

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

Lorena Lipošek

Modni eksperimentalni film – na nasljeđu Baudrillardove teorije i režije Ridley Scotta

Zagreb, 2020.

Ovaj rad izrađen je na Zavodu za dizajn tekstila i odjeće Tekstilno-tehnološkog fakulteta pod vodstvom izv. prof. dr. sc. Katarine Nine Simončič i predan je na natječaj za dodjelu Rektorove nagrade u akademskoj godini 2019./2020.

## **Sadržaj rada**

|  |           |
|--|-----------|
| <b>1. UVOD.....</b>                                      | <b>1</b>  |
| <b>2. HIPOTEZA.....</b>                                  | <b>3</b>  |
| <b>3. METODE ISTRAŽIVANJA I PLAN RADA .....</b>          | <b>5</b>  |
| 3.1. TEORIJSKA ANALIZA.....                              | 7         |
| <b>4. IZRADA MODNE KOLEKCIJE .....</b>                   | <b>10</b> |
| 4.1. Model 1 .....                                       | 12        |
| 4.2. Model 2 .....                                       | 13        |
| 4.3. Model 3 .....                                       | 14        |
| <b>5. KOSTIM HIBRIDNOG TIJELA - ANDROID.....</b>         | <b>15</b> |
| 5.1. Opis kostima.....                                   | 15        |
| 5.1.1. Prvi poredak simulakruma – rana modernost.....    | 16        |
| 5.1.2. Drugi poredak simulakruma - modernost.....        | 18        |
| 5.1.3. Treći poredak simulakruma - postmodernost.....    | 19        |
| <b>6. LJUDSKIJE OD LJUDSKOG - ELEMENTI I RAZVOJ.....</b> | <b>23</b> |
| 6.1. Modni film.....                                     | 23        |
| 6.2. Tijelo .....  | 23        |
| 6.3. Performativna umjetnost - suvremeni ples.....       | 26        |
| 6.4. Fotografija filma .....                             | 27        |
| 6.5. Produkcija.....                                     | 28        |
| <b>7. REZULTATI .....</b>                                | <b>29</b> |
| <b>8. RASPRAVA.....</b>                                  | <b>33</b> |
| <b>9. ZAKLJUČAK.....</b>                                 | <b>39</b> |
| <b>POPIS LITERATURE .....</b>                            | <b>42</b> |
| <b>Sažetak.....</b>                                      | <b>44</b> |
| <b>Summary.....</b>                                      | <b>44</b> |

## 1. UVOD

Ovaj rad bavit će se modno-eksperimentalnim filmom koji nastaje kao posveta dugometražnom filmu *Istrebljivač*, redatelja Ridleyja Scotta. Ideja za eksperimentalnim modnim filmom pojavila se za vrijeme studiranja u okvirima teorijskih i kulturalnih kolegija koji se bave dubokom i detaljnom analizom mode koja nosi status vrlo kompleksnog fenomena u suvremenoj sociokulturološkoj sredini. Kao rezultat želje, pokrenut je samoinicijativni projekt pod nazivom *Ljudskije od ljudskog* kojeg je realizirala skupina od pet suradnica. Već sam naziv eksperimentalnog filma ima tendenciju predočiti koliko je daleko otišla simbiotska veza tehnologije i prirode te dovela u pitanje osnove ljudskih obilježja u kontekstu biološke reprodukcije i stvaranja.

Projekt *Ljudskije od ljudskog* temeljen je na sinergiji triju područja: umjetničkog, tehničkog i društveno-humanističkog. Unutar tih područja bavimo se temama mode, performativnosti tijela i filma koje teorijski potkrepljujemo znanstvenom induktivnom metodom istraživanja. Svrha, kao i želja, projekta su prikazati interdisciplinarni pristup temi koja se bavi simbiozom *tijela* (time i odjeće), prirode i tehnologije. Projekt ima želju prikazati čvrstu vezu unutar prirode i tehnologije koja u svojoj skladnoj dihotomiji tvori novi okoliš, kao i identitet za čovjeka. Takav spoj živog i neživog, te svijet koji stvara ovaj moćan duo, promijenio je poimanje ne samo misaonog *tijela*, već percepciju i iskustveno djelovanje čovjeka, što dovodi do formiranja novog *tijela* ljudske dimenzije. Takvo *tijelo* više nije nužno vezano uz faktore koji su određivali ljudsko unutar ljudskoga. Kako je prvobitno priroda prolazila kroz proces eksperimentiranja i transformacije od strane tehnologije, danas taj isti proces prolazi ljudsko tijelo. Rezultat takvog procesa upravo je nova vrsta čovjeka; simbioza dvaju samostalno održivih koncepata, čiji spoj tvori novo *hibridno tijelo* koje je, prije svega, biotehnološkog podrijetla. Što znači da su i um i tijelo pod velikim okriljem tehnoloških utjecaja koji su se uvukli u sve slojeve društvenog i kulturološkog tkiva.

Pokušat ćemo kroz spoj filma, fotografije, pokreta tijela u kontekstu suvremenog plesa, odjevne kolekcije, autorskog kostima i autorske glazbe, prikazati proces traumatizacije i transformacije ljudskog tijela u simbiozi s tehnologijom, tehnološkim napretkom i tehnosferom koja ga okružuje. Ideja za projekt pojavila se početkom 2018. godine te se istog ljeta realizirao kao eksperimentalni, modni film. Za ovakav projekt potrebna je reducirana filmska ekipa koja je u ovom slučaju bila sastavljena od producenata i autora Lorene Lipošek

i Jelene Vojković, koje su ujedno i autorice kolekcije/kostima i izvođači, direktorice fotografije Nives Milješić, montažerke Dore Bodakos te majstorice maske Tatjane Tomšić.

Uloga autora ovog teksta odnosi se na sektor kostima te producerski i idejni dio modnog filma, izradu hibridnog kostima kroz tri faze, te teoretsku i vizualnu obradu transformacije tijela u prostoru. Bilo je potrebno kostimirano tijelo smjestiti na tri različite lokacije, koje bi kao okoliš odgovarale tijelu koje se mijenja i simbolički prenosi cjelokupan proces - *tijelo* koje se mijenja nalazi se u nekom prostoru, ali nakon što se ono promijenilo, zahtijevat će i adaptaciju prostora za potrebe novog tijela. Kao kontrast tijelu u realitetu, uveden je i u kontekst postavljen, gotovo filmski i surrealan, kostim koji predstavlja sve ono što tijelo ne može - onostrano, nepoznato.

Ideja, kao i kreativni i teorijski koncept, zajedno s realizacijom, razvijeni su u suradnji s kolegicom Jelenom Vojković, tada studenticom Tekstilno-tehnološkog fakulteta, danas magistrom dizajna tekstila. Kolegica Vojković autorica je odjevne kolekcije od tri gotova (*ready-to-wear*) odjevna modela, glazbe i koreografije. Kako bi se pristupilo tematici kroz aspekt mode i odijevanja, što je bila početna točka, kao platforma za manipulaciju koristila se modna kolekcija autorice i dizajnerice Vojković, dok se kao inspiracija koristio dugometražni igrani film *Istrebljivač (Blade Runner)* iz 1982. godine, redatelja Ridleyja Scotta.

Ovaj eksperimentalni pristup vrlo je slojevit: u svojim razmatranjima osvrće se na mnoge nivoe, od teorijskih do praktičnih, od idejnih do izvedbenih. Očima 21. stoljeća sagledava se estetika filma, od kojeg nas dijeli punih 40 godina te se postavlja aktualna tema otuđenja čovjeka u brzom, razvojnom svijetu (*fast forward world*) informacijskih tehnologija, propadanja tijela u svrhu opstanka uma, novih načina postojanja, kao i komunikacije, i slično. Polazište za istraživanje je neizbježna simbioza prirode i tehnologije te način na koji se ona postepeno uvlači u sve aspekte, kako života, tako i tijela – ljudskosti. Cilj je bio prikazati povezanost tijela s odjećom, pokretom, slobodu u komunikaciji s tehnologijom, virtualnost i ograničavanje te iste, takozvane slobode. Koje su posljedice na tijelo i aspekte vezane uz tjelesnost, prostor, pokret i okoliš u kojem isto egzistira? Na koji se način tijelo mijenja zbog novih utjecaja te kako se štiti, kako se kreće pod optičajem i teretom novog, tehnološkog – neprirodnog? Kako se razvija i što se događa s duhom i umom tog hibridnog tijela, neka su od pitanja koja ovaj kratki modni film i teorija žele istaknuti.

## 2. HIPOTEZA

Realizacija modno-eksperimentalnog filma, čiji segmenti čine izradu modne kolekcije, filmskog kostima i performativnog dijela plesne umjetnosti, prikazuje neosporivu simbiotsku dihotomiju prirode i tehnologije u procesu nadilaženja i transformiranja ljudskog tijela. Tehnologija je u apsolutnoj prevlasti nad ljudskim dok je *tijelo* puki objekt, primarni temelj i žrtva svojevrsnog tehnološkog terora i razvitka. Je li suvremeno tijelo s utopijskom idejom slobode misli, govora i djela, zajedno sa poboljšanim i jednostavnijim načinom života, uopće realizirano u svom punom sjaju? Bi li takav rezultat uopće bio moguć uzmemo li u obzir sve aspekte s dobrim ili lošim konotacijama te bi li on pripao u čast biotehnološkoj revoluciji?

Baudrillardova teorija, koju iznosi u svom djelu *Simulacija i zbilja* (1981.), kvalitetan je temelj za proučavanje i razvoj kratkog eksperimentalnog filma s predznakom suvremenog društva, gdje moda i kostim imaju primarnu ulogu kodirane i semiotičke komunikacije, a performativnost unutar modnog filma, sa svim tehnikama koje ga tvore, tendenciju konceptualnog umjetničkog izraza u obliku suvremene forme. Upravo je to razlog odabira umjetničke forme – prikazati slojevitost teme odnosa *tijela*, prirode i tehnologije. Ono što *tijelo* čini subjektom ovog rada, kao i navedenog eksperimentalnog filma jest njegova mogućnost da se kreće po prethodno zadanom prostoru. To se *tijelo* u značenju odnosi na subjekt promatranja eksperimenta u svim njegovim segmentima. Kroz analizu Baudrillardove teorije prikazan je povijesni razvitak društva i kontingentna putanja koja je čovječanstvo dovela do točke bez povratka, do stvarnosti koja je hiperrealna te do razumijevanja suvremenog svijeta kroz puki binarni kod, ekrane i medijsku konstrukciju stvarnosti. Isto tako, u modno-eksperimentalnom filmu prikazane su upravo tri faze Baudrillardovog simulakruma gdje se znak, društvo i kultura koherentno mijenjaju i transformiraju u datom vremenu i prostoru. Suvremeno stanje modernog čovjeka i kulture možemo shvatiti upravo kroz Baudrillardovu detaljnu strukturalnu teoriju i povijesno razlaganje činjenica, kao i događaja koji su svijet i čovječanstvo bacili na koljena ropstva, unutar kapitalističkog, potrošačkog i telematskog sustava. Utopijske ideje slobodnog kretanja i slobodnog života za čovjeka daleko su od cilja koji si je zadala vladajuća tehnologija u bliskoj suradnji tehnokracije.

Umjetnička forma izuzetno je prikladna za prikazivanje slojevitosti teme odnosa *tijela*, prirode i tehnologije. *Tijelo* postaje subjektom ovoga rada, kao i navedenog eksperimentalnog

filma, zahvaljujući svojoj sposobnosti kretanja u određenom okolišu – virtualnom ili svjetovnom. Takvo *tijelo* zaštićeno je oklopom, odjećom, kostimom (modna kolekcija, odnosno kostim), kreće se unutar inspirativnog prostora (scenografsko rješenje urbane sredine, odnosno prirode) koristeći prethodno zadano kretanje ili improvizaciju (suvremeni ples). Sintezom spomenutih elemenata koji su proizašli iz vlastite interpretacije zadane hipoteze o sinergiji *tijela* i okoline dobivamo vizualne riječi, koje autorica slaže u rečenice, te se odlučuje spojiti sve navedeno u modni eksperimentalni film. Modni film služi prikazivanju odjeće u kratkoj filmskoj formi s izraženom dramaturškom notom. Eksperimentalnim ga čini spajanje svih vizualnih elemenata, koje autorica koristi, u novu vizualnu formu, koja tek nakon montaže pokretnih slika donosi rezultat. Cilj u tom slučaju biva dobiti novu vizualno-umjetničku tvorevinu koja dokazuje prethodno postavljenu hipotezu.

### 3. METODE ISTRAŽIVANJA I PLAN RADA

Za potrebe teorijske podloge analizirat će se modno-eksperimentalni film i smjestiti u kontekst postavki i proučavanja Baudrillardove teorije. Vizualnim, umjetničkim radom iznijet ćemo osobnu interpretaciju i podržavanje Baudrillardove teorije te provesti *tijelo*, kao jedini preostali artefakt za iskustvo i doživljaj svijeta, kroz sve segmente raščlanjivanja koje Baudrillard koristi u svom pristupu. Definirat ćemo značenje tijela i tjelesnosti, odjeće, kostima, prostornu i vremensku problematiku, način transformacije te konačno gibanje, djelovanje i dokaz postojanja.

Za potrebe navedene hipoteze, izradit će se modno eksperimentalni film koji se sastoji od:

- izrade modne kolekcije (kao ključna inspiracija koristi se forma *ljudskog tijela* unutar suvremenog apokaliptičnog društva, svakodnevne navike čovjeka s mogućnošću brze reakcije na novonastalu tehnološku atmosferu postojanja) – modna i dramaturška postavka
- kostima za lik hibridnog, transformiranog tijela (umjetnički prikaz novog ljudskog ruha koje služi kao zaštita od svih posljedica tehnološkog svijeta) – dramaturška postavka
- formiranja scenarija (u procesu nastajanja filma potrebno je postaviti temelje priče kako bi se dramaturški definirale ključne točke *početak – rasplet – kraj* u svrhu dokazivanja ideje; scenarij je svakako jedan od ključnih elemenata koji olakšava konstrukciju samog projekta te služi kao nacrt za montažu čija se dosljednost svakako očituje kao validan i vrlo važan element vizualnog proizvoda)
- koreografije (suvremeni plesni izričaj svakako se pokazao kao najbolji odabir za projekt, s obzirom na to da se radi o slobodnoj plesnoj formi čiji korijeni počivaju na improvizaciji).

Tijekom kreativnog procesa, autorica i plesačica Vojković istražuje mogućnosti gibanja tijela u različitim medijima te lepezu tekture pokreta. Kako se radi o scenarijski i dramaturški unaprijed zadanom okruženju za svaku od pojedinih faza, tako se i pokret mijenja, s obzirom na zadani izazov. Dinamika pokreta kojom se u teoriji plesa bavi Eric Franklin bazira se na istraživanju posture tijela – puštanja težine "u pod" i osvještavanja



zdjelice ljudskog kostura kao centra gravitacije<sup>1</sup>. Tako se navedeno Tijelo giba putem istraživanja improvizacijskih rješenja unutar zadanog konteksta. Kako se to isto Tijelo približava svojoj tehnološkoj fazi, koreografkinja i autorica koristi dodatnu metodu za oštre teksture gibanja: proučavanjem Labanove teorije kretanja<sup>2</sup> koja donosi čvršće i konkretnije zadatke, unutar kojih se poštuju unaprijed određene točke gibanja (trokut, četverokut, peterokut itd.) dolazi do robotizirane estetike, unaprijed programirane i određene gotovo matematičkom preciznošću.

- snimanja (putem vizualne estetike direktorice fotografije Milješić, proučavan je filmski predložak i izrađena je koloristička mapa po kojoj se projekt kreće, kako bi se naglasio svaki pojedini segment promjene i tako potencirao kognitivni rezultat kod gledatelja)

Autorica gradi priču uz pretpostavku da se *tijelo* giba i ponaša drugačije ovisno o okolini u kojoj se nalazi. Počevši od prikaza subjekta ranjivog ljudskog tijela i *ready to wear* modne kolekcije načinjene od prirodnih materijala, u hladnoj i arhitektonski tehnološki naprednoj okolini (interijer uredskog prostora i eksterijer industrijske zone grada) ono se postavlja u naoko prirodno okruženje: *tijelo* odjeveno u urbanu odjeću koja ga štiti od toksičnih atmosferskih prilika modernog distopijskog svijeta giba se gotovo robotizirano, programirano i unaprijed proračunato. Upravo ta kolekcija unutar modnog koncepta djeluje kao svojevrsni kostim.

Autorica zatim tijelu mijenja okolinu, postavlja ga u prvu prijelaznu fazu, umjetno izgrađenu konstrukciju u kojoj je konzervirana priroda (akvarij) te mijenja oklop - odjeću, preuzima tehnološki naprednije odijelo kako bi se prilagodilo novom okruženju. Autorica promatra kako se tijelo ponaša i kakve promjene ta ista faza donosi u način gibanja tijela; ono se budi iz centra svog postojanja i počinje mijenjati smjerove i način gibanja. Sljedeća nadogradnja donosi još kompleksniji tehnološki oklop koji zanemaruje ljudskost i postavlja novo *Kiborgizirano tijelo* u dominantnu poziciju u odnosu na sve dotadašnje oblike postojanja subjekta.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Usp. Franklin, E. (2012). "Postural models and dynamics alignment", u: *Dynamic alignment through imagery*. United States: Human Kinetics Publisher. Str 15 – 29.

<sup>2</sup> Usp. Laban, R. Ulmann, L. (1960). *The Mastery of movement, by Rudolf Laban*. London: Mac Donald and Evans. Str. 31 – 76.

<sup>3</sup> Usp. Cvitan Čmelić, M. (2011). Roland Barthes: Bolesti kazališnog kostima. *Tedi: međunarodni interdisciplinarni časopis*, 1, 61. – 64.

URL: <https://hrcak.srce.hr/67726> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

Dramaturški je priča gradirana postepeno, a elementi, koji grade priču, jasno su definirani, kako bi gledatelju pružili što jasniji dojam poruke autorice – Tijelo i njegova transformacija unutar zadane okoline kao prevlast tehnologije nad biološkom materijom, a time i samim čovjekom.

### **3.1. Teorijska analiza**

U doba erupcije tehnologije i visokonaponske izdržljivosti informacija, čovječanstvo je postalo više nego upitno. Kao savršen primjer toga uzet je film *Istrebljivač*, klasik Ridleyja Scotta iz 1982. godine, te ga se pokušalo izložiti putem emocija, vizualnog narativa, performativnosti i mode. Kao subjekt nama znanog svijeta, koji se bliži svome kraju, pokušalo se istaknuti očito: otuđenost čovjeka kroz teror tehnologije, hibridizaciju vrste i novu perspektivu postojanja i preživljavanja.

Klasik Ridleyja Scotta ne bavi se samo zaradom na kino blagajnama. Donosi cijeli niz ljudskih vrijednosti koje su stavljene na kušnju kroz psihološke muke: ljudsko podrijetlo, identitet, povijest stvaranja, naslijeđe, prilagođavanje novim uvjetima, bilo prirodnim, bilo umjetnim, i preživljavanje same vrste.

Jedan od glavnih smjerova identifikacije s „ljudskim“ leži u našim sjećanjima. Rađamo se „bez mrlje“, ili tako mislimo, te kroz život upijamo sve vrijednosti potrebne kako bismo funkcionirali i napredovali. U originalnom filmu sjećanja su upitna jer se pojavljuje mogućnost da ih je u naše mozgove „usadila“ viša tehnološka sila. Veliki stvoritelj postaje vođa naših života i postojanja te nas ostavlja s dvojbom: jesmo li doista ono što mislimo da jesmo?

Kroz tu premisu ovaj modni film donosi ženski subjekt koji je u stalnom nemiru. Izravna referenca na Rachel, glavni lik u originalnom filmu, dovodi nas do njezinog mogućeg dvojnog postojanja – nismo sigurni je li ona android, čovjek, replikant ili nepostojeći umjetni pojedinac. Njezine misli i sjećanja možda su laž i djelo njezinog stvoritelja. Ona se bori s time što je čovjek i/ili robot.

Njezin civilni filmski kostim predstavlja nadograđenu verziju fatalne žene iz budućnosti. Linije su glatke i čiste, njezinu osobnost naglašava modna konstrukcija i materijali iz 80-ih, napadna ramena, visoke potpetice, elegantna šminka i *vintage* frizura. S druge strane, mogućnost da je robot, android ili humanoid leži u njezinom umu, a ne toliko u njezinom izgledu. Jedino što je može odati jest negativan rezultat na testu *Voight-Kampff* koji bi pokazao da ne reagira na ljudski način. (Radi se o fiktivnoj specijaliziranoj napravi koju autor književnog predloška filma uvodi u radnju kao ključni rekvizit u pronalasku replikanata, odnosno definiranja subjekta. Ukoliko se na moralno upitna pitanja šarenica oka širi i reagira, radi se o čovjeku. Ukoliko ona ostaje statična, radi se o umjetnoj inteligenciji, replikantu, koji po svemu sudeći neće imati ljudske reakcije niti emocije prilikom zamišljanja određene nasilne scene, granične situacije ili nasilnog scenarija.)<sup>4</sup>

Dakle šarenica Rachelinog oka, reagirajući na neobičan i opasan način, treba razotkriti njezino podrijetlo, činjenicu da je možda proizvod umjetne inteligencije. Ako je tako, ona ide korak dalje i dokazuje da je ujedno i pionir umjetne intuicije, robot s vlastitim emocijama, jedinstven prototip tehnološkog terora s vlastitim načinom postojanja. Njezino elegantno ponašanje, njezine suze i emocije, njezino ispitivanje sebe i svog podrijetla, njezino zaljubljanje u detektiva Deckarda i njezina borba za viši ljudski cilj nisu ništa manje nego pozitivne ljudske osobine koje idu dalje od njezinog izgleda.

U kontekstu zadane književne i filmske priče paralelno proučavamo subjekt filma i modnog eksperimentalnog filma; oba Tijela (Rachel i junakinja modnog filma) ljudskog su oblika i naoko potpuno nezamjetno se kreću unutar zadane okoline. Dubljom analizom konteksta primjećujemo promjene u prezentaciji, kretanju subjekta i ponašanju s obzirom na transformaciju. Početna teza Ljudskije od ljudskog pokušava prodrijeti u zastrašujuću spoznaju da se umjetna inteligencija svojim razvojem, velikom brzinom i u kratkom vremenu približava osnovi ljudskog postojanja. Novo hibridno Tijelo bit će toliko razvijeno, da će teško biti prepoznati radi li se o ljudskom biću ili robotu. Robot će u isto vrijeme razviti svoja svojstva do te mjere da izvedbeno, intelektualno i moralno postaje "ljudskiji od ljudskog", odnosno čovjeka.

---

<sup>4</sup> Usp. Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* Garden City, N.Y: Doubleday. Str. 1. – 100.

Za tu potrebu izradit će se modna kolekcija kao primjer pokrivanja ljudskog tijela u tehnološkom okruženju i tehnološkog kostima postavljenog kao primjer pokrivanja robotiziranog tijela u prirodnom okruženju. Time pridonosimo stvaranju svojevrsne iluzije između nosivog odjevnog predmeta i predmeta kao nositelja sukusa navedenog umjetničko - teorijskog promišljanja koje u konačnici zabrinuto pretpostavlja propast ljudske rase i uzdizanje tehnološkog terora.

#### 4. IZRADA MODNE KOLEKCIJE

Modna kolekcija kreirana za ovaj modni film posveta je toj vrsti senzibiliteta: postmodernistički urbani krojevi kreirani za preživljavanje unutar kontaminiranih eko sustava, razorenih prirodnih krajolika, zahtjevnih tehnoloških urbanih sredina i sličnih okruženja koja čovjeka očekuju u budućnosti, a čije naznake doživljavamo u recentnim vremenima. Koristi se svojevrsan madmaksovski-katakliznički preokret, neobična rješenja i upotreba materijala, monokromatski crveno zajedno s bezbojnim spektrom radi naglašavanja apokaliptično-kataklizničkog Los Angelesa budućnosti, zajedno s arhitekturom iz originalnog filma. To je odjeća kreirana za preživljavanje u različitim toksičnim područjima, budući da je priroda odlučila kazniti čovječanstvo neprestanom otrovnom kišom. Modna kolekcija ili civilna odjeća subjekta, predstavljena je u filmu kroz različita svjetla i boje. Ti su vizualni efekti usklađeni s načinom na koji priča teče: pratimo subjekt, ženu koja postoji u ovom kontaminiranom svijetu bez mogućnosti.

U unaprijed postavljenom kontekstu apokaliptičnog društva, potrebno je naglasiti da se u prikazu gotove, odjevne (*ready to wear*) kolekcije koriste futuristički krojevi kao rezultat dekonstrukcije komercijalnih odjevnih predmeta. Gotovo arhitektonski pristup kroju dovodi autoricu u izazov da, promatrajući sve moguće novonastale životne prilike, pronađe nove načine korištenja, spajanja, svrsishodnog ukrašavanja i korištenja otpornih sirovina u svrhu visoke funkcionalnosti i zaštite ljudskog tijela. Koristeći prirodne i reciklirane materijale, negira se umjetna tvorevina te se tijelo pokušava zadržati na iskonskom, dok će kostim vizualno, dramaturški i praktično prikazati ono umjetno, iskrivljeno, novo i zastrašujuće. U oba slučaja, odjeća koristi kao štit od nove budućnosti subjekta.

Kolekcija je tu da predstavlja drukčiji izgled subjekta u svakodnevnom životu. Ta je odjeća *anti*-moda, no to su komadi spremni za nošenje koji se lako mogu prenijeti na modnu pistu. Cilj je bio naglasiti, kako modu, tako i priču u pozadini. Dok je Ona u dodiru s prirodom i arhitekturom, boje su prigušene i hladne, budući da su priroda i njezino postojanje upitni.

Ova gotova odjevna (*ready to wear*) kolekcija proizašla je iz motiva scenografije, atmosfere i same kostimografije u filmu *Blade Runner*. Autorica Jelena Vojković prikazuje upravo multipraktičnost gotovo tehničkih materijala koji se pretvaraju u vrlo nosiv oklop

odjevne svakodnevice. Iako potpuno realna i moderna kolekcija, ona ipak zadržava tijek otkrivenja namjere dizajnerice da naglasi krhkost ljudskog tijela spram okrutnog i distopijskog svijeta u kojem se nalazi. Klasični odjevni predmeti izrađeni od krutih materijala poput traperi, pusta, sintetike, neobični krojevi i rješenja, u svrhu kratkog modnog filma polako nas uvode u transformaciju Tijela.

Pojedinac u kontekstu distopijske, urbane i toksične svakodnevice, alat je za preživljavanje; u svom se improviziranom oklopu osjeća donekle sigurno. Postavimo li to isto tijelo u prirodu, s njega se skida zaštita i postaje ranjivo. U tom trenutku tehnologija preuzima inicijativu i stvara hibrid čovjeka i stroja, kako bi ljudskom tijelu, a i umu, pružila novu vrstu zaštite u nametnutom okruženju.

Ljudsko tijelo u toksičnoj postapokaliptičnoj sredini jest poput kukca koji preživljava sve uvjete. Ogoljeno ljudsko tijelo u prirodi postaje ranjivo jer priroda nije što je nekad bila, svijet nije netaknut te on tek sinergijom s novom tehnologijom postaje nadčovjek.

Nit poveznica za sve modele su vanjski šavovi koji inače pripadaju u unutrašnjost, direktno dotiču kožu i semiotički predstavljaju zaklon, sada su vidljivi na površini odjavnog predmeta, te označavaju izloženost i ranjivost čovjeka u svojem oklopu.

Modna kolekcija namijenjena je urbanoj ratnici/ratniku; naizgled nježni i elegantni elementi postaju samo naznaka nekog minulog vremena na kojeg gledamo s odmakom. Konstrukcija kroja i arhetipski materijali (vuna, pamuk, metal) koriste se na nov način te subjekt stavljaju u futuristički, apokaliptični kontekst. No ako razmišljamo o nosivosti, ekstravagantni i neobičan pristup pokrivanju ljudskog tijela donosi novi izazov: reciklirani materijali, višenamjenski i "pametni" odjevni predmeti koji suvremenu ženu/muškaraca podržavaju i štite od svih novonastalih atmosferskih prilika i surovosti modernog svijeta.

#### 4.1. Model 1

U ovom se segmentu koristio interijer hladnog korporativnog okruženja u kojem se kao kontrast nalazi zeleni vrt. Model se sastoji od nabrane majice bez rukava s velikim ovratnikom, koji služi kao oklop, te ga junakinja na samom početku skida s glave čime se naglašava izlaženje tijela iz zone komfora. Dekonstrukcijom naglašena suknja u pokretu manifestira *hommage* arhitektonskim rješenjima urbanog distopijskog svijeta.



Slika 1. Kolaž službenih fotografija filma; ready to wear model 1; traper, pust, sintetika, 2018., autor/vlasnik fotografija: Vojković i Milješić, 2018.

#### 4.2. Model 2

Jakna s elegantnim kraljevskim ovratnikom i vanjskim šavovima, klasični odjevni predmet predstavljen je kao kontrapost zagađenoj prirodi u kojoj se nalazi. Hlače neobičnog kroja sa naboranim produžecima na dnu prikazuju tešku pokretljivost subjekta; crvena boja produžetaka i rukava označava krv, crveni šavovi označavaju gotovo monstrozno moment. Ovdje se naglašava mutiranje ljudskog tijela u novo biće: vodozemca, sirenu, gorgonu. Metalni detalji navješćuju proboj tehnologije kako u odjeću, tako i u tijelo.



Slika 2. Kolaž službenih fotografija filma; *ready to wear model 2; pust, sintetika*, 2018., autor/vlasnik fotografija: Vojković/Milješić, 2018.



### 4.3. Model 3

Kaput s apliciranom siluetom ljudskog lika, istrebljivača s voluminoznom desnom polovicom kaputa, naglašava potrebu za zaklanjanjem, no visoke futurističke čizme i izloženost kože u industrijskoj zoni naglašava krhkost tijela u akciji. Ovaj model zadnji je korak ka transformaciji tijela prema prirodnom.



Slika 3. Kolaž službenih fotografija filma; ready to wear model 3; pust, sintetika, 2018., autor/vlasnik fotografije Vojković/Milješić, 2018.

Na vidjelo izlaze znakovi postmodernizma, futurizma, tehnologije i napretka umjetnog života. U tom trenutku polako počinjemo realizirati kostim, potpunu suprotnost kolekciji. Zlatan je, živ, sjajan, a boje postaju tople i blistave zbog naglašavanja borbe individualnosti subjekta. Nakon nekoliko situacija postaje jasno da budućnost preuzima kontrolu, prevladava nova vrsta odjeće, idemo od mode do kostima, od modne piste do kazališta, od civilnog do uniforme, od stvarnog do umjetnog života, od stvarnosti do mašte. Kraj je jasan: potpuna prevlast iluzije u kojoj gotovo sigurno zaboravljamo da je subjekt prvo bio ljudsko biće.

## 5. KOSTIM HIBRIDNOG TIJELA - ANDROID

U modnom filmu prikazano je hibridno Tijelo u procesu simulacije koju definira transformacija Tijela kroz naznačene tri faze. Faze transformacije odražavaju se na kostimu čija forma i modulacija također imaju simboliku optičaja nad Tijelom odnosno zarobljavanjem Tijela. Semiotika samog procesa odvija se u svojevrsnom okolišu, odnosno lokacijama čije značenje dodatno pojačava simboliku procesa koji se odvija nad tijelom. Kostim hibrida predstavlja formu fluidnog Tijela koje egzistira u Baudrillardovoj hiperrealnosti.<sup>5</sup>

Dakle, kostim ima tendenciju da naznači spoj ljudskog i neljudskog, živog i neživog. Ono što je izraženo u originalnom filmu, pa tako i u našem kostimu, tijelo je replikanta koje je na neki način savršena dimenzija simulakruma.

### 5.1. Opis kostima

Kostim androida u trećoj fazi transformacije izrađen je eksperimentiranjem starim željezom, metalima, cijevima, maticama, šarafima, umjetnom kožom, žicom i sličnim materijalima koji su šivanjem i lijepljenjem pričvršćeni za zlatni kostim koji u sve tri faze ima tendenciju prikaza "nove kože" - novog tijela. Kostim se sastoji od tri dijela:

1. dio – zlatni kombinezon potpuno pripijen uz tijelo;
2. dio – korzet od umjetne kože koji je lijepljen na kombinezon, vezanjem korzeta fiksira se struk i metalni držači za cijevi;
3. dio – sastavljen od žičane i cijevne konstrukcije i magnetskih učvršćivača te držača na prsima koji se posljednji montiraju i fiksiraju na stražnjem dijelu kostima, dok krajevi žica slobodno padaju.

Ono što ćemo vidjeti u 3 faze kostima jest kovanje i postepeno ograđivanje izvornog tijela u pokretu u svojevrsan neprirodan oblik. Taj oblik vlada nad tijelom i djeluje kao vrsta

---

<sup>5</sup> Usp. Krpan, P. (2013). The disintegration of body: contemporary fashion and new media. *Images*, 1, 1, str. 1 – 12. URL: <https://hrcak.srce.hr/129419> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

oklopa. Oklop je dvostruki - on štiti izvorno tijelo, nadograđuje ga u svrsi, poboljšava, no istovremeno otuđuje, mijenja i ograničava u fizičkom ophođenju.

U nastavku je razrađena teorijska analiza kostima u tri faze transformacije kroz Baudrillardov teoretski smjer; kostim opisujemo kroz sve tri faze simulakruma – tri faze transformacije kostima – tri lokacije na kojima tijelo u transformaciji egzistira.

Započet ćemo definiranjem pojma *simulakrum* za kojeg možemo reći da je kopija, ali ne kao mimezis, već kopija bez originala; simulakrum kao varljiva slika, slijepilo, izgled, dok simulacija označava radnju koja određeno čini stvarnim.

Kako bi se kvalitetno iščitala namjera svake od transformacija, slijedi objašnjenje putem tri poretka simulakruma.

### **5.1.1. Prvi poredak simulakruma – rana modernost**

Tijekom renesanse pa sve do kraja 18. stoljeća, kada pričamo o kraju industrijske revolucije, nastupa prvi poredak simulakruma. Tada nastaje oslobađanje fiksnih znakova, nastupa era znakova te se razvija poredak simulakruma. U feudalno doba mogli smo jasno iščitati društveni status kroz odjeću, dok od 15. stoljeća, ili rane modernosti, pa nadalje otpočinje način reprezentacije kao krivotvorine. Znak je oslobođen i ne poziva se na obvezu, nego na proizvedene označenike (značenje poput položaja, bogatstva, prestiža). Kada se znakovi oslobode dužnosti, mogu biti bilo što. Na neki način željeli bi imati simbolički poredak, ali mogu ga jedino krivotvoriti, odnosno simulirati. Znakovi u okviru prvog poretka simulakruma preslikavaju realne stvari, odnosno realnost koja se konstruira putem reprezentacije. Znači da ovaj moderni znak simulira povezanost sa svijetom i želi imitirati prirodu. Baudrillard kaže, da se u renesansi istodobno rađaju i prirodno i lažno. Također, o ovom razdoblju priča kao o razdoblju *par excellence*, što bi značilo da teatralnost i kazališna forma postaju obilježje cjelokupnog društvenog života i arhitekture.

Autor ovdje navodi primjer novog sintetičkog materijala – gipsa, gdje se vidi ambicija za nadomještanjem prirodnoga umjetnim, što se također može vidjeti kod izgradnje crkava,

kazališta, itd. „U crkvama i palačama, štukatura poprima sve oblike, oponaša sve materijale, baršunaste zavjese, drvene karniše, tjelesne obline.“<sup>6</sup>

Sada možemo pričati o vladavini oslobođenog znaka kojim će se moći neovisno koristiti sve klase. Ovaj oslobođeni znak nema ništa više zajedničkog s obveznim znakom iz feudalnog razdoblja – on je njegova krivotvorina, zrcalo klasičnoga znaka. Ono što je možda najbitnije kada pričamo o prvom poretku jest, da krivotvorina još ne utječe na odnose i strukture već djeluje u odnosu na supstanciju i na formu.<sup>7</sup> U ovom razdoblju postupno se rađa moda.

**Faza kostima: 1** - tijelo se nalazi u procesu prvog sloja ograđivanja. Ono je još u ljudskom obliku, a kostim je simbolički predodčen kao svojevrsna nova koža za novo tijelo koje je u procesu nadograđivanja. Tijelo je još uvijek slobodno, pokret je čist i prohodan, što simbolizira simbiozu i svojevrsan sklad s onim izvornim ili prirodnim u tijelu.

**Lokacija: 1** - ogledalo ili reprezentacija identiteta i intersubjektivnog procesa. Tijelo djeluje i vlada okolišem u kojemu se kreće a ono što ga okružuje je izvorna, divlja, netaknuta priroda. Dakle okoliš je ovdje ono što predstavlja subjekt i njegovu narav u izvornom obliku. Slobodno, pokretno, povezano, izvorno. Nova koža pojavljuje se kao naznaka stvaranja novog tijela a onda i nove izvornosti tog istog tijela.



Slika 4. Kolaž službenih fotografija filma; kostim hibridnog tijela, faza 1, sintetika, autor / vlasnik Lipošek/Milješić, 2018.

<sup>6</sup> Baudrillard, J. (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk. Str. 100.

<sup>7</sup> Usp. Baudrillard, J. (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk. Str. 101.

### 5.1.2. Drugi poredak simulakruma – modernost

S razvojem industrijske revolucije i proizvodnjom serijskih proizvoda u 19. stoljeću, pojavljuje se drugi poredak simulakruma. U okviru ovog poretka realnost se više ne konstruira putem reprezentacije, kao što smo rekli za prvi poredak, već putem reprodukcije. Dakle s tim obratom izlazi se iz krivotvorine i ulazi se u polje (re)produkcije. Znak sada više nije reprezentacija odnosno imitacija originala/prirode, nego se, umjesto toga, odnosi prema drugim znakovima u seriji. Još jedan od načina kojim to možemo prikazati: proizvodi reprodukcije smisao dobivaju jedino iz serije i ako se mogu umnožiti u beskonačno mnogo jednakih proizvoda. Serije – odnos između njih više nije kao između originala i imitacije, već istovrsnost; postoje beskonačni simulakri jedni drugih.

Baudrillard razliku između prvog i drugog poretka ilustrira opisom razlike između dva umjetna bića; automata i robota. Tehnika automata je podvrgnuta analogiji, a kod robota potpunosti savladavaju načelo tehnike. Ona ključna razlika jest da automat ostaje analogan čovjeku, dok kod robota reprezentacija predstavlja ekvivalent čovjeka; dakle njega više ne zanima sličnost s čovjekom. Kod automata u igri jest imitacija te, na neki način, dolazi do poigravanja sa stvarnošću, gdje možemo jasno vidjeti teatralnu krivotvorinu. Kod robota je ono realno mehanička djelotvornost koju više ne možemo uspoređivati s čovjekom jer on već znači njegovog istoznačnika. Kako kaže Baudrillard: „Gotovo je s kazalištem, počinje doba ljudske mehanike. Simulakrum prvog reda ne ukida razlike, one su još između simulakruma i stvarnog. Simulakrum drugog reda ukida stvarnost; on uspostavlja neku stvarnost bez slike, bez jeke, bez zrcala, bez privida. Nema više sličnosti, ni razlikovanja.“<sup>8</sup>

**Faza kostima: 2** - tijelo je u procesu drugog sloja ograđivanja. Vide se naznake postepenog zarobljavanja tijela i njegove pokretljivosti. Tijelo se prilagođava novom okolišu, ali postaje ograničeno unutar njega te postepeno, prilagodbom, počinje vladati istim okolišem. U drugoj fazi kostima na "novoj koži" pojavljuju se svojevrsni okovi od težih materijala koji ograničavaju tijelo u izvornom pokretu te mijenjaju oblik i konstrukciju. Također se to tijelo unutar lokacije bivanja u filmu, zbog zrcalnog efekta, pojavljuje i kao vlastita reprodukcija/odraz.

---

<sup>8</sup> Baudrillard, J. (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk. Str. 104.

**Lokacija: 2** - reprezentira identitet i subjekt unutar transformacije. Priroda, koja je bila divlja i slobodna, sada se pojavljuje kao i tijelo u svojevrsnom opticaju i fragmentaciji. Akvarij u kojem se nalaze odvojeni i defragmentirani sektori prirode, koja je umjetno osmišljena u svrhu egzistencije bića. Izvorno je i dalje prisutno, ali je njegova sloboda pod kontrolom i promatranjem. Ovdje lokacija ponovno odražava proces u kojem se nalazi subjekt unutar simulacije. Također fragmenti prirode smješteni su u goleme akvarije koji ovdje predstavljaju reprodukciju - realnost se više ne konstruira putem reprezentacije, kao što smo rekli za prvi poredak, već putem reprodukcije.



Slika 5. Službena fotografija filma, *kostim hibridnog tijela 2, sintetika i metal*, 2018., autor/vlasnik: Lipošek/Milješić, 2018.

### 5.1.3. Treći poredak simulakruma – postmodernost

Ako smo kao primjer prvog i drugog poretka govorili o automatu i robotu, kao dva primjera umjetnih bića, kakvo je onda umjetno biće kada pričamo o trećem poretku simulakruma?

Na ovom mjestu možemo pričati o klonu, androidu odnosno replikantu. Ovdje dakle ne možemo pričati o ekvivalentu čovjeka, već je riječ o stvaranju realnoga pomoću modela (DNA, digitalna ili elektronička tehnologija). Također postaju vidljive razlike između istinitog i lažnog, sve to nadomješta struktura hiperrealnog – ljudskije od ljudskog, realnije od realnog. Treći poredak simulakruma u kojem prevladava simulacija je značajna za 20. stoljeće pa do danas, a i nadalje. Značajan napredak ostvaren je u znanosti i informatičkoj tehnologiji

te možemo reći da su genetika, digitalizacija i kibernetika ključne za simulaciju. Sada možemo detaljnije definirati simulaciju – moguće ju je definirati kao „radnju koja određeno čini stvarnim“; no kad pričamo o simulaciji možemo pričati i o propasti stvarnoga u korist imaginarnog.

Simulacija nije ekvivalent za stvarnost, ona ju ne reproducira već je ona hiperrealna, odnosno, realnija od realnoga. U okviru ovog poretka serijska proizvodnja značajna je za drugi poredak te ustupa mjesto stvaranja na osnovi modela – govorimo o tehničkim strukturama znakova i značenja, koje upravlja logika binarnih opozicija (0/1, pitanje/odgovor). „Takav je simulakr trećega reda, naš simulakr. Takav je mistički element binarnog sustava, ničice i broja jedan iz kojega proizlaze sva bića, takav je položaj znaka koji je i kraj značenja: DNA ili operacionalna simulacija.“<sup>9</sup>

Za lakše razumijevanje autor daje primjer referenduma, navodeći da živimo na način referenduma; „Mi živimo na način referenduma, upravo zato što više nema referencijalnog.“<sup>10</sup> To se događa posvuda gdje ponuda guta potražnju, gdje pitanje proždire odgovor, ili ga usisava i izbacuje u čitljivu obliku, ili ga izmišlja, ili anticipira u predvidljivu obliku. Posvuda isti „scenarij“, scenarij „pokušaja i pogrešaka“ (pokusnih kunića u laboratorijskim pokusima), scenarij lepeze izbora koji se posvuda nude ("testirajte svoju osobnost") – posvuda test, kao temeljni društveni oblik nadzora na osnovi beskonačne djeljivosti postupaka i odgovora. Danas više ne postoji ništa referencijalno. Referendum opisuje kao savršeni oblik simulacije, jer je već sam odgovor sadržan u pitanju (binarni obrazac pitanje/odgovor), unaprijed je određen. „Stoga je referendum uvijek neka vrsta ultimatum: jednostranost pitanja koje zbog toga više i nije pitanje, nego neposredno nametanje značenja u kojemu se ciklus iznenadno zatvara. Svaka je poruka zabrana, poput one koja se izlučuje iz istraživačkih statistika. Simulakr razdaljine (ako ne i proturječnosti) između dva pola, kao učinak stvarnosti u samoj nutrini znaka, tek je taktička halucinacija.“<sup>11</sup>

Također možemo kao primjer navesti javno mnijenje; „Više nitko ne treba proizvoditi mnijenje, mi svi trebamo reproducirati javno mnijenje. Za mnijenja kao i za materijalna

---

<sup>9</sup> *ibid.*, str. 109.

<sup>10</sup> *ibid.*, str. 109.

<sup>11</sup> *ibid.*, str. 86.

dobra, proizvodnja je mrtva, živjela reprodukcija! Javno mnijenje prikazano je kao montaža i manipulacija testova i zato kao takva nije više realnost već hiperrealnost.“<sup>12</sup>

Ovdje dolazimo do još jednog jako bitnog koncepta, koncepta hiperrealnosti. Želimo li odrediti hiperrealno, ponajprije možemo reći da je to *realno* bez izvora, bez realnosti ili pak realnije od realnog (hipervlastiti suvišak). Hiperrealnost je realnija od same realnosti time što počiva na logici simulacije i simulakruma koji nemaju izvora ni u kakvoj stvarnosti osim u sebi samima. Za lakše razumijevanje navodi primjer Disneylanda gdje se treći poredak simulakruma skriva već u samoj ideji, odnosno ideologiji. „Disneyland je savršeni model svih složenih simulacijskih sustava. Sve ovo ideološko rješenje želi prikriti simulaciju trećeg tipa: Disneyland postoji samo da sakrije „stvarnu“ zemlju, „stvarnu“ Ameriku, koja je i sama Disneyland. Disneyland je predstavljen kao nešto imaginarno samo da probudi izgled da je sve drugo nešto realno. Ali Los Angeles i cijela Amerika, nalaze se u simulaciji i *hiperrealnosti*.“<sup>13</sup> Glavni zadatak simulacije je, da sakrije činjenicu da stvarno nije stvarno. Bez referenta u stvarnosti sve postaje pukim znakom bez vrijednosti. Dakle živimo u svijetu simulakruma, sve oko nas ima tendenciju pretvaranja u simulakrum te je ovaj postmoderni model promišljanja doveo do neke vrste lakšeg i jednostavnijeg razumijevanja svijeta i samog društva. Sve navedene postavke imaju itekako značajan utjecaj u transformaciji kako socijalne, tako i medijske sfere.

**Faza kostima: 3** - tijelo se nalazi u potpunom posjedu oklopa. Dakle novo tijelo u potpunosti je metamorfozom nadvladalo ono izvorno tijelo. Završna faza kostima prikazuje vrhunac hibridnog tijela koje savršeno egzistira u simulaciji. Tijelo, koje sada promatramo, reprezentira unaprijeđeno tijelo koje u potpunosti vlada novim okolišem. Subjekt novog tijela apsolutno je prilagođen i vlada prostorom.

**Lokacija: 3** - reprezentira vrh novog svijeta i pobjedu tehnološkog nad prirodnim u procesu stapanja. Ljudski segment unutar simbioze i dalje je prisutan, te je prikazan kroz svojevrsnu patnju subjekta, čija sloboda je izgubljena i zarobljena u tom oklopu. Subjekt je, dakle, prisutan i neprisutan, tu i tamo, ali i nigdje, istovremeno.

---

<sup>12</sup> *ibid.*, str. 91.

<sup>13</sup> *ibid.*, str.117.





Slika 6. Službena fotografija filma; kostim hibridnog tijela, faza 3, sintetika, metal, umjetna koža (sky), 2018. autor/vlasnik: Lipošek/Milješić, 2018.

Glavna ideja, provedena u ovom modnom filmu, teorijska je ideja novog svijeta i moguće posljedice koje će se odraziti na kognitivnim i fizičkim aspektima tijela. Svaku značajnu gospodarsku i društvenu revoluciju prati novo objašnjenje o stvaranju života i djelovanju prirode. To nas dovodi do novog koncepta prirode i novog načina na koji ljudska bića organiziraju svijet, navodeći na pomisao da se i priroda organizira prema sličnim smjernicama. Evidentno je da prolazimo kroz revolucionarnu pretvorbu osnovnih resursa, tehnologije i načina na koji organiziramo, egzistiramo i tretiramo svijet.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Usp. Rifkin, J. (1999). *Biotehnološko stoljeće - Trgovina genima u osvit vrlog novog svijeta*. Zagreb: Jesenski i Turk. Str. 255. – 271.

## 6. LJUDSKIJE OD LJUDSKOG - ELEMENTI I RAZVOJ

### 6.1. *Modni film*

Forma modnog filma zanimljiva je kao umjetnička forma i često biva puno više od pukog prezentiranja odjevnih predmeta. Poetične slike, duboka dramaturška i psihološka razmišljanja, iza ove vizualne prezentacije često budu razlog da gledatelj/konzument biva uvučen u atmosferu samog *brand*-a i cjelokupne filozofije iza produkta. Iako modni film nije novonastala forma (postoji niz radova u povijesti koji se tada nisu tako zvali, a imali su istu namjeru prezentacije), ona je često toliko kratka da je gotovo šteta što ne traje duže i što mu se kritičari ne mogu uvijek posvetiti na pravi način. Dokaz su da se poruka ili konzumeristička namjera mogu prenijeti samo putem atmosfere, potreba da se posjeduje dio te priče postaje važnija od samog odjevnog predmeta na polici u ormaru.

Izvađen iz konteksta samostalnog umjetničkog djela, on postaje literarna eksperimentalna forma koja se prezentira putem izložbi, revija, kina te na festivalima modnih filmova. Tada prioritet postaje način kako prezentirati odjevni predmet putem vizualnih medija i jezika pokretnih slika.<sup>15</sup>

### 6.2. *Tijelo*

Tjelesnost, kao i tijelo, možemo promatrati poput medija, neke vrste produžetaka svijesti te sposobnosti materijalizacije, djelovanja, kretanja, spoznaje prostornosti i sebstva unutar nekog određenog vremena. Ako tijelo promatramo poput savršenog stroja sa svim sposobnostima da se ostvari u prostoru i vremenu te svojim postojanjem ostavi traga, dolazimo do nekoliko ključnih slojeva koji tvore cjelinu. Dakle tijelo je mehaničko, pokretljivo, ono je misaono i osjetilno, posjeduje memoriju i sjećanje, instinkte i nagone, koji savršeno funkcioniraju tvoreći cjelinu. Tijelo je svojevrsni fenomen koji svojom kompleksnošću i stvaranjem sustavno dolazi do zaključka želje i mogućnosti da samo sebe uništi u svrhu tehnološkog poboljšanja. Suvremeno tijelo gubi određena iskonska ili biološka obilježja, odbacuje ih kao svojevrsnu žrtvu za poboljšanje tehnološkim instrumentima. Tijelo je danas raspršeno u svim smjerovima digitalne i medijske platforme koja konstruira i postepeno gradi novu stvarnost. Suvremeno tijelo samo je puka ljuštura, praznina, trauma i žrtva u ime tehnologije i nepovratnog napretka. To tijelo uvijek je prisutno, osjećamo ga, ali ono nestaje, postaje suvišno svakodnevnim uranjanjem svijesti u svijet simulacije, slike, virtualnog prostora i binarnog koda. Dakle tijelo nije tek figura koja se pronalazila na putu

---

<sup>15</sup> Usp. Wille, J. I. (2019). Understanding Fashion Film, Form and Genre. *Kosmorama*, 274.  
URL: <https://www.kosmorama.org/kosmorama/artikler/understanding-fashion-film-form-and-genre>  
(pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

između biološkog i tehnološkog svijeta kao produkt, smetnja ili nešto treće. Ono je direktna i jedina poveznica, most koji nepovratno spaja ove dvije grane koje su donedavno bile opreke, nespojive, dok danas dišu kao jedno. Fizički prostor i vrijeme postmoderne veže kompleksan koncept tjelesnog iskustva svijeta, a tada i spoznaje sebe odnosno sebstva. Možemo to dočarati kao teatar pokreta, slobode, bezbroj slika koje tvore jednu novu dimenziju za tijelo koje može nadvladati fizičke mogućnosti i konvekcije prostora te osjetiti novu vrstu prividne slobode. Novo tijelo prekoračilo je fizičke mogućnosti, dovelo do dekonstrukcije vlastitog identiteta i tijela unutar virtualnih platformi.<sup>16</sup>

U posljednje vrijeme tijelu asistiraju proteze raznih vrsta. Ipak, protetičko tijelo, tijelo koje djeluje kao tehnizirano, kao tehnički subjekt itekako je značajno, ne samo u smislu izvedbe i pokreta već i u kognitivnom pogledu. To je zbog toga što opremanje i proširenje mogućnosti tijela protezom obično zahtijeva značajno povećanje našeg znanja, kako o dotičnim organima, tako i o tehnologijama potrebnim za izradu proteze.

Iako proces stvaranja umjetnog – artificijelnog – u obliku proteze datira od pojave ljudi, same ideje o strukturiranju i funkcioniranju tijela, ti procesi zapravo su ostali vrlo površni i nejasni. No, ako pogledamo unazad, možemo vidjeti da su većinom u pretpostavkama bili u krivu. Kognitivna važnost u procesu stvaranja umjetnog, artificijelnog, objekta na tijelu, postaje vidljiva tek posljednjih stoljeća, kako se razvijalo društvo tako i svjesnost o potencijalnoj kompleksnosti i složenosti funkcija proteza na ljudskom tijelu.<sup>17</sup> Od ranih 1980. ih godina, modeliranje i simulacija računalne grafike doprinjele su novim spoznajama za medicinsku radiologiju. Takva postignuća utjecala su na dijagnostičke, terapijske, pa čak i kirurške primjene. Dovode i do proširenja našeg znanja i o samom svemiru.<sup>18</sup>

Ono što je danas i više nego očito jest da granica između prirodnog i umjetnog života postaje sve neuhvatljivija. Uostalom, tijelo je uvijek bilo uvjetovano pa čak određeno i formirano kulturno-sociološkim tehnikama.<sup>19</sup>

Mnogi stručnjaci na polju robotike, premda se ne zalažu za potpunu transformaciju ljudskog tijela, ipak podržavaju ideju da bi se određene senzorne ljudske sposobnosti (poput

---

<sup>16</sup> Usp. Paić, Ž. (2007). *Vrtoglavica u modi; prema vizualnoj semiotici tijela*. Zagreb: Altagama. Str. 7 – 68.

<sup>17</sup> Usp. Fortunati, L. (2003). *Mediating the Human Body; Technology, Communication and Fashion*. Mahwah, New Jersey, London: LEA. Str. 8. – 27.

<sup>18</sup> Usp. Arnold, R. (2001). *Fashion, Desire and Anxiety*. London, New York: I. B. Tauris. Str.17.

<sup>19</sup> *Ibid.*, str. 19.

dodira), mogle dodatno poboljšati ili učiniti učinkovitijima umjetnim sensorima. U velikoj većini slučajeva radi se o uređajima koji uključuju pritisak „radioaktivnosti sile“. No kada se pokuša razviti sintetička koža i prsti s osjetilnom sposobnošću ( primjer osjet glatke ili grube površine predmeta), rezultati nisu ni približni u usporedbi s osjetilnim izvedbama prirodne kože i prstiju.<sup>20</sup> Ne treba previdjeti da se čovjekov dodir ne sastoji samo od kontakta, već se radi o kompleksnoj mogućnosti spajanja više faktora u prenošenju taktalnog iskustva.

Isto tako, pokret je esencijalni element spoznaje prostora jer se kroz pokret tijelo aktualizira kao takvo te kroz njega djeluje u vremenu i prostoru. Ono što ga upotpunjuje su iskustva i sjećanja kao bazna polazna točka od koje ono stvara vlastito sebstvo, identitet te sve ostale faktore koji tvore osobu. Ti faktori stvaraju intenzitet percepcije, a djelovanje tijela unutar vremena i prostora postaje savršeno sredstvo akumulacije virtualne i digitalne sfere. Uzmimo sve slojeve ili perspektive tijela; dakle kao objekt i subjekt onog što ga dijeli ili preostaje i tako ga akumulira u stapanje, ali ipak ostaju razdvojeni. Takvo iskustvo stvara novo vrijeme i prostor, novo značenje tijela gdje ono nije niti subjekt niti objekt jer se svi trenuci odvajaju povezujući aktualnost jednu s drugom, umjesto sa „stvarnom stvarnošću“. Radi se o tome da novi mediji, kao i tehnologija, konstruiraju veliku većinu naših iskustava, a time direktno utječu i na tijelo i na njegovo performiranje. Dakle nove su tehnologije i mediji svjesno preoblikovali naše ponašanje gotovo neprimjetno, uvukli su se u sve pore života, društva, prirode i svijeta. Tehnologiju možemo promatrati kao ekstenziju ili produžetak našeg tijela, daje nam mogućnost da smo na više mjesta istovremeno, da smo „na mreži“, spojeni sa svijetom gdje vrijeme i prostor ne postoje kao aktualitet, ali postoje kao virtualna simulacija svega. Tehnologija donosi mnogobrojne pogodnosti, skratila nam je putovanja, ubrzala komunikaciju, pojednostavila i ubrzala protok informacija i vijesti, dala mogućnost da smo i „tu“ i „tamo“ istovremeno. Za adaptaciju takvih promjena, koje tehnologija nosi, bili smo u nužnosti kao što je i Arnold navela, prilagoditi naša tijela; naučiti nove vještine surađivanja sa stojevima, odustati od određenih vještina kako bi ih prepustili stojevima i još mnogo toga.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Ibid., str. 19.

<sup>21</sup> Usp. Fortunati, L. (2003). *Mediating the Human Body; Technology, Communication and Fashion*. Mahwah, New Jersey, London: LEA. Str. 23. – 38.

### 6.3. *Performativna umjetnost - suvremeni ples*

Kao umna, utjelovljena bića, čovjek je u konstantnom procesu autopoetičnog djelovanja i postojanja unutar svijeta. Ono što su ponudili kazalište i performativna umjetnost čovjekovom umnom i tjelesnom iskustvu, upravo je specifičan senzibilitet na sam proces događaja i trenutka. Takve situacije jačaju svijest čovjeka, čine određeno prisutnim, stvarajući iskustvo trenutka i trenutno oživljavajući određeni prikaz. Takvo iskustvo čovjeka smješta u položaj gdje doživljavanje materijalnosti svijeta odiše neprekidnom dinamikom i svjesnošću bivanja u tom svijetu.

Esencijalno značenje pomicanja s umjetničkog objekta na umjetnički *event*, odnosno umjetnički događaj, predstavlja urušavanje binarnih slika čiji su nosioci objekt i subjekt, dok su u slučaju same izvedbe ti nosioci glumac i gledatelj. Koncept performansa može se definirati kao vrsta transformiranja stvarnosti. Performativni događaj ima primarnu funkciju da izaziva širok spektar reakcija i senzacija u rasponu od straha, šoka i gađenja, pa sve do simpatije, ushićenosti ili svojevrsne agonije. Takav događaj nužno uključuje svjesnost i buđenje jer se oslikava stvarnost kroz neki, trenutni, možda osobni, prikaz surovog realiteta. Središte takvog događaja nije isključivo mogućnost razumijevanja i shvaćanja smisla, već proživjeti i osjetiti trenutak, a potom se nositi s takvim iskustvom.<sup>22</sup>

Birajući stil plesa koji bi bio najpogodniji za ovakav projekt, suvremeni ples svakako je svojom formom i vokabularom uvelike pomogao prenijeti dramaturšku poruku. Njegova je glavna karakteristika ograničeno gibanje tijela u prostoru, gotovo bez pravila. Ono prezentira namjeru tijela da prijeđe od točke A do točke B u svom punom opsegu pokreta. Često možemo naći vrlo kreativna rješenja *storytelling*-a, koja u konačnici podupiru estetiku krajnjeg proizvoda. U ovom slučaju, ples postaje samo još jedan kanal kojime potvrđujemo dramaturške oscilacije unutar ovog plesnog filma; nudi mogućnost improvizacije, a u svojoj raznovrsnosti i mogućnost strogog definiranja poruke – ovisno što je u tom trenutku važnije. Kako je u glavnom fokusu svakako tijelo, autorice su se bavile tijelom u raznim prostorima. To tijelo zauzima svoje mjesto, kreće se unutar njega, ali isključivo na način koji je pogodan za određenu fazu transformacije. Na početku, unutar prirode, civilno tijelo stoji, ili se giba,

---

<sup>22</sup> Usp. Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance*. London, New York: Routledge. Str. 14 – 18.

uniformirano, odvojeno, samostalno, no gotovo robotizirano.<sup>23</sup> Ostavlja dojam bića koje podliježe određenim pravilima okoline, vjerojatno urbane i umjetne. Stavljeno u prirodu, ono pokušava zadržati svoje gibanje u nepoznatom. U drugoj fazi transformacije tijelo dobiva novu kožu, time i pokret postaje slobodniji, lokacija je otvorena i prozirna, vokabular gibanja postaje bogatiji. Organičnost bića koje se giba daje nam do znanja da svjedočimo buđenju i slobodnom kretanju unutar šire slike prirode. Konačna faza transformacije zarobila je tijelo na nov način, tehnologijom, novim pravilima unutar novog habitusa. Odijelo - oklop zatvara tijelo te ono smiruje svoje gibanje gotovo u nulu. Iako je tijelo zarobljeno, biće ne - gibanjem u potpunosti suvereno vlada novom lokacijom i ispunjava svoju zadaću novoga vođe Svijeta.

#### **6.4. Fotografija filma**

Direktorica fotografije, Nives Milješić, svoj je vizualni dojam bazirala na pečatu originalnog filma. Teorijski se, pak, oslanja na emotivnu komponentu koja spaja oba filma, a to je sjećanje unutar fotografije.

Sjećanje je sposobnost reminiscencije u dio minulog vremena koje nismo više u prilici proživjeti. Temelji se na vlastitom dojmu te kroz lepez sjećanja često provlačimo vlastite konstrukte nekog događaja. Kamera u filmu *More human than human* svojom estetikom isprepliće lepez sjećanja, fragilnosti, identiteta, snova, (ne)nađenosti, pokušavajući dehumanizaciju spojiti s pitanjem “Što znači biti čovjek?” koje nas uvodi u razlomljenost i fragilnost – ispreplićemo se u vlastitom identitetu. U razlomljenom svijetu dehumanizacije, estetika kamere se mijenja na prijelomima sjećanja. Film započinje gotovo desaturiranim, hladnim bojama, krupnim kadrovima. Upoznavanjem glavne protagonistice mijenja se kolorit, prelazi u zemljano-glinene tonove, kao uvertira u rast. Refleksija u staklu prikazuje glavnu protagonisticu u ulozi replikanta, ali i u ulozi čovjeka. Kamerom ispreplićemo futuristički pogled i fotografiju pejzaža. Svjetlo je pronađeno, ambijentalno. Montaža filma je tiha, neprimjetna, pokušavajući se ispreplesti s ritmom kamere i lepezom sjećanja. Stvarajući jednu kolažno-suptilnu estetiku.

---

<sup>23</sup> Usp. Franklin, E. (2012). “Laws of motion and force systems”, u: *Dynamic alignment through imagery*. United States: Human Kinetics Publisher. Str. 111 – 124.

## 6.5 *Produkcija*

Proces stvaranja filma vrlo je kompleksan u svojem nastajanju. Primarni cilj bio je da krajnji produkt bude vizualno jak i dojmljiv te da kroz fotografiju filma, atmosferu, glazbu i izvedbenu umjetnost u potpunosti zaokupi gledatelja i da se svakim sljedećim kadrom pokuša dokazati prvotna teza autora.

Za ovakav je projekt potrebna reducirana filmska ekipa koja je u ovom slučaju bila sastavljena od producenata i autora Lorene Lipošek i Jelene Vojković, koje su ujedno i autorice kolekcije/kostima i izvođači, direktorice fotografije Nives Milješić, montažerke Dore Bodakos, majstorice maske Tatjane Tomšić.

Prije same realizacije, kreativni tim (Lipošek, Vojković, Milješić) sastaje se i definira sve moguće načine kako doći do željenog vizualnog rezultata; raspisuju se i definiraju dramaturška rješenja (scenarij), faze snimanja (knjiga snimanja), vrijeme u danu kada se snima (izrazito važno za atmosferu fotografije), lokacije, kostimi, estetika šminke, itd. Potreban je temeljit obilazak lokacija kako bi se što točnije definirale scene, radnje i objektivni kamere. Pogodno je definirati svaki kadar putem crteža (scenoslijed), kako bi kasnije sama montaža bila brža i jednostavnija.

Ovakav koncept potrebno je definirati do trenutka kada su svi parametri definirani. Samo snimanje održavalo se par dana uz ishođene dozvole Grada za snimanje na određenim lokacijama; dio je sniman u Akvariumu u Karlovcu, dok je ostatak lokacija u Zagrebu. Nakon sakupljenog snimljenog materijala, slijedi odabir kadrova prema unaprijed definiranom scenoslijedu te montaža.

Glazba je u ovom slučaju autorska (Vojković) s naglašenim narativnim elementima koje je montaža, u službi radnje, u potpunosti pratila.

Montaža se pregledava u više navrata te se, nakon određenih redukcija, dolazi do finalne verzije. Budući da se radi o kratkom modnom filmu, podrazumijevano trajanje jest 3 – 15 min. Nakon odobrene montaže, snimljeni i montirani materijal šalje se na *color* korekciju i *audio mix*.

## 7. REZULTATI

Za realizaciju projekta ljudskije od ljudskog, analiziran je i oformljen modno eksperimentalni film te je smješten u kontekst postavki i proučavanja Baudrillardove teorije. Vizualno-umjetničkim projektom reprezentirani su osobna interpretacija i podržavanje Baudrillardove teorije te je Tijelo, kao svojevrsni subjekt projekta, provedeno kroz segmente raščlanjivanja koje Baudrillard koristi u svom pristupu. Ono je smješteno u kontekst i odnos spram tjelesnosti, odjeće, kostima, vremena i prostora, gibanja te djelovanja, kao artefakt za spoznaju samog postojanja.

Zasnovano na Baudrillardovoj teoriji, napravili smo dobar temelj za razumijevanja aktualne teme suvremenog društva i prevlasti tehnosfere. Oformili smo konceptualni projekt s teorijskom analizom suvremenog društva čija aura odiše novim, kompleksnim sustavima vrijednosti. Razumijevanje upravo tih, novih sustava vrijednosti i logiku upravljanja i nastajanja takvih sustava objašnjava Baudrillard u svojoj teoriji. Pokušali smo tu teoriju postaviti kao temeljnu konstrukciju modno eksperimentalnog filma. Odlučili smo koristiti tri simulakruma, kao tri faze kostima, te tri perioda, unutar kojih je pojedini simulakrum oformljen, predočiti kao tri lokacije koje bi simbolično prenosile povijesni trenutak prirode i okoliša.

### IZRADA MODNE KOLEKCIJE

U modnom filmu koristili smo kolekciju kolegice Vojković koja, stilski i funkcionalno, prati tematiku filma i, isto tako, stavlja Tijelo u vizualni kontekst futurizma i tehnološkog napretka/razvitka (kroj, materijali, osnovna funkcija).

### KOSTIM HIBRIDNOG TIJELA

Kostimografskim rješenjem autorica kostima i ovog rada vizualno je prikazala manifestaciju postepene, implicitne dominacije tehnologije nad Tijelom. Eksperimentalnim pristupom u izvođenju kostima, cilj je bio prikazati tijelo u što manje prirodnom obliku te što krućom teksturom kako bi prikaz zarobljenosti, odnosno svojevrsnog zatvora Tijela, djelovao što stvarnije. Također, kostim ima tri faze u kojima se slojevitost krutih i grubih materijala nadograđuje, sukladno simulakrumu koje tijelo reprezentira u datoj sceni/kadru.



Naš konceptualni projekt ima i teorijsku dimenziju zasnovanu na transhumanizmu, modi i filmskoj teoriji te sveukupnom pastišu različitih performativnih elemenata. Osmislila ga je i snimala ženska filmska ekipa tijekom dvije godine, pa donosi nježan pogled na ženstvenost, zatočen identitet i život predstavljenog subjekta u novoj kibernetičkoj stvarnosti. Sav je umjetnički rad na projektu originalan: modna kolekcija, ručno rađeni kostimi, koreografija plesača, glazba skladana za film, snimanje i montaža. Svaki aspekt filma može se izdvojiti i pojedinačno predstaviti, iako se čini da je najbolji način zaokruživanja teme spajanje i miješanje elemenata u potrazi za konačnim, atmosferskim, vizualnim paketom s ciljem izazivanja emocije i ponovnog propitivanja mogućnosti transformacije u nadolazećem dobu mogućnosti.

U ovom je filmu hibridno Tijelo predstavljeno u procesu simulacije koja je definirana kroz transformaciju tijela u tri faze. Te se faze odražavaju u tijelu i samom kostimu čiji oblik i modulacija imaju dublje značenje i zadržavaju stanovitu simboličku kontrolu nad tijelom – kostim jest svojevrsna tamnica. Dodanu vrijednost tome daju lokacije na koje je tijelo postavljeno. Ridleyjev se Los Angeles nalazi u hiperrealnosti i simulaciji – predstavlja stroj koji isporučuje imitacije, reprodukcije i serijske proizvode – replikante. Ti su proizvodi fikcija. Replikant je savršena dimenzija simulakra: nerealan – realan – hiperrealan. Time lokacije ovog modnog filma podupiru i proces tromjerne transformacije koja postoji u Baudrillardovoj hiperrealnosti i simulaciji. Njegov narativ preplavljuje čitateljev um novim idejama: govori o novoj vezi između stvarnog i mašte, između stvarnosti i reprodukcije te iste stvarnosti. Slijedom toga, realnost u našoj percepciji ne može se reproducirati nego se u hiperrealnost reproducira ono što je u totalnoj simulaciji - označava poveznicu između ljudskog i neljudskog, života i ne-života, što je prisutno i u originalnom filmu *Istrebljivač*. Tako se u kostimu nalazi tijelo replikanta što je, na neki način, savršena dimenzija simulakruma.

## LJUDSKIJE OD LJUDSKOG-ELEMENTI I RAZVOJ

Razvojem elemenata modno eksperimentalnog filma i teorije, dolazimo do zaključka da je svaki od navedenih doprinjeo sljedećem dokazu: ljudsko Tijelo, iako krhko i ranjivo, vrlo je podložno brznoj adaptaciji, prilagodbi i usvajanju ponašanja, gibanja, shvaćanja i djelovanja u novonastalom okruženju. Ljudsko tijelo odjeveno je u tehnološko odijelo čija funkcija ovdje predstavlja svojevrsnu uniformu određenu za čitavo suvremeno društvo i, premda se to Tijelo adaptiralo i naučilo nositi s novim sustavima vrijednosti unutar ponašanja,

razmišljanja, govora i slobode djelovanja, nužno ne ispunjava više svoju svrhu. To tijelo prolazi duboko otuđenje i odbacivanje kako fizičkih, tako i kognitivnih dijelova tjelesnosti i sebstva. Taj proces prilakazli smo kroz formu kratkog, modno-eksperimentalnog filma koji kao vizualni rezultat ima tendenciju oslikati sve tri faze transformiranja Tijela, sebstva i prirode.

Tri faze kostima predstavljaju postupnu transformaciju izvornog ljudskog tijela u pokretu u umjetni oblik postojanja. Ta vrsta neprirodnog oblika vlada tijelom i djeluje poput dvojnog oklopa: štiti pravo tijelo, popravlja ga, nadograđuje, ali ga istovremeno i otuđuje, mijenja i ograničava njegovo fizičko korištenje.

### **Prva faza transformacije**

U prvoj fazi kostima tijelo se nalazi u prvom sloju otuđenja. Tijelo još uvijek ima humanoidni oblik, a kostim je simbolično predstavljen kao svojevrsna nova koža za novo, promijenjeno tijelo. Tijelo je još uvijek slobodno, kretanje je čisto i nesputano. Ono predstavlja simbiozu i svojevrsnu harmoniju s iskonskim i prirodnim unutar tijela.

Pridružena lokacija svojevrsno je ogledalo ili reprezentacija identiteta i intersubjektivnog procesa. Tijelo djeluje unutar i vlada nad okolišem u kojem se kreće, a ono što ga okružuje jest izvorna, divlja, netaknuta priroda. Tako subjekt predstavlja okoliš i njegov ikoničan oblik – slobodan, u pokretu, povezan, iskonski. Nova se koža čini kao letimičan pogled na rađanje novog tijela i njegove autentičnosti.

### **Druga faza transformacije**

Tijelo i njegovo kretanje uspješno su prikazani. Tijelo se prilagođava novom okolišu, no unutar njega postaje ograničeno i postupno počinje dominirati. Nova koža ima okove od tvrdih materijala koji ograničavaju tijelo, čija je iskonska verzija pod prijetnjom, a oblik i struktura su promijenjeni.

Pridružena lokacija predstavlja identitet i subjekt unutar transformacije. Priroda koja je bila divlja i slobodna dolazi pod utjecaj nove vrste fragmentacije. Akvarij postavljen u umjetnom okolišu predstavlja smrskane komadiće novog postojanja tijela. Iskonsko je još

uvijek prisutno, no njegova je sloboda pod nadzorom. Lokacija odražava tijelo u procesu simulacije.

### **Treća faza transformacije**

Konačno je tijelo potpuno oklopljeno, svladalo je iskonsko tijelo. Konačna faza kostima predstavlja vrhunac hibridnog tijela koje potpuno funkcionira u simulaciji. To je supernapredno tijelo koje ovaj put vlada okolišom, suprotno od prve premise.

Subjekt je sada apsolutno prilagođen, postoji na vrhuncu novog svijeta i predstavlja pobjedu tehnologije nad prirodom. Ljudski je aspekt prisutan, ali sada pati, individualna je sloboda izgubljena, nestala je i uhvaćena unutar oklopa tehnološkog horora. Subjekt je prisutan i odsutan, istovremeno je svugdje i nigdje.

## 8. RASPRAVA

Kroz adaptaciju Baudrillardove teorije kao temeljnog koncepta stvaranja, objašnjava se povijesni razvitak društva koji je čovjeka i prirodu dovodi do točke bez povratka, do stvarnosti koja postaje upitna te do razumijevanja suvremenog svijeta kroz novi sustav prikaza; hiperrealnu stvarnost koja se bazira na binarnom kodu, indukciji medijskog manipuliranja informacija i tijeka zbivanja te tehnološkim nužnim djelom: uređajem – ekranom. Jednako tako, u modno eksperimentalnom filmu, prikazane su upravo tri faze Baudrillardovog simulakruma gdje se znak, društvo i kultura transformiraju u datom vremenu i prostoru. Suvremeno stanje čovjeka i kulture definirano je Baudrillardovom teorijom i povijesnim razlaganjem činjenica, kao i događaja koji su svijet i čovječanstvo smjestili u suvremenu vrstu ropstva. To ropstvo djeluje kroz kapitalistički, telematski sustav koji inducira pseudopotrebe i propagira svojevrsno potrošačko ludilo. Ideju slobode kretanja i života za čovjeka sada možemo postaviti u kontekst čiste suprotnosti od ideje koju si je zacrtala sama tehnologija. Takvu lažnu sliku, odnosno privid slobode u cijelom svom značenju, inteligentno je nametnula tehnologija s tendencijom privlačenja i zavođenja mogućnostima koje nudi, time prikrivajući istinsku moć i namjeru kontrole, nadzora i apsolutne prevlasti. Na ovim temeljima izgradili smo početnu hipotezu kojom smo se vodili pri stvaranju i kreativnom izrazu u konceptu modno eksperimentalnog filma te smo svim segmentima unutar obrade; teorijske, praktične i izvedbene potvrdili postavljenu hipotezu tehnološke prevlasti nad čovjekom.

Cilj ovog istraživanja bio je vizualno prezentirati jednu od temeljnih postavki filozofije filma *Istrebljivač* R. Scotta, i to putem vizualne forme kratkog modnog filma kompleksnog semiotičkog prikaza. Modni film često biva definiran kao puko prikazivanje odjevnih predmeta, kolekcije, koncepta, no autori i dizajneri često koriste ovu formu kao prezentaciju određene filozofske ideje, sociološke ili umjetničke poruke, *lifestyle*-a. Razvojem dramaturških apetita autora, odjevne kolekcije stavljaju se u složene krajolike i vizualne kolaže; često takvi filmovi bivaju na visokom umjetničkom nivou rezultat skupih produkcija i zavidnog filmskog umijeća.

Autorice u ovom slučaju kreću, referirajući se na spomenute autore, u istraživanje sljedećih stavki:

- hommage filma *Istrebljivač* (Scott<sup>24</sup>, Dick<sup>25</sup>)

Komparacijom filmske i narativne postavke teme dolazimo do višeslojnog individualnog pristupa oba autora, kako pisca, tako i redatelja. Svi pogledi na navedenu temu donose kolaž značenja koji se odnose na tijelo i njegov odnos s okolinom.

- fotografije u službi sjećanja (Milješić<sup>26</sup>)

Autorica promatra unaprijed postavljenu estetiku fotografije samoga filma te, referirajući se na istu, pronalazi u atmosferski različitim, no važnim rješenjima. Filozofskom podlogom postavlja značaj fotografije kao segmenta sjećanja i time ističe povezanost tematike, dramaturgije i modnog filma, kao rezultata utjecaja svih segmenata na autorice.

- tijela s odjećom (Calefato<sup>27</sup>)

Odjeću možemo formirati kao svojevrsni prijenosnik značenja i vrijednosti koji tvori kompleksan sustav predmeta, unutar kojeg tijelo pronalazi prostor za bezbrojne složene i osjetilne identitete. Ovdje se, dakle, radi o sustavu povezanih faktora gdje su jezik, misao i odjeća u stalnoj kontemplaciji. Odjeća se izričito smatra svojevrsnim prerusavanjem tijela, njegovom transformacijom, baš kao što je jezik prerusavanje misli. Jezik i odijevanje sustavi su znakova koji nisu ono što naizgled površina prikazuje, već mnogo dublji i kompleksniji sustav ili uzorak koji tijelo i misao mogu predstaviti. Stoga, ako bi forma „odjevena misao“ bila jezik, tako bi odjeća predstavila formu obučenog tijela. Autorica ovdje daje brojne primjere kompleksnosti identiteta, kao neizostavnog dijela tijela, te potreba za transformiranje, prerusavanjem i mijenjanjem brojnih identiteta.

- tijela s okolinom (Van Herpen<sup>28</sup>)

U „novom svijetu“, gdje je reciklaža postala gotovo neiscrpan sinonim stvaranja temelja za nove koncepte, ipak se može pronaći inovativan, dosad neviđen koncept za dizajn gdje tehnološki napredak savršeno očituje izvanredan proizvod te nove mogućnosti u dizajnu. Nove tehnologije omogućile su da tijelo po prvi puta poprimi fluidne strukture, oformi nove materijale kao i oblike neljudskoga. Modna dizajnerica Iris Van Herpen, prepoznatljiva kao jedna od najtalentiranijih modnih kreatora koja neprestano pomiče granice svijeta modnog dizajna upravo novim formama i primjenom konceptualnih performativnih revija bila je nit vodilja u stvaranju ovog kratkog modnog filma. Kombiniranjem najtradicionalnijih i najradikalnijih metoda i materijala stvorila je jedinstvenu estetiku koja prikazuje savršen spoj

<sup>24</sup> Scott, R. (1982). *Blade Runner*. USA, Vangelis; DVD

<sup>25</sup> Usp. Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* New York: Doubleday.

<sup>26</sup> Autorica fotografije, Nives Milješić, napravila je kratki osvrt na iskustvo sa snimanjem kratkog modnog filma.

<sup>27</sup> Usp. Calefato, P. (2004). *The Clothed Body*. Oxford: Berg Publishers.

<sup>28</sup> Vidi: Iris Van Herpen, URL: <https://www.irisvanherpen.com/about> (pristupljeno 22. kolovoza 2020.)

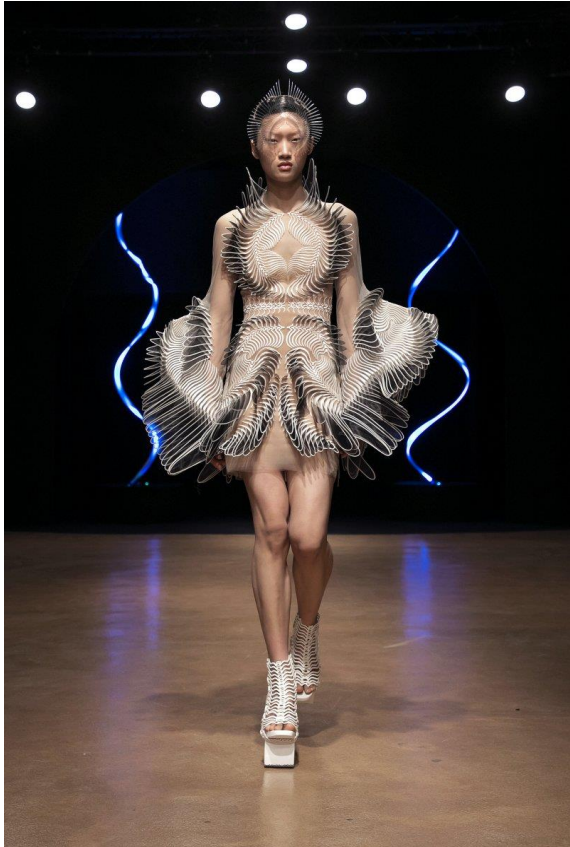
biološkog i tehnološkog u praksi. Tijela su odjevena na nesvakidašnji način gdje je izvorna tjelesnost potpuno metamorfozirana nekom novom, neljudskom. Dizajn, kao i način rada ove dizajnerice, savršeno prikazuje novo tijelo u novom okolišu – fluidno – raspadnuto – sastavljeno nanovo – neljudsko – u stalnom pokretu – bezvremensko. Spojem i suradnjom tehnologije i prirode, tradicije i suvremenog, Herpen savršeno prikazuje moć novih tehnoloških otkrića, kao i mogućnosti u proučavanju i razvijanju kako tijela, tako i novih oblika, načina prikazivanja mode u jednom novom, interdisciplinarnom pristupu koji, možemo reći, nadilazi sfere mode i njenog prikaza koji smo dosad poznavali.



Slika 7. *Osjetilni procesi ljudskog tijela zrcalno vlaknastom morskom ekologijom oceana*<sup>29</sup>, 2018., autor fotografije: V. Herpen, 2018. (materijali: izrađeni tehnikom morfogeneze, 3D materijali izrađeni u softveru Rhino)

---

<sup>29</sup> Vidi: URL: <https://www.irisvanherpen.com/haute-couture> preuzeto: (24.08.20)



Slika 8. *Osjetilni procesi ljudskog tijela zrcalno vlaknastom morskom ekologijom oceana 2*,<sup>30</sup>2018., autor fotografije: V. Herpen, 2018. (materijali: izrađeni tehnikom morfogeneze ,3D materijali izrađeni u softveru Rhino)

- tijela s tehnologijom (Rifkin<sup>31</sup>)

Tijelo se može pojaviti kao svojevrsna žrtva, a ujedno i platforma za razvitak svih kako pozitivnih, tako i negativnih tehnoloških konotacija. Surova realnost koju je Raifkin predstavio još 1999. godine u izdanju *Biotehnološko stoljeće: trgovina gena u osvrt vrlog novog svijeta* dovodi do nekih kako moralnih tako i etičkih pitanja. Je li tehnologija čovjeku omogućila neku vrstu „igre bogova“, stvaranja novog života na sliku sebe samog i poboljšavanje verzije biološkog pomoću tehnološkog? Promatrajući povijest sa svim njezinim otkrićima i patentima, moramo se zapitati koliko je malo potrebno da potencijalno dobar proizvod postane katastrofičan. Ovdje promatramo kojom brzinom tehnologija preuzima sektore ljudskog, kako kognitivnog, tako i fizičkog, te što će zapravo preostati od izvorne prirode ovakvim nezaustavljivim tijekom razvitka tehnologije. Autor u navedenom djelu iznosi golemu količinu provjerenih slučajeva, činjenica i posljedica čime možemo zaključiti

<sup>30</sup> Vidi: URL: <https://www.irisvanherpen.com/haute-couture> preuzeto (24.08.20)

<sup>31</sup> Usp. Rifkin, J. (1999). *Biotehnološko stoljeće – Trgovina genima u osvjet vrlog novog svijeta*. Zagreb: Jesenski i Turk.

da se nalazimo u neponovljivoj povijesnoj eri, gdje napredak nema kraj, dok povratak prirodi i starim konceptima ostaje stari svijet i puko sjećanje.

- tijela u odnosu na *ready to wear* urbanu modnu kolekciju (Vojković<sup>32</sup>)

Postavljanje tijela u kontekst realiteta zahtijeva i realan pristup odijevanju bez obzira na tematiku. U ovom slučaju urbana, realna *ready to wear* kolekcija s modne piste, koja film koristi kao temu i inspiraciju, prodire u druga značenja i slojeve ovog modnog filma. Odjednom modna kolekcija postaje antipod kostimu koji predstavlja transhumanistički proboj u tijelo i realitet.

- tijela i slike (Krpan<sup>33</sup>)

Vrijeme i prostor u kontekstu slike, teksta a zatim i tijela otvara pitanje da li digitalna, tehnološka stvarnost doista mijenja tradicionalan koncept razumijevanja realiteta i konstrukcije stvarnosti ili je pak, naprotiv, tehnološko stvaranje novih digitalnih slika izravan utjecaj na uobražavanje i transformaciju suvremene umjetnosti.

Ovdje autorica prikazuje neku vrstu kraja prikaza tijela unutar modnog koncepta te teorijskim okvirima povezuje neizostavnu suradnju tijela – mode i novih medija unutar platforme novih tehnologija. Tijelo postaje fragment, raspad i kodirani produkt suvremene mode. Novo tijelo je slika, tekst i virtualna stvarnost. Autorica Krpan to vrlo bitko pojašnjava: „Tijelo suvremene mode i novih medija je raspadnuto, spoj živog i neživog, odraz slike svijeta u kojoj danas živimo.“<sup>34</sup>Nova tehnologija i novi mediji imaju moć odrediti kakvo će to tijelo biti; bez novih medija ono ne može postojati, ne može se prilagoditi i transformirati kako bi ga podržala globalna mreža koja je po svemu postala novi svijet novih dimenzija, koncepta i nove stvarnosti. Ljudskost u izvornom obliku više nikada neće biti ista.

- tijela i simulakruma (Baudrillard<sup>35</sup>)

Da bismo uopće spoznali koncept i postavke novog svijeta, prije svega treba razumjeti na kojim parametrima se stvara nova stvarnost, pokušati predvidjeti tok te shvatiti logiku razvitka koja je suvremeno društvo dovela do ove nepovratne točke. Novi način, za Baudrillarda, postmoderan način razmišljanja moguć je kada spoznamo da se realnost

---

<sup>32</sup> Autorica kolekcije i filma, Jelena Vojković, piše svoj osvrt na cjelokupni konceptualni projekt.

<sup>33</sup> Usp. Krpan, P. (2013). The disintegration of body: contemporary fashion and new media. *Images*, 1, 1, str. 1 – 12. URL: <https://hrcak.srce.hr/129419> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

<sup>34</sup> Krpan, P. (2013). The disintegration of body: contemporary fashion and new media. *Images*, 1, 1, str. URL: <https://hrcak.srce.hr/129419> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

<sup>35</sup> Usp. Baudrillard, J. (2001) *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk.



zauvijek konstruira u smjeru informatičke i virtualne platforme-mreže i razvitka *simulakruma* koji povlači za sobom kompletnu socijalnu i kulturnu oblast te tvori novi koncept postojanja i razumijevanja stvarnosti koja se formirala u simuliranu *hiperrealnost*. Kada se mijenja okoliš, mijenja se i tijelo. Potrebna je adaptacija novom okolišu upravo biološkim instinktima, vezanima za opstanak i egzistenciju. Autor nam ovdje temeljito objašnjava strukture postojanja, transformaciju i razvitak društva kroz tri poretka simulakruma te način adaptacije tijela, tjelesnosti te svih faktora nužno vezanih uz bivanje i postojanje istoga.

Glavna ideja i bit ovog modnog filma jest teorija o novom Svijetu i svim posljedicama koje se pojavljuju u kognitivnom i tjelesnom aspektu pojedinca. Svaku značajnu društvenu i gospodarsku revoluciju slijedi novo objašnjenje rađanja života i djelovanja prirode. To nas dovodi do nove koncepcije prirode i novog načina na koji ljudska sila organizira svijet, jednako kako priroda organizira sebe. Jasno je da prolazimo kroz revolucionarnu promjenu osnovnih resursa, tehnologije i načina postojanja i preživljavanja u prostoru i vremenu novog svijeta koji je pred nama.

## 9. ZAKLJUČAK

Ovim projektom u kratkoj filmskoj namjenskoj formi obrađena je semiotika filma *Istrebljivač*, Ridley Scotta. Ona je primijenjena na cjelokupni identitet dugometražnog filma koji uključuje dramaturgiju, scenografiju, kostime, glazbu, tematiku te na cjelokupni dojam i dramaturšku poruku. Fragmentarnom analizom svih segmenata filma putem Baudrillardove teorije, autorica prezentira osobno mišljenje u formi novog vizualnog djela.

Ideja projekta pokrenula je jedan potpuno novi način promišljanja i promatranja svijeta. Predstavila nam je veliki izazov koji je prije svega imao tendenciju da kroz praksu pokuša približiti kako nama autorima, tako i svakom promatraču, našeg kratkog modnog filma, jednu kompleksnu teoriju u obliku konceptualnog djela. Možemo reći da je suvremena umjetnost određena čistim eksperimentom te smo se odlučili okušati u jednom takvom procesu eksperimentalnog stvaranja.

Kao početna ideja modnog filma postavljena je modna kolekcija, sastavljena od tri modela, koja je produkt dizajnerskog izričaja u svrhu produkta dizajna: neobičan spoj materijala, dekonstruirani krojevi u slojevima, alternativni načini zamatanja i pokrivanja tijela. Ova reducirana kolekcija svakako teksturom i bojama podržava distopijsku tematiku inspiracije. Ona može biti dio filmskog kostima i referentnog filma, može biti i dio veće komercijalne modne kolekcije dizajnerice. Ovdje svakako služi da odjene heroinu filma, prikaže je u realnom tijelu i okolini te da njena transformacija bude očita, predstavlja svijet kojeg autorica nakon promjene tijela i okoline ostavlja u prošlosti kao primitivnog i nedostatnog.

Kroz Baudrillardov teoretski opus tri poretka simulakruma pokušali smo vizualno prikazati promjene i razvoj transformacijom kostima u tri faze gdje svaka predstavlja poredak simulakruma i popratni razvitak sociokulturološke sfere. U prikazu smo dobili tri lika s jednim subjektom koji se adaptira okolišu i konstantnoj modulaciji, promjeni koja ga prati. Možemo vidjeti kako subjekt i tijelo utječu na okoliš i okoliš na tijelo i subjekt te konstantnu suradnju i kontemplaciju kroz vrijeme i prostor.

*Ljudskije od ljudskog* nije samo klanjanje sjajnom znanstvenofantastičnom umjetničkom djelu kroz njegovu fotografiju i senzibilitet, nego i nježan podsjetnik na povezanost tehnologije i prirode, ljudi i androida, duhovnog i stvarnog.

*Trčanje po oštrici* čini se kao najbolji način da se ide naprijed.

## **Zahvale**

Ovim putem zahvaljujem red prof. dr. sc. Žarko Paić, izv. prof. dr. sc. Katarina Nina Simončić, mag. ing. des. text. Petra Krpan, asistent, mag. ing. des. text. Jelena Vojković.

## POPIS LITERATURE:

Arnold, R. (2001). *Fashion, Desire and Anxiety*. London, New York: I. B. Tauris Publisher.

Baudrillard, J. (2001). *Simulacija i zbilja*. Zagreb: Jesenski i Turk.

Calefato, P. (2004). *The Clothed Body*. Oxford: Berg Publishers.

Cvitan Černelić, M. (2011). Roland Barthes: Bolesti kazališnog kostima. *Tedi: međunarodni interdisciplinarni časopis*, 1 (1), str. 61. – 64. URL: <https://hrcak.srce.hr/67726>

Dick, P. K. (1968). *Do androids dream of electric sheep?* New York: Doubleday.

Fischer-Lichte, E. (2008). *The Transformative Power of Performance*. London, New York: Routledge.

Fortunati, L. (2003). *Mediating the Human Body; Technology, Communication and Fashion*. Mahwah, New Jersey, London: LEA Publisher.

Franklin, E. (2012). *Postural models and dynamic alignment*. United States: Kinetics Publisher.

Iris Van Herpen. URL: <https://www.irisvanherpen.com/about> (pristupljeno 22. kolovoza 2020.)

Krpan, P. (2013). The disintegration of body: contemporary fashion and new media. *Images*, 1 (1) URL: <https://hrcak.srce.hr/129419> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

Laban, R. Ullman, L. (1960). *The Mastery of movement, by Rudolf Laban*. London: Mac Donald and Evans.

Paić, Ž. (2007). *Vrtoglavica u modi; prema vizualnoj semiotici tijela*. Zagreb: Altagama.

Rifkin, J. (1999). *Biotehnološko stoljeće - Trgovina genima u osvit vrlog novog svijeta*. Zagreb: Jesenski i Turk.

Scott, R. (1982). *Blade Runner*, USA, Vangelis; DVD.

Wille, J. I. (2019). Understanding Fashion Film, Form and Genre. *Kosmorama*, 274 URL: <https://www.kosmorama.org/kosmorama/artikler/understanding-fashion-film-form-and-genre> (pristupljeno 24. kolovoza 2020.)

## Popis službenih fotografija:

slika 1. . *Kolaž službenih fotografija filma; ready to wear model 1; traper, pust, sintetika*, 2018., autor/vlasnik fotografija: Vojković i Milješić, 2018.

slika 2. . *Kolaž službenih fotografija filma; ready to wear model 2; pust, sintetika*, 2018., autor/vlasnik fotografija: Vojković/Milješić, 2018.

slika 3. . *Kolaž službenih fotografija filma; ready to wear model 3; pust, sintetika*, 2018., autor/vlasnik fotografije Vojković/Milješić, 2018.

slika 4. *Kolaž službenih fotografija filma; kostim hibridnog tijela, faza 1, sintetika*, autor / vlasnik Lipošek/Milješić, 2018.

slika 5. *Službena fotografija filma, kostim hibridnog tijela 2, sintetika i metal*, 2018., autor/vlasnik: Lipošek/Milješić, 2018.

slika 6. *Službena fotografija filma; kostim hibridnog tijela, faza 3, sintetika, metal, umjetna koža (sky)*, 2018. autor/vlasnik: Lipošek/Milješić, 2018.

## Preuzete fotografije:

slika 7. *Osjetilni procesi ljudskog tijela zrcalno vlaknastom morskom ekologijom oceana*, 2018., autor fotografije: V. Herpen, 2018. (materijali: izrađeni tehnikom morfogeneze, 3D materijali izrađeni u softveru Rhino). URL: <https://www.irisvanherpen.com/haute-couture> preuzeto: (24.08.20.)

slika 8. *Osjetilni procesi ljudskog tijela zrcalno vlaknastom morskom ekologijom oceana 2*, 2018., autor fotografije: V. Herpen, 2018. (materijali: izrađeni tehnikom morfogeneze ,3D materijali izrađeni u softveru Rhino). URL: <https://www.irisvanherpen.com/haute-couture> preuzeto: (24.08.20.)

## **Sažetak**

Radom *Modni eksperimentalni film – na nasljeđu Baudrillardove teorije i režije Ridleyja Scotta* autorica Lorena Lipošek proučava sintezu performativnih elemenata u službi dokazivanja Baudrillardove teorije koju iznosi u svom djelu *Simulacija i zbilja* (1981.). Kao početna referenca koristi se cjelovečernji igrani film *Bladerunner* u režiji Ridleyja Scotta (1982.) kao primjer distopijske katastrofe u kojem se ljudsko tijelo i njegova bit nalaze na rubu propadanja. Autorica uz odabrani kreativan *team* producira kratki modni eksperimentalni film kojim osnažuje ideje potrebne za preživljavanje ljudskog tijela u nametnutom *novom* svijetu koji je u punoj snazi razvitka te za to koristi modna i kostimografska rješenja kojima estetski postavlja ideju tijela unutar tehnološke apokalipse današnjice.

## **Ključne riječi**

tijelo, tehnologija, transhumanizam, kostim, performans, transformacija, kultura, društvo,

## **Summary**

With the artical *Fashion Experimental Film - Legacy of Baudrillard's Theory and direction by Ridley Scott*, author Lorena Lipošek studies the synthesis of performative elements in the service of proving Baudrillard's theory, which is presented in his work *Simulacres et Simulation* (1981). As an initial reference, the feature film *Bladerunner* (1982) directed by Ridley Scott is used as an example of a dystopian catastrophe in which the human body and its essence are on the verge of decay. Along with the selected creative team, the author produces a short experimental fashion film that empowers the ideas necessary for the survival of the human body in the imposed New world that is in full force of development and uses fashion and costume solutions to aesthetically place the idea of the body within today's technological apocalypse.

## **Key wods**

body, technology, transhumanism, costume, performance, transformation, culture, society

PRILOG:



A close-up photograph of a human eye, showing the iris, pupil, and surrounding skin texture. The eye is looking slightly to the right. The text is overlaid on the image in a white, sans-serif font. A vertical line separates the English text on the left from the Finnish text on the right.

MORE

HUMAN

INWUH

THAN



MORE



HUMAN



HUMAN



THAT



MORE



NVWTH



NVHL



MORE



HUMAN



NVWH



NVHI



MORE



NWNH



HUMAN



NWHI



MORE



HUMAN



THAN



NAHLI



MORE



HUMAN



HUMAN



THE



MORE



NVAWOTH



HUMAN



NVHTI



MORE  
HUMAN

HUMAN  
THAN