

Lidija Fištrek

Filozofski fakultet u Zagrebu
lidijafika@yahoo.com

Tijelo kao medij u digitalnoj umjetnosti

Sažetak

U doba novih medija, simulirane zbilje, kako navodi Baudrillard, tijelo i dalje izaziva i trpi velike posljedice. Kao da tijela uopće više ne pripadaju nama, već postaju samostalni aparati. Ona postaju druga tijela kojima mi više nismo potrebni za opstanak. Time tijela postaju podvojena kao i identitet koji ne samo da više nego ikada nije fiksiran, već pripada svima i nikome. Krajem 20. stoljeća u znanosti se bilježe značajna dostignuća na području genetike i tehnologije. Ljudsko tijelo poprima sasvim novi značaj i naličje. Genetski kod koliko god složen bio, može se preispitati u standardnoj, strukturno stabilnoj formi, koja ne podliježe poremećajima i mutacijama (Houellebecq 2004:366). Umjetnost kao događanje jezika u govoru tijela postaje važnija od materijaliziranih umjetničkih radova poput slika, kipova, teksta i zapisane glazbe. Samo tijelo u svom osobnom izgledu kao životnome stilu već je unaprijed vizualno konstruirano. Ono ima potrebu za odijevanjem, promjenom stila, intervencijom i redizajniranjem.

Ključne riječi: ljudsko tijelo, digitalna umjetnost, genetski kod, skulptura.

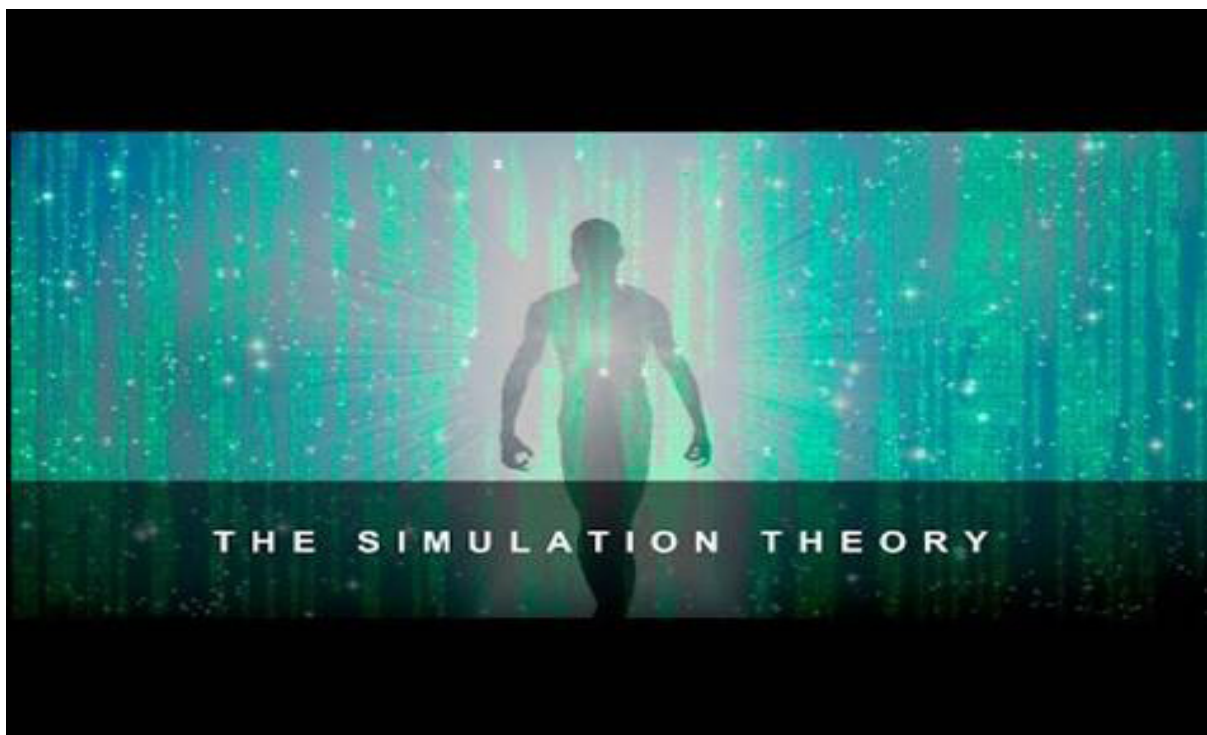
1. Uvod

Zahvaljujući znanosti tijelo postaje besmrtno, ono mijenja svoj status u posthuman. U neprestanoj potrazi za mijenjanjem i usavršavanjem, nadilazeći sve granice ljudskog uma tijelo gubi svoj identitet, postaje raspršeno tijelo kako ga naziva Lacan i na kraju doživljava potpunu transformaciju. Metamorfoza koju tijelo proživljava od samoga postanak i njegove prvotne namjene do današnjeg suvremenog doba mijenja se vrtoglavo. Međutim, te promjene postoje isključivo u umjetnosti, znanosti i filozofiji. Spajanjem tehno-znanosti i ljudskog tijela nastaju posve novi organizmi, stvorovi, klonovi i protetički produžeci. Spoj robotike tj. umjetne inteligencije s ljudskim tijelom daje nagovještaj jedne posve nove generacije posthumanih organizama. Kada kažem organizama pri tome mislim na spoj ljudskog tijela sa tehnologijom-robotom koji se pokreće pomoću komandne ploče ili snagom ljudskog uma.

Granice između ljudskoga tijela i posthumanoga virtualnog identiteta kiborga u kibernetičkome prostoru područje su istraživanja digitalne umjetnosti. Posthumano tijelo u simbiozi s ljudskim i onim neljudskim tvori posve novi tjelesni identitet unutar virtualno-kibernetičke mreže. Virtualna transcendencija čovjeka različita je od njegova smrtna tijela. Kibernetičko tijelo je neljudsko, samim time nema duše. San o besmrtnosti čovjeka, vječnom životu i prelasku u duhovni drugi život prisutan je oduvijek. Prema Žarku Paiću, problem duše u suvremenoj filozofiji i umjetnosti sveden je na imanentizam tijela kao stroja žudnje (Paić 2009). Posthumanizam bi omogućio tehnički prijelaz čovjeka u drugi život. Tijelo u digitalnoj umjetnosti, predstavlja kibernetičko tijelo u izvedbenom događaju gdje se stapaju ljudsko, neljudsko i postljudsko. Uranjanje tijela u digitalnu mrežu može se shvatiti i kao pokušaj tvorbe novoga virtualnog identiteta. Cyberspace postaje novi prostor unutar kojeg se odvija aktivnost pokreta. Reakcije posthumanoga tijela čine simbiozu ljudskoga i neljudskoga pri čemu se tvori novi tjelesni identitet kao složeni sustav virtualno-kibernetičke mreže bez organa. Prirodno ili biološko tijelo prepreka je u svijetu kibernetičke mreže života. Posthumano tijelo je savršenije jer je tehno-biološko, dok je digitalno tijelo produkt tehnologije, ono je virtualno i kao takvo nema tjelesno ustrojstvo kognitivnih, neuro i fizioloških struktura koje potvrđuju ljudsku egzistenciju u smrtnome tijelu. Premještanje organa iz jednog tijela u drugo tijelo, ili čak transplantacija glave na drugo tijelo postala je stvarnost. Tijelo traži neke druge načine da usavrši samo sebe, da bude neko drugo, savršenije tijelo, prilagođeno nekom novom tehno dobu sa neograničenim mogućnostima njegove izvedbe. Izvedba takvog posthumanog tijela, koje pomoću umjetne inteligencije oponaša ljudsko u njegovoj prvotnoj funkciji, kretanjem, govorom i tijelom podsjeća na umjetnost bez tijela. Arhitektura i evolucija ljudskog tijela kao savršenog djela prirode interpolacijom znanosti i tehnologije se mijenja.

2. Razumijevanje digitalne umjetnosti i digitalne kulture

Danas se digitalna umjetnost najčešće svrstava pod krovnu kategoriju novomedijskih umjetnosti (Stojnić 2015:68). Pojam digitalna kultura nastao je kao posljedica masovne medijske kulture krajem 20. i početkom 21 stoljeća. Medijska kultura produkt je društvene proizvodnje, potrošnje, razmjene i percepcije ostvarene pomoću digitalnih aparata i digitaliziranih mreža i sistema, dok je digitalna umjetnost nastala u digitalnoj kulturi. Kada govorim o digitalnoj umjetnosti mislim na umjetnost koja poprima novi značaj u širem kulturnom i društvenom polju. Termin digitalna umjetnost odnosi se na širok spektar umjetničkih praksi koji ne opisuju jedan unificirani skup estetika. Digitalna umjetnost nastala je produkcijom, multiplikacijom, upotrebom i primjenom pojavnosti ili smisla umjetnosti kao artefakta svakodnevnice realiziranih u digitalnoj tehnologiji. Suvremena umjetnost postaje društvena praksa kojoj više nisu u prvom planu estetski već društveni kriteriji. Umjetnost postaje sonda za testiranje i predočavanje kulture u njenim društvenim mogućnostima funkcije, konteksta i proizvodnje javnog značenja (Stojnić 2015:67).



Sl.1. izvor: www.google.com

Aneta Stojnić u doktorskoj disertaciji pod nazivom *Teorija izvođenja u digitalnoj umjetnosti* govori o problemu između digitalne kulture i digitalne umjetnosti, gdje razlikuje digitalnu kulturu kao medijsku kulturu i digitalnu kulturu u doba posthumanizma.

Digitalna kultura kao medijska kultura je prema Stojnić zasnovana na društvenoj proizvodnji i potrošnji koja se ostvaruje posredstvom digitalnih sistema ili digitalnih mreža, dok je digitalna kultura u doba posthumanizma nastala pomoću uvjerenja da će čovjek uz pomoć novih tehnologija moći nadići banalnost vlastitog tijela, pri čemu se transformacija tijela shvaća kao pozitivna promjena ljudskog identiteta, odnosno suprotstavljanje svakom obliku determinizma tijela unaprijed zadanog rođenjem (Stojnić 2015). U digitalnoj umjetnosti interaktivnost ima važnu ulogu, ne samo kao neposredan odnos između čovjeka i stroja, već i u otvorenom informatičkom narativu kontrole nad sadržajem, kontekstom i vremenom. Interaktivnost u digitalnoj umjetnosti je preusmjerena na gledatelja koji aktivno participira u kibernetičkom sučelju i postaje jedan novi oblik stvarnosti s mogućnosti beskonačnog preslikavanja, multiplicirajući se i identificirajući pomoću masovne upotrebe novih interaktivnih i drugih medija producirajući jednu "novu" vrstu razumijevanja stvarnosti. Takvo razumijevanje stvarnosti stvoreno u kibernetičkom sučelju postaje "slika realnosti".

Divna Vuksanović u *Filozofiji medija* govori o upotrebi tehnologije masovnog medijskog komuniciranja tj. medijskog posredovanja stvarnosti gdje primat preuzima slika generirana kinematografski ili elektronički, prouzrokujući iluziju koja je istovremeno stvarnost (2008:114). Iluzija o kojoj govori Vuksanović nastala je posredovanjem digitalnih medija. Digitalna kultura sada ne samo da posreduje u stvaranju neke nove slike bez svijeta, već pomoću medija ta nova slika svijeta postaje i novom stvarnosti. Ono što je nekada pripadalo Bogu, metafizici i prorocima sada preuzimaju znanost i tehnologija. Život u tehnosferi preostaje eksperimentom svijeta bez tajne, umjetnosti bez tijela, slike bez svijeta (Paić 2011:117). Umjetnost kibernetičkoga tijela u izvedbenom događaju gdje se stapaju ljudsko, neljudsko i postljudsko može se shvatiti i kao pokušaj tvorbe novoga virtualnog identiteta. Strojevi na kraju dvadesetog stoljeća pomiču granicu između umjetnoga i prirodnog, uma i tijela, samorazvojnog i izvanjski dizajniranog te mnogih drugih distinkcija koje su primjenjivane na organizme i strojeve. Naši su strojevi uznemirujuće živi, a mi smo zastrašujuće inertni (Haraway 1990:170). Upotrebom digitalne tehnologije i holograma pomiču se granice tijela sa organima, prema tijelu bez organa ili u ovom primjeru, virtualnom tijelu koje živi svoju virtualnu realnost. Takvo tijelo gubi sve značajke humanog i postaje posthumano tijelo u izvedbi.

3. Posthumano doba vs. digitalno doba

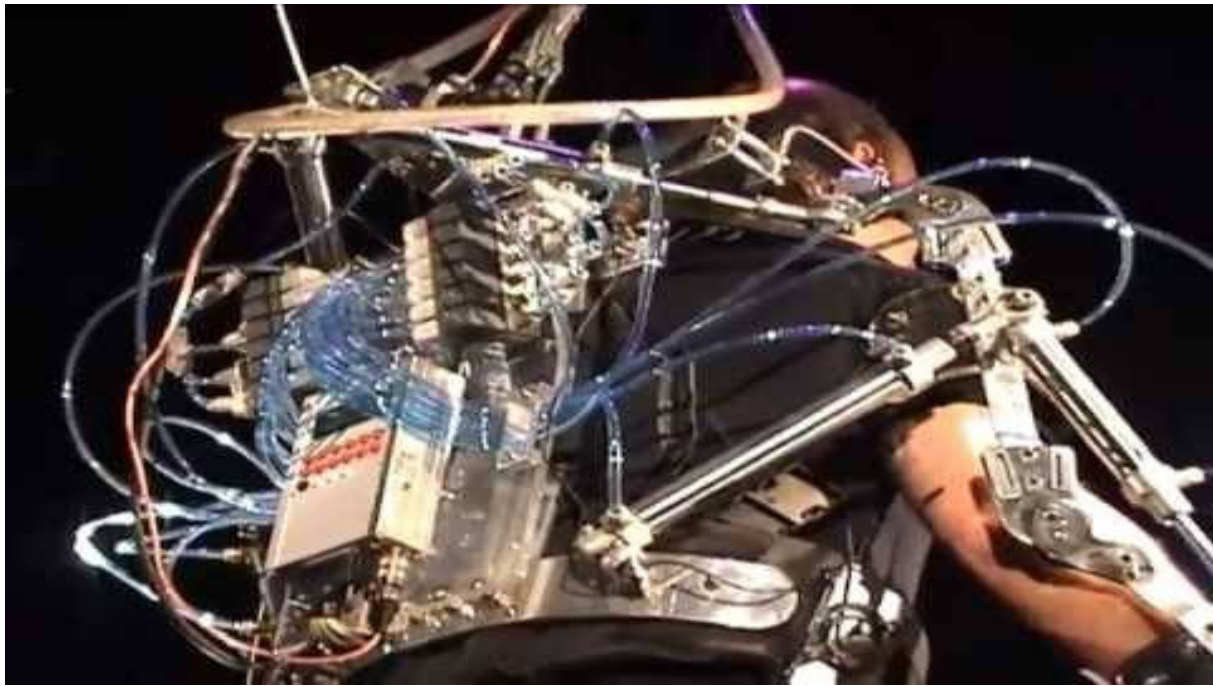
Posthumano doba za umjetnost na kraju predstavlja otvaranje nekih drugih mogućnosti. Stojnić govori o digitalnoj kulturi u posthumano doba koja je nastala iz potrebe za tehnološkim poboljšanjem ljudskog tijela. Virtualna transcendencija čovjeka različita je od njegova smrtna tijela. U posthumano doba tehnologija unutar ljudskog organizma postaje vidljiva i neizbježna. Tehno-znanosti konstruiraju nove oblike umjetnog života i preuzimaju kontrolu u svim područjima. Poboljšavanje i usavršavanje sposobnosti ljudskog tijela u „umjetnoj“ okolini zatire ideju čovjeka kakvu smo imali od Grka pa sve do današnjeg suvremenog doba. Jean-Francois Lyotard u spisu *Neljudsko* govori o postmodernom

stanju koje određuju tehno-znanosti. Svoju kritiku neljudskoga Lyotard usmjerava na pitanje nestanka tjelesnosti čovjeka u tehnofuturističkom eksperimentiranju s umjetnom inteligencijom. Intelligentni strojevi bez emocija samo su nadomjestak ljudskosti. Doživljaji i osjećaji življenja duhovni su i duševni sklop tijela. Spoznaja tehno-znanosti mijenja vlastitu bit, tj. tehno-znanstveni kodovi spoznaje konstruiraju svijet koji sam po sebi uopće ne postoji. Tehnoznanstvena produkcija svijeta istovremeno označava reprodukciju života kao umjetnoga života i preobrazbu racionalnosti u složeni svijet pomoću suvremenih tehnologija (genetsko inženjerstvo, biogenetika, nanotehnologija). Tehnoznanost nastoji prevladati razdvojenost sfera novovjekovnog shvaćanja čovjeka i stroja. Proces dehumanizacije prema Lyotardu od posebnog je interesa prvenstveno unutar interesnih skupina koje predstavljaju opći interes zajednice. U postmodernom stanju liberalnih demokracija znanost se ne razvija kao biotehnoški kapital zajednice, nego od matrice društva odvojenih skupina posjednika znanja i njihovih političkih predstavnika (Paić 2011:50). Antihumanizam je za Lyotrada prvi korak pozitivnoga samoodređenja svijeta iz logike djelovanja napretka koji je beskrajn i ne služi ničemu drugom osim samoodržanju. Mogućnost mišljenja bez tijela Lyotard vidi u tehno-znanosti koja istražuje umjetni život i inteligenciju kao besmrtnosti kibernetičko proizvedenoga tijela. Odrednicu suvremenog društva Lyotard vidi u logici tehno-znanosti kao totalnoj vladavini sustava i života. Logika je tehno-znanosti računalni karakter mišljenja u kojem se proračunljivost i kvantifikacija svijeta sabire u načinu funkcioniranja informacijskih društava suvremenosti. Lyotardova analiza postmoderne istodobno pokazuje neizbježnim i nužnim sve što donosi napredak tehno-znanosti, koja predvodi budućnost čovječanstva.

Besmrtnost tijela u stanju kiborga odgovara pokušaju povezivanja znanosti, umjetnosti, nove tehnologije, genetskoga dizajna čovjeka i svih drugih bića. Način prevladavanja humanizma u tehnološkoj tvorbi svijeta nalazi se u logici djelovanja kibernetičko-virtualne mreže odnosa zasnovanih na umjetnoj inteligenciji. Glavni su predstavnici tehno-znanstvenoga posthumanizma istraživač robotike Hans Moravec i fizičar Frank Tipler. Moravec je predvidio robotizaciju svijeta u moderno doba, kad će u ulazak robota u svakodnevni život učiniti čovjeka zastarjelim bićem. Postbiološka ili „natprirodna“ budućnost kako je naziva Žarko Paić, već je odavno ovdje.

Znači li termin „zastarjelost čovjeka“ i faktični kraj biološke evolucije? Da bi postojala stvarna mogućnost egzistencije čovjeka u stanju njegove besmrtnosti, nužno je da se ona događa u prostoru virtualne stvarnosti. Virtualno tijelo spaja oznake živoga bića s umjetnom kibernetičkom mrežom događaja u virtualnom prostoru. U njemu se tijelo virtualizira i na taj se način i denaturalizira. Virtualni prostor kao kibernetička mreža ne može se shvatiti iz tradicionalnih metafizičkih suprotnosti (oblik-materija, ovostrano-onostrano). Razlika između robota i kiborga temeljna je razlika između posthumanizma i transhumanizma. Robot je stvor ili stvar posthumanog stanja, a kiborg je virtualni hybris čovjeka u virtualnom prostoru. Posthumanizam u svojem prevladavanju ljudske prirode radikalno napušta tjelesnost čovjeka i sve oblike ljudskosti iz sfere osjećaja i doživljaja u smjeru neljudskoga, postbiološkoga i natprirodnoga. Tijelo prestaje biti predmetom posthumanističkog programa budućnosti čovječanstva.

Kada govorimo o tijelu koje je napredovalo u skladu s tehnološkom evolucijom, digitalnom sferom i virtualnom realnošću, ne možemo ne istaknuti rad suvremenog umjetnika Stelarca koga smatraju paradigmatiskim zbog iskustva nadilaženja ljudskoga tijela. Ono što istražuje u svojim performansima možemo nazvati posthumanističkim tehno-znanstvenim filozofijskim projektima. Stelarc svoj rad vidi kao modifikaciju tijela spram posthumane sfere. U performanceu pod nazivom „Ping Body: an Internet Actuated and Uploades Performance“ iz godine 1996. cyberspace postaje novi prostor unutar kojeg se odvija aktivnost pokreta. Reakcije posthumanoga tijela čine simbiozu ljudskoga i neljudskoga pri čemu se tvori novi tjelesni identitet kao složeni sustav virtualno-kibernetičke mreže bez organa. Stelarcovi su performansi usmjereni ka' istraživanju promjene tijela u posthumanome stanju kao spoju digitalne tehnologije, virtualnosti, elektronske glazbe i pneumatičke protetike u interfeceu mozga, kože i implantata ugrađenih u tijelo, a umjetnik izvodi kibernetičke tjelesne performanse koristeći se digitalnom tehnologijom. Analizom preobrazbe tijela u svojim performansima prikazuje nužnost takve umjetnosti, jer ljudsko tijelo postaje zastarjelo u svim svojim nužnostima.



Sl.2. Prikazuje suvremenog umjetnika Stelarca dok izvodi performance (www. Youtube.com)

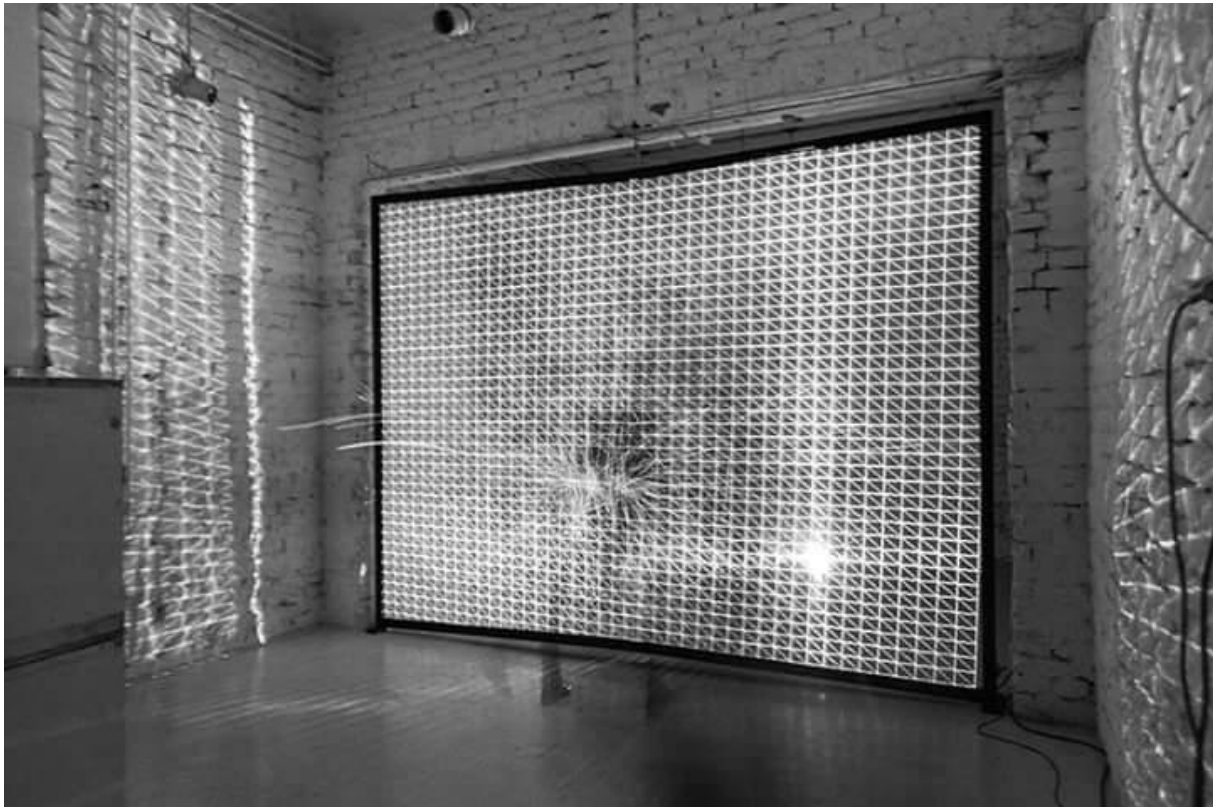
4. Digitalno tijelo

Posthumanizam se bavi problemom smrtnosti tijela čovjeka kojeg nastoji riješiti produljenjem posthumane forme života kao kompjutorski omogućene virtualne forme. Na taj način besmrtnost zadobiva oblik tehničkog rješenja prelaskom u robotički načinjen umjetni život kao umjetna inteligencija. Besmrtnost na taj način predstavlja formu virtualne simulacije života.

Upotrebu digitalne kože i primjenu u okviru visoko razvijene tehnologije opisuje u svom radu pod nazivom *Fashion and the Posthuman: From Digital Skin to Digital Flesh*, Yvonne Förster (2017). Förster govori o digitalnoj koži i upotrebi iste u modnoj industriji i mogućnostima koje pruža pametna tehnologija. Termin digitalna koža upotrebljava se kod različitih inovacija novih tehnoloških dostignuća s područja medicine, vizualnih umjetnosti i pametne tehnologije. Koncept digitalne kože osmišljen je tako da simulira, tj. oponaša prirodnu kožu. Kombinacijom novih bioloških i tehnoloških vlakana i materijala nastaje hibrid digitalne kože. Kada vlakno izvodi funkciju pomoću pametne tehnologije, slika koja se transformira od pametnih vlakana neutralnija je od ljudskog tijela, ona sugerira tijelo koje je funkcionalno i pokretno. Materijal koji simulira digitalnu kožu proizveden pomoću pametne tehnologije, postaje osjetljiv ili komunikativan. Idealna digitalna koža oponaša i usavršava funkcionalnost poput biološke kože. Koncept kada tehnologija postaje nematerijalna u smislu da nema vidljivog hardvera od vitalnog je značaja. Pametni materijali moraju biti otporni i operivi baš kao prirodna koža. Ideja digitalne kože s upotrebom pametnih materijala i sam njezin dizajn izuzetno su izazovni za tehno znanost. Novi materijali i softveri moraju biti implementirani i razvijeni na način da omoguće izgled digitalne kože poput kože na ljudskom tijelu. Dizajnerica Jenny Lee godine 2011. zamisao o digitalnoj koži upotrijebila je u video instalaciji. Video je prikazivao imaginarne likove svakoga tko je izdao naredbu da vidi svoj odraz nekoliko desetljeća stariji. Ulaskom u program i pritiskom tipke enter ulazilo se u avatar, virtualno okruženje pomoću kojega je "drugo Ja" prikazivalo odraz svakoga tko izdaje naredbu. Na taj se način postajalo dijelom virtualne realnosti nekog avatara i tijelo više nije bilo biološko već digitalno, tj. digitalizirano. Interakcijom ljudskog tijela i stroja, tijelo je poprimalo karakteristike digitaliziranog, tj. virtualnog cyber okruženja.

Primjer takvih umjetničkih instalacija možemo vidjeti i u radu umjetnika Rodriga Guzmána Cesaresa iz Mexico Citya, pod nazivom „The Grid, Interactive Instalation” (2017) koji u svom radu prikazuje tanku granicu odvojenosti digitalnog od fizičkog svijeta. Ulaskom u cyber prostor dolazi do povezivanja, interaktivnosti s okruženjem. Nužnost koju zahtjeva cyber prostor upravo je povezivanje, priključenje, uključanje, interaktivnost u novom okruženju. Interaktivnost tijela prilikom uključanja za sobom povlači pitanje participativnosti kao i direktnog posredovanja samoga tijela, te mogućnosti djelovanja istog u medijskom i digitalnom prostoru. Prema Marini Gržinić, ulazak u cyber prostor je materijalni čin koji se ostvaruje pomoću različitih fizičkih sredstava (hardver, ekran, joystick, senzorskih rukavica i touch screena) za virtualnu realnost. Mjesto kontakta prema Gržinić je interface između realnog i virtualnog koju naziva točkom u kojoj je korisnik pozvan da

umetne svoj „otisak prsta”, odnosno materijalno tijelo. Pukotine koje nastaju u cyber prostoru prilikom umetanja otiska prsta ili nekog drugog dijela tijela za Gržinić predstavljaju mogućnost popunjavanja rascijepa unutar kojeg je moguće umetnuti ne samo odgovarajuće tijelo, već i njegovu reprezentaciju (Stojnić,2015:81). Digitalizacija, druga stvarnost, tj. virtual reality, pruža neizrecive mogućnosti u prikazivanju fikcije. Mediji preuzimaju vodeću ulogu u svim vrstama umjetnosti. Dolazi novo doba, tehno doba u kojem digitalno tijelo ima neograničenu mogućnost prikaza. Digitalno tijelo u posthumanizmu je spoj tehno-znanosti, filozofije, književnosti, vizualnih umjetnosti, religije i kozmologije s ciljem prevladavanja tjelesne tj. biološke uvjetovanosti čovjeka.



Sl.3 Rodrigo Guzman Cesares (2017.): *The Grid, Interactive Instalation, Rovinj:Grisia Youth* 2017.g.(privatni album)

5. Zaključak

Krajem 19. stoljeća nastankom života u znanstvenom diskursu područja ekonomije, biologije i lingvistike za Foucaulta počinje kraj čovjeka. Kada govori o kraju čovjeka Foucault pri tome misli na kraj čovjeka kao bića „kojeg je ponajprije određivala klasična *episteme*, odnosno novovjekovna slika svijeta s njegovim postavljanjem u središte“ (Paić 2011: 48-49). Područja znanosti i kulture, čovjeka i prirode, ljudskog i neljudskog spaja tehnologija. Nanotehnika, neuroznanosti, kibernetika i farmacija čine podlogu za proširenje svih mentalnih i fizičkih svojstava čovjeka u procesu usavršavanja i djelovanja u novoj tehničkoj okolini. Prirodno ili biološko tijelo prepreka

je u kibernetičkoj mreži. Tijelo razlomljeno u fraktale evoluira u neko drugo tijelo koje predstavlja medij za neke druge svjetove. Cyber prostor postaje paralelni svijet u kojem se odvija drugačija stvarnost. Virtualna stvarnost pokušava simulirati tradicionalnu umjetnost pomoću koje sve postaje replika i reprodukcija. Slika u slici, tijelo bez duše dovodi u konačnici do potpune dehumanizacije umjetnosti.

Primjer takvog svijeta vidjeli smo prikazan u izuzetno uspješnom znanstveno-fantastičnom filmu *Matrix* (1999) redatelja L. i A. Wachowski. Konstrukcija virtualne stvarnosti i mreže unutar koje se nalazi tijelo omogućuje digitalizaciju biološkog tijela. Biološko tijelo postaje dijelom digitalne mreže i prilagođava se novom okruženju koje mu omogućuje pretvorbu iz jednog medija u drugi. Digitalizacija umjetnosti čini umjetnost lako dostupnom. Tijelo u digitalnoj umjetnosti zadobiva novi identitet, postaje fragmentirano, fluidno s neograničenom mogućnosti metamorfoze. Ono prelazi iz jednog stanja u drugo tvoreći nove oblike.

Ulaskom tijela u avatar nameće se pitanje; “Možemo li govoriti o simuliranom tijelu, tekućem tijelu, tijelu promjenjivog identiteta isključivo ako postanemo dijelom neke umjetničke instalacije i kompjuterskog programa, ili naše tijelo egzistira u dvije realnosti, dva svijeta razlomljeno u fraktale njegova identiteta?”

Literatura:

- Agamben. Giorgio, (2010). *Goloća*. Prijevod: Vanda Mikšić. Zagreb: Meandarmedia
- Baudrillard. Jean, (2001). *Simulacija i zbilja*. Prijevod: Gordana V. Popović. Zagreb: Jesenski i Turk
- Bial. Henry, (2007). *The Performance Studies. Reader-Second Edition*. London and New York: Routledge
- Butler. Judith, (1993). *Bodies that Matter, on the Discursive Limits of „Seks“*. London and New York: Routledge
- Foucault. Michel, (2016). *Rođenje biopolitike*. Zagreb: Sandorf
- Fukuyama. Francis, (2003). *Kraj čovjeka? Naša poslijeljudska budućnost*. Prijevod: Marinko Raos. Zagreb: Izvori
- Haraway. Donna, (1990). *Cyborg Manifesto*. Ed: David Bell, Barbara M. Kennedy. London and New York: Routledge
- Houellebecq. Michel, (2004). *Elementarne čestice*. Prijevod: Marinko Koščec. Zagreb: Litteris
- Liotard. Jean-Francois, (1988). *Neljudsko*. Zagreb: Jesenski Turk
- Nietzsche. Friedrich, (2002). *Nietzsche i postmodernizam*. Prijevod: Dinko Telećan. Zagreb: Jesenski-Turk

- Paić. Žarko, (2011). *Posthumano stanje: Kraj čovjeka i mogućnost druge povijesti*. Zagreb: Litteris
- Paić. Žarko, (2007). *Traume razlika*. Zagreb: Meandar
- Paić. Žarko, (2014). *Treća zemlja. Tehnosfera i umjetnost*. Zagreb: Litteris
- Paić. Žarko, (2006). *Slika bez svijeta. Ikonoklazam suvremene umjetnosti*. Zagreb: Litteris
- Paić. Žarko, (2009). *Zaokret*. Zagreb: Litteris
- Stojnić.A. (2015). *Teorija izvođenja u digitalnoj umjetnosti*. Orion Art: Beograd
- Šuvaković. Miško, (2010). *Diskurzivna analiza: prestupi ili pristupi*. Beograd:Orion Art
- Vuksanović. Divna,(2008). *Filozofija medija: Ontologija, Estetika, Kritika*.Beograd: Fakultet dramskih umetnosti u Beogradu

The Body as Media in Digital Art

Abstract

In the era of new media and simulated reality, Buadrillard states, the body still causes and suffers great consequences. As if the bodies no longer belong to us, but rather become independent machines. They become other bodies that no longer need us for survival. In this way, the bodies become duplicated, and so does the identity which is not only less fixed than ever, but also belongs to everybody and everyone. In the late 20th century, there have been significant scientific outbreaks in the fields of genetics and technology. The human body takes on a completely new meaning and form. As complicated as it is, the genetic code can be tested in the standard, structurally stable form which is not subject to disorders and mutations (Houellebecq 2004:366). Art as language event within body language becomes more important than the materialised pieces of art such as paintings, sculptures, text and written music. In its appearance as a lifestyle, the body is already visually constructed. It has a need for clothing, changing styles, intervention and redesign.

Key words: human body, digital art, genetic code, sculptures.



This journal is open access and this work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.