

Behou kontak! Beliggaamde persepsie, aanraking en digitale kommunikasie oor 'n afstand

Keep in touch! Embodied perception, touch and remote digital communication

JENNI LAUWRENS

Visuele Kultuurstudies

Universiteit van Pretoria

Suid-Afrika

E-pos: Jenni.lauwrens@up.ac.za



Jenni Lauwrens

JENNI LAUWRENS behaal in 2015 'n PhD in Kunsgeskiedenis en Beeldstudies aan die Universiteit van die Vrystaat (UFS). Sy is senior lektor in Visuele Kunste in die Skool van die Kunste aan die Universiteit van Pretoria (UP) en doseer Visuele Kultuurstudies op voor- en nagraadse vlak. Jenni is sedert 2015 op die redaksie van *De Arte* en is in 2021 as voorsitter van die redaksie verkies.

Jenni se navorsing fokus op die kruising tussen visuele kultuurstudies en sensoriese studies. Sy stel belang in hoe menslike sintuie gewerf, uitgevoer en ervaar word deur interaksie met kuns, visuele kultuur en digitale tegnologieë. Jenni publiseer artikels in 'n verskeidenheid Suid-Afrikaanse sowel as internasionale tydskrifte en bied voorleggings aan by konferensies in Suid-Afrika, Australië, die Verenigde Koninkryk (VK), en Denemarke. In 2010 is sy uitgenooi om 'n referaat aan te bied by die School of the Art Institute, Chicago (SAIC). Haar jongste publikasies sluit die volgende referate in: "Hearing the pain of others: An exploration of empathy and voice in *This Song is For ... and Love Story*" (2020) in *Image & Text*; "Seeing touch and touching sight: A reflection on the tactility of vision" (2019) in *Senses and Society*;

JENNI LAUWRENS obtained a PhD in Art History and Image Studies (2015) from the University of the Free State (UFS). She is a senior lecturer in Visual Arts in the School of the Arts at the University of Pretoria (UP) and lectures Visual Culture Studies on both undergraduate and postgraduate levels. Jenni has been on the editorial board of *De Arte* since 2015 and was elected Chairperson of the board in 2021.

Jenni's research focuses on the intersection of visual culture studies and sensory studies. She is interested in how the human senses are solicited, performed and experienced in encounters with art, visual culture and digital technologies. Jenni has published articles in a variety of South African and international journals and has presented papers at conferences in South Africa, Australia, UK, and Denmark. In 2010 she was invited to present a paper at the School of the Art Institute, Chicago (SAIC). Her most recent publications include an article entitled "Hearing the pain of others: An exploration of empathy and voice in *This Song is For ... and Love Story*" (2020) in *Image & Text*; "Seeing touch and touching sight: A reflection on the tactility of vision" (2019) in *Senses and Society*; "Touch as an aesthetic experience"

Datums:

Ontvang: 2020-08-19

Goedgekeur: 2021-02-24

Gepubliseer: Junie 2021

en “Touch as an aesthetic experience” (2019) in *Journal of Visual Art Practice*. In 2018 publiseer sy ’n hoofstuk met die titel “Digital humanities meets sensory ethnography: Using digital resources to understand multisensory experiences in a public place” in *Voices from the South: Digital Arts and Humanities*, (red. Amanda du Preez).

(2019) in *Journal of Visual Art Practice*. In 2018 she published a chapter entitled “Digital humanities meets sensory ethnography: Using digital resources to understand multisensory experiences in a public place” in *Voices from the South: Digital Arts and Humanities*, edited by Amanda du Preez.

ABSTRACT

Keep in touch! Embodied perception, touch and remote digital communication

When COVID-19 rapidly spread across the globe in 2020, and people were either encouraged or forced to self-isolate and stay at home, for many, the only way to “keep in touch” with family, friends, peers and colleagues was via virtual environments. The use of digital platforms such as Skype, WhatsApp, Google Meets, Zoom, House Party, and Microsoft Teams, among others, quickly became the only way in which to “reach out” to others. As the physical boundaries of touch were being redrawn and aggressively (re)policed in public spaces, and, as “keeping in contact” with loved ones and colleagues was increasingly operationalised through digital technologies, traffic on the digital superhighway increased significantly. Although many people had already travelled on that road in the past, activities usually conducted in face-to-face environments quickly migrated to the digital realm. At the same time, through strategic advertising campaigns, many mobile network companies in South Africa promised that their networks provided opportunities for seamlessly sustaining both leisure and work activities online by using catchphrases that highlighted “being together” and “staying connected” while on the Internet. Thus, through strategic marketing strategies, togetherness and connection were quickly presented as the basis of a new form of “keeping in touch” with others. With reference to theorists on touch and digital communication, as well as visual examples of advertisements, prototypes and artworks, in this article I investigate the following questions that arise from this situation. What forms of touch are afforded by digital communication technologies? How is our embodied experience of sociality being transformed by digital networked communication? To what extent might the digital screen be considered an interface for embodied interaction? In short, this article explores how embodied perception and touch are presented, performed and experienced in remote digital environments, and draws some conclusions about the future of touch in the digital landscape.

While it is certainly not a novel observation that digital technologies assist in establishing and maintaining intimate social relationships at a physical distance, it does appear that this situation has been accelerated by the social impact of the pandemic. Carlos Velasco and Marianna Obrist (2020) argue that “the pandemic appears to be changing the game entirely”. While many people had never imagined going online to attend a funeral, a birthday party, an exhibition opening, or to take a game drive, these, and many other social activities, have become part of what is widely being referred to in the media as “the new normal”. Despite the inequalities inherent in the digital communication economy, especially in developing countries such as South Africa, the increased digitisation of human experience and the seamless integration of offline and digital worlds into “a sort of mixed reality” (Velasco & Obrist 2020) appears to have taken place.

In her analysis of haptic modes of visuality, Martine Beugnet (2013) calls for an interrogation of what embodied perception means in light of the rise of new technologies. This interrogation is needed at a time when we are experiencing a material and technological crisis of the flesh and different – often polarised – opinions regarding the possibility of embodied experience within the realm of the digital. This is because the digital is often regarded as entirely immaterial (see Coleman 2007). Revisiting embodied perception is thus an important extension of these debates as is the question of whether or not digital communication technologies satisfy our human desire for connection. In this article, therefore, critical theories on digitality are discussed in relation to a selection of advertisements, prototypes, images on social media platforms and artworks to show that, while touch has been actively sought out in digital environments, for many it remains an elusive experience.

I begin by exploring the significance and boundaries of touch in social life. I immediately try to put my finger on the significance of touch for being human, and briefly demonstrate the cultural construction of acceptable (and unacceptable) forms (and sites) of touch. I show that while the boundaries of touch have been strictly redrawn owing to the global COVID-19 pandemic, our tactile senses have never been free from some or other form of ideological policing. That touch is multiple or “manifold,” as Mark Paterson (2007:3) puts it, assists in giving shape to the discussions that follow. Thereafter, I reflect on Edward Casey’s (2013) and Sherry Turkle’s (2015) ruminations on how technologically mediated conversations impede deep dialogical engagements with others, ultimately leading to an inability, or reduced capacity, for empathy. The work of two South African artists, Jenna Burchell and Magdel Fourie (now Van Rooyen), who have reflected on this very dilemma powerfully and insightfully illustrate these arguments. Their works hint at the promise, but ultimate failure, of remote digital communication technologies to facilitate a deep or intimate feeling of presence between families or loved ones in online communication.

In the next section, I track the history of developments in haptic technologies which have attempted to facilitate the sense of “presence” or “copresence” in digital environments. Thereafter, I extend this discussion into the present-day to trace more recent attempts at addressing the lack of touch in digital communication. I discuss the Heartbits app, the Kissenger device and the various prototypes that have emerged from the IN-TOUCH project at University College London (UCL). Finally, I try to grasp what the future of touch might hold in digital environments, based on insights drawn from a recent artwork entitled Towards Telepathy (2017) produced by the South African artist, Katherine Bull and the French artist, Emmanuel de Montbron. These artists explore connection between individuals through the mode of “haptic visuality” as formulated by Laura Marks (2000).

KEYWORDS: interoceptive touch, exteroceptive touch, digital communication technologies, embodied experience, haptic technologies, presence, telepresence, copresence, haptic visuality

TREFWOORDE: interoseptiewe aanraking, eksteroseptiewe aanraking, digitale kommunikasietegnologieë, beliggaamde ervaring, haptiese tegnologieë, teenwoordigheid, teleteenwoordigheid, medeteenwoordigheid, haptiese visualiteit

OPSOMMING

As gevolg van die vinnige verspreiding van die nuwe koronavirus en die COVID-19-pandemie is die fisiese grense van aanraking in 2020 verskuif en aggressief in openbare ruimtes (her) polisieer. Gevolglik word “om kontak te behou” met geliefdes en kollegas toenemend deur middel van digitale tegnologieë bedryf. Deur strategiese reklameveldtogte belowe verskeie mobielenetwerkmaatskappye dat hulle netwerke geleenthede bied vir naatlose aanlyn voortsetting van sowel ontspanning as werkbedrywighede. Hulle slagspreuke beklemtoon dat “samesyn/saamwees” en “kontak behou” voortgesit kan word terwyl jy op die internet is, en samesyn en verbinding is vinnig voorgehou as die grondslag van ’n nuwe wyse van kontak behou met ander mense. In hierdie artikel ondersoek ek, aan die hand van kritiese teorieë oor digitaliteit in verhouding met advertensies, prototipes, beeldmateriaal op sosialemediaplatforms en kunswerke, spesifieke kwessies wat uit hierdie situasie voortspruit. Daardeur verken hierdie artikel die manier waarop beliggaamde persepsie en aanraking in afstand- digitale omgewings voorgehou, uitgevoer en ervaar word, en illustreer hoe die belofte van digitale aanraking nie heeltemal buite ons bereik is nie.

INLEIDING

Toe COVID-19 in 2020 vinnig wêreldwyd versprei het en mense óf aangemoedig óf gedwing is om hulself af te sonder en tuis te bly, was dit vir baie mense slegs moontlik om kontak met familie, vriende, portuurgenote en kollegas te behou deur middel van virtuele ruimtes. Die gebruik van digitale platforms soos Skype, WhatsApp, Google Meets, Zoom, House Party en Microsoft Teams, en dies meer, het vinnig die enigste manier geword om na ander “uit te reik”. Namate die fisiese grense van aanraking¹ verskuif en aggressief in openbare ruimtes (her) polisieer is, en terwyl maniere om met geliefdes en kollegas in kontak te bly toenemend deur digitale tegnologieë bedryf word, het verkeer op die digitale supersnelweg beduidend toegeneem.² Ofskoon baie mense in die verlede al hierdie weg bewandel het, het aktiwiteite wat gewoonlik van aangesig tot aangesig geskied het, gou na die digitale ruimte verskuif. Deur middel van strategiese reklameveldtogte belowe baie mobielenetwerkmaatskappye terselfdertyd dat hulle netwerke geleenthede bied vir naatlose voortsetting aanlyn van sowel ontspanning as werkbedrywighede deur slagspreuke te gebruik wat “saamwees” en “kontak behou” oor die internet beklemtoon. Op hierdie wyse is saamwees en verbinding gou deur middel van doelgerigte bemarkingstrategieë voorgehou as die grondslag van ’n nuwe vorm van “kontak behou” met ander mense. In hierdie artikel ondersoek ek die volgende vrae wat uit hierdie situasie voortspruit: Watter vorme van aanraking word deur digitale kommunikasie-tegnologieë moontlik gemaak? Hoe word ons beliggaamde belewing van sosialiteit deur digitale netwerkkommunikasie verander? In welke mate kan die digitale skerm as ’n koppelvlak vir beliggaamde wisselwerking beskou word? Kort gestel, verken hierdie artikel hoe beliggaamde persepsie en aanraking in afstand- digitale omgewings voorgehou, uitgevoer en

¹ In hierdie artikel verwys “kontak” na saamwees en verbinding met ander in die werklikheid sowel as in digitale ruimtes. Dit sluit nie noodwendig fisiese kontak in nie. “Aanraking” verwys meer spesifiek na fisiese aanraking met ander maar sluit ook die emosionele en affektiewe in. Die verskillende vorme van aanraking word later in die artikel meer deeglik bespreek. Beide tasbaarheid (“tactility”) en tasbaar (“tactile”) verwys hier na die vermoë om aangeraak te word asook ’n persoon se reaksie op stimulering van die tassintuig.

² Reeds teen die middel van April 2020 het mobielenetwerkmaatskappye in Suid-Afrika toenames van tussen 30% en 40% in dataverbruik aangeteken (Dludla 2020).

ervaar word, en maak enkele gevolgtrekkings oor die toekoms van aanraking in die digitale landskap.

Hoewel dit nie 'n nuwe waarneming is dat digitale tegnologieë die vestiging en handhawing van intieme sosiale verhoudings op 'n fisiese afstand aanhelp nie, blyk dit tog dat hierdie situasie versnel word deur die sosiale impak van die pandemie. Carlos Velasco en Marianna Obrist (2020) voer aan dat “the pandemic appears to be changing the game entirely”. Ofskoon baie mense nooit daaraan sou kon dink om 'n begrafnis, 'n verjaarsdagpartytjie of die opening van 'n uitstalling aanlyn by te woon of om 'n wildrit so te onderneem nie, het hierdie sosiale aktiwiteite, en baie ander, deel geword van wat wyd in die media “die nuwe normaal” genoem word.³ Ondanks die ongelykhede inherent in die digitale kommunikasie-ekonomie, veral in ontwikkelende lande soos Suid-Afrika, wil dit voorkom of die verhoogde digitalisering van menslike ervaring en die naatlose integrasie van aanlyn en digitale wêreld tot 'n tipe gemengde realiteit bygedra het (Velasco & Obrist 2020).⁴

In haar ontleding van haptiese modusse van visualiteit vra Martine Beugnet (2013) vir 'n ondersoek na wat beliggaamde persepsie beteken in die lig van die koms van nuwe tegnologieë.⁵ Die ondersoek is nodig in 'n tyd wanneer ons 'n materiële en tegnologiese krisis van die vlees belewe, asook verskillende – dikwels gepolariseerde – menings oor die moontlikheid van beliggaamde ervaring op digitale gebied. Die rede is dat die digitale dikwels as heeltemal immaterieel beskou word.⁶ Herbesinning oor beliggaamde persepsie is dus 'n belangrike uitbreiding van hierdie debatte en ook van die vraag of digitale kommunikasietegnologieë ons menslike behoefte aan verbinding bevredig. In hierdie artikel word teorieë oor digitisering krities bespreek met verwysing na 'n versameling advertensies, prototipes, beeldmateriaal op sosialemediaplatforms en kunswerke, om te toon dat hoewel aanraking daadwerklik nagestreef word in digitale omgewings, dit vir baie 'n ontwykende ervaring bly.

Ek begin deur die betekenis en grense van aanraking in die sosiale lewe te verken. Bondigheidshalwe bespreek ek nie die groeiende belangstelling in sensoriese navorsing in visuele kultuurstudies nie, asook nie in ander dissiplines in die geesteswetenskappe oor die algemeen nie. Die impak van sensoriese navorsing in hierdie dissiplines geniet elders aandag (sien onder andere Lauwrens (2012); (Howes 2013)). Ek poog eerder om onmiddellik my vinger te plaas op die belang van aanraking vir die mens, en ek dui kortliks die kulturele

³ Sien Bryan Keogh (2020) se opsomming van hoe “die nuwe normaal” dalk kan lyk.

⁴ Volgens Velasco en Obrist (2020) verwys gemengde realiteit na die naatlose integrasie van aanlyn en digitale wêreld. Gemengde realiteit verwys dus na die gebruik van digitale tegnologieë soos selfone en rekenaars wat toegang gee tot die internet, in alledaagse aktiwiteite. Gemengde realiteit is anders as “aangevulde realiteit” (“augmented reality”) wat verwys na die gebruik van rekenaar gegenereerde inligting (soos visualiserings) wat bo op die werklikheid geplaas word, en die werklikheid aanvul. Aangevulde realiteit word beskou as 'n variasie van virtuele realiteit (“virtual reality”). Virtuele realiteit verwys na die tegnologie wat amper werklike en/of geloofwaardige ervarings op 'n sintetiese of virtuele manier skep (Furht 2008:35).

⁵ Die term “hapties” is afkomstig van die Griekse *haptēsthai*, wat beteken vanaf, met betrekking tot, of wat verband hou met die tassintuig of tasbaarheid (Paterson 2007:4). Paterson (2007:4) voer aan dat “hapties” ook die somatiese sintuie van proprioëpsie, kinestessie en die vestibulêre sintuig omvat. “Haptiese tegnologieë” verwys na media wat die tassintuig bemiddel en aktiveer. Die filmteoritikus, Laura Marks (2002) gebruik die konsep “haptiese visualiteit” om te verwys na die maniere waardeur visuele beelde die tassintuig in die waarnemer oproep. Haptiese beelde veroorsaak dus dat die oë as tasorgane (“organs of touch”) funksioneer.

⁶ Sien Maria Coleman (2007) se bespreking van teen-liggaamlike neigings in die konseptualisering van die tegnologiese omgewing van genetwerkte rekenaars.

konstruksie van aanvaarbare (en onaanvaarbare) vorme en (plekke) van aanraking aan. Ek stel dat hoewel die grense van aanraking grondig verskuif is as gevolg van die wêreldwye COVID-19-pandemie, ons tassinuie (“tactile senses”) nog nooit vry van die een of ander vorm van ideologiese polisiëring was nie. Dat aanraking meervoudig of “menigvuldig” is soos Mark Paterson (2007:3) dit stel, help om vorm te gee aan hierdie besprekings asook dié wat daarop volg. Ek besin dan oor Edward Casey (2013) en Sherry Turkle (2015) se bepeinsinge oor hoe tegnologie gebaseerde gesprekke tot nadeel strek van diep dialogiese betrokkenheid by ander mense, wat uiteindelik lei tot ’n onvermoë, of verminderde vermoë, tot empatie. Die werk van twee Suid-Afrikaanse kunstenaars, Jeanna Burchell en Magdel Fourie (nou Van Rooyen), wat oor hierdie einste dilemma nagedink het, belig hierdie argumente op kragtige en insigryke wyse. Hul kunswerke wys na die belofte, maar uiteindelijke mislukking van afstandkommunikasietegnologieë om ’n diep of intieme gevoel van teenwoordigheid te fasiliteer tussen familielede of geliefdes in aanlyn kommunikasie.

In die volgende afdeling kyk ek na ontwikkelings in haptiese tegnologieë waar daar probeer is om die gevoel van “teenwoordigheid” of “medeteenwoordigheid” in digitale omgewings te fasiliteer. Ek bespreek die Heartbits-toepassing, die Kissenger-toestel en die verskillende prototipes wat uit die IN-TOUCH-projek by University College London (UCL) voortgespruit het. Daarna brei ek hierdie bespreking tot die huidige uit om te let op meer onlangse pogings om die gebrek aan aanraking in digitale kommunikasie die hoof te bied. Laastens poeg ek om te begryp wat die toekoms van aanraking in digitale omgewings kan inhou, gegrond op insigte verkry na aanleiding van ’n onlangse kunswerk getitel *Towards Telepathy* (2017) deur die Suid-Afrikaanse kunstenaar, Katherine Bull en die Franse kunstenaar Emmanuel de Montbron. In hierdie werk ondersoek die kunstenaars verbinding tussen individue deur die modus van “haptiese visualiteit” soos deur Laura Marks (2000) geformuleer.

DIE BETEKENIS EN GRENSE VAN AANRAKING

Aanraking is nie net sentraal tot hoe ons die wêreld om ons verstaan nie, maar dit is die kern van menswees. In Westerse samelewings is die verhaal van koning Midas die oermite van aanraking. Nadat hy lank begeer het dat alles waaraan hy raak in goud moes verander, het Midas – toe Dionisius dit vir hom moontlik maak – gou besef dat sy wens ’n vloek eerder as ’n seën is. Omdat hy sy aanraking nie kon beperk tot die dinge wat hy in goud wou laat verander nie, en omdat menslike wisselwerking met die wêreld fundamenteel tasbaar (“tactile”) is, het alles om hom gou, en tot sy skok, in goud verander, insluitende voedsel, ’n roos en sy dogter. Die treffende boodskap van hierdie mite is dat menswees beteken dat ons altyd reeds iets aanraak, hetsy vrywillig al dan nie.

Hoewel aanraking ’n kernaspek van menswees is, word die grense van wat as aanvaarbare en onaanvaarbare aanraking beskou word, in algemene sosiokulturele praktyke deurlopend herbeding ooreenkomstig ons waardes, oortuigings en houdings.⁷ Byvoorbeeld, ons gebruik geritualiseerde vorme van aanraking wanneer ons ander mense groet, medelye betoon of bande tussen onself en ander mense vorm. Aanraking is egter kompleks en ook riskant, want dit behels sowel omhelsing as in die rug steek, sowel heling as handgemeengevegte, soos Constance

⁷ In 2020 het Wellcome Collection ’n nuwe studie begin waarin mense se houdings teenoor aanraking in verskillende kontekste verken word. Met *The Touch Test* as titel samel die aanlyn vraelys inligting in oor die ooreenkomste en verskille in respondente se persepsies van aanraking (Wellcome Collection 2020).

Classen (2005:2-3) opmerk. Voorts word die grense daarvan op verskillende historiese momente in privaat en openbare ruimtes verskillend gekonfigureer (sien Classen 2012). Omdat dit “the deepest sense” is (soos die titel van Classen 2012 se boek aandui), strek die kulturele betekenis van aanraking tot ver in die verlede en bly dit lewend in moderne sosiale praktyke. Dit sou dus onakkuraat wees om te kenne te gee dat aanraking nie gereguleer en gepolisieer was voordat COVID-19 ons aanraakskap binnegedring het nie.⁸ Maar hierdie grense, of kultureel aanvaarde plekke van aanraking, word voortdurend betwis en herbeding. Byvoorbeeld, wat kultureel beskou word as aanvaarbare en onaanvaarbare volwassene-kind-aanraking – soos waar en wanneer borsvoeding, of om by ’n mens se kind te slaap, gekondoneer word – hang van verskillende ideologiese posisies af (sien Halley 2009). Insgelyks is dit so dat kultureel aanvaarde menings oor manlike en vroulike identiteite toon dat aanraking ten diepste gendergebaseer is (sien Classen 2005:3). Ons idees oor aanraking is geensins natuurlik nie en is diep ingebed in “a historical, power-laden context” (Halley 2009:165). Of aanraking sosiaal aanvaarbaar is of nie, word ook bepaal deur die talle variëteite van aanraking wat verrig kan word, van teer en warm tot aggressief en gewelddadig. Aanraking – wat kernbelangrik is vir beliggaamde bestaan – is dus veelkantig en vatbaar vir uiteenlopende vertolkings.⁹

Om dinge nog verder te kompliseer, is aanraking nie tot ’n enkele orgaan in die liggaam beperk nie. Mark Paterson (2007) identifiseer twee vorme van aanraking: eksteroseptief en interoseptief. Eksteroseptiewe (of kutane) aanraking word op die veloppervlak gevoel. Hierdie vorm van aanraking is direk en raak die sensasies wat ons ervaar in ons alledaagse beliggaamde “taktiel-ruimtelike” belewenisse (Paterson 2007:2). Omdat eksteroseptiewe aanraking steeds meer gereguleer word in openbare ruimtes as gevolg van COVID-19, kan gesê word dat baie mense toenemend agterdogtig raak oor fisiese aanraking en dit doen slegs as dit gepaardgaan met handreiniger, ontsmettingsmiddels of deeglike handewas, soos deur die Wêreldgesondheidsorganisasie (WGO) aanbeveel word.¹⁰ Maar aanraking behels meer as slegs die fisiologiese funksies wat ons in staat stel om druk, temperatuur, pyn en beweging te ervaar (of ’n virus op te doen). Afgesien van eksteroseptiewe aanraking, identifiseer Paterson (2007:15) ook diep of interoseptiewe aanraking. Omdat dit inwaarts gerig is, is dit moeiliker om hierdie vorm van aanraking te beskryf as onmiddellike, kutane aanraking, wat op blote gevoel neerkom. Interoseptiewe aanraking sluit ook die affektiewe en emosionele in en neig na die metaforiese. Soos Paterson (2007:1) verduidelik, is aanraking dan ook “a sense of communication. It is receptive, expressive, can communicate empathy. It can bring distant objects and people into proximity”.

Terwyl ons gevoel van eksteroseptiewe aanraking in openbare ruimtes beperk word as gevolg van die wêreldwye pandemie, is digitale kommunikasietegnologieë gou voorgelou as

⁸ Aanraakskap (“touchscape”) is ’n term wat ek leen by Ian Borer (2013), wat dit gebruik om die maniere te beskryf hoe mense ’n stad aanvoel en verstaan op grond van hulle liggaamlike betrokkenheid en beweging daarin.

⁹ Tydens die COVID-19-pandemie is ’n elmboogstamp dikwels gebruik omdat dit na bewering ’n veiliger alternatief vir ’n handdruk bied.

¹⁰ In ’n tussentydse aanbeveling wat op 1 April 2020 gepubliseer is, het die WGO verklaar dat die COVID-19-virus deur respiratoriese druppeltjies of direkte kontak oorgedra word. Die dokument meld dat kontakoordrag plaasvind deur die slymvliese van die mond, neus of oë wanneer met besoedelde hande daaraan gevat word. Die WGO het die gebruik van alkoholgebaseerde handsmeermiddels en gereelde was van hande met water en seep aanbeveel. Sodoende het die hande – een van die instrumente van kutane aanraking – gou die instrumente van moontlike besoedeling en infeksie geword (Wêreldgesondheidsorganisasie 2020). Ander vorme van aanraking (omhelsing, die uitdeel van drukkie en soengroet) is ook deur COVID-19 beperk.

die ideale manier om “kontak te behou”. In Suid-Afrika het Vodacom se advertensie met die titel *Vodacom Together | #StayConnected*, wat in April 2020 uitgereik is, die idee van ’n stabiele internetverbinding gekoppel aan “byeenkom” om “te leer,” “te vier,” “te beweeg,” “kos te maak,” “te ontspan,” “te werk” en “te speel.”¹¹ Onderwyl die populêre Beatles-treffer van 1969 *Come Together* in die agtergrond speel, sien die gehoor onder meer beelde van ’n onderwyser wat vir ’n kind lees, ’n kleuter wat vermoedelik haar eerste tree gee, ’n jong meisie wat verjaarsdagkersies op ’n koek doodblaas en ’n vrou wat joga doen, en al hierdie aktiwiteite geskied voor ’n rekenaar- of selfoonskerm waarop ons ander mense sien wat meesal glimlag in reaksie daarop. ’n Vodacom-data-intekening is dus veronderstel om Suid-Afrikaners in staat te stel om “in verbinding te bly” en “bymekaar te bly”. Dit is die dieper, metaforiese – of interoseptiewe – vorm van aanraking wat in hierdie advertensie deur Vodacom voorgestaan word, want blykbaar “even when we can’t be close, we can be together” (*Vodacom Together | #StayConnected*).

Ander mobilienetwerkmaatskappye gebruik ook aanraking in hierdie metaforiese sin om tot hulle teikengehore te spreek. Byvoorbeeld, Telkom bied aan kliënte “smart ways to learn and connect with your family” (Telkom 2020),¹² en ’n onlangse YouTube-advertensie beweer “even when we are apart, there are a million things we can do together” (Billir 2020).¹³ Hierdie YouTube-advertensie voer ook aan dat “togetherness is the superpower of our species” (Billir 2020). Om aanlyn te wees, is die grondslag van hierdie vorme van verbinding en “saamwees”. Verbinding – of ervaring van die gevoel van aanraking in sy interoseptiewe vorm – in die digitale sfeer bly egter, altans in ’n groot mate, ’n metaforiese droom eerder as ’n werklikheid. Soos ek in die volgende afdeling sal aandui, bied die supersnelweg van digitale kommunikasie vir sommige kritici en kunstenaars bloot die illusie van verbinding, en, paradoksaal, in hierdie situasies bly saamwees meesal buite bereik.

BUITE VOELING

Edward Casey (2013:175) merk op dat, met die eerste oogopslag, digitale kommunikasie, en veral mobiele tegnologieë, aan mense kommunikasie bied wat nie belemmer word deur die drade, proppe en ander toebehore wat ons aan bepaalde plekke bind nie. Dit beteken egter dat “there are fundamental features of embodied existence that suffer neglect in a wireless world ...” (Casey 2013:175). Byvoorbeeld, ons ervarings van onself, ander mense asook die omgewings rondom ons word ten diepste geraak wanneer ons mobiele tegnologieë gebruik om “bymekaar te wees”. As ons op dieselfde plek as iemand anders is, stel dit ons in staat om die nuanses van hulle gesigsuitdrukings en hulle liggaamsuitdrukings te ervaar en te lees. Dit alles is aspekte wat die *teenwoordigheid* van iemand anders uitmaak. Om in die teenwoordigheid van iemand anders te wees, so argumenteer Casey (2013:175), lei tot ingewikkelde en diep dialoog wat nie andersins ervaar kan word nie. Voorts sê Casey (2013:175) dat selfs in situasies waar ons die ander persoon se gesigs- en liggaamsuitdrukings op ’n skerm kan sien, die verskeidenheid van dialogiese interaksies wat in sulke situasies moontlik is, beperk is. Die gebrek aan beliggamde teenwoordigheid wanneer mense in ’n videokonferensie gesels, beperk die subtiele tekens wat met interaksie van aangesig tot aangesig

¹¹ Die advertensie kan besigtig word by: <https://www.youtube.com/watch?v=HLRmNwseqT8>

¹² Die advertensie kan besigtig word by: <https://www.youtube.com/watch?v=E73fLy6HKv4>

¹³ Die advertensie kan besigtig word by: <https://digitalagencynetwork.com/memorable-stay-home-ad-campaigns-by-brands-for-covid-19/>

gepaardgaan (Casey 2013:175). Hierdie aanduidings kan die volgende insluit: “breathing and speech patterns, skin tones, nervous energy, placidity, and so forth ...” (Casey 2013:175). Dit sluit ook stiltes in, of wat gekommunikeer word wanneer daar niks gesê word nie. Om kontak te behou deur middel van selfone en ander afstandskommunikasietoestelle is ’n ervaring wat Casey as gebrekkig beleef, omdat die *teenwoordigheid* van die ander persoon ontbreek. In hierdie sin dan, en volgens Casey se benadering tot die aangeleentheid, kan ons nie Paterson (2007) se interoseptiewe vorm van aanraking ervaar wanneer ons met behulp van digitale toestelle met ander mense kommunikeer nie. Eenvoudig gestel, ons is “buite voeling” met ander mense.

Sherry Turkle (2015:10-11) reken ook dat wanneer kinders teksboodskappe op ’n selfoon gebruik in plaas van gesprekvoering van aangesig tot aangesig, hulle nie sosiale vaardighede soos luister, onderhandel en om empatie met ander mense te hê aanleer nie, en ook nie die vreugde beleef wat ondervind word as iemand anders jou verstaan nie. Kinders wat in ’n staat van deurlopende afleiding lewe, leer ’n verskeidenheid nuwe vaardighede aan, soos “phubbing” – die vermoë om met iemand in wie se fisiese teenwoordigheid mens is, oogkontak te behou terwyl jy met iemand anders op jou selfoon teksboodskappe uitruil. Turkle (2015:17) stel dit treffend: “I saw that computers offer the illusion of companionship without the demands of friendship, and then, as the programs got really good, the illusion of friendship without the demands of intimacy.” Soos Casey beskou Turkle (2015:19) ook ontmoetings van aangesig tot aangesig met ander persone as die situasie waar gesprekvoering aangeleer word. Dit is deur hierdie ontmoetings, wanneer ons ten volle teenwoordig is by ander mense, dat ons kwesbaarheid ondervind omdat ons nie kan redigeer wat ons geskryf het nie; aanlyn kan ons eindeloos ’n bepaalde weergawe van onself voorhou. Voorts ontdek ons onself, want ons luister nie net na ander mense nie maar ook na onself in oop gesprekke. Volgens Turkle (2015:13,21), in plaas daarvan dat gesprekvoering die “talking cure” is danksy ons nuwe altyd aanlyn tegnologieë, *word ons* “cured of talking” en gaan ons ’n krisis van empatie binne.

Turkle (2015:24) is veral besorg daaroor dat sosialemediategnologieë aanleiding gee tot ’n onvermoë om jou met iemand anders se gevoelens te vereenselwig. Hoewel tegnologie dit vir ons moontlik maak om in mekaar se lewens teenwoordig te wees wanneer dit in die werklikheid onmoontlik sou wees, bevind Turkle (2015:26) dat ons desondanks eensamer as voorheen is en dat ons kinders minder empaties is as wat hulle behoort te wees vir hulle ouderdom. Soos die titel van haar boek *Reclaim conversation* aandui, is Turkle (2015:29-30) van mening dat ons die vaardighede van aandagtige praat en luister moet terugeis.¹⁴ Met ander woorde, Turkle en Casey is dit eens dat om teenwoordig te wees vir ander mense in ’n aanlyn omgewing, iets heeltemal anders is as om in die werklikheid in die *teenwoordigheid* van iemand anders te wees. As ’n digitale koppelvlak omvorm die digitale skerm ons beliggamde ervaring van sosialiteit grondliggend. Wanneer die liggaamlike self deur ’n virtuele self vervang word, word die ander persoon se werklike omgewing (“ambience” – Casey (2013:176)) wesenlik verander.

¹⁴ Hierdie argument mag ook relevant wees met betrekking tot situasies waar mense na video’s op sosialemediaplatforms kyk, waar, al sien ons iemand se gesigsuitdrukings, die uitbeelding gewoonlik geredigeer is met die verwagting dat die video wyd versprei sal word. Selfs private stembodskappe op WhatsApp, video-bodskappe en video-oproep is nie heeltemal dieselfde as in-persoon-dialoog nie. Volgens Turkle (2015:251) “we underestimate how much we learn and read and take in of each other’s breathing and body language and presence in a space Technology filters things out Breathing the same air matters.”

Die belofte, maar uiteindelijke mislukking, van afstandkommunikasietegnologieë om 'n diep gevoel van teenwoordigheid te fasiliteer van diegene wat fisies of geografies ver weg is, is die fokus van die Suid-Afrikaanse kunstenaar Jenna Burchell se werke *Family Portrait* (2007) en *Muted Btwn Us* (2009).

Family Portrait is 'n voorstelling van die kunstenaar se familie, wat oor die aarde versprei is (Figuur 1). Die installasie bestaan uit twee stoele waarvan die pote aan lendelam stelte vasgemaak is. Op elke stoel is daar 'n telefoon in plaas van 'n persoon, wat in elk geval sou sukkel om nie van hierdie hoë sitplekke af te val nie. Werklike liggame kan klaarblyklik nie maklik deel van hierdie portretopset wees nie. Nog 'n telefoon hang teen die muur in 'n raam. Aan die een kant word die installasie deur 'n massiewe raam omring, en die gehoor word versoek om in te stap en die telefone te beantwoord. Wanneer die raam betree word, lui 'n



Figuur 1: Jenna Burchell, *Family Portrait*, 2007. Interaktiewe klankinstallasie. 3 500 mm (b) x 5 000 mm (d) x 3 000 mm (h). Stelte, tou, postkoloniale stoele, raam, telefone, aangepaste kringbaan. Met vergunning van die kunstenaar. Kopiereg Jenna Burchell.

telefoon en wanneer dit beantwoord word, word 'n opgeneemde stem gehoor. Wanneer die gehoorstuk neergesit word, begin 'n ander telefoon onmiddellik lui. Die stemme speel lukraak en druk 'n verskeidenheid emosies uit, wat wissel van frustrasie en radeloosheid tot woede terwyl hulle sukkel om met die deelnemer te kommunikeer. Tog maak die deelname van die gehoor 'n wesenlike bydrae tot die werk, want hulle beliggaamde aanraking is die enigste manier vir die “netwerk” om te “begin”. Dus lig die gehoor se deelname die teenwoordigheid en eksteroseptiewe aanraking van die mens uit, wat ook tot die boodskap van die kunswerk bydra.

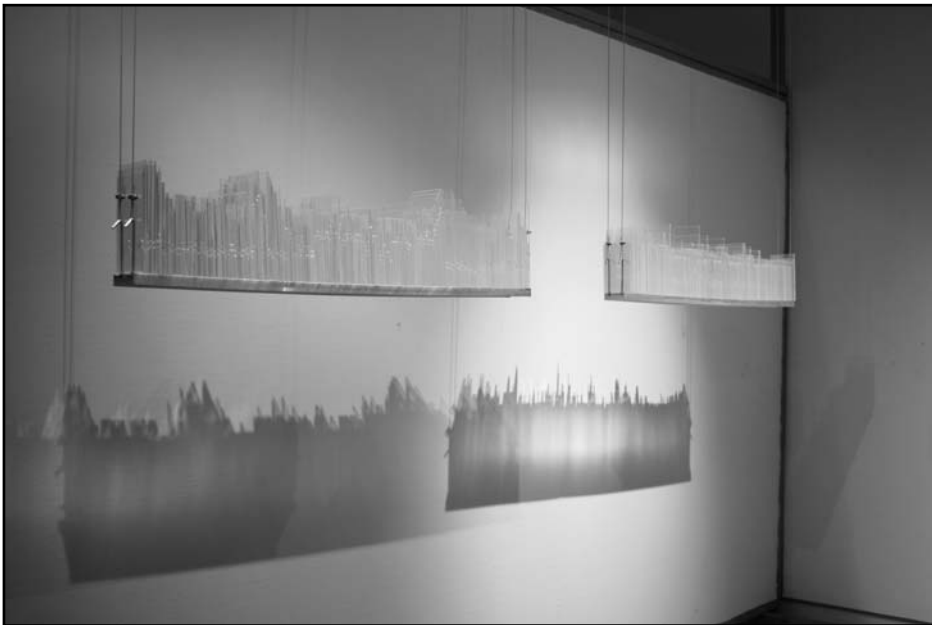
Die telefone sinspeel op die verskillende kommunikasietegnologieë – insluitende digitale netwerke – wat families en vriende in kontak met mekaar hou dwarsoor die wêreld (Burchell). Dit is egter duidelik dat, soos Casey en Turkle, Burchell van mening is dat effektiewe kommunikasie oor hierdie netwerke beperk is. Die strak atmosfeer wat deur die skoon, wit kamer geskep word, dra by tot die gevoel dat kommunikasie tussen die lede van hierdie verspreide en afsydige familie nie juis warm en bevredigend is nie.



Figuur 2: Jenna Burchell, *Muted Btwn Us*, 2009. *Stelte, tou, postkoloniale stoele, raam, staander, televisie, video. 2 000 mm x 2 000 mm x 2 000 mm. Met vergunning van die kunstenaar. Kopiereg Jenna Burchell.*

Die tema van probleme met kommunikasie, en meer spesifiek die “decay of ... conversation between two individuals crossed over a hyper-real space such as the cell phone, internet, skype etc” (Burchell) word voortgesit in *Muted Btwn Us* (2009) (Figuur 2). Die hoë ongebalanseerde stoele verskyn weer in hierdie werk, maar die telefone is vervang deur twee televisiestelle wat wit geverf is. Elke televisie speel ’n video wat bestaan uit ’n verloreinpatroon, wit geruis, afgewissel met kort stukkie waar mens ’n mond op die een skerm en ’n oog op die ander een kan sien. Die mond probeer praat en die oog toon subtiele emosionele uitdrukkings, maar daar is niks wat bevestig dat die een regstreeks op die ander reageer of in wisselwerking met die ander is nie. Hoewel die video’s ongeveer ’n minuut lank speel, verskil hulle in lengte. Fyn tydsberekening van die video’s sorg daarvoor dat hulle een keer per uur met mekaar gesinchroniseer is (Burchell). In nie een van die kunswerke kan ons die ander persoon se gesigs- en liggaamsuitdrukkings sien nie; die diepte van sinvolle dialogiese interaksie is dus beperk (Casey 2013:175). Die liggaamlike teenwoordigheid van diegene wat in die werke kommunikeer, word vervang deur die prominensie van hulle afwesigheid, en dit beperk die terrein (“ambiance”) en moontlikheid van empatiese betrokkenheid deur middel van gesprekke van aangesig tot aangesig. Die uitruil van subtiele tekens wat met direkte kommunikasie gepaardgaan, word heeltemal uitgeskakel (Casey 2013:175).

In ’n poging om die teenwoordigheid van haar geografies verwyderde vader tasbaar te maak in *Concrete Conversations* (2010), verander Magdel Fourie (nou Van Rooyen) die klankgolfopname van hulle Skype-gesprek in fisiese vorm (Figuur 3). Stukke Perspex, presies gesny tot die lengte van die ooreenstemmende klankgolf en langs mekaar geplaas, skep ’n argitektoniese vorm wat ’n skadu teen die muur daar agter werp wat aan ’n stadskap herinner. Langs mekaar geplaas, en vanuit ’n hoek gesien, skep die skadu’s van die twee stadskappe (wat die stede voorstel waar die kunstenaar en haar vader woon) ’n oorvleueling wat moontlik



Figuur 3: Magdel Fourie (nou Van Rooyen), *Concrete Conversations*, 2010. Perspex, 250 mm x 1 200 mm x 180 mm. Met vergunning van die kunstenaar.

dui op hulle saamwees deur die kommunikasiemedium. Maar die skadu en die oorvleueling van die vorms bly kortstondig, en gevolglik word die verbinding tussen vader en dogter nie gewaarborg nie. Insgelyks kan die deursigtige Perspex net 'n sinspeling wees op die oorblyfsels van 'n gesprek, 'n vlugtige herinnering aan wat vroeër 'n tasbare verhouding was. Dit gee ook 'n aanduiding van die gesukkel om verbind te word deur afstandkommunikasietegnologieë, waar stabiele verbindings dikwels dermate onderbreek word dat gesprekke op digitale platforms dikwels deur gebroke sinne en onderbroke gesprekvoering gekenmerk word. Fourie (nou Van Rooyen) se uitbeelding van die mislukte poging tot volledige “replac[ing] [of] the concrete other” (Casey 2013:176) en om die ontasbare herinnering aan 'n digitale afstandgesprek tasbaar te maak, is net nog 'n voorbeeld van die skynbare onvermoë van afstand- digitale kommunikasietegnologieë om bevredigende ervarings van saamwees in die teenwoordigheid van liggaamlik aanwesige ander persone moontlik te maak. In plaas daarvan, soos Turkle (2015:24) beaam, lei digitale kommunikasietegnologieë tot 'n verlies van ons vermoë om met iemand anders empatie te hê.

HANDE VASHOU OOR DIE INTERNET: TELETEENWOORDIGHEID, MEDE-TEENWOORDIGHEID EN DIE BELOFTE VAN DIGITALE AANRAKING

Die voorbeelde wat in die vorige afdeling bespreek is, beklemtoon die verlies van nabye kontak in digitale omgewings of die gevoel van “buite voeling” te wees met ander mense. In die lig van hierdie bespreking is dit goed om daarop te let dat die woord “digitaal” afgelei is van die Latynse *digitalis*, wat “van die vinger” of “'n vingerbreedte” beteken (Paulsen 2017:121). Paradoksaal genoeg is die digitale ruimte dus vanuit die staanspoor (dalk ietwat idealisties) beskou as sou dit in verband staan met tasbaarheid (“tactility”) en dus direk met die liggaam. In die geskiedenis van robotika is die term “teleteenwoordigheid” gemunt om te verwys na “the sense of presence at a distance” (Paterson 2007:127). Teleteenwoordigheid is in 1980 gemunt deur die medestigter van MIT se Artificial Intelligence Laboratory, Marvin Minsky, en dui op die rekenaar se vermoë om die fisiese gevoel van aanraking vir “teleoperateurs” te herskep deur middel van terugvoeraktueerders (“feedback actuators”) (Minsky 1980) of forseerterugvoertoestelle (“force-feedback devices”) (Paterson 2007:131). Teleteenwoordigheid maak dus 'n werklike ervaring van “in aanraking wees” moontlik, eerder as 'n metaforiese ervaring, met rekenaars wat gebruik word om “feel into feel” te vertaal deur middel van haptiese sensors (Minsky 1980).

Kris Paulsen (2017:7) verduidelik dat “touch is the primary sense that distinguishes telepresence from simple telecommunication.” Om “teleteenwoordig” te wees vir 'n ander plek of persoon, in die sin waarin Minsky (1980) die term gebruik, moet 'n mens in staat wees om fisies met die verwyderde omgewing te skakel, en dit selfs te verander. In 1993 het die kunstenaaringenieurs Ken Goldberg en Richard Wallace 'n toestel bekend as *Data Dentata*, of die Datamitt (datahandskoen), op die SIGGRAPH-konferensie bekend gestel. Hierdie handskoen was 'n buis met 'n rubberbal binne en is bedek met metaaldrade wat raaksensors en haptiese aktueerders bevat het wat gebruikers in staat gestel het om “hande oor die internet vas te hou” (Paulsen 2017:123). Gebruiker 1 het sy hand oor die rubberbal in sy handskoen geplaas. As 'n ander gebruiker (Gebruiker 2), by 'n ander rekenaar, die bal in haar Datamitt druk, is die sensors in die Datamitt van Gebruiker 1 gesneller en het dit 'n sagte drukkie op sy hand gegee. Sodoende het 'n modem die medium vir fisiese kontak geword en kon albei gebruikers die gebaar telekineties herhaal en letterlik hande vashou oor die internet.

Daar moet egter nie vergeet word nie dat hoewel Minsky se begrip van teleteenwoordigheid op aanraking berus, hy nie teleteenwoordigheid noodwendig as 'n *beliggaamde* ervaring beskou het nie. In sy *Society of the mind* (1986) vra Minsky wat die mens is en hoe *dit* werk. Hy kom tot die gevolgtrekking dat die agense wat die menslike verstand uitmaak soos komponente van 'n rekenaarprogram is. Minsky stel hom voor dat as elke breinsel wat die verstand uitmaak deur 'n rekenaarskyfie vervang word, hoewel onprakties, daardie masjien vir alle praktiese doeleindes dieselfde as 'n mens sal wees. In hierdie transhumanistiese hipotetiese droom kan 'n bewuste verstand na 'n niemenslike entiteit oorgeplaas word en sodoende die biologiese liggaam te bowe kom. Soos Jean Baudrillard (1988) en Hans Moravec (1988), volg Minsky se transhumanistiese begrip van tegnologie die liberale humanistiese idee dat tegnologie dit moontlik maak dat die verstand bevry kan word van die liggaam, wat weggedoen kan (en moet) word.

Die term “teleteenwoordigheid” is later aangepas deur Kim *et al.* (2004:335), wat reken dat “medeteenwoordigheid” die gevoel is om by iemand anders te wees, al is dit deur 'n rekenaarkoppelvlak. Medeteenwoordigheid sou dan ook beskryf kon word as “mediated social touch” of 'n “sense of presence of a distant other” (Haans & Ijsselstein 2006:149,153). Die doel van haptiese tegnologieë is om hierdie gevoel van medeteenwoordigheid te versterk. In militêre opleiding en chirurgiese nabootsing word haptiese tegnologieë, wat aanraakervarings oor 'n afstand bemiddel, al sedert die 1950's ontwikkel (Paterson 2007:130).¹⁵ Haptiese tegnologieë, van bruikbare handskoene tot handbeheerde toestelle, werk op die vlak van die vinger, hand, arm en hele liggaam. Hulle het dan ook gewild geword in rekreasieruimtes soos internetseks en videospelletjies, en is 'n snel groeiende eienskap van multimediaontwerp en -navorsing. Die hoofdoel van sulke haptiese tegnologieë is om 'n gevoel van teenwoordigheid – 'n gevoel van aanraking – te skep wat by virtuele aktiwiteite ontbreek.

David Parisi (2018:9) volg 'n meer skeptiese benadering tot hoe aanraking voorgehou word as “ontbrekend” in die digitale ruimte. Hy voer aan dat bemarkers wat vir digitale tegnologiemaatskappye werk, soos Nintendo, Apple, Hewlett-Packard en Immersion Corporation, in die 21ste eeu die persepsie geskep het dat digitale aanraakkoppelvlakke oor unieke eienskappe beskik om as teenvoeter te dien vir die gevoel van aanraking wat na bewering vergeet, agtergelaat en gemarginaliseer is deur 'n mediakoppelvlakskema wat oorafhanklik is van audiovisuele tegnologieë (Parisi 2018:9). Advertensies met die slagspreuke “Touching is Good”, “Touching is Believing” en “Touch the Future” het die persepsie geskep dat die kulturele sensorium in 'n krisis verkeer het (Parisi 2018:9). Hierdie persepsie het gelei tot die fabrisering van 'n begeerte na herverbinding met die verlore gevoel van aanraking deur middel van digitale koppelvlakke. Die konstruksie van 'n haptiese subjek is dus ten nouste verweef met 'n bemarkingstrategie van 'n florerende besigheid wat fokus op “communicating tactile sensations through mobile touchscreens [thereby] providing fresh infusions of capital into the computer haptics project” (Parisi 2018:10). Hoewel hulle doelwitte nie die verkoop van raakskermtostelle as sodanig is nie, kan hierdie kritiek ingebring word teen die mobiele diensverskaffers wat ek hier bo bespreek het, wie se hoofdoel tans is om kliënte te lok wat “verbinding” wil hê deur munt te slaan uit die gebrek daaraan in ons aflyn werklikhede as gevolg van fisiese afstand en afsondering. Parisi (2018:3) merk egter ook op dat sulke advertensies bloot 'n soeke belowe na 'n ontwykende Heilige Graal van aanraakkoppelvlakke, waarna slegs sydelings verwys word in die ontwerpe wat hy noem. Die vraag of Parisi korrek is dat die klem in

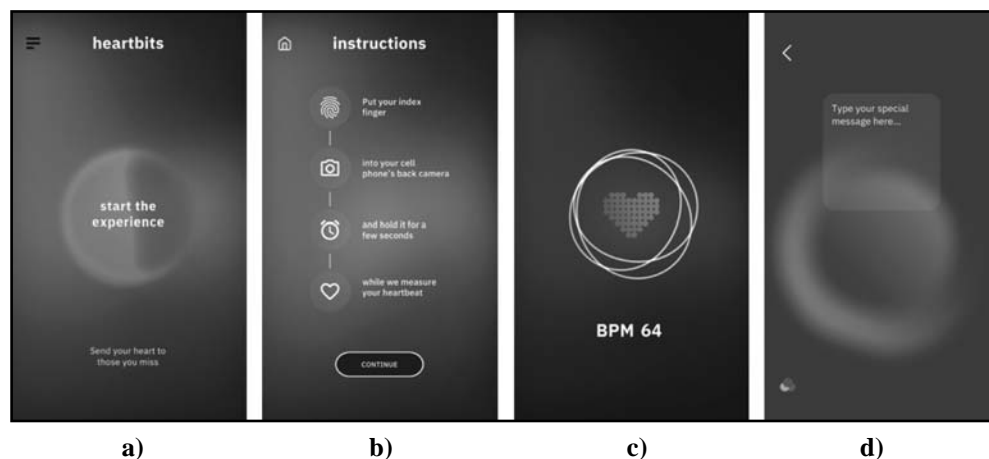
¹⁵ Vir 'n kort oorsig van die ingenieurswerk en ontwikkeling van haptiese tegnologieë in die VSA, sien Paterson (2007:130-131).

bemerkingsveldtogte op 'n sogenaamde “beweerde” gebrek aan aanraking in die digitale ruimte tot 'n haptiese subjek lei, kan nie hier beantwoord word nie. Ek kan net weer meld dat Casey en Turkle, asook Burchell, Fourie (nou Van Rooyen) en andere (wat hier onder bespreek word) hulle argumente – en hulle kreatiewe produksies – baseer op 'n diep gesetelde gevoel van gebrek aan medeteenwoordigheid in digitale kommunikasie-omgewings.

OP SOEK NA DIE HEILIGE GRAAL VAN AANRAKING

In hierdie afdeling bespreek ek kortliks drie voorbeelde uit die digitale kultuur wat die gevoel van 'n gebrek aan tasbaarheid in die digitale ruimte bevestig en toon dat werklike taktiele betrokkenheid daadwerklik nagestreef word in aanlyn omgewings. Met ander woorde, ongeag of verbruikerskapitalisme die konstruksie van haptiese subjekte uitgedink het, en ondanks die belofte van digitale aanraking wat haptiese tegnologieë inhou, blyk dit wel dat mense afgesonderd voel wanneer hulle aanlyn met ander mense kommunikeer. Hierdie gebrek aan verbinding word bevestig en beskryf deur Jewitt *et al.* (2019:19) as “a sensorial paucity, and the desire for more felt digital experiences that reconfigure, in particular, the place of touch”.

Byvoorbeeld, die Brasiliaanse argitek en ontwerper Guto Requena het 'n app genaamd Heartbits ontwikkel wat data wat van 'n persoon se hartklop ingesamel is, omskep in klanke wat aan geliefdes gestuur kan word (Figuur 4a-d). Die ontwerper verduidelik dat “what connects all of our projects is the desire to investigate new forms of design and digital technologies that can stimulate emotions, empathy and the sense of collectiveness” (Requena soos aangehaal in Design Indaba 2020). Die app neem jou hartklop op terwyl jy jou wysvinger op jou selfoon se kamera hou. 'n Visualisering van jou hartklop word op die skerm gesien terwyl die opname in 'n sirkelvormige beeld omgeskakel word (met die opsie om uit vier verskillende kleurontwerpe te kies), wat saamtrek en uitsit volgens die ritme van jou hart. Terwyl die sender 'n boodskap tik, “voel” hy die opname van sy eie hartklop terwyl dit saggies deur die foon vibreer. Hierdie kort video van 15 sekondes van jou hartklop kan dan saam met 'n boodskap op verskeie sosialemediaplatforms gedeel word. Die ontvanger sien, hoor en voel die sender se hartklop.



Figuur 4: Heartbits-app: a) die beginskerm; b) instruksies; c) die app neem 'n hartklop waar; d) die aansporing om 'n boodskap by te voeg. Skermkote deur die skrywer.

Mens sou kon sê dat die app deur middel van beeld, klank en eksteroseptiewe aanraking (die vibrasie) poog om die interoseptiewe aanraking weer te gee wat na bewering in digitale kommunikasie ontbreek.

Op soortgelyke wyse gebruik Kiss Messenger of “Kissenger” aanraking van die vel (“cutaneous touch”) om ’n intieme ervaring tussen geliefdes te skep. Kissenger word deur die ontwerpers van hierdie prototipe beskryf as ’n toestel wat ons sosiale behoefte om verbonde te voel, bevredig in die lig van die ontoereikendheid van huidige tegnologieë om uitdrukkings van intimiteit te ondersteun, en dit stel mense in staat om meer verbonde te voel deur ’n intydse soen na te boots (Samani *et al.* 2012:48). Hierdie aanhegsel vir jou foon behels ’n sagte ovaalvormige silikoonkussing met hoogs sensitiewe druksensors en aktueerders wat die druk van verskillende dele van jou lippe meet terwyl jy dit soen.¹⁶ Kissenger dra die data dan oor na jou foon, wat op sy beurt die sensasie van jou soen oor die internet sein na iemand anders met dieselfde toestel. In plaas daarvan om vir jou maat ’n soentjie te blaas tydens ’n videogesprek, kan jy dus vir hom of haar ’n soen op die lippe of wang gee.

Nog ’n projek waar taktiele ervarings in digitale kommunikasie ontwikkel word, is deel van die IN-TOUCH-projek onder leiding van prof. Carey Jewitt by University College London (UCL) se Knowledge Lab. Die navorsers het leerlingberoepslui in die ontwerp van toekomstige digitale kommunikasie versoek om ’n prototipe te bou vir ’n toestel, stelsel of omgewing vir persoonlike afstandkommunikasie deur aanraking (Jewitt *et al.* 2019:8). Hierdie “spekulatiewe” (Jewitt *et al.* 2019:6) navorsing gebruik ’n vinnige prototiperingsbenadering, waar die deelnemers 10 voorwerpe ontwerp het wat wissel van ’n haptiese stoel tot ’n tasbare emotikon, en van ’n gemoedsbal tot ’n aanraakkappie. Die ontwerpers het ’n verskeidenheid materiaal van verskillende teksture gebruik wat ’n bepaalde respons op aanraking by die gebruiker stimuleer. Jewitt *et al.* (2019:12) meld dat die deelnemers in hulle gesprekke “consistently commented on the ‘lack’, the ‘not enough-ness’ of digital remote communication, notably in relation to the absence of touch”. Die prototipes wat hulle ontwerp het, was dus ’n poging tot die skepping van “a ‘tactile and sensory’ interface designed to respond to users who feel ‘disconnected’ via the distancing emotionally stripped out technologies” (Jewitt *et al.* 2019:15). Hierdie skrywers (Jewitt *et al.* (2019:17)) se navorsing toon die wesenlike verskille tussen menslike aanraking en masjiinaanraking, “with the former valued as soft, warm, flexible and reactive, and the later (sic) devalued as the opposite”. Ten spyte van hulle kwellings oor die potensiaal van digitale aanraking om onvanpas, vals of onopreg te wees, en die moontlikheid dat dit maklik kan lei tot “disillusion and disconnection,” het die deelnemers oor die algemeen digitale aanraking beskou “as having potential to support new forms of connection and attachment, including changing boundaries between bodies, shareable touch-experiences, and more porous fluid boundaries between technology and the body” (Jewitt *et al.* 2019:18). Hulle (Jewitt *et al.* (2019:18)) bespiegel dus dat digitale aanraking – van die tipe wat die deelnemers ontwerp het – potensieel kan lei tot ’n gevoel van medeteenwoordigheid in digitale kommunikasie. Hulle navorsing dui op ’n desperate soeke na maniere om aanraking weer te bewerkstellig in ’n ruimte wat gesien word as gebrekkig in sowel teenwoordigheid as “ambiance” soos beskryf deur Casey, en ’n begeerte om situasies te bevorder waar empatie beoefen of (weer) geleer kan word in die digitale sfeer.

¹⁶ Die toestel het al baie aanpassings ondergaan. Sien Samani *et al.* (2012) vir ’n bespreking van die eerste prototipe, ’n ovaalvormige voorwerp wat soos ’n volstruiseier lyk, met prominente lippe.

HAPTIESE VISUALITEIT EN DIE GEHEUE VAN AANRAKING

Die drie voorbeelde wat ek hier bo bespreek het, het haptiese tegnologieë gebruik om eksteroseptiewe aanraakervarings in afstand- digitale kommunikasie te genereer, maar die volgende twee voorbeelde gebruik 'n kombinasie van beeld, klank, beweging en teks om sowel eksteroseptiewe as interoseptiewe aanraking te aktiveer. Met ander woorde, in plaas van letterlik in aanraking met iemand aan die ander kant van 'n digitale toestel te voel, ontlok hierdie voorbeelde diep gevoelde taktiele ervarings deur ander middele as die vel. Hoewel dit steeds die soeke na die Heilige Graal van aanraking in die digitale sfeer versinnebeeld, is die metodes wat hier gebruik word anders en dalk meer doeltreffend.

Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR)-video's word al hoe gewilder op Instagram en YouTube. ASMR-video's toon bewegende beelde van aanraking en tekstuur gepaard met evokatiewe klanke. Seep wat gekraak word, verf wat gemeng word en naels wat op 'n harde oppervlak tik, is alles gewilde onderwerpmateriaal. Die bewegende beelde, en/of die klanke wat daarmee gepaardgaan, ontlok prikkelende, byna statiese sensasies, spesifiek oor die skedel en agter die nek, by diegene wat in staat is om dit te ervaar (Barrat *et al.* (2015:1)). Hierdie euforiese sensasies gaan gewoonlik gepaard met intense gevoelens van ontspanning. Vanuit 'n estetiese perspektief toon ASMR-video's op Instagram gewoonlik naby-opnames, gebruik prominente lyne en toon weinig diepte, met anonieme liggaamsdele wat dikwels langs treffende en kleurrike patrone verskyn. Met verdere visuele erkenning aan die gevoel van aanraking sluit baie van hierdie video's spesifiek hande in. Die opwekkende beelde op die skerm, tesame met uitgebeelde hande, boots die sensuele spore van aanraking na. Jennifer O'Meara (2019:241) redeneer soos volg:

In these ways, hand-focused ASMR videos can be viewed as an alternative to various prototypes developed by hardware companies and computer scientists with a view to providing touchscreens with the sense of tactile variability and satisfaction they currently lack.

Deur hipnotiese en opwekkende beelde te toon wat aanraking ontlok, bied ASMR-video's 'n vorm van kyk wat "haptiese visualiteit" genoem word (sien Marks 2000). Laura Marks (2000:xi) gebruik hierdie term om die aandag te vestig op 'n taktiele manier van kyk na beelde wat die waarnemer met die beeld verbind. Haptiese beelde aktiveer die geheue van aanraking (asook die ander sintuie) en vind dus aanklank by die gehore se beliggamde kennis. Volgens Marks (2000:2) nooi haptiese beelde die kyker uit om op die beeld te reageer op 'n intieme, beliggamde wyse, en fasiliteer dus ook die ervaring van ander sensoriese indrukke.

Ofskoon Marks se argumente op film fokus, reken ek dat haptiese visualiteit 'n belowende manier kan wees om met ander mense in digitale omgewings te verbind. Dit is beslis nuttiger as die pogings wat hier bo beskryf is: die Heartbits-toepassing, die Kissenger-toestel en, na my mening, selfs die "spekulatiewe" haptiese prototipes wat deur Jewitt *et al.* (2019) verken word. My argument kan toegelig word deur 'n noukeurige ontleding van 'n kollaboratiewe kunswerk deur die Suid-Afrikaanse kunstenaar Katherine Bull en die Franse kunstenaar Emmanuel de Montbron, getitel *Towards Telepathy* (2017) (Figuur 5). Na my mening gebruik hierdie werk haptiese visualiteit om die kunstenaars met sowel mekaar as die gehoor te verbind.

Die kunswerk is 'n tweekanaalvideo wat 3 minute en 30 sekondes lank speel. Die twee kunstenaars, die een in Kaapstad en die ander in Parys, het in die loop van 'n paar maande 'n langafstand-"gesprek" gevoer. Die gesprek het met behulp van twee modusse plaasgevind: video en teks. Die kunstenaars het met hulle selfone elke dag video's van hulle daaglikse lewe



Figuur 5: Katherine Bull en Emmanuel de Montbron. Filmstill uit *Towards Telepathy*. 2017 Met vergunning van die kunstenaars.

gemaak. Hulle het dan 'n kort – een tot twee sekondes – greep van die video aan mekaar gestuur deur hulle gedeelde blog. Die ander kunstenaar het gereageer deur 'n video te maak en 'n kort greep op die blog te laai. Terselfdertyd het hulle 'n droomjoernaal gehou en uittreksels uit die joernaal – skriftelike relase van hulle drome – op die blog geplaas. Aan die einde van die “gesprek” het die kunstenaars al die inhoud gedeel wat hulle deur hulle video's en droomjoernale versamel het. Daarna het elke kunstenaar onafhanklik 'n collage gemaak gebaseer op al die materiaal wat hulle saam byeengebring het, sodat 'n parallelle dialoog deur beelde en teks getoon is. Die twee video's is langs mekaar geplaas om die uiteindelijke tweekanaal-videokunswerk te vorm wat in die Gallery Momo vertoon is as deel van die uitstalling *Closer than Ever* met Michaela Limberis (Art Meets TV 2017) as kurator.¹⁷

Dit is interessant om daarop te let dat die video's wat hulle vir mekaar gestuur het, net vlugtige beweging en fragmente van daaglikse ervarings getoon het, wat soms onduidelik was. Hierdie aangrypende beelde verteenwoordig in 'n mate die beweerde “unrepresentable” gevoel van aanraking deur hulle “visceral effects” (Marks 2000:xvii), wat die teenwoordigheid van die een kunstenaar na die ander oorplaas. Die taktiele geheue van teenwoordigheid word deur die visuele beeld oorgedra. Mens sou kon sê dat al die voorbeelde wat ek in hierdie afdeling bespreek het, optree as voertuie wat herinneringe aan vorige ervarings met ander mense ontlok. Hoewel hulle nooit vir die teenwoordigheid van iemand anders kan vergoed nie, kan hulle dus beskou word as kanale vir die skepping van 'n gevoel van medeteenwoordigheid, selfs al is hierdie ervaring altyd flikkerend en van verbygaande aard, eerder as konkreet of tasbaar. *Towards Telepathy*, treffer en dalk meer effektief, dui egter daarop, strydig met Casey en Turkle, dat beliggamde verbinding moontlik kan wees – al is dit net in die verbeelding – in die ruimte van digitale kommunikasie. Want in hierdie werk is dit juis die selfoon wat die kunstenaars “nader as ooit” en tot in mekaar se daaglikse lewens en droomwêreld gebring het.

In 2020 het Limberis gevra dat die kunstenaars besin oor hulle vorige langafstandsamewerking in die lig van die COVID-19-pandemie. Sy het hulle in die besonder versoek om na te dink oor wat dit beteken om te “verbind” deur van digitale tegnologie gebruik te maak. In die besinning, *Closer than Ever (Again)* (2020), lewer Bull kommentaar op hulle keuse van die gebruik van 'n selfoon, wat sy beskryf as 'n “kind of prosthetic extension of us,” maar in hierdie geval, “using it a bit differently to communicate through fragments of ... video” (Art Meets TV 2020). De Montbron voeg by dat hy gedurig aan die projek gedink het omdat hulle hulle omgewings moes verfilm (Art Meets TV 2020). In reaksie merk Bull op dat “the other

¹⁷ Die video is beskikbaar by <https://www.youtube.com/watch?v=kYpxL4swgnA>

person becomes present as well with your (sic) all day, and at night sometimes when you're dreaming as well ..." (Art Meets TV 2020). Deur digitale kommunikasietegnologieë het die kunswerk sodoende 'n soort medeteenwoordigheid, of interoseptiewe aanraking, tussen hierdie twee kunstenaars teweeg gebring wat, hoewel werklike aanraking heeltemal vermy is, tog 'n baie diep en sinvolle modus van interaksie aangemoedig het.

TEN SLOTTE

In hierdie artikel het ek nie aandag aan die verskillende modusse van werklike, of eksteroseptiewe, vorme van aanraking, wat deur raakskerms, selfone en ander mobiele toestelle moontlik gemaak word, gegee nie. Ook kon ek nie die maniere dek hoe mobiele toestelle self 'n integrale deel van ons daaglikse roetines en ons saamwees-met-andere geword het nie. Dit is beslis aspekte wat relevansie sal hê by 'n beskouing van beliggaming en digitale kommunikasietegnologieë. Maar dit is roetes wat reeds deur andere gevolg is en vir my van minder belang was om hierdie bepaalde argument te stel (sien Cooley 2004; Verhoeff *et al.* 2017). Bondigheidshalwe het ek hierdie bespreking beperk tot 'n beskouing van die maniere hoe sowel 'n gebrek aan as 'n belofte van aanraking voorgelou, uitgevoer en ervaar word in verskeie voorbeelde uit die visuele en digitale kultuur wat poog om taktiese tekortkominge in afstand- digitale kommunikasie te beklemtoon of te oorkom.

Die skerm, soos Paulsen (2017:16) opmerk, "is where we all now increasingly live, act, fight, love, and touch." Soos ek deurgaans aangevoer het, hou mobiele digitale kommunikasietegnologieë die belofte van deurlopende verbinding en aanraking in, selfs al is mense fisies ver van mekaar. Mense gebruik 'n mengsel van tegnologieë om met mekaar in aanraking te bly en om te skep wat Jewitt *et al.* (2019:4) bestempel as "different senses of 'co-presence' across relationships". Soos deur die voorafgaande argumente duidelik gemaak is, speel die visuele beeld 'n kragtige rol in die oordra van aanraking en gevoel in ons daaglikse gebruik van die digitale. 'n Fokus op haptiese beelde en outentieke daaglikse materiaal in plaas van netwerke en hutsmerke op sosiale media, mag dalk lei tot 'n meer verbindende (digitale) samelewing. Die toekoms van aanraking in die digitale landskap sal afhang van ons vermoë om ons herinneringe van aanraking verbeeldingryk te rekonstrueer. Vir sommige sal dit 'n moeilike taak wees, maar vir diegene wat daadwerklik die teenwoordigheid van andere in die digitale sfeer soek, kan die skepping van medeteenwoordigheid met iemand anders 'n diep lonende, ofskoon tydrowende, reis wees. Die sukses daarvan sal natuurlik afhang van hoeveel tyd en moeite ons bereid is om daarin te steek.

ERKENNING

Die outeur erken hiermee steun van die Universiteit van Pretoria se Research and Development Programme (RDP). Alle standpunte, gevolgtrekkings en voorstelle wat gemaak word, is dié van die outeur en die UP/RDP aanvaar geen verantwoordelikheid daarvoor nie.

BIBLIOGRAFIE

- Art Meets TV. 2017. Towards Telepathy | Katherine Bull & Emmanuel De Montbron. Closer than Ever, <https://www.youtube.com/watch?v=kYpxL4swgnA> [10 Augustus 2020].
- Art Meets TV. 2020. Closer than Ever (Again) – Katherine Bull & Emmanuel de Montbron, <https://www.youtube.com/watch?v=TIFm4cNr4pc> [10 Augustus 2020].

- Barrat, EL & Davis, NJ. 2015. Autonomous sensory meridian response (ASMR): A flow-like mental state. *PeerJ*, 3:e851. <https://doi.org/10.7717/peerj.851> [10 Augustus 2020].
- Baudrillard, J. 1988. *The ecstasy of communication*. Vertaal deur Schutze & Schutze. New York: Semiotext(e).
- Beugnet, M. 2013. Tactile visions: From embodied love to encoded love. In Papenburg & Zarzycka (eds). *Carnal aesthetics: Transgressive imagery and feminist politics*. London: I.B. Taurus, pp.175-197.
- Billir, G. 2020. Memorable Stay Home Ad Campaigns by Brands for COVID-19. *Digital Agency Network*, <https://digitalagencynetwork.com/memorable-stay-home-ad-campaigns-by-brands-for-covid-19/> [10 Augustus 2020].
- Borer, MI. 2013. Being in the city: The sociology of urban experiences. *Sociology Compass*, 7(11):965-983.
- Bull, K. 2017. Towards Telepathy, <http://www.katherinebull.co.za/blog/2017/03/02/towards-telepathy/> [10 Augustus 2020].
- Burchell, Jenna. n.d. Muted btwn us, <https://www.art.co.za/jennaburchell/muted.php> [10 Augustus 2020].
- Carman, A. 2016. The Kissenger simulates kissing your long-distance lover. *The Verge*, <https://www.theverge.com/circuitbreaker/2016/12/28/14105688/kissenger-message-kiss-app-device-abroad> [10 Augustus 2020].
- Casey, ES. 2013. Going wireless. Disengaging the ethical life. In Wilken & Goggin (eds). *Mobile technology and place*. New York: Routledge, pp.175-180.
- Classen, C. 2005. *The book of touch*. Oxford: Berg.
- Classen, C. 2012. *The deepest sense: A cultural history of touch*. Urbana: University of Illinois.
- Coleman, M. 2007. Reappraising the disappearing body and the disembodied eye through multisensory art. *Crossings: eJournal of Art and Technology*, 5(1), <https://crossings.tcd.ie/issues/5.1/Coleman/> [10 Augustus 2020].
- Cooley, HR. 2004. Its all about the fit: The hand, the mobile screenic device and tactile vision. *Journal of Visual Culture*, 3(2):133-155.
- Design Indaba. 2020. Turning data collected from your heartbeat into messages for your loved ones. Crossing the borders between biology and code to create digital art, <https://www.designindaba.com/articles/creative-work/turning-data-collected-your-heartbeat-messages-your-loved-ones> [10 Augustus 2020].
- Dludla, N. 2020. UPDATE 1-South Africa's Vodacom sees 40% jump in data usage as people stay at home. *Reuters*, <https://uk.reuters.com/article/health-coronavirus-safrica-vodacom-grp/update-1-south-africas-vodacom-sees-40-jump-in-data-usage-as-people-stay-at-home-idUKL5N2C432L> [10 Augustus 2020].
- Fourie (nou Van Rooyen), M. 2011. *WayStation. Something pauses*. Katalogus. Ongepubliseer.
- Furht, B. (ed.). *Encyclopedia of Multimedia*. Boston, MA: Springer.
- Haans, A & Ijsselsteijn, W. 2006. Mediated social touch: A review of current research and future directions. *Virtual Reality*, 9:149-159.
- Halley, JO. 2009. *Boundaries of touch. Parenting and adult-child intimacy*. Urbana: University of Illinois Press.
- Howes, D. 2013. The expanding field of sensory studies. *Sensory Studies*, <http://www.sensorystudies.org/sensorial-investigations/the-expanding-field-of-sensory-studies/> [10 Augustus 2020].
- Jewitt, C, Mackley, KL & Price, S. 2019. Digital touch for remote personal communication: An emergent sociotechnical imaginary. *New Media & Society*, <https://doi.org/10.1177/1461444819894304> [10 Augustus 2020].
- Keogh, B. 2020. Coronavirus weekly: balancing a 'new normal' while keeping COVID-19 in check. *The Conversation*, <https://theconversation.com/coronavirus-weekly-balancing-a-new-normal-while-keeping-covid-19-in-check-138577> [10 Augustus 2020].
- Kim, J, Kim, H, Tay, BK, Muniyandi, M & Srinivasan, MM. 2004. Transatlantic touch: A study of haptic collaboration over long distance. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 13(3):328-337.
- Lauwrens, J. 2012. Welcome to the revolution. *Journal of Art Historiography*, 7:1-17.
- Marks, LU. 2000. *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham: Duke University Press.

- Minsky, M. n.d. Telepresence. Oorspronklik in Omni Magazine gepubliseer, 1980. <http://web.media.mit.edu/~minsky/papers/Telepresence.html>. [10 Augustus 2020].
- Minsky, Marvin. 1986. *Society of the mind*. New York: Simon & Schuster.
- Moravec, H. 1988. *Mind children: The future of robot and human intelligence*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- O'Meara, J. 2019. Touchscreens, tactility, and material traces: From avant-garde artists to Instagram ASMRtists. *NECSUS: European Journal of Media Studies*, 8(2):235-262.
- Parisi, D. 2018. *Archaeologies of touch: Interfacing with haptics from electricity to computing*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Paterson, M. 2007. *The senses of touch: Haptics, affects and technologies*. Oxford: Berg.
- Paulsen, K. 2017. *Here/There: Telepresence, touch and art at the interface*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Samani, HA, Parsani, R, Rodriquez, LT, Saadatian, E, Dissanayake, KH & Cheok, AD. 2012. Kissenger: Design of a kiss transmission device. *DIS*, 11-15(Junie):48-57.
- Telkom. 2020. Unlimited WiFi on Telkom DSL, <https://www.youtube.com/watch?v=E73fLy6HKv4> [10 Augustus 2020].
- Turkle, S. 2015. *Reclaiming conversation*. New York: Penguin.
- Velasco, C & Obrist, M. 2020. Life after corona and the digitization of human experiences. *BI Business Review*. <https://www.bi.edu/research/business-review/articles/2020/04/life-after-corona-and-the-rapid-digitisation-of-human-experiences/> [10 Augustus 2020].
- Verhoeff, N, Cooley, HR & Zwicker, H. 2017. Urban cartographies: Mapping mobility and presence. *Television & New Media*, 18(4):298-304.
- Vodacom SA. 2020. Vodacom Together | #StayConnected. <https://www.youtube.com/watch?v=HLRmNwseqT8> [10 Augustus 2020].
- Wellcome Collection. 2020. Wellcome Collection and BBC Radio 4 to explore the nation's attitudes towards touch. <https://wellcomecollection.org/pages/XiW7tRQAACQA9k4C> [10 Augustus 2020].
- World Health Organization. 2020. Interim recommendation 1 April 2020. <https://www.who.int/docs/default-source/inaugural-who-partners-forum/who-interim-recommendation-on-obligatory-hand-hygiene-against-transmission-of-covid-19.pdf> [10 Augustus 2020].