno* in obstaja znotraj *virtualnega prostora*. Tak pristop izvira iz spajanja klasične tradicije podob – od renesančnega Leona Battiste Albertija³ do Ernsta Gombricha⁴ v 20. stoletju – z novomedijskimi pojavi in tehnologijami, kar privede do modela razmišljanja, ki lahko koherentno zaobjame vse hkrati. Posledično pridemo do pristopa, ki ga lahko enakovredno uporabimo za katero koli slikovno podobo iz katerega koli obdobja, izdelano s kakršno koli tehnolo- gijo in za kateri koli medij.

Če se torej vrnemo k poplavi podob, si moramo za to, da dosežemo osnovno vizualno orientacijo v svetu – kadar koli podvomimo o tem, kaj vidimo –, zastaviti le preprosto vprašanje: V katerem od treh vizualnih prostorov je predmet, ki ga vidimo? Če je to vizualni spomin ali plod naše domišljije, je v mentalnem prostoru; če ga imamo fizično pred očmi, je v fizičnem prostoru; in če ni ne eno ne drugo, torej ga vizualno doživljamo s pomočjo naprave pred seboj, čeprav fizično ni navzoč, je v virtualnem prostoru – vidnem prostoru, ki ga doživljamo skozi slikovne medije vseh vrst.

Ko se zavemo, “kje je tisto, kar vidimo”, vidni svet najpogosteje postane izjemno preprosto razumljiv, tudi v najbolj begajočih situacijah. Kadar je pred nami kakršna koli slikovna podoba, je vse, kar vidimo v njej, virtualno. Vsa druga vprašanja postanejo drugotnega pomena: kako je nastala, kako odraža fizični svet, v katerem mediju je, ali je fikcija, dokumentarec, reklama ali kaj drugega. Namesto tega je ključnega pomena, da najprej pomislimo, kaj skozi njo vidimo, da se torej nahaja v virtualnem prostoru in zato *ni* del fizičnega sveta. Mogoče bi se bilo zanimivo lotiti tudi vseh drugih vprašanj in pri tem bi lahko uporabili bodisi prejšnje pristope bodisi nadaljnja načela *teorije virtualnega prostora*, podrobno razčlenjena v moji knjigi *Arhitektura virtualnega prostora*.⁵ In vendar že s tem, da vprašamo “kje”, pridemo do prvega razvrščanja našega neposrednega okolja.

³ Alberti, Leon Battista: *On Painting*, prev. John R. Spencer, New Haven: Yale University Press, 1966.

⁴ Gombrich, Ernst Hans: *Art and Illusion*.

⁵ Ettlinger, Or: *The Architecture of Virtual Space*, Ljubljana: Univerza v Ljubljani, 2008.

Teorija virtualnega prostora torej vzame poimenovanje, ki je v osrčju zmede – *virtualno* –, in ga napolni s konsistentnim pomenom. Vzame poglavitni simptom problema in ga uporabi kot ključ za doseganje rešitve. Številni bodo izraz še vedno uporabljali metaforično, kot ga že zdaj pogosto uporabljajo, toda metafora bo zdaj imela jasno referenčno točko. To omogoča, da izraz *virtualen* postane dejanski vir lucidne razprave o teh pojavih. Poleg tega *Teorija virtualnega prostora* ločuje vprašanje slikovnih podob od vprašanja računalniške tehnologije. Resnično mislim, da je računalniška tehnologija čudež, toda njena čudežnost po mojem mnenju ni tam, kjer se jo po navadi išče. Šele ko je razprava o podobah osvobojena računalniške tehnologije, lahko cenimo tisto, kar je ta tehnologija podobam dejansko omogočila. Hkrati pa to omogoča predlagati jasno idejo o tem, kaj sploh vse slikovne podobe so: okna v drug svet, okna v virtualni prostor.

Prevedla Dušanka Zabukovec