

Maja Murnik

Utelešena tehnologija

Embodied Technology

V svojem obsežnem delu *Fenomenologija percepcije*¹ francoski filozof Maurice Merleau-Ponty (1908–1961) navaja primer strojepiske, ki zna dobro tipkati, ne da bi pri tem vedela, kje na tipkovnici so določene tipke, ki sestavljajo besede (160–161). Ko sedi pred pisalnim strojem, se pred njenimi rokami odpre določen gibalni prostor. Kje na tipkovnici so črke, ve na podoben način, kot ve, kje so njeni udi. Lahko bi rekli, da tipkovnica postaja del njenega telesa, ki se izkazuje skozi njegovo uporabo. Prostor tipkovnice se tako vključi v njen telesni prostor. Tu ni govora o kakem objektivnem prostoru ali o merljivih razdaljah med posameznimi črkami na tipkovnici. Strojepiskino dojemanje tipkovnice je drugačno, kajti računa nanjo kot na del svojega telesa; tipkovnica je vstopila v njeno telesno shemo.

Naj omenim še en primer, ki ga navaja Merleau-Ponty – primer slepčeve palice. Za slepega človeka bela palica preneha biti objekt, se pravi predmet, ki bi ga zaznaval samega zase, temveč se njena konica zanj skozi uporabo spremeni v »čutilno območje, ki poveča razsežnost in radij otipa in je enakovredna vidu« (Merleau-Ponty 160). Palica mu pomaga pri raziskovanju objektov, s čimer se spreminja v podaljšek njegovega telesa; postaja njegova podaljšana roka. Palica se tako vključuje v njegov radij delovanja. »Če se navadimo na klobuk, na avto ali na palico, to pomeni, da se vanje namestimo ali da jih vključimo v prostorskost lastnega telesa« (Merleau-Ponty 160).

Navajati štiričrka Merleau-Pontyja, ki je svoja ključna dela objavil v štiridesetih in petdesetih letih 20. stoletja, ko o (pametnih) tehnologijah še ni bilo kaj dosti sledi, se zdi morda nekoliko intrigantno, vendar je francoski eksistencialni fenomenolog (kot se glasi prevladujoča oznaka njegove filozofske usmeritve), ki se je največ ukvarjal z vprašanji percepcije in telesnosti, v mnogočem anticipiral probleme sedanje tehnološke dobe. Eden od teh je gotovo ta, kako misliti razmerje med človekom in tehniko.

V zvezi s tehnološkim razvojem po digitalni revoluciji se včasih navaja in reinterpretira Merleau-Pontyjev pojem

telesne sheme. V *Fenomenologiji percepcije* Merleau-Ponty telesno shemo razume kot (samo)izkustvo delov telesa v določeni gibalni konstelaciji. Za današnje razumevanje pa so zanimivejše možnosti njene širitve, ki so vezane zlasti na večjo uporabo in integracijo orodja.

Tak je zgoraj opisani 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 »sámo«, 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.

Od tod je seveda le korak k temu, da razmišljamo o različnih napravah in strojih, ki širijo naše percepcijsko polje, obenem pa tudi naše delovanje. Odgovor na vprašanje, kje so danes meje mojega telesa, ni več prav jasen in preprost. V sodobnem času se človeško telo razpira in širi v prostor, opremljeno in posredovano z visokotehnološkimi vmesniki, sposobno tehnodelirane percepcije. Naprave in stroji se vključujejo v telesno shemo posameznika, postajajo del njegove propriocepcije.

Janez Strehovec posameznikovo vsakodnevno resničnost opisuje s pojmom mobilni oz. nomadski kokpit položaj, pri katerem je posameznik oborožen s številnimi navigacijskimi in nadzornimi mobilnimi napravami (od mobilnih telefonov, tablic, kamer do igralnih konzol, računalnika, avtomobila ...). Prek zaslonov ves čas sprejema podatke in se ravna po njih; gledanje na zaslone, dotikanje in poslušanje so nujni pogoji za njegove poti skozi vsakdanjo resničnost: »Virtualni podatki, ki prihajajo iz oddaljenega konteksta na zaslonu, se povezujejo in usklajujejo z našo osnovno, neposredovano percepcijo iz fizičnega sveta tukaj in zdaj« (Strehovec, *Text as Ride* 189; prim. tudi Strehovec, *Besedilo in novi mediji* 185–216). Po Strehovcu so gibanje, dotikanje, poslušanje in gledanje na zaslone nujni pogoji tudi za potovanje skozi pokrajine novomedijskih umetniških del.

Naše vsakodnevno delovanje, pa tudi mišljenje in čustvovanje, so torej odvisni od interakcije s celim nizom tehnološko bolj ali manj dovršenih naprav in strojev. Rečeno

¹ V slovenskem, sicer nasploh precej neposrečenem prevodu je delo izšlo pod naslovom *Fenomenologija zaznave*. Če se le da, pa ga je bolje brati v francoskem izvirniku (*Phénoménologie de la perception*, 1945) ali vsaj v angleškem prevodu. Že prevod naslova ni najbolj posrečen, saj se skozi dovršnost besede »zaznava« izgubi ena bistvenih potez Merleau-Pontyjeve misli – namreč procesnost, nedokončanost, nezaključnost percepcije. Ustreznejši prevod naslova bi bil »Fenomenologija zaznavanja«, če že ne »Fenomenologija percepcije«.

drugače, tehnika je dispozitiv, v katerega smo neizogibno vpeti in ki temeljno vpliva na posameznikovo življenje. Je okvir brez robov, struktura, iz katere se je nemogoče docela izviti ali upravljati z njo. Skoznjo se v antropocenu na novo in na drugačen način artikulirajo številna družbena in politična vprašanja, pa tudi umetniške prakse.

Mark Hansen piše o človekovi tehnogenezi – torej o koevoluciji človeka prek tehnike, pri kateri ključno vlogo igrajo novi mediji (prim. Hansen ix). Zanj je vsa resničnost dejansko mešana resničnost (*mixed reality*), pri čemer je telo vmesnik; poudarjena je njegova gibalna aktivnost. Prav zaradi vloge telesa kot vmesnika je v ospredju analognost izkustva (tu se Hansen naslanja na ameriškega filozofa in teoretika Briana Massumija), s tem pa ni več prave razlike v dojemanju virtualne in »navadne«, »analogne« resničnosti: »Ker je izkustvo kot tako 'analogno procesirano', ne more biti nobene razlike med virtualno resničnostjo (v njenem ozkem, tehničnem pomenu) in preostalim izkustvom; še enkrat, vsa resničnost je mešana resničnost« (Hansen 6).

Paradigma mešane resničnosti, v kateri igra telo ključno vlogo, kot jo zagovarja in raziskuje Hansen, ni osamljeno razumevanje. Tudi nekateri drugi teoretiki so v zadnjih dvajsetih letih pospešeno raziskovali telesne vidike posameznikove izkušnje v mešani in povečani resničnosti, na primer proprioceptijske, taktilne, afektivne, družbene in politične (prim. Hansen; Munster; Strehovec). Anna Munster recimo meni, da bi morala biti digitalna kultura za razliko od kiberpankofske »materializirana« (prim. Munster) in zato raziskuje vlogo telesa in afekta v razmerju do digitalnega.

V osemdesetih in devetdesetih letih 20. stoletja se je namreč še dozdevalo, da se bo kiberkulturna 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, kibernet pa se je zdel izgubljen za ta svet: »Prestavljen v računalniški prostor, kibernet zapusti kletko telesa in vznikne v svetu digitalne senzacije« (Heim 64). To stališče je napajala

teorija informacije, ki je informacijo razumela kot netelečno (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 kiberpankovskem romanu *Nevromant* (*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 svetove 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« (Gibson 61).

Eden pomembnih mislecev tehnike, Martin Heidegger, je v spisu »Vprašanje po tehniki« (*Die Frage nach der Technik*, 1953) trdil, da »bistvo tehnike ni prav nič tehničnega« (Heidegger 10). Ne smemo je jemati kot človekov nevtralni pripomoček (takrat smo »najhuje izročeni tehniki«), niti kot zgolj sredstvo, ki le olajša vsakodnevno življenje. Premišljevanje o tehniki se namreč mora dogajati znova in znova; premišljevanje njenega bistva, ki je način razkrivanja resnice in je obenem tudi skrajna nevarnost, se mora dogajati tudi na območju umetnosti.² ■

Literatura

- Gibson, William. *Nevromant*. Ljubljana: Cankarjeva založba, 1997.
- Hansen, Mark B. N. *Bodies in Code. Interfaces with Digital Media*. New York, London: Routledge, 2006.
- Heidegger, Martin. »Vprašanje po tehniki.« Martin Heidegger, *Preddavanja in sestavki*, prevedel Ivo Urbančič. Ljubljana: Slovenska matica, 2003. 10–46.
- Heim, Michael. »The Erotic Ontology of Cyberspace.« *Cyberspace: First Steps*. Ur. Michael Benedikt. Cambridge, MA, London, UK: MIT, 1991. 59–80.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenologija zaznave*. Prevedla Špela Žakelj. Ljubljana: Študentska založba, 2006.
- Munster, Anna. *Materializing New Media*. Minneapolis: The University of Chicago Press, 2006.
- Strehovec, Janez. *Besedilo in novi mediji*. Ljubljana: LUD Literatura, 2007.
- Strehovec, Janez. *Text as Ride*. West Virginia University Press, 2016.

² Besedilo je nastalo v okvirih interdisciplinarnega raziskovalnega projekta Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti (J7-3158), ki ga financira ARIS.