

# Moda u virtualnom okruženju

---

Orešković, Anamarija

Master's thesis / Diplomski rad

2017

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:201:886474>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-30**



Repository / Repozitorij:

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



**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET**

**DIPLOMSKI RAD**  
**MODA U VIRTUALNOM OKRUŽENJU**

**Anamarija Orešković**

**Zagreb, rujan 2017.**

**SVEUČILIŠTE U ZAGREBU**  
**TEKSTILNO-TEHNOLOŠKI FAKULTET**  
**Zavod za dizajn tekstila i odjeće**

**DIPLOMSKI RAD**  
**MODA U VIRTUALNOM OKRUŽENJU**

**Mentor: dr.sc. Žarko Paić, izv. prof.**

**Anamarija Orešković, 0067465927**

**Zagreb, rujan 2017.**

## **Temeljna dokumentacijska kartica**

Naziv zavoda: **Zavod za dizajn tekstila i odjeće**

Broj stranica: **48**

Broj slika: **1**

Broj literaturnih izvora: **52**

### **Članovi povjerenstva:**

Mentor: **dr.sc. Žarko Paić, izv. prof.**

Predsjednik povjerenstva: **dr. sc. Katarina Nina Simončič, doc.**

Prvi član: **dr. sc. Martinia Ira Glogar, izv. prof.**

Zamjenik člana: **dr. sc. Krešimir Purgar, doc.**

Datum predaje i obrane rada: **rujan 2017.**

## SAŽETAK

Suvremeno doba obilježava pojava virtualne stvarnosti koja polagano ulazi u svaki kutak života pojedinca. Dolazak virtualne stvarnosti omogućuje jednostavno, simultano i neprekidno poigravanje s identitetom. Fluidnost identiteta stvara se kroz minimalnu promjenu koja vodi do razlike i stvaranja novog. Time ključno pitanje mode ne bi trebalo biti objašnjavanje njezina značenja, već samog čina mode. Načina na koji ona otvara vrata za izgradnju novih identiteta, smješta pojedinaca u određenu ulogu, te konačno utječe na potrošačko društvo, okoliš i radnu snagu. Virtualno tijelo nema biološkog materijala koji kroz genetski kod stvara unaprijed zadanu formu. U virtualnom okruženju pojedinac je jedini kreator površine i forme u neprekidnom nastajanju. Umjetnici poput Stelarca, Orlan i Sevdalize propituju sudbinu i formu takvog tijela pružajući neiscrpan izvor inspiracije za sve buduće modne dizajnere i umjetnike. Modni dizajner budućnosti, baš poput Deleuzove ideje tijela bez organa, mora propitati ideju svoje struke i prilagoditi se svim izazovima koji ga očekuju: sve veća integracija tehnologije, rad na dizajnu samog tijela, promišljanje o ekološkoj održivosti i konačno potpuno napuštanje dizajna objekta stvarnog svijeta i uranjanje u virtualnu stvarnost već danas postaje njegova stvarnost.

Ključne riječi: fluidnost identiteta, virtualni identitet, virtualno tijelo, budućnost mode

## **SUMMARY**

The postmodern era marks the emergence of virtual reality that slowly enters into every corner of an individual's life. The arrival of virtual reality allows simple, simultaneous and continuous playing with identity. Fluidity of identity is created through a minimal change that leads to differences and the creation of a new identity. Therefore, the key question of contemporary fashion should not be an explanation of its meanings, but the act of fashion itself. The way in which it opens the door to building new identities, places individuals in a certain stake and affects the consumer community, the environment, and the workforce. The virtual body has no biological material and genetic code which generate its predetermined form. In a virtual environment an individual is the only creator of the surface and form in the continuous creation. Artists such as Stelarc, Orlan and Sevdaliza wonder about the destiny and form of such bodies, providing an inexhaustible source of inspiration for all future fashion designers and artists. The fashion designer of the future, just like Gilles Deleuze's idea of a body without organs, has to propagate the idea of his profession and adapt to all the challenges he expects: greater integration of technology, work on the design of the body itself, thinking about ecological sustainability and ultimately abandoning the design of the real world objects. These future fashion design concepts are already becoming its reality.

Key words: fluidity of identity, virtual identity, virtual body, future of fashion

# SADRŽAJ

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. UVOD .....</b>                                     | <b>1</b>  |
| <b>2. TEORIJSKI DIO.....</b>                             | <b>3</b>  |
| 2.1. Razvoj koncepta virtualnog identiteta .....         | 3         |
| 2.1.1. Tradicionalno poimanje pojma identiteta.....      | 3         |
| 2.1.2. Fluidnost identiteta .....                        | 5         |
| 2.1.2.1. Persona .....                                   | 5         |
| 2.1.2.3. Nestanak fiksnog identiteta.....                | 7         |
| 2.1.3. Virtualni identitet .....                         | 14        |
| 2.2. Tijelo u virtualnom okruženju .....                 | 18        |
| 2.3. Primjeri virtualnih identiteta i tijela.....        | 22        |
| 2.3.1. Stelarc .....                                     | 22        |
| 2.3.2. Orlan.....  | 28        |
| 2.3.3. Sevdaliza .....                                   | 30        |
| 2.4. Virtualna stvarnost kao vlak smrti budućnosti ..... | 37        |
| 2.5. Budućnost tijela i mode .....                       | 40        |
| <b>3. ZAKLJUČAK.....</b>                                 | <b>47</b> |
| <b>LITERATURA .....</b>                                  | <b>49</b> |

## 1. UVOD

Identitet je individualna karakteristika odnosno osobina po kojoj je predmet ili osoba prepoznatljiva ili znana. Postmoderna misao izaziva tradicionalno poimanje koncepta identiteta. Kritička misao postmoderne predlaže kompleksniji pogled u kojem je identitet pojedinca fluidan, oblikovan kroz narative spola, klase, povijesti, medija i situacije. Digitalna tehnologija dodatno je ubrzala taj proces, te omogućila ostvarenje neke vrste laboratorija za eksperimentiranje s identitetom. Digitalizacija informacija omogućuje veliku fleksibilnost reprezentacije, dok telekomunikacije u online okruženju ostvaruju veze između fizičkih osoba i njihove međusobne komunikacije. Sve više teoretičara danas pokušava razraditi ove nove poglede na identitet i analizirati utjecaj digitalne tehnologije na isti.

Virtualno tijelo, koje djeluje u virtualnom okruženju, izdiže se iznad granica fizičkog tijela i lokacije istog, pa taj konstrukt kao da ima moć teleportacije koju tehnologija još uvijek nastoji omogućiti stvarnom, fizičkom tijelu. Tu se postavlja pitanje, da li će upravo trenutak ostvarenja mogućnosti teleportacije i sam postupak teleportiranja omogućiti trenutak stapanja virtualnog i realnog tijela, odnosno poništenje jednog i drugog uz istovremeno stvaranje neke treće, nove dimenzije poimanja svijeta.

Kreiranjem profila na društvenim mrežama otvara se mogućnost nadogradnje identiteta osobe pomoću alata novih medija u virtualnom okruženju. Sve više mladih ljudi koristi društvene mreže kako bi kroz manipulaciju fotografija iskazali svoju kreativnost i pokazali digitalnom okruženju svoju drugačiju, ponekad i potpuno neočekivanu stranu. S druge strane, manipulacija virtualnim identitetom može dovesti i do mnoštva neželjenih rezultata koji se sve više razmatraju u javnosti. Virtualne online zajednice kao da pozivaju na eksperimentiranje sa identitetom. Ti svjetovi omogućuju svojim sudionicima da se prezentiraju na koji god način žele. Svatko, u bilo kojem vremenu i prostoru u kojem djeluje, više ili manje svjesno, igra određenu ulogu.

Virtualni identitet koji gradi virtualno tijelo, još uvijek je ovisan o postojanju fizičkog tijela, u drugoj dimenziji iza zaslona računara, pametnog telefona ili naočala virtualne stvarnosti. Međutim, to tijelo se pod utjecajem tehnologije i nove dimenzije stvarnosti mijenja i prelazi u nešto novo. Transplantacija organa, protetički udovi, umjetne pužnice i estetski implantati već se godinama koriste u medicinskoj praksi. Napretkom medicine i tehnološkim razvitkom postavlja se pitanje do koje granice integracije tehnologije u ljudsko tijelo ono ostaje ljudskim,



a u kojem postaje kiborg. Što će takvo tijelo obavijati, kao što tradicionalno tijelo obavijaju uniforma i moda? Cilj ovoga rada je dati pregled trenutnih istraživanja i ključnih autora koji se bave pojmom fluidnosti identiteta i virtualnosti tijela, te povezati te teorije sa fenomenom suvremene mode. Kroz aktualne primjere mode i tijela koji u tom kontekstu postoje danas, idući cilj je dati projekciju budućnosti tijela i suvremene mode koja nas očekuje.

## 2. TEORIJSKI DIO

### 2.1. Razvoj koncepta virtualnog identiteta

#### 2.1.1. Tradicionalno poimanje pojma identiteta

Talijanski filozof Giorgio Agamben u svojem djelu „*Goloća*“ navodi kako je želja za prepoznavanjem od strane drugih neodvojiva od stanja bivanja. Prema Helgelu, svi su spremni ugroziti svoj život kako bi održali sliku koju žele u očima ostalih ljudi. To nije samo pitanje zadovoljstva ili samoljublja; jedino kroz prepoznavanje od drugih čovjek je sposoban konstituirati sebe kao osobu (Agamben, 2011: 46). Riječ identitet dolazi od njemačke imenice *Identität*, koja je izvedena iz kasnolatinskog pojma *identitas*. Taj pojam dolazi od latinske riječi *īdem*, koja se prevodi se kao „isto“ (Bagarić J., 2009: 249).

Riječnik stranih riječi izjednačava pojam identiteta sa identičnosti; istovjetnosti, potpunog podudaranja i potpune jednakosti. Prema Klaiću, ustanoviti nečiji identitet znači ustanoviti da li je netko zaista osoba o kojoj se radi (Klaić, 1951: 287). Hrvatska enciklopedija navodi četiri različite upotrebe tog pojma: općeniti, filozofski, sociološki, te konačno matematički. Ne sasvim slučajno, identitet je poput suvremene mode nužno sagledati sa svih tih strana. Kao što je virtualna mreža preduvjet postojanja suvremene mode danas, tako je i matematičko definiranje nužno za razumijevanje onoga što čini srž identiteta.<sup>1</sup>

Općenito, identitet se tumači kao istovjetnost ili potpuna jednakost, odnosno odnos po kojem je netko ili nešto (npr. biće ili svojstvo) jednako samo sebi, tj. isto. On je skup značajki koje neku osobu (ili svojstvo) čine onom koja jest ili onim što jest. Filozofski, a time fenomenologijski i logički, identitet je jedinstvo značenja, onoga mišljenoga, nasuprot višestrukosti načina mišljenja koji se odnose na isti predmet. Taj predmet može biti stvaran ili idealan. Dodatno identitet se može razdijeliti na kategorije materijalnog i kvalitativnog. Materijalni identitet se odnosi na konkretno biće, dok kvalitativni obuhvaća svojstva koja su zajednička sveukupnomu području predmeta. Aristotelovo *načelo identiteta* glasi: „nije moguće da jedan te isti predikat, u istom vremenu i u istom pogledu, pripada i ne pripada jednomu te istomu predmetu. Identitet samosvijesti razumijeva da ona u različitim razdobljima

---

<sup>1</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža – Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=26909>, od 16.6. 2017

svojega razvoja zapravo nije nikakav identitet, već kontinuitet ili razvoj u kojem se naknadno očituje identitet Ja. Identični su samo oni pojmovi koji imaju jednak sadržaj i opseg.<sup>2</sup>

Sociološki, identitet se odnosi na skup značajki koje određuju posebnost pojedinca ili skupine u smislu različitosti ili pak pripadnosti u odnosu na druge pojedince ili skupine. U sociologiji razlikujemo individualni i društveni identitet. Individualni odgovara na pitanje „tko sam ja?“, a društveni opisuje „tko smo mi?“. Međutim, individualni identitet također je moguće podijeliti na njegov osobni i društveni aspekt, a proizlazi iz činjenica koje tvore pojedinčev životopis, koji je jedinstven i neponovljiv, te iz vlastitih iskaza o pripadnosti različitim skupinama, odnosno državljanstvu, koje čine društveni ili kolektivni identitet, svojstven ili tipičan većemu broju pojedinaca. Društveni identitet može biti spolni ili rodni, dobni, seksualni, rodbinski, jezični, vjerski, nacionalni, regionalni, klasni, profesionalni, organizacijski, klupski, politički, tradicionalni, moderni i slično. Neki su identiteti podijeljeni ili višestruki, što znači da pojedinac može istodobno pripadati različitim skupinama, poput jezičnih, profesionalnih, regionalnih, dok su neki kategorijski ili isključivi, kao što je nacionalnost. Zanimljivo je da u skupinu isključivih identiteta Leksikografski Zavod Miroslav Krleža, u online izdanju Hrvatske Enciklopedije još uvijek ubraja kategorije roda i spola. Hrvatska enciklopedija također naglašava da identitet prije svega uvjetovan kulturom kao i povijesnim promjenama. Za razliku od ostalih svjetskih kultura, zapadnjačka je jedna od rijetkih koja ima karakteristiku shvaćanja o sebi kao o omeđenoj i jedinstvenoj cjelini, različitoj od drugih takvih cjelina. Međutim, izgradnja identiteta i dalje ovisi o interakciji s drugim osobama. Također, pojedine društvene skupine mijenjaju shvaćanje o razlikama između sebe i drugih u skladu s promjenama u odnosima s drugim. Takve promjene su najčešće uvjetovane dinamikom političkih odnosa.<sup>3</sup>

Konačno, za potpuno razumijevanje identiteta, nužno ga je definirati i matematički, kao jednakost dvaju matematičkih izraza koja ostaje točna ako se umjesto općih brojeva (slova) u nju uvrste bilo koje brojčane vrijednosti.<sup>4</sup>

Međutim, nužno je i spomenuti pojam kulturnog identiteta koji izražava jedinstvenost i autentičnost neke kulture, te pripadnost pojedinca ili društvene skupine toj kulturi. Sačinjavaju ga oblici duhovne, materijalne i kulturne baštine. Pravo na očuvanje kulturnog identiteta, osobito onog nacionalnih manjina, ostvaruje se u demokratskim zemljama odgovarajućim

---

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

zakonskim uredbama koje štite i pogoduju njihov zaseban kulturni položaj i razvitak.<sup>5</sup> Dodatno, Paić definira pojam kulturnog identiteta kao procesa stvaranja novog u doba totalne kulturizacije svega što jest. (Paić, 2005: 15).

## **2.1.2. Fluidnost identiteta**

### **2.1.2.1. Persona**

Prije gotovo 5000 godina prije nove ere, prvi redatelj, pisac i glumac Tespis, stvorio je novi stil izvedbe u kojem je glumac sam izvodio monologe kroz određeni lik koji je stvoren pomoću maski koje je nosio. Različite maske predstavljale su različite likove specifičnih karaktera. Glumac je govorio i kretao se ulazeći u ulogu lika, te komunicirao sa zborom, koji je imao ulogu naratora i komentatora radnje. Tespis se time smatra prvim grčkim glumcem, a njegov način izvođenja drama postao je poznat kao tragedija (Kokswijk, 2007: 24).

Latinska riječ *persona* prvotno je označavala masku koju su antički glumci nosili prilikom izvedbe drame. Maska je, kao takva, imala dvojako značenje; ona je morala sakriti, ili zamijeniti lice i lik glumca, ali na način da je glas i dalje mogao prodirati ispod te krute materije do udaljenih gledatelja. Time je poimanje novog identiteta u obliku maske kroz koju dopire glas lica koje prikriva postalo metaforom svjetovnog jezika. Maska stvara i predstavlja javnu ulogu koja govori sama za sebe; personu (Moruzzi, 2000: 36).

Moruzzi navodi da filozofkinja Hana Arendt naglašava kako je stabilna prepoznatljiva maska javne izvedbe razdvojena od privatnog ili prirodnog sebstva. Javna persona stabilizira određeni prikaz promjenjivih varijacija privatnog sebstva, ali te modulacije identiteta i želja nastavljaju postojati ispod sloja maski. Postojanje identiteta koje poznajemo između sebe u javnoj sferi prepostavlja i postojanje utjelovljene prave prirode. Njezine manifestacije su jednako stvarne, ali istovremeno prolazne i promjenjive, baš kao i prirodne potrebe tijela koje nastanjuju tu privatnu sferu ličnosti. U tom kontekstu javlja se i pojam licemjerja. Skidanje maske kroz razotkrivanje osobe iza sebe ostavlja prirodno ljudsko biće, dok razotkrivanje licemjera ili hipokrita ne ostavlja ništa. On je glumac čak i kada ne nosi masku. Zahtijeva na ujedinenom identitetu javne persone i privatne prirode. Postojanje niti jedne od tih dvaju kategorija na kraju

---

<sup>5</sup> Ibid.

izvedbi nije sigurno, a licemjer na kraju ostaje prevaren od samoga sebe. Nosi masku i istovremeno poriče njezino postojanje, a da pritom zaboravlja kako ona postoji isključivo kako bi bila nošena. (Moruzzi, 2000: 37).

Ervin Goffman u svojoj sociološkoj studiji iz 1959. godine opisuje igranje uloga kroz prikaz dva ekstrema: iskrenosti i ciničnosti. Pojedinaac može biti potpuno preuzet ulogom koju igra, ne sumnjajući u njezinu iskrenost. Ponesen idejom da je stvarnost uloge koju igra istovjetna njegovoj prirodi, on najčešće uvjerava svoju publiku u isto. S druge strane, pojedinac može biti u potpunosti svjestan uloge koju igra i njezine neistinosti, sve do stadija ciničnosti (Goffman, 1959: 19).

Ta se osobina može povezati sa maskom Harlekina (tal. *Arlecchino*), komičnog lika talijanske *comedije dell'arte*. Od sredine 16. stoljeća on se javlja kao lik lukava sluge spletkara. Nosi tipičan kostim od šarenih krpica i kožnu masku. Uz ciničnost, karakterizira ga duhovitost, drskost, ironičnost te sklonost jelu i piću.<sup>6</sup> Zanimljivo je da su Paul Dinni i Bruce Timm, tvorcii popularnog stripa *Batman*, iskoristili upravo ideju tog lika za stvaranje imena i vizualnog identiteta Harley Quinn, zlikovke i partnerice Jockera, koja je u prošlom životu bila njegova psihijatrica, a zalučena njegovim utjecajem prisiljena bila je odbaciti stari identitet i staviti novu masku.

Činjenica da riječ *persona* u svom izvornom značenju predstavlja pojam „maske“ puno je više od povijesne slučajnosti. Goffman navodi kako je to priznanje ideje da svatko u bilo kojem vremenu i prostoru u kojem djeluje, više ili manje svjesno, igra određenu ulogu. Goffman spominje i rečenicu koju je američki sociolog Robert Ezra Park napisao u svojoj knjizi „Rasa i kultura“: „U tim ulogama poznajemo jedni druge, u tim ulogama poznajemo sami sebe“ (Goffman, 1959: 19).

Agamben navodi kako je s vremenom iz kazališta riječ *persona* ušla u svakodnevni govor označavajući pravnu sposobnost i politički dignitet slobodnog čovjeka. Robovi nisu imali niti ime, ni pravnu sposobnost, a time ni *personu*. Njihova borba za priznavanjem je zapravo borba za maskom, osobnošću, koju društvo prepoznaje u svakom pojedincu. Agamben navodi primjer Epictetusa koji je izrekao da dolazi vrijeme kada se glumci više neće biti u mogućnosti identificirati sa ulogom koju igraju, već će maska i kostimi koju nose reflektirati njihovo pravo ja (Agamben, 2011: 47).

---

<sup>6</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=3883>, 19.6.2017

Maska predstavlja koncept identiteta koju pojedinac stvara o sebi, idealnu ulogu koju pokušava doći. Naposljetku, maska, poput Baudrillardovog simulakruma, postaje stvarnija od stvarne stvarnosti. Koncept uloge koju pojedinac igra postaje njegovom drugom prirodom i integralnim dijelom njegove osobnosti. Dolazimo na svijet kao individue, gradimo karakter i na kraju postajemo osobe, persone (Goffman, 1959: 20).

Redatelj Stanley Kubrick koristio je motiv maske u svom filmu „*Eyes wide shut*“ upravo kako bi pokazao na koji način maska transformira identitet i pruža mogućnost izvođenja. Inače otkrivena lica povrh odjevenih tijela on u potpunosti obrće i pokazuje nam svijet kazališta venecijanskih maski. Autorica Caroline Ruwe u svojoj knjizi posvećenoj filmu navodi kako Kubrick gledatelje upoznaje s dva svijeta; vanjskom realnosti društvene dimenzije i unutrašnjosti psihodinamičke dimenzije pojedinih likova. Kako bi gledatelj mogao prodrijeti iz izvanjskog svijeta u unutrašnjost skrivenih snova i fantazija, Kubrick unosi simbole u obliku maski. One privlače pažnju, pobuđuju maštu i stvaraju osjećaje. Predstavljaju odraz prostora između fikcije i stvarnosti, te time pomažu odgonetnuti istinu podsvijesti likova (Ruwe, 2007: 4).

Efrat Tseelon, koji je Goffmanovu studiju primjenio na sustav mode, navodi kako metafora kazališne izvedbe zapravo propituje ideju fiksnog identiteta. Performativna perspektiva društvenog djelovanja koju Goffman iznosi daje dinamički definiciju identiteta. Identitet više nije stanje bivanja, već čin izvođenja ili djelo. On je rezultat društvenog proizvoda koji se oblikuje i ovjekovječuje kroz ponavljanje scenarija u interaktivnim društvenim procesima. Kao takav, on se ne nalazi unutar pojedinaca, već postoji isključivo u formi dramaturškog utiska uzrokovanog scenom ili okruženjem u kojoj se javlja. Njegovo utočište su uzorci društvene kontrole napregnuti između odnosa pojedinca samog sa sobom i njegove veze s okolinom (Rocamora, Smelik, 2016: 154).

### **2.1.2.3. Nestanak fiksnog identiteta**

Psiholog Erick Erikson šezdesetih godina u teoriju uvodi pojam krize identiteta (eng. *identity crisis*). Koncept je prvo korišten u medicinskom okruženju, povezan sa mentalnim stanjem ratnih veterana. Mnogi pacijenti nisu postali zabušanti, niti su davali znakove posttraumatskog stresnog poremećaja, ali su izgubili osjećaj osobne istovjetnosti i povijesnog kontinuiteta. Erikson u tom smislu govori o gubitku identiteta ega. On navodi kako termin kriza identiteta u

ljudi budi osjećaj znatiželje i neugode, koja obećava, po samoj prirodi riječi kriza, nešto opasno, ali ne i fatalno (Erikson, 1968: 17)

U svojoj knjizi „Identitet i životni ciklus“, Erikson opisuje pojedinca u različitim fazama svog odrastanja doživljava različite krize identiteta. U drugoj godini života osoba počinje doživljavati kritičku alternativu između sebe kao autonomnog stvorenja i činjenice da još uvijek ovisi o nekom drugom. Tek tada ona postaje spremna suočiti se sa svojim okruženjem. Zatim, sa četiri ili pet godina, po Eriksonu nastupa druga kriza identiteta. Dijete, svjesno toga da je uistinu osoba, sada mora otkriti kakva će osoba biti. Želi biti poput roditelja, koji su za njega snažni i lijepi, te se poigrava s idejom toga kako je to biti u njihovoj koži. Uči se kretati slobodnije, te razvija širi i gotovo neograničen radijus ciljeva. Osjećaj za jezik usavršava do točke u kojoj razumije, ali i propituje o raznim temama. Konačno, sloboda pokreta i jezika djetetu omogućuje proširenje mašte na širok spektar stvari sve do situacije u kojoj više ne može izbjeći čak niti one kojih se plaši, kao u noćnim morama. Međutim, sve to dovodi do osjećaja nesalomljive inicijative kao temelja za visok, ali i realističan osjećaj ambicije i neovisnosti (Erikson, 1994: 78).

U eseju „S onu stranu identiteta“ autori Rogers Brubaker i Frederick Cooper navode kako su šezdesetih godina dvadesetog stoljeća uz misli Erica Eriksona, postojali i drugi putevi širenja ideje ukidanja fiksnog identiteta. Pojam identifikacije istrnut je iz prvobitnog, specifično psihoanalitičkog konteksta, gdje taj izraz prvi uveo Freud. On se tada povezuje s jedne strane s etnicitetom (preko utjecajne knjige Gordona Olporta, „Priroda predrasuda“), a s druge s teorijom sociološke uloge i referentne grupe (preko radova Nelsona Fotta i Roberta Mertona). Uz rad prethodno spomenutog Ervinga Goffmana, autori navode i utjecaj Petera Bergera, koji je radio u socijalno-konstruktivističkoj kao i fenomenološkoj tradiciji (Brubaker, Cooper, 2003: 407).

Paić navodi kako obrat u postmoderni i globalizaciji nastupa kad se fiksni i stabilni identitet raspada u hibridne, transnacionalne, postmoderne identitete koji se u novim društvenim situacijama uvijek iznova drukčije konstituiraju (Paić, 2005: 206).

Gilles Deleuze i Felix Guattari u svojoj knjizi „*Anti Edip - Kapitalizam i shizofrenija*“ između ostalog, govore o idejama postajanja, tijela bez organa i preklopa. Postajanje je proces promjene, bijega ili kretanja unutar određenog sklopa. Umjesto ideje da se dijelovi tog sklopa sagledaju kao organsko jedinstvo, poput ljuskog tijela, u kojem su specifični elementi ili organi spojeni u nerazdvojivu cjelinu, termin postajanja služi za opis veze između izoliranih elemenata

sklopa. Element jednog skupa ulazi u područje drugog skupa, te time tvori sasvim novu cjelinu. Na isti način na koji se kreću atomi, spajajući se s drugima bez ikakve organizacijske svrhe. Taj proces Deleuze i Guattari nazivaju deterritorijalizacijom. Oni objašnjavaju kako proces postajanja, nije imitacija, analogija ili sličnost, već uklanjanje elementa iz prvotnog okruženja, te oduzimanje njegovih originalnih funkcija, nakon čega slijedi uvođenje novih funkcija i smještanje u novi prostor. (Deleuze, Guattari, 1983: 323)

Korištenjem primjera baroknih tekstilnih površina Deleuze u svojoj knjizi „*Leibnitz i nabor*“ pojašnjava izvor ideje sklopa (franc. *assemblage*). Barokne tkanine i odjeća morale su osloboditi preklope njihovoj uobičajenoj podređenosti svršenosti cjeline tijela. Barokni kostim kroz svoje široke, napuhane valove okružuje tijelo svojim neovisnim preklapima koji se neprekidno multipliciraju i nikada ne odaju prirodne linije tijela koje skrivaju. To je vidljivo u *doubletima*, plaštevima i ogromnim lepršavim detaljima preobilnih gornjih dijelova barokne odjeće sedamnaestog stoljeća (Deleuze, 1993: 139)

Preklop može biti shvaćen doslovno u smislu tekstilnog nabora koji svojim neprekidnim valovima i multipliciranjem prekriva tijelo ispod, ili metaforički, kao koncept koji pomaže shvaćanju ideje postajanja. U oba slučaja djeluje kao sučelje između unutrašnjosti i vanjštine, dubine i površine, bivanja i pojavljivanja i time ukida binarne opozicije snagu (Rocamora, Smelik, 2016: 176). Aneke Smelik navodi kako je deterritorijalizacija preduvjet ideje postajanja, dok se ideja preklopa može shvatiti kao premještanje deterritorijalizacije kroz koji pojedinac napušta poznati prostor idealizirane tjelesnosti i unificirane cjeline (Rocamora, Smelik, 2016: 178).

Smelik, u svom radu smještanja njihovih misli u sferu suvremene mode, pojašnjava proces postajanja suprotstavljajući ga s pojmom bivanja, navodeći poznati Hamletov citat „biti li ne biti“. Postajanje je vještina promjene i promijenjenog ponavljanja. Svakim ponavljanjem pokreta, misli, želje, načina oblačenja, osoba može napraviti minimalnu promjenu, koja dovodi do razlike i stvaranja novog. Taj kontinuirani proces kreativnih transformacija predstavlja postajanje drugim. Time postajanje nužno navodi na promišljanje o ideji identiteta kao fluidnog i fleksibilnog kroz životni ciklus pojedinca. Ljudski identitet ima mogućnost skretanja u nove smjerove ili skakanja na iduće plateau. Smelik tako navodi kako ključno pitanje mode ne bi trebalo biti objašnjavanje njezina značenja, već samog čina mode. Načina na koji moda otvara vrata za izgradnju novih identiteta, smještanja pojedinaca u određenu ulogu, te njezina učinka na potrošačko društvo, okoliš i radnu snagu (Rocamora, Smelik, 2016: 167-168).



U grčkoj drami, jedna od prvih indikacija na interes za problemom osobnog identiteta pojavljuje se u sceni drame koji je napisano Epiharm u petom stoljeću prije nove ere. U toj sceni odvija se interakcija između dva lika, dužnika i osobe koja mu je posudila novac. Dužnik tvrdi da gomila šljunka postaje druga gomila čak i u trenutku kada se ukloni samo jedno zrno, a time se mijenjaju i sve ostale stvari koje prođu kroz bilo kakvu promjenu. Drugi se složi, pa dužnik dalje upita da li slaže i s idejom da se i ljudi neprestano mijenjaju. Nakon što se i drugi put složi, dužnik trijumfalno zaključuje da mu ne duguje ništa, jer nije ista osoba je bio u trenutku kada se zadužio. Drugi zatim pobijesni i udari ga, pa dužnik glasno protestira da je bio fizički napadnut. Na njegovo žaljenje, drugi jednostavno zaključuje da on nije kriv jer sada promijenjen, nije više osoba od prije nekoliko minuta koja je dužnika udarila (Kokswijk, 2007: 24).

Promjena ideje fiksnog identiteta nužno zahtijeva i pojašnjavanje ideje dekonstrukcije. Ona potječe od filozofa Jacquesa Derride, koji istu odbija jasno definirati, čime se isključuje mogućnost njezine metodologije, analize i kritike. Ona se isključivo kategorizira kao aktivnost, koja ima više interpretacija i to često sukobljenih. Može se povezati sa onime što Heidegger definira destrukcijom, odnosno osvješćivanjem onoga o čemu se ne misli i o čemu se ne govori na način da se prisjećamo autentičnog iskustva onoga što je izvorno, poput majke kao njegovateljice, ili oca kao zaštitnika. Dekonstrukcija, po Derridi, prolazi kroz određene političke i društvene strukture gdje nailazi na otpor i mijenja institucije unutar tih struktura. Ona zahtijeva zamjenu postojećih struktura kako u arhitekturi ili umjetnosti, tako i u kulturnim, obrazovnim, političkim i ekonomskim strukturama. Zadatak dekonstrukcije je ispitati temelje hijerarhijskih sistema koji su toliko čvrsto ugrađeni u našu svijest da ih je teško prepoznati. Nakon ispitivanja istih, dekonstrukcijom bi se trebalo doći do stvaranja novih mogućnosti njihova značenja, te novog govornog, pisanog i vizualnog jezika (Loscialpo, 2003: 14). Početkom osamdesetih godina Yoshi Yamamoto i Rei Kawakubo prvi put pokazuju svoje kolekcije u Parizu. Odbijajući prihvaćenu modnu siluetu stvorili su novi pristup odjeći, a istovremeno propitali tradicionalno razumijevanje onoga što je nevidljivo i onoga što jednostavno nije viđeno. Njihov glavni doprinos modi sastojao se u neprestanu izazivanju veze između sjećanja i moderniteta, onoga što je trajno i onoga što je prolazno, efemerno. Disruptivna sila njihova rada sastojala se u promjeni strukture odjevnog predmeta, odbijanju završetka istog, te povrhu svega, promišljanju o njegovu funkciji i značenju (Loscialpo, 2003: 16). Pojava belgijskih dizajnera kasnih osamdesetih godina prošlog stoljeća također predstavlja jedan od najvećih zaokreta u modnoj industriji. Belgija, koja inače nije bila poznata po kreativnosti svojih ljudi, proizvela je obilje kreativnog talenta. Na njegovom vrhu našao se i

Martin Margiela, koji je predstavio nove načine nošenja poznatih odjevnih formi. Inspiraciju je dobivao na buvljacima, te predstavio novu vrstu mode koju su mediji i industrija ubrzo označili kao drugi val dekonstrukcije sa naglašenom funkcionalnom estetikom. U muzeju *Museum Boijmans van Beuningen* u Rotterdamu, 1997. godine prikazao je osamnaest haljina iz prethodnih kolekcija. Međutim, umjesto da ih prikaže u izvornom obliku, on ih je odlučio transformirati aplikacijom kulture bakterija, kvasca i plijesni. Odjeća je bila tretirana na taj način četiri dana, nakon čega je bila postavljena u odgovarajuće okruženje koje je omogućilo organizmima da se hrane samom tkaninom i razmnožavaju. Rezultat pothvata bilo potpuno uništenje originalne tkanine, ali i mnoštvo kolorita koje je odjevne predmete transformiralo i dalo im nov život (Loschek, 2009: 188). Teoretičarka mode Caroline Evans usporedila je ulogu modnog dizajnera sa zanimanjem krpara u devetnaestom stoljeću. Krpari su radili na samom dnu modnog tržišta, sakupljajući odbačene otpatke već nošene odjeće. Za autoricu, reference na krpara su snažne, jer pozivaju melankoliju na zapostavljanje kao naličje kapitalističke ekonomije. Modni dizajneri kopaju po povijesti kako bi se na nju referirali u sadašnjosti (Evans, 1998, 73-93).

Međutim promjena identiteta kroz destrukuiranje odjeće koje tijelo obavlja, prostora u kojem tijelo djeluje i struktura unutar kojih um tijela misli, više nije jednako izvediva. Prostor polagano nestaje pretvarajući se u virtualni horizont koji život dopušta samo onom istovjetnom sebi, virtualnom. Zato je sada nužno promisliti o dekonstrukciji samog tijela, kao posljednjeg utočišta ideje fiksnog identiteta. Da li je tijelo usitinu nužno ili fluidni identiteti sada mogu opstati čak i bez njega? Da li moda može preživjeti bez fizičkog tijela, u nekoj novoj dimenziji koja je oslobađa granica ljudske forme?

Pojava postojanja više identiteta unutar tijela jednog pojedinca poznata je u medicini pod nazivom poremećaj višestruke ličnosti. Ličnost predstavlja sveukupnost osobina, svojstava, navika, ponašanja i tendencija kojima se ljudska inividualnost odlikuje i razlikuje od drugih pojedinaca u nekoj zajednici. To je razmjerno stabilan oblik ponašanja i osobina što ga je pojedina osoba razvila na temelju naslijeđa i u suživotu s drugim pojedincima u društvu, odnosno osobnost, ono što ga čini osobom kao cjelinom.<sup>7</sup> Najčešći oblik tog poremećaja je prisutnost dvaju ličnosti. Jedna je obično dominantna, ali ni jedna od njih nema pristup sjećanjima druge ličnosti i one su skoro uvijek nesvjesne postojanja one druge. Poremećaj se ne javlja zbog neposrednog fiziološkog učinka neke tvari ili općeg zdravstvenog stanja.

---

<sup>7</sup> Leksikografski zavod Miroslav Krleža - Proleksis enciklopedija, <http://proleksis.lzmk.hr/34572/>, od 22.6.2012.

Simptomi se kod djece ne mogu pripisati izmišljenim prijateljima ili drugim igrama u mašti. Ranije se smatralo kako je taj poremećaj izuzetno rijedak, dok danas prevladava oprečno mišljenje koje se objašnjava boljim poznavanjem samog poremećaja što je rezultiralo prepoznavanjem slučajeva koji bi ranije ostali nedijagnosticirani. Može se javiti u djetinjstvu, češće u kasnoj adolescenciji i mlađoj odrasloj dobi, a dijagnoza se obično postavlja oko tridesete godine života kada osoba obično zatraži stručnu pomoć. Često pacijenti pokazuju simptome bolesti pet do deset godina prije postavljanja dijagnoze. Žene su sklone većem broju identiteta nego muškarci, u prosjeku 15 ili više, dok u muškaraca prosjek iznosi 8 identiteta. Do 1800. godine smatralo se da osobe koje iskazuje simptome disocijativnog poremećaja identiteta pate od različitih stanja posesivnosti.<sup>8</sup>

Početak 19. stoljeća Benjamin Rush dao je prvi klinički opis tog poremećaja (Sinason, 2002: 37), a nešto kasnije Sigmund Freud smatra da su za simptome odgovorni psihodinamski mehanizmi (Schwartz, 2004: 61), dok je Eugen Bleuler mislio da su simptomi dio shizofrene bolesti (Schwartz, 2014: 32).

Nastanak disocijativnog poremećaja identiteta može se povezati sa posebnom organizacijom karaktera oboljelog, te djelovanjem stresa. Istraživanja su pokazala da su oboljeli tijekom djetinjstva vrlo često bili seksualno zlostavljani ili su doživjeli vrlo intenzivne emocionalne traume. Osnovna (prva) ličnost obično ima amneziju i nesvjesna je postojanju drugih ličnosti. Prijelaz iz jedne ličnosti u drugu obično je iznenađan. Neke ličnosti mogu biti svjesne nekih od aspekata drugih ličnosti, a svaka od ličnosti može imati vlastiti skup pamćenja i asocijacija. Često svaka ličnost ima vlastito ime ili izgled. Jedna ili više ličnosti mogu pokazivati znakove istodobnog prisutnog duševnog poremećaja, kao što su poremećaj raspoloženja ili poremećaj ličnosti. U djece simptomi se ne mogu pripisati izmišljenim prijateljima ili drugim igrama u mašti. Disocijativni poremećaj identiteta je veoma kompleksan i često predstavlja problem pri dijagnosticiranju. U tipičnim slučajevima, različite ličnosti kao i stanja ličnosti imaju vlastito pamćenje, obrasce ponašanja pa i socijalne kontakte. U odrasloj dobi češće dođe do razvoja dvije ili više ličnosti, dok je to kod djece i adolescenata mnogo rjeđe. U kliničkom smislu poremećaj se manifestira na način da najmanje dvije ličnosti u određenom vremenskom periodu naizmjenično imaju potpunu kontrolu ponašanja bolesne osobe. Izmjena jedne osobe u drugu događa se iznenada za nekoliko sekundi ili minuta, a rijede postepeno tijekom više sati ili dana. Okidač takve izmjene najčešće je stres ili za dotičnu osobu važan događaj iz svakodnevnog

---

<sup>8</sup> Sever, B.: Disocijativan poremećaj identiteta, [http://www.cybermed.hr/clanci/disocijativan\\_poremecaj\\_identiteta](http://www.cybermed.hr/clanci/disocijativan_poremecaj_identiteta), od 3.1.2016.

života. Do izmjene može doći ako postoji konflikt između pojedinih ličnosti i nesklad u njihovim stremljenjima. Događa se da su ličnosti do određenog stupnja svjesne postojanja pojedinih ili pak svih drugih ličnosti. Ponekad se druge ličnosti doživljavaju kao prijatelji, ali i kao suparnici. Neke od ličnosti su svjesne postojanja drugih ličnosti, ali nemaju nikakav direktni kontakt s njima. Druge mogu biti potpuno nesvjesne postojanja drugih ličnosti. U svakom trenutku samo jedna ličnost komunicira sa vanjskim svijetom i ni jedna druga, nezavisno od njihovog broja ne može se uključiti ili utjecati na tu i takvu komunikaciju. Osoba koja dolazi na liječenje često vrlo malo ili skoro ništa ne zna o postojanju drugih ličnosti. Osobe mogu biti sasvim različite u ponašanju, stavovima i doživljavanju same sebe. Nije rijetko da se ponašaju sasvim suprotno jedna od druge. Jedna ličnost može na agresiju reagirati strahom i povlačenjem, druga mazohističkim ponašanjem, dok treća može reagirati protunapadom. Osobe s tim poremećajem doživljavaju učestale "rupe" u prisjećanju osobne prošlosti kako daleke, tako i nedavne. Amnezija je često nejednolika. Relativno često jedna ili više ličnosti ispoljavaju razne psihičke smetnje i simptome što ukazuje na postojanje drugog ili dodatnog psihičkog poremećaja. Promjena raspoloženja može sugerirati depresivni poremećaj, prisustvo straha, anksiozni, a značajne smetnje u općem funkcioniranju ličnosti mogu ukazivati na granični poremećaj ličnosti. Takva dodatna simptomatologija predstavlja problem i znatno otežava postavljanje prave dijagnoze. Disocijativni poremećaj identiteta ima promjenjiv tijek, sklon je postati kroničan ili može biti povratnog tijeka. U nekim slučajevima s vremenom učestalost izmjene ličnosti se smanjuje.<sup>9</sup>

Postavlja se pitanje da li uranjanjem u virtualnu stvarnost drugog identiteta suvremen čovjek bježi od traume stvarnog života u dimenziju koja predstavlja sigurnu zonu bivanja?

Ta je trauma odlično vizualno prikazana u filmu „*Matrix*“ inspiranog Baudrillardovom vizijom svijeta, u trenutku kada se glavni portagonost budi iz virtualnosti i prelazi u stvarnost koja nalikuje traumatskom rađanju iz majčine utrobe. Gol, okružen grobljem tijela na aparatima, budi se u svijetu bez identiteta, mode i smisla.

Danas gotovo da je nemoguće krenuti u portragu traženja posla bez izgrađenog identiteta na mreži LinkedIn, kao što traženje partnera polagano preuzimaju aplikacije poput Tindera i sličnih. Čak je i upis na fakultet u Republici Hrvatskoj danas nemoguć bez prijave na sustav *Postani student*, a gubitak korisničkog imena i lozinke jednak je gubitku prava na studentski

---

<sup>9</sup> Ibid.

identitet. Iduća poglavlja bave se problematikom definiranja i izgradnje virtualnih identiteta i tijela kao suvremenih nosioca fluidnosti bivanja pojedinca.

### 2.1.3. Virtualni identitet

Virtualni svjetovi ljudima nude mogućnost izražavanja onog sebstva za koji uistinu smatraju da predstavlja njihovo istinsko *ja*. Međutim, ti prostori nude i mogućnost eksperimentiranja sa drugačijim *ja*, te ispitivanja granice do koje je ta drugačija dimenzija povezana sa njihovom koncepcijom sebstva. Eksperimentiranje sa iskustvom interakcije u formi identiteta drugačije dobi, rase ili spola od onog u fizičkom svijetu je aktivnost poznata kao *identitet turizma* ili *avibending* (Peachey, Childs: 2011: 21).

Virtualni identitet je reprezentacija identiteta u virtualnom okruženju. Može postojati nezavisno od ljudske kontrole i anonimno komunicirati unutar elektroničkog sustava, te globalne virtualne mreže. Virtualni identiteti nisu novost, kao niti riječi kibernetika i interrealnost. Čak i prije 2,500 godina ljudi su koristili pseudonime kako bi bili anonimni, a imaginarne riječi, poput današnjih računalnih kodova korištene su često koliko i pravni jezik. Kroz povijest stalno su vođene rasprave oko besramne mladeži koja je koristila raznu tehniku i tehnologiju, te oko ljudi koji su bili rastegnuti između imaginarnih i stvarnih društava. Virtualni identitet predstavlja jednak oblik robe kao i novac. Milijuni ljudi diljem svijeta dupliciraju svoj identitet kako bi nastanili virtualni prostor. Virtualne društvene mreže i *online* video igre spajaju virtualne persone koje žive, vole, raspravljaju, trguju, varaju, krađu i čine mnoge druge avanture i transakcije stvarnog svijeta. Ljudi mogu provoditi nebrojene sate u virtualnim svemirima gdje stvaraju svoj novi identitet, zaljubljuju se, grade gradove, stvaraju pravila i naposljetku ih krše. Korištenje online identiteta dovodi do niza virtualnih identiteta pojedine osobe na raznim društvenim mrežama, igrama, zajednicama, blogovima i ostalom, sve sa mogućnošću sasvim novog imena i potpuno drugačijeg okruženja (Kokswijk, 2007: 15)

Iako se čini da je nastanjivanje virtualnog okruženja jednako otkriću Novog svijeta 1492. godine i posljedicama koje su uslijedile, autor zamjećuje tri bitne razlike: prvo, digitalni svijet je prazan, te daje mogućnost izgradnje iz temelja bez potrebe za uništenjem prijašnje civilizacije. Drugo, dok smo mislima u virtualnom svijetu, fizičko tijelo i dalje ostaje u realnosti, iako su osjetila povezana s mislima. Konačno, treće, virtualni svijet nema, barem

koliko je zasad poznato, alternativni izvor energije koji bi mu omogućio da se sam održava i preživi. (Kokswijk, 2007: 22)

Ljudsko tijelo nosi vlastiti identitet, koji dolaskom nove tehnologije doživljava promjene i biva propitivano kao ideja pojedinca zapadnog svijeta. U eseju „*Digitalna pojava*“, Villem Flusser povlači vezu između moderne fizike i identiteta u digitalnom svijetu. On navodi da osobni identitet u digitalnom svijetu može biti sagledan kao gustoća pritoka informacija, baš kao što se realnost može sagledati kao gustoća čestica materije. U onome trenutku kada se gustoća piksela virtualiteta izjednači za gustoćom čestica realiteta, osobe više neće biti u mogućnosti razlikovati jedno od drugog. Već 1996. godine Flusser predviđa da će u bliskoj budućnosti biti moguće dotaknuti, mirisati i okusiti nemateriju virtualnog svijeta. Također naglašava da osobe koje stoje ispred zaslona računala otkrivaju mogućnosti, te shvaćaju alternativne svjetove, a time i same sebe. Oni te mogućnosti oblikuju u nove stvarnosti čija je efikasnost veća što im je struktura, poput materije gušća. Računala su po Flusseru, aparati koji služe za realizaciju unutrašnjih mogućnosti čovjeka, mogućnosti komunikacije između ljudi i ostvarenja transljudskih sposobnosti. Čovjek više nije objekt danog objektivnog svijeta, već postaje projekt alternativnih svjetova (u množini). Od submisivne pozicije podčinjenosti izdiže se do projekcija vlastita sebstva. Kako Flusser kaže, odrasli smo i znamo da sanjamo. Međutim, on također naglašava da ta transformacija nije rezultat slobodne odluke. Čovjek ne može biti subjekt, jer više ne postoje objekti čiji subjekti on može biti. Subjektivno ponašanje, a time i bilo kakav subjektivan uvid postaju neodrživi. Nužno je sve to ostaviti iza sebe radi spremnosti ulaska u širok svijet mogućnosti koji virtualnost pruža. Čovjek, kao projekt, odnosno formalan sustav analitičkog i sintetičkog razmišljanja postaje umjetnik. Flusser naglašava da osobe koje stoje ispred zaslona računala otkrivaju mogućnosti, te shvaćaju alternativne svjetove, a time i same sebe. Virtualne online zajednice kao da nas pozivaju na eksperimentiranje sa identitetom. Ti svjetovi omogućuju svojim sudionicima da se prezentiraju na koji god način žele. Oslobođeno granica fizičkog tijela poput roda, spola, dobi i pojavnosti, ono virtualno može zauzeti bilo koje pozicije tih kategorija koje želi. Pojedinci su konstantno pod pritiskom vremena i tehnoloških inovacija, žive u svijetu podijeljene sadašnjosti sa nesigurnom budućnosti. Postoje u tranzicijskom stanju, uvijek u pokretu i boje se propustiti prilike. Vjeruju da nikada nisu na pravom mjestu u pravo vrijeme. Hipermoderan pojedinac je biće trenutnog mjesta i vremena, pritisnut logikom i hitnošću i zabrinut budućnošću. (Flusser, 1996: 244).

U okviru ideje dekonstruiranja identiteta nužno je spomenuti i Judith Butler koja ističe da je rod performans, a iako je proces djelovanja više nego bivanja, on je subjekt društvenih normi i

uvjeta koji ograničavaju rang izvođenja performansa ovisno o pojedincu. Igra roda po Butler, nije dopuštena za sve. Međutim, pojedinac može biti oslobođen društvenih normi ukoliko se izvodi na način da provocira. Za nju ne postoji rodni identitet jer se on zauvijek izvodi, i prije i nakon što postaje prirodan ili normaliziran. *Queer* teorija pruža disciplinu za istraživanje veza unutar *queer* svijeta koji isključuje sve koji mu ne pripadaju. Prebacujući fokus od definiranja homoseksualnosti, biseksualnosti i transeksualnosti na različite načine njihova performansa ona nastoji pronaći *queerness* na mjestima koja su prethodno bila rezervirana samo za ostatak svijeta. Jedan dio *queer* teorije bavi se napadom na prirodnost roda i prateće prirodne heteroseksualnosti. U problemu modela spol-rod Butler ističe da se radi o pretpostavci da postoje samo dva prirodna spola, muški i ženski koji su predodređeni prirodom i koji generiraju binarni rodni sustav. Suprotno od ovoga Butler navodi da je sama biologija kulturno uvjetovana i kao takva garantira posebnu verziju ženskosti i muškosti. Po njoj je kategorija spola samo jedna od kategorija roda, odnosno, ne postoji biološka istina o rodu i spolu (Laughey, 2007: 114). Virtualnost ne samo da omogućava trenutnu i privremenu transformaciju rodnog identiteta koji pojedinac nosi u stvarnom svijetu u neki novi, već mu daje mogućnost poigravanja sa njih bezbroj u istom trenutku.

Kormilarenjem kroz virtualnu mrežu osoba može eksperimentirati sa novim načina izražavanja, čime razvija nova ponašanja i nove aspekte svog identiteta. Ukoliko predstavi to novo lice u životni stil koji vodi u realnom svijetu, govorimo o prenošenju elemenata virtualnog ponašanja u realni svijet. Također, osoba tada može shvatiti i zašto svijet izvan virtualne mreže nije bio pogodan za razvoj takvog ponašanja. S druge strane, prenošenje aspekata identiteta realnog svijeta u drugu dimenziju osnažuje isti. Prenosjenjem sebe u drugu dimenziju, osoba vlastiti identitet testira, usavršava i pokazuje u novom okruženju. Virtualno okruženje time daje osobi priliku da iskuša svoj identitet i metode izražavanja u novim situacijama, sa novim ljudima. (Kokswijk, 2007: 99)

Izgradnja virtualnog identiteta gotovo uvijek započinje odabirom naziva. Ime je naziv koji se daje djetetu po rođenju, što uz prezime kao obiteljsko ime daje osobi javni identitet. Imena se javljaju kad i prve organizirane društvene zajednice u kojima se počinju razlikovati pojedinci i individualnosti. U povijesti su bila izvedena ponajprije iz pojava opazajnog svijeta (Vuk, Grom i sl.), u zaštitnom značenju, ili s mogućom magijskom funkcijom prema željenim pojavama i otklanjanju neželjenih (Lijepa, Gruba, Slava i sl.).<sup>10</sup> S druge strane, nadimci ili pridjevci, imena

---

<sup>10</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža – Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=27160>, od 16.6. 2017.

osoba ili obitelji koja se obično upotrebljavaju pored pravih imena, a u nekim slučajevima i umjesto njih, npr. Braco, Seka, (Ivan Marić) Brzi, (Marin Držić) Vidra, Lijanovići, Picoki i sl. Nadimci se osobito često nadijevaju po tjelesnim ili kakvim drugim nedostacima, npr. Nosonja, Klempe, Krivovrata, Žujan, Budalina i sl. Nadimke, koji često postaju i službena imena, nerijetko dobivaju i državni čelnici (kraljevi, carevi, vojskovođe, predsjednici i sl.), npr. Karlo Ćelavi, Ivan Grozni, Scipion Afrički, Josip Broz - Tito i sl. Nadimcima su slični i pseudonimi, s tim što su oni obično druga ili zamjenska imena poznatih osoba (npr. književnika, slikara, glazbenika i sl.). Pseudonimi se od nadimaka razlikuju, među ostalim, i po tome što ih, u pravilu, kao stalna zamjenska ili kao prigodna imena, biraju same te osobe. Neki od takvih pseudonima, iz različitih razloga, mogu i posve potisnuti prava imena.<sup>11</sup> Upravo je pseudonim ono što pojedinac bira ulazeći u virtualni svijet.

Virtualno za Massumija predstavlja živući paradoks u kojem uobičajene suprotnosti postoje zajedno, jedna uz drugu, međusobno povezane i srasle. Virtualno je neživo čak i kada se dogodilo, a može se razumijeti i kao forma *superlinearne*<sup>12</sup> apstrakcije koja ne poštuje *zakon isključene sredine*<sup>13</sup>, te je organizirana drugačije, ali neodvojivo od određene aktivnosti i izražajnosti tijela. Tijelo je apstrakno u istom trenutku u kojem je konkretno, njegove aktivnosti i ekspresivnosti su proširene, kako u tjelesnoj dimenziji, tako i u potencijalnoj drugoj dimenziji (Massumi, 2002: 32).

Virtualni identitet je poput središnje scene iz filma „*Mullholland drive*“ Davida Lyncha u kojoj pjevačica Rebekah del Rio izvodi španjolsku inačicu pjesme Roy Orbisona, Crying. Dirljiva izvedba i prikaz lica koji gledatelja u potpunosti poistovjećuju sa emocijama prekida pad i nestanak slike uz nastavak glazbe. Sve do tada nije bilo niti istinito niti lažno, već nešto između, baš poput virtualnih identiteta.

---

<sup>11</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža – Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=42734>, od 16.6. 2017.

<sup>12</sup> Pojam *superlinearnog* pojavljuje se prvi put u 18. stoljeću, a označava silu jaču od promatrane, ili viši stupanj reda. Može označavati i nešto napisano iznad retka teksta. (Oxford Dictionary: Definition of superlinear in English: <https://en.oxforddictionaries.com/definition/superlinear>, od 15.7.2017.)

<sup>13</sup> Zakon isključene sredine definira se kao načelo koje kaže da svaka hipoteza može biti ili istinita ili neistinita, na način da je treća mogućnost isključena. (HarperCollins Publishers; Collins English Dictionary: Definition of excluded middle: <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/excluded-middle>, od 15.7.2017.)



## 2.2. Tijelo u virtualnom okruženju

Prije više od sto godina, 1888. Ivan Vučetić, argentinski kriminalist hrvatskoga podrijetla zaposlio se u središnjem policijskom uredu Argentine i ubrzo postao voditelj Odjela za statistiku. Prvi je spoznao vrijednost uzimanja otisaka prstiju radi identifikacije, te ga počeo primjenjivati. Desetoprstni sustav identifikacije, nazvan argentinskim ili Vučetićevim sustavom, službeno je uveden u Argentini 1902., a potom i u drugim zemljama. Vrijednost je njegova sustava u jednostavnosti i širokim mogućnostima praktične primjene.<sup>14</sup> Upravo je taj sustav stvorio put prema ideji virtualnih tijela, živih u sustavu, neovisnih od živih tijela, a opet s tako velikim utjecajem na život ljudi na koje se odnose.

U društvu koje još uvijek nije toliko poznavalo i koristilo fotografiju bilo je iznimno teško ustvrditi osobni identitet. U drugoj polovici devetnaestog stoljeća, kako navodi Agamben, policijske tehnike doživljavaju neočekivan razvoj koji za sobom povlači i presudnu preobrazbu pojma identiteta. On prestaje biti dijelom društvenog priznanja i prestiža osobe, te se sve više pokorava potrebi da policijski službenik prepozna zločinca. Potreba da se sa sigurnošću identificira svaka osoba uhićena zbog prijestupa postala je nužan preduvjet funkcioniranja pravnoga sustava. Pariški čimbenik, Alphonse Bertillon, krajem sedamdesetih godina devetnaestog stoljeća razradio je sustav identifikacije prijestupnika zasnovan na antropometrijskim podacima i signaletičkoj fotografiji koji je u samo nekoliko godina ušao u uporabu diljem svijeta (Agamben, 2010: 72) Svi pritvoreni ili zatvoreni bili su podvrgnuti mjerenju lubanje, ruku, prstiju na rukama i nogama, ušiju i lica. Zatim su fotografirani *en face* i iz profila, nakon čega su se obje fotografije lijepile na „Bertillonov karton“ koji je sadržavao sve podatke potrebne za identifikaciju, po sistemu nazvanom opisni karton. Za žene koje su se bavile prostitucijom, smatralo se da je takav postupak mjerenja neugodno promiskuitetan, a i njihova duga kosa smetala je pri mjerenju, pa im se umjesto gore navedenog uzimao otisak prsta (Agamben, 2010: 72). Agamben zaključuje kako korištenjem metoda opisnih portreta i otisaka prstiju po prvi put u povijesti čovječanstva identitet više nije bio funkcija društvene osobe i njezina priznanja, nego bioloških podataka koji s društvenom osobom nisu mogli biti ni u kakvom odnosu. Danas, takva virtualna tijela izlaze iz policijskih postaja i ulaze u svakodnevni život, a Agamben tvrdi i kako se zapadne demokracije spremaju osnovati arhive

---

<sup>14</sup> Leksikografski zavod Miroslav Krleža - Hrvatska enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=65572>, od 25.3.2014.

DNK svih građana, kako zbog sigurnosnih razloga, tako i zbog upravljanja javnim zdravstvom (Agamben, 2010: 73).

Virtualno tijelo nema niti majke niti oca, biološkog materijala koji kroz genetski kod stvara unaprijed zadanu formu. U virtualnom okruženju pojedinac je i majka i otac u jednom; jedini kreator površine i forme u neprekidnom nastajanju. Film „*Stoker*“ redatelja Park Chan-Wooka započinje monologom djevojke koja kaže iduće: „*Moje uši čuju ono što drugi ne mogu čuti, malene udaljene stvari koje drugi ne vide vidljive su mojim očima. Ta osjetila su plod života prepunog čežnje, čežnje za tim da budem spašena i cjelovita. Baš kao što suknya treba vjetar koji će je njihati, tako niti ja nisam stvorena od stvari koji dolaze od same mene. Nosim očev remen privezan oko majčine košulje, i cipele koje su od ujaka. To sam ja. Baš kao što svijet ne bira svoju boju, tako ni mi nismo odgovorni za ono što postajemo. Kada to shvatimo postajemo slobodni, a odrasti znači postati slobodan*“<sup>15</sup>. No, iako je pojedinac kreator onoga što postaje, alati kojima kreira i dalje su dio virtualnog, preduvjet postanja, koji poput vjetra nesumnjivo sudjeluju u oblikovanju, a time i stvaranju.

Postavlja se pitanje kako povezati takvo virtualno tijelo, sa frivolnim virtualnim tijelima koja obitavaju danas. Također, i na koji način se moda formira oko takvih tijela? Konačno, nužno je i upitati se kakav utjecaj virtualno tijelo i moda imaju jedno na drugo?

Brian Massumi, filozof, sociolog i pisac započinje svoju knjigu „*Usporedbe za virtualni pokret*“ („*Parables for the Virtual Movement*“) dajući vlastito objašnjenje fizičkog tijela; za njega je tijelo ono koje ima sposobnost činiti dvije stvari istovremeno: ono se kreće i ono osjeća. Kreće se osjećajući vanjske podražaje, te osjeća kako se pokreću njegovi udovi i organi. Postavlja se pitanje da li je uopće moguće definirati tijelo bez te unutarnje poveznice između pokreta i osjećaja gdje jedno automatski pretpostavlja ono drugo (Massumi, 2002: 1).

Sadašnjost je izgubljena svakom proteklom sekundom, koja prolazi prebrzo da bi bila percipirana, prebrzo da bi se uopće dogodila. Massumi navodi kako to zahtijeva promjenu načina promišljanja o tijelu. Nešto što se odvija prebrzo, zapravo uopće nije stvarno. Već virtualno. Aktualno tijelo u trenutku postaje virtualnim, koje spada u sferu potencijalnog. Potencijalno obuhvaća prostor u kojem se budućnost isprepliće s prošlošću, gdje je vanjšina u unutrašnjosti (Massumi, 2002: 30).

---

<sup>15</sup> IMDb: *Stoker* (2013) quotes: <http://www.imdb.com/title/tt1682180/quotes>, od 15.7.2017.

*Tijelo bez organa* je pojam koji Deleuze i Guattari preuzimaju od Antonina Artauda, francuskog dramatičara, pjesnika, glumca i kazališnog redatelja. Ono se sastoji od sklopa ili tijela koje nema organizacijska pravila, a time niti organe unutar sebe. To je post-prosvjetiteljsko jedinstvo, tijelo; ali ne i organizam. U neprekinutom procesu dosezanja, nikada ga nije moguće u potpunosti dostići. Čim dođe trenutak kada tijelo dosegne potpunost svojih organa kreće u pohod za tijelom bez organa. Ono je ravina konzistencije, koja veže različite elemente i drži ih na cjelini. Drugim riječima, tijelo bez organa omogućuje prostor kroz koji se odvijaju pokreti. Ono je utjelovljenje konstituirano kroz načelo konsolidacije (Deleuze, Guattari, 1983: 8). Smelik navodi kako je smisao ideje tijela bez organa ukinuti organizaciju utjelovljenog sebstva kao fiksne forme identiteta. To ne znači da se tijelo mora riješiti svojih organa, jer bi to u konačnici za njega značilo kraj; već reorganizirati način na koji se tijelu daje njegovo značenje. Način na koji su organi organizirani u cjelinu, za organizam predstavlja neprijatelja. Moda je oduvijek vezana uz normativnu sliku ljudskog tijela, što je najbolje vidljivo u idealiziranim slikama nepogrešive ženstvenosti i savršenih ženskih tijela. Time koncept tijela bez organa može pomoći suprotstavljanju tim normativnim uputama za izgled savršenog tijela. Postoji li uopće jedna savršena vizija tijela kada se čovjek, u muškoj, ženskoj, pa i hermafroditnoj formi rađa u toliko različitih formi, krivulja, izduženosti i površina kože? Razmještajući centralnu organizaciju tijela, identitet može postati fleksibilniji i fluidniji. Moda često propituje granice tijela, a ideja tijela bez organa pomaže u shvaćanju načina na koji inovativan dizajn odjeće može osloboditi tijelo teritorijaliziranog shvaćanja njegove srži (Rocamora, Smelik, 2016: 172). Smelik navodi primjer mode nizozemske dizajnerice Iris van Herpen koja korištenjem trodimenzionalnih ispisa formi koje nalikuju na dim, kapljice vode, lišće i rizomatske nabore kostiju, stvara jedinstvenu petlju formi koje fluktuiraju kroz njezin dizajn. Ti modeli prelaze granice tradicionalnog pogleda na tijelo i postoju nešto novo: između čovjeka i životinja, kostura i tijela, čovjeka i kiborga, te virtualnog i materijalnog (Rocamora, Smelik, 2016: 172). Kolekcija „Atomic Bomb“ dizajnera Viktora & Rolfa također je jedan od primjera koji istražuju potencijal odjeće u deterritorijalizaciji poznate forme tijela, a osobito idealiziranog oblika utjelovljenja žene. Deformacijom tijela kroz razne oblike nadopunjavanja, oni guraju granice onoga što tijelo može postati (Rocamora, Smelik, 2016: 178).

Proučavajući rad pisca François Rabelaisa ruski povjesničar kulturologije i književnosti, Mikhail Bakhtin, definirao je *koncept grotesknog tijela*, onoga u procesu postajanja. Rebelais je kroz svoje romane povezivao političke sukobe s anatomijom ljudskog tijela. Tijelo započinje kao proces i nastavak bivanja drugih tijela, te završava procesom raspadanja pretvarajući se u

dio prostora drugih organizama. Groteskno tijelo je prostor stalnih promjena, cikličkih kretanja bez početka i kraja. Takav koncept zanemaruje zatvorene, glatke i neprobijne površine i zadržava se na izraslinama i otvorima koje nadilaze ograničene prostore i dubine prirodnog tijela. Bakhtin koristi primjer romana kasne renesanse koji opisuju likove *Gargantue* i *Pantagruela*, kao vremena u kojem započinje groteskni pogled na tijelo (Rocamora, Smelik, 2016: 97-98). Klaić definira groteskno kao nešto čudno, nagrđeno, komično, smiješno, iscereno; ono što prelazi iz krvavo ozbiljnog u čudno i smiješno (Klaić, 1951: 261). Rabelaisov je stil vrhunski primjer groteske koji se temelji na stalnom ponavljanju i variranju postupaka preuveličavanja i gomilanja epiteta, naslova knjiga, imena, vrsta jela i pića, igara, poslovice i sličnog. On izokreće, izobličuje i miješa nespojive elemente, s mnogobrojnim namjernim lapsusima, neologizmima, anagramima, psovka i rugalicama. Temeljna se pozornost u njegovim romanima pridaje jedenju, pijenju, spolnom općenju, tjelesnom izlučivanju i pražnjenju, kao konkretizacijama poništavanja granice unutrašnjeg i izvanjskoga, izvrtanja hijerarhije visokog i niskog, miješanja svjetovnoga i crkvenoga, dopuštenoga i zabranjenoga, prikaza cikličnoga procesa oplodnje i umiranja, stvaranja i razaranja, te preobrazbe života u smrt i obratno.<sup>16</sup>

Tijelo u virtualnom okruženju danas, u formi auditivnog i vizualnog sadržaja, najčešće predstavlja nešto sasvim suprotno Rabelaisovom opisu grotesknog. Ono je profinjeno i digitalno usavršeno kroz retuširanje i postavljanje u idealan kontekst. Auditivno je usavršeno kroz manipulaciju zvuka na digitalnoj snimci. Međutim, u ljudi se sve više javlja nostalgija za onim nesavršenim, kao na primjer, za zvukom vinil ploča. Da li je to zato što virtualni svijet još uvijek ne daje mogućnost transformacije drugih osjetila i podražaja: mirisa, znoja, i osjećaja teksture kože pod prstima? Ipak, danas postoje i virtualni svjetovi u kojima obitavaju identiteti grotesknih tijela. Igra *Second Life*, koja je poprimila dimenziju globalnog fenomena i teško ju je uopće više nazivati igrom, prepuna je virtualnih tijela i mode koji daju sliku groteske ne previše različite od Rabelaisovih prikaza *Gargantue* i *Pantagruela*.

---

<sup>16</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža – Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=23517>, od 9.4.2015.

## 2.3. Primjeri virtualnih identiteta i tijela

### 2.3.1. Stelarc

Umjetnik Stelarc, koji trenutno izvodi performans kao avatar vlastitog sebe putem svijeta Second Life, kroz performanse je vizualno ispitao i akustički nadgradio vlastito tijelo. Stvorio je tri filma o unutrašnjosti svojeg tijela, a krajem sedamdesetih, pa sve do kraja osamdesetih godina, izveo je ukupno 26 performansa u obliku suspenzije vlastita tijela pomoću kuka koje su prodirale kroz njegovu kožu. Koristio je u svome radu medicinske instrumente, sustave virtualne stvarnosti, Internet i biotehnologiju kako bi izgradio intimna i nesvjesna sučelja s tijelom. Također, on istražuje alternativne anatomske arhitekture kroz nadogradnju i produžetke strukture vlastita tijela. Izveo je performanse s trećom rukom, produženom rukom, virtualnom rukom i šestonogim robotom Exoskeletonom. Pomoću fatalnog njihajućeg tijela uokvirenog u performans istražio je prisilnu, internet koreografiju tijela upravljaju na daljinu putem elektrostimulacije mišića. Njegovo ostvarenje protetičke glave jest utjelovljenje komunikacijskog agenta koji odgovara na pitanja sugovornika. Nadalje on razvija i dodatno uho na svojoj ruci koje će biti priključeno na virtualnu mrežu interneta, te time omogućiti masovni pristup zvučnim podražajima zainteresiranoj udaljenoj masi.<sup>17</sup>

Izveo je ukupno 25 suspenzija tijekom 13 godina, prilikom kojih je tijelo bilo rastegnuto u različitim pozama, lokacijama i situacijama. Kada je osoba obuzeta boli koju percipira i iskusi sebe isključivo kao fizičko tijelo, a ne sebstvo, ona misli i objektivno procjenjuje isključena od sveg ostalog. Obješeno između snažne sile gravitacije i povjerenja u unaprijed provjerene informacije, tijelo se vraća svojim tjeskobnim i ranjivim počecima naglašavajući svoju zastarjelost. Početak tijela ponovno stupa na snagu uz istovremeno proglašenje njegova kraja. Tijekom performansa povjetarac puše preko aerodinamički rastegnute kože dok mozak intuitivno lebdi između gravitacije i fantazije. Tako rastegnuto tijelo ne misli i ne izražava emocije, ono je izloženo kao zastarjelo, prazno, odsutno i performans nije vođen svjesnim pokretima. To je tijelo zombija, ne razmišlja jer nema um, niti vlastiti, niti onaj u tradicionalnom metafizičkom smislu. Biti rastegnuto na taj način znači biti između, u nemogućnosti sudjelovanja

---

<sup>17</sup> Stelarc: Stelarc Bio notes, <http://stelarc.org/?catID=20239>, od 2.12.2016.

u trenutku sadašnjosti, kao niti u iščekivanju završetka. To je performans bez sjećanja i bez očekivanja; bez prošlosti s odbijanjem budućnosti.<sup>18</sup>

Želučana skulptura (*Stomach Sculpture*) predstavlja mehaničku skulpturu ubačenu u želudac umjetnika, koja je izvela strojnu koreografiju prilikom koje se otvarala i zatvarala, širila i uvlačila, a sve je to pratilo trepereće svjetlo i pišteći zvuk. Umetnuta je u tijelo ne kao protetički implantat, već kao estetski dodatak; ne radi neke medicinske potrebe, nego isključivo kao čin slučajnosti. Tijelo postaje mjesto umjetnosti. Predstavljeno je kao prazno, bez značajnog razlikovanja između privatnih, javnih i psiholoških prostora. Kao površina, koža je nekoć bila početak svijeta simultane granice sebstva, ali sada raširena, probušena i penetrirana od strane tehnologije, to više nije. Sebstvo se smješta izvan granica kože, čime tijelo djelomično postaje prazno. Ta praznina, međutim nije prouzrokovana nedostatkom, nego viškom, prodiranjem i povećanjem mogućnosti osjeta i djelovanja.<sup>19</sup>

Treća ruka imala je mogućnost uhvatiti i ispustiti objekte, rotirati se za 290 stupnjeva, te sustav taktilnog povrata informacija za osjećaj dodira. Pokretana je električnim signalima mišića, sa abdomena i nogu za zasebne pokrete, isključene od pokrete prirodne dvije ruke. Performans s trećom rukom sastojao se od ispisivanja riječi Evolution, prilikom čega je svaka od tri ruke pisala svoj dio riječi.<sup>20</sup> Šestonogi, pneumatički pokretan stroj konstruiran je za spajanje sa tijelom. Pomiče se naprijed, nazad, ustranu, te okreće na mjestu. Također može čučnuti i podići se savijajući noge. Tijelo je pozicionirano na okretnom stolu, koji mu omogućuje da se rotira oko vlastite osi. Exoskeleton je povezan na gornjem dijelu tijela i rukama. Zajedno daju prikaz humanoidne forme sa funkcijama koje nadilaze one prirodnih ljudskih udova.<sup>21</sup> Mišićni stroj je unaprijeđenje Exoskeletona koje je rezultiralo fleksibilnijim mehanizmom koristeći pouzdaniji ali i robusniji dizajn tijela. Kada se pokrene nije više upitno tko ima kontrolu, čovjek ili stroj; oni postaju potpuno integrirani i pokreću se kao jedinka. Šestonogi robot produžuje i transformira tijelo, čineći pokrete slične pokretima kukaca.<sup>22</sup> Hodajuća glava je šestonogi autonomni robot koji ima glavu u obliku LCD zaslona koja se može pomicati sa jedne strane na drugu. Robot skenira prostor u kojem djeluje i detektira prisutnost osobe ispred sebe. Kada

---

<sup>18</sup> Stelarc: Suspensions, <http://stelarc.org/?catID=20316>, od 2.12.2016.

<sup>19</sup> Stelarc: Stomach Machine, <http://stelarc.org/?catID=20349>, od 2.12.2016.

<sup>20</sup> Stelarc: Third Hand, <http://stelarc.org/?catID=20265>, od 2.12.2016.

<sup>21</sup> Stelarc: Exoskeleton, <http://stelarc.org/?catID=20227>, od 2.12.2016.

<sup>22</sup> Stelarc: Muscle Machine, <http://stelarc.org/?catID=20231>, od 2.12.2016.

je sam u prostoru galerije on je u sjedećom položaju, a čim netko uđe, uzdiže se i odabire set unaprijed programiranih pokreta, te izvodi koreografiju.<sup>23</sup>

Treća ruka, Exoskeleton i Mišićni stroj staju na stranu tijela koje istražuje intimna sučelja tehnologije i protetičke nadogradnje; ne kao zamjene postojećeg prirodnog dijela koji nedostaje kao u suvremenoj medicini, već kad dodatka tijelu koji prethodno nikada nije postojao. Protetika ne bi trebala biti znak nedostatka, već simptoma ili viška. Ovi performansi značajno su doprinijeli diskurzima o tijelu kiborga koji se vide i danas.

Dodatno uho imitira stvarno uho oblikom i strukturom, uz dodatak funkcija koje nadilaze biološke. Zamislite uho koje ne može čuti, ali emitira zvukove kroz implantirani zvučni čip. Priključeno na modem može pojačano emitirati sve zvukove koji okružuju stvarno uho. Ono postaje poput određene internet antene koja telematski i akustički pojačava sve zvučne podražaje koji djeluju na osjetila tijela. No Stelarc naglašava da čak i bez funkcionalnih razloga koji bi opravdali konstrukciju i implantaciju dodatnog uha, postoji i čisti estetski razlog ugradnje uha kao predivne kompleksne organske strukture. U akupunkturi uho postaje mjestom simulacije svih ostalih organa. Ono ne samo da ima sposobnost čuti, već i balansirati sve tjelesne procese. Prednost dodatnog uha odnosi se prvenstveno na vizualni i anatomske dodatke.<sup>24</sup> 2003. godine koristeći ljudske stanice uzgojena je kultura stanica uha koje su izrasle u trodimenzionalnu strukturu naziva uho 1/4 skale. Projekt je predstavljen kao parcijalni život koji stavlja u pitanje cjelovitost tijela i suočava se sa kulturnim percepcijama društva o svijetu koji ima sve više i više mogućnosti manipulirati živim sustavima. Živo tkivo sada može živjeti, rasti i funkcionirati izvan samog tijela, a ovakva proteza je djelomično konstruirana i djelomično živa. No međutim, s obzirom da je samo 1/4 stvarnog uha, nije bilo vizualno prihvatljivo kako bi se koristilo kao direktna nadogradnja tijelu.<sup>25</sup> Iako je prvenstveno 1997. godine, mjesto ugradnje zamišljeno kao područje iza prirodnog desnog uha, praktičniji i sigurniji put bila je konstrukcija uha na ruci. Koža je na tom mjestu glađa i može se primjereno istezati. Također, odvojeno od samog lica uho na ruci može se usmjeravati u različitim smjerovima. Tijelo sada djeluje izvan granica kože i prostora koje ga okružuje i koji zauzima. Može projicirati svoju fizičku prisutnost i na drugim udaljenim mjestima. To znači da postoji mogućnost da tijelo jednog čovjeka sada može iskusiti tjelesnost drugoga, kao i obrnuto; u

---

<sup>23</sup> Stelarc Walking Head, <http://stelarc.org/?catID=20244>, od 2.12.2016.

<sup>24</sup> Stelarc Extra Ear, <http://stelarc.org/?catID=20229>, od 2.12.2016.

<sup>25</sup> Stelarc 1/4 Scale Ear, <http://stelarc.org/?catID=20240>, od 2.12.2016.

njegovo tijelo i podražaja koji ga okružuju sada mogu iskusiti drugi. Međutim, ono što se iskušava nije biološki drugi, već dodatak tehnološkog drugog, kojeg se može nazvati trećim. Udaljena i fantomska prisutnost manifestirana kroz lokalno smješteno tijelo. To više nije fraktalno tijelo, već fantomsko tijelo. Tijelo je zastarjelo i nedovoljno dobro organizirano za uvjete koji ga okružuju; zato Stelarc naglašava da ono mora biti omogućeno na virtualnoj mreži na mnoštvo načina, kao dostupan, pristupačan i mobilni organ kojemu mogu pristupiti svi drugi organi na udaljenim mjestima, omogućujući ljudima da lociraju i čuju sve što čuje neko drugo daleko tijelo. Uho na ruci time postaje Internet organom tijela.<sup>26</sup>

Tijekom 2010. i 2011. godine organizirano je nekoliko izložbi pod nazivom Internet uho. Kada su posjetitelji dali zvučni podražaj uhu, sustav za prepoznavanje govora interpretirao je izrečeno, a sustav prijenosa teksta u zvuk simultano je izrekao njihove riječi koje su odjeknule kroz sve prostore galerije. Međutim, postojao je i nesklad između onog što su ljudi uistinu rekli i onoga što je sustav prepoznao i interpretirao; što je naglašeno još više kada je sustav čuo sam sebe i dodatno interpretirao isto nekoliko puta. Kreirana internet stranica omogućavala je ljudima na udaljenim mjestima priključenim na Internet mrežu da također unesu tekst koji žele da uho ponovi; a instalacija je rezultirala kakofonijom (skupom glasova koji zajedno neugodno zvuče).<sup>27</sup>

Smisao Protetske glave 2003. godine, bio je konstruirati automatiziranu, animiranu i informiranu umjetnu glavu koja razgovara sa osobom koja je ispituje. To je trodimenzionalni avatar glave koje nalikuje Stelarcu, koja može kimati, okretati se i mijenjati pokrete očiju ovisno o sugovorniku. Nadalje, kada se ugradi i vizualni sustav, imat će mogućnost raspoznati boju odjeće sugovornika i analizirati njegovo ponašanje, čime će postati interaktivnija i uvjerljivija. Ona nije ilustracija inteligencije razdvojene od fizičkog tijela, već promišljanje o svijesti, identitetu i utjelovljenju koje nas čeka. Protetska glava je zavodljiva glava, a postavlja se pitanje u kojem će trenutku preuzimati sve više i više autonomije u svojim odgovorima. Umjetnik tada više ne bi imao kontrolu nad programom koji glava izgovara i ona bi imala život za sebe. Projekt parcijalne glave inspiriran je i generiran iz slike izravnanе digitalne kože napravljene za protetsku glavu. Stelarcovo lice je skenirano, te digitalno transplantirano preko lubanje, konstruirajući treće lice, koje je tada postalo post hominid i predhominid u formi. Ta je forma nastanjena živim stanicama. Parcijalna glava je parcijalni portret umjetnika, koji je

---

<sup>26</sup> Stelarc Ear on Arm, <http://stelarc.org/?catID=20242>, od 2.12.2016.

<sup>27</sup> Stelarc Internet Ear, <http://stelarc.org/?catID=20339>, od 2.12.2016.



parcijalno živ. Sustav koji joj je omogućavao život bio kustomizirani inkubator, a održala se na životu tjedan dana nakon čega je kontaminirana. Sačuvana je u specijalnoj tekućini kako se ne bi razgradila za preostalo vrijeme trajanja izložbe.<sup>28</sup>

Miješalica je projekt u kojem je Stelarc surađivao sa umjetnicom Ninom Sellars. I ona i on podvrgnuli su se operaciji liposukcije nakon koje se biološki materijal smjestio u industrijsku miješalicu koja je predstavljena na izložbi u Melbourneu 2005. godine. Instalacija je imala antropomorfne mjere i svakih nekoliko minuta cirkulirala je mješavinu izlučevina umjetnika. Bila je priključena i na zvučnike koji su emitirali zvuk mehanizama miješanja. Projekt je rezultat fascinacije sa alternativnim tjelesnim arhitekturama i funkcijama. Također, propituje probleme okruženja sa miješanjem suvremene tehnologije sa tjelesnosti u svim formama. U vremenu u kojem se fizičko tijelo se sve manje i manje vidi i čuje, miješalica anarhično, zvučno daje prikaz njegove ontološke supstance.<sup>29</sup>

Brian Massumi navodi da Stelarc nije konceptualni umjetnik; on ne želi prenjeti publici koncepte o tijelu, već ga zanima isključivo iskustvo samo tijelo kao koncept. Doživljava svoje performase kao izravna fizička iskustva ideja, u kojima tijelo postaje stvarna manifestacija koncepta. Ideje koje Stelarc istražuje ne mogu se prenjeti kroz performans, već se stvaraju tek tijekom samog čina performansa. Upravo zato prvim izvedbama performansa određenih formi koje je izveo nisu prethodila pisana objašnjenja i manifesti. Umjetnost Stelarca kreće i kontinuirano se vraća točki u kojoj se ideja i tijelo još uvijek nisu razdvojili ili, s druge strane, iznova ujedinili. Medij te umjetnosti je tijelo kao osjetilni koncept, a ona postavlja dva pitanja: Prvo na koji je način tijelo ideja, te drugo kako ideja može postati tjelesnom; odnosno, kako je moguće da tijelo misli o samome sebi (Massumi, 2003: 89). Rad Stelarca nije moguće podijeliti na etape ili stilove koji evoluiraju kroz vrijeme. Njegovi performansi su kontinuirane varijacije koje se poput vode pretvaraju u različita stanja uvijek iste materije. Naravno, evolucija tehnologije koju koristi je neizbježna, jednostavno zato što tijekom izvedbe prvog performansa tehnologija koju koristi u posljednjem nije bila dostupna. Virtualna mreža nije postojala sedamdesetih godina, no međutim, želja za prikazom tijela unutar slične forme bila je živa, a Stelarc je čekao da se objekti i organi nađu u trenutku vremena kada će željeno iskustvo tijela biti moguće. Također, projekti kojima se bavi povezani su sa uvjetima evolucije tijela, što ne znači da zrcale samu evoluciju. Njegovi performansi tek polažu temelje začahurene ideje novog

---

<sup>28</sup> Stelarc Prostetic Head, <http://stelarc.org/?catID=20241>, od 2.12.2016.

<sup>29</sup> Stelarc Partial Head, <http://stelarc.org/?catID=20243>, od 2.12.2016.

tijela koju je potrebno rastvoriti i istražiti. Stelarc daje projekciju post evolucijskog razvoja čovječanstva (Massumi, 2003: 125).

U razgovoru o kraju transgresivnog tijela, Arthur i Marilouise Kroker, urednici znanstvenog časopisa *Ctheory* navode da među umjetnicima, Stelarc na ponajbolji način opisuje teoriju složenosti, pri čemu vlastito tijelo nudi kao mjesto za proučavanje kaosa i nereda. Stelarc odbija da ga se upiše u riječ, on je izričaj slojevitosti upisao u samo tijelo, sa svim njegovim posredovanjima, prelamanjima, ometanjima i istiskivanjima. Pred nama je napokon tijelo, tijelo složenosti koje je od sebe na umjetnički način stvorilo neočekivanu "krivulju" u ustaljeno pravilnom svijetu binarnih kodova. Umjetnost je sa Stelarcem postala istisnutom sviješću koja svojom snagom izaziva tehnologiju da otkrije mogućnosti kreativne slojevitosti što ih skriva. Stelarc od vlastitoga tijela stvara vlastito obzorje nečega odbojnoga, nečega začudnog - mogućnosti.<sup>30</sup>

Sve industrije povezane sa tijelom, bilo da se radi o liječenju, oblikovanju kroz plastične operacije, tjelovježbu, te prekrivanju i negaciji tijela kroz odjeću nužno se vežu uz žrtvovanje, bol i traumu. Nakon njih dolazi nagrada; drugačije i bolje tijelo, koje bi trebalo dovesti do „zdravijeg duha“ i pozitivnijih misli. Transformacija virtualnog identiteta kroz preoblikovanje ili pak potpunu zamjenu virtualnog tijela ne zahtijeva fizičku bol, čime se također ukida nelagoda neprestanog prisjećanja na istu. To je još jedan od razloga zašto je fluidnost u virtualnom svijetu puno više otvorenija nego u stvarnom.

Odgovarajući na pitanje o djetinjstvu u knjizi Linde Montano, on navodi da ga se uopće ne sjeća, te da mu ne pridodaje veliki značaj. Ističe svoju skeptičnost prema rekonstrukciji prošlosti. Topologija ljudskog ponašanja jednostavno ne može biti, kaže Stelarc, mapirana kroz događanje u povijesti individue. Trenutna akcija je potaknuta izravnim okruženjem, okolnosti, mjestom i društvom. On smatra da je vraćanje u vlastitu prošlost kroz prisjećanje beznačajno. Prošlost je za njega zauvijek srušena, a upravo to omogućuje sadašnjost. Iako intervencije na tijelu koje čini kroz performans promatraču djeluju na žrtvovanje, sakaćenje i uništenje izvornog tijela ovog performerera, on kroz svoj stav o prošlosti daje opravdanje i razrješenje boli koju je osjećalo ono staro tijelo koje se uvijek i iznova mijenja i transgresira u nešto puno više nalik kibogru nego čovjeku kakvim je na ovaj svijet došao. Stelarc se ne pronalazi, on samog sebe iznova stvara (Montano, 2000: 442).

---

<sup>30</sup> Purgar, K.: Kraj transgresivnog tijela: Razgovor s Arthurom i Marilouise Kroker, <http://www.vizualnistudiji.com/razgovori/kroker.html#>, od 1.12.2016

### 2.3.2. Orlan

Razradi koncepta fluidnosti identiteta u virtualnom okruženju posredovanjem mode nemoguće je pristupiti bez doticanja sa svijetom umjetnice Orlan. Na samom početku devedesetih godina, započela je sa svojim najpoznatijim performansom „*Reinkarnacijom svete Orlan*“. Projekt je uključivao nekoliko estetskih operacija, osmišljenih kako bi transformirale njezino lice na način koji destabilizira muške norme idealizirane ženske ljepote. U nastojanju da preokrene koncept plastične operacije od instrumenta dominacije u sredstvo reinovacije vlastitog tijela i stvaranja vlastitog portreta, Orlan je proizvela nacрте za operacije. Također, odbila je mogućnost opće anestezije, kako bi pod lokalnim anestetikom mogla režirati cjelokupan proces. Ono što se uobičajeno odvija iza zatvorenih vrata preokrenuto je u teatralan performans tijekom kojeg je čitala psihoanalitičke i literarne tekstove, te interaktivno komunicirala sa publikom smještenom u svjetskim muzejima putem interneta, odjevena u čudnovate kostime (Negrin, 2002: 31).

Nacrti lica koje je osmislila sastojali su se od računalnih kompozicija koje su kombinirale njezino lice s dijelovima preuzetih od pet poznatih renesansnih i postrenesansnih umjetničkih prikaza ideala ženske ljepote: nos sa skulpture Dijane od škole Fontainebleaua, usta Boucherove Europe, čelo da Vincijeve Mona Lise, brada Botticellijske Venere i oči Gérômeove Psihe. Te reprezentacije nisu odabrane samo radi njihovih fizičkih karakteristika, već i radi miološke i povijesne važnosti. Dijana je odabrana kao božica koja se odbila podrediti drugim bogovima i muškarcu; Europa zato što je gledala prema drugom kontinentu i prigrlila nepoznatu budućnost; Mona Lisa zbog njezine androgenosti, Venera radi poveznice sa plodnošću i kreativnosti, te konačno Psiha zbog želje za ljubavi i spiritualne ljepote. Dok je tih pet radova tradicionalno promatrano kao ikonama ženske ljepote, Orlan je odlučila transformirati njihovo originalno značenje kroz procese apropijacije i rekontekstualizacije njihovih crta lica. Dok svakodnevna praksa estetske kirurgije nastoji izbrisati različitost individualnih lica kroz pokušaj da ih uskladi sa prototipom idealne ljepote, kompozicija lica koju stvara Orlan naglašava jedinstvenost tih različitosti. Svojim je performansom uznemirila ideju savršenog, fiksnog i standardiziranog kroz proizvodnju rezultata koji je u opreci sa konvencionalnim idealima ljepote (Negrin, 2002: 32).

Njezino remećenje konvencionalnih ideala ženske ljepote još je naglašenije u idućim operacijama, poznatim pod nazivom „*Sveprisutnost*“ tijekom kojih je dala u svoje lice ugraditi implantate iznad obraza i obrva kako bi dobila efekt bujajućih rogova. Bitan element njezinih performansa je povezivanje sa publikom tijekom samih operacija. Uz televizijsko snimanje

cjelokupnog procesa, Orlan je proizvela i seriju post-operativnih fotografija koje su otkrивale modrice i rane tijekom procesa zacijeljivanja tkiva, te seriju „relikvija“ ili suvenira poput krvlju umrljanih gaza, komadića kostiju i sala uklonjenog tijekom liposukcije. Cilj je bio suočiti se sa svim tabuima koji okružuju nasilje nad tijelom i integritet istog u zapadnoj kulturi. Ono što je osobito zanimljivo jest činjenica da je fokus nasilja upravo lice, koje u zapadnoj kulturi predstavlja amblem identiteta pojedinca, njegovu najdragocjeniju karakteristiku. Time uživa privilegirani status spram ostatka tijela postajući mjestom označavanja i subjektivizacije (Negrin, 2002: 33).

Filozof Pierre Restany istaknuo je kako subjekt-Orlan preuzima kontrolu nad objektom-Orlan. Ona si poklanja vlastitu sebe kao sirovu materiju, te je poput slikara transformira u umjetničko djelo-Orlan. Tijekom tog procesa objektivizacije vlastita tijela, ona probija granice želje individue da porodi sam sebe, fizički se iznova izgrađuje kako ona želi, te pritom pomoću svoje umjetnosti prkosi univerzalnim ograničenjima ljudskog identiteta (Donger, Shepherd, Orlan 2010: 126).

Kada se Orlan suočava s reakcijom društva na svoj rad, sudjeluje u važnoj filozofskoj bitci. Potvrđuje da se umjetnost mora baviti onime što je stvarno, ali istovremeno u svakom trenutku propitivati svaku koncepciju te stvarnosti. Umjetnost, poput mode, uvijek pretvara stvarnost u fasadu, prezentaciju i konstrukciju, te istovremeno propituje što se nalazi iza te fasade. Orlan rekonstruira vlastiti izgled kako bi propitala zapadnjački koncept stvarnosti između subjekta i tijela, između pojavnosti i problema koji se vezuju uz dekonstrukciju iste. Taj potez reaproprijacije (imena, tijela i umjetničkog djela) je konceptualni pokretač njezine kreativnosti. Oblikujući svoje lice ona iznova potpisuje svoj izgled, baš kao što slikar potpisuje svoje umjetničko djelo (Donger, Shepherd, Orlan 2010: 128).

Goffman navodi kako ispred drugoga, pojedinac u svoje aktivnosti uključuje određene komponente koji dodatno naglašavaju činjenice koje bi u drugačijim okolnostima ostale neprimijećene (Goffman, 1959: 36). Orlan se udaljava od takve logike, te je transformira u umjetničku praksu koja prisiljava promatrača da propita vlastite kulturalne norme kroz interakciju sa pojavnosti koji Orlan prezentira. Bogatstvo njezina rada sastoji se u proizvodnji tijela kao umjetničkog djela istovremeno kao ekstenzije sebstva i eksterizacije ega (Donger, Shepherd, Orlan 2010: 129).

Njezin rad pokazuje koliko je jednostavno promijeniti identitet uz pomoć biotehnologije i medicine. Jedna od njezinih poruka jest da ulaskom u doba tehnologije tijelo, a time i identitet dobiva mogućnost određenih prednosti, iako sam proces transformacije može biti zastrašujući i destruktivan. Idealna ljepota je u konačnici neodrživa, ona je proces, koji postaje komercijalno dobro. Umjetnička namjera koju ima Orlan je istovremeno feministička i psihoanalitička, te reflektira njezin post moderni pogled na tehnologiju 21. stoljeća. Ona i Stelarc propituju pogled društva na posthuman identitet, osobito na njegove odrednice temeljene na tehnologiji. Uspješno su pokazali koje sve mogućnosti tijelo ima kroz promjene koje pomiču granice onoga za što je čovječanstvo sposobno i uzdižu ga na više, posthumno stanje bivanja.<sup>31</sup>

### 2.3.3. Sevdaliza

Umjetnica i pjevačica Sevdaliza također propituje problematiku virtualnog identiteta i tijela kroz svoj rad. Rođena u Iranu, a zatim kao izbjeglica odrasla u Nizozemskoj, u svojim je 29 godina proživjela nekoliko života: od profesionalne košarkašice transformirala se u suvremenu umjetnicu čiji su videospotovi uhvatili su pažnju brojnih internacionalnih portala, časopisa i blogova poput *Dazed & Confused*, *Fackt Magazine*, *Interview Magazine* i ostalih. Časopis *Complex* čak je nominirao jedan od njezinih ranijih spotova za spot godine što je rezultiralo njezinom pojavom u *Vougeu*. U natječaju *Dazed100* nominirana je i kao jedna od 100 najutjecajnijih umjetnika 2017. godine.<sup>32</sup> Bogata i fluidna biografija temelj je njezina propitivanja identiteta i mogućnosti transformacije istog kroz tekst i vizualni prikaz pjesama koje piše. Gotovo uvijek ostavlja otvorena pitanja o ulogama koje pojedinci igraju u društvu, te sebstvu kao takvom.<sup>33</sup>

U jednom od prvih videospotova pod nazivom „*That Other Girl*“ u samom naslovu otkriva ideju konstrukcije i manipulacije drugoga, a vizualni svijet koji stvara pokazuje da se radi upravo o kreaciji digitalnog identiteta kroz koji postaje nova osoba. U pokušaju oplemenjivanja vlastita identiteta i slike tijela kroz pretvaranje istih u umjetničko djelo; nakon divljenja i

---

<sup>31</sup> Josh, T., Cyborg, posthumanism, technology, <https://kosmickrew.wordpress.com/tag/posthumanism/>, 15.10.2014

<sup>32</sup> Brinkhurst-Cuff, C.: Sevdaliza, <http://www.dazeddigital.com/projects/article/35329/1/sevdaliza-musician-biography-dazed-100-profile>, od 20.7.2017.

<sup>33</sup> Stegemoeller, K.: A chat with Sevdaliza about magic, vulnerability, and baring it all on her new album, <http://www.papermag.com/a-chat-with-sevdaliza-about-magic-vulnerability-and-baring-it-all-2386740911.html>, od 4.5.2017.

tretiranja te ideje baš poput umjetničkog djela ona završava kao slika u muzeju. Kostimografija kroz koju koju prezentira vlastito tijelo puno je više od modnog dizajna, to je prije svega dizajn tijela. Koža prekrivena plastičnim oklopmom, metalna haljina i kruna koja zakružuje lice bez emocija izmjenjuje kadar sa slikom maske identičnog lica. Zanimljivo je da se umjetnici iznova referiraju na taj isti motiv maske. U drugom dijelu pjesme, okružena skulpturama metalnih zmija, njezina je kosa sada pretvorena u nešto nalik čudovištu grčke mitologije, Meduzi. Ona je prikazivana često kao zvjersko žensko ljudsko lice koje je pogledom okamenjivalo, a mit Meduzine glave koristi i Freud<sup>34</sup> kako bi opisao svoju teoriju. Tijelo prikazano u toj bijeloj, sterilnoj prostoriji koja kao da je izvan realnog vremena i prostora, u potpunosti se razlikuje od tijela prikazanih na slikama izloženim na zidovima koje ostaju na samom kraju videospota. Te su slike zapravo *screenshot* zapisi stvarnog Instagram profila pjevačice. Prvo plastično tijelo pravi je primjer groteske: čudno, izobličeno, neobično, koje na kraju vodi do novog ideala (Lund, 2017: 5).

Sevdaliza kao da otvara pitanje onoga što se odvija u skopičkom polju. Purgar definira pojam skopičkog polja kao uzajamni odnos gledanja i bivanja gledanim. Navodi kako Francuski filozof Jean Paul-Sartre u svojem djelu „*Biće i ništavilo*“ tvrdi da subjekt pomoću vlastitog pogleda dominira percipiranim objektima i drugim subjektima. Subjektova točka pogleda nadređena je brojnim točkama nestajanja koje se mijenjaju onako kako subjekt usmjeruje svoj pogled. Kada uđe u vidokrug Drugog, subjekt sam postaje točka nestajanja i gubi svoj privilegirani status. Jacques Lacan u „*Četiri temeljna pojma psihoanalize*“ ide još dalje i kaže da sposobnost uzvraćanja pogleda imaju ne samo ljudi, nego svi predmeti unutar subjektova skopičkog polja. Čovjekov pogled biva uhvaćen u društvenu mrežu označitelja koji uvijek već nose prethodna značenja (Purgar, 2017: 72).

U skopičkom režimu odnosa virtualne stvarnosti i još uvijek neodvojive prave stvarnosti koja, barem naizgled, upravlja ovom prvom, stvara se novo, neobično skopičko polje. Moda, kao jedan od alata izgradnje identiteta, može se percipirati u *izravnom* skopičkom polju, u vlastitu odrazu u zrcalu ili *neizravno*, na vlastitim fotografijama snimljenim ranije. Sada, u virtualnoj stvarnosti, koja je u potpunosti zavladała modnom industrijom, kao da su se ta dva polja spojila u jedno. Fotografija, je gotovo postala zrcalom, pa ne čudi niti situacija da ljudi sve više u prolazu uopće ne gledaju u zrcalo, već u zaslon pametnih telefona. Marshall McLuhen, u svojoj knjizi „*Razumijevanje medija, Mediji kao čovjekovi produžeci*“ već 1964. godine definira

---

<sup>34</sup> Moore, T.: <http://daseinproject.com/freuds-medusa/>, od 1.12.2016.

medije antropološki, navodeći kako su oni zapravo proizvođači ljudskog tijela, dostupni uvijek i stalno.<sup>35</sup>

Drugi tog novog zrcala sada poprima novi život, koji polagano u potpunosti preuzima primarni identitet pojedinca u fizičkom svijetu. Da li to uistinu jest scenarij koji se odvija, a priliči na nešto što bi Hitchcock snimio danas da je živ? Baš kao u Bergmanovom filmu „*Persona*“, koji koristi motiv unaprijed opisanog poremećaja višestruke ličnosti, i pojedinci su danas na neki neobični način naučili komunicirati sami sa sobom putem različitih profila i identiteta izgrađenih kormilarenjem virtualnom stvarnošću. Uistinu jest moguće imati jedan modni izričaj na Instagramu, drugi na Facebooku, treći na Twitteru, četvrti poslovni na LinkedInu, peti unutar svijeta Second Life, te svim ostalim mogućnostima koje se pojavljuju iz dan u dan. Svaki od tih identiteta obitava unutar vlastitog društva, pravila, želja, a često i pseudonima.

U videospotu za pjesmu „*Marilyn Monroe*“ po riječima autora Hirada Saba, koji je u suradnji sa Sevdalizom kreirao sadržaj, namjera ovog djela bila je prikazati alternativne stvarnosti kroz koje umjetnici posreduju dualnim identitetima, pobliže kroz medije digitalnih kolaža i pričanja priča. Sab je također naglasio da je jedina poveznica koju ima sa istočnom, arapskom kulturom kojoj izvorno pripada, ona u obliku digitalnog sadržaja koji može konzumirati putem ekrana. To otvara osjećaj nostalgije, a u isto vrijeme je samo virtualna reprezentacija, slika, onoga što se tamo uistinu događa. Sab nastavlja mislima da smo trenutno, svi kao ljudska rasa, na raskolu između stvarnog i virtualnog, između rodne i obećane zemlje.<sup>36</sup>

Riječ fetiš dolazi od pojma feitiço (hrv. čarolija), koji su u petnaestom stoljeću koristili Portugalci kako bi opisali rituale Gvinejaca povezanih s korištenjem neživih tijela poput kose, kostiju, osušenih trupala i sličnog. Na francuskom riječ *fétiche* označava idol, a latiski *facticius* nešto umjetno napravljeno. Enciklopedija definira fetišizam kao poštovanje, obožavanje raznih predmeta (fetiša) i pripisivanje natprirodnih, čudotvornih moći tim predmetima. U proširenom smislu, pretjerano ili praznovjerno divljenje nekoj osobi ili stvari.<sup>37</sup> Iako se danas najčešće koristi u vidu seksualnosti, kroz povijest ga se pokušalo analizirati i u drugim kontekstima.

---

<sup>35</sup> „U kulturi poput naše, odavno naviknutoj na dijeljenje i razdvajanje svega kao način kontrole, podsjećanje da je u operativnom i praktičnom smislu medij poruka djeluje katkad pomalo zastrašujuće. To jednostavno znači da osobne i društvene posljedice svakoga medija - to jest, svakog našeg proizvođača - proizlaze iz novih razmjera što ih u naše poslove uvodi svaki naš proizvođač, ili svaka nova tehnologija“ (McLuhan, 2008: 13).

<sup>36</sup> Fluoro, Interview with Hira Sab, <http://www.fluorodigital.com/2016/07/interview-hirad-sab/>, od 22.7.2016.

<sup>37</sup> Leksikografski Zavod Miroslav Krleža – Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=19395>, od 24.3.2015.

Nekada se raskol između stvarnog i virtualnog osjeća, a ponekad, sudionici virtualne stvarnosti postaju subjektima umrtvljenosti pod utjecajem poznatog Marxovog pojma fetišizma robe. Za Marxa, vrijednost potrošnih dobara leži u vrijednosti rada koji doprinosi njegovoj proizvodnji. Kada bi ta snaga rada mogla ostaviti fizički trag na dobru, kao i vještinu potrebnu da se ono proizvede, problema s percipiranjem stvarne vrijednosti ne bi bilo. No, s obzirom da se vrijednost ogleda u novcu, koji je samo odraz vrijednosti, fiktivan, on pomaže u tome da se u percepciji vrijednosti određenog proizvoda od strane kupca izbriše sve nepoželjno što bi se uz stvaranje samog proizvoda moglo vezati. To može uključivati prašnjavu, prljavu tvornicu i radnu snagu koja uistinu jest izvor vrijednosti. Prema Marxu, upravo je to platforma za rađanje fetišizma. I danas se zna govoriti o fetišu na cipele, ali ne u seksualnom značenju, koliko u značenju začaranosti samim dobrom, cipelom, koja kao da ima neku magičnu vlastitu stvarnost i vrijednost (Rocamora, Smelik, 2016: 40).

Walter Benjamin također spominje sličan efekt, samo što za njega dobra nisu „na tržištu“, nego „u izlogu“, gdje stvarna vrijednost dobra u potpunosti nestaje, a jedino što se vrednuje jest njegova prezentacija. Sve poželjno, od seksualnog odnosa do društvenog statusa može se transformirati u dobro kao fetiš u izlogu koji drži kupce uzbuđenima i željnima istoga, čak i kada si ga ne mogu priuštiti (Mulvey, 1996: 4)

S druge strane, za Freuda je fetišizam posljedica straha od kastracije. Fetišizirani objekti se ponašaju poput znaka, oni su nadomjestak onoga za što se smatra da nedostaje, po Freudu maternog penisa. Taj nadomjestak također djeluje kao maska koja pokriva traumatski pogled odsutnosti i to pogotovo ako se ta odsutnost povezuje sa ranjenim tijelom, onim koje krvari, odnosno prolazi kroz menstrualni ciklus. Za Freuda je fetišizirani objekt znak skrivanja straha od kastracije i anksioznosti na njezinu samu pomisao, te istovremeno znak žaljenja za izgubljenim objektom, penisom. Ova pretpostavka nužno pretpostavlja vjerovanje u materni penis, a fetišizirani objekt fiksira povijesni događaj njegova nastanka izvan racionalnog sjećanja individue. Međutim, fetiš i dalje ostaje u doticaju sa svojom izvornom traumatskom stvarnosti i potencijalom pristupu vlastitoj povijesti (Mulvey, 1996: 5).

Laura Mulvey u svojoj knjizi posvećenoj fetišizmu navodi i primjer Marilyn Monroe, čija je popularnost nakon izlaska filma „Muškarci više vole plavuše“ 1952. godine iznenadno narasla. Ona je ubrzo postala ikonom savršeno erotiziranih karakteristika, koje do danas mogu biti prepoznate čak i u reduciranoj formi poput siluete tijela ili nekoliko linija lica (Mulvey, 1996: 47). Cjelokupna transformacija Norme Jean Daugherty u Marilyn Monroe trajala je oko pet godina. Čak je i njezino originalno ime ostalo misterija, jer se rodila kao Norma Jean



Mortenson, krstila kao Norma Jeane Baker, a u školi je eksperimentirajući s imenom u potpunosti izbacila srednje ime. Međutim, udala se sa šesnaest godina kao Norma Jeane Daughtery, imenom koje je zadržala do 1947. godine kada postaje Marilyn Monroe. Od trenutka kada se prvi put nasmiješila profesionalnim fotografima krenula je na put ka novoj personi koja je nadilazila sam izgled (Nickens, Zeno, 2012: 15).

Marylin Monroe predstavlja ikonu, koja utjelovljuje simbol nezasićene požude nad ženskim tijelom. Kroz tu požudu muškarci koje je žele i žene koje poput nje žele biti na kraju nisu shvatili tko ona uistinu je, već su od nje izgradili ono što sami htjeli. To je završilo konfuzijom nje same o tome tko je, a na kraju i fatalnom smrću tijela, ali ne i ideje identiteta Marylin Monroe koja živi i danas. To se može povezati i sa fluidnošću identiteta prisutnom na društvenim mrežama, o kojoj Sevdaliza, uistinu govori u svojoj pjesmi, a čije je pravo značenje isplivalo na površinu kroz tijelo ovog videospota. Fragmentacija prvobitne cjelovitosti postaje uvjetovana željom za stvaranjem nove cjelovitosti. Videospot „Marilyn Monroe“ prikazuje fragmentirano tijelo koje koje biva na trenutke milovano, a na trenutke silovano od strane tajanstvene virtualne energije oblikovane u formu crnih uvijenih cijevi koje iz tijela izvire i u tijelo ispočetka uranjaju. Time stvaraju ciklički doživljaj ponovnog rođenja fizičkog tijela, ovoga puta u virtualnosti, kiborgiziranoj formi onoga što je nekada bilo živo. Riječi pjesme impliciraju na to da Sevdaliza nije ono što se činilo da je, jedino što je njezin partner u njoj vidio jest distorzirana verzija njega samog ili jednostavno ono što je želio vidjeti.<sup>38</sup>

Iz teksta Linde Nochlin u kojem opisuje fragmentirana tijela prikazana na umjetničkim djelima prošlosti može se zaključiti kako nova cjelovitost uvijek počinje radikalnim rezom (Nochlin, 2006: 73-81). Iznenađna smrt Marylin Monroe, njezina živa tijela, koja nastavlja živjeti kao besmrtna ideja identiteta u slikama može biti primjer upravo takva reza. Također tu se može postaviti i pitanje može li tijelo postojati bez tijela umjetnika? Tijelo u spotu kao da ni nije Sevdalizin, ćelava glava koja na koju je na kraju položeno nešto puno sličnije perici, a ne stvarnoj kosi; snažna, gotovo muška leđa, i koža koja podsjeća na sintetičku odvajaju tijelo kao umjetnički objekt od subjekta umjetnika, baš kao što opisuje Yves Michaud.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Weiss, H.: Exclusive track premiere: 'Marilyn Monroe,' Sevdaliza, <http://www.interviewmagazine.com/music/exclusive-track-premiere-marilyn-monroe-sevdaliza/#>, od 16.6.2015.

<sup>39</sup> „...Rezultat tih evolucija je taj da je tijelo “fin de siècle” odsada istodobno subjekt i objekt umjetničkog čina. Od 1990-tih godina 80%, pa čak i 90% umjetnosti uzima tijelo kao objekt. Kada ga ne pokazuje, koristi ga u obliku tijela umjetnika proizvođača i performer, koji je i sam postao djelo i label mnogo više nego stvaralac djela...“ (Michaud, 2006: 294)

To novo tijelo postaje akcijskim tijelom, medijem reprezentacije značenja zatočenosti ideje tijela u virtualnoj stvarnosti. Sevdaliza osim glasa, koristi u ovom konceptu i vizualnom izričaju svoje tijelo kao umjetnost, te ono postaje subjekt-objekt. Žudnja za savršenom ljepotom i funkcionalnošću i dalje postoji, ali je nestalo unificirajuće norme, biotehnologija zamjenjuje estetiku.

Sintetička koža koja prekriva njezino *drugo* tijelo uvelike podsjeća na kožu iz Almodovarovog filma „*La piel que habito*“ (hrv. Koža u kojoj živim). Film priča priču o ludom plastičnom kirurgu, kojeg utjelovljuje Antonio Banderas, mladiću imena Vincent i mladoj ženi Veri, koju kirurg drži zatočenu u svojoj kući i nad kojom obavlja višestruke misteriozne zahvate plastične kirurgije. Jean Paul Gaultier je dizajnirajući bodysuit, koji umjesto bolničke haljine nosi glavni lik. Po Almodovarovim riječima, razlog zašto je upravo Gaultier bio zadužen za izradu tih kostima, jest njegova sposobnost da dizajnira eksplicitno erotičnu odjeću, ali na nevin način, kao što bi to učinilo zločesto dijete. Iako je tematika sama po sebi morbidna, on nema morbidan pristup, već je jednostavno iskren i prirodno sklon ugoditi svojim osjetilima. Također, uvijek je koketirao sa kombinacijom ženstvenosti i muškosti u jednom, što lik Elene nužno zahtijeva. Stvaranjem bodysuita koja ona nosi, jako dobro kombinira koncepte golotinje i identiteta, odnosno postavlja pitanje: U kojoj mjeri promjena moga tijela mijenja moj identitet? Gaultier je izjavio da mu je za stvaranje kostima inspiracija bio odjevni predmet koji stvara osjećaj zaštite kože, ali u isto vrijeme reflektira kirurške zahvate koji su na samoj koži izvedeni, odnosno, on je poput druge kože. Želio je stvoriti impresiju da je Vera u potpunosti gola, ali da ta njezina nova koža ima specifičan sjaj, koji je u konačnici umjetan. Kreirao je tri bodysuita, jedan u svijetloj nijansi boje kože sa nevidljivim patentnim zatvaračima, jedan u tamnijoj boji kože, te treći crni, oba sa vidljivim šavovima i zatvaračima. U filmu Vera nosi isključivo njih i odbija nositi ženstvenu odjeću, što pojačava osjećaj njezine golotinje i bespomoćnosti. Također, predlaže da je koža organ koji funkcionira poput odijela koje omata naše tijelo. Aseksualnost je tu namjerna, jer je njezin novi spol transformira u gotovo robota, novog bića koje se kreće između dva spola bez da u potpunosti pripada jednom ili drugom. U drugom dijelu filma, Vera reagira na prijedlog njezina nova spola brutalno kidajući tri haljine kao ima kao opciju za odjenuti. Gledajući u potrgane haljine, Almodovar nam daje privid duha tri žene, odnosno tri identiteta koja je uništila. Na samom kraju filma, Vera ulazi u butik u kojem susreće Christinu, lezbijku u koju je nekoć kao muškarac bila zaljubljena, koja ju sada obučenu u Dolce&Gabbana,

izrazito ženstvenu haljinu, odmjerava i primjećuje. U tom trenutku Vera uviđa povezanost sa svojim bivšim identitetom.<sup>40</sup>

Jedan od Sevdalizinih posljednjih videospotova naziva „*Human*“ u kojem se referira na poznatu scenu plesa iz filma „*Indijanski grob*“, redatelja Fritza Langa iz 1959. godine, u kojem Debra Paget dolazi u plaštu prekrivene glave nakon čega se razodijeva baš poput Sevdalize pleše gotovo ritualan ples. Jedina razlika je u tome što Sevdalizine noge više nisu ljudske, ona je kentaur, polukonj i polučovjek koji u mitologiji šeće šumama i voli samoću.<sup>41</sup> Paić navodi kako po Baudrillardu, doba virtualne stvarnosti karakterizira upravo interaktivna samoća.<sup>42</sup> U prostori punoj ljudi, obavijena pogledima drugih, ona izvodi zavodljivi ples, koji je izdvaja i stavlja u središte kontrole. Gilles Deleuze u kratkom eseju „*Postskriptum uz društva kontrole*“ navodi kako pojedinac neprestano prelazi iz jednog zatvorenog okoliša u drugi, od kojih svaki ima svoje vlastite zakone (Deleuze, 1990: 1). Virtualno okruženje obavija svoje posjetitelje nevidljivim dimom kontrole kojeg oni često nisu svjesni. Koliko otvara slobodu izražavanja drugačijih identiteta, toliko predstavlja opasnost da će ti novi identiteti ugroziti onaj prvotni čiju ulogu pojedinac igra u stvarnom životu. Što bi se dogodilo sa karijerom uglednog svećenika koji u virtualnoj stvarnosti preuzima identitet žene?

---

<sup>40</sup> Snead, E.: The Skin I Live in: Pedro Almodovar on Jean Paul Gaultier's film fashions, 12 friendship, Pret-a-reporter, <http://www.hollywoodreporter.com/fash-track/jean-paul-gaultier-pedro-almodovar-skin-live-in-261659>, od

<sup>41</sup> Wojick, R.: Today's Song: Sevdaliza Hypnotizes Us With The Otherworldly "Human", <http://atwoodmagazine.com/human-sevdaliza/>, od 15.1.2016.

<sup>42</sup> Ožegović, N.: Analiza Žarka Paića, Zašto je David Bowie bio tako moćan i važan umjetnik?, <https://www.tportal.hr/kultura/clanak/zasto-je-david-bowie-bio-tako-mocan-i-vazan-umjetnik-20160112>, od 13.1.2016.



*Slika 1 Sevdaliza, ISON*

Gottfried Boehm naziva ikoničkom razlikom, temeljnu mogućnost razlikovanja između slika i ne-slika. (Purgar, 2005: 155) Međutim, postavlja se pitanje kada će se ta ikonička razlika pretvoriti u imerziju i potpunu predanost ne samo vizualnom, već i auditivnom, taktilnom i olfaktivnom iskustvu. Purgar definirajući događaj kao ikonički simultan navodi da s obzirom na simultanost onoga što vidimo na ekranu i stvarnog događaja, te s obzirom na mogućnost aktivne intervencije, promatrač preuzima posebnu vrstu etičke odgovornosti za vlastiti pogled i posljedice vlastitih akcija (Purgar, 2005: 167)

#### **2.4. Virtualna stvarnost kao vlak smrti budućnosti**

Povjesničar i medijski arheolog Erkki Huhtamo povlači zanimljivu povijesnu vezu sa izradnjom novih identiteta u postmodernoj eri. Atrakcije zabavnih parkova pružaju posjetiteljima pojačano iskustvo tijela u nadprirodnom pokretu. Huhtamo tvrdi, da se popularnost roller coastera, vlakova smrti i ostalih atrakcija ne može se objasniti samo kao želja za fizičkim uzbuđenjem, već da su oni mehanizmi kroz koje su se ljudi suočavali i danas se suočavaju sa sve većom mehanizacijom i kontrolom fizičkog tijela od strane strojeva (Hutamo, 2004: 40).

Zašto ljude uopće privlači virtualna stvarnost? Odgovor na to pitanje može se povezati sa fenomenom zabavnih parkova i vlakova smrti. Oni sami po sebi nemaju gotovo nikakvog smisla; posjetitelji plaćaju skupu cijenu kako bi posjetili pretpane zabavne parkove i čekali sate u redu kako bi proveli nekoliko minuta vrišteći dok njihovo tijelo prolazi kroz zastrašujuće neljudske kretanje posredovane strojem. Malcom Burth, australski znanstvenik sa sveučilišta *Queensland University of Technology*, smatra da je to zato što ljudi imaju prirodnu potrebu za uzbuđenjem za takvim tipom tretiranja tijela i istovremenim osjećajem kontroliranog straha koje takve vožnje pružaju. Otkrio je kako one podvrgavaju pojedince silama koje ne mogu doživjeti sigurno nigdje drugdje. Zatim navodi kako padanje sa visine predstavlja primarni strah, dok kretanje visokim brzinama uz istovremeno nepomičan položaj tijela na sjedalu predstavlja u potpunosti drugačiji doživljaj realnosti. Otkrio je i kako tijekom samih vožnji ljude najviše straši trenutak u redu, kada čekaju samu vožnju, jer tada prolaze kroz mentalnu borbu toga da li će odustati ili ne. Zbog užurbanog stila života, Burth navodi kako je pojava ovakvog oblika zabave bila neizbježna. Ljudi su oduvijek željeli pobjeći od stvarnosti, a u kapitalizmu slobodno vrijeme je suženo, pa željena iskustva u tom kratkom vremenu moraju biti zbijena u jedno. Zabavni parkovi omogućuju osjećaj obilaska svijeta u jednom danu, a biološki osjećaj koji izazivaju njegovi sadržaji mogu se usporediti s osjećajem penjanja na najviše planinske vrhove.<sup>43</sup>

Virtualna stvarnost kao da je prirodni produžetak ideje zabavnih parkova. Uz svijest o sigurnosti fizičkog tijela, ona daje priliku za ostvarenjem nezamislivih doživljaja. To je zavođenje smrti bez straha od stvarnog umiranja uz još jedan dodatni sloj zaštite koji čak niti vlakovi smrti nisu imali, a to je potpuna odvojenost od fizičkog tijela. Međutim, kao i nakon takvih ekstremnih vožnji, ono što može pružiti zadovoljstvo je povratak u sigurnu zonu. Natrag u tijelo i identitet stvarnog svijeta. Poigravanje s različitim personama u virtulnom svijetu može stvarati osjećaj uzbuđenja kao i vožnje zabavnog parka ali nužno je upitati se što takvo uzbuđenje definira? U dokumentarnom filmu „*Signature Attraction - A documentary about why rollercoasters exist*“, Burth navodi kako je uzbuđenje potaknuto vožnjom vlakovima smrti jednako formuli straha umanjenom za opasnost od smrti. Ulaskom u vožnju promjene identiteta pojedinac lovi jednako uzbuđenje, ali istovremeno zna da se u svakom trenutku može vratiti u zonu sigurnosti identiteta koji mu jamči prepoznatljivost i integritet koji nikada ne želi u potpunosti odbaciti. Kao i u

---

<sup>43</sup> Hinchliffe, J.: Roller-coaster academic Malcolm Burt discovers why the world needs thrill rides, <http://www.abc.net.au/news/2016-01-29/roller-coaster-academic-malcolm-burt-examines-the-need-for-speed/7124112>, od 29.1.2016.

trenutku vožnje, levitacije, nasilja nad tijelom i emocijama od strane mašine, ljudi izgrađuju novo iskustvo povezanosti sa samima sobom, pa se tako ta vožnja može interpretirati i kao prelazak iz virtualnog u realno, kao trenutak u se kojem pritiskom tipke na uređaju pametnih telefona identitet fizičke osobe translata u svoje Instagram, Facebook, LinkedIn, Twitter, Pinterest, Snapchat i ostale identitete.

Zanimljivo je da je danas, nakon godina fascinacije sa fenomenom zabavnih parkova Malcom Burth na doktoratu iz područja virtualne stvarnosti, a fokus rada mu je istraživanje elemenata nužnih za stvaranje idealne zabavne vožnje unutar virtualne stvarnosti. Navodi kako ubrzo dolazi vrijeme kako izlazak iz sigurne zone kuće više uopće neće biti potreban. Ljudi koji se ne mogu pokretati simulacijom osjećaju pomicanje udova kormilarenjem kroz virtualnu stvarnost. To pomaže pri izgradnji neuronskih mreža zaduženih za pokret i u nekim je slučajevima dovela do mogućnosti kretanja u stvarnom svijetu. Također kod ljudi koji osjećaju fantomsku bol ili svrbež na odstranjenim udova, saniranjem istog problema iskustvom virtualne stvarnosti rješavaju se tog problema u potpunosti. Nadalje, simulacija specifičnih operacija može povećati njihov konačni uspjeh u stvarnosti. S druge strane, tehnologija omogućuje i određene prednosti izvan fizičkog tijela unutar samog okruženja u kojem tijelo djeluje. Stvaranje virtualnih arhitektonskih građevina može pomoći inženjerima pri odlukama o gradnji stvarnih zgrada i kuća.<sup>44</sup>

Međutim, nužno je sagledati i negativne posljedice koje obitavanje u virtualnoj stvarnosti može pobuditi. „*Black Mirror*“ je televizijska serija koja propituje tamnu stranu modernog društva i tehnologije. Svaka epizoda je drugačija i bavi se specifičnim aspektom mogućnosti koje napredak tehnologije i približavanje virtualnoj stvarnosti mogu donjeti. U prvoj epizodi treće sezone, naziva „*Pikiranje*“ (eng. *Nosadive*) redatelji i scenaristi Michael Schur i Rashida Jones, propituju upravo tematiku izgradnje virtualnog identiteta, a fascinantna je način na koji je kostimografija korištena kako bi prikazala modu kao jednu od temeljnih nositelja virtualnog identiteta i njegova održavanja. Epizoda stvara ideju svijeta u kojem prijatelji, ali i prolaznici mogu ocijeniti bilo kojeg pojedinca ocjenama od jedan do pet, koje zatim utječu na njegov društveni, poslovni i privatni život. Svačije ime i trenutni rang mogu biti vidljivi svima, bilo na pametnim telefonima sličnim današnjim, ili putem leća koje se nalaze u očima kao produžetak tijela. Sustav rangiranja tu znači više od samog života, štoviše on diktira način na koji će se život odvijati. Sve ocjene ispod 2,5 označavaju pojedince nižih klasa. Glavna protagonistica

---

<sup>44</sup> Burth, M.: About me, <http://www.malcolmburt.com/>, od 18.7.2017.

Lacie Pround, opsjednuta ekskluzivnim životom živi sa bratom i želi se useliti u novi stan sama. Stan koji želi iznajmiti ne uvjetuje samo visoku stanarinu, već i rang njegovog budućeg najmprimca sa ocjenom 4,5 i više. Epizoda prepričava borbu Lacie koja pokušava iznajmiti stan, te unajmljuje savjetnika koji joj pokazuje na koji način treba raditi na svom virtualnom identitetu ne bi li dobila željenu ocjenu. Svijet idealizirane prirode, građevina i mode koja podsjeća na izgled stepfordskih supruga, na početku se čini kao utopija, no završava kao svijet potpune distopije. Već danas postoje aplikacije poput *Peep* koje omogućuju preporuku i rangiranje ljudi kroz njihove poslovne, ali i osobne interakcije. Njezini kreatori žele da identitet pojedinca postane nova valuta. Navode kako aplikacija omogućuje mjesto za upravljanje virtualnim identitetom i donošenje boljih odluka za povezivanje s drugima u virtualno, a posljedično i stvarnom svijetu. Također, u Africi je zabilježen slučaj banaka koje odobravaju kredit na osnovu ugleda na društvenim mrežama.<sup>45</sup>

Preklopi Lacinea virtualnog identiteta zahtijevaju potpuno žrtvovanje njezina stvarna idnetiteta. Scenarij nudi ideju svijeta u kojem su sve virtualne mreže spojene u jedan sustav, pri čemu se fluidni, ponekad međusobno sukobljeni identiteti isprepliću i međusobno ukidaju, nakon čega ne ostaje ništa, pa čak niti onaj u stvarnom svijetu.

## 2.5. Budućnost tijela i mode

Suvremena moda više ne postoji u jednoj dimenziji, ona funkcionira samo medijski, odnosno virtualno (Paić, 2007: 221). Promatrajući sam pojam mode koji nastaje pojavom banaka i kapitalizma u 14. stoljeću u gradovima sjeverne Italije, vidljivo je da su danas njezine ključne odrednice u potpunosti iščeznule. Gilles Lipovetsky navodi kako su njezina ključna svojstva efemernost, privlačnost i marginalna diferencijacija (Cvitan-Černelić, Bartlett, Vladislavić, 2002: 115). Efemernost označava efemernost kratkotrajnost, nepostojanost, prolaznost ili prividnost.<sup>46</sup> Iako modni trendovi danas jesu kratkotrajni, a sezone su se kroz povijest znatno skratile i brojčano nagomilale, linerna promjena modnih stila i neprekidan dolazak novog nestao je, a modni se dizajneri neprekidno referiraju na prošlost, i ukidaju tradicionalnu formu-mode. Forma-moda se očituje se u u ubrzanom ritmu promjena i nestalnosti (Cvitan-Černelić, Bartlett, Vladislavić, 2002: 118). Dok Lipovetsky navodi kako je izvanjsko oblikovanje nužno

---

<sup>46</sup> Hrvatski Leksikon: Efemernost značenje, <http://www.hrleksikon.info/definicija/efemernost.html>, od 1.8.2017.

za uspjeh robe na tržištu, kroz ideju privlačnosti, danas se u modnoj industriji fokus sve više prebacuje na funkcionalnost odjevnih predmeta. Zaštita tijela, povećanje zdravlja i sigurnosti, porast produktivnosti i nadilaženje prirodnih funkcija tijela polako zamjenjuju sociološku dimenziju koja je okruživala ideju mode i preoblikuju je u ono što Paić definira kao kreativni dizajn tijela.<sup>47</sup>

Ulaskom u virtualnu stvarnost nadograđuje se i multiplicira ono što se nekoć smatralo tijelom. Stelarc, Orlan i Sevdaliza samo su neki od onih koji izazivaju prirodno tijelo i daju viziju onoga što nas može čekati u budućnosti, a istovremeno potiču maštu znanstvenika koji će možda baš jednu od njihovih vizija približiti stvarnosti masovnog tržišta.

U knjizi „*Neljudsko*“ Jean-Francois Lyotard koristi pojam *neljudsko* da bi opisao čitav spektar snaga usmjerenih na proširivanje područja tehnologije na štetu čovječanstva i njegovih vrijednosti. Iza takvog imperativa može se uočiti nevidljiva ruka razvoja, a njezin je glavni cilj uspostavljanje dominacije nad sve neprijateljskijom okolinom pomoću golemog povećanja učinkovitosti sustava (Sim, 2001: 76). Bionički čovjek nije više samo pojam iz mašte. Medicinska je znanost već odavno u čovjeka, unijela neljudsko, a taj se trend može samo pojačati kako medicinska tehnologija postaje sofisticiranija. Strojevi za održavanje života, koji preuzimaju ključne tjelesne funkcije kada one zakažu, bi nas, kaže Lyotard, barem teoretski mogli održavati živima još desetljećima nakon onog što bi se u neka ranija vremena jednostavno označilo kao smrt (Sim, 2001: 11).

Kiberprostor, koji je William Gibson definirao kao prostor u kojem djeluju računala, u kojem je smješten Internet i preko kojega putuju poruke elektroničke pošte, danas je puno više od toga (Sim, 2001: 71). Ljudska bića ne samo da ulaze u taj virtualni prostor u kojem se nadmudruju s umjetnom inteligencijom, dodatno kiberprostor preuzima dio prostora realiteta kao nove stvarnosti.

I u prošlom desetljeću su znanstvenici tekstilnog lidera DuPont pokušali razviti nova vlakna koristeći tehnike genetskog inženjeringa. Predsjednica kompanije, Ellen J. Kullman izjavila je kako DNA predstavlja ključnu proizvodnu platformu tekstilne industrije budućnosti, jer se umnaža svaki put na identičan način. Time se u potpunosti umanjuje mogućnost pogreške, a

---

<sup>47</sup> „Budući da je čitava globalna ekonomija usluga i proizvoda vezana danas uz inovacije u digitalnoj sferi, postaje jasno da se moda mora bitno drukčije teorijski i praktično odrediti. Ona više nije djelatnost primijenjene umjetnosti i rezultat tehnoloških procesa nastanka novoga, nego kreativni dizajn tijela, a to znači da u sklopu suvremene ekonomije ima integrativnu ulogu stvaranja novih vrijednosti upravo zahvaljujući onome što čini vizualni kod samoga života – procesu kreativnoga oblikovanja društva i kulture“ (Paić, 2016: 20)



takva efikasnost daje neusporedivu prednost nad tradicionalnim procesima polimerizacije vlakana (Fortunati, 2003: 153). Ista tehnika primjenjena na ljudsko tijelo može dovesti do umnažanja standardiziranih tijela čija je produktivnost bliska ili čak i jednaka produktivnosti stroja, mogućnost pogreške i ugrožavanja vlastita bitka svedena na minimum. Što onda ostaje ljudsko tom novom tijelu, koliko sintetičkih dijelova možemo tolerirati a da tijekom tog procesa ne izgubimo ono što je svojstveno čovječanstvu?

Donna Haraway u Manifestu za kiborge definira kiborg kao kibernetički organizam, hibrid stroja i živog organizma, te stvara društvene stvarnosti i kreaciju fikcije (Haraway, 2000: 291). Prije nešto više od dvadeset godina, kada je napisala manifest, Haraway je bila svjesna toga da su već tada, kiborzi bili oko nas, među nama, pa čak i unutar naših vlastitih tijela. Suvremena znanstvena fantastika više nije bila samo ideja, već su odrazi stapanja čovjeka i stroja bili vidljivi i u suvremenoj medicini. Kodirani uređaji koji su već tada upravljali otkucajima srca, radom bubrega i pokretima tijela stvorili su snažnu intimnu vezu sa tijelima svojih ljudskih domaćina koja ranije nije zabilježena u povijesti seksualnosti. Haraway prije svega definira kiborga kao stvorenje u postrodnom svijetu. Ovim radom stvorila je temelje za izgradnju nove vrste feminizma, danas poznatog kao cyberfeminizam. Oslobođenje žene nalazi se unutar konstrukcije svijesti, zamišljenog shvaćanja, potlačenosti, a time i mogućnosti promjene. Kiborg je, navodi Haraway, predmet fikcije i iskustva koje se može promatrati kao iskustvo žene kasnog dvadesetog stoljeća (Haraway, 2000: 291). Kiberentika predstavlja mogućnost stapanja imaginacije i materijane realnosti, a ta dva centra ujedinjena, strukturiraju mogućnost povijesne transformacije. Najstrašnja čudovišta, ali i najfascinantnija stvorenja svijeta kiborga utjelovljenja su u drugačijoj logici potlačenosti, koju je nužno razumijeti kako bismo preživjeli u ideji svijeta koji dolazi, možda ranije nego što je očekivano. Kiborzi prije svega, koriste snagu strojeva kako bi prevladali ograničenja ljudskog tijela, a s obzirom da su ljudi danas putem tehnologije već nadišli mnoga ograničenja vlastite tjelesnosti, zaključak je da društvo kiborga već je ljudska stvarnost.

Prije sedam godina, 2010. godine, osnovana je „*The Cyborg Foundation*“, neprofitna organizacija, čiji je osnivač Neil Harbisson, umjetnik i aktivist za kiborge. Poznat je prije svega kao prva osoba na svijetu službeno priznata kao kiborg od strane vlasti. Rođen je kao daltonist, a ono što ga čini svojevrsnim kiborgom je antena ugrađena u njegovu lubanju, koja koristi auditivne vibracije. Te vibracije mu se prenose kao informacije pomoću kojih on razlikuje boje, međutim ne više vizualno, već auditivno. To uključuje mjere elektromagnetske radijacije, poziva, glazbe, te video uradaka i slika koje se prenose u formu zvuka. Njegova mu wifi antena

također omogućuje prikupljanje signala i podataka sa satelita. Organizacija *The Cyborg Foundation* je zapravo institucija koja se bavi istraživanjima, stvaranjem i promocijom projekata povezanih sa proširenjem i kreacijom novih osjetila i percepcije čovjeka kroz integraciju tehnologije u ljudsko tijelo. Sjedište organizacije je trenutno u New Yorku, a njezini članovi surađuju sa različitim institucijama, sveučilištima i istraživačkim centrima diljem svijeta. Njezina misija je pomoći ljudima da postanu kiborzi, promocija kibernetike kao dijela ljudskog tijela i zaštita prava kiborga. Njezini članovi vjeruju u to da određeni kibernetički dijelovi trebaju biti tretirani kao dijelovi tijela, a ne uređaji. Ne nastoje popraviti ljudska osjetila i ne čine razliku između ljudi sa poteškoćama i invaliditetom i onih bez, već smatraju da svi kao rasa moramo proširiti naša osjetila i percepciju.<sup>48</sup>

Dijele mogućnost transformacije tijela u kibernetiko na tri etape: identifikaciju, unaprijeđenje i postajanje. Prvi korak koji navode jest prepoznavanje načina na koji pojedinac želi stupiti u interakciju sa okolinom, a *Cyborg Foundation* nudi tri smjera razvoja. Prvi je unaprijeđenje sposobnosti tijela radi izražavanja i interakcije s okruženjem poput *exoskeletona*, te bioničke ruke ili noge. Drugi je kognitivno unaprijeđenje u obliku transformacije načina usvajanja i procesuiranja informacija, kao što čine pametne narukvice koje prate broj koraka ili otkucaje srca. Treće je unaprijeđenje osjetila kroz novi način percepcije okoline, kao što je mogućnost vida u potpunom mraku, osjećanje zemljinog magnetskog polja i unaprijeđenje osjećaja za orijentaciju.<sup>49</sup>

U koraku samog unaprijeđenja, nakon odabira smjera u kojem pojedinac želi ići navode kako je nužno povezati se sa određenim ljudima radi razvoja primjerene tehnologije. Inženjeri već mogu biti uključeni u istraživanje potrebne tehnologije, a *Cyborg Foundation* ima izgrađenu bazu gdje ih se može pronaći. Doktori i psiholozi nužni su kako bi pomogli pri samoj ugradnji, ali i prelasku u novo tijelo i novi identitet koji isto nosi. Konačno, povezivanje sa drugim kiborzima i zajednicom pomaže pri razmjeni iskustva i potpori. Nakon povezivanja sa zajednicom i ostvarivanja potrebnih kontakata kreće proces definiranja koncepta. On uključuje promišljanje o mogućnostima koje pojedinac želi da mu uređaj omogući. Kada je koncept definiran vrijeme je za izgradnju nosivog prototipa kako bi se testirale ideje i unaprijedila tehnologija u vrijeme prilagodbe na novi tjelesni input.<sup>50</sup>

---

<sup>48</sup> The Cyborg Foundation: About, <http://www.cyborgfoundation.com/about>, od 5.8.2017.

<sup>49</sup> The Cyborg Foundation: Identify, Enhance, Become, <http://www.cyborgfoundation.com/identify-enhance-become>, od 5.8.2017.

<sup>50</sup> Ibid.

Prije više od deset godina Lev Manovich ustvrdio je kako je dizajner prototip našeg vremena.<sup>51</sup> Zašto Neil Harbisson i Moon Ribas, osnivači udruge nisu uz ulogu inženjera, doktora i kiborga istaknuli i važnost uloge dizajnera? Da li smatraju da će sam pojedinac, baš poput Orlan u potpunosti dizajnirati tijelo kroz koje će iskusiti sve što okolina budućnosti može ponuditi njegovim unaprijeđenim osjetilima? Možda je upravo to prostor u kojem će izroniti nova uloga modnog dizajnera budućnosti.

Alexandar McQueen već je za reviju proljeće/ljeto 1999. godine, pod nazivom No.13. prikazao mogućnost zamjene ljudskog tijela tehnologijom. Uključivala je robote i mašine koji su izvodili ljudske funkcije. Na drvenoj pozornici kao suprotnosti modne piste njegov je spektakl kulminirao u konceptualni performans u kojem je manekenka stajala u bijeloj haljini A-kroja na površini koja ju je neprestano vrtila oko njene osi dok su je sa strane nasilno obasipale špricanom bojom dvije industrijske mašine za farbanje i pritom simultano iscrtavale grafite žute i crne boje koji su na kraju performansa predstavljene kao novo umjetničko djelo. Izvedba je inspirirana instalacijom umjetnice Rebecee Horn, a sam čin špricanja boje govori o simbolici stvaranja. U trenutku kada su roboti u potpunosti zauzeli kontrolu nad tijelom, činilo se kao da je manekenka obuzeta strahom i traumom, a kada je performans završio činila se dezorijentiranom i sumanutom. Također, na reviji je bila i Aimee Mullins, paraolimpijka kojoj su u ranoj dobi amputirane obje potkoljenice u potpunosti uklopljena u reviju bez da je itko primjetio njezin nedostatak. McQueen je specijalno izradio drvene proteze koju sada više nisu predstavljale nedostatak, već mogućnost i nadogradnju pomoću nove forme ljepote.<sup>52</sup>

Izuzetno je zanimljivo da posljednji korak kibernetičke transformacije nosi naziv unaprijed opisanog Deleuzeovog pojma postajanja (Deleuze, Guatarri, 1983: 323). Postajanje započinje implantacijom tehnologije u suradnji doktora i inženjera, te se nastavlja adaptacijom na fizičku i psihičku promjenu koju nadogradnja nosi. Konačno, *Cyborg Foundation* navodi kako s obzirom da tehnologija konstantno evoluirala nema razloga zašto i kibernetičko tijelo ne bi imali istu mogućnost.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Paić, Ž.: Novi mediji, od živih slika do slika života, <http://www.zarez.hr/clanci/novi-mediji-od-quotzivih-slikaquot-do-quotlika-zivotaquot>, od 16.10.2008.

<sup>52</sup> AnOther: Alexander McQueen's Carved Prosthetic Leg, <http://www.anothermag.com/fashion-beauty/7158/alexander-mcqueens-carved-prosthetic-leg>, 13.3.2015.

<sup>53</sup> The Cyborg Foundation: Identify, Enhance, Become, <http://www.cyborgfoundation.com/identify-enhance-become>, od 5.8.2017.

Baš kao što virtualno okruženje omogućuje jednostavnu transformaciju fluidnog, nestabilnog virtualnog identiteta, tako postoji mogućnost da će i kibernetско tijelo zaživjeti istu sudbinu. Što preostaje gubitkom izvornog tijela koje neprestano postaje i koliko se ono uopće razlikuje od koncepta prirodnog tijela koje od trenutka rođenja stari i mijenja se, čije stanice prolaze kroz proces neprekidnog rasta, transformacije i propadanja?

Virtualno okruženje u potpunosti mijenja ulogu dizajnera već danas. Online platforma *Talenthouse* 2009. godine pokrenuta je s ciljem da pomogne da se kreativni pojedinci mogu angažirati razvoju inovacija različitih poduzeća, te istovremeno, za to biti primjereno kompenzirani. Direktni pristup kreativnim sažecima vodećih agencija, marki i ikona zabavne industrije, omogućuje zainteresiranim kreativnim pojedincima da doprinesu razvoju njihovih ideja, a istovremeno dobiju priliku koja im može promijeniti život. Uz pomoć platforme *Talenthouse*, slavni redatelj Luc Besson, koji u svom portfoliju drži filmska djela poput „*Petog elementa*“, pozvao je sve zainteresirane diljem svijeta da dizajniraju kostim za film „*Valerian and the City of a Thousand Planets*“. Tražio je dizajnere ili sve one koji se tako osjećaju da kreiraju kostim koji će biti nošen od strane čovjeka, izvanzemljca, kiborga ili bilo kojeg drugog intelektualnog bića kojeg se mogu sjetiti. Kao dodatak tekstualnom pozivu na stranici *Talenthouse* objavljen je i video u kojem sam Luc Besson dodatno pojašnjava zadatak. Na kraju natječaja odabran je ukupno dvadeset zaprimljenih uradaka, od kojih je svatko dobio 1000 američkih dolara kao nagradu, te mogućnost da njihov kostim bude prikazan na filmu. Svi odabrani radovi objavljeni su na stranici, gdje su posjetitelji domene imali mogućnost označiti one koji im se sviđaju.<sup>54</sup>

Modnom industrijom već nekoliko godina cirkulira pojam *biocouture*. Dizajnerica Suzanne Lee kreativna je direktorica poduzeća *Modern Meadow Inc.* koje zapošljava niz znanstvenika, inženjera, dizajnera i zanatlija koji razvijaju kultivirane životinjske proizvode i istražuju nove načine na koje se mogu stvoriti održivi materijali životinjskog podrijetla, poput kože uzgojene u laboratoriju. *Biocouture* je započeo kao akademski projekt već 2004. godine. Lee je radila istraživanje za svoju knjigu „*Fashioning The Future: tomorrow's wardrobe*“, kroz koje je stručnjake iz raznih područja pitala na koji način vide da će moda izgledati za 50 godina. Najzanimljivi odgovor dobila je od biologa koji je odgovorio da je prije svega nužno promisliti o tome na koji način se može promijeniti sam proces uzgoja biljaka porebnih za tekstil od kojeg

---

<sup>54</sup> Talenthouse: Design a costume for Luc Besson's epic science fiction film, <https://www.talenthouse.com/i/design-for-valerian/submissions>, od 19.08.2015.

se u posljednjem ciklusu modne proizvodnje proizvodi odjeća. Predstavio je koncept u kojem bi umjesto uzgoja biljke poput pamuka na plantažama, radije bilo moguće koristiti mikrobe za sintezu celuloze i konačno uzgojiti cjelokupni odjevni predmet u laboratoriju.<sup>55</sup> Ne smije se zanemariti sličnost ideje sa onim što su Hussein Chalayan zakapajući odjevne predmete, a kasnije i Martin Margiela aplikacijom plijesni, napravili još devedestih godina.

Povratak prirodi zasigurno je jedan od smjerova u kojem će trenutačno neodrživi modni sustav morati krenuti prije ili kasnije, no da li će fizički modni objekti uopće više biti nužni ili će služiti samo kao uniforma koji štiti i obavlja tijelo jedne dimenzije pri njegovom prelasku u virtualnost nove mode, koja ne zahtijeva industrijsku mašineriju, tvornice i radnike, već samo kreativni potencijal dizajnera.

Unutar svijeta Second Life postoje igrači koji žive isključivo na dizajniranju virtualne odjeće za avatare tog svijeta, čije cijene nadmašuju cijene stvarne odjeće, a čak i svjetski poznate modne marke izgrađuju virtualne verzije fizičkih kolekcija (Terdiman, 2007: 31). Modni dizajner budućnosti sve će više surađivati sa informatičarima, znanstvenicima i inženjerima dok u jednom trenutku ne dođe potreba za potpunim stapanjem tih zanimanja u jedno.

---

<sup>55</sup> Andreotti, A, Interview: Suzanne Lee, Fashion Innovator Who Grows Clothing in the Laboratory, Biocouture <https://www.nextnature.net/2015/06/interview-suzanne-lee/>, od 21.6.2015.

### 3. ZAKLJUČAK

Pojedinci su konstantno pod pritiskom vremena i tehnoloških inovacija, žive u svijetu podijeljene sadašnjosti sa nesigurnom budućnosti. Postoje u tranzicijskom stanju, uvijek u pokretu i boje se propustiti prilike. Vjeruju da nikada nisu na pravom mjestu u pravo vrijeme. Hipermoderan pojedinac je biće trenutnog mjesta i vremena, pritisnut logikom i hitnošću i zabrinut budućnošću. Koncept fluidnosti identiteta je poput kutije iz koje se može izvaditi novi željeni identitet, koji se, poput igračke, nakon što je korišten, ponovno u istu vraća i zamjenjuje s nekim drugim, različitim identitetom. Virtualna stvarnost omogućuje stvaranje novih persona ili maski koje omogućavaju proširenje društvenog okruženja stvarnog svijeta uz eksperimentiranje sa novom verzijom ličnosti.

Ljudsko tijelo koje nosi primarni identitet realnog svijeta, dolaskom nove tehnologije doživljava promjene i biva propitivano kao ideja pojedinca zapadnog svijeta. Stvoritelj novog virtualnog tijela je pojedinac koji razvija površine i forme u neprekidnom nastajanju. Ideja virtualnog identiteta i tijela predstavlja jedan od temeljnih problema kojima se danas bave suvremeni umjetnici poput Stelarca, Orlan i Sevdalize. Stelarcovi performansi polažu temelje začahurene ideje novog tijela koju je potrebno rastvoriti i istražiti. Orlan živi u procesu rekonstrukcije vlastita izgleda kako bi propitala zapadnjački koncept stvarnosti između subjekta i tijela, između pojavnosti i problema koji se vezuju uz dekonstrukciju iste. Konačno, Sevdaliza propituje ideju konstrukcije novog identiteta u virtualnoj stvarnosti kroz prikaz vizualno-auditivnog svijeta glazbe koju stvara.

Baš poput zabavnih parkova i njihovih glavnih atrakcija, vlakova smrti, virtualna stvarnost pruža priliku za ostvarenjem nezamislivih doživljaja, uz svijest o sigurnosti fizičkog tijela. To je zavođenje smrti bez straha od stvarnog umiranja. Pitanje koje budućnost nosi sa sobom jest ono sudbine izvornog identiteta, ukoliko ikonička razlika između stvarnog i virtualnog u potpunosti iščezne.

U suvremeno doba moda više ne postoji u jednoj dimenziji, ona funkcionira samo virtualno (Paić, 2007: 221). Njezina budućnost ovisi prije svega o budućnosti tijela i identiteta onoga čije će tijelo ista obavijati ili s druge strane sačinjavati. Bioničko tijelo nije više samo ideja, a modna industrija mora se prilagoditi toj novoj ideji tjelesnosti. Time budućnost propituje ulogu modnog dizajnera izazivajući ga se da se dotakne dosad neistraženih područja i tehnologija.

Ideja ljepote tijela mijenjala se kroz povijest i kulture radikalno kao i sama moda. Ono što su nekoć neki smatrali lijepim danas Zapad smatra grotesknim. Ljepota je percepcija i neprekinut proces dostizanja nedostižnog. Izgradnja kibernetičkog tijela na kraju postaje novi smjer borbe i utrke za pronalaskom nove, drugačije i rizičnije forme ljepote. Ljudski je život oduvijek bila borba za pronalaskom identiteta, koji danas, oslobođen granica u moru virtualnosti pruža pojedincu da otkrije sve smjerove kroz koje ga može transformirati i iskusiti.

Na kraju, valja naglasiti kako je Erving Goffman, mnogo prije dolaska virtualne stvarnosti, zaključio kako nije slučajnost da riječ *persona* u svom izvornom značenju odgovara *maski*. Goffman navodi kako je to priznanje ideje da svatko u bilo kojem vremenu i prostoru u kojem djeluje, više ili manje svjesno, igra određenu ulogu. U tim ulogama poznajemo jedni druge, u tim ulogama poznajemo sami sebe (Goffman, 1959: 19).

## LITERATURA

1. Agamben, G.: Goloća, Meandarmedia, Zagreb, 2010.
2. Bagarić, J: Lingue Latinae elementa IX izdanje, Školska knjiga, Zagreb, 2009.
3. Brinkhurst-Cuff, C.: Sevdaliza,  
<http://www.dazeddigital.com/projects/article/35329/1/sevdaliza-musician-biography-dazed-100-profile>, od 20.7.2017.
4. Brubaker, R., Cooper, F.: Beyond 'identity', Theory and Society, 29: 1-47, 2000.
5. Deleuze, G., Guattari, F.: Anti-Edipus – Capitalism and Schizophrenia, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1983.
6. Deleuze, G.: The Fold, Leibniz and the Baroque, Continuum, London, 1993.
7. Donger, S., Shepherd, S., Orlan: Orlan, A Hybrid Body of Artworks, Routledge, London, 2010.
8. Elliott, A: Routledge Handbook of Identity Studies, Taylor & Francis, London & New York, 2012.
9. Erikson, E.: Identity and the Life Cycle, International University Press, New York, 1959.
10. Erikson, E.: Identity: Youth and Crisis, W.W. Norton & Company, New York, 1968.
11. Evans, C.: Fashion at the Edge: Spectacle Modernity and Deathliness, New Haven: Yale University Press, 2003.
12. Evans, C.: The Golden Dustman: A critical evaluation of the work of Martin Margiela and a review of Martin Margiela: Exhibition (9/4/1615),” Fashion Theory vol. 2 no. 1, str. 73- 93, 1998.
13. Flusser, V.: Digital Apparition, Electronic Culture: Technology and Visual Representation, Aperture, New York, 1996.
14. Fortunati, L., James, E., Riccini, R.: Mediating the Human Body Technology, Communication and Fashion, Lawrence Baum Associates, Mahwah, New Jersey, 2003.
15. Goffman, E.: The Presentation of Self in Everyday Life, Anchor Books, New York, 1959.
16. Hinchliffe, J.: Roller-coaster academic Malcolm Burt discovers why the world needs thrill rides, <http://www.abc.net.au/news/2016-01-29/roller-coaster-academic-malcolm-burt-examines-the-need-for-speed/7124112>, od 29.1.2016.



17. IMDb: Stoker (2013) quotes: <http://www.imdb.com/title/tt1682180/quotes>, od, 15.7.2017.
18. Klaić, B.: Rječnik stranih riječi, Zora, Zagreb, 1951.
19. Kokswijk, J.: Digital Ego: Social and Legal Aspects of Virtual Identity, Eburon Academic Publishers, Eindhoven, 2007.
20. Laughley D.: Key Themes in Media Theory, McGraw-Hill Education, London, 2007.
21. Leksikografski Zavod Miroslav Krleža: Hrvatska Enciklopedija, <http://www.enciklopedija.hr/predgovor.aspx>, od 2011.
22. Leksikografski Zavod Miroslav Krleža: Proleksis Enciklopedija, <http://proleksis.lzmk.hr/>, od 2010.
23. Loschek, I.: When Clothes Become Fashion: Design and Innovation Systems, Berg, New York, 2009.
24. Loscialpo, F.: Fashion and philosophical deconstruction: A fashion in-deconstruction' in Fashion Forward, e-book, edited by A. de Witt-Paul and M.Crouch, Inter-Disciplinary Press, Oxford, 13-29
25. Lund, H.: What's Left? The Critique of Digital Life in Hyper-digital Music Videos, Kulle, Daniel / Lund, Cornelia / Schmidt, Oliver / Ziegenhagen, David (eds.): Post-digital Culture, 2007.
26. Massumi B.: PARABLES FOR THE VIRTUAL: Movement, Affect, Sensation, Duke University Press, Durham & London, 2002.
27. McLuhan, M.: RAZUMIJEVANJE MEDIJA Mediji kao čovjekovi produžeci, Golden marketing-Tehnička knjiga Zagreb, 2008.
28. Michaud, Y.: Vizualizacije, Tijelo I vizualne umjetnosti, Tvrđa - Časopis za teoriju, kulturu i vizualne umjetnosti, br. ½, HDP, Zagreb, 2006.
29. Montano, L.: Performance Artists Talking in the Eighties: Sex, Food, Money/fame, Ritual/death, University of California Press, Los Angeles, 2000.
30. Montano, L.: Performance Artists Talking in the Eighties: Sex, Food, Money/fame, Ritual/death, University of California Press, 2002.
31. Moore, T.: <http://daseinproject.com/freuds-medusa/>, od 1.12.2016.
32. Moruzzi, C.: Speaking Through the Mask: Hannah Arendt and the Politics of Social Identity, Cornell University Press, London, 2000.
33. Mulvey, L.: Fetishism and Curiosity, Indiana University Press, Bloomington, 1996.
34. Negrin, L.: Cosmetic Surgery and the Eclipse of Identity, Body & Society 2002, 8: 21, 2002.

35. Nickens, C.; Zeno, G.: *Marylin in Fashion, The enduring influence of Marilyn Monroe*, Running Press, Philadelphia, 2012.
36. Nochlin, L.: *Tijelo u dijelovima*, Tvrđa - Časopis za teoriju, kulturu i vizualne umjetnosti, br. ½, HDP, Zagreb, 2006.
37. Oxford Dictionary: Definition of superlinear in English:  
<https://en.oxforddictionaries.com/definition/superlinear>, od 1.7.2017.)
38. Paić, Ž.: *Novi mediji, od živih slika do slika života*, <http://www.zarez.hr/clanci/novi-mediji-od-quotzivih-slikaquot-do-quotlika-zivotaquot>, od 16.10.2008.
39. Paić, Ž.: *Politika identiteta, Kultura kao nova ideologija*, Antibarbarus, Zagreb, 2005.
40. Paić, Ž.: *Vrtoglavica u modi; prema vizualnoj semiotici tijela*, Altagama, Zagreb, 2007.
41. Paić, Ž.: *Moda kao dizajn tijela: između kulturnih i kreativnih industrija*, Martinia Ira Glogar i Alica Grilec (ur.), Zagreb: Tekstilno-tehnološki fakultet, 2016. 20-33
42. Peachey, A.; Childs, M.: *Reinventing Ourselves: Contemporary Concepts of Identity in Virtual Worlds*, Springer Science & Business Media, London, 2011.
43. Purgar, K., *Što (više) nije slika? Ikonička razlika, imerzija i ikonička simultanost u doba kulture ekrana*, Filozofska istraživanja, Vol. 35, No. 1, 2015.
44. Purgar, K.: *Reprezentacija / Dijalektika* Purgar, Krešimir (ur.), Zagreb: Art Magazin Kontura, 2017. str. 68-79
45. Rocamora A, Smelik A.: *Thinking through Fashion, A Guide to Key Theorists*, I.B.Tauris, London, New York, 2016.
46. Ruwe, C.: *Symbols in Stanley Kubrick's Movie 'Eyes Wide Shut'*, GRIN Verlag, 2007.
47. Schwartz, H.: *Beware of the Other Side(s): Multiple Personality Disorder and Dissociative Identity Disorder in American Fiction*, Transcript Verlag, 2014.
48. Sinason, V.: *Attachment, Trauma and Multiplicity: Working with Dissociative Identity Disorder*, Psychology Press, London, 2002.
49. Stegemoeller, K.: *A chat with Sevdaliza about magic, vulnerability, and baring it all on her new album*, <http://www.papermag.com/a-chat-with-sevdaliza-about-magic-vulnerability-and-baring-it-all-2386740911.html>, od 4.5.2017.
50. Stuart, S.: *Lyotard i 'neljudsko'*, Jesenski i Turk, Zagreb, 2001.
51. Talenthouse: *Design a costume for Luc Besson's epic science fiction film*, <https://www.talenthouse.com/i/design-for-valerian/submissions>, od 19.08.2015.

52. Terdiman, D.: *The Entrepreneur's Guide to Second Life: Making Money in the Metaverse*, John Wiley & Sons, New Jersey, 2007.