

Primljeno: 10.02.2021.  
Prihvaćeno: 09.04.2021.

Ljubica Janjetović<sup>1</sup>  
Tehnički fakultet,  
Univerzitet za poslovni inženjering  
i menadžment Banja Luka

UDC 7.038.531:004.946  
COBISS.SR-ID 41538313  
[https://doi.org/  
10.18485/fdu\\_zr.2021.39.8](https://doi.org/10.18485/fdu_zr.2021.39.8)

## SAJBER STVARNOST U NET ARTU KAO KONTEKST SAJBER IDENTITETA

### **Apstrakt**

*U članku se bavimo savremenom tehnološkom kulturom i razlikama između današnje kulture i „starog” načina života (da se poslužimo diskursom Rejmonda Vilijamsa /Raymond Williams 1981/ i Marka Postera /Mark Poster 2008/), te implikacijama kulturnih promjena na identitet korisnika tehnologije. Savremene kulturne prakse određene tehnologijom u tekstu razmatramo u terminima sajber kulture Pjera Levija (Pierre Levy 1999), te u okviru takve kulture analiziramo stvarnost, okruženje i okolnosti u kojima živi korisnik savremene tehnologije, odnosno kontekst njegovog identiteta. U tekstu posmatramo savremenu sajber stvarnost kao hibrid fizičke (materijalne) i virtuelne stvarnosti (koja je vještačka po prirodi, ali opet stvarna), a prostor u kome boravi korisnik kao sajber prostor, a dalje, na primjeru četiri performansa umjetničke grupe Blast tiori (Blast Theory) iz domena net arta, preispitujemo specifične osobine konteksta identiteta korisnika savremene tehnologije.*

### **Ključne riječi**

*net art, identitet, liminalnost, sajber kultura, sajber stvarnost*

145

Ljubica Janjetović

### **Uvod**

Stvarnost sada nije ista kao prije pojave interneta i virtuelne tehnologije. Savremene informaciono-komunikacione tehnologije konstruišu drugačiji način života, drugačiju kulturu i drugačije poimanje stvarnosti, a globalno umrežavanje i stalni pristup internetu omogućili su da tehnološki simulirana

1 ljubica.janjetovic@gmail.com

stvarnost postane dio svakodnevnog života. Sadašnja stvarnost je hibrid fizičkog i simuliranog svijeta tvrde Marija Bakardjeva (Maria Bakardjeva 2005) i Šeri Trekl (Sherry Turkle 2011) i navode da je tehnologija (uključujući internet) postala dio svijeta, te da njihovo korišćenje nudi ne samo mogućnosti za nove kulturne i društvene aktivnosti nego i drugačiji odnos prema svijetu i sopstvu (selfu). Novi oblik kulture i zahtjevi savremenog života traže od čovjeka da se prilagodi novim okolnostima. U takvim izmijenjenim kulturnim i socio-tehnološkim okolnostima (kontekstu) promijenili su se parametri poimanja sopstva, konstruiše se novi koncept selfa i drugačiji identitet.

Rasprava oko simulirane i kompjuterski posredovane stvarnosti i njenog potencijala za redefinisane postojećih društvenih koncepata i identiteta već je odavno ušla u akademske i umjetničke krugove. Savremene teorijske i umjetničke prakse koriste subverzivni potencijal digitalnih tehnologija za stvaranje novog diskursa koji preispituje probleme roda, re-prezentacije, prostora i vremena i slične fenomene sajber okruženja od kojih zavisi identitet, kroz različite referentne okvire. Do sad je urađeno mnoštvo empirijskih i teorijskih istraživanja na temu konstrukcije identiteta u onlajn ili virtuelnom prostoru. Međutim, tematsko akcentovanje različitih problema i nedovoljno jasna diferencijacija pojmova, navode na ideju da rasprava o identitetu u okruženju određenom internetom podrazumijeva jedinstvenu i jednostavnu transpoziciju sopstva iz fizičkog okruženja u ovo drugo (najčešće onlajn) okruženje ili se oni, prosto, jukstapozicioniraju ne razmatrajući promjene konteksta u kome se taj identitet oblikuje. Uzimajući u obzir činjenicu da je najveća promjena koja se desila u životu čovjeka ta što sada čovjek živi u novoj vrsti stvarnosti, koja je tehnološki oblikovana i koju je nemoguće izbjeći, smatramo ne samo opravdanim nego i neophodnim opisati i odrediti tu novu stvarnost, odnosno novi kontekst. Stoga u radu tvrdimo da je sadašnja stvarnost mješavina fizičkog i virtuelnog (digitalnog/onlajn) svijeta pri čemu oba koegzistiraju u novoj stvarnosti koju smo za potrebe ove studije označili pojmom sajber stvarnost.

### **Sajber stvarnost**

S obzirom na činjenicu da stvarnost savremenog svijeta više ne postoji mimo medija, kao i da je virtuelna stvarnost neodvojiva od svijeta (medijske) reprezentacije, onlajn socijalne interakcije i aktivnosti, mogu se smatrati ekstenzijom svakodnevnih aktivnosti i dijelom stvarnosti koja nas okružuje. Stvarnost, tj. okruženja koja čine tu stvarnost, a koja posmatramo u ovoj studiji

jesu hibridna okruženja koja nisu sačinjena samo od fizičkih (materijalnih) okruženja, te za njih ne vrijede isključivo fizički zakoni na koje smo se dosad oslanjali pri razmatranju i doživljaju prostora i stvarnosti. Onlajn ili virtualni prostori<sup>2</sup> su promjenljivi i nestalni, oni su prostori fikcije i subjektivnog doživljaja. Međutim, Merlo-Ponti (Maurice Merleau-Ponty 1978) i Markos Novak (Marcos Novak 1991) tvrde da je čak i fizička (materijalna) stvarnost konstrukt našeg uma i stoga subjektivna. Njen doživljaj zavisi od naše percepcije. Novak kaže da sve što nam zapravo ostaje dok percipiramo stvarnost fizičkog svijeta (dakle i virtualnog) jeste stvarnost fikcije (Novak 1991: 227). U tom smislu, virtualni i fizički svjetovi se ne razlikuju mnogo.

Razmatrajući savremenu kulturu, Dejvid Bel (David Bell) koristi pojam „sveukupnosti” i kaže da ova „kultura stvarne virtualnosti”<sup>3</sup> koja 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”<sup>4</sup> (Bell 2007: 83). Dakle, biti prisutan onlajn kroz različite predstave ili aktivno učestvovati u onlajn prostoru, znači biti dio kulture. Sve drugo, znači biti van kulture. Iako medijalizovana, sajber kultura koju Pjer Levi (Levy 1999: 105) definiše kroz koncept „univerzalnog bez cjelovitosti”, postaje odrednica sajber stvarnosti<sup>5</sup> jer je sajber kultura stvarna, a „[s]tvarnost (to jest, ljudsko materijalno/simboličko postojanje) potpuno je zarobljena i potpuno uronjena u virtualno 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: 400). Dejvid Bel kaže da su u novom društvu „stvarne virtualnosti” „prethodno postojeći kulturni oblici i prakse apsorbovani i prerađeni”<sup>6</sup> (Bell 2007: 79), dok je sajber prostor nastao upravo spajanjem interneta i virtualne stvarnosti (Bell 2001: 32), koja se pomiješala sa fizičkim okruženjem, stvarajući tako jednu novu stvarnost, koju mi u ovom istraživanju nazivamo sajber stvarnost.

2 Tumačeći stavove Majkla Hajma, Donald Džouns (Donald Jones) tvrdi da se virtualne stvarnosti mogu opisati nizom koncepata (interakcija, artifičijelnost, mogućnost uranjanja, telepriustvo, uranjanje cijelog tijela i umrežene komunikacije), od kojih ne moraju svi biti ispunjeni da bi određeno tehnološko okruženje dobilo „status virtualne stvarnosti” (Jones 2006: 8), te se tako i ono onlajn može smatrati virtualnim u određenom stepenu.

3 Bel zasniva svoje stavove o sajber kulturi i sajber okruženju na tezi umreženog društva Manuela Kastelsa (Manuel Castells 2000).

4 Moj prevod.

5 U knjizi *Sajber kultura* (1999) 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” (Levy 1999: 111).

6 Moj prevod

Prostor savremenosti oblikovan tehnologijom i medijima u kome se nalazi biološko tijelo, proširen je zahvaljujući pojavi onlajn i virtuelnih prostora u kojima je moguće ne samo napraviti ekstenziju fizičkog prostora nego i tijela, moguće je tijelu dati digitalnu/virtuelnu dimenziju. Stoga su postojanje i utjelovljenje u sajber okruženju definisani iskustvom postojanja u fizičkom i novog iskustva postojanja u onlajn (ili virtuelnom) okruženju, koji zajedno čine sajber okruženje. Ovo okruženje je odrednica konteksta u kome se gradi identitet osobe koja boravi u njemu. Pojavnost u virtuelnom prostoru postoji kao stvarnost *sui generis*, stvarnost ne nužno zavisna od stvarnosti fizičkog (materijalnog) svijeta, ali u stalnom odnosu sa njim, ne kao re-prezentacija, odnosno ponovna prezentacija postojećih stvarnih događaja, već kao moguća nova prezentacija istih. Predstava identiteta, odnosno identitet koji korisnik gradi dok je u virtuelnom ili onlajn prostoru nije drugačija ili ponovljena interpretacija identiteta iz fizičkog prostora, nego događaj za sebe. Ona je stvarni događaj ukupnosti svih mogućih postojanja. U kontekstu stvarnosti u kojoj su virtuelno i onlajn postale svakodnevne pojave, razvijaju se drugačije okolnosti kao osnove identiteta, a self nastaje kao rezultat interakcije različitih okruženja koja nisu suprotstavljena, nego se prožimaju i nadopunjuju. 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. Stoga smo u ovoj studiji usvojili pojmove sajber kulture i sajber stvarnosti kao pojmove koji obuhvataju i fizička i virtuelna (ili onlajn) okruženja i označavaju jedinstveni kontekst koji se stvara u ovakvim okruženjima i u kome se gradi identitet korisnika kao sveukupnost njihovih odnosa, te ćemo se u nastavku pozabaviti pojmovima virtuelnog i stvarnog i razmotriti tezu o stvarnosti virtuelnog.

## Virtuelno je stvarno

*Ti si najstvarnije što mi se desilo.*

Nataša Molinaro (Natasha Molinaro) simuliranom liku,  
*Trinaesti sprat* (*The Thirteenth Floor*, Rusnak 1999).

Rasprava oko virtuelnog i stvarnog postala je jedna od čistih i nezaobilaznih teza teoretičara<sup>7</sup> koji su se bavili virtuelnim ili sajber svjetovima, pa je ne možemo zaobići ni u ovoj našoj raspravi koja se tiče savremene tehnološke stvar-

<sup>7</sup> Na primjer Boellstorf 2008; Shields 2003; Delez 2001.

nosti i kulture u kojoj živimo. Jedna od tvrdnji kojom smo se vodili u ovom članku je da je virtuelno stvarno i da je ono dio stvarnosti u savremenom svijetu tehnologije. Sve što nas okružuje postalo je dijelom stvarnosti koju ne čine samo fizičko okruženje i prostor tjelesnosti u kom se krećemo. Stvarnost je proširena za virtuelnu stvarnost koja je vještačka po prirodi, ali opet realna, a prostor u kom boravimo je postao sajber prostor, ali ne u smislu u kom ga je shvatio Vilijem Gibson – kao prostor u koji korisnici mogu ući kad požele, već kao prostor u kom se neprestano nalazimo zahvaljujući kamerama na ulici, na našim uređajima i u našim rukama. Savremena tehnologija je učinila da postanemo dio sajber stvarnosti, koja je hibrid fizičkih i virtuelnih ili onlajn okruženja.

U svojoj raspravi oko virtuelnog i stvarnog, Žil Delez (Gilles Deleuze) tvrdi da je nemoguće kontrastirati virtuelno i stvarno 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 i tvrdi da 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 materijalno postvareno, opredmećeno, ono „posjeduje stvarnost” (Delez 2001: 91) i mnogo je 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, tvrdi Delez. Delez takođe navodi da „svi nivoi proširenosti i kontrakcije [pretpostavljamo stvarnosti] koegzistiraju u jednom jedinstvenom vremenu i stvaraju ukupnost; ali ovo Sve, ovo Jedno, jesu čista virtuelnost”<sup>8</sup> (Delez 2001: 88). Višestruka ukupnost stvarnosti o kojoj govori Delez, u našem radu je sajber stvarnost, koja je sastavljena od fizičkog i onog virtuelnog/digitalnog/onlajn svijeta i kao takva ona čini kontekst identiteta onih koji žive u okruženju hibridnih stvarnosti kao što ćemo i pokazati na primjerima performansa umjetničke grupe Blast tiori.

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. Iako Terkl koristi pojmove „stvarnog” i virtuelnog u „klasičnom” smislu ne zalazeći u suštinu značenja riječi „stvarno”, ona navodi da nas tehnologija više ne odvaja i ne otuđuje od

svijeta nego da nas postavlja „u središte događaja” i približava stvarnosti jer „se krećemo prema kulturi simulacije u kojoj ljudi sve više prihvataju reprezentaciju stvarnosti kao samu stvarnost”<sup>9</sup> (Turkle 2011: 23). 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, u novi kontekst u kome postoje korisnici tehnologije i u kome su oni dio simulacije. Direktnim uticajem na stvarnost, simulacija (i sve u vezi sa njom) „zauvek menja uslove pod kojima se formira identitet ja” (Poster 2008: 546), kao što su pojmovi prostora i prisustva u simulaciji o kojima govore Rozmeri Klič (Rosemary Klich 2007) i Lev Manovič (Lev Manovich 2015).

Dakle, kada govorimo o fizičkoj stvarnosti, mislimo na svijet materijalnih objekata, a kada govorimo o virtuelnoj/onlajn stvarnosti (na primjer u *net artu*, kome pripadaju performansi grupe Blast tiori) ili virtuelnoj stvarnosti uopšte, mislimo na neopipljive objekte (slike i predstave na ekranu, pa time i svijet stvoren njima) date pomoću svjetlosti koja isijava iz ekrana, a koja je prema zakonima fizike, dualističke prirode,<sup>10</sup> te u tom smislu stvarna i materijalna na svoj način kao i svijet koji ona stvara. U svakom slučaju, stvarnost koja počiva na ljudskoj praksi i kulturi uopšte, jeste ono što pojedinac o kome se govori i koga se ta stvarnost tiče doživljava kao stvarno. Danas, to su i virtuelno i onlajn, jednako kao i fizičko. U kontekstu stvarnosti u kojoj su virtuelno i onlajn postali svakodnevne pojave razvijaju se drugačije okolnosti tj. kontekst u kome nastaje self kao rezultat interakcije različitih okruženja koja nisu suprotstavljena, nego se prožimaju i nadopunjuju.

Završićemo ovo poglavlje pozivajući se na citat s početka Rusnakovog filma *Trinaesti sprat* (1999) da bismo završili raspravu o tome zašto treba virtuelno smatrati stvarnim i zašto smatramo da fizičko i virtuelno zajedno čine današnju stvarnost. Citat iz navedenog filma s početka poglavlja interpretira ideju percepcije kao osnove stvarnosti. 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 sveukupne stvarnosti koja nas okružuje.

9 Moj prevod

10 Svjetlost je prema zakonima fizike i fizičarima (Maksu Planku (Max Planck) i Isaku Njutnu (Isaac Newton)) dualističke prirode – ona ima osobine materije jednako kao i energije. Nešto slično napominje Oliver Grau koji, analizirajući slike na ekranu, 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.

## Sajber stvarnost u performansima umjetničke grupe Blast tiori

Jednako kao i kultura uopšte, savremena umjetnost je oblikovana tehnologijom i pod uticajem je interneta, te savremena umjetnička djela na različite načine (interaktivno i kritički) uključuju posmatrača u virtuelno okruženje kojim se dočarava uticaj interneta i savremene tehnologije na društvo i pojedinca, a naročito na identitet pojedinca o kome govorimo i koji boravi u takvom okruženju. Vodeći se vizionarskim aspektima umjetnosti i njenom koalicijom sa savremenom tehnologijom, te uzevši u obzir sposobnost (i zadatak) umjetnosti da predviđa i komentariše društvenu stvarnost i poziciju pojedinca u toj stvarnosti, odabrali smo *net art* kao oblik savremenih kulturno-umjetničkih praksi koje koriste tehnološka dostignuća i djelovanje u prostoru interneta u kombinaciji sa oflajn prostorom (prema Kristijen Pol /Christiane Paul/ 2003) zarad umjetničkog izraza koji govori o prostoru i vremenu, umrežavanju i zajedničkom djelovanju kao osnovama identiteta (kakvo je u performansima britanske umjetničke grupe Blast tiori čije smo radove razmatrali u okviru članka).

Blast tiori je umjetnička grupa koja se bavi izradom interaktivnih multimedijских radova koji uključuju tehnike video-igara, digitalni i živi performans, kao i onlajn i oflajn pristup izvođenju. Ponekad u svojim djelima koriste GPS tehnologiju i bežični prenos podataka, te prenosive uređaje (mobilne telefone i laptope) i uvijek okupljaju više učesnika koji zajedničkim umreženim djelovanjem izvedu performanse. Njihovi radovi se često bave različitim društvenim i političkim problemima današnjice, a naročito ih zanima uticaj tehnologije na živote ljudi, te problemi nadzora, regulacije i kontrole.

Četiri performansa na koja se pozivamo u ovoj studiji kombinuju fizički i njemu analogni onlajn (virtuelni) prostor za kretanje učesnika (*Da li me sada vidiš? /Can You See Me Now?, 2001/, Ujak Roj je svuda oko tebe /Uncle Roy All Around You, 2003/, Sviđa mi se Frenk /I like Frank, 2004/, Sakrio bih te /I'd Hide You, 2012/*). Navedeni performansi su zapravo translacija onlajn video-igara u fizički prostor (takozvane *location-based games*) i oni stvaraju drugačiji kontekst u kome se proizvodi novi oblik umreženosti i socijalne interakcije koja je osnov za stvaranje javnog socijalnog identiteta učesnika u sajber prostorima. Svi pomenuti performansi odvijaju se u hibridnoj stvarnosti nastaloj povezivanjem i stapanjem prostora iz fizičkog i onlajn okruženja.

Fizički prostor grada i onlajn prostor igre često koreliraju u rasporedu iako ne moraju nužno biti identični. Na taj način fizički i virtuelni prostori igre



spojeni su u novi sajber prostor u kome borave učesnici. Onlajn igrači i igrači na ulicama dijele isti (sajber) prostor koji im omogućava da pomoću tehnologije stupe u interaktivni odnos koji problematizuje i preispituje ideje istovremenog i neposrednog prisustva i odsustva u ovim prostorima i iz njih (Blast Theory *Can You See Me Now?*), interakcije između ovih prostora i u konačnici odnosa prema vlastitom postojanju i selfu. Korisnici su podijeljeni u timove po kriterijima onlajn ili oflajn, na mreži ili na „zemlji”, od kojih je svaki podjednako stvaran u smislu da ostvaruje stvarnu socijalnu interakciju sa drugima, te na osnovu te podjele igraju jedni protiv drugih ili sarađuju, s ciljem završetka igre. Krajnji rezultat igre (djelovanja) uvijek je zajednički za više igrača.

Performans *Da li me sada vidiš?* (2001) zapravo je igra potjere u kojoj dva tima sačinjena od onlajn i oflajn igrača (onih koji preko svojih računara prate igru i tima grupe Blast tiori na „zemlji”) igraju jedan protiv drugog. Igrači na ulici imaju zadatak da krećući se fizičkim prostorom grada otkriju lokaciju onlajn igrača (*botfighters*) čija se lokacija detektuje satelitima, te šalje na 3D mapu koju prate igrači na ulici na svojim mobilnim uređajima. U igri učestvuje oko 100 igrača i svi mogu međusobno komunicirati pomoću telefona ili drugih mobilnih uređaja. Ovaj performans na taj način razmatra novi odnos čovjeka i prostora i nudi poseban način integracije fizičkog i virtuelnog prostora, te javnog i privatnog, u jedan novi prošireni prostor i ujedno otvara pitanja svijesti i odgovornosti za postupke u virtuelnim okruženjima čiji se efekat proteže i na fizički prostor.

U ovom kontekstu, zanimljivo je i razmatranje trostruke specijalnosti djela *Da li me sada vidiš?* (2001) koje je iznijela Rozmeri Klič (Klich 2007). Klič koristi pojam „prošireni prostor” (*augmented space*) Leva Manovića da bi označila novi prostor stvoren kombinacijom fizičkog i virtuelnog prostora djela. Autorka navodi da u djelu *Da li me sada vidiš?* (2001) ovaj „prošireni prostor” ukida jasne granice između fizičkog i virtuelnog prostora i „podriva njihovu razliku”<sup>11</sup> kao i binarnost (tjelesnog) prisustva i odsustva (Klich 2007), te uvodi pojmove prisutnog odsustva i odsutnog prisustva da bi razmotrila stvarno stanje učesnika u performansima. Klič navodi da za razliku od većine (umjetničkih) djela i performansa koji se bave virtuelnim stvarnostima i razmatraju odnos samo dva prostora (fizičkog i virtuelnog), performans *Da li me sada vidiš?* (2001) „postavlja učesnike istovremeno u trostruku specijalnost”<sup>12</sup> (Klich 2007). Oni se pojavljuju kao tijela ispred kompjutera, kao

11 Moj prevod

12 Moj prevod



entiteti u svijetu igara na mreži i kao digitalni tehnološki signali, navodi Klič (Klich 2007). „Fuzija” virtuelnog i stvarnog u pomenutim djelima, „stvara drugačiju vrstu materijalnog prostora” i „istražuje sveprisutno prisustvo virtuelnog u svakodnevnim prostorima kao rezultat medijskih tehnologija, nudeći učesnicima sredstva da istovremeno doživljavaju stvarno, virtuelno kao i osmotski međuprostor”<sup>13</sup> (Klich 2007) u kojima se subjekti transformišu od svojih fizičkih do virtuelnih tijela, od materije do energije, od organskih do elektronskih „signala”, od svakodnevnog fizičkog do virtuelnog identiteta, do ukupnosti sajber identiteta u kome subjekat-gledalac postaje aktivni učesnik simulacije koju gleda, kako kaže Manović (2015).

Drugo djelo po nazivom *Ujak Roj je svuda oko tebe* (2003) još jedna je interaktivna instalacija koja predstavlja kombinaciju video-igre i živog performansa. 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 suočavaju se 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, dok *Ujak Roj* komunicira i sa onlajn i sa oflajn igračima. Igrači na ulici šalju izvještaje, svoju lokaciju i audio-zapise onlajn igračima 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. 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.

Kao i prethodno djelo iste grupe autora, *Sviđa mi se Frenk* (2004) predstavlja 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. Slično kao i *Ujak Roj*, Frenk se nalazi u međuprostoru o kome govori Rozmeri Klič. U ovom slučaju onlajn igrači čitaju i otkrivaju tragove pomoću fotografskih zapisa u virtuelnom modelu grada, a svoje pro-

---

13 Moj prevod

nalaske 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), uticaj digitalnih tehnologija i virtuelnih stvarnosti na naš život i kulturu. Takođe, kao i većina radova u ovom korpusu, ovaj performans otvara pitanja kontrole i nadgledanja, kao i granicu između privatnog i javnog prostora.

Posljednje djelo koje ćemo razmotriti u radu je performans *Sakrio bih te* (2012). Pored uobičajenih tehnologija, u ovom djelu umjetnici su kombinovali direktni televizijski prenos sa interaktivnim učešćem i iskustvom iz video-igara. 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 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. 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* ili *Ujak Roj je svuda oko tebe*) uzimaju ulogu pobjednika, dok u djelu *Da li me sada vidiš?*, 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. Zahvaljujući korištenoj tehnologiji i konceptu igre, ove uloge članova dvaju timova mogu se zamijeniti nekad u toku igre, te svaki član svake grupe može da iskusi stanje subjekata u drugoj ulozi. Učesnici navedenih performansa ostvaruju se kao (Belova /Bell 2007/ i Levijeva /Levy 1999/) sveukupnost uloga, što im omogućava tehnologija koja oblikuje način života.

Vratimo se ponovo na Leva Manovića i njegova razmatranja identiteta u savremenim predstavama, odnosno simulacijama. Manović navodi da dok je u tradicionalnim predstavljачkim praksama gledalac imao „dvostruki identitet”<sup>14</sup> (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 i stupi u interakciju sa njima. U tom slučaju gledalac postaje akter predstave koju gleda, a to se upravo dešava u prostorima stvarnosti prikazanim u performansima grupe Blast tiori. Manović navodi da u savremenoj ekranskoj kulturi, „[t]radicija simulacije teži da pomeša virtuelne i fizičke prostore a ne da ih razdvoji” (Manović 2015: 154), te da u današnjem svijetu 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. Ovi prostori i okruženja učesnici percipiraju kao jednako stvarne kao što su i sami učesnici, jer su oba prostori fikcije i prostori percepcije, kako kaže Novak (1991). Bez obzira da li su učesnici locirani u fizičkom ili virtuelnom/onlajn prostoru, oni se poimaju stvarnim, jer su u stalnoj komunikaciji i interakciji među sobom i od toga zavisi kontinuitet i narativ igre.

## Zaključak

Na kraju, navedimo još jednom zašto je virtuelno podjednako stvarno kao i ono fizičko i zašto interpretacija konteksta identiteta u medijatizovanom okruženju mora ići u pravcu integracije novih uslova i okolnosti života diktiranih tehnologijom. Kompjuterska tehnologija i kultura koju ova tehnologija proizvodi jesu stvarnosti u kojima obitava veliki broj stanovnika današnjeg svijeta. Zahvaljujući kamerama na ulicama i zgradama, te stalnoj internet konekciji preko različitih prenosivih uređaja, čovjek današnjice, korisnik tehnologije, bio on umjetnik, učesnik, posmatrač ili slučajni prolaznik, nema više mogućnost da ne boravi u svim ovim prostorima ili okruženjima stvorenim i oblikovanim od strane tehnologije kao što je to slučaj u performansima grupe Blast tiori. Upravo zato smo cjelokupnu društvenu praksu svakodnevnog savremenog života odredili kao sajber stvarnost, dok smo sajber okruženje razmotrili kao hibridno okruženje sačinjeno od fizičkog i virtuelnog (ili onlajn) prostora te ga takvog razmotrili u korpusu od četiri izabrana umjetnička performansa.

14 Moj prevod

Osim toga, u radu smo zagovarali ideju da (onlajn i virtuelna) kultura i socijalne interakcije koje ljudi ostvaruju u okruženjima oblikovanim novim prostorima nisu „bijeg od stvarnosti”. Štaviše, tehnološki i medijski posredovan život jesu savremena stvarnost, jer je virtuelno stvarno, kaže Delez (2001). Ono što treba učiniti nije odbijati da se prihvati činjenica da živimo u simuliranom, medijalizovanom svijetu, već poraditi na svjesnosti o pomenutom fenomenu. Treba ukazati na to da se u njemu već nalazimo (kako tvrde Manović /2015/ i Trekle /2011/) i da voljno uranjamo u ovaj svijet simulacije onako kako to čine učesnici performansa umjetničke grupe Blast tiori dok tragaju za rješenjima postavljenih problema u igri, koja će ih odvesti do cilja. Ono čega su korisnici možda manje svjesni jeste stvarnost ovakvog okruženja i naša percepcija te stvarnosti, jer prostor današnje stvarnosti sastoji se od fizičkog, onlajn ili virtuelnog i međuprostora (Klich 2007), kako je to slučaj u pomenutim performansima.

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 i mogućnost za razmišljanje o vlastitom identitetu svim svojim korisnicima, posmatračima i samim umjetnicima i umjetnicama. Uronjeni u sajber okruženje sa mogućnošću aktivne izgradnje svog okruženja, korisnici postaju sastavni dio datog okruženja i objekti vlastitog oblikovanja. Oni grade svoju ličnost, identitet, okruženje i okolnosti koje ih dalje određuju.

### Literatura

- Bakardjieva, Maria (2005) *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Bell, David (2001) *An introduction to cybercultures*. London i New York: Routledge.
- Bell, David (2007) *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York, London: Routledge.
- Blast Theory (2012) “Can You See Me Now?”, dostupno na: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> [Pristupljeno 11.5.2021].
- Blast Theory (2012) “I’d Hide You”, dostupno na: <https://www.blasttheory.co.uk/projects/id-hide-you/> [Pristupljeno 11.5.2021].
- Bodrijar, Žan (1991) *Simulakrumi i simulacija*. Novi Sad: Svetovi, prevod: Frida Filipović.

- Boellstorff, Tom (2008) *Coming of age in Second Life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton: Princeton University Press.
- Castells, Manuel (2000) *Uspon umreženog društva*. Zagreb: Golden marketing, svezak I. Prevod: Ognjen Andrić.
- Delez, Žil (2001) *Bergsonizam*. Beograd: Narodna knjiga-Alfa. Prevod: Dušan Janić.
- Gibson, Vilijem (2002) *Neuromanser*. Beograd: Plato, prevod: Aleksandar Marković.
- Grau, Oliver (2008) *Virtuelna umetnost*. Beograd: Clio, prevod: Ksenija Todorović.
- Heim, Michael (1996) "The Design of Virtual Real" in Featherstone, Mike i Burrows, Roger. (ur.) *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*. London: Sage, pp. 65–77.
- 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*, [Onlajn], dostupno na: <https://www.yumpu.com/en/document/view/8168262/i-avatar-constructions-of-self-and-place-in-second-life-gnovis> [Pristupljeno 11.5.2021].
- Kelner, Daglas (2004) *Medijska kultura*. Beograd: Clio, prevod: Aleksandra Čabraja.
- Klich, Rosemary (2007) "Performing Posthuman Perspective: Can You See Me Now?", *Scan: Journal of Media Arts Culture*, [Onlajn], 4(1), dostupno na: [http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal\\_id=91](http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=91) [Pristupljeno 11.5.2021].
- Lévy, Pierre (1999) *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, prevod: Carlos Irineu da Costa.
- Manović, Lev (2015) *Jezik novih medija*. Beograd: Clio, prevod: Aleksandar Luj Todorović.
- Merleau-Ponty, Maurice (1978) *Fenomenologija percepcije*. Zagreb: Logos, prevod: Anđelko Habazin.
- Novak, Marcos. (1991) "Liquid Architectures in Cyberspace", Michael Benedikt (ed.) *Cyberspace: First Steps*. Cambridge: MIT Press, pp. 225–254.
- Paul, Christiane (2003) *Digital Art*. London: Thames i Hudson.
- Poster, Mark (2008) „Postmoderne virtuelnosti” u Đorđević Jelena (ur.) *Studije kulture*. Beograd: Službeni glasnik, str. 539–554, prevod: Vera Vukelić.
- Shields, Rob (2003) *The Virtual (Key Ideas)*. London: Routledge.
- Turkle, Sherry (2011) *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Cambridge, Mass.: MIT Press.

- Williams, Raymond (1981) "The analysis of culture" in Bennett, Tony, Martin, Graham, Mercer, Colin i Woollacott, Janet (eds.) *Culture, ideology and social process: a reader*. London: Batsford Academic and Educational in association with the Open University Press, pp. 43–52.

## CYBER REALITY IN NET ART AS THE CONTEXT OF CYBER IDENTITY

### ***Abstract***

*In this article we describe contemporary technological culture and the differences between today's culture and the „old“ way of life (using the discourse of Raymond Williams (1981) and Mark Poster (2008)), along with the implications of cultural changes on the identity of technology users. In the text we examined contemporary cultural practices determined by technology in terms of Pierre Levy's cyber culture (1999) and, within such culture we explore the reality, environment and circumstances in which the user of modern technology lives, that is, the context of his identity. We observe contemporary cyber reality as a hybrid of physical (material) and virtual reality (which is artificial in nature, yet real), while the space in which the user resides is observed as a cyberspace. Furthermore, using the example of four performances of the art group Blast Theory from the net art domain, we re-examine specific features of the context of identity of contemporary technology users.*

### ***Keywords***

*net art, identity, liminality, cyber culture, cyber reality*