

## Mogućnosti izvornog tijela u novim medijima

Petra Krpan i dr.sc. Žarko Paić

Sveučilište u Zagrebu  
Tekstilno-tehnološki fakultet  
Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet, Prilaz baruna Filipovića 28a,  
(krpanpetra@gmail.com)  
Sveučilište u Zagrebu, Tekstilno-tehnološki fakultet, Prilaz baruna Filipovića 28a,  
(zarko.paic@ttf.hr)

---

**Sažetak:** Rad preispituje transformacije i mogućnosti tijela u novim medijima. Promjene tijela na koje utječu kodovi koji generiraju naš odnos prema svijetu pridonose novom shvaćanju tijela u novim medijima. Pitanje referira li se tijelo na nešto *izvan* novih medija i na nešto *više* od iznimne je važnosti za razumijevanje suvremene mode. Rad također istražuje kakve su preostale mogućnosti izvornog života, ali i utjecaja novih medija na tijelo te analizira način na koji se približavamo ili udaljavamo od stvarnosti. Novi mediji omogućuju da se tijelo definira kao simulakrum koji se više ne referira na zbilju. Fragmentacija identiteta u tijelu novih medija omogućava nam približavanje i udaljavanje od izvornosti života.

Ključne riječi: tijelo, novi mediji, transformacija, identitet, simulakrum, slika, stvarnost

**Summary:** The paper questions the transformations and capabilities of the body in new media. The changes of the body, influenced by the codes that mold our attitude towards the world, create an issue of our comprehension of the body in new media. The question whether the body refers to something **outside** or to something **more** is of an utmost importance. The paper also studies the possibilities of a primeval life and influences of new media on the body, as well as the ways of coming closer to the reality or removing ourselves from it. Modern media enables us to see ourselves in a new light, but a question arises whether do we really see **us** and the body, or is it simulacra that does not refer to reality any more. The fragmentation of the identity in a body of new media makes it possible that we come closer or step back from the authenticity of life. Hence, we can at the same time be anybody and nobody.

Key words: body, new media, transformation, identity, simulacra, image, reality.

## UVOD: Prolazno tijelo

Je li tijelo postalo simulakrum koji se ne referira na zbilju kako tvrdi Baudrillard (Baudrillard, 2001)? Možemo li govoriti o serijalnom umnožavanju tijela a time i o mogućnosti posjedovanja aure (Benjamin, 2008)? Tijelo je pretrpjelo promjene od *grešnog* tijela do procvata u renesansi i tehnološkog tijela koje preživljava i danas. Tehnološko tijelo se nastavlja na tijelo simulakruma. Taj je nastavak bio logičan put s obzirom na sve veću primjenu novih medija u tijelu i izvan njega. Autentičnost tijela više nije moguća budući da tijelo djeluje kao simulakrum jer ne postoji izvor niti referent. Funkcioniranje tijela u virtualitetu ali i aktualitetu, zahvaljujući novim medijima postaje novi model ne samo tijela već i života. U simulakrumu trećeg reda, prema Baudrillardu, u kojem vlada kod, model i kibernetički sustav informacija nalazi se danas i tijelo. U doba simulacije nastaje konstrukcija kodova sličnosti i različitosti. Ali ne postoji više razlika između predmeta i stvarnosti zahvaljujući umnažanju i ukidanju svih referenata (Paić, 2007). Ako više ne postoji referent u stvarnosti, tada ne postoji niti mogućnost referiranja na zbilju. Prema Baudrillardu, tada ne postoji niti iluzija jer nema stvarnosti. Iako ne možemo sa sigurnošću govoriti o *vremenu* i prostoru u kojemu tijelo djeluje, ono se mijenja, neovisno o metamorfozi ali i deformacijama koje samo tijelo prolazi kao jedinka. Time se izravno utječe na identitet koji je u stalnoj mjeni između simulacije i stvarnosti. Pitanje jest, ako se može utjecati na identitet, čime se on određuje i što ga označava identitetom? <sup>1</sup>

Zahvaljujući utjecaju i promjenjivosti novih medija, tijelo postaje metamorfno i metastazirano (Baudrillard, 2006). Čini se kao da tijelo prije pojave novih medija nije ni postojalo; Unatoč mogućnostima novih medija i utjecaja na tijelo, ono se donekle oslobađa granica i stupa u proces morfiranja. Time nestaje izvornik i mogućnost referencije izvornoga tijela. Sličan je princip sa simulakrumom trećeg reda u kojem ne postoji referent u stvarnosti, pa tako više ne raspoznajemo djelujemo li u stvarnosti, simulaciji iste ili simulaciji simulacije. Ne možemo također govoriti o mogućnostima novog tijela jer ne poznajemo ni ovo koje trenutačno imamo. Nedvojbeno je da se tijelo preobražava, bez obzira znamo li koje je uporište tijela ili nam ono možda više nije potrebno? <sup>2</sup>

U kakvoj su vezi tehnološke promjene tijela u novim medijima i suvremena moda? Ponajprije, tijelo usvaja kodove koji izravno utječu na ljudski identitet. Riječ je o fragmentaciji identiteta. Budući da suvremena moda nema svoj fiksni predmet kao što nije vezana ni uz realno vrijeme niti prostor, njezina je temeljna odredba metamorfoza virtualnosti u aktualnome životu tijela. Prolaznost tijela proizlazi iz ideje dekonstrukcije cjeline u kojoj vladaju kaos i entropija. Kao u eseju Gillesa Lipovetskog *Doba praznine*, u kojemu se pojam praznine odnosi na nemogućnost pronalaska života u prisnosti i blizini neposredne komunikacije, prolazno tijelo suvremene mode ima oznake stranca i nomada poput konceptualnih radova modnog dizajnera Husseina Challayana. Tijelo u novomedijskoj okolini nikada nije svedeno na puku površinu niti bi trebalo biti shvaćeno kao sklop organa. Prema

---

<sup>1</sup> „Ono što se danas događa u kolektivnom imaginariju-tijelo koje prihvaća logiku toka-nužno podrazumijeva da ne mijenja samo čovjek vlastito tijelo, nego je moguće da tijelo samo automatski odabere put neprestane preobrazbe. Manipulirano, fragmentirano i deformirano na tisuću različitih načina u procesu isticanja najboljeg mogućeg identiteta, tijelo se na određenoj točki može pobuniti, jer sve ono što je pokrenulo, ne može tek tako biti odbačeno” (Codeluppi, 2006: 121).

<sup>2</sup> „Novo tijelo mode sklanja se nalazeći uporište u narcizmu, u točki kada zatvara oči i pogled se ostvaruje prema unutra, uspostavljajući nove granice. Ono se više ne može gledati kao tijelo koje prisvaja modu, već ju usvaja, uvlači u samo tijelo, ali ne kao simbiozu već kao novu bio-sintezu” (Vladislavić, 2006:105)..

Deleuzeu, tijelo bez organa pojavljuje se u suvremeno doba kao imanentna konstrukcija života u njegovoj slobodi i kontingenciji (Paić, 2009: 330-364). Forma tijela se neprekidno mijenja ali iznova ostaje ista, i upravo je iz tog razloga tijelo u središtu istraživanja. Ono što se naizgled pojavljuje kao *isto*, gotovo uvijek je simbolički različito. Na koji način možemo onda govoriti o sličnostima i razlikama koje izvorno tijelo posjeduje u usporedbi s metamorfnim tijelima novih medija?

### 1.1. Tehnologija i blizina

S vladavinom novih tehnologija nastaje i novo okruženje u kojemu tijelo djeluje. Taj je okoliš stvoren virtualno i umjetno. Budući da su mediji produžeci ljudskih osjetila kako tvrdi McLuhan (McLuhan, 2008), tada je očigledno da mora doći do stvaranja novih značajki ljudskog tijela u virtualnoj okolini. Identitet tijela u novo-medijiskome okruženju postaje konfuzan i nesiguran (Longo, 2003). Zahvaljujući umjetnom okolišu u kojemu vlada isključivo komunikacija putem virtualiteta, tijelo postaje patološko nalik metastaziranom, ali i objekt krajnje morbidnosti. U to se ubrajaju, prema Giuseppe O. Longou, različite plastične operacije, opsesija atletskim izgledom, tehnike rastezanja i sl. Na taj se način udaljujemo od „izvornog” tijela, ukoliko ono uopće postoji, jer svakom ekstremnom intervencijom na tijelu mijenjamo svoj osobni identitet. Distanca prema izvornome tijelu predstavlja način udaljavanja i negiranja tijela, neovisno nalazimo li se u virtualitetu ili ne. Pitanje blizine i daljine javlja se upravo zbog mogućnosti snalaženja u virtualnom prostoru i *vremenu* ali i nemogućnosti determiniranja u kojem *vremenu* i prostoru se događa komunikacija između tijela. Medijski teoretičar Flusser govori stoga o telematskome društvu informacija u kojem se intersubjektivnost pojavljuje kao jedini način suvremene komunikacije između različitih tijela (Paić, 2008).

Ukidanjem zbilje u tehnologiji, i dovođenjem realnosti u hiperrealnost, dovodi se u pitanje mogućnost izvornog života ukoliko on postoji. Problematika s blizinom tijela u novim medijima mogla bi se okarakterizirati kao Baudrillardova teza o *pustinji stvarnog* u kojemu smo svi nomadi i nitko više ne pripada nigdje. Koncept ne-mjesta i pustinje stvarnog prevladava u novim medijima. Tijelo je putem novih medija stvorilo svojevrstan meta-jezik, koji odražava sam sebe. Ovdje je riječ o dvostrukoj sumjerljivosti: kao što meta-slike imaju svoj meta-jezik, odnosno sposobnost samoodražavanja, tako se isto događa s tijelom koje pokreće logika reprodukcije i replikacije dvojnika. Mediji nas prisiljavaju na svojevrstnu amputaciju, a time nam ne nude konačno rješenje kako konstruirati cjelinu i harmoniju u tijelu. Odricanjem komponente blizine, odričemo se spoznaje o sebi koje možda nismo bili svjesni. Prihvatanjem tehnologije samoamputiramo istinsku prirodu svog stanja i time se udaljavamo u bezgranično ne-mjesto.

Granice tijela u novim medijima su ili u potpunosti nestale ili su veće nego ikad. Privatni je prostor iščeznuo. Tijelo se izlaže svakodnevno u virtualnom svijetu. Prostor tijela je u prošlosti predstavljao produžetak tijela, dok danas tu ulogu preuzima tehnologija i mediji. *Clear-cut* odvajanje, kako navodi Leopoldina Fortunati u svom tekstu “Real People, Artificial Bodies” (Fortunati, 2003), dovelo je do toga da se svako iskustvo tijela fragmentira. Unatoč fragmentiranom identitetu, samo tijelo posjeduje znakove unutar kojeg je upisana kultura. Koncept uma kao mazohističkog pola i tijela kao sadističkog pola o kojem govori Fortunati, danas se javlja kao posljedica gubitka

ujedinjenja uma/tijela. Svi navedeni problemi nastali su u trenutku *udaljavanja* ili u trenutku dislokacije u novim medijima. Uvjetnim izjednačavanjem čovjeka i tehnologije tijelu se pridaje uloga koju ono ne može biološki izdržati. Unatoč napretku u tehnološkom smislu, i velikoj ulozi novih medija, tijelo više ništa ne određuje. Stoga ono postaje deteritorijalizirano, kako tvrdi Deleuze. Uključeno u mrežu koja nema središta niti dubine, tijelo postaje beživotno i dezorijentirano. Što drugo možemo očekivati od neljudske komunikacije novih medija nego potpuno negiranje tijela s jedne strane, te spektakularne medijske prezentacije tijela s druge.

Mogućnosti pronalaska izvornog tijela u novim medijima tako su očito minimalne. Već su McLuhan i Flusser nastojali pokazati da je problem humanizma kao svjetonazora klasičnoga doba s čovjekom u središtu zastarjeli koncept. Mediji omogućuju promjenu epistemološkog polja u konstrukciji novih identiteta. Problem je, dakako, u novoj odredbi odnosa čovjeka i stroja. Stroj je postao nužan element u funkcioniranju tijela danas. No, pitanje dehumanizacije ostaje i nadalje otvoreno. Rezultat je tijelo koje više ne samo da nije *živo*, ono ne raspoznaje rod ni spol niti samo sebe. Kako možemo biti sigurni kakvo se tijelo rodilo i na koji način ono djeluje unutar simulacije? Mediji su prirodna potreba čovjeka danas kako bi ne samo komunicirao, oni su uvjet postojanja tijela. Kako je stari mediji sadržan u novom, tako je i *staro* tijelo ostalo u tragovima novog tijela. Time ono postaje, kako navodi Davis, androgino tijelo koje više ne raspoznaje *muško* i *žensko* odijevanje. Zahvaljujući mutaciji tijela u novim medijima, ne možemo unaprijed određivati mu rod ili spol (Davis, 1994). Transseksualnost je u potpunosti prevladala, te stvorila nove parametre tijela. Takvo tijelo postaje hibridni oblik kako bi se što bolje uklopilo u tehnički jezik novih medija. Bez obzira sudjelujemo li aktivno ili pasivno, uključeni smo u nove medije i oni konstruiraju našu stvarnost. Tijelo postaje zajedničko, svima nadohvat ruke - a opet *samotno*. Htjeli mi to priznati ili ne, ono jest ograničeno novim medijima jer ne znamo gdje ono djeluje, radi li se o prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti. Za simulaciju je vremensko određenje nebitno jer ne postoji zbilja u kojoj se vrijeme realizira. Tijelo preuzima u sve postojeće stilove života i proizvodi nove rekombinacijom starih. Jednako kao i kod sličnosti izvornika i kopije u simulaciji, nije moguće odrediti više što je izvorno ljudsko tijelo, a što simulacija istog. Ovisno o brzini novih medija, ono bi moglo biti sve više udaljeno od samog sebe. Zaboravljena je važnost komunikacije u kojoj promatramo njezin neverbalni aspekt koji ponekad govori ono *izvan* i ono *više* od tijela samog. Nadomjestak tome su novi mediji i simulacija. Interpersonalna koordinacija, kako navodi Alberta Contarello, postala je fokus u istraživanju tijela nakon 1960-ih i 1980-ih godina (Contarello, 2003). Upravo je u interpersonalnoj koordinaciji ono što novi mediji uskraćuju ili naglašavaju.

## 2. Ekranizacija tijela

Tijelo u novim medijima ponaša se kao ekran koji je transparentan zahvaljujući tehničko-tehnološkom svojstvu novih medija. U suvremenoj modi tijelo je po definciji virtualno. Time se mjesto i položaj tijela više ne može pouzdano ustanoviti. Fragmentirano i raspršeno tijelo stvara novu vrstu cjeline. Tehničko-tehnološki napredak medija je u tome uvelike pripomogao. Kao što ne možemo utvrditi je li slika u novim medijima uistinu ontologijski iskazana slika, tako je pitanje o ontologijskom statusu suvremenoga tijela u novim medijima od presudne važnosti za razlikovanje izvornoga (živoga) i posredovanoga (neživoga) tijela (Belting, 2010)?

Nužna ekranizacija tijela u doba novih medija, ali i u suvremenoj modi, dovela je do metamorfnog, hibridnog tijela. To je istodobno glavna oznaka postmodernoga identiteta u globalnom umreženom društvu. Suvremena moda nužno se pojavljuje u svojim performativno-konceptualnim akcijama kao hibridna tvorevina različitih kulturnih identiteta (Paić, 2007). *Hybris* je imaginarna djelatnost kreativnoga dizajna tijela u doba novih medija. Zato je tijelo uvijek i rezultat radikalne hibridizacije eklektičkih stilova života (Polhemus, 2003). No imaginarno, za Baudrillarda nije ni istinito niti lažno. Ono je rezultat djelovanja poretka simulakruma. Totalna hiperrealnost u ekraniziranom tijelu više ne prikazuje *realno tijelo*. Fredric Jameson tvrdi da ako se realnost konstruira kao hiperrealnost, identitet nužno stupa u rascjep. Time ne raspoznajemo sliku realnog niti njezinu simulaciju. No ipak se postavlja pitanje, kako onda uopće možemo raspravljati o tijelu, mogućnostima pronalaska izvornosti ili raspoznavanju realnog od nerealnog tijela? Kao što slika skriva i otkriva istovremeno, i tijelo ima tu mogućnost. Problemi se javljaju u dekodiranju i dešifriranju procesa u kojemu se odvija ovaj proces. Znamo da postoje mnogobrojne tehnike kojima možemo transformirati tijelo. Međutim, tehnike su samo posljedica nastavka procesa radikalne stilizacije života kao mogućnosti vlastita projektiranja tijela. Suvremena arhitektura postmoderne i dekonstrukcije, dobar su primjer ekranizacije života. Nema razlike između tijela i ekrana. Problem neodredivosti tijela istodobno dovodi do problema determinacije identiteta (pogotovo u Japanu). Tijelo koje je ekranizirano u novim medijima predstavlja spoj živog i neživog.

Problematika ekranizacije tijela svoje rješenje pronalazi u analizi procesa multiplikacije identiteta. Za suvremenu modu ti su identiteti prije svega privremeni i fluidni u svim aspektima društvene i kulturalne reprezentacije. Tijelu u virtualnome prostoru metamorfnosti i hibridnosti više ne prethodi univerzalna zabrana koja proizlazi iz tradicije ili patrijarhalnoga poretka označavanja spola/roda. Figuracija životnih stilova nastaje iz sveze popularne umjetnosti, dizajna i subkulturne produkcije značenja. S druge strane postoji mogućnost skupljanja fragmentiranog i multipliciranog identiteta u *novu cjelinu*. Ukoliko i postoje ostaci društvenih, političkih i kulturnih kodova, tijelo ih briše i *otvara se* prema novim kodovima koje samo stvara. Prevladavanje veze između života i tijela, u ovom slučaju, ne stvara tolike probleme kao veza između života i umjetnosti. To je još uvijek goruće pitanje svih relevantnih studija teoretičara kulture i novih medija. Kao posljedica života tijela u novim medijima dolazi do svojevrsne razdvojenosti tijela. Tijelo se time drugačije ponaša i stvara privid jedinstva. U analizama suvremenih teoretičara vizualne kulture i novih medija, neovisno od njihovih epistemoloških razlika, postoji neporeciva suglasnost da je tijelo u doba novih medija:

- (1) metamorfnog,

- (2) metastazirano,
- (3) fragmentirano.

### **Zaključak: *Drugo tijelo* u novim medijima**

Kolike su mogućnosti novih medija kada je u pitanju konstrukcija metamorfnog, metastaziranoog i fragmentiranog tijela? U kojem trenutku će tijelo početi *odbacivati* mogućnosti novih medija i da li će uopće doći do takve situacije, ne samo u preformativnim umjetnostima već i u realnome životu? Problemi tijela i tjelesnosti u novim medijima mnogo su dublji od površinske otkrivenosti tijela u suvremenoj umjetnosti, ali i suvremenoj modi. Zahvaljujući fragmentiranom identitetu, tijelo koje je već ionako metastazirano, otpočinje svoju novu avanturu u posthumanom stanju. Time se ne stvara nova cjelina tijela, već radikalno postbiološko *drugo tijelo*. Na temelju najnovije teorijske literature koja analizira odnos tijela, tehnologije i novih medija, može se zaključiti da je prijelaz iz biološke u postbiološku tjelesnost u virtualnome prostoru temeljna situacija suvremene mode. Njezini najznačajniji konceptualni dizajneri – McQueen, Galliano, Challayan – otvaraju svojim eksperimentiranjem formi i granica tijela čovjeka, tehnološkog okružja i prirode pitanje o novome odnosu čovjeka i stroja u komunikaciji. Identitet suvremene mode stoga je radikalno fluidan i dekonstrukcijski neodređen. Pitanje o mogućnostima izvornoga tijela u novim medijima zapravo je pitanje o granicama između prirode i kulture u doba globalnog telematskog društva. Identitet se ne nosi, nego se konstruira izborom vlastitoga tijela u procesu multiplikacije.

### **Popis literature:**

1. Budrillard, J., Simulacija i zbilja, Jesenski I Turk, Zagreb, 2001.
2. Baudrillard, J., Inteligencija zla ili pakt lucidnosti, Naklada Ljevak, Zagreb, 2006.
3. Belting, H., Kraj povijesti umjetnosti?, Muzej suvremene umjetnosti, Zagreb, 2010.
4. Benjamin, W., Novi anđeo, Izdanja Antibarbarus, Zagreb, 2008.
5. Codeluppi, V., Tekuće tijelo: Moda s onu stranu narcisoidnosti, Časopis Tvrdča-časopis za teoriju, kulturu i vizualne komunikacije, 1/2, str. 121, HDP, Zagreb, 2006.
6. Contarello, A., Body to Body: Copresence in Communication, Mediating the Human Body-Technology, Communication and Fashion, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 2003.
7. Davis, F., Fashion, Culture and Identity, The University of Chicago Press, Chicago, 1992.
8. Fortunati, L., Real People, Artificial Bodies, Mediating the Human Body-Technology, Communication and Fashion, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 2003.
9. O Longo, G., Body and Technology: Continuity or Discontinuity?, Mediating the Human Body-Technology, Communication and Fashion, Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 2003.
10. McLuhan, M., Razumijevanje medija, Golden marketing-Tehnička knjiga, Zagreb, 2008.
11. Paić, Ž., Vrtoglavica u modi: prema vizualnoj semiotici tijela, Altagama, Zagreb, 2007.

12. Paić, Ž., Vizualne komunikacije: uvod, Centar za vizualne studije, Zagreb, 2008.
13. Paić, Ž., Zaokret. Litteris, Zagreb, 2009.
14. Polhemus, T., Hot Bodies, Cool Styles: New Techniques in Self-Adornment, Thames & Hudson, London, 2003.
15. Vladislavić, A.T., Na rubovima mode i tijela, Časopis Tvrđa-časopis za teoriju, kulturu i vizualne komunikacije, 1/2, str. 105, HDP, Zagreb, 2006.