

Od teksta k telesnemu: problematika telesa v Bouchardonovem in Volckaertovem delu *Loss of Grasp*

Maja Murnik

Inštitut za nove medije in elektronsko literaturo, Pleteršnikova 5, SI-1000 Ljubljana
e-mail: maja.murnik@gmail.com

Onkraj osemdesetih in devetdesetih let dvajsetega stoletja, ko se je še verjelo, da se bo kiberkulturalna paradigma osredotočila zgolj na vprašanja uma, je zadnje desetletje zopet vzpostavilo interes za telo. To z novimi tehnologijami modelirano in s softverom podprto telesnost raziskujejo tudi nekatera dela elektronske literature.

Ključne besede: literatura in novi mediji / digitalna umetnost / elektronska literatura / telo / telesnost / interaktivnost / bralna izkušnja / Jackson, Shelley / Bouchardon, Serge / Volckaert, Vincent

Tematika, povezana s telesom, je v zadnjem desetletju ne le zopet aktualna, temveč je prepoznana tudi kot ključna za razumevanje nekaterih pojavov sodobne družbe, kulture in umetnosti. Interes za telo in telesnost se v filozofiji sicer izkazuje že vsaj od začetka dvajsetega stoletja dalje – na primer pri nekaterih predstavnikih fenomenologije (Max Scheler, Edmund Husserl, Gabriel Marcel, Maurice Merleau-Ponty), ki so kot nasprotje in dopolnitev tri stoletja prevladujoče kartezijanske paradigme, v okviru katere je bilo telo razumljeno kot objektificirani in mehanični organizem (v Husserlovih spisih poimenovan *Körper*) ter s tem manjvredni in manj zanimivi človekov pol (glavna vloga je namreč pripadla duhu oz. umu), pričeli obravnavati telo kot živo, spremenljivo in stalno giblivo entiteto (Husserl jo imenuje z izrazom *Leib*). Ta je ves čas v interakciji z okoljem ter postaja aktivno in samosvoje orodje spoznavanja sveta, celo telo-subjekt (*corps-sujet* – koncepcija zgodnjega Merleau-Pontyja, okrog leta 1945). Fenomenologija je prva oblikovala konsistentno kritiko kartezijanskega modela telesa-kot-objekta in ponudila alternativne modele mišljenja telesa.

Bolj kot usmeritvam, temelječim na fenomenoloških raziskavah, smo v sedanjosti priče družbenokritičnim raziskavam telesa. Njihove interdisciplinarne teoretske podlage se nahajajo v britanskih in ameriških kulturnih študijih, poststrukturalizmu, družbeni teoriji, feminizmu, queer teoriji

itd., dosti manj pa v fenomenologiji (kolikor upravičeno ne iščemo fenomenološke podlage nekaterih naštetih teoretskih usmeritev). V sociologiji lahko povečanemu interesu za raziskave telesa sledimo že od prve polovice osemdesetih let dalje, ko je izšlo prelomno delo Bryana S. Turnerja z naslovom *The Body and Society: Explorations in Social Theory* (1984) in je nastala nova disciplina – sociologija telesa. Raziskave telesa so začele vključevati tudi druge discipline, npr. sociologija zdravja in bolezni, čustev, športa, kakor tudi družbene študije znanosti in tehnologij. Turner je to izrazito povečano zanimanje za telo imenoval »vzpon somatske družbe«, s čimer je meril na to, da se v naši družbi poglobitni politični in moralni problemi izražajo prek človeškega telesa (Fraser in Greco 2).

S pomočjo postkolonialističnih, postmodernih in poststrukturalističnih teorij se je pričelo kritizirati koncept telesa kot enega; eno samo telo, ki bi bilo dano za vse čase, ne obstaja; govorimo lahko le o *telesih*, torej v množini, in s tem o različnih oblikah ter načinih telesnosti, ki so družbeno, spolno, politično in kulturno določeni. Še več, telo je v zadnjem času postalo pomemben dejavnik tudi v biopolitično usmerjenih teorijah, ki so se osredotočile na življenje (npr. Giorgio Agamben, Antonio Negri, omeniti pa moramo tudi njihovega pomembnega predhodnika Michela Foucaulta), priče smo celo obratu od paradigme uma, jezika, teksta in kulture k paradigmi telesa, materialnega, življenja in biopolitika (poleg naštetih še Donna Haraway, Eugene Thacker, Brian Massumi idr.).

Od netelesnosti k telesu v digitalnih svetovih

Vprašanja telesnosti in materialnosti so v zadnjem desetletju postala relevantna tudi v digitalni kulturi. V osemdesetih in devetdesetih letih prejšnjega stoletja se je sicer še dozdevalo, da se bo kiberkulturalna paradigma osredotočila zgolj na vprašanja uma, duha in s programsko opremo podprtega umetnega življenja ter tako ostala povsem v domeni kibernetičnega uma, medtem ko je bilo vprašanje telesnosti v njej zanemarjeno. Kiberprostor je bil v takšni konceptiji zamišljen kot platonističen, kibernetičen pa se je zdel izgubljen za ta svet: »Prestavljen v računalniški prostor, kibernetičen zapusti kletko telesa in vznikne v svetu digitalne senzacije« (Heim 64). To stališče je napajala teorija informacije, ki je informacijo razumela kot netelesno (Shannonova in Weaverjeva teorija), okrepilo pa se je v debatah med člani zgodnjega kibernetičnega gibanja na Macy konferencah med letoma 1943 in 1954. Najdemo ga lahko tudi v znanem kiberpunk romanu *Neuromant* (*Neuromancer*, 1984) Williama Gibsona, v katerem glavni junak Case na začetku romana pade v ječo svojega mesa, nato pa ga pošljejo na misijo in zato povzdignejo v sve-

tove digitalnih halucinacij. V njem avtor kiberprostor označi za »neprostor [...] uma, gruče in ozvezdja podatkov« in za »skupno halucinacijo, ki jo vsak dan doživijo milijarde povsem legitimnih operaterjev, povsod na svetu« (61).

Telesnost je danes postala neločljiv del spleta in digitalnega sveta nasploh. Danes ne moremo govoriti več o izključujoči binarnosti telesa in duše, materije in duha, realnega in virtualnega, o dvojnostih torej, ki jih je poznal še modernizem. »Napetost med telesnostjo/netelesnostjo se ne vzpostavlja kot izbira ali/ali, temveč mora biti razumljena kot realnost obe/in« (Paul 170). Oba pola sta ves čas tu, prisotno-odsotna v najrazličnejših, vsakič sproti porajajočih se kombinacijah. Prostori in časi se sedaj odpirajo v neskončnost in telo ni več omejeno s težo, gravitacijo in lastno materijo, temveč lahko svobodno izbira svoje razširitve in se vključuje v neskončna gibanja, potovanja. Dosti ustrežnejše je ob tem govoriti o deleuzovski mnogoterosti in interakciji ali, z drugimi besedami: »Odrekam se torej taksonomijam razlike in slavimo vzorce, ritme, mnogoterosti, vibracije, zglobe, sklepe, stične točke, prečkanja in energije tega novega načina telesnosti« (Brown 98).

Telesnost in materialnost se v sodobni digitalni kulturi večinoma povezujeta s temami uporabnika.¹ V ospredje stopajo telesni vidiki njegove izkušnje v sedanji mešani in povečani realnosti, na primer afektivni, proprioceptivni in taktilni vidiki (prim. Hansen; Strehovec). V zadnjem desetletju se je pojavilo in razširilo zavedanje, da je telo pomemben dejavnik v konstituiranju prostora tudi znotraj digitalnega režima (prim. Hansen). Anna Munster pa meni, da je bilo digitalno v luči kartezijanske estetike razumljeno kot netelesno in ločeno od kakršnekoli določene, konkretne lokacije; digitalna kultura bi morala biti po njenem mnenju »materializirana«. Zato raziskuje vlogo telesa in afekta v razmerju do digitalnega.

Telesnost in materialnost sta v današnji mešani in povečani realnosti zanimivi ne le v načinih, v katerih zapuščata območje virtualnega sveta in prehajata v svet uporabnika ter s tem naslavljata njegovo upravljanje in rokovanje v sodobni tehnokulturi, temveč tudi v načinih, v katerih uporabnik in realni svet prehajata v virtualni (če je to interakcijo sploh mogoče ločevati na dva dela). V digitalnih svetovih se telesa raztezajo kot virtualna, razširjena telesa (avatarji, kiborgi). Veliko projektov intermedijske, novomedijske in uprizoritvenih umetnosti (npr. performans, ples) se ukvarja s tematiko hibridne telesnosti, pri čemer pogosto poudarjajo procesualnost in postajanje novih, izboljšanih, tehnomodeliranih, tudi virtualno razširjenih teles (npr. Stelarc, Marcel-lí Antúnez Roca, Orlan, Carol Brown, performansi v okviru platforme spletne skupnosti Drugo življenje (Second Life), video ples, bioart itd.).

Elektronska literatura: Shelley Jackson in utelešena beseda

Čeprav se pričujoči članek ukvarja zlasti z nedavnim e-besedilom Sergea Bouchardona in Vincenta Volckaerta *Loss of Grasp*, se zastavlja vprašanje, na kakšen način je bila problematika telesa v elektronski literaturi naslovljena v predhodnih delih. Na tem mestu za poglobitev ni prostora, omenim pa naj zgodnejše primere tematiziranja telesnosti v delih hipertekstne fikcije ameriške avtorice filipinskega rodu Shelley Jackson. Njeno delo *Patchwork Girl* (1995) je zgodnejši tovrstni primer, še zanimivejši in eksplicitnejši pa je v tem pogledu *My Body – a Wunderkammer* (1997). Kot sama zapiše, gre za napol avtobiografski hipertekst, ki združuje besedilo in podobo v raziskovanju telesa (Jackson, *My Body*). Rokovanje z delom poteka tako, da bralec-uporabnik izbira in klika na skicirane dele ženskega telesa, ki nato razkrijejo daljša besedila – zgodbe, spomine in meditacije, povezane z izbranim delom telesa – in tako potuje skozi travmatične epizode odraščajočega ženskega telesa. Fragmentarna struktura dela, ki jo omogoča splet, odraža tudi pripovedovalnikino izkušnjo lastnega telesa, ki ga dojema kot prav tako razdrobljeno, nepopolno in nedokončano. Tekst je uprostorjen, bralec pa v takšnem hipertekstnem okolju besedila ne more brati v linearnem zaporedju. Dostop do njegove celovitosti težje najde, podobno kot pripovedovalka skozi pisanje šele raziskuje dostop do svojega celovitega telesa.

V *My Body – a Wunderkammer*, pa tudi v *Patchwork Girl*, telo nastopa tudi kot modernistična metafora za tekst. V zvezi s tem je zanimiva avtoričina izjava, ki kaže na premik k temam telesnosti in materialnosti v njenem lastnem delu: »Čutim, da ima jezik razmerje do mojega telesa, in to razmerje hočem napraviti bolj dobesedno. Uprostorjenje teksta [v hipertekstni fikciji] tekst naredi bolj podoben telesu oziroma okolju za moje telo oziroma obojemu« (Jackson, *Written 2*).

Beseda pa se dobesedno utelesi v njenem delu *Skin Project* (2003). Posamezne besede kratke zgodbe, ki ne v natisnjeni ne v elektronski obliki nikoli ni izšla, so vtetovirane v kožo kakih dva tisoč prostovoljcev z različnih koncev sveta. Zgodba sama tako postane velikansko, živo, utripajoče telo, še bolj kot v *My Body* nestabilno in neulovljivo v svoji celovitosti, podobno kot so smisli in pomeni samega teksta vselej izmuzljivi, razdrobljeni in nikoli dokončni. Tekst o telesu tako postane telo teksta.

Vprašanja telesa v sodobnih umetniških praksah: od telesnih identitet k povezovanju tehnoteles

Tematiziranje telesa v delih Shelley Jackson iz devetdesetih let prejšnjega stoletja (in kasnejših) se precej razlikuje od vprašanj materialnosti in telesnosti, kot jih zbuja primeri francoskega avtorja Sergea Bouchardona, ustvarjeni v zadnjih nekaj letih. Spremembe je mogoče bolje razumeti skozi širši kontekst sodobne intermedijske in novomedijske umetnosti.

Dispozitiv (pametnih) tehnologij je pričel bistveno opredeljevati dobršen del sodobnih umetniških praks, tako njene vsebine kot načine in oblike pojavljanja. Interes za telo, ki opozarja nase in ne želi biti več zgolj v vlogi neproblematičnega posrednika oziroma v funkciji preproste reprezentacije, sicer neposredno zasledimo v body artu od konca šestdesetih let prejšnjega stoletja dalje, do neke mere pa že dosti prej, v okviru umetniških zgodovinskih avantgard in njihovih spremljevalnih pojavov.² Interes za telo je danes morda še večji, toda sodobne umetniške prakse ne raziskujejo več živega in enkratnega telesa neoavantgard; njihovo zanimanje se je iz »uprizorjanj jazov«³ razširilo še na druga področja, zlasti na raziskovanje možnosti razširjanja telesa. V veliko performansov in umetniških projektov sedanjega časa umetniki aktivno vključujejo postopke, metode in spoznanja znanosti, predvsem tiste, ki je izrazito podprta s tehnološkim razvojem (npr. biotehnologija, medicinske raziskave, nanotehnologija, robotika, umetna inteligenca, vesoljske raziskave itd.). Uveljavilo se je tudi spoznanje, da se nobeno telo, niti golo, ne more izogniti reprezentaciji.

Pomembnejša kot identiteta (enega) telesa v zgodnejših bodiartističnih performansih šestdesetih in sedemdesetih let postane njegova zmožnost povezovanja, upravljanja, posredovanja, modifikiranja in razširjanja. Ne le, da se je telo spremenilo v različna, kulturno pogojena telesa, odvisna od diskurzov (pri tem ima pomembne zasluge Foucaultova misel), danes je postalo ustrezneje govoriti o različnih vrstah in načinih telesnosti oz. utelešenosti (angl. embodiment). Tako je telo pogosto transformirano in opremljeno z visokotehnološkimi dosežki, proti koncu dvajsetega stoletja pojmovano kot kiborško telo (Donna Haraway). Stelarc,⁴ eden glavnih performerjev, ki so raziskovali kiborško telo, leta 1999 zapiše: »Kar je postalo pomembno, ni zgolj identiteta telesa, temveč njegova zmožnost povezovanja – ne njegova mobilnost ali lokacija, temveč njegov vmesnik« (Stelarc, *Parasite Visions*). Danes lahko govorimo celo o vmesniški kulturi kot o ključnem modusu sodobne tehnodružbe (prim. Johnson), saj vmesniki krojijo in oblikujejo našo percepcijo, delovanje in mišljenje, s tem pa našo človeškost.

Pomemben del sodobnih umetniških praks tako raziskuje sodobna tehnomodelirana telesa in njihove družbene ter kulturne implikacije.

Takšna tehnotelesa – ojačana, pospešena, softversko in wetversko⁵ odprta, k novim funkcijam odprta, z daljinsko prisotnostjo razširjena – so tudi humanistiko izzvala k iskanju novih odgovorov na problematiko telesnosti pod novimi pogoji in k redefiniranju svojih pogledov na filozofske probleme duha in telesa, realnega in virtualnega, pa tudi tradicionalnega pojmovanja percepcije in mišljenja.

Povezljivost teles: branje Bouchardonovega in Volckaertovega *Loss of Grasp*

Sposobnost povezovanja in poudarek na vmesniku ter interakciji med bralcem-uporabnikom in delom zaznamuje tudi recepcijo sodobnih oblik elektronske literature. Od bralca zahtevajo iskanje novih oblik pristopa k tekstu. Po Hooverju in Goughu naj bi branje sestavljali dve komponenti – dekodiranje pomena in jezikovno razumevanje – in uspešno branje pomeni obvladanje obeh veščin (Hoover in Gough 150). Toda literatura je zapustila omejeno območje tiskane strani. Tako večšina uspešnega branja ne zadošča več za »razbiranje« del elektronske literature, še posebej ne tistih, ki vključujejo novomedijske elemente oziroma ki učinkovito izkoriščajo možnosti digitalnega medija. »Branje« tovrstnih del ni več nekakšna tiha in pretežno pasivna dejavnost (gibanje bralca tradicionalnega besedila je namreč omejeno predvsem na obračanje listov, premikanje oči ipd.). Kot ugotavlja Janez Strehovec, je bralec oziroma uporabnik e-literarnih del, ki so bistveno opredeljena z novimi mediji, vse manj zatopljen v razumevanje simbolne narave del in v dekodiranje njihovega pomena: »Osredotoča se raje na nov niz bogatih čutnih izkušenj, od katerih pričakuje, da jo nagovorijo čim bolj neposredno. Bralka-uporabnica od e-literarnega besedila zahteva privlačen paket dražljajev, privlačno platformo, ki spodbuja njeno zaznavno in gibalno usmerjeno vedênje« (Strehovec, *Algorithmic Culture* 152). Ta dela zahtevajo bralkino oziroma uporabničino telesno vključenost oz. njeno potopitveno in taktilno aktivnost; ob e-besedilu, ki ji je na voljo za različne načine rokovanja z njim, »se srečujemo s subtilno, na vmesniku temelječo prisotnostjo uporabnice/bralke v besedilu samem« (153).

Aktivnost ne-samo-branja (Strehovec) sugerira torej vključenost bralčevega telesa v recepcijo del e-literature. Takšna kompleksna uporabnikova aktivnost je še posebej potrebna za potovanje skozi nekatera nedavna dela elektronske literature, v katerih kompleksna uporabnikova izkušnja postaja celo eden bistvenih elementov samega dela. Z vidika takšne bralske izkušnje in raziskovanja možnosti oblikovanja naracije s pomočjo novih medijev je posebej zanimivo delo *Loss of Grasp* oziroma *Déprise* (2010)⁶ Sergeja Bouchardona in programerja Vincenta Volckaerta.

Kot je zapisano na spletni strani projekta, je »interaktivno digitalno delo« *Loss of Grasp* zgodba o moškem, ki izgublja nadzor nad svojim življenjem (v angleščini: »a character who is losing grasp«). Bralec oz. uporabnik potuje skozi šest stopenj oziroma prizorov, v katerih prvoosebni pripovedovalec pripoveduje, kako se je to zgodilo – vse od začetka, ko je bil svet še popoln, prek prizora, ko pripovedovalca zapusti žena, pa do konca zgodbe, ko se odloči, da bo zopet prevzel nadzor (s-po-prijem)⁷ nad svojim življenjem. Naracija je oblikovana s pomočjo različnih elementov – predvsem besedila in podobe, delno pa tudi zvoka.

»Branje« *Loss of Grasp* presega klasično bralsko izkušnjo, saj gre za raziskovanje bralčevega-uporabnikovega kreiranja tako zgodbe kot bralske izkušnje s pomočjo lastne fizične aktivnosti – namreč bolj ali manj uspešnega rokovanja z vmesniki, s čimer se prebija proti koncu zgodbe. Zgodba se torej gradi tako, da jo uporabnik raziskuje tudi v njeni telesni in fizični razsežnosti, dejansko hkrati s prvoosebnim pripovedovalcem doživlja naslovno temo dela – torej izgubo nadzora.

Kako poteka ta dejavnost? Naj opišem začetek – prvi prizor.

V njem vstopimo v svet, ki je še sklenjen in (po)poln. Da gre zgodba sploh dalje, moramo biti aktivni mi, bralci-uporabniki. Zgolj zrenje na zaslon ne zadošča; da se naracija sploh prične, je potrebno pritisniti tipko. Na črnem zaslonu se pojavi stavek, toda le en. Tekst na zaslonu steče dalje zgolj zaradi moje fizične dejavnosti, saj se naslednji stavek besedila pojavi šele potem, ko z miško zdrsnem čez aktualnega. Podobno »naklikam« barvita sonca, ki vznikajo pred mano in se v nadaljevanju tega dramaturško skrbno zgrajenega dela razmažejo po ekranu. Moja dejavnost bralca-uporabnika je zelo pomemben dejavnik pri pripovedovanju te zgodbe; brez nje se ne morem prebiti do zaključka. Kar precej se moram potruditi, da razumem, kaj moram storiti v nadaljevanju, da zgodba steče dalje. Od mene se zahteva več raznolikih aktivnosti, vezanih na uporabo vmesnikov, ki so mi na voljo. Vendar ni vse prepuščeno le meni; jaz samo določim ritem, naravnam korake, kot bi vdela sukanec v šivanko, nadaljevanje zgodbe pa steče naprej v manjši odvisnosti od mene – zdi se, da podobno kot pripovedovalec izgubljam nadzor, dokler ga na koncu dela povsem ne izgubim ravno v trenutku, ko se mi je dozdevalo, da bi ga morala imeti največ.

Narava digitalnega medija omogoča, da je besedilo v njem gibljivo, premično in nestabilno. Gibljivost in nestabilnost besedila na zaslonu je mogoče doživeti tudi v Bouchardonovem delu: s klikanjem z miško na črke in stavke se uporabnik prebija proti zaključku zgodbe. Tudi podoba pripovedovalčeve žene, ki se v drugem prizoru prikaže na zaslonu, je takšna nestabilna entiteta, sestavljena iz besed, ki jih bralec-uporabnik prebarva v podobo. Kar vemo o njej, je predvsem njena skrivnostna podoba. Ta nima

moči, da bi jo razkrila, celo nasprotno, skriva njeno identiteto – njene intence, želje in hotenja, njeno preteklost.

V zgodbi o izgubi nadzora bralec-uporabnik tudi sam izkusi izgubo nadzora. Ne le, da se z upravljanjem vmesnikov prebija skozi zgodbo in se mu zdi, da je vstopil v pripovedovalčev svet, ko skupaj z njim upravlja in sodeluje v zgodbi, tudi pripovedovalec sam poseže v uporabnikov svet, celo v njegovo zasebnost. V petem prizoru se namreč naenkrat prižge spletna kamera na uporabnikovem računalniku in na zaslonu se pojavi njegov lastni portret, ki zre vanj. Ko s kazalcem miške zdrsne čezenj in išče načine, da bi odstranil neprijetni pogled, se podoba izmuzne in postaja deformirana, spačena. Uporabnik je na začetku sicer dovolil vstop v svojo zasebnost, saj ga je brskalnik vprašal, če sme Flash dostopati do njegove kamere, a kljub temu je presenečen in mu je celo nelagodno, ko se to zares zgodi.

Loss of Grasp: fenomenološka perspektiva

Ker gre pri literaturi v svetu novih medijev že v osnovi za izrazito hibridno področje, je k tem novim oblikam dinamičnih slik ustreznejše kot zgolj z metodologijo literarne vede pristopiti tudi s pomočjo teorije novih medijev in vizualnih študijev, pa tudi različnih filozofskih konceptov. Tako so ob Bouchardonovih delih uporabni nekateri pojmi, ki primarno ne izvirajo iz območja literarne vede. Taka sta pojma telesne podobe in telesne sheme. Prvi se nanaša na reprezentacije telesa v zavesti, njegove različice so se oblikovale v psihologiji in psihiatriji (npr. Paul Schilder)⁸ ter v feministični družbeni teoriji (npr. Gail Weiss), pa tudi v nevroznanstvenih raziskavah (npr. V. S. Ramachandran, *Phantoms in the Brain*, 1998).⁹ Telesno podobo sestavljajo opažanja, mnenja in prepričanja v zvezi z lastnim telesom, gre za zaznavanje podobe samega sebe, ne le fizične. Telesna shema pa se nanaša na čutno-motorične sposobnosti, ki nadzorujejo gibanje delov telesa in njegov položaj, ter je pretežno zunaj dometa zavesti; na različne načine so jo preučevali v nevrologiji (Henry Head in Gordon Holmes),¹⁰ filozofiji (npr. Maurice Merleau-Ponty), nevroznanosti (npr. Shaun Gallagher) itd. Ločevanje med obema pojmomoma je v nedavnih psiholoških in fenomenoloških raziskavah zaradi terminološke zmede in različnih interpretacij precej nestrogo (več o tem gl. Gallagher, *How the Body* in Gallagher, *Body Image*), obenem pa razmejitev ne more biti povsem jasna in dosledna glede na to, da v določenih primerih telesna podoba vpliva na izvedbo telesne sheme in obratno (Gallagher, *How the Body* 34–37).

V *Loss of Grasp* imamo opraviti z obema konceptoma. Telesna podoba nam pomaga pri interpretaciji zgodbe, ki jo lahko razumemo tudi kot

zgodbo razkosane, popačene telesne podobe pripovedovalca in njegove nestabilne identitete. Izgubljanje pripovedovalčevega nadzora kulminira v izgubi nadzora nad njegovim lastnim obrazom (»My own image seems to escape me,« je eden od stavkov v 5. prizoru), ki z vklopom spletne kamere postane bralčev obraz.

Fenomenološki pojem telesne sheme, kot ga je razvil Merleau-Ponty, pa je prikladnejši ob interpretaciji bralske izkušnje tega dela. V *Fenomenologiji zaznave* (*Phénoménologie de la perception*, 1945)¹¹ Merleau-Ponty telesno shemo razume kot izkustvo delov telesa v določeni gibalni konstelaciji. Danes so bolj kot klasičen koncept telesne sheme zanimive možnosti njegove širitve, ki jih predvideva tudi Merleau-Ponty, in so vezane zlasti na večjo uporabo in integracijo orodja. Eden njegovih bolj znanih primerov za širitev telesne sheme je primer tipkovnice, ki jo tipkarica prek navade vključi v svojo telesno shemo. Izkušena tipkarica dobro ve, kje se nahajajo črke in se brez težav prilagodi drugačni tipkovnici, večji ali manjši oziroma kakorkoli drugačni od tiste, ki je je navajena. Prilagoditev poteka onkraj eksplicitne zavesti; telo se na nek način prilagodi samo, na celosten način, brez posebnega, zavestnega razmisleka. Podobno tudi palica, ki se jo slepec navadi uporabljati in jo vključi v svojo telesno shemo, izgubi status pomožnega predmeta ter postane legitimen del slepca, dejansko njegov čutilni podaljšek.

Vprašanje telesne sheme je v naši kulturi, ki postaja vedno bolj algoritemska, vmesniška in softverska, še posebej aktualno (prim. Johnson; Galloway, *The Interface Effect*; Strehovec, *Algorithmic Culture*). Možnosti širitve telesne sheme vodijo k vključevanju različnih orodij in vmesnikov v uporabnikovo telo. Vključevanja različnih tehnoloških naprav v človekovo telesno shemo ne tematizirajo le nekatere sodobne umetniške prakse (npr. tehnoperformans, video ples, bioart itd.), temveč je spremenjeni modus človekovega bivanja mogoče spremljati v čisto vsakdanjem življenju, v njegovem rokovanju z visokotehnološkimi napravami (računalniki vseh vrst, igralne konzole, mobilni telefoni itd.; prim. Strehovec, *Besedilo in novi mediji* 185–216).

Ob širitvi telesne sheme so pomembne haptične senzacije, saj dotik omogoča širitev telesa v prostor v najbolj neposrednem smislu. Nekateri teoretiki (Juhani Pallasmaa, Erin Manning) imajo tip celo za pomembnejši od vida, češ da je tip edini čut, ki mu lahko zares zaupamo. Tip je pogosto razumljen kot čut bližine, v nasprotju z vidom kot čutom distance in ločenosti, odtrganosti ter celo vzvišenosti. Tip in dotik se danes raziskuje v različnih razsežnostih, na primer v prostorskih, celo arhitekturnih (Pallasmaa), pa tudi v družbenih (Manning). Teoretsko zanimanje za tip in taktilnost, ki smo mu pričeli v zadnjem času, lahko razumemo tudi v

kontekstu težnje po demistificiranju večvrednosti čuta vida, ki naj bi skupaj s svojo filozofsko in politično simboliko (z nekaterimi pomembnimi izjemami) prevladoval v Evropi v zadnjih stoletjih (Martin Jay), in opozarjanja, da je vid povezan z drugimi, čutno-telesnimi modalitetami. Dotik se raziskuje tudi v digitalnih svetovih; s svojim razširjenim čutilnim območjem ustvarja roka v digitalnem kontekstu novo epistemologijo (prim. Angel in Gibbs).

Čut tipa še bolj neposredno kot *Loss of Grasp* naslavlja delo *Touch* oziroma v francoski različici *Toucher* (2009) avtorjev Sergea Bouchardona, Kevina Carpentierja in Stéphanie Spenlé. V njem bralec-uporabnik raziskuje več različnih načinov dotika. Zopet je pomembna njegova manipulacija vmesnika, torej njegove geste oz. gibi. Kot navajata Bouchardon in López-Varela, v interaktivnem delu »gesta privzame posebno vlogo, saj prispeva h konstrukciji pomena« (2). Njen namen ni le obrniti stran v knjigi, kot to velja za klasično branje in kar samo po sebi še ne oblikuje interpretacije. Takšna gesta je namreč le tehnične narave. Gesta v interaktivnem delu pa bralno izkustvo spreminja v telesno in čutno.

Obe Bouchardonovi deli, tako *Loss of Grasp* kot *Touch*, zastavljata vprašanja o vlogi čutov v novomedijskih digitalnih literaturah, o njihovih možnostih pri konstrukciji naracije ter o njihovi medsebojni interakciji, tudi o kompleksnem razmerju med vidom in tipom.

***Loss of Grasp* in izguba nadzora**

Pomembnost uporabnikovih gest v Bouchardonovih delih odpira tudi vprašanja o tem, kakšno je razmerje med dotikom, prijemom (angl. grasp) oz. tipom na eni strani ter nadzorom na drugi. Ali dotikati se nujno pomeni tudi imeti nadzor nad delom?

Izkaže se, da v *Loss of Grasp* nastopijo omejitve »materialne« narave. Možnosti poteka naracije so namreč omejene; dejansko je zgolj ena; negotovo je le to, kdaj bo uporabnik odkril rešitev in na vmesnikih povlekel pravo potezo, ki ga bo odpeljala naprej skozi pripoved. Njegovo raziskovanje vmesnikov poteka v okviru omejitev, zapisanih in programiranih vnaprej; prava poteza na njih, ki vodi dalje, je namreč ena sama. Avtor tako do konca ohranja nadzor nad delom. Bralec pa si sam aktivno konstruira svojo pot, svoje prebijanje skozi besedilo, ki bi bilo za Espena J. Aarsetha ergodično.¹²

Glede na vprašanje bralčevega nadzora nad delom se *Loss of Grasp* razlikuje na primer od generativne elektronske pesmi Ruija Torresa *Poemas no meio do caminho* (2009). Besedilo je napisano v portugalsščini in obstaja v

dveh različicah, vertikalni in horizontalni. V vertikalni različici bralec spreminja posamezne besede teksta na ravni paradigmatške osi jezika; s klikom na izbrane besede se te spremenijo, zamenjajo z drugo. Možne besede ponudi stroj. Odločitev, pri kateri besedi se bo zaustavil in prenehal ter na katere besede bo klikal dalje, pa je bralčeva. Tako ustvarja nove, lastne različice pesmi, ki obstajajo le kratek hip, saj jih že naslednji klik zvrne v pozabo (sicer je možno vsakokratno različico shraniti na »weblogu«).

Bralec torej v določeni meri sam oblikuje besedilo in svoje bralno izkustvo. Njegova različica kiberteksta je ena od mnogih; čeprav jih je ogromno, pa jih je še zmeraj končno mnogo, torej toliko, da lahko rečemo, da so nepredvidljive. Avtor nima neposrednega nadzora nad vsakokratno različico e-pesmi, ki jo skupaj ustvarita bralec in stroj. Je »le« tisti, ki je ustvaril prostor zanje, ki je podelil določnost njenih različic. Podobno velja za horizontalno verzijo Torresovega dela (ki je v vizualnem pogledu dosti bolj impresivna): trirazsežnostna besedilna pokrajina bralcu prav tako ponuja veliko število različnih bralnih izkušenj, ki so odvisne od njegovih navigacijskih odločitev.

Po drugi strani se *Loss of Grasp* razlikuje tudi od nekaterih novomedijskih del, v katerih je izguba uporabnikovega nadzora postala njihova temeljna značilnost ne le na vsebinski ravni, temveč tudi na materialni. Tako imenovani *glitchi* (prehodne napake v sistemu), sesutja softvera, šumi in druge digitalne napake so inspirirali nekatere novomedijske umetnike, da so pripravili umetniške projekte, ki na osnovni, softverski ravni posegajo v medij. Tandem JODI, eden začetnikov spletne umetnosti, je na primer ustvaril cel niz tovrstnih del, med njimi so tudi umetniške modifikacije video iger, v katerih je posegel v njihove igralne pogone. V teh delih »gre za slavljenje kode stroja v vsej njeni neberljivosti, razdiralnosti, iracionalnosti in neosebnosti« (Galloway, *Teorija video iger* 73). Njuna *untitled game* (1996–2001) tako »prikazuje izvajanje kode v realnem času z malo ali nič spremljajočimi slikovnimi podobami«, s čimer »v ospredje postavitva aparat izvorne kode igre« (Galloway, *Teorija video iger* 228). Galloway navaja igralno izkušnjo Anne-Marie Schleiner, ki opisuje, kako je igralec v *untitled game*, modifikaciji video igre *Quake 1*, prikrajšan za korespondenčno interaktivnost: »Ko v E1M1AP pritisnem na preslednico, da bi skočila, se namesto tega svet začne nenadzorovano vrteti. V G-R se zaslon nenehno posodablja v svetlih RGB barvah (ni možnosti premikanja). [...] Ali pa se program spremeni v performerja; v vsakem primeru nisem več igralec-bog s popolnim nadzorom« (Galloway, *Teorija video iger* 236–237).

Potem ko se je v osemdesetih in devetdesetih letih dvajsetega stoletja še verjelo, da se je v digitalnem svetu uresničil kartezijanski dualizem, da se je znebil mesa, telesa v prid čistega duha, je zadnje desetletje zopet vzpo-

stavilo interes za telesnost. Hibridi človeka in stroja so danes mnogo bolj kompleksni in sofisticirani; razširitve teles v digitalne prostore so s seboj prinesle še večje zabrisovanje meja med tehnološkim in karnalnim, med umetnim in naravnim. To z novimi tehnologijami modelirano in s softverom podprto telesnost raziskujejo tudi nekatera dela elektronske literature, ki domiselno izrabljajo medijsko specifično. Linija, ki sega od s feminizmom navdahnjene hiperfiksije in tekstovnega body arta Shelley Jackson do Bouchardonovih nedavnih raziskav vmesnika, nam lahko ponudi vpogled ne le v problematiko telesnosti v digitalnih svetovih na splošno, temveč tudi v spremembe, skozi katere je šla elektronska literatura.

OPOMBE

¹ Ker ne gre več zgolj za gledalca, opazovalca, obiskovalca, poslušalca, bralca, tipalca in še kaj, saj je več navedenih načinov pogosto združenih med seboj, obenem pa je tudi precej aktiven, ga lahko kratko in jedrnat imenujemo uporabnik.

² To so tako tisti pojavi, ki so prihajali iz območja gledališča (npr. režiserske inovacije Appie, Craiga in Tairova, ki so namesto dramske besede dajale prednost drugim gledališkim elementom – luči, scenografiji itd.), kot tisti, ki so prihajali iz območja vizualne umetnosti in so se napajali iz kritike reprezentacije ter so raziskovali v smeri performansa. Čeprav zgodovinske avantgarde še niso vzpostavile telesa kot medija umetnosti v polnem smislu, kot so to napravile prakse body arta v šestdesetih letih, pa so s kritiko reprezentacije vendarle izvedle bistveni premik in vzpostavile temeljno podlago za napad na objektivnost telesa in njegovo integriteto. Ta napad, po prepričanju Petra Bürgerja v temelju naravnani proti buržoazni instituciji umetnosti, se je vršil tudi prek odprtega koncepta umetniškega dela. Po Bürgerjevem prepričanju je bilo delo za avantgarde bolj kot zaključen, dokončan in spoliran izdelek razumljeno kot odprt, nedokončan proces.

³ Gre za namig na naslov ene prvih temeljitih študij o zahodnem body artu z naslovom *Body art: uprizorjanje subjekta (Body Art/ Performing the Subject, 1998)* Amelie Jones, ki ponazarja tudi eno njenih poglobitvenih misli o tem pojavu.

⁴ Stelarc, avstralski performer, rojen na Cipru, velja za enega vodilnih umetnikov, ki raziskujejo odnos med človeškim telesom in tehnologijami. Ker je človeško telo za Stelarca vedno bolj biološko neustrezno, »zastarelo« (kot ga označuje), mora biti podobno kot računalniki neprestano nadgrajevano, da bi lahko sledilo visokotehnološki kulturi, ki smo jo ustvarili. Po nizu bolečih bodiartističnih performansov v sedemdesetih in osemdesetih letih dvajsetega stoletja je kasneje pričel Stelarc prek uporabe protez, medicinskih sistemov (npr. elektromiografije), robotike, virtualne resničnosti, umetne inteligence in interneta, v zadnjem času pa tudi prek tkivnega inženirstva in virtualnih svetov, raziskovati telo v razmerju z različnimi, večinoma visoko sofisticiranimi tehnološkimi vmesniki. Prim. Stelarcovo spletno stran.

⁵ V izrazu *wetware* se združujeta na eni strani aluzija na računalniški hardver in softver, na drugi pa namig na živo in na biološke oblike življenja. Poziv k združevanju obojega zasledimo v devetdesetih letih prejšnjega stoletja, sovpada pa tudi z začetkom projekta odkrivanja človeškega genoma (Human Genome Project). Arthur Kroker na primer meni, da danes (tj. v devetdesetih) za kibernetiko predstavlja velik izziv, da se tehnologija usmeri k telesu, da se torej »navlaži« in zmehča. V takšni wetverski tehnologiji celo vidi prihodnost (Kroker). Izraz se je uveljavil tudi v bioartu – umetniških praksah, ki si za svoj medij jemlje-

jo različne oblike in vrste živega (organizme, tkiva, življenjske procese itd.), pri tem pa si pomagajo s protokoli, dosežki, metodami in aparatom znanosti, predvsem biotehnologije.

⁶ Delo je na spletu dostopno v francoski, angleški, italijanski in španski različici.

⁷ Majhen namig na besedno igro skuša bralca opozoriti na čutno in kognitivno dimenzijo Bouchardonovega in Volckaertovega dela.

⁸ Paul Schilder (1886–1940) je bil vpliven avstrijski psihiater in psihoanalitik, Freudov učenec, ki je v dvajsetih in tridesetih letih 20. stoletja pisal o telesni podobi.

⁹ Ramachandran, eden vodilnih nevroznanstvenikov, v omenjeni knjigi na nepoučenim bralcem dokaj dostopen način (ob pomoči Sandre Blakeslee) razlaga različne »nenavadne« nevrološke primere, ki imajo opraviti s spremenjenim zaznavanjem, občutenjem in čustvovanjem. Posebej zanimivi so primeri pacientov s fantomskim udom, torej pacientov, ki so izgubili kak telesni ud, a tisti ud še vedno občutijo, pogosto skozi bolečino. Občutenje neobstoječega uda ima po njegovi teoriji opraviti s težavami pri ponovnem mapiranju telesnih udov v možganskem korteksu.

¹⁰ V svojih nevroloških študijah od leta 1911 dalje je angleški nevrolog Sir Henry Head delno sam, delno skupaj s kolegom Gordonom Holmesom razvijal koncepcijo telesne sheme (angl. body schema; sprva je uporabljal izraz položajne sheme, angl. postural schemas). Head velja za pionirja raziskav ne le na področju telesne sheme, temveč tudi delovanja čutilnih živcev in somatosenzoričnega sistema nasploh ter motenj na tem področju. Merleau-Ponty je v *Fenomenologiji zaznave* (1945) koncept telesne sheme prevzel od Heada in Holmesa.

¹¹ Slovenski prevod naslova ni najbolj posrečen, saj se skozi dovršnost besede »zaznav« izgubi ena bistvenih značilnosti Merleau-Pontyjeve misli – namreč procesualnost, nedokončanost, nezaključenost percepcije. Ustreznejši prevod bi bil »Fenomenologija zaznavanja«, če že ne »Fenomenologija percepcije«.

¹² V svojem delu *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997) Aarseth uporablja izraz ergodična literatura (ergodic literature), ki ga je sestavil iz grških besed *ergon* in *bodas*, namreč »delo« in »pot«. Ergodična literatura od bralca zahteva netrivialen napor, da prečka besedilo in ga raziskuje, torej gre več kot le za drsenje oči po vrsticah in obračanje listov (Aarseth 1–2).

LITERATURA

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- Angel, Maria in Anna Gibbs. »At the Time of Writing: Digital Media, Gesture, and Handwriting.« *Electronic Book Review* 30. 8. 2013. Splet. 5. 3. 2014. <<http://electronic-bookreview.com/thread/electropoetics/gesture>>.
- Bouchardon, Serge in Kevin Carpentier in Stéphanie Spénlé. *Touch*. 2009. *E-Literature Collection*. II. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Splet. 10. 1. 2014. <http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher.html>.
- Bouchardon, Serge in Vincent Volckaert. *Loss of Grasp*. 2010. Splet. 10. 9. 2013. <<http://lossofgrasp.com/>>.
- Bouchardon, Serge in Asunción López-Varela Azcárate. »Making Sense of the Digital as Embodied Experience.« *New Perspectives on Material Culture and Intermedial Practice*. Ur. Steven Tötösy de Zepetnek, Asunción López-Varela Azcárate, Haun Saussy in Jan Mieszkowski. *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 13.3 (2011). Splet. 30. 6. 2013. <<http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/7>>.
- Brown, Carol. »Learning to Dance with Angelfish: Choreographic Encounters Between Virtuality and Reality.« *Performance and Technology. Practices of Virtual Embodiment and*

- Interactivity*. Ur. Susan Broadhurst, Josephine Machon. Hampshire, UK: Palgrave Macmillan, 2011. 85–99.
- Bürger, Peter. *Theorie der Avantgarde*. Berlin: Suhrkamp, 1974.
- Gallagher, Shaun. »Body image and body schema: A conceptual clarification.« *Journal of Mind and Behavior* 7.4 (1986): 541–554.
- – –. *How the Body Shapes the Mind*. Oxford: Clarendon Press, 2005.
- Galloway, Alexander R. *Teorija video iger: Eseji o algoritemski kulturi*. Ljubljana: Maska, 2011.
- – –. *The Interface Effect*. Cambridge: Polity Press, 2012.
- Gibson, William. *Nevromant*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997.
- Fraser, Mariam in Monica Greco. »Introduction.« *The Body. A Reader*. Ur. Mariam Fraser in Monica Greco. London, New York: Routledge, 2005. 1–42.
- Hansen, Mark B. *New Philosophy for New Media*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Heim, Michael. »The Erotic Ontology of Cyberspace.« *Cyberspace: First Steps*. Ur. Michael Benedikt. Cambridge, MA in London: MIT, 1991. 59–80.
- Hoover, Wesley A. in Philip B. Gough. »The Simple View of Reading.« *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal* 2 (1990): 127–160.
- Jackson, Shelley. *My Body – a Wunderkammer*. 1997. *E-Literature Collection*. I. College Park, Maryland: Electronic Literature Organization, 2006. Splet. 5. 1. 2014. <http://collection.eliterature.org/1/works/jackson_my_body_a_wunderkammer.html>.
- – –. »Written on the Body: An Interview with Shelley Jackson. By Scott Rettberg.« Splet. 10. 8. 2013. <http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/july06/jackson.html>.
- Jay, Martin. *Downcast Eyes. The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. Berkeley, London: University of California Press, 1994.
- Johnson, Steven. *Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate*. San Francisco: HarperEdge, 1997.
- Kroker, Arthur. »RU Wetware?« *ctheory.net* 22. 8. 1993. Splet. 26. 5. 2014. <<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=8>>.
- Manning, Erin. *Politics of Touch: Sense, Movement, Sovereignty*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2007.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenologija zaznave*. Ljubljana: Študentska založba, 2006. (Knjižna zbirka Koda).
- Munster, Anna. *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics*. Hanover: Dartmouth, 2006.
- Pallasmaa, Juhani. *Oči kožę: arhitektura in čuti*. Ljubljana: Studia humanitatis, 2007.
- Paul, Christiane. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003.
- Ramachandran, V. S. in Sandra Blakeslee. *Phantoms in the Brain. Human Nature and the Architecture of the Mind*. London, New York, Toronto, Sydney: Harper Perennial, 2005.
- Stelarc. »Parasite Visions: Alternate, Intimate and Involuntary Experiences.« *Body & Society* 5.2–3 (1999). 117–127. Splet. 29. 5. 2012. <<http://bod.sagepub.com/content/5/2-3/117.abstract>>.
- – –. »stelarc // projects.« Splet. 26. 5. 2014. <<http://stelarc.org/?catID=20247>>.
- Strehovec, Janez. »Algorithmic Culture and E-Literary Text Semiotics.« *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology* 10.2 (2013): 141–156.
- – –. *Besedilo in novi mediji. Od tiskanih besedil k digitalni besedilnosti in digitalnim literaturam*. Ljubljana: LUD Literatura, 2007.
- Torres, Rui. *Poemas no meio do caminho*. 2009. *E-Literature Collection*. II. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Splet. 5. 1. 2014. <http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html>.
- Turner, Bryan S. *The Body and Society: Explorations in Social Theory*. Los Angeles: Sage, 2008.
- Weiss, Gail. *Body Images. Embodiment as Intercorporeality*. New York, London: Routledge, 1999.

From the Text to the Corporeal: The Issues of Body in Bouchardon's and Volckaert's *Loss of Grasp*

Key words: literature and new media / digital art / electronic literature / interface / body / embodiment / interactivity / reading experience / Jackson, Shelley / Bouchardon, Serge / Volckaert, Vincent

Over the last decade we are witnessing the increasing interest in the issues of body and embodiment which has resulted in recognition of these topics as crucial for the understanding of many phenomena of contemporary society, culture, and art. In the 1980s and the 1990s it seemed that the cybercultural paradigm was focused only on the issues of mind (e.g. in cyberpunk literature), however, the notion of body has been recently addressed anew in the digital culture as well. The human-machine hybrids are much more complex and sophisticated today. Such novel bodies, shaped by new technologies and software-controlled, are explored also by several e-literary works. The paper examines the line coming from Shelley Jackson's feminist hyperfiction and textual body art (e.g. *My Body – a Wunderkammer*, 1997 and *Skin Project*, 2003) to Serge Bouchardon's and co-authors' recent researches of interface. Primarily, it focuses on the e-literary piece *Loss of Grasp* (2010) that demands from the reader-user to be involved in reading by his complex (physical) activity or his bodily engagement. *Loss of Grasp* is analyzed also with the help of the phenomenological notions of body image and body schema (M. Merleau-Ponty). The latter one is very important for today's discussions on body since the possible extensions of body schema lead into the integration of different tools and interfaces into user's corporeality, which contributes to the understanding of contemporary culture as interface, software and algorithmic. Furthermore, the paper examines the question of the reader's (as well as the author's) control over *Loss of Grasp*, raised by the role of user's gestures in this piece. Comparing the piece with several other examples from e-literature and new media art, it finds out that the possibilities of the narration in *Loss of Grasp* are limited.

Februar 2014