

Om Kop te Hou: Liggaamlikheid en Kontemporêre Kuberkuultuur¹

Getting (a)head: embodiment and contemporary cyber culture

AMANDA DU PREEZ

Visuele Kultuurstudies, Universiteit van Pretoria
amanda.dupreez@up.ac.za



Amanda du Preez

AMANDA DU PREEZ is medeprofessor in die Departement van Visuele Kunste aan die Universiteit van Pretoria waar sy Visuele Kultuurstudies doseer. Sy behaal 'n DLit et Phil in Engels van die Universiteit van Suid-Afrika in 2003 wat handel oor kuberfeminisme en beliggaming. Sy is die mederedakteur van die bundel *South African Visual Culture* (2005) en is die redakteur van die bundel *Taking a Hard Look: Gender and Visual Culture* (2009). In 2009 publiseer sy die boek *Gendered Bodies and New Technologies: rethinking Embodiment in a Cyber Era* (Cambridge Scholars Press). Sy is tans die assistentredakteur van die joernale *De Arte* en *Image & Text* en dien op die Bestuursraad van die International Association for Visual Culture. Sy het al wyd gepubliseer oor onderwerpe wat handel oor feminisme, beliggaming, kuberkuultuur en die sublieme.

AMANDA DU PREEZ is an associate professor, who teaches Visual Cultural Studies in die Department of Visual Arts at the University of Pretoria. She obtained a DLitt et Phil in English from the University of South Africa in 2003, with a thesis on cyber feminism and embodiment. She co-edited essays on *South African Visual Culture* (2005) and edited the anthology *Taking a Hard Look: Gender and Visual Culture* (2009). In 2009 her book *Gendered Bodies and New Technologies: rethinking Embodiment in a Cyber Era* was published by Cambridge Scholars Press. Currently she is co-editor of the journals *De Arte* and *Image & Text* and she is also a member of the Executive of the International Association for Visual Culture. She has published widely on feminism, embodiment, cyber culture and the sublime.

ABSTRACT

Getting (a)head: embodiment and contemporary cyber culture

The expression “getting (a)head” will be utilised in this article as an analytical key in order to present a critical reading of the meeting of and interaction between bodies and new technologies. The main aim is to demonstrate the complexity of this interaction and also to make evident how problematic the concept of keeping one’s head while getting ahead has become in relation to new technologies and cyber culture in particular. The obvious fact that one will probably need to keep one’s physical head in order to be able to speak of the literal one is expounded by means of new

¹ Hierdie is 'n verwerkte weergawe van die Gert Pienaar-gedenklesing wat gehou is op 30 Augustus 2011 by die Skool vir Kommunikasiestudies aan die Potchefstroomkampus van die Noordwes-Universiteit.

technologies such as cryonics, but also by referring to older metaphysical discourses that embed the body-unfriendly proponents in contemporary cyber culture. Descartes' description of the head as an entity that exists apart from the rest of the body is briefly discussed, as well as the opposite extreme example namely Bataille's *Acéphale*-group during the early twentieth century that instead affirmed the headless man as a future prospect. It is argued that both examples, namely the concentration of all thinking in the head and the abandonment of thinking altogether, signify a one-sided and body-unfriendly discourse. These older examples are perpetuated in contemporary denouncement of the body, and thus favouring of the head, as exemplified by theorists and artists such as Timothy Leary and Stelarc, and William Gibson's novels. In contrast to these views, Merleau-Ponty's phenomenological embracing of the world as flesh and the unbreakable and unthinkable bond between head (mind) and body is introduced as a starting place for rethinking embodiment in contemporary cyber culture.

The interaction between bodies and technologies cannot be described in simple terms by assuming that **the** body meets **the** technology. Rather, it would be more appropriate to refer to bodies or body types that interact with technologies in the plural. In order to give form to this more complex interaction four body types have been identified that are unpacked on a semiotic square. The body types are the techno-transcendent body; the techno-enhanced body; the mutated body and finally the hyper-real body. These four categories are by no means exhaustive but they do present an entry point for unravelling the divergent ways in which bodies engage with new technologies.

In terms of the possibilities that the semiotic square provides the body types are unpacked as follows on the four axes: the **techno-enhanced** body is placed between the opposites of (present) and (absent) where the presence and absence of materiality plays a role, as well as the extent to which technology enhances and changes the body; the **techno-transcendent** is positioned body between (random/pattern) pairing, because it is the body type most likely to become disembodied during the sometimes random and sometimes patterned interaction with virtuality; the **mutated** body is placed between the (present) and (random) axes because it deviates from the pattern during its interaction with technologies, which leads to mutation into a seemingly endless range of possibilities between materiality and randomness; and finally the **hyper-real** body is situated between (absent) and (pattern) that represents the simulacrum where the original is copied to such an extent that it disappears, thus becoming absent but gaining form (pattern) in the replica/clone. The engagement of the four body types with new technologies are analysed by means of referring to examples from visual culture in general including examples from film, advertisements, visual art, digital photography and the Internet.

KEY WORDS: embodiment, posthumanism, cryonics, cyber culture, semiotic square, techno-transcendence, techno-enhancement, mutation, hyper-real

TREFWOORDE: liggaamlikheid, posthumanisme, kryptonika, kuber-kultuur, semiotiese vierkant, tegno-transendensie, tegno-verbetering; mutasie, hiper-werklikheid

OPSOMMING

Die metafoer of uitdrukking "om kop te hou" word aangewend as 'n sleutel ten einde 'n kritiese analise van die ontmoeting tussen nuwe tegnologieë en liggaamlikheid aan die hand te doen. Daar sal aangedui word hoe verwickeld en uiters problematies die gedagte van "kophou" geword het in die kontemporêre kuber-kultuur. Die doel is dus om die ontmoeting of interaksie tussen liggame en tegnologieë uiteen te sit met die belangrike voorbehoud dat dit nie **die** tegnologie is wat **die**

liggaam ontmoet nie, maar eerder tegnologieë wat liggame in 'n verwickelde interaksie ontmoet. Hierdie interaksie word in vier liggaamstipes verdeel, wat op 'n semiotiese vierkant aangedui word om gestalte te gee aan die ingewikkelde aard daarvan. Die vier liggaamstipes is geïdentifiseer as tegno-transendente liggaamlikheid; tegno-verbeterde liggaamlikheid; gemuteerde liggaamlikheid en hiper-werklike liggaamlikheid. Aan die hand van die vier liggaamstipes word die verweefde en ingewikkelde interaksies tussen liggame en tegnologieë uitgebou en die metafoor van “kophou” deurgaans aangewend ten einde die fyner nuanses van die interaksie te beklemtoon. Die liggaamstipes se interaksies met nuwe tegnologieë word ontsluit deur verwysings na voorbeelde uit die breër visuele kultuur soos film, visuele kuns, advertensies en die internet te gebruik.

INLEIDEND

In wat hieronder volg word die uitdrukking “om kop te hou” gebruik as 'n sleutel ten einde 'n kritiese analise van die ontmoeting tussen nuwe tegnologieë en liggaamlikheid aan die hand te doen. Daar word aangedui hoe verwickeld en problematies die gedagte van “kophou” geword het in die kontemporêre kuber-kultuur. Moontlik kan die kruks van die argument alreeds hier kortliks geantisipeer word, deur op die voor die hand liggende te wys, naamlik dat mens waarskynlik jou fisiese kop sal moet behou ten einde jou spreekwoordelike “kop” hoegenaamd ter sprake te bring. Die doel is dus hier om die ontmoeting tussen liggame en tegnologieë uit te bou met die belangrike voorbehoud dat dit nie **die** tegnologie is wat **die** liggaam ontmoet nie, maar tegnologieë wat liggame konstant in 'n verwickelde ontmoeting kruis. Elke ontmoeting het haar eie betekenis en unieke resultaat en daarom sal geen kitsvoorskrifte of oppervlakkige voorspellings rakende die ontmoetings deug nie. Die verwickelde interaksie tussen liggame en tegnologieë word in vier liggaamstipes verdeel om gestalte aan die ingewikkelde aard daarvan te gee, naamlik die tegno-transendente liggaamlikheid; tegno-verbeterde liggaamlikheid; gemuteerde liggaamlikheid en hiper-werklike liggaamlikheid. Aan die hand van dié vier liggaamstipes word die verweefde en ingewikkelde interaksies tussen liggame en tegnologieë uitgebou en die metafoor van “kophou” word deurgaans aangewend ten einde die fyner nuanses in die interaksie te beklemtoon.

1. DOLLER AS KOPAF

Om “kop te hou” word gewoonlik verstaan as 'n oproep om mens se sinne te midde van dreigende chaos te behou. Die uitdrukkings “jy is van jou kop af” en “doller as kopaf kan dit nie gaan nie” voorspel ook niks goed nie, want dit dui daarop dat die persoon inderdaad dreig om sy of haar sinne te verloor. Daarteenoor kan 'n mens natuurlik ook “beenaf wees”, wat weer 'n meer positiewe betekenis het. As jy beenaf is oor iemand het jy immers die skoot hoog deur en die plek waar die skoot waarskynlik deur is, is die kop. Maar wat kan “kophou” beteken in 'n konteks waarin daar oor liggaamlikheid en nuwe tegnologieë of kuber-kultuur gespekuleer word? Moontlik bied die relatiewe nuwe tegnologiese metode waarin die dood na bewering uitgestel kan word, ofte wel kryptonika, antwoorde vir die ontginning van wat dit kan beteken om in hierdie konteks “kop te hou”.

Tydens kryptonika word die liggaam kort na afsterwe in 'n bad vloeibare stikstof (nitrogeen) teen die angswekkende lae temperatuur van -196° geplaas. Dit word gedoen in die hoop dat sodra daar 'n wetenskaplike kuur vir die siekte (wat die oorsaak van dood was) gevind word, die ontslapene weer ontvries is en sel vir sel deur middel van nanotegnologie uit die Antarktiese slaap opgewek kan word. Kryptonika is dus, soos Elaine Graham (2004:26) dit prontuit stel, 'n poging om die dood te fnuik. Verskeie gerieflike verbruikersopsies bestaan vir diegene wat kryptonika

oorweeg, naamlik 'n volle liggaamsuspensie; die bewaring van die kop alleen of slegs die suspensie van die brein (neurale bewaring). Die neurale bewaringsopsie is natuurlik die goedkoopste omdat die brein, anders as ander organe soos die hart (met sy spiermeganika) en die niere (met hul suiweringsaksies) nie veel instandhouding tydens bewaring verg nie. Die gedagte met neurale bewaring is dat die tegno-wetenskappe dermate sal ontwikkel dat daar 'n liggaam vir die brein gekloon sal kan word, of dat die brein in 'n ander liggaam oorgeplant sal kan word wat in 'n “werkende” toestand, maar reeds breindood is. Een van die groot gevare wat tans nog nie opgelos is nie, is die feit dat die bevrore brein (en ander organe) die gevaar loop om vriesskade op te doen. Die feit dat die liggaam met antivriemiddels behandel moet word, bied tans nog geen waarborg teen moontlike vriesskade nie.

Dit is in hierdie verband betekenisvol dat die liggaam in sy bevrore toestand vertikaal omgekeer word. Die voete wys met ander woorde na bo en die kop word na onder geplaas. So word ontslapenes in 'n kopstandposisie as ysige papies bewaar totdat hulle weer ontvries kan word en hulle hopelik hul nuutgevonde vlerke kan spreid – en die dood so tydelik oorwin. Daar is egter 'n goeie rede vir die kopstandbewaringsproses. Skynbaar kan die kop tydens die ontdooiingsproses heel maklik van die liggaam geskei word (letterlik afgebreek word). Om dié rede wys gekrioniseerdes se voete na bo en hul koppe na onder. Mens sou tog eerder 'n voet as 'n kop tydens die ontdooiingsproses wil verloor, nie waar nie? Hier is “kophou” dus van die uiterste belang ten einde die ysslaap te kan “oorleef”.

Krionika en ander nuwe tegnologieë soos onder andere virtuele ruimtes, biologiese manipulasie en nanotegnologieë laat ernstige vrae ontstaan oor die moontlikheid om kop te hou. Daarmee wil ek nie 'n tegnologie-onvriendelike liggaamsfascisme verkondig nie, alhoewel my analise wel ooreenkomste met 'n gekwalifiseerde “bio-konservatisme” (Bostrom 2005) mag toon. Indien daar met bio-konservatisme bedoel word dat 'n sekere ononderhandelbare waarde aan liggaamlike integriteit en uiteindelik sterflikheid geheg word, kan hierdie ondersoek wel as sodanig geklassifiseer word. Dit beteken dat die soms ongebreidelde optimisme oor sogenaamde “morfologiese en reprodktiewe vryheid” (Bostrom 2005:203) hier eerder met versigtigheid bejeën sal word. Die voorspraak vir liggaamlike integriteit en sterflikheid mag dalk as vanselfsprekend voorkom, tog is dit in die konteks van kontemporêre kuberkuultuur geensins so vanselfsprekend nie. Inteendeel, dit is nou meer as vantevore nodig om te onthou dat “the opposite of body is not emancipation, it is not soul, it is not spirit, it is not life, especially not eternal life, the opposite of body is death” (Latour 2002:141). Of, soos Katherine Hayles (1999:49) dit benadruk: “Embodiment can be destroyed, but it cannot be replicated. Once the specific form constituting it is gone, no amount of massaging data will bring it back”. Dit is vanuit hierdie liggaamsbewuste standpunt – sonder om die liggaam tot 'n suiwer entiteit of onbegryplike abstraksie te verhef – dat die analise van liggaamstipes in hulle ontmoeting met kuberkuultuur ondersoek word.

Verskeie kuber-ghoeroes voorspel dat die liggaam as blote vlees (“meat”) aan die verdwyn is en dat ons besig is om te ontwikkel na 'n toestand waar die “kop” sonder 'n liggaam sal kan bestaan. In dié verband skryf die Australiese kunstenaar Stelarc: “The body is neither a very efficient nor a very nimble structure. It malfunctions often and fatigues quickly [...]. It is susceptible to disease and is doomed to a certain and early death. [...] The body is obsolete. We are at the end of philosophy and human physiology” (Stelarc 1998:117). John Perry Barlow skryf in die gewilde tydskrif *Mondo 2000*: “Nothing could be more disembodied than cyberspace. It's like having had your everything amputated” (Mondo 1990:38). Daniel Ust, 'n sogenaamde transhumanis, stel dit so “[...] there is nothing special about the current form of humanity [this] includes [...] the organs of the body” (Ust 1997:1). William Gibson in die befaamde roman *Neuromancer* (1983) beskryf die liggaam selfs as 'n gebrek. Die hoofkarakter Case beleef die

terugkeer na sy liggaam na afloop van sy “bodiless exultation of cyberspace” as ’n terugval – byna soos die sondeval: “The body was meat. Case fell into the prison of his own flesh” (1986:12). Vir hierdie teoretici bied nuwe tegnologieë duidelik ’n verlossing van die liggaamlike bestaan, ofte wel “the final attainment of the Cartesian split between body and mind, the ultimate detachment [...] from contingency, embodiment, finitude and particularity” (Graham 2004:24).

Die droom van ’n liggaamlose utopie, of soos Dan Bruiger daarna verwys as die “ideologie van transendensie” (2006), is geensins sonder voorgangers in die moderne westerse filosofie en wetenskappe nie. In hierdie verband kan René Descartes (1596–1650) se oordrewe beklemtoning van die verstand as beheersentrum vir ’n passiewe en denklose liggaam moontlik as die hoogtepunt van dié soort kopfilosofie uitgesonder word. Tog kon Descartes in sy strewe na ’n liggaamlose bestaan – dit is ’n bestaan waarin die niemateriële denke (*res cogitans*) onafhanklik kon bestaan – nie ontslae raak van die uitgebreide en beliggaamde aard (*res extensa*) van die “werklikheid” nie. Descartes erken daarom dat die denke in die fisiese liggaam gesetel is, waarmee hy by implikasie ook erken dat die denke in ’n bepaalde afhanklikheid teenoor die liggaam staan. Hy skryf “we must know that the soul [mind] is really joined to the whole body” (Descartes 1952:292). Hy sonder selfs ’n spesifieke plek in die brein uit waar die denke sy oorsprong het: “there is yet in the body a certain part in which it exercises its functions [...] not the brain as a whole but solely the innermost part of the brain [...] a certain very small gland situated in a midway position” (Descartes 1952: 292).²

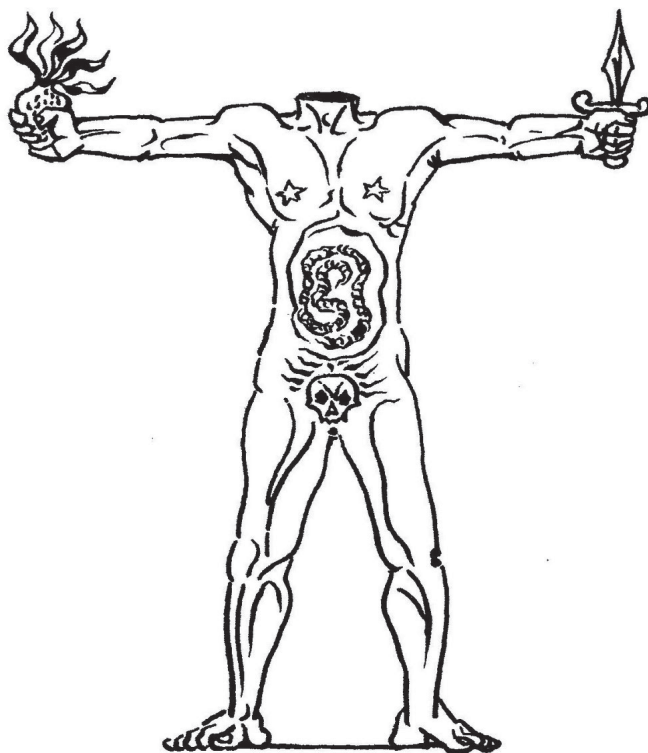
Terwyl Descartes dus voorkeur aan die denke as ’n vryswewende entiteit gee, kon hy terselfdertyd nie anders as om tog toe te gee dat die denke fisies in die liggaam gesetel is nie. Daarmee sou die argument verder uitgebou kan word deur daarop te wys dat ten einde aanspraak te kan maak op iets soos liggaamlose denke, daar noodwendig ook aanspraak gemaak moet word op koplose denke. Indien die denke dus ’n noue verbintenis met die kop toon, soos wat Descartes aangedui het, beteken dit ook dat die denke wel ’n verbintenis met die liggaam as geheel toon. Enige aanspraak op lyflose denke is daarom ’n selfondermynende argument, want indien soos Descartes erken die denke ’n fisiese setel het, beteken dit dat denke ook beliggaam is. ’n Koplose liggaam is ’n dooie liggaam en ’n liggaamlose kop is inderdaad verlore.

Daar bestaan voorbeelde in die moderne westerse tradisie waar die koplose toestand wel gevier en selfs nagestreef is. Georges Bataille en die Acéphale-groep is ’n goeie voorbeeld hiervan. Dié enigmatiese groep het ’n kortstondige bestaan tussen 1936 en 1939 as splintergroep van die Surrealiste gevoer.³ Soos in André Masson (Figuur 1) se gravure uit die eerste uitgawe van die *Acéphale*-joernaal gesien kan word, is die koplose figuur in hulle vaandel ingeskryf. Die koplose figuur herinner nie net aan Gnostiese figure nie, maar veral aan Dionisus, die god van ekstase en waansin. Bataille ([1936],1985:181) besing die idee van die koplose mens soos volg:

Man has escaped from his head just as the condemned man has escaped from his prison. He has found beyond himself not God, who is the prohibition against crime, but a being who is unaware of prohibition. Beyond what I am, I meet a being who makes me laugh because he is headless; this fills me with dread because he is made of innocence and crime; he holds a

² Descartes verwys hier na die pineale klier wat uit die derde ventrikel van die brein ontwikkel en as gevolg van sy oënskynlik belangrike anatomiese ligging reeds die verbeelding van filosowe in die antieke tyd aangegryp het. Vir ’n volledige bespreking van die rol van die pineale klier in Descartes se denke sien Francis Schiller (1995) Pineal gland, perennial puzzle, *Journal of the History of the Neurosciences* 4(3-4):155-156.

³ Die Acéphale-groep wou ou mites en rites weer laat herleef deur begrippe soos vervangbaarheid, verlies, seksualiteit en risiko te beklemtoon.



Figuur 1: André Masson, Voorblad van die eerste uitgawe van Acéphale (1936)

steel weapon in his left hand, flames like those of a Sacred Heart in his right. He reunites in the same eruption Birth and Death. He is not a man. He is not a god either. He is not me but he is more than me: his stomach is the labyrinth in which he has lost himself, loses me with him, and in which I discover myself as him, in other words as a monster.

Die koplose figuur word as irrasionaliteit gevier, tot in so 'n mate dat die toestand van koploosheid self weer verabsoluteer word. Alhoewel dit die presiese teendeel daarvan verteenwoordig, kontinueer dit insgelyks dieselfde filosofiese eensydigheid as wat by Descartes aanwesig is. Daar kan met reg geargumenteer word dat Bataille se irrasionele en koplose man bloot die teenkant van Descartes se rasionele “gekopte” mens uitmaak. Indien 'n pleidooi vir die bymekaarhou van kop en liggaam gemaak word en die onontbeerlike samehang tussen kop en lyf, gees en liggaam hierdeur beklemtoon word, kan beide die koplose man en die liggaamlose kop anders en opnuut bedink word.

Gedagtig aan die vroeëre verwysing dat die liggaam tydens die kронiese proses 'n kopstand doen sodat 'n voet eerder as 'n kop verlore sou kon gaan, maak Descartes interessant genoeg ook melding van die keuse tussen voet en kop. Descartes stel dit so: “although the whole mind seems to be united to the whole body nevertheless if a foot is cut off, [...] or any other part of the body, *I know that nothing is thereby taken away from the mind [...]* because it is one and the same mind that wills, which senses and which understands” (my beklemtoning, Descartes 1969:86). Met ander woorde, net soos in die geval van die kронiese kopstand is dit vir Descartes ook beter om 'n voet as 'n kop te verloor. (Dit spreek sekerlik vanself?)

Tog bied die fenomenoloog Maurice Merleau-Ponty in *The visible and the invisible* (1968) ’n andersoortige blik op die Cartesiaanse verstand/liggaamsplitsing (of in brute terme, die kop-en-voetverdeling). In en deur die begrip vleeslikheid (“flesh”) bied Merleau-Ponty ’n teenvoeter teen liggaamsonvriendelike teorieë. Vleeslikheid ondermyn enige klinkklare onderskeiding tussen die subjek en objek, omdat dit hierdie onderskeiding altyd alreeds voorafgaan. Vir Merleau-Ponty vorm ons eie vleeslikheid deel van die groter vleeslikheid van die wêreld waarin ons onself bevind, omdat dit ontologies meer fundamenteel as ons eie bewuste ervaring van die werklikheid is (Carman 2008:181). Ons is nie net *in* die wêreld nie, maar ons is ook *deel van* die wêreld (Carman 2008:133). Waar Descartes se filosofie dus die kop dogmaties van die lyf geskei het, maak Merleau-Ponty (1968:147) se begrip van vleeslikheid daarvoor voorsiening om albei tegelyk te bedink. Hy verduidelik dat die konsep van vleeslikheid nog nooit in die filosofie bedink is nie, juis omdat dit nie as denke ervaar kan word nie (Vasseleu 1998:28). Vleeslikheid ontsnap die teoretiese, omdat dit nie ten volle begryp of bedink kan word nie. Dit verteenwoordig eerder die gronde van die denke. Merleau-Ponty beskryf die begrip vleeslikheid soos volg: “The flesh is not matter, is not mind, is not substance [...] midway between the spatio-temporal individual and the idea [...]. Not a fact, or a sum of facts, and yet adherent to *location* and to the *now*” (1968:140, oorspronklike klem).

Merleau-Ponty se idee van vleeslikheid is steeds relevant in ’n virtuele era, miskien veral juis nou. Die feit dat Merleau-Ponty die liggaam/verstand-splitsing ondermyn, maak die skep van ’n posisie moontlik, waarin die verskil tussen liggaam en verstand sowel bevestig as oorkom word. In hierdie sin kan ’n mens selfs van ’n analoë verhouding tussen liggaam en verstand praat. Hiervolgens is vleeslikheid nie net ’n blote materiële feit nie, maar tegelyk ook nie volledig verstand nie. Dit is eerder die noodsaaklike voorwaarde vir beide. Vleeslikheid beklemtoon die verwikkelde ineenvelegtheid tussen liggaam en verstand. In die proses word die Cartesiaanse verstand/liggaam-splitsing ondergrawe.

Indien Merleau-Ponty se idee van vleeslikheid as riglyn gebruik word, sal die verlies van ’n voet, anders as wat Descartes beweer het, tot geen merkwaardige verandering in die integriteit van die liggaamlike lei nie, maar die hele liggaam, die verstandelike ingesluit, sal vir die verlies moet kompenseer, hoe gering ook al. Die verstandelike is nie bestand teen so ’n radikale gebeurlikheid nie. Alhoewel Descartes homself dalk as onafhanklik van die liggaam se bestaan kon verbeel, sou ook hy helaas die verlies van ’n voet – fisies en verstandelik – moes her-beliggaam. Vandaar byvoorbeeld die verskynsel van fantoomliggame, waartydens die liggaam letterlik verlore organe en liggaamsdele betreur, juis omdat sy nie net ’n blote instrument is nie, maar ook as geheel ’n geheue het – ’n integrale liggaamsbeeld. Die subjek sal nog steeds kan “wil” en “verstaan”, maar op ’n aangepaste wyse. Dit beteken dat die verstand nie ’n onverdeelbare kategorie is soos wat Descartes dit geformuleer het nie. Intendeel, die verstand of kortweg die “kop” bestaan by gracie van die liggaam, asook andersom. ’n Brein in ’n bottel voer nie dieselfde bestaan as ’n beliggaamde brein nie. Nog meer, ’n afgelaaide bewussyn in ’n robotliggaam sal ’n heel ander ervaring hê van wat dit beteken om te bestaan as ’n beliggaamde mens.

2. DAAR IS NIE ÉÉN LIGGAAM NIE

In ’n poging om die ontmoeting tussen bio-liggame en nuwe tegnologieë as ’n ryker tapisserie van moontlikhede te kan interpreteer en ten einde rigiede binêre opposisies te omseil, word ’n hermeneutiese raamwerk hieronder aan die hand gedoen, naamlik die ontplooiing van vier beliggamingstipes of kategorieë. Soos reeds aangedui, is dit nie **die** liggaam wat **die** tegnologie ontmoet nie, maar eerder liggame wat tegnologieë ontmoet. Daar is dus nie een universele liggaam

wat een verenigde agent (die tegnologie) ontmoet nie. Soos Elizabeth Grosz dit stel: “[T]here is no body as such: there are only *bodies* – male or female, black, brown, white, large or small – and the graduations in between” (1994:19, oorspronklike klem). Daarom is dit nodig om ’n breër veld van liggaamstipes wat met tegnologieë kruis, te ontplooi. Sodoende kan die visuele veld van ondersoek verbreed word en ’n ryker veelheid van interpretasies moontlik gemaak word. In hierdie verband is vier liggaamstipes geïdentifiseer wat met tegnologieë in interaksie tree, elk met sy eie unieke eienskappe. Hierdie vier kategorieë kan geensins as voldoende of beslissend verstaan word nie, maar eerder as tydelike merkers op ’n ingewikkelde kartering van visuele liggaamlikheid in die kontemporêre kuberkultuur beskou word.

Die vier beliggamingstipes is soos volg: die tegno-verbeterde liggaam; die tegno-transendente liggaam; die gemuteerde liggaam en die hiper-werklike liggaam. Ten einde hulle spesifieke interaksie met tegnologieë te identifiseer, word hulle karakteristieke op ’n semiotiese vierkant aangedui. Hierdie handige instrument is ontwikkel deur die bekende Franse semiotikus, Algirdas Julien Greimas, in sy *Semantique Structurale* (1966). Alhoewel Greimas se semiotiese vierkant moontlik by verstek met ’n meer rigiede en formalistiese analise verbind kan word, sal dit juis die momente van ontwinging en vloeibaarheid wees wat in hierdie konteks ontgin sal word. Soos Timothy Lenoir (1994:136) tereg opmerk:

Semiotics as practiced by scholars with an interest, not in essences and deep structures, nor grids of actantial roles and thematic functions, but in the accidents and contingencies of history and the way they become naturalized by signs, can ... lead to a vastly enriched historiography of science. Such studies stress both the material and the contested nature of signs and avoid arid formalism by insisting upon embodied or situated knowledge

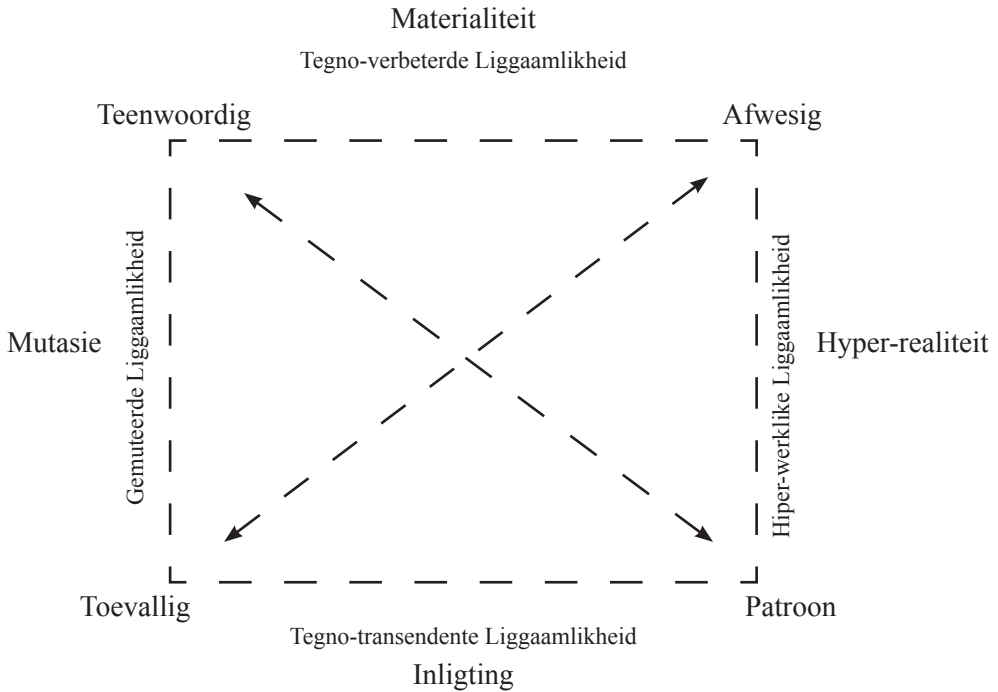
Greimas se oënskynlike strukturalistiese instrument kan dus ook handig aangewend word as ’n destabiliserende en ontwingende agent wat gemeenplasinge betekenisse kan verskuif. Greimas se semiotiese vierkant word daarom hier aangepas om die analise van bio-liggame se interaksie met tegnologieë te verdiep. Die semiotiese vierkant leen sigself tot ’n meer komplekse en genuanseerde verstaan van binêre pare. Dit lei dus ook tot ’n meer ontwingende en onvoorspelbare begrip van binêre pole wat behulpsaam kan wees in die ondersoek na liggaamlikheid.

Ek pas Greimas se vierkant losweg toe en maak nie nougeset van al sy voorstelle gebruik nie; ek gebruik dit eerder na aanleiding van Katherine Hayles se voorbeeld in *How we became posthuman* (1999). Hayles verduidelik dat die semiotiese vierkant bruikbaar is “as a stimulus to thought and as a way to tease out relationships that might not otherwise be apparent” (1999:320N2). Dit beteken dat die vier liggaamstipes op die vierkant geplaas word om die vanselfsprekende verskille tussen hulle te ontwig en so rigiede binêre lesings te voorkom.

Die mees dwingende binêre opposisie, naamlik tussen liggaamlikheid en ontliggaming, word nie as sodanig op die vierkant geplaas nie, maar verteenwoordig die grondliggende aanduiding vir die analise (Figuur 2). Voorts word die vier pare, soos in die geval van Hayles, in verband gebring met die opposisies tussen (teenwoordigheid/ afwesigheid) en (toeval of lukraak/patroon). Op die primêre horisontale as word teenwoordigheid en afwesigheid geplaas, soos gemeet aan die teenwoordigheid of afwesigheid van materialiteit. Hier verwys materialiteit na sowel die betekenisgewende krag wat materialiteit inhou as die materialiteit wat opgesluit is in betekeniskeppingsprosesse (Hayles 1999:249). In terme van die oorkoepelende tema kan die teenwoordigheid/afwesigheid-as ook verstaan word in terme van liggaamlikheid-as (teenwoordig) teenoor ontliggaming-as (afwesig).

Op die sekondêre onderste as word die binêre opposisies tussen toevallig/lukraak en patroonmatigheid geplaas, soos dit verband hou met inligting as konsep. Inligting word hier

verstaan in beide sy tegniese betekenis en die meer algemene begrip daarvan. Inligting is 'n kode wat deur fisiese merkers gedra word, maar wat ook vanuit hulle geabstraheer kan word (Hayles 1999:250). Inligting benodig patroonmatigheid, sodat die data ongestoord presies dieselfde aan die ander kant herhaal kan word, en dus as 'n replika versend kan word. Indien data onderbreek of versteur word sal die data wat versend word toevallig wees, en die inligting se betekenis sal verlore gaan en gemuteer word.



Figuur 2: Vier liggaamstipes toegepas op 'n semiotiese vierkant

In terme van die moontlikhede wat uit die interpretasie van die vierkant na vore tree, kan die volgende liggaamstipes geïdentifiseer word: die **tegno-verbeterde** liggaam tussen die (teenwoordige) en (afwesige) asse waarin die teenwoordigheid of verdwyning van materialiteit 'n rol speel, asook die mate waarin tegnologie die liggaam verander en daarop ingryp; die **tegno-transendente** liggaam tussen die (toevallig/patroon)-paring, omdat dit die liggaamstipe is wat die meeste ooreenstem met ontliggaming tydens die soms toevallige en ook soms patroonmatige ontmoetings met virtualiteit; die **gemuteerde** liggaam tussen die (teenwoordige)- en (toevallige)-asse wat in die ontmoeting met tegnologieë afwyk van die patroon en dus gemuteer word in 'n skynbare eindelose verskeidenheid van moontlikhede tussen materie en toevallige data; en laastens die **hiper-werklike** liggaam tussen die (afwesige) en (patroon)-asse wat die simulakrum-liggaam verteenwoordig of die liggame waarin die oorsprong nageboots word op só 'n wyse dat dit verdwyn. Dié liggaamlikhede sal met verwysing na visuele voorbeelde uit films, advertensies, die visuele kunste en die internet verder ontsluit word.

2.1 Tegno-verbeterde liggaamlikheid (teenwoordigheid/afwesigheid)

In hierdie beliggamingskategorie val die klem op die verbeteringe en veranderinge wat liggame ondergaan deur vervanging, oorplanting, inplanting, prosteses, xeno-oorplantings, asook stamselnavorsing, genetiese manipulasie, en bio-elektronika. Een van die sentrale motiewe hier is hoe liggaamlikheid in besonder deur verbruikersbegeertes gerig word. Brian Turner verduidelik die uitwerking van die verbruikerskultuur op liggaamlikheid soos volg: “The regulatory control of the body is now exercised through consumerism and the fashion industry rather than through religion” (1996:23). As deel van hierdie nuwe religie wag feilbare en brose/breekbare liggame passief om tot ideale liggame, ook bekend as die “body beautiful”-projek, gerekonstrueer te word.

Onsterflikheid is in die visier van die tegno-verbeterde liggaamstipe, wat met behulp van ’n uitgewerkte plan ’n soort “supermens” wil skep, en alhoewel die menslike raamwerk of beperkinge steeds in die aanvangsfases van die projek geld, is die nuwe liggaamlikheid wat uiteindelik beoog word meer soos “’n bioniese ses miljoen dollar man en vrou met uitgebreide vermoëns en sintuie” (Cheatham 2000). Dit beteken dat die liggaamlike komponent (teenwoordig) wel, alhoewel teensinnig, in tegno-verbeterde liggaamlikheid erken word.

Tekenend van die soort beliggaming is die wyse waarop die liggaam as objek vir verbetering uitgebeeld word. Ek verwys spesifiek na sommige van die aangrypende beelde wat vir die *BP Fuels Heart*-veldtog (2008) geskep is as deel van die Londense Olimpiese bod van 2012. In die advertensieveldtog word drie Britse atlete, Will Sharman, Jessica Ennis en Richard Whitehead, gebruik om die vermeende goedwilligheid van *BP* te beliggaam. Die atlete se liggame, wat alreeds aan rigiede en ekstreme oefenregimes onderworpe is, word nog verder na werkende masjiene getransformeer. Die meganika onderliggend aan die atlete se liggame is onder hulle deursigtige velle sigbaar. Die kopie wat hierdie beelde vergesel lê egter nie klem op hulle tegno-verbeterde liggame nie, maar maak eerder ’n emosionele appèl met frases soos: “It’s what is inside that counts”; “Going the distance takes heart” en “Great performance takes heart”. Dit staan egter in starre kontras met die suggestie dat die atlete se harte en ingewande slegs op die beginsels van ratwerk en meganika funksioneer, in ooreenstemming met Descartes se oordeel dat die menslike liggaam niks anders as ’n komplekse masjien of outomaat is nie. Die tegno-verbeterde liggaam bou dus ongestoord voort op Descartes se liggaam-as-masjien-aanname.



Figuur 3: die BP Fuels Heart-veldtog (2008), Taylor James Creative Production Studio©

2.2 Tegno-transendente liggaamlikheid (toevallig/patroon)

Die aporetiese (aporia) breuk tussen liggaam en verstand of die kop/liggaam-skisma is die grondbeginsel waarop tegno-transendente liggaamlikheid gegrond is. In hierdie beliggamingsopsie word koppe brutaal van die liggaam geskeur. So word gestalte aan tegno-metafisiese aspirasies van onsterflikheid en 'n post-biologiese bestaan binne virtualiteit gegee. Losswewende kuber-koppe word met onsterflike ideale belaa. Die grysstof van die brein word paradoksaal genoeg die lokus vanwaar hierdie kuber-drome gelanseer word. Daarom pas die opsies van (toevallig) en (patroon) goed by hierdie soort beliggaming, omdat liggame en materialiteit hier gereduseer word tot blote inligting. Die mate waarin inligting patroonmatig of lukraak versend word, is hier van belang. Dit gaan dus nie meer daaroor of 'n liggaam teenwoordig is of nie, maar bloot oor die inligting wat in die materialiteit verskuil lê. Tereg word die lot van die bio-liggaam soos volg beskryf: "In virtual reality, flesh, vaporizes into virtuality as (twentieth)-century bodies are repackaged with (twenty-first)-century cybernetic nervous systems for speeding across the electronic frontier" (Kroker & Weinstein 1994:1). En nog meer: "This age is typified by a relentless effort on the part of the virtual class to force a wholesale abandonment of the body, to dump sensuous experience into the trashbin, substituting it instead with a disembodied world of empty data flows" (Kroker & Kroker 1996:2).

Een van die skokkendste voorbeelde hiervan is waarskynlik Hans Moravec, 'n robotikus verbonde aan die "Robotics Institute" van die Carnegie-Mellon Universiteit, se voorspellings dat liggaamlikheid beëindig sal kan word sodra rekenars in staat is om die aflaai van die menslike bewussyn te kan hanteer. In sy boeke *Mind children: the future of robot and human intelligence* (1988) en *Robot* (1999) verduidelik Moravec onder meer dat die rekenaar die menslike vermoëns (fisiese en verstandelike) teen die jaar 2040 gaan oorstyg. Volgens Moravec is robotte die erfgename van die menslike spesie, aangesien die menslike bestaan oorbodig verklaar sal wees sodra robotte menslike intelligensie oorstyg. Deur die prosedure voor te skryf waartydens die menslike bewussyn na die rekenaar ("mind-uploading") afgelaai word, wil Moravec in feite enige liggaamlike bestaan buite die masjien oorbodig verklaar.⁴

⁴ Die volgende uitgebreide aanhaling, losweg vertaal vanuit Moravec se *Mind children* verduidelik die prosedure:

Jy is sopas in die operasiesaal ingestoot 'n Robot breinchirurg wag jou in. Langs jou staan 'n rekenaar wat wag om 'n menslike ekwivalent te word. AI wat dit skort, is die regte program. Jou skedel word verdoof, maar nie jou brein nie. Jy is by jou volle bewussyn. Die robot chirurg maak jou breinkas oop en plaas sy hand op die oppervlak van die brein. Sy ongewone hand werk met mikroskopiese instrumente en is met 'n kabel gekoppel aan die rekenaar langs jou sy. Instrumente in sy hand meet die eerste oppervlakte-lae van die brein. Hoë resolusie magnetiese resonansie afmetings bou 'n driedimensionele oppervlakte chemiese kaart van jou brein se werking, terwyl verskeie magnetiese en elektriese elektrodes seine versamel wat ontleed word om sodoende die impulse tussen die neurone te meet. Hierdie afmetings, tesame met 'n uitgebreide begrip van menslike neurale argitektuur, laat die chirurg toe om 'n program te skryf wat die gedrag van die ingeskandeerde breinweefsel modelleer. [...] Die chirurg verstel die simulاسie totdat dit ooreenstem met die oorspronklike. Om te verseker dat die simulاسie korrek gestel is, word 'n drukknop aan jou oorhandig waarmee jy die simulاسie kan "toetsbestuur".

Die oomblik wanneer jy die knoppie druk, word 'n klein gedeelte van jou senuweestelsel vervang met 'n rekenaar- simulاسie daarvan. Wanneer jy tevrede is, word die simulاسie permanent geheg. Die breinweefsel is nou impotent – dit ontvang impulse en reageer soos vantevore, maar die insette daarvan word geïgnoreer. [...] Later word die brein in sy geheel gesimuleer en eventueel verwyder. Uiteindelik is jou skedel leeg, terwyl die chirurg se hand steeds rus op jou breinsteel. Jy het nie jou bewussyn verloor nie, of selfs tred van jou gedagtegang verloor terwyl

In die visuele kultuur word die virtualisering van die self onder andere uitgebeeld in die film, *The Lawnmower Man* (1992, regisseur Brett Leonard). In die filmiese weergawe van Moravec se “mind children” word die eenvoudige Jobe – ’n verstandelik vertraagde en onskadelike tuinman – ’n kontemporêre Frankensteinse monster wanneer hy in ’n bese virtuele teenwoordigheid verander. Jobe word deur die mag en insig verlei wat hy geniet in die virtuele ruimte. Uiteindelik ontkeel hy homself finaal van sy fisiese beliggaming sodat hy slegs ’n virtuele wese word. Interessant genoeg besef Jobe dat hy slegs as ’n fisiese entiteit ’n impak op die werklikheid kan uitoefen. Daarom maak Jobe in die opvolgfilm, *Lawnmower Man II: Beyond Cyberspace* (1996, regisseur Farhad Mann) gebruik van die manipulerende van fisiese en beliggamde wesens (mense en treine) om sy destruktiewe ingrype op die werklikheid voort te sit.

’n Bespreking van tegno-transendente liggaamlikheid sal onvolledig wees as daar nie ook verwys word na die virtualisering van die self deur nuwe kommunikasietegnologieë en sosiale netwerke nie. Die wyses waarop nuwe sosiale netwerke en kommunikasietegnologieë ons idees oor menswees verander en ook ons drome oor liggaamlikheid stempel, is egter ’n gewigtige onderwerp op sy eie. Miskien is dit goed om te volstaan met die gedagte dat die virtuele self of aanlynself in menige opsigte dreig om die fisiese self te oorskadu. In die mate waartoe ons byvoorbeeld vry staan om ons eie geslagtelikheid, ras of ouderdom sogenaamd te kies wanneer ons aanlyn is, word liggaamlikheid tot toevallige inligting gereduseer. Die rol wat die geleefde liggaam (Merleau-Ponty se vleeslikheid) in die skep van ons werklikheid speel, word nie konsekwent in aanlyninteraksies in ag geneem nie. Dit is te betwyfel of geslaguitruiling dieselfde ervaring vir mans en vroue aanlyn is en nog meer: of dit dieselfde ervaring vir alle seksuele voorkeure, klasse en rasse is? Met ander woorde, daar bestaan die gevaar om in ’n simplistiese omgang met nuwe kommunikasietegnologieë die liggaamlike te reduseer tot blote inligting wat (volgens toeval of patroon) versend kan word.

2.3 Gemuteerde liggaamlikheid (teenwoordig/lukraak)

In hierdie tipe beliggaming word die invloed van nuwe tegnologieë en diskursiewe praktyke veral belangrik ten opsigte van die wyses waarop dit liggame merk of daarop inskryf, sowel werklik as virtueel. Die gemerkte liggaam verwys dus na hoe liggame herskryf kan word wanneer nuwe tegnologieë daarop inwerk. Alhoewel die liggaam (teenwoordig) is, kan dit ’n skynbare oneindige aantal vorme en kombinasies (lukraak) aanneem. Die enigste bepalende faktor is die beskikbare verbruikerskeuses wat deur die subjek se voor- of afkeure beperk word. Die liggaam word onder andere gesien as ’n kledingstuk wat herontwerp kan word en weer aangepas kan word op weg na morfologiese vryheid. Die liggaam is met ander woorde iets wat gedra kan word – soos ’n prostese – sonder om natuurlik die vanselfsprekende in ag te neem, naamlik dat in dieselfde mate wat ons ons liggame dra (as verbruikersprodukte), ons ook terselfdertyd deur ons liggame gedra word.

’n Aangrypende voorbeeld van hoe liggaamlikheid as ’n kledingstuk benader word wat aan- en uitgetrek kan word, blyk uit die advertensie vir Invega – ’n anti-psigotiese medikasie wat in besonder vir die behandeling van skisofrenie gebruik word. Die advertensie, *For the person within – INVEGA paliperidone – prolonged-release tablets* (2007) (Figuur 4) is deur *Taylor James Creative Production Studio* gekonseptualiseer. As sodanig rig die leuse van die advertensie ’n

jou verstand oorgedra is na ’n masjien nie. In die finale stap haal die chirurg sy hand uit. Jou liggaam word skielik agtergelaat en gaan in ’n spasme en sterf. Vir ’n oomblik ervaar jy duisternis en stilte. Dan maak jy jou oë oop. Jou perspektief het geskuif. Die rekenaar- simulering van jou brein is nou gekoppel aan ’n blink nuwe liggaam in die styl, kleur en materiaal van jou keuse. Jou metamorfose is voltooi. (Moravec 1988:109-110)



Figuur 4: *Advertensie For the person within – INVEGA paliperidone – prolonged-release tablets (2007), Taylor James Creative Production Studio©*

duidelike boodskap aan die persoon wat skynbaar binne die “ou vel” skuil. Hier word die liggaam uitgebeeld as ’n kokon of tweede vel wat na willekeur afgeskud kan word. In die advertensie ontwaak die vrou uit haar “ou vel” (haar “ou beliggaming”) en vervel om ’n nuwe weergawe van haarself te word. Die ou liggaam – wat eintlik maar net ’n vel of ’n blote oppervlakte is – word, nadat die proses voltooi is, soos ’n leë dop agtergelaat. Die menslike vel dien as belangrike merker in die gemuteerde liggaamlikheid se verstaan van wat dit beteken om ’n beliggaamde wese te wees. Waar die vel gewoonlik bestempel word as die grens tussen binne en buite, verloor dit nou hierdie metafisiese onderskeid en word dit tot ’n blote verbruiksitem of wetenskaplike eksperiment vervlak. Die menslike vel hou ’n oneindige aantal moontlikhede in wat op weg na morfologiese vryheid ontvorm, gemodifiseer, ge-tatoeëer en ge-prik kan word.

In die werk van die Australiese kunstenaar, Patricia Piccinini (Figuur 5) word kritiese vrae oor die morfologiese vryheid en die gevolge daarvan gevra. Piccinini spits haarself toe op die skep van uiters realistiese en skynbaar lewende kreatuurtjies, wat hipoteties deur die manipulasie van bio-wetenskappe ontwikkel is. Die kreature is op die oog af skattig en minsaam, maar is tegelyk ’n kragtige sinspeling op die moontlike gevolge van bio-mutasies. Jacqueline Millner (2001 sp) gee ’n oortuigende opsomming van die tipe vrae wat Piccinini se werk aan haar gehoor rig:

What are our responsibilities towards life created through other than biological reproduction? Should our ethical responsibilities depend on the means of life’s creation? What of the increasing number of children created through fertility technologies? How can we still meaningfully distinguish between a natural and an artificial living being given the extent of technological intervention in producing, maintaining and enhancing life?

Piccinini eis van haar gehoor om die implikasies van die bestaan van sulke mutasies vierkantig in die oë te staar. Indien hierdie kreature (hoe liefvallig ook al) geskep word, sal ons hulle kan aanvaar en selfs ’n emosionele band met hulle kan smee? Piccinini verduidelik haar werk so: “The danger

here is to confuse creation with control. Just because we can create and manipulate things does not necessarily mean that we can control our creations. Anyone who dabbles in creation would do well to remember that as soon as something exists we begin to lose our grip on it” (2006 sp). Sy maan ook soos volg: “Out-weirding the world, however, is not the point of creating your own alternative universe”, wat ’n duidelike waarskuwing teen die toevallige samevoeging van data, kodes en gene is. Indien liggaamlikheid gereduseer word tot blote inligting of kodes wat ontsyfer moet word, loop ons die gevaar om die werklike manifestasies van hierdie mutasies as beliggaamde wesens mis te kyk. Elke intervensie of lukrake gene-skommeling het ’n liggaamlike gevolg en elke geskepte kreatuur word beliggaam – soms met pynlike gevolge.



Figuur 5: Patricia Piccinini, *Litter* (2010) silikon, veselglas, staal, pels, 16 h × 46 × 41cm
Foto: Graham Baring
[Met die vriendelike toestemming van die kunstenaar geplaas]

2.4 Hiper-werklike liggaamlikheid (afwesig/patroon)

In die hiper-werklike liggaamlikheid staan die spel tussen werklikheid en virtualiteit voorop. Dit is in hierdie beliggamingstipe waar Baudrillard se simulakrum die fisiese liggaam finaal opneem in die gemedieerde beeldekultuur. Die oorspronklike liggaam word ’n nagedagtenis, ’n blote nostalgiese betekenar sonder enige beduidende invloed op die verskyning van die nuwe virtuele of hiper-werklike liggaam. In die hiper-werklike sfeer beweeg die kopie of kloon so na aan die oorspronklike dat dit haas onmoontlik word om die verskil tussen hulle op te merk.

In die werk van die Filippynse kunstenaar, Ronald Ventura, word die vervlakking van liggaamlikheid tot die blote uitruiling van een betekenar vir ’n ander treffend uitgebeeld. In Ventura se werk, *Destination* (2008), verskyn die liggaam as uitgeholde betekenar te midde van vele ander, versluier deur lae van betekenis en omring deur al die middele en produkte tot die individu se beskikking om sy of haar voorkoms tot ’n hiper-werklikheid te vervlak. Die verskil tussen binne en buite geld nie meer nie, aangesien alle betekenare op dieselfde vlak sweef. Daar is nie meer ’n “ware” liggaam nie, slegs oneindige moontlikhede wat wag om ontplooi te word.

Dieselfde drang na die skep van 'n hiper-werklike bestaan kan in die Russiese fotograaf, Oleg Duryagin (Dou), se digitale manipulasies van portrette gesien word. In sy portrette poog Dou om 'n klaslose, geslaglose en byna raslose gesig te skep (Figuur 6). Dit is asof die neutrale gesig van die oneindige ons in sy digitale werke konfronteer: “The persons presented in my works lack individuality: the eyebrows and the eyelashes are removed, the skin is smoothed” (2009 CubeMe.com). Dou se portrette kan nie meer as portrette in die ware sin van die woord verstaan word nie, maar eerder as post-humane “porseleinzombies” (Lifelounge.com), dit wil sê gesigte wat versmelt en in 'n hiper-werklike horison verdwyn.



Figuur 6: Oleg Dou, *Puppet*, 2006, *Naked Faces Reeks*, Digitale fotografie, 100?100 cm
[Met die vriendelike toestemming van die kunstenaar geplaas]

Dieselfde beginsel geld ook vir die eenaardige verskynsel van die aanbidning van virtuele ikone en popsterre, veral in Japan. 'n Goeie voorbeeld hiervan is die onlangse massahisterie oor die *vocaloid* (vokale androïede), Hatsune Miku. Hatsune is geskep deur die Japannese maatskappy, *Crypton Future Media* in 2007. Sy is 'n sagtewareprogram waardeur musiek gekomponeer kan word deur slegs die lirieke en melodie in te sleutel. Die program transformeer dan die lirieke en melodie tot 'n volwaardige popliedjie deur 'n gesintetiseerde stem, ofte wel deur Hatsune Miku. Vandat sy haar virtuele verskyning gemaak het, is daar al sowat 100 000 liedjies deur Hatsune se aanhangers gekomponeer. Dit is egter nie net op die popmusiekfront waar virtuele entiteite hulle verskyning maak nie. Met die opkoms van die sogenaamde *vactors* (“virtual actors”) mag Hollywood-divas iets van die verlede wees. *Vactors* is te sien in films soos *SI* (2002, regisseur Andrew Niccol), *Beowolf* (2007, regisseur Robert Zemeckis) en *Avatar* (2009, regisseur James Cameron). Dit gee 'n goeie aanduiding van hoe werklike vlees-en-bloed-akteurs tot blote agtergrond of bronmateriaal gereduseer kan word. Dit het tot gevolg dat virtuele sterre dieselfde aantrekkingskrag as ware akteurs het, en dat liggaamlikheid volgens die hiper-werklike model gemaklik met digitale substitute vervang kan word.

3. SLOT

Soos Don Ihde in *Technology and the lifeworld: from garden to earth* (1990) tereg aandui, is dit nie meer moontlik om na 'n onskuldige interaksie met die tegnologiese terug te keer nie. Ons is oteenseglik ook tegnologiese wesens. Dit beteken egter nie dat tegnologie 'n neutrale konsep is wat na instrumente en gereedskap buite onself verwys en ons by implikasie onaangeraak laat nie. Ons beliggaam veel eerder tegnologie, met die gevolg dat daar ook duidelike kritiese en etiese implikasies bestaan vir hoe ons met die tegnologiese omgaan. Die tegnologiese roep dus ook die noodsaak van die politiek en bepaald 'n politiek van liggaamlikheid op. Katherine Hayles gee 'n bepaalde inhoud aan die politiek van liggaamlikheid:

If my nightmare is a culture inhabited by posthumans who regard their bodies as fashion accessories rather than the ground of being, my dream is a version of the posthuman that embraces the possibilities of information technologies without being seduced by fantasies of unlimited power and disembodied immortality, that recognizes and celebrates finitude as a condition of human being, and that understands that human life is embedded in a material world of great complexity, one on which we depend for our continued survival. (Hayles 1999:5)

Elkeen van die vier liggaamlikhede wat hierbo bespreek is, bring sekere vrae na vore. Hulle suggereer spesifieke moontlikhede wat betref tegnologieë en die menslike interaksies daarmee. Die tegno-verbeterde liggaamlikheid vra na die materiële teenwoordigheid van liggame en in watter mate verbeteringe en veranderinge op die liggaam kan ingryp alvorens liggaamlikheid vernietig word; die tegno-transendente liggaamlikheid ondersoek die mate waarin liggaamlikheid getransendeer en verruil kan word vir 'n virtuele (inligtingryke) weergawe; die gemuteerde liggaamlikheid ondersoek die grense tussen 'n teenwoordige liggaam en die manipulasie van inligting wat op liggaamlikheid inskryf; terwyl die hiper-werklike liggaamlikheid vra na die verskil (indien enige) tussen die bio-liggaam en die kopie daarvan, tussen vlees en bloed en die kloon. Alhoewel daar nog vele ander tipes liggaamlikheid in die kontemporêre kuberkultuur moontlik is, bied die vier liggaamlikhede wat hier ontplooi is 'n bruikbare beginpunt vir so 'n gesprek. Om in hierdie konteks kop te hou, impliseer inderdaad 'n komplekse tussenspel tussen materialiteit en inligting, patroon en toeval, teenwoordigheid en afwesigheid. Wat hopelik duidelik geword het, is die veelheid van betekenis wat die "kophou"-metafoer in die konteks van kontemporêre kuberkultuur kan aanneem.

BIBLIOGRAFIE

- Barlow, J.P. 1990. Being in nothingness. *Mondo* 2000, (2):34-43.
- Bataille, G. [1936] 1985. *Visions of excess. Selected writings, 1927-1939*. Manchester: Manchester University Press.
- Baudrillard, J. 1992. *Jean Baudrillard. The disappearance of art and politics*. New York: St. Martin's Press.
- Bostrom, N. 2005. In defense of posthuman dignity. *Bioethics*, 19(3):202-214.
- Bruiger, D. 2006. *Second nature: the man-made world of idealism, technology and power*. Victoria, B.C., Canada: Trafford Publishing.
- Carman, T. 2008. *Merleau-Ponty*. Oxon & New York: Routledge.
- Descartes, R. 1952. *Descartes' philosophical writings*. Vertaal deur Norman Kemp Smith. London: Macmillan.
- Descartes, R. 1969. *The philosophical works of Descartes*. Vertaal en geredigeer deur E. Haldane & GRTRoss. Cambridge; England: Cambridge University Press.
- Gibson, W. 1986. *Neuromancer*. London: Grafton.
- Graham, E. 2004. Post/Human conditions. *Theology Sexuality*, 10(2):10-32.

- Graham, E. 2006. In whose image? Representations of technology and the 'ends' of humanity. *Ecotheology*, 11(2):159-182.
- Greimas, A.J. [1966]. 1983. *Structural semantics: an attempt at a method*. Vertaal Daniele McDowell, Ronald Schleifer en Alan Velie. Lincoln, Nebraska: University of Nebraska Press.
- Grosz, E. 1994. *Volatile bodies: toward a corporeal feminism*. Bloomington: Indiana University Press.
- Haraway, D. 1991. *Simians, cyborgs, and women: the reinvention of nature*. London: Free Association Books.
- Hayles, K. 1999. *How we became posthuman. Virtual bodies in cybernetics, literature and informatics*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Ihde, D. 1990. *Technology and the lifeworld: from garden to earth*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kroker, A. & Weinstein, M.A. 1994. *Data trash: the theory of the virtual class*. New York: St. Martin's Press.
- Kroker, A & Kroker, M. 1996. *Hacking the future: stories for the flesh-eating 90s*. New York: St. Martin's Press.
- Latour, B. 2002. Body, cyborgs, and the politics of incarnation, in Sean Sweeney & Ian Hodder (eds), *The body*, Cambridge: University of Cambridge Press, pp. 127-142.
- Leary, T 1994. *Chaos and cyber culture*. Berkeley: Rollin Publishing.
- Leary, T 1998. *Design for dying*. London: Thorsons.
- Merleau-Ponty, M. 1968. *The visible and the invisible*. Vertaal deur Alphonso Lingis. Evanston: Northwestern University Press.
- Lenoir, T. 1994. Was that last turn a right turn? The semiotic turn and A.J. Greimas. *Configurations*, 2:119-136.
- Morevec, H. 1988. *Mind children. The future of robot and human intelligence*. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.
- Piccinini, P. 2006. *In another life*. Catalogue, Wellington City Gallery, Wellington, NZ.
- Rucker, R., Sirius, R.U. & Queen, Mu. 1992. *Mondo. A user's guide to the new edge*. London: Thames & Hudson.
- Stelarc. 1998. From psycho-body to cybersystems: images as post-human entities, in J. Broadhurst Dixon & E.J. Cassidy (eds), *Virtual futures: cyberotics, technology and post-human pragmatism*, London & New York: Routledge.
- Turner, B.S. 1996. *The body and society*. London: Sage.
- Ust, D. 1997. What is posthumanism? [A] Beskikbaar: <http://mars.superlink.net/~neptune/Posthuman.html>
Besoek 15 Maart 2012
- Vasseleu, C. 1998. *Textures of light. Vision and touch in Irigaray, Levinas and Merleau-Ponty*. London: Routledge.