

PROBIJANJE »ČETVRTOG ZIDA« KAO INTERAKTIVNI POSTUPAK SUVREMENOG UMJETNIČKOG STVARALAŠTVA

Miroslav Huzjak

Učiteljski fakultet, Sveučilište u Zagrebu,
Hrvatska
miroslav.huzjak@ufzg.hr

Primljeno: 2. 7. 2019.

Suvremena umjetnost izgubila je svoju likovnost, a ostala joj je samo vizualnost. S druge strane, prijelaz od likovne moderne ka nelikovnoj suvremenoj umjetnosti donio je i mnogo novosti; jedna od njih je tzv. 'probijanje četvrtog zida'. Radi se o kazališnom (a zatim i filmskom) terminu koji označava trenutak kada se gledatelj na neki način interaktivno uključuje u predstavu, a likovi pokazuju svijest da su likovi u predstavi. Upravo će suvremena umjetnost istraživati postupke brisanja granica između umjetničkog i svakodnevnog čina, sugerirajući kako »sve je umjetnost« i »svaki čovjek je umjetnik«. Novo je doba donijelo otuđenost javnosti od znanosti i umjetnosti, ali i nova filozofska tumačenja medijskog krajolika i hiperrealnosti postmoderne. Hiperrealne postaju i digitalne igre, od kojih se neke temelje upravo na rušenju »četvrtog zida«. Zbunjene reakcije na tehniku rušenja »četvrtog zida« variraju u rasponu od verbalnih reakcija na performance, preko previše doslovnog shvaćanja filmova pa sve do tragičnih nesreća, čak i samoubojstava povezanih s određenim digitalnim igrama. To da stvarnost oponaša hiperstvarnost postalo je uobičajeno, ali otvorilo se i pitanje: može li suvremeni pojedinac s time izaći na kraj?

Ključne riječi: suvremena umjetnosti i rušenje »četvrtog zida«, moderna i postmoderna umjetnost, realnost i hiperrealnost

Uvod

Izrazi 'likovno' i 'likovnost' ukorijenjeni su u našem jeziku u tolikoj mjeri da se podrazumijeva da su sve vizualne umjetnosti (slikarstvo,

kiparstvo, crtanje, grafika) istovremeno i likovne pa ih se tako i naziva – likovnim umjetnostima. Stoga je mnogima vrlo neobična informacija da postoji i nelikovna, vizualna umjetnost.

Prije svega, izraz ‘vizualno’ odnosi se na sve što je vidljivo (a sve što je vidljivo nije obvezno i umjetničko djelo). ‘Likovno’ nije samo vidljivo; to je riječ koja podrazumijeva nadgradnju vizualnog, ljudsku intervenciju koja ono što je vidljivo oplemenjuje misaonim i kreativnim sadržajem. Ta riječ nema ekvivalent (kao što u hrvatskom jeziku nema ekvivalenta za engleske riječi *image* i *picture*) (Butina, 1984; Muhovič, 2012). Vizualno je vidljivo, ali »nije ništa posebno za vidjeti«, kako kaže Jurij Selan (2012, 87). Riječ ‘likovno’ izvodi se iz riječi ‘oblikovno’, oblikovano ljudskom rukom. Umjetnost nije prirodna – umjetnost je umjetna (engl. *art is artificial*), to je ljudski proizvod koji svoje značenje dobiva tek društvenim tumačenjem. Stoga je važno uzeti u obzir da se umjetnost mijenja, zajedno s društvom u kojemu nastaje, koje odražava i koje pokreće.

Likovna i vizualna umjetnost

Godine 1917. Marcel Duchamp ponudio je djelo *Fontana* za izložbu u njujorškom Salonu nezavisnih umjetnika. Djelo je bilo odbijeno uz objašnjenje da to nije umjetnost; s druge strane, to isto djelo danas se u nekim relevantnim anketama proglašava najvažnijim umjetničkim djelom dvadesetog stoljeća (Jury, 2004). Što se promijenilo? *Fontana* se smatra prvim djelom vizualne, nelikovne umjetnosti. Radi se o pisoaru koji je odvojen od svoje funkcije, prevrnut na bok i izložen s potpisom umjetnika. Umjetnik nije načinio to djelo; naprosto je uzeo već gotov pisoar, zbog čega se takvo djelo naziva *readymade* (»već gotovo«) – svakodnevni industrijski proizvod koji umjetnik izlaže kao umjetnički predmet, predmet koji svoj novi status dobiva posvećenjem od strane umjetnika. A umjetnik je osoba kojemu je društvo (preciznije – »društvena skupina koja tvori ‘svijet umjetnosti’«; Millet, 2004, 66) dalo status umjetnika. Duchamp je želio da se umjetničko djelo odmakne od mrežnice oka i okrene umu. Rezultat je novost koju je donijela suvremena umjetnost: svakodnevno se izjednačilo s umjetničkim, probijen je zid između umjetnosti i svakodnevnice.

Što onda posjeduje umjetničko djelo, a da ga razlikuje od svakodnevnice? Walter Benjamin ponudio je izraz ‘aura’, ali i ona se u suvremenoj umjetnosti gubi. Benjamin (1936, 23) je zapisao:

»U doba tehničke reprodukcije umjetničkog djela propada njegova aura. Proces je simptomatičan; njegovo značenje daleko nadilazi područje umjetnosti. Reprodukciona tehnika, mogli bismo općenito kazati, izdvaja reproducirano iz područja tradicije. Umnožavajući reprodukciju nadomješta njegovu jednokratnu pojavu umnogostručenom.« (Benjamin, 1936, 23)

Nakon razdoblja moderne u prvoj polovici dvadesetog stoljeća, u drugoj je polovici nastupilo razdoblje postmoderne. Upravo se tu pojavljuje nova vrsta umjetnosti koju se često naziva suvremenom. Ona se odmiče i odriče likovnosti i estetike, baš kao što se Arnold Schönberg odrekao tonalnog sustava u glazbi, a Jackson Pollock odrekao kista i komponiranja u slikarstvu. S vremenom, odricanja od tradicije su se nastavila – Yves Klein se odrekao izložaka na svojoj izložbi, pa je izložio svoje djelo *Prazna soba* (1961), posvećeno nematerijalnoj slikovnoj osjetljivosti; radi se o doslovno praznoj sobi, za koju je Klein rekao kako ju je »impregnirao svojom umjetnošću«. Nakon gubitka likovnog, umjetničko djelo gubi i svoju vizualnost i materijalnost. Ostaje koncept, *ideja*. I drugi su nastavili tim putem: Robert Rauschenberg je 1961. poslao telegram u kojem je pisalo *Ovo je portret Iris Clert ako ja tako kažem*. Tko je on da tako nešto kaže? Pa umjetnik, a taj mu je status dodijelila društvena skupina koju smo već nazvali »svijet umjetnosti«. John Cage ostao je upamćen po glazbenoj kompoziciji u kojoj se odrekao glazbe, još 1952. godine. Njegovo djelo *4'33'* (čita se *Četiri minute i trideset i tri sekunde*) čini oko četiri i pol minute tišine; izvođač ne svira ništa, već čeka da prođe zadano vrijeme. Bilo zato što je tišina dio glazbe u obliku pauze ili zato što djelo čine zvukovi prostora u kojem se (ne)izvodi, ovo djelo pripada novoj vrsti umjetnosti koja ima nova obilježja u odnosu na likovnu ili glazbenu umjetnost. Suvremena je umjetnost donijela aktivno sudjelovanje posjetitelja, interaktivnost, dvosmjernu komunikaciju. Jean Tinguely stvarao je kinetičke, vrlo zaposlene mašine koje ne rade ništa korisno, a pokreću se gumbom koji pritišću posjetitelji. Ivan Ladislav Galeta autor je djela *Zrcalni ping-pong* (1978–1979), polovine stola za ping-pong koji je naslonjen uz zrcalo; gledatelj može na njemu posve funkcionalno odigrati partiju ping-ponga sa samim sobom. Marnix de Nijs autor je djela *Run Motherfucker Run* (2004), interaktivne instalacije u kojoj posjetitelj fizički trči na traci za trčanje, pokrećući i upravljajući snimkom ulica Rotterdama kroz čije prostore trčanjem navigira. Hans-Georg Gadamer (2003) zapisao je da umjetnost ima karakter igre kao komunikacijskog djelovanja, gledatelj su-djeluje u igri refleksije (promišljanja) kao suigrač.

»Jedan je od temeljnih poriva moderne umjetnosti to što bi ona htjela srušiti odmak gledateljstva, potrošača, publike prema umjetničkom djelu.« (Gadamer, 2003, 40)

»Četvrti zid« i njegovo probijanje

Pojam 'četvrti zid' je termin koji potječe iz kazališta. Označava zamišljenu granicu koja razdvaja svijet mašte u kojemu se odigrava kazališna predstava i svijet realnosti u kojemu se nalaze gledatelji. Ideja je da je kazališna pozornica jedna kutija okružena fizičkim zidovima s tri strane (straga, slijeva i zdesna). S prednje strane, između glumaca i publike, također postoji zid, ali nevidljiv. Podrazumijeva se da glumci odigravaju svoju priču prema unaprijed zadanom scenariju, neovisno o publici za koju se prave da ne postoji. 'Rušenje četvrtog zida' je termin za trenutak kada dolazi do neke vrste interaktivnosti između glumaca i publike, recimo kada se glumac obraća publici. Ovo se osobito rado koristilo u avangardnom i interaktivnom kazalištu kakvo je kod nas bilo »Kugla glumište« (1975) – publici su se postavljala pitanja, gledatelje se zvalo na scenu da glume s glumcima, predstava se preklapala sa životom. Pa i samo ime »Kugla« odabrano je zato što se ruši koncept kocke, ako prostor pozornice zamislimo kao kocku (u tom slučaju govorimo o šest zidova umjesto o četiri, ali ideja je ista). Obaranje četvrtog zida, kao nov postupak u kazalištu, brzo se preselio i na film. Radi se o rušenju odmaka tako što izvođač, glumac (a ponekad čak i nacrtani likovi u animiranom filmu), izgledaju kao da su svjesni prisutnosti gledatelja kojima se odjednom obraćaju, pokazujući tako svijest da su u predstavi ili u filmu. Jedan takav primjer može biti Marvelov antiheroj *Deadpool* koji se često obraća gledateljima, bilo da se radi o čitateljima stripa ili gledateljima filma. Čini se kao da je svjestan da je on izmišljeni lik.

Suvremena (nekadašnja likovna) umjetnost je mogućnost rušenja četvrtog zida ostvarila u tzv. *happening*-u. Iako je tu riječ lako prevesti kao 'događanje', ipak je engleski izraz postao standardan, kao izraz za događaj u kojemu sudjeluje publika; time se fokusira neponovljivost trenutka. Allan Kaprow je u *happeningu Dvorište* 1961. ograđeni prostor napunio automobilskim gumama i pozvao posjetitelje da uđu i penju se po tim gumama. Posjetiteljima je ovo bilo vrlo zabavno, a rad je navodno reakcija na Pollockovo kapaenje po slici – kao što Pollock koristi boju, Kaprow koristi gume, stvarajući donekle kontroliran prostor u kojemu se događaju nekontrolirani događaji. Kaprow je izjavio:

»Život je mnogo zanimljiviji od umjetnosti«. Umjetnica Ljiljana Miha-ljević u svom je *happeningu Gozba* 2019. izložila stol prepun hrane s kojeg publika smije jesti i piti što god želi; problem je u tome što je stol previsok, oko dva metra. Stoga, kao i u životu, ponuđene će mogućnosti svatko iskoristiti na način koji mu je dostupan, već prema spretnosti i snalažljivosti – neki penjanjem, neki molbom za pomoć onome tko je viši od njih, neki podizanjem djece da im dohvate hranu itd. Joseph Beuys, njemački umjetnik, izmislio je izraz ‘socijalne skulpture’ kojim želi naglasiti mogućnost da umjetnost mijenja društvo. Za izložbu *Documenta 7* 1982. u Kasselu, Beuys je nagomilao 7 000 blokova kamena ispred muzeja, s idejom da će svaki put kad neki građanin posadi hrastovo stablo jedan blok kamena biti maknut (i postavljen pored stabla). Projekt je zamišljen kao gesta prema zelenoj obnovi grada, a ideja je bila da se sam čin pošumljavanja, koji čine građani grada, poistovjeti s umjetničkim djelom. »Svako ljudsko biće je umjetnik«, Beuysova je poruka. Suvremena umjetnost istražuje postupke brisanja granica između umjetničkog i svakodnevnog čina, poništavajući tako i sam korijen riječi – umjetnost je umjetna (engl. *art is artificial*).

Nova filozofija za novo društveno okruženje

Početak dvadesetog stoljeća stvorio se nepovratan jaz između stručnjaka i laika. Još je u devetnaestom stoljeću Charles Darwin pokazao evoluciju i prirodni odabir na takav način da ju niti danas mnogi nisu u stanju prihvatiti (iako sam čovjek proizvodi ubrzani odabir stvaranjem različitih pasmina pasa i domaćih životinja). Max Planck je 1900. došao do otkrića kvanta i predstavio kvantnu teoriju u fizici, a Einstein je općom teorijom relativnosti pokazao kako je gravitacija zapravo iskrivljen prostor (a s njime i vrijeme). Pa i njegovo otkriće fotoelektričnog efekta, za koje je 1921. dobio Nobelovu nagradu za fiziku, i danas je posve nerazumljivo laicima. S obzirom na koncept obaveznog školovanja, u koji smo uglavnom uronjeni, još su naše prabake trebale ovo razumjeti. Umjesto toga, znanost se oprostila od laičke publike, koja – paradoksalno – danas više nego ikad smatra da u tim pitanjima ima pravo glasa (recimo, mišljenje o cijepljenju i o obliku planete Zemlje, da spomenemo najaktualnije). Istovremeno, i umjetnost je ostala bez svoje publike – apstraktno slikarstvo, koje nam je 1910. otvorio Vasilij Kandinski, mnogima je ostalo neprihvatljivo, a za pojam suvremene umjetnosti i postmoderne većina laika nije niti čula.

Filozofija je morala potražiti nove koncepte kako bi sve ovo mogla pratiti i objasniti položaj pojedinca u novom društvenom okruženju. I ponudila je mnogo toga. Ludwig Wittgenstein postavio je jezik u središte svojih promišljanja, povezavši mišljenje, jezik i svijet, koji jezikom sami stvaramo. Neokantovci su ovu ideju razvili u teoriju *jezičnog zaokreta* (engl. *the linguistic turn*), izraz koji se pripisuje Gustavu Bergmannu (a popularizirao ga je Richard Rorty 1967.): suština ideje je da jezik konstituirá stvarnost. Još je bila Kantova ideja da opažaj proizlazi iz jezičnog koncepta, odnosno da ono za što nemamo jezično tumačenje (Jerome Brunner te koncepte zove ‘dostupna kategorija’) doslovno nismo u stanju percipirati; to nam dokazuje svaki mađioničar. Devedesetih godina dvadesetog stoljeća nastavak teorije jezičnog zaokreta bila je teorija *slikovnog* ili *ikoničkog zaokreta* (engl. *the pictorial* ili *iconic turn*) – ona kaže da je slika nadređena jeziku jer ima »ikonički višak«. Ovo je termin koji je skovao Gottfried Boehm: slika (misli se na engleski izraz *picture*, a ne na *painting*) prikazuje više od svojeg motiva (»jedna slika govori 1 000 riječi«) jer slika ima kompoziciju, akcente, rakurse, planove i zasebni jezik slike. Pojavili su se teoretičari medija, u prvom redu novih medija i masovnih medija. Vjerojatno prvim teoretičarom medija smatra se Marshall McLuhan. Pojam medij, posrednik, povezo je s novim medijima u toliko mjeri da su nam danas u svakodnevnom govoru to gotovo istoznačnice. A ipak, svoju knjigu započinje svjetlom kao ključnim medijem pomoću kojeg dobivamo informacije (McLuhan, 2008). McLuhanu možemo zahvaliti za dvije vrlo popularne fraze: »Medij je poruka« i »Svijet je globalno selo«. Govoreći o mas-medijima, Hans-Georg Gadamer ponudio je zgodno tumačenje riječi ‘masa’ u kovanici ‘mas-mediji’:

»No tko ima uho, u toj će riječi čuti još nešto naročito. ‘Masa’ je zapravo tijesto, ono što mijesimo i na određen način oblikujemo, uopće tek dovodimo u neku formu. (...) ali taj izraz mnogo kazuje. Masi pripada nedostatak artikuliranosti i diferencijacije, a to uključuje anonimnost, koja otežava humanost.« (Gadamer, 2003, 215)

Masovni mediji oblikuju masu (ljudi). Gadamer je također autor i izraza ‘medijski krajolik’; svijet masovnih medija u koji smo uronjeni postao je naša stvarnost. A taj je svijet spektakularan: Guy Debord (1999) ponudio je tumačenje da živimo u ‘društvu spektakla’, lažnoj prezentaciji naših vlastitih života, a sve pod kontrolom korporacija koje nam spektakle nude posredstvom masovnih medija. Život je predstav-

ljen kao akumulacija prizora, više nije neposredno doživljen već je posredovan slikama. Vrhunac tog tumačenja (a pod utjecajem McLuhana) donio je Jean Baudrillard (2001): ljudi žive svoje živote u nastojanju da ti životi što više sliče na medijski svijet, u prvom redu na svijet filma, serija i reklama. Svijet pojedinca postaje simuliran, umjesto stvarnosti imamo *simulacije* i *simulakre*, u svijetu slika koje su privid koji se brka s realnošću. Još je jedan njegov izraz *hiperstvarnost*: svijet koji je stvarniji od stvarnosti; stvarnost teži oponašanju hiperstvarnosti. Ali, baš kao i od znanosti i od umjetnosti, moderan i postmoderan čovjek otuđio se i od filozofije. Izraz ‘filozofirati’ koristi se kao uvreda za nekog tko previše priča, ili još gore – »previše razmišlja«. Pa i ove teorije koje smo naveli laiku se čine pukim teoretiziranjem, bez poveznice sa stvarnošću. Stoga, pogledajmo kako izgleda stvarnost i stvorimo neke poveznice s filozofskim teorijskim konceptima.

Digitalne igre, medijski krajolik i epidemije samoubojstava

Ideja o rušenju »četvrtog zida«, o kojoj smo govorili u kontekstu kazališne, filmske i konceptualne umjetnosti, u svakodnevni je život ušla na jedna druga vrata – kroz kompjuterske igre. U medijskom krajoliku naše civilizacije, digitalne su igre nešto posve samorazumljivo, što nas neprestano okružuje. Međutim, pojavom igara koje ciljaju na rušenje »četvrtog zida« pokazalo se da je suvremeni čovjek time istovremeno oduševljen (mogućnost direktnog ulaska u hiperstvarnost), ali je na to istovremeno i posve nepripremljen. Dok je za kompjuterske igre još bilo potrebno kupovati različite sprave za igranje ili barem jake grafičke kartice za kompjutere, igre za mobilne telefone su nam doslovno pri ruci. Softverska tvrtka Niantic Labs razvila je 2016. godine igru za mobilne telefone pod imenom *Pokémon Go*. Iako ovo nije bila prva igra s tzv. proširenom stvarnošću, upravo je ova igra zbog tog koncepta odjeknula cijelim svijetom. Koncept ‘proširene stvarnosti’ je svojevrсно probijanje »četvrtog zida«; značio je tehnološku povezanost igre s GPS lociranjem igrača u stvarnome svijetu temeljenom na Google Maps. Rezultat je bio da su igrači igrali igru na otvorenom, u stvarnom svijetu, koji se vidio na ekranima mobitela, ali se na ekranu vidio i lik iz virtualnog svijeta (figurica Pokemona) prividno smještena u stvaran svijet. Igrači su euforično trčali naokolo loveći virtualne figu-

rice u stvarnom svijetu, dokazujući sve teorije Debroda i Baudrillarda. Istovremeno, započeli su problemi – ponekad su se Pokémoni pojavljivali na privatnim terenima pa su igrači pribjegavali provaljivanju u tuđa dvorišta kako bi ih se dokopali. Neki su igrači Pokémone hvatali vozeći automobile – mnogi su izazvali sudare i ozljede. Konačno, neizbježno se dogodilo – bezglavo hvatanje digitalnih likova dovelo je do kolizije virtualne i vanjske stvarnosti i nekoliko je igrača poginulo (Faccio i McConnell, 2018).

Smrtni slučajevi uzrokovani digitalnim igrama mnogo su češći nego što bi se očekivalo. »Doki Doki literarni klub« je digitalna igra koja je u središte pozornosti došla nakon natpisa u novinama da se zbog nje ubio 13-godišnjak iz Hrvatske (Šimundić Bendić, 2018). Iako se u medijima nisu mogli naći detalji o tom dječaku, navodile su se informacije i o drugim tinejdžerima koji su se zbog te igre ubili. Igra je, zapravo, prilično inventivni horor. Na početku se dva puta potencijalnog igrača upozorava na uznemirujući sadržaj igre (»This game is not suitable for children or those who are easily disturbed«), ali upozorenja ne djeluju uvjerljivo zbog sladunjavih anima-ilustracija kojima je igra dizajnirana. Na početku igra djeluje kao simulator izlaženja s djevojkama iz kluba za pisanje poezije, s naznakama lagane erotike. Ali nakon nekog vremena jedan od ženskih likova (sklon igraču) pokazuje znakove depresije, a igrač doživljava šok-trenutak u kojemu ju pronalazi obješenu u njenoj sobi. Nakon toga se igra ruši, igrač na svojem kompjuteru pronalazi neke neobične dokumente, a neki dokumenti iz igre se brišu. Nakon ponovnog pokretanja igre nema više jednog lika (koji se ubio). Drugi ženski lik pokazuje naklonost igraču, a tijekom igre tom se liku manifestiraju greške u slici i tekstu. Nakon pojave novih dokumenata u računalu i mnogobrojnih vizualnih oštećenja, i drugi lik vrši samoubojstvo – probada se nožem. Tada igru preuzima Monika, lik koji igraču objasni kako je zaljubljena u njega (ili nju), kako ona zna da je ona samo programirani lik, ali i kako ona može donekle kontrolirati igračevo računalo – zato je oštetila programe i dokumente svojih suparnica i natjerala ih na bezumno ponašanje, kako bi ih se riješila. Objavljuje da je probila »četvrti zid« i time postala stvarna, nakon čega nastavlja igraču ubijati volju za životom i osjećaj vrijednosti, slati mu poruke i sugerirati mu samoubojstvo.

Druga, uvjetno rečeno digitalna igra (zapravo digitalni izazov) koja je napravila veliku štetu je *Plavi kit*, nastala 2016. godine. Tako

je 21-godišnji Philipp Budeikin iz Rusije osuđen zbog administriranja igre (zadavanjem zadataka) koja je dovela do najmanje 16 slučajeva samoubojstava. Kasnije su uhićeni i drugi administratori igre, a ukupan broj samoubojstava zbog *Plavog kita* procjenjuje se i na 130 osoba diljem svijeta (Evon, 2017). Slična priča nalazi se i iza tzv. *Momo izazova* i *Slendermanovog izazova* (zbog kojeg su dvije 12-godišnjakinje u Americi izbole svoju prijateljicu 19 puta) (Dewey, 2016).

Kada se ovako sagledaju stvari, Gadamerov »medijski krajolik« postaje pitanje života i smrti. Doduše, tzv. epidemije samoubojstava pojavljivale su se i prije pojave digitalnih medija. Šire je poznat tzv. Werther efekt, ili engl. *copycat suicide*, termin kojeg je skovao psiholog David Phillips 1974., a odnosi se na povećan broj samoubojstava nakon što je 1774. godine objavljena knjiga Johanna Wolfganga von Goethea *Patnje mladog Werthera* (De Wyze, 2005). Otada je uočeno kako broj samoubojstava značajno raste nakon medijske objave o tom činu neke poznate osobe. Primjerice, nakon smrti Marilyn Monroe stopa samoubojstava na razini SAD privremeno se povećala dvanaest posto (Goleman, 1987). Broj samoubojstava među djecom u dobi od 10 do 17 godina u SAD porastao je za jednu trećinu nakon što je Netflix počeo s prikazivanjem serije *13 razloga zašto*, pokazala je studija. Konkretno, riječ je o čak 195 više samoubojstava djece, a većinom je riječ o dječacima (serija govori o tinejdžerici koja je ostavila 13 snimaka u kojima objašnjava zašto se odlučila na samoubojstvo). Epidemije su se događale i bez prisutnosti masovnih medija, kao što je slučaj s nizom samoubojstava u Mikroneziji (Rubinstein, 1995).

Dezorijentacija zbog istovjetnosti simulacije i zbilje

Kaže Baudrillard:

»I sama definicija stvarnosti glasi: ono čemu je moguće dati istovjetnu reprodukciju.« (Baudrillard, 2001, 104)

Sama serijska proizvodnja već pokazuje kako nema razlike između originala i kopije – sve što je serijski proizvedeno je original. Tako u filmovima možemo gledati i slušati glumce koji već odavno nisu živi. Simulacija i zbilja postaju homonimi: »To je cirkus« ili »To je kao na filmu« već su uobičajene uzrečice. Samo, u tom poistovjećivanju simulacije i zbilje čini se da čovjek postaje veoma dezorijentiran.

Kada se u filmskoj komediji *Svemogući Bruce* pojavio telefonski broj Boga, ispostavilo se da je taj broj u funkciji u nekoliko gradova. Vlasnici tih brojeva počeli su dobivati desetke telefonskih poziva, od kojih su mnogi bili doista ozbiljni i tražili Boga (Vaughn, 2003). Za fiktivni lik Eden iz *Santa Barbare* plaćale su se mise, a kad se pojavio film *Brzi i žestoki* u kojemu su automobili imali postavljenu rasvjetu s donje strane (tako da osvjetljava tlo pod autom), ubrzo su se takvi automobili pojavili i na našim cestama. Stvarnije od stvarnosti je hiperrealnost; istinitije od istinitoga je simulacija.

Umjetnost se temelji na istraživanju i eksperimentiranju. Suvremena umjetnost često istražuje na psihološkom i sociološkom polju, a jedan od postupaka joj je pri tome i provociranje reakcije kod publike. Jeff Koons služio se tzv. *camp* stilom – krajnjim kičem koji provocira ukus publike u umjetničke svrhe. Poznat je njegov rad *Michael Jackson i mjehurići* (1988), pozlaćena figura od porculana. Poigravanje nečijim ukusom također ima svojstva rušenja »četvrtog zida« jer osobni ukus gradi svojevrstan svijet. U kojoj mjeri publika s umjetničkim provokacijama izlazi na kraj? Andy Kaufman često je bio smatran komičarom, iako je sam takvu oznaku odbijao; danas ga smatramo umjetnikom. Većina je njegovih nastupa na neki način provocirala i ljutila publiku. Primjerice, sudjelovao je u lažnim hrvačkim mečevima sa ženama, a zatim je upotrijebio profesionalnog hrvača Jerryja Lawlera za skečeve za koje se dugo nije znalo jesu li namješteni ili ne. Naš umjetnik Tomislav Gotovac često je radio provokativni *performance*: sjetimo se *preformancea Zagreb, volim te!* u kojem je gol hodao po gradu. *Performance* je završen policijskim privođenjem Gotovca. Godine 2005. napravio je nešto donekle slično – *performance Od jutra do mraka* koji je uključio ležanje umjetnika u krevetu na glavnom zagrebačkom gradskom trgu. Ovakvo rušenje »četvrtog zida« dovelo je do mnogobrojnih reakcija publike: komentara i pitanja štrajka li on, protestira li protiv nečeg, tko mu je to dozvolio, komentirali su da on to može jer je poznata ličnost inače bi ga poslali u Vrapče... Što bi on da padne kiša? Što to reklamira? Spava i zarađuje novce! Gledatelji su ulazili u raspravu s njim: Vi hoćete s time nešto dobit'; a što je to? Nezadovoljni ste mirovinom? Jel' Vam policija dozvolila? Koliko plaćate to spavanje? Zbog čega vi tu ležite? Protestirate? A znate li Vi kako je meni teško? I tako dalje.

Zaključak

Sve u svemu, čini se da je brisanje granica dovelo do dezorijentacije. Stvarnost koja oponaša hiperstvarnost je svojevrstno rušenje »četvrtog zida« i to je postalo uobičajeno. Čak se i tehnologija razvija u tom smjeru: sve bolja i uvjerljivija slika i sve bolji okružujući zvuk (*surround sound*), 3D projekcije koje slici daju dojam dubine, 4D kina koja 3D projekcijama dodaju vjetar, prskanje vode, miris i vibracije sjedišta – sve to služi kako bi se srušio »četvrti zid« i uvuklo gledatelja u hiperrealni svijet. Umjetnost sad proglašava da je sve umjetnost i da je svatko umjetnik, što je rezultiralo izostankom povjerenja u autoritet predstavnika »svijeta umjetnosti«. Povjerenje je izostalo i prema znanosti (teorije zavjere su uzele maha kao jednakovrijedne u odnosu na znanost), ne vjeruje se niti religiji niti filozofiji. Prosječan čovjek o svemu tome želi imati svoje »osobno mišljenje« koje se smatra ravnopravnim tumačenjima stručnjaka. Pojedinaac je u životnoj potrazi za čvrstim (alternativnim) uporištem, makar u formi obrasca ili stereotipa. Rušenje »četvrtog zida« lančano je srušilo i stupove na kojima su počivali autoriteti. Može li suvremeni pojedinac s time izaći na kraj? Sve je umjetnost i svatko je umjetnik, svatko je autoritet za sve, ali to je dovelo i do mogućeg tumačenja: nije li »sve« istovremeno i »ništa«? Je li pojedinac zbog srušenih zidova postao »sve i svatko« ili »nitko i ništa«?

Literatura

- Baudrillard, Jean (2001), *Simulacija i zbilja*, Zagreb: Naklada Jesenski i Turk, Hrvatsko sociološko društvo.
- Benjamin, Walter (1936), »Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije«, *Život umjetnosti*, 6 (1968), str. 22–32. Dostupno na: https://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf [27. 6. 2019.].
- Bridge, Jeffrey A.; Greenhouse, Joel B.; Ruch, Donna; Stevens, Jack; Ackerman, John; Sheftall, Arielle H.; Horowitz, Lisa M.; Kelleher, Kelly J.; Campo, John V. (2019), »Association between the release of Netflix's *13 Reasons Why* and suicide rates in the United States: An interrupted times series analysis«, *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2019.04.020>
- Butina, Milan (1984), *Slikarsko mišljenje: od vizualnega k likovnemu*, Ljubljana: Cankarjeva založba.
- Debrod, Guy (1999), *Društvo spektakla*, Zagreb: Arkzin.

- Dewey, Caitlin (2016), »The complete history of ‘Slender Man,’ the meme that compelled two girls to stab a friend«, *The Washington Post* (July 27 2016). Dostupno na: https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2014/06/03/the-complete-terrifying-history-of-slender-man-the-internet-meme-that-compelled-two-12-year-olds-to-stab-their-friend/?noredirect=on&utm_term=.eaabc25a6391 [30. 6. 2019.].
- DeWyze, Jeannette (2005), »Why do they die?«, *San Diego Reader* (March 31 2005). Dostupno na: <https://www.sandiegoreader.com/news/2005/mar/31/why-do-they-die/> [1. 7. 2019.].
- Evon, Dan (2017), »Is the ‘Blue Whale’ game responsible for dozens of suicides in Russia?«, *Snopes* (27 February 2017). Dostupno na: <https://www.snopes.com/fact-check/blue-whale-game-suicides-russia/> [30. 6. 2019.].
- Faccio, Mara i McConnell, John (2018), »Death by Pokémon GO: The economic and human cost of using apps while driving«, *NBER Working Paper No. w24308*. doi: <https://doi.org/10.3386/w24308>
- Gadamer, Hans-Georg (2003), *Ogledi o filozofiji umjetnosti*, Zagreb: AGM.
- Goleman, Daniel (1987), »Pattern of death: Copycat suicides among youth«, *The New York Times* (March 18, 1987). Dostupno na: <https://www.nytimes.com/1987/03/18/nyregion/pattern-of-death-copycat-suicides-among-youths.html> [1. 7. 2019.].
- Jury, Louise (2004), »‘Fountain’ most influential piece of modern art«, *The Independent* (2 December 2014). Dostupno na: <https://www.independent.co.uk/news/uk/this-britain/fountain-most-influential-piece-of-modern-art-673625.html> [28. 6. 2019.].
- McLuhan, Marshall (2008), *Razumijevanje medija: mediji kao čovjekovi proizvođači*, Zagreb: Golden marketing – Tehnička knjiga.
- Millet, Catherine (2004), *Suvremena umjetnost*, Zagreb: Muzej suvremene umjetnosti Zagreb.
- Muhovič, Jožef (2012), »Likovna ali vizualna umetnost?«, *Likovno/vizualno*, Ljubljana: Pedagoška fakulteta, str. 27–58.
- Rubinstein, Donald H. (1995), »Love and suffering: Adolescent socialization and suicide in Micronesia«, *The Contemporary Pacific*, Vol. 7, str. 21–53.
- Selan, Jurij (2012), »Anesthesia. Sodobna umetnost in mehanizmi diskursa«, *Likovno/vizualno*, Ljubljana: Pedagoška fakulteta, str. 83–97.
- Šimunić Bendić, Tanja (2008), »Šokantna ispovijest mame iz Hrvatske ledi krv u žilama: ‘Zbog videoigre mi se ubio 13-godišnji sin. Kazao je da je postalo čudno, nekako zastrašujuće...’«, *Slobodna Dalmacija* (5. 10. 2018.).
- Vaughn, Cliff (2003), »‘Bruce Almighty’ stirs phone calls to God«, *Ethics Daily. Com* (May 30, 2003). Dostupno na: <https://ethicsdaily.com/bruce-almighty-stirs-phone-calls-to-god-cms-2628/> [1. 7. 2019.].

BREAKING THROUGH THE “FOURTH WALL” AS AN INTERACTIVE PROCESS IN MODERN ARTISTIC CREATION

Miroslav Huzjak

Modern art has lost its artistic character; only its visual aspect remains. On the other hand, the transition from modern fine arts towards non-visual contemporary art has brought a great deal of novelties; one of these is “breaking the fourth wall”. This is a theatre (and film) term referring to moments when viewers become interactively involved in a play, and the characters become aware that they are characters in a play. Modern art has explored processes by which the border between artistic acts and everyday acts is erased, suggesting that “everything is art” and “every man is an artist”. The new era has caused the public to become alienated from science and the arts, but has also provided new philosophical interpretations of media landscapes and the hyperrealism of the post-modern. Digital games are also becoming hyperrealistic, and some of these are founded on demolishing the “fourth wall”. Confused reactions to techniques of breaking the “fourth wall” vary from verbal reactions to a performance and excessively literal perceptions of film to tragic accidents or even suicides connected with particular digital games. Hyperreality mimicking reality has become commonplace, however the question arises: can the modern individual deal with this?

Key words: *modern art and breaking the “fourth wall”, modern and post-modern art, reality and hyperrealism*