

# Posthumanizam i japanska cyberpunk moda

---

Opančar, Karlo

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Textile Technology / Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:201:889010>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-06**



Repository / Repozitorij:

[Faculty of Textile Technology University of Zagreb - Digital Repository](#)



Sveučilište u Zagrebu  
Tekstilno-tehnološki fakultet  
Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Diplomski rad

**POSTHUMANIZAM I JAPANSKA CYBERPUNK MODA**

Karlo Opančar

Zagreb, rujan 2023.

Sveučilište u Zagrebu  
Tekstilno-tehnološki fakultet  
Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Diplomski rad

## **POSTHUMANIZAM I JAPANSKA CYBERPUNK MODA**

Mentor: prof. dr. sc. Žarko Paić

Autor: Karlo Opančar, Mat. br. 0117223009

Zagreb, rujan 2023.

## **PODACI O AUTORU**

Ime i prezime: Karlo Opančar

Sveučilište: Tekstilno-tehnološki fakultet

Zavod za dizajn tekstila i odjeće

Smjer i godina upisa: Teorija i kultura mode 2020/2021

Matični broj studenta: 0117223009

## **PODACI O RADU**

Naslov rada na hrvatskome jeziku: Posthumanizam i japanska cyberpunk moda

Naslov rada na engleskome jeziku: Posthumanism and japanese cyberpunk fashion

Broj stranica: 60

Broj priloga: fotografije (14)

Datum predaje rada:

Sastav povjerenstva koje je rad ocijenilo i pred kojim je rad obranjen:

1. doc.dr.sc. Tonči Valentić, predsjednik/ica
2. prof.dr.sc. Žarko Paić, član/ica
3. prof.dr.sc. Martinia Ira Glogar, član/ica
4. izv.prof.dr.sc. Katarina Nina Simončić, član/ica

Datum obrane rada:

Broj ECTS bodova:

Ocjena:

## **IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA**

Ovim potvrđujem da sam osobno napisao diplomski rad pod naslovom:

„Posthumanizam i japanska cyberpunk moda“ i da sam njegov autor.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirani ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

Karlo Opančar

---

Zagreb,

---

## **Zahvale**

Ovim putem želim se srdačno zahvaliti prof. dr. sc. Žarku Paiću na mentorstvu, utjecaju i na svemu što sam naučio kroz njegova predavanja i knjige.

Također, želio bih se zahvaliti i izv.prof.dr.sc. Katarini Nini Simončič, doc.dr.sc. Tončiju Valentiću, asistentici dr.sc. Petri Krpan i svim drugim profesorima od kojih sam imao priliku učiti na diplomskom studiju.

Želim zahvaliti svojoj obitelji na podršci, posebice ocu Zvonimiru i majci Ružici.

Zahvaljujem i svojoj Judo obitelji u Hrvatskoj i Japanu, Judo klubu „Black Belt“ u Zagrebu i „Kusa Judo“ klubu u Tokiju, posebice Filipu Čuli i Hideki Masutaniu.

## **Sažetak**

Ideja iza ovog diplomskog rada je povezati teorijski pojam posthumanizma, koji kao potpuni zaokret u paradigmi redefinira poimanje onog ljudskog pojavom nove tehno-znanstvene konstrukcije svijeta, i japansku cyberpunk modu koja u praksi nastaje kao rezultat postmodernih misaonih tendencija koje će se 80-ih godina 20. stoljeća afirmirati kroz film. Japanska kinematografija pod utjecajem ubrzanih promjena koje nastaju tehnološkim inovacijama prikazati će sljedeću fazu čovječanstva te tako na globalnoj sceni uspostaviti jednu novu estetiku koja se ogleda u radovima modnih dizajnera poput Junye Watanabea, Yohji Yamamota, Thierry Muglera i drugih.

**Ključne riječi:** posthumanizam, tehno-znanosti, cyberpunk, Japan, kinematografija, moda

## **Summary**

The idea behind this thesis is to connect the theoretical concept of posthumanism, which as a complete paradigm shift redefines the concept of the human with the emergence of a new techno-scientific construction of the world, and the Japanese cyberpunk fashion, which in practice arises as a result of postmodern tendencies that will emerge from 1980s film. Japanese cinematography under the influence of accelerated changes caused by technological innovations will show the next phase of humanity and thus establish a new aesthetic on the global scene that is reflected in the works of fashion designers such as Junya Watanabe, Yohji Yamamoto, Thierry Mugler and others.

**Key words:** posthumanism, techno-sciences, cyberpunk, Japan, cinematography, fashion

# SADRŽAJ

1. UVOD .....	1
2. POSTHUMANIZAM .....	3
2.1. Kibernetika .....	3
2.2. Od postmodernizma do posthumanizma .....	12
2.3. Transhumanizam .....	19
2.4. Simulacija i hiperrealizam .....	23
3. CYBERPUNK .....	26
3.1. Tehno-orijentalizam .....	26
3.2. Cyberkultura .....	29
3.3. Japanska cyberpunk kinematografija .....	32
3.4. Japanski cyberpunk anime .....	38
3.5. Globalni cyberpunk .....	41
4. JAPANSKA CYBERPUNK MODA .....	44
4.1. Zaokret u paradigmi .....	44
4.2. Transformacija mode .....	47
4.3. Japanski cyberpunk dizajneri .....	51
4.4. Globalni cyberpunk dizajneri .....	56
5. ZAKLJUČAK .....	58
6. LITERATURA .....	59
7. POPIS SLIKA .....	60



## 1. UVOD

Umreženi sustav je uvjet postojanosti novog digitalnoga doba, a interakcija je produkt djelovanja binarnih kodova (0 i 1) koji otvaraju mogućnost kreacije informacijskoga koda, te povratne sprege-petlje (feedback-loop) koja ima mogućnost samoinicijativnog obrađivanja informacija, ispravljanja pogrešaka i pročišćavanja rezultata na temelju željenih ciljeva.

Tehnologiziranje života odgovara novom, kibernetičkom načinu mišljenja. Riječ je o sintetičkome mišljenju ili integralima nove stvarnosti, a tu je ponajprije riječ o neprestanom radu operativnih funkcija umjetne inteligencije (A.I.) kako bi se mogla preraditi golema količina informacija za održanje sve složenijih autopoietičkih sustava.

Računalna tehnologija, bio-inženjering i robotika tvorci su ove nove paradigme. Ona se sada premješta u područje koje se više ne može izvesti iz samorazumljivosti prirode, nego isključivo pomoću tehnički kodificiranog svijeta u kojemu se ubrzanim protokom informacija sve radikalno mijenja.

U kibernetičkom sklopu suvremene tehnosfere, posvemašnja vizualizacija života dokazuje da je sada bit svega slika a ne jezik. Dakako, ta je slika tehnogenetski stvorena i ona više nema nikakve veze s tradicionalnom, mimetičko-reprezentacijskom, slikom kakvu smo poznavali kroz povijest. Ona sada počiva na simulakrumu i simulaciji, odnosno tehnološkoj vizualizaciji svijeta. Time, nakon metafizike prirode i semiotike kulture, ulazimo u razdoblje tehn-znanstvene konstrukcije stvarnosti, a pozicijom čovjeka u novom okruženju sada se umjesto tradicionalne filozofije bave teorije posthumanizma i transhumanizma.

1980-e godine u Japanu obilježene su napretkom visoke tehnologije u pogledu razvoja robotike, nanotehnologije, mikročipova i automatskih strojeva za serijsku proizvodnju. U globalnim okvirima, Japan zauzima poziciju glavnog uzora i utjecaja kojeg danas možemo nazvati „Tehno-orijentalizam“. Industrijska transformacija koju je Japan doživio tijekom Meiji ere postavila je temelje za onu koja je uslijedila nakon II. svjetskog rata uvođenjem demokracije i neoliberalnog kapitalizma. Tehnološki napredak bio je istaknut u područjima potrošačke elektronike, automobilizma, arhitektonske infrastrukture, brzih vlakova i telekomunikacija.

Japan se, tako, našao u jednom novom okruženju koje je u potpunosti drugačije od njegove povijesno uspostavljene tradicije kojom su stoljećima dominirali pojmovi prirode i duha. Daleki istok najednom je smješten unutar teorijskih i praktičnih okvira posthumanizma i transhumanizma, te prožet napretkom kibernetike i razvojem novih tehnologija. Cjelokupna atmosfera rezultirati će uspostavom *cyberpunk* kulture koja će se 1980-ih godina afirmirati kroz literaturu, anime i film.

Redatelji i animatori poput Gakuryu Ishiia, Shinye Tsukamota, Katsuhira Otomoa i Ridley Scotta, u svojim filmovima poput „Crazy Thunder Road“ (1980.), „Tetsuo: The Iron Man“ (1989.), „AKIRA“ (1988.) i „Blade Runner“ (1982.) prikazati će postapokaliptični, distopijski i futuristički urbani ambijent koji oslikava sumorno i izgubljeno društvo, neobuzdani kapitalizam, propadanje okoliša i egzistencijalnu krizu identiteta unutar tehnološki konstruiranog svijeta.

Zaokret u paradigmi mode, koji se odvio putem diskursa poststrukturalizma i postmodernizma, kretao se od klasno-socijalnih teorija do kreativnog dizajna tijela. Sada u modi vrijede neka druga pravila. Ona se prikazuje putem performansa, konceptualnosti, antimodnih i kontrakulturalnih pokreta koji ruše tradicionalno uspostavljene norme estetike i ljepote. S toga moda postaje posvemašnji spektakl unutar medijske slike svijeta.

Na temeljima japanske dekonstrukcije u modi, koju su 80-ih godina prošlog stoljeća u Parizu prikazali dizajneri Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo i Issey Miyake, uspostaviti će se nova generacija dizajnera koja će ići korak dalje u kreativnom i dizajnerskom smislu. Dizajneri poput Masahira Nakagawe, Tatsura Horikawe, Junye Watanabea i Thierry Muglera u svojim radovima povezati će ideale posthumanizma i *cyberpunk* kulture kako bi afirmirati jednu novu estetiku i stil.

## 2. POSTHUMANIZAM

### 2.1. Kibernetika

Tehnosferu opisuje stanje prijelaza iz prirode u otvoreni stroj. Ono s čime se čovječanstvo suočava u svojoj suvremenosti jest prijelaz u posthumanističko stanje vladavine umjetne inteligencije (A.I.) i umjetnog života (A.L.). Francuski filozof Jean François Lyotard u svojemu spisu pod nazivom „Neljudsko“, upozorava na dominaciju nove logike tehno-znanosti nad čovječanstvom. Razlog takvoj zabrinutosti leži u činjenici da tehnologija nije neutralna, i nije samo način prijenosa informacija u službi čovječanstva, ona je više od toga, tehnologija stvara vlastiti entitet i uspostavlja jedan novi tehnološki jezik.<sup>1</sup>

Tako suvremeno društvo više nije određeno konceptom duha ili onim što Walter Benjamin naziva „aurom“, već logikom tehno-znanosti koja potpuno vlada nad prostorom i vremenom svijeta. Pojavom tehnologija nove digitalne ere otvaraju se mnoga pitanja u području filozofije umjetnosti koja se do tada smatrala čovjekovom uzvišenom duhovnom djelatnošću. Umjetna inteligencija (A.I.) i umjetni život (A.L.), putem povezivanja biotehnologije i računalnih strojeva, pojavljuju se kao nova, programirana, kreacija života bazirana na binarnim kodovima nula (0) i jedinica (1) o kojima je još 1679. godine pisao Gottfried Leibniz.

Kodificirani jezik je ono što omogućuje svijetu kao otvorenosti tehničkoga bitka da uopće bude to što jest. No, ukoliko želimo razumjeti ono što je danas nezaobilazan faktor, a to je interaktivna komunikacija, dostatno je samo razložiti smisao kibernetike kako je to učinio u svojim djelima Norbert Wiener. Za njega se pojam kibernetike ne odnosi toliko na novu univerzalnu znanost koja bi trebala zamijeniti postojeće prirodno-tehničke i društveno-humanističke znanosti koje su afirmirane u 19. i 20. stoljeću. Umjesto toga, posrijedi je ideja o mogućnosti nastanka meta-znanosti koje bi imale mogućnost upravljanja čitavim svemirom pomoću upravljanja sustavom i okolinom.

Kibernetika se u cjelini ne može utemeljiti na ljudskoj ideji Boga, smisla, uzroka ili svrhe, umjesto toga, ideja kibernetike u posthumanom stanju jest pronalazak izlaza iz prirodne sklonosti zatvorenih sustava prema entropiji. Njen ubrzan napredak i razvoj pravda se njenom ulogom spasitelja od biološkoga nestanka i toplotne smrti svemira za približno 6 milijardi godina.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Sim S.,: *Lyotard and the Inhuman*, Icon Books, United Kingdom, 2001., str. 5-24

<sup>2</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 18-23

Norbert Wiener dovodi u vezu entropiju i čovječanstvo, no čini se kako je kibernetika ravnodušna na vjekovne čovjekove ideje o antropologiji i humanizmu. Kao da dostojanstvo čovjeka nije njezino temeljno pitanje, premda od samoga početka nastanka ove metateorije upravljanja sustavom i okolinom života ima za zadaću uskladiti odnos čovjeka i stroja. To upućuje na pisanje jedne nove povijesti koja označava kraj vladavine antropologije time što je sada u središtu tehnički objekt, a posljedično označava i kraj čovjeka te početak novog „umjetnog života”.

Tehnički svijet konstruiran je u znaku binarnih kodova (0 i 1) i dvosmjerne komunikacije, a njegov glavni zadatak je održanje konstantnoga stanja energije i ravnoteže sustava. No, postavlja se pitanje što uopće znači ravnoteža? Za Aristotela, i njegovo doba, to su bile fizika i biologija, dok za Wienera, i njegovo doba, to su termodinamika, statistička mehanika i bio-inženjering.

Da bi se tehnički svijet postavio u svojoj apsolutnoj moći funkcioniranja bez čovjeka, te da bi kontrola kao komunikacija bila otvorena i interaktivna, potrebno je da nastupi doba vladavine umjetne inteligencije (A.I.) i umjetne intuicije u formi kibernetičke ili transhumane tjelesnosti strojeva. Na taj način napušta se povijesno polje neizvjesnosti i nepredvidljivosti događaja, te ulazi u doba kontrole i učinkovitosti.

Mogućnost primjene informatičkih sustava u razvitku komunikacijske tehnologije omogućuje interaktivnost, a ona se uspostavlja zahvaljujući kibernetici odnosno trostrukome shvaćanju informacije sa stajališta značenja poruke. Informacija se sastoji od kodiranja poruke, dekodiranja poruke i izjednačenja pošiljatelja i primatelja poruke. Poruka je sačinjena od binarnih kodova (0 i 1) koji otvaraju mogućnost kreacije informacijskoga koda. Komunikacija je na taj način uspostavljena medijskom konstrukcijom sadržaja poruke zahvaljujući kodificiranju sustava u kojemu se njegovo značenje može razumjeti.

Wiener je razdvojio bit kibernetike od kvantne teorije i općenite teorije relativnosti, te na taj način otvorio nove stranice u shvaćanju tehničkoga svijeta. Kibernetika se spram fizike razlikuje u tome što ne počiva samo na njezinim temeljima, već na onome što u načelu nadilazi granice fizikalnih pojmova prostora i vremena. Ona se prostire svijetom digitalnih kodova u kojem važe neka nova pravila. U tom je pogledu kibernetika otvorila mogućnosti proširenja pojma materije i energije.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 75-80

Kod je preduvjet za mogućnost pragmatične komunikacije jer bez njega ostao bi samo muk i šum u otvorenome svijetu tehničke egzistencije. Vilém Flusser, kao najznačajniji teoretičar medija i tvorac komunikologije, pokazao je da se čitav problem slike u doba vladavine tehnosfere svodi na promjenu paradigme iz prirode u otvoreni stroj. Grčko poimanje *physis* odnosno prirode sada postaje tehnički preoblikovano drugom prirodom. Na mjesto jezika dolazi slika, no, ne bilo kakva slika, riječ je o tehno-slici i tehničkim medijima koji kreiraju mišljenja i komuniciraju na daljinu.

Umreženi sustav je uvjet postojanosti digitalnoga doba, tako je interakcija uvjet mogućnosti djelovanja povratne sprege-petlje (feedback-loop) koja je temeljna karakteristika kibernetike, a ona ruši sve dosadašnje metafizičke dogme prirode i kulture, uzroka i svrhe. Tajna interakcije nalazi se u tehničkom ili informacijskom kodu u kojemu se sva ljudska djelovanja podvrgavaju logici strojne samoproizvodnje.<sup>4</sup>

Petlje povratnih informacija koriste se za modificiranje sustava i njegovog ponašanja, te su temeljne za računalne strojeve. Wiener tvrdi da mehanizam povratne sprege (feedback) omogućuje adaptivno ponašanje u računalnim sustavima. Računalo pomoću njih ima mogućnost samoinicijativnog obrađivanja informacija, kao i pohrane, ispravljanja pogrešaka i pročišćavanja rezultata na temelju željenih ciljeva. Ova tehnološka mogućnost nalik je onoj biološkoj koju pronalazimo u živčanim sustavima koji omogućuju organizmima da prilagode svoje ponašanje kao odgovor na vanjske podražaje i unutarnja stanja.

Strojevi se, kao i organizmi, prilagođavaju i uče od svoje okoline. Oba sustava obrađuju i prenose informacije za obavljanje specifičnih zadataka. Prepoznavanjem sličnosti, Wiener sugerira da proučavanje živčanog sustava, posebice neurona, može pružiti uvid u razvoj učinkovitijih računalnih sustava, dok računalni napredak može pomjeriti naše biološki kapacitirane granice.<sup>5</sup>

Primjer toga možemo uvidjeti u radu neurotehnološke tvrtke „Neuralink“ koju je 2016. godine osnovao Elon Musk s ciljem razvoja implantata (BMI) koju uspostavljaju izravnu vezu između ljudskog mozga i računala, omogućujući tako razmjenu informacija koje su potrebne za liječenje raznih bolesti i potencijalno poboljšavanje limitiranih ljudskih sposobnosti.

---

<sup>4</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 45-48

<sup>5</sup> Wiener N.,: *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press., Massachusetts, 1961., str. 129-141

Nadalje, Wiener govori o konceptu redundancije koji igra vitalnu ulogu u računalnim strojevima. Redundancija se odnosi na prisutnost više kodova ili rezervnih sustava koji osiguravaju protočnost informacije, pouzdanost sustava i toleranciju na pogreške. U računalstvu, redundancija se često implementira kroz tehnike kao što su kodovi za ispravljanje i sprječavanje pogrešaka. Slično tome, živčani sustav pokazuje redundantnost kroz neurološke putove i sustave koji se preklapaju, što mu omogućuje da izdrži poremećaje i oštećenja. Wiener tvrdi da je redundancija ključna za robusnost i otpornost kako u biološkim tako i u umjetnim sustavima.

Istražujući sličnosti između računalnih strojeva i živčanog sustava, on promiče interdisciplinarno istraživanje i suradnju. Uvid u područja kao što su evolucijska biologija, neurofiziologija, matematika i inženjerstvo mogu se integrirati kako bi se produbili naše razumijevanje obje domene. Ovaj interdisciplinarni pristup stvara potencijal za značajan napredak u kibernetici, genetskom inženjeringu i razvoju učinkovitijih računalnih tehnologija.<sup>6</sup>

Steven Levy u svojoj knjizi „Artificial Life: A Report from the Frontier Where Computers Meet Biology“ iz 1993. godine, govori o računalnim simulacijama koje stvaraju digitalne organizme sposobne za evoluciju, reprodukciju i interakciju. On daje primjere eksperimenata provedenih pomoću softverskih programa kao što su „Tierra“ i „Avida“, koji su istraživačima omogućili izradu različitih oblika života i vlastito upravljanje evolucijskom dinamikom. Takve tehnološke inovacije potakle su egzistencijalna pitanja o životu, mehanizmima evolucije i prirodi inteligencije.

Uzmimo kao primjer umjetne mrave koje je konstruirao David Jefferson u suradnji sa skupinom istraživača s UCLA. Cilj je bio shvatiti na koji način funkcioniraju biološki mravi te ih koristiti kako bi razvili algoritme nalik njihovom ponašanju. Mravi ostavljaju trag feromona kojeg prate na putu ka odredištu kako bi do njega stigli najjednostavnije, najbrže i najefikasnije. Jefferson i njegovi kolege koristili su evolucijsku biologiju da napišu računalni program. Mravi su zapravo bili računalni programi, nizovi od 450 binarnih bitova, a računalo je te bitove koristilo kako bi odrađivalo kompleksne zadatke.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Wiener N.: *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press., Massachusetts, 1961., str. 141-157

<sup>7</sup> Levy S.: *Artificial Life: A Report from the Frontier Where Computers Meet Biology*, Vintage Books, New York, 1993. str. 153-161

Mravi već dugo fasciniraju znanstvenike zbog svog složenog društvenog ponašanja i izvanrednih organizacijskih sposobnosti. Oni su poznati po svojoj sofisticiranoj podjeli rada, komunikacijskim sustavima i procesima kolektivnog odlučivanja. Ove su karakteristike nadahnule istraživače u području umjetnog života (A.L.) da proučavaju i simuliraju njihovo ponašanje u umjetnim sustavima.

Inteligencija roja odnosi se na kolektivno ponašanje koje pokazuju skupine jednostavnih pojedinaca koji, radeći zajedno, mogu postići složene zadatke ili riješiti zamršene probleme. Mravi mogu učinkovito pronaći najkraći put do izvora hrane ili graditi zamršena gnijezda bez centralizirane kontrole ili individualne inteligencije.

Promatrajući i simulirajući ponašanje mrava, znanstvenici stječu uvid u principe na kojima se temelji kolektivna inteligencija, prilagodljivi sustavi i distribuirano donošenje odluka. Oni tako služe kao izvor i nadahnuće za razumijevanje i razvoj umjetnih sustava koji mogu pokazivati pojavna ponašanja i rješavati složene probleme kroz decentralizirane interakcije.<sup>8</sup>

Istraživači su koristili algoritme inspirirane mravima za dizajn robotskih sustava sposobnih za kooperativno ponašanje, samoorganizaciju i raspodjelu zadataka, odražavajući koordinaciju koju su na njima opazili. Proučavanje ponašanja mrava utjecalo je na razvoj algoritama i modela u području umjetnog života (A.L.), posebice u području robotike rojeva. Upravo tom tematikom bavi se engleski producent Charlie Brooker u svojem futurističkom serijalu pod nazivom „Black Mirror“. U epizodi pod nazivom „Hated in the Nation“ roj umjetno generiranih pčela koristi se za oprašivanje biljaka obzirom da su biološke pčele izumrle.



Slika 1. Black Mirror S6E3, mehanička pčela

---

<sup>8</sup> Levy S.,: *Artificial Life: A Report from the Frontier Where Computers Meet Biology*, Vintage Books, New York, 1993., str. 161-180

Kibernetika započinje svoj obrat spram cjelokupne metafizike, odnosno spram klasične ontologije bitka i mišljenja, sa idejom stroja koji stvara „novu prirodu“. Takav stroj nije određen prirodnim zakonitostima, s toga san o „*perpetuum mobile*“ poprima poprilično ostvariv oblik. Moguće je da složeni sustavi poput nanotehnologije, robotike i nuklearne energije mogu funkcionirati i bez izravnog čovjekova posredovanja i onog koji nadzire procese, tako nastaje višeznačna i višestrana kontrola održanja materije i energije.

U suvremenosti nailazimo na sve više takvih primjeraka otvorenih interaktivnih sustava kao što su Googleov model zvan „Bard“, prethodno poznat kao LaMDA (Language Model for Dialogue Applications), ili ChatGPT (Chat Generative Pre-Trained Transformer). Oni su konverzijski A.I. modeli koji koriste sustav povratne sprege-petlje (feedback-loop) za vlastiti razvoj, razumijevanje i generiranje koherentnih i kontekstualno relevantnih odgovora.

Obzirom da astrofizika predviđa smrt sunca kroz 4,5 milijarde godina, što bi značilo kraj života na Zemlji, ljudska civilizacija nastoji naći odgovor na pitanje kako nastaviti dalje. Temeljni problem je što će zapravo ostati od čovječanstva kada znamo da tehno-znanosti ubrzano rade na produljivanju biološki uvjetovanog života u formi umjetnog života (A.L.) kao posthumanog tijela koji se već ogledaju u humanoidima tvrtke Boston Dynamics.

Termodinamička ravnoteža u svemiru dovodi do toplinske smrti svemira, tako se sama priroda raspada u svojoj održivosti. Ono što preostaje jest tehnosfera ili biokibernetički prijenos informacija koji se odvija prijelazom iz prirode u stroj. Prelazak u „posthumano stanje“ označava stanje vladavine umjetnog života (A.L.) na temelju upravljanja kojeg izvodi umjetna inteligencija (A.I.). Pojednostavljeno, u takvom stanju umjetni mozak upravlja umjetnom okolinom. Kibernetika s toga ne nastoji samo prevladati i dokinuti metafiziku i njezin sklop bitka, već naprotiv, njezina zadaća je uspostavljanje „novoga apsoluta“.

Umjetna inteligencija (A.I.) podiže jedan novi spektar napredne životne forme koja je intelektualno i materijalno superiorna fragilnoj biološkoj ljudskoj vrsti. Činjenica da se umjetna inteligencija svakodnevno podiže na sve veći stupanj razvijenosti postaje vitalno egzistencijalno pitanje za ljudsku civilizaciju.<sup>9</sup>

---

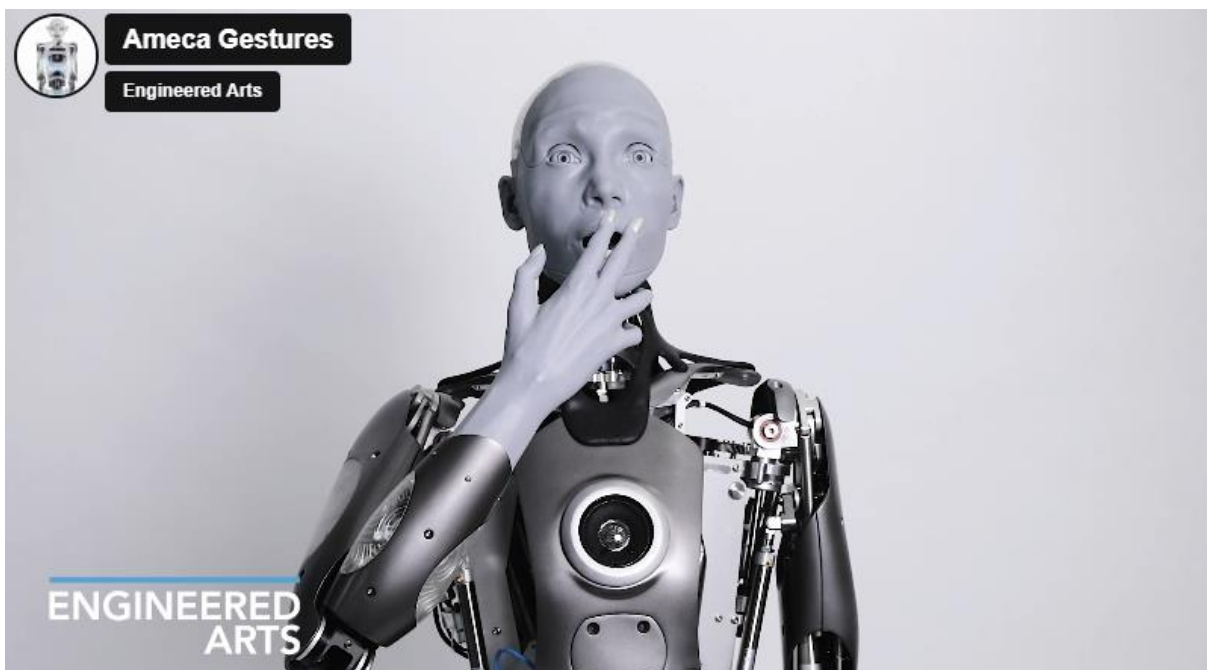
<sup>9</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 71-89



Možemo promišljati o tome da se ono „ljudsko” nastavlja u onom „tehničkom” i to na način neke vrste sinergije duha i prirode. Heidegger je pojmom postava (Gestell) otvorio vrata ishodu Zapadnjačke povijesti, a ona se realizirala u kibernetici kao sustavu informacija i načinu upravljanja.

S one strane njezina govora, jezik tehnosfere više se ne može misliti polazeći od razlikovanja između postava (Gestell) i događaja (Ereignis). Sada važi kružno pravilo kao temeljna crta kibernetički nabačenoga svijeta, a ono počiva na mogućnosti samoupravljanja i automacije sustava kretanja. U kibernetički postavljenome svijetu nestaje razlika između strojeva i živoga bića, te se uspostavlja odnos subjekt-objekt, a to je uzajamni odnos informacije i povratne sprege (feedback) u novom krugu pravila. Heidegger vrlo precizno piše od dosezima kibernetike. U krugu čiste automacije ili upravljanja strojeva čovjek više nema povlašten položaj, njegov se položaj izgubio u službi ubrzanog kretanja informacija.<sup>10</sup>

Sustav sastavljen od povratnih informacija pomaže OpenAI-u unaprjeđivanje vlastitog modela prikupljanjem informacija od korisnika i pretraživanjem cjelokupnog World Wide Weba-a. No, ono zaista čudovišno ne pojavljuje se u računalno-konverzacijskom obliku, već u obliku *humanoida* koji imaju mogućnost promišljanja kao otvoreni sustavi, u jednom novom, sintetičkom tijelu.



Slika 2. Ameca, Engineered Arts 2021.

<sup>10</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 256-270

Mogućnost mišljenja bez biološkog tijela koje tehno-znanosti postepeno pretvaraju u stvarnost svojim istraživanjima i razvijanjima umjetnog života (A.L.) kao besmrtnog tijela u formi stroja koji ima vlastito programiran tehnički jezik možemo vidjeti na primjeru modularnog i interaktivnog humanoida pod nazivom „Ameca“ koju je zajedno sa suradnicima iz tvrtke „Engineered Arts“ razvio Will Jackson, te koncem 2021. godine predstavio kao najnaprednijeg robota na svijetu u humanoidnom obliku.

Ukoliko ustanovimo da su temeljne kategorije tehnosfere su računanje, planiranje i konstrukcija jasno je zašto se djela i događaji suvremene umjetnosti više ne prikazuju kao uzvišena i lijepa, nego kao *ready made* estetski objekti u novoj industrijskoj okolini. Suvremena umjetnost bavi se istraživanjem onog neljudskog u formi estetskih događaja, a oni se manifestiraju u oblicima instalacija, performansa i konceptualnosti.

U suvremenosti, ideja kao koncept nosi prevagu nad tradicionalnim poimanjem prirode i božanske ljepote. Kada to imamo u vidu postaje jasno da se u kibernetičkome svijetu radovi suvremene umjetnosti pojavljuju kao istraživačke metode koje imaju za zadatak promišljati tehno-znanstvenu konstrukciju stvarnosti.<sup>11</sup>

Posthumanistički umjetnik Stelios Arcadiou, poznatiji kao Stelarc, desetljećima je revolucionarni performativni umjetnik, a njegova raznolika djela bave se posthumanim i transhumanim temama. U radu pod nazivom „Second Life” ili „Drugi život“, kojeg je predstavio na konferenciji posvećenoj posthumanizmu pod nazivom „7th Beyond Humanism Conference” koja se održala u Seulu 2015. godine, komunicirao je sa sudionicima koji su bili smješteni na različitim kontinentima diljem svijeta putem virtualne online platforme u obliku avatara. Uz to, imao je podijeljenu kontrolu nad svojim tijelom, desnu polovicu njegova tijela kontrolirao je on, dok je lijevu polovicu kontrolirao netko iz publike putem senzora.

Sudionici ove interakcije nalazili su se na različitim mjestima u svijetu, no na istom mjestu u virtualnom svijetu sa potpuno izmijenjenom i apstraktnom idejom vlastitih identiteta. U slučaju Stelarca njegov avatar je bio hibrid, jedna polovica tijela bila je vođena njegovim odlukama, a druga polovica impulsima druge osobe. Na primjeru njegova rada tradicionalna dualistička struktura uma i tijela, subjekta i objekta, te ljudskih interakcija biva zamagljena. On dovodi u pitanje tradicionalno shvaćanje čovjeka, njegove svijesti i identiteta, te stvarnosti prostora u kojemu se ta svijest odvija.

---

<sup>11</sup> Paić Ž., : *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011., str. 65-70

Jedan od njegovih najznačajnijih radova, onaj iz 1980. kojega je izveo u Yokohami u Japanu pod nazivom „Third Hand“ ili „Treća ruka“, uključuje dodatnu robotsku ruku na njegovom tijelu kojom upravlja putem elektromiografskih signala koji prenose njegove vlastite moždane impulse. Robotska ruka dizajnirana je da oponaša pokrete ljudske ruke i omogućuje interakciju s objektima na isti način kao ona biološka. Takav performans propituje odnos između tijela i tehnologije brišući granice između čovjeka i stroja. Stelarc dovodi u pitanje ontološko poimanje tijela uvodeći treću ruku koja mijenja tradicionalno shvaćanje ljudskog oblika.



Slika 3. Stelarc 1980. Yokohama, Japan

U svom radu Stelarc istražuje integracije tehnologije u ljudsko tijelo te preispituje mogućnosti nadilaženja ljudskih prirodnih kapaciteta kao i koncept kiborga. On je ovaj koncept iznova izvodio te ga proširio u kasnijim radovima poput „Ear on Arm“ ili „Uho na ruci“ kojeg je započeo 2006. godine. Koncept uključuje konstrukciju i ugradnju dodatnog uha na njegovu lijevu podlakticu, a njime iznova propituje granice ljudskog tijela. Ugrađeno uho opremljeno je malim mikrofonom koji može reproducirati zvukove putem bežičnog odašiljača, a to omogućuje ljudima iz cijelog svijeta da slušaju zvukove koje uho percipira putem interneta. Projekt tako pretvara uho u neku vrstu distribuiranog prislušnog uređaja istražujući ideje o utjelovljenju na daljinu i kibernetičkoj povezanosti tijela i tehnologije.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Sorgner S.L., : *Philosophy of Posthuman Art*, Schwabe Verlag, Basel, 2022., str. 33-41

Ovaj projekt postavlja pitanja o granicama između prirodnog i umjetnog, te o mogućnostima uključivanja tehnologije kao trajnog dijela ljudskog tijela. Spajanjem organskog i sintetičkog, Stelarc poziva na promišljanje o budućnosti ljudskog tijela u svijetu koji sve više postaje tehnološki posredovan.

## **2.2. Od postmodernizma do posthumanizma**

O problematici nove tehnološke konstrukcije stvarnosti Jean François Lyotard raspravlja na radikalna način. On napušta optimistične najave o nesvodivosti pluralnih kulturnih i jezičnih svjetova u doba tehno-znanosti izvedenima u radu „Postmoderno stanje“ iz 1979. godine, te se upušta u krajnje tjeskobni pesimizam promišljajući prevlast logike tehno-znanosti koja za sebe veže i kraj čovjeka kao takvog.

Onog trenutka kada umjetna inteligencija (A.I.) završi svoj linearno-kružni razvitak i napredak ona više nema potrebu za vanjsko-unutarnjim razlozima ili uvjetima, zvali se oni Bog, priroda, prvi pokretač ili bilo kako drugačije. Autonomni kibernetički objekti nastali radom virtualne mreže aktualizacije novoga već su u primjeni i nalaze se posvuda.

High-tech uređaji poput pametnih telefona (smartphone) i pametnih satova (smartwatch) postaju nezaobilazan faktor svakodnevnog života do te mjere da služe kao ekstenzija naše memorije, identiteta i društvenog statusa određenog kroz društvene mreže. Tako, ljudsko okruženje sve više postaje sastavljeno od dronova i robotiziranih vozila, genetski modificiranih biljaka, laserske tehnologije vizualizacije tijela i kvantnih računala koji imaju mogućnost samostalnog prijenosa informacija te samostalnog stvaranja novih programa.

Lyotard nije pred kraj života postao razočaran i pesimističan razvitkom tehnologije, umjetne inteligencije (A.I.) i umjetnog života (A.L.), nego je samo radikalizirao svoje postmoderno mišljenje nominalnosti identiteta i jezika usuprot tehničkom karakteru mišljenja pod utjecajem suvremenih tehno-znanosti. Pojam postmoderne, nasuprot svih promašenih tumačenja, prvenstveno se odnosi na tumačenje kulture u postindustrijskom i informacijskom društvu s kraja 20. stoljeća. Tako je postmoderna, stanje, a ne epoha, jer se ne radi o novom stilskom razdoblju u vizualnim umjetnostima.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> Paić Ž., : *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011., str. 32-34

Avangarda je već na početku 20. stoljeća radikalno raskinula sa mimetičko-reprezentacijskom slikom i pretvorila se u pokret koji će dovesti do izvedbenog događaja svijeta. Onog trenutka kada tehnologija postaje unutarnja bit znanstvenog istraživanja radikalno se mijenja ne samo predmet istraživanja nego i sam subjekt. Tehnologija formira vlastiti bitak i vlastiti tehnološki jezik, a korištenje tehno-znanstvenog jezika unutar društva nastaje kao posljedica uvođenja tehnologije u ljudski život. Tako je informacijsko društvo tehnološki projekt, a jezik znanosti koji određuje njegovu egzistenciju već u sebi tehno-znanstveni performativ.

Za Lyotarda, kultura je nesvodiv ostatak neprikazivosti svijeta kao događaja tehno-znanstvene tvorbe stvarnoga. Povratak u stvarno događanje svijeta nalazi se između dvaju logika, prva ona tehno-znanosti, druga čudovišne neprikazivosti umjetnosti. Obje su rezultat artikulacije znanosti i umjetnosti u jedinstveni događaj tvorbe svijeta.

Tehno-znanosti koriste univerzalnu pragmatiku znanja za svoj jezik dok umjetnost koristi nadilaženje predmeta iskustva pomoću uzvišenosti. S novim tehnologijama dolazi do radikalne promjene kulturnog svijeta života, te se otvara novo pitanje i zagonetka koju je filozofija umjetnosti i estetike do njihove pojave smatrala „sublimiranom“ ili „uzvišenom“.

Jedno od središnjih pitanja ovog rada je odnos između tehnologije i čovjeka. Lyotard izražava zabrinutost zbog dehumanizirajućih učinaka tehnologije budući da tehnologija daje prednost učinkovitosti i kontroli nad nepredvidljivošću, kreativnošću i slobodi. Umjetna inteligencija (A.I.) i umjetni život (A.L.) zahvaljujući povezanosti biotehnologije i računalnih strojeva pojavljuju se kao nova imaterijalna tvorba života.

Umjetna inteligencija ili A.I. (Artificial Intelligence) u svojim počecima treba ljudski poticaj, no nakon što započne i nakon što joj se omogući vlastito upravljanje i obrađivanje informacija poput povratne sprege (feedback), ona može dalje sama, sve očiglednije bez ljudske pomoći i sa vlastitom unutarnjom dinamikom.

Teorija kompleksnosti govori o mogućnosti mutacije razvijenih sistema umjetne inteligencije (A.I.) u još veće stupnjeve samoorganizacije do mogućeg razvoja vlastite svijesti. U toj fazi razvoja više ne bi govorili o umjetnoj inteligenciji (A.I.) nego o umjetnom životu ili A.L. (Artificial life), a ono bi obuhvatilo područja software simulacija, robotike i bioelektronike.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Paić Ž., : *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011., str. 34-42

Moć napretka tehnologije kreativnost i slobodu svodi na uporabu mišljenja već unaprijed svedenu na računalno. Tako se zamagljuje granice stvarnog i nestvarnog obzirom da u suvremenosti ne možemo razlikovati fotografiju koju je napravio čovjek od one koju je napravila umjetna inteligencija CHAT GPT-a u vlasništvu poduzeća „OpenAI“ kojeg je razvio programer Sam Altman uz pomoć Elon Muska. S toga, kada govorimo o duhovnoj energiji ili auri, koju je Walter Benjamin postavio u središte promišljanja u svom eseju „Umjetničko djelo u doba tehničke reprodukcije“, ona nastoji spojiti fizičko i dokazivo sa neiskazivim i metafizičkim. Totalnom prevlašću tehno-znanosti dovodi se u pitanje ontološko poimanje kako fizičkog tako i metafizičkog.

Stefan Lorenz Sorgner, jedan od vodećih teoretičara posthumanizma, transhumanizma i metahumanizma, u svojoj knjizi pod naslovom „Philosophy of Posthuman Art“ ili „Filozofija posthumanističke umjetnosti“ piše o bio-umjetniku Eduardu Kacu koji je tvorac termina „bio-art“ ili „bio-umjetnost“.

Njegovi radovi spajaju svjetove tehno-znanosti i umjetnosti. Radovi poput genetski modificiranih zečeva pod nazivom „Alba“, te poput hibridnog cvijeta koji sadrži njegov DNA pod nazivom „Edunia“, produkt su tehno-znanosti genetskog inženjeringa i mogu se opisati kao inovativni obzirom da predstavljaju zaokret u paradigmi poimanja umjetnosti nalik onoj o kojoj je nekoć u svom kanonskom eseju o dehumanizaciji umjetnosti pisao Ortega y Gasset.<sup>15</sup>

Nove tehnologije mijenjaju bit kulture tako što mijenjaju transcendentalni status kulture. Time nestaje humanistički pojam kulture kao i sama ideja univerzalne istine. Postmoderno stanje, s toga, označava kraj modernog društva ekspanzijom informacijskog doba. Lyotard nabroja znanosti nastale 60ih i 70ih godina prošlog stoljeća. Sve one nalaze se s onu strane dualizma prirode i kulture, tehnike i društva a čine ih: kibernetika, informatika, komunikacijske teorije, kompjuterski jezici, semiotika i matematičke teorije komunikacije.

U djelu „Postmoderno stanje“ iznesena je otvorena kritika o funkcionalnoj integraciji znanosti, tehnologije i obrazovanja putem kapitalizma. Lyotard tvrdi kako tehno-znanstveni kodovi ili modeli spoznaje stvarnoga konstruiraju svijet koji sam po sebi uopće ne postoji što čini njegove temeljne postavke *antihumanističkim*.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Sorgner S.L., : *Philosophy of Posthuman Art*, Schwabe Verlag, Basel, 2022., str. 66-68

<sup>16</sup> Paić Ž., : *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011., str. 42-48

On opisuje stanje u suvremenom društvu kojeg više ne određuje ni pojam duha, ni rada, ni psihoanalitički pojam nesvjesnoga kao paradigma humanističkih znanosti, nego ga određuje logika tehno-znanosti u totalnoj vladavini cjelokupnim prostorom i vremenom svijeta.

Informacijsko društvo je, tako, tehnološki konstruirano društvo. Svođenje znanja na binarne kodove (0 i 1) u svim sferama društva, politike i kulture bitno mijenja status čovjeka u postmodernom stanju. To stanje je nova paradigma kulture i spoznaja da je čovjek dovršen u klasičnom humanističkom razumijevanju. Nadomjestiti živo sa tehnološkim rabeći bio-znanosti, robotiku i računalne modele znači nadomjestivost života sa umjetnim životom (A.L.).<sup>17</sup>

S druge strane, Donna Haraway u svom eseju „A Cyborg Manifesto“ ili „Kibernetički manifest“ zauzima afirmativniji stav prema posthumanizmu prihvaćajući koncept kiborga kao sredstva za preispitivanje tradicionalnih rodni uloga i struktura moći. Ona vidi spoj ljudi i strojeva kao priliku za redefiniranje identiteta i uklanjanje opresivnih podjela koje održavaju povijesno strukturirana patrijarhalna društva. Tako, koncept kiborga odbacuje pojam fiksnih rodni identiteta i naglašava potencijal za fluidnost i transformaciju društva.

Kiborg je kibernetički organizam, hibrid biologije i stroja, stvorenje društvene stvarnosti kao i stvorenje fikcije. U tom kontekstu, društvena stvarnost je politička konstrukcija, kao što su to svojedobno razotkrili međunarodni feministički pokreti. Svako oslobođenje počiva na izgradnji svijesti, shvaćanju potlačenosti, te mogućnosti promjene takvog stanja. Pojam kiborga je nekoć bila stvar fikcije, ali danas, granica između znanstvene fantastike i društvene stvarnosti je optička varka. Suvremena znanost puna je bića koja su istodobno biološki organizmi i strojevi. Oni nastanjuju dvosmislene svjetove, prirodne i stvorene.

Moderna medicina ubrzano radi na spojevima organizma i stroja, a od kojih je svaki zamišljen kao kodirani uređaj. Replikacija kiborga je odvojena od organske reprodukcije što dovodi u pitanje tradicionalno uspostavljene ljudske definicije, odnose i norme. Kibernetika je s toga argument za brisanje uspostavljenih granica. Ona je također način da se pridonese socijalističko-feminističkoj kulturi i teoriji na postmodernistički i nenaturalistički način u utopijskoj tradiciji zamišljanja svijeta bez roda, koji je možda svijet bez geneze, ali i svijet bez kraja.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Paić Ž., : *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011., str. 48-51

<sup>18</sup> Haraway D.,: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991., str. 149-155

Uspostavljena hijerarhijska dinamika moći u tradicionalnom dualističkom načinu razmišljanja, kao što je muško/žensko, um/tijelo i čovjek/životinja više nema mjesto u tehno-znanstvenom i kibernetičkom načinu razmišljanja.

Ovi binarni okviri jačaju opresivne strukture i ograničavaju naše razumijevanje složenih identiteta. Kiborg remeti te dihotomije, pozivajući na nijansiraniji pristup koji priznaje višestrukost i fluidnost identiteta. Prihvaćajući koncept kiborga, Haraway se zalaže za razlaganje binarnog načina razmišljanja dopuštajući inkluzivnije razumijevanje roda, tijela i subjekta.

Ona posebice dekonstruira pojam unificirane i esencijalističke kategorije žene i njene uloge unutar tradicionalnog feminizma pojašnjavajući da esencijalistički pristup ograničava potencijal za različite identitete. Uvođenjem koncepta kiborga kao figure preispituju se ustaljene predodžbe o rodu, utjelovljuje se fluidnost i mnogostrukost, te ističu složena sjecišta tehnologije i identiteta.

U eseju Haraway istražuje podjele koje postoje između prirode i kulture, čovjeka i stroja, biologije i tehnologije, naglašavajući međusobnu povezanost i hibridnost ovih kategorija. Zamagljujući granice između ovih opozita koncept kiborga nudi nove mogućnosti ljudskog postojanja i njegove budućnosti.

To dovodi u pitanje normativne koncepcije rodnog utjelovljenja ističući načine na koje tehnologija može biti alat za vraćanje i ponovno redefiniranje tijela putem novih tehnologija. Nadilazeći fiksne kategorije identiteta i prihvaćajući razlike, kiborg postaje moćan simbol otpora protiv opresivnih sustava.

Haraway nas tako poziva na promišljanje o raskidanju odnosa s hijerarhijskim strukturama i stvaranju uključivijeg i pravednijeg društva. Nove tehnologije su tako potencijal za kolektivnu transformaciju u kojoj se tehnologija i raznolikost ujedinjuju kako bi preoblikovali dinamiku moći i stvorili nove načine postojanja.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Haraway D.,: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991., str. 155-166



21. stoljeće obilježeno je ubrzanim biotehnološkim i kibernetičkim razvojem. Ono sa sobom donosi jedno novo posthumano i transhumano tijelo koje postaje predmet filozofskog i znanstvenog istraživanja. Tjelesnost više ne predstavlja primarni način za društvenu interakciju obzirom da suvremeno društvo postaje društvo na daljinu koje komunicira u virtualnom prostoru koji simulira stvarnost kako to opisuje Jean Baudrillard.

Mogućnost kloniranja budi bioetička pitanja, a surogat majčinstvo koje se realizira putem medicine dekonstruira tradicionalno prirodno začće. Dakle, semantičko razgraničenje između ljudi i kiborga postaje sve više zamagljeno i sve se više sjedinjuje.

Elektronički pacemakeri za regulaciju otkucaja srca, visokotehnološke mehaničke proteze i plastična kirurgija postali su prihvaćena praksa rekonfiguracije tijela. U eksperimentiranju prema tehnološkom poboljšanju sve veći broj ljudi ugrađuje RFID (Radio-frequency identification) pod kožu kako bi putem elektromagnetskih i elektrostatičkih veza bežično razmjenjivali informacije s tehnološkim uređajima. To predstavlja radikalnu promjenu paradigme u ontološkoj i epistemološkoj percepciji čovjeka.

Filozofski posthumanizam promišlja šire značenje tehnološkog razvoja i njegov utjecaj na čovječanstvo, s toga posthumani zaokret se ne može tumačiti samo u kontekstu razvoja tehnologije i čovjeka. On razrješava cjelokupnu ontologiju i epistemologiju, svaki konfrontacijski dualizam i hijerarhijsko nasljeđe, s toga mu se može pristupiti kao postantropocentrizmu i postdualizmu. Tako, iz filozofske posthumanističke perspektive utemeljene na medijaciji, posthumanizam možemo tumačiti i kao razmišljanje o onome što je izostavljeno iz pojma „ljudsko“ kao i spekulaciju o mogućim razvojinama ljudske vrste.

Pitanje čovječanstva i njegova preživljavanja proizlazi iz pitanja o njegovu povijesnom smislu. Tehnoznanosti nude odgovor na to pitanje. Taj odgovor nije samo filozofske naravi nego ponajprije nove interdisciplinarne naravi kojom prednjači znanost a naziva se posthumanizam. Posthumanizam, kao pojam, može se odnositi na kritički posthumanizam, kulturološki posthumanizam i filozofski posthumanizam. Oni su nastali unutar, i nakon, postmodernizma i poststrukturalizma, generirani iz radikalne dekonstrukcije pojma „ljudskog“ koja je započela kao filozofski, ali i politički, projekt u kasnim 1960-ima, a pretvorila se u epistemološki u 1990-im.<sup>20</sup>

---

<sup>20</sup> Ferrando F.,: *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, New York, 2019., str. 21-23

Posthumanizam kao pojam dolazi nakon pojma „ljudskog“ koji je smješten unutar povijesne pojave humanizma i antropocentrizma, te utemeljen na hijerarhijskoj strukturi i specifičnim pretpostavkama. Također, taj pojam je povijesno temeljen i na formulacijama simboličkih „drugih“ koji su sustavno diskriminirani zbog boje kože, roda, vjere, nacije, seksualne orijentacije itd., te su funkcionirali kao markeri pomicanja civilizacijskih granica.

Pojmovi „posthumano“ i „posthumanizam“ prvi put su se pojavili u postmodernoj literaturi. Konkretno, teoretičar književnosti Ihab Hassan, među prvima ih je upotrijebio u eseju iz 1977. godine nazvanom „Prometej kao izvođač: Prema posthumanističkoj kulturi?“. U njemu Hassan tvrdi kako moramo shvatiti da se ljudski oblik radikalno mijenja i s toga mora biti redefiniran.

On je predvidio kako bi se postmoderno istraživanje moglo pretvoriti u posthumanizam. Neke od središnjih točaka posthumanizma proizašle su iz postmodernizma i poststrukturalizma, kao što su daljnja dekonstrukcija ljudskog, nove čovjekove mogućnosti i postdualistički pristup.

Poseban pogled na posthumano razvijen je u području književne kritike. Tekst koji je bio ključan za razvoj ovog pristupa bio je onaj autorice Katherine Hayles iz 1999. godine zvan „Kako smo postali posthumani: Virtualna tijela u kibernetici, književnosti i informatici“. Njezina kritika bestjelesnih narativa unutar kibernetičke i informatičke književnosti napravila je put posthumanističkom pristupu ukorijenjenom u feminističkim i postmodernim praksama.

Posthumanistički zaokret, koji je u 1990-ima stupio na polje teorije književnosti i filozofije, također su prihvatile i kulturalne studije. One su proizašle sa specifičnim pogledima na „posthumano“. Presudni doprinos tome dala je teorija kiborga Donne Haraway, a ona se nastavila u radu autora Cary Wolfea, koji u knjizi iz 2010. godine nazvanoj „Što je posthumanizam?“ pojašnjava što znači misliti izvan humanizma. U njoj, Wolf promišlja da li je moguće osmisliti način filozofije, etike i tumačenja koji odbacuje klasične humanističke podjele na sebe i druge, um i tijelo, društvo i prirodu, ljude i životinje, organsko i tehnološko.

Iako se različiti pogledi na posthumanizam, kao što je kritički, kulturološki i filozofski posthumanizam, ne mogu promatrati kao razdvojeni, već inherentno povezani, pojam posthumanog, *per se*, razvio se na duboko različite načine unutar okvira ne samo posthumanizma, nego i transhumanizma, metahumanizma i antihumanizma.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Ferrando F.,: *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, New York, 2019. 54-59

Znanstveni i tehnološki napredak doveo je u pitanje prevladavajuće doktrine o ljudskom stanju. Transhumanizam i posthumanizam su među najnovijim i istaknutim manifestacijama ovog fenomena. Rasprave o njima ne samo da su u posljednje vrijeme privukle znatnu količinu akademske i popularne pozornosti, već su također stvorile široko rasprostranjenu konceptualnu zbrku.

### **2.3. Transhumanizam**

Transhumanizam kao i posthumanizam propituje odnos prema humanizmu i preispituje što znači biti čovjek u novom tehnološki konstruiranom svijetu. U tom pogledu oba pokreta nadilaze humanizam. Kao prva aproksimacija, transhumanizam se može promatrati kao stajalište koje afirmira radikalnu transformaciju ljudskih bioloških kapaciteta i društvenih uvjeta pomoću novih tehnologija.

Takve se transformacije općenito doživljavaju kao unaprijeđenije ograničenih ljudskih kapaciteta koje bi mogle biti toliko radikalne da dovode do životnih oblika sa značajno drugačijim karakteristikama od ovih koje trenutno imamo.

Međutim, ne postoji zajednička koncepcija o tome što su post-ljudi. Oni se vide kao nove biološke vrste, kibernetički organizmi ili čak u obliku digitalnog, bestjelesnog, entiteta. Poveznica između ljudskog i post-humanog je „transhumano“. To je skraćenica za prijelazni oblik čovjeka gdje upravo prefiks „trans“ označava „prijelaz“ iz jedne forme u drugu.

U tom smislu, transhumanizam je suvremena obnova humanizma. Obuhvaća, i naposljetku pojačava, središnje aspekte sekularne i prosvjetiteljske humanističke misli, poput vjere u razum, individualizam, znanost, napredak, kao i samousavršavanje ili kultiviranje.

Tehnološki napredak 1980-ih i sve veća važnost znanstvene fantastike u popularnoj kulturi doveli su do šireg interesa za promišljanja o tehnološkoj budućnosti čovječanstva. Tehno-futuristički diskurs zaposjeo je glavno mjesto našeg interesa kroz razvoj genetskog inženjerstva, umjetne inteligencije (A.I.), robotike i nanotehnologije. No, potrebno je istaknuti da je to bilo moguće tek kada je internet uspostavio širu svjetsku povezanost (World Wide Web).<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup> Sorgner S.L., Ranisch R.,: *Post- and Transhumanism*, Peter Lang Edition, Frankfurt, 2014., str. 7-13

Tijekom 1990-ih osnovane su razne institucije i lokalne skupine koje su pridonijele širenju transhumanističkih ideja. Svjetska transhumanistička udruga (WTA) posebno je poznata po pružanju široko priznate definicije transhumanizma, a ona je objavljena u „Transhumanist FAQ“ 1998. godine. Iako je ova definicija izostavljena u nedavnoj verziji (3.0) ona još uvijek sažima temeljne elemente transhumanizma. U njoj je transhumanizam definiran kao intelektualni i kulturni pokret koji potvrđuje mogućnost i poželjnost temeljnog poboljšanja ljudskog stanja razvijanjem i činjenjem široko dostupnih tehnologija za uklanjanje starenja i značajno poboljšanje ljudskih intelektualnih, fizičkih i psihičkih sposobnosti. On je danas slogan za razne kulturne, političke, filozofske ili digitalne pokrete koji promiču tehnofuturističke vizije o transgresiji ljudske biologije.

Transhumanističke ideje su od sve veće važnosti u akademskoj biomedicinskoj etici. Dosta liberalnih bioetičara sa simpatijama prema utilitarističkoj etici dijele mnoge težnje transhumanista. Tijekom prethodna dva desetljeća sve veća količina literature bavila se etičkim i pravnim pitanjima neterapeutske upotrebe biomedicinskih tehnologija. Ona se odnose na istraživanja poput koji koriste psihofarmakološke lijekove za povećanje ili održavanje kognitivnih funkcija kod zdravih pacijenata, ili ona koja daju mogućnosti potomaka s određenim, vlastito probranim, genetskim svojstvima.

Iako radikalna transformacija čovječanstva nije primarni fokus svih bioliberalna neki otvoreno prihvaćaju korištenje najsuvremenijih tehnologija za poboljšanja čovjekovih limitiranih mogućnosti, a njihovu upotrebu smatraju moralnom.

Dok transhumanisti, kao i autori koji se povezuju s transhumanističkim idejama, nisu homogena skupina, svi oni dijele uvjerenje o poželjnosti tehnološki podržanih postupaka ljudskog poboljšanja. S toga, transhumanizam, kao što smo već vidjeli, svoje ime duguje činjenici da afirmira tehnologije poboljšanja čovjeka, ciljajući na transformaciju i konačno posthumanizam.

Na temelju neodarvinističkog gledišta, oni smatraju da bi ljudi trebali uzeti evoluciju u svoje ruke i poduzeti široke pokušaje da uključe tehnologiju u svoje živote. Ovi projekti imaju za cilj radikalno povećanje tjelesnih funkcija, primjerice životnog vijeka i dugovječnosti, kognitivne, intelektualne i emocionalne sposobnosti, zatim fizičkih osobina poput snage i ljepote, te na posljetku bihevioralnih karakteristika kao što su etika i moral.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Sorgner S.L., Ranisch R.,: *Post- and Transhumanism*, Peter Lang Edition, Frankfurt, 2014., str. 13-25

Na temelju afirmacije specifičnih osobina obećava se da tehnologije promiču opće dobro i individualnu sreću. Za ostvarenje ovih ciljeva, transhumanisti imaju čvrsto povjerenje u znanstveni napredak. S toga transhumanizam nije ograničen na specifične tehnologije, već obuhvaća sve vrste sredstava za ostvarenje svojih vizija, uključujući one etablirane poput obrazovanja i cijepljenja. Njihov primarni fokus danas je na nastajućim i konvergentnim tehnologijama, kao što su nanotehnologija, biotehnologija, sredstva za umjetnu reprodukciju, informacijske tehnologije i kognitivne znanosti.

Transhumanizam se može opisati kao tehno-optimistički diskurs. Ideje, koncepti i promišljanja povezani s transhumanizmom iznose filozofi koji dolaze uglavnom iz analitičke i utilitarističke tradicije, te bioliberalni mislioci, bioetičari, inženjeri, informatičari kao i futuristi.

Pokazalo se da su zagovornici transhumanizma ponekad organizirani u institucije koje pokretu daju određenu političku moć. Nasuprot tome, teško je identificirati koherentan posthumanistički pokret. Prije vidimo neslaganje u pogledu povijesti, koncepata kao i ciljeva posthumanizma unutar kruga onih koji se njime bave. Povijesne korijene transhumanizma pronalazimo kod evolucionističkog biologa Juliana Huxleya koji je taj termin skovao u svojem radu pod naslovom „New Bottles New Wine“ 1955. godine.

U njemu Huxley gleda afirmativno na pokret transhumanizma. On tvrdi kako nakon milijuna godina evolucije svemir postaje svjestan samog sebe, sposoban razumjeti nešto od svoje prošlosti i svoje moguće budućnosti. Ova kozmička samosvijest ostvaruje se u jednom sićušnom fragmentu svemira, u nekoliko nas ljudskih bića. Možda je to ostvareno i drugdje, kroz evoluciju svjesnih živih bića na planetima drugih zvijezda, no na ovoj našoj planeti to se nikada prije nije dogodilo. Evolucija na ovom planetu je povijest realizacije uvijek novih mogućnosti, od kojih je Zemlja, kao i ostatak svemira, napravljena, a to su: život, snaga, brzina i svjesnost.

Konačno, tijekom posljednjih nekoliko otkućaja kozmičkog sata, za Huxleya se odvija nešto posve revolucionarno, ljudska bića sa svojim kapacitetima za konceptualno mišljenje i jezik, samosvijest i svrhu, te nezasitnim traganjem za novim otkrićima i napretkom, otvaraju jednu novu naprednu tehno-znanstvenu epohu.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Sorgner S.L., Ranisch R.,: *Post- and Transhumanism*, Peter Lang Edition, Frankfurt, 2014., str. 133-136

Novo razumijevanje svemira došlo je kroz nova znanja skupljena u posljednjih nekoliko stotina godina od strane psihologa, biologa, filozofa, fizičara, arheologa i antropologa, te svih onih koji su vođeni vizijom hrabro kročili naprijed kao Kristofor Kolumbo. Nezasitna želja za napretkom definirala je čovjekovu sudbinu, a ona je da bude posrednik ostatka svijeta u poslu ostvarenja njegovih inherentnih potencijala.

Huxley tvrdi kako je sve do sada ljudski život općenito bio težak, gadan, brutalan i kratak. Velika većina ljudskih bića, ako već nisu umrla mlada, bila su pogođena bijedom u ovom ili onom obliku, siromaštvom, lošim zdravljem, pretjeranim radom, okrutnošću ili ugnjetavanjem. Ona su pokušala olakšati svoju bijedu pomoću svojih nada i ideala. Problem je bio u tome što su nade uglavnom bile neopravdane, a ideali uglavnom nisu odgovarali stvarnosti.

Za njega tehno-znanosti će učiniti naše nade racionalnim, a naše ideale postaviti u okvire stvarnosti. Već sada možemo opravdano vjerovati da se sadašnja ograničenja i patnje našeg postojanja mogu u velikoj mjeri prevladati, te da smo opravdani u uvjerenju da je ljudski život kakvog poznajemo kroz povijest improvizacija ukorijenjena u neznanju koja se može nadići pomoću znanosti.

S toga, ljudska vrsta može, ako želi, transcendirati samu sebe ne samo parcijalno, pojedinac ovdje na jedan način, pojedinac ondje na drugi način, nego u cijelosti, kao čovječanstvo. U transhumanizmu, čovjek nadilazi samog sebe, spoznajući svoje nove mogućnosti. Huxley tvrdi: „Vjerujem u transhumanizam“, i kada bude dovoljno ljudi koji to mogu doista reći, ljudska vrsta bit će na pragu nove vrste postojanja.<sup>25</sup>

---

<sup>25</sup> Sorgner S.L., Ranisch R.,: *Post- and Transhumanism*, Peter Lang Edition, Frankfurt, 2014., str. 136-145

## 2.4. Simulacija i hiperrealizam

Francuski filozof i sociolog Jean Baudrillard u svojoj knjizi iz 1981. godine pod nazivom „Simulacija i zbilja“ uveo je koncepte simulacije i hiperrealnosti, koji dovode u pitanje naše razumijevanje stvarnosti u suvremenom društvu. Prema Baudrillardu, suvremena kultura postala je zasićena znakovima, simbolima i slikama koje više ne odražavaju niti predstavljaju temeljnu stvarnost. Umjesto toga, ti znakovi i slike stvaraju svoje vlastito autonomno područje, odvojeno od bilo kakvog referentnog uporišta.

Hiperrealizam se, tako, odnosi na stanje u kojemu granice između stvarnosti i simulacije postaju zamagljene što u konačnici dovodi do nestanka svake jasne razlike između njih. Jedan od ključnih primjera koje Baudrillard koristi za ilustraciju hiperrealnosti je područje medija i masovne komunikacije. On tvrdi da su proliferacija medijskih tehnologija i neprestano bombardiranje slika i informacija stvorili simulirani svijet koji dominira našom percepcijom stvarnosti putem televizije, filmova, reklama i drugih oblika medija. Ukratko, izloženi smo kontinuiranom protoku slika koje oblikuju naše razumijevanje svijeta oko nas.

U hiperrealnom prostoru te slike i simulacije više nemaju za cilj predstavljati stvarnost, već stvaraju hiperrealno okruženje u kojem granice između stvarnog i simuliranog postaju sve više nerazlučive. Baudrillard sugerira da ta hiperrealnost dovodi do gubitka smisla i osjećaja praznine, a simulacije, kopije bez originala, postaju značajniji od stvarnosti koju navodno predstavljaju.

Naša opsjednutost hiperealnošću proteže se izvan medija i prožima razne aspekte našeg društva poput potrošačke kulture. Svijet konzumerizma pokreće stalna proizvodnja znakova i simbola koji stvaraju iluziju zadovoljstva i ispunjenja. Reklame stvaraju hiperrealne fantazije o savršenom životu povezane s konzumacijom proizvoda, što dovodi do potrage za tim fantazijama, a ne za istinskim ljudskim potrebama i željama.

U hiperrealnom društvu kojim vlada tehnologija, naša iskustva i percepcije oblikovani su simulacijama, reprodukcijama i imitacijama, a ne izravnim angažmanom sa svijetom. Kao rezultat toga, postajemo odvojeni od stvarnosti iza znakova i simbola, a naš osjećaj autentičnosti i značenja se smanjuje.<sup>26</sup>

---

<sup>26</sup> Baudrillard J.,: *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb, 2001., str. 100-103

Baudrillard tvrdi kako se od medija do medija stvarnost rasplinjuje i postaje alegorija smrti, ali dobiva na snazi upravo vlastitim razaranjem, s toga ona postaje stvarnost stvarnosti ili hiperrealnost. Čim govorimo o realnosti već se naznačuje da je njen položaj ozbiljno narušen. Nadrealizam kao pravac negira realizam tako što podvostručava prodor u imaginarno, no hiperrealizam ide do tolikog stupnja razvijenosti da je proturječnost između stvarnoga i imaginarnoga u potpunosti izbrisana.

Ono „nestvarno“ više nije produkt snova, fantazija ili nečeg onostranog, nego tehno-znanstvena sličnost stvarnoga. Moderna umjetnost potakla je zaokret od jezika ka slici, a tehnički mediji su samo radikalizirali takav prevrat. Umjetnost, tako, ulazi u svoju beskonačnu reprodukciju kakvu je svojedobno izvodio Andy Warhole. Sve što se podvostručuje u sebi, bila to svakodnevna i banalna stvar, pada pod znak umjetnosti i estetike. Industrija sa svojom masovnom proizvodnjom može postati stroj za reprodukciju baš kako je Warhole prikazao u svom djelu nazvanom „Campbell's Soup Cans“ iz 1962. godine.

Stvarnost je prožeta estetikom koja je dio njezine vlastite unutarnje strukture zamijenila sa slikom, ona čak više nema vremena da djeluje poput stvarnosti, niti da nadilazi fikciju. Serijalni znakovi slika više ne znaju svoje izvorište i to više ne skrivaju. Hladni svijet digitalnosti apsorbira onaj metafore i metonimije, s toga načelo simulacije djeluje kao načelo stvarnosti i estetike.

Za Baudrillarda definicija stvarnosti se odražava kao nešto čemu je moguće dati istovjetnu reprodukciju. Ona je suvremenica znanosti koja tvrdi da je u pravim uvjetima neki proces moguće u cijelosti reproducirati. Na kraju tog procesa reproduktivnosti, stvarno nije samo ono što može biti reproducirano, nego ono što je već reproducirano ili hiperrealno. U suvremenosti, stvarnost koju pronalazimo u svakodnevnom životu bilo da se radi o politici, ekonomiji ili društvu, prožela je simulirajuća dimenzija hiperrealizma. Život je, tako, postao estetska halucinacija stvarnosti.<sup>27</sup>

Tehnički svijet konstruiran je na način da omogućuje prijenos informacija i materijaliziranje energije u beskonačnoj brzini objekta koji se kreće apsolutnim prostorom i vremenom. Ako strojevi mutiraju u hibride između umjetne inteligencije (A.I.) i umjetne intuicije, znači da se treba drukčije odrediti odnos između tehnike i prirode.

---

<sup>27</sup> Baudrillard J.,: *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb, 2001., str. 103-109



Razvitak tehničkih medija ide u smjeru čiste vizualizacije i nematerijalnosti, odnosno onome što Baudrillard naziva implozijom informacija. Tako se život tehnosfere odvija kao vječno postajanje i nestajanje u stalnim preobrazbama estetske forme. U suvremenim tehnoscience na taj se način vizualiziranje pokazuje jednim pravim pitanjem dokaza postojanja onoga što je metafizika nazivala misterijem „bitka“.

Ukoliko je svaka umjetnička instalacija u digitalno doba interaktivna, to nije zasluga niti umjetnika niti publike, nego obrata u načinu izvođenja suvremene umjetnosti u novom tehnološki oblikovanom vremenu. Uvođenjem kompjutorske tehnologije slika je postala uronjena u virtualni prostor (*immersion*), a obrat u poimanju slika označio je početak tehnologijske simulacije zbilje kao estetskoga privida.

Problem s kojim se nosimo je kako odrediti kibernetičku, a ne više ontologijsku razliku između digitalnoga privida i objektivne stvarnosti ako uzmemo da su sustav i okolina u tehnosferi konstruirani kao umjetne tvorevine. S toga, kada je riječ o umjetnome životu (A.L.), filozofija, umjetnost i znanost bave se tehnologijom nastanka života u drugoj formi njegove egzistencije. Iz toga proizlaze najznačajnije karakteristike tehnosfere a one su: samoorganiziranje, samoreferencija i samoupravljanje, a njihov rezultat je ostvarenje ideje samokreacije ili *autopoiesisa*.

Danas, virtualna stvarnost određuje granice „pravoj stvarnosti“. Sve oko nas je dizajnirano, no to više nije puka primijenjena umjetnost, nego estetski konstruirana tehnologijska stvarnost našeg vremena. Ona je razvijena do tih mjera da današnji komunikacijski ili web-dizajn ne ostaje unutar kompjutorske simulacije događaja nego estetizira sam život u njegovu samorazvitku i složenosti.<sup>28</sup>

---

<sup>28</sup> Paić Ž.,: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018., str. 63-66

### 3. CYBERPUNK

#### 3.1. Tehno-orijentalizam

80-ih godina prošlog stoljeća u Japanu dogodilo se ono što se danas često naziva „japanskim čudom“ ili „zlatnim dobom Japana“. U jednom desetljeću Japan je postao globalni lider u raznim industrijama, posebice u tehnologiji i elektronici, te tako zauzeo poziciju glavnog uzora u globalnim okvirima kojeg možemo nazvati „Tehno-orijentalizam“.

To je fenomen zamišljanja Azije, a posebice Japana, u hipertehnološkim terminima. Tehno-orijentalistička imaginacija prožeta je strojarstvom, robotikom, bio-inženjeringom i elektronikom. Japan se tijekom Meiji ere (1868.- 1912.) društveno i kulturalno transformirao, te postepeno sustigao industrijski napredak Zapada.

Teoretičar medija i sociolog Toshiya Ueno opisuje Tehno-orijentalizam kao diskurzivni kulturni fenomen u eri onoga što on identificira kao postfordističko društveno okruženje globalizacije koje je u Japanu posebice zaživilo nakon II. svjetskog rata padom militarizma i uvođenjem demokracije i kapitalizma. On tvrdi kako je „Tehno-Orijent“ izmislio svijet informacijskog kapitalizma. Tehnološki razvoj, vođen apetitima konzumerističkih društava s obje strane Pacifika, pokretao je motore inovacija, izuma i proizvodnje.<sup>29</sup>

Japanski tehnološki napredak u 1980-ima bio je istaknut u području potrošačke elektronike. Tvrtke kao što su Sony, Panasonic i Toshiba predstavile su širok raspon inovativnih proizvoda koji su brzo stekli međunarodnu popularnost. Primjerice kulturni prijenosni kazetofon zvan „Sony Walkman“ revolucionarno je promijenio način na koji su ljudi slušali glazbu.

1980-e označile su značajnu prekretnicu u japanskoj industriji televizora, kamera, računala i video igara. Tvrtke poput Panasonica, Nintendo, Sega Master Systema, NEC-a i Fujitsua dale su značajan doprinos. U računalstvu, NEC-ova osobna računala poput „PC-9801“ stekla su veliki tržišni udio, dok je Fujitsu predstavio napredne mikroprocesore koji su pokretali brojne računalne sustave. Nintendo Entertainment System (NES) i Sega Master System, postavili su temelje za rastuću industriju videoigara koja i danas na tržištu jednako napreduje.

---

<sup>29</sup> Roh D.S., Huang B., Niu G.A.: *Techno-Orientalism Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press., New Jersey, 2015., str. 12-15

Japanski proizvođači automobila i motocikala postigli su izuzetan napredak 1980-ih, uspostavivši svoju reputaciju u proizvodnji pouzdanih, štedljivih i tehnološki naprednih vozila. Tvrtke poput Toyote, Honde, Nissana, Kawasakia i Suzukia postale su poznate po svom inženjerskom umijeću i predanosti inovacijama.

Modeli s učinkovitom potrošnjom goriva kao što su Toyota Corolla i Honda Civic imali su ključnu ulogu u uspostavljanju ekološki prihvatljivog prijevoza. Nadalje, japanski proizvođači automobila napravili su značajne korake u proizvodnji podižući efikasnost i brzinu izrade uvođenjem robotike i automatizacije.

Japanski napredak u tehnologiji poluvodiča igrao je ključnu ulogu u tehnološkom usponu zemlje. Tvrtke poput Hitachija, TOSHIBE i Mitsubishi Electrica pridonijele su razvoju mikročipova i memorijskih uređaja visokih performansi. Japanska industrija poluvodiča postala je globalni lider isporučujući ključne komponente za razne elektroničke uređaje diljem svijeta postavljajući nove standarde u pogledu pouzdanosti i učinkovitosti.

1980-ih također smo svjedočili značajnom napretku u japanskom sektoru infrastrukture, brzih vlakova i telekomunikacija. Japan je uspostavio nacionalnu optičku mrežu, omogućujući bržu i pouzdaniju komunikaciju. Uvođenje naprednih mobilnih telefona od strane tvrtki poput NTT Docomo Inc., revolucioniziralo je osobnu komunikaciju i uspostavilo platformu za budućnost mobilne tehnologije.

80-ih godina bilo je jasno da će postmoderna era, u tehnološkom smislu, biti pacifička era. Uz pomoć *cyberpunk* pokreta, Japan će se afirmirati kao budućnost koja nadilazi i istiskuje Zapadnu modernost. Može se zaključiti da ulaskom Japana u tehnološku eru ponovno oživljava osjećaj esencijalističke japanske moći i globalnog utjecaja kakvog imaju Zapadne zemlje.<sup>30</sup>

Zapadna fiksacija na japanski futurizam pokazuje koliko je važno Tehno-orientalizmu pristupiti s nekoliko stajališta. William Gibson je možda najpoznatiji primjer fascinacije Zapada tehnologiziranom temom Japana. Ona je istaknuta je u njegovom temeljnom romanu „*Neuromancer*“ iz 1984. godine, a radnja je smještena u distopijsku budućnost u kojoj dominiraju *cyberspace* i umjetna inteligencija (A.I.).

---

<sup>30</sup> Roh D.S., Huang B., Niu G.A.: *Techno-Orientalism Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press., New Jersey, 2015., str. 15-19

U romanu se prikazuje tehnološki napredno društvo u kojem korporacije imaju ogromnu moć. Gibsonov prikaz Japana kao dominantne sile bio je predvidiv budući da je roman napisan upravo u godinama kada se Japan etablirao kao globalni lider u potrošačkoj elektronici i tehnološkim inovacijama.

U futurističkim prikazima Tokija, neonski osvijetljene ulice i visoki neboderi besprijekorno se stapaju s drevnom tradicijom. Užurbane ulice, živopisne supkulture i visoka tehnologija brišu granice između fizičkog i virtualnog svijeta. Gibsonovo istraživanje kibernetike, proučavanje komunikacijskih i kontrolnih sustava kod ljudi i strojeva je još jedno područje u kojem njegova povezanost s Japanom postaje očita. Koncept kibernetike koji obuhvaća spajanje ljudi i tehnologije snažno odjekuje japanskom kulturom od 80-ih do danas.

Japan je već dugo predvodnik istraživanja robotike i umjetne inteligencije (A.I.) nastojeći stvoriti strojeve koji su sposobni za interakciju s ljudima na funkcionalnoj, emocionalnoj i društvenoj razini. Gibsonov rad odražava tu fascinaciju budući da često portretira likove koji su poboljšani kibernetičkim implantatima ili koji upravljaju virtualnom stvarnošću kroz neuronska sučelja.

Neuromancer, tako, duboko zadire u utjecaj tehnologije na ljudsko ponašanje, društvene strukture i dinamiku moći. U tom smislu, japansko napredno tehnološko okruženje služi kao pozadina za ispitivanje složenosti i posljedica života u hiperpovezanom svijetu. Da bismo razumjeli Japan kao mjesto budućnosti, prvo moramo istaknuti njegovu tehnološku povijest koja je potaknuta od strane Zapada uvođenjem kapitalizma. Za mnoge teoretičare, Zapad je stvorio hiperfuturistički Japan, i kao takav, Japan je više Zapad od Zapada.

Prisvajanja Tehno-orijentalizma u azijskim kulturnim produkcijama otvorila su prostor za umjetnički i intelektualni diskurs. Anime, mange i video igrice postaju neka vrsta kontaktne zone za Zapad u najnovijim susretima s Japanom.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup> Voigts E., Boller A.: *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse*, WVT, 2015., str. 227-232

### 3.2. Cyberkultura

Retrospektivno, od početka ranih 1980-ih, koje su se poklopile sa pojavom interneta i računalne tehnologije, cyberpunk pokret imao je golem utjecaj na današnju globalističku kulturu, a ona se manifestirala putem kinematografije, literature, mange i animea. U razvoju cyberpunk kulture značajnu ulogu igrale su i glazbene supkulture. Dobro je poznato da je Cyberspace trilogija Williama Gibsona iz 1980-ih: „Neuromancer“ (1984.), „Count Zero“ (1986.) i „Mona Lisa Overdrive“ (1988.), koja je istraživala granice cyberspacea, drugog naziva za internet koji je skovao sam autor, bila pod utjecajem punk-rocka i techno-popa.

Doista, cyberpunk nije samo filmski, književni i supkulturni žanr koji optimistično slavi rast visoke tehnologije, već također utjelovljuje neo-ekstrateritorialni duh postmodernizma. U ovom kontekstu cyberpunk je počeo dobivati novo značenje ne samo u suvremenoj umjetnosti prikazivanja nego i u transnacionalnoj kritičkoj teoriji.<sup>32</sup>

Čovječanstvo još uvijek ima otvorenu budućnost, no ona je dovedena u pitanje postmodernom teorijom i metanarativom nezasitnog napretka i „novog“. U svom najekstremnijem smislu, postmoderni senzibilitet vodi do pesimizma pretpostavkom da nema novih poteza u igri i da smo suočeni s budućnošću koja se već dogodila. No, nedavni porast zanimanja za cyber-prostor, cyber-tijela i cyber-punk, unio je komplikacije u ovaj scenarij.

S jedne strane, postoje oni koji se žele vratiti u zatvoreni ciklični krug postmodernizma, dok s druge strane, postoje oni koji tehno-znanosti vide kao rušenje granica ovog okvira kako bi se oživjeli utopijski impulsi. Oni su povezani zajedno s osjećajem da smo na rubu kretanja u rekonfigurirani svijet koji ima malo veze s našim prethodnim postavkama.

Predviđanja o novim tehnologijama, koja su se pojavljivala na televiziji 60-ih godina prošlog stoljeća nisu mogla ni zamisliti do koje mjere će računala, informacijska tehnologija i elektronički mediji, biti dio svakodnevnog života ljudi desetljećima kasnije. Spisi koji su se pojavili o cyber-prostoru, cyber-tijelima i cyber-punku tijekom posljednjeg desetljeća prepuni su utopističkih, distopijskih i postapokaliptičnih mogućnosti. Za mnoge teoretičare to podrazumijeva pretpostavku da smo već kročili u jednu novu eru koju možemo nazvati *posthumanizam*.<sup>33</sup>

---

<sup>32</sup> Tatsumi T.,: *Cyberpunk in a Transnational Context*, MDPI, Keio University, 2018., str. 1-4

<sup>33</sup> Featherstone M., Burrow R.,: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publication, London, 2000., str. 135-137

Medijsko doba uspostavljeno u drugoj polovici 20. stoljeća kakvog opisuje Marshall McLuhan, imalo je dubok utjecaj na konstituciju društvenog života i oblike kulturnog identiteta. Ipak, nisu samo moguće rekonstrukcije društvenog života i kulture, nego i transformacije samog ljudskog tijela kako ga u svom remek djelu „Ghost in the Shell” iz 1989. godine prikazuje Masanori Ota.

Tako, razvoj tehnologije ukazuje na mogućnosti post-tjelesnih i post-humanih oblika postojanja. Ako je razvoj tehnologije za sobom povukao proces promjene tijela i tjelesnih funkcija kako bi nam omogućio učinkovitiju kontrolu i funkcionalnost, on nudi krajnju mogućnost izmještanja materijalnog tijela iz njegovih biološki zadanih granica. No, nije samo niz tehnološko-ljudskih fuzija koje omogućuju novi raspon utjelovljenih oblika zanimljiv izvor spekulacija, već je proizvodnja i kontrola novih, umjetno generiranih, sintetičkih tijela i drugih entiteta koje simuliraju one ljudske za mnoge najzbudljivija perspektiva.

Pojmovi tijela, prostora i supkultura s prefiksom „cyber“ postali su istaknuti 1980-ih a one potječu upravo iz teorije kibernetike koju je skovao Wiener kako bi opisao novu znanost koja je ujedinila teoriju komunikacije i teoriju kontrole. Za njega, kibernetika je obuhvatila ljudski um, ljudsko tijelo i svijet automatskih strojeva, te ih pokušala svesti na zajednički nazivnik kontrole i komunikacije. Iz ove perspektive, slika tijela postaje manje slika stvorenog tijela čiji su ključni zadaci prijenos i očuvanje energije, već više komunikacijska mreža koja se temelji na preciznoj reprodukciji i razmjeni signala u vremenu i prostoru. S toga se u suvremenosti informacije, poruke i povratne sprege (feedback) koje olakšavaju kontrolu i komunikaciju smatraju ključnim aspektima i organizama i strojeva.<sup>34</sup>

Pojam kiborga odnosi se na samoregulirajući sustav čovjek-stroj. To je zapravo hibrid čovjeka i stroja u kojem su dijelovi stroja integrirani ili djeluju kao nadopuna organizmu kako bi se povećao potencijal snage i mogućnosti tijela. Slike ovakve vrste tijela najčešće se provlače kroz cyberpunk žanr poput filma „Robocop“ Edwarda Neumeiera i Michaela Minera iz 1987. godine. U njemu, tijelo policajca Alexa Murphya kojeg ubije banda kriminalaca kupljeno je od strane megakorporacije „Omni Consumer Products“, te oživljeno kao tijelo kiborga kojemu je zadatak da provodi brutalnu kampanju protiv kriminala u futurističkom Detroitu,

---

<sup>34</sup> Featherstone M., Burrow R.,: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publication, London, 2000., str. 23-37

Pojam kibernetički prostor (cyberspace) odnosi se na informacijski prostor u kojem su podaci konfigurirani na takav način da operateru daju mogućnost kontrole, kretanja i pristupa informacijama. U njemu on može biti povezan s velikim brojem korisnika putem umrežene simulacije koja radi na sistemu povratne sprege (feedback). Dok, virtualna stvarnost (virtual reality) predstavlja konačno proširenje ovog procesa za pružanje čistog informacijskog prostora napućenog nizom kibernetičkih automata ili podatkovnih konstrukata koji operateru pružaju visok stupanj realizma i potpunu senzornu uronjenost u umjetno okruženje.<sup>35</sup>

Izraz *cyberpunk* u popularnoj kulturi odnosi se možda i ponajviše na tehno-znanstvene fikcije izgrađene oko djela koja su napravili Katsuhiro Otomo, Shinya Tsukamoto, William Gibson, Ridley Scott i drugi autori koji su izgradili vizije futurističkih svjetova (cyber-prostora), koji uključuju širok raspon tehnološkog razvoja i uspostave novih struktura moći. Ona obično predstavljaju postapokaliptičnu, distopijsku i mračnu stranu tehnoloških vizija budućnosti, zajedno sa širokim rasponom post-ljudskih oblika koji imaju i teorijske i praktične implikacije.

Teoretski, cyberpunk žanr posljedica je filozofske i društvene teorije posthumanizma i transhumanizma, a praktično, on se pojavljuje kao jedan novi eksperimentalni modni stil kojeg pronalazimo posvuda, od urbane i supkulture mode koju primjećujemo u scenskim nastupima industrijske metal grupe Rammstein, do visoke mode u radovima modnih dizajnera kao što su Yohji Yamamoto, Tatsuro Horikawa, Rick Owens, Demna Gvasalia, Thierry Mugler i drugi.

---

<sup>35</sup> Featherstone M., Burrow R.,: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publication, London, 2000, str. 38-40

### 3.3. Japanska cyberpunk kinematografija

Koncept kiborga pretpostavlja da se granice između subjekata i njihovih tijela radikalno rekonfiguriraju. To znači da se ključne analitičke kategorije koje smo dugo koristili za strukturiranje našeg svijeta, a koje proizlaze iz temeljne podjele na „prirodno“ i „umjetno“, „biološko“ i „tehnološko“, „ljudsko“ i „neljudsko“ sada počinju zamagljivati onako kako je to pojasnila Donna Haraway.

Opseg i složenost promjena koje su u ljudskim životima uslijedile nakon uvođenja estetske kirurgije, uspona biotehnologije, genetskog inženjeringa i nanotehnologije, navode na razmišljanje da bi sljedeće generacije ljudi mogle vrlo lako biti posljednje u smislu njihova tradicionalnog postojanja. Ukoliko, sve veće prihvaćanje tehnoloških uređaja, estetske kirurgije i drugih povezanih tehnoloških intervencija za modificiranje tijela tijekom posljednjih desetljeća ukazuje na buduće trendove, tada će sljedećih 50 godina sa sobom donijeti radikalniju plastičnu kirurgiju, poput ugradnje moždanih implantata s računalnim čipom i umjetnih genskih modifikacija i načina reprodukcije.

Uvid u problematiku spajanja onog ljudskog s onim tehnološkim očituje se ponajviše i možda najradikalnije kroz japanske cyberpunk filmove 80-ih od kojih se kao najznačajniji ističu: „Crazy Thunder Road“ (1980.) redatelja Gakuryu Ishia, „Death Powder“ (1986.) režisera Shigeru Izumiyae, „Tetsuo: The Iron Man“ (1989.) producenta Shinye Tsukamota, „AKIRA“ (1988.) animatora Katsuhira Otomoa, te „Ghost in the Shell“ (1989.) animatora Masamune Shirowa.

U Japanu tijekom 1980-ih, filozofija postmodernizma isprva je uzeta kao najnovija varijanta modernizma. Doba majstora poput Ozua i Kurosawe već je bila stvar prošlosti. Nakon njih postavljalo se pitanje što bi se novo moglo stvoriti u Japanu. Za te godine smatralo se kako je jedina mogućnost novih filmova bila citirati starije filmove ili napraviti nekakav pastiš, no 1980-e označile su značajnu prekretnicu za japansku kinematografiju kao žanr koji je počeo istraživati zamršenost budućnosti koju pokreće tehnologija i potencijalne posljedice nastale spajanjem ljudi i strojeva što je savršeno išlo ruku pod ruku s Japanom kao centrom Tehno-orijentalizma.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Featherstone M., Burrow R.: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publication, London, 2000., str. 1-21



Japanske cyberpunk filmove 1980-ih karakteriziraju distopijski, futuristički i urbani ambijenti, koji često prikazuju sumorno i izgubljeno društvo, neobuzdani kapitalizam, korporativni sustav, te urbano propadanje okoliša kojeg su obuzele nove tehnologije. Ovi filmovi nude pogled na svijet u kojem je tehnologija transformirala svaki aspekt ljudskog života crpeći inspiraciju iz teorija posthumanizma i kibernetike, zajedno s književnim djelima poput onih Williama Gibsona i Brucea Sterlinga.

Poduprijeti enormnim tehnološkim napretkom u vlastitoj državi nakon stoljeća tvrdokorne tradicije, japanski cyberpunk producent, režiseri i animatori će kroz svoje radove predstaviti strah od budućnosti u kojoj tehnologija postaje opresivna, a korporacije kontroliraju svaki aspekt ljudskog postojanja. Ovaj žanr, u svojoj esenciji, odražava zabrinutost zbog dehumanizirajućih učinaka visoke tehnologije na ljudske živote kao i porasta korporativne kapitalističke moći.

Značajan aspekt japanske cyberpunk kinematografije je istraživanje nejasnih granica između stvarnosti i virtualnosti. Filmovi često prikazuju virtualne svjetove i kibernetički prostor koji se isprepliću sa stvarnim fizičkim svijetom, a protagonisti se bore sa svojim identitetom, preispitujući jesu li ljudi, strojevi ili oboje.

Zamagljivanje stvarnosti i virtualnosti u japanskim cyberpunk filmovima odražava rastuću fascinaciju s konceptom posthumanizma i potencijalnim posljedicama tehnološki integriranog društva. Istraživanje identiteta i neizvjesna razlika između fizičkog i digitalnog područja simboliziraju tjeskobu koja okružuje sve veće oslanjanje na tehnologiju i njezin potencijal da promijeni bit onoga što znači biti čovjek.

Japanski cyberpunk filmovi 1980-ih, tako, zadiru u egzistencijalističke i nihilističke teme. Likovi u ovim filmovima bore se s egzistencijalnim pitanjima o prirodi stvarnosti, smislu života i posljedicama nekontroliranog tehnološkog napretka. Osjećaj otuđenosti i očaja među likovima naglašava krhkost ljudskog stanja u hipertehnološki konstruiranom svijetu kakvog opisuje Jean Baudrillard.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> Inuhiko Y.,: *What is Japanese Cinema?*, Columbia University Press., New York, 2014., str. 163-181

Shinya Tsukamoto pojavio se kao neovisni režiser koji usudio suprotstaviti tradicionalnom japanskom snimanju filmova. „Tetsuo: The Iron Man“ je bio revolucionarni film, ne samo u smislu cyberpunk tematike, nego i obzirom da je snimljen uz skroman budžet s malom glumačkom postavom na ulicama Tokija. Objavljen 1989. godine, film označava prekretnicu u japanskoj filmskoj industriji prikazujući Tsukamotov hrabar i eksperimentalni filmski stil. Fuzija industrijskog body horora, cyberpunk estetike i nadrealnog pripovijedanja priskrbila mu je kulturni status i priznanje u suvremenoj japanskoj kinematografiji.

Ključni element u prihvaćanju Tetsua u inozemstvu bio je izraz „cyberpunk“ izveden iz naslova kratke priče američkog pisca znanstvene fantastike Brucea Bethkea iz 1983. godine. Bethkeova priča se odvija oko male skupine računalnih hakera u futurističkom gradu koji koriste prijenosna računala i internet kako bi manipulirali službenim podacima, bankovnim računima i vlastitim školskim ocjenama. Pojam cyberpunk s vremenom je počeo označavati podžanr znanstvene fantastike, kako u literaturi tako i u filmu, koji je istraživao ulogu ljudskog tijela u budućem urbanom svijetu kojim sve više dominira tehnologija.<sup>38</sup>

Tsukamotov film „Tetsuo: The Iron Man“ prati mučno iskustvo službenika čiji život poprima zastrašujući obrat nakon slučajnog susreta s misterioznim fetišistom metala. On počinje prolaziti kroz bizarnu tjelesnu transformaciju u kojoj komadi metala počinju infiltrirati u njegovo tijelo sve dok ga u potpunosti ne obuzmu. U filmu transformacija djeluje kao metafora za dehumanizirajuće učinke tehnologije, što je tematika koja se pojavljuje i u kasnijim Tsukamotovim radovima kao što su „Tetsuo II: Body Hammer“ (1992.), „Tokyo Fist“ (1995.), „Bullet Ballet“ (1998.) i dr.

Jedan od najupečatljivijih aspekata filma je Tsukamotov inovativni izvedbeni pristup. Snimljen u zrnatoj crno-bijeloj tehnici, film stvara dezorijentirajuću i klaustrofobičnu atmosferu, pojačavajući osjećaj nelagode i otuđenosti koje protagonist doživljava. Tsukamotova upotreba montaže, stop-motion animacija, brzine i slobodnih pokreta kamere u ruci kako bi stvorio dezorijentirajuće i intenzivno iskustvo gledanja, dodatno pojačava onostranu cyberpunk estetiku filma.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Mes T.,: *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*, FAB Press., England UK, 2005., str. 59-65

<sup>39</sup> Brown S.T.,: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010., str. 67-72

Tetsuo je prožet provokativnom i eksplicitnom erotikom koja dodatno briše granice između „užitka“ i „boli“, „ljepote“ i „gađenja“. On istražuje teme fetišizma, sado-mazohizma i seksualne represije, zadirući u mračne zakutke ljudske psihe. Svi ovi elementi pojačani su tehnologijom koja se ogleda u metalu i stvaraju uznemirujuće i intenzivno iskustvo gledanja, te izazivaju konvencionalne predodžbe ljepote i senzualnosti u kinematografiji.



Slika 4. „Tetsuo: The Iron Man“ 1989.

Film služi kao kritika suvremenog urbanog života i dehumanizirajućeg djelovanja tehnologije u postindustrijskom društvu preuzimajući distopijsku sliku svijeta u kojoj ono ljudsko djeluje hladno i mehaničko. Tsukamotoov prikaz urbanog propadanja i otuđenja odjekuje cyberpunk pokretom 1980-ih u kojemu se ljudsko tijelo sve više stapa s tehnologijom. Film je ubrzo postao globalni uspjeh i zaintrigirao međunarodnu filmsku scenu, posebice one koje zanima cyberpunk tematika i eksperimentalna kinematografija.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Mes T.,: *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*, FAB Press., England UK, 2005., str. 59-65

Uz film „Tetsuo: The Iron Man“, esencijalni su i cyberpunk filmovi japanskog redatelja i producenta Gakuryu Ishiia nastali nekoliko godina ranije a to su „Crazy Thunder Road“ iz 1980. godine i „Burst City“ iz 1982. godine. Radovi se smatraju temeljnim u japanskom cyberpunk žanru, a bilježe bit pobune motorističke punk-rock supkulture mladih koji su se pobunili protiv velikih korporacija, nametnutih normi i establišmenta unutar futurističkog, distopijskog i urbanog ambijenta. Oni lutaju neonski osvijetljenim ulicama Tokija u potrazi za slobodom te se sukobljavaju s opresivnim vlastima i njihovim nametnutim zakonima.

Ishii stručno prikazuje tjeskobu i razočaranje mladih protagonista, odražavajući frustracije i neizvjesnosti suvremene japanske mladeži tijekom ranih 1980-ih koji se suočavaju s tehnološkom transformacijom postindustrijskog društva. Upečatljivi vizualni elementi filma, pulsirajuća zvučna podloga, brze izmjene slika, modni stil u kojem se kao materijali kombiniraju metal i koža, nadopunjuju grubu pripovijest filma te dodatno naglašavaju osjećaj nestabilnosti koji prožima novi svijet. Njegovi filmovi zadiru u psihu likova, otkrivajući njihove ranjivosti, snove i težnje. Također, dotiče se tema ljubavi, prijateljstva, odanosti i želje za individualnošću unutar društva koje, kako se čini, ima za zadatak potisnuti takve želje.

Utjecaj Ishiijevih filmova može se vidjeti u kasnijim cyberpunk djelima u Japanu kao i na međunarodnoj razini. On nadahnjuje nove generacije producenata i režisera da istražuju futuristička, mračna i distopijska područja u kojima se isprepliću tehnologija i društvo.

Film „Death Powder“ objavljen 1986. godine je još jedan film koji je esencijalan za japanski cyberpunk žanr. U režiji Shigeru Izumiye, ovo neo-avangardno remek djelo predstavlja domišljatost i eksperimentalnost duha japanske kinematografije u kasnom 20. stoljeću.

Smješten u distopijsku budućnost, film se bavi propašću tijela i opsjednutošću tehnologijom, a radnja se vrti oko otkrića androida koji ima mogućnost ispuštanja misterioznog praha koji kada se udahne ima moćan halucinogeni učinak da preoblikuje um i svijest te uzrokuje mutacije tijela.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Brown S.T.,: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010., str. 60-64

Film odražava strahove i tjeskobe vezane uz nesputanu moć tehnologije i ljudsku želju da nadiđe svoja biološki zadana ograničenja. Android, koji se pojavljuje kao utjelovljenje tehnološke dominacije, izaziva osjećaj straha i ističe kontrast između ljudske krhkosti i hladne mehaničke prirode.



Slika 5. „Death Powder“ 1986.

U esenciji, „Death Powder“ se bavi intrinzičnom vezom između čovječanstva i tehnologije, odražavajući japansku kulturnu fascinaciju futurističkim elementima i naprednom tehnologijom. Sukob organskog i anorganskog tema je koja se ponavlja u japanskom cyberpunku, ona odražava duboko ukorijenjenu zabrinutost gubitka identiteta i erozije ljudskih osobina u digitalnom dobu.

Svi ovi filmovi dijele zajedničke teme transhumanizma, tjelesnog užasa, urbanog propadanja i psihološkog utjecaja napredne tehnologije na pojedince i društvo. Zajedno, oni čine jedinstveni podžanr unutar cyberpunka koji se fokusira na tjeskobu Japana, brzog napretka tehnologije i potencijalne dehumanizacije kao njene posljedice.

### 3.4. Japanski cyberpunk anime

Mladoj publici diljem svijeta, koja je bila oduševljena fenomenom cyberpunka, Japan je ubrzo postao nova obećana zemlja. Otprilike u isto vrijeme s izlaskom jednog od najutjecajnih cyberpunk filmova producenta Ridleya Scotta „Blade Runner“ (1982.), odvio se debi još jednog cyberpunk klasika, a to je japanska manga koja je objavljivana u časopisu „Young Magazine“ od prosinca 1982. do lipnja 1990. nazvana „AKIRA“ koju je animirao Katsuhiro Otomo. Mnogo prije nego što je pretvorena u anime koji je objavljen 1988. godine, manga verzija Akire bila je jedna od najsloženijih cyberpunk vizualnih narativa ikada stvorenih. Duga 2000 stranica, manga Akira je bila nevjerojatno djelo, i mnogi se slažu da do današnjeg dana njeno postignuće i utjecaj još nije nadmašeno, niti da će ikada biti.

Iako manga nije podložna kratkom sinopsisu zbog svojih složenih, paralelnih narativa i zapleta, te goleme skupine likova, cjelokupna bit njene priče već je poznata većini studenata japanske popularne kulture. Radnja je smještena u postapokaliptičnom Neo-Tokiju koji je izgrađen nakon razorne eksplozije koja je pokrenula III. svjetski rat. Vlada koja vrši bio-tehnološke eksperimente nad djecom kako bi kod njih postigla psiho-kinetičke sposobnosti nailazi na otpor aktivista koje predvodi Kaneda, vođa high-tech motorističke supkulturne bande zvane „The Capsuls“. Kulminacija radnje odvija se kada njegov prijatelj Tetsuo, kojeg je otela vlada, u potpunosti izgubi kontrolu nad svojim moćima i transformira se u tehno-organsku masu koja eksponencijalno raste i prožima sve pred sobom.

Akira simbolizira strah od moći, korupcije i posljedica poigravanja sa tehno-znanstvenim silama. On je prikazan kroz skupinu djece čije mutacije pokazuju paranormalne sposobnosti u rasponu od telekineze, telepatije do teleportacije nakon što su podvrgnuta velikom znanstvenom eksperimentu tajne vladine agencije. Kroz rad se višeslojevito obrađuju teme znanstvene oholosti, sintetičke evolucije, vjerskog fanatizma, maloljetničke delinkvencije, raspada obitelji i nemoći pojedinca da se odupre statusu quo.

Akiru je teško opisati riječima obzirom koliko su detaljni prizori kataklizme prikazani u animeu i mangi. Na isuviše genijalan i kreativan način, s izrazitim osjećajem za estetiku, Otomo prikazuje postapokaliptični i distopijski grad, njegovu arhitekturu i društvo, visokotehnološka postignuća i supkulture.<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Brown S.T.,: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010. str. 1-12

Vrlo malo umjetnika mange ili tvoraca animiranih filmova približava se Otomovoj sposobnosti da prikaže uznemirujuće scene destrukcije vizualizirane u tako prekrasnim kinematografskim detaljima koji evociraju potpuno razvijenu estetiku katastrofe i propasti.

Akira prikazuje Tetsuovu metamorfozu u kibernetički organizam, spoj biološkog i tehnološkog, spajajući organe i tkiva sa električnim kabelima i žicama, dijelovima strojeva i drugim metalnim krhotinama. Njegovu eksponencijalnu i čudovišnu transformaciju pukovnik Yamada, koji je dio vlade i predstavlja stariju generaciju, gleda u nevjerici.

U svojim bilješkama o produkciji, Otomo navodi kako je htio prikazati Tetsua kao novu vrstu postljudskog bića. Tako je Akira priča o radikalnim promjenama koje se događaju tijekom adolescencije kada su nečije tijelo i identitet tranzicijski, nestalni i fluidni, odnosno u stalnom stanju metamorfoze kao što je utjelovljeno u liku Tetsua.

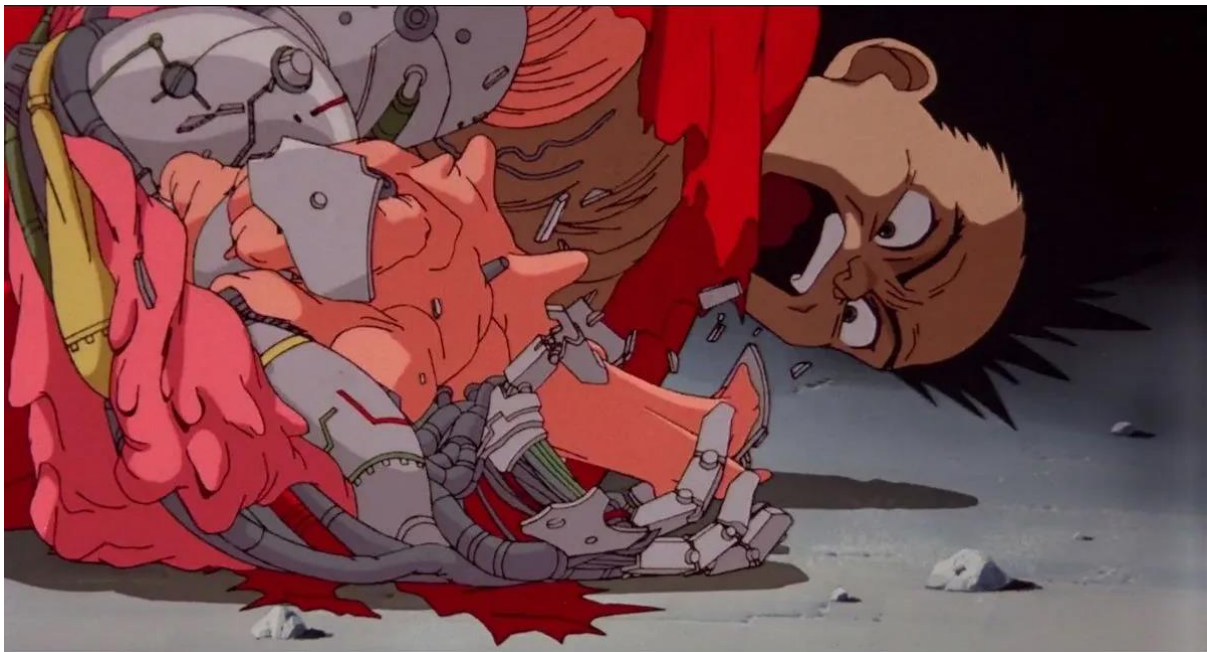
Prema ovom gledištu, dok se bori s liminalnim stanjem adolescencije, Tetsuo se opire pokušajima institucija i društva da ga oblikuju u nešto prihvatljivo, korisno ili poslušno, a njegovo monstruozno tijelo postaje mjesto mutacije koja se opire i nadilazi društvene klasifikacije i kategorije kojima ga podvrgavaju apstraktni strojevi društva u svrhu normalizacije, regulacije i manipulacije. Drugim riječima, mutirajuće adolescentno tijelo Tetsua odbija da njime bilo tko ili bilo što manipulira. Njegove nevjerojatne transformativne moći, kao i one drugih mutanata u Akiri, sugeriraju rušenje svih granica, osobito onih hijerarhijskih koje još uvijek karakteriziraju suvremeno japansko društvo.

Akira je priča o generacijskoj borbi. Ona poziva na otpor opresivnoj strukturi autoriteta koja vlada japanskim društvom sa svojom hijerarhijskom, karijerističkom i konzumerističkom ideologijom. Borba za vlast nad Neo-Tokijom simbolizira i generacijsku borbu tradicionalnih starijih generacija koji su odrasli obilježeni posljedicama II. svjetskog rata, i novih generacija koji pokušavaju pronaći svoj identitet i slobodu unutar nove ere obilježene tehnološkim napretkom i neoliberalnim kapitalizmom.

Postapokaliptični narativ koji se provlači kroz Akiru postavlja vječno pitanje kontrole oružja masovnog razaranja. Iz ove perspektive, djelo se tumači kao neka vrsta alegorije o nošenju Japana kao nacionalne države s tragedijom koja se dogodila u Hirošimi i Nagasakiju.

Destruktivna sila Tetsuovih telekinetičkih moći funkcioniše više kao izraz japanske ambivalentnosti prema nuklearnoj energiji u bilo kojem obliku nego njezino uzdizanje i slavljenje. 1980-e su bile godine procvata za japansko gospodarstvo, i bilo je dosta rasprava o tome što bi Japan trebao učiniti sa svojom novostečenom gospodarskom snagom. U krajnosti, Akira je alegorija socio-političkih borbi unutar poslijeratnog Japana.

Otomo se u ovom djelu bavi potencijalnom proizvodnjom novog oblika posthumanog bića. Ono je postignuto mutacijom ljudske DNK pomoću bio-inženjeringa. Metamorfoza Tetsua, tako, predstavlja snagu života koja uključuje život neizbježne evolucijske procese selekcije, mutacije i prilagodbe koji su sintetički generirani. Čovjek s toga mora naučiti odabrati vlastiti posthumani evolucijski put.<sup>43</sup>



Slika 6. Metamorfoza Tetsua, Akira 1988.

Kao što sugerira slika Tetsuovog izranjanja iz spleta nabujalog organskog tikva i tehnoloških krhotina, jedan od načina za razumijevanje ove mreže malih narativa koji čine djelo japanske cyberpunk kulture je u smislu ključnog koncepta u filozofiji Gillesa Deleuzea kojeg naziva „rhizome“, a koji se koristi za opisivanje nelinearne mreže u kojoj svaka točka može biti povezana s bilo kojom drugom točkom na bilo kojoj razini.

---

<sup>43</sup> Brown S.T.,: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010., str. 158-185



Tako, križanje heterogenih elemenata, stvari, stanja ili oblika organizacije dovodi do sklopa novog života ili postajanja čime se odupire tradicionalnoj ontologiji. Rizom opisuje višestrukost bez jedinstva, koja je decentrirana, nehijerarhijska i neteleološka. On nema stabilne jedinice, točke ili položaje, samo višestruke smjerove kretanja, linije slojevitosti, te promjene u dimenzijama.

Umjesto da prati povijest ili genealogiju, rizom nudi kartografiju koja preokreće pojam stabilnog modela i ocrtava kartu s više ulaza. On nudi horizontalnu sliku misli gdje se bilo što može povezati s bilo čim, tako, Akira potiče rizomatsko čitanje evocirajući procese nehijerarhijske povezanosti u smislu da njezini tumači stvaraju decentrirane veze s različitim manjim narativima.<sup>44</sup>

### **3.5. Globalni cyberpunk**

Kada govorimo o cyberpunk filmovima na globalnoj razini već pometnuti film Ridleya Scotta objavljen 1982. pod nazivom „Blade Runner“ ostavio je neizbrisiv trag u popularnoj kulturi, oblikujući žanr cyberpunka i pomičući granice pripovijedanja i vizualne estetike.

Film je, kao i mnogi drugi, smješten u high-tech distopijski Los Angeles, gdje se visoki neboderi izdižu nad prenapučenim ulicama, a neonska svjetla bacaju sjaj na pločnike natopljene kišom stvarajući jednu posebnu cyberpunk estetiku i atmosferu koju je teško opisati riječima.

Vizualna gustoća i složenost neo-urbane okoline koja neodoljivo podsjeća na Tokijo stvara dojam futurističke vizije svijeta. Blade Runner ne nudi jasne odgovore i zahtijeva da ga se aktivno gleda poput filma Stanley Kubricka „2001: A Space Odyssey“ (1968.).

Kako je u svojoj analizi vidi filmolog Scott Bukatman, središnja tema filma je promišljanje sintetičkog života u obliku replikanata. Umjetno generirana bića prožeta su emocijama, željom i težnjom za životom na jednak način kao i ljudi. To se ponajviše manifestira kroz lik Roya Battyja čiji monolog na samom kraju filma gledatelje ne ostavlja ravnodušnim. Replikanti, tako, osporavaju koncept „prirodnog čovječanstva“ dovodeći u pitanje što doista znači biti čovjek. Film oslikava doba u kojemu granice između „prirodnog“ i „umjetnog“ postaju nejasne, a implikacije umjetne inteligencije (A.I.), bio-inženjeringa i novih tehnologija dolaze sa moralnim i etičkim pitanjima koja zahtijevaju odgovore.

---

<sup>44</sup> Brown S.T.,: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010., str. 98-101

Analiza filma usmjerava pozornost na filmsko istraživanje androidne ljubavi kroz složen odnos između Deckarda, glavnog protagonista filma čiji je posao eliminirati replikante kojima je istekao rok trajanja, i Rachael, naprednog „Nexus 6“ replikanta koji se bori se vlastitim identitetom nakon što saznaje kako je on umjetno generiran. Ovo istraživanje želje, intimnosti i samosvijesti kod umjetnih bića dodaje slojevite dubine filmu koji potiče pitanja o prirodi svijesti i samoj suštini ljudskih emocija.

U cyberprostoru, gustoća središnjeg, unutarnjeg grada postala je analogija za raspršene matrice cirkulacije informacija i preopterećenosti. On predstavlja urbanizam ogoljen do svojih kinetičkih i monumentalnih bitnosti. Cyberprostor je preuveličao dezorijentirajuću vrtoglavicu grada putem neona, prenapućenosti i distopijske modne estetike. Kritičari cyberpunka težili su isticanju njegovih neo-urbanih pejzaža propuštajući dijalektiku između dva načina međusobno informirajućeg postojanja, urbanog i elektroničkog.

Cyberpunk film, kao i „film noir“ iz kojeg je djelomično potekao, definiran je svojim tonom i stavom koliko i svojim ikonama i narativnim strukturama. Njegovo visokotehnološko urbano okruženje je zagušeno i zbunjujuće, ali i uzbudljivo. Komunikacije i informacijski mediji odredili su njegovu budućnost, a gustoća informacija njegov stil. Cyber-urbanizam *Blade Runnera* preuveličava prisutnost masovnih medija, izazivajući osjećaj nestvarnosti i sveprisutnog spektakla. Ogromni reklamni video-zaslone dominiraju krajolikom stvarajući čistu znakovnu vizualnu komunikaciju kakvu u svojoj semiotici opisuje Roland Barthes.<sup>45</sup>

Filozofske zamršenosti nastale u doba tehnosfere prikazane su u još jednom kulturnom cyberpunk filmu nazvanom „*Matrix*“ iz 1999. godine. Film je brzo postao globalni kulturni fenomen osvajajući publiku svojom fascinantnom pričom, revolucionarnim vizualnim efektima i intrigantnim istraživanjem egzistencijalnih tema koje su produkt posthumanizma.

Kako u svojoj knjizi „*The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*“ navodi William Irwin, *Matrix* je razrađena simulacija koju su osmislili strojevi kako bi držali ljude pod kontrolom i koristili kao izvor toplinske energije. Film ispituje prirodu stvarnosti propitujući autentičnost naših iskustava i percepcija oslanjajući se na filozofske utjecaje u rasponu od Platonove alegorije špilje, Descartesovih meditacija, do Baudrillardovih pojmova simulacije i simulakruma.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> Bukatman S.,: *Blade Runner*, BFI Palgrave, London, 2012., str. 70-95

<sup>46</sup> Irwin W.,: *The Matrix and Philosophy*, HarperCollins Publishers, New York, 2002., str. 53-55

Film istražuje egzistencijalne teme svrhe, autentičnosti, osobnog identiteta te sukoba između slobodne volje i determinizma. On zadire u transformativno putovanje protagonista koji se naziva Neo, a on ima za cilj spasiti ljudsku rasu od ropstva strojevima i umjetnoj inteligenciji (A.I.). Poruka „Probudi se Neo.“ koja se pojavljuje na sučelju njegova osobnog računala je implikacija da sami ispitamo vlastitu stvarnost posebice u doba tehnosfere. Ono što Matrix čini izuzetnim za cyberpunk žanr je slojevita međupovezivost cyberpunk karakteristika. U nekoliko scena, na samom početku filma, pojavljuje se računalna tehnologija, knjiga Jeana Baudrillarda „Simulakrumi i Simulacija“ (1983.), preciznije poglavlje „O Nihilizmu“, neo-gotički klub u kojemu u pozadini s tehno-elektronskim prizvukom svira pjesma „Dragula“ metal benda Rob Zombie, dok su likovi odjeveni u futurističke crne kombinacije koje su izražene posebnim sintetskim materijalima poput vinyla i PVC-a.



Slika 7. Rammstein, Sydney 2001.

Cyberpunk kultura, koja je nastala djelovanjem filozofije posthumanizma i transhumanizma na literaturu, film i anime, tako se proširila i ostalim medijima poput glazbe, mode i video igara. Ona se ponajviše primijeti u scenskim nastupima industrijske metal grupe Rammstein koja je svoj prvi album pod nazivom „Herzeleid“ objavila u rujnu 1995. godine upravo u vrijeme formiranja cyberpunk kulture, estetike i mode kakvu poznajemo danas. Na tragu još jednog cyberpunk filma koji oslikava postapokaliptičnu i distopijsku budućnost, a to je „Mad Max“ iz 1979. godine, Rammstein u svojim nastupima često koristi vatru, pirotehničke eksplozije, kostime izrađene od metala, lasere i high-tech uređaje.

## 4. JAPANSKA CYBERPUNK MODA

### 4.1. Zaokret u paradigmi

Kako bi suvremenu modu razumijeli kao kreativni dizajn tijela moramo početi od francuskog teoretičara Rolanda Barthesa i njegove utjecajne knjige s dalekosežnim implikacijama koju je 1957. godine objavio pod nazivom „Système de la mode“ ili „Sustav mode“. U njoj se po prvi puta pojavljuje misao o autonomiji mode koja više nije puki rezultat društvene dinamike modernoga kapitalizma kako su je svojim sociologijskim teorijama uspostavili Georg Simmel i Thorstein Veblen.

Umjesto tradicionalnog, klasno–socijalnog pristupa, susrećemo se s obratom paradigme u onome što je bit mode, a ona se sada mora razumjeti kao složeni sustav znakova u kojem dominira slika. Tako, kultura ima odlučujuće značenje referencijalnog okvira u kojemu je temeljni pojam komunikacija. Barthes u modu uvodi diskurs poststrukturalizma, koji je zajedno s postmodernizmom od 1960-ih do 1980-ih godina bio vodeći teorijski smjer u društveno-humanističkim znanostima. Ideja je to disolucije svih dotadašnjih temeljnih ideja filozofije, sociologije, antropologije s pojmovima koji su povezivali prirodu, čovjeka, društvo, Boga i povijest. Na mjesto tvrdokorne strukturalne tradicije nastupa promjena, a na mjesto kontinuiteta dolazi postmodernost i diskontinuitet, te čitav niz novih pojmova koji su preuzeti iz informatike i kibernetike.

Potrebno je jasno pojasnit zašto se suvremena teorija mode sastoji od mnoštva pravaca i disciplina koje se znanstveno bave ovim fluidnim fenomenom i potrebno je pronaći logiku obrata kako bi razumjeli da je moda današnjice rezultat složene zbilje života i da se njezina autonomnost nalazi u sprezi znanosti, umjetnosti i tehnologije. S toga, konstrukcija novih svjetova koji počivaju na tehno-znanstvenim temeljima odbacuju tradicionalno shvaćanje mode kao puke primijenjene umjetnosti.

Obrat počinje sa semiotičkim pristupom modi koji egzistira kao znak kulturne promjene, s tim da sada nad jezikom dominira slika. Moda se proizvodi i stvara kao estetski objekt (*ready made*), kao apstraktni pojam (koncept), te kao medijska konstrukcija tijela (događaj). Ona interaktivno djeluje između sudionika procesa kako bi nastalo nešto „novo“, s druge strane tradicionalno shvaćenoga društva, kulture i tijela.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Paić Ž., Purgar K.: *Teorija i kultura mode*, Zagreb, TTF, 2018. str. 11-22

Teorija mode je, tako, suočena s pitanjem o kraju ideologije, kao i o kraju povijesti. Transformaciju mode iz njene klasno-socijalne forme u spektakl najbolje ističe neomarksistički teoretičar i neoavangardni umjetnik Guy Debord u svojoj knjizi „Društvo spektakla“ iz 1967. godine. Kritika je to suvremene potrošačke kulture i fetišizma, kulturne homogenizacije te masovnih medija. Slike su, kaže Debord, istisnule istinsku ljudsku interakciju, s toga je društveni odnos među ljudima posredovan slikama.

Kultura kao spektakl dokazuje da se mora preispitati pojam ideologije. No, to više nije moguće bez medijske slike svijeta u kojem moda ima gotovo presudnu ulogu začaravanja i fascinacije. U suvremenoj modi više ništa ne ostaje skriveno, sve je providno, dostupno i uronjeno u hiperrealnu stvarnost bez dubine. Ona, nakon postmodernizma i poststrukturalizma, traga za novim značenjima putem performansa, konceptualnosti, antimodnih i kontrakulturalnih pokreta, koji ruše tradicionalno uspostavljene norme ljepote i estetike putem šoka, provokacije i eksperimenta.

Jean Baudrillard, tvorac pojmova „simulakrum“ i „simulacija“, kao jedan od najznačajnijih teoretičara postmodernoga obrata od društva spram kulture, 1968. godine u časopisu „Communication“, iznio je promišljanja koja će utjecati na čitavu paradigmu mode. On najavljuje prevlast novih informacijsko-komunikacijskih tehnologija, kraj povijesti, uspostavu kulture potrošnje i medijski konstruiranog spektakla, te preobrazbu svijeta u sustav kojeg će opisivati fluidnost, promjena i prolaznost.

Dakle, kako bi pojasnili postmodernu promjenu paradigme i transformaciju mode, nema dvojbe da se moramo okrenuti ka filozofiji koju su oblikovali pojmovi dekonstrukcije Jacquesa Derridaea, pojam razlike i ponavljanja Gillesa Deleuzea, te pojam označitelja, znaka i označenog Rolanda Barthesa. Ovu uspostavu novih misaonih sustava možemo skupno nazivati *poststrukturalizam*, i nemoguće je pristupiti suvremenoj modi bez poznavanja zaokreta od vladavine društva nad kulturom, do vladavine kulture spektakla, velike potrošnje, masovnih medija, i posljedično, tehno-znanstvene konstrukcije stvarnosti.

Postmodernu teoriju mode moguće je analizirati antimodnom odjećom *punk* stila koji uspostavlja jedan novi identitet tjelesne inskripcije u kojem se očituju znakovi poststrukturalizma. Oni, za Baudrillarda, potiču razgradnju tradicije i preklapanje „neo“ i „retro“ tendencija u modnom diskursu.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Paić Ž., Purgar K.: *Teorija i kultura mode*, Zagreb, TTF, 2018. str. 22-24

No, kada je riječ o pravcima misaonih orijentacija, kao rezultat traganja za razlikom i drugošću, te preispitivanju povijesno uspostavljenih hijerarhijskih normi, filozofija koja se proteže djelima Jacquesa Derridae rezultirati će jednim od najznačajnijih modnih stilova na kraju 20. stoljeća. Riječ je o pokretu dekonstrukcije u modi, koji se 1980-ih godina povezuje uz japanske modne dizajnere Yohji Yamamota, Rei Kawakubo i Issey Miyakea.

Suvremena teorija mode morala je otpočeti misliti autonomno. Ona se više ne može jednostavno izvoditi iz društveno-humanističkih znanosti poput sociologije, antropologije i psihologije te kulturalnih studija i feminizma. Suvremene teorije znanosti se više ne pokoravaju tradicionalnom sustavu pojmova, nego se transformiraju u tehnogenetske procese konstrukcije nove prirode. S toga, ne samo da moda više ne može biti izuzeta od svekolikog tehnologiziranja, estetiziranja i dizajniranja života, nego možemo reći da je uplitanje novih tehnologija u ljudski život možda i najočitije upravo u području mode.

Suvremena umjetnost i dizajn, kao i svekoliki čovjekov život više ne može pobjeći od utjecaja tehnoloških znanosti i kibernetike. Novi postulati izvedeni su iz procvata novih informacijsko-komunikacijskih tehnologija i estetike koje je usmjerena na pitanje umjetne inteligencije (A.I.) i virtualne stvarnosti (V.R.). 1990-ih godina uspostavom novog digitalnog doba i sveopće kibernetizacije života, te zamagljivanjem granica između virtualnog i stvarnog, paradigma mode zauvijek će napustiti poveznicu društva i kulture i preći u tjelesni spektakl sadržan u slici koji formira medijsku konstrukciju stvarnosti.

S toga, možemo reći kako se moda u svojem novom liku preobražava u performativno-konceptualni događaj, dizajn samoga života kojeg čine sinkretičnost, hibridnost i eklektičnost, te otvoreni događaj transgresije tijela. Umjesto forme mode u središte pozornosti postavlja se slika, a ona je još više ubrzana u postmodernom kapitalizmu estetizirane potrošnje. Tako se suvremena moda u estetiziranom kapitalizmu pokazuje s onu stranu svih postojećih granica umjetnosti i znanosti, tehnologije i tijela.

Moda u svojoj suvremenosti odvija se u ubrzanom povijesti društvenog i kulturnog napretka kojim dominira slika. U doba tehnosfere, slika gubi njen povijesni mimetičko-reprezentacijski okvir, s toga se ona više ne može shvatiti analogijom povijesti umjetnosti nego su potrebne neke nove, multidisciplinarnе, nadogradnje kakve nude William Mitchell i Gottfried Boehm.<sup>49</sup>

---

<sup>49</sup> Paić Ž., Purgar K.: *Teorija i kultura mode*, Zagreb, TTF, 2018. str. 24-29

Suvremeni teoretičari kulture smatraju kako je kapitalizam 21. stoljeća informacijski, kognitivno i estetski određen, te da se te karakteristike ogledaju upravo u modi. Ona s toga više nije puki kulturni dodatak ekonomskoj vrijednosti nego totalna implozija informacija.

Pojam fiksnoga identiteta se srušio poput kule od karata. Izloženost tijela promjenama koje se danas razvijaju kroz tehno-znanstvene paradigme posthumanizma i transhumanizma znače nove postavke koje dolaze analizom onog „neljudskog“ u sintetičkom obliku umjetnoga života (A.L.). Moda se više ne odnosi samo na odjeću i odijevanje tijela. Suvremeni prostor njenog djelovanja uspostavlja se kroz dizajniranje sustava i okoline estetskih objekata koji uključuju i ljudsko tijelo. Paradoksalno je da se moda u svojem oslobađanju od hijerarhijske tiranije društva i kulture iznova traumatski ubacuje u novi niz praksi žrtvovanja tijela s krajnjim ciljem radikalne ekscentričnosti i ekstravagancije. U novom svijetu, njena sudbina leži u slobodnome robovanju željama suvremenoga čovjeka, a on tehno-znanstvenoj konstrukciji stvarnosti.<sup>50</sup>

#### 4.2. Transformacija mode

Poznato je kako su 80-ih godina prošlog stoljeća japanski modni dizajneri Yohji Yamamoto, Rei Kawakubo i Issey Miyake napravili revoluciju u Pariškom modnom sustavu i zauvijek promijenili način na koji promišljamo modu. Oni su uspjeli uzdrmati povijesno etabliranu prijestolnicu mode te postaviti temelje za nove stilove i pokrete među kojima njeno tradicionalno poimanje više nema mjesta.

Kako bi se postigla revolucija u modi bilo je potrebno sudjelovati u francuskom modnom sustavu koji je sa sobom nosio društveni, ekonomski i simbolički kapital. Korištenje Pariškog modnog sustava bilo je presudno za učinkovitost japanskih dizajnera nakon kojih su termini „anti-moda“ i „avangardna moda“ postali ključni za razumijevanje suvremene mode.

Značaj japanske revolucije u pariškoj modi bitno je određen povijesnim karakterom japanske mode. Tradicionalnu japansku estetiku povijesno definira minimalizam, jednostavnost, skromnost i povezivost s prirodom. To je *wabi-sabi* estetika koja uvelike proizlazi iz zen-budističke filozofije koja vidi ljepotu i sublimaciju u nesavršenosti, nepostojanosti i nepotpunosti. Japanski dizajneri su, tako, inspiraciju tražili u svojoj bogatoj kulturnoj baštini tradicionalnim odjevnim predmetima, poput kimona, yukate i hakame, koji su utjelovili elegantnu jednostavnost i bezvremensku ljepotu.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Paić Ž., Purgar K.: *Teorija i kultura mode*, Zagreb, TTF, 2018. str. 29-31

<sup>51</sup> Kawamura Y.: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004., str. 125-129

Jednostavna izrada i posvećenost detaljima u odjevnim predmetima postali su zaštitni znak japanske mode koja se razlikovala od luksuznih, raskošnih i glamuroznih predmeta Zapadnih modnih kuća.

Povijesno poimanje avangarde podrazumijeva kohezivnu skupinu umjetnika koji imaju snažnu predanost ikonoklastičkim estetskim vrijednostima i koji odbacuju popularnu kulturu i njen životni stil. Oni su općenito u suprotnosti s hijerarhijskim, tradicionalnim i dominantnim društvenim vrijednostima ili ustaljenim umjetničkim konvencijama. Yamamoto, Kawakubo i Miyake, na krilima postmodernizma i posukturalizma, pobunili su se protiv ustaljenih normi koje su činile modu. Smatrali su važnim ne biti ograničen tradicijom, običajima ili zemljopisnim granicama, te biti oslobođen od bilo kakvih utjecaja u izražavanju oblika, boja i tekstura.

Umjetnički pokret može se smatrati avangardnim ukoliko u svojem pristupu estetskom sadržaju redefinira umjetničke konvencije, koristi nove umjetničke alate i tehnike, te mijenja prirodu umjetničkog predmeta. Sve se ovo odnosi na stil kojeg su zajednički stvorili japanski dizajneri 80-ih godina kada su u potpunosti napustili tradicionalne konvencije izrade i promišljanja odjeće i odijevanja, kao i samog poimanja tijela i tjelesnosti.

Oni su reinterpretirali Zapadne krojačke konvencije kreirajući različite načine nošenja odjavnog predmeta, poput tri rukava ili dva otvora za vrat, ostavljajući nositelju da odluči koji rukav ili otvor želi koristiti. Također su redefinirali kako odjeća izgleda ili može izgledati putem asimetričnih, voluminoznih i predimenzioniranih krojeva, monokromatičnih i akromatskih boja, te nedovršenih i sintetičkih tekstura.

Nadalje, japanski dizajneri su redefinirali samu prirodu Zapadnjačke odjeće. Ona je povijesno usko krojena, na način da ističe obrise i obline ženskog tijela te ga na taj način seksualizira, čini površnim, i posljedično, postavlja u podređen položaj. Yamamoto, Kawakubo i Miyake predstavili su široke, prekomjerne odjevne predmete, tamnih boja i grubih tekstura, bez tradicionalne izrade, s izmještenim ušticima, mjestima za kopčanje i minimalnim dodacima. Predmeti su bili skromnog i jednostavnog oblika, a mogli su ih podjednako nositi i muškarci i žene. Na taj način, dovedene su u pitanje konvencije ne samo konstrukcije odjavnih predmeta nego i sami normativni mode.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Kawamura Y.,: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004., str. 129-131



Oslobođeni od indoktrinirane Zapadne tradicije i konvencije, japanski dizajneri bili su predodređeni da pomaknu granice i postave nove modne standarde. Njihova moda bila je rodno neutralna ili *unisex*. Rodne uloge određene su samo normama i propisima koje je kroz povijest određivalo društvo. Japanska odjeća dekonstruira tradicionalno poimanje klasnih i rodni razlika unutar modnog sustava. Odjeća koja je kroz povijest određivala društveni položaj pojedinca, kao i normativnu rodnu specifičnost, sada biva u potpunosti osporena odjećom koja je klasno-socijalno i rodno neodređena.

Primjerice, odjeća Rei Kawakubo dizajnirana je s namjerom da izgleda iznošeno i nedovršeno, izazivajući tako Zapadnjačke predodžbe o načelima i savršenstvu. Modni novinari su na nju isprva gledali s odbojnošću nazivajući je „Hiroshima chic“, no kada su shvatili kako je njen rad savršen sažetak postmodernizma primijenjenog na modu umjesto odbojnosti nastupilo je oduševljenje i divljenje.

Proizvodni i tehnički proces odjevnog predmeta je više-manje standardiziran, ali ne postoje zakoni koji reguliraju proces proizvodnje odjeće. Ne živimo u eri u kojoj se proces proizvodnje odjeće podčinjen cehovskom sustavu. Tkanine su, tako, postale vrlo važan element u japanskom dizajnu, a japanski avangardni dizajneri eksperimentiraju s materijalima koji se dobivaju miješanjem prirodnih i sintetskih vlakana s posebnim načinima tretmana. Nema pravila o tome što se može ili treba koristiti kao materijal. Sve može biti tkanina za odjeću sve dok je bezopasna. Za Kawakubo proizvođači tekstila igraju značajnu ulogu u izradi kolekcije jer se osebujni karakter njezine odjeće može pratiti unatrag do odabira konca kojim će se tkati materijal od kojeg će kolekcija biti izrađena.

Još 1976. godine, Issey Miyake započeo je svoj koncept pod nazivom „A Piece of Cloth“, koji je predstavljao odjeću izrađenu od jednog komada tkanine koji bi u cijelosti prekrivao tijelo. Ideja je bila napraviti odjevni predmet bez trošenja materijala, a realizirana je šivaćim strojem kojim je upravljalo računalo. Odjeća se mogla izraditi u velikim količinama s minimalno otpada, a cilj je bio minimizirati otpad i iskoristiti sav preostali materijal. Za izradu plisiranih haljina, koje se mogu sklopiti i rasklopiti poput origamija, korištene su nove tehnologije poput 3D skeniranja tijela, ultrazvuka i strojeva za glačanje koji su kombinirali visoku temperaturu i vodu. Sve one bile su predstavljene na njegovoj izložbi pod nazivom „Making Things“ 1999. godine u Parizu.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Kawamura Y.,: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004., str. 131-135

Svaka tradicija sa sobom nosi određenu estetiku prema kojoj se ravna standard umjetničke ljepote i sublimacije. U Zapadnoj metafizici pojam mode sinonim je za pojam ljepote, s toga napad na tradicionalnu modnu konvenciju postaje napad na estetiku koja je s njom povezana. Rušeći Zapadne estetske norme, japanski dizajneri su zauvijek promijenili paradigmu mode i učinili je autonomnom nakon višestoljetne podčinjenosti.

Neki su Francuzi to shvatili kao uvredu i napad ne samo na vlastitu estetiku nego i na postojeći raspored rangiranih statusa, sustav stratifikacije u modi, te hegemoniju francuskog sustava. Japanski koncept ljepote i uzvišenosti koji se razlaže u asimetriji i nedovršenosti, u nepravilnim teksturama i akromatskim bojama zauvijek je promijenio modu.

U ožujku 1983. godine, Kawakubo je putem svog brenda „Comme des Garçons“, predstavila kolekciju koja je uključivala kapute koji su bili predimenzionirani i četvrtasti. Krojevi nisu imali tradicionalno prepoznatljive linije, forme ili siluete, a mnogi su imali pogrešno postavljene revere, gumbe i rukave. Materijali su bili slojeviti i neusklađeni, dok je izgled dodatno pojačan rupama, rezovima, čvorovima i naborima. Boje su bile tamne i zagasite, a prevladavala je crna boja koja se dodatno isticala grubim teksturama koje su dobivene miješanjem prirodnih i sintetičkih vlakana.

Manekenke koje su nosile ovu kolekciju imale su nepravilno svezanu kosu, razmazanu ili krivo nanesenu šminku odbacujući tako stereotipe ženstvenosti i seksipila te zamagljujući granice između rodnih kategorija. Poput Yamamota i Miyakea, Kawakubo nikada nije imala namjeru šokirati, iako su njezin rad često smatrali ekstravagantnim i šokantnim u postmodernističkom smislu.

Pripadnost francuskom modnom sustavu bila je neizbježna stavka obzirom da je on simbolički kapital mode. Ono što su japanski dizajneri učinili doživljava se kao dekonstrukcija mode koja označava kolaps simboličkih hijerarhija i redefinira cjelokupan sustav odijevanja. Moda je kolektivna aktivnost, a rušenje konvencija nije individualan zadatak. Oni su zajedno obavili možda i najvažniji podvig od svih, a to je da su oduzeli moć Zapadnom modnom sustavu koji je stoljećima imao moć odlučivati, suditi i nametati estetiku i kreativnost.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup> Kawamura Y.,: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004., str. 135-147

### 4.3. Japanski cyberpunk dizajneri

Zahvaljujući japanskoj dekonstrukciji u modi koja se odvila 80-ih godina prošlog stoljeća u Parizu uspostavljena je platforma za novu generaciju dizajnera koji će istupiti korak dalje u kreativnom i eksperimentalnom smislu. Transformaciju modne paradigme, izvedbenosti i modnog sustava iskoristiti će novi val japanskih dizajnera poput Masahira Nakagawe, Tatsura Horikawe i Junye Watanabea, koji će u suvremenu modu 1990ih i ranih 2000ih uvesti jedan novi modni stil koji povezuje filozofiju posthumanizma i cyberpunk kulturu koja se 1980-ih godina afirmirala kroz literaturu, anime i film.

Posthumana moda rezultat je nove tehno-znanstvene konstrukcije stvarnosti koja postepeno prožima okolni svijet putem slike. U njoj je naglasak stavljen na čovjeka koji se susreće sa novim, tehnološki konstruiranim svijetom, te posljedično egzistencijalnim pitanjem početka kraja. To će se uvelike odraziti na modni dizajn, s toga je potrebno unutar teorijskog okvira posthumanizma analizirati nova estetska dostignuća.

Suvremeni japanski modni dizajneri, kao i njihovi postmoderni prethodnici, stvaraju jedan novi jezik u svijetu dizajna sa svojim kolekcijama koje oslikavaju futuristički, distopijski i postapokaliptični svijet, u kojemu nove tehnologije (high-tech), kibernetika i bio-inženjering, na ovaj ili onaj način, spajaju dualističke svjetove onog ljudskog i neljudskog, organskog i anorganskog. To će rezultirati jednom novom tehnološki konstruiranom estetikom koja stvara jedan novi vizualni jezik. Njihov rad naglašava da se pojam „posthumano“ odnosi na ljudsko biće koje u isto vrijeme egzistira i u biološkom i u tehnološkom svijetu, s tim da se u suvremenosti razlike između ta dva svijeta zamagljavaju.

Posthumanizam se odnosi na povijesno vrijeme u kojem je čovjek decentriran tehnološkim razvojem. On postavlja hipotezu o čovjeku kao subjektu koji je postavljen u vrijeme neviđenog tehnološkog razvoja, krize klimatskih promjena i apsolutnog neo-liberalnog kapitalizma. Tradicionalno, ono neljudsko se odnosilo na biljke ili životinje, no danas se ono neljudsko podjednako odnosi na tehnološki ili anorganski svijet robotike, umjetne inteligencije (A.I.) i umjetnog života (A.L.). U slučaju mode, kako je predstavljaju japanski cyberpunk dizajneri, ono „neljudsko“ se infiltriralo u svaki aspekt čovjekova vizualnog identiteta putem high-tech gadgeta, industrijskih materijala poput metala, aluminija i kroma, sintetičkih materijala poput vinyla, PVC-a i poliamida, dekonstruiranim siluetama, te zagasitim tamnim bojama neogotičkog stila.

Analizirajući modne kolekcije japanskih cyberpunk dizajnera primijetiti ćemo sve filozofske principe posthumanizma i transhumanizma te sve karakteristike cyberpunk kulture koja se 80-ih godina 20. stoljeća razvila kroz literaturu, anime i film.

Mashiro Nagakawa, zajedno sa suradnikom Azechi Licom, osnivač je modnog brenda pod nazivom „20471120“, čije ime „20. studeni 2047.“ unaprijed označava futuristički dizajn. U autobiografskom manifestu kojeg su izdali u prosincu 1997. godine, dizajnerski dvojac ističe kako je brend, koji je osnovan u Osaki a koji je ubrzo zavladao ulicama Tokija, inspiriran dizajnerskom kućom „Comme des Garçons“ dizajnerice Rei Kawakubo, cyberpunk filmovima poput Akire (1988.) i Blade Runnera (1982.), te novim tehnologijama koje su se tih godina počele uvelike isprepletati sa svakodnevnim čovjekovim životom.

Nakagawa ističe kako je zamišljao 2047. godinu kao godinu u kojoj će svijet prevladati različitosti te u kojoj će ekstravagantni individualizam i osobni identitet napredovati usporedno s računalnom tehnologijom. On koristi brojke za naziv brenda kako bi izrazio promjenu, različitost, budućnost i kreativnost. Nakon što su otvorili svoje poslovnice u Tokiju i prvi put prezentirali svoju kolekciju u sezoni proljeće/ljeto 1995. godine, njihova moda postala je popularna među mladima koje je zaintrigirao futuristički i distopijski karakter njihove odjeće.<sup>55</sup>



Slika 8. „20471120“ Autumn/Winter 1998.



Slika 9. „20471120“ Autumn/Winter 1998.

<sup>55</sup> Mitchell L.,: *The cutting edge; fashion from Japan*, Powerhouse Publishing, 2005. str. 45-76.

Cyberpunk moda koju je 1990-ih afirmirao dizajnerski dvojac Nagakawa i Lica, mogla se lako prepoznati u okrugu Harajuku koji je poznat kao modno sjecište Tokija. Način na koji su privukli toliku pažnju jest vlastita sposobnost da modne revije pretvore u performans i posvemašni spektakl održavanjem zajedničkih događaja s cirkusom Kinoshita te zabavnim parkom Hanayashiki u Asakusi. Oni su privukli pozornost publike prodajom ulaznica široj masi umjesto tradicionalno pomno odabranom i privilegiranom establišmentu. Njihova kolekcija proljeće/ljeto 1998. pod nazivom „YIKES“, održana je na heliodromu Tokyo Bayside Squarea, i bila je to najspektakularnija „20471120“ revija koje je privukla preko 5000 posjetitelja.

Revija održana 20. studenog 1997. u Tokiju, ostavila je neizbrisiv trag u svijetu mode. Ona kolažnom tehnikom povezuje visoki kapitalizam i supkulture, nove tehnologije i mitologiju, glazbu i film. Početak revije otvara kratki animirani film nakon kojeg se putem helikoptera spuštaju prvi modeli koji iz njega izlaze na koturaljkama. Iza njih se ubrzo pojavljuju modeli s futurističkim oglavljima i tehnološkim napravama, u dekonstruiranim, tamnim ili fluorescentnim odjevnim kombinacijama koje su napravljene od različitih sintetičkih materijala. Zajedno s modelima na reviji se pojavljuju minijaturni motocikli, klauni, performer i na štulama, čudovišta, astronauti, dinosauri i na kraju biznismeni u asimetričnim odijelima s aktovkama. Cijela revija karakterizirana je kaotičnom energijom, brzinom i masovnošću, a atmosferu dodatno pojačava umjetna kiša, dim, pirotehničke eksplozije i vatromet, te glazbena podloga koja povezuje metal, tehno i punk-rock glazbu.<sup>56</sup>



Slika 10. „20471120“ S/S 1998. „YIKES“

<sup>56</sup> Mitchell L.,: *The cutting edge; fashion from Japan*, Powerhouse Publishing, 2005. str. 76-77.



Crpeći iz inspiraciju iz cyberpunk filmova, animea i filozofije posthumanizma, modni brend „20471120“ oslikava društvo budućnosti kojem bi tehnologija mogla odrediti supkulturne identitete. Njihov utjecaj na suvremenu japansku modu bio je nemjerljiv, tako će modni brend koji zastupa iste principe osnovati i Tatsuro Horikawa 2001. godine pod nazivom „Julius\_7“.

Junya Watanabe, učenik dizajnerice Rei Kawakubo, također kroz svoj dugogodišnji rad spaja područja tehnologije i stila. Ubrzo nakon što je 1984. godine diplomirao na Bunka Fashion Collegeu u Tokiju, započeo je svoj rad kao dizajner modne kuće „Comme des Garçons“ u kojoj je uz svoju mentoricu razvio eksperimentalni stil s nekonvencionalnim idejama.

Kako navodi teoretičarka mode Yuniya Kawamura on predstavlja svoju prvu kolekciju u jesen 1992. godine u Parizu, no ona se odmah razlikovala od klasičnog neo-avangardnog izgleda modne kuće Comme des Garçons. Činilo se kako će u svojim radovima Watanabe otići korak dalje u dekonstruktivnom dizajnu uključujući nove tehnologije, gotičku punk-rock estetiku kakvu smo uvidjeli u japanskim cyberpunk filmovima poput „Crazy Thunder Road“ (1980.), sintetske i industrijske materijale poput PVCa i metala, kako bi kreirao jedno novo tijelo.<sup>57</sup>



Slika 9. Junya Watanabe F/W 06



Slika 10. Junya Watanabe F/W 22

<sup>57</sup> Kawamura Y.,: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004., str. 102-105

Njegov rad se temelji na eksperimentiranju i beskrajnom prerađivanju odjevnih predmeta u nove konstrukcije. Ono što ga izdvaja je gotovo znanstveni pristup u seciranju i katalogiziranju različitih oblika materijala. Watanabeove kolekcije istražuju geometrijske strukture izvedene u poliuretanu, materijalu koji se češće koristi u industrijske svrhe poput izrade interijera automobila. Presavijena, stegnuta i valovita tkanina koja je izrađena pomoću novih tehnologija spiralno se okretala oko tijela modela te tako postala odjeća.

Nakon izuzetno uspješne kolekcije pod nazivom „Function and Practicality“ iz 1999. godine u kojoj je Watanabe postavio simuliranu kišu i prikazao svoje futurističke vodootporne materijale uslijedila je kolekcija pod nazivom „Techno Couture“ prikazana 2000. godine u kojoj se fokus prebacio s vode na zrak. Unatoč njegovom eksperimentiranju s volumenom prethodnih godina ova kolekcija je podignuta na jedan viši nivo koristeći tehnologiju 3D printa sintetskih materijala.

Njegov suvremeni rad ide korak dalje u predstavljanju cyberpunk estetike dodavanjem raznih ogavlja i tehnoloških naprava. Tako u kolekciji jesen/zima 2016. godine on na odjevne predmete ugrađuje solarne panele koji pomoću električnih provodnika imaju mogućnost zagrijavanja odjeće i punjenja tehnoloških naprava.



Slika 11. Junya Watanabe F/W 16

#### 4.4. Globalni cyberpunk dizajneri

Uz japanske dizajnere na globalnoj razini formirao se niz modnih dizajnera koji se bavili cyberpunk estetikom poput Rick Owensa, Demne, Gareth Pugh, Raf Simonsa i drugih. No, možda ponajviše od svih ističe se francuski dizajner Thierry Mugler koji je 1990-ih godina kada se cyberpunk moda formirala, afirmirao njenu estetiku u svojim kolekcijama „Divine“ 1990. i „Beyond the Stars“ 1991. U njima su prikazani odjevni predmeti u koje su besprijekorno uklopljeni elementi tehnologije, cyberpunk filma i kulture. Njih su karakterizirale siluete čije su površine bile nalik mehaničkom stroju, tamnih, zagasitih ili neonskih boja, a koje su realizirane putem 3D printa sintetskih materijala poput vinyla i lateksa.



Slika 12. Thierry Mugler „Divine“ 1990.



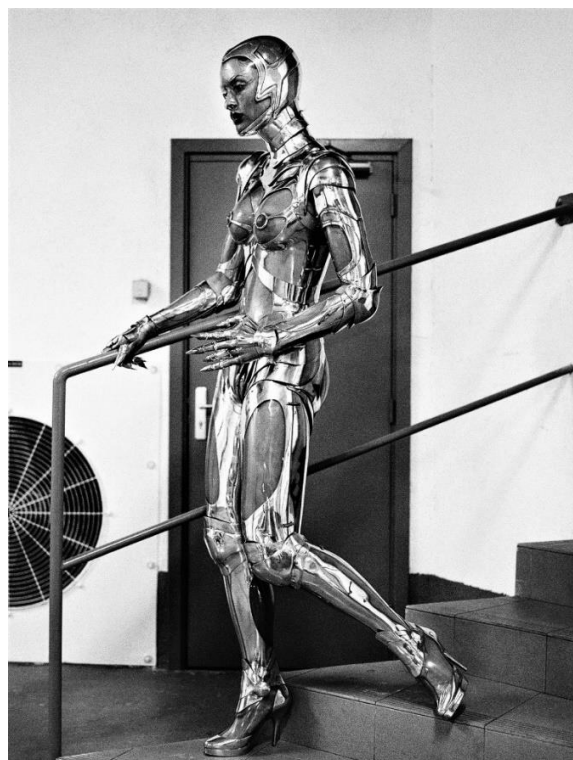
Slika 13. „Beyond the Stars“ 1991.

Iako su Muglerove kolekcije s početka 1990-ih ostavile velik trag na cyberpunk modu i estetiku, nijedna se ne može porediti sa spektakularnom haute couture ekstravagancijom koju je 1995. godine prikazao u dvorani Cirque d'Hiver u Parizu. On je za nju kreirao monolitni bijeli set koji se sastojao od dvije modne piste koje su bile povezane spiralnim stepenicama uz koje su se nalazili stupovi na kojima su bili plesači.



Kako ističe modni magazin Vogue, tijekom spektakularne revije koja je trajala sat vremena, Mugler je pokazao dotad neviđenih 300 kreacija na etabliranim modelima poput Carmen Dell'Orefice, Veruschke von Lehndorff i Jerry Hall, te na onima koje su bile zvijezde u nastajanju poput Naomi Campbell, Eva Herzigove i Kate Moss.

Njegova namjera bila je pokazati transformaciju mode koja se kretala od majstorski krojenih odijela i glamuroznih večernjih haljina do futurističkog metalnog korzeta kojeg je nosila Nadja Auermann. Unatoč prikazanom mnoštvu odjevnih predmeta i performansa, zasigurno najveću pažnju te večeri odnijela je pojava fem-robotskog tijela koje spaja međusobno suprotstavljene dihotomije biološkog organizma i stroja. Kostim je izrađen od metala i pleksiglasa a njegova izrada je trajala 6 mjeseci. On je inspiriran filmom njemačkog ekspresionizma pod nazivom „Metropolis“ kojeg je 1927. godine režirao Fritz Lang. To je prvi film koji sa sobom nosi elemente znanstvene fantastike i cyberpunka, a radnja je smještena u postindustrijsku budućnost u kojoj je društvo duboko podijeljeno na vladajući kapitalistički establišment i radničku klasu koja ga omogućuje. Novo tijelo koje je afirmirao Mugler sada je uspostavljeno kao tijelo kiborga koje ruši sve tradicionalno uspostavljene granice rodnog identiteta i struktura moći upravo onako kako je to u svojem manifestu opisala Donna Haraway.<sup>58</sup>



Slika 14. Thierry Mugler „Metropolis“ 1995.

---

<sup>58</sup> Skelly J.,: *The Phantasmagoric World of Thierry Mugler*, Fashion Studies, vol. 2, no. 1, 2019., str. 1-10

## 5. ZAKLJUČAK

21. stoljeće svjedočilo je promjeni paradigme u načinu na koji percipiramo čovjeka. Posthumanizam naglašava zamagljivanje granica između ljudi i tehnologije obzirom da kibernetička poboljšanja i biotehnološki razvoj dovode u pitanje pojam fiksnog i nepromjenjivog ljudskog identiteta. Pojavom ideja posthumanizma i transhumanizma uspostavlja se interes za istraživanje kulturoloških, filozofskih i znanstvenih implikacija ovih transformativnih promjena.

Istraživanje posthumanizma, kao natkrovljujućeg pojma, postavlja ključna pitanja o našem odnosu s tehnologijom, razumijevanju identiteta, odnosu spram prirodi i budućnosti. Posthumanizam, kao nova instanca tehnosfere, poziva nas da preispitamo svoje mjesto u svijetu koji se putem tehno-znanosti ubrzano mijenja. Također, potiče nas da prihvatimo inkluzivniji i međusobno povezaniiji svjetonazor koji ruši tradicionalne granice promišljanja ljudskog postojanja, hijerarhijski uspostavljenih normi i struktura, povijesne nepravde spram „drugima“ i prirodi, te posljedicama naših postupaka na globalnoj razini.

Putem cyberpunk kulture, koja se 80-ih godina 20. stoljeća afirmirala kroz literaturu, anime i film, imamo priliku vizualizirati i promisliti dalekosežne implikacije novih tehnologija na čovjekovu budućnost. Kroz njih se provlače egzistencijalne tematike suživota s umjetnom inteligencijom (A.I.) i umjetnim životom (A.L.), preobrazbe naše vlastite prirode ususret kibernetičkih poboljšanja putem implantata, robotike, bio-inženjeringa i nanotehnologije, nošenja s ishodima visokog kapitalizma i masovne potrošačke kulture, te našeg odnosa spram prirode i okoliša unutar neo-urbanog okruženja.

Japanska cyberpunk moda, koja se 1990ih godina uspostavila na temeljima japanske dekonstrukcije u modi, produkt je teorije posthumanizma i cyberpunk kulture. Putem nje dizajneri preispituju iste one ideale koji se protežu kroz cyberpunk literaturu, anime i film. Njihovi radovi evociraju postapokaliptičnu, distopijsku i futurističku estetiku putem nekonvencionalnih materijala poput metala, pleksiglasa, PVC-a i vinyla, zatim tamnih, zagasitih, metalik ili fluorescentnih boja, te dekonstruiranih, asimetričnih ili nedovršenih silueta u koje su često ukomponirane high-tech naprave i oglavlja. Cyberpunk moda se prikazuje kao spektakl i eksperiment u kojemu tijelo prolazi razne metamorforze izazvane djelovanjem novih tehnologija koje kreiraju jedan novi svijet.

## 6. LITERATURA

- Baudrillard J.: *Simulacija i zbilja*, Jesenski i Turk, Zagreb, 2001.
- Brown S.T.: *Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture*, Palgrave, New York, 2010.
- Bukatman S.: *Blade Runner*, BFI Palgrave, London, 2012.
- Featherstone M., Burrow R.: *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, SAGE Publication, London, 2000.
- Ferrando F.: *Philosophical Posthumanism*, Bloomsbury, New York, 2019.
- Haraway D.: *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
- Inuhiko Y.: *What is Japanese Cinema?*, Columbia University Press., New York, 2014.
- Irwin W.: *The Matrix and Philosophy*, HarperCollins Publishers, New York, 2002.
- Kawamura Y.: *The Japanese Revolution in Paris Fashion*, United Kingdom, Berg, 2004.
- Levy S.: *Artificial Life: A Report from the Frontier Where Computers Meet Biology*, Vintage Books, New York, 1993.
- Mes T.: *Iron Man: The Cinema of Shinya Tsukamoto*, FAB Press., England UK, 2005.
- Mitchell L.: *The cutting edge; fashion from Japan*, Powerhouse Publishing, 2005.
- Paić Ž.: *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnosti druge povijesti*, Litteris, 2011.
- Paić Ž., Purgar K.: *Teorija i kultura mode*, Zagreb, TTF, 2018.
- Paić Ž.: *Tehnosfera II.*, Sandorf & Mizantrop, Zagreb, 2018.
- Roh D.S., Huang B., Niu G.A.: *Techno-Orientalism Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, Rutgers University Press., New Jersey, 2015.
- Sim S.: *Lyotard and the Inhuman*, Icon Books, United Kingdom, 2001.
- Skelly J.: *The Phantasmagoric World of Thierry Mugler*, Fashion Studies, vol. 2, no. 1, 2019.
- Sorgner S.L.: *Philosophy of Posthuman Art*, Schwabe Verlag, Basel, 2022.
- Sorgner S.L., Ranisch R.: *Post- and Transhumanism*, Peter Lang Edition, Frankfurt, 2014.

Tatsumi T.,: *Cyberpunk in a Transnational Context*, MDPI, Keio University, 2018.

Voigts E., Boller A.,: *Dystopia, Science Fiction, Post-Apocalypse*, WVT, 2015.

Wiener N.,: *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press., Massachusetts, 1961.

## **7. POPIS SLIKA**

Slika 1. Black Mirror S6E3, mehanička pčela

Slika 2. Ameca, Engineered Arts 2021.

Slika 3. Stelarc 1980. Yokohama, Japan

Slika 4. „Tetsuo: The Iron Man“ 1989.

Slika 5. „Death Powder“ 1986.

Slika 6. Metamofoza Tetsua, Akira 1988.

Slika 7. Rammstein, Sydney 2001.

Slika 8. „20471120“ Autumn/Winter 1998.

Slika 9. „20471120“ Autumn/Winter 1998.

Slika 10. „20471120“ S/S 1998. „YIKES?“

Slika 11. Junya Watanabe F/W 16

Slika 12. Thierry Mugler „Divine“ 1990.

Slika 13. „Beyond the Stars“ 1991.

Slika 14. Thierry Mugler „Metropolis“ 1995.