

UNIVERZITET UMETNOSTI U BEOGRADU
FAKULTET DRAMSKIH UMETNOSTI
(POZORIŠTA, FILMA, RADIJA I TELEVIZIJE)



Doktorska disertacija

KONTEKST IDENTITETA U *NET ARTU*
(FENOMEN PRELAZNOSTI U SAJBER STVARNOSTI)

Mentor: prof. dr Aleksandar Janković

Kandidat: Ljubica Janjetović
Br. indeksa: 7/2012d

BEOGRAD, 2020.

UNIVERSITY OF ARTS IN BELGRADE
FACULTY OF DRAMATIC ARTS
(THEATER, FILM, RADIO AND TELEVISION)



Doctoral dissertation

**THE CONTEXT OF IDENTITY IN NET ART
(THE PHENOMENON OF TRANSITION IN CYBER REALITY)**

Mentor: prof. dr Aleksandar Janković

Candidate: Ljubica Janjetović

Index number: 7/2012d

BELGRADE, 2020.

KONTEKST IDENTITETA U NET ARTU
(FENOMEN PRELAZNOSTI U SAJBER STVARNOSTI)

APSTRAKT: U ovoj studiji smo se bavili *net artom* kao segmentom nove medijsko-tehnološke kulture kako bismo vidjeli na koji način se ona odnosi prema stvarnosti i kontekstu identiteta internetskih korisnika i sudionika u toj kulturi. Pod pojmom *net art* ovdje smo podrazumijevali oblike savremenih umjetničkih (ali i kulturnih) praksi koje odražavaju uticaj interneta i tehnologije na društvo i pojedinca, ali tako da na najbolji način odslikavaju savremenu društveno-tehnološku stvarnost. Metodom studije slučaja, kroz predstavljeni teorijski okvir i izabrani korpus od četrdeset umjetničkih djela iz domena *net arta*, preispitane su specifične osobine konteksta identiteta korisnika. Posmatrali smo ih kroz: odnos fizičkog i virtuelnog/onlajn okruženja, kroz slojevitost i mogućnost izgradnje višestrukog selfa, mogućnost auto-re-prezentacije i ostvarenja teleprisustva, autorefleksivnost i varijabilnost, kao iskustvo spajanja tijela i uređaja te, na kraju, kao umreženo interaktivno djelovanje. Navedeno istraživanje je pokazalo da je sve što nas okružuje postalo dio stvarnosti koju ne čine samo fizičko okruženje i prostor tjelesnosti u kojem se krećemo. Stvarnost je proširena za virtuelnu stvarnost koja je vještačka po prirodi, ali opet stvarna, a prostor u kome boravimo je postao sajber prostor, ali ne u smislu u kojem ga je shvatio Vilijem Gibson (William Gibson) – kao prostor u koji korisnici mogu ući kad požele, već kao prostor u kome se neprestano nalazimo. Zahvaljujući kamerama na ulici, na našim uređajima i u rukama, postali smo dijelom sajber stvarnosti. Rezultati istraživanja, koje smo interpretirali u okviru pojma liminalnosti (prelaznosti) Viktora Tarnera (Victor Turner), pokazali su da, kao korisnici savremene kulture (*net arta*), postojimo između graničnih stanja novih okruženja. Živeći na pragu između fizičkog i virtuelnog, između prirodnog i vještačkog, između biologije i tehnologije, zapali smo u svojevrsnu prelaznu fazu u kojoj smo izgubili stari identitet a novi još nismo pronašli.

Ključne riječi: *net art*, identitet, liminalnost, sajber kultura, sajber stvarnost

THE CONTEXT OF IDENTITY IN NET ART (THE PHENOMENON OF TRANSITION IN CYBER REALITY)

SUMMARY: In this study, we addressed net art as a segment of the new media technology culture to see how it relates to the reality and context of the identity of Internet users and participants in that culture. By the term net art here we mean forms of contemporary artistic (but also cultural) practices that reflect the impact of the Internet and technology on society and the individual, but in the way they best reflect contemporary socio-technological reality. Using the case study method, through the presented theoretical framework and selected corpus of forty works of art from the domain of net art, specific features of the context of user identity were examined. We observed them through: the relationship between physical and virtual/online environment, layering and the ability to build multiple self, the ability to self-present and achieve telepresence, self-reflexivity and variability, as an experience of connecting body and devices and, finally, as a networking. The above research has shown that everything that surrounds us has become part of a reality that is not only made up of the physical environment and the body space in which we move. Reality has been augmented for a virtual reality that is artificial in nature but still real, and the space we live in has become cyberspace, but not in the sense in which it was understood by William Gibson – as a space that users can enter whenever they want, but as a space in which we are constantly. Thanks to cameras on the street, on our devices and in our hands, we have become part of the cyber reality. The results of the research, which we interpreted within the notion of liminality (a threshold) of Victor Turner, showed that, as users of contemporary culture (net art), we exist between the boundary states of new environments. Living on the threshold between the physical and the virtual, between the natural and the artificial, between biology and technology, we fell into a kind of transition phase in which we lost our old identity but have not yet found a new one.

Keywords: net art, identity, liminality, cyber culture, cyber reality

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Metodologija istraživanja	6
2.1. Definisanje predmeta istraživanja.....	6
2.2. Ciljevi i prepreke istraživanja.....	8
2.3. Istraživačka pitanja i hipoteze.....	9
2.4. Korpus istraživanja – studije slučaja.....	13
2.5. Metode i tehnike istraživanja.....	18
2.6. Očekivani naučni doprinos istraživanja	19
3. Teorijsko-epistemološki i pojmovni okvir istraživanja	20
3.1. Semantika pojma sajber.....	21
3.2. Sajber prostor.....	24
3.3. Sajber kultura.....	29
3.4. Sajber stvarnost.....	32
3.5. <i>Net art</i>	36
3.5.1. Šta je <i>net art</i> ?	36
3.5.2. <i>Net art</i> i sajber stvarnost.....	40
3.6. Pojam prelaznosti (liminalnosti).....	43
3.7. Pojmovi (sajber) selfa i (sajber) identiteta.....	47
4. Teorijska analiza konteksta identiteta u <i>net artu</i> i sajber kulturi	62
4.1. Virtuelno je stvarno.....	62
4.2. Sajber stvarnost u <i>net artu</i> kao kontekst izgradnje sajber selfa i sajber identiteta	68
4.3. Slojevitost tehnološki posredovanog prostora u <i>net artu</i> kao osnov sajber identiteta	72
4.4. Dinamički kvalitet konteksta sajber identiteta u <i>net artu</i>	77
4.5. Auto-re-prezentacije i teleprisustvo u <i>net artu</i> kao konstituenti konteksta sajber	

identiteta	80
4.6. Refleksivnost kao konstituent konteksta sajber identiteta.....	87
4.7. Umrežavanje i kolaboracija kao konstituenti konteksta sajber identiteta	92
4.8. Kiborški aspekt konteksta sajber identiteta u <i>net artu</i>	94
5. Studija slučaja	100
5.1. Džordži Roksbi Smit	100
<i>Hiperidentitet</i> (2012)	100
<i>Lara Kroft, kućna boginja</i> (2013)	103
<i>Dekomponovano, nakon Ticijana i Đordona</i> (2013).....	106
<i>Stvarnost bajtova</i> (2010).....	107
<i>Ja-objekat</i> (2011)	109
<i>Ljubav je kad izgubiš igru</i> (2013)	110
5.2. Rebeka Alen.....	113
<i>Liminalni identiteti</i> (2004)	113
<i>Koegzistencija</i> (2001).....	114
<i>Mozak skinut do gola</i> (2002).....	116
5.3. Miri Sigal	119
<i>Odmah se vraćam</i> (2007).....	119
<i>Kooperacija</i> (2006)	122
<i>Futur perfekt</i> (2010)	124
<i>E.G.</i> (2002).....	127
5.4. En Mari Šlajner	129
<i>Operacija na urbanom terenu</i> (2004).....	129
<i>Velvet strajk</i> (2002)	131
5.5. Marniks de Nis.....	133
<i>Ran maderfaker, ran</i> (2004).....	133

<i>Eksploded vjuz 2</i> (2013).....	136
<i>Fizionomik skrutinajzer</i> (2008)	137
5.6. <i>Blast tiori</i>	139
<i>Da li me sada vidiš?</i> (2001)	140
<i>Ujak Roj je svuda oko tebe</i> (2003)	144
<i>Sviđa mi se Frenk</i> (2004)	145
<i>Sakrio bih te</i> (2012)	145
5.7. <i>Gazira Babeli</i>	147
<i>Ana Manjani/Tejk tu</i> (2007)	148
<i>Gaz pustinjakinja</i> (2007)	149
<i>Sačuvaj svoju kožu</i> (2007)	152
<i>Razbijanje praznine</i> (2008).....	154
5.8. <i>Pol Sermon i Šarlot Guld</i>	155
<i>Oslobodi svog avatara</i> (2007).....	155
<i>Urbane intersekcije</i> (2009)	158
<i>Ogledalo na ekranu</i> (2012).....	160
<i>Narodni ekran</i> (2015)	162
<i>Nema simulacije kao što je kuća</i> (1999).....	163
5.9. <i>Šu Li Čang</i>	164
<i>Brendon</i> (1998)	164
5.10. <i>Čao Fej/Čajna Trejsi</i>	165
<i>Grad RMB</i> (2007).....	166
<i>Ljudski limbo u gradu RMB</i> (2009).....	168
<i>Opera u gradu RMB</i> (2009)	168
<i>Život u gradu RMB</i> (2009).....	169
5.11. <i>Helen Karmel Benigson/Princes Belsajz Dolar</i>	172

<i>Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom</i> (2011)	172
5.12. Petra Kortrajt	175
<i>Veb kamera</i> (2007)	175
5.13. Mariko Mori	177
<i>Link</i> (2000).....	177
5.14. Krista Somerer i Loran Minjono.....	180
<i>Dnevna soba</i> (2001)	180
6. Net art i nove paradigme digitalnog	184
7. Zaključak	204
8. Bibliografija.....	217
8.1. Vebografija	228
8.2. Filmografija	235
8.3. Video igre	236
8.4. Izvori analiziranih umjetničkih djela.....	236
9. Prilozi.....	240

1. Uvod

Pojava interneta je bila jedna od najznačajnijih prekretnica u istoriji ljudske kulture. Internet je učinio da sadržaji i kulture udaljenih mjesta postanu dostupni te da se svijet umreži i postane „globalno selo“, govoreći Mekluanovim (Marshall McLuhan) terminima. Kao ekstenzija našeg življenja posljednjih trideset godina, internet je postao velika pozornica na kojoj je vizuelno i grafički, aktivno i interaktivno, vrlo ubjedljivo, moguće prikazati sve bitne stvari iz života. Umjesto floskule „što nije bilo na televiziji, nije se ni desilo“ sada to isto možemo tvrditi za društvene mreže, odnosno internet i onlajn prostor. Sada je svakom omogućeno da doživi vorholovskih petnaest minuta slave ili kako to kaže Stiv Dikson (Steve Dixon) „petnaest megabajta slave“ (Dixon 2007: 4). Ove promjene koje su donijele kako popularna i/ili medijska kultura (u zavisnosti od toga da li koristimo Fiskov (John Fiske) ili Kelnerov (Douglas Kellner) pristup) u kombinaciji sa ekspanzijom interneta i drugih tehnologija, suštinski su izmijenile našu percepciju stvarnosti i odnos prema vlastitom selfu i identitetu. Budući da je novi kulturni ambijent stvoren savremenom tehnologijom postao arena za razmatranje promjena koje su uticale na identitet savremenog čovjeka, bilo je neophodno razmotriti kontekst u kome se taj identitet gradi. Upravo zato smo u ovoj studiji razmatrali kontekst identiteta u okviru umjetnosti koja je u vezi sa internetom (tj. *net arta*) kao kulturne prakse. Slijedeći teorijske postavke navedene u trećem poglavlju u kom smo se bavili pojmom *net arta* i njegovim odnosom sa stvarnošću, te zadatkom savremene umjetnosti uopšte i mogućnostima koje donosi nova tehnologija koju ova umjetnost integriše u svoje oblike, zastupali smo ideju da je umjetnost mjesto istine i da ona reflektuje svijet i okruženje u kome nastaje na način da ukazuje na one aspekte života i stvarnosti koji ih čine drugačijim u odnosu na prethodne epohe i svijet bez te tehnologije. U studiji smo razmatrali ona umjetnička djela koja preispituju odnos korisnika i tehnologije kao i korisnika međusobom kada su u sajber okruženju (onlajn i oflajn), odnosno koja se bave kontekstom percepcije tijela, identiteta i selfa, ali su obilježeni i koautorskom saradnjom i okruženjem u kome udaljeni, na različite načine umreženi, korisnici, stvaranjem i razmjenom digitalnog sadržaja, učestvuju u događaju. Ovakva djela su upravo ona označena kao *net art* te smo ih izabrali za korpus našeg istraživanja.

Savremene informaciono-komunikacione tehnologije već odavno nisu samo alat za komunikaciju i reprezentaciju. One konstruišu drugačiji način života, drugačiju kulturu i drugačije poimanje stvarnosti. Istraživanja na ovu temu radili su mnogi teoretičari virtualne i onlajn kulture kao što su Šeri Terkl (Sherry Turkle 2011 i Šeri Terkl 2011), Frenk Bioka (Frank Biocca 1997 i 1998), Dejvid Bel (David Bell 2001, 2006 i 2007) i drugi čija ćemo istraživanja i teze nešto kasnije detaljnije razraditi. Marija Bakardjeva (Maria Bakaradjieva), na primjer, navodi da je tehnologija dio svijeta i da korišćenje interneta nije značajno samo po tome što nudi mogućnosti za nove društvene aktivnosti nego i drugačiji odnos prema svijetu (Bakaradjieva 2005), a prema Šeri Terkl, današnje doba je okarakterisano ne samo naprednom digitalnom tehnologijom nego i umrežavanjem ljudi i tehnologije u novo okruženje. Stvarnost sada nije ista kao prije pojave interneta i virtualne tehnologije. Globalno umrežavanje i stalni pristup internetu omogućili su da tehnološki simulirana stvarnost postane dio svakodnevnog života. Sadašnja stvarnost je hibrid fizičkog i simuliranog svijeta kako tvrde Enslin i Mjuz (Astrid Ensslin i Eben Muse 2011), Šeri Terkl (Turkle 2011), Frenk Bioka (Biocca 1997) i drugi. Život bez tehnologije je nezamisliv u današnjem svijetu, a novi oblik kulture i zahtjevi savremenog života traže od čovjeka da se prilagodi novim okolnostima. Postalo je neophodno biti umrežen, povezan i prisutan na internetu ako se želi biti u toku sa kulturnim, političkim, ekonomskim i sociološkim dešavanjima u svijetu. Današnjem čovjeku neophodan je boravak u ovom hibridnom prostoru. U takvim izmijenjenim kulturnim i socio-tehnološkim okolnostima (kontekstu) promijenili su se parametri poimanja sopstva, konstruiše se novi koncept (koji smo u ovom radu označili terminom sajber self) i drugačiji način konstrukcije (sajber) identiteta.

Da bi se prilagodile savremenim okolnostima postojanja i da bi održale svoj potencijal za proučavanje i objašnjenje ljudskog ponašanja i kulture, odnosno ispunile svoj cilj i zadatak, savremene društvene i humanističke teorije i prakse moraju da se bave upravo problemom identiteta. Neophodno je da ove teorije usmjere svoje interese u pravcu socio-kulturnih promjena i da razmatraju problem identiteta i poimanja sopstva s obzirom na kontekst njihovog postojanja i nastajanja. One moraju da se bave psihološkim i sociološkim problemom subjekta koji stupa na onlajn scenu, njegovim okruženjem i okolnostima koje vladaju u tom okruženju, odnosno kontekstom, što je zadatak i naše studije. Zapravo, rasprava oko simulirane i kompjuterski posredovane komunikacijske tehnologije i njenog

potencijala za re-definisanje postojećih društvenih koncepata kao što su nacionalnost, rod, rasa, identitet i slično, već je odavno ušla u akademske i umjetničke krugove. Savremene teorijske i umjetničke prakse u sajber prostoru (naročito one sajberfeministički orijentisane), koriste ovaj subverzivni potencijal digitalnih tehnologija za stvaranje novog diskursa. Diskurs novih medija, između ostalog, preispituje probleme fluidnih identiteta, rodne fuzije, bestjelesnog prisustva, anonimnosti, seksualnih različitosti, digitalne rodne reprezentacije i samo-prezentacije, problem prostora i vremena i slične fenomene sajber okruženja kroz različite referentne okvire. Nije stoga čudno što su upravo ove sajberfeminističke umjetničke i teorijske prakse toliko zastupljene kada govorimo o umjetnosti i kulturi na internetu, odnosno onim kulturnim praksama koje odražavaju uticaj interneta na društvo. Do sada je već urađeno mnoštvo empirijskih i teorijskih istraživanja na temu konstrukcije identiteta u umreženom prostoru ili sajber prostoru uopšte. Navedena istraživanja uglavnom se bave različitim (najčešće socijalnim) aspektima identiteta i načinima njihovog uspostavljanja. Ovakav pristup je opravdan budući da socijalni kontekst identiteta ima bitnu, ako ne i najbitniju ulogu u razvoju i poimanju vlastite ličnosti sudeći prema brojnim autorima kao što su Džordž Herbert Mid (George Herbert Mead), Zigmunt Bauman (Zygmunt Bauman), Entoni Gidens (Anthony Giddens), Erving Gofman (Erving Goffman) i drugi čije smo teorije detaljno obradili. Ovi su autori odredili postmoderni doživljaj sopstva kao mnoštvo refleksivnih fragmentisanih selfova koji zavise od društvenog konteksta i uloga koje određena osoba ima u pojedinim trenucima svog života. Međutim, i pored brojnih teorijskih rasprava i dalje ne postoji koherentni teorijski okvir koji će ove različite aspekte sopstva sagledati u međusobnom odnosu kada je u pitanju savremena tehnološki posredovana kultura. Tematsko akcentovanje različitih problema i nedovoljno jasna diferencijacija pojmova, navodi na ideju da rasprava o identitetu u virtuelnom prostoru i okruženju na internetu u savremenim teorijskim raspravama, podrazumijeva jedinstvenu i jednostavnu transpoziciju sopstva iz fizičkog okruženja u ovo drugo (najčešće onlajn) okruženje ili se oni, prosto, jukstapoziraju. U ovoj tezi smatramo da je najveća promjena koja se desila u životu čovjeka i koja određuje njegov identitet ta što sada čovjek živi u novoj vrsti stvarnosti koja je tehnološki oblikovana i koju je nemoguće izbjeći. Mi tvrdimo da se, zapravo, radi o stapanju fizičkog i virtuelnog/digitalnog/onlajn svijeta pri čemu oba simultano koegzistiraju u novoj stvarnosti koju smo za potrebe ove studije označili kao sajber stvarnost i detaljno razradili u nastavku rada, a koja određuje novi kontekst identiteta.

Većina navedenih istraživanja i teorija koje smo obradili u teorijskom okviru, polazi od pretpostavke da se, usljed (tehnološki) izmijenjenih okolnosti bivstvovanja, mijenja i tradicionalni pojam identiteta kao jedinstveni fiksni i stabilni koncept, te da je potrebno usvojiti nove pristupe datoj problematici što je, takođe, jedna od polaznih hipoteza našeg istraživanja. Ono što je suštinski potrebno uraditi i što je zadatak ove studije jeste da se ova ideja promjenljivog identiteta proširi ili obogati razmatranjima o konstrukciji identiteta u sajber prostoru te da se analiziraju implikacije novog socijalnog okruženja na njegovo poimanje. Zbog potrebe suženja studije, naše istraživanje će se ograničiti na istraživanje i razmatranje sajber prostora i sajber stvarnosti onako su oni prikazani u okviru djela *net arta*.

Neki teorijski radovi na temu identiteta u sajber okruženju predstavljeni su u narednom poglavlju i čine teorijski okvir za analizu uočenog problema. Napominjemo da su pojedina teorijska polazišta korištena za definisanje ključnih pojmova koje smo koristili u disertaciji, dok su druga poslužila za određenje samog konteksta i njegovih relevantnih konstituenata koje smo kasnije ispitivali na studijama slučaja u okviru *net arta*. Iz teorijskog okvira izvedene su glavna i pomoćne hipoteze, a nakon sadržajne analize različitih teorijskih postavki pokušali smo dati cjelovit uvid u kontekst u kome korisnik savremenih tehnologija i učesnik u sajber okruženju gradi svoj identitet.

Rad je organizovan na naredni način: u uvodnom dijelu rada opisana je teza i data kontekstualizacija problema s osvrtom na stanje u savremenoj kulturi i umjetnosti u sajber okruženju, te opisana struktura rada. U odjeljku 2 (Metodologija), postavljeni su glavni i specifični ciljevi i opisan pristup istraživanju (kroz studije slučaja), navedene ispitivane hipoteze istraživanja (glavna i sporedne), izabrani materijali koji su korišteni u istraživanju, tj. korpus istraživanja (djela *net arta*), te objašnjen proces istraživanja. Odjeljak 3 (Teorijsko-epistemološki i pojmovni okvir rada) daje analizu i definicije osnovnih teorijskih pojmova koji su poslužili za definisanje konteksta identiteta u *net artu*, te prikaz relevantnih teorijskih i empirijskih radova koji preispituju identitet u sajber okruženjima i razmatraju problem predstavljanja, socijalne komunikacije i interakcije u sajber prostoru. U narednom (četvrtom) dijelu rada, data je teorijska analiza konstituenata konteksta identiteta u sajber okruženjima relevantnih za konstrukciju identiteta u *net artu* koji smo kasnije razmatrali na izabranim

studijama slučaja. U odjeljku 5 izložene su studije slučaja i analizirana djela *net arta* u kojima smo razmatrali način na koji se korisnici predstavljaju u sajber svijetu u *net artu*. Naveli smo razlike u njihovoj pojavnosti u fizičkom i sajber okruženju te način stapanja fizičkih i virtuelnih (odnosno onlajn) okruženja u kojima borave korisnici (umjetnici i publika) ovih djela. U odjeljku 6 (Diskusija), razmatrane se implikacije ovog rada za teoriju i praksu, dok su u poglavlju Zaključak date završne napomene o postavljenom problemu istraživanja, te navedeni prijedlozi za dalje studije koje treba da razmotre preostale kontekstualne faktore relevantne za formiranje identiteta onlajn učesnika. U posljednjem dijelu rada opisani su nedostaci i ograničenja urađene studije.

Uz rad je priložena lista korištenih izvora, kao i slikovni dodaci.

2. Metodologija istraživanja

2.1. Definisane predmeta istraživanja

Identitet i njegov kontekst su već odavno centralni socio-kulturni pojmovi savremenog doba i izazivaju veliku akademsku i teorijsku pažnju, te zahtijevaju neprestano osavremenjavanje i preciznije definisanje prilagođeno okolnostima koje vladaju u današnjem svijetu. S obzirom na činjenicu da su posljednja dekada dvadesetog i početak dvadeset prvog vijeka označeni velikim socijalnim i kulturnim promjenama koje je uzrokovao internet, kao predmet istraživanja smo izabrali upravo onaj segment kulture koji je usko vezan za internet i njegov subverzivni potencijal. Predmet ovog istraživanja je, dakle *net art* koji nas u studiji zanima više kao kreativna kulturna praksa koja stvara novi kontekst identiteta nego kao novi estetski pristup jer umjetnička djela, ili bolje rečeno prakse koje smo analizirali u studiji, kritički se osvrćući na stvarnost u kome postoji, evociraju stanje u kome se korisnik ili korisnica tehnologije nalazi dok borave u sajber sferi, transformišući njihovu svijest o samom sebi i vlastitom prisustvu i postojanju. Pod pojmom konteksta identiteta u ovoj studiji podrazumijevali smo okolnosti u medijski posredovanom sajber okruženju koje utiču na formiranje identiteta, a koje su prvenstveno rezultat upotrebe savremene tehnologije i društveno-kulturoloških promjena uzrokovanih njenom primjenom.

U okviru definisanog predmeta istraživanja ispitana je međusobna zavisnost različitih okruženja i aspekata savremenog konteksta koji su razmatrani na djelima savremene umjetnosti i kulture na internetu, odnosno *net arta*, sa fokusom na one nastale u drugoj polovini devedesetih godina dvadesetog vijeka. Postoji više razloga za ovakvo vremensko određenje korpusa istraživanja. Vremenski okvir je izabran s obzirom na literarno datiranje prvih oblika umjetnosti označenih kao *net art*, kao i prema vremenu pojavljivanja umjetničkih praksi na internetu koje se isključivo bave problemom identiteta, naročito rodnog. U tom periodu, identitet i kontekst identiteta postali su najčešće teme kojima su se bavili savremeni sajber-teorijski pristupi. Naše istraživanje zasnivalo se na korpusu izvedenom upravo iz ovih okvira.

Premda su digitalna i kompjuterski posredovana umjetnička razmatranja problema identiteta u djelima koja podrazumijevaju upotrebu interneta i drugih tehnologija u odnosu na ljudsko tijelo i identitet, postojala i ranije (npr. u djelima australijskog umjetnika Stelarka (Stelarc, rođ. Stelios Arcadiou) i francuske umjetnice Orlan (Orlan, rođ. Mireille Suzanne Francette Porte)), 1996. godina se navodi kao datum prvog pojavljivanja termina *net art* (Paul 2003). S druge strane, ovaj period polovine devedesetih godina dvadesetog vijeka, označen je još jednim bitnim događajem u vezi sa novom umjetnošću koja se prvenstveno bavi identitetom korisnika savremen tehnologije. U Kaselu u Njemačkoj održana je 1997. godine umjetnička debata, takozvana *Prva sajberfeministička¹ internacionala (Cyberfeminist International)* koja se bavila novim oblicima umjetnosti. Tatjana Bazičeli (Tatiana Bazzichelli) kaže da je tokom ove debate koja je „dobila svoju institucionalnu legitimaciju“ i „*net.art*² ušao sa punim pravima u panoramu savremene umjetnosti“³ (Bazzichelli 2008: 103). Oblici umjetnosti na internetu koji su se pojavili u drugoj polovini devedesetih godina uključuju identitet kao centralni problem koji se preispituje. Naročito je razmatran rodni identitet u savremenom tehnološkom okruženju. U toku pomenute konferencije, održana je teorijska diskusija i izložba savremene umjetnosti pod nazivom „Dokumenta X (Documenta X)“. Na ovoj izložbi su internet, digitalna fotografija i video umjetnost u onlajn okruženju, predstavljeni kao mediji umjetničkog izražavanja i prostor novog umjetničkog diskursa. Ubrzo poslije pomenutog događaja u Kaselu, (a zatim i Druge sajberfeminističke internacionale u Roterdamu 1999. godine), došlo je do naglog razvoja umjetničkih praksi na internetu i teorijskih analiza koje su se bavile odnosom roda i tehnologije i problemom identiteta u novom sajber prostoru.

Geografska i prostorna ograničenost ovog istraživanja u klasičnom smislu ne postoji. Prostorna ograničenost, u ovom slučaju, može se posmatrati samo kao oblik ograničenosti na umjetnička djela koja su u domenu onlajn prostora, odnosno ona djela koja koriste prostor i

¹ Prema Suzan Luckman (Susan Luckman) ovaj je pojam prvi put upotrijebila teoretičarka Sejdi Plant (Sadie Plant) koja je zagovarala ideje subverzivnosti interneta i novih digitalnih tehnologija u smislu njihovog transgresivnog potencijala (Luckman 1999: 36). Iako je Sejdi Plant, potpuno opravdano, kritikovana zbog ponovnog upisivanja esencijalističkih pojmova roda u svoju teoriju (Fernandez i Wilding 2003) predstavljenu u djelu *Nule i jedinice: digitalne žene i nova tehnokultura (Zeroes and ones: Digital women and the new technoculture 1997)*, Vajcmanova (Wajcman 2007) piše da se optimizam Sejdi Plant u vezi s potencijalnom politikom ravnopravnosti polova u sajber prostoru mora shvatiti kao reakcija na prethodne konceptualizacije tehnologije kao inherentno maskuline proizvode.

² Moj kurziv

³ Moj prevod

strukturu interneta kao sistem proizvodnje, distribucije ili raspodjele ili na drugi način uključuju internet, kompjuterske tehnologije i umreženo djelovanje u svoju estetiku. U ovoj studiji smo se pozivali na brojna teorijska i empirijska istraživanja identiteta i njegovog konteksta u okviru onlajn kulture, te smo, između ostalog, koristili i njihove istraživačke pristupe i metodologiju. Na primjer, u svom istraživačkom radu „Utjelovljenje i rodni identitet u virtuelnim svjetovima. Rekonfiguracija ‘nestabilnih tijela’“ („Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds. Reconfiguring Our ‘Volatile Bodies’“), u kom su kroz dvije studije slučaja (na virtuelnim platformama Sekond lajf i Entropija juniverz (Entropia Universe)), Sonja Fizek i Monika Vasilevska (Sonia Fizek i Monika Wasilewska) razmatrale mogućnosti slobodne prezentacije identiteta u virtuelnim i onlajn zajednicama, autorke su predložile da se radi sprovođenja temeljne analize i postavljanja istraživanja od značaja za njihov izabrani problem, fokus istraživanja suzi na prostor interneta (Fizek i Wasilewska 2011: 76), a to smo učinili i mi iz istog razloga. U najvećem dijelu ovog istraživanja, pažnja je bila usmjerena upravo na globalno umreženo djelovanje na internetu i kulturu koja se razvija u okviru onlajn prostora te smo, kroz različite studije slučaja koje pripadaju opisanom korpusu, analizirali kontekst identiteta u umjetnosti i kulturi koji su u vezi sa internetom i umrežavanjem, odnosno networkingom.

2.2. Ciljevi istraživanja

Svrha ovog istraživanja bila je da se identifikuju osobine sajber kulture i stvarnosti koje određuju kontekst identiteta korisnika onog dijela savremene kulture koju smo u studiji označili kao *net art*, a koje se kritički odnose prema društvu i stvarnosti u kojoj živimo.

Specifični ciljevi studije su da se navedu implikacije ovih kulturnih promjena na identitet korisnika/učesnika savremene kulture te da ukažemo na problem da postojeći modeli „virtuelnih“ „onlajn“ ili čak „sajber“ identiteta i konteksta virtuelnog/onlajn okruženja (koji su predstavljeni u teorijskom okviru) ne samo da nisu precizni, nego i ograničavajući za razumijevanje problema identiteta jer ne uzimaju u obzir u dovoljnoj mjeri sve specifičnosti novog konteksta.

2.3. Istraživačka pitanja i hipoteze

S obzirom na cilj rada kojim želimo da odgovorimo na pitanje u kojim se okolnostima odvija konstrukcija identiteta u savremenoj sajber stvarnosti, trudili smo se da definišemo one odnose i osobine koje kontekst identiteta u *net artu* čine drugačijim od konteksta života kakav je postojao prije postojanja mnoštva savremenih medija, a prvenstveno interneta. Taj kontekst je istraživan u ovoj studiji kroz vizuelne i grafičke interaktivne predstave i aktivnosti korisnika u sajber okruženju, odnosno kroz primjere onoga što smo u studiji nazivali *net art*. Dakle, polazne pretpostavke u ovoj studiji su da je kontekst identiteta u savremenoj tehnološki posredovanoj kulturi izmijenjen u odnosu na kulturni kontekst svijeta u kome tehnologija nije dominirala te da novi kontekst zahtijeva teorijsku rekonceptualizaciju, što važi i za postojeća razmatranja identiteta. Dalje, posmatrali smo *net art* kao segment kulture koji vjerodostojno prikazuje savremenu tehnološku stvarnost u kojoj borave korisnici. Takođe, smatrali smo da u *net artu* korisnici imaju mogućnost da „eksperimentišu” sa vlastitim identifikacijama i da je iskustvo postojanja u umreženom prostoru *net arta* povezano sa drugim korisnicima te mreže.

Na osnovu teorijskog okvira koji smo detaljno razradili u drugom poglavlju (a prvenstveno teze o liminalnosti Viktora Tarnera (Victor Turner) koja uključuje liminalnost kao promjenjivu i nestabilnu fazu ljudskog života i u kojoj liminalni subjekt kroz ludičko i subverzivno ponašanje prolazi kroz transformaciju identiteta), postavili smo glavnu i pomoćne hipoteze ovog istraživanja. Razmatranjem stanja subjekta/korisnika *net arta* koji boravi i kreće se između graničnih stanja u okviru sajber stvarnosti, koju smo posmatrali kao spoj fizičkog i virtuelnog (onlajn) okruženja, zatim posmatranjem identiteta tog subjekta kao odnosa „fizičkog“ i virtuelnog/onlajn selfa, fizičkog (biološkog) i virtuelnog utjelovljenja, selfa kao aktera i selfa kao posmatrača u samorefleksivnom procesu izgradnje, te u spoju organskog i tehnološkog, u terminima prelaznosti (liminalnosti) Viktora Tarnera, želimo da odgovorimo na problem postavljen u glavnoj hipotezi:

da je kontekst identiteta u net artu liminalan, odnosno da je identitet u sajber stvarnosti prelazno stanje transformacije subjekta.

Glavni argument koji smo koristili u raspravi je da, za razliku od tradicionalnih kulturnih okruženja, *net art* (odnosno sajber stvarnost prikazana u *net artu*) pretapa postojeće granice identiteta, ali ih potpuno ne ukida. Identitet subjekta/korisnika virtuelnih/onlajn sadržaja u *net artu* se tako konstruiše u stanju između datih granica postojanja. Ovakav koncept konteksta identiteta ima transformatorsku ulogu u doživljaju vlastite ličnosti.

Ovu hipotezu smo dokazivali razmatranjem sljedećih sporednih hipoteza:

1. *Virtuelno je stvarno i ono čini kontekst identiteta u net artu;*

Ova hipoteza proističe iz pitanja i razmišljanja o stvarnosti u kojoj danas živimo i bazira se na Bodrijarovim (1991), Delezovim (2001), Šildsovim (2000) i još nekim teorijskim razmatranjima pojma stvarnosti i drugih relevantnih pojmova obrađenih u poglavlju 4.1. Stoga smo, u četvrtom poglavlju pokušali da objasnimo zašto smatramo da je virtuelno stvarno isto koliko i ono fizičko te kako ono čini savremenu kulturu i određuje način na koji živimo. U ovom dijelu smo obrazložili zašto u ovoj studiji, u kojoj analiziramo kontekst identiteta, moramo da se bavimo virtuelnom stvarnošću.

Iz ove prve hipoteze izvlačimo drugu koja predstavlja okosnicu našeg rada a koja glasi:

2. *Stvarnost u net artu je prikazana kao hibrid fizičkih i virtuelnih/onlajn okruženja;*

Ovo je druga, ali ujedno i jedna od najvažnijih pomoćnih hipoteza u našoj studiji i teorijski smo je obrazložili u trećem poglavlju. Pod ovom hipotezom smo razmatrali savremenu kulturu definisanu tehnologijom, te pokušali da damo odgovor na pitanje koje su razlike između ove kulture i „starog“ načina života (da se poslužimo diskursom Rejmonda Vilijamsa (Raymond Williams 1981) i Marka Postera (Mark Poster 2008)) i da li je danas moguće djelovati bez tehnologije. Ovo djelovanje označili smo pojmom sajber kultura i u okviru nje razmatrali sajber stvarnost kao okruženje u kome živimo. *Net art* smo posmatrali kao reprezentativni uzorak (primjer) sajber stvarnosti i na tom primjeru razmatrali kontekst identiteta.

Treća pomoćna hipoteza naše studije glasi:

3. *Postojanje i utjelovljenje u net artu se ostvaruje kroz teleprisustvo i grafičke auto-reprezentacije kao što su avatari, digitalni likovi, slikovni i video selfiji i slično;*

U ovoj hipotezi pokušali smo da odgovorimo na pitanja na koji način se javno predstavljamo u onlajn okruženju (a konkretno u *net artu*), te koje su to razlike između ličnog predstavljanja u savremenoj onlajn, odnosno sajber kulturi u odnosu na prethodne periode. Osim toga, zanimalo nas je kako se onlajn predstavljanje u vidu avatara (ali i drugih oblika) odnose prema pojmu identiteta i doživljaju sopstva igrača, korisnika ili umjetnika u smislu prezentacije identiteta osobe koja ih kontroliše.

Četvrtu hipotezu, koja je u jakoj vezi sa prethodnom, definisali smo ovako:

4. *Kontekst sajber identiteta u net artu je auto-refleksivan i omogućava nove oblike vlastitog posmatranja i odnosa prema samom sebi;*

Razmatrajući pojam auto-refleksivnosti i vodeći se teorijskim razmatranjima Gidensa (Giddens 1991), Mida (Mead 1934) i drugih, pokušali smo u okviru ove pomoćne hipoteze da odgovorimo na pitanja da li i u kojoj mjeri novi mediji (kao mediji slike i odraza) i okruženja stvorena tim medijima, nude drugačije i nove mogućnosti refleksije prema samom sebi bitnim za određenje identiteta.

Peta pomoćnu hipotezu u studiji postavili smo u sljedećem obliku:

5. *Kontekst identiteta u net artu je slojevito okruženje koje omogućava izgradnju selfa kao višeslojnog koncepta;*

U okviru ove hipoteze razmatrali smo relacije između medijski stvorenih okruženja i posredovanih prostora (kako u fizičkom tako i u virtuelnom/onlajn okruženju) i različitih platformi na kojima se odvijaju aktivnosti korisnika/učesnika *net arta* i/ili njihovih avatara, te

pokušali da odgovorimo na pitanje kako „slojevitost“ tih okruženja utiče na konstrukciju identiteta, na razvoj i poimanje vlastitog selfa.

Šesta hipoteza glasi:

- 6. Sajber stvarnost u net artu je nestalno i varijabilno okruženje i omogućava stalnu transformaciju subjekta i njegovog identiteta;*

Kao što smo rekli na početku poglavlja, posmatrali smo *net art* kao segment kulture u kome korisnici imaju mogućnost da „eksperimentišu“ sa vlastitim identitetom u smislu različitih uloga koje uzimaju. Stoga smo željeli razmotriti koje su to osobine sajber okruženja koje omogućavaju ovu promjenu uloga, te kako promjene u sredini utiču na korisnike i njihov identitet u smislu u kome to navodi Entoni Gidens (Giddens 1991) u svojoj tezi o identitetu.

Sedma hipoteza tiče se socijalnog identiteta na mreži:

- 7. Umrežavanje i zajedničko djelovanje onlajn i oflajn korisnika karakterističan za net art stvara kontekst u kome se razvija poseban vid socijalnog identiteta;*

U okviru ove hipoteze željeli smo odgovoriti na pitanje koju vrstu socijalnog identiteta korisnici/učesnici ovih umjetničkih djela mogu razviti, budući da su u pitanju zajedničke aktivnosti više korisnika u jednoj umreženoj socijalnoj i komunikativnoj sredini.

- 8. Kontekst identiteta u net artu u kome djeluju korisnici savremenih tehnologija posmatrali smo kroz koncept kiborga u kome dolazi do spajanja tijela i uređaja.*

U posljednjoj, osmoj pomoćnoj tezi naše studije željeli smo razmotriti teorijske koncepte o odnosu čovjeka i tehnologije (korištenih uređaja) i vidjeti na koji način se umjetnička djela *net arta* odnose prema uređajima i korištenoj tehnologiji.

2.4. Korpus istraživanja – studije slučaja

Korpus istraživanja u ovoj studiji sačinjen je od četrdeset studija slučaja – djela iz domena *net arta* od oko dvadeset različitih umjetnika. Kriteriji za izbor korpusa bili su višestruki. Na primjer, jedan od kriterija za izbor bio je taj da se djela dotiču problema identiteta na način da govore o ponašanju, aktivnostima, okruženju i životu u virtuelnim zajednicama i onlajn svjetovima ili mogućnostima onlajn (vizuelnog) predstavljanja. Izbor korpusa podrazumijevao je djela sa uključivanjem korisnika, zajednički rad i saradnju na izradi djela ili na izradi zajedničkog (umreženog) okruženja. Pored toga, kriteriji su bili ti da je djelo podržano ili prikazano u nekoj od važnijih umjetničkih galerija, muzeja (kao što su Muzej moderne umjetnosti (Museum of Modern Art) u Nju Jorku, Gugenhajmov muzej (Guggenheim Museum) u Nju Jorku, Tejt galerija (Tate Britain) u Londonu, Pompidu centar (Centre Pompidou) u Parizu, Centar Ars Elektronika (Ars Electronica Center) u Lincu, Galerija za savremenu umjetnost Rolo (Rollo Contemporary Art) u Londonu i slično) ili digitalnih onlajn baza umjetničkih djela. U ovoj studiji koristili smo digitalne baze umjetničkih djela kao što su Rizom (Rhizome, <https://rhizome.org/>) i Arhiv digitalne umjetnosti (Arhive of digital art, www.digitalartarchive.at). Bilo je bitno da su djela prepoznata od strane stručnih institucija i ljudi koji stoje iza njih. Na kraju, izabrana su djela čiji su autori dobitnici značajnih i mnogobrojnih umjetničkih nagrada.

Neka prethodna istraživanja umjetničkih djela koja koriste mogućnosti virtuelne stvarnosti i onlajn okruženja za stvaranje nove estetike kao što su ona koja je radila Žaklin Ford Mori (Jacquelyn Ford Morie), a koja se bave odnosom fizičkog tijela i virtuelne stvarnosti, nude slična rješenja za suženje izbora korpusa (Morie 2007 i 2012). Isto smo učinili i mi u našem istraživanju, s tim što smo se fokusirali na ona djela koja koriste internet kao svoju podlogu bilo za izradu ili razmjenu digitalnog sadržaja ili ona koja koriste nekakav oblik umrežavanja kao sredstvo izrade ili učešća posmatrača u događaju, a da se pri tom kritički osvrću na stvarnost. U ovim djelima, umjetnici i umjetnice na vizuelan način izražavaju i nude gledaocima, odnosno korisnicima interneta i savremenih tehnologija svoje viđenje savremenog društva, kulture i novih okolnosti postojanja, ali ujedno omogućavaju korisnicima da učešćem u djelima stvore vlastiti odnos prema tehnologiji i biću. Odnosno, izabrana su ona djela u kojima su predstavljeni, kako to kažu Pol Sermon (Paul Sermon) i Šarlot Guld (Charlotte Gould) „umjetnički ishodi [...] istraživanja zasnovanog na

praksi“ (Sermon i Gould 2011: 15). Ova umjetnička istraživanja i umjetničke instalacije često identifikuju i iznose teorijske stavove svojih autora kao što su to uradili Pol Sermon i Šarlot Guld (Sermon i Gould 2011) vodeći se idejama de Sosira (Ferdinand de Saussure), Lakana (Jacques Lacan) i različitim poststrukturalističkim, lingvističkim, filozofskim i kritičkim stavovima i teorijama koji su uticali na oblik i tok njihovih umjetničkih radova.

Forma umjetničkih radova istraživanih u našoj studiji je različita. Tu su interaktivne umjetničke instalacije, onlajn video radovi i mašinime, digitalni performansi, veb sajtovi i slično, od kojih je većina nastala ili izvedena u okviru onlajn platforme Sekond lajf (Second Life, <https://secondlife.com/>). Predloženi korpus sastavljen je od sljedećih djela:

— Džordži Roksbi Smit (Georgie Roxby Smith):

- *Hiperidentitet (Hyperidentity 2012)*
- *Lara Kroft, kućna boginja (Lara Croft domestic goddess 2013)*
- *Dekomponovano (nakon Ticijana i Đorđona) (Uncomposed (after Titian after Giorgione) 2013)*
- *Stvarnost bajtova (Reality Bytes 2010)*
- *Ja-objekat (iObject 2011)*
- *Ljubav je kad izgubiš igru (Love is a losing game 2013)*

— Rebeka Alen (Rebecca Allen):

- *Liminalni identiteti (Liminal Identities 2004)*
- *Koegzistencija (Coexistence 2001)*
- *Mozak skinut do gola (The Brain Stripped Bare 2002)*

— Miri Sigal (Miri Segal):

- *Odmah se vraćam (Be Right Back (BRB) 2007)*
- *Kooperacija (Co-Operation 2006)*
- *Futur perfekt (Future Perfect 2010)*
- *E.G. (2002)*

— En Mari Šlajner (Anne Marie Schleiner):

- *Operacija na urbanom terenu (Operation Urban Terrain (OUT) 2004)*
- *Velvet strajk (Velvet Strike 2002)*

— Marniks De Nis (Marnix De Nijs):

- *Ran maderfaker, ran (Run Motherfucker Run 2004)*
- *Eksploded vjuz 2 (Exploded Views 2.0 2013)*
- *Fizionomik skrutinajzer (Physiognomic Scrutinizer 2008)*

— Blast tiori (Blast Theory):

- *Da li me sada vidiš? (Can You See Me Now? 2001)*
- *Ujak Roj je svuda oko tebe (Uncle Roy All Around Yo (URAY) 2003)*
- *Sviđa mi se Frenk (I like Frank 2004)*
- *Sakrio bih te (I'd Hide You 2012)*

— Gazira Babeli:

- *Ana Manjani/Tejk tu (Anna Magnani/Take 2 2007)*
- *Gaz pustinjakinja (Gaz of the Desert 2007)*
- *Sačuvaj svoju kožu (Save Your Skin 2007)*
- *Razbijanje praznine (Hammering The Void 2008)*

— Pol Sermon (Paul Sermon) i Šarlot Guld (Charlotte Gould):

- *Oslobodi svog avatara (Liberate Your Avatar 2007)*
- *Urbane intersekcije (Urban Intersections 2009)*
- *Ogledalo na ekranu (Mirror On The Screen 2012)*
- *Narodni ekran (Peoples Screen 2015)*
- *Nema simulacije kao što je kuća (There's no simulation like home 1999)*

— Šu Li Čang (Shu Lea Cheang):

- *Brendon (Brandon 1998)*

- Čao Fej/Čajna Trejsi (Cao Fei/China Tracy)
 - *Grad RMB (RMB City 2007)*
 - *Ljudski limbo u gradu RMB (People's Limbo in RMB City 2009)*
 - *Opera u gradu RMB (RMB City Opera 2009)*
 - *Život u gradu RMB (Live in RMB City 2009)*⁴

- Helen Karmel Benigson/Princes Belsajz Dolar (Helen Carmel Benigson/Princess Belsize Dollar)
 - *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom (Why you shouldn't date a soldier 2011)*

- Petra Kortrajt (Petra Cortright)
 - *Veb kamera (Vvebcam 2007)*

- Mariko Mori (Mariko Mori)
 - *Link (2000)*

- Krista Somerer (Christa Sommerer) i Loran Minjono (Laurent Mignonneau)
 - *Dnevna soba (The Living Room 2001)*

Podaci dobijeni opservacijom predloženog materijala su diskutovani i analizirani kroz prethodno navedene teorijske pozicije, a izvori i mjesta na kome se radovi mogu pogledati navedeni su na kraju rada.

Pozabavimo se ovdje i preprekama ovog istraživanja koje se pretežno tiču izabranog korpusa. Promjene koje je uveo internet u život čovjeka postale su kako uslov za njegov napredak tako i njegova mana. Sve je dostupno, ali istovremeno nestalno i promjenljivo. Ta osobina interneta i digitalnih tehnologija, pa i razmatranih studija slučaja bila je jedna od najvećih ograničenja ovog istraživanja. Ono što je bilo dostupno na internetu u vrijeme kada je predloženo istraživanje i prvobitno izvršen izbor korpusa istraživanja, sada više nije dostupno u istom obimu i obliku ili nije uopšte dostupno.

Osim toga, veliki problem u ovom istraživanju predstavljala je i vremenska ograničenost trajanja djela, naročito onih koja podrazumijevaju izvođenje i aktivno učešće publike. Neka od prvobitno izabranih djela nisu više aktuelna i dostupna, te se ne samo ne može učestvovati u njima, nego ne postoje ni dostupne dokumentacije o njima. Stoga je, tokom izrade rada, bilo neophodno mijenjati korpus da bi se ostvario dovoljno reprezentativan uzorak. Većina analiziranih djela je, takođe, prolaznog karaktera i premda se uglavnom zasnivaju na ideji interakcije i direktnog učešća publike u njima, sada je nemoguće „doživjeti“ ih onako kako je to originalno zamišljeno od strane umjetnika/ca. Pogledati ih i steći dojam i znanje o njima može se samo zahvaljujući arhiviranoj dokumentaciji kao što su različiti video zapisi i klipovi na raznim mrežama (Jutjub (YouTube), Vimeo (Vimeo) i slično), fotografije sa Flikera (Flicker) i drugih mreža i zvaničnih blogova i vebajtova umjetnika, muzeja i galerija u kojima su radovi prikazani ili u čijoj se kolekciji nalaze, a kako to navodi i sama umjetnica Džordži Roksbij Smit (Georgia Roxby Smith) i kako to radi većina umjetnika/ca.

Pored toga, problem u ovoj studiji činio je napostojanje terminološke usklađenosti odnosno jedinstvenog naziva za umjetnički oblik (segment umjetnosti) koji smo istraživali u okviru ovog rada. Jednim dijelom to je stoga što je u pitanju relativno nov oblik umjetnosti koji još nije u potpunosti pronašao svoje mjesto u istoriji i teoriji umjetnosti, a drugim dijelom stoga što su u pitanju djela koja su kombinacija različitih oblika i kao takve ih je teško svrstati u jednu kategoriju, ako je kategorizacija uopšte potrebna. Pored toga, pojavio se problem dostupne, dovoljno savremene literature koja bi se pored terminologije, bavila teorijskom analizom ovih oblika umjetnosti i pratila tempo aktuelnih tehnoloških i kulturnih promjena. Sljedeći problem na koji smo naišli u izradi ove studije jeste (ne)prevodivost naziva analiziranih djela. Značenja naziva pojedinih djela su višestruka a neka od tih značenja bi se izgubila u prevodu, dok bi pojedini nazivi potpuno izgubili smisao prevodjenjem. Iz toga razloga, kao i zbog nedostatka literature na jeziku na kome je pisan rad, neki nazivi djela ostali su u originalu i dati su u transkripciji.

2.5. Metode i tehnike istraživanja

Kako bismo uradili analizu konteksta identiteta u *net artu*, odnosno u sajber stvarnosti prikazanoj u *net artu* i dokazali postavljene hipoteze, koristili smo različite metodološke pristupe. Navedena analiza urađena je prvo teorijski, u okviru čega smo razmatrali osnovne pojmove koje smo koristili u istraživanju (sajber kultura, sajber prostor, sajber stvarnost, *net art*, self i identitet), te napravili postavku osnovnih konstituenata koji čine kontekst identiteta u sajber kulturi. Zatim smo istraživanje nastavili empirijski, kroz studiju slučaja, gdje smo radili kvalitativnu analizu svakog izabranog djela kroz različite teorijske aspekte, odnosno analizu konteksta identiteta u ovim djelima. Predloženi istraživački pristup mozaik ili kolektivnih studija slučaja, izabran je prema metodologijama preporučenim od Stejka (Robert Stake 1995), Miljevića (2007) i Jina (Robert Yin 2003). Stejk (Stake 1995) navodi da „studija slučaja nije metodološki izbor već izbor šta će se izučavati, bez obzira na metodu za proučavanje slučaja“⁴ (Stake 2000: 435) te da je potrebno izabrati različite metode (npr. kvalitativnu i/ili kvantitativnu analizu sadržaja) radi unaprjeđenja studije slučaja. Budući da se u ovom istraživanju radi o kompleksnom problemu koji je potrebno ispitati u okviru hipermedijalizovanog okruženja, radi sticanja cjelovitog uvida u problematiku usvojili smo interdisciplinarnu metodu dubinske kvalitativne analize (prema Bill Gillham 2000) na nizu studija slučaja koje pripadaju istom tipološkom obrascu. Podaci dobijeni posmatranjem navedenih primjera, analizirani su induktivno-deduktivnom analizom uz korišćenje komparativnog i semiotičkog metoda. Radi bolje kontekstualizacije, analiza je rađena u komparaciji sa drugim umjetničkim, filmskim i književnim djelima sa sličnom tematikom ili pristupom. Na kraju, radili smo deduktivnu analizu konteksta i njegovih konstituenata na izabranom korpusu.

⁴ Moj prevod

2.6. Očekivani naučni doprinos istraživanja

Već smo rekli da su nova kultura medija i tehnologije, odnosno drugačije društvene okolnosti i kulturna djelovanja uticali na drugačije poimanje vlastitog sopstva, tj. selfa kao i način konstrukcije identiteta. U takvim okolnostima pojavila se potreba da se redefiniše kontekst identiteta u savremenom okruženju interneta i virtuelnih svjetova ako se želi saznati nešto više o njegovim socio-kulturnim i psihološkim implikacijama na korisnike. Iz tog razloga izabrali smo kontekst identiteta čovjeka u savremenom svijetu digitalnih tehnologija kao problematiku ovog rada i nadamo da će rezultati ove studije ponuditi novi model konteksta za razumijevanje koncepta identiteta koji će biti primjenjiv ne samo na *net art*, nego na kulturu uopšte.

Pored toga, smatramo da je veliki doprinos ove studije to što se bavi aktuelnim umjetničkim (i kulturnim) praksama kao što su performansi i instalacije *net arta* i različite onlajn aktivnosti. Premda moramo dodati da je u izradi ove studije veliki problem predstavljala činjenica da ne postoji dovoljno velika vremenska distanca sa koje bismo objektivno mogli posmatrati i procijeniti izabrane studije slučaja. Neka od ovih djela su naši suvremenici i čak zahtijevaju učešće učesnika/učesnica, dakle i onoga ko se sa teorijskog stanovišta bavi ovim umjetničkim praksama) u njima. Stoga, ne samo da podrazumijevaju interakciju sa prostorom, tehnologijom i okruženjem u kome se odvijaju djela (bio on fizički ili onlajn, a najčešće oba) nego korisnike/učesnike postavljaju u središte dešavanja i uvode element subjektivnosti u njihovu procjenu. Ali, s druge strane, izbor upravo takvog problema čini da se ova studija bavi aktuelnim pitanjem.

3. Teorijsko-epistemološki i pojmovni okvir istraživanja

U uvodu smo već nagovijestili da će problem konteksta identiteta u *net artu* kao dijela savremene tehnološko-digitalne kulture biti razrađen interdisciplinarno kroz različite teorijske pristupe. Budući da su problem konteksta identiteta kao i njegova konstrukcija u savremenom okruženju, kompleksna istraživačka polja, bilo je neophodno analizirati ih sa različitih aspekata. Opisana problematika istraživanja u ovoj studiji je sagledana kroz sljedeće teorijske okvire: teorije liminalnosti Viktora Tarnera, Dejvida Bela i Roba Šilda (Rob Shields)), teorije virtuelnosti Žila Deleza (Gilles Deleuze) i Roba Šilda, psihoanalitičku teoriju identiteta Žaka Lakan i drugih autora čije se studije baziraju na njegovim postavkama kao što su teorija identiteta Entoni Gidensa i Jana Jagodzinskog (Jana Jagodzinskog) i kulturološke teorije zasnovane na psihoanalizi, koje posmatraju identitet kao identifikaciju kroz slikovnu predstavu (Rolan Bart (Roland Barthes), Stjuart Hol (Stuart Hall) i Džon Berdžer (John Berger). Zatim, kroz teorijske pristupe i istraživanja koji se bave socijalnim identitetom u internetskim zajednicama (Stiven Džouns (Steven Jones), Hauard Rejngold (Howard Rheingold), Suzan Hering (Susan Herring) i Havijer Salazar (Javier Salazar)). U radu smo, takođe, koristili socijalne teorije identiteta (Piter Berk (Peter Burke) i Jan Stets (Jan Stets)) i studije popularne kulture i identiteta u popularnoj kulturi (Džoan Finkelstajn (Joanne Finkelstein) i Aleksandar Janković). Koristili smo kritičke teorije i studije novih medija i umjetnosti u vezi sa ovim medijima (Žan Bodrijar (Jean Baudrillard), Lev Manovič (Lev Manovich), Kristijen Pol (Christiane Paul), Oliver Grau (Oliver Grau), Rejčel Grin (Rachel Green), Ekstajn Boro (Xtine Burrough), Žaklin Ford Mori i Dženifer Gonzalez (Jennifer Gonzalez)), fenomenološku teoriju Merlo Pontija (Maurice Merleau-Ponty), teorije tijela i identiteta u savremenoj informatičkoj kulturi (Šeri Terkl, Dejvid Bolter (David Bolter) i Ričard Grazin (Richard Grusin), Ričard Drajfus (Richard Drayfus), Majkl Hajm (Michael Heim), Majk Federstoun (Mike Featherstone), Sendi Stound (Sandy Stone), T. L. Tejlor (T. L. Taylor), En Balsamo (Anne Balsamo) i Vanja Brdar). Takođe, koristili smo teorije selfa Vilijama Džejsma (William James), Džordža Herberta Mida i Norberta Vajlija (Norbert Wiley), kao i teorije sajber kulture i sajber stvarnosti (Pjer Levi (Pierre Lévy), Dejvid Bel, Manuel Kastels (Manuel Castells), Markos Novak (Marcos Novak), Majkl Benedikt (Michael Benedikt), Mark Poster, Džon Suler (John Suler) i Kevin Robins (Kevin Robins)). U

disertaciji smo se, dalje, pozivali na teorije koje se sa tehnološko-kibernetičkog aspekta bave savremenim identitetom kao refleksivnim odnosom između korisnika i tehnologije kao što su rasprave Ketrin Hejls (Katherine Hayles), te sajberfeminističke studije roda i identiteta (Dona Haravej (Donna Haraway), Sejdi Plant (Sadi Plant), Džesi Denijels (Jessi Daniels), Rozi Brejdoti (Rosi Braidotti), Lisa Nakamura, Lusija Somer (Lucia Sommer), Lizbet van Zonen (Liesbet Van Zoonen), Džudi Vajcman (Judy Wajcman), Marija Fernandez (Maria Fernandez), Elizabet Gros (Elizabet Grosz) i Debora Laption (Deborah Lupton)). Pored toga, spomenuli smo i brojna empirijska istraživanja koja su se bavila reprezentacijom u onlajn medijima i okruženjima te odnosom korisnika i njihovih avatara, a uočene probleme razmatrali smo i na brojnim primjerima iz popularne filmske i književne kulture i iz savremene vizuelne umjetnosti.

Premda se čini da je korišteni teorijski okvir prilično širok, on je bio neophodan radi dubinske analize, postavke modela i sticanja cjelovitog uvida u kontekst za izgradnju identiteta u *net artu*. Kao što smo već rekli, pojedini teorijski pristupi služili su za preciznije određenje osnovnih pojmova korištenih u radu, dok su drugi korišteni za postavku modela konteksta koji smo izučavali na studijama slučaja.

3.1. Semantika pojma sajber

Razmotrimo prvo pojam sajber koji smo koristili u našem istraživanju kao prefiks za različite kulturne aktivnosti koje su u vezi sa savremenom virtuelnom i računarskom tehnologijom i tehnologijom interneta. Iako zastario, kako tvrde mnogi teoretičari (npr. Dejvid Bel), pojam sajber je još uvijek neizbježan kada se govori o novim tehnologijama, načinu života, kulturi i društvu, jer ne postoji njegova adekvatna zamjena u akademskim raspravama i teorijskim tekstovima (Bell 2007: 4). Budući da je kultura savremenog društva upućena na internet i računare, nije neobično što je prefiks sajber jedan od “najiritantnijih i najprisutnijih prefiksa”⁵ (Nakamura 2008) u savremenoj kulturi, kako tvrdi Lisa Nakamura. Suzana Pasonen (Susanna Paasonen) navodi da je ovaj pojam postao „slobodno-plutajući označitelj za stvari koje imaju veze s računarima i informacijskim mrežama”⁶ (Paasonen 2002), dok je prema Dejvidu Belu, ovaj pojam prevazišao svoje prvobitne jezičke odrednice i danas označava kako

⁵ Moj prevod

⁶ Moj prevod

dvodimenzionalni i trodimenzionalni virtuelni prostor i način interakcije, tako i komunikativni odnos i vrstu novih zajednica na internetu. Budući da su internet i digitalna tehnologija ušli u pore svakodnevnog života i da smo njima neizbježno okruženi, možemo reći da je pojam sajber na kraju svog puta da od fenomena postane svakodnevnost. Stoga, iako ne postoji neko opšteprihvaćeno univerzalno značenje ovog pojma niti njegove etimologije, u ovom radu koristićemo pojam sajber kao prefiks za pojmove koji su u vezi sa internetom, računarima i savremenim informatičkim i komunikacionim tehnologijama, odnosno koristićemo ga da označimo stanje i oblik savremene kulture i stvarnosti u kojoj živimo. U ovoj studiji smo koristili pojam sajber (a ne kiber), ali smo u navodima drugih autora čije smo prevedene tekstove citirali, ostavili pojam kako je u prevodu naveden (na primjer u obliku kiberprostor). Citati iz djela pisanih ili prevedenih na hrvatski ili srpski ekavskog narječja, ostala su kao takva u tekstu, dok su citati djela pisanih na drugim stranim jezicima prevedeni na srpski jezik ijekavskog narječja na kome je rad pisan.

Pored termina sajber u literaturi su u upotrebi pojmovi virtuelno kao nešto neopipljivo i vještački stvoreno (ponekad čak i u značenju nestvarnog što ćemo osporiti u narednom poglavlju), te pojmovi onlajn i oflajn u značenju pristupa internetu i nepostojanju tog pristupa ili veze. Pojmovi onlajn i oflajn nisu u potpunosti adekvatni za naše istraživanje iz razloga što podsjećaju na binarni način sagledavanja savremene kulture, ali ćemo ih koristiti u našoj studiji u značenju „boravka“ na internetu ili povezanosti sa internetskom mrežom, odnosno nepovezanosti, te posmatrati ono što je onlajn kao virtuelno. Ovdje se oslanjamo na različita korištenja pojma virtuelnog u djelima drugih autora, kao što je na primjer Kristijen Pol. U knjizi *Digitalna umjetnost (Digital Art 2003)*, Kristijen Pol koristi pojam virtuelnog da označi ono što je onlajn, tj. umreženo i povezano sa internetom, kada raspravlja o odnosu korisnika i tehnologije. Međutim, neki autori koji su se bavili savremenom kulturom i problemom identiteta u ovom kontekstu, prave razliku između virtuelnog i onlajn okruženja (na primjer Boellstorff 2008 i Bartle 2004). Dok je za prva okruženja potrebna specijalna VR oprema, za druge su dovoljni 2D ekrani, miš i tastatura. Dok, opet, autori kao što su Žaklin Ford Mori i Majkl Hajm, tvrde da onlajn svjetovi koji umjesto VR opreme koriste proste 2D ekrane, mogu biti podjednako ubjedljivi u svojim prikazima kao i ovi prvi. Virtuelna stvarnost kakvu nude ovi drugi svjetovi u onlajn okruženju nije potpuno prožimajuća virtuelna stvarnost kakvu to nudi VR sa kacigom i drugom opremom, ali se ipak može smatrati vidom virtuelne

stvarnosti. Posjetioci ovih svjetova uranjaju u onlajn svijet pomoću određenih (jednostavnijih) uređaja koji ih povezuju sa stvarnošću onlajn okruženja. Da bi se kretali kroz ovaj prostor, potrebno je da korisnici/učesnici budu u interakciji sa ovim uređajima i da određenim pokretima tijela koji se manifestuju kao pokreti avatara i likova koji ih predstavljaju u tom svijetu, obavljaju aktivnosti. Za Mori je dovoljno da virtuelni svijet, da bi se takvim označio, omogućava učesnicima oblikovanje i prilagođavanje vlastite onlajn pojavnosti i ličnosti (Morie 2008: 265), dok Hajm tvrdi da simulacije koje stvaraju 2D ekrani ili 3D predstave mogu stvoriti okruženja koja korisnicima nude mogućnost otvorenog uranjanja uz osjećaj vlastite aktivnosti ili mogućnost identifikacije sa optičkom predstavom uz gubitak osjećaja sopstva, a mi bismo dodali i mogućnost njegove rekonstrukcije ili konstrukcije novog. Hajm tvrdi da ova okruženja i iskustva pozitivno utiču na tijelo korisnika i na njegovu svijest o samom sebi jer mu nude slobodu odgovora i reakcije (Heim 1996: 72).

Tumačeći Majkla Hajma, Donald Džouns (Donald Jones) tvrdi da se virtuelne stvarnosti mogu opisati nizom koncepata (interakcija, artificijelnost, mogućnost uranjanja, teleprisustvo, uranjanje cijelog tijela i umrežene komunikacije) od kojih ne moraju svi biti ispunjeni da bi određeno tehnološko okruženje dobilo „status virtuelne stvarnosti“ (Jones 2006: 8). U svakom slučaju, u pojedinim teorijskim raspravama i empirijskim istraživanjima, pojam virtuelnog ponekad se koristi kao zamjena za bilo koje medijski posredovano okruženje, a nekad samo za okruženje 3D projekcije. Svoje stavove o sajber kulturi i stvarnosti, te načinu konstrukcije identiteta u ovoj studiji, zasnovali smo na idejama koje iznose Kristijen Pol, Žaklin Ford Mori i Majkl Hajm, te smo u ovom radu koristili termine virtuelno i onlajn okruženje kao odrednice novih konteksta u kojima borave korisnici digitalne tehnologije. Pojmom sajber u okviru ovog rada, označili smo šire društveno i kulturološko polje djelovanja i ponašanja korisnika koji koriste internet ili druge digitalne tehnologije za vlastito predstavljanje, socijalnu interakciju i komunikaciju sa drugima, kao i izgradnju identiteta. Na taj način smo objedinili postojeće pojmove (virtuelno, onlajn i umreženo) u jedan sveobuhvatniji. Ono što je onlajn može biti i često jeste virtuelno, a ono što je virtuelno može a ne mora biti onlajn. U ovoj studiji nas zanima ono što je i onlajn i virtuelno i na taj način dijelom sajber kulture. Iz tog razloga u našoj studiji mi biramo i koristimo pojam sajber da označimo vrstu novog sveukupnog okruženja i aktivnosti određenih korištenjem tehnologije nastalog spajanjem fizičkog i onlajn/virtuelnog okruženja i djelovanja.

3.2. Sajber prostor

U ovom dijelu studije raspravljali smo o pojmu sajber prostora i bavili se autorima koji su razmatrali ovaj pojam i njegove implikacije na čovjeka. Jedno od prvih korištenja pojma sajber prostora u vezi je sa kanadsko-američkim SF piscem sajber-pank literature Vilijemom Gibsonom (William Gibson). Gibson (2002) je osamdesetih godina dvadesetog vijeka u svom romanu *Neuromanser* opisao okruženje stereografske projekcije materijalnih objekata i definisao ga kao „sporazumnu neuralnu iluziju” kojoj korisnik pristupa kada se priključi na mrežu. Međutim, Lev Manovič navodi da „[č]ak i pre nego što je objavljen Gibsonov književni opis kiberprostora, on je vizuelizovan u filmu *Tron* (*Tron* Lisberger 1982). Iako se radnja filma *Tron* odvija unutar jednog računara a ne cele mreže, vizija korisnika koji proleću kroz nematerijalni prostor određen svetlosnim zracima veoma liči na opise u Gibsonovom romanu”, kaže Manovič (Manovič 2015: 294).

Pjer Levi posmatra sajber prostor kao vještačko okruženje stvoreno digitalnim tehnologijama i razmatra ga kao prostor komunikacije i kolektivne memorije koji obezbeđuje uslove za novi kulturni razvoj. Levi kaže da je sajber prostor „jedan ogroman, beskrajno raznolik i neprestano mutirajući virtuelni svijet”⁷ (Levy 1999: 107) u kom „raspršene zajednice mogu komunicirati kroz razmjenu memorije i u kojoj svaki član može da čita i piše bez obzira na svoju geografsku lokaciju”⁸ (Levy 1999: 94), pri čemu misli na lokaciju u fizičkom svijetu. Levi dalje dodaje da ova kolektivna inteligencija koja vlada sajber prostorom stvara neophodnost aktivnog učešća u kulturi (Levy 1999: 30) koju on naziva sajber kulturom, jer oni koji nisu ušli u ovaj proces digitalne revolucije isključeni su iz kulturnih dešavanja. Ako se pritom još pozovemo i na određenje sajber prostora Stivena Džounsa koji kaže da je sajber prostor „depo kolektivnog kulturnog pamćenja – on je popularna kultura, on je naracija njegovih žitelja koja nas podseća ko smo, on je život življen i obnavljan u pikslovima i virtuelnim svetovima. On je svet i profan, prostor za rad i rasonodu, bojno polje i nirvana, stvaran i virtuelan, ontološki i fenomenološki“ (Džouns 2001: 62–63), onda možemo reći da je odnos prema sajber prostoru kao svakodnevnom društvenom okruženju već postao ustaljen u idejama teoretičara.

⁷ Moj prevod

⁸ Moj prevod

Dejvid Bel, slično kao Pjer Levi, posmatra sajber prostor u okviru kulturnih konteksta koje stvara. Prema Belu, sajber prostor je limbo u kome su materijalni i simbolički svijet doživjeli spajanje. To je „prostor između računara u kome ljudi mogu graditi nova sopstva i nove svjetove“⁹ (Bell 2001: 16) kaže Bel. Slično kao i Dejvid Bel, Džon Suler raspravlja o fenomenu sajber prostora kao psihološkog konteksta novog doživljaja sopstva. Suler navodi da je sajber prostor „psihološki produžetak unutrašnjeg psihičkog svijeta pojedinca. To je psihološki prostor koji može potaknuti procese projekcije, djelovanja i transfera koji mogu promijeniti čulno iskustvo“¹⁰ (Suler 2005). S druge strane, Rob Šilds koristi pojam virtuelno umjesto pojma sajber i tvrdi da su „virtuelni prostori“ (Shields 2000) mnogo više od Gibsonove „sporazumne neuralne iluzije“, te da su oni ritualne liminalne (prelazne) zone koje omogućavaju njihovim akterima prelazak iz jednog u drugo stanje (Shields 2000) u smislu promjene identiteta. Pozivajući se na van Genepa (Arnold van Gennep) i Tarnera i njihova antropološka istraživanja rituala u tradicionalnim plemenskim društvima, Šilds (2000) navodi da ovaj prelazak podrazumijeva novu ulogu i novi identitet aktera koji učestvuje u ritualnom performansu i, s tim u vezi, učenje i prihvatanje novih pravila. Virtuelni prostor je, prema Šildsu (2000), stanje inicijacije u novi svijet.

Markos Novak definiše sajber prostor kao prostor višestrukog predstavljanja koji je definisan „likvidnom“ arhitekturom i vlastitim „fizičkim“ zakonima te kaže da je sajber prostor – prostor mašte u kome se „svjesno sanjanje susreće sa podsvjesnim“ i u kome „može-biti-tako“ trijumfuje nad „to-treba-bit-tako“ (Novak 1991: 226). Možda je najbolji primjer Novakove „likvidne“ arhitekture upravo platforma Sekond lajf (na kojoj je realizovana većina umjetničkih djela iz našeg korpusa), koja opcijama teleportacije i teleprisustva omogućava korisnicima prelazak i putovanje na različite lokacije i višestruko simultano prisustvo na različitim platformama. Iako su sva mjesta u prostoru Sekond lajfa označena i definisana „arhitektonskim“ ostvarenjima njegovih članova koji određuju percepciju tog prostora, zakoni koji vladaju u ovom svijetu su potpuno drugačiji od onih iz fizičkog svijeta. Majkl Benedikt, slično kao i Novak, razmatra osobine „arhitekture“ kao izraza prostora u ovom novom sajber prostoru. U uvodu teksta *Sajber prostor: prvi koraci (Cyberspace: First Steps 1991)*, Benedikt kaže da sajber prostor ima tu sposobnost da obuhvati dispartne „projekte“ kao što su virtuelna stvarnost, vizuelizacija podataka, networking, korisnički

⁹ Moj prevod

¹⁰ Moj prevod

grafički interfejs, multimediji, hipertekstovi i sve ostalo što je povezano sa razvojem tehnologije i računarske tehnike (Benedikt 1991: 122) a što je od interesa u našoj studiji. Osim toga, pojmovi kao što su navigacija, surfanje, kretanje, čet-sobe, svjetovi i slično koji su povezani sa ponašanjem kako na internetu, tako i u drugim virtuelnim sredinama, pokazuju da se prema ovom okruženju odnosimo i da ga doživljavamo kao prostor.

Benedikt dalje navodi da je sajber prostor „novi, paralelni univerzum“ (Benedikt 1991: 1) u smislu njegovog odnosa sa fizičkim svijetom. To je svijet u kome „znanja, tajne, zabava i alternativni ljudski akteri“ dobijaju oblik „prizora, zvukova i prisustva koji nikada nisu viđeni na zemaljskoj površini“¹¹ (Benedikt 1991: 1) i, za razliku od Novaka, sajber prostor Majkla Benedikta nije čist prostor mašte, već mjesto gdje „tablet postaje stranica koja postaje ekran koji postaje svijet, virtuelni svijet. Svuda i nigdje, mjesto gdje se ništa ne zaboravlja i sve se mijenja“¹² (Benedikt 1991: 1). Međutim, ovakav način posmatranja sajber prostora nije ni nov ni jedinstven. Na sličan način Kevin Robins razmatra sajber prostor kao sveprisutno idealno, ali nepostojeće mjesto. U tekstu “Sajber prostor i svijet u kome živimo” („Cyberspace and the World We Live In“), Robins polazi od pojma „potencijalnog prostora“ (Robins 1996) koji posuđuje od psihologa Donalda Vinikota (Donald Winnicott) i definiše prostor u kome se stvara novi vid „vještačke stvarnosti“. Ovaj novi „potencijalni prostor“ je prelazni prostor ili međuprostor u kome se kroz tranziciju i interakciju iskustava iz „spoljašnjih i unutrašnjih stvarnosti“ (stvarnosti koje postoje u i van ličnosti, kako kaže Vinikot) dešava „estetska transgresija“ (Robins 1996: 145). U svojoj analizi sajber prostora i sajber stvarnosti, Robins kaže: „[u] ovom psihotičnom prostoru, stvarnost materijalnog svijeta je odbačena; koherencija sopstva dekonstruisana na fragmente, a kvalitet iskustva sveden na senzaciju i opijenost“¹³ (Robins 1996: 144). Robins tvrdi da budući da granice između spoljašnjeg i unutrašnjeg svijeta osobe u ovoj „vještačkoj stvarnosti“ nisu više tako jasno postavljene, bilo kakva „[i]nterakcija sa njom podrazumijeva suspenziju stvarnog i fizičkog selfa, ili njegovu zamjenu bestjelesnim, virtuelnim surogatom ili klonom“¹⁴ (Robins 1996: 144). U ovoj tački vidljivo je zašto je potrebno rekonceptualizovati Robinsonov pojam sajber prostora. Jednako kao i Žan Bodrijar o kome ćemo kasnije reći nešto više, Kevin Robins uporno pokušava da suspenduje stvarnost u sajber okruženjima, tvrdeći da ona postoji

¹¹ Moj prevod

¹² Moj prevod

¹³ Moj prevod

¹⁴ Moj prevod

jedino na nivou fizičkog, materijalnog i njegov pojam „vještačke stvarnosti“ kojim Robins označava novo tehnološko okruženje, implicira da je fizičko okruženje prirodno okruženje. Međutim, danas kada svi imamo stalnu internet konekciju i kada je sve manje onih koji ne koriste telefone, računare i drugu sličnu tehnologiju svakodnevno, u vremenu kada nas snimaju kamere na ulicama i na drugim zatvorenim javnim i privatnim prostorima i kada te privatne prostore dijelimo u javnim sferama, odnosno kada stvarnost poimamo kroz medijsko posredovanje, koga se ne možemo odreći „kao što se ne možemo odreći ni stvarnosti“ (Bolter i Grusin 1999: 58) kako kažu Bolter i Grazin, teško da se može govoriti o prirodnosti fizičkog okruženja i prirodnosti uopšte, jednako kao što se ne može govoriti o sajber prostoru kao nestvarnom ili prostoru nematerijalnosti.

Zbog toga smo Benediktovom i Robinsovom pojmu sajber prostora dodali jednu bitnu odrednicu, a to je da on čini hibrid virtuelnog i fizičkog svijeta i pozvali se na Džuli Koen (Julie Cohen) koja ima nešto drugačiji pristup svakodnevnom okruženju oblikovanom savremenom tehnologijom, te izučavali sajber prostor u ovoj studiji. Džuli Koen tvrdi da „informacione tehnologije ne stvaraju novi virtuelni prostor koji je odvojen od stvarnog prostora. Umjesto toga, one su katalizirale nastanak nove vrste društvenog prostora“ (Cohen 2012: 26) koji Koen naziva „umreženi prostor“ u kome su objedinjeni svi prostori stvarnosti u kojoj živimo, što je pristup koji daleko više odgovara našem pristupu savremenoj stvarnosti i (sajber) prostoru koji nas okružuje. Slično tvrdi i Sendi Stoun, američka umjetnica i teoretičarka medija koja kaže da je sajber prostor prvenstveno društveni prostor te da njegove „umrežene strukture“ ponekad podsjećaju na one iz fizičkog okruženja, a ponekad su potpuno inovativne i djeluju transformativno na poimanje selfa (Stone 1996: 36). Sendi Stoun tvrdi da je novo digitalno doba okarakterisano postepenom promjenom osjećaja vlastitog sopstva i tijela jer je čak i „osnov fizičke interakcije drugačiji od onog u prethodnom periodu”¹⁵ (Stone 1996: 17). Na primjer, putovanja su mnogo brža, kao i komunikacija. Isto važi i za privatne i javne socijalne prostore koji više nisu tako jasno odvojeni. Interakcije u prostorima savremene ere su, prema navedenoj autorki, dobile element virtuelnosti, a mi ćemo tome dodati da se doba u kome živimo može posmatrati kao granično doba u kom identitet zasnovan na fizičkom tijelu, prostoru i ostalim kriterijima povezanim sa njima, predstavljaju zastarjeli način sagledavanja identiteta, dok zadovoljavajući novi način sagledavanja

¹⁵ Moj prevod

identiteta još uvijek nije u potpunosti formiran i biće to tek kada se u obzir uzmu sve odlike savremenog konteksta i stvarnosti u kojoj živimo.

Naš pojam sajber prostora donekle se zasniva na pojmovima sajber prostora Majkla Bendikta, Kevina Robinsa, Džuli Koen i Sendi Stoun. Mi smo usvojili pojam sajber prostora i analogno tome, sajber stvarnosti, kao sveobuhvatne pojmove za okruženje u kome živimo u svijetu razvijene tehnologije koja ne ukida ni jedan postojeći prostor (bilo fizički bilo onaj mentalni ili prostor iluzije i mašte kako ga nazivaju pomenuti autori) već kao prostor koji leži na granici između ovih, a nastao je njihovim spajanjem. Sajber prostor sada, a izuzetno u ovoj studiji, označava stvarno i postojeće okruženje sve većeg broja ljudi jer sve što nas okružuje postalo je dijelom sajber prakse. Sajber prostor nije samo virtuelni onlajn prostor nego ljudska stvarnost koja je daleko od *eutopie* Kevina Robinsa i mnogo „opipljiviji“ i stvarniji od Benediktovog i Novakovog. Sajber prostor o kome mi govorimo, na kraju i nije mnogo drugačiji iskustveni prostor od različitih šoping centara i Diznilend okruženja¹⁶ za koje Žan Bodrijar i Umberto Eko (Umberto Eco) tvrde da su prostori simulacije koji na nas djeluju jednako stvarni kao i prostor ulice, grada, kafea i slično, niti je kultura digitalnih uređaja mnogo drugačija od dosadašnje televizijske kulture. Oni su, zapravo, njihove ekstenzije s obzirom na nove tehnologije koje su korištene u njihovoj realizaciji, a koje nose određene distorzije u odnosu na iskustvo iz fizičkog okruženja i iskustvo oblikovano tradicionalnim medijima. Ako se uzme u obzir da su fizički i onlajn prostor postali neodvojivi, onda se pojam sajber prostor može jedino posmatrati kao istovremeno postojanje oba ili svih okruženja (fizičkog, medijskog, virtuelnog i onlajn prostora). Većina likova iz prethodno pomenutog romana Vilijema Gibsona, živi život van sajber prostora i u njega zalazi samo po potrebi. Danas, ta je potreba svakodnevna. Boravak u sajber prostoru je postao uobičajena svakodnevnica i potrebno je uložiti mnogo više truda i energije da se ne bude u sajber prostoru. Ovaj prostor postoji, stvaran je i tu je oko nas i mi smo ga kao takvog izučavali u našoj studiji.

¹⁶ Prema, Manuel Kastels tvrdi da je adekvatnije porediti sajber prostor sa trgovačkim gradskim ulicama nego sa šoping centrima jer je lokacija ovih centara smještena u predgrađa, a ne u centar ljudskog života (Castells 2000: 383).

3.3. Sajber kultura

Jedan od prvih teoretičara koji se bavio pojmom sajber kulture bio je francuski filozof i kulturolog Pjer Levi. U knjizi *Sajber kultura* (1999)¹⁷ Levi tvrdi da je ključ za razumijevanje kulture budućnosti ili sajber kulture, kako je on naziva, u konceptu „univerzalnog bez cjelovitosti“ koji predstavlja „paradoksalnu suštinu sajber kulture“¹⁸ (Levy 1999: 111). Univerzalnost novog oblika kulture ostvaruje se kroz kontakt i interakciju u kojoj izostaje totalitet na semantičkom nivou. Osnovne karakteristike sajber kulture su, prema Leviju, međusobna povezanost, stvaranje virtuelnih zajednica i kolektivna inteligencija. Levi navodi da „[d]anas postoji mnoštvo književnih, muzičkih, umjetničkih i možda čak političkih struja koje tvrde da su dio sajber kulture“¹⁹ (Levy 1999: 92), te da sajber kultura, kao produkcija koja koristi internet, digitalizaciju i hipermedijske alate, odnosno okruženja virtuelnih podataka za kreativno stvaranje, se ne oslanja nužno samo na ove alate i okruženja. Ona takođe koristi i resurse fizičkog okruženja u svom nastanku, tvrdi Levi (Levy 1999). U tom smislu, Levi razlikuje „zatvorene“ ili oflajn umjetničke oblike i „otvorene“ onlajn umjetničke oblike koji su „dostupni na mreži i beskonačno otvoreni za interakciju, transformaciju i povezivanje sa drugim virtuelnim svjetovima“ (Levy 1999: 145–146). Levi tvrdi da su djela nastala u domenu sajber umjetnosti „otvorena djela“ ne samo zato što „priznaju mnoštvo tumačenja, već prije svega zato što su fizički prilagođena za aktivno uranjanje istraživača i što su materijalno isprepletena sa drugim djelima na mreži“ (Levy 1999: 147). Ovi oblici su „komplementarni, međusobno se hrane i inspirišu“ i nije potrebno suprotstavljati ih kako se to ponekad radi, kaže Levi (Levy 1999: 145–146). Ono zbog čega je nama u ovoj studiji bitno Levijevo razmatranje umjetnosti u okviru sajber kulture jeste upravo ideja „otvorenih“ djela u kojima korisnici mogu učestvovati i zajednički sarađivati stvarajući i iskustveno doživljavajući kontekst u kome grade identitet, a kakva je većina umjetničkih djela koje smo jednim imenom označili kao *net art* i koje smo razmatrali u našem korpusu. *Net art* je, dakle, u ovoj studiji mali dio Levijeve sajber kulture na kojem smo izučavali njene osobine i implikacije tih osobina, tj. konteksta koje one stvaraju, na poimanje identiteta njenih korisnika.

¹⁷ Levi koristi pojam sajber kulture kao kovanicu sastavljenu od ove dvije riječi i piše ih zajedno. U ovom radu, mi ćemo ih pisati odvojeno. Isto važi za pojmove sajber prostora i sajber stvarnosti.

¹⁸ Moj prevod

¹⁹ Moj prevod.

Pozovimo se ovdje na još jedno istraživanje o kulturi koja je u vezi sa internetom. Danijel Miler i Don Slejter (Daniel Millera i Don Slater), slično kao i Pjer Levi, koriste pojmove onlajn i oflajn kada govore o novom kulturnom kontekstu koji je u vezi sa internetom. U svom etnografskom radu *Internet: etnografski pristup (The Internet: An Ethnographic Approach, 2001)*, istražujući odnos onlajn i oflajn kulture u kontekstu svakodnevnog života ljudi, ovi autori tvrde da se kolektivni onlajn identiteti koje ljudi konstruišu ne mogu shvatiti samo u smislu nematerijalne, „virtuelne“ kulture već da ona ima smisla samo u odnosu sa društvenim i političkim kontekstima i kulturom van mreže. Da bi se razumjele onlajn aktivnosti kao dio svakodnevne društvene prakse, neophodno je kažu Miler i Slejter raskinuti sa dosadašnjim dihotomijama onlajn/oflajn i stvarno/virtuelno. Miler i Slejter tvrde da su rana istraživanja internetske kulture koja su odvajala virtuelne i onlajn prakse od svakodnevnog ili oflajn života, sada beskorisna jer su ovi pojmovi i prakse postali neodvojivi. Autori dokazuju svoju tezu na primjeru identiteta ljudi iz Trinidada i tvrde da onlajn aktivnosti ovih ljudi zapravo imaju više veze sa „osjećajem trinidadstva“ nego što to imaju njihove oflajn prakse. Pored toga što su uživali u onlajn kulturi, ispitanici Milera i Slejtera su bili korisnici kulturnih resursa iz fizičkog, ili kako ga Miler i Slejter nazivaju, oflajn života. To su, na primjer, bili zagovornici i korisnici tradicionalne trinidadske kulture. Miler i Slejter čak tvrde da je potrebno odbaciti oba pojma i sajber i virtuelno ako se žele istraživati novi kulturni oblici i prakse koji su se pojavili u društvu (naročito sa pojavom interneta), a konkretno u kontekstu kulture Trinidadijanaca. Oni tvrde da ako se želi doći do istinskih osobina interneta, odnosno kulture u vezi sa internetom, treba početi od pretpostavke da su internet i mediji u vezi sa internetom neprestano ugrađeni u sve društvene prostore i strukture, tj. u živote korisnika, te da se ne mogu posmatrati kao svijet odvojen od svakodnevnog života (Miller i Slater 2001: 5). Odnosno, autori tvrde da su onlajn, oflajn, virtuelno i sajber, samo neke od osobina i postignuća nove kulture koja sinhrono uključuje sve vrste praksi bilo da su one izvedene na mreži ili van nje, uz korištenje novih tehnologija ili ne. Iako se, prema Mileru i Slejteru, „internet pojavio u pravom trenutku da potkrijepi postmoderne tvrdnje o sve većoj apstrakciji i beskrajnosti savremene posredovane stvarnosti“ (Miller i Slater 2001: 5), tvrdnju koju Mileru i Slejter izvlače iz teorijskih razmatranja Žana Bodrijara (Baudrillard 1991) i Fredrika Džejmsona (Fredric Jameson 2013), te „donio praktičnu, svakodnevnu dekonstrukciju starih pojmova identiteta“ (Miller i Slater 2001: 5), izvedenu iz teorija Džudit Batler (Judith Butler

2001) i Done Haravej (2008), oni tvrde da teorijski pristupi u kome se inernetske prakse odvajaju od svakodnevnog života „nisu dobra polazna tačka za proučavanje Trinidadijanaca i mnogih drugih ljudi“²⁰ (Miller i Slater 2001: 5) jer internet, odnosno novi set tehnologija i praksi u vezi sa internetom su dali „novu medijaciju, ali ne i novu stvarnost“²¹ (Miller i Slater 2001: 6). Za njih je virtuelno ekstenzija postojeće stvarnosti i jednako stvarno kao i ono van mreže i kao takvog ga treba proučavati. Mi smo, međutim, u nedostatku boljih termina, u ovoj studiji usvojili pojmove sajber kulture i sajber stvarnosti kao pojmove koji obuhvataju i fizička i virtuelna (ili onlajn) okruženja i označavaju kulturu kao jedinstveni kontekst koji se stvara u ovakvim okruženjima i u kome se gradi identitet njihovih korisnika. Tako shvaćenu sajber stvarnost smo razmatrali u okviru *net arta*.

Spomenimo ovdje i teorijska razmatranja sajber kulture Leva Manoviča. Zasnivajući svoje viđenje sajber kulture na Levijevoj raspravi, Manovič označava sajber kulturu kao praksu izučavanja „različitih društvenih fenomena koji su u vezi sa internetom i drugim novim oblicima mrežne komunikacije“ (Manovich 2003: 16) kao što su onlajn zajednice, višekorisničke onlajn domene, problem identiteta u novom okruženju, svakodnevna kiborgizacija ljudskog tijela i slično. Navedeni problemi su, između ostalog, istraživani i u ovoj studiji, a kultura kakvom je smatra Manovič predstavlja osnov za izbor korpusa istraživanja, tj. *net arta*. Stoga smo kulturu koja se razvija u kontekstu različitih oblika umrežavanja i saradnje na internetu ili u drugim okruženjima, i prostor kojim se kreću korisnici i akteri te kulture, označili terminima sajber kultura i sajber prostor. U našem istraživanju, dakle, pojam sajber kulture označava oblike popularnog kulturološkog djelovanja i polje kreativnog umjetničkog izražavanja kako na internetu tako i u bilo kom drugom okruženju koje podrazumijeva umrežavanje i korištenje savremenih tehnologija.

²⁰ Moj prevod

²¹ Moj prevod

3.4. Sajber stvarnost

Fenomenološki gledano, stvarnost je ono što percipiramo kao stvarno, a percepcija najčešće zavisi od prostora i objekata koji se nalaze u njemu, tvrdi Moris Merlo Ponti (Merleau-Ponty 1978). Gledajući kroz prostor, objekti koji su u daljini izgledaju zamagljeni, nejasni i mnogo manji od onih koji su bliže tački posmatranja pri čemu se ne radi o njihovom istinskom pojavljivanju, njihovoj istinskoj odlici, nego percepciji ovih objekata koja ih kao takve daje i prikazuje u oku posmatrača. Merlo Ponti tvrdi da „[d]oživljena prividna veličina, umjesto da je znak ili obilježje dubine koja je sama po sebi nevidljiva, nije drugo nego način da se izrazi naše gledanje dubine“²² (Merleau-Ponty 1978: 274). Bez obzira na ovu predstavu u oku posmatrača i njenu distorziju u odnosu na fizički izgled objekata, mi ih tako percipirane doživljavamo stvarnim. Naš um je taj koji određuje šta je stvarno. Prema Markosu Novaku objektivna stvarnost je konstrukt našeg uma i stoga, ona je subjektivna. Sve što nam ostaje je samo stvarnost fikcije, kaže Novak (Novak 1991: 227). Stvarnost koju mi izučavamo u ovoj studiji jeste hibridna stvarnost koja nije sačinjena samo od fizičkog okruženja te za nju ne vrijede isključivo fizički zakoni na koje smo se dosad oslanjali pri razmatranju i doživljaju prostora i stvarnosti. Zakoni koji vladaju u novom prostoru (onlajn ili virtuelnom prostoru) i koji određuju arhitekturu u njemu su promjenljivi i nestalni, kao što je i sama njegova arhitektura, ali je on prostor fikcije i subjektivnog doživljaja kao što je to i fizički prostor.

Percepcija stvarnosti, u ovoj studiji, bitna je kao osnov konteksta za izučavanje identiteta. Odnos između percepcije kao graditelja stvarnosti i ponašanja, centralni je problem u teoriji identiteta, tvrde Berk i Stets (Burke and Stets 2009: 35). Ponašanje kao jedan od bitnih elemenata u izgradnji identiteta zavisi od percepcije koja određuje ciljeve percipijenta i usmjerava njegovo ponašanje. S ciljem ilustracije navedimo slučaj o kome je govorila Sendi Stoun. Stone opisuje slučaj u kome se jedan američki psihijatar u onlajn okruženju predstavljao kao žensko i sa ženama razgovarao o njihovim problemima (Stone 1991). Kada su pripadnice grupe saznale da je u pitanju „transrodna“ (onlajn) osoba, neke od njih su bile veoma ljute i razočarane. Sama ideja da su bile „prevarene“, kao i njihovi osjećaji ljutnje bili su stvarni za pripadnice ženskog pola koje su bile uključene u opisani događaj. Iskustvo onlajn života, tj. prevara je doživljena kao stvarna što implicira da korisnice nisu bile svjesne

²² Moj prevod

drugačijeg konteksta i prirode sredine u kojoj se interakcija dešavala, tj. onoga u čemu Šilds vidi izvor „nepouzdanosti“ virtuelnog svijeta (Shields 2003: 19). One su, translirale odnose društva fizičkog svijeta u novo okruženje bez uzimanja u obzir specifičnosti tog drugačijeg okruženja.

Pozabavimo se još pojmom percepcije stvarnosti u kontekstu novih digitalnih tehnologija s aspekta feminističkih teorija. Esej pod nazivom „Kiborzi, virtuelna i organska tijela: teorijski feministički odgovori“ („Cyborgs, Virtual Bodies, and Organic Bodies: Theoretical Feminist Responses“ 1999), Suzan Houtorn započinje tvrdnjom da je stvarnost ono što se percipira kao stvarnost te da, kako u fizičkom okruženju tako i u virtuelnom, postoji vizuelna konstrukcija stvarnosti. Ona ironično postavlja virtuelnu stvarnost u kontekst priče o carevom novom odijelu u kojoj je stvarnost ono što car poima kao stvarnost, ali da je uvijek moguće „otrjeznjenje“ koje nas vraća u fizički svijet. Houtorn tvrdi da fizički svijet prožima svaki aspekt virtuelnog svijeta te da se svi problemi zapravo dešavaju u fizičkom svijetu, ali budući da se sve aktivnosti i kulturna praksa sele u virtuelne svjetove, možemo reći da važi i obrnuto. To implicira da ako je tijelo odrednica sopstva i identiteta (iako ne jedina), niti je poželjno niti potrebno da se bježi od vlastite (fizičke) tjelesnosti, kako su to radili prvobitni tumači internet okruženja (Hawthorne 1999), ali se isto ne može uraditi ni sa virtuelnim onlajn tijelima (predstavama). Nije stoga neobično da su predstave selfa i utjelovljenje u onlajn okruženjima postale toliko značajne kulturne prakse kako pokazuju brojna istraživanja (vidjeti Schau i Gilly 2003, Bailenson at al. 2008 i druga istraživanja navedena u narednim poglavljima). Budući da je onlajn tjelesnost data u kontemplaciji slika, a ova fizička u jakoj povratnoj sprezi sa medijskim sadržajima, da bismo spoznali vlastiti identitet i ko smo kad smo u sajber prostoru, neophodno je posmatrati vlastitu digitalnu predstavu i njen odnos prema biološkom (fizičkom) tijelu i doživljaju selfa iz fizičkog okruženja. Identitet izgrađen u onlajn okruženju zavisi od onog iz fizičkog okruženja, ali isto tako i utiče na njega. Među njima postoji dijalektički odnos. Oni zajedno grade sajber identitet.

Problem percepcije bio je tema i kibernetičkih istraživanja iz osamdesetih godina dvadesetog vijeka. Pioniri kibernetičkih istraživanja otkrili su da žablji vizuelni sistem ne predstavlja nego konstruiše stvarnost. Ova istraživanja su bila povod da Umberto Maturana (Humberto Maturana) zaključi da se isto dešava i kod ljudi. Maturana je došao do zaključka da

percepcija nije čisto reprezentativna, već društveno konstruisana. Naše poimanje drugih određeno je doživljajem zasnovanim na percepciji i mašti. To znači da smo i mi proizvod i doživljaj tuđe mašte, odnosno percepcije, a isto tako i proizvod vlastite percepcije. Govoriti o objektivnoj stvarnosti, prema Maturani je čista zabluda (Hayles, 1999). Osim toga, mnoga psihološka istraživanja s početka dvadesetog vijeka (kao što su ona koja su radili Bruner i Gudman (Bruner, J.S. i Goodman, C.C.), Mejer (Meyer, D.E.), Cigler (Zeigler, M.) i drugi u Ognjenović 1988), dokazala su da percepcija nije čisto objektivna već da ona zavisi od prethodnog iskustva, znanja, želja, interesa, konteksta i slično. Svijest je, dakle, kao konstrukcija posmatračevog aktivnog nervnog sistema određena nervnim sistemom, ne čisto spoljašnjim svijetom. Ona je određena samo-refleksivnom dinamikom, ne uticajem spoljašnjih stimulusa.

Stvarnost u virtuelnom prostoru ne postoji u onom smislu u kojem postoji u fizičkom svijetu, niti je odvojena od svijeta (medijske) reprezentacije (kao što između ostalog sve više važi i za ovaj fizički svijet). U virtuelnom prostoru stvarnost postoji upravo kao vizuelna predstava. Samo ono što je prikazano postoji kao virtuelno-stvarno i ne mora nužno imati referente u fizičkoj stvarnosti, jer je fizička stvarnost dio sajber stvarnosti kao i virtuelna, ne nužno original iz koga je virtuelna stvarnost nastala. Pojavnost u virtuelnom prostoru postoji kao stvarnost *sui generis*, stvarnost ne nužno zavisna od stvarnosti fizičkog (materijalnog) svijeta, ali u stalnom odnosu sa njom, ne kao re-prezentacija, odnosno ponovna prezentacija postojećih stvarnih događaja, već kao moguća nova prezentacija istih. Ovo implicira da predstava identiteta u virtuelnom prostoru nije drugačija ili ponovljena interpretacija identiteta iz fizičkog prostora, u smislu slikovne re-prezentacije u tradicionalnim vizuelnim medijima, nego događaj za sebe. Ona je događaj koji uključuje nove, moguće (slikovne) predstave. Ona je stvarni događaj ukupnosti svih mogućih postojanja.

Zasnivajući svoje stavove o sajber kulturi i sajber okruženju na tezi umreženog društva Manuela Kastelsa, Dejvid Bel takođe govori o sveukupnosti i kaže da ova kultura „stvarne virtuelnosti“ (termin koji posuđuje od Kastelsa), „budući da je dio umreženog društva, slijedi logiku umreženosti, odnosno logiku uključenosti ili isključenosti“ (Bell 2007: 83) iz kulture u smislu povezanosti ili nepovezanosti sa mrežom (u našem slučaju internetom). Prema Belu

„biti na mreži znači biti dio kulture, biti van mreže znači biti isključen iz nje“²³ (Bell 2007: 83). Dakle, biti prisutan onlajn kroz različite predstave ili aktivnim učešćem, znači biti dio kulture. Sve drugo, znači biti van kulture. Dejvid Bel navodi da je prema Kastelsu, kultura „uvijek bila virtuelna jer smo je percipirali kroz simboličku praksu“ (Bell 2007: 83). Iako medijalizovana, sajber kultura je stvarna, a „[s]tvarnost (to jest, ljudsko materijalno/simboličko postojanje) je potpuno zarobljena i potpuno uronjena u virtuelno slikovno okruženje, u prikaz u kom pojavnost nije samo ono što se dešava na ekranu i što nam opisuje doživljaj, nego ta pojavnost postaje doživljaj“ (Castells 2000: 373), navodi Kastels. Dejvid Bel kaže da su u novom umreženom društvu „stvarne virtuelnosti“, „stari“ prethodno postojeći kulturni oblici i prakse apsorbirani i prerađeni“²⁴ (Bell 2007: 79) a sajber prostor je nastao upravo spajanjem interneta i virtuelne stvarnosti (Bell 2001: 32) koja se pomiješala sa fizičkim okruženjem, stvarajući tako jednu novu stvarnost koju mi u ovom istraživanju nazivamo sajber stvarnost. U kontekstu stvarnosti u kojoj su virtuelno i onlajn postale svakodnevne pojave razvijaju se drugačije okolnosti konstrukcije identiteta i osjećaja sopstva, a self koji nastaje je rezultat interakcije različitih okruženja koja nisu suprotstavljena, nego se prožimaju i nadopunjuju se. Mi živimo u sajber stvarnosti i sajber kulturi, te i naš identitet postaje sajber koncept koji ne mora nužno, kao ni Levijeva kultura, da posjeduje cjelovitost. Odnosno, ako ona postoji može se ostvariti jedino objedinjavanjem različitih konteksta i okruženja u kojima boravi i postoji pojedinac kao njihov korisnik, kao sveukupnost bez cjelovitosti. Kada kažemo okruženje mislimo prvenstveno na okruženje koje istovremeno obuhvata i uključuje fizičko i onlajn okruženje te kontekste koji postoje u takvom okruženju i u kojima se gradi identitet. U ovoj studiji nas zanima kontekst identiteta u *net artu* koji je primjer takvog okruženja.

²³ Moj prevod

²⁴ Moj prevod

3.5. *Net art*

3.5.1. Šta je *net art*?

Korijene pojma *net art* u različitim varijacijama²⁵ Kristijen Pol i Rejčel Grin vide u umjetničkim aktivnostima grupe „*Net.art* per se“ i beogradskog umjetnika Vuka Ćosića. On je 1996. godine u Trstu, zajedno sa ljubljanskom Didžital midija lab (Digital Media Lab) organizovao umjetničku diskusiju o internetu i digitalnoj umjetnosti kao medijima umjetničkog izražavanja u kojoj su učestvovali pioniri *net arta* (kao što su Aleksej Šuljgin (Alexei Shulgin) i Olja Ljaljina (Olja Lialina)). Navedeni događaj je bio jedan od presudnih za priznavanje *net arta* kao zvanične umjetničke forme. Premda se u nekim izvorima ovaj pojam sreće i ranije, mi ćemo ovu godinu usvojiti kao prekretnicu za nastanak i razvoj *net arta*.

U „Uvodu u *net.art*“ („Introduction to *net.art*“), Natali Bukčin (Natalie Bookchin) i Aleksej Šuljgin koriste pojam *net.arta* (Bookchin i Shulgin 1999) i pod njim podrazumijevaju novi vid umjetničkog izražavanja koji je podjednako i umjetnička forma i pokret nastao na osnovama internetskih aktivnosti. Oni navode da se u *net.artu* uglavnom koristi “internet kao medij produkcije, publikacije, distribucije, promocije, dijaloga, konzumacije i kritike”²⁶ (Bookchin i Shulgin 1999), ali je evidentna njegova ekspanzija “u mrežne infrastrukture u stvarnom životu”²⁷ (Bookchin i Shulgin 1999), odnosno u fizička okruženja. Takođe, prema istim autorima specifične osobine *net.arta* su prvenstveno saradnja i komunikacija. Aleksej Šuljgin i Natali Bukčin navode da je „saradnja bez prisvajanja ideja”²⁸ jedna od specifičnih osobina *net.arta* te se pozivaju na poznatu Bartovu tezu (1977) i proglašavaju “praktičnu smrt autora”²⁹ (Bookchin i Shulgin 1999) u ovoj formi umjetnosti. *Copyleft* i otvoreni kod, te slobodna interpretacija i korištenje postojećih resursa bili su u osnovi ideja većine umjetničkih grupa koje su se bavile *net artom* (vidjeti Saij 2006). Međutim, kada je riječ o nastanku pojma *net.art* ipak se vodila rasprava oko toga ko je istinski „autor”.³⁰ Kako god,

²⁵ Na primjer, kao *net.art* (Cornell i Halter, 2015).

²⁶ Moj prevod

²⁷ Moj prevod

²⁸ Moj prevod

²⁹ Moj prevod

³⁰ U tekstu „Od *net arta* do post-internetske umjetnosti: ciklična priroda umjetničkih pokreta“ („From *Net Art* to Post-*Internet Art*: The Cyclical Nature of Art Movements“) Raivo Kelomes (Raivo Kelomees) tvrdi da je sve počelo 1995. kada je Vuk Ćosić primio jedan nejasan imejl od Alekseja Šuljgina koji je glasio “[...] J8~g#|;Net. Art{-^s1 [...]” (Kelomees, 23–25).

ovaj pojam je doživio svoju transformaciju iz *net.arta* u *net art* i umjesto prvobitnog pokreta sada označava različite oblike savremene umjetnosti.

Rizom, umjetnička organizacija koja se bavi kolekcijom i prezervacijom digitalne umjetnosti na internetu, u svojoj *Antologiji net arta* (*Net Art Anthology* 2016), definiše *net art* kao umjetnost koja se dešava na internetu ili koja je nastala zahvaljujući sredstvima i mogućnostima interneta. Rizom koristi pojam *net arta* (u odnosu na njegove sinonime kao što su *net.art* ili internetska umjetnosti) jer ga, kako je navedeno na njihovom veb sajtu „umjetnici više koriste od pojma internetske umjetnosti koji se češće koristi u institucijama ili pojma *net.arta* koji obično podrazumijeva specifičan umjetnički pokret iz sredine devedesetih³¹ (*Net Art Anthology* 2016), dok Tatjana Bazičeli kaže da je diferencijacija između umjetničkih djela za internet i onih na internetu uslovlila prelazak pojma *net.art* u pojam *net art*. Sve u svemu, pojam *net art* je u početku označavao umjetnost kodova i HTML jezika, dok su danas njegovo značenje i mogućnosti njegove estetike znatno širi.

Danas se pojam *net art* često koristi u istom značenju kao pojam internetske umjetnosti i tada označava multimedijalnu digitalnu umjetnost distribuisanu putem interneta ili kada se na drugi način koriste dostignuća i djelovanja u prostoru interneta zarad umjetničkog izraza (prema Cornell i Halter 2015, Paul 2003 i Green 2000). Kristijen Pol, na primjer, koristi pojam *net art* kao sinonim za internetsku umjetnost i tvrdi da je ta umjetnost teška za definisanje jer je to u osnovi umjetnička forma predviđena za prezentaciju u onlajn sferi (Paul 2003: 23). Međutim, za nastanak i razvoj *net arta* (prema Kristijen Pol) potreban je privatni „prostor“ što implicira da internetska umjetnost ne može biti samo onlajn umjetnost, već je u pitanju hibridna umjetnička forma koja može biti stvorena i prezentovana u različitim kontekstima. Takođe, *net art* i internetska umjetnost podrazumijevaju različite umjetničke oblike koji se često preklapaju. To mogu biti hipertekstualna istraživanja nelinearnog narativa, umreženi aktivizam, različiti veb performansi i slično (Paul 2003: 112).³² U uredničkom djelu *Masovni efekat: internet i umjetnost u dvadeset i prvom vijeku* podjednako se koriste sva tri prethodno navedena termina (Cornell i Halter 2015). Autorka Sesi Mos (Ceci Moss) tvrdi da internetska umjetnost (koju neki umjetnici još nazivaju postinternetska ili internetski svjesna

novembar 2017).

³¹ Moj prevod

³² Artport je portal Muzeja Vitni osnovan 2001. godine koji služi kao onlajn galerijski prostor za čuvanje djela novomedijske umjetnosti, posebno *net arta*, iz muzejske kolekcije.

umjetnost) ne mora nužno da podrazumijeva onlajn umjetnost (Moss 2015: 155) koja je u uskoj vezi sa internetom. Prema Moss, internetska umjetnost podjednako može da postoji i u fizičkom i u onlajn okruženju. To što je okarakterisana kao internetska u umjetničkim diskursima, jeste činjenica da odražava uticaj interneta na kulturu i umjetnost uopšte (Moss 2015: 155). U ovoj formi umjetnosti često je naglašena saradnja između učesnika prilikom izvođenja djela. Ponekad je neophodno fizičko prisustvo učesnika u izložbenom prostoru ili na mjestu dešavanja performansa da bi se saradnja ostvarila, a ponekad je dovoljno samo imati pristup internetu ili se povezati različitim internim mrežama sa drugim učesnicima da bi se učestvovalo u pojedinom djelu (performansu) ili samo posmatrao događaj.

Pojam postinternetske umjetnosti potiče od umjetnice Marise Olson (Marisa Olson) koja u jednom svom intervjuu navodi: „Ono što ja radim manje je umjetnost „na“ internetu, a više umjetnost „poslije“ interneta. To je plod mog kompulsivnog surfanja i skidanja podataka. Ja stvaram performanse, pjesme, fotografije, tekstove ili instalacije koje su direktno izvedene iz materijala na internetu ili moje aktivnosti tamo“³³ (Connor 2013). Citat Marise Olson nama je značajan zbog načina poimanja konteksta ne samo njenog umjetničkog stvaranja, nego i života uopšte. Internet je postao dio svakodnevnog života umjetnika (i ostalih korisnika) i oni više nisu u mogućnosti da postoje, a ni da rade „poslije ili nakon interneta“ jer više ne postoji „nakon interneta, samo tokom“ (Connor 2013), kako kaže pomenuta umjetnica te dodaje da „[u]mjetnik realno više nije u mogućnosti zauzeti poziciju izvana“³⁴ (Connor 2013) budući da sve što radimo unaprijed je određenom internetom, sadržajem sa interneta i našim boravkom tamo. Marisa Olson je ovom svojom izjavom nagovijestila značaj interneta za savremeni način izražavanja umjetnika i potrebu za novim pojmom koji bi bio adekvatan za neizbježni način života i rada umjetnika ali i čovjeka generalno. Mi ćemo, stoga, u ovoj studiji koristiti pojam *net arta* da bismo označili takve aktivnosti.

U razmatranju pojma *net art* bitno je spomenuti i pojam brauzer art (*browser art*). Ovaj pojam koristi Tejt galerija i pod njim podrazumijeva samo jedan oblik internetske umjetnosti. Brauzer art se u osnovi svodi na upotrebu različitih softverskih i estetskih elemenata HTML dokumenata (upotrebu veb dugmadi, hiperteksta, java skriptova i slično), različitih kompjuterskih kodova i drugih onlajn formata u estetici umjetničkog djela, a čije je značenje

³³ Moj prevod

³⁴ Moj prevod

usko povezano sa *net artom* u užem smislu, tj. sa onim dijelom *net arta* koji je isključivo u vezi sa vebom (WWW) i internetskim djelovanjem. Budući da je naš korpus mnogo složeniji, koristili smo značenje pojma *net art* mnogo šire.

Postoje takođe i mnogi drugi umjetnički oblici koji se tiču savremene umjetnosti, a koji su u vezi sa internetom kao što je softverska umjetnost, telematska umjetnost i slično, kao i pojmovi koji se tiču osobenosti umjetnosti na internetu. Jedan od takvih pojmova je umrežavanje ili networking.³⁵ Networking nije nešto što je karakteristično samo za internet, ali je na internetu možda najviše istaknut njegov značaj i prisutnost, naročito danas zbog masovne pojave različitih društvenih mreža i onlajn svjetova u kojima se grafičkim i tekstualnim predstavljanjem i saradnjom više korisnika ostvaruje identitet (vidjeti istraživanje Ekstajn Boro *Internetski radovi: Studija slučaja u veb umjetnosti i dizajnu (Net Works: Case studies in web art and design)* 2012). Umjetnici Pol Sermon i Šarlot Guld u jednom svom istraživačkom članku teorijski objašnjavaju svoje telematske eksperimente u kojima kombinuju prostore Sekond lajfa i fizičkog okruženja te kažu da „zbog sve većeg značaja sadržaja koji generišu korisnici putem javnih mreža u onlajn i oflajn kontekstima, savremeni diskurs o medijskoj umjetnosti sada se sve više nalazi u društveno umreženom okruženju“³⁶ (Sermon i Gould 2011: 17).

[P]ublika je sastavni dio ovih telematskih eksperimenata koji jednostavno ne bi funkcionisali bez njihovog prisustva i učešća. U početku, gledaoci kao da stupaju u pasivni prostor, ali ubrzo zatim, u komunikaciji sa drugim fizički udaljenim korisnicima na video monitorima ispred njih, ulaze u ulogu izvođača otkrivajući svoje duplikat-tijelo. Obično se brzo prilagode situaciji i počnu da kontrolišu i korelišu svoj ljudski avatar kao lutkari koji kontrolišu sopstveno teleprezentno tijelo, apsorbavano u ulogu koja se izvodi. Međutim, koji dijelovi predstave će se tačno odigravati ne određuju samo učesnici, već i dati dramski kontekst u kome Pol Sermon nije samo umjetnik nego i dizajner okruženja i, shodno tome, „podstrekač“ naracije, postavljene u društveni i politički milje koji je umjetnik izabrao da odigra u teleprezentnom susretu³⁷ (Sermon i Gould 2011: 19–20).

³⁵ Američka teoretičarka medija i umjetnica, Sendi Stoun tvrdi da je čak i razgovor telefonom networking te se ovaj vid savremene ljudske aktivnosti može shvatiti mnogo šire nego što su samo aktivnosti u vezi sa internetom.

³⁶ Moj prevod

³⁷ Moj prevod

Drugim riječima, u kontekstu interaktivnih medija i virtuelnih stvarnosti, a naročito interneta, razlika između posmatrača i učesnika, tj. izvođača u umjetničkom djelu nije uvijek jasna. Ova djela podrazumijevaju učesnike ili učesnice koji su stvaraoci ili posmatrači, a često su i jedno i drugo. Umjetnička djela koja smo razmatrali u studiji na različite načine uključuju posmatrača u aktivno virtuelno okruženje kojim se dočarava uticaj interneta i savremene tehnologije na društvo i pojedinca, a naročito na doživljaj vlastitog identiteta pojedinca o kome govorimo i koji boravi u takvom okruženju. Takva umjetnička djela nekad zahtijevaju korištenje internetskih resursa u svom nastanku, ali nekad su samo distribuisana putem interneta ili je njihova veza sa internetom indirektna, ali jasna. U ovoj studiji mi smo izučavali i one vidove umjetnosti koji podrazumijevaju različite oblike umreženog djelovanja koji nisu nužno onlajn, ali na indirektan način odslikavaju uticaj interneta na umjetničko izražavanje. Stoga, iako internetska umjetnost (kao i ostali pojmovi i vidovi ove umjetnosti) podrazumijeva hibridni skup različitih umjetničkih praksi, medija i disciplina na internetu ili u vezi sa internetom (*Net Art Anthology* 2016) nama ovaj pojam nije dovoljno adekvatan da bi označili karakter svih umjetničkih djela koja smo istraživali u ovoj studiji. Iz navedenih razloga u ovom djelu smo koristili pojam *net art* jer njegovo značenje možemo shvatiti mnogo šire u kontekstu sajber kulture, tj. umjetnosti, kada govorimo o umrežavanju i zajedničkom djelovanju. Stoga smo pojmom *net art* u ovoj studiji obuhvatili sve vidove savremenog tehnološkog umjetničkog izražavanja koja na određen način izražavaju osobine navedene u prethodnom razmatranju (networking kao zajednički onlajn rad i različiti vidovi povezivanja, korištenje internetskih resursa i slično) bitne za našu analizu konteksta identiteta u sajber stvarnosti.

3.5.2. *Net art* i sajber stvarnost

U ovom poglavlju želimo da odgovorimo na pitanje zašto umjetnost i prvenstveno, zašto baš *net art* kao predmet istraživanja ovog rada, te da obrazložimo kako se umjetnost (konkretno *net art*) odnosi prema savremenoj stvarnosti koju smo u ovom istraživanju označili kao sajber stvarnost. U tekstu „Vizuelizacija kiborških tijela“³⁸ („Envisioning Cyborg Bodies“ Gonzalez 1995), Dženifer Gonzalez započinje svoju raspravu o kiborzima i njihovoj predstavi u

³⁸ Moj prevod

umjetnosti citatom Herberta Markuzea (Herbert Marcuse) koji glasi: „Istina umjetnosti leži u tome: da je svijet zaista onakav kako se pojavljuje u umjetničkom djelu“³⁹ (Marcuse 1978: xii). U ovoj studiji i mi smo, kao i Dženifer Gonzalez, pošli od Markuzeove pretpostavke da umjetnost prati kulturalne promjene i komentariše ih te smo posmatrali umjetnost kao mjesto istine i kao mjesto u kome se stvarnost odslikava baš onakva kakva jeste.

Dženifer Gonzalez navodi da problem savremenog identiteta treba razmatrati kroz umjetničke predstave savremenog postojanja i kroz pojam kiborg-tijela jer je ovo tijelo,

*tijelo zamišljenog sajber spacijalnog postojanja. To je mjesto mogućih postojanja. U tom smislu ono postoji izvan stvarnog. Ali, ono je takođe ugrađeno u stvarno. Kiborg-tijelo je ono što je već nastanjeno i kroz šta je napravljen interfejs savremenog svijeta. Vizuelne reprezentacije kiborga su na taj način ne samo utopijska ili distopijska predskazanja, nego i refleksije stanja savremenog postojanja. Slika kiborg-tijela služi kao mjesto slivanja i dislokacije. Ono na svojoj površini i u svojoj osnovi sadrži višestruke strahove i želje kulture koja je uhvaćena u procesu transformacije*⁴⁰ (Gonzalez 1995: 58).

Stoga smo i mi u našoj studiji, u umjetnosti, tj. u *net artu* tražili odgovor na pitanje šta je to stvarnost i ko smo mi u svijetu savremene tehnologije i interneta, odnosno u svijetu sajber stvarnosti i kulture koja se u njemu razvija. Sajber kultura (ali i sajber stvarnost o kojoj ćemo detaljnije govoriti u narednim poglavljima), je jedno veoma široko i kompleksno polje i nemoguće je u okviru ove studije istražiti sve njene oblike i segmente. *Net art* koji smo izabrali kao korpus istraživanja u ovoj studiji samo je jedan, ali bitan dio ove kulture. Budući da se u *net artu*, kako ćemo kasnije pokazati u studijama slučaja, razmatraju različiti konstituenti savremenog konteksta identiteta i da su umjetnici koji se bave ovom vrstom umjetnosti svjesni transformatorske uloge tehnologije na život savremenog čovjeka, izabrali smo *net art* kao reprezentativan primjer ove kulture. Osim toga, treba naglasiti u prilog ovom stavu, da su umjetnici *net arta* upravo korisnici koji u velikoj mjeri koriste savremenu tehnologiju, odnosno oni koji su u potpunosti uključeni u sajber okruženja i savremenu kulturu. U okviru ove studije, a u ovim oblicima umjetnosti (tj. *net artu*) mi smo tražili

³⁹ Moj prevod

⁴⁰ Moj prevod

odgovor na pitanje ko smo mi kad smo umreženi i kad smo u sajber prostoru u kome se već odavno i svakodnevno nalazimo. Odgovor na pitanje o identitetu, odnosno njegovom kontekstu dali smo, ako nikako drugačije, bar iz pozicije umjetnika koji se bave internetskom i savremenom digitalnom umjetnošću u kojoj oni (umjetnici) tragaju za vlastitim identitetom.

Zaključke dobijene analizom studije slučaja *net arta* primijenili smo na cijelo sajber okruženje jer, kako pojedini teoretičari tvrde, u ovim novim digitalnim i onlajn prostorima, umjetničko djelovanje se mora posmatrati „kao mogućnost čina, politički i ideološki determiniranog, konstruiranog i izvedenog tako da pro-izvodi probleme i pre-ispituje kontekst (društveni, umjetnički, medijski itd.) u kojem se događa“ (Ilić 2010: 647) i u kome umjetnik ili umjetnica, sagledavajući vlastito biće mogu izraziti identitet (Šuica 2012). Osim toga, kako ćemo kasnije pokazati, *net art* nije umjetnost koja se bavi isključivo onlajn ili digitalnim okruženjem ili virtuelnim stvarnostima, nego se uvijek proširuje i na fizičko okruženje korisnika ili umjetnika koji stvara ova djela. Djela *net arta* razmatrana u ovoj studiji govore o stvarnosti koja nas okružuje i o kontekstu u kome se gradi identitet u savremenom svijetu te ih smatramo reprezentativnim predstavnikom cjelokupne sajber stvarnosti.

Nadalje, Pol Sermon, umjetnik i teoretičar koji se bavi ontologijom savremene umjetnosti, navodi da su „ontološka pitanja virtuelne stvarnosti i identiteta, onlajn ili oflajn, bili u centru rasprava savremene medijske umjetnosti i nauke u protekle tri decenije“⁴¹ (Sermon 2010: 160) što čini dodatni razlog za izbor umjetnosti kao korpusa istraživanja savremenog identiteta i njegovog konteksta. Slično, Majkl Hajm tvrdi da „umjetnost predstavlja ogledalo ka dubokim slojevima našeg sopstva, prikazujući naše strahove, nade i sumnje. Zabava [koja je takođe veliki dio sajber kulture], s druge strane, koristi uzak spektar uzbuđenja. Ponovljene zabavne stimulacije umanjuju, dok razmišljanje o umjetnosti proširuje naš vidokrug. Upravo zbog ovog proširenja vidokruga, umjetnost otkriva smisao naše interakcije sa virtuelnom zabavom“⁴² (Heim 1996: 73). Stoga, kako tvrdi Hajm, ostaje na umjetnicima „da čuvaju vizionarske aspekte tehnologije“⁴³ (Heim 1996: 73) i da ispune novi medij sadržajem koji će proširiti, a ne suziti vidike njihovih korisnika. Prilikom izbora korpusa za ovo istraživanje,

⁴¹ Moj prevod

⁴² Moj prevod

⁴³ Moj prevod

pozvali smo se na Markuzeovu ideju umjetnosti kao mjesta istine, Hajmovu tvrdnju o vizionarskom aspektu umjetnosti, njenu koaliciju sa savremenom tehnologijom i zabavom i uzeli u obzir ovu sposobnost (i zadatak) umjetnosti da predviđa i da komentariše društvenu stvarnost i poziciju pojedinca u toj stvarnosti, te odabrali *net art* kao predmet istraživanja ove studije.

3.6. Pojam prelaznosti (liminalnosti)

U ovom poglavlju ćemo pokušati da objasnimo zašto smatramo da je pojam liminalnosti koji podrazumijeva stanje neizvjesnosti, neodređenosti i traganja za novim identitetom u momentima kada je stari izgubljen (u Tarnerovom smislu), adekvatan pojam da objasni kontekst identiteta učesnika u djelima *net arta*. Ideju liminalnosti ili stanja prelaznosti najviše je razradio britanski kulturolog i antropolog Viktor Turner u svojim djelima o stanju javnih ritualnih procesa, karnevala i društvenih drama. Pojam liminalnosti Turner je preuzeo od belgijskog etnologa Arnolda van Genepa i koristio ga da bi označio prelazno stanje u ritualnim i obrednim procesima.⁴⁴ Turner navodi da van Genep dijeli ritualne procese na sljedeće tri faze koje podrazumijevaju:

*(1) odvajanje (od običnog društvenog života); (2) marginu ili limen (u značenju granične vrijednosti), kada ritualni subjekti padaju u stanje neodređenosti (limbo) između njihovih prošlih i sadašnjih načina svakodnevnog postojanja; i (3) re-agregacija, kada se ritualno vraćaju sekularnom ili svjetovnom životu – bilo u obliku višeg statusa ili u izmijenjenom stanju svijesti ili društvenog postojanja*⁴⁵ (Turner 1979: 466-467).

Turnera, kao i nas u ovoj studiji, najviše zanima van Genepova druga, tranziciona i transformativna liminalna faza (koju mi želimo da primijenimo na *net art*) tipična za javne procese i društvene događaje u koje van Genep svrstava javne rituale, a Turner primjenjuje na ulične karnevale, umjetničke performanse i pozorišne drame koji su po karakteru dosta slični savremenim tehnološkim umjetničkim performansima i interaktivnim predstavama koje

⁴⁴ To na primjer mogu biti prelaz iz djetinjstva u zrelu dob ili stanja u kojima se sudionici nalaze pri procesu planiranja i realizovanja vjenčanja, rođenja djeteta i slično.

⁴⁵ Moj prevod

srećemo i u domenu *net arta*. Pozivajući se na van Genepa, Tarner tvrdi da tokom ove „prelazne faze koju je van Genep nazvao „margina“ ili „limen“ (od latinske riječi *limen* koja znači prag), ritualni subjekti prolaze kroz period i područje neizvjesnosti, svojevrsni društveni limbo koji ima malo veze (premda ponekad presudne) sa prethodnim ili naknadnim profanim društvenim ili kulturnim stanjima“ (Turner 1974: 57). Limbo je, prema Tarneru i van Genepu nestabilno dinamičko stanje nakon kojeg subjekt dobija novi, relativno stabilni status u društvu i često je praćen spacijalnim, fizičkim ili drugačijim odvajanjem od ostalih članova društva ili zajednice, gubitkom imena, promjenom fizičkog izgleda, zanemarivanjem polnih razlika i slično (Turner 1974: 59), koje su bitne odrednice identiteta. Dakle, liminalna faza je praćena gubitkom starog identiteta dok se ne uspostavi novi nastao brisanjem ili stapanjem razlika i stvaranjem jednoobraznosti, strukturne nevidljivosti i anonimnosti, tvrdi Tarner (Turner 1974: 59). Tarner, takođe navodi da je liminalna faza okarakterisana subverzivnim i ludičkim ponašanjem subjekata, budući da u ovoj fazi i liminalnim događajima (procesima) ne vrijede stare i postojeće društveno-kulturne norme. Ispitujući ovakav način života, oslobođen društvenih normi i regula, ritualni subjekt eksperimentiše sa postojećim, njemu poznatim elementima, kombinuje ih (u slobodnom ili ludičkom procesu) i stvara nove (Turner 1974: 60) koji ga određuju u daljem postojanju. Ove Tarnerove teorijske postavke, koje čine „esenciju liminalnosti“ (Turner 1974: 61), a koje smo prepoznali u djelima *net arta*, koristili smo u teorijskom određenju konteksta identiteta u *net artu*. Ova kontekst smo posmatrali kao liminalno stanje u kome borave korisnici onlajn i virtuelnih prostora, prvenstveno umjetnici koji stvaraju umjetnička djela na internetu (tj. *net art*) ili drugim okruženjima, ali i svi drugi učesnici datog okruženja i posmatrači tih djela.

Tarner, takođe, navodi da pojam liminalnog podrazumijeva javno društveno i zajedničko prelazno iskustvo, dakle podrazumijeva se učešće više povezanih osoba, i tvrdi da su ovi procesi po prirodi (samo)refleksivni i (samo)kritični što su i nama bile polazne pretpostavke za razmatranje konteksta identiteta u izabranim djelima *net arta*. Tarner kaže „[d]a bi sagledalo samo sebe, društvo mora izrezati komad sebe radi sagledavanja. Da bi to uradilo, ono mora postaviti okvir unutar koga je moguće ispitati, procijeniti i, po potrebi, remodelovati i preurediti slike i simbole koji su isječeni“⁴⁶ (Turner 1979: 468). Mi smo u studiji izuzeli dio koji smo označili kao *net art* i razmatrali ga radi procjene konteksta.

⁴⁶ Moj prevod

Pojam liminalnosti koristili su i drugi autori (kao što na primjer Dejvid Bel, Rob Šilds, Donald Džouns i Šeri Terkl) u svojim razmatranjima sajber kulture i virtuelnih okruženja. U antropološkom modelu liminalnosti, kako tvrdi Dejvid Bel, tokom liminalne faze kroz koju sudionici prolaze, identitet i status sudionika se brišu i iznova uspostavljaju da bi se tako izmijenjeni, sa novim statusom i društvenim odnosima, uz odgovarajuću svijest o promjenama, subjekti ponovo pojavili u društvu (Bell 2007: 36). Društvo u kome se nalaze i u kome postoje subjekti na koje se odnosi ova studija, jeste društvo sajber kulture te smo iz tog razloga kroz dijelove te kulture (tj. kroz *net art*) razmatrali okolnosti u kojima se desila njihova transformacija.

Sličan pristup pojmu liminalnosti (prelaznosti) ima Rob Šilds (Shields 2000), ali on svoju tezu primjenjuje na virtuelno okruženje. Tezu o liminalnosti virtuelnog prostora Šilds zasniva na Tarnerovoj raspravi o liminalno-liminoidnom karakteru performansa odnosno pozorišne drame. Šilds tvrdi da je virtuelni prostor, prostor liminalnosti, odnosno prelazna instanca od fizičkog ka novom simboličkom stanju (mogućem i poželjnom) koje je jednako stvarno kao i fizičko. Prema Šildsu, virtuelno je prag između najmanje dva domena, onog neposrednog življenog i onih fiktivnih, dalekih, izmještenih iz fizičkog prostora. Ovi novi prostori dati su reprezentacijom i u njima se učesnici „sreću“ samo figurativno. Elementi ovih novih, virtuelnih okruženja su „u interakciji „suštinski“, ali ne i fizički“⁴⁷ (Shields 2003: 49). Iskustvo postojanja u virtuelnom okruženju (kakvo je postojanje na internetu i u onlajn okruženjima) je javno i implicitno grupno, odnosno društveno i kolektivno. Ono je iskustvo slično ritualu koje subjekta koji u njemu učestvuje transformiše u novo stanje, dakle ono je u Tarnerovom smislu liminalno. U toku tih prelaza, uobičajena društvena pravila i odnosi, slično kao u Tarnerovim ritualnim i obrednim procesima, prestaju da važe. Sudionik, ritualni subjekt koji je u limbo prostoru, uspostavlja nova pravila po kojima se ponaša, dok se izmijenjen i sa novim statusom, ne vrati u svakodnevno društveno okruženje. Za razliku od tradicionalnih ritualnih prelaza, ovi savremeni digitalni i onlajn prelazi kroz liminalne faze i stanja, se ponavljaju i dešavaju mnogo češće, a naš subjekt/korisnik savremene tehnologije i onlajn sadržaja, koji boravi u sajber stvarnosti *net arta*, nikad ne završava svoj prelaz i zauvijek ostaje u fazi liminalnosti.

⁴⁷ Moj prevod

Nešto slično tvrde i Donald Džouns i Dženet Mari (Janet Murray). Baveći se analizom konstrukcije selfa u virtuelnom svijetu, Donald Džouns kaže da ako posmatramo virtuelnu stvarnost kao vid postmoderne tehnologije onda možemo reći da “virtuelni svjetovi leže u diskurzivnom prostoru koji je izgrađen na borbi između naglašavanja i brisanja granica tjelesnosti i transcendencije, stvarnog i virtuelnog, između ovdje i nigdje i između jedinstvenog i višestrukog selfa“ (Jones 2006: 15). U ovim „prelaznim“ stanjima, kaže Džouns, gradi se identitet korisnika savremenih tehnologija. S druge strane, Dženet Mari u tekstu *Hamlet na Holodeku. Budućnost narativa u sajber prostoru (Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace 1997)* tvrdi da se u virtuelnim okruženjima korisnik nalazi na pragu između spoljašnje stvarnosti i fantazije stvorene kako djelovanjem vlastitog uma tako i umom drugih aktera, u prostoru javnosti koji je transformativan (Murray 1997: 99) te da se računari mogu posmatrati kao liminalni objekti jer su oni ti koji omogućavaju svijet koji nije ni potpuno realan, ni potpuno iluzoran već negdje između.

Govoreći o identitetu u doba interneta, u sociološko-psihološkoj studiji *Život na ekranu* (2011), zbog čega ona i jeste izuzetno važna za ovu raspravu, Šeri Terkl (2011) eksplicitno iznosi ideju identiteta kao liminalnog iskustva. Terkl navodi kako njeni ispitanici s vremena na vrijeme, „uspavaju“ svoje onlajn likove ili ih stave „na čekanje“ da bi se bavili obavezama iz fizičkog okruženja. Međutim, sve vrijeme većina korisnika ostaje povezana na mrežu i ulogovana u virtuelni svijet igre u kojoj učestvuju. Neki čak koriste posebne programe koji im šalju obavještenja kada se drugi igrači uloguju što im služi kao poziv da se pridruže igri. Drugi korisnici pokreću programe, takozvane botove, koji mogu obavljati jednostavne radnje umjesto njih i koji „služe kao alter ego njihovih likova“⁴⁸ (Turkle 2011: 12). Ovakav način ponašanja omogućava igračima (korisnicima) da se sinhrono kreću u, iz ili kroz prostore igre, doživljavajući pri tom iskustvo „cikličnog kretanja“ između „stvarnog“⁴⁹ i virtuelnog prostora (Turkle 2011: 13), što je iskustvo slično liminalnom Viktora Tarnera. U sajber prostoru korisnici se nalaze u prelaznoj fazi u kojoj samo postojanje jeste postajanje, kaže Terkl. Dok postoje u sajber sferi, korisnici kao ličnosti se formiraju, tj. formira se njihov identitet. Ova ideja liminalnosti, nedovoljno razrađena u raspravama Šeri Terkl, je teza koju želimo razraditi u našoj studiji. Ono što tvrdimo u ovoj tezi jeste da se čovjek, korisnik onlajn i

⁴⁸ Moj prevod

⁴⁹ Šeri Terkl koristi pojam stvarnog da bi označila fizički prostor.

digitalnih, tj. virtuelnih tehnologija onako kako je to prikazano u djelima *net arta* koja smo analizirali u radu, nalazi u limbu, prostoru mnogobrojnih prelaznosti u kome gradi svoj sajber identitet i doživljava svoj sajber self te smo koristili pojam liminalnosti u našoj studiji da dokažemo da je kontekst identiteta u *net artu* prelazno i transformatorsko iskustvo između različitih stanja i aspekata sopstva koje korisnici doživljavaju dok borave na internetu ili u nekim drugim virtuelnim okruženjima.

3.7. Pojmovi (sajber) selfa i (sajber) identiteta

Oko pojmova selfa i identiteta postoji velika rasprava među teoretičarima. Definicije ovih termina se veoma razlikuju u zavisnosti od autora i teorijskih pristupa. Debata se vodi oko toga da li se radi o množini ili jednini, odnosno da li je ispravnije govoriti o identitetu ili identitetima, o selfu ili selfovima, te koliko su ovi koncepti određeni socijalnim kontekstom, a koliko su u pitanju mentalni koncepti. Gidens (Giddens 1991), na primjer, tvrdi da je self generički dio ličnosti, amorfni mentalni koncept, samo postojanje tokom vremena, za razliku od identiteta koji predstavlja svijest o kontinuitetu sopstvenog života i ličnosti određena socijalnim kontekstom. Prema Gidensu, identitet podrazumijeva reflektivnu svijest o vlastitom ponašanju, ne samo svijest o tome šta osoba radi nego i zašto radi to što radi. Identitet, kaže Gidens, mora da podrazumijeva kognitivnu instancu i reflektivni odnos prema vlastitom ponašanju, odnosno promjenama u vlastitom ponašanju koje su rezultat prilagođavanja socijalnim promjenama.

Ponekad se u istraživanjima i teorijskim raspravama pojmovi selfa i identiteta koriste u ekvivalentnom značenju, a ponekad se razmatraju kao posebni pojmovi. Na primjer, u istraživanjima identiteta na internetu i na društvenim mrežama, Zao i saradnici (Zhao, Grasmuck i Martin 2008 i Zao 2005) koriste pojam self-koncepta koji definišu kao „ukupnost misli i osjećaja samog sebe kao objekta,“ a identitet posmatraju kao dio selfa koji je „vidljiv“ drugima (Zao, Grasmuck i Martin 2008: 1817), kao manifestaciju selfa kroz sliku o sebi, dok Liri i Tangi kažu da u osnovi oba pojma (self-koncepta i identiteta) leži samosvijest kao samoreflektivni proces (Leary i Tangney 2012). Iako ne postoji jedinstven stav o ovim pojmovima i njihova se definicija pravi s obzirom na vrijeme i kontekst, sigurno je da su ovi pojmovi postali centralni problem u teorijskim raspravama i umjetničkim praksama. U dijelu

poglavlja koji slijedi dali smo interdisciplinarni teorijska prikaz ovih pojmova iz ugla raznih teoretičara koji se bave identitetom u svijetu interneta i virtuelnih okruženja i ova razmatranja koristili u analizi konteksta identiteta u navedenim sstudijama slučaja.

Od šezdesetih godina dvadesetog vijeka naovamo, problem identiteta i njegovo izražavanje ili kako to kaže Stjuart Hol, identifikacija sa sadržajima popularne kulture, postaje glavna tema pripadnika kulturoloških studija. Popularna kultura šezdesetih godina dvadesetog vijeka i kasnije, posmatra se kao subverzivni fenomen koji služi kao „polje iskazivanja marginalizovanih društvenih identiteta i funkcija“ (Janković 2011: 7). Janković, na primjer, navodi da je „za generaciju rođenu pre drugog svetskog rata pop-kultura nerazumljiva distopija, za sve ostale ona je vid eskapizma, zadovoljstva i nalaženja identiteta“ (Janković 2011: 26). Pozivajući se na ideje Rolana Barta, ali i Džona Fiska, Janković objašnjava kako uživaoci tekstova popularne kulture koji subvertiraju društvenu kontrolu, doživljavaju određenu vrstu ritualnog preobražaja u procesu gubitka identiteta i tijela pri čemu postaju „novo, trenutno stvoreno telo koje pripada samo njima, koje prkosi značenju ili disciplini“ (Janković 2011: 31). Na sličan način korisnici onlajn sadržaja odnosno sajber kulture, doživljavaju ovo kulturno proširenje kao eskapističko mjesto oslobađanja od postojećih društvenih stega i mjesto uspostavljanja novog identiteta. U momentu kada shvate da više nisu akteri promjena i da su izgubili kontrolu nad stvarnošću ljudi traže zamjenu za tu stvarnost, tvrdi Kevin Robins, i nalaze je u savremenoj tehnološkoj kulturi kakva je kultura interneta i virtuelnih medija jer „[t]ehnološki domen lako postaje svijet koji je oslobođen kompleksnosti i tereta stvarnog svijeta“⁵⁰ (1996: 144) gdje možemo odbaciti krizu identiteta.

Napomenimo takođe da većina istraživača onlajn svjetova razmatra identitet koji se izražava spoljašnjim izgledom i koji se ostvaruje identifikacijom sa (medijskim) slikama. Ovakav pristup, iako korišten u radovima mnogih autora koji se bave sajber okruženjima i onlajn svjetovima, nije nov. Kao takav, on je posmatran u radovima brojnih kulturologa koji su razmatrali identifikaciju sa medijskim slikama i sadržajima (na primjer Kelner 2004 i Finkelstein 2007) kao proces izgradnje identiteta. Vizuelna (medijska) kultura dvadesetog vijeka koristi kodove zasnovane na stereotipnim insignijama da definiše identitet. To su najčešće tjelesni markeri, garderoba, frizura, govor i slične odlike (zastupljene u medijskim

⁵⁰ Moj prevod

sadržajima) koje su predmet društvene i medijske stereotipizacije i kao takvi označioc i identiteta. Gledajući „druge“ na ekranu, počinjemo da procjenjujemo sebe „na osnovu vizuelnih proizvoda“⁵¹ (Finkelstein 2007: 8), tvrdi Finkelstajn. U vizuelnoj kulturi, self se najčešće posmatra kao idealizovana slika o samom sebi. To je grafički i vizuelno „eksteriorizovana unutrašnjost“ (Finkelstein 2007: 4) u procesu izgradnje identiteta. Međutim, pojavom virtuelnih medija i okruženja, percepcija slika se mijenja, ali je poimanje selfa kroz slike i dalje osnova izgradnje identiteta. Dok boravimo na internetu i povezani smo sa drugim onlajn korisnicima, sebe poimamo kako kroz fizičko utjelovljenje (osobu u fizičkom okruženju/korisnika/umjetnika/učesnika) tako i kroz virtuelnu utjelovljenost – kroz avatare, auto-re-prezentacije, selfije, virtuelne i izmišljene likove, kroz postupke, komunikaciju i kroz interakciju sa drugima i slično. Međutim, radi suženja obima istraživanja, u ovoj studiji u djelima *net arta* bavili smo se isključivo vizuelnim oznakama i predstavama identiteta, a self posmatrali kao kreatora identiteta kako onog onlajn, tako i „fizičkog“. U ukupnosti ovih identiteta posmatrali smo manifestacije selfa, njegovo predstavljanje i djelovanje u kontekstu sajber kulture i ulozi u sajber okruženju.

Self je, dakle, osjećaj samog sebe, svoje ličnosti, unutrašnji koncept, dok je identitet njegova eksterna manifestacija, slika koju pružamo svijetu u smislu sume prethodnih životnih narativa i skupa značenja koja definišemo različitim, između ostalog „vizuelnim izjavama“ o sebi (Chalfen 1987: 6) kada smo onlajn. Između ova dva koncepta postoji korespondencija. Osjećaj selfa često zavisi od eksteriorizacije, od toga kako se predstavljamo drugima i kako nas drugi vide (odnosno od toga kako mi mislimo da nas drugi vide), dok identitet podrazumijeva ukupnost svih manifestacija selfova u konkretnim okruženjima i kontekstima. U ovom radu, pojam selfa je integrisan u sintagme kao što su sajber self, umreženi self, performativni self i slične, koje podrazumijevaju slojeve ličnosti izgrađene u konkretnim sajber okruženjima i ulogama koje korisnik uzima u takvim okruženjima.

U daljem tekstu, u raspravi o sajber identitetu pozivali smo se na semiotičke teorije, teorije koje naglašavaju značaj vizuelnog i slikovnog samo-predstavljanja, kao i (socijalne) teorije koje govore o konstrukciji individualnog identiteta. U raspravi o individualnom, ličnom identitetu uzeli smo u obzir diskutabilni pojam privatnosti na internetu koji je sve češći

⁵¹ Moj prevod

problem i u fizičkom okruženju. Granica između javnog i privatnog u onlajn medijima je nejasna, tvrdi Dana Bojd (Danah Boyd) koja, pozivajući se na Mejrovica (Meyrowitz 1985), navodi da je privatnost u onlajn medijima u „stanju tranzicije“ (Boyd 2011: 52) i da se kreće ka potpunom nestajanju. Teško je, ako se uopšte može govoriti o privatnosti na internetu, a prema Belstorfu, jedna od negativnih osobina virtuelnih svjetova jeste upravo ovaj nedostatak privatnosti (Boellstorff 2008:42). Stoga smo ideju individualnog identiteta u onlajn okruženju razmatrali sa distance iako, kako je dokazala Šeri Terkl (2011), mnogi korisnici onlajn okruženja doživljavaju svoju konstrukciju likova i avatara mnogo ličnijom i stvarnijom od onog identiteta i onih uloga koje imaju ili igraju u fizičkom okruženju.

Pozovimo se prvo na Lakanovu psihoanalitičku teoriju identiteta. Lakan kaže da dijete u periodu sazrijevanja prolazi kroz tri faze: realnu, imaginarnu i simboličku. Ova prva vođena je potrebama, druga zahtjevima, a treća željama. U drugoj fazi koja nastupa oko druge godine starosti djeteta i koju Lakan označava kao fazu ogledala, dijete počinje poimati sebe, iako još uvijek nedovoljno jasno, kao entitet odvojen od okoline i drugih, prvenstveno majke. U ovoj fazi, prema Lakanu, dijete se počinje poistovjećivati sa svojom slikom u ogledalu, sa spoljašnjim svijetom slika i vizuelnih predstava, a ne sa unutrašnjim konceptom selfa. Lakan kaže da se faza ili stadij ogledala može shvatiti „kao *poistovjećivanje*⁵², u punom smislu koji analiza daje tom terminu: tj. kao preobražaj koji se zbiva u subjektu kad usvaja sliku“ (Lakan 1983: 6) te tvrdi kako se stadij ogledala ispoljava „kao poseban slučaj funkcije imago, koja se sastoji u ustanovljavanju odnosa organizma sa njegovom realnošću – ili, kako se kaže, odnosa *Innenwelt*-a sa *Umwelt*-om“ (Lakan 1983: 9).⁵³ Ona je i izvor svih daljih poistovjećivanja, ali i izvor nelagodnosti, poimanja motorne neusklađenosti i anatomske nedovršenosti, slike takozvanog „raskomadnog tijela“ koja vodi ka raskidu unutrašnjeg svijeta djeteta i okoline u procesu potvrđivanja njegovog ja. U tom smislu, Lakan kaže:

Ovaj razvoj je doživljen kao prolazna dijalektika koja formiranje jedinke odlučno projektuje u istoriju: stadijum ogledala je drama čiji se unutarnji napon baca od nedostatnosti ka predujmljivanju – i koja subjektu, uhvaćenom na mamac prostornog poistovećivanja, snuje fantazme koji nadolaze jedan za drugim od iskomadane slike

⁵² Kurziv u originalu

⁵³ Kurzivi u originalu

tela, do oblika koji ćemo, zbog njegove potpunosti, zvati ortopedskim – i baca se ka na kraju prihvaćenom oklopu otuđujućeg identiteta, koji će svojom krutom strukturom obeležiti sav mentalni razvoj jedinke. Ne rađa li tako prekid kruga od Innewelt-a do Umwelt-a neiscrpnu kvadraturu ponovnih overavanja Ja. (Lakan 1983: 9)⁵⁴

Lakanova teorija ogledala kao i Frojdova psihoanalitička teorija o strahu od gubitka roditelja bila je osnov postmoderne teorije identiteta Antonija Gidensa (1991). Gidens kaže da identitet kao životni narativ počinje onog momenta kada dijete prevaziđe fazu otuđenosti od tijela, odnosno slike tijela. Međutim, ova faza je česta i pojavljuje se ne samo u ranom djetinjstvu kao kod Lakana, nego je u postmodernizmu uobičajena „u stanjima napetosti“ (Giddens 1991: 61) u bilo kom trenutku života osobe, uzrokovana brojnim društvenim promjenama i u tim slučajevima

[p]ojedinac ulazi u privremeno šizoidno stanje i postaje odvojen od onoga što tijelo radi ili što se radi tijelu. Slika u ogledalu i self mogu efikasno da zamijene uloge kod izraženih i djelimično šizoidnih ličnosti. Iskustvo djelovanja se izvlači iz tijela i vezuje za fantastični svijet narativne biografije, a odvaja od mjesta gdje se presijecaju princip imaginarnosti i princip realnosti od koga zavisi svakodnevna društvena aktivnost. Identitet se više ne integriše sa svakodnevnim rutinama u koje je osoba uključena. Pojedinac se u stvari počinje osjećati nevidljivim za druge, jer tijelo u akciji prestaje da bude 'sredstvo selfa'. (Giddens 1991: 61)

Da bi objasnio ponašanje subjekta u postmodernim društvima okarakterisanim velikim promjenama kakve su, između ostalog, promjene uzrokovane upotrebom savremene informaciono-komunikacione tehnologije, Gidens poistovjećuje ovu savremenu otuđenost od tijela sa dječijom igrom „nevidljivosti“ i tvrdi kako „Frojd primjećuje da djeca često igraju igru nevidljivost i da se ta igra može odigrati pred ogledalom. Dijete pronalazi metod da nestane – udaljavanjem od ogledala ili pomjeranjem iz vidnog polja sopstvenog odraza. Ova igra ima veze sa njihovim najdubljim strahovima“ (Giddens 1991: 61). Primijenjena na onlajn prostor, Gidensova razmatranja straha od nevidljivosti i potrebe da se vlastita slika tijela iznova sagledava do momenta poistovjećenja s njom, djeluju kao opravdanja i pokretači

⁵⁴ Kurzivi u originalu

koji pojedinca tjeraju da se neprestano prikazuje kroz slike i vizuelno-grafičke sadržaje kakvi su sadržaji u onlajn prostorima. Onlajn ili virtuelni prostori („tehnološka stvarnost“ Kevina Robinsa) su takvi prostori koji nude mogućnosti za brzo ostvarenje ovih potreba.

Za naše istraživanje izuzetno je važna rasprava o identitetu u kulturi interneta i novih tehnologija koju je iznijela Šeri Terkl u svojoj veoma uticajnom studiji *Život na ekranu: identitet u doba interneta* (*Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* 2011). Ova knjiga je postala jedna od najuticajnijih i najviše citiranih studija kada su u pitanja istraživanja identiteta u sajber okruženjima. U ovoj studiji Šeri Terkl se bavila procesom stvaranja onlajn identiteta i ontologijom onlajn postojanja. Terkl je preispitivala postojeći pojam identiteta kao svijesti o samom sebi kao jedinstvenoj ličnosti u svakom trenutku vremena i u svakoj situaciji, te pronašla razloge zašto je ovaj pristup identitetu neodrživ u ekranskoj, odnosno sajber kulturi. Svoju studiju *Život na ekranu* (2011) Terkl je započela idejom da kada se „projektujemo“ u svijet na ekranu, mi sebe doživljavamo u sasvim drugačijem kontekstu i počinjemo da se preispitujemo s različitih aspekata. Ovom tvrdnjom Terkl je napravila uvod i odlično objasnila okolnosti savremenog tehnološki posredovanog okruženja kao potpuno novog konteksta u kome živimo i u kome stvaramo i poimamo vlastiti identitet. Istraživanja Šeri Terkl koristili smo u našoj studiji za razmatranje identitet korisnika djela *net arta*.

U pomenutom tekstu, Terkl (Turkle 2011) je preispitivala interakciju i komunikaciju učesnika u različitim višekorisničkim domenima i virtuelnim igrama na internetu i tvrdila da je u ovim onlajn igrama u kojima učestvuje više korisnika, self konstruisan vlastitim naporima, a društvene norme izgrađene u interakciji u takvom okruženju, nisu prosto preuzete iz postojećeg društva već ovi sistemi sami grade svoje odnose. Učesnici višekorisničkih domena grade kuće, takmiče se, bore se, zaljubljuju se, stupaju u seksualne odnose i razgovaraju. Oni su autori u stvaranju ne samo virtuelnih sadržaja⁵⁵ koji opisuju objekte, već oni grade sami sebe (Turkle 2011: 12). Onlajn likovi koje učesnici u onlajn okruženju stvaraju kroz sadržaj su samorefleksivni konstrukti i rezultat vlastitog preispitivanja, kaže Terkl (Turkle 2011). Zapravo, ovi konstruisani likovi omogućavaju vlastito preispitivanje kroz samu konstrukciju.

⁵⁵Igre koje je Terkl analizirala u svojim istraživanjima omogućavale su korisnicima da se pojavljuju u isključivo tekstualnom kontekstu i da stvaraju vlastite tekstualne prezentacije na internetu.

Tehnologije simulacije i same simulacije su stvorile novi kontekst ljudskog postojanja, tvrdi Šeri Terkl, a taj kontekst mi smo razmatrali na djelima *net arta*.

Spomenimo ovdje teoriju savremenog identiteta Džeja Boltera i Ričarda Grazina. U djelu *Remedijacija: razumijevanje novih medija*⁵⁶ (1999) Bolter i Grazin su iznijeli ideju o identitetu u sajber okruženju kao hipermedijatizovanom i remedijatizovanom iskustvu u kome su korisnici potpuno svjesni da ih savremeni mediji višestruko oblikuju. U navedenom tekstu, autori tvrde da konzumirajući medijske sadržaje, korisnici medija istovremeno su određeni kao subjekti i kao objekti, kao posmatrači i posmatrani, kao predstavljači i predstavljeni. Korisnici postaju dio vlastite predstave koja im nudi novi samo-refleksivni kontekst (Bolter i Grusin 1999: 232). U želji da dožive neposredno iskustvo postojanja (prouzrokovano postojanjem i korištenjem tradicionalnih medija) i potpuno zaobiđu medije, iskustvo korisnika, naročito s razvojem digitalnih medija i internetske tehnologije, zapravo postaje višestruko medijatizovano, remedijatizovano i hipermedijatizovano višeslojno iskustvo koje ćemo kao takvo i mi razmatrati u djelima *net arta*.

U daljem određenju sajber identiteta, koristiće se teorijska analiza Ketrin Hejls koja je naučno-tehnološko-književna kombinacija feminističkih i tehnoloških studija zasnovana na teoriji kiborga Done Haravej i analizi onlajn identiteta Šeri Terkl. Hejls je, takođe bila pod velikim uticajem kibernetičkih teorija kao i tada aktuelne teorije šizofrenih identiteta Žila Deleza i Feliksa Gatarija (Pierre-Félix Guattari) koja govori o „oslobađajućem potencijalu raspršene subjektivnosti“⁵⁷ (Hayles 1999: 4) distribuisane između različitih mašina kao “tijela bez organa“. Ove teorije su povezale prelaz od humanog ka posthumanom sa razvojem kapitalizma. Polazeći od kibernetičke teorije koja posmatra ljudska bića kao niz informacionih procesa, Hejls usvaja koncept bestjelesne informacije kao osnove identiteta te tvrdi da upravo savremene feminističke i posthumanističke teorije koje se bave gubitkom tjelesnosti, fragmentisanim identitetima i njihovim implikacijama treba da budu te koje će odrediti novi pravac u razumijevanju ljudskog postojanja u savremenom okruženju. Nije, stoga, iznenađujuće što je u posljednje dvije decenije, sajber feminizam postao upravo to značajno polje u savremenoj teoriji i praksi kulture koje se bavilo analizom identiteta. Iako dosta kritikovan kao prilično jednosmjernan, previše radikaln i neutemeljeno optimističan,

⁵⁶ Moj prevod

⁵⁷ Moj prevod

sajber feminizam je dao veliki doprinos u fokusiranju na problem odnosa korisnika i korisnica nove tehnologije prema vlastitom tijelu, odnosno prema vlastitoj slici na ekranu i stvorenom identitetu u onlajn okruženju. Ovaj teorijski talas i pored svojih nedostataka i idealističkih uvjerenja, eksplicitno upućuje na promjenu društvenog i kulturnog konteksta i različite okolnosti u kojima se gradi identitet.

U nekoliko prethodnih pasusa izložen je teorijski okvir unutar koga će biti analiziran kontekst identiteta u sajber okruženju *net arta*, a dalja teorijska analiza treba da ukaže na nedostatke postojećeg teorijsko-epistemološkog modela „virtuelnog identiteta“ i da pokaže zašto on ne samo da nije precizan, nego je i ograničavajući za razumijevanje problema identiteta u savremenoj tehnološkoj kulturi na internetu i da dalje teorijski razmotri implikacije postojećeg tehnološkog okruženja na doživljaj i poimanje sopstvene ličnosti (naročito one sajberfeminističke). Jedan od glavnih problema sajberfeminističkih teorija bio je upravo odnos identiteta i tehnologije, odnosno rodni identitet u kontekstu savremenih informaciono-komunikacionih tehnologija. Doduše, glavna preokupacija ovih teorija bio je identitet žena i „drugih“ u kontekstu zapadne tehnologije i kulture, a njihov pristup je često bio okarakterisan utopijskim shvatanjima i mogućnostima interneta. Međutim, doprinos sajberfeminističkih studija je nesporan u domenu teorijskih razmatranja o sajber okruženju kao kontekstu, naročito kada govorimo o procesu kiborgizacije ljudskog tijela. Njihov doprinos u kontekstu ovog rada jeste i činjenica da sajber feministkinje (naročito one iz kasnijeg perioda) uviđaju da još uvijek nisu stvoreni uslovi da se identitet razmatra mimo pozicije tijela. One smatraju da tijelo mora da postoji bez obzira da li se radi o virtuelnom ili fizičkom okruženju, te će ove teorije činiti značajan teorijski okvir u našoj raspravi. Takođe, treba spomenuti da su zagovornici/e sajber feminizma vrlo rado posezali/e za umjetnošću i umjetničkim praksama i u njima izražavali/e ili prepoznavali/e različite vidove konstrukcije identiteta i problema koji se tiču istog, što je predmet i naše studije.

Jedna od najprominentnijih figura ranog sajber feminizma je Dona Haravej. 1985. godine u tekstu „Manifest za kiborge“ Dona Haravej (2008) koristi termin kiborga da raspravlja o ženskom tijelu u kontekstu savremene tehnološke kulture. U pomenutom tekstu, Haravej poziva feministkinje da odbace politiku naturalizma i esencijalizma i da konstruišu postmoderni feminizam koji će srušiti tradicionalne patrijarhalne dualizme te ukinuti

ograničenja tradicionalne rodne politike. Upotreba novih tehnologija napravila je, tvrdi Haravej, biološko-medicinsku i sociološko-tehnološku revoluciju koja podrazumijeva kraj ere čovjeka i početak vladavine kiborga vrste „rasklopljenog i nanovo sklopljenog, postmodernog kolektivnog i ličnog sopstva [...] koje feministkinje treba da kodiraju“ (Haravej 2008: 622).

Druga značajna figura u sajberfeminističkim razmatranjima odnosa roda i tehnologije bila je Sejdi Plant. U knjizi *Nule i jedinice: digitalne žene i nova tehno-kultura* (1997), svoju tezu o inherentno femininoj prirodi interneta i njegovom transformativnom potencijalu, Sejdi Plant koncipira oko priče o Ejdi Lavlejs (Ada Lovlace)⁵⁸ i njenom doprinosu u kreiranju „analitičke mašine,“ preteći savremenog hardvera.⁵⁹ Naslov pomenute knjige Sejdi Plant odnosi se na binarni kod nula i jedinica koji predstavlja osnov kompjuterskog programskog jezika, ali se u teoriji Sejdi Plant nule i jedinice pojavljuju kao „savršeni simboli zapadnog poretka“⁶⁰ (Plant 1997: 34). Kritički se osvrćući na Frojgov psihoanalitički simbolizam u težnji da podrije patrijarhalne pozicije društva i savremene tehnologije, ali zadržavajući dihotomiju muško-žensko, Plant određuje nule kao „ženske“ i jedinice kao „muške“ i smatra da jedino njihov spoj može činiti cjelinu. Ovaj prenaplašeno-utopistički pristup sajber prostoru koji uključuje rodnu esencijalnost i simbolički binarizam, simptomatičan je, kako tvrdi Džesi Denijels (Daniels 2009), za oblast i period „prvog talasa“ sajber feminizma kome pripada Plant. Novija istraživanja u sajberfeminističkom polju takođe pozivaju na korištenje interneta i drugih digitalnih tehnologija radi stvaranja afirmativnog okruženja za žene, ali ona ne posmatraju internet i virtuelni prostor kao imanentno žensko polje. Za njih je kvalitet internetskih tehnologija rodno neodrediv sve do momenta ličnog angažmana (van Zoonen 2002). Džudi Vajcman (Wajcman 2007), na primjer, tvrdi da su „mreže aktera“ te koje određuju vrstu i sadržaj onlajn komunikacije, dok Rozi Brejdoti tvrdi da se „navodni trijumf visokih tehnologija ne slaže sa skokom ljudske mašte da stvori nove slike i reprezentacije“ te da u ovoj novoj tehno-kulturi postoji „ponavljanje veoma starih tema i klišeja“⁶¹ (Braidotti

⁵⁸ Kćerki pjesnika lorda Bajrona (Byron) i Ane Izabele Bajron (Anne Isabella Byron), kasnije Lavlejs, takođe matematičarke.

⁵⁹ Prevodeći članak italijanskog inženjera i matematičara Luiđija Menabrea (Luigi Federico Menabrea) o radu analitičkih mašina, Ejda je u fusnotama prevoda dodavala vlastite zabilješke i komentare. Ove fusnote Plant smatra prvim kompjuterskim algoritmom koji objašnjava rad jednog analitičkog sklopa, a Ejdiine „kompilacije pratećih podataka, sekundarnih komentara i materijala čiji je cilj da podrže autora“⁵⁹ (Plant 1997: 9) pretećom savremenih hipertekstualnih mreža koje su date u vidu linkova.

⁶⁰ Moj prevod

⁶¹ Moj prevod

1996: 11), kao i rodnih i drugih stereotipa. U svojim istraživanjima Brejdoti se bavi pozicijom sajber tijela u okviru tehnološke kulture koja je iznjedrila nova mjesta kulturnih praksi. Prelaz sa humanog na posthumano doba i kriza tradicionalnih vrijednosti, podrazumijeva, prema Brejdoti, otvaranje novih mogućnosti za žene i navodi da naučna fantastika (prvenstveno u filmu) preispituje ideje novih oblika reprodukcije i prokreacije koje nisu nužno vezane za žensko tijelo, niti za odnos muško/žensko (na primjer kloniranje, patogeneza, impregnacija žene od strane vanzemaljaca, proizvodnja kiborga). U tom smislu, Brejdoti (1996) raspravlja o naučno-fantastičnim filmovima⁶² koji se „poigravaju“ sa tijelom muškarca jer je savremena tehnologija donijela nov odnos i prema njihovom tijelu. Ono je postalo zastarjelo i treba ga nadograditi tehnološkim inovacijama te razmisliti o alternativnim modelima reprodukcije, oni (muškarci) će morati da se prilagode novim okolnostima jednako kao i žene ako žele da prežive, tvrdi Brejdoti.

S razvojem sajberfeminističkih pristupa, kritika i praksi, pristupilo se sveobuhvatnijim istraživanjima etničkih i nacionalnih stavova i položaja žena druge boje kože (žena iz zemalja „Trećeg svijeta“, onih sa Istoka ili iz afričkih zemalja) u sajber kulturi i analizi njihovog iskustva sa novim tehnologijama, kao što su istraživanja koja su radile Nuraj-Simon Ferešteh (Nourai-Simone Fereshteh 2005), Radika Gadžala (Radhika Gajjala 2004) i Lisa Nakamura (2008 i 2002). Ove autorke naglašavaju mogućnost umreženog i internetskog djelovanja globalnog feminizma i ističu važnost sajber prostora kao mjesta koje je „sigurno“ za diskusije o problemima relevantnim za žene. Nakamura tvrdi da se kontekst ispitivanja problema identiteta na internetu danas značajno promijenio usljed promjene načina ostvarenja simulirane stvarnosti. Prvobitni WWW sadržaj bio je baziran isključivo na tekstu, dok se danas VR na internetu opisuje korištenjem multimedijalnih, grafičkih, vizuelnih i audio materijala. Ovaj vid simulacije povećava „vidljivost“ na internetu i ponovo u prvi plan stavlja tjelesne markere kao odrednice rodnih, rasnih, starosnih i drugih socijalnih konstrukata.⁶³ Lisa Nakamura navodi da iako su fizička tijela korisnika onlajn zajednica i grupa nevidljiva drugim korisnicima, „utjelovljenje“ se odvija kroz avatare, jezik i govor kojim se korisnici na internetu opisuju (Nakamura 2002). Rasa, pol, starost i različiti tjelesni nedostaci, kao i

⁶² *Terminator* (*The Terminator* 1984), Džejmisa Kamerona (James Francis Cameron), *Videodrom* (*Videodrom* 1983) Dejvida Kronenberga (David Cronenberg) i *Džunior* (*Junior* 1994) Ivana Rajtmana (Ivan Reitman).

⁶³ Ovu ideju o „hiper-ne-vidljivosti“ tijela u kontekstu visoko razvijenih vizuelnih digitalnih tehnologija i njihovog masovnog umrežavanja, iznosi i Lusija Somer (Sommer 2003). Somer navodi da je sajber okruženje dovelo civilizaciju u poziciju novog paradoksalnog binarizma u obliku vidljivo/nevidljivo te da je razvoj novih tehnologija doveo do veće, ne manje vidljivosti tijela kako to na prvi pogled izgleda.

diskriminacija koja iz njih proizilazi, u sredini zasnovanoj na tekstu bili su nevidljivi sve do pojave multimedijalnog izražavanja na internetu. Različite vrste profilnih fotografija na onlajn društvenim mrežama i avatara u igrama i drugim internet grupama, postale su standardni obrazac auto-reprezentativne prakse na internetu“⁶⁴ (Nakamura 2008: 1674). Analizirajući autoreprezentaciju, vrste avatara, tekst i druge grafičke sadržaje koji služe korisnicima višekorisničkih domena i drugih društvenih grupa na internetu, za stvaranje onlajn identiteta, a polazeći od pojma „izdavanja za“ Edvarda Saida (Edward Said 2003) koji je o ovom problemu raspravljao u kontekstu imperijalističkih putovanja, Nakamura konstruiše pojam „turizma identiteta“ kojim razmatra način na koji korisnici ovih domena (uglavnom bijelci i Zapadnjaci) koristeći orijentalističke avatare privremeno uzimaju „azijski rasni identitet bez opasnosti da osjete ono sa čim se rasne manjine suočavaju u stvarnom životu“⁶⁵ (Nakamura 1995). Slijedeći ideje koje je iznijela Dženifer Gonzalez, Nakamura tvrdi da iluzija različitosti kroz digitalno „izdavanje za“ i njegove kombinacije, proizvodi lažni osećaj različitosti i rasne tolerancije te da novi vid imaginacije zasnovane na kolektivnom intelektu i kolaborativnom stvaranju onlajn sadržaja, kao i slanje korisnički generisanog materijala, povećava tjelesnu vidljivost na internetu i nosi sa sobom društveno usađene rasne konstrukcije.⁶⁶

Marija Fernandez takođe kritikuje ignorisanje problema rase i slavljenje koncepta „zadovoljstva“ u stvaranju onlajn identiteta koji je dominirao mnogim sajberfeminističkim teorijama i praksama, na primjer onim koje su zagovarale Sendi Stoun ili umjetnička grupa Venus Matriks (Venus Matrix). Ova ideja „zadovoljstva u spajanju“⁶⁷ čovjeka i mašina i prevazilaženja postojećih granica, utemeljena je, kako tvrdi Ketrin Hejls, na ranom feminističkom oduševljenju transgresivnom prirodom sajber tehnologija i „Manifestom za kiborge“ Done Haravej (2008), ali budući da su „mogućnost i fluidnost rodnog diskursa u virtuelnom svijetu ograničene materijalnim svijetom“ potrebno je proširiti „znanje o odnosima između informaciono-komunikacione tehnologije i roda, tako da ne tretiramo

⁶⁴ Moj prevod

⁶⁵ Moj prevod

⁶⁶ Problem rase tako ne samo da postaje vidljiv na internetu, nego dobija novu dimenziju. Za razliku od problema roda koji je već odavno preispitan u MUD i MOO RPG, gdje korisnici pri prvom stupanju u zajednicu mogu birati jednu od ponuđenih varijanti roda (npr. muško, žensko, spivak, neuter, splat (asterix), plural, egotistical, royal i ostali, premda su i ovi izbori prema nekim autorima iluzorni), rasa nema čak ni ovu 'iluzornu' mogućnost izbora, već se ona svodi na iskustvo stereotipiziranih avatara koji su izrađeni za potrebe zapadnih bijelih korisnika.

⁶⁷ Moj prevod

tehnologiju niti kao inherentno patrijarhalnu niti kao nedvosmisleno oslobađajuću“⁶⁸ (Wajcman 2007: 292) da bi se krenulo dalje, tvrdi Džudi Vajcman. Nedavna istraživanja informaciono-komunikacionih tehnologija i njihovog sadržaja pokazuju da internet ne nudi u potpunosti neutralno okruženje kako se to u početku mislilo, a istraživanja kompjuterski posredovane komunikacije pokazuju da je moguće identifikovati muški i ženski komunikativni stil u okviru različitih onlajn grupa (npr. Herring 1994). Iz ovakvog shvatanja proistekla su brojna istraživanja predstavljanja i doživljaja selfa u onlajn i virtuelnim sredinama (koja nisu nužno sajberfeministički orijentisana), kao i istraživanja i teorijske rasprave koje su govorile o implikacijama novih tehnologija na poimanje selfa kao što su istraživanja koja su se bavila učešćem u onlajn video igrama, višekorisničkim domenima i virtuelnim svjetovima,⁶⁹ ali i ona koja su se bavila auto-prezentacijom na veb sajtovima, blogovima i društvenim mrežama.⁷⁰ Na primjer, Andreas Kaplan i Majkl Henlajn (Andreas Kaplan i Michael Haenlein 2010) u svojim istraživanjima klasifikuju onlajn društvene medije u različite kategorije⁷¹ i istražuju nivo društvenih interakcija i mogućnosti koje ta okruženja nude korisnicima za izražavanje identiteta i predstavu selfa. Virtuelne igre i društveni svjetovi su na najvišem nivou u podjeli koju su uveli Kaplan i Henlajn. Pored toga što su trodimenzionalni i omogućavaju korisnicima da se kreću po njima analogijom kretanja po fizičkom prostoru, omogućavaju im i da naprave prezentaciju selfa po želji, te da ostvare interakciju i komunikaciju u realnom vremenu. Ove specifične osobine virtuelnih svjetova čine da boravak u njima predstavlja potpuno drugačije iskustvo u procesu izgradnje identiteta.

Potreba korisnika da grade druge identitete i da uzimaju uloge likova iz virtuelnih svjetova (npr. iz video igara) može da upućuje na krizu postojećeg identiteta, kako kažu neki autori (vidjeti Robins 1996), ali to isto može biti želja za otkrivanjem novih aspekata selfa. Tako, na primjer Rasel Belk (Russell Belk) koristi pojam *extended self* ili „prošireni self“ da bi pokazao kako je self višeslojni koncept određen kontekstom, a identitet, kaže Belk, pozivajući se na psihologiju Vilijema Džejmsa, u izrazito konzumerističkom društvu kakvo je

⁶⁸ Moj prevod

⁶⁹ Vidjeti istraživanja Ralf Šreder (Schroeder 1999), Šreder i saradnici (Schroeder, Huxor i Smith 2001), Kaplan i Henlajn (Kaplan i Haenlein 2009a, 2009b i 2010), Donald Džouns (Jones 2006).

⁷⁰ Vidjeti Schau and Gilly 2003, Zhao, Grasmuck i Martin 2008, Fizek i Wasilewska 2011.

⁷¹ Saradnički projekti (na primjer Vikipedija (Wikipedia)), blogovi, content communities (npr. Jutjub), sajtovi za društveno umrežavanje (kao što je na primjer Fejsbuk (Facebook)), svjetovi virtuelnih igara (Vorlrd ov vorkraft (World of Warcraft)) i virtuelni društveni svjetovi (Sekond lajf) (Kaplan i Haenlein, 2010: 59)

današnje, gradimo na osnovu toga ko smo, šta radimo i šta posjedujemo. Posjedovanje nije isključivo ograničeno na eksterne objekte, ono se odnosi i na druge osobe, grupe, mjesta na kojima smo boravili, tijelo i dijelove tijela (Belk 1988). Slično tvrde i Šau i Gili (2003) koji navode da se posjedovanje odnosi i na avatare u digitalnoj sredini. U ovoj sredini korisnici imaju mogućnost stvaranja idealnih i poželjnih selfova, zatim selfova kojih se „plaše“ da će postati i selfova koji su nekad bili, tvrde Markus i Nurius (Markus i Nurius 1986: 954). Međutim, nekad je želja za auto-re-prezentacijom ili predstavom vlastitog viđenja svog identiteta, zatim težnja ka konstrukciji stvarnosti po vlastitoj želji ono što korisnike usmjerava ka i nagoni na boravak u onlajn i virtuelnim svjetovima. Na primjer, za Kristijen Pol onlajn okruženje omogućava korisniku da stvori novi, istinski self koji ona naziva virtuelnim ili sajber selfom (Paul 2003:168).

S druge strane, istraživanja koja su radile Fizek i Vasilevska (Fizek i Wasilewska 2011), pokazala su da nije nužno bijeg od stvarnosti ono što motiviše ljude da se umrežavaju ili da borave u onlajn svijetu. Ponekad je to želja za potvrdom postojećeg identiteta stvorenog u fizičkom okruženju. Na studijama slučaja Sekond lajfa i Entropije junivers autorke pokazuju koliko je reprezentacija roda u virtuelnim svjetovima uslovljena postojećim stereotipima iz fizičkog svijeta, premda, kako autorke navode, za predstavu tijela i roda u virtuelnim svjetovima postoji daleko više slobode nego što je to slučaj u fizičkom okruženju. Mnoga istraživanja koja su se bavila pitanjem identiteta korisnika/ca i učesnika/ca u onlajn društvenim igrama, razmatrala su određene elemente konteksta i dala teorijski okvir za analizu ponašanja korisnika/ca u sajber okruženju. Njihovi pristupi analizi odnosa korisnika/ca i avatara, kao i međusobnih odnosa u igri, razmatrali su identitet kao socijalnu kategoriju datu u međusobnoj interakciji (kao što su istraživanja Havijera Salazara (2009)) ili kao lični identitet dat u obliku auto-re-prezentacije kao što su različiti vidovi video četova, popularnih selfija i avatara, kao i druge oblike slikovne pojavnosti i utjelovljenja korisnika/ca zahvaljujući kojima korisnik/ca može da posmatra vlastitu, živu ili statičnu sliku u odnosu na koju konfigurira svoje ponašanje i formira identitet (vidjeti Banakou i Chorianopoulos 2010⁷²

⁷² Banaku i Horionopolus (Banakou i Chorianopoulos 2010) su istraživali koliko je ponašanje korisnika u kompjuterski posredovanoj komunikaciji slično, odnosno različito u odnosu na ponašanje u interakciji licem u lice. Autori su ispitivali uticaj koji rod i izgled avatara u onlajn okruženjima imaju na korisničko ponašanje. U pomenutom istraživanju procijenjena je atraktivnost avatara kao digitalnog utjelovljenja. Atraktivnost ili vizuelna privlačnost avatara drugim korisnicima, mjerena je stepenom vizuelne i grafičke razrađenosti avatara, količinom detalja koje avatar ima i izmjenama koje su napravljene u odnosu na početni avatar. Istraživači su zaključili da detaljno razrađeni i oblikovani avatari imaju veći uticaj na samopouzdanje i socijalnu interakciju korisnika.

i Bailenson at al. 2008⁷³). U ovom slučaju avatari su posmatrani kao oblik predstave koja simboliše ličnost iz oflajn i onlajn okruženja. Istraživanje je pokazalo da su želja i naponi korisnika/ca da se uklupe u svijet i/ili da budu drugačiji/e, želja da grade identitet i da ih kao takve prepoznaju, odlika kako onlajn tako i oflajn društvenih okruženja.

Jan Jagodzinski takođe raspravlja o problemu sajber identiteta, tj. o identitetu igrača u video igrama. Njegova se rasprava odvija u okvirima Lakanove psihoanalitičke teorije i ideja Deleza i Gatarija. Polazeći od teze Deleza i Gatarija o šizofreničnim identitetima Jagodzinski razmatra odnos igrača i njegovog avatara. Prema Jagodzinskom, avatari u video igrama predstavljaju alter ego igrača i način na koji se posmatrač/igrač može „trenutno identifikovati sa vlastitim tijelom kao objektom na ekranu“⁷⁴ (2007: 50). Avatar je, sudeći prema Jagodzinskom, prolazno i nezavisno performativno biće koje lebdi u virtuelnom prostoru, između svijeta igre (ili svijeta četa) i prostora koji nastanjuje igrač (Jagodzinski 2007: 50). Jagodzinski kaže: „postoji idealni ego koji predstavlja način na koji doživljavamo sebe i ego-ideal koji je slika toga kako nas posmatraju drugi“ (Jagodzinski, 2007: 56). U postmodernim društvima oni su često u konfliktu iz kog se rađa oblik transgresije u vidu života u svijetu fikcije na ekranu (Jagodzinski 2007: 56). U tom kontekstu rađaju se šizofreni postmoderni selfovi koji ostaju u domenu normalnosti dok god se svijet fikcije preklapa sa fizičkim svijetom čineći jedan sistem. Teorija Jana Jagodzinskog implicitno postavlja ideje o prelaznosti (liminalnosti) identiteta korisnika/igrača video igara između svjetova i života u fizičkom i virtuelnom prostoru koji su spojeni u novi i jedinstveni sajber svijet. Istraživanje ponašanja igrača u video igrama Jana Jagodzinskog ide dalje u smjeru njihovog odnosa prema avataru, tehnologiji, pojmu smrtnosti i slično. Pozivajući se na psihoanalitičke rasprave o dječijim strahovima, Jagodzinski dalje kaže da se u hiper-aktivnom odnosu između avatara i igrača javlja druga strana tog odnosa – „interpasivnost“ koja je uzrok paranoičnog straha da će mašine i tehnologija preuzeti kontrolu nad njihovim životima, a taj opsesivni strah od tehnologije nije bezrazložan jer tehnologija ulazi u sve pore svakodnevnog života.

Na kraju, navedimo istraživanja socijalnog identiteta u onlajn zajednicama (društvenim igrama) Havijera Salazara. Salazar smatra da se identitet u onlajn zajednicama može

⁷³ Istraživanje Bajlensona i drugih (Bailenson at al. 2008) pokazalo je da učesnici pokazuju više bliskosti prema vlastitim predstavama nego predstavama drugih, jer prema njima doživljavaju jače emocije.

⁷⁴ Moj prevod

istraživati na više nivoa⁷⁵ te da se model identiteta⁷⁶ u ovim zajednicama zasniva se na „dinamičkoj koncepciji društvenog identiteta koji pretpostavlja da je identitet kulturna konstrukcija *proizvedena* u početnim fazama formiranja grupe, a koja se, tokom životnog vijeka grupe nikad ne prestaje *reprodukovati*“ (Salazar 2006: 36). Salazar posmatra identitet kao skup poželjnih značenja koja usvajamo pristupanjem određenoj grupi. Socijalni psiholozi Stets i Berk tvrde da su ova značenja, iako različita i višestruka, „zajednička za članove jednog društva“⁷⁷ (Stets i Burke 2009: 3) i da bi se izgradio identitet (ili identiteti), neophodno je proći proces verifikacije (njihovog usklađivanja) tokom koga se mogu desiti preplitanja i zajednička značenja koja dijele različiti slojevi selfa. Međutim, u virtuelnim svjetovima kakvi su oni koje je razmatrao Salazar, kako ćemo to kasnije pokazati, možemo graditi identitete na disparatnim značenjima koja postoje u okviru jedne ličnosti jer njihovo usklađivanje u ovim okruženjima nije nužno.

⁷⁵ Na nivou pojedinca ili entiteta u sajber okruženju (kako ga on naziva), na nivou mikro-socijalnih odnosa koje ti entiteti stvaraju, zatim, tu su njihovi mezo-socijalni i makro-socijalni odnosi (nacionalni i transnacionalni), te konačno na nivou političko-ekonomskih struktura koje takvi entiteti prizvode (Salazar 2005).

⁷⁶ U svrhu istraživanja identiteta u sajber okruženjima Salazar (Salazar 2006, 2009) koristi takozvani ontološko orijentisani teorijski model konstrukcije (reprodukcije) socijalnog identiteta koji Salazar bazira na tipologiji igrača u virtuelnim svjetovima (na primjer onu Ričarda Bartla (Richard Bartle 2004)).

⁷⁷ Moj prevod

4. Teorijska analiza konteksta identiteta u *net artu* i sajber kulturi

4.1. Virtuelno je stvarno

„Ti si najstvarnije što mi se desilo“ rekla je Nataša Molinaro (Natasha Molinaro) simuliranom liku u filmu *Trinaesti sprat* (*The Thirteenth Floor*, Rusnak 1999).

Rasprava oko virtuelnog i stvarnog postala je jedna od čestih i nezaobilaznih teza teoretičara koji su se bavili virtuelnim ili sajber svjetovima (na primjer Boellstorf 2008; Shields 2000 i 2002; Delez 2001; Bergson 2001 i drugi) pa je ne možemo zaobići ni u ovoj našoj raspravi koja se tiče *net arta* i stvarnosti prikazanoj u ovoj umjetnosti. Osim toga, pojedini/e umjetnici/umjetnice čija ćemo djela kasnije obraditi u studiji slučaja smatraju svoje iskustvo u virtuelnoj ili onlajn sredini veoma stvarnim i kao takvog ga razmatraju u svojim umjetničkim djelima. Na primjer, Džordži Roksbi Smit je razmišljala o stvarnosti virtuelnog i u vezi toga navodi da je boraveći u digitalnom virtuelnom okruženju Sekond lajfa u kome je izvodila većinu svojih radova mogla istinski da osjeti kontakt i stimuluse iz ovog okruženja i da ga doživi stvarnim. U svojoj magistarskoj tezi ona kaže:

Pomjeranje mog virtuelnog tijela kroz digitalno okruženje imalo je čudne i neočekivane fizičke efekte. Uranjajući u ekran tokom dana, svaku noć sam sanjala o svijetu „Sekond lajfa“ – drveće, ljude i zgrade koji prolaze pored mene u mučnom talasu vrtočavice. Drugo, kada bi objekti ili drugi avatari napravili digitalni kontakt sa mnom, primijetila sam čudnu fizičku reakciju u svom tijelu. Brzo sam otkrila da [...] „postoji stvarnost u virtuelnoj stvarnosti“. Mozak je djelovao pomalo zbunjen između ove dvije fizičke ravni. (Roxby Smith 2011: 10)

O djelima Džordži Roksbi Smit govorićemo detaljno kasnije, a sada ćemo se pozabaviti pojmovima virtuelnog i stvarnog i još jednom razmotriti pitanje zašto se virtuelno mora smatrati dijelom stvarnosti. U svojoj raspravi oko virtuelnog i stvarnog, Žil Delez tvrdi da je nemoguće kontrastirati virtuelno i stvarno (realno) jer ne pripadaju istom semantičkom nivou. Pozivajući se na Anrija Bergsona (Henri Bergson), a posredno i na Prusta (Marcel Proust),

Delez uključuje pojmove „mogućeg“ i „aktuelnog“ u definiciju stvarnog i virtuelnog. Prema Delezu (a posredno i Bergsonu i Prustu), virtuelno nije ni apstraktno (nematerijalno) ni aktuelno (ono što postoji u stvari, postvareno, materijalno), a ni prosto moguće, a nepostojeće. Virtuelno je stvarno i postojeće iako nije materijalno aktuelizovano ili materijalizovano (Delez 2001: 91). Iako virtuelno nije fizički stvarno, odnosno materijalno postvareno, opredmećeno, ono “posjeduje stvarnost” (Delez 2001: 91) koja je jedna sveobuhvatna stvarnost. Stoga je, tvrdi Delez, mnogo prihvatljivije kontrastirati pojmove kao što su aktuelno (u smislu materijalno) i virtuelno i pojmove mogućeg i stvarnog, te govoriti o fizičkom (onom materijalnom i biološkom) i virtuelnom (ili onlajn) svijetu. Delez takođe navodi (opet tumačeći Bergsona), da „svi nivoi proširenosti i kontrakcije [pretpostavljamo stvarnosti] koegzistiraju u jednom jedinstvenom vremenu i stvaraju ukupnost; ali ovo Sve, ovo Jedno, jesu čista virtuelnost. Ovo Sve ima delove, ovo Jedno ima broj – ali samo potencijalno“⁷⁸ (Delez 2001: 88). Ova višestruka ukupnost o kojoj govore Bergson i Delez, u našem radu je sajber stvarnost koja je sastavljena od fizičkog i onog virtuelnog/digitalnog/onlajn svijeta i kao takva prikazana u *net artu*, ona čini kontekst za oblikovanje identiteta onih koji žive u okruženju hibridnih stvarnosti. U ovom istraživanju stoga govorimo o sajber selfu, odnosno sajber identitetu razmatranom na primjeru *net arta* ali nastalom i konstruisanom u sveobuhvatnom sajber svijetu i kao takvom izraženom u *net artu*.

Rob Šilds takođe raspravlja o odnosu pojmova stvarno i virtuelno i tvrdi da su ovi pojmovi često, ali neopravdano, kontrastirani. Šilds navodi da kod mnogih teoretičara pojam virtuelnog upućuje na „odsustvo, nestvarnost ili nepostojanje“ dok se pojam stvarnog izjednačava sa „konkretnim, materijalno utjelovljenim i opipljivim prisustvom“⁷⁹ (Shields 2003: 19). Prema Šildsu, iako se digitalni objekti kao što su kompjuterski dokumenti i slike (Shields 2003: 20) ne mogu percipirati na isti način kao fizički, čija se stvarnost percipira zahvaljujući njihovom pomjeranju i translaciji u fizičkom prostoru, to ne negira njihovo postojanje i prisustvo. Za ove (digitalne) objekte važe drugačiji zakoni percepcije od onih kojima se vodimo u fizičkom okruženju. Digitalni objekti imaju svoj način kretanja i transfera. Njihovo pomjeranje kao i postojanje je digitalno i dato kodovima. Oni su stvarni na svoj način. Šilds kaže da je virtuelno „ono što je takvo u suštini, ali ne po formi. *Aktuelno* je u

⁷⁸ Moj prevod

⁷⁹ Moj prevod

suprotnosti sa suštinskim, konceptualnim ili *idealnim* kvalitetima⁸⁰ koji se često pripisuju pojmu virtuelnog (Shields 2003: 22). Virtuelni su rituali, snovi, (Prustova) memorija koja postoji na nivou idealne stvarnosti i kompjuterski posredovana okruženja, kaže Šilds. Suprotnost virtuelnom je, dakle, konkretno a ne „stvarno“ (Shields 2003: 22). Šilds takođe navodi da je Bergsonova teorija stvarnog i virtuelnog dualistička te neadekvatna da se u cjelosti sagledaju svi odnosi stvoreni među ovim pojmovima. Zato Šilds uvodi više pojmova i nivoa njihovog poređenja, a to su virtuelno, konkretno, apstraktno i moguće, a odnosi među njima određuju stvarnost. Šilds tvrdi da je problem virtuelnosti postao značajan upravo iz razloga što je uveo ideju višestrukosti u dotadašnji fiksni (jednodimenzionalni) pojam stvarnosti (Shields 2003: 21). Prema Šildsu, problem je nastao jer se dotadašnji pojam stvarnosti zasnivao na idejama opipljivog i originalnog, a savremena kultura je upravo okarakterisana mogućnošću da neopipljive objekte učini stvarnim i da konceptu originala oduzme njegovu vrijednost. Savremena informaciono-tehnološka kultura kopija kao i najnovija biološka istraživanja o DNK kloniranju, impliciraju nove mogućnosti. Kultura kopija dozvoljava da, kada se jednom napravi identična kopija „fenomena“, njegov original može uništiti i izbrisati bez većih posljedica po nastavak njegovog života. U kulturi kopija u kojoj živimo, original više nije neophodan. Kopija je zauzela njegovu poziciju sasvim ravnopravno. Život kopije može da postoji i nezavisan je od originala. (Digitalnu) kopiju je lako prenositi, mijenjati, usavršavati i praviti druge kopije. Stoga, identitet u okviru sajber zajednica i sajber okruženja (naročito na internetu) može da se preispituje i s obzirom na svoju (ne)originalnost, u ovom slučaju, vizuelnu, grafičku (ne)originalnost. Ili, kako to tvrdi Grojs (Groys), na internetu „aura originalnosti nije izgubljena, već zamijenjena drugom austom. Na internetu, cirkulacija digitalnih podataka ne proizvodi kopije nego nove originale“ (Groys 2015: 365). Ali, s druge strane, problem originalnosti nije u centru interesa umjetničkih razmišljanja još od Valtera Benjamina (Walter Benjamin). U svakom slučaju, virtuelno dozvoljava postojanje više nivoa stvarnosti. Stvarnost stvorena virtuelnim tehnologijama je višedimenzionalna. Mi sada, u svijetu virtuelnih stvarnosti, možemo da govorimo o multiverzumu⁸¹, a ne univerzumu kao ljudskom okruženju. U takvom

⁸⁰ Moj prevod, kurzivi u originalu

⁸¹ Kao što je to, na primjer, multiverzum u filmu *Doktor Strejndž* (*Dr Strange*, Derrickson 2016) koji je vizuelizovan i prikazan kao mnoštvo slojeva i fasetiranih pokretnih površina koje se preklapaju i prožimaju, kao slika u razbijenom ogledalu, dijelom jedne cjelina, ali opet fragmentisane, kao razbijena cjelina.

višedimenzionalnom okruženju omogućeno je stvaranje višestrukog i višeslojnog identiteta koji je problem istraživanja ove studije, a koji je kao takav razmatran u djelima *net arta*.

Šeri Terkl, takođe, koristi pojmove virtuelno i „stvarno“ da bi označila dva konteksta selfa između kojih ispitanici prolaze tokom socijalne interakcije i komunikacije boraveći u onlajn okruženju. Međutim, treba naglasiti da Terkl koristi pojmove „stvarnog“ i virtuelnog u tradicionalnom smislu, ne ulazeći previše u filozofiju značenja riječi „stvarno“. Iako njena istraživanja pokazuju da neki korisnici doživljavaju identitet na internetu stvarnijim od onog pozadinskog, „fizičkog“ (oflajn) identiteta, Terkl se ne bavi ovim paradoksom u pojmovima. Identitet u fizičkom svijetu, još uvijek je, prema Terkl „stvaran“ u odnosu na onaj koji se gradi u virtuelnom prostoru. Međutim, Terkl dalje nastavlja raspravu i tvrdi da nas tehnologija više ne odvaja i ne otuđuje od svijeta nego da nas postavlja “u središte događaja” i približava stvarnosti (Terkl 2011) jer smo „[n]aučili da vrednujemo stvari s obzirom na njihov spoljašnji izgled. Mi se krećemo prema kulturi simulacije u kojoj ljudi sve više prihvataju reprezentaciju stvarnosti kao samu stvarnost“⁸² (Turkle 2011: 23) te navodi da „[o]bjekti na ekranu nemaju prost fizički referent. U tom smislu, život na ekranu je bez porijekla i osnova. To je mjesto gdje znaci koji se posmatraju kao stvarnost mogu zamijeniti stvarnost“⁸³ (Turkle 2011: 47). Iako za Šeri Terkl virtuelno nije stvarno, ovakva filozofija o naučnoj tehnologiji vodi se idejom da simulacija i stvarnost imaju tendenciju da se stope u jedinstven sistem ili, kako kaže Manovič, u savremenoj ekranskoj kulturi, “[t]radicija simulacije teži da pomeša virtuelne i fizičke prostore a ne da ih razdvoji” (Manovič 2015: 154). Ovim idejama Šeri Terkl i Lev Manovič nas dovode do Bodrijarove teze o simulakrumu i simulaciji. Osvrćući se kritički na pojačanu vizuelizaciju i medijaciju društva sedamdesetih godina dvadesetog vijeka, Žan Bodrijar (1991) razvija teoriju o društvu simulacije i hiperstvarnosti. Bodrijar tvrdi da nam, preko slikovnih predstava (simboličke reprezentacije društva i kulture) i distorzije, mediji daju ireferentnu simulaciju odvojenu od (rekli bismo fizičke) stvarnosti. Ova simulirana stvarnost u kojoj živimo zahvaljujući medijskom posredovanju djeluje stvarnija od same stvarnosti (pri čemu Bodrijar misli na fizički svijet) i ona postaje zamjena za tu (fizičku) stvarnost, ali učesnici simulacije više nisu nesvjesni njenog postojanja, nego se svjesno i voljno utapaju u nju. Slike se prihvataju kao dio sopstva, a korisnici postaju i doživljavaju sopstvo kao simulirane prikaze. Slično tvrdi i Mark Poster

⁸² Moj prevod

⁸³ Moj prevod

kada kaže da svojim direktnim uticajem na stvarnost, simulacija (i sve u vezi sa njom) „zauvek menja uslove pod kojima se formira identitet ja“ (Poster 2008: 546). Stvarnost u kojoj sada živimo je „duplikacija stare stvarnosti“ (Poster 2008: 546) sa bitno izmijenjenim okolnostima u kojima živi pojedinac, navodi Mark Poster (2008), a mi ćemo dodati da je to usavršena, idealizirana i nestalna kopija „stare stvarnosti“ koja se ne trudi imitirati prirodu, nego je nadilazi i tako stvara novi nivo stvarnosti.

Kada govorimo o fizičkoj stvarnosti, mislimo na svijet materijalnih objekata, a kada govorimo o virtuelnoj stvarnosti u *net artu* ili uopšte, mislimo na neopipljive objekte date slikom i pomoću svjetlosti. Slike i prikazi na ekranu, pa time i svijet stvoren njima, dati su pomoću svjetlosti koja isijava iz ekrana. Svjetlost je prema zakonima fizike i fizičarima (Maksu Planku (Max Planck), Isaku Njutnu (Isaac Newton) i drugima) dualističke prirode – ona ima osobine materije jednako kao i energije, kažu fizičari. U tom smislu, vizuelni ekranski prikazi dati pomoću svjetlosti imaju osobine materije, a stvarnost data u tim slikama je materijalne prirode. Virtuelna stvarnost je stvarna kao i ova fizička, a materijalna na svoj način. Analizirajući slike na ekranu, Oliver Grau kaže: „Sklopiti neko delo pomoću *fotona* znači dematerijalizovati ga, iako ono što ga stvara uopšte nije nematerijalno“ (Grau 2008: 207), misleći pri tom na svjetlost. Osim toga, tvrdnja da simulacija nije stvarna bila bi (biološko-materijalistički) redukcionistički stav. U informatičkom svijetu kakav je današnji, biologija je, kako tvrdi Sara Kember (Sarah Kember), redukcionistička i deterministička ideologija, jer život sada počiva na informaciji (Kember 2003). Svijet, tj. kultura i društvo, čovjek i njegov identitet su mnogo više od onoga od čega su organski i biološki sazdana. Oni su simbolička okruženja i tvorevine. U svakom slučaju, stvarnost uopšte je ono što pojedinac o kome se govori i koga se ta stvarnost tiče, doživljava kao stvarno, a percepcija odnosa i stvarnosti u virtuelnom okruženju, zasnovana na iskustvima iz fizičkog svijeta, je proširena stvarnost fizičkog okruženja. Ovo će naročito postati očigledno u djelima grupe umjetnika Blast tiori koja smo obradili u studiji slučaja, a čija djela podrazumijevaju boravak i interakciju korisnika koji postoje u prostoru koji je fizički prostor proširen za njegovu digitalnu kopiju.

U knjizi *Igra među svjetovima: istraživanje kulture internetskih igara (Play between worlds: exploring online game culture 2002)*, autorka T.L. Tejlor tvrdi da je digitalno takođe

materijalno. Doduše, ona to čini iz sasvim drugog aspekta nego što su to rasprave o dualističkoj prirodi svjetlosti Maksa Planka i fizičara. Za nju je digitalni (onlajn) prikaz, materijalan s aspekta socijalnosti. Prema Tejlor, digitalno tijelo, tj. avatar u onlajn društvenim igrama, je „materijal“ sa kojim korisnici raspolažu u procesu vlastitog utjelovljenja u prostoru igre s ciljem izgradnje onlajn socijalne interakcije i socijalnog onlajn identiteta (Taylor 2002). U svom istraživanju onlajn igara kao što su Everkvest (EverQuest) i Vorkraft (Warcraft), Tejlor tvrdi da prostori ovih igara već odavno nisu samo mjesto za igru već vrsta „umreženih virtuelnih svjetova“ u kojima „prosječni korisnici računara“⁸⁴ mogu da stvaraju i oblikuju vlastite avatare i da žive virtuelni život (Taylor 2006: 34) onako kako to rade pojedini/e umjetnici/e u djelima *net arta* koja smo analizirali u studiji.

Nije samo *net art* segment sajber kulture koji analizira problem identiteta u savremenoj stvarnosti. Često se ovaj problem susreće u filmskim ostvarenjima. Problematizacija stvarnosti i sajber identiteta aktuelizovana je u filmovima *Tron* iz 1982. godine (Lisberger 1982) i njegovom rimejku *Tron: nasljedstvo* (*Tron: Legacy*, Kosinski 2010) iz 2010. U Lizbergerovom filmu lik u virtuelnom svijetu igre – Klu, postaje „samosvjesni entitet“ nezavisan od korisnika video igre. U ovom filmu režiser preispituje „oslobađajući potencijal“ sajber prostora onako kako to rade pripadnice sajberfeminističkih teorija i umjetnici/e koji/e se bave *net artom* razmatranim u ovoj studiji. Jagodzinski, na primjer, kaže da je *Tron* iz 1982. jedan od prvih naučno fantastičnih filmova koji razmatra pitanje odnosa čovjeka i mašine (Jagodzinski 2007: 53), dok u rimejku pomenutog filma iz 2010. Kozinski (Joseph Kosinski) ide još dalje i razvija ovu ideju te u fokus filma stavlja upravo problem bio-digitalnog svijeta kao spoja fizičkog i digitalnog okruženja, čovjeka i mašine koji postaje digitalni kiborg. Igrač, tj. korisnik u video igri u pomenutom filmu Džozefa Kozinskog iz 2010, gubi kontrolu nad svojim životom kada se jednom transponuje u svijet igre. On ostaje zarobljen u „mreži“ i stvarnosti kojom upravlja digitalni tehnološki razvijeni „misleći“ entitet, njegov avatar Klu, ali iz njega pokušava da izađe i da se vrati u svoje prvobitno okruženje. Igrač tako živi na prelazu između dvije stvarnosti. Ove stvarnosti prikazane u filmovima (ali i djelima *net arta*), a svojstvene sajber kulturi služe kao mediji komunikacije među ljudima, kaže Pjer Levi (Levy 1999: 105), a budući da mediji nisu više samo „sredstva pomoću kojih se svakodnevnicama uspostavlja ili posreduje, nego ona [stvarnost] više ne postoji

⁸⁴ Moj prevod

izvan medija“ (Ilić 2010: 643), korištenje onlajn sadržaja (video, audio, tekstualnih ili slikovnih), obavljanje poslovnih ili drugih aktivnosti preko interneta i onlajn socijalna interakcija, mogu se smatrati ekstenzijom svakodnevnih aktivnosti i dijelom stvarnosti koja nas okružuje i koja je kao takva (sveobuhvatna sajber stvarnost) razmatrana u ovoj studiji u djelima *net arta*.

Završićemo ovo poglavlje u stilu Boltera i Grazina koji su, pozivajući se na citat iz filma *Čudni dani* (1995) Ketrin Bigelov (Catrin Bigelow) kojim su započeli svoju tezu o remedijaciji u djelu *Remedijacija: razumijevanje novih medija* (1999), priveli kraju uvodna razmatranja za svoju teoriju. Mi ćemo se pozvati na citat iz Rusnakovog filma *Trinaesti sprat* (Rusnak 1999) kojim smo započeli raspravu da bismo, kao i Bolter i Grazin, završili ovu raspravu o tome zašto treba virtuelno posmatrati stvarnim i zašto smatramo da fizičko i virtuelno zajedno čine današnju stvarnost. Citat iz navedenog filma s početka poglavlja (*Trinaesti sprat*, Rusnak 1999), interpretira ideju percepcije kao osnove stvarnosti. On opisuje stvarnost i doživljaj stvarnosti, sopstva i drugih u savremenoj internetskoj i medijatizovanoj ili remedijativnoj kulturi. Fizički svijet („primarni“ ili „stari“ u terminologiji Majkla Hajma, odnosno Marka Postera) je, dakle, integrisan u sajber okruženje, ali ta integracija podrazumijeva nadogradnju i prevazilaženje ograničenja fizičkog svijeta. U uslovima neophodnosti korištenja savremene tehnologije osjećaj sopstva i postojanja u Delezovoj sveukupnosti, ostvaruje se kako postojanjem u fizičkom okruženju, tako i onlajn ili virtuelnim postojanjem. Virtuelno ne samo što je stvarno već je ono dio stvarnosti koja nas okružuje. Mi, dakle, danas ne živimo u istoj vrsti stvarnosti u kakvoj smo živjeli prije nastanka interneta i razvoja digitalne/virtuelne tehnologije, mi danas živimo u sajber stvarnosti. Ova tvrdnja ujedno čini jednu od osnovnih osobina konteksta našeg identiteta (kako u *net artu* tako i u kulturi uopšte) i jednu od glavnih tvrdnji u našoj studiji.

4.2. Sajber stvarnost u *net artu* kao kontekst izgradnje sajber selfa i sajber identiteta

U razmatranju i dokazivanju teze o identitetu u *net artu*, odnosno u sajber stvarnosti, pozovimo se ponovo na Leva Manovića i njegova razmatranja konteksta u kome se gradi identitet u savremenoj kulturi računara i interneta. Manović kaže da u današnjem svijetu koji

on naziva svijetom simulacije, identitet postoji u „jednom koherentnom prostoru“ (Manović 2015: 155) sačinjenom kako od fizičkog, tako i od virtuelnog prostora, a koji predstavlja „nastavak“ (Manović 2015: 155) i proširenje fizičkog. Manović dalje navodi, da dok je u tradicionalnim predstavljačkim praksama gledalac imao „dvostruki identitet”⁸⁵ (Manović 2015: 155) jer je bio prostorno izmješten iz predstave, u današnjim virtuelnim okruženjima i onlajn svjetovima gledalac može fizički da se približi objektima reprezentacije. Tumačeći Manovića, Bolter i Grazin kažu da se ovo „približavanje“ gledaoca i predstave, može ostvariti na dva načina – na način da objekti reprezentacije izađu iz svijeta predstave i okruže gledaoca ili da gledalac zakorači kroz Albertijev (Leon Battista Alberti) prozor posmatranja i stupi u interakciju sa objektima (Bolter i Grusin 1999: 6). U tom slučaju gledalac postaje akter predstave koju gleda, a to se upravo dešava u prostorima stvarnosti prikazanim u djelima *net arta* koja obrađujemo u ovoj studiji. Za primjer ćemo navesti djela Pola Sermona analizirana u ovoj studiji (*Oslobodi svog avatara* 2007, *Urbane intersekcije* 2009, *Narodni ekran* 2015 i slični) koja su zahvaljujući posebnim tehnikama snimanja, montiranja i projekcije omogućila gledaocima ne samo da uđu u prostor virtuelne predstave i da budu u aktivnom odnosu sa njom, te da učestvuju u njenom stvaranju, nego su predstavu izmjestila iz virtuelnog onlajn prostora Sekond lajfa i njome okružila gledaoce.

Približavanje objektima reprezentacije i predstavi u smislu konstrukcije identiteta značajno je jer u tom slučaju korisnik/gledalac može da se približi predstavi samog sebe i da se poistovjeti sa ovom predstavom i tako izgradi i doživi druge aspekte selfa koje ne bi mogao stvoriti u fizičkom okruženju ili da gradi više različitih identiteta istovremeno. Poistovjećivanje i približavanje gledalaca objektima predstave omogućeno je postojanjem hipermedijativnog okruženja kakvo je savremeno višemedijsko okruženje na osnovu koga se gradi osjećaj stvarnosti. Logika funkcionisanja virtuelne stvarnosti je bliska svakodnevnom vizuelnom iskustvu i to je ono što stvara osjećaj prisustva u njoj, kažu Bolter i Grazin. Simbolička medijska stvarnost i prostor stvoren digitalnim medijima nastavljaju se na vidno polje gledaoca i potpuno ga ispunjavaju, te prema Bolteru i Grazinu (Bolter i Grusin 1999) ovaj prostor postaje proširenje fenomenološkog prostora perceptivnog subjekta i ekstenzija stvarnosti, ne njegova suprotnost, a što je istovremeno jedna od polaznih pretpostavki u ovom istraživanju. U ovakvom višestrukome okruženju mi gradimo osjećaj

⁸⁵ Moj prevod

sopstva kroz različite okolnosti i sadržaje u kojima učestvujemo i sa kojima se poistovjećujemo dok boravimo u njima. Sajber self koji gradimo boraveći u takvom (sajber) okruženju je hibridna konstrukcija sastavljena od različitih aspekata i slojeva selfa koje smo izgradili tokom boravka. Sajber self je višestruk i može biti sastavljen od različitih selfova kao što su „fizički“, virtuelni i/ili onlajn, ali i „umreženi self“ Boltera i Grazina za koje oni tvrde da obuhvata i nadilazi virtuelni self jer se sastoji od selfa koji gradi mrežu i različitih selfova koji su predstavljeni na mreži (Bolter i Grusin 1999: 233). Hipermedijacija i umrežavanje obuhvataju i umnožavaju self korisnika koji postaje višeslojan i višestruk, kažu Bolter i Grazin (Bolter i Grusin 1999: 223). Ove teorijske aspekte selfa koji se grade boraveći u sajber okruženju praktično su razradili umjetnici *net arta* u svojim djelima koja smo analizirali u studiji.

Pojmovi selfa koje ćemo koristiti u ovom istraživanju izvedeni su iz okruženja u kome se stvaraju i konteksta u kome ih izučavamo. Možda ovaj pojam „fizičkog“ selfa i nije najadekvatniji, jer self nije fizički već mentalni konstrukt, ali u kontekstu sajber kulture, za koju u ovom djelu tvrdimo da je utemeljena kako na fizičkim tako i na virtuelnim, slikovnim i medijskim sadržajima i okruženjima, pojam „fizičkog“ selfa korist ćemo kao zamjenu za svijest o vlastitom sopstvu u fizičkom svijetu oslobođenom svojih virtuelnih produžetaka. U kontekstu sajber kulture (naročito kada govorimo o internetskoj kulturi), „fizički“ self predstavlja iskonski self, onu dimenziju selfa koja je postojala prije virtuelnog i onlajn selfa, alter-ega u sajber svijetu, ako bismo se koristili terminima Jana Jagodzinskog (2007), ali ne više ili manje važnu zbog toga. Međutim, taj primitivni iskonski self je jednako medijatizovan kao i dio selfa koji se razvija onlajn. „Fizički“ self je jednako medijatizovan drugim medijima koji su (i prije izuma interneta) konstruisali stvarnost.

„Fizički“ self u kontekstu savremene kulture označava svijest o samom sebi koja se doživljava, između ostalog, kroz fizičko utjelovljenje, kroz koncept “biti tijelo”, o čemu se dosta raspravljalo u domenu fenomenologije, u radovima Merlo Pontija i drugih. Već smo naveli da postoji tendencija da se ovaj self i svijet u kome „fizički“ self obitava, naziva *stvarnim* selfom, odnosno *stvarnim* svijetom, u odnosu na onaj dio selfa koji se ostvaruje onlajn ili u virtuelnom prostoru i koji bi, analogno tome, trebao biti *nestvaran*, jer postoji i nastaje u isto takvom okruženju. Međutim, ovakav stav zahtijeva odgovore na pitanja šta je

stvarnost, da li se stvarnost može poimati mimo čovjeka, te da li je čovjek odvojen od svoje stvarnosti, pitanja iz kojih proizilazi podnaslov ovog poglavlja.

Iskustvo postojanja u onlajn/virtuelnom okruženju podrazumijeva kontekst postojanja drugačiji od onog u fizičkom svijetu. U fizičkom okruženju tijelo je medij iskustva iako, kako tvrdi Mori, zasnivajući svoje ideje na istraživanjima i filozofskim razmatranjima virtuelne stvarnosti Frenka Bioke, samo tijelo je određeno iskustvom (Morie 2007: 126). Mori navodi da „[i]skustvo utiče na to kako mislimo, osjećamo i razumijemo naše mjesto u spoljašnjem svijetu i to čini stvaranjem uma koji mu daje smisao. Tijelo i prostor koji zauzima, dio su kompletne iskustvene jednačine“⁸⁶ (Morie 2007:126). Prostor u kome se nalazi ljudsko tijelo je proširen zahvaljujući pojavi onlajn i virtuelnih prostora u kojima je moguće ne samo napraviti ekstenziju fizičkog prostora nego i tijela, moguće je dati tijelu digitalnu virtuelnu dimenziju. Stoga su postojanje i utjelovljenje u sajber okruženju definisani postojanjem prethodnog iskustva i novog iskustva postojanja u onlajn (ili virtuelnom) okruženju koji zajedno čine sajber okruženje. Žaklin Mori naziva ovo tijelo onlajn tijelom i tvrdi da je onlajn tijelo živo, iako nije življeno (Morie 2007: 127), ali za posjetioce koji veći dio svog vremena i života provode na internetu i koji se ne identifikuju sa biološkim tijelom i fizičkim svijetom ili ga ne doživljavaju dovoljno bliskim (kao što su pojedini ispitanici Šeri Terkl), ovo je tijelo koje oni poimaju kao življeno. Tijelo u onlajn okruženju je medij drugačijeg iskustva i doživljaja sopstva i identiteta, ali je daleko od nestvarnog. Osim toga, korisnici u onlajn okruženju ne napuštaju svoje biološko tijelo. Pojam o njemu se zadržava i postoji sinhrono sa iskustvom tjelesne prezentacije na internetu. Njihovo simultano isprepletano postojanje podrazumijeva određene implikacije na drugačiji doživljaj sopstva i identiteta nego što je onaj određen samo biološkim, fizičkim tijelom te možemo govoriti o virtuelnom ili onlajn identitetu.

Onlajn ili virtuelni svijet je jednako stvaran svijet kao i onaj fizički u kome boravi korisnik interneta ili drugih virtuelnih tehnologija, ali boraveći u onlajn/virtuelnim svjetovima podjednako kao i u fizičkim i koristeći savremene tehnologije, korisnik razvija drugačiji osjećaj sopstva. Njegov self nikad nije zavisao samo od fizičkog okruženja, nego je oblikovan od strane tih tehnologija. Stoga, govorimo o virtuelnom ili o onlajn selfu kao jednom od

⁸⁶ Moj prevod

mogućih selfova (ali ne i drugom selfu kako ga naziva Šeri Terkl, jer bi to značilo reducirati ljudsku ličnost na samo dvije njene odrednice). Kada govorimo o sajber selfu, mislimo na ukupnost svih osjećaja selfa u cjelokupnoj domeni sajber kulture i sajber stvarnosti. U savremenom sajber svijetu ne postoji self kao jedinstveni jednodimenzionalni koncept nego je ličnost sačinjena od mnoštva selfova koji svoj izraz nalaze u različitim identitetima. Biti onlajn ili u virtuelnom svijetu podrazumijeva istovremeno boraviti i u fizičkom okruženju. Stoga, da bi označili sveukupnost self(ov)a i identiteta u savremenom okruženju, mi usvajamo pojam sajber selfa koji podrazumijeva osjećaj selfa kada korisnik boravi u ovoj hibridnoj stvarnosti. On je hibrid različitih selfova kao što je i okruženje u kome borave korisnici o čijem identitetu govorimo. Danas, većina nas to čini stalno jer to više nije stvar izbora nego stanje neophodnosti. Danas, svi neprestano boravimo u sajber okruženju i sajber stvarnosti. U takvom kontekstu mi gradimo sajber self i sajber identitet i to je ono što nam umjetnici *net arta* pokušavaju reći svojim djelima.

4.3. Slojevitost tehnološki posredovanog prostora u *net artu* kao osnov sajber identiteta

U ovom poglavlju poći ćemo od teze Boltera i Grazina da je okruženje u kome boravi korisnik savremene računarske tehnologije slojevito okruženje koje stvara kontekst za izgradnju isto takvog identiteta. Ova slojevitost je omogućena posredovanjem različitih medija. Bolter i Grusin (Bolter i Grusin 1999) kažu da je self u savremenom društvu višestruko remedijalizovan, jer sebe doživljavamo kroz promjenu u odnosu na prethodni self ili selfove koji su takođe doživjeli transformaciju zahvaljujući medijima. Remedijacija kao takva, tj. kao „kao medijacija medijacije“ (Bolter i Grusin 1999: 57), za Boltera i Grazina je „određujuća karakteristika novih digitalnih medija“ (Bolter i Grusin 1999: 48). Trudeći se da postignu iskustvo neposrednosti, savremeni mediji postali su transparentni stvarajući takvo znakovno okruženje koje pruža osjećaj „višestruke neposredni“ (Bolter i Grusin 1999: 121) iako je zapravo stvarnost u kojoj živimo i naše prisustvo u toj stvarnosti višestruko posredovano – hipermedijalizovano, kako bi rekli Bolter i Grazin. Ova hipermedijacija se ne dešava u pravcu brisanja postojećih reprezentacija, već kao višestruka reprezentacija koja se kao takva i prikazuje (Bolter i Grusin 1999: 33-34). Ona je želja da svoje postojanje prikažemo svijetu i da dokažemo da smo stvarni (Bolter i Grusin 1999: 224). Autori Bolter i

Grazin raspravljaju o istoriji hipermedijacije i tvrde da ova praksa postavljanja i uključivanja posmatrača u slikovno okruženje, nije nova te da je bila poznata i u perspektivnim prikazima još u vrijeme renesansne i moderne umjetnosti kada su umjetnici pokušavali postići prisustvo i neposrednost u slikarskoj iluziji slikajući sebe na svojim djelima (Bolter i Grusin 1999: 120) kako su to na primjer radili Dijego Velaskez (Diego Velázquez) u *Malim dvorskim damama (Las Meninas)* iz 1656. ili Jan van Ajk (Jan van Eyck) još ranije u *Portretu Arnolfinijevih* iz 1434. Danas, u doba digitalnih medija, ovo prikazivanje i uključivanje posmatrača postalo je višestruko moguće i srećemo ga u *net artu*. Za razliku od perspektivnog slikanja, savremene tehnike digitalnog kolažiranja i digitalne fotomontaže, omogućavaju stvaranje heterogenog prostora sa višestrukim tačkama posmatranja koje dozvoljavaju posmatraču/učesniku da mijenja poziciju posmatranja kako sebe tako i drugih. One posmatrača neprestano podsjećaju na sam čin reprezentacije (Bolter i Grusin 1999: 39) koja se kao takva ne krije iza plašta (fizičke) stvarnosti (prethodno medijatizovane tradicionalnim medijima), nego postaje stvarnost za sebe. Reprezentacija savremenim digitalnim medijima postaje kopija kopije, treći stepen Bodrijarove simulacije (Bodrijar 1991), koja upravo zato nudi drugačiji (višestruk) i daleko manje iluzoran način sagledavanja stvarnosti kao i doživljaj i poimanje samog sebe i vlastitog identiteta. Ona otkriva nove perspektive aktivnom kritičkom korisniku, potrošaču i proizvođaču tog sadržaja. Daje mu mogućnost da sagleda drugačije okolnosti vlastitog postojanja u kontekstu novih medija. Upravo zato smatramo da je *net art* kao mjesto reprezentacije i heterogenog prostora, mjesto istine o savremenoj kulturi i stvarnosti.

Zapravo, ideja o multiplom selfu koju mi razmatramo u okviru *net arta* odnosno savremene umjetnosti, nije uopšte nova i pojavila se veoma rano, još u djelima Vilijema Džejmsa koga je njegova *Psihologija* iz 1890. postavila za pionira američkog pragmatizma i psihologije. Džejmsove ideje o višestrukom selfu ušle su u radove Mida i drugih pragmatičara, sociologa i psihologa, koji osim pojma selfa, koriste pojmove višestrukih identiteta, uloga, self-koncepta i slično (kod Gergena (Kenneth Gergen), Mida, Gofmana, a kasnije i Terkl). Isto tako, Berk i Stets (2009) u razmatranju na koji način osoba uključuje, isključuje i verifikuje svaki od svojih identiteta, polaze od pojma „višestrukog selfa“ pozajmljenog od Vilijema Džejmsa (1931). Iako je, kako tvrde autori, ova ideja pretrpjela mnoge promjene otkad je o njoj pisao Vilijem Džejms, osnovni koncept je ostao isti (Burke i Stets 2009: 131). Da bi objasnili proces konstrukcije identiteta Berk i Stets koriste pojam složenog selfa, odnosno

različitih aspekata selfa, pod kojim podrazumijevaju „broj uloga, odnosa, osobina ili aktivnosti koje ne dijele iste osobine ili značenja“⁸⁷ (Burke i Stets 2009: 131) i koje je potrebno usklađivati u procesu ostvarivanja identiteta. Autori dalje navode da „ako jedan aspekt selfa ili identitet ima problema, takvi problemi se neće prelići na druge aspekte selfa, jer ne dijele značenja. Identiteti koji dijele značenja, potencijalno su problematični jer se problemi mogu širiti iz jednog identiteta u drugi duž linije zajedničkog značenja“⁸⁸ (Burke i Stets 2009: 131–132). U postmodernom dobu, navedeni identiteti imaju manje zajedničkih značenja koja je potrebno usklađivati i verifikovati. Stoga, za razliku od moderne, u postmodernoj eri ljudi mogu imati više identiteta koji su manje kontradiktorni (Burke i Stets 2009) ili, da kažemo, oni su komplementarni. Prema Terkl, ovaj novi doživljaj sopstva nije samo puki alternativni model identiteta nego osnov novog, alternativnog životnog stila budući da „[u] simulaciji, identitet može biti fluidan i višestruk jer označilac više ne ukazuje na stvar koja je označena“ (Turkle 2011: 49) i dok god smo okrenuti starom modelu identiteta unitarno sopstvo zadržava svoju jedinstvenost potiskujući sva ostala koja se ne uklapaju u društvene norme, ali sa „postmodernim sopstvom“ mi prihvatamo višestrukost kao strukturu identiteta koja sad djeluje kao oslobađajuća struktura od društvenih represija, kaže Terkl.

Sajber identitet predstavlja, između ostalog, prezentaciju selfa(ova) u onlajn svijetu koja može, a ne mora nužno da podražava identitet koji korisnik ima u fizičkom svijetu. Korisnici se mogu pojavljivati onlajn pod pseudonimom ili avатарom koji ne mora nužno da bude usklađen sa „narrativnom biografijom“ prethodnog identiteta iz fizičkog prostora, već izražava željeni ili mogući aspekt selfa, ali ono što je sigurno jeste da (aktuelni) onlajn identitet predstavlja odnos pojedinca i drugih u datoj onlajn grupi kojoj pripada. Interakcijom s ostalim korisnicima, uspostavlja se društvena dimenzija identiteta. Da bi se pridružio grupi korisnik mora da izvrši određenu identifikaciju te da iz fizičkog svijeta pređe u onlajn okruženje, dakle da postane korisnik ovog okruženja. U tom slučaju, onlajn stanje u kome korisnik isto tako može da ima više identiteta, je samo jedan kontekst u kome korisnik može da stvara više identiteta i uzme više uloga koje igra. Sveukupnost korisnikovog selfa i njegov identitet su zbir različitih predstava i likova koje korisnik aktivno gradi u društvenim okruženjima u odnosu na one iz fizičkog okruženja. Korisnik interneta ili dok je u onlajn prostoru, zapravo se nalazi u među-polju, u prelaznom stanju između onlajn i onlajn

⁸⁷ Moj prevod

⁸⁸ Moj prevod

okruženja, fizičkog i virtuelnog prostora, u odnosu sebe kao aktera, subjekta iza uređaja i sebe kao slike na ekranu, kao aktera događaja odnosno predstave u sajber svijetu, sebe kao usamljenog pojedinca, posmatrača ili sebe u interakciji sa drugima. U ovom slučaju, u kontekstu savremene tehnološki posredovane kulture i koncepta identiteta, scenski prostor u kome djeluje naš povezani i umreženi korisnik je onlajn prostor, a *backstage* Gofmanovog dramskog koncepta, je oflajn svijet. Internet i druge tehnologije, kao i kultura umrežavanja postavljaju se tako u poziciju očite diskreditacije starog ideologizma o cjelovitom, jednodimenzionalnom selfu i identitetu. U takvim okolnostima možemo govoriti o višestrukome, zasićenome i fragmentisanome selfu, „multifreničnome“ selfu Keneta Gergena (Gergen 1991) u kontekstu novih stvarnosti i okruženja kakva su prikazana u djelima *net arta* obrađena u ovoj studiji.

Pojam fragmentisanih identiteta je čest u djelima francuskih kritičara kao što je Rolan Bart koji su razmatrali književna djela i druge kulturne sadržaje i njihov odnos prema čitaocu. U svojim poststrukturalističkim analizama Rolan Bart koristi pojam teksta i razmatra njegov uticaj na čitaoca kog naziva jezičkim subjektom. Prema Bartu, subjekt prolazi kroz tekst u potrazi za nasladom. U momentu blaženstva ili naslade, kako kaže Bart u *Zadovoljstvu u tekstu* (1975), subjekt gubi svoj identitet jer on ponavlja postojeće, „već izgovorene rečenične konstrukcije“ (Janjetović 2013: 10). Prolazeći kroz tekst „subjekt, subjektivnost i sopstvo prestaju da budu pojmovi koji se odnose na jednog referenta“ (Janjetović 2013: 10). Svoja razmatranja o identitetu subjekta-čitaoca i autora, Bart razmatra i u drugim radovima kao što su *S/Z* (2002), *Rolan Bart po Rolanu Bartu* (1992), *Fragmentima ljubavnog govora* (2011) i *Svijetla komora: bilješka o fotografiji* (*Camera lucida: reflections on photography*, 1982). U *Rolan Bart po Rolanu Bartu* (1992) i *Fragmentima ljubavnog govora* (2011), Bart koristi zamjenice „ja“, „on“ i „R.B.“ kada govori o samom sebi da bi dekonstruisao kako koncept autora tako i samog čitaoca, a u *Svijetloj komori* (1982) u kojoj razmatra problem referenta u fotografiji, Bart postavlja sebe kao subjekta, autora teksta i naratora u priči jedne naspram drugih. Bart se u ovom djelu, između ostalog, bavi problemom „slike kao imaginacije“ koji je za Barta uvijek bio „problem međusobnog odnosa riječi i slika bilo da se radi o vizuelnim ili verbalnim slikama“ (Janjetović 2013: 13). Slika je, prema Bartu, zamjena za odsutni subjekat koji postaje objekat žudnje onoga ko sliku stvara, a to je upravo naš korisnik virtuelnog ili onlajn sadržaja.

Korisnik koji, u potrazi za identitetom, stvara predstavu svog selfa pomoću slika i drugih grafičkih materijala te, zatim, kao biće iz fizičkog okruženja posmatra tu sliku/predstavu, nalazi se u poziciji Lakanovog dvogodišnjaka. Boraveći u sajber svijetu, u mješavini virtuelnih i fizičkih okruženja, korisnik se vraća na fazu ogledala tražeći svoj identitet. Vraća se na stadij čijim bi prevazilaženjem, kako kaže Gidens, počela da se odmotava „narrativna biografija“ (Giddnes 1991). Međutim, između slike u ogledalu i virtuelne predstave selfa postoji znatna razlika koja našeg korisnika postavlja u drugačije okolnosti stvaranja identiteta. Bajlenson i saradnici (Bailenson at al. 2008) dokazuju da se „utjelovljeni“ virtuelni self razlikuje od ogledalne slike i da ta razlika ima određene implikacije na doživljaj selfa. Ovi autori kažu da virtuelna slika utjelovljenog selfa, za razliku od slike u ogledalu, dozvoljava promjenu perspektive te korisnik može sam sebe posmatrati iz uglova u koje dotad nije bio u mogućnosti da se postavi. Za razliku od Lakanovog dvogodišnjaka koji počinje da doživljava sebe kao autonomnu cjelinu odvojenu od majke kada se prvi put vidi u ogledalu, refleksija na ekranu simboliše razdvajanje slojeva selfa i odvajanje od svog „fizičkog“ utjelovljenja i analogno je „razbijanju slike u ogledalu“ budući da kretanje avatara nije uvijek sinhrono sa ponašanjem korisnika, tj. osobe ispred ekrana koja upravlja avатарom, jer avatar može zadržati određeni stepen slobode s obzirom na kod ili softver koji ga pokreću. Konačno, Bajlenson i saradnici zaključuju da se vizuelna sličnost između osobe i njene virtuelne predstave može neprestano mijenjati i može biti u potpunosti analogna onoj do potpuno različita od one iz fizičkog svijeta (Bailenson at al. 2008: 2674–2675). Kada naš korisnik bude prešao prag faze ogledala, ći će drugim putem u konstrukciji identiteta nego što je to činio Lakanov dječak jer on ima mogućnost da istovremeno krene različitim putevima.

Pozivajući se na teorije Deleza i Gatarija o šizofreničnim identitetima, u svojoj raspravi o višestrukosti u virtuelnom prostoru u djelu *Rat između želje i tehnologije na kraju mehaničkog doba* (1996), Sendi Stoun kaže da se u virtuelnom prostoru višestrukost podrazumijeva. Prema Sendi Stoun, u novom dobu u kome je sajber prostor svakodnevnica, mogući su različiti odnosi između tijela i selfa. Moguće je da u jednom tijelu egzistira više ličnosti, te da ličnosti egzistiraju van tijela (ali i dalje ostaju u sajber prostoru) i na kraju da jedna osoba egzistira u više tijela (Stone 1996: 86). Stoun takođe dodaje: „Ja nisam neutralni

posmatrač. Ja živim veći dio svog života u sajber prostoru“ (Stone 1996: 37). Prema Stoun, dakle, sajber prostor nastao interakcijom čovjeka sa različitim uređajima (naročito sa kompjuterima) predstavlja osnov stvarnosti u kojoj boravi. Budući da je igra veliki dio ovog odnosa čovjeka i uređaja, Stoun konstatuje da ova interakcija ima ludičku dimenziju i njen kontekst treba preispitivati u okviru regula koje nudi novi socijalni prostor u virtuelnom okruženju, pa time i u sveukupnom sajber prostoru (Stone 1996: 97). Stoun takođe kaže da su identiteti stvoreni u interakcijama ovih okruženja (fizičkih i virtuelnih) daleko „vidljiviji“ i da ih je lakše posmatrati te ih stoga i treba izučavati upravo u ovim prostorima (Stone 1996: 36).

Mi smo u ovom istraživanju koristili pojmove višestrukog identiteta i (slojevitog) selfa jer pojam (transparentnog) sloja (za razliku od pojma fragmenta koji se ponekad koristi) daleko više odgovara načinu stvaranja identiteta korisnika digitalnog i/ili onlajn sadržaja čiji se slojevi po principu digitalne fotomontaže preklapaju i stvaraju sopstvo u kome se očituju sva prethodna stanja, kako to kažu Bolter i Grazin. Nove tehnologije i njihovo korišćenje samo su omogućile da se ovi selfovi (slojevi) pojave na *net art* sceni i postanu dostupni javnosti što su umjetnici i umjetnice koji/e se bave *net artom* prepoznali/e a zatim i razmatrali/e u okviru svojih djela. Savremena tehnologija je omogućila „razotkrivanje“ ovih slojeva (sajber) selfa i njihov prelazak iz svijeta privatnosti u svijet (po)javnosti. U ovoj studiji kroz djela *net arta*, želimo da ukažemo na njihovo postojanje i da razmotrimo njihove implikacije na poimanje identiteta korisnika te tehnologije i sadržaja nastalih zahvaljujući tehnologijama.

4.4. Dinamički kvalitet konteksta sajber identiteta u *net artu*

Ideja o identitetu kao trajnom i promjenljivom procesu, nije nikakva novina. Proces konstruisanja identiteta je još od post-strukturalističkih ideja razmatran kao neprekidni i nezavršeni promjenljivi proces. Poststrukturalizam, postkolonijalizam i kasnije, rodne studije, odbacuju ideju fiksnog identiteta kao završenog procesa i posmatraju identitet kao nesvršenu varijabilnu kategoriju koja se preispituje sa različitih aspekata: kulturološkog, psihoanalitičkog, psihološkog, sociološkog i slično. Ovakav pristup izučavanju identiteta razmatrali su brojni autori kao što su Stjuart Hol (Hall 1996), Zigmunt Bauman (Bauman 2011), Žil Delez i Feliks Gatari (Deleuze i Guattari 2000), Entoni Gidens (Giddens 1991) i mnogi drugi. Erving Gofman (Goffman 2000), iako sa drugačijeg aspekta, takođe tvrdi da je

self podjednako kao i identitet, promjenljiva instanca. Čovjek preuzima određeni identitet koji odgovara selfu u datom momentu i ponaša se u skladu sa situacijom. Govoreći u Gofmanovim scenografskim terminima, pojedinac glumi sebe u svakoj konkretnoj predstavi koja zahtijeva njegovo prisustvo. Predstavljajući se na tačno određen način, čovjek izražava svijest o samom sebi u datoj situaciji. U savremenoj, medijski posredovanoj i digitalnoj kulturi, identitet nastavlja da odražava nestalnost i dinamičnost kategorije višestrukog i decentriranog sopstva kao skupa individualnih i socijalnih iskustava kako u fizičkom okruženju tako i na internetu i u drugim vidovima novih virtuelnih okruženja, te kao reflektivni samosvjesni odnos korisnika i tehnologije što se dešava i u *net artu*. Stoga, u savremenom tehnološkom okruženju identitet nužno mora uključiti uloge koje pojedinac igra ne samo u fizičkom okruženju, nego i kad je onlajn, tj. na internetu i povezan sa drugim učesnicima, a takvih uloga je mnogo.

Ričard Drajfus tvrdi da je identitet koji se stvara boravkom na internetu, odnosno u onlajn okruženjima proces koji zahtijeva neprestani prelazak iz uloge u ulogu (Drajfus 2009: 81) koje ne moraju biti usklađene i navodi da su postojanje interneta i prisutnost na internetu naročito naglasili novi kontekst za stvaranje identiteta koji ne samo da nije fiksni, nego nema ni kontinuitet. Ovaj promjenljivi, dinamični kontekst dozvoljava stalnu promjenu identiteta. Drajfus (Dreyfus 2009) objašnjava ovakvo stanje identiteta strahom od njegovog gubitka. Fiksni identitet nije poželjan zbog lake mogućnosti njegovog gubitka, a kontinuitet i usklađenost uloga nisu više neophodni, kako kažu Berk i Stets (2009). Umjesto toga korisnik prostora na internetu, neprestano ulazi u različite uloge kroz koje se ostvaruje dok je onlajn. Drajfus tvrdi da „[t]akav život proizvodi ono što danas zovemo postmodernistički self – self koji nema definisan sadržaj ili kontinuitet nego neprestano uzima nove uloge“⁸⁹ (Dreyfus 2009: 81). Mogućnost da se neprestano bude „neko drugi“ stvara, prema Drajfusu, sasvim nove društvene prakse u okviru kojih čovjek ostvaruje svoj identitet u reflektivnom odnosu selfa i tih praksi, kako kaže Entoni Gidens.

Za razliku od fizičkog okruženja, na internetu osoba može mnogo lakše da eksperimentiše sa različitim kontekstima u kojima se aktiviraju različite uloge. Šeri Terkl takođe tvrdi da je ovo eksperimentisanje sa vlastitim identitetom na internetu, daleko od igre, te da ono predstavlja

⁸⁹ Moj prevod

ozbiljan i stvaran odnos korisnika prema vlastitom selfu dok je u onlajn okruženju. Kada Šeri Terkl govori o mogućnostima eksperimentisanja sa vlastitim ličnostima i ulogama (Turkle 2011), onda ona podrazumijeva da onlajn likovi koji nas predstavljaju i čije uloge uzimamo možemo koristiti kao ogledalo onih aspekata našeg selfa koji bi inače ostali skriveni kako od nas samih tako i od drugih (Turkle 2011: 12) u fizičkom okruženju. Isto tako, Lizbet van Zonen govori o internetu kao prostoru eksperimentisanja pri čemu se Zonen bavi prvenstveno rodnim identitetom. Van Zonen tvrdi da se izbor identiteta na početku učešća, na primjer u onlajn igrama ili drugim grupama, može posmatrati kao laboratorija za rodne eksperimente u virtuelnim prostorima. Žene se mogu pojaviti u ulozi muškaraca, a muškarci u ulozi žena. Isto tako, moguće je izabrati više identiteta u okviru jedne korisničke grupe i navodi da je internet „rodna laboratorija, igralište za eksperimentisanje sa rodnim simbolima i identitetima, prostor za bijeg od dihotomije roda i granica koje proizvodi fizičko tijelo“⁹⁰ (van Zoonen 2002: 12). Međutim, van Zonen (2002) dodaje da je uzajamno oblikovanje roda i tehnologije potrebno razmatrati višedimenzionalno jer rod zavisi od različitih faktora: društvenih struktura i društvenih aktera koji postavljaju žene i muškarce na različite društvene pozicije, od odnosa prema ličnom identitetu i iskustvu o tome šta znači biti žena ili muškarac i na kraju, od simboličkih organizacija društva, odnosno reprezentacija u kojima postoje dualnosti kao što su priroda/kultura, privatno/javno, sloboda/rad, žensko/muško. U svakom slučaju, problemi (naročito oni koji se tiču identiteta kao predmeta rasprave u ovoj studiji) koji se očituju u društvenoj stvarnosti u fizičkom okruženju, postoje i u onlajn odnosno virtuelnim okruženjima, pa tako i u *net artu*. Problemi su dakle isti za cjelokupnu sajber sferu, jer je ona ta neizbježna stvarnost u kojoj sada živimo.

Isto tako, Zizi Papačarizi (Zizi Papacharissi) tvrdi da je moguće mijenjati onlajn identitet s obzirom na publiku onlajn društvenih mreža koja je višestruka i različita (Papacharissi 2011: 317). Papačarizi koristi pojam „umrežene javnosti“ (Mendelson i Papacharissi 2011: 262) kada govori o tipu publike kojoj se predstavljamo svojim profilom i pojavljivanjem na onlajn društvenim mrežama. Specifičnost mreže predstavlja konkretni kontekst u kome se konstruiše identitet korisnika mreže. Na primjer, LinkedIn (LinkedIn) je mreža namijenjena profesionalnoj orijentaciji. Publika kojoj se obraćamo na ovoj mreži su naši poslovni saradnici i kolege. U skladu sa tipom publikom kojoj se obraćamo, gradimo identitet na toj

⁹⁰ Moj prevod

mreži. S druge strane Fejsbuk je namijenjen prezentaciji kojom se obraćamo bliskim prijateljima, poznanicima, rođacima i slično, te je predstava identiteta na ovoj mreži manje formalna nego na prethodnoj. S druge strane, onlajn igre i višekorisničke domene, kao što su na primjer Vorkraft i Everkvest, ne moraju nužno da uključuju poznanike. U ovim internet zajednicama velika je šansa da se obraćamo pojedincima koje drugačije ne poznajemo. Osim toga, Papačarizi tvrdi da onlajn, tj. na internetu, razlika između selfa i drugih osoba nije toliko stroga i jasno određena budući da različiti korisnici mogu uzeti isti „avatar“ ili ući u istu ulogu.

U ovom teorijskom određenju konteksta identiteta u *net artu*, kako smo već naveli, značajna je Tarnerova teorija liminalnosti. U okviru ove teorije razmatrali smo kontekst u kome borave subjekti koji se nalaze u prostoru virtuelnosti, odnosno proširenog fizičkog prostora i poredili ga sa ritualnim procesima Viktora Tarnera. Prema Tarneru, ulazeći u liminalnu fazu, subjekti se lišavaju starog statusa (starog identiteta), dok novi još nisu dobili. Boraveći u liminalnoj fazi, oni se nalaze van „normativne društvene strukture“ (Turner 1974: 59) što im daje određenu vrstu slobode i prostor za transformaciju. Kontekst liminalne faze je stoga i subverzivan i ludički, navodi Viktor Tarner. On dozvoljava slobodu promjene koja transformiše subjekta. Društvene strukture koje ovi subjekti grade nisu nužno „anti-strukture“ već više vid igre i eksperimentisanja sa postojećim normama i identitetom. Sličnu transformaciju, anonimnost i gubitak identiteta doživljavaju subjekti, tj. korisnici virtuelnih svjetova koji ulazeći u virtuelni prostor igre ili onlajn sadržaja (na primjer društvenih mreža). Oni imaju mogućnost da iznova grade identitet koji može, a ne mora da podržava onaj iz fizičkog okruženja. Sa svim svojim dinamizmom, virtuelni/onlajn prostori su, u terminima Viktora Tarnera i Manuela Kastelsa, prostori u kojima djeluju subjekti koji su stvaraoci i nosioci novih identiteta.

4.5. Auto-re-prezentacije i teleprisustvo u *net artu* kao konstituenti konteksta sajber identiteta

Korisnici interneta, kao (samostalni) entiteti i umnoženi selfovi pojavljuju se u onlajn okruženju u vidu slikovnih i grafičkih re-prezentacija na internetu (fotografije, slike, ikone, ilustracije, selfiji i „video selfiji“) i/ili kroz tekstualne sadržaje koji ih nadopunjuju. Iako ove

slikovne predstave nisu uvijek i nužno povezane sa identitetom osobe koja stoji iza njih, oni često mogu da otkrivaju identitet osobe koja stoji iza njih. Naročito je to očigledno kada korisnici stvaraju svoje re-prezentacije iz želje da se predstave na način koji je njima najpoželjniji. Ponekad, korisnici onlajn i virtuelnih okruženja koriste internet, njegove resurse i digitalne tehnologije da utjelove postojeće sopstvo iz fizičkog okruženja, tj. da potvrde postojeći identitet, a ponekad se trude da stvore potpuno novo transformisano sopstvo koje se ne bazira isključivo na postojećim društvenim i biološkim odlikama kao što su rod, pol, rasa, klasa i druge kategorije iz fizičkog okruženja kao odrednice identiteta.⁹¹ U tom smislu, predstave na internetu mogu da budu re-prezentacije i da prosto transponuju društvene odnose iz fizičkog okruženja u onlajn prostor potvrđujući postojeći identitet, ili da budu jedinstvene, drugačije i moguće predstave nečijeg identiteta svojstvene onlajn okruženju. Hernval i Sibak (Hernwall i Siibak 2012), na primjer, u svojim istraživanjima o identitetu i predstavljanju na internetu, dolaze do zaključka da je onlajn predstavljanje selfa koji se znatno razlikuje od aktuelnog „fizičkog“ selfa jako rijetko te da je identitet na internetu češće zasnovan na iskustvu svakodnevnog života. Autori tvrde da ako u onlajn predstavljanju postoje odstupanja od „fizičkog“ selfa, onda su ona više u terminima Lise Nakamure (2008) i „turizma identiteta“. Za korisnike veću ulogu igra mogućnost samostalnog izražavanja i predstavljanja, te impresije koje će ostaviti na druge svojom utjelovljenom pojavom, govoreći jezikom Ervinga Gofmana (Kaplan and Haenlein 2010: 62). Zbog toga i zbog potrebe suženja studije, ove sadržaje ćemo posmatrati kao pojavne oblike identiteta.

Vlastita prezentacija u vizuelnom svijetu slika data je, između ostalog, kroz spoljašnji izgled i ponašanje osobe. Kulturološke studije uče nas da odjeća, frizura, nakit, gestovi, vidljivo ponašanje i druge vizuelne odrednice igraju bitnu ulogu u izgradnji identiteta. U savremenom onlajn okruženju postoji isto tako širok spektar tehnika kojima možemo vizuelno predstaviti ono što želimo i kako se želimo drugima pokazati. Ove tehnike variraju od jednostavnih fotografija i drugih grafičkih materijala i avatara, preko video i *real-time* video sadržaja, do metoda neverbalne komunikacije u vidu emotikona, položaja tijela i gestova (avatara), blizine

⁹¹ Džesi Denijels pozivajući se na neka prethodno rađena istraživanja, u svom sajberfeminističkom pristupu navodi da devojke i žene ponekad angažuju internet i digitalne tehnologije u želji da utjelove postojeće sopstvo ili kako bi transformisale svoje tijelo, a ne da bi se poigravale sa promjenom rodnih identiteta na internetu, odnosno da pobjegnu od tjelesnosti. Devojke koje su uključene u *Pro-ana* zajednice, *queer* i transrodne žene, koriste internet tehnologije u cilju kontrole i oblikovanja vlastitih tijela na načine koji možda ne bi bili prihvaćeni u stvarnom okruženju (Daniels 2009).

likova i slično. Šau i Gili, na primjer tvrde da bi pristup u izučavanju onlajn identiteta morao ići upravo u semiotičkom pravcu (Schau and Gilly 2003). Ovi autori navode da digitalni svijet postoji isključivo kao semiotička tvorevina. Slike i prikazi na ekranu i u virtuelnom i digitalnom obliku ne moraju nužno da se pozivaju na svog materijalnog referenta (Schau and Gilly 2003: 388). Korisnici onlajn sadržaja i kreatori vlastite slike, često razmišljaju o sadržaju i identitetu na čisto semiotičkom nivou. Međutim, za razliku od Lakanove slike u ogledalu, vlastita slika u onlajn formi, u onlajn okruženju, nije *a priori* data. Sajber predstave nisu nužno ponovne predstave (re-prezentacije) sopstva. One nemaju referente u nekom „originalnom“ okruženju. One su znakovi *sui generis*. Na onlajn društvenim mrežama, avatari često jesu fotografije sa portretom osobe koja se predstavlja, ali u drugim okruženjima kao što su Sekond lajf ili video igre na internetu, slučaj je obrnut. Pa čak i tada, te vizuelne reprezentacije (fotografije, filmove, crteže i slično) treba shvatiti kao „vizuelne izjave“ o stvarnosti ili kao „vizuelne komunikacijske događaje“, kao graditelje svijeta u kome ljudi žive, a ne kao „kopije stvarnosti“ ili njihove „refleksije“⁹² (Chalfen 1987: 6) onako kako to radi Ričard Čalfen (Richard Chalfen) tumačeći Sola Vorta (Sol Worth) i Nelsona Gudmena (Nelson Goodman). Sudeći prema Solu Vortu (Worth, citirano u Chalfen 1987: 6) ove vizuelne predstave treba razmatrati u kontekstu u kome su nastale i s obzirom na namjenu, tj. u kontekstu savremene kulture interneta, društvenih mreža i različitih vidova umreženog djelovanja u kome korisnici kolektivno grade identitet koristeći video, fotografiju i animaciju. Takva su istraživanja radili Zizi Papačarisi i Lev Manovič. Na primjer, u istraživanju na koji način studenti koriste fotografije na Fejsbuku i drugim društvenim mrežama da stvore predstavu identiteta, Zizi Papačarisi nalazi da su ove fotografije smišljene s ciljem da se korisnici predstave u željenom svjetlu. Papačarisi smatra da se javno prikazuju uglavnom pozitivni događaji i uspješne faze života, posebno oni događaji iz prelomnih trenutaka života kao što su rođendani, praznici, svadbe i slično (Mendelson i Papacharissi 2011: 263) dok su negativni događaji izostali iz onlajn prikaza identiteta. Prema Papačarisi (Mendelson i Papacharissi 2011) ovi prelomni trenuci ili liminalne faze su važan gradivni element u stvaranju sajber identiteta.

Među brojnim istraživanjima koja su se bavila specifičnostima onlajn prezentacije i avatarima (Holzwarth et al. 2006, Wood i Solomon 2009, Kafai et al. 2007 i drugi), česta su

⁹² Moj prevod

ona koja razmatraju vizuelne aspekte ove slikovne prezentacije. Budući da verbalna komunikacija kakva je uglavnom u onlajn okruženjima, ne nudi sve aspekte komunikativnih specifičnosti koje nudi razgovor licem-u-lice, ovi istraživači smatraju da su avatari veoma bitni u dopunjavanju tih nedostataka u cilju poboljšanja komunikacije. Kako kaže Gofman, čovjek u svom svakodnevnom predstavljanju određene informacije „daje“, a određene „odaje“ (Gofman 2000). Ovo „odavanje“ u onlajn sredini moguće je nadomjestiti vizuelnim izgledom avatara. Pogledi i kontakt očima, „fizičko“ približavanje avatara tokom razgovora (Dodge 1998), njihovo grupisanje, okolina i kontekst pojavljivanja (sajtovi za upoznavanje, virtuelne igre, virtuelni društveni svjetovi), obuća i odjeća, frizura, oblik tijela, izrazi lica, gestovi i slično, unose određene neverbalne elemente komunikacije u onlajn interakciju (Wood i Solomon 2009: 194) i na osnovu njih drugi mogu prosuđivati o ličnosti iza avatara. Međutim, između ovih neverbalnih znakova i onih u neposredovanoj fizičkoj komunikaciji postoji bitna razlika. Avatar je, kako tvrde Vud i Solomon (Wood i Solomon 2009), kontrolisana slika i željena predstava njenog tvorca (naročito kod tinejdžera (Kafai at al. 2007)) te tako ona može da otkriva samo određene aspekte ličnosti. S druge strane, oni aspekti koji bi inače ostali skriveni u razgovoru licem-u-lice, ovdje su „dati“ slikom ili „odati“ ponašanjem avatara. U svakom slučaju, onlajn komunikacija (i komunikacija u virtuelnim sredinama) kao način izgradnje identiteta je drugačija od one u fizičkoj sredini, te je kao takvu, uz uvažavanje svih njenih specifičnosti i treba izučavati. Kao što smo već naveli, radi suženja istraživanja, u ovoj studiji se nismo bavili komunikacijom već isključivo vizuelnim vidovima konstrukcije identiteta.

U članku pod nazivom „Performans u (virtuelnim) prostorima: utjelovljenje i bitisanje u virtuelnom okruženju“ („Performing in (virtual) spaces: embodiment and being in virtual environments“, 2007) Žaklin Ford Mori se bavi rekontekstualizacijom tijela u virtuelnim performativnim instalacijama i umjetničkim djelima koja zahtijevaju tjelesno učešće korisnika. Mori je zainteresovana za iskustvo postojanja i doživljaj selfa u okruženjima koja podrazumijevaju istovremeni boravak u fizičkim i virtuelnim okruženjima. Ona polazi od stava da je tijelo „prag između svjetova“⁹³ te da korisnik virtuelnih okruženja živi sa spoznajom o bar dva istovremena tijela bez obzira da li virtuelno okruženje u koje korisnik

⁹³ Što je zapravo teza Markosa Novaka razrađena od strane Marije Palumbo (Maria Luisa Palumbo) u *Nove utrobe: elektronska tijela i arhitektonski poremećaji* (*New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders* Palumbo 2000: 65).

ulazi pruža mogućnost stvaranja grafičke ili tekstualne predstave tijela (tj. avatara) ili ne. Žaklin Mori navodi kako postoje četiri slučaja koja treba razmatrati kada se govori o virtuelnom utjelovljenju, a to su: kada ne postoji avatar, tj. bilo kakva predstava selfa u virtuelnom okruženju, a korisnik posmatra prostor oko sebe iz ugla prvog lica, kada je utjelovljeni self dat kao slika u ogledalu, zatim kada postoji djelimična ili potpuna grafička personifikacija korisnika i, na kraju, kada korisnik igra ulogu distanciranog posmatrača, tj. kada iz ugla trećeg lica posmatra grafički avatar kao utjelovljenje selfa u okruženju u kome se nalazi (Morie 2007: 8). Svi oblici predstave su interesantni i u našem istraživanju. S druge strane, reprezentacija u smislu refleksije i preslikavanja već postojećeg fizičkog iskustva nije nužno cilj onlajn postojanja. U istraživanju prezentacije selfa u onlajn društvenim mrežama kao što je Instagram, Lev Manovič (Manovich 2016) navodi da su ključni aspekti predstavljanja na Instagramu raspoloženje i atmosfera, a ne reprezentacija, dok Bukčin i Šuljgin (1999) tvrde da *net art*⁹⁴ privileguje komunikaciju nad reprezentacijom. Reprezentacije na internetu ne moraju da podražavaju identitet iz fizičkog okruženja, one su nove i drugačije „vizuelne izjave” (Chalfen 1987: 6), one su tom smislu prezentacije koje tvore stvarnost u sajber okruženju (dakle i u *net artu*) i pružaju korisnicima osjećaj prisustva u datom okruženju.

Sajber identitet se može objasniti pojmom prisustva koji je, kako tvrdi Tejlor, iako „jedan od najzagonetnijih i najevoativnijih aspekata virtuelnih sistema“ temelj uranjanja u sajber okruženja (Taylor 2002: 42). Slično tvrdi i Hajm kada navodi da se auto-re-prezentacija na internetu može poistovjetiti sa prisustvom. On koristi pojmove telepredstave i teleprisustva da objedini termine prezentacije i prisustva u sajber okruženju. Hajm tvrdi da predstavljanje na internetu nije re-prezentacija, ponovna prezentacija nečega, nego jedinstvena prezentacija (Heim 1996: 70), dovođenje u postojanje i prisustvo onog što nije postojalo. Telepredstava postignuta slikama je stvarnost za sebe. To je „drugačiji nivo stvarnosti“, (sajber) prostor „u koji su primarni entiteti transponovani i pretvoreni u sajber entitete“ (Heim 1996: 70) i u kome postoje i sreću se kroz teleprisustvo. Teleprisustvo je određujuća osobina virtuelnih okruženja i podrazumijeva prezentaciju (predstavu) objekta ili subjekta. Problem prisustva ili odsustva u nekom društvenom okruženju na internetu, podrazumijeva ideju o tome da li postoji njegova predstava u datom okruženju ili ne. Lev Manovič u članku „Kompetitivna

⁹⁴ Bukčin i Šuljgin, doduše, koriste pojam *net.arta* jer se oni uglavnom bave *net.artom* kao umjetničkim pokretom.

fotografija i prezentacija selfa“ („Competitive photography and the Presentation of the Self“ 2016) u istraživanju fotografija na društvenoj mreži Instagram, tvrdi da cilj fotografisanja nije više prosto prikaz vlastitog lica okrenutog ka kameri (ako govorimo o selfiju kao načinu auto-prezentacije), nego je u pitanju zabilježavanje atmosfere, pozadine i scene u kojoj se nešto dešava i u kojoj boravi fotograf. Fotografija ne mora nužno da iz ugla trećeg lica prikazuje događaj i osobe koje učestvuju u njemu nego fotograf sada može i želi da pokaže da je i on učesnik tog događaja i da iz ugla prvog lica snima svoju okolinu, da zakorači kroz Albertijev prozor i uđe u predstavu. Na fotografijama na društvenim mrežama koje istražuje Manović prikazani su dijelovi tijela samog fotografa jer savremeni fotograf teži da prikaže svoje iskustvo bivanja u određenoj okolini, tj. okruženju koje objavljivanjem fotografija na društvenim mrežama postaje dijelom onlajn prostora.

Mantovani i Riva (Giuseppe Mantovani i Giuseppe Riva 1999) kažu da prisustvo ne mora biti u osnovi fizičko, nego socijalno, te da se pojam prisustva mora posmatrati u kontekstu mogućih socijalnih interakcija. U tom smislu, teleprisustvo (teleprezentnost) je validno ukoliko omogućava komunikaciju kao socijalnu interakciju. S tim ciljem, Ravadža i saradnici (Ravaja et al, 2006) su sproveli istraživanje o doživljaju prostora i prisustva u video igrama. Autori navode da ovi doživljaji zavise od više faktora. Fenomen teleprisustva zavisi od mogućnosti interakcije sa prostorom, od broja drugih učesnika s kojima je moguće stupiti u interakciju, od mogućnosti emotivnog odgovora na druge učesnike i od broja stimulusa koji djeluju na čula korisnika. U mnogo manjoj mjeri ovaj osjećaj zavisi od kvaliteta slike i prikaza trodimenzionalnosti, tj. vizuelnog realizma (Sanchez-Vives i Slater 2005), ali je zato re-prezentacija tijela u virtuelnoj sredini bitan faktor koji utiče na osjećaj prostora i prisustva u prostoru (Morie 2008). Ralf Šreder ide dalje u istraživanjima i kaže da je aktivno korištenje (digitalnih) tijela u ostvarivanju socijalnih interakcija najbitniji faktor u osjećaju prisustva (Schroeder 1999: 56). Pojam prisustva u sajber sferi se ne odnosi (samo) na fizičko (ili aktuelno, kako bi to rekli Bergson, Delez i Šilds) prisustvo subjekta nego podrazumijeva aktivno tijelo koje radi na stvaranju vlastite predstave. Stoga Hajm izjednačava prisustvo u onlajn zajednicama (teleprisustvo) sa samim postojanjem. U ovom slučaju, to je telepostojanje. Digitalno ili virtuelno tijelo (kako god ga zvali) je produžetak i proširenje, ne druga strana fizičkog tijela. U digitalnoj sferi ne može se govoriti o sekundarnom tijelu, selfu ili životu (kako to kaže Terkl), nego o produžecima (u Mekluanovom smislu) istih. Drajfus,

na primjer, tvrdi da „[k]orišćenje robota uz internetski posredovano teleprisustvo pruža [...] mogućnost svakom od nas da kontroliše udaljene predstavnike vlastitog sopstva koji su proizvođači naših očiju i ušiju“⁹⁵ (Drayfus 2009: 134). Prezentacija u sajber okruženju prikazuje onaj dio selfa (ili identiteta) koji nije iskazan u fizičkom svijetu. Sajber okruženje podrazumijeva imati tijelo, ali moći izaći iz njega. Ono podrazumijeva „imati tijelo“, ali ne i isključivo „biti tijelo“. Prisustvo u sajber okruženju jeste utjelovljeno, ali nije ograničeno niti isključivo upućeno na fizičku tjelesnost. Odnosno, ako bi parafrazirali Boltera i Grazina, fizičko tijelo je postalo posrednik (novi medij) za utjelovljenje selfa u sajber okruženju (Bolter i Grusin 1999: 230).

Hajmova rasprava o prisustvu u sajber prostoru približava se Gofmanovim idejama vlastitog ili samo-predstavljanja u scenskim okvirima. U novom sajber svijetu prisustvo je dato kao optička predstava (slika), a subjektiviteti kao zasebni entiteti dati su pomoću kodova i informacija. Onlajn prezentacija pomaže da se stvori utisak o osobi koja uzima određenu ulogu, a korisnici u onlajn okruženju koriste različite alate kako bi stvorili sliku idealnog ili mogućeg selfa. U okruženjima kao što su onlajn društvene mreže ili višekorisničke video igre u kojima korisnici imaju veliku mogućnost da učestvuju u stvaranju identiteta svakog drugog korisnika (na primjer, tagovanje ljudi na slikama, prodaja ili zamjena dijelova avatara, zamjena glave ili tijela avatara i slično), teško je kontrolisati vlastitu prezentaciju. Stoga je ona uvijek dio kako individualnog (ličnog) tako i socijalnog identiteta. U istraživanju vlastite prezentacije u kontekstu Fejsbuk mreže, Zargoni (Sasan Zarghooni) tvrdi da je „mehanizam samo-prezentacije tako važan dio našeg svakodnevnog ponašanja i tako snažno vezan za naš self-koncept da radi po istom principu u skoro svim okruženjima“⁹⁶ (Zarghooni 2007: 22), pa ga možemo primijeniti i u *net artu*.

Profesorka i sociolog, T.L.Tejlor tvrdi da kada se nađu u onlajn okruženju, korisnici ne postoje tamo samo kao „um“ već se ostvaruju i kroz tijelo. Ona navodi da kao i „u oflajn životu, doživljaj samog sebe, drugih i prostora, podrazumijeva neprestani ponovni upis usljed promjena struktura i odnosa. U virtuelnim svjetovima se dešava isti taj dinamički proces – ali uz određeni preokret. Tijelo kroz koje se konstruiše prisustvo nije samo ono biološko, već i

⁹⁵ Moj prevod

⁹⁶ Moj prevod

digitalno“ (Taylor 2002: 42),⁹⁷ odnosno tijelo avatara. Tejlor dalje kaže da se u višekorisničkim okruženjima prisustvo ne gradi samo kroz tjelesnu predstavu nego i korištenjem tijela u aktivnom i dinamičkom procesu stvaranja identiteta i izgradnji društvenog života kroz koje korisnici „postaju stvarni“ (Taylor 2002: 42). Tejlor kaže, „[a]vatari su presudni u stvaranju osjećaja prisustva i „svjetovnosti“. Kao što su biološka tijela sastavni dio našeg ličnog i društvenog života, avatari su ključni za naše iskustvo u digitalnom okruženju“ (Taylor 2006: 117).

U svojim istraživanjima T. L. Tejlor koristi pojmove *corporeal body* i *digital body* koje mi ovdje označavamo kao fizičko i digitalno (ili virtuelno) tijelo, dok Sendi Stoun koristi pojam *čitljivo tijelo* (*legible body*) da opiše koncept tijela u „tekstualno posredovanoj fizikalnosti“⁹⁸ (Stone 1996), kako je ona označava. Za Stoun, tijelo je prije socijalni nego fizički (biološki) koncept koji kao socijalni koncept postoji i u virtuelnim okruženjima iako pojmovi selfa i tijela operišu, kaže Stoun, potpuno drugačije u virtuelnom prostoru. Stoun kaže da življeno, biološko tijelo podrazumijeva prisustvo jednog selfa u jednom tijelu, dok u virtuelnim okruženjima to nije slučaj. U kontekstu virtuelnih okruženja self je nezavisan od tijela i on se može kretati prostorom informacija oslobođen tijela (Stone 1996: 92). Prisustvo ili odsustvo i lokacija tijela u ovim okruženjima nije nužno povezana sa lokacijom selfa. Stoun takođe navodi da pojam prisustva, kada govorimo o sajber okruženju, ima značenje osjećaja da smo mi direktni učesnici u nečemu ili bar svjedoci događaja u pitanju (Stone 1996: 16). Interakcija sa mašinama i prisustvo putem avatara i drugih grafičkih predstava u virtuelnom ili onlajn prostoru čine da je svijet ekrana prostor proširenja našeg društvenog okruženja i bivstvovanja.

4.6. Refleksivnost kao konstituent konteksta sajber identiteta

U prethodnom poglavlju smo govorili o onlajn identitetu, odnosno selfu koji se ostvaruje kroz konstruisani slikovni portret u onlajn okruženju. Međutim, ne treba zaboraviti da korisnik, osoba s druge strane uređaja, ne gubi osjećaj onog drugog, fizičkog, onlajn identiteta i vlastitog tijela. Uzmimo na primjer osobu koja koristi Skajp servis za komunikaciju sa drugima i razmotrimo specifičnosti situacije u komunikaciji uz korištenje Skajpa. Šta se to

⁹⁷ Moj prevod

⁹⁸ Moj prevod

dešava sa osjećajem i doživljajem sopstvene ličnosti dok korisnik preko prozora Skajp programa posmatra vlastitu sliku na ekranu? Korisnik usluga Skajpa nalazi se u reflektivnom odnosu prema samom sebi (u fizičkom smislu), te prema vlastitoj reprezentaciji u vidu žive video slike na ekranu (i/ili prema avataru – vlastitoj slici na nalogu) i posmatra ove reprezentacije iz ugla trećeg lica. Naš korisnik ne samo da posmatra i doživljava sebe i vlastito tijelo kao objekte čije položaje, gestove, ekspresiju lica, frizuru, druge neverbalne faktore i vlastitu predstavu uopšte, podešava, prilagođava i mijenja s obzirom na (željenu) sliku sebe na ekranu (pri čemu uređuje i podešava scenu i pozadinu) i ne prosto zabilježava stvarnost, nego u isto vrijeme učestvuje (fizičkim tijelom i vlastitom predstavom) u interakciji i komunikaciji sa osobama s druge strane veze, odnosno njihovim predstavama na ekranu. Korisnik Skajpa doživljava vlastitu sliku i uređaj preko koga ostvaruje komunikaciju, kao ekstenziju vlastitog tijela, slično kao što korisnici društvenih mreža koriste telefone ili fotoaparate kao produžetke vlastitog tijela u prezentaciji identiteta na internetu (Papacharissi 2011: 279). U ovom novom okruženju u kome ne postoje jasne granice između tijela, tačaka posmatranja, prostora i vremena postojanja, vlastito postojanje je moguće posmatrati iz različitih perspektiva. Osim toga, osjećaj prostora, onakvog kakav bi postojao u tradicionalnim okruženjima (iako se scena u pozadini korisnika uvijek može podesiti i urediti), u ovom slučaju ne postoji, kako bi rekao Džoša Mejrovic (Meyrowitz 1985), što predstavlja dodatno iskustvo za korisnika i njegov osjećaj bivstvovanja. Fokus je pomjeren sa biološkog tijela i fizičkog prostora na prostor slike. Prostor bivstvovanja u ovom kontekstu je mješavina različitih prostora, a osjećaj samog sebe, tj. selfa proširen za selfove iz različitih prostora.

Sajber prostor, kakav je između ostalog onaj prikazan u *net artu*, je izuzetni samorefleksivni kontekst koji nudi drugačiji način posmatranja, poimanja i doživljaja selfa u vlastitom interaktivnom odnosu sa tehnologijom, ali i sa prikazanom slikom. Ova interakcija ostvaruje se raznim digitalnim uređajima koji prema Terkl predstavljaju „ogledala“ ljudskog postojanja i reflektivne „prozore“ koji stvaraju novo okruženje i mijenjaju način razmišljanja, percepciju, socijalizaciju i poimanje vlastite ličnosti (Turkle 2011). Ovo reflektivno ponašanje subjekta je, prema Berku i Stetsu, ali i prema Gidensu, suština selfa jer je self „sposoban da bude i subjekt i objekt“ (Burke i Stets 2009:24), da sam sebe procijeni i da reaguje na tu procjenu. Već smo napomenuli da su Berk i Stets naveli da ljudi posjeduju

različite identitete koje mogu aktivirati s obzirom na socijalni kontekst i situacije u kojima se nalaze. Da bi se identitet ostvario, tj. aktivirao on mora proći kroz proces verifikacije u određenoj situaciji, kažu Berk i Stets (Burke i Stets 2009: 131), a kao rezultat procesa verifikacije nastaje samopoštovanje koje se „odnosi na procjenu selfa koju je načinio sam self” (Burke i Stets 2009: 79). Ovaj stav prema samom sebi nastao je upravo u procesu refleksije karakterističan za *net art*.

U tom smislu spomenimo razmatranja pojma refleksivnosti Ketrin Hejls i njegov uticaj na konstrukciju savremenog identiteta. Tumačeći kibernetičke teorije i primjenjujući ih na sajber okruženja, Ketrin Hejls navodi da nije personalnost ono što određuje posmatrača, nego tačka posmatranja i refleksivnost te dodaje da to podrazumijeva da kada sajber „ja“ kao aktivni subjekat i procesni sistem stupa u interakciju sa generisanim reprezentacijama za koje je kao misleći subjekat sposoban, on generiše reprezentacije sa kojima stupa u interakciju (Hayles 1999). Subjekt postaje posmatrač posmatrača, entitet svjestan svog posmatranja. Savremeno „ja“ je „posmatrajući sistem koji posmatra vlastito posmatranje“⁹⁹ (Hayles 1999: 143–144), kaže Hejls. Hejls takođe dodaje da je najvažniji doprinos kibernetike ideja o entitetima kao sistemima povezanim sa okolinom u samostvarajućem (autopoetičnom) procesu. Međutim, prema Norbertu Vineru, opasnost koja vreba od kibernetike jeste njena mogućnost da subjektu (čovjeku) oduzme kontrolu (Hayles 1999: 110) i stavi je u ruke tehnologije koju predstavlja kako je to, na primjer, prikazano u filmu *Tron: nasljedstvo* (*Tron: Legacy*, Kosinski 2010). U ovom filmu, avatar Kevina Flina (Kevin Flynn) – Klu¹⁰⁰, postaje samostalan i nezavisan subjekt koji preuzima kontrolu nad korisnicima i osobom koja njime upravlja iz fizičke okoline.

Ako u ovu raspravu o refleksiji uključimo Midov pristup selfu, mogli bismo reći da je ono „mene“ (ili „sebe“) kao objektni dio selfa o kome govori Mid (Mead 1934), a koji naš korisnik Skajp usluga (ako govorimo o kulturi uopšte) ili učesnik nekog digitalnog performansa Pola Sermona ili Čao Fej (u okviru *net arta* koji razmatramo u ovoj studiji) posmatra kao sliku na ekranu, upravo onaj dio selfa koji se razvija dok je osoba onlajn. Prema Midu, to je onaj dio selfa koji, „ja“ kao subjekt treba da upozna u procesu samo-refleksije (Mead 1934). Za razliku od Džejmsa koji različite slojeve selfa, empirijski i spiritualni,

⁹⁹ Moj prevod

¹⁰⁰ Koga u filmu glumi Džef Bridžis (Jeff Bridges)

razmatra kao unutrašnje generičke koncepte, Mid tvrdi da je objektni dio selfa socijalna konstrukcija (Mead 1934). Iako onlajn dat grafički i slikovno, objektni dio selfa, tj. „mene“ nije samo (Lakanova) slika u ogledalu nego i mjesto gdje je moguće vršiti određene intervencije i promjene. „Mene“ nije samo odraz postojećeg stanja korisnika nego aktivni proces u određenju i poimanju vlastite ličnosti. Prema Midu „mene“ je skup onoga što mislimo da „generalizovani drugi“ misle o nama (bilo da smo onlajn ili oflajn) i prema čemu se ravnamo u našem ponašanju i predstavljanju. Ovu dinamičku samorefleksivnu interakciju između „ja“ i „mene“ kao konstitutivnih dijelova selfa, Mid označava kao mišljenje ili proces samospoznaje, a koji je prema Gidnesu bitan faktor izgradnje identiteta (Mead 1934), te smo ga kao takvog razmatrali u studiji na primjerima *net arta*.

S druge strane, Norbert Vajli kombinuje Midovu pragmatičku i Pirsovu semiotičku teoriju selfa, odnosno uvodi Pirsov vremenski model, da bi objasnio funkcionisanje selfa i koncepciju identiteta. Prema Vajliju, „ja“ kao akter, interpretira „sebe“ kao objekt „sebi“ kao slušaocu ili posmatraču. Takođe, Vajli tvrdi da u procesu izgradnje identiteta, sadašnji self interpretira self iz prošlosti selfu iz budućnosti. „Ja“ interpretira svoje prošle radnje budućem sebi. Ovaj trijadni model selfa čini Vajlijev samorefleksivni semiotički self. Prema Vajliju, self je samorefleksivna unutrašnja konverzacija u obliku ja-sebe-meni. Primijenjen na onlajn sferu, Vajlijev semiotički model selfa podrazumijeva da „ja“, kao fizički, biološki akter, interpretira sebe kroz znakove i vizuelne predstave samom sebi, kao fizičkom akteru. Pored toga, „ja“ kao onlajn akter i kao animirana predstava, čini akcije koje će biti interpretirane samom sebi kao biću u fizičkoj stvarnosti.

Pojmome selfa i identiteta kao reflektivnih činova razmatra i Entoni Gidens. Gidens kaže da self nije pasivni entitet određen spoljašnjim uticajima (1991: 3) nego da je self reflektivni proces postajanja time što jesi tokom životnog puta. Za razliku od selfa koji je generički fenomen, kako kaže Gidens (Giddens 1991: 53), identitet selfa je svijest o samom sebi, odnosno svijest o samoaktuelizaciji tokom vremena. Prema Gidensu, identitet podrazumijeva svijest o kontinuitetu vlastite priče, „narrativnoj biografiji“ kako je zove Gidens, tj. priče o svom životu i procesu postajanja toga što jesi za anticipiranu budućnost. Identitet je svijest o tome gdje si i kuda ideš. Taj proces postajanja je stalnoprilagođavajući proces kulturnim i društvenim promjenama kojima je individua izložena u toku života. U postmodernim

društvima, kaže Gidens, individua je u stalnim prelaznim stanjima (kao što su brak, razvod, roditeljstvo, gubitak posla, preseljenje, suočavanje sa bolešću i slično) kojima mora da se prilagodi i da ostvari novi osjećaj selfa. Za razliku od tradicionalnih društava gdje su prelazni procesi bili obilježeni društvenim ritualnim obredima, danas je self prisiljen na individualno prilagođavanje tim promjenama.

Pojam refleksije u savremenom sajber okruženju, kao što smo rekli, podrazumijeva odnos selfa prema samom sebi u procesu posmatranja vlastite slike ne ekranu. Savremeni digitalni uređaji stvaraju drugačije okruženje koje je prvenstveno dato vizuelno, te je iskustvo postojanja u takvom okruženju vizuelizovano. Doživljaj svijeta i vlastitog identiteta u takvim okolnostima se ostvaruje identifikacijom sa slikama i preko slikovnih predstava, putem percepcije kao osnova „realnosti, vremena, prostora, života i smrti” (Gunkel 1997: 126), kako bi rekli Gunkel (David Gunkel i Ann Hetzel Gunkel 1997), Grau (2008), Hejls (1999) i drugi koji se vode fenomenološkim pristupom u određenju sajber prostora. Za njih je ovaj perceptivni prostor polje subjektiviteta definisanih njihovom percepcijom, okarakterisan tačkom posmatranja (point of view) koja sada, dodavanjem virtuelnog prostora fizičkom, „više nije statična niti linearno dinamična [...] već teorijski uključuje neograničen broj mogućih perspektiva“ (Grau 2008: 28). Tačka posmatranja u sajber prostoru je sastavljena od mnoštva različitih pristupa i nivoa. Ona je smještena u spacijalno-temporalnu dimenziju i predstavlja „subjektivitet lika” i „zamjenu za njegovo odsutno tijelo” (Hayles 1999: 37), kaže Hejls pri čemu misli na fizičko tijelo koje nije u prostoru slike iako jeste u sajber prostoru. Sajber spacijalnost kao kulturološka percepcija je tako interpretirana kompjuterskim predstavama koje postavljaju fizičko tijelo u povratnu spregu sa kompjuterski generisanom slikom. Ovaj prostor je prostor iskustva i drugačijeg doživljaja svijeta i vlastitog sopstva od onog „primarnog“ (da se poslužimo terminom Majkla Hajma). Promjena perspektive implicira promjene kako u odnosu prema viđenom i doživljenom tako i prema poimanju vlastitog tijela i sopstva. Medijska i medijatizovana dispozicija sopstva iz tijela u treće lice implicira mogućnost refleksivnog samoposmatranja koje nije bilo moguće prije pojave digitalne tehnologije.

Budući da virtuelno okruženje kao ekstenzija perceptivnog prostora korisnika/posmatrača daje mogućnost dislokacije posmatrača u odnosu na njegovo tijelo, osoba ne mora nužno da

se posmatra iz ugla prvog lica već može da izađe iz uloge „fizičkog“ bića, da se „odvoji“ od fizičkog tijela i da svoje virtuelno utjelovljeno sopstvo posmatra iz ugla trećeg lica. U virtuelnim okruženjima, posmatrač može da mijenja ugao sagledavanja tijela, a time i sopstva. Kristijen Pol tvrdi da je ovo jedan od razloga zašto se „[o]dnos između virtuelnog i fizičkog bića teško može posmatrati kao prosta dihotomija“ (Paul 2003: 166) te da se ovdje radi o „kompleksnom međuodnosu koji utiče na naše poimanje kako tijela tako i (virtuelnog) identiteta“ (Paul 2003: 166). Pomenuta autorka dalje navodi da je „nemoguće ignorisati materijalnost postojećih interfejsa kao ni efekte koje ovi interfejsi imaju na naše tijelo“ (Paul 2003: 170). Tehnologija, novi mediji i medijske slike postale su ekstenzije našeg tijela, života i identiteta, a stvarnosti u kojima oni postoje (fizičku i onlajn ili virtuelnu stvarnost) jedino je moguće posmatrati kao dio jedne sveobuhvatne stvarnosti u kojoj su istovremeno mogući i tjelesnost i bijeg od vlastitog tijela, kako kaže Kristijen Pol (Paul 2003: 170). Odnos između tjelesnosti i bestjelesnosti, kaže Kristijen Pol, nije više „ili-ili izbor, nego stvarni i-i odnos“ (Paul 2003: 170).

4.7. Umrežavanje i kolaboracija kao konstituenti konteksta sajber identiteta

Prethodno navedene i opisane semiotičke, fenomenološke i kibernetičke teorije selfa nisu dovoljne da se objasni self, odnosno proces uspostavljanja i predstavljanja identiteta u onlajn okruženju jer sajber identitet nije čisto samostvarajući proces. Pored toga što čini proces interpretacije selfa samom sebi, jer bivanjem, tj. prisustvom na internetu (teleprisustvom) manifestovanim kroz slike, grafičke prikaze i vizuelne prezentacije, identitet se ostvaruje interaktivnim odnosom sa drugim učesnicima u okruženju. Sajber prostor daje mogućnost za stvaranje socijalnog identiteta i treba ga posmatrati iz ugla socijalnih teorija. Neki socijalni teoretičari i psiholozi tvrde da se socijalni aspekt identiteta prvenstveno ostvaruje kroz komunikaciju kao simboličku društvenu interakciju (na primjer Burke i Stets 2009 i Turkle 2011). Komunikacija kao takva je prisutna i u savremenim onlajn okruženjima. Brojni istraživači (na primjer Herring 1994, Schroeder 1997, Schroeder, Huxor i Smith 2001, Salazar 2009, Kaplan i Haenlein 2009a, 2009b i 2010, Janjetović 2017 i drugi), istraživali su različite onlajn društvene medije, sajtove i društvene igre. Njihove studije su pokazale da ove igre predstavljaju posebnu vrstu iskustva i socijalne interakcije kroz koje učesnici grade svoje onlajn socijalne identitete (Janjetović 2017: 69), a u fokusu ovih studija naročito je bio

istraživan problem komunikacije kao najčešći oblik socijalne interakcije. U kontekstu savremene medijske, internetske ili sajber kulture, pored komunikacije postoje i druge vrste socijalnih praksi kroz koje se može ostvarivati identitet. Identitet tako predstavlja skup ponašanja, interakcija i niz drugih odrednica te se može reći „da se današnje iskustvo publike više ne odvija (samo) u kategorijama gledanja, slušanja i čitanja, već sve više u okvirima koje definiraju pojmovi kolaborativnost, participativnost, interaktivnost, imerzivnost, podijeljena pažnja“ (Martinoli 2016: 1273). U svom određenju sajber kulture, Pjer Levi takođe ukazuje na interakciju, komunikaciju i povezanost svih korisnika kao specifične osobine sajber kulture i navodi da se sajber kultura ostvaruje kroz učešće i događaje, a ne kroz slike i spektakle (Levy 1999: 155). Odnosno, „učešćem u događajima, a ne spektaklima, umjetnost sajber kulture ponovo otkriva veliku tradiciju igre i rituala“ u kojoj „ni autor ni djelo nisu važni, već kolektivni čin ovdje i sada“¹⁰¹ (Levy 1999: 155). Učešće u događaju i vlastiti rad kroz koji se izvođači stvaraju je proces u kome izvođači doživljavaju samospoznaju kao osnov za razvoj ličnosti i konstrukciju identiteta. Umreženo društveno djelovanje na internetu može biti u vidu zajedničkog oblikovanja okruženja, objekata i prostora i stvaranja virtuelnih zajednica koje dijele isto iskustvo, a o kojima je govorio Rejngold (Rheingold 2012). Rejngold smatra da se ovakvo ponašanje u današnjem svijetu u kome je sve posredovano medijima, može objasniti urušavanjem i gubitkom javne sfere u kojoj su ljudi spojeni zajedničkim interesima, a prema Manuelu Kastelsu upravo ovo umrežavanje stvara idealne uslove za transformaciju subjekta i projektovanje njegovog identiteta.

Pojednostavljeno rečeno, samo pojavljivanje na internetu može da se posmatra kao vid umrežene društvenosti jer je socijalni self na internetu vid (po)javnog procesa stvaranja identiteta koji se konstruiše u vidu digitalnog prisustva na internetu. Uzimajući u obzir kontekst mreže (onlajn grupe, zajednice i društvene mreže, kao i druge vidove umrežavanja) i posmatrajući identitet kroz Tarnerovu prizmu¹⁰² kao što smo to činili razmatrajući neke druge aspekte razmatranog konteksta identiteta u ovoj studiji, umrežena društvenost podrazumijeva različite vrste društvenih aktivnosti korisnika predstavljenih fotografijama ili drugačijim grafičkim i tekstualnim sadržajem (Papacharissi 2011: 317) i njihovom međusobnom interakcijom. Zizi Papačarizi tvrdi da korištenje prostora socijalnih mreža od strane korisnika

¹⁰¹ Moj prevod

¹⁰² Viktor Tarner (Turner 1974), na primjer, razlikuje operativno i performativno postojanje pojedinca. Ovo prvo znači „biti među drugima“, dok drugo podrazumijeva „raditi nešto zajedno sa drugima“.

dokazuje da je identitet performativan te da sposobnost pojedinca da efikasno iskoristi potencijal onlajn društvenih zajednica zavisi od individualnog nivoa pristupa, pismenosti i voljnosti na socijalno umreženu interakciju (Papacharissi 2011: 317). Poimanje selfa i konstrukcija identiteta u sajber prostoru se ostvaruje kroz različite aktivnosti koje korisnik izvodi u interakciji ili komunikaciji sa drugim učesnicima, odnosno u različitim vidovima zajedničkog učešća i djelovanja. Ovaj proces podrazumijeva i pristanak na pravila ponašanja. Izgradnja socijalnog selfa na internetu omogućena je postojanjem Veb 2.0 (Web 2.0) ili pir-tu-pir (peer-to-peer) tehnologije koja dozvoljava svim korisnicima da u saradničkom djelovanju stvaraju kako vlastite ličnosti i likove koji ih predstavljaju, tako i likove i ličnosti drugih učesnika. Isto tako im dozvoljava da stvaraju okruženje u kome djeluju i koje isto tako, njih određuje. U svakom slučaju, kontekst i konstrukciju identiteta u onlajn okruženju, tako i u *net artu*, neophodno je razmatrati i kroz procese aktivnog stvaranja socijalnog okruženja i odnosa među učesnicima što smo učinili u našoj studiji.

4.8. Kiborški aspekt konteksta sajber identiteta u *net artu*

U svojim djelima *Život na ekranu* (2011) i *Sami zajedno* (2011b), Šeri Terkl analizira odnos čovjeka prema kompjuterima i drugim digitalnim uređajima koji stvaraju kontekst za drugačije iskustvo doživljaja sopstvene ličnosti u savremenom tehnološkom okruženju. Terkl (Terkl 2011 i Turkle 2011) kaže da savremeni digitalni uređaji i okruženje koje stvaraju, nude novi odnos ne samo među ljudima nego i prema samim uređajima. Nova tehnologija utiče i na percepciju uređaja i objekata koji omogućavaju novi oblik postojanja. Računarima i drugim sličnim mašinama kao što su pametni telefoni, tableti i različiti gedžeti, kako navode Šeri Terkl (Turkle 2011 i Turkle 2005) i Debora Lupton (Lupton 1996), pripisuju se ljudski kvaliteti i osobine i prema njima se odnosi kao prema ljudima, dok se prema ljudima odnosi kao prema mašinama. Prema Sajmonu Peniju (Simon Penny) prosuđivanje o ljudima se svelo na njihovo poređenje sa ovim uređajima što uzrokuje nestajanje i izostavljanje pojedinih ljudskih aktivnosti i načina razmišljanja tijelom (a time i dijelova selfa koji se s njima razvijaju). Debora Lupton kaže da je „[o]dnos između korisnika i računara sličan odnosu između ljubavnika ili bliskih prijatelja“ (Lupton 1996: 110) i „okarakterisan je ne samo zadovoljstvom i osećajem harmoničnog stapanja granica između čovjeka i mašine već i snažnim osećanjem anksioznosti, nemoći, frustracije i straha“ (Lupton 1996: 106). Strah od

nepoznatog, od mogućnosti kontrole i dominacije ovih uređaja nad nama stapa se sa osjećajem bliskosti i povjerenja koji imamo u naše uređaje i čine taj odnos liminalnim. Lapton se poziva i na teorijska razmatranja tijela i selfa Elizabet Gros u kojima Gros tvrdi da slika našeg tijela utiče na osjećaj selfa, a ta slika zavisi od prostora oko tijela, od objekata u prostoru i objekata na tijelu (garderoba, dodaci i slično). Gros navodi da ovi „neživi objekti“ kada ih dotaknemo ili „kada su na tijelu dovoljno dugo, postaju produžeci tjelesne slike i senzacije“ (Grosz 1994: 80). Naši kiborzi u savremenoj ekranskoj kulturi interneta i drugih digitalnih medija, nisu ni organski, ni mašinski kako ih naziva Dženifer Gonzalez (Gonzalez 1995) nego novi vid tehno-kiborga koji su spojevi slike, mašine i ljudskog tijela, remedijalizovani kiborzi Boltera i Grazina (1999). Ljudi su postali savremeni kiborzi koji preispituju korijene svog identiteta onako kako je to prikazano u SF televizijskoj seriji *Tamna materija*¹⁰³ (*Dark Matter* Mallozzi 2015–2018) u kojoj android preispituje kako je to biti čovjek, dok drugi likovi iz iste serije (kao što je Porša Lin (Portia Lin)) ispituju kako je to biti tehnološki (bionički) unaprijeđeno ljudsko biće (Sezona 2, epizoda 10: „Take the Shot“ Mallozzi 2015–2018). Kiborzi prikazani u savremenim medijskim sadržajima su ti koji postavljaju pitanja kao što su: ko smo mi u svijetu tehnologije i kako smo postali to što jesmo? A mi možemo postaviti pitanje: ako smo rođeni u tehnološkom i medijalizovanom društvu, odrasli u njemu i živimo u njemu, zar je moguće tražiti korijene vlastitog poimanja mimo njega?

Zapravo, korisnici novih tehnologija jasno izražavaju činjenicu da su svjesni svoje integracije sa tehnologijom. To dokazuju istraživanja vlastite predstave korisnika društvenih mreža na internetu koje su radile Fizek i Vasilevska (Fizek i Wasilewska 2011). Njihovo istraživanje je pokazalo da fotografije korisnika društvenih mreža uključuju ne samo lik i tijelo osobe koja je u pitanju, niti samo njegovih ili njenih prijatelja, nego je telefon postao obavezni rekvizit. Fotografski snimak u savremenom onlajn okruženju obavezno uključuje spoj osobe i uređaja. Papačarisi takođe tvrdi da je fotografisanje, odnosno fotografisanje samoga sebe (pravljenje selfija) postalo bitan čin u onlajn sferi kojeg, takođe, treba zabilježiti. Čin fotografisanja samog sebe postao je dio obavezne aktivnosti na internetu. Međutim, nije samo to cilj fotografskog predstavljanja na internetu. Na prikazanim fotografijama nije više dovoljno samo fotografisati osobu (tj. samog sebe, ako je u pitanju selfi) nego i uređaj kojim je data

¹⁰³ Moj prevod

fotografija nastala. Uređaj, tj. kamera je neizostavan element u ukupnoj predstavi selfa onlajn. Isto tvrdi i Lev Manovič istražujući način predstavljanja na Instagramu. Na fotografijama na ovoj društvenoj mreži cilj je prikazati vlastito postojanje u okruženju u kome postoje druge osobe i uređaj kojim je fotografija zabilježena (Manovich 2016).

Čovjekov odnos prema ovim novim uređajima čini da se futurističke vizije o softverskim čipovima ugrađenim u ljudska tijela koja omogućavaju kontrolu i manipulaciju memorije i iskustva na kojima, između ostalog, stoji osnov ljudskog identiteta, poput onih prikazanih u filmovima *Totalni opoziv* (*Total Recall* 2012) Lena Vajzmena (Len Wiseman) i *Preživjeli* (*Survivor* 2014) Džona Lajda (John Lyde), čine potpuno osnovanim. Ideja da se memorija može vještački ugraditi u ljudski um i na njoj zasnovati iskustvo i ponašanje, odnosno promišljanje čovjeka o vlastitom biću i identitetu (Landsberg 1996: 176) je tema pomenutog filma *Totalni opoziv* iz 2012. ali i njegovog istoimenog prethodnika iz 1990. režisera Pola Verhovea (Paul Verhoeven), kao i filma Roberta Longa iz 1995. *Džoni Mnemonik* (*Johnny Mnemonic*) jer je tijelo u savremenoj kulturi postalo mjesto za spremanje vještačke memorije, kaže Kristijen Pol (2003: 170). Ovaj odnos uređaja i ljudskog tijela čini kontekst za nov doživljaj sopstva o kome se raspravlja u okviru ovog istraživanja. On predstavlja kontekst kiborgizacije u kome se može raspravljati o poimanju selfa i identiteta i kontekst liminalnosti koji podrazumijeva odnos između humanog i posthumanog poimanja sopstva, govoreći u terminima Ketrin Hejls, odnosno o spoju čovjeka i mašine u terminima Done Haravej.

Tijesna veza mašine i organizma koja je pratila tehnološki razvoj kasnog dvadesetog vijeka i nastavila se u dvadeset i prvom, iznjedrila je pojam udaljavanja od tjelesnosti, kao novog statusa sopstva u kibernetičkom okruženju, tvrdi Dona Haravej (2008). Novi ideološki prostor stvoren kodiranjem mašine i organizma otvorio je horizonte novoj epistemologiji tijela i identiteta. Haravej kaže: “[n]aše mašine krasi uznemiravajuća živost, dok smo mi sami postali zastrašujuće nepokretni“ (Haravej 2008: 608). Ketrin Hejls takođe analizira okolnosti u kojima se izgubila razlika između tjelesnog postojanja i kompjuterske simulacije, između kibernetičkog mehanizma i biološkog organizma. Hejls tvrdi da brisanjem granica i stapanjem „dijelova koji se inače ne bi dodirnuli [...] kiborg postaje pozornica na kojoj se izvode osporavanja granica tijela koje su često obilježene klasnim, etničkim i kulturnim razlikama. Naročito kada djeluje u području imaginarnog, kiborgizam pokazuje da je moguće

prevazići granice tijela“ (Hayles 1999: 85). Kiborg i subverzivni potencijal njegove budućnosti, je kako tvrdi Dona Haravej (2008), od posebnog interesa za diskusije o odnosu identiteta i tehnologije (naročito roda kao odrednice identiteta), budući da nove okolnosti života stvaraju novu psihologiju i fiziologiju življenja. Mi živimo u doba kada niti smo čisto ljudi, niti smo mašine, kada smo i učesnici i posmatrači, kada smo i posmatrači i objekti posmatranja, kada istovremeno možemo biti i prisutni i odsutni iz jednog prostora. Mi živimo u doba prelazne stvarnosti.

Navedimo ovdje za primjer Stelarkove performanse *Treće uho* (*Third Ear* 2007) u kome je ugradio vještačko uho u svoju nadlakticu koju je preko mikroelektronike povezao sa internetom i drugim korisnicima, dok je u projektima *Ping bodi* (*Ping body* 1996) i *Egzoskeleton* (*Exoskeleton* 1999) na svoje mišiće pričvrstio uređaje i elektrode pomoću kojih su udaljeni korsnici, odnosno signali sa interneta mogli pomjerati njegovo tijelo. Ili, primjer antene u glavi Nila Harbisona (Neil Harbisson) za koju tvrdi da je organ koji služi za istraživanje stvarnosti i slušanje boja (*Zvuk boje: kiborška antena* (*Sense of Colour: Cyborg Antenna*) 2004)) i prevazilaženje ograničenja tijela budući da je rođen kao ahromatop. Za Harbisona, biti kiborg podrazumijeva osjećaj identiteta (RTS sajt – zvanični kanal 2018). Ili, nešto noviji Vafa Bilalijev (Wafaa Bilal) *3rdi* (2011) u kome je umjetnik dao hirurški ugraditi kameru u svoj potiljak. U Bilalijevom činu, snimljene fotografije se preko USB konekcije šalju do laptopa koji umjetnik nosi sa sobom, a odatle pomoću 3G bežične tehnologije na veb sajt (www.3rdi.me) gdje ostaju sačuvane i dostupne javnosti. Pored toga što umjetnikov postupak predstavlja pokušaj da zarobi svoju prošlost, kako on to tvrdi, djelo se može tumačiti iz ugla Mekluanove teorije medija kao produžetaka čovjekovih osjetila. Ugrađena kamera, kao treće oko i nadogradnja čula vida, unaprjeđuje ljudsko tijelo za sposobnost sagledavanja prostora iza sebe (bez okretanja glave ili tijela) koja ljudskim bićima dotad nije bila dostupna. Ovaj Bilalijev postupak, jednako kao i onaj Nila Harbisona i druga djela obrađena u studiji pokazuju do kog je stepena došao odnos između čovjeka i mašine (uređaja), ali ujedno pokreće pitanje granica između čovjeka i mašine, odnosno pitanja da li su mediji (a time i uređaji) produžeci čovjekovog tijela i čovjekovih osjetila ili je čovjek postao produžetak uređaja i mašine, kako navodi Kristijen Pol (Paul 2003: 170). U svakom slučaju, današnji odnos čovjeka prema mašinama stvara drugačiji kontekst identiteta i drugačiju percepciju tijela i sopstva što primjećuju i umjetnici/e koji/e se bave *net artom*.

Teoretičarka roda En Balsamo koristi pojam „tehnologije rodnog tijela“ da bi označila odnos tijela i savremene tehnologije (Balsamo 1995: 288). Pozivajući se na sajber-pank roman *Grešnici* (*Synners*) autorke Pat Kadigan (Pat Cadigan 1991), kroz četiri glavna lika ovog romana, Balsamo razmatra različite oblike tehnološkog utjelovljenja osobe koja boravi u sajber prostoru. Tako Balsamo kroz četiri različita oblika tijela prikazuje promjene ovih odnosa tijelo-tehnologija. Balsamo kaže da ovaj odnos može da uzme oblik reproduktivnog tijela (kakvo je tijelo koje postoji u tradicionalnim društvima), zatim oblik potisnutih tijela u okviru virtuelne realnosti i kompjuterski posredovane komunikacije (kako su ga razmatrale prve sajberfeminističke teoretičarke i umjetnice u ranim oblicima tekstualnih onlajn okruženja), zatim označenih tijela koja su kozmetičkim, modnim i hirurškim intervencijama pretvorena u kulturni znak (kao što su tijela u performansima Orlan, Stelarka ili Vafe Bilala) te, na kraju, oblik tijela u nestajanju izmijenjenih bio-inženjeringom ili kodiranih i pretvorenih u digitalne podatke (kao što su digitalna tijela T. L. Tejlora), a koja postoje u virtuelnim onlajn okruženjima. Postojanje u onlajn i virtuelnim okruženjima privlačno je ne samo zbog mogućnosti odvajanja od fizičkog tijela, nego upravo zbog mogućnosti preoblikovanja ili stvaranja ovog novog tijela. Odlika savremenih društava, naročito zapadnog, jeste „da njegovi pojedinci svjesno koriste tehnologiju da bi „drastično izmijenili svoje tijelo“ (Brdar 2014), navodi Vanja Brdar. U digitalnom dobu mogućnosti transformacije su postale dostupne svima i lako izvedive. Pomoću miša i odgovarajućeg softvera, možemo vrlo brzo (i jeftino) napraviti ili preoblikovati tijelo s obzirom na potrebe i namjere, napraviti digitalni duplikat oslobođen nedostataka i ograničenja smrtnog fizičkog tijela, te stvoriti željeni izgled. Moguće je isto tako napraviti više tijela i tako utjeloviti ideju „bijega iz tijela“. Brdar kaže da je ovdje riječ „o virtualnom tijelu kada objekt požude više nije tijelo, već određena slika, prikaz, aplikacija. Modifikacija tijela potpuno je preokrenula naše poimanje vizualnog i idealnog. Tijelo više ne raste, nego ga pomoću tehnologije drastično oblikujemo po mjeri“. (Brdar 2014)

Tehnologija još uvijek nije na stepenu razvoja koji zamišlja Hans Moravec (1992) (i o čemu mnogi futuristički filmovi uveliko raspravljaju), kada bi mogla omogućiti čovjeku da napravi translaciju uma, sjećanja, mentalnog koncepta sopstva u virtuelno okruženje pri čemu bi bio potpuno nezavisan od ili nesvjesan fizičkog aspekta tijela. Još uvijek ne postoji

„tehnologija“ koja bi dozvoljavala čovjeku da živi samo digitalno utjelovljeno tijelo, kako ga mnogi SF narativi predviđaju. Savremena tehnološka kultura je više na stepenu ideja australskog umjetnika Stelarka i francuske umjetnice Orlan, u kome tijelo i tehnologija kolidiraju i u kome tehnologija dozvoljava oblikovanje tijela po želji. Spomenimo za primjer Stelarkov višegodišnji performans *Treća ruka (Third Hand 1979–1998)* u kome je umjetnik na svoje tijelo pričvrstio potpuno operativnu mehaničku ruku koja nije trebalo kao klasična proteza da nadomjesti nedostatak nego da predstavlja nadogradnju prirodnog tijela utjelovljujući ideju da je tijelo kao takvo postalo zastarjelo. Upravo zato Bolter i Grazin tvrde da savremeni umjetnički sajber performansi utjelovljuju Mekluanovu tvrdnju da su mediji proizvođači ljudskih osjetila (Bolter i Grusin 1999: 229).

U ovom istraživanju poći ćemo od pretpostavke da je svaki korisnik interneta i drugih virtuelnih i digitalnih tehnologija aktivno uključen u kulturu, kako to kaže Bel, te da se ti korisnici nalaze u aktivnom i svjesnom odnosu između fizičkog okruženja i virtuelnog ili onlajn prostora koji je nadogradnja starog (tijela i okruženja). Trenutno isključenje sa mreže, tj. interneta, u kontekstu ovog rada, neće se posmatrati kao isključenje iz sajber domena i kulture. Isključeni korisnik i dalje ostaje u sajber okruženju, samo nema pristup određenim sferama i praksama (onim virtuelnim ili onlajn domenama). Korisnik je svjestan postojanja sajber okruženja i vlastitog prisustva, odnosno odsustva iz njegovih pojedinih dijelova. Oni koji ne koriste na primjer, društvene mreže na internetu, svjesni su njihovog postojanja, ali isto tako su svjesni vlastitog odsustva iz pomenutih okruženja. Možemo da kažemo da boravak u onlajn okruženju nije više stvar izbora nego stanje neophodnosti. Zbog toga tvrdimo da je ono liminalno, tj. prelazno u značenju u kojem je ovaj pojam koristio Viktor Tarnar (Turner 1979). Kada posmatra sebe u odnosu na svoju predstavu na internetu ili u drugim tehnološki posredovanim okruženjima, korisnik postaje i akter i posmatrač, kada je on i cjelina i spoj više dijelova, spoj biološkog i tehnološkog, duhovnog i materijalnog i kada želi da pređe ove pragove, tada se on nalazi u prelaznom stanju između ovih pragova, tj. u stanju liminalnosti. U narednim poglavljima rada analiziraćemo ovo liminalno stanje identiteta, odnosno njegov kontekst, konkretno u umjetničkim djelima *net arta* koja su nastala kao posljedica digitalizacije kulture i pod uticajem interneta.

5. Studija slučaja

5.1. Džordži Roksbi Smit

Džordži Roksbi Smit je australijska umjetnica koja u svojim djelima (performansima i digitalnim animacijama analiziranim u okviru ovog istraživanja) preispituje odnos virtuelnih i fizičkih svjetova i njihove implikacije na poimanje identiteta. Zatim, ona razmatra problem uloga koje igramo u svakodnevnom životu i u umjetnosti, te problem virtuelnog života i smrti i njihov odnos prema fizičkoj stvarnosti. Njena umjetnička praksa je na pragu između feminističkog osnaživanja žena i njihovog osvješćivanja i ekvivalentna je transformišućim liminalnim ritualnim činovima Viktora Tarnera u procesu poimanja selfa i uspostavljanja identiteta u savremenoj sajber kulturi. Ova umjetnica se, između ostalog, bavi društvenim mrežama i drugim (najčešće onlajn) virtuelnim svjetovima kao kontekstom konstrukcije savremenog identiteta. Prema Roksbi Smit konstrukcija identiteta u savremenom okruženju ostvaruje se putem kanala društvenih medija ili u onlajn virtuelnim svjetovima koji zajedno sa fizičkim okruženjem čine savremenu stvarnost, a u narednim djelima pokazaćemo kako to umjetnica predstavlja u svojim radovima.

Hiperidentitet (2012)

U dvoipominutnoj kompjuterskoj animaciji, djelu pod nazivom *Hiperidentitet (2012)*, prikazanom na ulicama u Melburnu i Njujorku tokom marta i oktobra 2012. godine, Džordži Roksbi Smit je koristila različite audio i vizuelne tehnike i digitalne medije i kombinovala formu video igara i animacija da bi napravila umjetničko djelo. U ovom djelu umjetnica je projektovala šest kompjuterski generisanih autoportreta u fizičku stvarnost, tj. na različite lokacije u gradu (na fasade zgrada, ulaze u podzemne željeznice i slično). Na ovaj način umjetnica je povezala fizička i virtuelna okruženja u jednu hibridnu višeslojnu stvarnost u kojoj postoje posmatrači i u kome se gradi njihov identitet. Fizički prostor ulice i zgrada na koje je projektovan virtuelni sadržaj ovog djela doveden je u vezu sa okruženjima društvenih mreža kao što su Fejsbuk, Tviter (Twitter), Jutjub i Sekond lajf i tako čine novi kontekst identiteta značajan za ovo istraživanje. Model identiteta koji predstavlja Roksbi Smit u

navedenom performansu je „vid savremenog modela identiteta koji traži stalnu potvrdu kroz jezik i diskurs popularnih društvenih mreža“ kako stoji u jednom od opisa njenih radova („New Low installation & performances – Goodtime Studios“ 2012). U ovom modelu identiteta neophodno je dobiti odobrenje vlastitog identiteta od strane drugih u onlajn kulturi što se može prepoznati u frazama (kao što su lajk mi (like me), friend mi (friend me), tag mi (tag me), folow mi (follow me), pouk mi (poke me), šer mi (share me)) i slično koje izgovaraju avatari Roksbi Smit u animaciji, odnosno ono što smo u ovoj studiji označili terminom socijalnog identiteta na mreži:

Kao digitalna generacija mi tražimo instant zadovoljenje kroz stalnu komunikaciju putem mnoštva platformi. Socijalne mreže kao što su Fejsbuk, Jutjub, Tviter i drugi virtuelni svjetovi nude nam mogućnost da ponovo osmislimo vlastiti self putem ekrana. Ove mreže su pune socijalnih vrijednosti, a tamo gdje su socijalne vrijednosti istovremeno postoji visokovrednovano mjesto za konstrukciju identiteta i ličnosti, što je rezultiralo željom da se stvori savršeni self iz mašte.¹⁰⁴ („New Low installation & performances – Goodtime Studios“ 2012).

Zahvaljujući preklapanju različitih stvarnosti koje je omogućila Džordži Roksbi Smith u djelu *Hiperidentitet* (2012), podijeljeni i multiplicirani selfovi postoje istovremeno na više mjesta i u više dimenzija u sajber svijetu, u onlajn, ali isto tako u fizičkom okruženju. Umjetnica omogućava vlastitom selfu da „istovremeno postoji u oba svijeta“¹⁰⁵ tvrdi kritičarka Meri Luiz Angerer (Marie Louise Angerer 2003) misleći na fizički i virtuelni svijet, dok Tara Kuk (Tara Cook) tvrdi da su višestruki i hiperealistični portreti Džordži Roksbi Smit zapravo predstava modela identiteta koji je „proizvod naših različitih interakcija, samo-reprezentacija i prisustva na internetu“¹⁰⁶ (Cook 2017).

U novoj stvarnosti koju je stvorila Džordži Roksbi Smit umjetničkom intervencijom, borave kako njeni kompjuterski generisani portreti, tako i njeni posmatrači. Pri tome treba imati u vidu da su ti posmatrači drugi učesnici u ovom digitalnom performansu, slučajni prolaznici, ali isto tako i sami ti portreti. Roksbinu virtuelni portreti kao samostalni digitalni entiteti i

¹⁰⁴ Moj prevod

¹⁰⁵ Moj prevod

¹⁰⁶ Moj prevod

subjekti „suočavaju se sa publikom“¹⁰⁷ (Cook 2017), ali i sa njenim selfom iz fizičkog okruženja. Zapravo ovo djelo omogućava umjetnici refleksivni odnos prema samoj sebi i svojoj slici jer se svaki od ovih šest umnoženih portreta ponaša kao da je nezavisan od svog „originala“. Umjetnica im to dozvoljava kodovima i montažom video sadržaja. Prikazani digitalni autoportreti su predstave različitih željenih ili mogućih selfova koje umjetnica doživljava boraveći u različitim okruženjima. U ovom djelu, umjetnica je stvorila kontekst sajber stvarnosti (kako ga mi nazivamo u studiji) u kome su omogućeni „refleksivni slojevi koji dekonstruišu ideju [jedinstvenog] selfa“ i stvara ideju o „prevazilaženju [biološkog] tijela“¹⁰⁸ („New Low installation & performances – Goodtime Studios“ 2012) kroz ponovno rađanje i otjelotvorenje u digitalnim tijelima. Takođe, ove slikovne predstave, tj. avatari su posmatrači i ostalih učesnika u djelu jer djelo Džordži Roksbi Smit omogućava umreženo socijalno djelovanje svih učesnika.

Da bismo dodatno razmotrili model identiteta u kontekstu društvenih mreža i drugih virtuelnih onlajn okruženja, odnosno vlastite prezentacije i konstrukcije identiteta u ovim okruženjima, predstavimo ovo djelo u svjetlu istraživanja o potrebama avatara u virtuelnim okruženjima koje je radila Astrid Enslin („Potrebe avatara i remedijacija arhitekture u Sekond lajfu“ („Avatar Needs and the Remediation of Architecture in Second Life“ Ensslin) 2011). U pomenutom tekstu Astrid Enslin analizira prostorno iskustvo u onlajn okruženju Sekond lajfa kao element izgradnje identiteta i čini to kroz Maslovljevu (Abraham Maslow) piramidu potreba. Ona tvrdi da su potrebe koje izražavaju avatari njenih ispitanika pri samom vrhu Maslovljeve piramide, a to su: estetske potrebe (koje se tiču izgleda), komunikativne i međuljudske potrebe (potrebe za prijateljstvom, komunikacijom i interakcijom sa drugima), materijalne potrebe (pitanja vlasništva) i na kraju, emocionalne potrebe (Ensslin 2011: 173). Prema Enslin, prve dvije grupe potreba izražene su u daleko većem broju među ispitanicima (avatarima), što se isto može reći za potrebe Roksbinih portreta (umnoženih avatara). Diskurs društvenih mreža i fraze koje izgovaraju Roksbinini avatari pokazuju potrebu za interakcijom i komunikacijom sa drugim korisnicima u onlajn okruženju i za potrebom onog dijela identiteta koju Mid i drugi nazivaju socijalnom dimenzijom identiteta. Istraživanje Astrid Enslin pokazuje da su avatari, odnosno korisnici „iza“ tih avatara na stepenu razvoja na kome

¹⁰⁷ Moj prevod

¹⁰⁸ Moj prevod

su pojedine potrebe zadovoljene ili čak suspendovane zarad onih na višem nivou Maslovljeve piramide. Istraživanje Astrid Enslin, primijenjeno na avatare Džordži Roksbi Smit i djelo *Hiperidentitet* (2012) pokazuje da su korisnici društvenih mreža i virtuelnih svjetova, doživjeli svojevrsnu (psihološku) transformaciju u odnosu na self iz fizičkog okruženja i da oni nisu prosto transpozicija selfa iz fizičkog okruženja u virtuelno već proizvod novog okruženja.

Lara Kroft, kućna boginja (2013)

Lara Kroft, kućna boginja (2013) je dvominutna animacija u kojoj je Džordži Roksbi Smit posudila lik Lare Kroft iz istoimene video igre (*Lara Kroft: Pljačkaš grobnica* (*Lara Croft: Tomb Raider*) 1996–2018) i postavila ga u prostor unutrašnjosti jednog domaćinstva. U ovom djelu, Roksbi Smit kombinuje različite vizuelne forme u stvaranju jednog postmodernog umjetničkog djela uz intertekstualnu citatnost koja preklapa narativ poznate video igre sa životom jedne domaćice. Ovo Roksbinovo djelo nema svog narativa, ali je pozivanje na lik iz video igre očigledan i sasvim dovoljan da se isti stvori. Pokreti Lare Kroft u Roksbinov animaciji simbolički prikazuju obavljanje kućnih poslova (peglanje, pranje i čišćenje), a suprotnost dvije stvarnosti dodatno je naglašena planinarskim čizmama, velikim lukom i drugim rekvizitima koje Lara Kroft nosi na leđima ili o pasu, sve vrijeme dok obavlja kućne poslove. Avanturistička odjeća i sportska figura predstavljene žene suprotstavljene su slikama u pozadini. Pored toga, zvučna pozadina djela ispunjena je šumovima koje pravi bubanj mašine za veš i drugi kuhinjski uređaji. Ovim šumovima su pridruženi povremeni neartikulirani zvukovi, tj. krici koje ispušta Lara Kroft preuzeti iz video igre, a postavljeni u kontekst kuće i povezani sa kućnim poslovima koje obavlja Lara Kroft te tako simbolički dočaravaju krike žena koje vape za oslobađanjem od društvenih stega i rodnih uloga. Korišteni zvuci su metaforčki dovedeni u vezu sa položajem žene u društvu, kako su to govorile sajberfeminističke teoretičarke, njihovim smještanjem u privatnu sferu. U prikazanom fizičkom okruženju i svijetu u kome živi jedna domaćica iz građanske klase, može se prepoznati „klasični“ model rodnog identiteta i ženinih uloga usmjerenih na privatni zatvoreni prostor kuće u kome se domaćica kreće između korpe za veš i daske za peglanje u prvom planu, odnosno mašine za pranje veša i sudopera u pozadini. Prikazanom kontekstu stereotipizirane ženstvenosti suprotstavljen je ženski lik iz potpuno drugog svijeta i

drugačijeg mentaliteta – Lara Kroft, ikona uspješne, nezavisne i obrazovane žene koja je u neprestanoj akciji i potrazi za avanturom. Zamjenom konteksta i socijalnih uloga u ovom umjetničkom djelu, svestrana, dominantna, avanturistički nastrojena i uvijek nasilna Lara Kroft, biva „zarobljena u orgazmičkoj agoniji“¹⁰⁹ (Miller „Lara Croft Domestic Goddess“), kako tvrdi Džoslin Miler (Jocelyn Miller) pomoćnik kustosa Muzeja moderne umjetnosti u Nju Jorku, agoniji života ograničenog društvenim stereotipima. Žena u animaciji Roksbi Smit zarobljena je između „banalnog i ograničavajućeg“ fizičkog svijeta i savršenog virtuelnog okruženja (Miller „Lara Croft Domestic Goddess“) u kome je sve moguće i u kome su žene podjednako sposobne i slobodne kao i muškarci. Lara Kroft, medijski konstruisana globalna ikona i simbol ženske (kako fizičke tako i intelektualne) dominacije, u ovoj animaciji je suočena sa fizičkom stvarnošću većine žena. Ujedno, ona predstavlja njihovu poželjnu sliku selfa, pa tako ovo djelo u isto vrijeme odslikava fizičku stvarnost konteksta rodnog identiteta žene iz građanske klase i poželjnu stvarnost, idealni svijet Lare Kroft u kome je ona (žena) samozadovoljni subjekt bez obzira na svoj rod, odnosno pol. Svi rekviziti kao i prikazani prostor u djelu Džordži Roksbi Smit služe da povežu dva konteksta i dvije stvarnosti (fizičku i virtuelnu) u jednu novu, tj. da pretope dvije stvarnosti i dva konteksta konstrukcije identiteta, onog iz priče o Lari Kroft kao liku iz video igre i onog društvenog u kome se konstruiše (ženski) rodni identitet.

Kodovi koji su korišteni u navedenom djelu preuzeti su iz dva okruženja i konteksta u kojima živi umjetnica i recipijenti njenog djela i onog u kome živi lik Lare Kroft, a njihova kombinacija dozvoljava da se likovi iz virtuelnog svijeta nađu u fizičkom okruženju, jednako kao što se osobe iz fizičkog okruženja mogu transponovati u virtuelni svijet igre. Zamjenom konteksta i izmještanjem lika iz jednog u drugi prostor, umjetnica preispituje dva granična stanja rodnog identiteta. Slično kao što je to nekad radila Sindi Šerman (Cindy Sherman) sa svojim *Filmom bez naslova (Untitled Film Stills 1977–1980)* u kome dekonstruiše vlastiti identitet stvarajući novi, oblikovan medijskim sadržajem i popularnom kulturom, i tako preispitujući stereotipne uloge žene u filmovima, televiziji i drugim medijima, Roksbi Smit preispituje ženske uloge u sajber stvarnosti koristeći lik Lare Kroft, pop ikonu iz video igara, umjesto svog lika.

¹⁰⁹ Moj prevod

Ovo djelo možemo tumačiti upravo obrnuto od onih rodnih analiza video igre *Lara Kroft* (1996-2018) u kojima se identifikacija igrača sa glavnim likom posmatra kao mogućnost eksperimentisanja i istraživanja (trans)rodnih uloga (Mikula 2003). *Lara Kroft* (2013) Džordži Roksbi Smit, za razliku od originala, „otrježnjuje“ i „spušta na zemlju“. Ona ima zadatak da korisnika/korisnicu suoči sa stvarnošću, a ne da ga/je uvede u nove prostore imaginacije. Možda to i nije tako neobično ako se uzme u obzir da je Lara Kroft lik koji je nastao u virtuelnom svijetu video igre, a zatim zaživio u drugim kontekstima i medijima kao što su strip, film, knjige, reklame i magazini te u fizičkom svijetu gdje je svoju materijalizaciju našao u tijelu Anđeline Džoli (Angelina Jolie) i Alisije Vikander (Alicia Vikander) i drugih foto modela (Nel Mekandru (Nell McAndrew), Lara Veler (Lara Weller)). Čini se da je Lara Kroft prelazeći iz virtuelnog u fizičko okruženje mogla jedino biti utjelovljena u nekom intrigantnom, erotizovanom tijelu (kakva su tijela pomenutih medijskih diva) i svedena na svoje esencijalne tjelesne karakteristike jer ovo fizičko okruženje ne ostavlja mnogo mogućnosti za širu razradu identiteta (naročito ženskog) nego što je onaj dio određen diskurzivnim društvenim normama i njegovom seksualizacijom u medijima s ciljem da se učini ranjivim, kako tvrdi En Balsamo (1999: 43). Međutim, Džordži Roksbi Smit postavlja tijelo Lare Kroft u novi kontekst koji je ponovo virtuelan ali svakodnevan ne da bi njen lik oslabila već da bi gledaoce osvijestila. I dok je „transgresivno kaskadersko tijelo akcijske heroine“ (Kennedy 2002) prikazano u liku Lare Kroft zauzimalo muški svijet mračnih grobnica i prostora akcije kroz koje je Kroft prolazila kao lik u video igri, ono je odbacivalo tradicionalne patrijarhalne vrijednosti i postavljene norme ženstvenosti, ali izgrađeno diskursom akcije kao muškog konteksta tokom više od dvadeset godina¹¹⁰ i rekontekstualizovano te ponovo postavljeno unutar privatnog prostora kuće, njeno tijelo sada osnaženo i iz drugog ugla, a na ironičan sajberfeministički način preispituje promjene u društveno-tehnološkim sistemima. Preklapanjem prostora i konteksta dviju realnosti, proizvode se i konstruišu značenja ovog umjetničkog djela u kome su kompozicija i jukstapozicija slike i zvuka proizvele otrježnjujuće-eskapističku poruku.

¹¹⁰ Prva video igra objavljena je 1996. a posljednje pojavljivanje Lare Kroft bilo je 2018. u filmu.

Dekomponovano, nakon Ticijana i Đorđona (2013)

Ova trodimenzionalna kompjuterska animacija, takozvana mašinima¹¹¹ rađena je kao pastiša različitih isječaka iz video igara uz dodatak zvuka i slika sakupljenih iz različitih izvora na internetu. Ona predstavlja autoportret umjetnice postavljene u pozu *Usnule Venere*, djela renesansnog slikara Đorđona iz šesnaestog vijeka. Renesansna figura Venere je izmještena iz originalnog okruženja i vremena i postavljena u savremeno digitalno okruženje na način da je pastišni renesansni pejzaž originala zamijenjen „hiper-realnim pejzažom“ napravljenim od sakupljenog vizuelnog materijala, dok je tijelo Venere u Roksbinom djelu zamijenjeno „digitalnim tijelom“ umjetnice, navodi Matijas Džanson (Matias Jansson 2013). Ovo hiper-realno savremeno djelo se poziva na Đorđona i posredno na Ticijana, odnosno na prošlost koja se interpretira u savremenom kontekstu. Djelo u osnovi ima feminističku notu, ali se kao i *Link* (2000) Mariko Mori i neki drugi radovi o kojima ćemo kasnije govoriti, dotiče odnosa vremena (prošlog i sadašnjeg) kao konteksta za konstrukciju identiteta.

Pored toga što „dekonstruiše Đorđonovu *Usnulu Veneru*“ ovo djelo „predstavlja orijentir svoga doba jer odražava preokret koji je započeo u modernoj umjetnosti, a koji se fokusirao na ženski akt“¹¹² (Jansson 2013) kao glavni motiv, ali na način da prikazuje svjesni i aktivni odnos ženskog lika prema posmatraču. Venera Roksbij Smit je u pozi u kojoj jednom rukom prekriva svoj pubis te svojim gestom podsjeća na klasične antičke i renesansne slikovne predstave ženskih aktova koje su korištene u konstrukciji koda koji ženi nameće stereotipni rodni identitet i ulogu (Janjetović 2015), ali direktni pogled Roksbine Venere i pokreti rukom kojoma dira svoje nago tijelo „prkose“ ovim stereotipima. Roksbij Smit i njena Venera rade isto ono što su svojim umjetničkim djelima pokušavali postići umjetnici modernizma kao što su Manea (Édouard Manet) i Kurbe (Gustave Courbet) (Janjetović 2015), ali za razliku od Manea i Kurbea, Roksbij Smit koristi tehnike i savremene digitalne medije umjetničkog izražavanja i internet za javno prikazivanje svog umjetničkog djela da bi doprinijela razmijevanju novog konteksta i obogatila iskustvo življenja savremene žene.

¹¹¹ Mašinime su novi oblik virtuelne kinematografije koji govori priču kroz dokumentaciju sadržaja video igara ili virtuelnih svjetova u 2- ili 3D okruženjima (Johnson i Pettit 2012).

¹¹² Moj prevod

Gledajući direktno u svog posmatrača bez nametnutog stereotipnog stida (Janjetović 2015), Venera Roksbi Smit gleda savremenog korisnika digitalnog sadržaja isto onako kako Maneova *Olimpija* (1864) otrježnjuje posmatrača i vraća ga iz iluzionističkog svijeta antičkih bogova u stvarni svijet običnih ljudi. Ona „ne leži mirno za svoje posmatrača“ (Jansson 2013) nego je u aktivnom odnosu sa posmatračima i uvlači ga u svijet umjetničkog djela kako animiranom prirodom video rada tako i probuđenom svijesću o vlastitom identitetu i ličnosti. „Uporno vraćajući muški pogled u svoju novu digitalnu paradigmu“ (Jansson 2013) Roksbin Venera, jednako kao i Maneova *Olimpija*, dekonstruiše postojeći diskurs posmatranog i posmatrača zamjenjujući njihovu poziciju. Venera Džordži Roksbi Smit nije više „usnula“ kao što je to Đorđonova, ova Venera „se probudila“, tvrdi Matijas Džanson (Jansson 2013). Na taj način bilo koji posmatrač djela Dordži Roksbi Smit može da se nađe u poziciji Venere kao univerzalnog umjetničkog simbola žene, da bude posmatrač i posmatrani i da doživi „buđenje“ na koje Džanson aludira. U kratkom objašnjenju svog djela, Roksbi Smit navodi da za razliku od svojih prethodnica prikazanih na Tacijanovim i Đorđonovim platnima, ova Venera „živi“ u kontekstu vremena u kome je nastala, tj. vremena u kome živi umjetnica i simbolički prikazuje kontekst određen tehnologijom u kome umjetnica (žena uopšte) konstruiše svoj idenitet. Tako ovo djelo otvoreno govori o promjenama koje su nove tehnologije donijele u život žene i poziva na njihovo korištenje radi ostvarenja identiteta i sopstva, onako kako to kaže Džudi Vajcman.

Stvarnost bajtova (2010)

Djelo *Stvarnost bajtova* australijske umjetnice Džordži Roksbi Smit nastalo je 2010. godine tokom njenog stručnog boravka u okviru rezidencijalnog programa u Votermil centru (The Watermill Center) u Njujorku. U komisiji za izbor učesnika u ovom programu bili su Marina Abramović, Robert Wilson (Robert Wilson) i Alana Hajs (Alanna Heiss). Djelo *Stvarnost bajtova* (2010) predstavljeno je u Rirvju galeriji (Rearview Gallery) u Melbournu u Australiji u aprilu 2010. Rad je zapravo performans izveden u fizičkom okruženju transponovan u digitalno okruženje Sekond lajfa. Na ovom perfomansu je radilo više umjetnika i umjetnica. Pored Džordži Roksbi Smit, učestvovala su i njene kolege i kolegice iz istog programa iz Votermil centra i poznanici iz Sekond lajfa: njujorški umjetnik Oberon Onmura (Oberon Onmura) koji koristi ovo ime u Sekond lajfu u kome izvodi većinu svojih radova, umjetnik

performansa Fernando Ariel Gajardo (Fernando Ariel Gallardo), dramaturg, animator i dizajner rasvjete Pola Van Bik (Paula Van Beek), te umjetnici Mab Makmoro (Mab Macmoragh) i Maja Paris (Maya Paris). Djelo je predstavljeno kao događaj u hibridnoj stvarnosti jer su posjetioци mogli da prate performans u fizičkom okruženju, u virtuelnom okruženju ili u oba istovremeno. U fizičkom prostoru galerije u kome je izveden performans postavljeno je oko devet laptopa preko kojih su posjetioци mogli da prate prenos dešavanja iz prostora galerije u prostor Sekond lajfa. Pokreti u performansu nalik na orgazmičke seanse Vilhelma Rajha (Wilhelm Reich) koje su učesnici izvodili u fizičkom okruženju korespondirali su onima koje su izvodili avatari na digitalnoj platformi. Osim toga, učesnici performansa bili su i sami posmatračи koji su zajedno sa umjetnicima mogli doživjeti „prelaz“ iz okruženja u okruženje i iz stvarnosti u stvarnost.

Ideja je bila da se u mom radu Stvarnost bajtova stvori događaj u kom bi i publika i izvođači boravili u više stvarnosti odjednom. Imali bismo pravi živi performans i publiku u Votermil centru, virtuelnu predstavu i publiku u Sekond lajfu koji je kopija onog iz Votermila (koja bi uključivala video prenos iz stvarnog života), stvarnu živu publiku u Melburnu koja bi uživo gledala prenos performansa iz Sekond lajfa i globalnu publiku avatara u Sekond lajfu. (Roxby Smith 2011: 37)

Roxby Smit takođe dodaje da što je duže boravila i radila u Sekond lajfu, to je postajalo očiglednije da se ova platforma, uključujući njen rad, bavi isključivo identitetom, te da sve što se dešava u Sekond lajfu služi za predstavljanje nekoga ili nečega (Roxby Smith 2011: 11) uključujući umjetnike koji su učestvovali u izvođenju. Pored toga što njeni performansi, kao što je i performans *Stvarnost bajtova* (2010), istražuju materijalnost u fizičkom prostoru i preispituju njegove granice, oni istražuju problem prelaza između fizičke i virtuelne sredine i život u obje stvarnosti istovremeno, a bave se i problemom uloga koje igramo u svom predstavljanju kako u fizičkom, tako i u virtuelnom okruženju. Roxby Smit tvrdi da je u svojim performansima željela da dobije odgovor na pitanja „koliki je broj naših virtuelnih selfova samo pretvaranje/igranje uloga a koliko istinskih selfova investiramo u svoje onlajn ličnosti? Sajber prostor je višeslojni materijalni prostor [...] što znači da naši avatari istovremeno skrivaju i otkrivaju aspekte selfa“ (Roxby Smith 2011: 14), a zadatak performansa kao što je *Stvarnost bajtova* (2010) bio je da otkrije te odnose između različitih

aspekata selfa koji se aktiviraju i stvaraju prelaskom iz uloge u ulogu pojedinih osoba, izvođača i posmatrača (umjetnika i publike) i između višestrukih avatara u Sekond lajfu (jedan od njih je njen avatar Dajodžiniz Vajlder (Diogenes Wylder) koga je konstruisala kao idealizovanu verziju selfa, dok su postojale i druge verzije njenih avatara). Ovi odnosi stvaraju višeslojnu ličnost, ali isto tako otkrivaju te slojeve posmatračima. Uključujući publiku u svoj performans koji se odigrao na prelazu između fizičkog i virtuelnog okruženja, umjetnica ne samo što je mogla da preispituje vlastiti identitet i da otkrije sve aspekte svoga selfa, nego je i drugim učesnicima ponudila isto iskustvo dekonstrukcije starog i ponovne konstrukcije novog identiteta u okruženju hibridne sajber stvarnosti.

Ja-objekat (2011)

Ja-objekat (2011) je animacija koja, zajedno sa animacijom *Vaša odjeća se još daunloduje* (*Your Clothing is Still Downloading* 2011), performansom *Stvarnost bajtova* (2010) i još nekoliko njih izvedenih na platformi Sekond lajf, predstavlja dio Roskbine magistarske teze odbranjene na Viktorijanskom koledžu za umjetnost i muziku u Melburnu (The Faculty of the Victorian College of the Arts and Music, The University of Melbourne). Tamna silueta ženskog lika (autoportret i avatar same umjetnice) postavljena je ispred scena iz Sekond lajfa i u kontrastu je sa njihovim kolorističkim i živim prikazima od kojih većina prikazuje ponudu za izbor avatara. Ignorisanjem crta lica prikazanog avatara ona „negira“ vlastiti self u virtuelnom svijetu, kako kaže autorka u svom magistarskom radu *Umjetnost 2.0: identitet, igranje uloga i performans u virtuelnim svjetovima* (*Art 2.0: Identity, Role Play and Performance in Virtual Worlds* Roxby Smith 2011) i osporava „identitet u hiper-realnom svijetu“¹¹³ (Roxby Smith „iObject“). Osim što predstavlja protest protiv društveno konstruisanog identiteta (kako virtuelnog tako i onog stvorenog u fizičkom okruženju), *Ja-objekat* (2011) protestuje i protiv potrošačke, socijalne i seksualne konstrukcije roda u Sekond lajfu i komodifikacije ovog okruženja. Osporavanje identiteta i brisanje crta lica u djelu *Ja-objekat* (2011) za Roskbi Smit predstavlja simboličku smrt u virtuelnom svijetu. U pozadini animacije *Ja-objekat* (2011) Roksbi Smit je koristila zvuk nalik na one iz budističkih molitvi. Pomalo prijeteći ton ovog zvuka nagovještava ideju smrti za koju Roksbi Smit kaže da se odnosi na smrt njenog „virtuelnog ega“ (Roxby Smith 2011: 41) čime se ona

¹¹³ Moj prevod

kritički odnosi na virtuelno postojanje uopšte i na svoj život u virtuelnoj sredini. Smrt u virtuelnom okruženju je, pored problema identiteta, bio čest motiv (i tema) u Roksbinim djelima kao što su *99 Problema (99 Problems [Wasted]* 2014), *Pad (The Fall* 2012) i drugi. Smrt je jedan od glavnih motiva narednog djela koje ćemo analizirati – *Ljubav je kad izgubiš igru (Love is a losing game* 2013) – u kome umjetnica posmatra smrt kao prelaznu fazu i mogućnost ponovnog rađanja.

Ljubav je kad izgubiš igru (2013)

Mašinima pod nazivom *Ljubav je kad izgubiš igru (2013)* je dio iz serije *Piskiper (Peacekeeper)*, a sastoji se od nekoliko video zapisa koje je Roksbi Smit napravila igrajući igru *Kol ov djuti (Call of Duty* 2003). Rad je rezultat šestomjesečnog igranja onlajn izdanja video igre *Kol ov djuti (2003)*, a prikazi su napravljeni iz perspektive prvog lica, Roksbinog avatara. Izdavač Aktivizn pablišing (Activision Publishing, Inc.) je od 2013. odlučio da video igru *Kol ov djuti (2003)*, pucačinu iz prvog lica, objavi u onlajn verziji kojoj igrači mogu pristupiti preko interneta i tako umreženi igrati jedni protiv drugih. Tema i cilj rada *Ljubav je kad izgubiš igru (2003)* su smrt u digitalnom okruženju i kritika nasilja u ovom umreženom socijalnom okruženju. *Kol ov djuti (2003)* je igra puna nasilja i u njoj uglavnom učestvuju muškarci. Osnovno pravilo igre je „ubij ili ćeš biti ubijen“ (Nicoll 2014) i iz tih razloga Roksbi Smit je izabrala baš ovu igru da interveniše na njoj. Intervencije koje je Roksbi Smit radila u ovoj igri, ona naziva „kritičko igranje“, a sastoje se od toga da ne igra po pravilima igre već da im se suprostavlja zarad stvaranja „kritičke“ poruke. Njen avatar se kretao kroz igru noseći u rukama oružje na kome je ispisana riječ „Ljubav“. Kao učesnik u igri, umjetnica je odbijala da ubija druge igrače, tj. likove u igri zbog čega se suočavala sa digitalnom smrću svaki put kada bi naišla na njih. Odnosno, umjetnica bi izgubila igru. Umjetnica je iznova započinjala igru i ponovo bivala ubijena i u tim prelazima od digitalne smrti do ponovnog rođenja nastala je performativna transgresija kako umjetnika, tj. umjetnice koji/koja izvodi djelo tako i gledaoca koji ga posmatra. U eseju „Igrač je prisutan,“ Bendžamin Nikol (Benjamin Nicoll) navodi da je dovoljno da gledalac gleda ovo djelo da bi ga doživio. Nikol navodi da je u pitanju „performans pomiješane stvarnosti u pravom smislu riječi“ jer u ovom djelu „performans umjetnika i gledaoca postaju isprepleteni i nejasni“ (Nicoll 2014).

Pozabavimo se sada motivom smrti u djelima Džordži Roksbi Smit. Viktor Turner tvrdi da su ritualni obredi često povezani sa smrću jer je smrt limen koji označava raskidanje sa prethodnim stanjem ili statusom u društvu zarad rađanja novog statusa (Turner 1974: 59). U ritualnim obredima, smrt je često simbolična kao što je simboličan i novi život koji se rađa poslije nje, što je slučaj sa djelima Džordži Roksbi Smit. Sudeći prema Turneru, raskidanje sa prethodnim stanjem okarakterisano je potpunim ukidanjem pre-liminalnog statusa, dok subjekt koji živi u prelaznoj fazi dobija odlike liminalnog ne-statusa (u kojem ostaje dok se ne definiše novi). Ove odlike često se u ritualima manifestuju kao gubitak imena, gubitak garderobe ili njena potpuna promjena, zanemarivanje polnih ili rodnih odlika, drugačija ishrana, fizička (prostorna i vremenska) odvojenost od ostatka društva i slično (Turner 1974: 59), dakle privremeni gubitak identiteta, da bi se u ludičkim eksperimentima koji se suprotstavljaju postojećim društveni normama, subjekat rodio sa novim identitetom, kako to čini Džordži Roksbi Smit u svojim virtuelnim eksperimentima sa video igrama i u Sekond lajfu. S druge strane, Manuel Kastels u svojoj tezi o „bezvremenom vremenu“ tvrdi da je smrt (u tradicionalnom društvu) način na koji se mjeri vrijeme (Castells 200b: 476). Budući da u novoj kulturi stvarne virtuelnosti vrijeme gubi svoj (prvobitni) značaj i značenje, možemo reći da je često pozivanje na motiv i temu smrti (što je prema Kastelsu oduvijek bila „središnja tema kulture“ (Castells 200b: 476)), u djelima Dordži Roksbi Smit, pokušaj da se smrt učini „beznačajnom“ i transformisanom i da se ona „izbaci iz života“, kao što je to učinjeno sa vremenom kako tvrdi Kastels (Castells 200b: 476). Cikličnim ponavljanjem umiranja i rađanja u djelu *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013), smrt gubi značenje koje ima u fizičkom životu. Ona više nije odrednica vremena, jer je ono postalo virtuelno i bezvremeno, a „brisanje smrti iz života“ (Castells 200b: 479) i njeno obeznačavanje je pokušaj da se život učini bezvremenim i vječnim, da se postigne besmrtnost. Budući da je život postao vječan u djelu Dorži Roksbi Smit, a smrt ne postoji, igrač i posmatrač tog djela ne mogu dobiti novi status i prekinuti proces već ostaju u zoni liminalnosti.

Govoreći u terminima Jana Jagodzinskog, avatar u igri djeluje „poput ljuske koja skriva svog imaginarnog putnika i zauzeta je samo dok je on [korisnik kao lik u igri] živ“ (Jagodzinski 2007: 50). Igrač u svijetu virtuelnosti ne može u potpunosti da kontroliše svoj avatar preko koga se pojavljuje u tom svijetu već on (avatar) ima djelimičnu nezavisnost od korisnika s obzirom na pravila igre i kod koji pokreće igru. „Međutim, jednom kada umre, on [korisnik

kao lik u igri] može ponovo biti oživljen,¹¹⁴ tvrdi Jagodzinski (Jagodzinski 2007: 50). U tom smislu, odnos igrača, svjesnog fizičkog subjektiviteta nastanjenog u fizičkom tijelu i njegove virtuelne, slikovne reprezentacije u vidu avatara, potiče na razmišljanje o besmrtnosti i izaziva potrebu za „opsesivnim ponavljanjem akcije“¹¹⁵ (Jagodzinski 2007: 50) pri čemu igrač potvrđuje svoj identitet „kroz takav alter ego“¹¹⁶, kaže Jagodzinski (Jagodzinski 2007: 50). Igrač Jana Jagodzinskog, jednako kao i učesnik u djelu *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) ostaju u fazi liminalnosti. Mašinime Džordži Roksbi Smit nastale intervencijom umjetnice u video igri *Kol ov djuti* (2003) pokazuju da u virtuelnom okruženju (prvenstveno u okruženju interneta odnosno prostoru na internetu) ne postoje ograničenja fizičkog života. Postupci ne nose nužno trajne i nepromjenljive posljedice koje bi u takvom obliku mogle odrediti identitet. U onlajn prostoru, osjećaj reverzibilnosti i mogućnost povratka i promjene stvaraju drugačije okolnosti, odnosno drugačiji kontekst postojanja i stvaranja identiteta. To je život bez odgovornosti i on stvara drugačiji odnos prema smrti, sopstvu, međusobnim interakcijama i slično. On stvara novi model života, kako to kaže Šeri Terkl (Turkle 2011). S obzirom na to da ni život ni smrt u virtuelnom okruženju nisu trajna stanja već predstavljaju mogućnost ponovnog stvaranja, korisnici, umjetnici i posmatrači ovih virtuelnih sadržaja, kakav je djelo *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) Džordži Roksbi Smit, nalaze se u stanju neprestanih prelaza između života i smrti, ali za razliku od van Genepovih učesnika u ritualnim obredima ne izlaze iz te prelazne faze.

¹¹⁴ Moj prevod

¹¹⁵ Moj prevod

¹¹⁶ Moj prevod

5.2. Rebeka Alen

Rebeka Alen je američka umjetnica koja radi instalacije iz oblasti virtuelne stvarnosti i preispituje probleme i odnose prirode i vještačkog života, te proučava ponašanje i komunikaciju u virtuelnim i hibridnim sredinama. Ona koristi video zapise, performanse i naučne osnove u svojim radovima. Naročito je inspirisana simulacijom ljudskog kretanja i algoritmima vještačkog života. Radovi su joj izlagani širom svijeta, a neki čine dio stalne zbirke Nacionalnog centra umjetnosti i kulture Žorž Pompidu (Centre National d'Art et de Culture Georges Pompidou) u Parizu te Muzeja Vitni (The Whitney Museum) i Muzeja moderne umjetnosti u Njujorku.

Liminalni identiteti (2004)

Liminalni identiteti (2004) su interaktivna umjetnička instalacija nastala u saradnji sa Liminal divajses grup (Liminal Devices Group MIT Media Lab Europe) po narudžbi festivala digitalne kulture Art fjučur (Art Future) iz Barselone. Instalacija je postavljena u dva fizička prostora. U jednom od tih prostora se nalazi velika drvena kabina u koju mogu ući posmatrači, odnosno posjetioci izložbenog prostora. Kroz otvore na kabini posjetilac koji se nalazi u njoj može posmatrati drugi prostor i osobe u njemu. Lice posjetioca u kabini se snima i prikazuje na ekranu u drugoj prostoriji koju Rebeka Alen naziva prostorom iluzije. Na tom prikazu je moguće da se projekcije lica preklope ili da se zamijene lica osoba koje učestvuju u instalaciji. U prostoru galerije nalazi se i senzor daha. Kada posjetilac, odnosno posmatrač puše u senzor, on utiče na prikazane događaje u virtuelnoj projekciji na ekranu. Sve što posmatrači rade odražava se na prikaz u virtuelnom prostoru i tako se omogućava interakcija učesnika sa virtuelnim objektima i oblicima.

Djelo *Liminalni identiteti* (2004) je jedna od onih instalacija koja se ne oslanja na internet da bi stvorila umreženo okruženje već to čini manje sofisticiranim metodama, ali bez obzira na primitivnu tehnologiju za prikaz i prenos slike i zvuka koji koristi, kao i tehnologije umrežavanja, ona omogućava učesnicima i posjetiocima iz odvojenih fizičkih prostora da komuniciraju i stupaju u interakciju jednako kao što su to postigli drugi umjetnici u svojim djelima novijeg datuma i uz upotrebu razvijenije tehnologije i interneta. Efekat koji je

postignut ovom instalacijom dočarala je i Miri Sigal u svom djelu *Kooperacija* (2006) u kome je spojila višeslojni fizički i virtuelni prostor u novi prostor slika. U oba ova djela, postojanje više okruženja u kojima posjetilac može intervenirati, omogućava mu učešće i boravak u višestrukim stvarnostima istovremeno.

Djelo *Liminalni identiteti* (2004) se, kao što i sama Rebeka Alen navodi, „bavi fizikalnošću i virtuelnošću, prirodom i iluzijom, tijelom i umom i načinom na koji promjena percepcije stvarnosti utiče na naše razumijevanje ljudskog identiteta“¹¹⁷ („Liminal Identities“ 2004). Riječ liminalni ili prelazni (identiteti) u nazivu djela govori da je Rebeka Alen razmišljala o prelaznosti kao dimenziji identiteta dok boravimo u hibridnim stvarnostima koji su mješavina fizičkih i virtuelnih, a koje su nam omogućene zahvaljujući savremenoj tehnologiji. Iako nije tehnološki razvijena kao većina drugih (novijih) instalacija koje su razmotrene u ovoj studiji, *Liminalni identiteti* (2004) ipak pokazuju modus razmišljanja umjetnice u istom pravcu, odnosno o istim problemima sa kojima se susreću umjetnici i korisnici tehnologije desetak godina kasnije.

Koegzistencija (2001)

Koegzistencija (2001) je djelo iste umjetnice koje predstavlja još ranije istraživanje iz oblasti odnosa tehnologije i identiteta. Djelo kombinuje formu interaktivne umjetničke instalacije i performansa i prvi put je prikazano javnosti u oktobru 2001. godine u Galeriji Instituta za interaktivni dizajn u Ivrei u Italiji. Slično kao i prethodno pomenuti rad iste umjetnice, podrazumijeva zajedničko iskustvo postojanja između ljudi u okruženju koji je i fizički i virtuelni.

Rad podrazumijeva interakciju između bar dva učesnika, odnosno posmatrača instalacije i koristi tehnologiju koja omogućava stvaranje i pretapanje fizičkog i virtuelnog svijeta. U radu je korišćen prenosivi digitalni uređaj za prikupljanje informacija napravljen specijalno za ovu namjenu. On koristi senzore (čulne interfejsne) za disanje i prikupljanje taktilnih informacija koji su povezani sa kompjuterima i displejima montiranim na glavama korisnika i na njihovim rukama. Prikupljene informacije omogućavaju da se ostvari interakcija između

¹¹⁷ Moj prevod

dvije osobe ili dva svijeta na način da se učesnici instalacije integrišu u fizički svijet dok koegzistiraju na drugim virtuelnim mjestima („Coexistence“ Allen 2018) i obrnuto, dok borave u fizičkom okruženju da „zakorače“ u virtuelni prostor. Boraveći u fizičkom svijetu učesnik može da utiče na dešavanja u virtuelnom, ali i obrnuto.

Pored toga što se bavi odnosom fizičko-virtuelno, ovo djelo se bavi komunikacijom između učesnika (kao što to čini većina djela Rebeke Alen). Komunikacija pomoću gestova i pokreta tijelom bile su česte teme u djelima Rebeke Alen (Paul 2003: 145), a umjetnica navodi da i ovaj rad eksperimentiše s oblicima neverbalne komunikacije („Coexistence“ Allen 2018). Korišteni senzorni uređaj omogućava komunikaciju i interakciju učesnika u instalaciji, ali i interakciju sa virtuelnim formama na način da se sve informacije prikupljene tokom učešća u instalaciji, šalju partneru, tj. posmatraču (svaki učesnik je istovremeno i posmatrač) koji ih posmatra na displeju i djeluje i ponaša se u skladu sa njima. Senzor daha se aktivira duvanjem u njega. Ova intervencija inicira pojavu animiranih virtuelnih oblika na ekranu ispred učesnika. Različiti virtuelni oblici se transformišu, pomiču i rotiraju dok učesnici pušu u njih. Na početku, učesnici u instalaciji mogu na displejima da vide samo virtuelne oblike koji skrivaju pogled na fizički svijet, tj. na prostor oko njih. Međutim, duvajući u senzor, dah se vizuelizira kao tok čestica koji briše virtuelne oblike i postepeno otkriva prikaz fizičkog okruženja u kome borave učesnici. Ako partneri svojim dahom potpuno izbrišu virtuelne forme na displeju, doći će do potpunog pojavljivanja okruženja u kome partneri borave i oni će moći vidjeti jedan drugog. Svaki put kada jedan od partnera puše u senzor, drugi može osjetiti njegov dah kao taktilnu povratnu informaciju, tj. vibraciju u uređaju za prikupljanje povratnih informacija koji drži u ruci. Vlastiti dah, kao i dah partnera, se takođe može čuti preko slušalica u uređajima montiranim na glavama učesnika („Coexistence“ Allen 2018). Disanje i dodir kao izrazi fizikalnosti tijela koriste se kao interfejs između biološkog tijela i mješovite stvarnosti. Pomoću daha i taktilnih senzacija *Koegzistencija* (2001) međusobno povezuju učesnike u instalaciji, a tijela učesnika postavlja u hibridnu stvarnost koja spaja ljudsko prisustvo, virtuelni oblik i fizički prostor, navodi Rebeka Alen („Coexistence“ Allen 2018). Tokom učešća u instalaciji, posjetioci zadržavaju simultanu svijest o prisustvu i postojanju i fizičkog i virtuelnog prostora, tj. svijest o vlastitoj fizikalnosti pomiješanoj s virtuelnim životom.

Mozak skinut do gola (2002)

Djelo Rebeke Alen *Mozak skinut do gola* (2002) poručio je rhein.tanzmedia.web, djelimično ga je finansirao Intel riserč kansil (Intel Research Council), a urađeno je u saradnji sa umjetničkom grupom Oseus labirint (Osseus Labyrinth) koja se bavi performansom i novomedijskom umjetnošću (Allen, „Work highlights“). Rebeke Alen navodi da je u svojim djelima¹¹⁸ često koristila redi-mejd tehnike i na taj način pravila savremene asamblaže i kolaže od digitalnog materijala i sadržaja nađenog pretraživanjem interneta što je, prema Manoviču odlika računarske kulture u kojoj stvaraooci ne stvaraju djela od nule, već biraju ponuđeni sadržaj iz menija, arhiva i biblioteka (Manovič 2015: 166–167), u ovom slučaju baza podataka sa inetrenta. Način rada Rebeke Alen ilustruje postinternetsku umjetničku praksu u značenju u kojem ga je predstavila Marisa Olson, kao proizvod rada na internetu, pretraživanja, sakupljanja i kombinacije materijala sa interneta i kao proizvod razmišljanja koji dolazi nakon aktivnosti na internetu.

Mozak skinut do gola (2002) predstavlja performans izveden na posebno projektovanoj sceni koja objedinjuje prostor za publiku i prostor za izvođače na sličan način kako to rade (savremeni) performansi koji uključuju posmatrača u izvođenje. Publika se nalazi u zatamnjenom kružnom prostoru prečnika oko 10,5 metara. Pet sinhronizovanih DVD plejera projektuju panoramsku sliku od 360 stepeni na pet velikih ekrana koji okružuju publiku tako da se publika osjeća kao u nekom savremenom višedulnom (ili višedimenzionalnom) bioskopu. Zvuk se čuje sa četiri zvučnika postavljena oko spoljašnje strane kružnog seta i u prostoru iznad seta. Korištena tehnologija „audio spotlajt“ prati izvođače dok se kreću kroz prostor od osobe do osobe i projektuje veoma uski snop zvuka pojedincima u publici tako da pojedinac na koga je usmjeren zvučni talas može da čuje i najmanje šumove i glasove, dok ostali učesnici to ne mogu. Dvoje izvođača, muškarac i žena, pojavljuju se u različitim oblicima na sceni: uživo, krećući se među publikom, zatim kao sjenke iza ekrana i, na kraju, kao projektovane slike na ekranima koji okružuju publiku. U početku se ljudski oblici vide samo kao sjenke i projektovane slike i „imaju efemerni, eterični kvalitet, ali kada se izvođači pojave u publici, ove slike postaju intenzivnije“¹¹⁹ (Allen „The Brain Stripped Bare“). Izvođači se kreću kroz publiku gledajući pojedince iz publike direktno u oči. Kako se

¹¹⁸ Pored ovog djela *Mozak skinut do gola* (2002) uradila je to i u djelu *Inside* (2016).

¹¹⁹ Moj prevod

izvođači približavaju pojedinim članovima publike, ti pojedinci mogu čuti glas koji šapuće i koji dopire iz zvučnika koji projektuje zvuk direktno ka pojedincu. Glas je tih i ne čuju ga drugi članovi publike, a pojedincu na koga je usmjeren audio snop izgleda kao da čuje misli izvođača, kaže Rebeka Alen (Allen „The Brain Stripped Bare“).

Ovakav odnos izvođača i publike stvara osjećaj „odsutnog prisustva“ kako bi to rekla Rozmeri Klič (Klich 2007). Plesači koji učestvuju u performansu mogu da istražuju odnose između različitih slojeva svog sopstva koje grade zahvaljujući odnosima sa svojim tijelima (onog virtuelnog koji postoji kao sjena, digitalnog kao slika na ekranu i tijela koji postoji u fizičkom prostoru). Isto to mogu i posmatrači iz publike dok stupaju u interakciju sa plesačima. Zatamnjeni auditorijum, veliki ekrani i interaktivni zvuk usmjeren na pojedinca pojačava doživljaj, tako da svi vještački sadržaji, kao i glumci koji se kreću između ekrana i kroz publiku, djeluju kao virtuelni entiteti koji se stapaju sa fizičkim prostorom publike. Svojim pokretima izvođači pričaju „priču o evoluciji i kretanju života“, a publika može da osjeti prelaz iz fizičke, zemaljske forme na oblik života koji je „transcendentan i nevidljiv“, tvrdi Rebeka Alen (Allen „The Brain Stripped Bare“) te da osjete tenziju između fluidnog, stalno promjenljivog i nestalnog svijeta virtuelnosti i krute materijalne stvarnosti.

Kao i umjetnica Džordži Roksbi Smit, Rebeka Alen je u svojim performansima težila da omogući posjetiocima simultani boravak u više stvarnosti. Ona kaže da ovo djelo razmatra stvarnost koja nas čeka u skorašnjoj budućnosti u kojoj su „granice između fizičke i virtuelne stvarnosti nejasne i gdje se misli izražavaju telepatski“ (Allen 2014). Rad najavljuje (tehnološki) napredak koji se očekuje u budućnosti, ali isto tako ovaj napredak ima i određene posljedice po korisnike, tvrdi Rebeka Alen. „Napredna tehnologija može pružiti poboljšano životno iskustvo, ali uz to dolaze sofisticirani oblici nadzora koji prate naše ponašanje, pokrete i identitet. Tehnologija može da razdvoji naše slojeve privatnosti. U ovom performansu i tijelo i um su eksponirani“, kaže Rebeka Alen (Allen 2014) i nije stoga neobično što Rebeka Alen u ovom djelu „razotkriva“ baš mozak, dio ljudskog tijela i mjesto gdje je smješten um. Identitet u njenom radu može biti shvaćen kao vječita igra, interakcija između unutrašnjeg i spoljašnjeg, privatnog i po(javnog), vidljivog i nevidljivog, uma i tijela (ili predstave, slike tog tijela) u terminima Berka i Stetsa i njihove teze performativnih identitetskih uloga. Budući da umjetnik/učesnik/posmatrač ovog djela Rebeke Alen ne može

pobjeći od svog uma, kao što ne može pobjeći ni od svog tijela, onoga što se vidi i onoga što je skriveno, on ostaje u zoni (fazi) liminalnosti, tj. prelaznosti između ova dva stanja identiteta.

Naziv djela *Mozak skinut do gola* (u originalu *The Brain Stripped Bare* 2002) referira na instalaciju *Nevjesta, skinuta do gola od svojih svatova* (*The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even*) koja je svoj razvojni put doživjela tokom perioda 1915 – 1923, a isto tako na njenog autora Marsela Dišana (Marchel Duchamp) koji je bio poznat po svojim transseksualnim eksperimentima i pseudonimima (kao što su R. Mat (R. Mutt), Rouz Selavi (Rose Sélavy)), a čiji je život kao i umjetnička djela (naročito *Fontana* (1917)) i danas predmet rasprave među teoretičarima i istoričarima umjetnosti. Svojim djelima (kako umjetničkim tako i ponašanjem u životu) Dišan je često raspravljao o problemu identiteta umjetnika (njegovom individualnom i socijalnom selfu), tj. umjetnikovoj borbi za identitet kroz umjetničko stvaranje, kao i identitetu primalaca umjetnosti odnosno publike.

Kao što Dišan u svojim djelima *Djevica I i II* (*Virgin I i II* (1912), *Nevjesta* (*The Bride* (1912)), *Prelaz od djevice ka nevjesti* (*The Passage from Virgin to Bride* (1912)) i naposljetku *Nevjesta, skinuta do gola od svojih svatova* (*Veliko staklo*) (*The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* (*The Large Glass*) (1915-1923), govori o mladenaštvu kao ritualnom prelazu iz djevičanstva u ulogu supruge (Seigel 1995: 73) u procesu izgradnje identiteta, tako i Alen razmatra mogućnosti odricanja od tijela i prelaska u novo stanje u kome bi um (jednako eksponiran javnosti kao i tijelo) postao potvrda (neuhvatljivosti) identiteta u poslednjoj i najvišoj fazi postojanja. Ovim radom Rebeka Alen istražuje virtuelnu stvarnost i njen odnos prema tijelu i umu korisnika, te prema percepciji i osjećanjima koji definišu boravak u vještački stvorenom okruženju, a koji su u fizičkom okruženju bili elementi privatnosti nedostupni javnosti. Rebeka Alen i Džordži Roksbi Smit razmišljaju o slojevitosti prostora sajber svijeta (kako fizičkog tako i virtuelnog) i mogućnosti tehnologije da razotkrije sve naše slojeve (ili aspekte) selfa i privatnosti nakon čega ih daje na uvid javnosti što nas čini ranjivim i podložnim kontroli i manipulaciji.

5.3. Miri Sigal

Miri Sigal je izraelska umjetnica koja se bavi novomedijskom umjetnošću. U svojim djelima često govori o identitetu u kontekstu novih medija i interneta, a naročito u kontekstu Sekond lajfa i sličnih virtuelnih okruženja. Ona ispituje uticaj ovih medija na život čovjeka, a njena umjetnička djela su prožeta filozofskim razmatranjima problema sadašnjice.

Odmah se vraćam (2007)

Prvo djelo Miri Sigal o kome ćemo govoriti u ovom istraživanju je virtuelni dokumentarni film (mašinima) *Odmah se vraćam* (ili *BRB*) iz 2007. u trajanju od 30 minuta. *BRB* je skraćena za *be right back* u čet jeziku onlajn okruženja. Sam naziv rada nagovještava odnos dviju realnosti – virtuelne i fizičke, u kojima boravi korisnik (u ovom slučaju i posmatrač) dok učestvuje u djelu. Iz kratkog objašnjenja ovog rada ponuđenom na zvaničnom sajtu umjetnice možemo saznati da je ovo djelo nastalo na osnovu iskustava iz Sekond lajfa u kom je Sigal boravila sa svojom pomoćnicom Iris D. Snimci za film su napravljeni virtuelnom kamerom u Sekond lajfu i kasnije obrađeni i montirani za potrebe filma. Prema riječima umjetnice, put u Sekond lajf je započeo iz fizičkog okruženja, tj. iz njihovog radnog studija, a podrazumijevao je posjete različitim lokacijama Sekond lajfa. Koristeći alate za pretragu u Sekond lajfu dvije učesnice su pronašle željene lokacije na kojima su snimale događaje iz života „stanovnika“ Sekond lajfa koje su upoznale i srele tokom putovanja. Opisujući život u Sekond lajfu i vlastito iskustvo stečeno u ovom okruženju, Miri Sigal u jednom momentu kaže: „Tamošnji prostor generiše drugačiju psiho-geografsku percepciju. Stvoren je novi oblik intimnosti; možete voljeti jednim klikom dugmeta¹²⁰ („BRB“ 2007). Njena zapažanja govore nam o kontekstu u kome korisnici ovog okruženja grade vlastiti identitet boraveći u njemu te o drugačijem odnosu prema prostoru i vremenu. Prostor i vrijeme nisu više ograničavajući ili usporavajući faktori za određene aktivnosti kako je to slučaj sa fizičkim okruženjem.

Sigal i njena pomoćnica dok borave u Sekond lajfu, zajedno sa ostalim učesnicima, raspravljaju o ontologiji i značenju života u Sekond lajfu, ali se njihova rasprava odnosi i na

¹²⁰ Moj prevod

život uopšte. Međutim, njihova rasprava ne teče u vidu razgovora koji podražava razgovor u fizičkom prostoru, nego je u potpunosti diktiran okolnostima koje vladaju u virtuelnom svijetu. Likovi okupljeni oko virtuelne vatre, simulirajući poziciju osobe za računarom, kucaju tekst „u prazninu“ uz zvuk udaraca prsta o tastaturu. Otkucani tekst se pojavljuje na ekranu pred drugim posmatračima te oni mogu pročitati „misli“ ostalih. Sigal, međutim, ne dozvoljava posmatraču da zaboravi da je Sekond Lajf virtuelno okruženje jer je zvučna praznina virtuelnog razgovora jukstapozirana bučnom fizičkom svijetu otkućaja tastature. Na taj način Miri Sigal je vizuelno preklopila fizički i virtuelni prostor, ali i odredila život, ponašanje i identitet korisnika kao proizvod (medijskog/virtuelnog) sadržaja koji konzumiramo, kako to kažu Džoan Finkelstajn i Dejvid Kelner.

Vivijen Blanšar poredi film *Odmah se vraćam* (2007) Miri Sigal sa animiranim poludokumentarnim filmom *Probuđeni život* (*Waking Life*) Ričarda Linklejtera (Richard Linklater). U Linklaterovom filmu ilustrovani likovi raspravljaju o prirodi stvari, filozofiji života, svijesti, snovima, slobodi, reinkarnaciji, identitetu i drugim temama (Linklater 2001). Isto to radi Miri Sigal svojom filmografijom u virtuelnom svijetu. Autorka Vivijen Blanšar citira jednog od likova iz pomenutog filma i tvrdi da je u ovom procesu tehnologizacije života, naš self postao slika (Blanchard 2012). Blanšar kaže da se „[o]vaj proces kreativne samo-disocijacije i modifikovanja sada širi kao estetika u svom pravom smislu – virtuelni problemi i mogućnosti unutar našeg biološkog postojanja djeluju zajedno sa društvenim i kulturnim silama kako bi proizveli perceptualno stanje tijela“¹²¹ (Blanchard 2012). Blanšar takođe navodi da je fizički svijet Sigalinog djela „prožet prolaznicima koji razgovaraju s duhovima preko svojih prenosnih tehnologija“ (Blanchard 2012) te dodaje da je budućnost već stigla i da je tu oko nas (pozivajući se na izreku Viliijema Gibsona) jer su naša fizička (biološka) tijela, „koračajući malim psiho-geografskim koracima ulicama zemlje čudesa i lucidno sanjajući o novim oblicima evolucije, odnosa, seksualnosti, politike i identiteta,“¹²² već nestala iako mi toga još nismo svjesni (Blanchard 2012). Autorka zatim zaključuje da Sekond lajf nije prosto svijet fantazije već alternativni prostor koji spaja maštu i akciju, što za posljedicu ima „stvaran uticaj na društveni život, emocije i self. U ovom novom perceptivnom carstvu u kojem istovremeno možemo da projektujemo i proživljavamo naše lične drame, pitanje nije koliko ekstenziju naša tijela mogu dobiti već koliko odgovorna i

¹²¹ Moj prevod

¹²² Moj prevod

osjećajna naša tijela treba da budu“¹²³ (Blanchard 2012). Njeno određenje virtuelnog prostora kao što je okruženje virtuelne platforme Sekond lajf neodoljivo podsjeća na teorijska razmatranja sajber prostora Markosa Novaka. Novak kaže da je sajber prostor „otjelotvorena fikcija izgrađena na fundamentalnoj reprezentaciji naše sopstvene zamisli, ona nam omogućava da preusmjerimo tokove podataka u različite predstave: da postanemo višestruki“ (Novak 1991: 234). Sajber prostor Markosa Novaka je određen drugačijim zakonima koji vladaju u odnosima subjekata, objekata, prostora i vremena nego što je to u čisto fizičkom prostoru. Za razliku od fizičkog prostora gdje su objekti još uvijek trajni i jedinstveni i gdje dva objekta ne mogu zauzeti jedan prostor istovremeno, u sajber prostoru to je moguće, kao što je moguće da se objekti prožimaju i dupliraju kao što se prožimaju učesnici djela *Odmah se vraćam* (2007). Novak kaže da su u sajber prostoru objekti određeni atributima i ako su oni identični dva objekta mogu postati jedno: „u bilo kom trenutku podaci koji predstavljaju korisnika mogu da se kombinuju sa podacima koji predstavljaju objekat koji se proizvodi“ (Novak 1991: 234). Budući da su fizički zakoni sajber prostora dati u slojevima¹²⁴ oni određuju vrstu prezentacije, arhitekture i interakcije u ovom prostoru (Novak 1991: 242) kao prostoru višeslojnosti. Novak dalje kaže da nas razmatranje sajber prostora kao „naše vlastite tvorevine“ tjera na razmišljanje o stvarnosti u kojoj postojimo, a koja je „tvorevina fizičke i virtuelne stvarnosti“ (Novak 1991: 242). U svojim virtuelnim performansima Miri Sigal razmatra upravo ove ideje slojevitosti i višestrukosti hibridnih prostora kao i stvarnosti virtuelnih okruženja. Ove ideje su iste one ideje o kojima govore Džordži Roksbi Smit i Rebeka Alen u svojim djelima. U video radovima i svojim umjetničkim instalacijama, Miri Sigal često preispituje granice između fizičke stvarnosti i slikovnih senzacija. Njeni video radovi dislociraju posmatrača u posmatranog i obrnuto, njihova uloga je „istovremeno participativna i voajeristička“¹²⁵ (Segal „About Miri Segal“) što učesnika ili učesnicu u njenim instalacijama postavlja u samosvjesni samo-refleksivni položaj. Ovaj način zamjene uloga i mjesta posmatrača i posmatranog podsjeća na one postkolonijalne i posmoderne načine vizuelnog prikazivanja i predstavljanja o kojima govore Lora Malvi (Lora Malvey) i Džon Berdžer (John Berger), a koje je koristila Džordži Roksbi Smit u svojoj *Veneri*. Posjetu Sekond Lajfu prikazanu u filmu *Odmah se vraćam* (2007), autorke Miri Sigal i Iris D. su obavile iz svog studija, što govori o svjesnom odnosu prema istovremenom boravku u dva

¹²³ Moj prevod

¹²⁴ Prvi su zakoni softvera, zakoni strukture sajber prostora, zakoni koji se odnose na hardver koji omogućava funkcionisanje sajber prostora i na kraju zakoni fizike koji omogućavaju funkcionisanje hardvera (Novak u Benedikt, 1991: 242).

¹²⁵ Moj prevod

različita okruženja. Sigal je u pomenutom djelu uzela ulogu moderne Alise (kako kaže Vivijen Blanšar) koja pomoću svog avatara zakoračuje u virtuelni svijet imaginacije da bi tamo otkrila drugačije odnose i nove likove. Sigal je, kao i Gazira Babeli u djelu *Gaz pustinjakinja* (2007), prilično skeptična i kritički nastrojena prema životu u Sekond Lajfu i idealističkoj iluziji koju ovi svjetovi nude, ali su obje umjetnice jednako kritički nastrojene i prema fizičkom svijetu i društvu u kome žive.

Pored odnosa fizičko-virtuelno, u filmu *Odmah se vraćam* (2007) Miri Segal se poigrala identitetom odnosno kožom kao odrednicom identiteta. Koža njenog virtuelnog lika je sačinjena od digitalnog materijala iz Sekond lajfa, tj. od maske na licu koja čini isječak iz Guglove stranice za pretraživanje čime je ilustrativno opisala ideje kulturologa transilarane u novo sajber okruženje. Mi već odavno nismo određeni (samo) našim biološkim tijelom, već smo uveliko oblikovani vizuelnim sadržajem koji koristimo i sa kojim se identifikujemo, kažu teoretičari popularne kulture. Danas, naše tijelo je digitalno oblikovano internetom i njegovim sadržajem. Ovaj proces je, tvrdi Džoan Finkelstajn, samorefleksivan jer posmatrajući predstave sebe i drugih kao uzora, vizuelno eksteriorizujemo našu unutrašnjost. Krećući se po prostoru Sekond lajfa, umjetnica i njena pomoćnica Iris (koja se u Sekond lajfu pojavljuje pod imenom Roga) nailaze na različite građevine za koje Sigal tvrdi da predstavljaju „nostalgичne slikovne ostatke njene *Tomb Rider* prošlosti“¹²⁶ (Blanchard 2012). Video igra Lara Kroft bila je među prvim igrama koja je umjetnici pružila priliku za virtuelno iskustvo (Blanchard 2012). Drugim riječima, u Sekond lajfu umjetnica ima mogućnost i koristi je za vlastitu prezentaciju i predstavu viđenja svog identiteta. Ovu prezentaciju kao i njen identitet određuje sve ono što je umjetnicu dotad oblikovalo kao ličnost, bilo kulturološki bilo sociološki gledano.

Kooperacija (2006)

Kooperacija (2006) predstavlja instalaciju koja kombinuje performans i različite tehnološke uređaje. U ovom radu, jedan učesnik, personifikacija avatara u fizičkom okruženju, kreće se prostorom izložbe nudeći svoje tijelo i svoja čula posmatraču i posjetiocu koji sjedi u izolovanoj kabini u udaljenom dijelu izložbenog prostora. Ulaz u kabinu je skriven od

¹²⁶ Moj prevod

javnosti i samo je jedan posjetilac može koristiti u datom momentu. Nakon što posmatrač uđe u kabinu i zatvori vrata za sobom, na kabini se pali znak koji označava da je kabina zauzeta i gledalac može da započne vlastitu projekciju „u tijelo“ glumca koji se šeta izložbenim prostorom. U kabini se nalaze monitor, slušalice i mikrofoni. Na monitoru je prikazano ono što glumac vidi dok se šeta galerijom. Slušalice služe da se prenesu zvuci iz galerije koje čuje glumac, a preko mikrofona posmatrač u kabini može da razgovara sa glumcem u galeriji i da upravlja svojim novim „tijelom“. Glumac nosi specijalne naočari u kojima su sakriveni mala video kamera i mikrofoni. Oni prenose glumčevo iskustvo u realnom vremenu do korisnika u kabini. Glumac ima i skrivene slušalice koje mu omogućavaju da primi komande osobe u kabini. Posmatrač u kabini ima ulogu operatera i može da naredi glumcu kako da se ponaša i šta da radi, a da to nije vidljivo ostalim posjetiocima u galeriji (Segal „Co-Operation“).

U izložbenom prostoru, tj. u galeriji, nalazi se ogledalo. Ono predstavlja prostor u kome operater (osoba u kabini) može da razvije specifična pravila komunikacije sa svojim novim tijelom (na primjer, klimanje glavom znači „da“, odmahivanje ili neki drugi dogovoreni znak može da znači „ne“, mogu da se dogovore kako da komuniciraju u slučaju da glumac ne razumije naredbu operatera i slično). Dok se operater upoznaje sa svojim novim tijelom, on ili ona može da traži od glumca da stane pred ogledalo da bi posjetilac, operater iz kabine, vidio svoje novo tijelo. Operater može da zahtijeva od glumca da radi nešto sa svojim tijelom (npr. da radi različite tjelesne geste ili mimiku) ili da razgovara sa ostalim posjetiocima u izložbenom prostoru. Za to vrijeme, drugi gledaoci koji ulaze u galerijski prostor mogu jedino vidjeti tijelo glumca ispred ogledala i ono što on radi. Odnos koji se stvara u toku ove komunikacije je zapravo odnos operatera i njegovog novog tijela-glumca a posredno, preko njega, i sa ostalim učesnicima u izložbi (Segal „Co-Operation“). Glumac posuđuje svoje tijelo osobi u kabini koji sa njim može sad da doživi novo iskustvo bivanja u tuđem tijelu, ali i sam glumac može da obogati svoje iskustvo (svjesno) doživljavajući sebe kao marionetu kojom drugi (zahvaljujući savremenoj tehnologiji) upravljaju i kontrolišu.

Djelo *Kooperacija* (2006) bavi se odnosom uma i tijela, kao i politikom uloga u savremenom društvu, a centralni problem djela jeste pokušaj da se napravi zamjena tijela i konstruiše novi identitet kroz fenomen teleprezentnosti, navodi se u zvaničnom opisu ovog rada (Segal „Co-Operation“). Ovo djelo se, slično kao i neka ranija umjetnička djela kao što su *D frst*

dženerejšn inter skin sjut (*The First Generation Inter_Skin Suit*, Stahl Stenslie 1994), *Inter diskomunikejšn mašin* (*Inter Discommunication Machine*, Kazuhiko Hachiya 1993) i *Baundari fankšns* (*Boundary Functions*, Scott Snibbe 1998), bavi preispitivanjem granica između vlastitog tijela i tijela drugih u kojima Kristijen Pol vidi otjelotvorenje Sim-Stim uređaja koji je opisao Vilijem Gibson u djelu *Neuromaser* (2002). Uređaji korišteni u navedenim umjetničkim djelima pokazuju u praksi da virtuelno postojanje dovodi u pitanje ideju jedinstvenog tijela i jedinstvenosti stečenog iskustva, a omogućene su i ideje odvajanja od tijela i zamjene tijela koja je prisutna u glavama stvaralaca i umjetnika već duže vremena (na primjer u filmskom SF trileru *Izvan/sebe* (*Self/less* 2015) režisera Tarsema Singa (Tarsem Singh) u kome se preispituje mogućnost napuštanja vlastitog tijela i život u tuđem tijelu. Ovi radovi razmatraju ideje koje je teorijski razmatrao Hans Moravec, a to su mogućnost vantjelesnog života i translacija svijesti u mašinu (Moravec 1992). Moravec tvrdi da su savremene mašine (tj. tehnologija) postale izuzetno inteligentne i da se njihov razvoj ubrzano nastavlja te predviđa da će uskoro postati moćnije od ljudi. Ako žele da prežive, ljudi će morati da se prilagođavaju i da unaprjeđuju svoje tijelo pomoću tehnologije, oni će morati postati kiborzi da bi nastavili živjeti. Oni će morati naučiti da „izađu“ iz vlastitog tijela da bi održali korak sa promjenama koje nosi savremena tehnologija, tvrdi Moravec.

Futur perfekt (2010)

Futur perfekt (2010) je zajednički projekat Miri Sigal i Or Even Tova. Rad se sastoji od tri dijela: videa pod nazivom *Sergej B.* koji aludira na Sergeja Brina pronalazača Guglovih naočara, skulpture uređaja *Džimajnd* (*Gmind*) rađene na 3D štampaču i video reklame pod nazivom *Džimajnd mobajl* (*Gmind Mobile*) rađene za pomenuti uređaj. Ovo djelo apokaliptičko-proročkog naziva podrazumijeva buduće svršeno vrijeme kao glagolski oblik koji označava radnju koja će se sigurno desiti u budućnosti prije one radnje o kojoj se govori, ili kako kaže Kortni Malik (Malick 2017), ne nužno budućnost već prosto „nedovoljno poznatu sadašnjost“ (Malick 2017). Video rad *Sergej B.* u trajanju od nešto više od 19 minuta, prikazuje Sergeja B. koji putem telekonferensinga drži govor digitalno okupljenim, teleprisutnim posmatračima. Sergej B. je menadžer korporacije Gubl (Google) čiji logo vizuelno i nedvosmisleno podsjeća na logo kompanije Gugl i tako referiše na nju. Sergej B. je okupio posjetioce da bi promovisao novi proizvod Gubl korporacije pod nazivom *Džimajnd* i

predstavlja referenciju na govor predsjednice i osnivača kompanije Imotiv systems (Emotiv Systems), Tan Li (Tan Le) koja je na konferenciji TEDGlobal 2010 promovisala novi proizvod svoje kompanije – Epok (*EPOC*) slušalice koje koriste moždane talase za kontrolu pokreta ljudskog tijela („Tan Le: A headset that reads your brainwaves“ 2010). U umjetničkom djelu Miri Sigal, proizvod *Džimajnd* je zamišljen kao prenosivi računar koji se aktivira mislima korisnika, a zasnovan je na visokorazvijenoj savremenoj tehnologiji koja omogućava snimanje i dokumentaciju ljudske memorije pri čemu se slika sa uređaja može prikazivati na retini ljudskog oka. Ono što je Tan Li prezentovala kao medicinsko pomagalo, Sigal je razmotrila u kulturnom kontekstu kao tehnologiju koja nas oblikuje i pretvara u kiborge.

Drugi dio ovog umjetničkog djela je *Džimajnd mobajl* (*Gmind Mobile – Documentation of advertising for Gmind*, 2010), promotivni video spot za proizvod *Džimajnd*. Spot je urađen po ugledu na Jutjub reklame za Guglove naočari, a poruka je ista – život diktiran tehnologijom („Project Glass: One day...“ 2012). Priča promotivnog spota prati jednu djevojku koja na glavi nosi pomenuti *Džimajnd* uređaj dok ulazi u kafić pun gostiju. Ona pokušava da skrene pažnju prisutnih na sebe. Svojim mislima pokreće *Džimajnd* i u pretraživaču uređaja koji nosi na glavi pokreće Jutjub snimak iz Godarovog filma *Živjeti svoj život* (*Vivre Sa Vie* 1962). Ovaj film govori o djevojci koja želi da učini nešto sa svojim životom čime bi njen život izašao iz granica „običnosti“, ali nažalost završava tragično. Radnja filma se dešava u okruženju koje korelira sa okruženjem iz video spota, tj. u prostoru kafića. Djevojka iz Gublove reklame počinje da kopira pokrete glumice iz filma čiji isječak ima pred očima zahvaljujući uređaju na glavi. Ponavljajući pokrete iz filma, djevojka iz Gublovog video spota zadobija pažnju prisutnih jednako kao što je to učinio ženski lik u Godarovom filmu. Na taj način, djelo Miri Sigal eksplicitno pokazuje ideju o pretapanju dvije stvarnosti – fizičke u kojoj boravimo prisustvom biološkog tijela i virtuelne koja predstavlja zabilježeni i arhivirani prikaz vještački stvorenog sadržaja. Ovo djelo govori o uticaju i posljedicama koje savremena tehnologija ima na život čovjeka, tj. korisnika.¹²⁷

Za razliku od Godarovog filma, mi kao posmatrači video spota i umjetničkog djela Miri Sigal, nismo (vizuelno) suočeni sa tragičnim završetkom koji slijedi, kao što to nije ni

¹²⁷ Odnos čovjeka i tehnologije predstavljen u radovima Miri Sigal podsjeća na pojavu video igrica koje podrazumijevaju interakciju fizičkog i virtuelnog okruženja, kao što je nedavno pokrenuta igra *Pokemon* i *Izazov plavog kita*.

djevojka u videospotu, ali je on prisutan u kontekstu umjetničkih djela u kojima se obrađuje tema tehnološke dominacije. Radovi Miri Sigal tako otvaraju pitanje pokušaja velikih korporacija kao što su Gugl, Fejsbuk i druge, da čovjeka postave u pasivni odnos sa tehnologijom u kome bi mašine radile sve za svoje korisnike (čak i bez fizičkog dodira) kao što su, na primjer, već postojeći spič-tekst (*speech-text*) softveri koji prepoznaju glas i jezik, a govor pretvaraju u tekst, te spomenuti Imotivov uređaj koji čita moždane talase, ili miofon (lat. myophone) koji bilježi zvuk pomjeranja mišića i na čijim osnovama je Rebeka Alen radila neke od svojih umjetničkih radova i istraživanja koja podsjećaju na istraživanja Miri Sigal. Usavršavanjem tehnologije do te mjere da fizički kontakt čovjeka sa uređajem više nije nužan za interakciju ili da bar bude smanjen na najmanju moguću mjeru, tehnologija se postavlja u dominantnu ulogu u odnosu na čovjeka. Video spotom *Džimajnd mobajl*, snimkom telekonferencije koju vodi Sergej B, te instalacijom prototipa za *Džimajnd* urađenom uz pomoć savremene tehnologije 3D štampanja, Miri Sigal i Or Even Tov preispituju kako odnos čovjeka i mašine tako i problem ljudske memorije i percepcije u savremenom tehnološkom okruženju, odnosno savremene dominantne tehnologije koja preuzima kontrolu nad ljudskim životom i tako najavljuju tragediju ljudskog života datu u Godarovom filmu.

Umjetnički radovi Miri Sigal bave se problemima bilježenja, spremanja i čitanja ljudske memorije te njihovim ponovnim upisom u ljudsko tijelo koji su bili razmatrani i u filmovima *Čudni dani* (*Strange Days*) Ketrin Bigelou (Kathryn Bigelow) i Džejmisa Kameron (James Cameron) 1995)) i *Tatalni opoziv* Pola Verhove (1990) i Lena Vajzmena (2012). Oba filmska djela se pozivaju na postojeća nastojanja velikih korporacija da zarobe ljudsku memoriju i da njome manipuliše, a jedan od prvih umjetničkih pokušaja koji je razmatrao ovaj problem odnosa življene i vještačke memorije implementirane u ljudsko tijelo je *Vremenska kapsula* (*Time Capsule* 1997) Eduarda Kaca. Kac je 1997. pomoću specijalne igle ugradio mikročip u svoju nogu. Čip je zatim očitao na skeneru i aktivirao u internetski podržanoj bazi podataka za registraciju kućnih ljubimaca, gdje se zatim registrovao kao (svoj) vlasnik. Kacova *Vremenska kapsula* (1997) pokazuje da ljudska koža nije više granica ljudskog tijela, jer je tijelo postalo zastarjelo (Dixon 2007: 307). Tijelo je postalo ljuštura koja se može puniti sadržajem po želji i upravljati spoljašnjim korisnikom, govoreći u terminima Jana Jagodzinskog. Ljudsko tijelo mora da se nadograđuje (kako kaže Moravec) da bi se prilagodilo tehnologiji i okolnostima u kome živi. Ovo prilagođavanje ostavlja

posljedice po ljudski identitet koji se gradi kako kroz (nadograđeno) tijelo, tako i kroz memoriju bila ona iskustvena (življena) ili vještački „upisana“ u tijelo (Landsberg 1996). „S obzirom na to da sjećanje i zaboravljanje više nisu nužni“, prema riječima Sergeja B. iz pomenutog video rada, naša subjektivnost postaje „poremećena“ (Segal „Future Perfect“).

E.G. (2002)

Video instalacija Miri Sigal pod nazivom *E.G.* (lat. *exempli gratia*, srp. na primjer) istražuje odnos percepcije, stvarnosti i iluzije. Instalacija je postavljena u jedan uski hodnik u kome je učesnik (posjetilac izložbenog prostora) skriven od drugih posjetilaca. U tom hodniku se nalazi veliko ogledalo koje je ujedno i ekran na kome se projektuje video animacija. Na ekranu su prikazane tri svjetlosne kugle koje lete kroz vazduh, a koje se ponašaju kao da su „u zoni smanjene gravitacije“, navodi Karin Kvoni (Kuoni 2002). S vremena na vrijeme, na ekranu se pojavljuje slika žene koja baca lopte. Gestom ruke, žena na ekranu poziva posmatrača da učestvuje u bacanju i hvatanju ovih lopti. U momentima dok gledalac pokušava da uhvati svjetlosne kugle, tj. lopte, slika žene na ekranu postepeno blijedi. Tokom tog vremena sopstveni odraz gledaoca ili gledateljke pojavljuje se u ogledalu, stapajući se sa slikom žene, odnosno sa video projekcijom. Sve na ekranu je video projekcija osim odraza posjetioca. Projekcija ima i muzičku podlogu koja prati ritam kretanja lopti. Interaktivnim učešćem u ovom djelu, čula dodira, vida i sluha su višestruko stimulisana i često se dovode u kontradiktorna stanja da bi se pokazala varljivost (virtuelne, ali i fizičke) stvarnosti u kojoj borave učesnici, odnosno da bi se skrenula pažnja na relativnost percepcije. Miri Sigal navodi da je u ovom djelu stvorila višesćulnu sredinu u kojoj je nemoguće biti siguran u kakvom je odnosu tijelo učesnika (posjetioca) prema onom što vidi, odnosno prema onom što radi (Segal „E.G.“). Granica između učesnika i posmatrača je nejasna, kao što je nejasna i granica između fizičke i virtuelne stvarnosti. Djelo tako kombinuje optičku i digitalnu projekciju i interaktivni performans da bi proizvelo osećaj da učesnik ili učesnica postoje simultano u različitim stvarnostima. *E.G.* je instalacija koja pomaže učesniku/posmatraču da stvori iluziju u kojoj može sam sebe da posmatra kao odraz u ogledalu-ekranu, tvrdi Karin Kvoni (Carin Kuoni) te tako stvara refleksivnu sredinu kao kontekst postojanja i vlastitog preispitivanja. Kvoni takođe navodi da „učesnik u ovoj Sigalinoj instalaciji ima osjećaj da je uhvaćen u

iluziju u kojoj kao da posmatra sebe izvana¹²⁸ (Kuoni 2002). Ovim djelom, „Sigal ne samo što dekonstruiše proces percepcije, nego se poigrava sa njenom kompleksnošću postavljanjem posmatrača u šire dvosmislene mentalne i fizičke kontekste.“¹²⁹ (Kuoni 2002)

*Gledajući e.g., posmatrač, tj. učesnik je postavljen u ambivalentno polje. U interakciji sa objektima koji teže da se odupru gravitaciji, učesnik ujedno može da uživa u optičkoj čulnosti virtuelnih lopti, ali da ne dodiruje ništa. Dok pokušava da uhvati loptice koje se projektuju na sliku žene, učesnik, posmatrač, pomaže u stvaranju iluzije nečega što zapravo ne postoji ali što može da se vidi.*¹³⁰ (Kuoni 2002)

Kristijen Pol navodi da je motiv ogledalne refleksije u umjetničkim djelima koja se bave odnosom fizičko-virtuelno bio poznat umjetnicima i ranije. Kristijen Pol navodi primjer instalacije *Likvid vjuz (Liquid Views)* iz 1993. njemačkih umjetnika Monike Flajšman (Monika Fleishmann), Volkanga Štrausa (Wolfgang Strauss) i Kristijana Bona (Christian A. Bohn) u kojoj je, kao i u Sigalinom *E.G.* (2002), tjelesno iskustvo odraza translirano u virtuelnu sredinu, a transformacija i promjena tog odraza kontrolisane uređajima i tehnologijom kao i ponašanjem samog učesnika. Posjetilac, odnosno učesnik u instalaciji i događaju suočen je sa vlastitim odrazom koji je postao autonoman, živ i pokretan, te nezavisan od referenta iz fizičke sredine zahvaljujući tehnologiji koja je omogućila njegovo postojanje. I, dok fizička tijela i dalje ostaju individualni objekti, za razliku od *Kooperacije* (2006), u ovom djelu digitalna/virtuelna tijela postaju transparentni odrazi raslojenog virtuelnog selfa.

¹²⁸ Moj prevod

¹²⁹ Moj prevod

¹³⁰ Moj prevod

5.4. En Mari Šlajner

En Mari Šlajner je umjetnica koja se, kao i prethodne o čijim djelima smo govorili, bavi kombinacijom i pretapanjem virtuelnih i fizičkih svjetova. Nju interesuju video igre i onlajn okruženja i njihov dodir sa fizičkim okruženjem korisnika ili korisnica. Bavi se kulturom kompjuterskih igara i internet kulturom i u svojim radovima eksperimentiše sa novim umjetničkim oblicima u savremenoj umjetnosti kao što su hakerska umjetnost, softverska umjetnost otvorenog koda i slično (<http://opencore.net/>). Kroz medij video igre Šlajner istražuje različite probleme iz ličnog i društvenog okruženja. Na primjer, ona razmatra probleme rodne konstrukcije avatara i bavi se istraživanjem uticaja novih digitalnih tehnologija na život korisnika ili korisnica.

Operacija na urbanom terenu (2004)

Operacija na urbanom terenu (2004) je jedna od onih prostorno zavisnih umjetničkih djela (*site-specific art*) i predstavlja kombinaciju video igre i javnog nastupa. Ovaj performans je prvi put izveden 2004. godine na trgu Medison Skver Garden (Madison Square Garden) tokom Kongresa Republikanske stranke. Rad je izveden u vrijeme kada su predstavnici Republikanske stranke Sjedinjenih Američkih Država u okviru svojih redovnih predizbornih aktivnosti krenuli da se okupljaju na ulicama Njujorka i kada su drugi aktivisti širom svijeta krenuli da organizuju ulične proteste protiv ratova na Bliskom istoku. Mjesto okupljanja Republikanske stranke je izabrano s namjerom da se suprotstave političke ideologije ove stranke koja je svoje postojanje započela liberalnim zalaganjem za ukidanje ropstva i ekonomsku reformu u državi, a razvila se u stranku sa konzervativnim shvatanjima koja podržava ratna dejstva. Koristeći visoko razvijenu tehnologiju i igre strategija, performans *Operacija na urbanom terenu* (2004) se kritički odnosi prema kompjuterskim simulacijama koje služe za obučavanje vojnika za borbe u gradskim prostorima među civilima, takozvane Vojne operacije na urbanim terenima (Military Operations in Urban Terrains) po kojima je rad i dobio ime („O.U.T. Operation Urban Terrain“ 2006), a koje su američke trupe izvodile u svojim invazijama na Avganistan (2001), Irak (2003) i druge zemlje.

Rad je nastao uzorkovanjem snimaka iz pet video igara vojnih simulacija („O.U.T. Operation Urban Terrain“ 2006) čijom montažom je nastao video koji su umjetnice projektovale na fasade zgrada, vrata i izloge prodavnica. Dvije umjetnice u vojničkoj garderobi koje su se nalazile na ulici (tj. na terenu) činile su „pješađijsku jedinicu“ („O.U.T. Operation Urban Terrain“ 2006), dok su onlajn pomagači bili njihova podrška. Jedna umjetnica je držala laptop, a druga projektor usmjeren na zidove zgrada na određenim lokacijama u gradu. One su mobilnom bežičnom tehnologijom bile povezane sa ostalim učesnicima, tj. sa timom od pet igrača, umjetnika aktivista, koji su se nalazili na različitim lokacijama širom svijeta. Svi zajedno su mogli preko servera simultano vršiti intervencije u fizičkom i onlajn prostoru i učestvovati u ovoj simulaciji vojne akcije. Projekcije u fizičkoj okolini u gradu mogle su se pratiti na ulicama grada ali i putem veb kamere na sajtu *O.U.T.* (<http://opensorcery.net/OUT/htm/project.htm>) Na taj način stvorena je mješavina virtuelne stvarnosti sa fizičkim prostorom u kome su boravili/e učesnici i učesnice („O.U.T. Operation Urban Terrain“ 2006) i slučajni prolaznici (među kojima je bilo i djece) a koji su takođe mogli učestvovati u ovoj „video igri“, jednako kao što su mogli učestvovati i u protestu protiv sve veće militarizacije u svijetu. Civili i djeca koja su „ulijetala“ u projekciju simulirala su istinske događaje na ulicama prilikom vojnih akcija koje su američki vojnici izvodili u okupiranim gradovima. *Operacija na urbanom terenu* (2004) je umjetničko djelo koje dozvoljava intervenciju u javnom prostoru onlajn igre jednako kao i u javnom prostoru grada. Ove dvije stvarnosti, odnosno prostori su bili pomiješani, a njihove granice su ostale nejasne kako za umjetnike tako i za učesnike i prolaznike na ulici.

Rad je djelimično finasirao Lin Blumental, Memorijalni fond za nezavisne medije (Lyn Blumenthal Memorial Fund for Independent Media) i predstavlja dio stalne postavke pod nazivom „Tijelo u savremenoj ženskoj umjetnosti – Ponovno stvaranje“ („The Body in Women's Art Now – ReCreation“, 2012) koju je pripremila kustosica galerije Rolo iz Londona (Rollo Contemporary Art) Filipa Fond (Philippa Found). Ova izložba je otvorena s ciljem razvoja savremenih umjetničkih istraživanja selfa i identiteta, „gubitka tjelesnosti i ponovnog utjelovljenja u našem savremenom okruženju“, kaže Vivijen Blanšar (Blanchard 2012). Djelo *Operacija na urbanom terenu* (2004) se bavi ženskim tijelom, dakle i ženskim identitetom koji se preispituje kroz kategoriju roda u patrijarhalno-militarističkom kontekstu sa jakom antiratnom porukom. *Operacija na urbanom terenu* (2004) je djelo u kome žene-

umjetnice suprotstavljajući svoja tijela i svoje avatare ideji rata, nastavljaju tradiciju vizuelno-umjetničkih razmatranja o semantičkoj transformaciji prikazanog ženskog tijela koja započinju sa modernističkim predstavama Kurbea i Manea, a svoj vrhunac doživljavaju u performativnim umjetnostima druge polovine dvadesetog vijeka (Janjetović 2015). Ujedno, način rada i pristup savremenoj tehnologiji i medijima podsjećaju na rad Ričarda Hamiltona (Richard Hamilton) i njegova rana umjetnička istraživanja ljudskog tijela u popularnoj kulturi koje je otjelotvorio u malom kolažu iz 1956. pod nazivom *Što to današnje domove čini toliko različitim, toliko privlačnim?* Pop-art kao umjetnost svakodnevnice ima dosta zajedničkog sa djelom *Operacija na urbanom terenu* (2004) En Mari Šlajner (Anne-Marie Schleiner) budući da su i virtuelna okruženja i rat iz rada En Mari Šlajner *Ljudska svakodnevnica*.

Obučene seksi kao Lara Kroft i naoružane kompjuterima i projektorom, Šlajner i još jedna sajber hakerka napadaju ulice Njujorka video igrom koju projektuju na zidove zgrada, garažna vrata i izloge, suprotstavljajući betonske zgrade tijelima u kontekstu igre. Razigrane interakcije sa prolaznicima i djecom koja skaču ispred projekcija/virtuelnih snimaka daju performansu uznemirujuću dimenziju. U vrijeme kada se na ulicama traže socijalna i ekonomska pravda, intervencije En Mari Šlajner čine se relevantnijim za naše živote koji se sve češće odigravaju na ekranu i pod njegovom kontrolom. (Blanchard 2012)

Članovi i članice tima En Mari Šlajner i drugi učesnici i učesnice koji se pojavljuju u fizičkom ili virtuelnom obliku kao avatari pristupili su tehnologiji na nov način kako to sugerišu pripadnice sajberfeminističkih teorija i koriste je kritički i aktivno za slanje vlastitih poruka i za rad na promjenama u društvu. Postojeće socijalne probleme, umjetnica i njen tim translirali su u virtuelni svijet koji su zatim obradili i vratili u kontekst postojećih zbivanja u fizičkom okruženju da bi tako i običnom posmatraču omogućili novo iskustvo kritičkog gledanja na stvarnost kroz umjetnost.

Velvet strajk (2002)

U djelu pod nazivom *Velvet strajk* iz 2002. godine, En Mari Šlajner je zajedno sa svojim kolegama i umjetnicima, Džoanom Liandreom (Joan Leandre) i Brodijem Kondonom (Brody

Condon), koristeći snimke iz video igre *Kaunter strajk* (*Counter-Strike* 1999–2018) kojima je dodala protestne grafite, napravila jedno kritičko anti-ratno umjetničko djelo. Šlajner, Liandre i Kondon su intervenisali u igri i napravili svoje antiratne grafite koje su igrači (oni sami ili drugi korisnici) mogli postaviti u svijet igre. Takođe, igra je dozvoljavala drugim korisnicima da stvore svoje grafite i da ih objave na sajtu „Velvet-Strike“ (<http://www.Openspencer.net/velvet-strike/sprays.html>) kako bi ih ostali igrači mogli koristiti. Video instalacija *Velvet strajk* (2002) bila je među prvim umjetničkim djelima „koja su preispitivala militarističke ideologije u popularnim video igrama“ („Velvet Strike“ 2017), po formi je nešto između kulturnog ometanja (*culture jamming*) i umjetničke intervencije. Učesnici u njihovoj igri mogli su da biraju da li će se „boriti“ na strani teorističke ili antiterorističke grupe. U ovoj umjetničkoj verziji igre, učesnici su se sprejevima borili protiv naoružanih likova u igri i pri tom često bili „ubijani“, tvrdi Brodi Kondon (Naziripour 2017). Istoričarka umjetnosti Vivijen Blanšar kaže da umjesto da pucaju jedni na druge, avatari u ovom djelu En Mari Šlajner plešu jedni s drugima i koriste sprejeve da ispišu antiratne poruke po zidovima virtuelnih zgrada, šaljući drugim učesnicima i posmatračima anti-ratne poruke.

Grafiti u djelu En Mari Šlajner komentarišu i kritikuju nasilje i mačizam prisutne u igri i pritom „šire eksplicitne antiratne poruke“ („Velvet Strike“ 2017), a sama igra je umjetnički odgovor i protest protiv američkog „Rata protiv terorizma“. Umjetnici i umjetnice koji su učestvovali u izradi ovog rada navode da *Velvet strajk* (2002) „predstavlja dokaz da postoji sprega između „stvarnog“ i „virtuelnog“ kada je u pitanju politika te u tom smislu En Mari Šlajner navodi činjenicu da joj je ovakva umjetnost pružila „mogućnost proširenja javnog prostora u virtuelni prostor i korišćenja prostora za igru kao mjesta za objavljivanje javne poruke.“ („Velvet Strike“ 2017). *Velvet strajk* (2002) takođe „pokazuje mogućnost aktivizma u virtuelnom prostoru video igara“ („Velvet Strike“ 2017)¹³¹, prema riječima umjetnika Brodija Kondona. „U svakom slučaju, bilo nam je jasno da su to propagandni prostori. To su bili prostori u kojima je vladala ekstremna desničarska ideologija“ („Velvet Strike“ 2017), kaže Brodi Kondon.

¹³¹ Moj prevod

Da bi dodatno skrenuli pažnju na povećani militarizam prisutan kako u igri, tako i u stvarnom životu¹³² i razbili „iluziju stvarnosti“ koja se pojavljuje u oba pomenuta okruženja, Šlajner i saradnici su, u svojoj verziji igre koristili slike ružičastih medvjeda i vojnika koji se ljube („Velvet Strike“ 2017). Iako njihove intervencije nisu bile dobro primljene kod igrača *Kaunter strajka* (1999–2018), u umjetničkom svijetu je bilo suprotno. Instalacija je bila izložena na Vitni bijenalu (Whitney Biennial) 2004. godine, a kasnije i na brojnim drugim međunarodnim festivalima savremene umjetnosti („Velvet Strike“ 2017).

5.5. Marniks de Nis

Marniks de Nis je holandski umjetnik koji u svojim radovima preispituje način na koji tehnološka kultura djeluje na čovjekova čula i percepciju. Njegovi radovi se uglavnom bave odnosom ljudskog tijela i tehnologije, te kiborgizacijom svakodnevnih aktivnosti i životom čovjeka u urbanim sredinama. Umjetničkim djelima koja su pod velikim uticajem futurizma kao umjetničkog pravca i njegove opčinjenosti pokretom, ovaj umjetnik ispituje kiborški aspekt odnosa tehnologije i čovjeka. Najčešće teme koje de Nis preispituje u svojim umjetničkim djelima su poimanje prostora i vremena u digitalnim i tehnološkim okruženjima i problem pasivnosti korisnika uzrokovan korištenjem tehnologije koja stvara iluziju „aktivnog učešća“. Najčešći motivi njegovih djela su urbani pejzaži i čovjek u prostoru grada.

Ran maderfaker, ran (2004)

Ran maderfaker, ran (2004) je interaktivna instalacija holandskog umjetnika Marniksa de Nisa. U ovom radu umjetnik je koristio interaktivni zvučni i video sistem spojen sa pokretnom trakom za trčanje. Ispred trake dimenzija 5x2 metra nalazi se veliki ekran dimenzija 8x4 metra. Na ekranu se projektuje video slika sa kojom je korisnik u interakciji dok se kreće po traci. Projektovana slika prikazuje snimke gradskih ulica i različitih „virtuelnih“ prepreka koje korisnik mora da savlada da bi ostao u interakciji. Što se brže kreće, slika na ekranu ispred korisnika postaje jasnija i brža i omogućava korisniku jaču identifikaciju sa prikazanim prostorom. Udaljenost koju korisnik/učesnik pređe na pokretnoj

¹³² Sjedinjene Američke Države su godinu dana prije nastanka djela bombardovale Afganistan.

traci identična je udaljenosti koju prelazi u virtuelnom prostoru na ekranu ispred njega. Tempo kretanja po traci, izbor smjera kretanja i svako drugo ponašanje korisnika/učesnika na traci određuju tok projektovanog „filma“. Kombinacija filmskih i trodimenzionalnih snimaka, koji su nešto između „trilera i urbanog horora“, kako tvrdi de Nis („Run Motherfucker Run“ 2004), služi da se pojača intenzitet doživljaja i identifikacija učesnika sa prikazanom radnjom, a svaki pokret na traci vodi učesnika ka upoznavanju vlastitog tijela (u spoju sa tehnologijom) i prostora u kome postoji. Melisa Langdon (Melissa Langdon) navodi da Marniks de Nis, između ostalog, ovim radom pokazuje i uticaj savremene tehnološke kulture na ljudska čula jer „[s]pajanjem tehnologije sa tijelom i njenom potpunom apsorpcijom u organizam ona postaje učesnik u ljudskoj percepciji“¹³³ („Run Motherfucker Run“ 2004) pa tako i konstrukciji identiteta. Kao i radovi umjetničke grupe Blast tiori i mnogih drugih umjetnika obrađeni u ovoj studiji, radovi Marniksa de Nisa inkorporiraju elemente video igre. Pored toga, ovi radovi koriste video zapise i elemente filma integrisane na način da tumače probleme globalizacije, digitalizacije, interneta i drugih specifičnosti doba u kome su nastali.

Odnosom tijela i tehnologije u svojoj instalaciji, de Nis rekonstruiše iskustvo urbanog života i kontekst u kome gradski pejzaž definiše utjelovljenje, individualnost i osjećaj subjektivnosti u kontekstu savremene globalizacije, a koji su, s druge strane, u vezi sa savremenim identitetom. Pored toga, ovo djelo razmatra problem prisustva čovjeka u virtuelnim okruženjima kao osnove postojanja i postajanja time što jesmo, kako bi rekao Bauman (2011: 37). De Nisova metropola, prazan i „napušten“ sablasni gradski pejzaž koji se bavi noćnim radnicima i drugim noćnim „posjetiocima“ gradskih ulica i prostora je „neprijateljski nastrojen prema svojim građanima označenim kao *motherfuckers*¹³⁴ i prikazuje grad u kome očigledno sve funkcioniše osim ljudskog postojanja“ (Langdon 2014: 118). Melisa Langdon navodi „[a]ko korisnici trče prebrzo, onda se stalno susreću sa nevoljama: tako što su odbačeni unazad i priča se završava. Ako usporavaju tempo, vizuali gube jasnoću i zvuk počinje da se mijenja. U svakom slučaju, iskustvo proisteklo iz *Ran maderfaker, ran* kulminira u smrt bilo grada bilo pojedinca, metaforički govoreći“ (Langdon 2014: 118). Učesnik mora da se prilagodi makar po cijenu gubitka identiteta. Objašnjavajući dalje de Nisovo djelo, Melisa Langdon kaže da njegov rad, slično kao naučno-fantastični film *Tron* Stivena Lizbergera iz 1982. godine, služi kao kontrast optimističnim obećavajućim slikama

¹³³ Moj prevod

¹³⁴ Moj kurziv

velikih metropola koje, koliko god optimistično izgledale, ne daju mnogo nade onima koji u njih zalaze.

Langdon navodi da interaktivnost Marniksovog djela zapravo djeluje kao podsjetnik na činjenicu da se svaki pojedinačni stanovnik (u umjetničkom djelu to je aktivni učesnik) mora prilagođavati (urbanim i tehnološkim) promjenama kako bi preživio, o čemu je govorio Hans Moravec, a to se u de Nisovom djelu očituje u nastojanju korisnika da održi tempo na traci i težnji da zadrži kontrolu nad slikom. Učesnik u de Nisovoj instalaciji se prilagođava novom okruženju, on uranja u njega, a zauzvrat to okruženje djeluju transformativno na korisnika, kako to navodi Dženet Mari. Uranjanjem u okruženje potpuno se mijenja percepcija učesnika bilo da govorimo o percepciji prostora ili samog sebe kao dijela tog prostora. Međutim, ako sagledamo ovo de Nisovo djelo u okvirima Ketrin Hejls i kibernetičkih teorija, onda možemo reći da nije samo percepcija osnov razvoja i promjene subjekta-posmatrača, nego i njegovo kretanje kroz okolinu i uključenost u djelovanje sa tom okolinom, tj. interakcija sa njom (Hayles 1999) u kojoj se on ostvaruje kao ličnost. Dženet Mari takođe navodi da upravo iz činjenice da je u interaktivnim virtuelnim sistemima fokus sa priče (odnosno narativa) pomjeren na istraživanje prostora i aktivnost korisnika (tj. igru) potiče transformativna moć tih sistema (Murray 1997: 100). Koliko god bio opčinjen svijetom mašte i iluzije, korisnik ima na umu da postoji i svijet fizičke stvarnosti i ima mogućnost da preispituje granice međuprostora. Melisa Langdon navodi da *Ran maderfaker, ran* (2004) izražava neke od strahova povezanih sa globalizacijom kao što su dominacija tehnologije nad pojedincima, poplava informacija i globalna kontrola (Langdon 2014: 119). Tijelo, kako navodi Langdon, u ovoj instalaciji služi kao kontejner za digitalne vizuelne informacije koje se slijevaju u njega, a učesnik postaje dio hipernarativa u umjetnosti zasnovanoj na webu i internetskim bazama podataka Leva Manoviča. Da bi posmatrač shvatio sliku mora je doživjeti, tj. mora učestvovati u umjetničkom djelu jer „interakcija podstiče afektivni odgovor“ (Langdon 2014: 119) na sadržaj koji se posmatra. Iako ova de Nisova instalacija u odnosu na sva ostala djela navedena u korpusu, možda najmanje ima veze sa *net artom* kako smo ga definisali na početku teksta, Langdon tvrdi da ona ipak svojim upravljačkim konzolama odražava osjećaj „surfanja vebom“ (Langdon 2014: 119) i da pruža osjećaj vremena i prostora sličan osjećaju koji imaju korisnici u onlajn okruženjima ili dok borave na internetu. Učesnik u ovom djelu ima osjećaj da je postao dio prostora tokova podataka Manuela Kastelsa i dio zajednice koja

se tako gradi. Ova ideja još bolje je razrađena u narednom djelu istog umjetnika *Eksploded vjuz 2* (2013).

Eksploded vjuz 2 (2013)

U ovom radu Marniksa de Nisa, učesnik ima zadatak da hoda prema zidu na kome je projektovana slika. Prostor koji učesnik treba da pređe iznosi samo nekoliko metara. Interaktivnost sa tehnologijom je svedena na minimum, za razliku od prethodnog djela (*Ran maderfaker, ran* 2004) u kome je umjetnik morao maksimalno da učestvuje. Efekat instalacije *Eksploded vjuz 2* (2013) najbolje je dočaran kada samo jedan učesnik hoda ispred ekrana dok su ostali posjetioci samo pasivni posmatrači, kako kaže umjetnički kritičar Arjen Mulder (Mulder 2013). Mulder kaže da je „ova pasivnost najbolji način da vidimo i iskusimo jedinstvene kvalitete rada. Iako je potreban akter da aktivira rad i pokrene sliku, publika kao cjelina je ta koja je direktno uronjena u ljepotu djela. Sve dok se akter kreće, ljepota te imaginacije ostaje zapanjujuća“ (Mulder 2013).

Slike koje se prikazuju na zidu prema kome se kreće učesnik su virtuelne rekonstrukcije zgrada koje je de Nis napravio preuzimajući slike sa internetskih stranica koje predstavljaju kolekcije fotografija, odnosno baze fotografija (kao što je na primjer Fliker (Flickr)) i u kojima se nalaze fotografije najpoznatijih zgrada iz različitih dijelova svijeta. Rekonstrukcije su projektovane na zid u vremenu dok se osoba kreće prema tom zidu. Prikazani hramovi, katedrale, muzeji, gradske kapije, palate i fasade različitih zgrada, postavljeni su u noćni gradski pejzaž. To je, kako tvrdi Mulder „stvaran, ali potpuno vještački svijet jer ne postoji stvarna udaljenost između plutajućih, pjenušavih, ponekad eksplodirajućih zgrada“ (Mulder 2013). Ovo djelo upravo otjelotvoruje tezu Leva Manoviča (2015) o savremenoj umjetnosti i kulturi koje se zasnivaju na bazama podataka iz kojih korisnici mogu da biraju ponuđene sadržaje i kombinuju ih na nov način te tako pružaju korisniku drugačiji doživljaj svijeta i samog sebe. Pored toga, ovo djelo Marniksa de Nisa otjelotvoruje Manovičevu ideju „agresivnog ekrana“ koji “[u]mesto da bude neutralno sredstvo prikazivanja informacija“... [o]n filtrira, ekranizuje, preuzima i poništava sve što se nalazi izvan njegovog okvira” (Manovič 2015: 138) ostavljajući pred korisnikom samo prostor slika i vještački stvorenu stvarnost u kojoj korisnik boravi u istoj ravni sa prikazanim objektima čineći tako jedan

sistem. Stapajući se tako u jedan sistem, jednako kao što nestaje fizički prostor u kome se kreće učesnik, nestaje i ekran, a ostaju slike i sadržaj (iza ekrana) koji su preuzeli sve (Manovič 2015: 156). Vještački stvorena stvarnost u djelima Marniksa de Nisa, prema Manovičevoj teoriji, uspostavlja nov i drugačiji odnos između tijela korisnika i slike, jer da bi doživio virtuelni prostor koji je prostor slike, gledalac odnosno učesnik mora da aktivira cijelo tijelo i da se (manje ili više intenzivno) kreće po fizičkom prostoru (Manovič 2015: 151), u ovom slučaju fizičkom prostoru djela, tj. po traci za trčanje. Približavajući se objektima reprezentacija, učesnik i sam postaje objekat reprezentacije, kako to kaže Manovič.

U djelu *Eksploded vjuz 2* (2013), kao i u *Ran maderfaker, ran* (2004), učesnik istražuje imaginarni prostor djela. Međutim, za razliku od zahtjevnog trčanja „kroz realni prostor“ i interakcije sa tehnologijom djela *Ran maderfaker, ran* (2004), *Eksploded vjuz 2* (2013) omogućava učesniku da se lagano prošeta kroz globalni urbani, ali kompresovani prostor različitih svjetskih gradova. De Nis je u ovoj instalaciji transponovao način pretraživanja podataka i stanje korisnika interneta u fizičko okruženje. Na internetu, korisnik ima osjećaj da je uronio u svijet slika koji mu se prikazuje na ekranu aktivirajući ga samo rukama, dok u Marniksovom radu može fizički, odnosno cijelim tijelom da uroni u njega a da mu pri tom ne treba skupa oprema za virtuelnu stvarnost, tvrdi Arjen Mulder (Mulder 2013), te tako ovo djelo još jače dočarava iskustvo koje ima korisnik onlajn sadržaja.

Fizionomik skrutinajzer (2008)

Instalacija *Fizionomik skrutinajzer* razvijena je 2008. godine pod nazivom *Meč end smajl* (*Match and Smile*) i prvi put prikazana na festivalu „Osjećaj se bolje!“ („Touch Me Festival“ 2008) u Zagrebu. U instalaciji, umjetnik je koristio biometrijske softvere za prepoznavanje lica, a strukturirana je po principu sigurnosnih uređaja koji se koriste na ulazima na aerodrome, stadione, koncertne dvorane i trgovačke centre, a danas i na ulicama grada, ulazima u stambene i druge objekte. Sigurnosni sistemi koji se sastoje od kamere i softvera za analizu i prepoznavanje lica, postavljeni su na ulazu u galeriju i svaki posjetilac koji želi učestvovati u djelu mora proći pored njega. Nakon što kamera zabilježi lice posjetioca koji je prošao kroz ulaz (tj. kapiju), slika se projektuje na LCD monitor na poleđini kapije tako da je mogu vidjeti svi posjetioci u galeriji. Softver, zatim, analizira izraz lica i traži sličnost sa

osobama čiji su likovi pohranjeni u unaprijed pripremljenu bazu podataka. Ova baza uključuje lica poznatih osoba, često medijskih zvijezda ili umjetnika, „obične ljude koji sudjeluju u *reality* emisijama, zvijezde sapunica, modele, slavne osobe čije su snimke seksa završile u javnosti, deprimirane pisce koji su možda počinili samoubojstvo, filozofe, glazbenike koji su umrli od droge itd.“ (De Nijs 2008). Nakon poređenja, softver bira najbliži lik osobe iz baze podataka, identifikuje ga i naglas čita njegovu, često inkriminujuću biografiju ili kompromitujući podatak iz života tako da ostali posjetioци mogu čuti rezultate pretrage koji djeluju kao javna „optužba“. Pored toga, softver prepoznaje i osjećanja s obzirom na zabilježeni izraz lica posjetioца. Softverski sistem za prepoznavanje izraza lica koji se koristi u ovom umjetničkom djelu je podešen da otvori prolaz samo osobama sa osmijehom na licu.

Rad je dobio naziv prema fiziognomiji (ili fiziognomici), antičkoj vještini čitanja karaktera osobe na osnovu njenih crta lica, mimike, gestova i slično. Na tim osnovama, kasnije u 18. vijeku razvijena je nauka – frenologija, kao dio psihologije, ali je danas napuštena budući da se njena dostignuća nisu smatrala pouzdanim. Ipak, ove metode se danas koriste u sigurnosnim sistemima na aerodromima i drugim javnim mjestima. De Nis navodi da je koristio ovu tehniku u svom radu iz razloga što se

[o]soba koja prolazi kroz proces prepoznavanja obično osjeća neugodno. Osim što pokušava da izgleda dobro ispred kamere, ona se nada da će proći test. Čak i ako je osoba nedužna, ona je stavljena u poziciju da tehnologija prosuđuje o njoj, a svi smo svjesni da tehnologija ima svoju logiku. Posjetilac je također svjestan da će biti podvrgnut ozbiljnim tehnološkim testovima i nesumnjivo ga proglasiti krivim za nešto ... I zašto se svi smiju? Moguć, ali neugodan odgovor na ovo pitanje može jedino dati publika (javnost) koja stoji iza portala. Oni su već prošli kroz proces i kontrolnu tačku: tada je mnogo lakše smijati se nekom drugom¹³⁵ (De Nijs 2019).

Prolazeći pored sigurnosne kamere i čekajući da ga „identifikuju“ te proglase „krivim za nešto“ učesnik u De Nisovom djelu se nalazi u nedefinisanoj statusu Tarnerovog liminalnog subjekta čija je prošlost odbačena, a budućnost još nije određena. Marniks de Nis ovom

¹³⁵ Moj prevod

instalacijom kritikuje problem kontrole i nadgledanja (između ostalog kontrole emocija, jer je samo srećnim osobama – osobama sa osmijehom na licu dozvoljen prolaz), kao i tehnološke dominacije, ali isto tako i problem određivanja nečijeg karaktera (time i društveno nametnute konstrukcije identiteta) na osnovu fizičkog izgleda (De Nijis 2019) što je, između ostalog, bio problem ranijih istraživanja manipulacije tijelom i licem umjetnika Brusa Naumana. Tako je u seriji holograma iz 1968. godine, *Stvaranje lica (Making Faces)*, Nauman istraživao promjene koje identitetu nose promjene na licu, dok je u instalaciji *Video koridor (Video Coridor)* iz iste godine u kojoj su posjetioci galerije morali proći kroz dugački uski hodnik na čijem kraju se nalazio ekran na kome su mogli vidjeti svoje snimljeno lice, slično kao de Nis razmatrao problem snimanja na javnim mjestima. Prolazeći dugačkim uskim hodnikom i približavajući se kameri, učesnik Naumanovog djela je sve jasnije mogao vidjeti svoj lik na ekranu i tako postati svjesniji kamere koja ga snima. Djelo Marniksa de Nisa kao i Naumanovo djelo su reakcija na ovu vrstu taksonomije ljudskog lica kao jedne od kategorije identiteta, s tim da De Nis postavlja svoja istraživanja u kontekst savremenih tehnologija. De Nisovo djelo je četrdeset godina mlađe od Naumanovog, međutim u poređenju sa trenutnim stanjem svijeta u kome živimo i tehnologijom koja je ušla u sve pore našeg života, *Fizionomik skrutinajzer* (2008) ne predstavlja futurističku viziju svijeta nego nudi realni pogled na sadašnje stanje u kome je prostor ulice kao javni fizički prostor integrisan i “usisan” u sajber prostor u kome živimo.

5.6. Blast tiori

Blast tiori je grupa britanskih umjetnika¹³⁶ predvođenih Met Adamsom (Matt Adams), koja se bavi izradom interaktivnih multimedijjskih radova koji uključuju tehnike video igara, digitalni i živi performans, kao i onlajn pristup. Ponekad u svojim djelima koriste GPS tehnologiju i bežični prenos podataka. Njihovi radovi se bave različitim društvenim i političkim problemima današnjice i skoro uvijek uključuju više učesnika i njihovu kooperativnost na izvođenju djela.

¹³⁶ Matt Adams, Ju Row Farr i Nick Tandavanitj

Da li me sada vidiš? (2001)

Da li me sada vidiš? (2001) je nešto između umjetničke instalacije i performansa sa elementima video igre koja simulira potjeru. Djelo je nastalo u saradnji grupe umjetnika koji sebe nazivaju Blast tiori i Miksd rialiti laboratorije (Mixed Reality Lab) Univerziteta u Notingemu (University of Nottingham) tokom 2001. godine. Od tada, ovo djelo je izvedeno više puta na različitim lokacijama (na ulicama Roterdama, 2001. godine, zatim u Kembridžu u aprilu 2005. godine, iste godine izvedeno je u Interkomunikacijskom centru (Inter Communication Centre) u Tokiju, ponovo u oktobru 2005. godine u Kardifu kao dio Medijskog festivala “Mej ju liv in inčresting tajms” („May You Live in Interesting Times“) 2010. u Tejt galeriji u London te na mnogim drugim festivalima).

U performansu je učestvovalo oko stotinu onlajn igrača koji su se takmičili protiv članova tima grupe Blast tiori, odnosno koji su bili u potjeri za članovima tog tima. Potjera se odvijala istovremeno u onlajn (virtuelnom) prostoru igre i na fizičkim lokacijama u gradu tokom određenog vremenskog perioda. Kada bi se virtuelni igrači ulogovali u igru, na ekranima računara koje su koristili za igru pojavio bi se simbol u obliku bijele šape, dok je istovremeno za igrače na ulicama simbol bio narandžasta šapa. Koristeći tastaturu računara ili neke druge mobilne uređaje, onlajn igrači su mogli da se kreću po virtuelnom prostoru igre. Oni su koristili podatke sa GPS uređaja koje su nosili trkači na ulicama i tehniku lajv video striminga da bi otkrili i pratili položaj igrača na ulicama. Cilj onlajn učesnika bio je da uhvate „narandžastu šapu“. S druge strane, audio striming iz voki-toki uređaja koje su nosili trkači na ulicama grada (šest članova tima Blast tiori) omogućavao je igračima na ulici da čuju svoje progonitelje (mogli su da čuju njihov dah, da procijene gdje se tačno nalaze, koliko su blizu, šta govore i slično). Jednako kao i trkači u fizičkom prostoru i onlajn igrači su mogli biti uhvaćeni i morali su da izbjegavaju trkače na ulicama. Zbog toga je fizički prostor grada kojim su se kretali igrači bio „digitalno mapiran“ i preklapljen sa onlajn prostorom da bi i onlajn igrači mogli biti locirani u fizičkom prostoru. Kada bi se trkač na ulici dovoljno približio onlajn učesniku/igraču, onlajn igrač bi se smatrao uhvaćenim i bio bi izbačen iz igre.

Fizički prostor grada i onlajn prostor igre su korelirali u rasporedu iako nisu bili potpuno identični. Na taj način fizički i virtuelni prostori igre bili su spojeni u novi sajber prostor u

kome su boravili učesnici igre. Onlajn igrači i trkači na ulicama dijelili su isti, zajednički prostor i tako stupali u interaktivni odnos koji je u ovom slučaju problematizovao i preispitivao ideje istovremenog, neposrednog prisustva i odsustva u i iz ovih prostora (Blast Theory „Can You See Me Now?“). U opisu igre na zvaničnom sajtu grupe umjetnika (<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>), autora djela, navedeno je takođe da su ideje blizine i distance problematizovane na pet nivoa u igri (Blast Theory „Can You See Me Now?“). Prvo, u vidu cilja i narativa igre koji se zasniva na želji onlajn igrača da održe udaljenost od svojih progonitelja, odnosno da ih ne uhvate na ekranu. Drugo, prostori virtuelnog i fizičkog grada nisu korelirali u potpunosti (na primjer, u virtuelnom gradu nije postojao saobraćaj). Ovi prostori su u pojedinim momentima bili identični, a ponekad potpuno različiti te izgledali kao dva udaljena grada. Treće, korištenje interneta za izvođenje djela, omogućilo je geografski udaljenim igračima koji su se nalazili u virtuelnom prostoru da se kreću uporedo sa trkačima iz fizičkog prostora i obrnuto. Sljedeće, svaki učesnik morao je na početku igre da navede ime osobe koju dugo nije vidio, ali na koju još uvijek misli. „Ova osoba – odsutna iz datog prostora i vremena – nije bila bitna za samu igru sve do momenta dok igrač nije bio uhvaćen. Tada bi igrač uzvikivao ime pomenute odsutne osobe“¹³⁷ (Blast Theory „Can You See Me Now?“). Ime osobe koju igrači nisu vidjeli dugo vremena, „ali i dalje misle na nju“ (Blast Theory „Can You See Me Now?“) izmiješta je (osobu) iz prostora prošlosti igrača koji spominje pomenutu osobu, u njegovu sadašnjost. Ovaj detalj u igri bio je autorima bitan radi dodatne problematizacije problema odsustva i prisustva, kako fizičkog tako i teleprisustva u prostoru igre, ali isto tako uvođenja pojma vremena (prošlog i sadašnjeg) u rad i razmatranje vlastitog postojanja i identiteta. Identitet osobe formira se ne samo kao rezultat njegovih prošlih postupaka i interakcija sa osobama iz prošlosti i ne samo kao rezultat interakcija sa osobama iz njegove sadašnjosti, nego kao rezultat svih postojećih interakcija i postupaka iz prošlosti i sadašnjosti, kao rezultat odvijanja njegove biografije, u terminima Entoni Gidensa i rezultat stanja iz prošlosti na putu transformacije ka budućnosti, u fazi liminalnosti u kojoj zauvijek ostaje budući da identitet nikad nije završen proces. Konačno, na petom nivou, fotografije praznog prostora koje su snimili trkači na kojima se vide svi igrači, aplodovane su na sajt i služe kao trajni dokumentarni zapis o događajima iz svake igre te kao veza između igrača i prostora igre (<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>).

¹³⁷ Moj prevod

Tvorci djela navode da su u ovom, kao i narednim djelima iz iste serije (*Ujak Roj je svuda oko tebe* (2003), *Sviđa mi se Frenk* (2004) i *Sakrio bih te* (2012)), bili fascinirani naglim prodorom tehnologije (naročito mobilnih telefona) u sve slojeve društva, čak i one siromašne, kao i prodorom tehnologije u manje razvijene zemlje. Pored neizbježne tehnologije mobilnih telefona, za izvođenje djela bilo je neophodno obezbijediti stalni pristup internetu i širokopojasne internet veze da bi se podaci o učesnicima sa udaljenih lokacija grada mogli prenositi do svih onlajn učesnika. Osim toga, tehnikama video igara, GPS sistemom, lajv videom i direktnim učešćem korisnika u igri, tj. u performansu, razmatraju se savremeni problemi „nadzora, regulacije i kontrole“ (Langdon 2014: 112). Langdon kaže da su zahvaljujući direktnom učešću u djelu te komunikaciji između onlajn i fizičkih igrača ostvorenoj pomoću različitih medija i uređaja, učesnici „mogli uticati na tok narativa umjetničkog djela“¹³⁸ (Langdon 2014: 112). Prema riječima Melise Langdon, djelo *Da li me sada vidiš?* (2001) umjetničke grupe Blast tiori, kao i mnoga druga savremena djela iz oblasti digitalne umjetnosti „svjesno koriste digitalne „medije“ za stvaranje kritičkih poruka o globalnim tehnologijama i njihovom uticaju na umjetnost i iskustvo“ (Langdon 2014: 113).

Iako stav autora o globalnom nadzoru nije eksplicitno izražen, mi ipak možemo pretpostaviti na osnovu tenzija u igri da se ova pitanja pokreću sa nekim strahom. Hvatanje žrtava i arhiviranje njihovih „blue prints“ podataka na mreži, naglašava problem kontrole digitalne tehnologije i pitanja kao što su vlasništvo nad slikom, klasifikacija informacija i ograničenje pristupa. (Langdon 2014: 113)

Pored toga što pokazuje da je razlika između privatnog i javnog prostora postala nejasna zahvaljujući upotrebi novih tehnologija, ovo djelo otvara pitanja uticaja, svijesti i odgovornosti za postupke u virtuelnim okruženjima čiji se efekat proteže i na fizički prostor. Zapravo, *Da li me sada vidiš?* (2001) je za našu studiju značajan upravo iz razloga što razmatra odnos čovjeka i prostora i nudi poseban način integracije fizičkog i virtuelnog prostora u jedan novi prošireni prostor. Ovo djelo govori o postojanju jedinstvenog, ali drugačijeg okruženja stvorenog u takvom prostoru – sajber okruženja, u kome su izmijenjeni okolnosti života, komunikacije, međusobni odnosi i odnosi prema pojmu prostora i vremena.

¹³⁸ Moj prevod

Za naše istraživanje liminalnosti sajber prostora kao konteksta u kome se proizvodi novi oblik identiteta, značajno je i zanimljivo razmatranje trostruke spacijalnosti djela *Da li me sada vidiš?* (2001– 2007) koje je iznijela Rozmeri Klič (Rosemary Klich) u tekstu *Posthumana perspektiva u performansu: Da li me sada vidiš? (Performing Posthuman Perspective: Can You See Me Now?, 2007)*. Rozmeri Klič zasniva svoju analizu ovog umjetničkog djela na idejama, teorijama i pristupima različitih teoretičara kao što su Ketrin Hejls, Lev Manovič, Pegi Felan (Peggy Phelan) i Filip Oslender (Phillip Auslander) i koristi pojam „prošireni prostor“ (*augmented space*) Leva Manoviča da bi označila novi prostor stvoren mješavinom fizičkog i virtuelnog prostora djela. Autorka navodi da u djelu *Da li me sada vidiš?* (2001– 2007) ovaj „prošireni prostor“ briše jasne granice između fizičkog i virtuelnog prostora i „podriva njihovu razliku“¹³⁹ (Klich 2007). Klič tvrdi da ovo djelo

ukida binarnost zasnovanu na ideji da ontologija živog izvođenja uključuje nestajanje prisutnosti tijela, dok posredovana reprezentacija negira prisustvo, predstavljajući odsustvo tijela. U Da li me sada vidiš? (2001– 2007) učesnici pristupaju udaljenim geografskim lokacijama u kojima ih drugi igrači prepoznaju kao prisutne u prostoru, ali naravno, fizički odsutne. Ovdje koncept prisustva više nije povezan sa tjelesnošću i razlika između odsustva i prisustva postaje nejasna“¹⁴⁰ (Klich 2007).

Klič navodi da za razliku od većine djela virtuelnih stvarnosti koja razmatraju samo odnos dva prostora (fizičkog i virtuelnog) ovo djelo grupe umjetnika Blast tiori „stavlja učesnike istovremeno u trostruku spacijalnost“ (Klich 2007).

*Oni postoje kao tijela ispred kompjutera, kao izgrađeni identiteti u svijetu igara na mreži i, na kraju, predstavljeni su signalima tehnologije za praćenje koja ih kao „blip“ i „data-body“¹⁴¹ podatke predstavlja u vidu bestjelesnih entiteta koji se kreću ulicama grada. Efikasnost djela *Da li me sada vidiš?* se zasniva na ovoj fuziji virtuelnog i realnog koja stvara drugačiju vrstu materijalnog prostora. *Da li me sada vidiš?* istražuje sveprisutno prisustvo virtuelnog u svakodnevnim prostorima kao*

¹³⁹ Moj prevod

¹⁴⁰ Moj prevod

¹⁴¹ Blip tracking i data body su tehnologije za prikupljanje i praćenje podataka o kretanju ljudskog tijela.

*rezultat medijskih tehnologija, nudeći učesnicima sredstva da istovremeno doživljavaju realno, virtuelno kao i osmotski među-prostor, odražavajući uslove komunikacije i posthumane egzistencije u virtuelizovanom društvu*¹⁴² (Klich 2007).

Među-prostor Rozmeri Klič može se tumačiti u terminima Viktora Tarnera kao liminalni prostor u kome se subjekti transformišu od svojih fizičkih do virtuelnih tijela, od materije do energije, od organskih do elektronskih „signala“, od svakodnevnog fizičkog do virtuelnog identiteta. Proces kroz koji prolaze ovi subjekti – učesnici u performansu – sličan je ritualnoj liminalnoj fazi Viktora Tarnera jer zahvaljujući ludičkom potencijalu ovog nastalog hibridnog prostora igre (performansa), učesnici preispituju postojeće društvene strukture i norme dok grade vlastiti identitet.

Ujak Roj je svuda oko tebe (2003)

Ujak Roj je svuda oko tebe (2003) je još jedna interaktivna instalacija koja predstavlja kombinaciju video igre i živog performansa. U igri učestvuju dvije grupe igrača (onlajn i oflajn igrači) kao i operateri koji moderiraju igru i brinu se za tehničke aspekte igre. Igrači na ulici (njih oko 280) pokušavaju da pronađu izmišljenog lika *Ujaka Roja* dok ih u toj potrazi navode onlajn igrači (njih oko 443). Pored toga što moraju da savladaju fizičke prepreke u gradu (saobraćaj, vremensko ograničenje trajanja igre od 60 minuta i slično), igrači na ulicama se suočavaju sa svojim onlajn oponentima koji mogu, a ne moraju da im daju tačne upute. Pored toga, moraju da ispune zahtjeve koje šalje *Ujak Roj*. Mobilni telefoni (ili mali prenosivi računari) koje nose igrači u fizičkom okruženju služe kao uređaji za komunikaciju sa onlajn igračima i operaterima. Igrači na ulici šalju izvještaje, svoju lokaciju i audio zapise onlajn suigračima i operaterima, na osnovu čega od njih dobijaju povratnu informaciju i indiciju kuda dalje treba da se kreću. Onlajn igrači mogu da prate one u oflajn sferi preko njihovih avatara koji se pojavljuju u virtuelnoj mapi grada koja u potpunosti korelira sa fizičkim prostorom u kome se odvija performans, dok *Ujak Roj* komunicira i sa onlajn i sa oflajn igračima. Na konačnoj lokaciji *Ujaka Roja* nalazi se veb kamera pomoću koje je moguće da se učesnici igre u onlajn okruženju upoznaju sa onima u fizičkoj sredini. Ako se ponovo pozovemo na teorijska razmatranja Dženet Mari i njenu tezu o transformativnosti

¹⁴² Moj prevod

virtuelnih sistema, onda možemo vidjeti da je ovo povezivanje likova i stvarnih osoba iz umjetničkog djela grupe Blast tiori, kao i fizičkog prostora sa tim izmišljenim likovima zapravo način da se djeluje u prelaznom prostoru nove stvarnosti (Murray 1997: 105).

Sviđa mi se Frenk (2004)

Sviđa mi se Frenk (2004) je, kao i prethodno djelo iste grupe autora, performans koji implementira hibridnu realnost. Za razliku od prethodnog djela (*Ujak Roj je svuda oko tebe 2003*), u ovom performansu igrači (bilo oni koji borave onlajn, bilo oni u fizičkoj sredini) imaju zadatak da pronađu lokaciju lika po imenu Frenk koji se (za razliku od Ujaka Roja) skriva u virtuelnom, onlajn svijetu. U ovom slučaju onlajn igrači čitaju i otkrivaju tragove pomoću fotografskih zapisa u virtuelnom modelu grada, a svoje pronalaskе šalju putem mobilnih telefona igračima u fizičkom okruženju koji na ekvivalentnoj lokaciji u gradu rješavaju zagonetke ili ispunjavaju uslove za nastavak igre. Oba pomenuta rada preispituju granice stvarnosti u kojoj živimo (što je naglašeno upotrebom mobilnih telefona i računara) i problem povjerenja prema strancima koje susrećemo u onlajn okruženju, kako tvrde umjetnici. Takođe, kao i većina radova u ovom korpusu, ovaj rad otvara pitanja kontrole i nadgledanja, kao i granicu između privatnog i javnog prostora.

Sakrio bih te (2012)

Rad je nastao kao proizvod iskustva tima umjetnika na istraživačkom projektu Outsajd brodkesting (Outside Broadcasting) za Teknologji stratedži bord (Technology Strategy Board), ured pri britanskoj vladi zadužen za tehnološka istraživanja i razvoj. U pomenutom projektu umjetnici su imali zadatak da pronađu što jeftiniji način snimanja i prenosa slike sa javnog prostora. Realizaciju same umjetničke instalacije podržali su britanska marketinška firma koja se bavi razvojem tehnologije snimanja i prenosa žive slike Samting Els (Somethin' Else), Univerzitet u Notingemu, Mad Lab digitalna laboratorija iz Mančestera, Univerzitet u Salfordu (University of Salford), kompanija Holdan Limited (Holland Limited) i još neke. Pored uobičajenih tehnologija, u ovom djelu umjetnici su kombinovali direktni televizijski prenos sa interaktivnim iskustvom iz video igara. Ova interaktivna instalacija, kao i prethodne od istih autora, podrazumijeva učesnike povezane internetom. Osim tima grupe

umjetnika Blast tiori, u performans su bili uključeni i drugi umjetnici iz Mančestera.¹⁴³ Grupa igrača sastavljena od umjetnika (tri trkača) kreće se ulicama grada dok su ostali (njih šestoro) uključeni u onlajn dio performansa. Opremljeni tehnologijom za snimanje i rasvjetom, trkači na ulicama snimaju prostor ispred sebe i šalju ga bežičnom tehnologijom na ekrane onlajn učesnika koji mogu pratiti trkače na ulicama. Onlajn igrači biraju kojeg trkača će pratiti uz pomoću video snimka. Cilj igre je da trkači na ulici snime kamerom drugog trkača i da snimak pošalju onlajn, a da pri tom sami ne budu snimljeni. U slučaju da ih neko snimi, trkači na ulici „gube život“ (Blast Theory „I'd Hide You“). Za razliku od djela *Da li me sada vidiš?* (2001), u ovom performansu onlajn učesnici igraju jedni protiv drugih, odnosno igraju u timu sa trkačima na ulici. Onlajn učesnici su u stalnom kontaktu sa trkačima na ulici i mogu od njih zahtijevati da se kreću po određenim dijelovima grada ili da stupe u razgovor sa prolaznicima da bi pronašli druge trkače.

Pored toga što umjetnici grupe Blast tiori u skoro svim svojim performansima koji su zapravo translacija onlajn video igara u fizički prostor (*location-based games*), razmatraju odnos fizičkog i virtuelnog okruženja i svojim djelima stvaraju novu hibridnu stvarnost i okruženje koje je sačinjeno preklapanjem virtuelnih i fizičkih prostora, oni takođe razmatraju ideju umreženosti i socijalne interakcije u takvim okruženjima. Zapravo, većina njihovih djela ne bi se mogla izvesti bez aktivnog učešća više korisnika koji su podijeljeni u timove. Razmatrajući odnos mi-oni različitih timova odnosno grupa koje učestvuju u događaju, u performansima umjetničke grupe Blast tiori, može se vidjeti da ova djela u prvi plan stavljaju socijalni identitet i konstrukciju selfa kao izvođača i aktivnog učesnika u događajima i kontekstu u kome postoji korisnik. Istraživanja na ovu temu radio je Havijer Salazar a mi ćemo pokušati da njegova razmatranja primijenimo na pomenute performanse grupe Blast tiori. U svojim istraživačkim radovima, Salazar razmatra socijalni identitet na nivou liminalnih identitetskih događaja (prelomnih trenutaka) u životu grupe. Ovi liminalni (prelazni) trenuci, prema Salazaru, dalje određuju kontekst identiteta u kome se formira identitet grupe. Prvi prelomni trenutak je „nulti trenutak“ formiranja grupe ili (posmatrano na nivou pojedinca) prijem u grupu kada se usvajaju „simbolički kodovi“ kao oznake grupe (kao što su narandžasta i bijela šapa učesnika u radovima umjetničke grupe Blast tiori). To je ključni moment u kome pojedinac usvaja značenje koje sa sobom nosi pripadnost određenoj

¹⁴³ Abi Sidebotham, Niki Woods, Paul Dungworth, Hannah Walton Williams, Leo Burtin, Lisa Perry, Natasha McNicholas, Matt Smith, Patrick Confrey, Josh Coates, Sam Vickeridge, James Monaghan

grupi i ponašanje koje ono podrazumijeva, odnosno socijalni identitet. Prvenstveno, on se odnosi na narativni i spacijalni kod date kroz igru, a koji određuju subjekta kao učesnika u igri. Članovi timova u radovima grupe Blast tiori konstruišu narativ i svoje uloge s obzirom na lokaciju iz koje počinje igra ili u kojoj se završava ili, s obzirom na prostor kroz koji se kreću. Oni koji otkriju lokaciju osobe koju traže kao što je u slučaju *Sviđa mi se Frenk (2004)* ili *Ujak Roj je svuda oko tebe (2003)*) uzimaju ulogu pobjednika, dok u djelu *Da li me sada vidiš?* (2001), oni koji su se u početku igre našli na ulicama grada (u fizičkom okruženju) bili su u ulozi progonjenih, dok su onlajn igrači imali ulogu progonitelja. Uloga koju uzimaju članovi određenog tima nekad podrazumijeva odnose u virtuelnom okruženju i prema virtuelnim personama (članovima istog ili suprotnog tima) i njima pripadno ponašanje, a nekad se odnosi na relacije u fizičkom okruženju, zavisno od toga da li se ključni moment igre odigrao u jednom ili drugom prostoru. Ove uloge članova dvaju timova mogle su se zamijeniti nekad u toku igre, te bi svaki član svake grupe mogao da iskusi stanje subjekata u drugoj ulozi. Iako je Havijer Salazar svoje teorijske radove primijenio na grupe u virtuelnim i onlajn igrama, s obzirom na zamjenu i pretapanje okruženja, odnosno traspoziciju ovih onlajn igara na fizičke lokacije koje su izveli članovi umjetničkog tima Blast tiori u svojim radovima, ova teorijska istraživanja mogu se primijeniti na njihove performanse. Posmatrano u okvirima teorije liminalnosti Viktora Tarnera, pripadnici svake grupe, tj. tima u igri, kada jednom postanu dio grupe, postaju graditelji vlastite strukture koja određuje norme ponašanja, ali istovremeno propituju strukturu suprotne grupe, koja je anti-struktura do momenta preokreta. Isto tako, svaka promjena iz uloge u ulogu (na primjer progonjenog u progonitelja), nosi sa sobom liminalnost kao kontekst izgradnje (novog) identiteta.

5.7. Gazira Babeli

Gazira Babeli je umjetnica digitalnog performansa, odnosno kodni performer (*code performer*) kako to ona kaže. U svojim performansima i filmovima učestvuje kao avatar. Sa pseudonimom Gazira Babeli pojavljuje se u Sekond lajfu, virtuelnoj sredini gdje pravi i izlaže većinu svojih radova. Umjetnica „skriva“ svoj identitet u fizičkom okruženju, premda ponekad učestvuje u događajima koji su u vezi sa umjetnošću iz ovog okruženja. Takođe, svoje radove ponekad izlaže u fizičkim okruženjima, festivalima i drugim događajima (na

primjer na Samitu elektronske umjetnosti u Peskari 2006 (Pescara Electronic Artists Meeting), Holandski festival elektronske umjetnosti u Roterdamu 2007 (Dutch Electronic Art Festival, Rotterdam), u Umjetničkoj galeriji Fabio Paris u Breši (Fabio Paris Art Gallery, Brescia), u Centru za digitalnu kulturu iMAL (Interactive Media Art Laboratory) u Briselu) i PERFORMA07 (The Second Visual Art Performance Biennial, New York 2007) gdje je izlagala sa grupom umjetnika Sekond front (Second Front) iz Sekond lajfa). U Sekond lajfu Gazira Babeli je, zajedno sa mnoštvom njenih avatara, Gaz-botova i drugih umjetnika i umjetnica i njihovih avatara, član umjetničke grupe Sekond front.

Svoje radove Babeli zasniva na LSL (Linden Scripting Language) kodu koji je zvanični softverski jezik Sekond lajfa. U svojim radovima često „citira“ postojeća umjetnička djela i umjetničke prakse iz fizičkog okruženja, kao i na djela popularne kulture. Umjetnica se referiše na postojeća umjetnička djela tako što pozajmljuje njihove prepoznatljive scene i likove i ugrađuje ih u svoje animacije i virtuelne performanse. Na taj način Babeli translira umjetnost iz fizičkog okruženja u virtuelni kontekst, a svoje avatare postavlja u poznate uloge poigravajući se sa svojim identitetom. Umjetnica preispituje kontekst vlastitog identiteta kao nametnute društvene konstrukcije nastale u okviru medijskih slika i sadržaja (filmova, umjetničkih djela, reklama i slično) i translira ga u novo virtuelno okruženje. Njeni uzori su Jozef Bojs (Joseph Beuys), Kurt Švitters (Kurt Schwitters), Tristan Cara (Tristan Tzara), Maks Ernst (Max Ernst), Luis Bunjuel (Luis Buñuel) i drugi (Quaranta, 2007). Preklapanjem različitih stvarnosti u kojima Babeli živi i stalnim pozivanjem na istoriju umjetnosti i popularnu kulturu, umjetnica ukazuje na postojanje svijesti o vlastitom postojanju i prisustvu, odnosno istovremenom odsustvu u i iz ovih stvarnosti. Ova okruženja (fizičko i virtuelno) postoje simultano i neodvojiva su, a njihov odnos je naročito važan kada se razmatra doživljaj identiteta korisnika virtuelnih svjetova kao što je identitet umjetnice Gazire Babeli ili učesnika u njenim djelima.

Ana Manjani/Tejk tu (2007)

Ana Manjani/Tejk tu (2007) je takozvani skriptovani performans koji izvodi avatar umjetnice Gazire Babeli u virtuelnom svijetu zvanom Sekond lajf. *Ana Manjani/Tejk tu (2007)* je skriptovana animacija napravljena po uzoru na glumačke ekspresije istoimene italijanske

glumice Ane Manjani čija je glumačka karijera ostala poznata po jakim („histeričnim“) emocijama i glasnom izražavanju. Babeli je napravila skript čijim pokretanjem njen avatar pokazuje različite emocije i raspoloženja (ljutnju, dosadu, smijeh, strah, iznenađenje, zabrinutost i slično). Ovaj rad je referenca kako na popularnu glumicu i njene obrasce ponašanja, tako i na Vorholov film *Skrin test* (*Screen Tests* 1964–1966) u kome je Endi Vorhol ovjekovječio sebe i svoje prijatelje, članove umjetničkog studija Fabrika, snimajući njihove različite facijalne ekspresije. Dadaističkim pristupom koji se očitava u slučajnostima u pisanju skripte i njenim naknadnim izvođenjem pokretanjem programa, te šeširovom koji podsjeća na šešir Tristana Care, kako kaže umjetnički kritičar Domenico Kvaranta (Quaranta 2011: 33), Gazira Babeli daje kontekst performansu koji izvodi njen avatar, a to je kontekst popularne kulture i savremene umjetnosti.

I premda u osnovi feminističko, jer kako istoričarka savremene umjetnosti Vivien Blanšar kaže, Gazira Babeli se u ovom djelu „pojavljuje kao agresivni i neprikladni sajberpank osobenjak čija je potraga za identitetom zasnovana na kod splittingu i na drugim trikovima, potkopavajući rodne konzervatizme koji se nalaze izvan i iza ekrana“ (Blanchard 2012), Babeli pored rodnog, preispituje i identitet zasnovan na kulturnim sadržajima i svoj odnos sa savremenom tehnologijom. Negirajući potpuno svoj identitet iz fizičkog okruženja i trudeći se da postoji isključivo kao „sajber osoba“, Gazira Babeli svojim kodnim performansima oličava Tarnerovu liminalnu fazu u kojoj umjetnica traga za svojim novim identitetom.

Gaz pustinjakinja (2007)

Digitalni video pod nazivom *Gaz pustinjakinja* (2007) je direktna referenca na film Luisa Bunjuela *Simeon pustinjak* (*Simón del desierto*, 1965). Bunjelov film je zasnovan na biblijskoj priči o religioznom pustinjaku Simeonu Stolpniku iz 5. vijeka koji je 37 godina živio na vrhu stuba propovjedajući hrišćansku vjeru. Kao direktna i satirična kritika religije, Bunjelov film govori o čovjeku koji šest godina prolazi kroz razna iskušenja dok pokušava da se približi Bogu. Radnja ovog filma smještena je u dvadeseti vijek, a glavni lik Bunjelovog filma, Simeon, na kraju ipak ne uspijeva da odoli Sotoninoj zamci i pada u zemaljska iskušenja. S druge strane, Gazira Babeli radnju svog animiranog filma, *Gaz pustinjakinja* (2007), smješta u dvadeset i prvi vijek u doba interneta i virtuelnih svjetova. U Gazirinom

filmu, njen avatar koji je njen alter-ego odlazi u pustinju u Sekond lajfu i sjeda na vrh jednog antičkog stuba. Tokom njegovog/njenog boravka tamo, prijete mu/joj razna iskušenja prikazana u vidu neprestane kiše koja pada i Sotone koji, u različitim oblicima, posjećuje umjetnicu (odnosno njen avatar). Umjetnica (avatar) na kraju ipak pada sa stuba (u prenesenom značenju u iskušenje) i vraća se svojoj „svakodnevici“ u kol centru u kome radi kao službenica, slično kao što i Bunjuelov glavni lik na kraju filma odlazi sa Sotonom u grad. Ovo djelo tako predstavlja pokušaj da se ispriča priča o životu, iskušenjima i ograničenjima u virtuelnom okruženju Sekond lajfa (Quaranta 2011: 67).

Umjetnički kritičar Domeniko Kvaranta (Domenico Quaranta) tvrdi da Gazirine reference na Bunjuelov kulturni film zapravo predstavljaju reference umjetnice na samu sebe kao žrtvu iluzije na koju je svjesno pristala živeći u Sekond lajfu, dok vrijeme i život (simbolički predstavljeni satom u videu) neumitno prolaze (Quaranta 2011: 21). Gazira Babeli također koristi Bunjuelov nadrealni pristup da objasni okolnosti života u Sekond lajfu, a korišteni simboli i reference na prethodne umjetničke radove daju kritički osvrt ne samo na kontekst u kome postoji Babelin virtuelni subjekt, nego i ona sama kao ličnost iz fizičkog okruženja, njen self koji je formiran u kontekstu medijske kulture. Gazirin avatar se na kraju djela vraća svojoj „svakodnevici“ u kol centru, slično kao što se van Genepovi ritualni subjekti vraćaju svom sekularnom ili svjetovnom životu nakon prolaska kroz liminalno stanje. Transformaciju doživljava lik umjetnice (njen avatar) u virtuelnom prostoru djela, kao što ga doživljava i umjetnica u fizičkom okruženju. Gazira Babeli pokušava da se potpunim odricanjem fizičkog dijela sopstva izgradi kao osoba u virtuelnom svijetu, ali ostaje nezadovoljna onim što dobija u ovom virtuelnom svijetu te se stalno vraća svom svakodnevnom životu nakon prolaska kroz fazu transformacije i iskušenja. Nešto slično radila je i Dordži Roskbi Smit u djelu *Ja-objekat* (2011) pri čemu je pokušavala da se odrekne svog virtuelnog sopstva. Ni jedna ni druga ne uspijevaju u svom naumu jer sopstvo se u savremenom svijetu hibridne stvarnosti i tehnološke dominacije ostvaruje isključivo istovremenim boravkom u oba okruženja i prisustvom u sajber kulturi te one ostaju u zoni liminalnosti.

Kvaranta navodi da je problem konstrukcije identiteta u digitalnim, tj. virtuelnim stvarnostima dostigao svoj vrhunac u djelima Gazire Babeli (Quaranta 2010), te da svojim djelima Babeli pokazuje da svako mora da postane tvorac svog identiteta (uključujući

konstrukciju avatara i njegovog tijela, ponašanja, onoga što čini i slično) i da svako može da piše priču svog života. Ovo djelo je „priča koja se može protumačiti kao parabola na temu ‘drugog života’ subjekata koji žive na tankoj liniji između zavodljive moći iluzije i svijesti o stvarnosti“¹⁴⁴ kaže Kvaranta (Quaranta 2011: 74), a identitet u takvom kontekstu je „vještačka tvorevina“ (Quaranta 2011: 68), kolaž sastavljen od fragmenata slika i uloga sakupljenih u tim okruženjima. Istoričarka umjetnosti Vivian Blanšar kaže: „[z]alazeći duboko u zečju rupu gejming tehnologije, Gazira Babeli i Miri Segal [koje Blanšar stavlja u ulogu modernih Alisa] istražuju paralelni internetski univerzum Sekond lajfa sa svim njegovim zamkama i mogućnostima“ (Blanchard 2012), a mi možemo reći da su posmatrači i učesnici tih djela istraživači net umjetnosti jer je „net.art kao divlji Srednji vijek interneta“, a Sekond lajf renesansa u umjetnosti na internetu (Blanchard 2012).

U knjizi *Umjetničke platforme i kulturna produkcija na internetu (Art Platforms and Cultural Production on the Internet 2012)* Olga Goriunova tvrdi da je umjetnost Gazire Babeli sadržana u slojevima jednako kao i život i kultura u kojoj živi. Stoga, prolazeći kroz proces nastajanja i razvoja umjetnosti, gledalac ili učesnik te umjetnosti prolazi kroz date slojeve i razvija se sa njom.

Višestruki sistemi referenciranja njene umjetnosti nude bogato iskustvo, dok u isto vrijeme njen način rada proizvodi nešto sasvim drugo što je utemeljeno u sopstvenom materijalnom istraživanju i specifičnosti i na veoma oštroj i preciznoj logici. Gazira istražuje širok spektar ponašanja u Sekond lajfu i stvarne kulturne kontekste spajajući ih sa procesom svog umjetničkog djela, vještim i prepoznatljivim minimalističkim stilom. (Goriunova 2012: 65)

S druge strane, umjetnica Džordži Roksbi Smit koja i sama radi u Sekond lajfu, kaže da je Gazira Babeli najpoznatija umjetnica iz Sekond lajfa upravo jer njena djela u Sekond lajfu „preispituju tijelo, identitet, prostor i vrijeme“ (Roxby Smith 2011: 24). Citirajući umjetnike kao što su Marsel Dišan (Marcel Duchamp), Endi Vorhol (Andy Warhol), Brus Nauman (Bruce Nauman),¹⁴⁵ Vito Akonči (Vito Acconci) i modernističke umjetničke pokrete poput

¹⁴⁴ Moj prevod

¹⁴⁵ Anna Magnani/Take 2 ima dosta sličnosti sa istraživanjima ljudskih gestova i mimike Brusa Naumana.

Kubizma i Dadaizma, uz znanje o skriptovanju, Babeli stvara „provokativne umjetničke intervencije u Sekond lajfu“ (Roxby Smith 2011: 24) s ciljem da potakne pitanja virtuelnog života i utjelovljenja. Roksbi Smit takođe kaže da „[k]ontrolišući i manipulišući vlastitim virtuelnim tijelom i tijelima drugih, Gazira nas podsjeća da iako se čini da smo povezani s našim virtuelnim selfovima, mi ostajemo otuđeni od njih jer nemamo potpunu kontrolu nad pikselima“ (Roxby Smith 2011: 24–25). Koliko god usvojio norme ponašanja grupe i sistema koji vlada virtuelnim okruženjem u kome učestvuje, korisnik je boraveći u ovim okruženjima, u poziciji Tarnerovog liminalnog subjekta otuđenog od vlastitog sopstva i identiteta dok traga za novim.

Sačuvaj svoju kožu (2007)

Kao i prethodni radovi i ovaj rad Gazire Babeli rađen je kao video rad u Sekond Lajfu i može se gledati kao onlajn video od 360 stepeni, a takođe se može preuzeti i gledati oflajn. Ovaj jednominutni video rad čija je glavna junakinja sama umjetnica, tj. njen avatar u Sekond lajfu, govori o koži kao odrednici identiteta. Ulaskom u virtuelni svijet, korisnik/korisnica, pa i sama umjetnica, ima mogućnost da odbaci prethodno postojeći identitet određen (fizičkim) tijelom, svojim izgledom, kožom (prvenstveno njenom bojom) i polom (time i rodom i rodnim društveno konstruisanim ulogama) i da započne novu fazu svog života u kome će njegovo/njeno ponašanje biti određeno drugim faktorima i virtuelnim (digitalnim) tijelom i reprezentacijom koja će biti vlastiti proizvod. Avatar Gazire Babeli u djelu *Sačuvaj svoju kožu* (2007) kreće se po skriptovanom izložbenom prostoru u kome su eksponirane različite kože avatara, učesnika Sekond lajfa koje se kao roba na tržištu prodaju novim članovima i koje se moraju kupiti ako se želi novi izgled za svoj avatar. Ali, ne samo koža, nego se prodaju i pojedini dijelovi tijela. Tako svaki učesnik može da kupi ili promijeni glavu, jednako kao što može da promijeni garderobu u fizičkom okruženju. Pored kritičkog osvrta na konzumerizam (virtuelnog) društva, Babeli se dotiče i kozmetičke industrije i estetske hirurgije. Ono što se dosad radilo i što se još uvijek radi skupim operativnim zahvatima u fizičkim okruženjima, u virtuelnim okruženjima je to sada postalo jeftino i dostupno svima. Ideja i proces fragmentacije tijela i njegova reinkarnacija u vidu kolaža sastavljenog od „dijelova“ drugih tijela nije imanentna virtuelnim okruženjima. Oni su zaostavština našeg odnosa prema fizičkom tijelu. Ova fragmentacija i transformacija tijela naročito je očigledna

u radovima francuske umjetnice Orlan. Tokom niza performansa pod nazivom *Reinkarnacija Svete Orlan* (The Reincarnation of Saint Orlan 1990–1993) ona se podvrgla estetskim operacijama kojima je njeno lice transformisano do željene slike. Njeno biološko tijelo je tako sastavljeno iz fragmenata (slika) drugih slavni i poznatih osoba iz svijeta mode u umjetnosti. Ono što danas radimo sa svojim virtuelnim tijelima u onlajn sredinama, Orlan je radila sa fizičkim, biološkim tijelom i tako preispitivala odnos prema identitetu promjenom fizičkog izgleda, snimajući i dopuštajući javnosti da posmatra taj proces promjene putem interneta i drugih medija. En Balsamo kaže da se, bez obzira na promjene koje su tijelu i našem odnosu prema njemu donijele različite tehnologije i promjene u kulturi, u tijelima koja se pojavljuju u virtuelnim okruženjima i dalje mogu jasno prepoznati i njihove rodne i rasne karakteristike te da jedino „tijelo koje nestaje“, kako ga ona naziva, a koje je zapravo tijelo dato u digitalnim kodovima, u informacijama, „obećava krajnje brisanje roda i rase kao kulturno organizovanih sistema diferencijacije“ (Balsamo 1995: 285). Razmatrajući djela Gazire Babeli kroz teorijske postavke En Balsamo vidimo da ni tijela Gazire Babeli nisu u potpunosti oslobođena rodno uslovljenih značenja iz društvene sredine fizičkog okruženja pa, prema tome, ni njihov identitet nije u potpunosti nezavisan od njih.

Pored ideje o fragmentaciji tijela koja u virtuelnim sredinama uzima oblik digitalnosti, Babeli se ovim radom dotiče i pitanja višestrukosti identiteta u virtuelnim sredinama. Iako postoji široka ponuda avatara i onlajn predstava (kao što je to u *Sačuvaj svoju kožu* (2007)), kao i različite kombinacije rodni i polni obilježja u virtuelnim okruženjima (na primjer u Sekond lajfu), korisnici ipak ponekad zadržavaju značenja koja su ponijeli sa sobom iz društvenog sistema u kome žive u fizičkom okruženju i koriguju ih ili nadopunjuju značenjima iz virtuelnog svijeta stvarajući tako višestruki i višeslojni identitet kao mješavinu različitih identiteta. Radi daljeg pojašnjenja spomenimo ovdje i Ričarda Čalfena vizuelnog antropologa koji je bio poznat po svojim istraživanjima fotografije i njenog značaja u životu ljudi. Čalfen tvrdi da prelazni trenutak u istoriji ljudskog života predstavlja moment kada je kamera ušla u svakodnevnu upotrebu te da se nakon toga promijenio „način na koji ljudi mogu da prate ko su i kako žive“¹⁴⁶ (Chalfen, 1987: 4) i da grade svoj identitet vizuelno. Fotografija je bila osnov za razvoj fotomontaže koja je početkom dvadesetog vijeka postala izuzetno popularna među umjetnicima kao nov način izražavanja identiteta, kaže Manović (2015) navodeći

¹⁴⁶ Moj prevod

primjer umjetničkog kolaža *Lijepa djevojka* Hane Heh (Hannah Höch 1920). To isto pokazuju i nešto novija fotografska istraživanja Fren Herbelo (Fran Herbellio) *Slika i sličnost (A Imaxe e Semellanza* 2000) u kojima je prikazan identitet zasnovan na tijelu oblikovanom i transformisanom medijima i tehnologijom. Danas mi možemo da govorimo o digitalnoj fotomontaži ali s istom svrhom, samo što je identitet koji se gradi takvim oblikovanjem drugačiji. Digitalna fotomontaža i savremeni načini rada pomoću softvera u kojima stvaralac (umjetnik) bira već ponuđene opcije i materijale te ih reciklira i postavlja u nove odnose, ne stvara jedinstveno, novo i neponovljivo sopstvo „već preuzima prethodno uspostavljene identitete“ (Manovič 2015: 171) i postavlja ih u nove kontekste, tvrdi Manovič. U našoj studiji mi koristimo pojam slojevitosti ili višestrukosti kako bismo ukazali na postojanje i razvoj različitih (virtuelnih) aspekata selfa od kojih su svi podjednako ravnopravni i relevantni za razvoj „zdravog“ identiteta jedne osobe. Višestrukost identiteta je bila tema i prethodnog rada *Gaz pustinjakinja* (2007) u kome se Gazirini različiti avatari međusobno posmatraju i stupaju u interakcije kao entiteti nezavisni jedni od drugih i od referenta od koga su potekli, a ova ideja naročito je razrađena u njenom narednom djelu *Razbijanje praznine* (2008) u kome je višestrukost virtuelnog (ali i sajber) identiteta postala okosnica rada.

Razbijanje praznine (2008)

Razbijanje praznine (2008) je devetominutni video u kome Gazira Babeli multiplicira svoj avatar u četrnaest likova koji predstavljaju ljudske mane i vrline i nose takva imena (ljutnja, zavist, zanos, pohlepa, požuda, ponos, ljenost, hrabrost, vjera, nada, pravda, ljubav, razboritost, temperament). Ovih četrnaest virtuelnih kopija umjetnice posjećuju izložbe i druge društvene događaje sa čekićima u ruci. Motiv čekića u djelu Gazire Babeli referiše na Maks Ernstov gest kada je 1920. na otvaranju dadaističke izložbe u Kelnu ponudio posjetiocima sjekire da uništite umjetnička djela ukoliko im se ne sviđaju (Quaranta 2009). Naoružani čekićima, avatari Gazire Babeli tumaraju kroz virtuelni prostor izložbe između eksponenata i zamahuju u prazninu virtuelnog svijeta kojim Babeli nije zadovoljna jer ne ispunjava njena očekivanja. Na kraju, ako je suditi prema Entoni Gidensu, čovjekov identitet nikad i nije samo skup osobina (kao što su osobine ličnosti koje je Babeli dodijelila svojim avatarima), nego vlastiti refleksivni odnos prema njima i samospoznaja koju Babeli pokušava

da dokuči boraveći u virtuelnom prostoru Sekond lajfa, te prilagođavanjem novim okolnostima života.

Domeniko Kvaranta i Patrik Lihti (Patrick Lichty) u svojim tekstovima o Gazirinom performansu *Razbijanje praznine* (2008) tvrde da Gazira zapravo poručuje posjetiocima izložbe da su istina i stvarnost svud oko nas i da smo mi njihovi tvorci (Quaranta 2009 i Lichty 2009), odnosno da učesnici u onlajn (ali i oflajn) okruženju ne moraju nužno prihvatiti bilo čije tumačenje i viđenje događaja i situacija (a naročito ne umjetnosti i umjetničko tumačenje), a ni konstrukciju identiteta. Umjetnica ovim djelom poziva na kritički odnos kako prema djelu tako i prema stvarnosti i na njihovo odbacivanje i „razbijanje“, te stvaranje vlastitog smisla života.

5.8. Pol Sermon i Šarlot Guld

Pol Sermon je profesor vizuelne umjetnosti na Umjetničkoj školi Univerziteta u Brajtonu (School of Art, University of Brighton). Za svoju umjetnost koristi pojam telematske umjetnosti, a usvojio ga je od svog mentora, umjetnika Roja Askota (Roy Ascott). Većinu svojih radova Sermon je radio u saradnji sa univerzitetskom kolegicom Šarlot Guld. Guld se, kao i Sermon, bavila virtuelnim interaktivnim instalacijama hibridne stvarnosti u koje uključuje posmatrače kao aktivne sudionike u stvaranju narativa. Njih dvoje istražuju narativ u umjetničkim djelima koga stvaraju geografski udaljeni učesnici. Koristeći tehnike hroma-ki lajv (chroma-key live), video projekcije i video konferencije, Pol Sermon i Šarlot Guld su učesnicima u performansima omogućili pristup zajedničkom socijalnom kontekstu koji je skoro uvijek hibrid fizičkog i virtuelnog prostora. Njihovi zajednički radovi često razmatraju trenutne socijalne i političke probleme u društvu.

Oslobodi svog avatara (2007)

Oslobodi svog avatara (2007) je interaktivna video instalacija i performans umjetnika Pola Sermona i Šarlot Guld koja podrazumijeva projekciju virtuelnog prostora iz Sekond lajfa u fizički prostor, tj. na ulice grada. Instalacija je prezentovana u Mančesteru na festivalu Urban

skins (Urban Screens Festival) u Parku svih svetih (All Saints Garden) 12. oktobra 2007. godine i urađena je po narudžbi internetskog umjetničkog televizijskog kanala Lets go global Manchester (Lets Go Global Manchester, www.letsagoglobal.tv) u vlasništvu nezavisnog udruženja Manchester didžital (Manchester Digital). Performans *Oslobodi svog avatara* (2007) je izveden u periodu najvećih antiratnih protesta u svijetu. Tokom 2006. i 2007. godine, širom svijeta su bili organizovani protesti protiv rata u Iraku. Ovi protesti su tako „prošireni“ za proteste u virtuelnom okruženju navedenog umjetničkog djela.

U ovoj instalaciji, Sermon i Guld su koristili preklapanje tri prostorna okruženja. Prema riječima samih autora, dva prostora su bila dijelom virtuelnog okruženja, dok je treći bio dio fizičkog okruženja – prostor Parka svih svetih u Mančesteru. Prvobitno se na tom mjestu nalazilo groblje (1820), koje je uklanjanjem samo nadgrobnih spomenika pretvoreno u dječje igralište (1935), a potom u javni park (1980) i, na kraju, postao park (1990) u sastavu Univerziteta Metropolitan u Mančesteru (Manchester Metropolitan University). Ovaj prostor je odabran zbog svoje istorije a djelo predstavlja *site-specific* umjetničku formu transponovanu u virtuelno okruženje. S druge strane, virtuelni prostori su bili plavi studio za snimanje hroma-ki tehnikom i trodimenzionalna virtuelna replika Parka svih svetih. Avatari iz Sekond lajfa mogli su slobodno da se kreću između ovih prostora. Kada bi avatar ušao u „plavu prostoriju“ smještenu u virtuelnom svijetu Sekond lajfa, njegova bi pozadina postala transparentna te bi propuštala živu sliku iz parka u fizičkom okruženju. Ove dvije slike su projektovane na ekrane u Sekond Lajfu i u fizičkom okruženju. Avatari iz Sekond lajfa su tako bili u mogućnosti da učestvuju u demonstracijama u fizičkom prostoru parka, a tokom demonstracija nosili su transparente na kojima su bile ispisane poruke kao što je „Oslobodi svog avatara!“

Pored toga, umjetnici su stvorili avatar Emelin Pankherst (Emmeline Pankhurst) militantne britanske aktivistkinje za borbu za ženska prava i prenijeli ga u virtuelnu kopiju Parka svih svetih.¹⁴⁷ Autori tvrde da su smiještajući virtuelnu kopiju njene statue iza rešetaka ograde parka, oživjeli kako prošlost Emelin Pankherst koja je zbog svojih ideja i aktivnosti često provodila vrijeme iza rešetaka zatvora, tako i prošlost samog parka u kojem je instalacija smještena (Sermon i Gould 2011: 24–25). Video slika avatara koji se zajedno sa avатарom

¹⁴⁷ Statua Emelin Pankherst je od vremena izrade (1930) do danas često premiještana. Sada se nalazi u parku Viktorija Taver (Victoria Tower).

Emelin Pankherst bore za svoja prava, snimljena je na trgu virtuelnog parka i emitovana preko interneta i prikazana na ekranu u Sekond lajfu, a obje slike su prikazane na javnom video ekranu u fizičkom okruženju parka u kome su boravili posjetioci i prolaznici (Sermon i Gould 2011: 25).

Objedinjavanje dviju stvarnosti u ovom djelu omogućilo je da avatari iz Sekond lajfa prisustvuju svijetu fizičkog okruženja i da ljudi sa ulice, slučajni prolaznici, stupe u kontakt sa virtuelnim stanovnicima Sekond lajfa, te da svi zajedno ožive prošlost, kažu umjetnici i navode da su posjetioci događaja iz fizičkog okruženja i avatari iz Sekond lajfa „po prvi put mogli da koegzistiraju“¹⁴⁸ (Sermon i Gould 2011: 25) i podijele zajednički prostor kao novi kontekst postojanja. U eseju „Oslobodi svog avatara: Revolucija će biti društveno umrežena“ („Liberate your Avatar: The Revolution Will Be Socially Networked“) objavljenom u uredničkom djelu *Stvaranje sekundarnih života: Zajednica, identitet i spacijalnost kao virtuelne konstrukcije (Creating Second Lives: Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*, Ensslin i Muse 2011), Sermon i Guld objašnjavaju teorijske postavke svog telematskog opusa i navode da su u svojim radovima ispitivali „kako je iskustvo taktilnosti i fizikalnosti [...] uticalo na učesnike/izvođače i umjetnike/autore da postanu podložni novim oblicima društvenog narativa i kako im je ono omogućilo da se suoče sa drugačijim načinima sticanja odgovarajućih iskustava“ (Sermon i Gould 2011:17).

Naša saradnja ima za cilj da ispita pojam teleprisustva u prostorima Sekond lajfa i „prvog života“ brisanjem razlika između „onlajn“ i „oflajn“ identiteta, kao i označilaca i uslova koji omogućavaju da osjećamo vlastito prisustvo u ovom svijetu. Ova umjetnička praksa postavlja pitanje kako je subjektivnost artikulisana u odnosu na utjelovljenje i gubitak tjelesnosti. Ona istražuje odnos avatara i odgovarajućih aktera iz „prvog života“, fokusirajući se na višestruke identifikacije avatara, kao što su rodne uloge, ljudsko-životinjski hibridi i drugi prepoznatljivi arhetipovi vidljivi kroz kodove i različite oblike tijela u Sekond lajfu (Sermon i Gould 2011:17).

Ono što je nama zanimljivo u ovom radu nije prosto namjera umjetnika da dovedu u dodir dva okruženja i da ih preklope stvarajući tako novi vid stvarnosti (sajber stvarnost) nego i

¹⁴⁸ Moj prevod

mogućnost da se to učini na jedinstven i nov način koji pruža tehnologija korištena za realizaciju djela a koja nije postojala ranije. I premda je većina umjetnika čije smo radove analizirali u ovoj studiji bila prilično kritična u pogledu dobrobiti koje nova tehnologija donosi njenim korisnicima, jednako kao što su to i teoretičari postmoderne kulture i umjetnosti, očigledno je da većina umjetnika (između ostalog Pol Sermon i Šarlot Guld) i izvođača koji su svoj izraz našli u ovim novim prostorima i medijima kao što je *net art*, prilazi tehnologiji sa dozom velikog optimizma u smislu potencijala koje ovi mediji pružaju za izražavanje novih društvenih problema u vezi sa identitetom.

Urbane intersekcije (2009)

Urbane intersekcije (2009) je još jedna virtuelna umjetnička instalacija prezentovana na javnom mjestu u fizičkom okruženju. Fokus ove instalacije bio je na društvenoj i političkoj istoriji Belfasta gdje je i prikazana 2009. godine u okviru Međunarodnog simpozijuma elektronske umjetnosti (International Symposium of Electronic Arts). Instalacija se bavi problemom nacionalnog identiteta i političke podijeljenosti grada Belfasta. Projekat je nastao zajedničkim radom Pola Sermona, Šarlot Guld (Charlotte Gould) i umjetnika Pitera Apltona (Peter Appleton), ali isto tako i slučajnih prolaznika i učesnika. Zapravo, bez učešća publike ne bi bilo moguće postići cilj performansa, a to je društvena interakcija i prevazilaženje razlika i granica kako fizičkog tako i virtuelnog okruženja.

U ovom umjetničkom djelu, dio Belfasta, Voterfront plaza (Waterfront Plaza), snimljen je i kopiran u virtuelni svijet Sekond lajfa i u njemu su izgrađeni vrtovi i igrališta sa ogradama i drugim preprekama i granicama koje imaju smisla samo u fizičkom okruženju. U virtuelnom svijetu Sekond lajfa u kome je moguće letjeti ili se „teleportovati“ te prevazići ova ograničenja, njihovo postojanje služilo je kao kritika političke podijeljenosti samog grada, tvrdi Pol Sermon (vidjeti Sermon i Gould 2011: 25). Virtuelni svijet je dozvolio ljudima iz fizičkog okruženja da borave u „nepristupačnim“ dijelovima grada. Slika je projektovana na fasadu jedne zgrade kao aluzija na priču o političkim muralima iz Zapadnog Belfasta.

Dok su učesnici prolazili kroz ovaj urbani pejisaž, stanovnici „prvog“ i Sekond lajfa, sreli su se na ekranu „licem u lice“ i tako napravili živi digitalni mural projektovan

na fasadu zgrade Voterfronta. Ovaj mural je bio fokus instalacije i svjedočio je o zloglasnim freskama naslikanim na kućama širom Zapadnog Belfasta koje odslikavaju duboku političku podjelu, ali ih post-konfliktno društvo sada doživljava kao snažan podsjetnik na nedavne probleme održavajući tako mir koji trenutno prevladava. U gradu kao što je Belfast, bilo bi nemoguće izbjeći takve reference kada bi se projektovale slike na zgrade, kao što je i sam ovaj projekat [...] (Sermon i Gould 2011: 25–26).

Kao i u prethodnoj instalaciji, *Oslobodi svog avatara* (2007), u instalaciji *Urbane intersekcije* (2009) učestvovali su slučajni prolaznici. Zapravo oni su bili obavezni dio instalacije-performansa, a interakcija između publike i drugih korisnika imala je za cilj da premosti razlike i konflikt i da zajednički „grade narativ u ovom post-konfliktnom društvu“ (Sermon i Gould 2011: 28), navode Pol Sermon i Šarlot Guld. Instalacija se zasnivala na tri različita sistema za prikaz. Prvi je osmislila Šarlot Guld i on je podrazumijevao sistem praćenja publike na ulicama Belfasta. Posjetioци su nosili kacigu koja je bila oblikovana u vidu glave avatara Šarlot Guld iz Sekond lajfa prekrivenu led lampama koje su omogućavale praćenje. Posjetioци su takođe sa ovom kacigom mogli pokretati avatare iz Sekond lajfa i tako se kretati kroz „lavirint vrtnih ograda“ (Sermon i Gould 2011: 28). U ovoj instalaciji-performansu, Pol Sermon je imao zadatak da spoji posjetioce iz fizičkog okruženja (ili „prvog života“ kako ga on naziva) i avatare u Sekond lajfu. To je učinio sistemom koji je koristio i u djelu *Oslobodi svog avatara* (2007) projektujući istovremeno sliku iz Sekond lajfa i sliku iz fizičkog okruženja. U digitalnom okruženju Sekond lajfa, kao i u prethodnoj instalaciji, Sermon je oformio plavi hroma-ki studio koji je stvarao transparentnu pozadinu žive slike učesnika kome je pridružena slika iz fizičkog okruženja. Na taj način je mogao da preklopi obje slike i da omogući posjetioциma oba okruženja da koegzistiraju u video snimku projektovanom istovremeno u oba okruženja – u Sekond lajfu i na fasadama zgrada u Belfastu. Treći sistem je razvio umjetnik Piter Aplton. On je na obali rijeke Lagan raspalio roštilj koji je, pomoću senzora za svjetlo i toplotu, bio digitalno kopiran i projektovan u prikaz roštilja u Sekond lajfu. Događaji su postali simultani. Kada bi planula roštiljska vatra na obali rijeke u fizičkom prostoru, plamen bi se pojavio i u digitalnom okruženju (Sermon i Gould 2011: 28), a kada bi hrana na jednom roštilju krenula da mijenja svoju boju, to bi učinila i njena digitalna kopija. Sermon i Guld navode da su ovi događaji „referisali na kućne vrtove i „zloglasne“ ograde u

Belfastu. Cilj je bio razbiti te granice i ostvariti društvenu interakciju bilo preko video portala, bilo kroz didaktički lavirint, bilo preko kobasice na žaru“ (Sermon i Gould 2011: 28). *Ogledalo na ekranu* (2012)

U trećem projektu Pola Sermona i Šarlot Guld o kome ćemo ovdje govoriti – *Ogledalo na ekranu* iz 2012. godine, ponovo su aktivnost posjetilaca, slučajnih prolaznika, te prožimanje digitalnog i fizičkog okruženja ključni za realizaciju. Za razliku od prethodnih instalacija, *Ogledalo na ekranu* (2012) je izvedeno u zatvorenom prostoru galerije Notingem Plejhaus (Nottingham Playhouse). Instalacija se mogla pokretati na računaru sa velikim ekranom povezanim sa platformom Sekond lajf. Pomoću tastature postavljene u galerijskom prostoru posjetioci su mogli koristiti Sekond lajf i pomjerati svog avatara. Posjetioci su mogli pratiti svog avatara na ekranu, ali su istovremeno na tom ekranu mogli gledati vlastitu sliku snimljenu u datom momentu u fizičkom okruženju galerije, kao sliku u ogledalu. Sermon i Guld u kratkom objašnjenju djela navode:

samo stanite ispred video ekrana unutar seta i koristite strelice kontrolne tastature da biste pomjerali svog avatara po sceni. Dok se krećete i istražujete ovu virtuelnu scenu, otkrićete da u ovom prostoru ne postoji samo vaš avatar iz Sekond lajfa, već će se vaš virtuelni avatar kroz iznenađujuće susrete suočiti sa svojim fizičkim duplikatom iz „prvog života“ („Art Game: Paul Sermon i Charlotte's Gould „Mirror On The Screen“ (2012)“ 2012).

Na ovaj način Sermon i Guld su omogućili korisniku, posjetiocu galerije da se suoči sa hibridnom stvarnošću i da simultano doživi spajanje i razdvajanje selfa iz fizičkog i virtuelnog okruženja. Prenos slike posjetioca na ekran u galeriji omogućen je novom tehnologijom koju su ovi umjetnici razvili i koju zovu blu-skrin (blue-screen) tehnologija (zasnovanu na tehnologiji za prepoznavanje lica, internetskim telekonferencijskim HD sistemima i već korištenom hroma-ki lajv video sistemu), a koju su koristili i u prethodno pomenutim umjetničkim instalacijama. Ova tehnologija omogućava da se slika osobe ispred ekrana snimi bez njene pozadine i prebaci u virtuelni svijet Sekond lajfa gdje može da se kreće u novom kontekstu sa različitim digitalnim pozadinama. U ovom djelu umjetnici su težili da preispitaju komunikaciju u „trodimenzionalnim svjetovima“ i „inovativnim

kreativnim okruženjima“ te da razmotre kako onlajn učesnici „prilagođavaju ta kulturna iskustva svakodnevnom životu dok preispituju šta je „stvarno“ u tom odnosu“, tvrde umjetnici („Art Game: Paul Sermon i Charlotte's Gould „Mirror On The Screen“ (2012)“ (2012).

Ogledalo na ekranu (2012), kao, između ostalog, i naredno djelo Pola Sermona i Šarlot Guld, *Narodni ekran* (2015), a i većina drugih, epitomizuje ideju tehnologije kao reflektivnog prostora u kome je moguća analiza vlastitog ponašanja i spoljašnjeg izgleda. Ali isto tako, ovaj „digitalni dvojnik“ (kako kaže Stiv Dikson (2007: 250)) u vidu slike na ekranu sa kojim se korisnik suočava, pojavljuje se u realnom vremenu, on postaje „stvaran“ i on je taj na koga se korisnik referira dok postoji i dok oblikuje svoje ponašanje u fizičkom okruženju. On je taj original koga treba kopirati u fizičkoj stvarnosti, alter-ego u odnosu na koga se konstruiše osjećaj selfa transformisan usljed korištenja tehnologije. Sermonovo *Ogledalo* (2012) daje „invertnu“ sliku subjekta oslobođenu postojećih zakona fizikalnosti te ga tako smješta u stanje liminalnosti u kome je subjekt spreman za subverziju postojećeg konteksta u kome gradi svoj identitet pa time i za subverziju i transformaciju svog identiteta. Budući da je liminalnost takvo stanje koje izaziva kritičnost prema postojećim društvenim, kulturnim i drugim normama kod svojih subjekata, kako kaže Tarner, jer je subjekat u poziciji da objektivno posmatra svoje socio-kulturno okruženje, dislociran iz njega i oslobođen stega postojećeg društvenog statusa određenog pripadnošću klasnim, polnim, rodnim i drugim društvenim ulogama, ovo djelo ima zadatak da oslobodi i aktivira korisnika. Ovaj subverzivni potencijal naročito je očit u umjetnosti i književnosti, kako navodi Tarner (Turner 1974: 72) i naročito važan u periodima društvenih i kulturnih promjena kakve su promjene u savremenom svijetu tehnologije. Manifestacije ovih subverzija, prema Tarneru, prenose se iz liminalne u postliminalnu fazu koja je za razliku od nestabilne liminalne faze, faza društvene određenosti i nove strukture u kome subjekt dobija novi društveni status. S obzirom na promjenljivost konteksta i potrebu za stalnim prilagođavanjem, učesnici/e Sermonovih instalacija-performansa još uvijek nisu prekoračili prag te faze.

Narodni ekran (2015)

Instalacija *Narodni ekran* nastala 2015. godine jedno je od novijih djela Pola Sermona i Šarlot Guld. Instalacija je proizašla iz prethodnih istraživanja i interaktivnih instalacija ovo dvoje umjetnika u čijoj saradnji su nastale: prethodno spomenuta *Ogledalo na ekranu* (2012), zatim *Urbane intersekcije* (2009), čuvena *Oslobodi svog avatara* (2007)), ali i druge kao što je *Piknik na ekranu* (*Picnic on the Screen*) iz 2009. i *Okupiraj ekran* (*Occupy The Screen*) iz 2014. u kojoj umjetnici povezuju različite gradove. Instalacija *Narodni ekran* (2015) je urađena i prikazana na Međunarodnom festivalu svjetlosti u kineskom gradu Gvangžo (Guangzhou) na trgu Flaver Garden (Flower Garden) u novembru 2015. Djelo je „djelimično inspirisano trodimenzionalnom uličnom umjetnošću i kompjuterskim igrama“ („Occupy The Screen“ 2014), a djelimično ranim dokumentarnim filmovima Mičela i Keniona (Sagar Mitchell i James Kenyon) o javnim skupovima u Britaniji.

U instalaciji *Narodni ekran* (2015) dva velika ekrana postavljena su na dva različita javna mjesta (u gradu Gvangžu u Kini i u Pertu u Australiji). Ovi ekrani koji su povezani sa internetom, omogućavaju da ljudi sa različitih fizičkih mjesta stupe u interakciju. Pomoću blu-skrin tehnologije postavljene na svaku lokaciju, umjetnici su doveli stanovnike ovih udaljenih gradova u virtuelni kontakt tako što su ih premjestili u novu zajedničku virtuelnu sredinu. Ekranu su u ovim djelima imali ulogu video portala koji spajaju dvije lokacije, navode umjetnici. Pored toga što su spajali grupe ljudi na različitim geografskim lokacijama, ekrani su služili i kao instalacija koja omogućava teleprisustvo dvije različite grupe ljudi iz fizičkog okruženja ispred istog ekrana, ali iz različitih vremenskih okvira. Na primjer, grupa ljudi snimljena u toku jednog doba dana kasnije je prikazana na ekranu i spojena sa drugom grupom ljudi snimljenih u toku istog dana, ali u različito vrijeme. Prva snimljena grupa izvodi svoj performans prvo za sebe, u toku snimanja tokom čega mogu vidjeti svoju sliku na ekranu, a kasnije i za drugu grupu ljudi kojima je ta slika pridružena na ekranu („Occupy The Screen“ 2014). Kao i u većini drugih djela ovih umjetnika, instalacija *Narodni ekran* (2015) bavi se promjenama u odnosu prostor-vrijeme i odnosu čovjeka prema prostoru i vremenu kao odrednicama identiteta. Stapanjem i miješanjem prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, kao i udaljenih geografskih lokacija, ovo djelo ilustruju Kastelsova teorijska razmatranja prostora i vremena kao odrednica nove kulture stvarne virtuelnosti, a vještački stvorena digitalna

pozadina ubačena iza publike u virtuelnom okruženju koja se mijenja i transformiše (može da simulira plesni podij, da se pokreće u vidu različitih animacija, igara, grafita i slično) u zavisnosti od pokreta i interakcije učesnika u fizičkom okruženju, daje mogućnost interakcije osoba iz fizičkog okruženja sa virtuelnim svijetom.

Nema simulacije kao što je kuća (1999)

Instalacija pod nazivom *Nema simulacije kao što je kuća* iz 1999. godine je djelo Pola Sermona (<http://www.paulsermon.org/simulation/>) i predstavlja sumiranje rezultata njegovih umjetničkih istraživanja i eksperimenata u oblasti telematske umjetnosti koje je radio početkom devedesetih godina dvadesetog vijeka naročito na istraživanjima rađenim u *Telematskom sanjanju* (*Telematic Dreaming*) iz 1992. godine, djelu koje ga je proslavilo u svijetu umjetnosti. Pomoću gipsanih i kartonskih oplata Sermon je izgradio prostor koji odgovara prostoru unutrašnjosti jedne britanske kuće. Na zidovima su napravljene rupe da bi gledaoci mogli vidjeti unutrašnjost prije samog ulaska. Hodajući kroz projektovani prostor od ulaznih do stražnjih vrata, publika nailazi na četiri različite prostorije sa uređajima koji projektuju sliku. Mjesta interakcije su kauč u dnevnoj sobi, krevet u spavaćoj sobi, trpezarijski sto i ogledalo u kupatilu. Ovi rekviziti su postavljeni i van kuće, tj. instalacije, u izložbenom prostoru. Na spoljašnjoj strani instalacije nalaze se ekrani na kojima su slike sa nadzornih kamera postavljenih u kući. Publika u izložbenom prostoru može na ekranima da prati sve što se dešava unutra. Krećući se po prostorijama kuće gledaoci mogu zastati, sjesti ili leći na kauč ili krevet na kome je projektovana slika osobe iz druge prostorije. Mogu sjediti za stolom u i van „kuće“ zajedno sa osobama koje fizički nisu prisutne na datom mjestu ili mogu na kupatilskom ogledalu da prate sliku dešavanja iz identične prostorije u unutrašnjosti instalacije. Oni takođe mogu biti u interakciji i komunikaciji jedni sa drugima zahvaljujući uzajamnim hroma-ki video projekcijama.

Radovi Pola Sermona i Šarlot Guld, naročito ovo djelo *Nema simulacije kao što je kuća* (1999) vraća nas na ideju Zigmunta Baumana koji kaže da je ekran postao javni prostor u koji se projektuju privatni problemi te da „privatno kolonizira javni prostor, iz njega istiskuje i tjera sve što se ne može do kraja, bez ostatka, izraziti jezikom privatnih interesa, briga i preokupacija“ (Bauman 2011: 44). Konačni rezultat ovakvog odnosa prostora i pojedinca je

nejasna granica između privatnosti i javnosti u onlajn sferi, kaže Bauman. Nije li time izmijenjen i kontekst čovjekovog poimanja vlastitog selfa?

5.9. Šu Li Čang

Šu Li Čang je američka umjetnica tajvanskog porijekla koja za realizaciju svojih multimedijalnih umjetničkih radova koristi medije kao što su film, video, performans i instalacije, te ih objavljuje na webu ili postavlja u fizičkom prostoru. U realizaciju svojih radova obično uključuje više umjetnika kao i publiku.

Brendon (1998)

Brendon je djelo iz 1998. postavljeno kao nezavršena veb stranica (<http://brandon.guggenheim.org/>) koja od korisnika zahtijeva da vlastitom aktivnošću krene u istraživanje tragične priče i sudbine jednog mladića, odnosno da vlastitim doprinosom gradi samo djelo. U osnovi narativa ove veb stranice je istinita priču o Tini Brendon,¹⁴⁹ odnosno Brendonu Tini, transrodnoj osobi koja je tragično završila nakon što se otkrilo da njen pol i njen rod nisu u skladu sa društveno prihvaćenim normama. Javnu prezentaciju ovog djela podržava Gugenhajmov muzej u Njujorku u čijoj stalnoj zbirci digitalnih djela se trenutno nalazi. Sajt je prvobitno pokrenut 1998. zajedničkim linkom između amsterdamskog muzeja Teatrum anatomikum (Theatrum Anatomicum) i Gugenhajmovog muzeja Soho, kao forum za raspravu. Forum je razvilo Društvo za stare i nove medije Devag (*DeWaag, Society for Old and New Media*) iz Amsterdama, ali je zbog problema sa kodom bio jedno vrijeme neaktivan. Tokom 2016. i 2017. rađeno je na njegovom ponovnom pokretanju. Sajt je trenutno aktivan.

Na početnoj stranici ovog veb sajta korisnik se susreće sa animiranim grafičkim prikazom koji tehnikom morfinga mijenja obilježje iz jednog u drugi pol i starosne dobi čovjeka. Ova animacija služi kao vizuelni uvod u priču o transrodnom istraživanju, a sam sajt je „višeslojni narativ“ (<http://brandon.guggenheim.org/credits/>) koji djeluje na prelazu između fizičkog i virtuelnog prostora, kako tvrdi umjetnica. Sajt je sastavljen od mnogobrojnih prezentacija,

¹⁴⁹ Tinu Brendon su 1994. ubili dvojica muškaraca u mjestu Humbolt u Nebrski (SAD) jer je odlučila/o da živi kao muškarac. Priča je obrađena i predstavljena 1999. u filmu *Dječaci ne plaču* (*Boys Don't Cry*, Peirce 1999).

eseja i foruma u kojima je moguće učestvovati, istraživati i raspravljati o različitim temama (kriminalu, kaznama, društvenom stereotipiziranju tijela i roda i slično) i graditi dalji narativ, a zahvaljujući mnogobrojnim hiper-vezama i nelinearnom (uglavnom tekstualnom) sadržaju, korisnik može anonimno da istražuje ljudsku seksualnost.

Zahvaljujući tome što „koristi tehnologiju kao sredstvo za razbijanje društvenih pretpostavki o polu kako u oblasti tehnologije tako i u društvu uopšte“¹⁵⁰ (Cheang „Brandon“) ovo interaktivno veb umjetničko djelo predstavlja primjer sajberfeminističke umjetnosti, a svojim anonimnim nevizuelnim okruženjem možda najbolje dočarava ideju o „tijelima koja nestaju“ teoretičarke En Balsamo. Šeri Terkl tvrdi da je upravo anonimnost ona osobina onlajn konteksta koja nudi korisnicima mogućnost da eksperimentišu sa svojim identitetom i da isprobavaju nove, fluidne, višestruke i fleksibilne aspekte sopstva (Turkle 2011: 12). U djelu *Brendon* (1998) umjetnice Šu Li Čang, korisnici nemaju mogućnost vizuelnog predstavljanja, kao što to imaju u svim ostalim djelima korpusa ovog istraživanja ili je barem ne koriste na isti način. Jedina slika koju oni stvaraju je imaginarna slika odsutnog subjekta (objekta žudnje kako bi rekao Bart) koja je zapravo Lakanov i Sartrov koncept imaginacije oslobođen ideološke „zloupotrebe“ (Janjetović 2013: 13). Učešćem u forumima na ovoj veb stranici, moguće je izraziti svoje mišljenje o rodu i odnosu prema rodu te razmatrati i kritički analizirati, ili kako bi rekao Turner, odbaciti postojeće društvene norme i stvoriti anti-strukturu (u ovom slučaju tekstualnu narativnu strukturu) koja nudi mogućnosti novih odnosa i konteksta za konstrukciju identiteta, ma koliko ona bila privremena. U toj privremenosti u kojoj je moguće preispitivati i prelaziti pragove svjetova i uloga, te eksperimentisati sa (socijalnim) identitetom, leži transformativna moć ovakvih nevizuelnih umjetničkih djela.

5.10. Čao Fej/Čajna Trejsi

Čao Fej je kineska multimedijalna umjetnica. U svojim video radovima i instalacijama koristi performans i druge oblike popularne estetike da istražuje uticaj internetske kulture na svakodnevni život. Najpoznatija je po svojim radovima nastalim na platformi Sekond lajf. Svoje radove koji su kombinacija mašinima i performansama skoro uvijek dovodi u jaku spregu

¹⁵⁰ Moj prevod

sa fizičkim životom i okruženjem, a neki njeni radovi su dio zbirke Gugenhajmovog muzeja u Njujorku, Muzeja moderne umjetnosti u Njujorku i Tejt galerije u Londonu. U većini svojih radova učestvuje pod pseudonimom Čajna Trejsi što je ime njenog avatara u Sekond lajfu. U radovima se bavi problemima urbanizacije, globalizacije, ljudskog postojanja i identiteta, a naročito je zanimaju problemi radničke klase, te svakodnevn i lični problemi i motivi pojedinca jer su oni ti koji čine život.

Grad RMB (2007)

Grad RMB je jedan od radova umjetnice Čao Fej i izveden je na virtuelnoj platformi Sekond lajf. Tema ovog umjetničkog djela (projekta) je izgradnja virtuelnog grada. U pitanju je jedan „nadrealistički urbani pejsaž koji se zasniva na kombinaciji modernih, antičkih i savremenih kineskih urbanih i vizuelnih elemenata“¹⁵¹ („RMB City“ 2016) koji preispituje odnos dviju stvarnosti i dva svijeta (fizičkog i virtuelnog), a preispituje i živote ljudi u njima. Naziv djela potiče od skraćenice za kinesku valutu renminbi¹⁵² sa skraćenicom RMB. Da bi izgradila grad, Čao Fej je koristila virtuelne trodimenzionalne slike postojećih kineskih znamenitosti i objekata iz fizičkog svijeta kojima je pridružila slike i motive svakodnevnih gradskih prizora kineskih gradova kao što su „transportni kontejneri i bodljikava žica“¹⁵³, ali i mnoge druge detalje kao što su trodimenzionalno oblikovana kineska zastava i trodimenzionalni virtuelni panda koji visi iznad grada („RMB City“ 2016), a koji su zapravo nacionalni simboli. Rad je prvi put prezentovan 2008. godine u Serpentskoj galeriji (Serpentine Gallery) u Londonu još tokom njegove izrade. Otvoren je za javnost 2009. i ostao je aktivan sve do 2011. godine kada je Čao Fej završila svoj projekat. Tokom svog postojanja, ovaj virtuelni grad je privukao brojne korisnike i umjetnike, ali i širu virtuelnu zajednicu u okviru platforme Sekond lajf. U njemu su se odvijale različite umjetničke aktivnosti, takmičenja i drugi društveni događaji. Kroz događaje u virtuelnom gradu, Čao Fej je obradila različite teme iz oblasti „humanističkih i društvenih nauka uključujući umjetnost, arhitekturu, politiku i ekonomiju“¹⁵⁴ (Fei 2018) Događaji i dešavanja u virtuelnom svijetu Čao Fej predstavljaju „kritičku analizu prošlih i sadašnjih događaja iz fizičkog svijeta te njegove neizvjesne

¹⁵¹ Moj prevod

¹⁵² Renminbi, kin. „narodna valuta“. Renminbi je kineska valuta koja se koristi u fizičkom svijetu.

¹⁵³ Moj prevod

¹⁵⁴ Moj prevod

budućnosti.“¹⁵⁵ (Fei 2018) Sva dešavanja iz ovog virtuelnog grada su dokumentovana i ispraćena tekstovima i video zapisima na njenom blogu (<http://www.caofei.com/>). Da bi kritikovala savremeno kinesko društvo Čao Fej je u radovima koristila ikone iz fizičkog okruženja svijeta u kome živi i pozivala se na urbanu arhitekturu tog svijeta. Ili, kako stoji u jednom opisu njenih radova, koristila je sliku „utopijskog ili idealnog grada kao okvir za ispitivanje aspekata kineske i globalne kulture“ („Live in RMB City“ 2011). Njeni radovi vizuelno suprotstavljaju „kapitalističku potrošačku kulturu i komunističku ideologiju“ („Live in RMB City“ 2011).

Zanimljivo je posmatrati ovaj umjetnički projekat kroz aspekt onog dijela identiteta koji Javier Vilčez Salazar (2009) naziva socijalnim identitetom konstruisanim na nivou političko-ekonomskih struktura koje su konstruisali entiteti u sajber okruženju. U grafičkim okruženjima kao što je Sekond lajf, simbolički atributi koji određuju pripadnost grupi, su tekstualni inputi, emotikoni, avatari i njihove emocije, ali isto tako i nacionalna i kulturološka obilježja prikazana vizuelno i grafički. Oni mogu pokazati kako i koliko se entitet o čijem identitetu je riječ osjeća pripadnikom neke onlajn zajednice, odnosno mogu pokazati na koji način grupa konstruiše svoj socijalni identitet. U *Gradu RMB* (2009) to su simboličke predstave kao što su kineska zastava, velika figura pande koja lebdi iznad grada, lik Mao Ce Tunga i slično. Konstrukcija identiteta u onlajn svjetovima, kaže Salazar, zavisi umnogome od socijalnih i kulturnih sadržaja koje igrači/korisnici donose sa sobom u okruženje u kome se dešavaju igre, kao što su između ostalog opere i balet koje izvode učesnici u djelu *Opera u gradu RMB* (2009), kao i ostali simboli koji imaju referente u fizičkom okruženju i kulturi ovih pojedinaca. Prema Salazaru, dosadašnja narativistička i ludološka istraživanja (kao što su ona Jana Jagodzinskog 2007, Aarsetha Espena 2001 i slično), ali i istraživanja liminalnih virtuelnih identiteta (kao što su ona koja je radila Šeri Terkl) prilično su zanemarivala ovaj aspekt socijalnosti u višekorisničkim (onlajn) igrama. To je naročito očigledno kada govorimo o njihovim makro-društvenim odnosima (nacionalnim i transnacionalnim), kao i političko-ekonomskim strukturama koje proizvode entiteti u sajber prostoru (Salazar 2005: 4) kao što je *Grad RMB* (2007) umjetnice Čao Fej i njegovi mikro i makro društveni odnosi. Zajednički rad na izgradnji virtuelnog grada evocira život u fizičkom okruženju nacije, ali ujedno daje efemerni kvalitet tim aktivnostima i izgrađenom prostoru koji ostaje nedovršen i

¹⁵⁵ Moj prevod

za razliku od fiksnih materijalnih objekata fizičkog svijeta, svojom otvorenosću (kako bi to rekao Pjer Levi) ostavlja mogućnost stalne potrage za identitetom.

Ljudski limbo u gradu RMB (2009)

Ljudski limbo u gradu RMB iz 2009. je još jedno virtuelno djelo kineske umjetnice Čao Fej i predstavlja jedan od događaja u gradu RMB. U pitanju je dvadesetominutna mašinima, video koji se sastoji od dvanaest kratkih scena koji dokumentuju virtuelne aktivnosti i događaje sa platforme Sekond lajf. Scene su ispraćene tradicionalnom kineskom i klasičnom evropskom muzikom. *Ljudski limbo u gradu RMB* je prvi put javno prikazan 22. maja 2009. u Muzeju umjetnosti u Hong Kongu, u sklopu grupne izložbe „Luj Viton: pašn for kriejšn“ („Louis Vuitton: Passion for Creation“). Prema riječima kustosice pomenutog muzeja u kome je održana izložba, ovaj rad je „ironično istraživanje prošlosti, globalne ekonomske krize i različitih mogućih reakcija na njih kroz igru“ („People's Limbo@RMB City, scene 11“ 2009).¹⁵⁶ Aktivnosti iz *Ljudskog limba* (2009) odvijale su se na različitim scenama kao što je sala za masažu stopala i muzički koncerti u kojima su boravili ili učestvovali virtuelni likovi Karla Marksa, Mao Ce Tunga, jednog od braće Lehman i Lao Cea,¹⁵⁷ odnosno različite ličnosti kako iz kineske tako iz istorije svijeta na globalnom nivou. Oni su vodili različite rasprave u kojima je svaki od njih propagirao svoje ideološke stavove. Savremene probleme o kojima su raspravljali, tumačili su svaki iz ugla svoje ideologije (marksizam, komunizam, kapitalistički konzumerizam i taoizam). Svaka scena je obilježena kao limbo, a u sceni 8, učesnici zaključuju da sve što ljudi rade je, zapravo, „put u limbo života“ („People's Limbo in RMB City, scene 11“ 2009), konstantni prelazni međuprostor u kome čekamo promjenu i transformaciju koja će nas odvesti u novo blagostanje života.

Opera u gradu RMB (2009)

Opera u gradu RMB je nešto između video rada i eksperimentalne digitalne pozorišne predstave inspirisane revolucionarnim kineskim propagandnim operskim i baletskim djelom *Osmočasovni radni model* (1966). U pitanju je četrdesetominutna kombinacija dramskih predstava i filmova nastalih u Sekond lajfu kasnije izvedena i u fizičkom prostoru, s ciljem da

¹⁵⁶ Moj prevod

¹⁵⁷ Moj prevod

se „preispita prelaznost identiteta u ovim kontekstima“ („RMB City“ 2016). Dvoje umjetnika, Nemet i Masala (Nemeth i Masala) koji se prije nisu sreli u fizičkom okruženju, plešu na virtualnoj sceni Sekond lajfa. Dvoje umjetnika s vremena na vrijeme pojavljuju se u prostoru grada RMB u vidu svojih (mnogobrojnih) avatara. Opera je izvedena i na fizičkoj sceni. Međutim, ples na ovoj sceni nije zasebna predstava nego predstavlja kombinaciju sa isječcima iz virtualne opere tako što se u pozadini scene prikazuju digitalni isječci iz RMB grada, a umjetnici su u stalnoj interakciji sa slikama i prikazima na ekanu iza njih. Umjetnici i njihovi avatari mijenjaju uloge i obučeni su u različite kostime s obzirom na tačku koju izvode (kao likovi iz filma *Matriks* (*The Matrix* 1999), kao Supermen i Supervumen, Transformersi, Betmen i Betvumen ili kao kineski radnici). Izvodeći svoju tačku čas u jednom čas u drugom prostoru (fizičkom i virtualnom), oni simbolički „integrišu virtualno i stvarno“ („RMB City“ 2011), pri čemu se stvarno ovdje poima kao ono fizičko i materijalno postvareno. Nalazeći se „na granici između prošlosti i budućnosti, između klasičnih i savremenih stvarnosti, ovaj performans istražuje veze između stvarnog i virtualnog identiteta, koristeći fizičke i virtualne prostore kao pozornicu za interakciju između aktera i avatara“¹⁵⁸ („RMB City Opera“ 2009). U ovoj predstavi likovi u fizičkoj sredini (plesaći) utjelovljuju različite uloge kao što su i avatari na ekranu iza njih. Plesaći prate avatare koji se ponašaju kao zasebni entiteti i prelaze iz uloge u ulogu utjelovljujući tako višestruke identitete kako u fizičkoj tako i u virtualnoj stvarnosti prošlog, sadašnjeg i budućeg vremena.

Život u gradu RMB (2009)

U pitanju je video rad i performans iz Sekond lajfa u trajanju od 24 minute i 50 sekundi. Djelo je prikazano u galeriji Šiseido (The Shiseido Gallery) u Tokiju 2009. godine, tokom samostalne izložbe Čao Fej. Performans je najavljen sa porukom „Zamislite da možete biti reinkarnirani u novi život, da možete ponovo da se rodite i napravite prve korake u novom svijetu...“ („Live in RMB City“ 2011) i tako utjelovljuje ideju besmrtnosti koju su razmatrali i drugi umjetnici i umjetnice iz razmatranog korpusa *net arta* kao što su Džordži Roksbi Smit, En Mari Šlajner, grupa Blast tiori i drugi.

¹⁵⁸ Moj prevod

U ovom umjetničkom djelu, kamera iz Sekond lajfa prati avatare sajber-majke (Čajna Trejsi) i njenog virtuelnog djeteta po imenu Čajna San (China Son) koji dolaze u RMB grad u Sekond lajfu. Njih dvoje lutaju ulicama virtuelnog grada istražujući prostor i razmišljajući o životu i smrti, te identitetu u različitim stvarnostima. Čao Fej koristi mašinime, vidove nove virtuelne kinematografije čije je zadatak da dokumentuju dešavanja unutar virtuelnih prostora i da ih tumače u kontekstu fizičke stvarnosti, da bi ispričala priču o identitetu. Priča je ispričana iz perspektive djeteta koje postavlja pitanja o životu u virtuelnom gradu (dječaka, na primjer, zanima da li postoji smrt u Sekond lajfu i slični problemi), dok mu majka pričajući priče pokušava objasniti tajne (virtuelnog) postojanja. Pitanja koja postavlja dječak Čajna San u video radu *Život u gradu RMB* (2009) daleko su od dječijih i nisu upućena isključivo virtuelnoj majci već i drugim učesnicima/posmatračima ovog djela.

U jednom trenutku majka pita svog sina da li zna šta znače riječi koje je izgovorio „izgledati kao idiot“ na šta dječak odgovara da to „znači ćutati“ („Live in RMB City“ 2011). Ne pitati se ko smo i kako smo to postali, značilo bi da ni mi kao korisnici nismo daleko od toga. Sajber majka svom djetetu objašnjava posebnosti fizičkog, „stvarnog“ života, kako to ona kaže, koja je u neponovljivosti događaja i jedinstvenosti svakog bića za razliku od života (i smrti) u sajber svijetu i Sekond lajfu, premda je prema riječima jednog od likova iz ovog video rada, život u Sekond lajfu „refleksija svega postojećeg i onoga što jesi“ („Live in RMB City“ 2011), tako i fizičkog i virtuelnog života. Hodajući virtuelnim gradom majka i dijete prate fengšui stručnjaka, ženu po imenu Master Kju (Master Q) koja izvodi ritualni ceremonijalni obred u Sekond lajfu radi pripreme grada za njegov prelazak u novo doba blagostanja. Majka i dječak isto tako su u procesu ritualnog prelaza u novo stanje svog bića iz fizičkog u virtuelno i obrnuto, jer uzimanjem različitih identiteta u Sekond lajfu, korisnik doživljava preobrazbu i shvata suštinu svog identiteta, tvrdi Čao Fej („Live in RMB City“ 2011).

Čao Fej se, svjesno ili ne, u ovom radu dotakla psihoanalize te je zanimljivo sagledati ovo djelo kroz Lakanovu teoriju ogledala. Dok tumaraju prostorom virtuelnog grada, dijete postavlja majci pitanja o svom postanku, o značenju stvarnog i nestvarnog, o životu uopšte, a virtuelna majka (umjetnica) svojim odgovorima i ovim radom kao da želi da nam poruči da smo svi mi (Lakanova) djeca u svijetu sajber kulture koja tragaju za svojim identitetom.

Korisnik virtuelnog svijeta kao što je Sekond lajf, utjelovljen u avataru i u potrazi za vlastitim identitetom, doživljava self poistovjećujući se sa slikom svog avatara otuđenog od fizičkog svijeta. Nalazeći se u fazi ogledala korisnik iznova sagledava svoj život i traži svoj identitet iz perspektive Sekond lajfa, života o kome zapravo ne zna ništa jednako kao i beba Čajna San. Prolazeći kroz transformaciju koju je doživio tokom izgradnje u virtuelnom svijetu, on (korisnik) se iznova vraća svom „fizičkom“ selfu, a zatim se ponovo vraća virtuelnom, i tako ostaje u začaranom limbu prelaznosti.

Jedan dio ovog rada prati dječaka dok sam puzi po ulicama RMB grada dozivajući i tražeći majku koja je u datom trenutku napustila imaginarni svijet da bi se vratila u „stvarni“. Čao Fej je praktično, kroz umjetnički rad, otjelotvorila psihoanalitičke ideje Lakana i Frojda o dječaćkom strahu od gubitka majke. Dječak se u video radu igra igre skrivača, baš kao što to radi Lakanov dječak pred ogledalom i kaže da se osjeća usamljenim kada je on tu u Sekond lajfu, a majka nije onlajn. Dječak Čajna San je u poziciji Lakanovog dvogodišnjaka koji proživljava gubitak majke jednako kao što je to i korisnik ovog virtuelnog okruženja. Suočavajući se sa vlastitom slikom ili digitalnim dvojnikom na ekranu, korisnik gradi pojam o identitetu poistovjećivanjem selfa sa spoljašnjom slikom pokušavajući da sjedini prikazanu sliku i fizičko tijelo u sajber cjelinu koja i dalje ostaje razjedinjena.

Problem identiteta u kontekstu urbanog virtuelnog grada Čao Fej je istraživala i u nekim ranijim radovima kao što je dokumentarni film (mašinima) *Ja-ogledalo* (*i.Mirror* 2007) snimljen u Sekond lajfu i izložen na Venecijanskom bijenalu 2007. godine. Film počinje rečenicom Vilijema Mičela (William Mitchell): „Ja stvaram i stvoren sam u međusobno rekurzivnom procesu koji kontinuirano zahvata moje fluidne propusne granice i moje beskrajno protegnute mreže. Ja sam kiborg proširen u prostoru“ (Mitchell 2003), a nastavlja urbanim scenama iz Sekond lajfa i stihovima jedne od poema meksičkog pjesnika i diplomate, dobitnika nobelove nagrade Oktavia Paza (Octavio Paz). Njegova poezija prepletena je sa stihovima i melodijom popularne pjesme *Summer time* Džordža Geršvina (George Gershwin) kao muzičkom podlogom.¹⁵⁹ Pozivajući se na pomenuti Mičelov citat, odnosno djelo (*Ja++: kiborški slef i umreženi grad* (*Me++: The Cyborg Self and the Networked City*) 2003), umjetnica govori o nestajanju razlika između virtuelnih i fizičkih

¹⁵⁹ Ovu pjesmu su svojevremno prepjevale i Ela Fizardžerald (Ella Fitzgerald) i Dženis Džoplin (Janis Joplin).

tijela i njihovom spajanju u jedno, sajber tijelo. Bez obzira na materijal od koga je sastavljeno, tijelo je postalo slika bilo da govorimo o fragmentisanom tijelu francuske umjetnice Orlan ili virtuelnom tijelu posjetilaca Sekond lajfa. Umetanjem muzičke podloge i elemenata popularne kulture (kao što je pomenuta pjesma), umjetnica govori o identitetu uslovljenom kulturnim kontekstom kako virtuelnog tako i fizičkog okruženja u kome boravi korisnik. Oba konteksta su određena popularnim kulturnim sadržajima. Svojim virtuelnim filmovima snimljenim u svijetu Sekond lajfa, Čao Fej potvrđuje da su virtuelni svjetovi koji omogućavaju neprestano pretraživanje, umrežavanje, međusobno povezivanje i kolaboraciju, te predstavljanje i refleksiju prema vlastitoj slici, preduslov za traganje za identitetom imanentno ljudskim bićima. U video radu *Život u gradu RMB* (2009) ovo istraživanje identiteta podignuto je na viši nivo i odvija se kroz filozofska istraživanja i teorijska razmatranja kako Lakana tako i Mičela (Mitchell 2003) i ona nam govore o tome da je mreža postala dio ljudskog sopstva, kao što je i sopstvo postalo dio mreže (Mitchell 2003: 62), a virtuelno tijelo sjedinjeno sa fizičkim.

5.11. Helen Karmel Benigson/Princes Belsajz Dolar

Helen Karmel Benigson je britanska umjetnica koja se u svojim performansima i video instalacijama pojavljuje pod pseudonimom Princes Belsajz Dolar. U svojim radovima fokus stavlja na odnos čovjeka i ekrana. Ekran izjednačava sa kožom i smatra ga dijelom ljudskog tijela. Radovi su joj prepoznatljivi po feminističkom diskursu i umjetničkom stilu koji često ima odlike dječije igre (Gresle 2012). U radovima se često pojavljuju njeni omiljeni motivi (suši, palme, voda i slično) razbacani po sceni (Blanchard 2012).

Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom (2011)

Sedmominutni video britanske umjetnice Helen Karmel Benigson *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) je brikolaž različitih motiva iz muzičke i pop kulture, televizijskih sadržaja i onlajn igara „u kojima žene igraju sve aktivniju ulogu“ (Blanchard 2012). U pitanju je još jedna postmoderna, postinternetska kombinacija virtuelnog performansa, video rada, skulpture, instalacije i grafike prožeta feminističkim tonom i vizuelnim elementima koji

otkrivaju feministički diskurs rada. Roza boja, blješteći dodaci rekvizitima, obrada seksualnih motiva, te zajedljive i sarkastične izjave u kombinaciji sa slikama i video igrama, prepoznatljive su i tipične odlike stila koji koristi Helen Karmel Benigson. Video je prikazan u galeriji Tejt Modern i galeriji za savremenu umjetnost Rolo u Londonu 2011. godine.

Djelo se sastoji od dva ispresijecana narativa, jednog koji govori o samoj umjetnici koja posjećuje onlajn prostore i drugog koji priča o liku po imenu Princeza koju je spasila grupa vojnika iz video igre *Kol ov djuti* (*Call of Duty* 2003). Gledajući video rad, posmatrač može da mijenja perspektivu gledanja s obzirom na lik iz čijeg ugla je prikazan video (iz ugla vojnika koji drži oružje, iz ugla Princeze ili iz ugla trećeg lica, eksternog voajera). Priča naizmjenično vodi gledaoca od video klipa na Jupornu (*YouPorn*) u kome isti vojnici ispituju jednu zatvorenicu, do onlajn pokeraškog stola za kojim sjedi Princeza. Vojnici nude Princezi svoju pomoć, ali je ona odbija obraćajući im se „zajedljivim filmsko-kaubojskim tonom“ (Blanchard 2012) sugerišući tako svoju samostalnost. Ovaj animirani video rad i onlajn istraživanje, te pastiša različitih materijala sa interneta i dijelova video igara, poslužili su umjetnici da postavi kontekst u kome je njena protagonistica samostalna i snažna žena, sposobna za preživljavanje (Beckman 2013). Seks i porno motivi često su tema i predmet *net arta*, jer umjetnici i umjetnice (naročito oni/e sajberfeministički orijentisani/e) doživljavaju onlajn i virtuelna okruženja kao oslobađajuće prostore. Svoje oslobođenje najčešće izražavaju kroz seksualno oslobođenje i eksperimente sa tijelom, identitetom i rodnim ulogama u kome su one ili oni vlasnice/vlasnici svog tijela i svog života. Sajber feministkinje, naročito one iz ranog perioda ovog talas, posmatraju internet kao utopijsko mjesto koje bi moglo da bude novi početak. Za njih su virtuelna stvarnost i digitalne tehnologije novo polje koje omogućava brisanje granica između ljudi i mašina i između muškog i ženskog, između virtuelnog i fizičkog, aktuelnog i željenog, slobodna bestjelesna zona u kojoj se može biti sve što se poželi i koja je „u stanju da zadovolji sve do posljednje želje“¹⁶⁰ (Plant 1997: 180) kako to kaže Sejdi Plant jedna od ranih sajberfeminističkih teoretičarki. Prikazani prostori, prema sajberfeminističkom pristupu, omogućavaju korisnicama/korisnicima da sami konstruišu svoje alternativne identitete i da pobjegnu od ograničenja fizičkog, biološkog tijela, tj. od „mesa“ (kako to kaže glavni lik iz Gibsonovog romana). Taj slučaj je evidentan i u djelu Helen Karmel Benigson *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) premda, ovo

¹⁶⁰ Moj prevod

djelo Helen Karmel Benigson prije pripada savremenom kritičkom pristupu internetu, kojim se odnos tehnologije i identiteta razmatra kroz distopijske vizije u kojima je internet refleksija postojećih društvenih koncepata, a žene se posmatraju kao aktivne korisnice tehnologije i svjesne inicijatorke promjena, nego prethodno opisanim utopističkim razmatranjima roda u sajber okruženjima. Pripadnice ovog drugog talasa sajber feminizma polaze od činjenice da su razvoj Web 2.0 tehnologije, unaprjeđenje interfejsa i brzine interneta učinili da onlajn tijela postanu više, a ne manje vidljiva kako kaže Lusija Somer (Sommer 2003) te se vode idejom da onlajn postoji samo iluzija o gubitku tjelesnosti. One stoga, na način na koji to rade različite “sajbergrl” grupe na internetu, svjesno i aktivno koriste novu tehnologiju i njene mogućnosti da podrivaju patrijarhat. Helen Karmel Benigson koristi “ironičan, parodijski, šaljiv, strastven, gnevan i agresivan” (Vajlding 28. mart 2013) diskurs koji polazi od postojećih stereotipa i preuveličava ih do te mjere da ih izvrgava ruglu.

U okviru feminističkih razmatranja djela popularne kulture, Rozi Brejdoti tvrdi da se političko-intelektualni feministički pokret za oslobađanje tijela (naročito ženskog) javio u obliku novih naučno-fantastičnih djela i umjetničkih praksi koji su preispitali uticaj „tehnološkog svijeta na reprezentaciju polnih razlika“ i koji su pokušali da „izraze alternativne oblike ženske subjektivnosti razvijene u okviru feminizma“ (Braidotti 1996: 8). Upravo te nove umjetničke prakse mi razmatramo u okviru ove studije, konkretno u djelu Helen Karmel Benigson. Osim toga, Brejdoti navodi da se ovo oslobađanje desilo i kroz borbu za jezik. Ovaj „lingvistički preokret“ (Braidotti 1996: 8), kako ga naziva Brejdoti, okarakterisan je novim jezikom političke parodije i ironije kao sredstvima političkog osnaživanja u cilju podrivanja dominantnih kodova. Ovaj jezik je prisutan u radovima sajberfeminističke umjetnice Helen Karmel Benigson, u djelu *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) i u riječima glavnog lika Princeze koja se obraća drugim (muškim) likovima u „video igri“ riječima: „Momci, ja nisam željela da budem spašena. Ja kontrolišem svoju sudbinu i svoju fantaziju“ (Blanchard 2012). Brejdoti tvrdi da se ova vrsta literature na jedinstven način bori „protiv svake esencijalizacije identiteta“ (Haravej 2008: 604) onako kako to radi Dona Haravej u „Manifestu za kiborge“. Postojanje virtuelnih i onlajn sredina (video igara, grupa na internetu i slično) omogućilo je umjetnici Helen Karmel Benigson da izrazi svoje nezadovoljstvo postojećim stereotipima koji određuju rodni identitet.

5.12. Petra Kortrajt

Petra Kortrajt je američka umjetnica koja koristi različite savremene medije i formate (kao što je gif video format) za izradu umjetničkih radova. Njeni radovi najčešće imaju veze za društvenim mrežama kao što je Jutjub. Tema njenih radova su onlajn performativnost i konzumerizam. Često radi video-selfije u kućnom okruženju ili dok obavlja sasvim obične svakodnevnne radnje koje postavlja na Jutjub kanal uz obilato korištenje stikera, animacija, softverskih dodataka i spem teksta.

Veb kamera (2007)

Rad Petre Kortrajt pod nazivom *Veb kamera (2007)* predstavlja video zapis njene veb kamere aplovdovan na Jutjub kanal. Video prikazuje umjetnicu kako sjedi ispred ekrana i pregleda sadržaj na monitoru. Jedina stvarna dinamika na snimku su grafike i animacije iz softvera kamere koju umjetnica koristi. Zapravo, u većini svojih radova, umjetnica ništa ne govori, već gestovima objašnjava radnju, jer ovakvo ponašanje i estetiku smatra tipičnim za korisnike Jutjub mreže. Postavljajući se u poziciju posmatrača, pasivnog korisnika sadržaja, Petra Kortrajt želi da ukaže na dominaciju medijskog sadržaja nad ljudskim životom. U kratkom tekstu na Rizom mreži koji opisuje njen rad stoji da „[n]jen pasivni pogled pomiješan s ovim treperavim slikama daje videu hipnotički kvalitet, dodatno naglašen pozadinskom muzikom Sifaksovom *Samer frozbi (Summer Frosby (Ceephax 2007))* koja je svirala na Kortrajtinom Ajtjunsu (*iTunes*) dok je snimala“ („Vvebcam“ 2019), a što govori o namjeri umjetnice da se kritički osvrne na uticaj medija i medijskog sadržaja na čovjeka.

Da bi privukla veliki broj posjetilaca Kortrajt je koristila tagove za pretraživanje kao što su „Paris Hilton“, „ESPN“ kao i različite eksplicitno seksualne riječi. Zbog „uvredljivog“ sadržaja video je uklonjen sa Jutjuba 2011. godine („Petra Cortright“ 2018), a „lažne“ riječi za pretraživanje izazvale su bijes korisnika. Bez obzira na to, njen rad koliko god prozaičan bio, potaknuo je raspravu i izazvao pažnju na Jutjub kanalu, onako kao je to uradila Dženifer Ringli (Jennifer Ringley) sa svojom veb kamerom (*Jennicam*) objavljujući sadržaj intimnih momenata svog života ili kako je to prikazano u filmu *Veb kamera (Cam 2018, Daniel Goldhaber)* u kome je glavna junakinja pustila javnost da zaviri u njenu spavaću sobu.

Rad Petre Kortrajt podsjeća na Vorholova pop-art istraživanja svakodnevnih aktivnosti kao što su hranjenje ili spavanje i na njegove video radove u kojima umjetnik satima prikazuje svaki dio procesa jedne svoje svakodnevne aktivnosti kao što su jelo ili san. Za razliku od Endija Vorhola, Petra Kortrajt koristi savremenu tehnologiju da snimi i grafički uredi svoj snimak te ga objavi na Jutjub kanalu i učini dostupnim javnosti. Da bi uradila ovaj rad, umjetnici nisu bili potrebni skupi i kompleksni uređaji već prosto računar sa kamerom i pristup internetu, odnosno široko rasprostranjena i lako dostupna tehnologija. Danas, većina korisnika ima telefone sa kamerama i softverima za snimanje i animiranje sadržaja te stalni bežični pristup internetu, odnosno ispunjene preduslove za generisanje i dijeljenje sadržaja na internetu, a skoro svaka aplikacija koja služi za komunikaciju putem telefona ima mogućnost dodavanja stikera i grafika i izrade malih video dokumenata podesnih za objavu na internetu. Korisnik tako može zabilježiti aktivnosti iz svoje svakodevice i uz grafički ili tekstualni komentar integrisan u video, objaviti ga na nekom onlajn mjestu. Danas svaki korisnik savremene informacione tehnologije ima mogućnost da doživi svojih „petnaest megabajta“ slave (Dixon 2007: 4).

Ovaj rad Petre Kortrajt predstavlja kritiku pasivnog konzumerizma na onlajn društvenim mrežama, a naročito onim mrežama koje su namijenjene objavljivanju i dijeljenju video sadržaja, kao što je Jutjub mreža koju je umjetnica koristila. Pored kritike pasivnog konzumerizma ovaj rad otvara pitanja privatnosti na mreži, odnosno gubitka privatnosti i želje korisnika da obznanе detalje iz svog privatnog života i učine ih dostupnim javnosti. Objavljujući dijelove svog svakodnevnog života i dozvoljavajući javnosti uvid u privatnost koja bi trebalo da ostane dijelom ličnog identiteta, dolazi do gubitka dijela sebe, do gubitka tog identiteta u prelazu ka novom (javnom) identitetu. Posmatrajući svoju sliku i svoj život kao javni sadržaj umjetnica se nalazi u poziciji junakinje filma *Veb kamera* (2018), Alis Akerman (Alice Ackerman)/Lola-Lola koja pokušava da povрати ukradeni (onlajn) identitet kad shvati da to više nije ona i da je zamijenjena svojim surogatom. Tragajući za vlastitim identitetom, na kraju tog puta, Alis Akerman se vraća u svoj život izmijenjena i transformisana s novim (onlajn) identitetom (vraća se kao EveBot, kao samo još jedno od Evinih lica¹⁶¹) i sa idejom da to može učiniti svaki put kada se osjeti ugroženom.

¹⁶¹ Eva je lik iz knjige i filma (*Tri Evina lica* (*The Three Faces of Eve*, Nunnally Johnson 1957)) napravljenih po stvarnom liku osobe koja je patila od poremećaja višestruke ličnosti.

S druge strane, posmatrači umjetničkog djela Petre Kortrajt (jednako kao i gledaoci filma ili pratioci Alis Akerman iz *Veb kamere* (2018)) su u poziciji voajera koji imaju mogućnost da zavire u privatne slojeve nečijeg života, a koja nije bila moguća prije pojave medija, a naročito onlajn medija. Stiv Dikson tvrdi da je jedan od razloga zašto publika uživa u ovim snimcima loše kvalitete jeste njihova estetika „autentičnosti“ koja podsjeća na život prije medija. Kao jedino „stvarno i živo“ (Dixon 2007: 445–446) koje je još preostalo u svijetu u kome je sve posredovano medijima, kako kaže Dikson, ovi snimci su privlačni gledaocima koji osjećaju gubitak (starog) identiteta (jednako kao i junakinja pomenutog filma, ali i sama umjetnica) i koji se kao Tarnerovi liminalni subjekti nalaze u prelaznoj fazi transformacije.

5.13. Mariko Mori

Mariko Mori je japanska savremena umjetnica koja se bavi instalacijama, fotografijom, skulpturom i performansom. Njeni radovi su pod velikim uticajem fotografija i ideja Sindi Šerman. Radovi su joj prikazivani u njujorškom Gugenhajmu, pariskom Centru Pompidu, Muzeju Vitni u Njujorku, na Venecijanskom bijenalu i slično. Poznata je po svojim kiborškim performansima koji kombinuju iluziju i fizički svijet, prošlost, sadašnjost i budućnost, a u svojim radovima skoro se uvijek bavi problemom (ženskog) identiteta. Svojim performansima i instalacijama komentariše i kritikuje društvo i društvene pojave, naročito one koje se tiču savremenog japanskog društva.

Link (2000)

Link (2000) je devetominutna video instalacija namijenjena projekciji u kružnom prostoru u koji gledaoci mogu fizički ući ili ga obilaziti i posmatrati prikaze na ekranu. Rad je nastao snimanjem na otvorenom, u gradskim prostorima u različitim dijelovima svijeta. Slučajni prolaznici koji su bili na ulicama tokom snimanja takođe predstavljaju publiku (i učesnike) u instalaciji. Video prikazuje umjetnicu (tj. njen avatar) koja leži u prozirnoj kapsuli od pleksiglasa. U pozadini se vide slike i snimci sa trinaest različitih lokacija u svijetu (Giza, Ankor Vat, Tokio, Nju Jork, Pariz, Šangaj i slično). Na ekranu koji zatvara krug od 360

stepeni četiri različite projekcije prikazuju snimke ovih lokacija koje simbolički predstavljaju prošlost, sadašnjost i budućnost čime je umjetnica nagovijestila jednu od tematika rada, a to je savremeni odnos čovjeka prema prostoru i vremenu. Postavljajući svoj avatar u kapsulu od pleksiglasa oko koje mogu obilaziti posjetioци u fizičkom prostoru galerije, avatar Mariko Mori izložen je pogledima prolaznika i posjetilaca dok leži u prozirnoj kapsuli. Njeno tijelo (avatar) tako simboliše praznu ljušturu koju može nastaniti svaki posjetilac i ispuniti je vlastitim sjećanjima i iskustvom, jednako kao što to radi igrač Jana Jagodzinskog. Zahvaljujući okolnim snimcima sa različitih lokacija, ne samo umjetnica, nego i drugi posjetioци i posmatračи, imaju osjećaj da im duša transcendirа kroz prostor i vrijeme, transformišući se tokom putovanja i čekajući da se vrati u fizičko tijelo i ponovo doživi „prizemljenje“. Umjetnica Dordži Roksbi Smit kaže da kiborg tijelo Mariko Mori pasivno ležeći u vremenskoj kapsuli transcendirа u spiritualno stanje nadilazeći tako identitet zasnovan na biološkom tijelu (Roxby Smith 2011: 18) i utjelovljujući ideju avatara, virtuelnog digitalnog tijela, kako to tvrdи Šrajber (Schreiber 1999). Materijalizovanu u vidu avatara, umjetnica je sebe postavila u ulogu putnice kroz vrijeme i tako „negirala“ (kako sama navodi) vremenska i prostorna ograničenja (Mori 2019), što je zapravo osobina virtuelnih i onlajn okruženja, a iskustvo koje korisnik stiče posmatrajući ovaj rad, slično je onom koje korisnik dobija dok boravi u ovim okruženjima (Mori 2019). Mori je tako transponovala u virtuelno okruženje Kacovu ideju tijela kao „vremenske kapsule“ u koju je moguće upisivati (kolektivnu) memoriju. Stalno preispitujući ideju prošlosti, sadašnjosti i budućnosti i njihovim prevazilaženjem, kiborzi Mariko Mori izmješteni su iz vremena. Kao takvi oni postoje kao savremeni digitalni avatari i kao verzija otuđenog selfa, tj. kao „nestabilna, neopipljiva predstava nekog drugog koja postoji negdje drugdje“ (Schreiber 1999: 5). Taj odnos ja i drugi, ovdje i tamo, sada i prije, ili nekad u budućnosti, jeste Tarnerov reflektivni odnos prelaznosti u kome boravi subjekat (savremeni potrošač medijskog sadržaja i korisnik tehnologije) koji se nalazi na granici između ovdje i tamo, sada i nekad, koji je odsutno prisutan u prikazanom prostoru, kako onom snimljenom tako i u prostoru galerije.

Avatari Mariko Mori snimljeni u različito doba dana i ponekad uz angažovanje publike, istovremeno su prisutni u snimljenoj okolini ali i odvojeni od nje. Svaki od prikazanih svjetskih gradova i mjesta odmah se može prepoznati kao turistička

lokacija i kao takva je integrisana u globalnu ekonomsku i kulturnu mrežu... (Holland 2009)

Djelo *Link* (2000) umjetnice Mariko Mori predstavlja rezultat serije istraživanja identiteta, prostora, vremena i kulture koje je Mori radila u okviru svoje umjetničke prakse od početka devedesetih. Slične ideje su prethodno bile razrađene u njenim radovima kao što su *Tjelesna kapsula* (*Body Capsule* 1995) i *Prazan san* (*Empty Dream* 1995). Motivi kiborga korišteni u djelu *Link* (2000), takođe su konstantni u radovima Mariko Mori. Oni se pojavljuju u djelima *Posljednji polazak* (*Last departure* 1996), *Molitva šamanske sveštenice* (*Miko no Inori/The Shaman-Girl's Prayer* 1996) i seriji autoportreta *Pratibimba I–III* (1998–2003). U svojim performansima koji često rezultiraju u autoportretne fotografije kao što je u seriji *Pratibimba I–III* (1998–2003), Mori uzima različite uloge (gejša, kiborga, šinto sveštenice ili likova iz različitih vidova japanske pop kulture kao što su manga i anime) i eksperimentiše sa rodnim stereotipima. Preispitujući identitet žene u japanskom društvu, Mariko Mori preispituje i vlastiti identitet.

Stavljajući jedno naspram drugog, tradiciju i naučnu fantastiku, Mori razmatra „odnos između fantazije i stvarnosti i njihovu koegzistenciju“ (Schreiber 1999: 14). Mori kaže da se u njenim radovima „radi o fantaziji stvorenoj tehnologijom koja se pretvara u stvarnost“ (Schreiber 1999: 14). Performansi i djela Mariko Mori se poigravaju sajber stvarnošću na način da utjelovljuju ideju Markosa Novaka (1991) o sajber prostoru kao prostoru mašte u kome se susreću san i java i u kome se stvarnost „ispravlja“ po potrebi. U kratkom opisu djela *Link* (2000) na Gugenhajmovom sajtu stoji da „Mori gledaocu predstavlja osećaj vremena koji prkosi linearnosti, te daje formu budističkom konceptu transmigracije gdje su život i smrt u stalnom stanju međusobnog generisanja“ (Mori 2019) u kome život predstavlja uslov za smrt, a smrt rađa novi život. Ovi sajber prostori o kojima govore umjetnici i umjetnice *net arta* čije smo radove analizirali u studiji (kao što je to radila Džordži Roksbij Smit), nude mogućnost prelaza i iskustva graničnih stanja u kome korisnik (učesnik ili posmatrač umjetničkog djela) gradi svoj identitet.

5.14. Krista Somerer i Loran Minjono

Krista Somerer i Loran Minjono su umjetnici koji uglavnom rade interaktivne medijske instalacije. Oboje su profesori na Univerzitetu za umjetnost i dizajn u Linzu u Austriji, a angažovani su i na Institutu za medije u istom gradu. Boravili su na različitim institutima i centrima za nove medije i umjetnost u Japanu, SAD, Velikoj Britaniji i Francuskoj i imaju bogato iskustvo sa medijskom umjetnošću. Dobitnici su brojnih međunarodnih nagrada i priznanja za svoje interaktivne medijske radove („Golden Nica“ nagrada za interaktivnu umjetnost 1994. Centra Ars Elektronika (Linz, Austria), „Ovation Award“ nagrada Interaktivnog medijskog festivala u Los Angelesu 1995. (Los Angeles, USA), „Multi Media Award '95“ Udruženja za multimedije iz Japana i „World Technology Award“ u kategoriji umjetnost u 2001. godini (London, UK)).

Dnevna soba (2001)

Dnevna soba (2001) je interaktivna instalacija slike i zvuka u zatvorenom okruženju opremljenom sa četiri velika ekrana i sensorima za prepoznavanje pokreta, govora i različitih vrsta zvukova. Sensori su, kao i veliki ekrani na zidovima spojeni sa internetom. Kada posjetioци uđu u prostor sobe, senzori detektuju njihov razgovor i pokrete. Izgovorene riječi sistem šalje na pretragu na internet. Na osnovu ovih podataka softver prikuplja materijal, tj. slike i tekst sa interneta i šalje ih nazad na ekrane koji okružuju posjetioce. Atmosfera i prostor enterijera podsjećaju na uranjajuće prostore svjetla Džejmsa Turela (James Turrell) i njegove aperceptivne igre svjetla u kome sve što postoji jesu svjetlo i posmatrač okružen njime, stim što je u radu Kriste Somerer i Lorana Minjona ekran taj koji svjetlošću obasjava posmatrača i koji, kako kaže Manovič, postaje jedina stvarnost u hibridnom prostoru djela. Kretanje posjetilaca galerije, kao i svjetlost i atmosfera u prostoriji, utiču na tok narativa kome posjetioци prisustvuju tokom putovanja kroz kompjuterski generisane pejzaže.

Dnevna soba (2001) je djelo koje koristi podatke prikupljene na internetu zarad svoje realizacije i koje koristi internet kao svoju bazu podataka. Ovi podaci zajedno sa sistemom za predstavljanje i učesnicima u multimedijalnoj instalaciji stvaraju dinamičko narativno

virtuelno okruženje. Senzori u dnevnoj sobi Kriste Somerer i Lorana Minjona takođe reaguju na položaj posjetilaca te se slike pomjeraju sinhrono njihovim pokretima. Sa svakim pokretom mijenjaju se slike na ekranima, odnosno mijenja se interfejs. Ovaj dinamički i promjenljivi interfejs, odnosno dinamika samog djela je, prema Manoviču osobina novih medija pa tako i umjetnosti novih medija u kojima se stvara takozvani „hipernarativ“ (2015: 271) kao veza između zapisa u samoj bazi podataka. Sa svakom promjenom mijenja se pravac narativa koji posjetioci stvaraju zajedničkim djelovanjem. Prikazi na ekranima i sistem stvoren za njihovo pokretanje mogu se posmatrati kao interfejs ka toj bazi multimedijalnih podataka, govoreći u terminima Leva Manoviča.

Interaktivna sredina *Dnevne sobe* (2001) u kojoj borave posjetioci omogućava im da stvore virtuelne dinamičke sadržaje te da budu u interakciji sa njima. Iako ovi virtuelni sadržaji zavise od fizikalnosti prostora galerije i položaja tijela posjetilaca, oni se ponašaju kao autonomni elementi virtuelnog okruženja u kome se kreću i u kome se dalje održavaju zahvaljujući vlastitoj sposobnosti prilagođavanja bilo fizičkoj bilo virtuelnoj sredini. Oni su autopoetični i živi u onom smislu u kome su to tvrdili zagovornici kibernetičkih nauka. Citirajući Ketrin Hejls i kibernetičke nauke, može se reći da, iako vještački, autopoetički sistemi sastavljeni od spoja naprednih „inteligentnih“ mašina i živih organizama, kakav je i *Dnevna soba* (2001) Kriste Somerer i Lorana Minjona, takođe postaju živi sistemi (Hayles 1999). Dinamički ekran ovog djela integriše medijski sadržaj, prostor i osobe u njemu postajući dijelom svijeta informacija.

Kristijen Pol navodi da se *Dnevna soba* (2001) „metaforički poigrava sa idejama nadzora, razotkrivanja, inteligencije, interpretacije, pogrešnog tumačenja i komunikacije“ („The Living Room“ 2001)¹⁶² jer se odnos između tokova podataka arhiviranih u nekoj bazi i vizuelne forme koju ti podaci uzimaju pri pojavljivanju na ekranu, te način na koji funkcioniše ovo djelo, može poistovjetiti sa procesima monitoringa i kontrole koji koriste različite bezbjednosne službe prateći i nadgledajući protok i razmjenu informacija na internetu ili drugim komunikacionim kanalima, ali i monitoringa kretanja osoba kroz fizički prostor. Osim toga, ovo djelo otvara aktuelna pitanja privatnosti prostora i ličnih podataka. Pored toga što može da pretražuje, pristupa i prikazuje pronađene materijale (podatke), sistem

¹⁶² Moj prevod

omogućava posjetiocima da bilježe, stvaraju i objavljuju svoj sadržaj onlajn, odnosno da ga pohranjuju u baze podataka dostupne javnosti na dalje korištenje. Na taj način javni prostor interneta premješten je u privatni prostor „dnevne sobe“, a privatni prostor te „sobe“ preseljen je u javni prostor interneta i “usisan” u (javni) sajber prostor. Vizuelna umjetnost Kriste Somerer i Lorana Minjona slikovito je opisala orvelovski oblik društvene kontrole iz *Hiljadu devet stotina osamdeset četvrte* (1977) u kojoj oni koji kontrolišu, ulaze u privatni prostor osobe koju nadziru.

Odnos privatnog i javnog prostora te zamjene konteksta ovim prostorima, problematizovali su i drugi umjetnici u svojim djelima kao što je *Hotel kapsula (Capsule Hotel 2001)* inspirisan prenoćištima u distriktu Šindžuku (Shinjuku) u Tokiju. U ovim prenoćištima gosti su umjesto u sobama mogli spavati u kapsulama. Umjetnička grupa Fejkšop (Fakeshop) je pomoću videokonferencijske veze i interneta povezala jedno takvo prenoćište sa prostorom u galeriji u kome su rekonstruisali slične prostore za prenoćište (Paul 2003: 163). Na taj način, ne samo što su postavili prostor iste namjene u drugačiji kontekst (privatni prostor „sobe“ u javni prostor galerije), nego su povezali posjetioce na različitim lokacijama i omogućili im da javni prostor ulice, odnosno galerije pretvore u javni prostor interneta. Dinamika odnosa između virtuelnog i fizičkog, između žive slike i fizičkih tijela učesnika u umjetničkoj i „komercijalnoj“ instalaciji, kako je naziva Pol, omogućila je multiplikaciju i raslojavanje prostora u kome borave učesnici. Na zvaničnom sajtu Arhiva digitalne umjetnosti (<https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html>) kog, između ostalog vodi, kustosica i teoretičarka savremene umjetnosti Kristijen Pol navedeno je da *Dnevna soba* (2001) „[p]ružuje korisnicima osjećaj uranjanja u stalno mijenjajući i dinamički prostor podataka, pun nepredvidivih slika, zvukova i glasova“ („The Living Room“ 2001) te da će „[z]ahvaljujući gotovo neograničenoj količini slikovnih podataka dostupnih na internetu, korisnici u potpunosti biti zarobljeni u ovom virtuelnom prostoru slika na internetu prikazanom kao životni tok na četiri projekcijska zida“ („The Living Room“ 2001)¹⁶³.

Vratimo se ponovo na Manuela Kastelsa i na njegove teorijske rasprave o „privatizovanoj socijalnosti“ u onlajn sferi. Kastels tvrdi da su zajednice na internetu usmjerene ka pojedincu koji te zajednice gradi u stalnom procesu samorefleksivne proizvodnje sopstva. Pojedinac

¹⁶³ Moj prevod

privatizuje date zajednice i postaje dio „prostora tokova“ i dio mreže koju gradi, gradeći pritom i svoj identitet. Kastels kaže da novi multimedijalni sistemi komunikacije transformišu osnovne dimenzije ljudskog života, tj. prostor i vrijeme, pri čemu vrijeme postaje bezvremeno, jer su prošlost, sadašnjost i budućnost međusobno izmiješani, a prostor tokova postaje novi prostorni atribut ljudskog života (Castells 2000b: 402). Tumačeći Kastelsa i zasnivajući svoju tezu savremene kulture na njegovim teorijskim postavkama, Dejvid Bel dodaje da u okolnostima koje je opisao Kastels „umreženi individualizam postaje novi društveni obrazac“¹⁶⁴ (Bell 2007: 68). Posjetioci „dnevne sobe“ Lorana Minjona i Kriste Somerer, dok borave u okruženju kojim dominira tehnologija, postaju dio „virtuelnog prostora slika“ i „tokova podataka“ na internetu, odnosno korisnici Kastelsove kulture stvarne virtuelnosti (mi kažemo sajber kulture) zasnovane na informaciji, a da pri tom istovremeno postoji njihova interakcija sa drugima u datom fizičkom okruženju koja je pod uticajem ovih virtuelnih informacija i/ili simulacija.

¹⁶⁴ Moj prevod

6. *Net art* i nove paradigme digitalnog

U prethodnom poglavlju dat je opis izabranih umjetničkih djela koja smo svrstali u kategoriju *net arta*. Preko praksi prezentacije i konstrukcije vlastite slike na internetu, do samo-refleksivnog sagledavanja i kritičkog odnosa prema kulturi i društvu, odnosno stvarnosti u kojoj živimo, umjetnička djela iz domena *net arta* koja su razmatrana u okviru ove studije daju sliku novog konteksta postojanja u kome se konstruiše identitet. Stoga smatramo da se *net art*, kao dio kulture koji se iz ugla pojedinca, korisnika/umjetnika koji je u stalnom odnosu sa kulturom u kojoj živimo i stvarnošću koja nas okružuje, odnosno u stalnom interaktivnom odnosu sa savremenom tehnologijom, može smatrati reprezentativnim primjerkom savremene kulture. Navedeni radovi bave se osnovnim pitanjima koja se tiču identiteta, selfa i onlajn predstava (najčešće u vidu avatara ali i drugačije) kao i njihovim međusobnim odnosima te kako i zašto se uopšte može govoriti o tjelesnosti u virtuelnom okruženju. Stvaraoci umjetničkih djela iz domena onoga što smo nazvali *net artom* (a to su najčešće i umjetnici i publika) preispituju način na koji se korisnici utjelovljuju u onlajn i virtuelnim okruženjima te kako se to virtuelno utjelovljenje odnosi prema tijelu i osjećaju selfa u fizičkom okruženju, odnosno šta to u konačnici znači i kako utiče na konstrukciju identiteta. Na kraju, preispitivan je kontekst identiteta koga čini okruženje hibridne stvarnosti sastavljene od fizičke i virtuelne stvarnosti nastalih u takvim (fizičkim i virtuelnim ili onlajn) okruženjima prikazanim u djelima *net arta* koja su obrađena u studiji. Sva ova pitanja su problematika korpusa sastavljenog od brojnih interaktivnih umjetničkih instalacija, performansa, mašinima, video zapisa i animacija, izvedenih kako u fizičkom tako i u virtuelnom/onlajn okruženju, od kojih je većina izvedena na onlajn platformi Sekond lajf. Takođe, u prethodnom poglavlju naveli smo i kratke analize i tekstove različitih autora o navedenim djelima jer su teoretičari umjetnosti i savremene kulture, kao i sami umjetnici, u navedenom korpusu i izabranim djelima *net arta* uočili i teorijski razmatrali osobine selfa u virtuelnim, fizičkim i hibridnim (ili kako ih mi u ovoj studiji nazivamo, sajber) stvarnostima. Ova razmatranja mi smo koristili za analizu osnovnih konstituenata konteksta u kome se konstruiše identitet u *net artu*.

Stvarnost u kojoj se gradi identitet, kao hibrid fizičkih i virtuelnih (ili onlajn) okruženja u analiziranim djelima *net arta*, je ideja koja je prisutna u skoro svim umjetničkim radovima iz našeg korpusa. Performansi i instalacije iz studije slučaja odvijaju se u novoj sredini nastaloj povezivanjem i stapanjem prostora iz fizičkog i onlajn okruženja i dozvoljavaju komunikaciju i interakciju korisnika i prenos podataka između njih. Čovjek današnjice, korisnik tehnologije, bio on umjetnik ili posmatrač, nema više mogućnost da ne boravi u svim ovim prostorima, okruženjima ili kako god ih zvali. Boraveći i djelujući u tim okruženjima i ovakvom kontekstu, korisnici mogu da izgrade različite aspekte sopstva koje smo obuhvatili pojmom sajber selfa. Sajber self smo stoga razmatrali u kontekstu ovih okruženja koja uključuju prostore ovih analiziranih umjetničkih djela *net arta* i posmatrali kao odnos „fizičkog“ i virtuelnog/onlajn selfa ili selfova. U analiziranim umjetničkim djelima, najčešće su u pitanju različiti virtuelni prostori (bilo onlajn ili drugi) koji se prepliću sa fizičkim prostorima i tako stvaraju novo sajber okruženje u kome umjetnik/učesnik boravi. Ideje o sajber okruženjima i prostorima, onih vještački stvorenih i materijalnih, tj. fizičkih, možemo pronaći u velikom broju analiziranih radova. Dok u pojedinim radovima, umjetnici eksplicitno naglašavaju prisustvo različitih prostora, u drugima je ova ideja implicitno navedena, a umjetnici žele da pokažu da se osjećaj samog sebe kao osobe u fizičkom prostoru suočava sa svojim selfom ili selfovima u virtuelnom prostoru. U djelima u kojima su potrebna oba okruženja za njihovo izvođenje, ovo je naročito lako uočljivo. Takvi su, na primjer: *Hiperidentitet* (2012) Džordži Roksbi Smit, *Operacija na urbanom terenu (OUT)*, (2004) En Mari Šlajner, *Link* (2000) Mariko Mori, *Dnevna soba* (2001) Kriste Somerer i Lorana Minjona, *Opera u gradu RMB* (2009) Čao Fej, pojedina djela Rebeke Alen i Miri Sigal, kao i svi radovi grupe umjetnika Blast tiori, Marniksa De Nisa, Pola Sermona i Šarlot Guld. U takvim slučajevima se učesnici (umjetnici, publika, stvaraoci, izvođači ili ko god oni bili i koju ulogu igrali) nalaze u poziciji doživljaja vlastitog selfa u različitim stvarnostima i okruženjima u kojima se nalaze. Učesnici u ovim okruženjima su izloženi drugačijem obliku društvenog narativa, kako bi to rekli Sermon i Guld (Sermon i Gould 2011: 17), jer kada se digitalnom ili virtuelnom doda element fizikalnosti i obrnuto, kada se fizičkom pridruži dimenzija virtuelnosti, dobijamo novi kontekst postojanja koji nudi iskustva drugačija od onih iz čisto fizičkog okruženja. Ili, kako kaže Stiv Dikson u svojoj analizi pozorišta u novim virtuelnim okruženjima, „[k]ada se virtuelni prostori, predmeti ili tijela projektuju u prostore performansa“ tada se „jedna „stvarnost“ (pozornica, lokacija ili instalacija) probija drugom

„stvarnošću“ (digitalnom slikom ili predstavom)“ (Dixon 2007: 410). Ovaj „lom prostora“, „rupa u materiji prostora“¹⁶⁵ koju stvaraju performansi izvedeni u virtuelnom okruženju, stvara novi objedinjeni prostor – prostor „mješovite stvarnosti“ kaže Dikson i u takvoj stvarnosti možemo i moramo razmatrati pojam liminalnosti identiteta korisnika. Dikson takođe navodi da je naročito pozorište, odnosno performativne umjetnosti, mjesto gdje se može istraživati liminalnost identiteta jer glumac suočavajući svoje tijelo i sopstvo sa tijelom i sopstvom lika ili uloge koju igra, jednako kao i korisnik onlajn i virtuelnih prostora koji utjelovljuje virtuelno tijelo u ovim prostorima i suočavajući se sa njim preko ekrana, postoji i gradi svoj identitet na pragu između dva tijela, dva stanja, dva sopstva. On se nalazi u zoni liminalnosti (Dixon 2007: 240) koja je stvarnost nastala stapanjem virtuelnog i fizičkog okruženja.

Djela koja se odvijaju isključivo u Sekond lajfu ili u svijetu video igara iz kojih su nastali kao što su: *Ja-objekat* (2011) i *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) Džordži Roksbi Smit, *Odmah se vraćam* (2007) Miri Sigal, *Velvet strajk* (2002) En Marie Šlajner, svi radovi Gazire Babeli i većina radova Čao Fej, umjetnica koje isključivo praktikuju umjetnost u Sekond lajfu, zatim *Brendon* (1998–1999) Šu Li Čang, *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) Helen Karmel Benigson, te *Veb kamera* (2007) Petre Kortrajt, podrazumijevaju odnos fizičkog prostora u kome boravi sam umjetnik u trenutku inicijacije djela i virtuelnog prostora iz koga djelo proističe i u kome borave avatari umjetnika i korisnika tog sadržaja (sadržaja iz Sekond lajfa, video igre ili drugog sadržaja na internetu). Za razliku od prve grupe navedenih djela koja se izvode u oba okruženja (kao što su Sermonovi radovi koji kombinuju dva fizička okruženja u kojima se nalaze različiti učesnici, a koje Sermon projektuje i translira u novo virtuelno okruženje interakcije, ili djela grupe Blast tiori koji kombinuju fizički i njemu analogni digitalni prostor za kretanje učesnika), aktuelizacija i realizacija ovih djela (virtuelnih performansa ili instalacija koji su obično dokumentovani) ostala je u virtuelnoj sredini. Bez obzira na ovu razliku u polaznim prostorima za izvođenje performansa, iskustvo boravka na internetu može se shvatiti samo kao dio većeg kulturološkog konteksta, kako kaže Šeri Terkl, a taj kontekst je priča o „urušavanju granica između stvarnog i virtuelnog, živog i neživog, unitarnog i višestrukog sopstva“ (Turkle 2011: 10). Zahvaljujući različitim studijama slučaja koje je ispitala, Šeri Terkl kaže da je fizički (oflajn) život za korisnike

¹⁶⁵ Pojam koji Dikson posuđuje od Slavoj Žižeka.

onlajn igara i svjetova samo još jedna stvarnost koja postoji u istoj ravni sa ekranskim svjetovima koji su podjednako stvarni kao i onaj nastanjen njihovim fizičkim tijelom. Postajući dijelom zajednice okupljene oko neke igre ili virtuelnih svjetova, korisnici ovih domena mogu stvoriti mnoštvo selfova otjelotvorenih u virtuelnim/onlajn likovima i ni jedan od konstruisanih likova za njih nije manje stvaran od onog iz fizičkog okruženja. Budući da boravak u onlajn okruženju ostavlja “velike posljedice” (kako tvrdi Terkl) na život ovih korisnika, njihov identitet se može shvatiti samo kao (prelazno) stanje između ovih prostora. Ako u ovu raspravu o odnosima prostora u razmatranim umjetničkim djelima uključimo i Kastelsova razmatranja o prostoru u fizičkom i virtuelnom svijetu, odnosno o prostoru mjesta i prostoru tokova koji su „materijalna podrška“ društvenim aktivnostima i funkcijama (Castells 2000b: 438) kao osnovama identiteta u novom umreženom informatičkom društvu, onda identitet pojedinaca i društvenih grupa možemo posmatrati s obzirom na promjene u odnosu na tradicionalno društvo. Razmatrajući Gidensovu teoriju identiteta kao refleksivnog prilagođavanja socijalnim promjenama¹⁶⁶, Kastel dodaje da je refleksivna konstrukcija identiteta na način kako je zamislio Entoni Gidens moguća jedino za one koji se nalaze u prostorima tokova (Castells 2000a: 21), tj. u virtuelnim prostorima. Oni koji izostanu iz ovih prostora kao primarno oblikujućih prostora savremenog društva (a time i stvarnosti) konstrukcija novog identiteta, odnosno transformacija, izostaje. Kastels dalje tvrdi da prostor tokova kao dominantna, iako ne jedina, prostorna logika u savremenom društvu, koja je u vezi sa informatičkim i umreženim društvom i kulturom stvarne virtuelnosti, a koju posmatra kroz pojam „materijalne podrške“ odvijanju prostora tokova, ima bar tri sloja ili nivoa. Ti slojevi su: hardver i elektronske naprave koje omogućavaju prostor tokova, mreža i njeni čvorovi i središta koji omogućavaju umrežavanje, aktivnosti i nesmetanu komunikaciju i, na kraju, dominantni interesi koje nameću društveni akteri koje Kastels naziva informatičkom elitom, a koji djeluju na globalnom nivou. Identitet (preobražavajućih) subjekata, kako to kaže Kastels, u umreženom društvu je moguć samo kao kolektivni otpor postojećim dominantnim organizacijama interesa. Naravno, treba imati u vidu da Kastels piše svoju teoriju krajem devedesetih, u promjenljivom vremenu nestabilnih društava, kada vlada politika nacionalnih identiteta i identiteta zajednica koje se koncentrišu oko političkih, vjerskih, etničkih i nacionalnih interesa zajednice ili, kako kaže sam Kastels, kada postoji veliki nesklad između društvene teorije i savremene prakse te otud Kastelsova

¹⁶⁶ Jedna od najvažnijih promjena, prema Kastelsa jeste upravo razdvajanje lokalnog i globalnog i interesa koji se organizuju na različitim nivoima informatičkog društva.

zainteresovanost za ideje transformacije i nove stvarnosti. Međutim, ova Kastelsova razmatranja o nivoima ili slojevima društva i kulture dovode nas do pojma konteksta kao slojevitog okruženja u kome se konstruiše identitet te možemo reći da se i prostori razmatranih umjetničkih djela mogu posmatrati u više slojeva koji ne moraju nužno biti vezani za okruženje u kome se djelo odvija.

Sajber okruženje u *net artu* je, dakle, slojeviti kontekst u kome se konstruiše identitet, bilo u smislu u kojem ga posmatra Kastels, bilo posmatrano iz ugla remedijacije Boltera i Grazina koji ova okruženja vide kao slojeve posredovane različitim medijima koji omogućavaju izgradnju selfa kao višeslojnog koncepta. Umjetnik kao inicijator djela, kao self iz fizičkog okruženja, istovremeno se poistovjećuje i otuđuje od svog virtuelnog selfa utjelovljenog u liku avatara koji ga predstavlja i koji, kako kaže Gazira Babeli, „samo pokušava zaboraviti da je kod“ (Quaranta 2008). Isto važi za druge učesnike u ovim djelima, video igrama ili onlajn i virtuelnim sadržajima. Avatari se često otimaju kontroli korisnika, nekad zbog načina rada softvera koji ga pokreće a nekad i usljed koda koji mu je pridružen (razni botovi i slično), onako kako to čine likovi ili avatari u djelima Gazire Babeli. Ponašanje Ane Manjani iz istoimene animacije Gazire Babeli je nasumično i nekontrolisano jer joj to omogućava kod koji je pokreće. Neprestano raskidanje sa ulogama iz fizičkog života (osoba, umjetnik, posmatrač, korisnik) i ulazak u uloge u virtuelnom okruženju (predstava avatara, akter ili izvođač djela ili uloge koju igra, ili prosto posmatrač dešavanja oko njega), raslojava self osobe koja istovremeno boravi u ovim okruženjima.

Ideju o višestrukosti selfa umjetnici i umjetnice *net arta* o kojima smo govorili u ovoj studiji, često vizuelno prikazuju u svojim radovima kroz višestruku sliku ili višestruke avatare koji se ponašaju nezavisno jedni od drugih, ali nezavisno i od korisnika koji njima upravljaju. „Sajber prostor je višeslojni materijalni prostor [...] što znači da naši avatari istovremeno skrivaju i otkrivaju aspekte selfa“, kaže Roksbi Smit (Roxby Smith 2011: 14). Tako u djelima Roksbi Smit kao što su *Hiperidentitet* (2012) i *Stvarnost bajtova* (2010), te u djelima *Gaz pustinjakinja* (2007) i *Razbijanje praznine* (2008) Gazire Babeli, *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) Helen Karmel Benigson, *Ogledalo na ekranu* (2012) Pola Sermona i Šarlot Guld, te *Opera u gradu RMB* (2009) Čao Fej, avatari se pojavljuju multiplicirani i ponašaju se kao zasebne virtuelne „ličnosti“. S druge strane, u djelima *Ja-objekat* (2011)

Džordži Roksbi Smit, *Odmah se vraćam* (2007) i *E.G.* (2002) Miri Sigal, kao i u *Život u gradu RMB* (2009) Čao Fej, prisutne su ideje o avataru kao zasebnom entitetu nezavisnom od fizičkog korisnika (na primjer kada dječak Čajna San kaže svojoj majci (Čajna Trejsi) da se osjeća usamljenim dok ona nije onlajn). U djelu *Ogledalo na ekranu* (2012) Pola Sermona i Šarlot Guld, korisnici koji su fizički prisutni u prostoru galerije i stoje ispred uređaja za prezentaciju, mogu istovremeno da vide svoj avatar i vlastiti odraz na ekranu ispred njega, jer Sermonov ekran se ponaša kao ogledalo. Stojeći ispred ekrana i fizički zauzimajući prostor galerije, korisnik može da osjeti raslojavanje vlastitog selfa na ova tri nivoa postojanja. Sermonov korisnik, posmatrač, kao i igrač u fragmentima video igre Džordži Roksbi Smit, suočavaju se sa gubitkom identiteta koji se „dekonstruiše“ onako kako se to dešava Bartovom čitaocu dok se kreće kroz tekst tragajući za identitetom. U ovim djelima, učesnici kao subjekti u fizičkom prostoru (između ostalog i sami umjetnici) suočavaju se sa slikama svog fizički odsutnog selfa kao lika u tekstu, kao aktera i kao naratora. Njihov identitet je dat u slojevima (Bart bi rekao fragmentima) i višestrukim odnosima koji će takav i ostati jer totalitet ne postoji kako kaže Zigmunt Bauman (Bauman 2011: 28), ali ovi identiteti postoje sinhrono. Budući da se ovi identiteti ostvaruju u isto takvom okruženju koje podrazmijeva više istvorenih nivoa koji se preklapaju i postoje simultano, smatramo da je pojam slojevitih identiteta daleko adekvatniji od postrukturalističkog pojma fragmentisanih identiteta.

Djelo *Stvarnost bajtova* (2010) Džordži Roksbi Smit zaslužuje u tom smislu dodatnu pažnju i diskusiju. Djelo koje se sastoji od živog performansa prenesenog u virtuelno okruženje i u kome više umjetnika uzima ulogu jedne osobe, a mnoštvo njenih avatara izvodi (nezavisne) performanse u virtuelnom okruženju, naglašava slojevitost i višestrukost selfa. Roksbi Smit kaže da njeno djelo preispituje self u različitim ulogama koje uzima te njihov međusobni odnos. U fizičkom prostoru performansa, ona (Roksbi Smit) postoji kao osoba i izvođač performansa u stalnom fizičkom kontaktu sa publikom prisutnom u tom prostoru, u ulozi umjetnice kao inicijatora djela, te u ulozi posmatrača u odnosu na svoje surogate u performansu. S druge strane, ona uzima ulogu izvođača virtuelnog performansa u obliku avatara (Dajodžiniz Vajlder) koji je u interakciji sa avatarima publike u Sekond lajfu, kao i ulogu posmatrača u odnosu na njene multiplicirane avatare u prostoru Sekond lajfa, a koji su izvođači u interakciji sa avatarima publike u Sekond lajfu. U ovom višeslojnom prostoru

sajber svijeta koji služi kao javna sfera za raspravu o privatnim problemima, kako kaže Bauman (2000: 41–42), a Džordži Roksbi Smit praktično razmatra u svojim umjetničkim djelima, naši „avatari“ kriju i otkrivaju aspekte našeg unutrašnjeg privatnog svijeta i života. Prema Baumanu, boravak na javnoj sceni nije toliko uzrokovan „potragom za opštim stvarima i za načinima dogovaranja oko značenja opšteg dobra i načela zajedničkog života, koliko očajnička potreba za “umrežavanjem”“ (2000: 42) koja kao posljedicu ima nejasnu granicu između javnog i privatnog. U ovom odnosu javno-privatno leži još jedna osnova za raslojavanje selfa.

Razmatrajući pojmove uloga i kritički posmatrajući stereotipe koji se tiču identiteta, a o kojima su govorile teoretičarke sajberfeminističkih teorija iznesenih u prethodnim dijelovima ove studije, treba istaknuti radove kao što su *Lara Croft, kućna boginja* (2013), *Dekomponovano (nakon Ticijana i Đorđona)* (2013), *Ja-objekat* (2011) i *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) Džordži Roksbi Smit, *Velvet strajk* (2002) En Mari Šlajner, *Brendon* (1998–1999) Šu Li Čang, *Ana Manjani* (2007) Gazire Babeli, te *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) Helen Karmel Benigson. Ovi radovi se kritički osvrću na stereotipizirane (najčešće rodne) društvene uloge. *Lara Croft* u prikazanom video radu je domaćica, a *Venera* sa likom Džordži Roksbi Smit i *Princeza* Helen Karmel Benigson su smjele i provokativne, isto kao i *Ana Manjani* sa svojim kodiranim facijalnim ekspresijama. Avatar u djelu *Ja-objekat* (2011) potpuno se odriče svog fizičkog dvojnika i postaje kulturološka roba, opredmećeni subjekt bez identiteta, dok *Brendon* Šu Li Čang može biti bilo ko, ko se uključi u raspravu na veb sajtu bez obzira na rod i pol u fizičkom svijetu i da traga za svojim identitetom prolazeći kroz tekst kao Bartov čitalac. *Velvet strajk* (2002) i *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) preispituju nasilje i mačoizam kao odlike društveno konstruisanog muškog rodnog identiteta i stvaraju kontekst slobode izbora i otpora društveno nametnutim ideologijama. Jer, kako tvrdi Šeri Terkl, to što se korisnici na internetu mogu pojaviti anonimno, nudi im mogućnost da eksperimentišu sa različitim aspektima selfa (Turkle 2011: 12) koji se protive socio-kulturnim regulama i stereotipima. U kontekstu djelomične anonimnosti i manjka posljedica po osobu i njene socijalne interakcije, korisnici virtuelnih i onlajn okruženja često izražavaju svoj „istinski self“ bez obzira na činjenicu da li je on u sukobu sa očekivanjima i ograničenjima koja nameću drugi iz socijalnog miljea korisnika, kažu Barg i saradnici (Barg et al. 2002: 35).

Sajber okruženje u *net artu* je nestalno i varijabilno okruženje i zahtijeva stalnu promjenu i transformaciju subjekta i identiteta. Za razliku od čisto fizičkog okruženja, ovo okruženje je okarakterisano lakoćom uzimanja različitih uloga, promjenom tačke posmatranja, prostora i slično, te promjenom ponašanja s obzirom na uloge i pozicije korisnika a što se odražava na njegov identitet. Takve aktivnosti su na primjer, igranje video igara koje je u posljednjim decenijama postalo jedna od najčešćih aktivnosti u digitalnim okruženjima. Odnedavno to je i onlajn učešće u višekorisničkim okruženjima kakav je Sekond lajf, ali i Everkvest, Vorkraft i ostali.

Kontekst video igara kao mjesta gdje se korisnici mogu igrati i eksperimentisati sa ulogama, postao je značajno polje istraživanja, između ostalog i u umjetnosti. Kristijen Pol, na primjer, navodi da su (video) igre često bile osnov digitalne umjetnosti (Paul 2003: 196), a neke od najbitnijih osobina digitalne umjetnosti preuzete iz video igara jesu saradnja, aktivno učešće i promjena tačke posmatranja u odnosu na tjelesnu¹⁶⁷ poziciju subjekta, tj. učesnika (Paul 2003: 197–198) što su ujedno i osobine estetike većeg broja radova koje smo analizirali u ovoj studiji (kao što su *Lara Kroft, kućna boginja* (2013), *Dekomponovano* (2013) i *Ja-objekat* (2011) Džordži Roksbi Smit, *Operacija na urbanom terenu* (2004) i *Velvet strajk* (2002) En Mari Šlajner, *Zašto ne biste trebali izlaziti sa vojnikom* (2011) umjetnice Helen Karmel Benigson i svi analizirani radovi grupe umjetnika Blast tiori). Pozivajući se na strukturu ili sadržaj video igara u svojim djelima, umjetnici i umjetnice koji/koje se bave onlajn (digitalnom, virtuelnom) umjetnošću dobili su na taj način mogućnost da preispituju uticaj tehnologije na pojedince, zatim probleme interaktivnosti, simulacije, narativa, uloga i socijalne interakcije u drugačijem kontekstu (Paul 2003: 197). Ono zbog čega su video igre bitne za ovo istraživanje i temu, nisu toliko njihove estetske i druge umjetničke odlike i sličnost sa umjetničkim praksama već njihova (bitna) uloga u definiciji konteksta kao liminalnog iskustva, konteksta koji podstiče korisnika na transformaciju u potrazi za identitetom. U takvom okruženju učesnici, bili oni umjetnici ili posmatrači, baveći se različitim aktivnostima, mogu da komuniciraju sa drugim učesnicima, da prelaze iz grupe u grupu, iz uloge u ulogu, iz prostora u prostor. Specifično za ovakva okruženja jeste mogućnost brze promjene, sve je nestalno i reverzibilno u takvom kontekstu pa tako i osjećaj sopstva korisnika koji upravlja likovima koje stvara da bi odigrao željenu ulogu ili došao do

¹⁶⁷ Misli se na biološko tijelo.

cilja. On ima mogućnost da eksperimentiše i da otkriva različite aspekte sopstva. U tom smislu najveću pažnju zaslužuju radovi grupe umjetnika Blast tiori. Njihovi interaktivni radovi koji se istovremeno dešavaju u fizičkom i virtuelnom (onlajn) okruženju uvijek uključuju različite grupe učesnika koji međusobno sarađuju, komuniciraju i pomažu jedni drugima u takmičenju sa drugom grupom, takođe učesnicima istog djela. U njihovim radovima, učesnici više nisu samo avatari u virtuelnom okruženju, nego svojim fizičkim tijelima izvode akcije i radnje neophodne da se igra izvede do kraja i u fizičkom i u virtuelnom (tj. onlajn) okruženju doživljavajući posebno transformativno i prelazno iskustvo kroz ovu interakciju kako sa drugim učesnicima tako i u različitim prostorima.

Korisnik sajber prostora (konkretno u djelima umjetnosti koja smo razmatrali u ovoj studiji kao što su *Stvarnost bajtova* (2010) Dordži Roksbi Smit, *Život u gradu RMB* (2009) Čajne Trejsi, *Razbijanje praznine* (2008) Gazire Babeli i drugi) se (po)igra(va) sa vlastitim identifikacijama prelazeći iz uloge u ulogu u okviru zadatih socijalnih regula koje važe u kontekstu grafičkog kompjuterski posredovanog okruženja. Onlajn eksperimentisanje sa ulogama se ne razlikuje mnogo od dječije igre Johana Hojzinge (Huizinga 1992) i njegovog *homo ludensa*, ali je u konačnici daleko ozbiljnije. Hojzinga kaže da je u ljudskoj prirodi da se igraju i pretvaraju da su izmišljeni, vlastitim kreativnim snagama stvoreni likovi akteri događaja (avatari u virtuelnoj sredini). Ali, za razliku od prostog „navlačenja maski“¹⁶⁸ tj. avatara u virtuelnim okruženjima i igranja uloga u terminima Johana Hojzinge, korisnici onlajn sadržaja u kojima mogu ostvariti interakciju sa drugim korisnicima, imaju mogućnost da investiraju dio sebe ili da otkriju dio sebe kroz te uloge i likove koje igraju (onako kako to tvrdi Rasel Belk), jednako kao što mogu da usvoje osobine tih likova koje postaju dijelom njihovih ličnosti u samo-refleksivnom odnosu Entoni Gidnesa. Ova igra i mogućnost „pretvaranja“, tj. igranja predstava u „virtuelnom pozorištu“ Brende Lorel u kojem možemo zadovoljiti „prastaru želju da svoje fantazije učinimo opipljivijim,“¹⁶⁹ (Laurel 1990: 3) pruža takvo iskustvo u kome „igrajući se privida“ dobijamo povratne informacije na našu igru, Ove informacije dalje koristimo za ispitivanje i reformisanje društvenih praksi, kako kaže Gidens, u toku stvaranja identiteta i na taj način ova igra postaje stvarna, ona postaje dio naše ličnosti. Pozivajući se na Hojzingovu ideju igre kao ludičke osnove kulturološkog razvoja i kao načina stvaranja svijeta u kome živimo, Džuli Koen kaže da je ovaj „dvosmisleni status igre –

¹⁶⁸ Kako kažu Donald Džons i Dženet Mari.

¹⁶⁹ Moj prevod

oblikovan kulturnim ograničenjima, ali ne u potpunosti diktiran njima – izvor njegove potencijalno transformativne moći“ (Cohen 2012: 42).

Vratimo se opet na Gidensa i njegov pojam selfa. Self je prema Gidensu promjenljivi dinamički „entitet“ koji se neprestano izgrađuje u procesu refleksivnog poimanja svega što čini u socijalnom kontekstu i prilagođavanju promjenama koje su uzrokovale određene činove kroz koje se ličnost ostvaruje. Zbog prirode tog procesa, čovjek se stalno nalazi u promjenama u kojima gradi identitet kao rezultat refleksivnog odnosa selfa sa okolinom. Refleksivnost selfa može da se odnosi na različite društvene fenomene i egzistencijalna pitanja kojima je pojedinac izložen tokom života i naročito je izražen u periodima krize, kaže Gidens, a takav period je upravo današnje vrijeme posthumanizma, kako ga naziva Ketrin Hejls, u kome postoje mogućnosti za sagledavanje vlastite ličnosti u različitim kontekstima i prostorima određenim virtuelnim okruženjima. Ovi refleksivni odnosi i izgradnja identiteta o kojima govore Entoni Gidens, Džuli Koen, Šeri Terkl kao i mnogi drugi istraživači sajber okruženja, naročito onog na internetu, čija smo istraživanja predstavili u prethodnim poglavljima, odnose se na grafičke prezentacije, te prakse socijalne interakcije i komunikacije sa drugima u okviru višekorisničkih domena i društvenih igara na internetu. Terkl navodi da korisnici multikorisničkih onlajn domena sami sebe stvaraju u procesu postojanja, oni su aktivni stvaraoci jednako kao i objekti stvaranja. Međutim, taj proces se ne završava stvaranjem jednog konačnog avatara i prezentacijom selfa na internetu, ili igranjem jedne uloge, već se identitet neprestano mijenja i nadograđuje po potrebi. U svakom slučaju, onlajn društvene zajednice kao što su one prikazane u djelima Dorži Roksbi Smit ili Gazire Babeli dozvoljavaju veliku mobilnost i promjenljivost identiteta i prelaženje iz uloge u ulogu pri čemu ni jedna nije konačna, ali svaka je određujuća.

Auto-re-prezentacije i teleprisustvo u analiziranim djelima *net arta* je, kao što smo već spomenuli u jednom od prethodnih poglavlja, dosad rađeno kroz različita naučna istraživanja o implikacijama izgleda avatara na ponašanje učesnika i doživljaj vlastite ličnosti dok se boravi u onlajn okruženjima (vidjeti Morie 2007 i 2012; Bailenson at al. 2008; Banakou i Chorianopoulos 2010; Zhao 2005). Avatari i prezentacije likova nisu jedine, ali jesu najčešće opcije onlajn prezentacije, naročito u *net artu* i tako smo ih razmatrali u djelima *net arta*. Osim toga, nije ni svaki digitalni lik u virtuelnom okruženju/svijetu avatar ali smo izraz

avatar koristili u užem značenju, tj. u značenju lične predstave ili kao uži pojam od lika – u slučajevima kada se igrač/korisnik/umjetnik poistovjećuje sa likom. Ovi oblici onlajn predstavljanja imaju za cilj da odrede postojanje (prisustvo) određene osobe u onlajn ili virtuelnom okruženju. Nađeni i posuđeni objekti, fotografije ili drugi sadržaji sa interneta, te namjenski generisani digitalni sadržaji, integrisani su u djela i čine multiverzum ili ako bismo koristili pojam Nila Stivensona (Neal Stephenson), „metaverzum“ samog djela. Svaki od nađenih i integrisanih objekata i podataka nose sa sobom svoje univerzume koji postaju dijelom ovog „metaverzuma“ u kome je moguća samo-analiza.

Banaku i Horionopolus (Banakou i Chorianopoulos 2010) su razmatrali vizuelne i grafičke odlike avatara, te ukazali na činjenicu da njihova „dorađenost“ ima bitan uticaj na samopouzdanje i socijalnu interakciju korisnika. Od načina pojavljivanja u sajber prostoru (na primjer onlajn ili u virtuelnim sredinama), tj. od načina reprezentacije vlastitog lika (avatara) i nivoa identifikacije sa njim, zavisi i doživljaj selfa (Morie 2007: 8). Ji i Bajlenson su dokazali da se korisnici drugačije ponašaju u zavisnosti od konteksta i od načina na koji se predstavljaju ili su predstavljeni u onlajn svijetu. Predstava selfa utiče na način njihovog ponašanja i odnos prema drugima, kao i odnos drugih prema njima (Yee i Bailenson 2007: 274). Virtuelna sredina je dala određenu dozu slobode učesnicima u vlastitom predstavljanju, ali je izgled i dalje ostao bitan te umjetnice kao što su Gazira Babeli i Dordži Roksbi Smit pokušavaju da skrenu pažnju na ovu osobinu Sekond lajfa u svojim djelima kao što su *Sačuvaj svoju kožu* (2007) i *Ja-objekat* (2011). Na primjer, u Sekond lajfu svaki ulogovani korisnik u početku koristi ponuđene avatare dok ne stekne dovoljno „novca“ ili sredstava da kupi drugi ili dok ne skupi dovoljno iskustva i vještina da sam oblikuje vlastiti avatar. Estetika koja prati avatare ne mora nužno da prati pojam lijepog koji važi u socijalnim interakcijama u fizičkom okruženju. Nekad avatari i njihovo utjelovljenje slijede logiku i prenose vrijednosti društva iz koga potiču njihovi tvorci/korisnici, ali ponekad korisnici eksperimentišu sa svojim digitalnim likovima. Oni uzimaju animalne oblike (<https://worldofwarcraft.com/en-us/>), mijenjaju se međusobom za likove ili istovremeno koriste jedan avatar što je naročito česta pojava među „novajlijama“ u određenom virtuelnom svijetu. Stoga, većina novih korisnika u Sekond lajfu pojavljuju se kao „ista osoba“ govoreći u terminima spoljašnjeg izgleda.

Ova auto-re-prezentacija na internetu u kontekstu savremenih multimedijalnih sadržaja data je i vizuelno i tekstualno, kroz statički i dinamički sadržaj. Korisnici mogu da biraju kako da se predstavljaju drugima (vizuelno preko fizičkih karakteristika, pola i seksualnosti, do personalnosti ili verbalno kroz komunikaciju) i da sami stvaraju svoj(e) identitet(e). Ono zbog čega je auto-re-prezentacija, kao mogućnost vlastitog vizuelnog predstavljanja i konstrukcije vlastitog (digitalnog) tijela i izgleda kao bitnih odrednica identiteta, značajna u ovom istraživanju jeste činjenica da umjetnici i umjetnice o čijim radovima ovdje govorimo, često koriste svoj lik (vlastitu predstavu) u oflajn i onlajn događajima (digitalnim performansima, predstavama i video radovima). Sloboda o kojoj govore teoretičarke sajber feminizma je zapravo sloboda izbora i mogućnost izrade vlastite prezentacije. Samo-prezentacija i grafičko utjelovljenje su načini da se ostvari teleprisustvo u ovim okruženjima koje daje mogućnost uticaja i izmjene konteksta u kome korisnik postoji i mogućnost ovladavanja prostorom i vremenom u virtuelnoj stvarnosti. Naravno, sloboda izbora u predstavljanju manje naprednih korisnika u onlajn društvenim zajednicama (igramama, svjetovima i raznim onlajn događajima) ograničena je ponudom, ali ona ipak postoji kada su u pitanju korisnici koji imaju vještine da sami stvaraju svoje avatare ili da mijenjaju softverske kodove (kao što je to radila Gazira Babeli u svojim digitalnim performansima i upadima u Linden sistem). U svakom slučaju, svijest o tijelu (bilo fizičkom, bilo onom datom kroz sliku i kodove) postavlja korisnike u refleksivni kritički odnos prema vlastitom biću i postojanju kako kaže Entoni Gidens (kao i mnogo drugi teoretičari koje smo spominjali u radu) koji navodi da je tijelo podjednako bitna odrednica identiteta te da ono određuje način doživljavanja okoline i događaja kojima je pojedinac izložen. Ekspresije lica, mimika i gestovi, pojava, garderoba i slične odlike, su itekako bitne odrednice za doživljaj selfa. Self, koji se nalazi u refleksivnom odnosu prema tijelu, stvara identitet s obzirom na odnos tijela i sredine, a koji je posljedica svih ovih izbora. Postojanje tijela (kako onlajn tako i u fizičkom okruženju) daje mogućnost (tele)prisustva korisnika koje je bitan faktor u izgradnji identiteta između različitih nivoa i slojeva stvarnosti u kojoj postoji.

Auto-refleksivnost konteksta identiteta u *net artu* i pojam selfa kao posmatrača u analiziranim djelima dati su kroz prisustvu i utjelovljenje u virtuelnim onlajn prostorima definisani avатарom ili drugim grafičkim predstavama koji korisnika postavljaju kako u ulogu subjekta, tako i u ulogu objekta posmatranja. Kao što smo prethodno naveli, likovi i avatari

koje stvaraju umjetnici i korisnici onlajn sadržaja, te uloge koje igraju, ne moraju nužno da budu u vezi sa identitetom osobe koja stoji iza datog lika, niti svako virtuelno okruženje omogućava refleksivni odnos prema samom sebi, ali u *net artu* to je često slučaj i tada se korisnici datog sajber sadržaja nalaze u refleksivnom odnosu prema vlastitoj predstavi ili slici, tj. prema avataru. Ovi promjenljivi perspektivni prostori omogućuju učesnicima da sebe doživljavaju posmatrajući se iz različitih uglova gledanja koji do sad nisu bili mogući u fizičkom okruženju. Na primjer, u Sekond lajfu korisnik ima mogućnost promjene perspektive pogleda na svoju sliku, svoj avatar i tijelo u virtuelnom okruženju. Po izboru može da se kreće kroz prostor i da posmatra okolinu i druge učesnike iz perspektive trećeg ili prvog lica. Ovakva perspektiva postavlja posmatrača u ulogu naratora u vizuelnom sajber narativu, ali isto tako korisnika kao aktivnog subjekta postavlja u ulogu objekta vlastitog posmatranja. Sekond lajf nudi mogućnost doživljaja svog virtuelnog tijela koji rezemblira (premda ne u potpunosti) doživljaju u fizičkom okruženju (kada korisnik ne vidi vlastito tijelo u potpunosti bez posredovanja medija) ili da promijeni perspektivu te da se dislocira od virtuelnog tijela i posmatra svoj avatar kao drugu osobu. U ovom drugom slučaju korisnici imaju mogućnost da mijenjaju ugao posmatranja vlastitog virtuelnog tijela, sprijeda, otpozadi ili sa strane iz gornjeg ugla. U svakom slučaju, u virtuelnim sredinama postoje različiti uglovi iz kojih je moguće sagledati svoje tijelo, a koji nisu postojali u fizičkom okruženju.

Odvajanje od tijela je podignuto na viši nivo percepcije u Sermonovoj instalaciji *Ogledalo na ekranu* (2012). Posjetioci galerije, tj. učesnici u instalaciji mogu istovremeno da posmatraju svoj lik kao odraz fizičkog tijela na ekranu i sliku svog avatara kao vlastitu kreaciju u prostoru Sekond lajfa. Sermonov korisnik doživljava svoje digitalno (virtuelno) tijelo kao proširenje i nova (moguća) stanja svog fizičkog tijela te je teško pojam tijela svesti isključivo na njegov značaj za osobu u fizičkom okruženju, niti je identitet određen samo onim što se može postići biološkim (fizičkim) tijelom. Identitet je proširen za novu dimenziju tijela u virtuelnom prostoru. Slika avatara (virtuelnog tijela) ima više veze sa idealnim selfom ili mogućim selfom kako to kažu Markus i Nurius, selfom koji stvara kontekst za evaluaciju i interpretaciju selfa u sadašnjosti (Markus i Nurius 1986: 962) ili sa ludičkim istraživanjima identiteta o kojima govori Sendi Stoun (Stone 1996), nego prosto sa doživljajem selfa i izgledom tijela u fizičkom okruženju. Sve ovo možda jesu uslovi za šizofrene identitete o kojima govore Delez i Gatari, ali su i okolnosti u kojima je moguće osjetiti prisustvo u

prostoru virtuelnosti, u sajber prostoru uopšte. Oni stvaraju takav kontekst postojanja u kome se korisnik može osjetiti dijelom savremene kulture i osjetiti povezanost sa drugima. Tako možda dolazimo do paradoksa da predstavljanje u virtuelnim i onlajn prostorima zapravo znači ukalupljivanje u postojeće društvene norme i povinovanje dominantnoj tehnologiji, ali je zasigurno da su te norme i okolnosti u kojima se postoji, danas znatno drugačiji nego prije.

U svojim telematskim eksperimentima, Pol Sermon je koristio tehnologije i savremene metode koje su omogućile da se stvori prostor istovremenog prisustva korisnika sa različitim lokacija i vremenskih tačaka. Na primjer, u djelu *Narodni ekran* (2015), stojeći ispred ekrana i fizički zauzimajući prostor grada, korisnik može da osjeti vlastito prisustvo kako u fizičkom tako i u onom virtuelnom prostoru, dakle prisustvo u sajber prostoru. On je u poziciji da mijenja ugao posmatranja i da posmatra i druge i sebe iz sasvim nove perspektive, da bude posmatrač dok aktivno djeluje i da bude dio grupe u fizičkom ili sajber prostoru. Sermonovo djelo *Narodni ekran* (2015) kao javni i kolektivni performans ima funkciju javnog reflektivnog čina za koji Viktor Turner tvrdi da ima komunikativnu simboličku ulogu (koja može biti u vidu gesta, plesa, slike grafičkog prikaza i slično) i u kojoj se društvena grupa ili zajednica obraćaju same sebi u liminalnom procesu transformacije. Budući da liminalna faza nije vremenski ograničena, u njoj je moguće da se desi bilo šta i da traje neograničeno dugo, kaže Turner (Turner 1979: 465). Sermonov posmatrač može, jednako kao što to može posmatrač u *Linku* (2000) kroz utjelovljeni avatar Mariko Mori, sažeti prostor i vrijeme i ovladati njima u samo par pokreta tijelom. Ova djela tako integrišu i na praktičan način opisuju tezu Zigmunta Baumana o odnosu prostora i vremena kao bitnih odrednica identiteta. Promjenom ovih odnosa (prostora i vremena) mijenja se kontekst kao ključni parametar za izgradnju identiteta. Slično tvrdi i Entoni Gidens koji kaže da je čovjek neprestano izložen različitim kontekstima i promjenama i da se iz tih različitih konteksta stvara identitet kao kontinuirani narativ sastavljen iz svih ovih elemenata. Međutim, kontinuitet životne priče na kome insistira Entoni Gidens i fluidnost Zigmunta Baumana, je zapravo element na kome njihova teorija „pada“ kada se primijeni na virtuelni, odnosno sajber kontekst. U virtuelnim okruženjima u kojima je korisniku omogućeno da stvara onlajn identitete, ne mora nužno da postoji veza između iskustva i svijesti o vlastitom postojanju u fizičkom i onog iskustva i osjećaja self/ova koje korisnik gradi u virtuelnim svjetovima kako bi to rekao Gidens, niti je vrijeme (kao i ni prostor) bitna odrednica postojanja u ovim okruženjima. Zigmunt Bauman

koristi pojma fluidnosti svojstven gasovima i tečnostima da objasni stanje stalnih promjena koje je danas postalo način života (Bauman 2011: 9). Fluidi su, kaže Bauman skloni stalnoj promjeni oblika i „zato je za njih važan protok vremena, a ne prostor koji slučajno zauzimaju“ (Bauman 2011: 10). U djelima *net arta*, kao što možemo vidjeti, jedinstvenost prostora i protok vremena nemaju više isto značenje. Udaljeni prostori i vremena prošlosti, sadašnjosti i budućnosti se sada prepliću i nisu jedinstveni za objekte i bića koji u njima postoje.

S druge strane, Gidensov pojam reflektivnosti je više nego koristan kada govorimo o odnosu selfa i tijela, vlastitih predstava i iskustva, kao i o stvaranju odnosa sa drugim korisnicima u vidu umrežavanja i saradnjom sa njima u sajber stvarnosti. Prema Gidensu, identitet je reflektivno shvaćen self u momentima društvenih promjena ili promjena u ličnom životu pojedinca. Ta reflektivnost je osnov za stvaranje „zdravog“ identiteta. Gidens piše da „[u] uslovima modernosti [...] izmijenjeni self mora biti istražen i konstruisan kao dio reflektivnog procesa povezivanja lične i društvene promjene“ (Giddens 1991: 33). Kada Džordži Roksbi Smit govori o “lomljenju“ vlastitog selfa (i selfa svoje publike) na različite uloge u beskonačnim ponavljanjima performansa *Stvarnost bajtova* (2010), ona zapravo postavlja sebe (i publiku) u poziciju istraživanja svog selfa u kontekst hibridne sredine u kojoj su izmijenjeni i društveni i prostorno-vremenski odnosi prema kojima mora da se sagleda i prilagodi da bi izgradila novi pojam identiteta, prema kojima mora da oblikuje ličnu promjenu o kojoj govori Gidens. Ako Gidensovu ideju reflektivnosti postavimo u Tarnerove okvire liminalnosti i primijenimo na *Narodni ekran* (2015) Pola Sermona, onda možemo da govorimo o „pluralnoj“ ili „javnoj“ reflektivnosti, odnosno načinu na koji „grupa ili zajednica želi da se prikaže, da samu sebe razumije i potom da djeluje na sebe“ (Turner 1979: 465) radi promjene. Međutim, pojmovi grupa ili zajednica sada se moraju shvatiti na daleko širem nivou. Zahvaljujući umrežavanju i povezanosti, ove grupe nisu više određene mjestima ili fizičkim lokalitetima, nego prostorom tokova kao novom logikom prostornosti, kako bi to rekao Kastels. U okviru ove studije, odnosno istraživnog korpusa, zajednicu čine umrežene grupe učesnika koji prisustvuju javnom samoreflektivnom performansu (društvenom ritualnom činu Viktora Tarnera) koji kao krajnji rezultat ima tranziciju iz jednog u drugo socio-kulturno stanje i transformaciju subjekta i njegovog selfa.

Umrežavanje i zajedničko djelovanje onlajn i oflajn korisnika karakteristični za *net art* stvaraju kontekst u kome se razvija poseban vid socijalnog identiteta i osjećaj selfa koji, na primjer, Bolter i Grazin nazivaju umreženi self. Oni tvrde da osjećaj vlastitog prisustva (bilo da se radi o tele- bilo o fizičkom prisustvu) dolazi od osjećaja da smo povezani sa drugima, da smo umreženi (najčešće preko interneta, premda umrežavanje može i drugačije da se izvede). Ovakav (umreženi) self je aktivan, za razliku od selfa u čisto virtuelnoj sredini koja podrazumijeva „neposrednu vizuelnu percepciju“ kroz koju se ostvaruje. Bolter i Grazin kažu da je self koji je povezan, tj. umrežen, definisan i utjelovljen kroz različite medije koje koristi (Bolter i Grusin 1999: 246). U većini umjetničkih djela koja smo uključili u ovo istraživanje, zahtijeva se učešće publike i njihova interaktivnost da bi djelo uopšte moglo biti realizovano, a Stiv Dikson tvrdi da interaktivnost u umjetničkim medijima i performansima koji koriste savremenu tehnologiju (Dixon 2007) može biti raznolika koliko god ta djela izgledala jednostavno. Na primjer, u umjetničkim performansima kao što je *Dnevna soba* (2001) Kriste Somerer i Lorana Minjona, možemo prepoznati različite vidove interakcije o kojima govori Dikson: navigacija koju primarno izvodi korisnik dok se kreće kroz medijski sadržaj ili dok prati naraciju, participacija u kojoj učesnici pokreću senzore u prostoru, komunikacija u vidu dijaloga između korisnika ili između korisnika i računara i, na kraju, kolaboracija više učesnika u stvaranju savremene tehnološki zasnovane umjetnosti (Dixon 2007: 583). Interakcija i performativnost mogu se naći u većini analiziranih djela u ovoj studiji i oni imaju veze za pojavom video igara kao proširene kulturološke prakse (kao što su sva djela grupe autora *Blasti tiori*). Zajedničke aktivnosti umreženih korisnika neke virtuelne zajednice, tj. networking i kolaboracija, sve češće se pojavljuju kao kulturna praksa. Oni su postali praksa umjetnosti koja korespondira sa sajber kulturom, tvrdi Pjer Levi. Istražujući estetsku dimenziju ove umjetnosti Levi navodi da su njeni oblici veoma raznovrsni, ali da je moguće izdvojiti neke njene opšte karakteristike kao što su aktivno učešće u stvaranju djela „svih onih koji doživljavaju, interpretiraju, koriste ili čitaju ta djela“¹⁷⁰ (Levy 1999: 135–136), te proces umrežavanja i kolektivnog stvaranja, to jest zajednički rad na izradi djela, i konačno, kontinuirano stvaranje. Ove osobine možemo prepoznati u većini djela koja smo analizirali (naročito u djelima Pola Sermona i Šarlot Guld, djelima umjetničke grupe *Blast tiori* i En Mari Šlajner). U svakom slučaju, pripadnost određenoj grupi i zajedničko djelovanje u okviru te grupe stvara, kako kaže Salazar, (onlajn) socijalni identitet.

¹⁷⁰ Moj prevod

Pol Sermon i Šarlot Guld (Sermon i Gould 2011) kažu da je cilj njihovih „telematskih“ radova bio da koristeći interaktivnost višekorisničkih virtuelnih okruženja omoguće učesnicima da utjelove ulogu izvođača i da u toj interakciji i komunikaciji stvore nove društvene prakse koje će kritički preispitivati okolnosti stvaranja identiteta u novim tehnološko-posredovanim odnosima. Osim toga, ovakvim pristupom umjetnici su pokrenuli pitanje potencijala sajber okruženja za društveni aktivizam koji bi doveo do potrebnih društvenih promjena i stvaranja uslova za bolji život što su radili En Mari Šlajner i njen tim svojim intervencijama u video igrama u kojima su propitivali nasilje i stereotipe društvenih uloga. Umjetnik, tj. umjetnica, u ovom slučaju ima ulogu aktivatora djela koje najčešće preko softvera i različitih medija prepušta korisnicima/publici koji postaju koautori u stvaranju, kako kaže Džordži Roksbi Smit (2011). Da bi zaista dokučio cilj umjetničkog djela, posmatrač mora biti lično uključen u događaj, tj. postati učesnik događaja, kaže Roksbi Smit („Artist Georgie Roxby Smith Talks Process at the Victorian College of the Arts“ 2018), a time dobija priliku da preispita vlastiti identitet u odnosu na grupu kojoj pripada. Stoga Džordži Roksbi Smit, Pol Sermon, Rebeka Alen i mnogi drugi umjetnici uključuju u svoja djela više umjetnika, a kasnije i publiku, kao aktere, ne samo kao pasivne posmatrače. Aktivnim stvaranjem zajedno sa ostalim učesnicima, povezanošću i komunikacijom, učesnik se osjeća dijelom onoga u šta je uključen. Njegov self je performativan i interaktivan i on doživljava sebe u odnosu sa drugima što je osnov za stvaranje onog dijela identiteta koji socijalni teoretičari nazivaju socijalni self ili identitet.

Kontekst identiteta u *net artu* u kome djeluju korisnici savremenih tehnologija može se posmatrati kroz koncept kiborga u kome dolazi do spajanja tijela i uređaja. Kao što smo već spomenuli u teorijskom dijelu rada kiborgizacija ljudskih tijela danas je sveprisutna, a svakodnevni svijet je svijet kiborga, kako kaže Sendi Stoun u djelu *Rat između želje i tehnologije na kraju mehaničkog doba* (*The war of desire and technology at the close of the mechanical age*). Boravak u savremenom društvu i uključenost u sajber kulturu i onlajn sadržaje mogući su jedino uz korištenje savremene tehnologije. Bez obzira na vrstu uređaja koja je u upotrebi (bilo da se radi o računarima i računarskim mrežama ili telefonima i bežičnim vezama koji omogućavaju povezivanje preko ekrana i tastature sa drugim korisnicima i zahtijevaju ljudski dodir da bi se funkcija ispunila, ili čipovima i drugim

uređajima koji su ugrađeni u ljudsko tijelo i ne zahtijevaju takvu vrstu fizičke interakcije) korisnici se sve više povezuju sa svojim uređajima i oni postaju dio njihovog identiteta. Istraživač virtualne stvarnosti Frenk Bioka kaže da je „s razvojem komunikacijskih uređaja došlo do progresivnog spajanja tijela sa sensorima i uređajima za prikaz”¹⁷¹ (Biocca 1997), a ovo povezivanje preko interfejsa i tehnologija koje omogućavaju svojevrsno uranjanje čovjeka u prostore imaginacije koji se višećulno i interaktivno doživljavaju, navode korisnika na drugačiju percepciju i doživljaj stvarnosti (Grau 2008), pa tako i doživljaj samog sebe. Međutim, i prije pojave ovih kompleksnih imerzivnih sistema postojali su oblici spajanja organizma sa uređajima i mašinama. Dona Haravej kaže da se čak i nošenje bioničkih proteza i različitih uređaja za pojačavanje sluha i vida kao oblici prevazilaženja nedostataka ljudskog tijela, mogu smatrati ranim vidom kiborgizacije. U svakom slučaju, u takvom kontekstu postojanja mi se nesvjesno povezujemo sa tehnologijom i uređajima koje koristimo. Oni postaju dio naših tijela pa tako i našeg identiteta, kaže Elizabet Gros a umjetnici čija djela smo obradili u studiji svjesni su ovog spajanja i često ga prikazuju u svojim djelima, ali su djela uvijek proizvod interakcije čovjeka sa tehnologijom. Upravo ovi aspekti savremenog života postali su dio estetike djela *net arta*.

Umjetnička djela kao što su *Futur perfekt* (2010) i *Džimajnd mobajl* (2010) umjetnice Miri Sigal, *Ran maderfaker, ran* (2001), *Eksploded vjuz 2.0* (2013) i *Fizionomik skrutinajzer* (2008–2009) Marniksa de Nisa, svi radovi grupe umjetnika Blast tiori, *Operacija na urbanom terenu* (2004) En Mari Šlajner, *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) Džordži Roksbij Smit, *Koegzistencija* (2001) Rebeke Alen, *Ogledalo na ekranu* (2012), *Narodni ekran* (2015), *Nema simulacije kao što je kuća* (1999) Pola Sermona i Šarlot Guld, *Opera u gradu RMB* (2009) Čao Fej, *Veb kamera* (2007) Petre Kortrajt te *Dnevna soba* (2001) Kriste Somerer i Lorana Minjona, podrazumijevaju i zahtijevaju interakciju između učesnika i tehnologije i između samih učesnika radi aktuelizacije djela. Ponekad su ovi uređaji prikazani u samoj slici, a ponekad su oni fizički prisutni kao kod Marniksa de Nisa ili Miri Sigal, ili su prisutni u obje stvarnosti, kao što su to kacige Šarlot Guld koje nose avatari i korisnici *Urbanih intersekcija* (2009). Ponekad su nadograđeni na tijelo i čine cjelinu sa njim (na primjer u djelu *Futur perfekt* (2010) Miri Sigal), a ponekad odvojeni i zahtijevaju aktivno fizičko korištenje i učešće (na primjer u *Ran maderfaker, ran* (2004) Marniksa de Nisa). Bez obzira

¹⁷¹ Moj prevod

da li govorimo o odnosu ljudskog tijela i tehnologije u smislu nadograđivanja tijela uređajima ili predstavi tijela koja uključuje i predstavu uređaja kao što su to ispitanici Zizi Papačarizi i Leva Manoviča, oni postaju jedan od osnovnih razloga zašto se drugačije odnosimo prema vlastitom tijelu i selfu, kaže Sendi Stoun (Stone 1996: 17). Oni postaju dio samospoznaje i identiteta osobe o čijem tijelu se govori, a u slučaju *net arta* oni su element spoznaje kako umjetnika tako i korisnika/učesnika/posmatrača njihovih djela.

U svojoj analizi tijela kao nestalnog objekta i procesa promjene, Elizabet Gros tumačeći Frojda, navodi da je subjekt „uvijek u odnosu ljubavi (ili mržnje) prema vlastitom tijelu, jer uvijek mora održavati određeni nivo psihičkih i libidinalnih ulaganja. Na kraju, nijedna osoba ne doživljava svoje tijelo samo kao funkcionalni instrument ili sredstvo. Njegova vrijednost nikada nije jednostavna ili isključivo funkcionalna, jer sama po sebi ima (libidinalnu) vrijednost.“ (Grosz 1994: 32) Lakan bi, s druge strane, rekao da se ovaj libidinalni odnos uspostavlja prema slici tijela (1983). Prema tome, tijelo korisnika/korisnice ili učesnika/učesnice u analiziranim djelima *net arta* u sprezi sa uređajem i prikazano slikom je „prošireno“ za prikazani uređaj. Korišteni uređaji su liminalni objekti jer omogućavaju korisniku prelaz između višestrukih stanja subjekta. Zahvaljujući tim uređajima i predstavama tijela stvorenim savremenom tehnologijom, tijelo je istovremeno prisutno i u fizičkom i u virtuelnom svijetu i prošireno za moguća stanja i sposobnosti što podrazumijeva određene implikacije na poimanje sopstvene ličnosti korisnika i konstrukciju njegovog identiteta.

Pozivajući se na analizu Elizabet Gros o doživljaju tijela i objektima oko tijela ili na tijelu kao dijelom svog selfa i identiteta, Debora Lipton kaže da su prikazani objekti na slici (u ovom slučaju korišteni uređaji) budući poimani kao dio tijela, takođe postali dijelom poimanog selfa dok Sajmon Peni navodi da zbog činjenice da su kompjuteri (možemo dodati i pametni telefoni, tableti i slični uređaji korišteni u navedenim umjetničkim djelima) postali tehnološka paradigma ne samo u savremenoj umjetnosti, nego u svijetu uopšte. Peni tvrdi da ovakav odnos prema uređajima rađa nove aspekte selfa koji su proizvod dijalektičkog odnosa čovjeka i mašine (Penny 1997: 37). Peni takođe navodi da je o ovim odnosima čovjeka i mašine potrebno raspravljati u kontekstu novog oblika kulture u kojoj su nastali (Penny 1997: 30), a koju mi nazivamo sajber kulturom, dakle i u kontekstu sajber umjetnosti (ili

elektronske umjetnosti, kako je naziva Peni), a kojoj pripada *net art* razmatran u ovoj studiji.

Isto tako, Dona Haravej tvrdi da je tradicija cijele zapadne epistemologije obilježena transgresivnim graničnim ratom u kome je došlo do stapanja organizma, mašine i računarskih kodova (2008) i do stvaranja kiborga koji se, kako kaže Ketrin Hejls, pojavio u momentu kibernetičke revolucije koja podrazumijeva „polaritete spojene crticom“, (Hayles 1999). Ti polariteti su upravo: čovjek-mašina i prirodno-društveno Done Haravej, muško-žensko i tekst-fusnote Sejdi Plant, te post-ljudi Ketrin Hejls o kojima smo govorili u teorijskom dijelu rada, a koji su u *net artu*, s obzirom na vrijeme i način na koji se ova umjetnost realizuje postali nužnost. Hejls dalje navodi da ovi združeni polariteti postaju novi “kibernetički entiteti” kakvi su oni prikazani na primjer u djelima *Urbane intersekcije* (2009) Pola Sermona i Šarlot Guld ili *Džimajnd mobajl* (2010) umjetnice Miri Sigal, i da nove radikalne implikacije ovih kibernetičkih spojeva ugrožavaju identitete entiteta iz kojih su nastali poništavajući razliku i granicu između njih. Ljudska bića isprepletana s tehnologijom, zajedno sa fizičkom i virtuelnom stvarnošću koje smještaju njihova organska ili imaginativna tijela, konvergiraju u jednu veliku matricu, kako kaže Šeri Terkl (Turkle 2011: 21), matricu koju smo mi u ovom istraživanju definisali kao sajber stvarnost i koja u okviru *net arta* čini kontekst u kome se gradi identitet kao iskustvo prelaznosti.

Pored ovih koje smo mi istražili u našoj studiji, postoje još neke dimenzije identiteta i njegovog konteksta koje treba istražiti a koje su u vezi sa internetom i boravkom u virtuelnim okruženjima. Na primjer problem privatnosti kojeg smo se tek dotakli, a čini bitan faktor koji utiče na kontekst u kome se stvara identitet čovjeka korisnika savremene tehnologije. Privatnost kao inherentni domen individualnog postaje neodrživ pojam u umreženom i internetskom okruženju. Onlajn, pojedinac ima mogućnost da sam konstruiše i predstavlja svoj identitet, ali je ta konstrukcija i auto-re-prezentacija javna. Društvene mreže i drugi onlajn prostori postaju javna pozornica za privatne probleme, kako kaže Bauman. Međutim, problem privatnosti kao sve značajniji problem u onlajn i virtuelnim okruženjima zahtijeva mnogo veću i posebnu pažnju te smatramo da ga u ovoj studiji nismo dovoljno razmotrili. Isto važi za odnos prostor-vrijeme u onlajn okruženjima i njihove implikacije na život čovjeka i poimanje selfa. I premda su ove odrednice (prostor i vrijeme) veoma važne u određenju identiteta čovjeka u savremenom društvu (budući da je njihovo značenje

transformisano u „univerzumu nediferencirane temporalnosti“ u kojoj živimo, kako kaže Kastels), one su uveliko razmatrane u radovima teoretičara (upravo Manuela Kastelsa koga smo dosta citirali u radu), a mi smo ih razmatrali samo u okviru pojedinih odrednica (konstituenata) konteksta sajber ideniteta, na primjer u okviru odnosa fizičkog i virtuelnog okruženja ili u analizi pojedinih studija slučajeva (na primjer u djelima grupe Blast tiori i Marniksa de Nisa).

Navedene studije slučaja, video radovi (ili mašinime), veb sajtovi i druge interaktivne instalacije u korpusu *net arta*, pa čak i onlajn video igre (i svjetovi kakav je Sekond lajf) namijenjene velikom broju korisnika (koji u kontekstu savremenih medija i interneta kao sajber okruženja jer, ne samo što su podijeljeni i dostupni na internetu, već u svom sadržaju odražavaju uticaj interneta i nove tehnologije na život čovjeka), govore kako o problemu identiteta korisnika sadržaja izabranih primjera *net arta*, tako i o problemu identiteta čovjeka u svijetu tehnologije koja ga „preuzima“. Stoga smatramo da se rezultati dobijeni u studijama slučaja primjera mogu primijeniti na kulturu uopšte.

7. Zaključak

U ovom radu analiziran je problem konteksta identiteta u umjetničkim djelima koja smo odredili pojmom *net arta*. Razmatranje specifičnih osobina i konstituenata konteksta postojanja na internetu i u virtuelnom okruženju *net arta* zahtijevalo je sagledavanje iz različitih teorijskih uglova. Iz tog razloga bilo je neophodno usvojiti kritički interdisciplinarni pristup kojim bi preispitali ove probleme. Stoga smo u radu koristili teorijske pristupe koji razmatraju self na internetu jednako kao i self u fizičkom okruženju. Da bi se u obzir uzeli svi konteksti izgradnje identiteta u *net artu* kao reprezentativnog primjerka onoga što smo u radu nazivali sajber stvarnošću i dokazale postavljene hipoteze, koristili smo različite teorijske pristupe. Teorijski pristup koji je u najvećoj mjeri odredio ovo istraživanje bio je onaj o stanju liminalnosti subjekata/učesnika ritualnih procesa Viktora Tarnera. Tarnerova teza nam je poslužila da postavimo neke sporedne i glavnu hipotezu. Tako smo, dokazavši da stvarnost u kojoj se nalaze korisnici onlajn ili virtuelnih sadržaja, kao što su umjetnička djela *net arta* koja smo istraživali, ima slične osobine kao i ritualni procesi Viktora Tarnera i na taj način

pokušali objasniti zašto se stanje korisnika (učesnika) navedenih umjetničkih djela može poistovjetiti sa liminalnom fazom kroz koju prolaze Turnerovi ritualni subjekti, odnosno zašto se kontekst u kome oni grade svoj identitet, može nazivati transformativnim. Prvenstveno, stanje učesnika analiziranih studija slučaja podrazumijeva granični sloj između bar dva prostora ili okruženja (virtuelnog i fizičkog) u kome se ti prostori pretapaju. U tom stanju borave učesnici koji su svjesni promjene, tj. gubitka starog identiteta i u potrazi su za novim identitetom. To čine kroz brojne onlajn re-prezentacije, uloge i aktivnosti sa drugima u kojima se postavljaju nova društvena pravila i strukture.

Stoga smo sajber okruženje razmotrili kao hibridno okruženje sačinjeno od fizičkog i virtuelnog (ili onlajn) prostora te razmatrali specifični odnos selfova koji se grade u takvom okruženju. Zatim smo analizirali mogućnosti auto-re-prezentacije i teleprisustva korisnika u sajber okruženju, kao i osobinu auto-refleksivnosti koja omogućava korisniku da uspostavi self koji je posmatrač kako vlastitog ponašanja tako i drugih, te umrežavanje korisnika koje omogućava zajedničke aktivnosti i uspostavljanje selfa kao aktera i rezultuje u izgradnju socijalnog identiteta onlajn korisnika. Potom smo sajber okruženje u *net artu* razmatrali kroz osobine višestrukosti i slojevitosti koje omogućavaju uspostavljanje višestrukog (slojevitog) selfa i zajedničko djelovanje sa drugim učesnicima. Na kraju, razmatrali smo dinamički kvalitet ovog okruženja i njegove implikacije na identitet, kao i odnos čovjeka i uređaja preko kojih se ovi odnosi ostvaruju. Sve odlike konteksta identiteta su analizirane u okviru predloženog korpusa *net arta* pri čemu smo pokušali pokazati kako se ove osobine konteksta odnose prema pojmu liminalnosti, odnosno kako one čine da se identitet u *net artu* može posmatrati kao prelazni ili liminalni fenomen. Cilj nam je bio da dokažemo da ovi konstituenti sajber kulture i okruženja u kome živi savremeni čovjek, a na način na koji je to prikazano u djelima *net arta*, stvaraju limbo, tj. međuprostor koji je prostor prelaznosti. Boraveći u takvoj stvarnosti koja je u stalnim prelazima između različitih pragova prostora koji ga čine i stanja koja stvaraju, odnosno različitih (osjećaja) selfova, navedena djela *net arta* nam pokazuju kako čovjek (pokušava) da formira (višestruki prelazni, novi) identitet. Budući da još uvijek nije formirana nova društvena i kulturna struktura u kojoj je moguće dobiti taj novi identitet, čovjek koji živi u prostoru sajber stvarnosti ostaje u prelaznoj fazi.

U studiji smo, između ostalog, zagovarali tezu da je virtuelno podjednako stvarno kao i ono fizičko, te da je interpretacija konteksta savremenog identiteta u medijatizovanom okruženju i kroz novo-medijску umjetnost, odnosno *net art*, vjerna stvarnim okolnostima postojanja. Ovu prvu tezu smo razmatrali kroz teorijske postavke različitih autora kao što su Žil Delez, Anri Bergson i Rob Šilds u kojima smo tražili potvrdu za hipotezu koja bi poslužila kao jedna od polaznih pretpostavki, dok smo drugu zasnovali na teorijskim razmatranjima Dženifer Gonzales koja svoj stav o umjetnosti zasniva na teorijskim postavkama Herberta Markuzea. Navedeni autori (Žil Delez, Anri Bergson i Rob Šilds) razmatraju pojam virtuelnog na semantičkom nivou i tvrde da virtuelno nije suprotnost stvarnom, već da je virtuelno poseban vid stvarnosti. Kompjuterska tehnologija i kultura koju ova tehnologija proizvodi jesu stvarnosti u kojima obitava veliki broj stanovnika današnjeg svijeta. Stoga smatramo da onlajn kultura i socijalne interakcije koje ljudi ostvaruju u onlajn okruženju nisu „bijeg od stvarnosti“. Štaviše, tehnološki i medijski posredovan život jesu savremena stvarnost. Bijeg od njih bio bi bježanje od stvarnosti. Ono što treba učiniti nije odbijati da se prihvati činjenica da živimo u simuliranom, medijatizovanom i ekranizovanom svijetu već poraditi na svjesnosti o pomenutom fenomenu, ako ga već nismo svjesni. Treba ukazati na to da se u njemu već nalazimo i da voljno uranjamo u ovaj svijet simulacije, kako ga naziva Lev Manovič. Ono čega su korisnici možda manje svjesni jeste stvarnost ovakvog okruženja i naša percepcija te stvarnosti. Koncepti virtuelnog i onlajn jesu stvarnost u kojoj živimo, a ta stvarnost stvara kontekst u kome, da bi osjetili ukupnost vlastite ličnosti ili kako to kaže Vilijem Džejms „sumu svega onoga što čovjek može nazvati svojim“ (James 1931: 291), moramo da razvijamo sve slojeve sajber selfa, one u fizičkoj i one u virtuelnim (onlajn) stvarnostima i da ih budemo svjesni. Savremeno kulturološko okruženje stvoreno različitim tehnološkim putevima (na internetu ili drugačije umreženo), koje u tekstu zovemo sajber okruženjem i koje, pored ovih virtuelnih i/ili onlajn okruženja, uključuje i fizičko okruženje, nudi drugačiji način sagledavanja vlastitog sopstva. To je novo okruženje koje nudi drugačiji kontekst i mogućnost za razmišljanje o vlastitom identitetu svim svojim korisnicima, posmatračima i samim umjetnicima, tj. umjetnicama. Uronjeni u sajber okruženje sa mogućnošću aktivne izgradnje tog okruženja, korisnici postaju sastavni dio datog okruženja i objekti vlastitog oblikovanja. Oni grade svoju ličnost, identitet i vlastitu okolinu koja ih dalje određuje.

U studiji smo koristili sajberfeminističke pristupe problemu savremenog identiteta u medijsko-tehnološkom svijetu budući da su takozvane sajber feministkinje, vrlo rano postale svjesne važnosti, značenja i efekata informaciono-komunikacionih tehnologija za koncept identiteta, naročito rodnog. Koncept roda sajber feministkinje shvataju kao performans ili društveno dostignuće, izgrađeno u interakciji kako sa drugim ljudima, tako i u odnosu prema sebi za vrijeme boravka na internetu i uz korištenje savremene tehnologije i često su to izražavale kroz umjetnost na internetu, tj. kroz *net art*. Rani feministički radovi (kako teorijski tako i umjetnički) ističu pozitivne aspekte interneta i elektronskih medija, zagovaraju prostor oslobođen rodnih i drugih društvenih kategorija zasnovanih na esencijalnim tjelesnim karakteristikama, dok teorije takozvanog drugog talasa sajber feminizma pozivaju na povratak tjelesnoj fizikalnosti i zahtijevaju „manje apstrakcije” u određenju identiteta. Teorije drugog talasa sajber feminizma su teorije identiteta koji se konstruiše na umreženom djelovanju i aktivizmu na mreži i smatraju da je potrebno baviti se socijalnim problemima u i van onlajn prostora, jer su ova dva prostora i konteksti koje oni grade neodvojivi i podjednako relevantni za konstrukciju savremenog identiteta što je bila i naša pretpostavka prilikom određivanja stvarnosti u kojoj živimo. Zato smo cjelokupnu društvenu praksu svakodnevnog savremenog života odredili kao sajber stvarnost, a identitet u ovakvom (sajber) okruženju, tj. stvarnosti, odnosno sajber identitet, razmatrali kao osjećaj vlastitog biološkog tijela i poimanja sopstva u fizičkom okruženju.

Postoji više stanja koja određuju osjećaj i svijest o samom sebi dok smo onlajn. To nam govore radovi kao što su *Stvarnost bajtova* (2010) Džordži Roksbi Smit i *Razbijanje praznine* (2008) Gazire Babeli. Te različite verzije sebe na internetu su kao Bodrijarove simulacije, skup referentnih znakova koji ne moraju imati autentični izvor, tj. svoj original. Šeri Terkl ove virtuelne selfove zove drugi self, ali ovdje se, zapravo, radi o proširenom okruženju u kome može da se gradi više različitih slojeva selfa. Neće naše tijelo i naš self da se udvostruči i multiplicira stvaranjem različitih onlajn identiteta, niti će se podvojiti i podijeliti u patološkom smislu. Radi se o slojevima (aspektima) selfa, proširenju selfa u odnosu na onaj „fizički“ u granicama onog što bi Gidens nazvao normalnost. Konstruišući avatare i različite uloge u onlajn svijetu (različite vrste predstava identiteta na onlajn sceni), self postaje (djelimično) nezavisan od selfa koji ga je konstruisao, isto tako isključivanje sa mreže ili gašenje računara ne uzrokuje nestanak (virtuelnog) selfa. Ove aktivnosti podrazumijevaju

aktiviranje ili deaktiviranje određenih aspekata selfa („fizičkih“ ili virtuelnih (onlajn) selfova), a ne povratak „stvarnom“ selfu ili bijeg od njega. Na internetu, self nastavlja da postoji nezavisno od njegovog tvorca koji postoji u svom fizičkom okruženju. „Fizički“ self može u svakom trenutku vremena da mijenja onlajn self (kao i obrnuto), ali ga nikada potpuno ne ukida, jer on je samo jedan njegov dio, a zajedno su dio sajber selfa. „Fizički“ self je obuhvaćen sajber selfom. On je potisnut, ali ne i ukinut od strane sajber selfa, a identitet i pojava na internetu su Bodrijarova simulacija, svijet znakova stvarniji od referenta u odnosu na koga su nastali, jer je internet već odavno postao „mjesto na kome se slivaju postmoderni utopijski snovi o rastapanju socijalno definisanih identiteta u beskonačnu igru označitelja“ (Groys 2015: 365). Svijest o biološkoj tjelesnosti je uvijek prisutna u umu učesnika u sajber okruženjima. To naročito možemo vidjeti iz radova Pola Sermona i Džordži Roksbi Smit, ali i drugih umjetnika. Jedinstvenost selfa možda više nije moguća u onlajn, a ni i u sajber stvarnosti, ali se zato osjećaj vlastitog bića, ona Bergsonova ukupnost, postiže istovremenim postojanjem svih selfova, onih iz fizičkog i onih u virtuelnom svijetu i svjesnim odnosom subjekta prema tim dijelovima vlastite ličnosti. Stoga, u kontekstu savremene tehnologije i digitalne kulture, opravdano je tvrditi da smo „svoji“ samo kad smo onlajn ili ispred ekrana, a to smo skoro uvijek. Različiti selfovi imaju manifestacije u javnosti, svoje identitete. Da bi postojali kao jedinstvene ličnosti u „klasičnom“ smislu, treba da objedinimo različite selfove (socijalni, personalni, performativni, self kao posmatrač i tako dalje) i da ih uskladimo ukoliko je to potrebno, a onlajn to nije uvijek nužno. Onlajn ovi selfovi, odnosno identiteti predstavljaju se na drugačiji način nego u fizičkom svijetu. Onlajn predstava nije nužno lažna, nego poželjna, potencijalna, moguća kako to kažu Markus i Nurius (Markus i Nurius 1986), iako ne uvijek potpuno usklađena. Procjena vlastitog selfa (ili samopoštovanje kako ga naziva Vilijem Džejms) koja nastaje kao rezultat procesa verifikacije u aktiviranju identiteta u sajber stvarnosti je funkcija odnosa postignutog i željenog (1931) i ostvaruje se u ovim odnosima, a ne kao krajnja verifikacija jednog od tih stanja.

Dalje su nam bile interesantne semiotičke teorije selfa, Gidensova teza o refleksivnosti i sociološke teorije Berka i Stetsa koje razmatraju pojam identiteta kao rezultat samorefleksivnog odnosa subjekta (entiteta) o čijem identitetu je riječ. Posmatrajući self kao objekat prema kome se „ja“ odnosi, „ja“ procjenjuje self („sebe“), formira svoje ponašanje i

stav o sebi i u odnosu na njih gradi identitet. Ove teorije su nam bitne zbog razmatranja odnosa selfa i (svoje) slike (na ekranu) i reflesivnog karaktera onlajn okruženja kakvo, na primjer, postoji na platformi Sekond lajf u kojoj većina umjetnika i umjetnica izvodi svoje performanse (na primjer *Hiperidentitet* (2012) australijske umjenticke Dordži Rokbi Smit), pravi instalacije, snima takozvane mašinime (na primjer *Život u gradu RMB* (2009) kineske umjetnice Čao Fej) ili druge umjetničke oblike tipične za *net art* (*Gaz pustinjakinja* (2007) Gazire Babeli) koje smo razmatrali u studiji a koje govore o problemu identiteta. U samorefleksivnom odnosu datom, na primjer u video radu *Život u gradu RMB* (2009), mašinimi napravljenoj na platformi Sekond lajf, publika može da vidi na koji način ona sagledava svoj identitet posmatrajući se u odnosu na svoju predstavu (lik) iz Sekond lajfa i aktivnosti koje tamo radi, dok ostali u česnici u djelu mogu to isto da urade u odnosu na svoje avatare. U većini analiziranih radova umjetnici i umjetnice razmatraju i analiziraju svoj identitet u interaktivnom samorefleksivnom odnosu prema vlastitoj virtualnoj predstavi ili slici, ali tu mogućnost ostavljaju i prisutnim korisnicima (posmatračima) svakog pojedinačnog rada.

Auto-re-prezentativni opis i samosvijest bili su osnov mnogih savremenih teorija identiteta uključujući onu o višestrukim identitetima Šeri Terkl, kao i cijelog kibernetičkog pokreta na čijim teorijama je Ketrin Hejls zasnovala svoju tezu post-ljudskog. Na ovim osnovama i na teoriji identiteta Entoni Gidensa, mi smo postavili tezu o identitetu u sajber okruženju kao samorefleksivnom procesu. Prema Gidensu identitet se ostvaruje refleksivnim tumačenjem vlastitih djela kao procesa prilagođavanja društvenim promjenama kojima je osoba izložena. Dok Ketrin Hejls, tumačeći teoriju stapanja entiteta sa okolinom Fransiska Varele i lingvističke samosvijesti Umberta Maturane, kaže da živi organizmi nisu fiksni i autonomni, nego fleksibilni i samo-organizujuć sistemi sposobni za neprestanu vlastitu reinenciju (Hayles 1999) koju najčešće izražavaju kroz deskripciju. Prema Maturani sposobnost vlastite deskripcije podrazumijeva samosvijest. Posmatrač generiše samosvijest kada krene da se beskrajno opisuje kao entitet koji se opisuje, kaže Ketrin Hejls (Hayles 1999: 145). Drugim riječima, posmatrač kao entitet spoznaje samog sebe, u terminima Antonija Gidensa, kroz čin opisivanja/deskripcije. U našem slučaju, ovaj opis se dešava prvenstveno grafički i vizuelno. To je slika kojom korisnik vidi sebe i kojom želi da se predstavi drugima u cilju ostvarenja svog socijalnog identiteta koji se u sajber prostoru konstruiše kroz interakciju i odnos sa

drugim onlajn i oflajn korisnicima. Njegova onlajn slika je referent u odnosu prema kome osoba stoji u reflektivnom odnosu.

Auto-re-prezentativni opis i samosvijest bili su osnov mnogih savremenih teorija identiteta uključujući onu o višestrukim identitetima Šeri Terkl, kao i cijelog kibernetičkog pokreta na čijim teorijama je Ketrin Hejls zasnovala svoju tezu post-ljudskog. Na ovim osnovama i na teoriji identiteta Entoni Gidensa, mi smo postavili tezu o identitetu u sajber okruženju kao samoreflektivnom procesu. Prema Gidensu identitet se ostvaruje reflektivnim tumačenjem vlastitih djela kao procesa prilagođavanja društvenim promjenama kojima je osoba izložena dok Ketrin Hejls, tumačeći teoriju stapanja entiteta sa okolinom Fransiska Varele i lingvističke samosvijesti Umberta Maturane, kaže da živi organizmi nisu fiksni i autonomni, nego fleksibilni i samo-organizujući sistemi sposobni za neprestanu vlastitu reinenciju (Hayles 1999) koju najčešće izražavaju kroz deskripciju. Prema Maturani sposobnost vlastite deskripcije podrazumijeva samosvijest. Posmatrač generiše samosvijest kada krene da se beskrajno opisuje kao entitet koji se opisuje, kaže Ketrin Hejls (Hayles 1999: 145). Drugim riječima, posmatrač kao entitet spoznaje samog sebe, u terminima Antonija Gidensa, kroz čin opisivanja/deskripcije. U našem slučaju, ovaj opis se dešava prvenstveno grafički i vizuelno. To je slika kojom korisnik vidi sebe i kojom želi da se predstavi drugima u cilju ostvarenja svog socijalnog identiteta koji se u sajber prostoru konstruiše kroz interakciju i odnos sa drugim onlajn i oflajn korisnicima. Njegova onlajn slika je referent u odnosu prema kome osoba stoji u reflektivnom odnosu.

Identitet u kontekstu *net arta* ostvaruje se kako kroz predstave (prezentacije) u onlajn i virtuelnim okruženjima koje korisnici/učesnici/umjetnici sami stvaraju tako i kroz teleprisustvo ostvareno tim prezentacijama. Izražavanje i konstrukcija identiteta u sajber okruženju *net arta* kroz različite grafičke i slikovne predstave, od kojih su za onlajn prostor specifične one u vidu auto-re-prezentacija kroz oblike avatara, likova, (slikovnih i video) selfija, u ovoj studiji smo posmatrali kao vid teleprisustva u sajber okruženjima. Avatari, selfiji i video selfiji (žive slike i selfovi u realnom vremenu) i različite slikovne reprezentacije ličnosti u sajber prostoru, su novi vid digitalne tjelesnosti i teleprisutnosti jer se svijest o samom sebi u onlajn okruženju ostvaruje kroz koncept “imati tijelo”, ne isključivo “biti tijelo”. U ovim novim okruženjima korisnici stupaju u određenu interakciju (putem

tehnologije) sa vlastitim re-prezentacijama. Njihova predstava (slika) jeste njihovo prisustvo i postojanje, njihovo onlajn utjelovljenje i dok postoji slika, postoji i „osoba“ u onlajn okruženju, postoji svijest o samom sebi i vlastitom postojanju. Jer slika više nije samo predstava u klasičnom smislu, već ona postaje interfejs (Manovič 2015: 334), prolaz ka drugoj stvarnosti, univerzumu i okruženju. Osim toga, isključenje sa mreže ne znači nestajanje iz sajber svijeta. Korisnikova slika (njegova ili njena) i vizuelna predstava nastavljaju da postoje. Oni predstavljaju identitet koji korisnik stvara vlastitim naporima. Napomenimo u tom smislu da su auto-re-prezentacije na internetu vid individualne, lične refleksivnosti koja bi po prirodi trebala biti privatna. Međutim, uzevši u obzir kontekst njihove pojavnosti, mrežni prostor koji je javni i zajednički prostor onlajn okruženja sa problematičnom (ne)mogućnošću zadržavanja privatnosti, ova iskustva su liminalna (u terminima Viktora Tarnera).¹⁷²

Onlajn korisnici postaju, takođe, vidljivi drugima u onlajn okruženjima kroz stvorenu slikovnu predstavu. Stoga smo se u radu često pozivali na teoriju identiteta Šeri Terkl, zatim teorije umreženog selfa Boltera i Grazina i umreženog društva Manuela Kastelsa kada smo govorili o umreženosti kao jednoj od bitnih karakteristika konteksta identiteta u *net artu* te razmatrali na koji način okolnosti koje vladaju u ovim interakcijama u kojima se nalaze korisnici/učesnici na mreži utiču na konstrukciju, poimanje i izražavanje identiteta. Socijalni identiteti na internetu razmatrani u *net artu*, dakle i u sajber prostoru jer je internetski prostor *net arta* samo dio ukupnog sajber prostora, nastaju saradnjom različitih učesnika i učesnica u zajedničkom socijalnom prostoru svakog razmatranog djela. Ovi identiteti nastaju kao društveni i kolektivni činovi koji, s obzirom na činjenicu da je mreža prostor javnosti (Boyd 2011: 39), impliciraju socijalni, a u drugi plan stavljaju individualni karakter identiteta. Socijalni self predstavlja oblik zajedničkog selfa, koji može biti ostvaren simbolički, kroz narativ i slike i kroz djelovanje na internetu ili u fizičkom prostoru kao što je djelovanje učesnika u *Gradu RMB* (2007) ili učesnici u performansima Pola Sermona i Šarlot Guld (*Oslobodi svog avatara* (2007) i *Narodni ekran* (2015)). Na internetu, odnosno onlajn, učesnici mogu mijenjati izgled i rod kad god to poželevu, birati pripadnost određenim društvenim grupama ili ne pripadati grupama uopšte. Socijalnost na internetu ostvaruje se upravo umrežavanjem, a socijalna dimenzija identiteta je ono što Bolter i Grazin nazivaju

¹⁷² Za razliku od pojma liminoidnog koji Turner (1979) koristi za transformaciju kao individualni proces.

umreženi self. Kroz uključenost u “umreženo društvo”, kako to kaže Manuel Kastels i saradnju sa drugim članovima grupe ostvaruje se socijalna dimenzija identiteta.

Da bismo objasnili način na koji ljudi uzimaju različite uloge u određenim društvenim okolnostima, a koji je nama bio interesantan zbog razmatranja problema dinamičnosti i promjenljivosti okruženja u kome se nalaze umjetnici/učesnici u djelima *net arta* koji imaju mogućnost uzimanja različitih uloga i tako mogućnosti promjene ponašanja, predstavljanja i identiteta, koristili smo Gofmanov (2000) sociološko-dramaturški pristup koji kaže da se svakodnevni život sastoji od izvođenja određenih uloga koje čovjeka čine onim što jeste. U tom smislu bila nam je zanimljiva i sociološka teorija o identitetskim ulogama Berka i Stetsa (Burke i Stets 2009) koja posmatra identitet kao neprestanu interakciju unutrašnjeg i spoljašnjeg u okviru ličnosti. Prema Berku, unutrašnjost se otkriva kroz ponašanje, govor, mimiku i gestove koje čovjek čini u odnosu sa drugim ljudima u privatnom i javnom kontekstu, a ova interakcija kao proces izgradnje identiteta postoji i u sajber prostoru, tvrde Šeri Terkl, Kristijen Pol, Dejvid Bolter i Ričard Grazin, a koju smo mi prepoznali u umjetničkim radovima umjetnica Rebeke Alen (*Mozak skinut do gola* 2002) i Džordži Roksbi Smit (*Stvarnost bajtova* 2010) koje razmatraju uloge na različitim nivoima privatnosti u okviru ličnosti. Smatrali smo da se u takvom kontekstu svijest o samom sebi, tj. selfu, ostvaruje kao svijest o sebi kao korisniku, svom avataru i kao liku (ili likovima) u određenim performativnim situacijama u čije uloge taj korisnik ulazi ili kojima manipulise i koje kontroliše dok je onlajn. Identitet na internetu, može se razmatrati kao odnos aktivnog dijela selfa, aktera i pasivne grafičke predstave u okviru medijskog sadržaja (selfija, video-selfija, avatara, lika), kao posmatrača i objekta posmatranja, kao odnos prisustva u virtuelnom i fizičkom okruženju ili odsustva iz njih i slično. U pitanju su različita stanja (i slojevi selfa) u odnosu na koje će da se konstituiše identitet kao prelaz

Iz istog razloga možemo da kažemo da su u sajber svijetu korisnici višeslojni subjektiviteti jer su oni određeni kako biološkim, odnosno fizičkim tijelom tako i predstavom tijela (avatarom ili drugim grafičkim prikazom), ali i kontekstom te predstave, kao i predstavom uređaja koji dati organizam postavlja u ulogu kiborga. Zato smo treću tvrdnju koja se tiče konteksta identiteta u sajber okruženju koncipirali u smislu identiteta kao višeslojnog iskustva. Ova slojevitost omogućena je upotrebom višestrukih medija koji oblikuju prostor

takvim kakav jeste, ali i korisnike u tom prostoru. Višestrukost identiteta se već odavno razmatra u okviru studija identiteta ali je njena „vidljivost“ došla do izražaja i postala očigledna tek u doba savremenih medija, a naročito interneta i društvenih mreža koji su omogućili takozvanu “kulturu simulacije” za koju Šeri Terkl tvrdi da je ostvarenje postmoderne ideje o višestrukost sopstvu (Turkle 2011). Osim toga, fenomen sajber stvarnosti koji transformiše tradicionalne pojmove prostora i vremena, dozvoljava korisniku da preispita svoju prisutnost „ovdje i sada“ koja je, kao takva, bila bitna odrednica kulturološkog i umjetničkog zaokreta dvadesetog vijeka, centrirana i koncipirana na prisutnosti i učešću fizičkog tijela (između ostalog u djelima umjetničkih performansa). Današnja tehnologija koja omogućava korisnicima da vizuelno utjelove svoje prisustvo u virtuelnim i onlajn okruženjima ili da pomoću uređaja premoste prostor, ne zahtijeva takav vid učešća. Onlajn prisutnost je distribuisana kroz različite virtuelne (ali i fizičke) prostore u vidu teleprisutnosti, a identitet korisnika predstavljen je skupom svih takvih vidova prisutnosti. Šeri Terkl je koristila metaforu višestrukih prozora da bi u svojoj studiji *Život na ekranu* (2011) postavila tezu o destrukciji unitarnog sopstva koje sada postoji u različitim i višestrukim svjetovima i kroz višestruke uloge u isto vrijeme. Zahvaljujući ekranima, moguće je kretati se kroz prostore i boraviti u različitim prostorima simultano te tako ostvarivati višestruke, fluidne identitete, kaže Terkl (Turkle 2011).

U svakom slučaju, sajber prostor kao spoj fizičkog i virtuelnog i/ili onlajn prostora koji je i javni i privatni i konstrukcija identiteta u takvom kontekstu, podrazumijevaju više statusa selfa, višestruki self koji postoji u graničnim stanjima i nivoima stvarnosti, a koji su međusobno povezani i u relaciji. Ove relacije podrazumijevaju implikacije na poimanje vlastitog identiteta subjekta koji se nalazi na prelazu između njih. Implikacije ovih prelaza na korisnika ili korisnicu su takve da se njihov identitet i osjećaj selfa gradi kao transformišuće iskustvo između različitih (dinamičkih) stanja ili aspekata (slojeva) selfa. Ova granična stanja subjekta i prelazi između njih mogu da budu: fizičko i onlajn stanje subjekta ili „fizički“ i slikovno prikazani (virtuelni/onlajn) self, odnos privatnog i po(javnog) selfa, self kao posmatrač i self kao akter, umreženi self i self kao usamljeni entitet i slično, ali u svakom trenutku self se definiše između ovih stanja. Svijest o sopstvenom identitetu u sajber prostoru koji u kontekstu savremene tehnološki posredovane kulture u kojoj su korisnik (čovjek) i korišteni (mašina ili uređaj) postali jedno, podrazumijeva iskustvo stapanja organskog i

mašinskog, društvenog i privatnog, fizičkog i simuliranog i slično, i njihovim prelazima iz jednog u drugi oblik, ali tako da je korisnik u svakom od tih prelaza transformisan. Iz ovakvih razmatranja i ideje da je ovo stanje nestalno i nestabilno te da korisnici u ovom tranzicionom stanju teže izgradnji novog identiteta, izveli smo tezu o varijabilnosti konteksta sajber identiteta koji se u takvom kontekstu gradi kao dinamički konstrukt.

Na kraju, navedimo da se odnos korisnika i tehnologije može posmatrati kroz kiborški koncept spajanja tijela i uređaja. U savremenom tehnološkom okruženju ljudi se ne odvajaju od svojih uređaja (telefona, tableta i računara). Ljudi su postali kiborzi Done Haravej, a uređaji koje koriste svakodnevno postali su dio njihovog tijela. Većina savremenih uređaja ne samo da zahtijeva dodir ljudske ruke, nego čak zahtijeva jak spoj ljudske kože sa plastičnim i silikonskim materijalom uređaja, da bi se izvršila željena funkcija. Svakodnevna kiborgizacija ljudskog tijela danas, u najmanju ruku, ima oblik satova i narukvica koji kao displej koriste ljudsku kožu ili onih koji mjere parametre čovjekovog bioritma i na osnovu toga upravljaju njegovim ponašanjem, odnosno uređaja koji su spojeni za ljudsko tijelo svakodnevno, a čije je prisustvo skoro neprimjetno i čijeg prisustva čovjek nije potpuno i stalno svjesan. Ako posmatramo sajber prostor onako kao to rade Dejvid Bel i Ketrin Hejls kao „pejsaž u kome se može odvijati narativ“¹⁷³ ili kao prostor „igre u kome se ljudi i kompjuteri mogu sresti pod istim okolnostima“¹⁷⁴ (Hayles 1999: 38), onda ovakva definicija ujedno odslikava ideju Done Haravej o spajanju ljudskog i mašinskog i stvaranju post-ljudskih subjekata i liminalnog identiteta ostvarenog u tim odnosima.

Teorijske postavke koje su iznijeli autori čije smo radove citirali u radu primijenili smo na djela *net arta* i sajber prostor prikazan u ovim djelima te iz njih izvukli zaključke relevantne za kontekst u kome korisnici/učesnici/umjetnici grade svoj identitet dok su u interaktivnom odnosu sa tehnologijom, onlajn sadržajem i sa drugim učesnicima sa kojim su povezani preko mreže a koji su stoga relevantni i za cjelokupnu sajber stvarnost, odnosno stvarnost uopšte, budući da su umjetnici koji se bave neta artom ti koji su u stalnoj interakciji sa savremenom tehnologijom i da svojim djelima pokušavaju da ukažu na stvarnost u kojoj živimo. Koristili smo takođe i brojne druge pristupe za preciznije definisanje i dokazivanje postavljenih hipoteza i kako bismo ukazali na specifičnosti okruženja i okolnosti u kojima se gradi

¹⁷³ Moj prevod

¹⁷⁴ Moj prevod

identitet. Svaki od navedenih radova, po prirodi svog nastanka i cjelokupnom konceptu podrazumijeva korištenje tehnologije da bi se učestvovalo u njima. Nekada je korisnik samo posmatrač (kao što je to kod *Veb kamere* (2007) Petre Kortrajt ili *Dekomponovano* (2013) Dordži Roksbi Smit), a nekad aktivni učesnik kao u slučaju *Grad RMB* (2007), *Velvet strajk* (2002) En Mari Šlajner ili *Ljubav je kad izgubiš igru* (2013) Dordži Roksbi Smit. U svakom slučaju učesnik/korisnik morao se naći u interakciji sa tehnologijom i korištenim uređajima. U pojedinim radovima, ovi uređaji našli su se prikazani kao dio tijela onlajn likova (avatare) ili u samim radovima, kao što je to slučaj kod *Urbanih intersekcija* (2009) Pola Sermona i Šarlot Guld, zatim djela *Futur perfekt* (2010) i *Odmah se vraćam* (2007) Miri Sigal, te učesnici u ovim radovima mogu da preispituju svoje postojanje u odnosu na korištenu tehnologiju poistovjećujući prikazane situacije sa stvarnim situacijama iz života jer se *net art* upravo na te situacije i referiše.

Ono što je nama prvenstveno bio cilj u ovom radu u želji da doprinesemo razumijevanju navedenog problema, jeste da naglasimo da se identitet u savremenom svijetu gradi u odnosu različitih okruženja, tj. u jednom hibridnom okruženju koje nije niti samo onlajn ili virtuelno niti samo fizičko, već uključuje sva okruženja u kojima čovjek obitava i integriše ih u jedno koje mi nazivamo sajber okruženjem i u kome se gradi sajber stvarnost i kontekst čije smo odrednice razmatrali u okviru postavljenih hipoteza. Možemo reći da je kontekst za poimanje selfa i konstrukciju identiteta u ovakvom hibridnom okruženju (sastavljenom od virtuelne/onlajn i fizičke stvarnosti), u odnosu na prethodnu stvarnost (koja je bila sačinjena isključivo od fizičke), proširen za dimenziju koju mu daje onlajn/virtuelno okruženje. Manovičev ekran i okruženje koje on stvara miješajući se sa fizičkim okruženjem postaje Bergsonova ukupnost, odnosno sajber stvarnost u kontekstu ove studije. U studiji smo, dakle, tvrdili da se identitet u savremenoj kulturi konstruiše u takvom kontekstu koji je hibrid fizičkog i virtuelnog (onlajn) okruženja, a koji mi ovdje nazivamo sajber stvarnošću. Navedena umjetnička djela iz domena *net arta* koja smo analizirali u radu upravo prikazuju sajber stvarnost kao mješavinu fizičke i virtuelne/onlajn stvarnosti i u njega smještaju korisnike i pojedince te se bave ponašanjem tih korisnika i uticajem koji korištena tehnologija ima na njih. Sajber stvarnost prikazana u navedenim umjetničkim djelima nudi nam sliku različitih stanja subjekata koji u njih zapadaju dok su u stalnom interaktivnom odnosu kako sa fizičkim svijetom, tako i sa virtuelnim onlajn okruženjem. Nova tehnologija nudi doživljaj

iskustva postojanja istovremeno u i van mreže (interneta) i virtuelnog i fizičkog svijeta, ali ne dozvoljava svojim subjektima da za stalno ostanu u bilo kom od ovih okruženja niti da izađu iz njih i da se tamo ne vraćaju. Ovakvo stanje podrazumijeva liminalno (prelazno) stanje subjekta u kome liminalni subjekt doživljava transformaciju koja još nije dobila svoj epilog, a subjekt nije dobio novi identitet. Sajber okruženje u kome živi savremeni korisnik digitalnih tehnologija je limbo ili međuprostor u kome korisnik neprestano boravi jer ne pripada ni jednom od njegovih graničnih prostora. Boraveći na pragu između ovih prostora, korisnik se nalazi u stanju prelaznosti (liminalnosti). Taj nestalni osjećaj sopstva koji korisnik dobija nalazeći se u ovim prelazima podstiče njegovu transformaciju u potrazi za identitetom. Ova transformacija se najčešće odvija aktivnim, mogli bismo reći ludičkim ponašanjem korisnika što u našoj studiji najčešće prikazuje učešćem u umjetničkom performansu i interaktivnoj instalaciji. U ovom ritualno-transformatorskom procesu, da li zbog straha od gubitka identiteta u fizičkom prostoru ili prosto nemogućnosti njegovog poimanja i njegove kontrole, nemogućnosti da se odgovori na pitanje ko sam ja u ovom momentu, korisnici u virtuelnim i onlajn okruženjima koji pokušavaju da izgrade svoj novi identitet na odnosu iskustava i doživljaja sopstva iz fizičkog i virtuelnog ili onlajn svijeta u kome borave, vraćaju se u period Lakanove faze ogledala u kojoj iznova sagledavaju svoju sliku i svoj odnos prema samom sebi. U procesu kontinuirane identifikacije korisnika sa avатарom koji postoji u međuprostoru ili na granici između fizičkog i virtuelnog (onlajn) svijeta, između mašinskog i organskog, procesu koji je u stalnom prelazu između ovih svjetova i stanja, korisnik (pokušava) da dokuči svoj novi identitet. Svijest o tome da su naši avatari samo simulirane vizuelne prezentacije pojedinih dijelova našeg selfa, vraća nas na ono fizičko stanje čiji identitet smo izgubili i tako ostajemo u limbu iz koga opet želimo da izađemo vraćajući se u virtuelno.

8. Bibliografija

1. Aarseth, Espen. 2001. „Allegories of space. The Question of Spatiality in Computer Games“ u Eskelinen, Markku i Koskimaa, Raine. (ur.). *Cybertext yearbook 2000*. Jyväskylä: University of Jyväskylä, 152–171.
2. Bailenson, Jeremy N., Blascovich, Jim i Guadagno, Rosanna E. 2008. „Self-Representations in Immersive Virtual Environments“, *Journal of Applied Social Psychology*, vol. 38, br. 11: 2673–2690.
3. Bakardjieva, Maria. 2005. *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage Publications.
4. Balsamo, Anne. 1995. „Forms of technological embodiment: Reading the body in contemporary culture“, *Body and Society*, vol. 1, br. 3-4: 215–237.
5. Balsamo, Anne. 1996. *Technologies of the Gendered Body. Reading Cyborg Women*. Durham: Duke University Press.
6. Bargh, John A., McKenna, Katelyn Y. A., Fitzsimons, Grainne M. 2002. „Can You See the Real Me? Activation and Expression of the „True Self“ on the Internet“, *Journal of Social Issues*, vol. 58, br. 1: 33-48.
7. Bart, Rolan. 1992. *Rolan Bart po Rolanu Bartu*. Novi Sad: Svetovi, Podgorica: Oktoih. Prevod: Miodrag Radović.
8. Bart, Rolan. 2011. *Fragmenti ljubavnog govora*. Loznica: Karpos. Prevod: Goran Bojović.
9. Bart, Rolan. 1975. *Zadovoljstvo u tekstu*. Niš: Gradina. Prevod: Jovica Aćin.
10. Barthes, Roland. 1977. *Image/Music/Text*. London: Fontana Press.
11. Barthes, Roland. 1982. *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.
12. Barthes, Roland. 2002. *S/Z*. Oxford: Blackwell Publishing.
13. Bartle, Richard A. 2004. *Designing Virtual Worlds*. Boston, Indianapolis: New Riders.
14. Bauman, Zygmunt. 2011. *Tekuća modenost*. Zagreb: Pelago. Prevod: Mira Gregov.
15. Bazzichelli, Tatiana. 2008. *Networking: the net as artwork*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Center i Aarhus University.

16. Belk, Russell. W. 1988. „Possessions and the Extended Self“, *Journal of Consumer Research*, vol. 15, br. 2: 139–168.
17. Bell, David. 2001. *An introduction to cybercultures*. London i New York: Routledge.
18. Bell, David. 2006. *Cybercultures: Critical Concepts in Media and Cultural Studies*. Vol. 4. New York, London: Routledge.
19. Bell, David. 2007. *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York, London: Routledge.
20. Benedikt, Michael. (ur.). 1991. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge, MA: MIT Press.
21. Berger, John at al. 1972. *Ways of Seeing*. London: British Broadcasting Corporation and Penguin Books.
22. Biocca, Frank. 1997. “The Cyborg’s Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments”, *Journal of Computer-Mediated Communication*, vol. 3, br. 2: 12–26.
23. Biocca, Frank. 1998. „Virtual Eyes Can Rearrange Your Body: Adaptation to Visual Displacement in See-Through, Head-Mounted Displays“, *Presence*, vol. 7, br. 3, 262–277.
24. Bodrijar, Žan. 1991. *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi. Prevod: Frida Filipović.
25. Boellstorff, Tom. 2008. *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
26. Bolter, David i Richard Grusin. 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
27. Boyd, Danah. 2011. „Social Network Sites as Networked Publics: Affordances, Dynamics, and Implications“, Papacharissi, Zizi. (ur.). *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York, NY: Taylor i Francis, 39–58.
28. Burke, Peter J. i Stets, Jan E. 2009. *Identity theory*. New York: Oxford University Press.
29. Burrough, Xtine. 2012. *Net Works: Case studies in web art and design*. New York: Routledge.
30. Butler, Judith. 2001. *Tela koja nešto znače: O diskurzivnim granicama „pola“*. Beograd: Samizdat, B92. Prevod: Slavica Miletić.
31. Carey, Malcolm. 2009. *The social work dissertation. Using small-scale qualitative methodology*. New York: Open University Press, McGraw-Hill.

32. Castells, Manuel. 2000a. *Moć identiteta*. Zagreb: Golden marketing, svezak II. Prevod: Maja Bulović i Željka Markić.
33. Castells, Manuel. 2000b. *Uspom umreženog društva*. Zagreb: Golden marketing, svezak I. Prevod: Ognjen Andrić.
34. Cohen, Julie E. 2012. *Configuring The Networked Self: Law, Code, And The Play Of Everyday Practice*. Yale: University Press. <https://juliecohen.com/configuring-the-networked-self/>.
35. Cornell, Lauren i Halter, Ed. (ur.). 2015. *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century (Critical Anthologies in Art and Culture)*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
36. Culler, Jonathan. 2001. *The Pursuit of Signs. Semiotics, Literature, Deconstruction*. London i New York: Routledge.
37. Daniels, Jessie. 2009. „Rethinking cyberfeminism(s): race, gender, and embodiment“, *Women's Studies Quarterly*, vol. 37, br. 1–2, 101–124.
38. De Certeau, Michel. 2002. *The Practice of Everyday Life*. Berkeley: University of California Press.
39. Debor, Gi. 2003. *Društvo spektakla*. Beograd: anarhija/blok 45. Prevod: Aleksa Golijanin.
40. Deleuze, Gilles i Guattari, Félix. 2000. *Anti-Oedipus. Capitalism and Schizophrenia*. Minnesota, Minneapolis: University of Minnesota Press.
41. Delez, Žil. 2001. *Bergsonizam*. Beograd: Narodna knjiga-Alfa. Prevod: Dušan Janić.
42. Dixon, Steve. 2007. *Digital performance: a history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology.
43. Dodge, Martin. 1998. „Avatars, identity and meta-place: The geography of a 3-D virtual world on the Internet“, *Place and Identity in Age of Technologically Regulated Movement*, stručni simpozij, 8-10th October 1998. Santa Barbara, CA.
44. Dreyfus, Hubert L. 2009. *On the internet (2. iz.)*. Milton Park, Abingdon, Oxon, New York, NY: Routledge.
45. Džouns, Stiven. 2001. *Virtuelna kultura: identitet i komunikacija u kiber-društvu*. Beograd: XX vek. Prevod: Vladislava Gordić.
46. Eko, Umberto. 2001. *Svakodnevna semiotika*. Beograd: Narodna knjiga, Alfa. Prevod: Mirjana Đukić Vlahović

47. Ensslin, Astrid. 2011. „Avatar Needs and the Remediation of Architecture in Second Life“, Ensslin, Astrid i Muse, Eben. (ur). *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. New York: Routledge, 169–189.
48. Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.). 1996. *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage.
49. Fernandez, Maria, Faith Wilding i Wright, Michelle M. (ur.) 2003. *Domain errors! Cyberfeminist practices*. Brooklyn, NY: Autonomedia.
50. Fernandez, Maria, Faith Wilding. 2003. „Situating Cyberfeminisms“ u Fernandez, Maria, Faith Wilding i Wright, Michelle M. (ur.). 2003. *Domain errors! Cyberfeminist practices*. Brooklyn, NY: Autonomedia.
51. Finkelstein, Joanne. 2007. *The Art of Self-invention: Image and identity in popular visual culture*. London: I.B. Tauris.
52. Fisk, Džon. 2001. *Popularna kultura*. Beograd: Clio. Prevod: Zoran Paunović.
53. Fizek, Sonia i Wasilewska, Monika. 2011. „Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds. Reconfiguring Our ‘Volatile Bodies’“, Ensslin, Astrid i Muse, Eben. (ur.). *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. New York: Routledge, 75–98.
54. Gajjala, Radhika. 2004. *Cyber Selves: Feminist Ethnographies of South Asian Women*. Walnut Creek, Calif: Alta Mira Press, Rowman Altamira.
55. Gergen, Kenneth J. 1991. *The saturated self: Dilemmas of identity in contemporary life*. New York: BasicBooks.
56. Gibson, Vilijem. 2002. *Neuromanser*. Beograd: Plato. Prevod: Aleksandar Marković.
57. Giddens, Anthony. 1991. *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford, CA: Stanford University Press.
58. Gillham, Bill. 2000. *Case Study Research Methods*. London: Continuum.
59. Goffman, Erving. 2000. *Kako se predstavljamo u svakodnevnom životu*. Beograd: Geopoetika. Prevod: Jasmina Moskovljević i Ivana Spasić.
60. Gonzalez, Jennifer. 1995. „Envisioning Cyborg Bodies“ u Gray, Chris Hables, Figueroa-Sarriera, Heidi i Mentor, Steven. (ur.) *The Cyborg Handbook*, New York: Routledge, 267–80.
61. Goriunova, Olga. 2012. *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*. New York: Routledge.

62. Grau, Oliver. 2008. *Virtuelna umetnost*. Beograd: Clio. Prevod: Ksenija Todorović.
63. Green, Rachel. 2004. *Internet Art*. New York: Thames i Hudson.
64. Grosz, Elizabeth. 1994. *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Sydney: Allen and Unwin.
65. Groys, Boris. 2015. „Art Workers: Between Utopia and the Archive“ u Cornell, Lauren i Halter, Ed. (ur.). *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century (Critical Anthologies in Art and Culture)*, 357–368.
66. Gunkel, David J. i Gunkel, Ann Hetzel. 1997. „Virtual Geographies: The New Worlds of Cyberspace“, *Critical Studies in Mass Communication*, br. 14: 123–137.
67. Hall, Stuart. 1996. „Introduction: Who Needs 'Identity'?“ u Hall, Stuart i Du Gay, Paul. (ur.). *Questions of Cultural Identity*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage Publications, 1–17.
68. Haravej, Dona. 2008. „Manifest kiborga“ u Đorđević, Jelena. (ur.). *Studije kulture*. Beograd: Službeni glasnik, 604–640. Prevod: Ivana Spasić.
69. Hawthorne, Susan. 1999. „Cyborgs, Virtual Bodies, and Organic Bodies: Theoretical Feminist Responses“ u Hawthorne, Susan i Klein, Renate. (ur.). *Cyberfeminism: Creativity, Critique Connectivity*, Melbourne: Spinifex, 213–249.
70. Hayles, N. Katherine. 1999. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
71. Heim, Michael. 1996. „The Design of Virtual Real“, Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 65–77.
72. Hernwall, Patrik i Siibak, Andra. 2012. „The Making of Online Identity. The use of creative method to support young people in their reflection on age and gender“ u Strano, Michele, Hrachovec, Herbert, Sundweek, Fay i Ess, Charles. (ur.). *Cultural Attitudes towards Technology and Communication 2012: Proceedings of the Eight International Conference on Cultural Attitudes towards Technology and Communication*. Murdoch: Murdoch University, 38–50.
73. Hillis, Ken. 1999. *Digital Sensations: Space, Identity, and Embodiment in Virtual Reality*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

74. Holzwarth, Martin, Janiszewski, Chris i Neumann, Marcus M. 2006. „The influence of avatars on online consumer shopping behavior“, *Journal of marketing*, vol. 70, br. 4: 19–36.
75. Huizinga, Johan. 1992. *Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri*. Zagreb: Naprijed. Prevod: Ante Stamać i Truda Stamać.
76. Jagodzinski, Jan. 2007. „Videogame Cybersubjects: Questioning the Myths of Violence and Identification. (Implications for Educational Technologies)“, *The Alberta Journal of Educational Research*, vol. 53, br. 1: 45–62.
77. James, William. 1931. *The principles of psychology*. New York: Holt, vol. 1.
78. Jameson, Frederic. 1991. *Postmodernism, Or the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham, NC, Duke University Press.
79. Janković, Aleksandar S. 2011. *Dug i krivudav put. Bitlsi kao kulturni artefakt*. Beograd: Red Box.
80. Janjetović, Ljubica. 2013. „Poststrukturalističnost u teorijama Rolana Barta“, *Znakovi i poruke*, vol.6I, br.1: 1–22.
81. Janjetović, Ljubica. 2017. „Gender styles in online communication through research of online social game *Ludo*“, *Znakovi i poruke*, vol. 9, br.1: 67–90.
82. Johnson, Phylis i Pettit, Donald. 2012. *Machinima: the art and practice of virtual filmmaking*. Jeferson, NC, McFarland & Company, Inc.
83. Jones, Donald E. 2006. „I, Avatar: Constructions of self and place in Second Life and the technological imagination“, *Gnovis, Journal of Communication, Culture and Technology*, br. 6: 1–32.
84. Kafai, Yasmin B., Fields, Deborah A. i Cook, Melissa S. 2007. „Your second selves: avatar designs and identity play in a teen virtual world“, *Proceedings of DIGRA*, vol. 4: 31–39.
85. Kaplan, Andreas M. i Haenlein, Michael. 2009a. „The fairyland of Second Life: Virtual social worlds and how to use them“, *Business Horizons*, br. 52: 563–572.
86. Kaplan, Andreas M. i Haenlein, Michael. 2009b. „Consumer Use and Business Potential of Virtual Worlds: The Case of ‘Second Life’“, *The International Journal on Media Management*, br. 11: 93–101.
87. Kaplan, Andreas M. i Haenlein, Michael. 2010. „Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media“, *Business Horizons*, br. 53: 59–68.

88. Kastels, Manuel. 2014. *Moć komunikacija*. Beograd: Clio. Prevod: Tijana R. Spasić i Đorđe Trajković.
89. Kelner, Daglas. 2004. *Medijska kultura*. Beograd: Clio. Prevod: Aleksandra Čabraja.
90. Kelomees, Raivo. 2017. „From Net Art to Post-Internet Art. The Cyclical Nature of Art Movements“, *RE:TRACE - International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology*. Krems, Vienna, 23–25. novembar 2017.
91. Kember, Sarah. 2003. *Cyberfeminism and Artificial Life*. London: Routledge.
92. Lakan, Žak. 1983. *Spisi*. Beograd: Prosveta, biblioteka Današnji svet. Prevod: Radoman Kordić, Danica Mijović, Filip Mijović.
93. Landsberg, Alison. 1996. „Prosthetic Memory: *Total Recall* and *Blade Runner*“, Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 175–204.
94. Langdon, Melissa. 2014. *The Work of Art in a Digital Age: Art, Technology and Globalisation*. New York: Springer-Verlag.
95. Laurel, Brenda. 2013. *Computers as Theatre*. Boston: Addison-Wesley Professional, (2. iz.).
96. Lea, Martin. i Spears, Russell. 1995. „Love at first byte: Building personal relationships over computer networks“ u Wood, Julia T. i Duck, Steve. (ur.). *Under-Studied Relationships: Off the Beaten Track*. Thousand Oaks: Sage, 197–233.
97. Leary, Mark R. i Tangney, June Price. (ur.). 2012. *Handbook of self and identity*. New York: The Guilford Press, (2. iz.).
98. Lévy, Pierre. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34. Prevod Carlos Irineu da Costa.
99. Luckman, Susan. 1999. „(En)Gendering the Digital Body: Feminism and the Internet“, *Hecate*, vol. 25, br. 2: 36-47.
100. Lupton, Deborah. 1996. „The Embodied Computer/User“ u Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 97–112.
101. Lyotard, Jean-François. 2005. *Postmoderno stanje. Izvještaj o znanju*. Zagreb: Ibis grafika.
102. Manovich, Lev. 2003. „New Media from Borges to HTML“ u Wardrip-Fruin, Noah i Montfort, Nick. (ur.). *The new media reader*, 13–28.

103. Manovič, Lev. 2015. *Jezik novih medija*. Beograd: Clio. Prevod: Aleksandar Luj Todorović.
104. Mantovani, Giuseppe i Riva, Giuseppe. 1999. „‘Real’ presence: how different ontologies generate different criteria for presence, telepresence, and virtual presence“, *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, vol. 8, br. 5: 540–550.
105. Marcuse, Herbert. 1978. *The Aesthetic Dimension. Toward a Critique of Marxist Aesthetics*. Boston: Beacon Press.
106. Markus, Hazel Rose i Nurius, Paula. 1986. „Possible selves“, *American psychologist*, vol. 41, br. 9: 954–969.
107. McLuhan, Marshall. 2008. *Razumijevanje medija. Mediji kao čovjekovi produžeci*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga. Prevod: David Prpa.
108. Mead, George Herbert. 1934. *Mind, self and society*. University of Chicago Press: Chicago, (vol. 111).
109. Mendelson, Andrew L. i Papacharissi Zizi. 2011. „Look At Us. Collective Narcissism in College Student Facebook Photo Galleries“ u Papacharissi, Zizi. (ur.). *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York, NY: Taylor i Francis, 251–273.
110. Merleau-Ponty, Maurice. 1978. *Fenomenologija percepcije*. Zagreb: Logos. Prevod: Anđelko Habazin.
111. Meyrowitz, Joshua. 1985. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford: University Press.
112. Mikula, Maja. 2003. „Gender and Videogames: the political valency of Lara Croft“, *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies*, vol. 17, br. 1, 2003: 79–87.
113. Miller, Daniel i Slater, Don. 2001. *The Internet: An Ethnographic Approach*. New York: Berg.
114. Miljević, Milan I. 2007. *Metodologija naučnog rada*. Pale: Univerzitet u Istočnom Sarajevu, Filozofski fakultet.
115. Mitchell, William. J. 2003. *Me++: The Cyborg Self and the Networked City*. Massachusetts: MIT Press.
116. Morie, Jacquelyn Ford. 2007. „Performing in (virtual) spaces: embodiment and being in virtual environments“, *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, vol. 3, br. 2–3: 123–138.

117. Morie, Jacquelyn Ford. 2012. „Female artists and the VR crucible: expanding the aesthetic vocabulary“, *Proceedings of the SPIE Engineering of Virtual Reality 2012 Conference*.
118. Morie, Jacquelyn, Ford. 2008. The Performance of the Self and Its Effect on Presence in Virtual Worlds. *Presence*, 16-18 October 2008, 265–269.
119. Moss, Ceci. 2015. „Internet explorers“ u Cornell, Lauren i Halter, Ed. (ur.). *Mass Effect: Art and the Internet in the Twenty-First Century (Critical Anthologies in Art and Culture)*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 147–157.
120. Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
121. Nakamura, Lisa. 1995. “Race in/for Cyberspace: Identity Tourism and Racial Passing on the Internet”, *Works and Days*, vol. 13, br. 1–2: 181–193.
122. Nakamura, Lisa. 2002. *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. New York: Routledge.
123. Nakamura, Lisa. 2008. „Cyberberrace“, *Proceedings of the Modern Language Association of America, Special issue on Comparative Racialization*, vol. 123, br. 5: 1673–1682.
124. Newman, James. 2004. *Videogames*. London, New York: Routledge.
125. Nouraie-Simone, Fereshteh. (ur.). 2005. *On shifting ground: Muslim women in the global era*. New York: The Feminist Press.
126. Novak, Marcos. 1991. „Liquid Architectures in Cyberspace“ u Michael Benedikt (ur.). *Cyberspace: First Steps*, Cambridge: MIT Press, 225–254.
127. Ognjenović, Predrag. 1988. *Percepcija*. Beograd: Savez društva psihologa SR Srbije.
128. Orvel, Džordž. 1977. *Hiljadu devet stotina osamdeset četvrta*. Beograd: Biblioteka Kentaur. Prevod: Stojiljković Vlada.
129. Palumbo, Maria Luisa. 2000. *New Wombs: Electronic Bodies and Architectural Disorders*. Basel, Switzerland: Birkhäuser.
130. Papacharissi, Zizi. 2002. „The Self Online: The Utility of Personal Home Pages“, *Journal of Broadcasting i Electronic Media*, vol. 46, br. 3: 346–368.
131. Papacharissi, Zizi. 2011. „Conclusion: A Networked Self“ u Papacharissi, Zizi. (ur.). *A Networked Self. Identity, Community, and Culture on Social Network Sites*. New York, NY: Taylor i Francis, 304–318.

132. Papacharissi, Zizi. 2012. „Without you, I'm nothing: Performances of the self on Twitter“, *International Journal of Communication*, vol. 6, br. 18: 1989–2006.
133. Paul, Christiane. 2003. *Digital Art*. London: Thames i Hudson.
134. Penny, Simon. 1997. „The Virtualization of Art Practice: Body Knowledge and the Engineering Worldview“, *Art Journal*, vol. 56, br. 3: 30–38.
135. Plant, Sadie. 1997. *Zeros and ones: Digital women and the new technoculture*. London: Fourth Estate.
136. Poster, Mark. 2008. „Postmoderne virtuelnosti“ u Đorđević Jelena. (ur.). *Studije kulture*. Beograd: Službeni glasnik, 539–554. Prevod: Vera Vukelić.
137. Quaranta, Domenico. (ur.). 2011. *Gazira Babeli*. Brescia: Link Editions.
138. Ravaja, Niklas, Saari, Timo, Turpeinen, Marko, Laarni, Jari, Salminen, Mikko i Kivikangas, Matias. 2006. „Spatial presence and emotions during video game playing: Does it matter with whom you play?“, *Presence: Teleoperators and virtual environments*, vol. 15, br. 4: 381-392.
139. Robins, Kevin. 1996. „Cyberspace and the World We Live In“ u Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.). *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, 79–95.
140. Said, Edward. 2003. *Orientalism*. London: Penguin.
141. Sanchez-Vives, Maria V., i Slater, Mel. 2005. From presence to consciousness through virtual reality. *Nature Reviews Neuroscience*, vol. 6, br. 4: 332–339.
142. Sassen, Saskia. 2002. „Mediating practices: Women with/in cyberspace“ u Armitage, John i Roberts, Joanne. (ur.). *Living with cyberspace: technology and society in the 21st century*. London, New York: Continuum, 109–119.
143. Schau, Hope Jensen, i Gilly, Mary C. 2003. „We are what we post? Self-presentation in personal web space“, *Journal of consumer research*, vol. 30, br. 3: 385–404.
144. Shields, Rob. 2003. *The Virtual (Key Ideas)*. London: Routledge.
145. Schroeder, Ralph, Huxor, Avon, Smith, Andy. 2001. „Activeworlds: geography and social interaction in virtual reality“, *Futures*, vol. 7, br. 33: 569–587.
146. Schroeder, Ralph. 1999. „Social Life in Virtual Worlds: Structure and Interaction in Multi-User Virtual Reality Technology“, *Communications i Strategies*, vol. 1, br. 33: 137–150.

147. Sermon, Paul. 2010. „Telematic Practice and Research Discourses: Three Practice-based Research Project Case Studies“ u Gardiner, Hazel i Gere, Charlie. (ur.). *Art Practice in a Digital Culture*. Farnham i Burlington: Ashgate (e-book).
148. Sermon, Paul i Gould, Charlotte. 2011. „Liberate your Avatar. The Revolution Will Be Socially Networked“ u Ensslin, Astrid i Muse, Eben. (ur.). *Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual*. New York: Routledge, 5–31.
149. Stake, Robert E. 1995. *The Art of case study research*. Thousand Oaks: Sage.
150. Stone, Allucquère Rosanne. 1991. „Will the real body please stand up? Boundary Stories about Virtual Cultures“ u Benedikt, Michael. (ur.) *Cyberspace: First Steps*, Cambridge: MIT Press, 81–118.
151. Stone, Allucquère Rosanne. 1996. *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. Cambridge, MA: MIT Press.
152. Šuica, Nikola. 2012. „Slikovni preokreti – Procesualni tokovi izmene u srpskoj umetnosti“ u *Kolekcija Trajković: lična svita*, Beograd: Fondacija 'Kolekcija Trajković', 74-145.
153. Taylor, T.L. 2002. „Living Digitally: Embodiment in Virtual Worlds“ u Schroeder, Ralph. (ur.). *The social life of avatars. Presence and interaction in shared virtual environments*. London: Springer-Verlag, 40–62.
154. Taylor, T.L. 2006. *Play between worlds: exploring online game culture*. Cambridge, Mass: MIT Press.
155. Terkl, Šeri. 2011. *Sami zajedno: Zašto očekujemo više od tehnologije nego jedni od drugih*. Beograd: Clio. Prevod: Biljana Stanković.
156. Turkle, Sherry. 1999. „Looking Toward Cyberspace: Beyond Grounded Sociology. Cyberspace and Identity“, *Contemporary Sociology*, vol. 28, br. 6: 643–648.
157. Turkle, Sherry. 2002. „Our Split Screens“, *Etnopoor*, vol. 15, br. L/2: 5–19.
158. Turkle, Sherry. 2005. *The second self: Computers and the human spirit*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
159. Turkle, Sherry. 2011. *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
160. Turner, Victor W. 1969. *The ritual process: structure and anti-structure*. New York: Cornell Paperbacks.

161. Turner, Victor. 1979. „Frame, Flow and Reflection: Ritual and Drama as Public Liminality“, *Japanese Journal of Religious Studies*, vol. 6, br. 4: 465–499.
162. Van Zoonen, Liesbet. 2002. „Gendering the Internet: Claims, Controversies and Cultures“, *European Journal of Communication*, vol. 17, br. 1: 5–23.
163. Wiley, Norbert. 1994. *The semiotic self*. Cambridge: Polity Press.
164. Williams, Raymond. 1981. „The analysis of culture“ u Bennett, Tony, Martin, Graham, Mercer, Colin i Woollacott, Janet. (ur.) *Culture, ideology and social process: a reader*, London: Batsford Academic and Educational in association with the Open University Press, 43–52.
165. Wood, Natalie T. i Solomon, Michael R. (ur.). 2009. *Virtual social identity and consumer behavior*. New York: Society for Consumer Psychology.
166. Yee, Nick i Bailenson, Jeremy. 2007. „The Proteus effect: The effect of transformed self-representation on behavior“, *Human communication research*, vol. 33, br. 3: 271–290.
167. Yin, Robert K. 2003. *Case study research, design and methods*. Thousand Oaks: Sage. (3. izd., vol. 5).
168. Zhao, Shanyang, Grasmuck, Sherri i Martin, Jason. 2008. „Identity construction on Facebook: Digital empowerment in anchored relationships“, *Computers in human behavior*, vol. 24, br. 5: 1816–1836.
169. Zhao, Shanyang. 2005. „The Digital Self: Through the Looking Glass of Telecopresent Others“, *Symbolic Interaction*, vol. 28, br. 3: 387–405.

8.1. Vebografija

1. Allen, Rebeca. „The Brain Stripped Bare“ 2018. www.rebeccaallen.com.
2. Allen, Rebeca. „Work highlights“, https://rebecca-allen.s3.amazonaws.com/sites/5400705c65601cfc84000002/content_entry540ed4a6fbb908ce590002de/59038476baf0f6006143331c/files/WORK_HIGHLIGHTS.pdf?1529532047. Pristupljeno 23. septembra 2018.
3. Allen, Rebecca. „Coexistence“, 2018. www.rebeccaallen.com.
4. Allen, Rebecca. „Liminal Identities“ 2018. www.rebeccaallen.com.

5. Allen, Rebecca. 2014. „The Brain Stripped Bare“, <https://www.digitalartarchive.at/>.
6. Angerer, Marie Louise. 2003. „The Making of ...Desire, Digital“, http://www.medienkunstnetz.de/themes/cyborg_bodies/postsexual_bodies/1/.
Pristupljeno 15. decembra 2018.
7. „Art Game: Paul Sermon i Charlotte's Gould ‘Mirror On The Screen’ (2012)“, 17. oktobar 2012., <https://www.gamescenes.org/2012/10/game-art-paul-sermon-charlottes-gould-mirror-on-the-screen-2012.html>. Pristupljeno 30. januara 2019.
8. Banakou, Domna C. i Konstantinos Chorianopoulos. 2010. „The effects of avatars’ gender and appearance on social behavior in online 3D virtual worlds“, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 2, br. 5. <https://journals.tdl.org/>.
9. Beckman, Ericka. „Image Games – Work In Context“, 29. septembar 2013. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/image-games-ericka-beckman/ericka-beckman-image-games-work-context>. Pristupljeno 15. decembra 2018.
10. Bilal, Wafaa. “3rdi”, 2020. <http://wafaabilal.com/thirdi/>. Pristupljeno 23. januara 2020.
11. Blanchard, Viviane. „The Body in Women’s Art now – ReCreation“, 17. februar 2012. <https://artartandaway.wordpress.com/>.
12. Blast Theory. „I'd Hide You“, <https://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/>.
Pristupljeno 28. januara 2019.
13. Bookchin, Natalie i Shulgin, Alexei. „Introduction to net.art“, 1999. <http://www.easylife.org/netart/>. Pristupljeno 16. decembra 2018.
14. Braidotti, Rosi. „Cyberfeminism with a difference“, 3. juli 1996. <https://rosibraidotti.com/>.
15. Brdar, Vanja. „Tijelo u postmodernoj tehnološkoj kulturi“, 16. jun 2014. <http://cultstud.ffri.hr/>.
16. Cheang, Shu Lea. „Brandon“. <https://www.guggenheim.org/artwork/15337>. Pristupljeno 16. marta 2017.
17. Connor, Michael. „What's Postinternet Got to do with Net Art?“ 01. novembar 2013. <https://rhizome.org/>. Pristupljeno 24. januara 2019.
18. Cook, Tara. “Hyperidentity by Georgie Roxby Smith”, 16. mart 2017. <http://flaneur.me.uk/>.
19. De Nijs, Marnix. „Physiognomic Scrutinizer“ 2019, <http://www.marnixdenijs.nl/>.

20. Fei, Cao. „Live in RMB City“, <http://www.caofei.com/works.aspx?id=18iyear=2009iwtid=3>, Pristupljeno 12. decembra 2018.
21. Fei, Cao. „People's Limbo in RMB City“ 2009. <http://www.caofei.com/>.
22. Fei, Cao. „RMB City“ 2018. www.artsy.net.
23. Greslé, Yvette. „Helen Benigson aka Princess Belsize Dollar“, 4. oktobar 2012. <https://fadmagazine.com/>.
24. Herring, Susan. „Gender Differences in Computer-Mediated Communication: Bringing Familiar Baggage to the New Frontier“, 27. jun 1994. American Library Association annual convention, Miami. <http://mith.umd.edu/WomensStudies/Computing/Articles+ResearchPapers/gender-differences-communication>. Pristupljeno 17. marta 2017.
25. Holland, Allison. „Mori Mariko and the Art of Global Connectedness“, 28. avgust 2009. u *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific*, br. 23. <http://intersections.anu.edu.au/>.
26. Ilić, Vlatko. „Kako pišemo Umjetnost? Problemi ne-čitkosti umjetničkog djelovanja u epohi novih medija“, 2010 u *Filozofska istraživanja*, vol. 30, br. 4: 635–648.
27. Ippolito, Jon. „Ten Myths of Internet Art“ 2002. *Vectors: Digital art of our time*. New York: New York Digital Salon. https://www.academia.edu/6345293/Ten_Myths_of_Internet_Art. Pristupljeno 21. maja 2015.
28. Janjetović, Ljubica. „Od Vilendorfske Venere do Milo Mojre – semantička transformacija nagog ženskog tijela u vizuelnim umjetnostima“, 2015. u *Komunikacija i kultura online*, vol. 6, br. 6: 248–276. <https://www.komunikacijaikultura.org/index.php/kk/article/view/75/46>.
29. Jansson, Mathias. „Interview: Georgie Roxby Smith's Performances Between Virtual Life And Death“ 24. mart 2013. <https://www.gamescenes.org/>
30. Kennedy, Helen W. „Lara Croft: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis“, 2002 *Game Studies*, *The International Journal of Computer Game Research*, vol 2, br. 2. <http://gamestudies.org/2002>

31. Klich, Rosemary. "Performing Posthuman Perspective: Can You See Me Now?"; 2007. Scan Journal of Media Arts Culture, vol. 4, br. 1. http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=91. Pristupljeno 22. januara 2019.
32. Kuoni, Carin. „Miri Segal“, 2002, esej iz kataloga, <https://mirisegal.com/EG-2002>. Pristupljeno 16. marta 2017.
33. Laurel, Brenda. 1990. „On Dramatic Interaction“ u Gottfried Hattinger et al. (ur.). Ars Electronica, Catalog - Vol. 2: Virtual Worlds, Artificial Realities. Linz: Veritas-Verlag, <http://archive.aec.at/>.
34. Lichty, Patrick. „Hammering at the Truth. The Four Elements of Virtuality“ maj 2009. <http://www.gazirababeli.com/TEXTS.php?t=hammeringatthetruth>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
35. „Live in RMB City“, 24. januara 2011. <https://www.youtube.com/watch?v=61k679iP2xU>. Pristupljeno 12. decembra 2018.
36. Malick, Courtney. „To Be Announced“. 01. januara 2017. <https://viralnet-v4.net/2017/01/01/to-be-announced/>. Pristupljeno 04. februara 2019.
37. Manovich, Lev. „Competitive Photography and the Presentation of the Self“ 2016., <http://manovich.net/index.php/projects/competitive-photography-and-the-presentation-of-the-self>. Pristupljeno 19. oktobra 2017.
38. Manovich, Lev. „Instagram and Contemporary Image“ 2016., <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporaryimage>. Pristupljeno 19. marta 2016.
39. Martinoli, Ana. „Digitalna medijska publika – nova očekivanja, nove navike“ 2016., In medias res: časopis filozofije medija, vol. 5, br. 8: 1269-1284. <http://www.centar-fm.org/inmediasres/>.
40. „Match and Smile“, 2008. <https://www.kontejner.org/hr/projekti/touch-me/touch-me-festival-2008-osjecaj-se-bolje/izlozba-15/match-smile>. Pristupljeno 25. januara 2019.
41. Miller, Jocelyn. „Lara Croft Domestic Goddess“, <http://www.georgieroxbysmith.com/new-page>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
42. Moll, Ellen. „A Network or a Line?: Gender, Technology, and Cyberfeminist Figurations of Time“, 2014. Rhizomes, br. 26. <http://www.rhizomes.net/>.

43. Moravec, Hans. "Pigs in Cyberspace", 1992, Pittsburgh, PA: Robotics Institute, Carnegie Mellon University. <https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/19940022873.pdf>
Pristupljeno 05. februara 2020.
44. Mori, Mariko. „Link“ 2019, <https://www.guggenheim.org/artwork/18940> . Pristupljeno 28. januara 2019.
45. Mulder, Arjen. „Navigating the collective unconscious“, april 2013.
<http://www.marnixdenijs.nl/>.
46. Naziripour, Mariam. „Full Metal Spray“ 13. juli 2017. <https://rhizome.org/>.
47. Net Art Anthology. 2019. <https://anthology.rhizome.org/>.
48. Nicoll, Benjamin. „The player is present“, 2014,
<http://www.georgieroxbysmith.com/new-page/>. Pristupljeno 17. marta 2017.
49. „New Low installation & performances – Goodtime Studios“, 29. februar 2012.
<http://exp-melb.blogspot.com/2012/02/new-low-installation-performances.html>.
Pristupljeno 15. oktobra 2019.
50. „Occupy The Screen“, 2014, <http://connectingcities.net/project/occupy-screen>.
Pristupljeno 12. decembra 2018.
51. „O.U.T. Operation Urban Terrain“, 2006. <http://www.vdb.org/titles/out-operation-urban-terrain>. Pristupljeno 16. marta 2017.
52. „People's Limbo@RMB City, scene 11“, 23. septembar 2009,
<https://vimeo.com/6714865>. Pristupljeno 12. decembra 2018.
53. „Petra Cortright“ 2018. <https://www.artsy.net/artist/petra-cortright>, Pristupljeno 01. februara 2019.
54. Poasonen, Susanna. „Thinking Through the Cybernetic Body: Popular Cybernetics and Feminism“ 2002. Rhizomes, 04. <http://www.rhizomes.net/>.
55. „Project Glass: One day...“, 4. april 2012.
<https://www.youtube.com/watch?v=9c6W4CCU9M4>. Pristupljeno 04. februara 2019.
56. „RMB City“ 2016. Net Art Anthology. <https://anthology.rhizome.org/>.
57. „RMB City Opera“, 2009. <http://www.caofei.com/works.aspx?wtid=3iyar=2009>.
Pristupljeno 12. decembra 2018.
58. „Run motherfucker Run“, 2004. <http://www.marnixdenijs.nl/run-motherfucker-run.htm>.
Pristupljeno 25. januara 2019.

59. Quaranta, Domenico. „Gaz', Queen of the Desert“, april 2007.
<http://www.gazirababeli.com/>.
60. Quaranta, Domenico. „Hammering The Void“, maj 2009. <http://www.gazirababeli.com/>.
61. Quaranta, Domenico. „Razgovor sa Second Frontom“, 6. marta 2008.
<http://www.zarez.hr/>.
62. Quaranta, Domenico. „When Media Goes Beyond Simulation“, 14. mart 2010. ArtPulse.
<http://artpulsemagazine.com/>.
63. Rheingold, Howard. 2012. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*. <http://www.rheingold.com/vc/book/>.
64. Roxby Smith, Georgie. „Artist Georgie Roxby Smith Talks Process at the Victorian College of the Arts“ 2018, <https://vimeo.com/298506241?from=outr-embed>.
Pristupljeno 1. novembra 2018.
65. Roxby Smith, Georgie. „iObject“, <http://www.georgieroxbysmith.com/work>. Pristupljeno 03. novembra 2019.
66. Roxby Smith, Georgie. 2011. *Art 2.0: Identity, Role Play and Performance in Virtual Worlds*. The Faculty of the Victorian College of the Arts and Music, The University of Melbourne. https://www.academia.edu/4472732/Art_2.0_Identity_Role_Play_and_Performance_in_Virtual_Worlds. Pristupljeno 15. decembra 2018.
67. RTS Sajt - Zvanični kanal. „Prvi kiborg na svetu za RTS: Slušam boje, gledam zvuke“, 28. marta 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=k0pIhM-w4co&feature=youtu.be>.
68. Salazar, Javier A. V. „Analyzing Social Identity (Re)Production: Identity Liminal Events in MMORPGs“ 2009., *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, br. 3. <https://jvwr.net/>.
69. Salazar, Javier A. V. „On the ontology of MMORPG beings: A theoretical model for research“ u *Digital Games Research Association (DIGRA) Conference “Changing Views: Worlds in Play”*. 2005, vol. 3. Conference Proceedings. Simon Fraser University. Vancouver, Canada. <http://www.digra.org/>.
70. Salazar, Javier A. V. *Cybontology: The Ontology of the Online Being and the (re)localization of the Notion of the „cyborg“*, II Congreso online del observatorio para la cibersociedad. 2004. http://www.cibersociedad.net/congres2004/index_es.html.
Pristupljeno 8. maja 2018.

71. Schreiber, Rachel. „Cyborgs, Avatars, Laa-laa and Po: Exhibitions of Mariko Mori“, 1999. <http://www.rachelschreiber.com/pdfs/CyborgsAvatarsLaaLaaPo.pdf>. Pristupljeno 16. marta 2017.
72. Segal, Miri. „About Miri Segal“, <https://mirisegal.com/About-Miri-Segal>. Pristupljeno 16. marta 2017.
73. Segal, Miri. „BRB“, <http://mirisegal.com/BRB-2007>. Pristupljeno 16. marta 2017.
74. Segal, Miri. „Co-Operation“, <https://mirisegal.com/Co-operation-2006>. Pristupljeno 16. marta 2017.
75. Segal, Miri. „E.G.“, <https://mirisegal.com/EG-2002>. Pristupljeno 16. marta 2017.
76. Segal, Miri. „Future Perfect“. <https://mirisegal.com/Future-Perfect-2010>. Pristupljeno 16. marta 2017.
77. Seigel, Jerrold. 1995. *The Private Worlds of Marcel Duchamp: Desire, Liberation, and the Self in Modern Culture*. Berkeley: University of California Press. <http://ark.cdlib.org/ark:/13030/ft9h4nb688/>.
78. Shields, Rob. „Performing virtualities: Liminality on and off the ‘Net’“ 2000. Paper presented at the Performing Virtualities Workshop, Middlesex, England. <http://virtualsociety.sbs.ox.ac.uk/>.
79. Suler, John. 2002. *Psychology of Cyberspace*. Doylestown, Pennsylvania: True Center Publishing. <http://truecenterpublishing.com/>.
80. „Tan Le: A headset that reads your brainwaves“ juli 2010. https://www.ted.com/talks/tan_le_a_headset_that_reads_your_brainwaves. Pristupljeno 02. februara 2019.
81. „The Living Room“ 2014. <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/the-living-room.html>. Pristupljeno 02. februara 2019.
82. Sermon, Paul. „There's no simulation like home“. <http://www.paulsermon.org/simulation/>. Pristupljeno 26. januara 2019.
83. Turner, Victor. „Liminal to Liminoid, in Play, Flow, and Ritual: An Essay in Comparative Symbology“ 1974. u *Rice Institute Pamphlet - Rice University Studies*, vol. 60, br. 3. Fondren Library and Rice University. <http://hdl.handle.net/1911/63159>.
84. Vajlding, Fejt. „Gde je feminizam u sajberfeminizmu?“ 28. mart 2013. <http://arhiv2017.labris.org.rs/>. Prevod: Majda Puača.
85. „Velvet Strike“ 13. juli 2017. *Net Art Anthology*. <https://anthology.rhizome.org/>.

86. VNS Matrix. „Bitch mutant manifesto“ 1996.
http://www.obn.org/reading_room/manifestos/html/bitch.html.
87. VNS Matrix. „Cyberfeminist manifesto for the 21st century“ 1991,
<http://www.sterneck.net/>.
88. „Vvebcam“ 2019. <http://rhizome.org/art/artbase/artwork/vvebcam/>. Pristupljeno 01. februara 2019.
89. Wajcman, Judy. „From women and technology to gendered technoscience“ 2007.,
Information, Communication and Society, vol. 10, br. 3: 287–298.
<http://www.tandf.co.uk/journals>.
90. Zalbidea Paniagua, Maya. „Cyberfeminist Theories and the Benefits of Teaching Cyberfeminist Literature“ 2012. u Asunción Lopez-Varela (ur.). *Social Sciences and Cultural Studies – Issues of Language, Public Opinion, Education and Welfare*.
<https://www.intechopen.com/>.
91. Zarghooni, Sasan. „A Study of Self-Presentation on Facebook“ 2007.
https://zarghooni.files.wordpress.com/2011/09/zarghooni-2007-selfpresentation_on_facebook.pdf . Pristupljeno 04. marta 2017.

8.2. Filmografija

1. Derrickson, Scott. 2016. *Doktor Strejndž (Dr Strange)*. Marvel Studios i Walt Disney Studios Motion Pictures.
2. Godard, Jean-Luc. 1962. *Živjeti svoj život (Vivre Sa Vie: film en douze tableaux)*. Janus films.
3. Goldhaber, Daniel. 2018. *Veb-kamera (Cam)*. Blumhouse Productions.
4. Johnson, Nunnally. 1957. *Tri Evina lica (The Three Faces of Eve)*. 20th Century Fox.
5. Kosinski, Joseph. 2010. *Tron: Nasljedstvo. (Tron: Legacy)*. Walt Disney Pictures i Sean Bailey Productions.
6. Linklater, Richard. 2001. *Probudeni život (Waking Life)*. Thousand Words.
7. Lisberger, Steven. 1982. *Tron*. Walt Disney Productions, Lisberger i Kushner Productions.
8. Longo, Robert. 1995. *Džoni Mnemonik (Johnny Mnemonic)*. TriStar Pictures.

9. Lyde, John. 2014. *Preživjeli (Survivor)*. Arrowstorm Entertainment.
10. Mallozzi, Joseph i Mullie, Paul. 2015–2018. *Tamna materija (Dark Matter)*. SyFy. Prodigy Pictures Inc. i Dark Horse Entertainment. (Televizijska serija).
11. Peirce, Kimberly. 1999. *Muškarci ne plaču (Boys Don't Cry)*. Hart-Sharp Entertainment.
12. Rusnak, Josef. 1999. *Trinaesti sprat (The Thirteenth Floor)*. Centropolis Entertainment.
13. Wachowski, Lana i Lilly. 1999. *Matriks (The Matrix)*. Warner Bros.
14. Wiseman, Len. 2012. *Totalni opoziv (Total recall)*. Original Film i Relativity Media.
15. Verhoeven, Paul. 1990. *Totalni opoziv (Total recall)*. TriStar Pictures.

8.3. Video igre

1. *Call of Duty*. 2003. Activision i Aspyr. <https://www.callofduty.com/>
2. *Counter-Strike*. 1999–2018. Valve Corporation, Sierra Entertainment, Namco i Nexon.
3. *Lara Croft: Tomb Raider*. 1996–2018. Eidos Interactive i Square Enix.
4. *World of Warcraft*. 2004–2020. Blizzard Entertainment. <https://worldofwarcraft.com/en-us/>
5. *Entropia Universe*. 2003–2014. MindArk. <https://www.entropiauniverse.com/>

8.4. Izvori analiziranih umjetničkih djela

1. Allen, Rebecca. *Coexistence*. 2001. <http://www.rebeccaallen.com/projects/coexistence>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
2. Allen, Rebecca. *The Brain Stripped Bare*. 2002. <http://www.rebeccaallen.com/projects/the-brain-stripped-bare>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
3. Allen, Rebecca. *Liminal identities*. 2004. <http://www.rebeccaallen.com/projects/liminal-identities>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
4. Babeli, Gazira. *Anna Magnani/Take 2*. 2007. <http://www.gazirababeli.com/annamagnani.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
5. Babeli, Gazira. *Gaz of the desert*. 2007. <http://www.gazirababeli.com/gazofthedesert.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

6. Babeli, Gazira. *Save Your Skin*. 2007. <http://www.gazirababeli.com/saveyourskin.php>.
Pristupljeno 14. decembra 2018.
7. Babeli, Gazira. *Hammering The Void*. 2008.
<http://www.gazirababeli.com/hammeringthevoid.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
8. Benigson, Helen Carmel. *Why you shouldn't date a soldier*. 2011.
http://rolloart.com/helen_carmel_benigson_princess_belsize_dollar?image=why_u_shouldnt. Pristupljeno 14. decembra 2018.
9. Blast Theory. *Can You See Me Now?* 2001. <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
10. Blast Theory. *Uncle Roy All Around Yo (URAY)*. 2003.
<https://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
11. Blast Theory. *I like Frank*. 2004. <https://www.blasttheory.co.uk/projects/i-like-frank/>.
Pristupljeno 14. decembra 2018.
12. Blast Theory. *I'd Hide You*. 2012. <https://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/>.
Pristupljeno 14. decembra 2018.
13. Cheang, Shu Lea. *Brandon*. 1998. <http://brandon.guggenheim.org/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
14. Cortright, Petra. *Vvebcam*. 2007. <http://archive.rhizome.org/artbase/53474/vvebcam.html>.
Pristupljeno 25. januara 2019.
15. De Nijs, Marnix. *Run motherfucker Run*. 2001. <http://www.marnixdenijs.nl/run-motherfucker-run.htm>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
16. De Nijs, Marnix. *Physiognomic Scrutinizer*. 2008. <https://vimeo.com/21460350>.
Pristupljeno 25. januara 2019.
17. De Nijs, Marnix. *Exploded Views 2.0*. 2013. <http://www.marnixdenijs.nl/exploded-views-2.htm>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
18. Fei, Cao /China Tracy. *RMB City*. 2007. <http://www.caofei.com/works.aspx?id=56iyear=-1iwtid=2>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
19. Fei, Cao/China Tracy. *Live in RMB City*. 2009.
<http://www.caofei.com/works.aspx?id=18iyear=2009iwtid=3>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

20. Fei, Cao/China Tracy. *People's Limbo in RMB City*. 2009.
<http://www.caofei.com/works.aspx?id=19iyear=2009iwtid=3>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
21. Fei, Cao/China Tracy. *RMB City Opera*. 2009.
<http://www.caofei.com/works.aspx?year=2009iwtid=5>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
22. Mori, Mariko. *Link*. 2000. http://www.artnet.com/artists/mariko-mori/link-ZponeGm8pvEki6-wA_B5MA2. Pristupljeno 28. januara 2019.
23. Roxby Smith, Georgie. *Reality Bytes*. 2010. <https://vimeo.com/298501580>. Pristupljeno 20. januara 2019.
24. Roxby Smith, Georgie. *iObject*. 2011. <http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
25. Roxby Smith, Georgie. *Hyperidentity*. 2012. <http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
26. Roxby Smith, Georgie. *Lara Croft domestic goddess*. 2013.
<http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
27. Roxby Smith, Georgie. *Love is a losing game*. 2013. <https://vimeo.com/71008146>. Pristupljeno 10. februara 2019.
28. Roxby Smith, Georgie. *Uncomposed (after Titian after Giorgione)*. 2013.
<http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
29. Schleiner, Anne Marie. *Operation urban terrain (OUT)*. 2004.
<http://www.vdb.org/titles/out-operation-urban-terrain>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
30. Schleiner, Anne Marie. *Velvet Strike*. 2004. <https://anthology.rhizome.org/velvet-strike>. Pristupljeno 26. januara 2019.
31. Segal, Miri. *E.G* 2002. <https://mirisegal.com/EG-2002>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
32. Segal, Miri. *Cooperation*. 2006. <https://mirisegal.com/Co-operation-2006>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
33. Segal, Miri. *BRB*. 2007. <https://mirisegal.com/BRB-2007>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
34. Segal, Miri. *Future perfect*. 2010. <https://mirisegal.com/Future-Perfect-2010>. Pristupljeno 14. decembra 2018.
35. Sermon, Paul i Gould, Charlotte. *Liberate your avatar*. 2007.
<https://vimeo.com/19385245>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

36. Sermon, Paul i Gould, Charlotte. *Urban Intersections*. 2009.
<http://www.paulsermon.org/urban/photos/image17.jpg>. Pristupljeno 25. januara 2019.
37. Sermon, Paul i Gould, Charlotte. *Mirror On The Screen*. 2012.
<http://www.paulsermon.org/mirror/photos/image30.jpg>. Pristupljeno 25. januara 2019.
38. Sermon, Paul i Gould, Charlotte. *Peoples Screen*. 2015. <https://vimeo.com/150786495>.
Pristupljeno 25. januara 2019.
39. Sermon, Paul. *There's no simulation like home*. 1999. <https://vimeo.com/19799309>.
Pristupljeno 25. januara 2019.
40. Sommerer, Christa i Mignonneau, Laurent. *The living room*. 2001.
<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/MOVIES/TheLivingRoom/TheLivingRoom.html>. Pristupljeno 10. februara 2019.

9. Prilozi



Slika 1. Screenshot video rada *Hyperidentity* (Georgie Roxby Smith 2012).
<http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 2. Screenshot video animacije *Lara Croft domestic goddess* (Georgie Roxby Smith 2013).
<http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 3. Screenshot animacije *Uncomposed (after Titian after Giorgione)* (Georgie Roxby Smith 2013). <http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 4. Screenshot video rada *iObject* (Georgie Roxby Smith 2011). <http://www.georgieroxbysmith.com/work/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 5. Screenshot video zapisa performansa *Reality Bytes* (Georgie Roxby Smith 2010).

<https://vimeo.com/298501580>. Pristupljeno 20. januara 2019.



Slika 6. Screenshot video zapisa performansa *Love is a losing game* (Georgie Roxby Smith 2013).

<https://vimeo.com/71008146>. Pristupljeno 10. februara 2019.



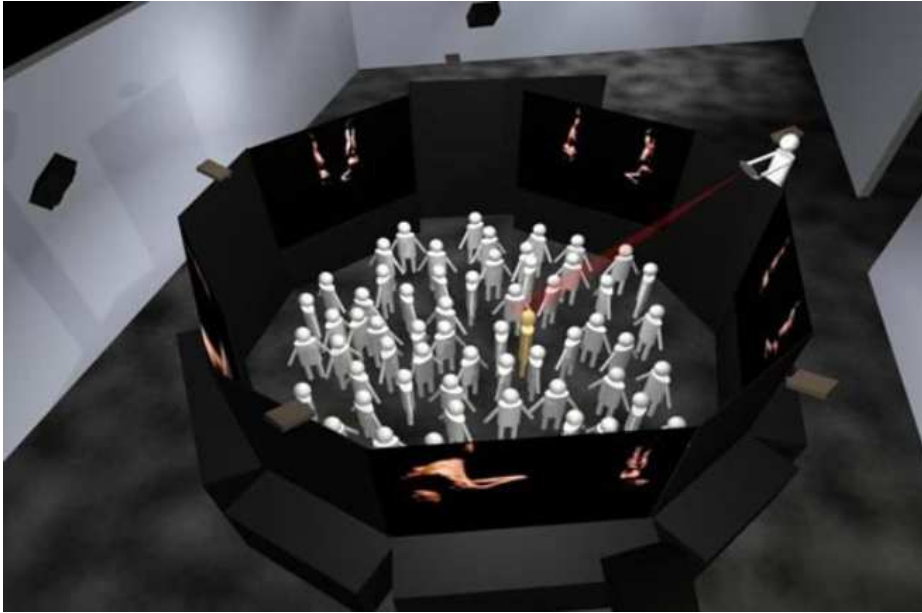
Slika 7. *Liminal identities* (Rebecca Allen 2004).

<http://www.rebeccaallen.com/projects/liminal-identities>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 8. Screenshot video zapisa *Coexistence* (Rebecca Allen 2001).

<http://www.rebeccaallen.com/projects/coexistence>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

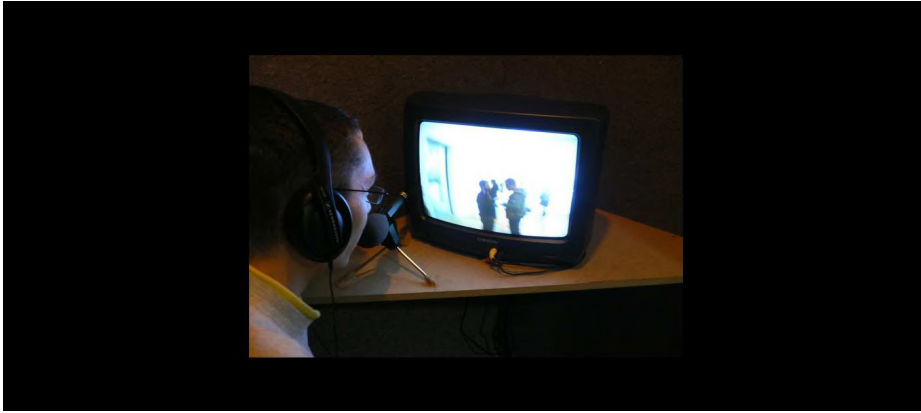


Slika 9. *The Brain Stripped Bare* (Rebecca Allen 2002).

<http://www.rebeccaallen.com/projects/the-brain-stripped-bare>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 10. *BRB* (Miri Segal 2007). <https://mirisegal.com/BRB-2007>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 11. *Co-Operation* (Miri Segal 2006). <https://mirisegal.com/Co-operation-2006>.

Pristupljeno 14. decembra 2018.

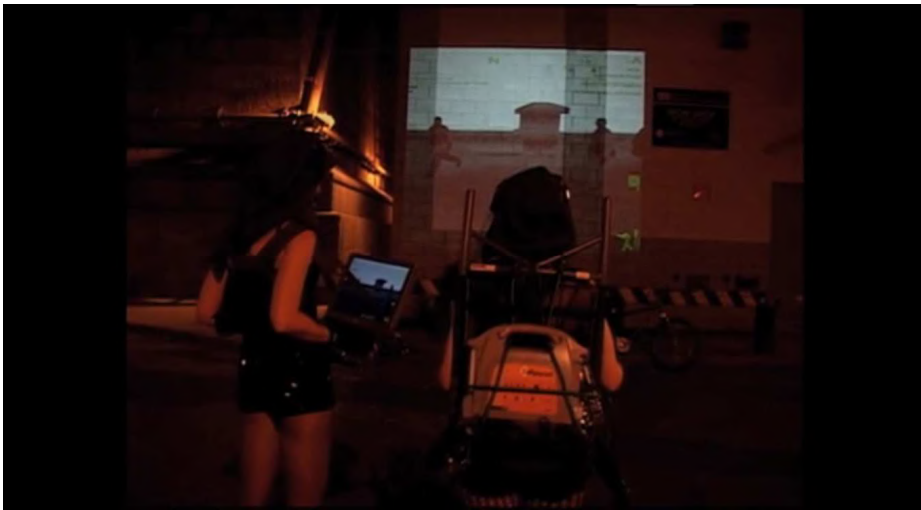


Slika 12. Screenshot video rada *Future perfect* (Miri Segal 2010). <https://mirisegal.com/Future-Perfect-2010>.

Pristupljeno 14. decembra 2018.



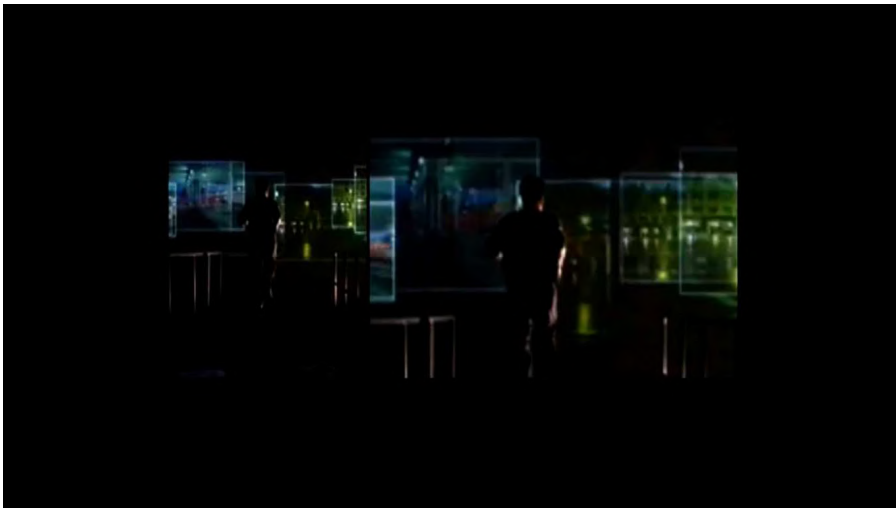
Slika 13. *E.G.* (Miri Segal 2002). <https://mirisegal.com/EG-2002>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 14. Screenshot video rada *Operation urban terrain* (Anne Marie Schleiner 2004). <http://www.vdb.org/titles/out-operation-urban-terrain>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 15. Screenshot video zapisa *Velvet-Strike* (Anne Marie Schleiner 2002).
<https://anthology.rhizome.org/velvet-strike>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



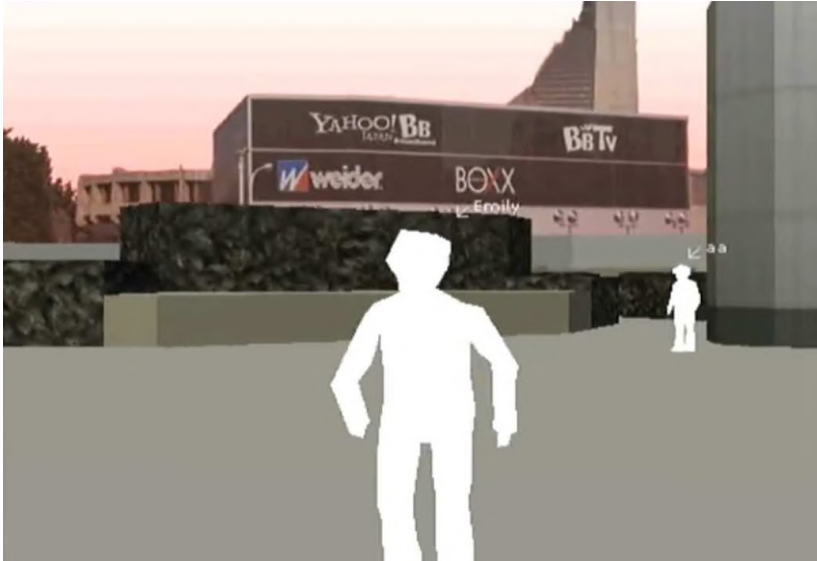
Slika 16. Screenshot video zapisa *Run motherfucker Run* (Marnix De Nijs 2001-2004).
<http://www.marnixdenijs.nl/run-motherfucker-run.htm>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 17. Screenshot video zapisa *Exploded Views 2.0* (Marnix De Nijs 2013).
<https://vimeo.com/59816345>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 18. Screenshot video zapisa *Physiognomic Scrutinizer* (Marnix De Nijs 2008/2009).
<https://vimeo.com/21460350>. Pristupljeno 25. januara 2019.



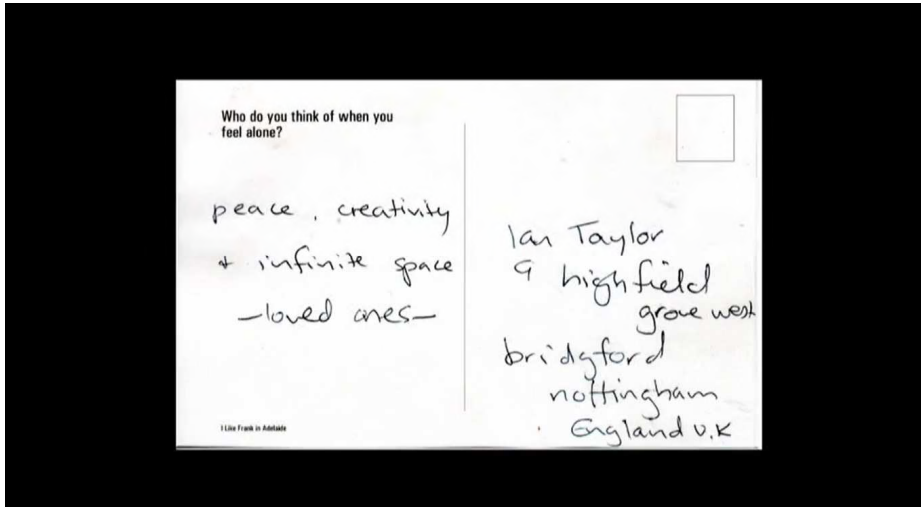
Slika 19. Screenshot video zapisa *Can You See Me Now?* (Blast Theory 2001–2007).

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



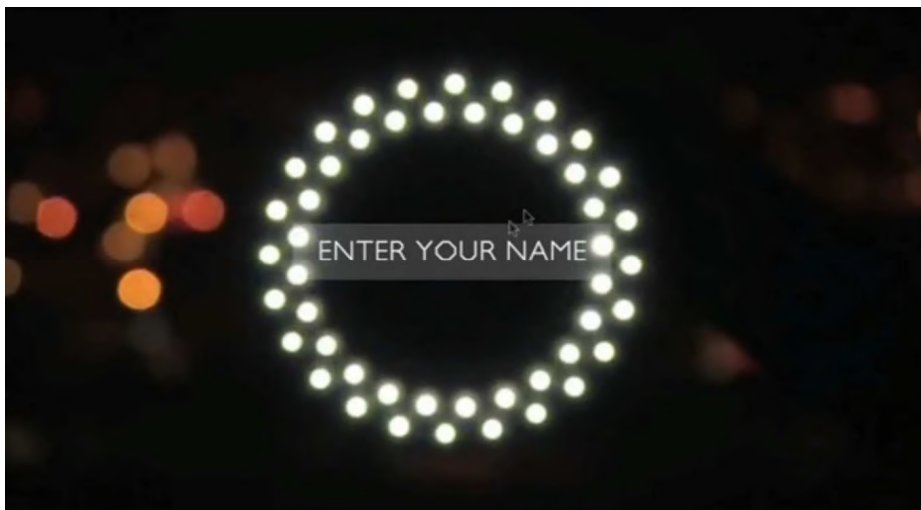
Slika 20. Screenshot video zapisa *Uncle Roy All Around Yo* (Blast Theory 2003).

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 21. Screenshot video zapisa *I like Frank* (Blast Theory 2004).

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/i-like-frank/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 22. Screenshot video zapisa *I'd Hide You* (Blast Theory 2012).

<https://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 23. Screenshot animacije *Anna Magnani/Take 2* (Gazira Babeli 2007).

<http://www.gazirababeli.com/annamagnani.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 24. Screenshot video rada *Gaz of the desert* (Gazira Babeli 2007).

<http://www.gazirababeli.com/gazofthedesert.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 25. Screenshot video animacije *Save Your Skin* (Gazira Babeli 2007).

<http://www.gazirababeli.com/saveyourskin.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

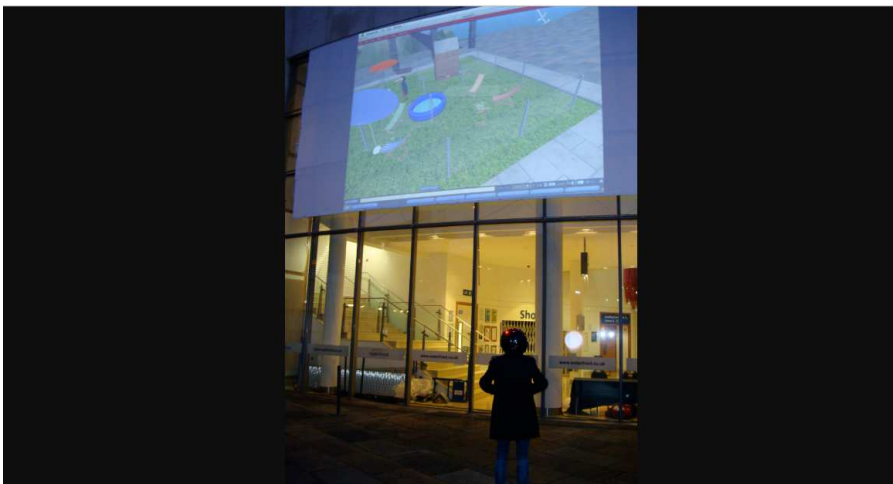


Slika 26. Screenshot video animacije *Hammering The Void* (Gazira Babeli 2008–2009).

<http://www.gazirababeli.com/hammeringthevoid.php>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 27. Screenshot video zapisa *Liberate your avatar* (Paul Sermon i Charlotte Gould 2007).
<https://vimeo.com/19385245>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 28. *Urban intersections* (Paul Sermon i Charlotte Gould 2009).
<http://www.paulsermon.org/urban/photos/image17.jpg>. Pristupljeno 25. januara 2019.



Slika 29. *Mirror on the Screen* (Paul Sermon i Charlotte Gould 2012). Izvor slike:
<http://www.paulsermon.org/mirror/photos/image30.jpg>. Pristupljeno 25. januara 2019.



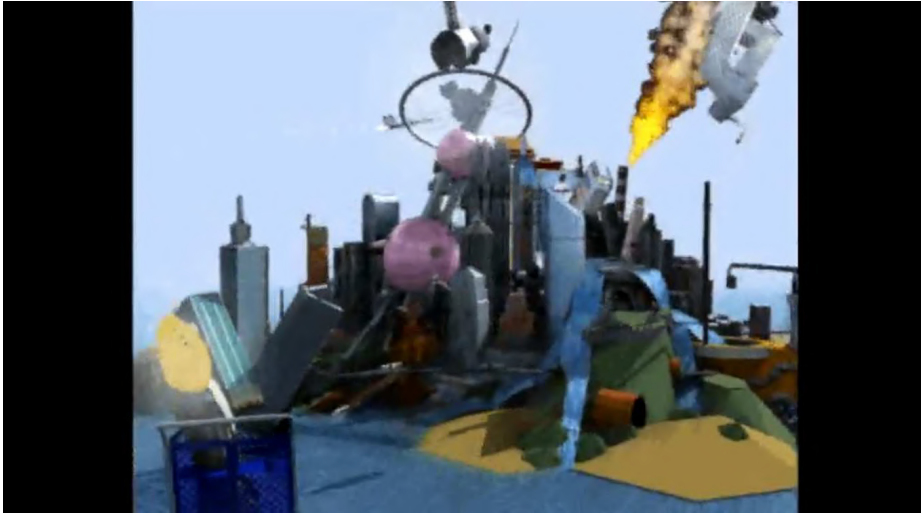
Slika 30. Screenshot video zapisa *Peoples Screen* (Paul Sermon i Charlotte Gould 2015).
<https://vimeo.com/150786495>. Pristupljeno 25. januara 2019.



Slika 31. Screenshot video zapisa *There's No Simulation Like Home* (Paul Sermon i Charlotte Gould 1999). <https://vimeo.com/19799309>. Pristupljeno 25. januara 2019.



Slika 32. Screenshot veb stranice *Brandon* (Shu Lea Cheang 1998–1999): <http://brandon.guggenheim.org/>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 33. Screenshot video zapisa *RMB City* (Cao Fei/China Tracy 2008-2011).

<https://www.youtube.com/watch?v=9MhfATPZA0g>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

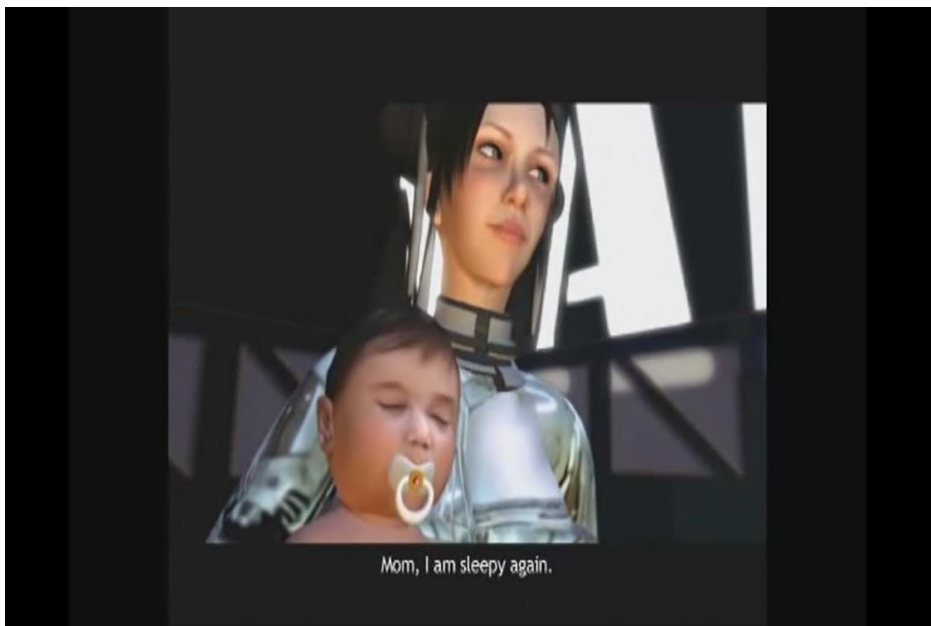


Slika 34. Screenshot video zapisa *People's Limbo in RMB City* (Cao Fei/China Tracy 2009).

<http://www.caofei.com/works.aspx?id=19iyear=2009iwtid=3>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 35. Screenshot video zapisa *RMB City Opera* (Cao Fei/China Tracy 2009).
<https://www.youtube.com/watch?v=OJc0kxiAtnQ>. Pristupljeno 14. decembra 2018.

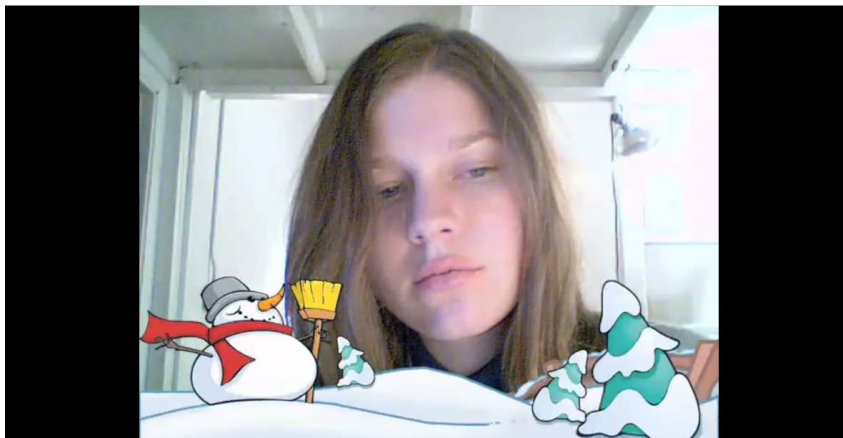


Slika 36. Screenshot video zapisa *Live in RMB City* (Cao Fei/China Tracy 2009).
<https://www.youtube.com/watch?v=61k679iP2xU>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



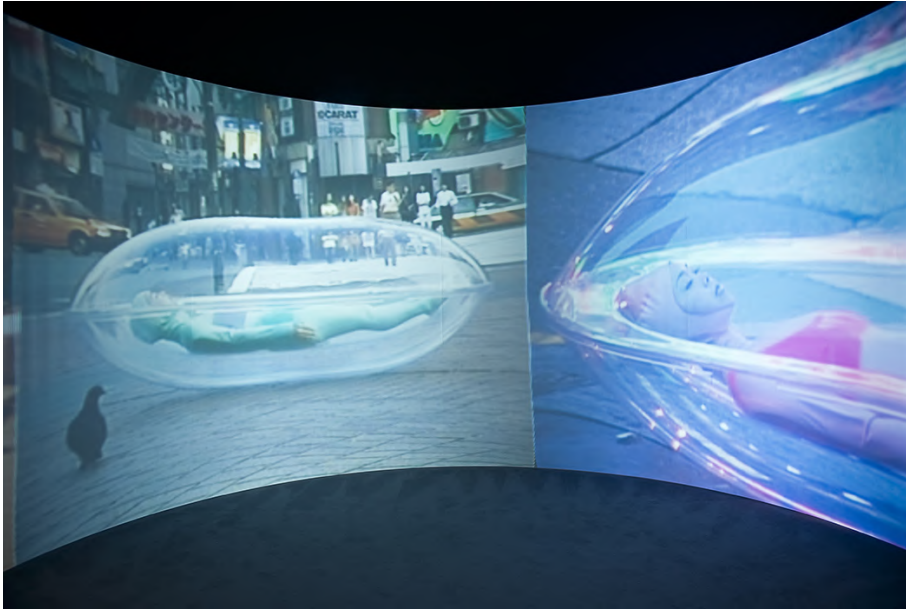
Slika 37. *Why you shouldn't date a soldier* (Helen Carmel Benigson 2011).

http://rolloart.com/helen_carmel_benigson_princess_belsize_dollar?image=why_u_shouldnt_4. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 38. Screenshot video zapisa *Vvebcam* (Petra Cortright 2007).

<http://archive.rhizome.org/artbase/53474/vvebcam.html>. Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 39. *Link* (Mariko Mori 2000).

<https://artstor.files.wordpress.com/2017/12/guggenheimfoundation-13338316-link.jpg>.

Pristupljeno 14. decembra 2018.



Slika 40. Screenshot video zapisa *The Living Room* (Christa Sommerer i Laurent Mignonneau 2001). [http://www.interface.ufg.ac.at/christa-](http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/MOVIES/TheLivingRoom/TheLivingRoom.html)

[laurent/WORKS/MOVIES/TheLivingRoom/TheLivingRoom.html](http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/MOVIES/TheLivingRoom/TheLivingRoom.html). Pristupljeno 10. februara 2019.

Изјава о ауторству

Потписани-а Љубица Јанковић
број индекса 7/2020

Изјављујем,

да је докторска дисертација / докторски уметнички пројекат под насловом

Контекст идентитета у нет арт
(феномен прелазности у сајбер стварности)

- резултат сопственог истраживачког / уметничког истраживачког рада,
- да предложена докторска теза / докторски уметнички пројекат у целини ни у деловима није била / био предложена / предложен за добијање било које дипломе према студијским програмима других факултета,
- да су резултати коректно наведени и
- да нисам кршио/ла ауторска права и користио интелектуалну својину других лица.

Потпис докторанда

У Београду, 13.11.2020.



Изјава о истоветности штампане и електронске верзије докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Име и презиме аутора Љубица Јанковић

Број индекса 7/2012

Докторски студијски програм Теорија драмских уметности, медија и културе

Наслов докторске дисертације / докторског уметничког пројекта

Контекст идентитета у нет арт
(феномен идеалности у сајбер стварности)

Ментор проф. др Александар Јанковић

Коментор: _____

Потписани (име и презиме аутора) Љубица Јанковић

изјављујем да је штампана верзија моје докторске дисертације / докторског уметничког пројекта истоветна електронској верзији коју сам предао за објављивање на порталу **Дигиталног репозиторијума Универзитета уметности у Београду.**

Дозвољавам да се објаве моји лични подаци везани за добијање академског звања доктора наука / доктора уметности. као што су име и презиме, година и место рођења и датум одбране рада.

Ови лични подаци могу се објавити на мрежним страницама дигиталне библиотеке, у електронском каталогу и у публикацијама Универзитета уметности Београду.

Потпис докторанда

У Београду, 13.11.2020.



Изјава о коришћењу

Овлашћујем Универзитет уметности у Београду да у Дигитални репозиторијум Универзитета уметности унесе моју докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат под називом:

Канцеларија и идентитетског у Неш артс
(френчмен и релевантности у сајбер стварности)

која / и је моје ауторско дело.

Докторску дисертацију / докторски уметнички пројекат предао / ла сам у електронском формату погодном за трајно депоновање.

У Београду, 13.11.2020.

Потпис докторанда



Zahvalnica

Na kraju, kako je i red, želim da zahvalim svima koji su na bilo koji način pomogli u izradi ovog rada.

Naravno, najveću zahvalnost dugujem mentoru, prof. dr Aleksandru Jankoviću koji je bio podrška od početka do kraja izrade ovog rada i koji je stručnim vođstvom pomogao da ova doktorska disertacija dobije svoj epilog. Hvala i ostalim članovima komisije koji su svojim savjetima pomogli da se ovaj rad završi.

Zahvaljujem se prijateljima i radnim kolegama, naročito kolegici Tatjani Đermanović na nesebičnoj pomoći pri izradi rada. Konačno, zahvaljujem članovima svoje porodice na strpljenju i pomoći tokom svih ovih godina studija i izrade teze.