

Милош М. Ђорђевић
Универзитет у Крагујевцу
Факултет педагошких наука у Јагодини
Катедра за дидактичко-методичке науке

УДК: 141.319.8:004.738.5 ;
316.776.32/33
ИД БРОЈ: 208614668
Прегледни рад
Примљен: 25. новембар 2013.
Прихваћен: 21. април 2014.

УТИЦАЈ ТЕХНОЛОГИЈЕ НА ЉУДСКО ТЕЛО У САВРЕМЕНОЈ УМЕТНОСТИ

Апстракт: У фокусу овог текста је људско тело као субјекат и објекат (новомедијске) савремене уметности. Констатоваћемо параметре овог стања разматрањем ширег контекста савремених технологија, посебно интернет технологија, њиховог уплива у уметничке праксе и суштинског утицаја који имају на онтолошки статус уметничког дела и стваралаштва на прелазу из XX у XXI век. Кроз примере конкретних уметничких радова и уметничких пракси, маркираћемо конститутивне и фундаменталне аспекте савремених технологија као нових медија, а посебно се реферише на конкретне и парадигматичне перформанс праксе у којима се апострофирају материјалне/виртуелне извођачке и репрезентативне манифестације људског тела у афекту и конфронтацији са технологијом.

Кључне речи: технологија, нови медији, интернет, уметност, тело

УВОД

Уопштено, одредница *нови медији* подразумева иновативно, експериментално и хибридно увођење и коришћење нових технологија у наменским као и ненаменским подручјима. У уметничким дисциплинама и праксама термин *нови медији* данас се пре свега односи на медије засноване на дигиталној технологији. На једном нивоу тумачења сваки нови медиј почиње ремедијацијом (Кјубит 2009: 25), тј. имитирањем онога пре њега. Стога за нове медије данас можемо рећи да су заправо стари, само дигитализовани (Манович 2001: 65). На пример, софтвери за дигиталну обраду видео записа и графичког материјала (интерфесјом) имитирају аналогне машине, справе и уређаје. Међутим, нови медији доносе и аутохтоне производне и дистрибуционе процесе, без преседана у историји, који узрокују промене у ширем контексту пре него само у техничком. Медијски текстови са материјалног прелазе на симболички ниво у дигиталној ери, постају дематеријализовани, синтетишу сопствене формате, просторно су неограничени и све лакше доступни, измењен је начин њихове

производње и складиштења. У дигиталном окружењу формирају се нови комуникацијски облици који се базирају на раду и технологији компјутера (интернет, World Wide Web, веб-сајтови, виртуелна стварност, нови начини и „простори“ за архивирање података).

Развој технологије и убрзана трансформација и дигитализација свакодневице на прелазу из XX у XXI век – претварање културе у е-културу, компјутера у универзално средство комуникације, медија у метамедије – проузрокују велике промене не само у процесу комуницирања већ и у доменима различитих друштвених пракси. Хибридна употреба високотехнолошких поступака и пројеката и иновативна употреба савремених интерфејса на релацији човек-компјутер нуде нове могућности за уметност и тематизацију актуелних и табуизираних политичких, економских и друштвених тема.

СЛУЧАЈ ИДЕНТИТЕТА У САЈБЕР ПРОСТОРУ

Програмска/софтверска карактеристика и логика нових медија захтева радикалан заокрет у теоријском приступу њиховог разматрања. Лев Манович (Lev Manovich) идентификује две стране нових медија: културолошку (≈садржај) и компјутерску (≈структура и форма) (Манович 2001: 63). Пошто су нови медији креирани компјутерима и егзистирају путем њих, а имајући у виду гледиште да форма утиче на садржај, очекивано је да логика компјутера има значајан утицај на традиционалну културолошку логику медија. Начини на који компјутери представљају/пласирају податке и омогућавају рад са њима, кључне операције на којима се базирају компјутерски програми (*search, match, sort, filter*), HCI конвенције (*human-computer interface conventions*), укратко, онтологија, епистемологија и прагматика компјутера утиче на културолошку страну нових медија: њихову организацију, садржај, учешће и појавност. Манович у овом контексту предлаже неопходну реконцептуализацију *ситуација медија* као *ситуације софтвера* (Манович 2001: 65). Ова синтагма подразумева концепт трансфера у теоријском приступу новим медијима, попут коришћења компјутерских терминологија као категорија нових медија. Принцип транскодиранија (*principle of transcoding*) један је од начина за разматрање *теорије софтвера* (Манович 2001: 64–65). Софтверским језиком, *to transcode* значи превођење неких података у други формат. Компјутеризација културе постепено постиже сличан ефекат у вези са свим културалним категоријама и концептима. Заправо, културалне категорије и концепти бивају замењени новим, који на нивоу значења и/или језика проистичу из компјутерске онтологије, епистемологије и прагматике. Тако, рецимо, читаве библиотеке, музеји или било која друга велика збирка културолошких података и артефакта бивају замењени или преведени у компјутерску базу података, као систематизован скуп података са лаким и брзим приступом помоћу компјутера. Истовремено,

компјутерска база података постаје нова метафора за индивидуалну и колективну културолошку меморију.

Временом се примена компјутера развијала и у различитим креативним областима и процесима, не обавезно фокусираних на информатику, науку или технологију, запоседајући тако и остале аспекте друштвених активности, људских искустава и постојања, па чак и само људско тело. Интернет, више него било која друга технологија нових медија, најбоље илуструје промене и новитете у савременој култури. Као нова алатка за комуникацију, која је омогућила заиста ново дискурзивно поље, изазвао је читав нови речник и специјализовану терминологију, начине стварања и потрошње језика и знакова, а истовремено и праксе или виртуелне предмете који немају сличне репрезентације у било ком другом медију или стварном животу (*cybersex, online, file compression, hypertext link, downloading*). Управо због тога интернет је нови медиј *par excellence*.

Интернет нуди ширу листу подразумеваних употреба (комуницирање, сазнавање, примање и слање информација, проналажење партнера и пријатеља, куповину и продају) као и оних које корисници самоиницијално измишљају (*Free Networks* као спој „уради сам“ технологије и децентрализоване самоорганизације, у великој мери ослобођене државног и корпоративног утицаја). Сагледан у овом контексту, чини се да је Интернет место потпуне слободе и отворености. Корисницима се отварају бројне могућности: прилике да се ослободе идентитета и тела које имају у реалном животу, да се поново створе, изграде и ступе у интеракцију са другим корисницима сличних интересовања и различитих идентитета у виртуелним заједницама. Интернет у извесном смислу представља протезу која решава проблем појединих физичких „хендикеп“ као што су старост, пол и раса. Међутим, карактеристични начини којима се пропагирају и визуелизују понуђени избори појединих категорија (раса и пол) узрокују сајбертипове (*cybertypes*) као виртуелне еквиваленте постојећих стереотипова. Лиса Накамура (*Lisa Nakamura*) тумачи расне, полне или родне онлајн нијансе идентитета као механизам *зайагне беле хејемоније* за перфидно одржавање статуса подређености ових категорија привидом могућности избора нових идентитета који уствари опстају на претпоставкама старих (симптоматично је да припадници расних мањина, за текстуални/графички приказ својих онлајн аватара, бирају карактеристике беле особе у жељи за остваривањем персоналне и социјалне припадности и прихваћености, уместо промовисања сопственог културолошког идентитета, чиме заправо доприносе одржавању *status quo* ситуације у реалном/офлајн животу (Накамура 2006: 323)).

Вантелесно искуство постојања на интернету пружа могућност *иден-тешкијешких излеџа* (Накамура 2006: 323) – поседовања мултиидентитета које корисник може да мења, развија или „гаси“ по личној жељи или потреби. Исти корисник онлајн може модификовати своју атлетску грађу, кориговати и

реализовати себе у родном смислу, расној, класној и културолошкој припадности или може слободно кршити друштвене конвенције и табуе у стварном животу уређене строгим забранама. Дистанца и одсуство блиског контакта дозвољавају и подстичу кориснике на најразличитије експерименте и екстреме у понашању без икаквог осећаја кривице и одговорности.¹ Поједини сајтови иду до крајњих граница, отворено нуде оваква искуства и промовишу „културу садизма“.

Дакле, моћ коју онлајн идентитет пружа као двојник темељи се на његовој нематеријалности. Изабрани или креирани онлајн идентитет/и представљају савршеног двојника који опседа субјекат као његово друго *ја* (алтерего), који чини да је он у исти мах он сâм и да никад на себе не личи (Бодријар 1991: 99) – страност и у исти мах присност субјекта према себи самом. Међутим, и ова „флуидна“ сопства нису ништа мање подложна културалној хегемонији и регулативним нормама. Логовање (*log in*) као предуслов за приступ корисничким апликацијама симболично указује на дигитални јаз. Велики део светске популације трпи технолошку искљученост и немогућност да равноправно учествује у технолошкој култури. Уједно, услед комерцијализације, Интернет је убрзано постао предмет бројних регулација и рестрикција софтверским средствима и комуникацијским протоколима. Друштво дигиталног доба карактерише се протоколима (Крибер 2009: 26), невидљивим али свеprisутним кодовима понашања, који истовремено омогућавају и ограничавају шта може и не може да се уради у датом (онлајн) систему. Овакво окружење истовремено представља и уточиште за алтернативне идеје. Дигиталне технологије, као инструмент глобалистичке хегемоније, подједнако су и средство антиглобалистичког субверзивног отпора. Ауторитети надзорних и режимских система доводе се у питање када се глатка површина медијског интерфејса и његове илузије о транспарентности прекину и реконструишу у мноштво алтернативних тема, у бесконачност алтернативних микро и макро политичких тема. Интернет постаје веома продуктиван терен за пружање отпора, критичке стратегије, субверзивна деловања и уметничке интервенције. Америчка уметничка група (r)Tmark² на драматичан начин открива рањивост репрезентативности веб система. У кампањи против Светске трговинске организације (World Trade Organization – WTO) током 1999. године, преузимањем онлајн идентитета WTO и врло успешним и учесталим лажним представљањем у виртуелном и физичком простору, њихово деловање прелази из имагинарног (*gatt. org*)

¹ Не постоји јединствен став о утицају оваквих и сличних садржаја на кориснике у њиховом реалном животу, мишљења варирају од терапеутских до оних критички и рестриktivно настројених. Види више: <http://www.webster.ac.at/sites/www.webster.ac.at/files/CHB%20-%20Beyond%20the%20fascination%20of%20online%20games.pdf> или <https://pantherfile.uwm.edu/tjoosten/LTC/Gaming/Williams-AgressionInGaming.pdf>

² <http://www.rtmk.com/gatt.html>

у реално (скуп произвођача текстила у Тампере, Финска) и поново у имагинарно (саркастично одржано предавање/наступ). У оваквој пракси физичка категорија уметника сажима се у перформативној и информацијској/виртуелној реализацији у релацији према културалним и друштвеним дискурсима моћи (управљања, регулације и идентификације); тело је тек екстензија за активистичко извођење и заступање медијски креираних информација.

Процедуре друштвених пракси дигиталних технологија генерисања, симулације, обраде, преноса, презентације и извођења информација су:

„технике постајања информације или, тачније, постајањем информацијом. Постајањем информацијом јесте процес којим се егзистенцијално тело (оператера, извођача, уметника) изводи из онтологије бића (онога што јесте) у онтологију постајања (оног што започиње да јесте, али још није да јесте: само постајање без постојања).“ (Шуваковић 2004: 5)

Тело је овде у кратком споју са техно културом која је потпуно кодирана и способна да апсорбује било коју телесну материјалност у своју економију знакова (Ванхуте 2004: 71). Свакако није реч о редукацији тела, већ о његовој конструкцији. Транскодирано је као површинска миметичка манифестација на интерфејсу или у виду дубинског информацијског кода, ухваћеног у протоколе за управљање комуникацијама у дигиталним/електронским системима. Као свеобухватни медиј, интернет запоседа људско искуство и материјално постојање (људско тело) и дигиталном медијацијом га преводи у перформативни чин.

АУРАТИЧНО ТЕЛО VS ДИСКУРЗИВНО ТЕЛО

Овај сукоб подвлачи битне разлике између дигиталне технологије нових медија и традиционалних уметничких медија заснованих на критеријуму чулне функције. Употреба дигиталних технологија у постмодерном перформансу експлоатише супротстављеност ауратичног тела и дискурзивног тела, органског тела и тела-слике. Дигитална технологија може симулирати било који медиј за било које или сва чула. Као таква, дигитална технологија се може интерпретирати као *џосџ-медиј*, јер она није медиј већ извођачки симулакрум свих чулно оријентисаних медија. То значи:

„да је дигиталном технологијом могуће симболички извести операцију упућену било ком (...) чулу, било којој комбинацији (...) чула или свим (...) чулима, која ће бити хардверски реализована на феноменалном плану дејства на чуло или чула, односно на тело-као-организам или тело-као-бихевиорални културални *ајенић*.“ (Шуваковић 2004: 10)

У контексту постмодерног перформанса размотрићемо неколико категорија ове уметничке праксе на конкретним примерима репрезентативних аутора.

Да би описала форму перформанса који изводи користећи интернет технологију, као на пример *chat* апликације, Хелен Варли Џејмисон (Helene Varley Jamieson) смишља термин сајберформанс (*cyberformance*). Интерпретације извођача су у виду аватара – слика/фигура на компјутерском екрану које задобијају статус перформера. Питање је: да ли су они бестелесни извођачи сајберформанса или екрански заступници живих перформера? Кроз пројекат *The ABC Experiment*³ и у раду са групом *Avatar Body Collision*⁴ ауторка истражује колико технологија може бити блиска телу, као и како технологија може бити магична и спиритуална, али опомиње и на њено двојако дејство. Технологија пружа слободу и подстицај да „посматрамо себе као мноштво могућности, пре него као једну индивидуу ограничену околностима“ али покреће и „колективну шизофренију – немогућност да се сместимо у један идентитет упркос искушењу да будемо све [...] и да радимо све и да брилирамо у свему“ (Џејмисон 2004: 77). На крају то стварно више није слобода, већ стање незадовољства.

Сајберформанс пракса Еве и Франка Матес (Eva и Franco Mattes или 0100101110101101.ORG), тематизује апсорбовано тело као „тело без тела“ или „тело-између“, у контексту медијски посредованих реконструкција ризикантних перформанса. Пројекат *Synthetic Performance*⁵, започет 2007. године на онлајн друштвеним мрежама (претежно *Second Life*), омогућује понављање радикалних перформанса без икаквог ризика за извођаче или баш супротно, сугерише бизарне ситуације или „трагичан“ развој лишен последица по учеснике и извођаче.

Техноперформанс је заснован на техничким средствима реализације као узорчно-последичне везе тела и технологије (екранско посредовање дела, екранско посредовање актера/тела, електронске комуникације унутар дела, медијских и *cyber* преображаја људског тела у машину и машине у регулацијски био-технички поредак).

У основи већине Стеларкових (Stelarc – Stelios Arcadiou) радова стоји дихотомија међузависности и супротстављања тела и технологије. У инетрактивним процесима, догађајима и ситуацијама извођења тела, телу је додата технологија, уметнута у њега или га умрежава. Користећи сопствено тело као медијум и материјал, Стеларк у раду *Ping Body*⁶ тематизује ослобађање идентитета од телесности и кривице, партиципативност и интерактивност, „улогованост“ у и изопштеност из дигиталне сфере комуникација и контекстуализује друштвену одговорност, ризике и последице употребе комуникацијских Интернет технологија. Левом страном његовог тела онлајн корисници

³ www.abcexperiment.org

⁴ <http://www.avatarbodycollision.org>

⁵ <http://0100101110101101.org/home/reenactments/index.html>

⁶ <http://v2.nl/archive/people/stelarc>

су даљинским управљањем располагали по слободној вољи. Инерецију сопственог тела супротставља интерној динамици виртуелне сфере и мобилише инфантилну радозналост корисника (*chat rooms* и онлајн друштвене мреже). Његово тело постаје полигон за извођење макро/мулти социјалних облика понашања. Једна од претпоставки бихевиористичког мишљења је да је слободна воља илузорна, те да је цело понашање детерминисано, тј. одређено околином или кроз упаривање или кроз подстеркивање истомишљеника.

Однос тела и технологије је проблематизован не само у контексту примене (и импликација те примене) дигиталних, већ и других технологија. Засебни смер техноперформанса бави се тамном *техноесџејшником*, односно *демонском* технологијом, перверзном сексуалношћу, биополитиком, болешћу и видовима насиља над телом (деструкција и аутодеструкција). У питању су аутори који (своје) тело индескирају (на сцени, екрану или мрежи) као симптом биомедицине, информацијског сажимања, протетичког продужавања и проширивања, дефекционализације и употребе.

Мона Хатум (Mona Hatoum) у својој видео инсталацији *Corps étranger*⁷ користи медицинску флексибилну камеру и инванзивне методе прегледа, колоноскопију и ендоскопију, за потпуно деперсонализовање (сопственог) тела. Пројекција је на поду, у врло скученом ентеријеру који просто гура посматрача у слику неразговетне топографије унутрашњости тела. Вођен камером кроз ово пропутовање, посматрач дешифрује призоре тек кретањем објектива из једног телесног отвора у други. Медицинска технологија дијагностичких и терапијских третмана XX века натурализује и демистификује унутрашњост тела али га лишава индивидуалног идентитета и рашчлањује га у низ нових, ухваћених у сплет друштвено-економских спрега (идентитет губи позитивно одређење: особа постаје пацијент – оно што није, тј. здрава – улази у простор административних регулација, трауматично је одвојена од заједнице којој припада (породица, радно окружење), категорише се анамнезом и улази у спектар фармацеутске економије)).

У пројекту *The Reincarnation of Saint-Orlan*⁸ Орлан (Orlan) редизајнира своје лице низом пластичних операција по узору на стереотипне представе женске лепоте кроз историју. Она изводи оштру критику на грчевите покушаје надвладавања слабости, неадекватности и недовољности тела под теретом културолошки дефинисаних идеала лепоте. Као топоним идеализоване лепоте, лице је данас најчешћа мета трансформација естетском хирургијом. Орлан низом ових радикалних перформанса илуминира са једне стране грубо кршење медицинске етике подстрекивано друштвеним и културолошким стереотипима, док са друге стране открива баналност естетизоване свакодневнице

⁷ http://www.youtube.com/watch?v=Qsci0WAd_Lk

⁸ <http://www.orlan.eu/works/performance-2/>

потрошачког друштва са свим облицима спектакуларности слободног времена (туризам, забава, мода, нега и хигијена тела).

Едуардо Кац (Eduardo Kac) је у перформансу *Time Capsule*⁹ извео сопствено индексирање RFID микрочипом, до тада искључиво употребљаваног за чиповање животиња као вид електронског жигосања. Његова *bio art* пракса је врста протеста махнитој употреби технологије или јавна осуда опште „контаминације“ технологијом (Кац 2007: 163). Део тела који је Кац изабрао за имплантирање чипа (глежањ ноге, место на којем су робови често жигосани и окивани) симболично указује на социолошки контекст његовог рада као осуде робовању технологији, а са временског аспекта реализације (1997. година) Кац пророчки предвиђа стандардизацију овакве употребе RFID микрочипа која свет полако уводи у стање тоталне контроле и надзора. Данас се чиповима ове врсте може превентивно пратити здравствено стање субјекта али и његове остале функције и дневне активности што га преводи у пакет микроекономије и у статистику корисну за прорачун његове „рентабилности“ што већ озбиљно задире у питање суверених људских права и слобода (Албрехт 2005).

Уметничку праксу као средство за ревизију асиметричних структура моћи корисити и Ансамбл критичке уметности (Critical Art Ensemble). Њихов ангажман покрива истраживање интерсекције између уметности, критичке теорије, технологије и политичког активизма. Овај колектив је одржао бројна предавања и партиципативне перформансе и развио неколико биотехнолошких пројеката (Де Коста, Курц 2003: 49–54) у циљу подизања свести о томе који би могли бити потенцијални ризици позитивне употребе генетски модификованих организама попут успостављања монопола транснационалних компанија над производњом и дистрибуцијом хране.

Савремене новомедијске стратегије био-уметности, које се појављују на почетку овог века, актуелизују кршење последњег табуа везаног за људско тело – ДНК као датост или као схватање да је тело нешто непроменљиво. Захваљујући генетском инжењерингу у високотехнолошком пројекту *Good and evil on the long voyage*¹⁰, Пол Пери (Paul Perry) са научницима, на молекуларном нивоу, изводи хибридно спајање ћелије свог тела и ћелије рака узете из лабораторијског миша, те као крајњи исход, захваљујући бесконачној деоби ћелије рака, производ је теоријски бесмртно „тело“. Постоји извесна тесна веза између идеје водиле иза генетског кода, као минималне формуле (информације) на коју може да се сведе цео појединац, и патологије рака. Рак означава бесконачно умножавање једне основне ћелије без обзира на органске законе целокупног тела. Исто је у клонирању – ништа се не супротставља понављању истог, незауостављивом множењу генетичке матрице идентитета. Шта је онда појединац ако не метастаза своје основне формуле или самодовољно тело. Ако

⁹ <http://www.ekac.org/timcap.html>

¹⁰ <http://www.alamut.com/proj/97/longVoyage/index.html>

се тело намеће себи као „изворни“ модел, „тако да је свако могуће тело његово непроменљиво понављање, онда је то крај тела, његове историје и његових перипетија“ (Бодријар 1991: 104–105). Иако се сматра високонеморалним и законом забрањеним у развијеним друштвима, последњих година у неким земљама се признаје могућност клонирања само појединачних органа у сврхе регенеративне медицине.

ЗАКЉУЧАК

Било да се ради о „упијању“ тела од стране технологије, протетичких утилитарних и медицинских технолошких „настрјаја“ на тело или отпора тела према технологији, уметност рефлектује статус технологије као нужног и потпуног окружења постмодерног човека, које ствара његове жеље, екстазе, забаву, духовност, драме, парадоксе, смисао, значења и вредности, односно, идентитете.

Нови медији често сугеришу технологију као нови утопијски пројекат усмерен пројектовању и прорицању новог модерног друштва и боље будућности, мада, наша будућност пре лежи у томе како и шта радимо са изборима које тренутно имамо. Наша будућност није у технологији, већ у томе како је користимо. Танка је граница између употребе и злоупотребе.

ЛИТЕРАТУРА

Абрехт (2005): Katherine Albrecht, *Spychips: How Major Corporations and Government Plan to Track Your Every Move with RFID*, Nashville: Thomas Nelson Inc.

Бодријар (1991): Жан Бодријар, *Симулакруми и симулација*, Светови, Нови Сад.
Ванхуте (2004): Kurt Vanhoutte, Протетички богови, *ТкХ – часопис за теорију извођачких уметности*, 7, 71–75.

<http://www.old.tkh-generator.net/sr/freetags/casopis/tkh-7> 23.01.2013.

Де Коста, Курц (2003): Беатриз де Коста, Стив Курц, Молекуларна инвазија и други пројекти, *Бијомајик – Уметничка пракса у време информацијске/медијске доминације*, Нови Сад: Футура публикације.

Кјубит (2009): Sean Cubitt, Case Study: Digital aesthetics, у: Glen Creeber, Royston Martin (ed.): *Digital cultures*, Berkshire: Open University Press.

Крибер (2009): Glen Creeber, Digital theory: theorizing New Media, у: Glen Creeber, Royston Martin (ed.): *Digital Cultures*, Berkshire: Open University Press.

Манович (2001): Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge: MIT Press.

Накамура (2006): Lisa Nakamura, Cybertyping and the Work of Race in the Age of Digital Reproduction, у: Wendy Hui Kyong Chun & Thomas W. Keenan (ed.): *New media, old media: a history and theory reader*, New York: Routledge.

Џајмисон (2004): Helene Varley Jamieson, „X (BODY + AVATAR) = CYBERFORMANCE; X = COLLISION?“, *ТкХ – часопис за теорију извођачких уметности*, 2004, бр. 7, 76–80. <http://www.old.tkh-generator.net/sr/freetags/casopis/tkh-7> 21.01.2013.

Шуваковић (2004): Мишко Шуваковић, Постајати машином; од теорије преко филозофије дигиталне уметности, театра и перформанса ... и натраг, у: *ТкХ – часопис за теорију извођачких уметности*, 7, 3–15. <http://www.old.tkh-generator.net/sr/freetags/casopis/tkh-7> 23.01.2013.

ИНТЕРНЕТ ИЗВОРИ

<http://www.bos.rs/cepit/evolucija/html/12/e-muzika.html> 14.1.2013.
<http://www.rtmark.com/gatt.html> 15.1.2013.
<http://v2.nl/archive/people/stelarc> 15.1.2013.
<http://0100101110101101.org/home/reenactments/index.html> 16.1.2013.
<http://www.avatarbodycollision.org> 19.1.2013.
www.abcexperiment.org 19.1.2013.
<http://www.ekac.org/timcap.html> 19.1.2013.
<http://www.alamut.com/proj/97/longVoyage/index.html> 20.1.2013.
http://www.msnbc.msn.com/id/48976348/ns/health-mens_health/t/modern-medicine-lab-grown-genitals-spray-on-skin/#.UPvqpSc8CSp 20.1.2013.

Miloš M. Đorđević
University of Kragujevac
Faculty of Education in Jagodina
Department of didactic and methodology

THE EFFECT OF TECHNOLOGY ON HUMAN BODY IN CON-TEMPORARY ART

Summary: This paper focuses on the human body as subject and object (new media) arts. We will consider this statement in the wider context of modern technologies, especially the internet technologies, their influence in the artistic practice and the profound influence they have on the ontological status of work of art at the turn of the XX century in XXI. Through concrete examples of artistic works and practices we will pinpoint constituent and fundamental aspects of modern technology as a new media, and particularly refer to specific and paradigmatic performance practice which emphasizes the physical/virtual performing and representative manifestation of the human body in affect and confrontation with the technology.

Key words: technology, new media, internet, art, body