

TIJELO I TEHNOLOGIJA – KIBORG KAO NOVA PARADIGMA KONTEKSTA IDENTITETA U UMJETNOSTI

Ljubica Janjetović

Univerzitet PIM, Tehnički fakultet, despota Stefana Lazarevića bb, 78 000 Banja Luka, Bosna i
Hercegovina, ljubica.janjetovic@gmail.com

SAŽETAK

Tehnologija je postala sastavni element savremenog svijeta, a život bez tehnologije skoro nezamisliv. Postalo je neophodno biti umrežen, povezan sa drugima (i sa uređajima) i prisutan na internetu ako se želi biti u toku sa savremenim kulturnim, političkim, ekonomskim i sociološkim dešavanjima, odnosno ako se želi biti dijelom savremene kulture, kako navodi kulturolog Dejvid Bel (Bell, 2007). Umrežavanje i „povezanost“ danas se najčešće ostvaruju preko (pre)nosivih tehnoloških uređaja (telefona, tableta i računara) od kojih se korisnici skoro pa ne odvajaju. Oni su postali sastavni dio tijela, savremene proteze, kako bi to rekla Dona Haravej (Haraway, 2008). U svakom slučaju, nove okolnosti života u takvoj kulturi imaju za posljedicu drugačiji odnos čovjeka prema stvarnosti, sopstvu, tijelu i identitetu. Stoga smo u ovom članku kroz tehnološko okruženje prikazano u opisanim umjetničkim performansima i instalacijama koji ne samo što prate savremene tehnološke tokove nego postaju kulturološka praksa i način savremenog života, razmatrali odnos korisnika i tehnologije kroz koncept spajanja tijela i uređaja, odnosno kroz koncept kiborga Done Haravej i pokazali da se on može smatrati novom paradigmom konteksta identiteta.

Ključne riječi: tijelo, tehnologija, kiborg, identitet, umjetnost.

NAPOMENA

Rad je napisan na osnovu istraživanja rađenih i opisanih u doktorskoj disertaciji „Kontekst identiteta u net artu (fenomen prelaznosti u sajber stvarnosti)“ odbranjenoj 2.4.2021. na Fakultetu dramskih umetnosti Univerziteta umetnosti u Beogradu.

UVOD

Posljednja dekada dvadesetog i početak dvadeset prvog vijeka označeni su velikim socijalnim i kulturnim promjenama koje je uzrokovao internet i savremena tehnologija koja nije prosto alat za komunikaciju već i način života, kako bi to rekao Rejmond Vilijams (Williams, 1981). Ove promjene inicirale su novi oblik kulture i drugačiji način života. Život je postao nezamisliv bez tehnologije i digitalnih uređaja od kojih se korisnici ne odvajaju čak ni kada spavaju. Marija Bakardjeva (Bakardjjeva, 2005) navodi da je tehnologija postala neizbježni dio savremenog svijeta, a Šeri Terkl (Turkle, 2011) tvrdi da je današnje doba okarakterisano ne samo naprednom digitalnom tehnologijom nego i umrežavanjem ljudi i tehnologije u novo okruženje u kome većina savremenih uređaja zahtijeva dodir ljudske kože (najčešće ruke ili prsta) sa plastičnim i silikonskim materijalom uređaja da bi se izvršila željena funkcija, a ponekad ni to nije neophodno već je dovoljno da je uređaj u vidnom polju korisnika. Svakodnevna kiborgizacija ljudskog tijela danas, u najmanju ruku, ima oblik satova i narukvica koji kao displej koriste ljudsku kožu ili onih koji mjere parametre čovjekovog bioritma i na osnovu toga upravljaju njegovim ponašanjem, odnosno uređaja koji su spojeni za ljudsko tijelo svakodnevno, a čije je prisustvo skoro neprimjetno i čovjek ga nije potpuno i stalno svjesan već je on postao svakodnevica. Radi ilustracije navedimo primjere istraživanja koja su nedavno objavili kompanija Neuralink (Točka na i, 2020) Ilona Maska (Elon Musk) i Univerzitet Monaš (Univesity Monash) u Melburnu, Australija (Berecki, 2020) o implantima i protezama u glavama životinja za koje istraživači tvrde da mogu uticati na ponašanje subjekata i promijeniti njihov način života. U tom kontekstu možemo tvrditi

da su promjene koje je donijela tehnologija u kombinaciji sa ekspanzijom interneta, suštinski izmijenile kulturni i socio-tehnoški kontekst i parametre za poimanje sopstva, našu percepciju stvarnosti i odnos prema vlastitom tijelu i identitetu koji su postali centralni socio-kulturni pojmovi savremenog doba te zahtijevaju neprestano osavremenjavanje i preciznije definisanje prilagođeno okolnostima koje vladaju u današnjem svijetu. Budući da je novi kulturni ambijent stvoren savremenom tehnologijom koja se konstantno i ubrzano mijenja, postao arena za razmatranje promjena koje su uticale na identitet savremenog čovjeka, neophodno je razmotriti kontekst u kome se taj identitet gradi i raditi na osavremenjavanju znanja o njemu što je cilj i ovog rada.

Upravo iz tih razloga kao predmet istraživanja smo izabrali upravo onaj segment kulture koji je u uskoj vezi sa savremenom tehnologijom i koristi njen subverzivni potencijal za kritičko razmatranje savremenog načina života, tj. savremenu kiborsku umjetnost. Umjetnička djela na kojima ćemo razmatrati osobine konteksta identiteta, koriste savremenu tehnologiju integrisanu sa biološkim tijelom (umjetnika ili korisnika) u svojoj estetici, ali nas u studiji ova djela zanimaju više kao kreativna kulturna praksa koja stvara novi kontekst identiteta nego kao novi estetski pristup jer umjetnička djela, ili bolje rečeno prakse koje smo analizirali u studiji, kritički se osvrćući na stvarnost u kojoj postoje, evociraju stanje u kome se korisnik ili korisnica savremene tehnologije nalazi svakodnevno u procesu veće ili manje integracije sa tehnologijom. Dženifer Gonzalez navodi da problem savremenog identiteta treba razmatrati kroz umjetničke predstave savremenog postojanja i kroz pojam kiborg-tijela jer je ono „mjesto mogućih postojanja,“ (Gonzalez, 1995). Gonzalez tvrdi da umjetnička djela koja se bave kiborgizacijom ljudskog tijela nisu prosto „utopijska ili distopijska [umjetnička] predskazanja, nego i refleksije stanja savremenog postojanja“ (Gonzalez, 1995) čime smo se vodili i mi u našem istraživanju. Na kraju, u ovom istraživanju pošli smo od pretpostavke da je svaki korisnik interneta i drugih digitalnih tehnologija aktivno uključen u kulturu, kako to kaže Bel (Bell, 2007), te da se ti korisnici nalaze u aktivnom i svjesnom odnosu između fizičkog okruženja i virtuelnog ili onlajn prostora koji je nadogradnja starog (tijela i okruženja). Kada posmatra sebe u odnosu na svoju predstavu na internetu ili u odnosu prema uređajima (koji su uključeni u tu predstavu ili sliku) kojima pripisuje osobine ličnosti, a sebe posmatra kao mašinu, kako tvrdi Šeri Terkl (Turkle, 2011), korisnik postaje spoj biološkog i tehnološkog, kiborg Done Haravej. U tom smislu kiborg, tj. ovaj novi odnos tijela i uređaja/tehnologije može se smatrati novom paradigmatom digitalnog tehnološkog svijeta i konteksta identiteta kao sume svih okolnosti u medijski posredovanom okruženju koje utiču na formiranje identiteta, a koje su prvenstveno rezultat upotrebe savremene tehnologije i društveno-kulturoloških promjena uzrokovanih njenom primjenom.

TEORIJSKA RAZMATRANJA ODNOSA TIJELA I TEHNOLOGIJE

Tijesna veza mašine i organizma koja je pratila tehnološki razvoj kasnog dvadesetog vijeka i nastavila se u dvadeset i prvom, izjedrila je pojam udaljavanja od tjelesnosti, kao novog statusa sopstva u kibernetičkom okruženju, tvrdi Dona Haravej (2008) te dalje navodi da je novi ideološki prostor, koji je nastao spajanjem mašine i organizma i njihovim kodiranjem u elektronske i digitalne signale, otvorio horizonte novoj epistemologiji tijela i identiteta. Haravej kaže: “[n]aše mašine krasi uznemiravajuća živost, dok smo mi sami postali zastrašujuće nepokretni“ (Haraway, 2008). Osim Done Haravej, Ketrin Hejls razmatra okolnosti u kojima se izgubila razlika između tjelesnog postojanja i kompjuterske simulacije, između kibernetičkog mehanizma i biološkog organizma. Hejls tvrdi da brisanjem granica i stapanjem „dijelova koji se inače ne bi dodirnuli [...] kiborg postaje pozornica na kojoj se izvode osporavanja granica tijela koje su često obilježene klasnim, etničkim i kulturnim razlikama. Naročito kada djeluje u području imaginarnog, kiborgizam pokazuje da je moguće prevazići granice tijela“ (Hayles, 1999).

Kiborg i subverzivni potencijal njegove budućnosti je, kako tvrdi Dona Haravej (2008), od posebnog interesa za diskusije o odnosu tijela i tehnologije, odnosno pojma identiteta, budući da nove okolnosti života stvaraju novu psihologiju i fiziologiju življenja u vrijeme kada niti smo čisto ljudi, niti smo mašine. Čovjekov odnos prema novim uređajima i tehnologiji implicira da se futurističke vizije o softverskim čipovima ugrađenim u ljudska tijela, koja omogućavaju kontrolu i manipulaciju memorije i iskustva i na kojima, između ostalog, stoji osnov ljudskog identiteta,

poput onih prikazanih u filmovima *Totalni opoziv* (Total Recall, 2012) Lena Vajzmena (Len Wiseman) i *Preživjeli* (Survivor, 2014) Džona Lajda (John Lyde), čine potpuno osnovanim. Ovaj odnos uređaja i ljudskog tijela čini kontekst za nov doživljaj sopstva o kome raspravljamo u okviru ovog istraživanja.

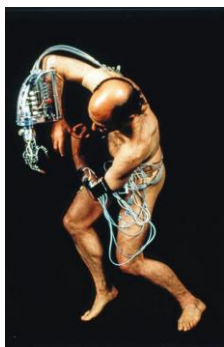
Kao što smo već napomenuli u uvodnom dijelu rada, kiborgizacija ljudskih tijela danas je sveprisutna, a svakodnevni svijet je svijet kiborga, kako kaže Sendi Stoun (Stone, 1996). Boravak u savremenom društvu i uključenost u sajber kulturu i onlajn sadržaje, mogući su jedino uz korištenje savremene tehnologije. Bez obzira na vrstu uređaja koja je u upotrebi (bilo da se radi o računarima i računarskim mrežama ili telefonima i bežičnim vezama koji omogućavaju povezivanje preko ekrana i tastature sa drugim korisnicima i zahtijevaju ljudski dodir da bi se funkcija ispunila, ili čipovima i drugim uređajima koji su ugrađeni u ljudsko tijelo i ne zahtijevaju takvu vrstu fizičke interakcije, kao što su oni prikazani u umjetničkim djelima koja ćemo kasnije razmatrati) korisnici se sve više povezuju sa svojim uređajima i oni postaju dio njihovog identiteta. U tom smislu, Šeri Terkl u svojim istraživanjima savremenih tehnoloških okruženja (Terkl, 2011; Turkle, 2011), analizira odnos čovjeka prema kompjuterima i drugim digitalnim uređajima i tvrdi da on stvara kontekst za drugačije iskustvo doživljaja sopstvene ličnosti, novi odnos ne samo među ljudima nego i prema samim uređajima. Savremena tehnologija utiče na percepciju uređaja koji omogućavaju novi oblik ljudskog postojanja. Računarima i drugim sličnim mašinama kao što su pametni telefoni, tableti i različiti geđžeti, kako navode Terkl (Turkle, 2011) i Debora Lupton (Lupton, 1995), pripisuju se ljudski kvaliteti i osobine i prema njima se odnosi kao prema ljudima, dok se prema ljudima odnosi kao prema mašinama. Prema Sajmonu Peniju (Penny, 1997) prosuđivanje o ljudima se svelo na njihovo poređenje sa ovim uređajima što uzrokuje nestajanje pojedinih ljudskih aktivnosti i načina razmišljanja tijelom (a time i određenih koncepata identiteta koji se s njima razvijaju), dok Debora Lupton kaže da je „[o]dnos između korisnika i računara sličan odnosu između ljubavnika ili bliskih prijatelja“ (Lupton, 1995) i „okarakterisan je ne samo zadovoljstvom i osećajem harmoničnog stapanja granica između čovjeka i mašine već i snažnim osećanjem anksioznosti, nemoći, frustracije i straha“ (Lupton, 1995). Lupton se poziva i na teorijska razmatranja tijela i selfa Elizabet Gros (Grosz, 1994) u kojima Gros tvrdi da slika našeg tijela utiče na osjećaj selfa (i identiteta), a ta slika zavisi od prostora oko tijela, od objekata u prostoru i objekata na tijelu (garderoba, dodaci, frizura i slično). Danas to su i uređaji u našim rukama i na našem tijelu). Gros navodi da ovi „neživi objekti“ kada ih dotaknemo ili „kada su na tijelu dovoljno dugo, postaju produžeci tjelesne slike i senzacije“ (Grosz, 1994). Savremeni uređaji (naročito oni (pre)nosivi) koji su konstantno uz tijelo, postaju produžetak ljudskog tijela i njegovih čula (McLuhan, 2008) kako će pokazati umjetnička djela koja ćemo se kasnije razmotriti.

Dženifer Gonzalez dalje navodi da kiborzi u savremenoj ekranskoj kulturi interneta i drugih digitalnih medija, a naročito u umjetnosti, nisu ni organski, ni mašinski nego novi vid tehnokiborga koji su spojevi slike, mašine i ljudskog tijela (Gonzalez, 1995). Prikaz, tj. slika korištenih uređaja koja je često sastavni dio slike tijela, daju korisniku osjećaj da je njegovo tijelo – tijelo kiborga, tj. da su korisnici tih uređaja postali savremeni kiborzi koji preispituju korijene svog identiteta jer su korisnici novih tehnologija svjesni svoje integracije sa njom. To dokazuju istraživanja autorki Sonje Fizek i Monike Vasilevske (Fizek, & Wasilewska, 2011) koje istražuju način vlastite prezentacije korisnika društvenih mreža na internetu i Leva Manoviča koji istražuje način predstavljanja na Instagramu (Manovich, 2016). Njihovo istraživanje je pokazalo da fotografije korisnika društvenih mreža uključuju ne samo lik i tijelo osobe koja je u pitanju, niti samo njegovih ili njenih prijatelja, nego je telefon (ili drugi uređaj za snimanje) postao obavezni rekvizit. Fotografski snimak u savremenom onlajn okruženju obavezno uključuje spoj osobe i uređaja. Zizi Papačaris takođe tvrdi da je fotografisanje, odnosno fotografisanje samoga sebe (pravljenje selfija) postao bitan i obavezan čin u onlajn sferi kojeg, takođe, treba zabilježiti. Međutim, nije samo to cilj fotografskog predstavljanja na internetu. Na prikazanim fotografijama nije više dovoljno samo fotografisati osobu (tj. samog sebe, ako je u pitanju selfi) nego i uređaj kojim je data fotografija nastala. Uređaj, tj. kamera je neizostavan element u ukupnoj predstavi selfa onlajn. Prema tome, tijelo korisnika/korisnice ili učesnika/učesnice u analiziranim umjetničkim djelima u sprezi sa uređajem i prikazano slikom je „prošireno“ za prikazani uređaj.

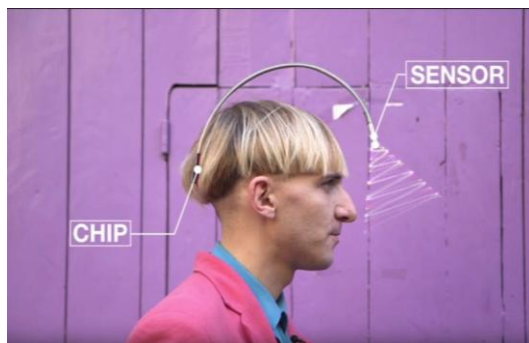
Zahvaljujući tim uređajima i predstavama tijela stvorenim savremenom tehnologijom, tijelo je istovremeno prisutno i u fizičkom i u virtualnom svijetu i prošireno za moguća stanja i sposobnosti zahvaljujući novoj tehnologiji što podrazumijeva određene implikacije na poimanje sopstvene ličnosti korisnika i konstrukciju njegovog identiteta.

Istraživač virtualne stvarnosti Frenk Bioka (Frank Biocca) kaže da je „s razvojem komunikacijskih uređaja došlo do progresivnog spajanja tijela sa sensorima i uređajima za prikaz” (Biocca, 1997), a ovo povezivanje preko interfejsa i tehnologija koje omogućavaju svojevrsno uranjanje čovjeka u prostore imaginacije koji se višeculno i interaktivno doživljavaju, navode korisnika na drugačiju percepciju i doživljaj stvarnosti, pa tako i doživljaj samog sebe. Međutim, i prije pojave ovih kompleksnih imerzivnih sistema postojali su oblici spajanja organizma sa uređajima i mašinama. Dona Haravej (2008) kaže da se čak i nošenje bioničkih proteza i različitih uređaja za pojačavanje sluha i vida kao oblici prevazilaženja nedostataka ljudskog tijela, mogu smatrati ranim vidom kiborgizacije. Bez obzira na stepen integracije sa tehnologijom i načina na koji posmatramo svoje tijelo (kroz sliku u onlajn sferi ili preko odraza na uređajima), u takvom kontekstu postojanja mi sebe doživljavamo u odnosu sa tehnologijom i uređajima koje koristimo. Oni postaju dio naših tijela pa tako i našeg identiteta, kako navode Šeri Terkl, Elizabet Gros i Sajmon Peni, a umjetnici čija djela smo obradili u studiji svjesni su ovog spajanja. Ponekad je ono eksplicitno prikazano, a ponekad ne, ali su djela uvijek proizvod interakcije čovjeka sa tehnologijom. Upravo ovi aspekti umjetnosti koju smo posmatrali u istraživanju su postali način savremenog života. U narednim poglavljima rada analiziraćemo ove odnose kao osnove konteksta savremenog identiteta.

ANALIZA PRIMJERA



Slika 1. Treća ruka (Strelac, 2021).
Figure 1. Third hand (Strelac, 2021).



Slika 2. Neil Harbisson. Zvuk boje: kiborška antena (The Star, 2004).
Figure 2. Sense of Colour: Cyborg Antenna (The Star, 2004).



Slika 3. Wafaa Bilal. Treće oko (Blic, 2010).
Figure 3. Wafaa Bilal. Third eye (Blic, 2010).



Slika 4. Džimajnd mobajl (Vimeo, 2010).
Figure 4. Gmind Mobile (Vimeo, 2010).

Tehnologija još uvijek nije na stepenu razvoja koji zamišlja Hans Moravec (Moravec, 1992) i o čemu mnogi futuristički filmovi uveliko raspravljaju, kada bi mogla omogućiti čovjeku da

napravi translaciju uma, sjećanja, mentalnog koncepta sopstva u virtualno okruženje pri čemu bi sopsvo bilo potpuno nezavisno od korisnika i njegovog biološkog tijela. Još uvijek ne postoji „tehnologija“ koja bi dozvoljavala čovjeku da živi samo (digitalno) utjelovljeno tijelo, kako ga mnogi SF narativi predviđaju. Savremena tehnološka kultura (naročito ona koju praktikuju umjetnici takozvane kiborške umjetnosti (*cyborg art*)) je bliža idejama australskog umjetnika Stelarka u kome tijelo i tehnologija kolidiraju i u kome tehnologija dozvoljava oblikovanje tijela po želji. Međutim, vizionarski aspekt umjetnosti i sposobnosti umjetnika da anticipiraju ovakav status ljudskog postojanja, nude nam mogućnosti za sagledavanje ne tako daleke budućnosti. Spomenimo za primjer Stelarkov višegodišnji performans *Treća ruka* (*Third Hand*, 1979–1998) u kome je umjetnik ugradio u svoje tijelo mehaničku ruku koja nije trebalo kao klasična proteza da nadomjesti nedostatak nego da predstavlja nadogradnju prirodnog tijela utjelovljujući ideju zastarjelog tijela. Ili, na primjer, Stelarkovo *Treće uho* (*Third Ear*, 2007) u kome je ugradio vještačko uho u svoju nadlakticu koju je preko mikroelektronike povezo sa internetom i drugim korisnicima. U projektima *Ping bodi* (*Ping body*, 1996) i *Egzoskelet* (*Exoskeleton*, 1999) Stelark je na svoje mišiće pričvrstio uređaje i elektrode pomoću kojih su udaljeni korisnici pomoću signala koje su slali putem interneta mogli pomjerati i kontrolisati njegovo tijelo.

Tu su i noviji primjeri umjetnika kao što je katalonska umjetnica Mun Ribas (Moon Ribas) koja je sinhronizovala svoje (plesne) performanse i pokrete sa pokretima tla (*Seizmičko čulo* (*Seismic Sense*, 2013)) i vibracijama drugih ljudi u polju oko nje pomoću senzora ugrađenih u stopala ili rekvizita (specijalno konstruisanih rukavica i naočara) na njenom tijelu (*Percepcija 360°* (*360° Perception*, 2010), *Brzinoborg* (*Speedborg*, 2008), *Kaleidoskopski vid* (*Kaleidoscopic Vision*, 2007)). Spomenimo takođe i Nila Harbison (Neil Harbisson) sa antenom u glavi za koju tvrdi da je organ koji služi za istraživanje stvarnosti i slušanje boja (*Zvuk boje: kiborška antena* (*Sense of Colour: Cyborg Antenna*), 2004)) i prevazilaženje ograničenja tijela budući da je rođen kao ahromatop. Harbison tvrdi da za njega biti kiborg podrazumijeva osjećaj identiteta (Radio Televizija Srbije [RTS], 2018).

Navedimo i nešto noviji performans Vafe Bilala (Wafaa Bilal) *Treće oko* (*3rdi*, 2010) u kome je umjetnik dao hirurški ugraditi kameru u svoj potiljak. Fotografije snimljene ovom kamerom se preko USB konekcije šalju do laptopa koji umjetnik nosi sa sobom, a odatle pomoću 3G bežične tehnologije na veb sajt (www.3rdi.me) gdje ostaju sačuvane i dostupne javnosti. Pored toga što umjetnikov postupak predstavlja pokušaj da zarobi svoju prošlost, kako on to tvrdi, djelo se može tumačiti iz ugla Mekluanove (Marshall McLuhan) teorije medija kao produžetaka čovjekovih osjetila. Ugrađena kamera, kao treće oko i nadogradnja čula vida, unaprijeđuje ljudsko tijelo za sposobnost sagledavanja prostora iza sebe (bez okretanja glave ili tijela) koja ljudskim bićima dotad nije bila dostupna. Upravo zato Bolter i Grazin tvrde da savremeni umjetnički sajber performansi utjelovljuju Mekluanovu tvrdnju da su mediji proizvođači ljudskih osjetila (Bolter, & Grusin, 1999). Ovaj Bilalijev postupak, jednako kao i onaj Nila Harbisona i druga djela obrađena u članku pokazuju do kog je stepena došao odnos između čovjeka i mašine, odnosno uređaja. U ovom članku razmatramo te odnose u umjetnosti. Iako ti odnosi razmatrani na primjerima umjetnosti nisu identični odnosima u svakodnevnom životu, oni pokreću pitanje svakodnevnih granica između čovjeka i mašine, odnosno pitanje da li su mediji (a time i uređaji koje svakodnevno koristimo) proizvođači čovjekovog tijela i čovjekovih osjetila ili je čovjek postao produžetak uređaja i mašine, kako navodi Kristijen Pol (Paul, 2003).

Analiziraćemo još jedan primjer umjetnosti koja ne samo što koristi tehnologiju, nego i razmatra odnos tijela i tehnologije. Djelo *Futur perfekt* (2010) je zajednički projekat izraelskih umjetnika Miri Sigal (Segal, 2010) i Or Even Tova. Rad se sastoji od tri dijela: videa pod nazivom *Sergej B.* koji aludira na Sergeja Brina (Sergey Brin) pronalazača Guglovih (Google) naočara; skulpture uređaja *Džimajnd* (*Gmind*) rađene na 3D štampaču; i video reklame pod nazivom *Džimajnd mobajl* (*Gmind Mobile*) rađene za pomenuti uređaj. Ovo djelo apokaliptičko-proročkog naziva podrazumijeva buduće svršeno vrijeme kao glagolski oblik koji označava radnju koja će se sigurno desiti u budućnosti prije one radnje o kojoj se govori ili, kako kaže Kortni Malik (Malick, 2017), ne nužno budućnost već prosto „nedovoljno poznatu sadašnjost“ (Malick, 2017). U video radu pojavljuje se Sergej B. menadžer korporacije Gubl (Gooble) čiji logo vizuelno i

nedvosmisleno podsjeća na logo kompanije Gugl i tako referiše na nju. Sergej B. putem telekonferencinga drži govor digitalno okupljenim, teleprisutnim posmatračima. On je okupio posjetioce da bi promovisao proizvod Gubl korporacije pod nazivom *Džimajnd* i predstavlja referenciju na govor predsjednice i osnivača kompanije Imotiv systems (Emotiv Systems), Tan Li (Tan Le) koja je na konferenciji TEDGlobal 2010 promovisala proizvod svoje kompanije – Epok (*EPOC*) slušalice koje koriste moždane talase za kontrolu pokreta ljudskog tijela (Tan Le, 2010). U umjetničkom djelu Miri Sigal, proizvod *Džimajnd* je zamišljen kao prenosivi računar koji se beskontaktno aktivira, a zasnovan je na visokorazvijenoj savremenoj tehnologiji koja omogućava snimanje i dokumentaciju ljudske memorije te njeno čuvanje, pri čemu se podaci sa uređaja ili iz spremljene memorije po potrebi mogu prikazivati na retini ljudskog oka. Ono što je Tan Li prezentovala kao medicinsko pomagalo, Sigal je razmotrila u savremenom kulturnom kontekstu kao tehnologiju koja nas oblikuje i pretvara u kiborge.

Drugi dio ovog umjetničkog djela je *Džimajnd mobajl* (*Gmind Mobile – Documentation of advertising for Gmind*, 2010), promotivni video spot za proizvod *Džimajnd*. Spot je urađen po ugledu na JuTjub (Youtube) reklame za Guglove naočari, a poruka je ista – život diktiran tehnologijom (Google, 2012). Priča promotivnog spota prati mladu djevojku koja na glavi nosi pomenuti uređaj dok ulazi u kafić pun gostiju. Ona pokušava da skrene pažnju prisutnih na sebe na način da u pretraživaču uređaja koji nosi na glavi pokreće JuTjub snimak iz Godarovog filma *Živjeti svoj život* (*Vivre Sa Vie*, 1962). Okruženje u kome se odvija radnja filma korelira sa okruženjem iz video spota. Djevojka iz Gublove reklame počinje da kopira pokrete glumice iz filma čiji isječak ima pred očima zahvaljujući uređaju na glavi. Kopirajući pokrete, djevojka iz Gublovog video spota zadobija pažnju prisutnih jednako kao što je to učinio ženski lik u Godarovom filmu. Za razliku od Godarovog filma, mi kao gledaoci video spota i umjetničkog djela Miri Sigal, nismo (vizuelno) suočeni sa tragičnim završetkom koji slijedi kao zaključak iz filma, kao što to nije ni djevojka u videospotu, ali je on prisutan u kontekstu umjetničkih djela u kojima se obrađuje tema tehnološke dominacije. Ovo djelo govori o uticaju i posljedicama koje savremena tehnologija ima na život čovjeka, tj. korisnika i pokazuje mogućnosti kontrole i dominacije ovih uređaja nad nama te osjećaj bliskosti i povjerenja koji imamo u naše uređaje (Lupton, 1996). Radovi Miri Sigal tako otvaraju pitanje pokušaja velikih korporacija kao što su Gugl, Fejsbuk (Facebook) i druge, da čovjeka postave u pasivni odnos sa tehnologijom u kome bi mašine radile sve za svoje korisnike (čak i bez fizičkog dodira) kao što su, na primjer, već postojeći spič-tekst (*speech-text*) softveri koji prepoznaju glas i jezik, a govor pretvaraju u tekst, te spomenuti Imotivov uređaj koji čita moždane talase, ili miofon (lat. *myophone*) koji bilježi zvuk pomjeranja mišića i na čijim osnovama je Rebeka Alen radila neke od svojih umjetničkih radova i istraživanja koja podsjećaju na istraživanja Miri Sigal. Usavršavanjem tehnologije do te mjere da fizički kontakt čovjeka sa uređajem više nije nužan za interakciju ili da bar bude smanjen na najmanju moguću mjeru, tehnologija se postavlja u dominantnu ulogu u odnosu na čovjeka. Video spotom *Džimajnd mobajl*, snimkom telekonferencije koju vodi Sergej B, te instalacijom prototipa za *Džimajnd* urađenom uz pomoć savremene tehnologije 3D štampanja, Miri Sigal i Or Even Tov preispituju kako odnos čovjeka i mašine tako i problem ljudske memorije i percepcije u savremenom tehnološkom okruženju, odnosno savremene dominantne tehnologije koja preuzima kontrolu nad ljudskim životom i tako najavljuju tragediju ljudskog života datu u Godarovom filmu.

Umjetnički radovi Miri Sigal bave se problemima bilježenja, spremanja i čitanja ljudske memorije te njihovim ponovnim upisom u ljudsko tijelo. Navedena umjetnička djela se pozivaju na postojeća nastojanja velikih korporacija da zarobe ljudsku memoriju i da njome manipuliše. Ideja da se memorija može vještački ugraditi u ljudski um i na njoj zasnovati iskustvo i ponašanje, odnosno promišljanje čovjeka o vlastitom biću i identitetu s aspekta memorije i onoga što ga čini onime ko on jeste, njegov identitet je česta tema umjetničkih radova i performansa, jer je tijelo u savremenoj tehnološkoj kulturi i umjetnosti postalo mjesto za spremanje vještačke memorije, kaže Kristijen Pol (Paul, 2003). Jedan od prvih umjetničkih pokušaja koji je razmatrao ovaj problem odnosa življene i vještačke memorije implementirane u ljudsko tijelo je *Vremenska kapsula* (*Time Capsule*, 1997) Eduarda Kaca. Kac je 1997. pomoću specijalne igle ugradio mikročip u svoju nogu. Čip je zatim očitao na skeneru i aktivirao u internetski podržanoj bazi podataka za

registraciju kućnih ljubimaca, gdje se zatim registrovao kao (svoj) vlasnik. Kacova *Vremenska kapsula* (1997) pokazuje da ljudska koža nije više granica ljudskog tijela i da je tijelo posmatrano u okvirima biologije zastarjelo. Tijelo u kontekstu savremene tehnologije je ljuštura koja se može puniti sadržajem po želji i upravljati od strane spoljašnjeg korisnika. Ono mora da se nadograđuje (kako kaže Moravec) da bi se prilagodilo tehnologiji i okolnostima u kome živi. Ovo prilagođavanje ostavlja posljedice po ljudski identitet koji se gradi kako kroz (nadograđeno) tijelo, tako i kroz memoriju bila ona iskustvena (življena) ili vještački „upisana“ u tijelo (Landsberg, 1996). „S obzirom na to da sjećanje i zaboravljanje više nisu nužni“, prema riječima Sergeja B. iz pomenutog video rada Miri Sigal, naša subjektivnost postaje „poremećena“ (Segal „Future Perfect“). Skladištenje ljudske memorije na internetu kako su to predstavili Sergej B. u video radu i Hans Moravec u teorijskim člancima, još ne postoji, ali je zato praksa zajedničke onlajn izrade sadržaja (*cloud computing*) i čuvanja i dijeljenja podataka i privatnih dokumenata (najčešće fotografija) jako rasprostranjena. U svakom slučaju, današnji odnos čovjeka prema mašinama, naročito kada je u pitanju savremena umjetnost, podrazumijeva korištenje tehnologije i stvara drugačiji kontekst tijela i identiteta. Ovaj odnos uređaja i ljudskog tijela čini kontekst za drugačiju percepciju sopstva o kome se raspravlja u okviru ovog istraživanja. On predstavlja kontekst kiborgizacije – odnos između humanog i posthumanog poimanja sopstva, govoreći u terminima Ketrin Hejls, odnosno spoj čovjeka i mašine u terminima Done Haravej.

ZAKLJUČCI

Kompjuteri, telefoni, tableti i slični uređaji korišteni u navedenim umjetničkim djelima, postali su tehnološka paradigma – ljudski produžeci, što bi rekao Mašal Mekluan (McLuhan, 2008). Ljudska bića isprepletena s tehnologijom, zajedno sa fizičkom i virtuelnom stvarnošću koje smještaju njihova (mašinsko-organska ili imaginativna) tijela, konvergiraju u jednu novu veliku matricu (Turkle, 2011) koja postavlja nove paradigme konteksta identiteta. Međutim, to nije slučaj samo u savremenoj umjetnosti, nego u svijetu uopšte jer je, kako tvrdi Dona Haravej, tradicija cijele zapadne epistemologije obilježena transgresivnim graničnim ratom u kome je došlo do stapanja organizma, mašine i računarskih kodova i do stvaranja kiborga koji su postali nužnost.

Ketrin Hejls dalje navodi da su ovi kiborzi „polariteti spojeni crticom“, (Hayles, 1999), a to su upravo čovjek-mašina i prirodno-društveno Done Haravej, te post-ljudi o kojima smo govorili u teorijskom dijelu rada, a koji su u savremenoj umjetnosti postali nužnost. Navedeni polariteti postali su novi “kibernetički entiteti” kakvi su oni prikazani u performansima *Zvuk boje* (2004) Nila Harbisona, *Treće oko* (2010) Vafe Bilala i *Džimajnd mobajl* (2010) umjetnice Miri Sigal. Hejls dalje navodi da nove, radikalne implikacije ovih kibernetičkih spojeva, ugrožavaju identitete entiteta iz kojih su nastali brišući granicu i razliku između njih. Nova matrica Šeri Terkl (Turkle, 2011) postavlja nove paradigme konteksta identiteta, kakva je između ostalog paradigma kiborga. Bez obzira da li govorimo o odnosu ljudskog tijela i tehnologije u smislu nadograđivanja tijela uređajima ili predstavi tijela koja uključuje i predstavu uređaja kao što su to ispitanici Zizi Papačarizi i Leva Manovića, oni postaju jedan od osnovnih razloga zašto se drugačije odnosimo prema vlastitom tijelu i selfu. Oni postaju dio samospoznaje i identiteta osobe o čijem tijelu se govori, a u slučaju navedenih umjetničkih djela oni su element spoznaje kako umjetnika tako i korisnika, učesnika i posmatrača njihovih djela. Pozivajući se na analizu Elizabet Gros o doživljaju tijela i objektima oko tijela ili na tijelu kao dijelom svog selfa i identiteta i na ideje koje je iznijela Debora Lapton, prikazani objekti na slici (u ovom slučaju korišteni uređaji) budući poimani kao dio tijela, takođe se mogu posmatrati dijelom poimanog selfa. Isto tako, vodeći se idejama Sajmona Penija koji kaže da zbog činjenice da su kompjuteri (možemo dodati i pametni telefoni, tableti i slični uređaji korišteni u navedenim umjetničkim djelima) postali tehnološka paradigma ne samo u savremenoj umjetnosti, nego u svijetu uopšte te da takav odnos prema uređajima rađa nove aspekte selfa koji su proizvod dijalektičkog odnosa čovjeka i mašine (Penny, 1997) i da je o njima je potrebno raspravljati u kontekstu novog oblika kulture u kojoj su nastali, dakle i u kontekstu umjetnosti, isto smo učinili i mi u ovoj studiji.

LITERATURA

- Bakardjeva, M. (2005). *Internet Society: The Internet in Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Bell, D. (2007). *Cyberculture Theorists: Manuel Castells and Donna Haraway*. New York, London: Routledge.
- Berecki, I. (2020) Pogled u budućnost: prvi moždani implantat za vraćanje vida slijepima. *BUG*. Preuzeto 15. maja 2021. sa <https://www.bug.hr/znanost/pogled-u-buducnost-prvi-mozdani-implantat-za-vracanje-vida-slijepima-16785>
- Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 3(2), 12–26.
- Blic. (2010). Wafaa Bilal. Treće oko. Pruzeto 4. maj 2021. sa <https://www.blic.rs/slobodno-vreme/zanimljivosti/ugradio-kameru-u-glavu-zarad-umetnosti/1wgq8n1>
- Bolter, D., & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Fizek, S., & Wasilewska, M. (2011). Embodiment and Gender Identity in Virtual Worlds. Reconfiguring Our 'Volatile Bodies'. In *Proceedings Creating Second Lives. Community, Identity and Spatiality as Constructions of the Virtual* (str. 75–98). New York: Routledge.
- Vimeo. (2010). Gmind Mobile. Preuzeto 15. maj 2021. sa <https://vimeo.com/40183486>
- González, J. (1995). *Envisioning cyborg bodies: Notes from current research* (p. 275). na.
- Grosz, E. (1994). *Volatile Bodies: Toward a Corporeal Feminism*. Sydney: Allen and Unwin.
- Haraway, D. (2008). Manifest kiborga. U *Zborniku Studije kulture* (str. 604–640). Beograd, Srbija: Službeni glasnik.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Landsberg, A. (1996). Prosthetic Memory: Total Recall and Blade Runner. In *Proceedings Featherstone, Mike and Burrows*, (pp. 101).
- Lupton, D. (1995). The embodied computer/user. *Body & Society*, 1(3-4), 97-112.
- Malick, C. (2017). To Be Announced. Preuzeto 4 februara 2019. sa <https://viralnet-v4.net/2017/01/01/to-be-announced/>
- Manovich, L. (2016). Instagram and Contemporary Image. Retrieved March 19, 2016, <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporaryimage>
- McLuhan, M. (2008). *Razumijevanje medija. Mediji kao čovjekovi produžeci*. Zagreb: Golden marketing-Tehnička knjiga.
- Moravec, H. (1992). *Pigs in Cyberspace*. Pittsburgh, PA: Robotics Institute, Carnegie Mellon University. Retrieved March 5, 2020, from sa <https://ntrs.nasa.gov/archive/nasa/casi.ntrs.nasa.gov/19940022873.pdf>
- Paul, C. (2003). *Digital Art*. London: Thames i Hudson.
- Penny, S. (1997). The Virtualization of Art Practice: Body Knowledge and the Engineering Worldview. *Art Journal*, 56(3), 30-38.
- Google. (2012). Project Glass: One day. Retrieved February 4, 2021, from <https://www.youtube.com/watch?v=9c6W4CCU9M4>
- Radio Televizija Srbije. (2018). Kiborg. Preuzeto 4. maj 2021. sa <https://www.rts.rs/>
- Segal, M. (2010). Future Perfect. Retrieved July 15, 2021, from <http://cargocollective.com/mirisegal/Future-Perfect-2010>
- Stone, A. R. (1996). *The war of desire and technology at the close of the mechanical age*. MIT press.
- Strelac. (2021). Third Hand, 1980. Preuzeto 2. april 2020. sa <http://stelarc.org/?catID=20265>
- Tan Le. (2010). A headset that reads your brainwaves. Preuzeto 2. februara 2019. sa https://www.ted.com/talks/tan_le_a_headset_that_reads_your_brainwaves
- Terkl, Š. (2011). *Sami zajedno: Zašto očekujemo više od tehnologije nego jedni od drugih*. Beograd: Clio.

- The Star. (2004). Zvuk boje: kiborška antena. Preuzeto 12. maj 2020. sa <https://www.thestar.com.my/tech/tech-news/2018/02/17/with-antenna-in-skull-this-cyborg-can-feel-colours>
- Točka na i. (2020). Muskova kompanija predstavila svinju kojoj su u glavu ugradili čip. Preuzeto 15. maja 2021. sa <https://tockanai.hr/tehnologija/muskova-kompanija-neuralink-predstavila-bezicni-implantant-za-lubanju-38206/>
- Turkle, S. (2011). *Life on the screen: Identity in the age of the internet*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Williams, R. (1981). The analysis of culture. In *Proceedings Culture, ideology and social process: a reader* (pp. 43–52). London: Batsford Academic and Educational in association with the Open University Press.

BODY AND TECHNOLOGY - CYBORG AS A NEW PARADIGM OF THE CONTEXT OF IDENTITY IN ART

Ljubica Janjetović

University PIM Banja Luka, Technical Faculty, Despota Stefana Lazarevića bb, 78 000 Banja Luka, Bosnia and Herzegovina, ljubica.janjetovic@gmail.com

ABSTRACT

Technology has become an integral element of the modern world, while life without technology is almost unthinkable. It became a necessity to be part of a network, connected with others (and with devices) and present on the Internet if you want to be up to date with the contemporary cultural, political, economic and sociological events; that is if you want to be a part of the contemporary culture, according to the culturologist David Bell (Bell, 2007). Networking and „connectivity“ today are most commonly achieved through portable/wearable technological devices (phones, tablets and computers) from which users are almost inseparable. They have become an integral part of the body, modern prostheses, as Donna Haraway would say (Haraway, 2008). In any case, the new life circumstances in such culture result in a different attitude of man towards reality, self, body and identity. Therefore, in this article, through the technological environment presented in the described artistic performances and installations that not only follow modern technological trends, but also has become a cultural practice and a way of modern life, we explored the relationship between users and technology through the concept of connecting body and device, that is through Donna Haraway’s concept of cyborg, and we showed that it can be considered as a new paradigm of the context of identity.

Keywords: body, technology, cyborg, identity, art.

REMARK

The paper was written on the basis of research done and described in the doctoral dissertation "The Context of identity in net art (the phenomenon of transition in cyber reality)" defended on April 2nd 2021 at the Faculty of Dramatic Arts, University of Arts in Belgrade.