

Postmoderna književnost in kiborgi

Novica, da je postmodernizem kot dokončna izpeljava novoveškega metafizičnega nihilizma mrtev, pravzaprav ni več novica, saj se v okviru literarne vede že skoraj dvajset let navdušeno iščejo primerki književnosti, ki bi presegli že do skrajnosti izrabljene postmodernistične vzorce. Glavna težava takšnega početja je seveda v tem, da postmodernizem z dokončnim podrtjem razmerij, kakršna predvideva novoveški duhovnozgodovinski ustroj sveta, od literarnega obdobja, ki bi ga nasledilo, ne zahteva nič več in nič manj kot umetniško interpretacijo sveta, ki ga z novoveškimi paradigmami ne moremo več zadovoljivo opisati in za katerega se je bolj ali manj posrečeno uveljavil termin postmoderna.

Išče se torej književnost, ki bi v svojem bistvu predvidevala duhovnozgodovinsko postavitev, kakršno glede na kulturne, družbene in ekonomske procese v zadnjih petdesetih letih okvirno napovedujejo vsi vidnejši teoretiki postmoderne, in smiselno zajela vse tiste elemente, ki že dvajset let netijo debate o pomenu novih tehnologij za kar najrazličnejša področja družbenega in kulturnega življenja. Išče se književnost, ki o krasnem novem svetu ne špekulira več, temveč ga živi oziroma kaže realne možnosti življenja v njem.

Tukaj pa diskurz o književnosti, ki v svojem bistvu ni več zavezana novoveškim paradigmam, sovпада z drugimi diskurzi o pomenu premikov, ki smo jim priča po drugi svetovni vojni, zlasti pa s tistimi, katerih problematika se osredotoča na spremembe, ki jih tehnologizacija vsakdana povzroči znotraj paradigme subjektivnosti. Povezava se zdi produktivna zlasti za tiste segmente, ki so bili v okviru novoveškega operiranja z binarizmi v smislu nenehnega tako ali drugače utemeljenega hierarhiziranja in posledičnega vrednotenja veliko bliže konceptu objekta kot pa kartezijski imanentni transcendenci. Govorimo seveda o ženskah, nebelcih, hendikepiranih, duševno prizadetih, vseh, katerih seksualnost ne ustreza monogamni, v razmnoževanje usmerjeni heteroseksualnosti, revnih, nepismenih itd., da sploh ne omenjamo kombinacij omenjenih kategorij, ki so znotraj v hierarhiziranem usmerjene logike njihove nosilce povsem oropale kakršne koli subjektivnosti.

Zdi se, da so premiki na področju subjektivnosti oziroma posameznikovega dojemanja sebe v odnosu do okolice, ki jih povzročita vdiranje tehnologije v kar najbolj intimno sfero in posledično oblikovanje informacijske družbe, svoj najintenzivnejši komentar dobili prav v okviru feminističnega gibanja, ki se je zlasti v sedemdesetih letih dvajsetega stoletja zavedlo ekskluzivističnosti in diskriminatorne narave svojega početja, ni pa nikakor našlo možnosti, da znotraj uveljavljenih praks združi množico pogosto nezdružljivih konceptov ženskosti. Leta 1991 izdani *Kiborški manifest* Donne Harraway je prelomnica v feminističnem razmišljanju prav zato, ker mu z apropiacijo, aplikacijo in metaforizacijo novomedijske tehnologije uspe nakazati možnosti novega, produktivnejšega koncepta subjektivnosti, ki temelji na heterogenosti, fluidnosti, in ki v sebi razveljavlja kategorijo kontradiktornosti. Delo Donne Harraway je znotraj feminističnega diskurza po eni strani sprožilo val navdušenja, ki se je udejanjalo zlasti v povezavi s t. i. kiberfeminizmom, po drugi strani pa je bilo deležno ostrih kritik v smislu neaplikativnosti njenih izvajanj v praksi in utopičnosti njenih predpostavk.

Toda namesto pretehtavanja argumentov zagovornic in nasprotnic kiberfeminizma si bomo v nadaljevanju ogledali, kaj se pravzaprav dogaja s konceptom subjektivnosti zlasti od sredine osemdesetih let dvajsetega stoletja naprej, in kako se te spremembe udejanjajo v književnosti, ki je z novoveškim pojmovnim instrumentarijem ne moremo več zadovoljivo opisati. Zakaj se zdi smiselno polemike o produktivnosti razmišljanj Harrawayjeve in njenih naslednic komentirati s stališča umetnosti oziroma literature? Po eni strani zato, ker se znotraj nove, postmoderne paradigme spremenita tudi ustaljena pomen in vloga umetnosti v družbi, po drugi strani pa zato, ker prav zaradi novega statusa umetnosti vse vidnejše zagovornice kiberfeminizma za strategijo uveljavljanja teorije v praksi navajajo delovanje skozi umetnost.

Začetke t. i. postindustrijske faze kapitalizma po drugi svetovni vojni najbolj bistveno zaznamuje zlasti nagel in ekspanziven razvoj treh relativno novih vej industrije, oglaševanja, informiranja in medijev. Ta je vzporeden s spreminjanjem vrednostnega sistema množic, kar je navsezadnje tudi njihova funkcija, in ustvarjanje masovne kulture, primarno usmerjene v reprodukcijo dogodkov, spominov, izkušenj itd. V procesu se korenito spremenijo produkcijski odnosi in pomen potrošnje, ki kot ugotavlja eden najprodornejših in hkrati najbolj kontroverznih teoretikov postmoderne Jean Baudrillard, znotraj na novo nastalih razmer ni več vezana na uporabno vrednost predmetov potrošnje. Ti tako izgubijo svojo funkcionalno vrednost in zafunkcionirajo na način označevalcev. "Predmet-kot-znak svojega pomena ne pridobi več skozi konkreten odnos med dvema človekoma, ampak skozi svoj diferencialen odnos do drugih znakov

... Izmenjava med predmeti-znaki poteka med njimi samimi. Šele ko so predmeti avtonomizirani v smislu diferencialnih znakov in torej primerni za vključevanje v sisteme, lahko govorimo o potrošnji in predmetih potrošnje.” (Baudrillard, 1981: 66) Kaj to pomeni v praksi? Nič več in nič manj, kot da predmeti potrošnje posamezniku določajo družbeni status; in ker znotraj takšnih razmer “potreba” izgubi svoj primarni status kot potreba po predmetu, odločilnejša je želja po družbenem pomenu” (Zadnikar, 1992: 16, 17), postanejo predmeti potrošnje tudi temelj identitete, ki si jo posameznik gradi v smislu uvrščanja v različne sisteme. Posameznik se vključuje “v potrošnjo znotraj celovitega sistema predmetov in potreb, kjer se družbeno zdiferencira in hkrati integrira v potrošniško družbo.” (Zadnikar, 1992: 16,17) Potrošnja tako postane razviden način gradnje identitete, izdelki pa osebne značilnosti, ki jih ima potrošnik za svoje. Ker gre za masovno proizvodnjo, ne moremo več govoriti o subjektivnih identitetah, ampak le še o identitetah množic. Posameznik je tako razsrediščen sistem množice jazov, ki ga Baudrillard imenuje “fraktalni subjekt”, pri katerem “ne gre več za razliko med enim in drugim subjektom, temveč za neskončno interno razlikovanje enega in istega subjekta”. (Strehovec, 1994: 59)

Seveda je odveč poudarjati, da vsi ti premiki bistveno zaznamujejo tudi posameznikov odnos do fizičnega telesa, ki prav tako dobi funkcijo poststrukturalističnega označevalca, oblikovanega za vključevanje v različne sisteme. Že sredi osemdesetih let dvajsetega stoletja, ko spremembe, implicitne v smeri razvoja kapitalizma po drugi svetovni vojni, stopijo na raven predstavljive resničnosti,¹ telo postane objekt, ki ga lahko poljubno predelamo v simbol tega, kar želimo, da drugi sklepajo o nas na podlagi videza, oziroma kar želimo biti. Že omenjena Donna Haraway v knjigi *Opice, kiborgi in ženske* novi koncept telesa v kulturi, določeni s tehnologijo in mediji, opiše: “Telesa se torej ne rodijo, temveč so ustvarjena. Telesa so enako kot znak, kontekst in čas povsem denaturalizirana. V poznem dvajsetem stoletju telesa ne rastejo iz notranjih načel skladnosti, o katerih so razglabljali v dobi romantike /.../ Šele skozi politično-epistemološki teren postmodernizma je postalo mogoče vztrajanje pri trditvi: nihče se ne rodi kot organizem. Organizmi so ustvarjeni, so konstrukti vrste, ki spreminja svet.” (Haraway, 1999: 330)

Slednjo izjavo je moč razumeti z navezavo na še eno Baudrillardovo načelno kategorijo, pravzaprav krovni koncept vseh njegovih izvajanj, ki znotraj ekonomskih in družbenih razmer v osemdesetih letih prejšnjega stoletja postane ključen za opis in razumevanje čisto vsakdanjih vidikov življenja. Gre seveda

¹ Govorimo o vdoru tehnologije v kar najbolj intimno sfero, pojavu zabavne elektronike, ki je oblikovana kot podaljšek telesa, eksploziji specializiranih televizijskih programov, ki vključujejo kar najširši spekter zanimanj, “poosebljanje” računalnika itd.

za njegov koncept hiperresničnosti, torej resničnosti, zgrajene iz modelov resničnosti, kakršne si želimo. Ko ves izkustveni horizont posameznikov predstavljajo medijsko posredovane informacije, ki so po svoji pojavnosti izrazito estetske oziroma kulturne, neposredna resničnost posameznikov temelji na informacijah, ki jih posredujejo mediji.² V tem smislu Baudrillard za temelj graditve resničnosti navaja simulaker, torej kopijo brez izvornika. Z drugimi besedami, temelj gradnje vsakdanje resničnosti in posledično identitete je informacija, ki je sama po sebi kopija, namenjena nadaljnjemu preverjanju v hiperresničnosti. Hiperresničnost kot taka se torej vzpostavlja skozi nenehno preverjanje pridobljenih informacij glede na obstoječe sisteme informacij, ki so svojo potrditev že dobile v hiperresničnosti. Vrednost informacij se preverja glede na to, kako stabilen sistem jim uspe ustvariti, hkrati pa vsaka nova informacija povzroči spremembo v sistemu.³ Garant vsakokratne resničnosti in s tem posameznikovega obstoja je tako aparat, ki skrbi za nenehen in nemoten dotok informacij, se pravi mediji, ki so v svojem bistvu tehnološki.

Medij, ki v osemdesetih po eni strani udobesedi načelne napovedi teoretikov, hkrati pa povzroči najbolj akutno zavedanje in opozarjanje na krizo subjekta in reprezentacije na splošno, je hkrati medij, ki je svoj največji razvoj doživel prav v osemdesetih letih, torej televizija. Težava televizije je seveda v tem, da čeprav z množico kanalov, med katerimi lahko gledalec poljubno preklaplja in s tem do neke mere nadzira informacije, ki jih bo sprejel v svoj sistem resničnosti in identitete, po svojem ustroju onemogoča potopitev v vsebine, ki jih predstavlja, saj jih z opozarjanjem na svojo formo (reklame itd.) nenehno potuje. Gledalcu kroji resničnost z resničnostmi, ki jih ta še vedno dojema kot tuje, hkrati pa omogoča le določeno število izbir, ki so poleg tega še dosledno v službi kapitala oziroma struktur moči. Televizija torej subjekt in njegovo resničnost dejansko razbije v smeri Baudrillardovih napovedi, ne ponuja pa možnosti produktivne reorganizacije, ki ne bi bila nujno vezana na interese kapitala.

Veliko manj spektakularen, toda nič manj usoden pohod v vsakdanjo resničnost posameznikov pa v osemdesetih letih začne tudi nekaj, kar morda sprva sploh nima statusa medija, vsekakor ne množičnega, in sicer računalnik, ki v osemdesetih letih pridobi pridevnik "osebni." In prav poosebljanje računalnika je tisti element, zaradi katerega se Baudrillardov pojmovni instrumentarij zdi najprimernejše orodje za razpravljanje o sodobnih procesih v kulturi, družbi in umetnosti. Dejstvo je namreč, da resničnost kot skupek neskončnih mrežnih

² Spomnimo se znane ankdote, ko se je med zalivsko vojno televizijska postaja CNN za novice o najnovejšem razvoju dogodkov na bojišču obrnila na poročevalce s terena, za katere se je izkazalo, da gledajo CNN, ker želijo priti do najnovejših informacij.

³ Skeptikom na tem mestu ponujam v razmislek dejstvo Schwarzeneggerjeve izvolitve za guvernerja Kalifornije.

sistemov diferencialnih znakov, ki se lahko poljubno družijo, sestavlja in predstavlja glede na medijsko posredovane trende, svojo predstavljivo podobo dobi prav s sistemom, ki je značilen za delovanje računalnika, in je hkrati v jedru vse informacijske tehnologije, s t. i. hipertekstom.

Ko govorimo o poosebljanju računalnika, je treba poudariti, da besedna zveza še zdaleč ni mišljena metaforično. Še pred razrastom svetovnega spleta uporaba računalnika za pisanje oziroma obdelavo besedil bistveno poseže v načine pisanja, s tem pa tudi v samo mišljenje teksta, saj linearnost in kavzalnost, ki ju zahteva pisanje na roko ali s pisalnim strojem, zamenjajo možnosti vstopa v tekst na katerem koli mestu oziroma manipulacije teksta na način prenašanja sestavnih delov iz istega ali poljubnega drugega dokumenta, sprotnega indeksiranja, oblikovanja teksta v smislu izbire pisave, velikosti ali barve črk in tako naprej. Vendar tako narejeni teksti še vedno predvidevajo določeno stopnjo linearnega hierarhiziranja vsebin, ki pred bralca stopajo na uveljavljen, linearno sklenjen način. Radikalnim spremembam v odnosu do teksta smo priča z razvojem internetnega hiperteksta oziroma z uporabo formata zapisa HTML, ki bistveno poseže v uveljavljene načine produkcije in recepcije teksta. V tem formatu lahko namreč pisec znotraj posameznega besednega sklopa označi določene besede, fraze ali stavke, da služijo kot povezave do drugih sklopov besed, znotraj katerih označene besede vodijo v naslednje sklope ali nazaj v prvi sklop. Na ta način pisanje ne teži več h kavzalni, hierarhični oziroma linearni ureditvi, ampak je v svojih temeljih usmerjeno v razpršenost, fragmentarnost in nesklenjenost. Nov način pisanja potegne za seboj tudi nove načine recepcije. Bralec internetnega teksta namreč ni več pasiven sprejemnik sklenjenega besedila, ampak aktivno posega v tekst z izbiro sklopov, ki jih bo bral, in s tem pravzaprav sam gradi vsebino besedila ter tako postane čisto legitimen soavtor.

Z možnostjo poljubnega potovanja po besedilu prek izbire različnih "linkov" oziroma besed, ki služijo za povezave med sklopi, se relativizira tudi pojem teksta kot enotne, nespremenljive entitete, saj niti dve branji "istega besedila" nista enaki. Možnost, da bo bralec pri ponovnem branju izbral povsem iste ključne besede kot pri prvem, je minimalna, dodatno pa jo onemogoča tudi nenehno nadgrajevanje oziroma umikanje spletnih strani ali s strani avtorja ali s strani drugih uporabnikov, kar postane mogoče z dostopnostjo programske opreme za gradnjo lastnih spletnih strani.

Vzporedno z razrastom interneta poteka tudi širjenje internetne komunikacije med uporabniki, in sicer tako zelo, da sredi devetdesetih že lahko govorimo o različnih oblikah elektronske družbenosti, ki se vzpostavljajo prek virtualnih komunikacijskih skupnosti oziroma v okviru posameznih spletnih strani. Znotraj teh se udeleženci med seboj pogovarjajo v tekstualni obliki, v kateri pa je

prav zaradi neposrednosti pretoka sporočil v smislu govornje komunikacije razvidna težnja k brisanju razlike med govorno in pisno komunikacijo. Pisna komunikacija tako pridobi nekatere lastnosti govorne in nasprotno, znotraj družbenega okolja, v katerem poteka komunikacija, pa ta nova besedilnost v okviru tehnološkega medija oblikuje specifično duhovno obzorje, ki predvideva nove načine senzibilnosti in razvija lastne, z medijem (hipertekstom) pogojene estetike.

Medtem ko sta bila v začetku devetdesetih let dvajsetega stoletja internet in komunikacija prek njega še pretežno trendovska, lahko bi rekli "subkulturna", pa v zadnjem desetletju svetovni splet s svojimi možnostmi in logiko, po kateri deluje, postaja medij, ki bistveno določa vse vidike ekonomskega, družbenega in kulturnega življenja.⁴ In prav slednje na področje uveljavljenih pogledov na pisanje, branje, vlogo teksta ter posledično tudi na pojmovanje avtorja, bralca in umetnine na splošno vnaša tako bistvene spremembe, da lahko prav glede na nove odnose, ki jih vzpostavlja hipertekst, izvajamo možnosti – morda celo strategije – dejanske vzpostavitev koncepta fluidne in odprte subjektivnosti, ki bo produktiven tudi za tiste, ki so tako ali drugače izpadli iz novoveške definicije.

Preden nadaljujemo, se spet za trenutek ustavimo pri vprašanju, zakaj koncepte in strategije ustvarjanja novega razumevanja subjektivnosti izvajamo iz literature oziroma umetnosti, ki nastaja v povezavi z opisanimi procesi. Odgovor je zdaj po vsej verjetnosti že na dlani. Zato, ker imata v sodobni družbi tudi literatura in umetnost status medija ter kot taki s svojimi vsebinami sodelujeta pri oblikovanju hiperresničnosti.⁵ In če upoštevamo dejstvo, da je umetniško ustvarjanje vedno pogojeno z duhovnozgodovinskim ozadjem, umetnost, ki že raste iz nove situacije, po eni strani metaforizira procese, značilne za dane ekonomske in družbene razmere, hkrati pa s svojim statusom medija v družbi, kjer mediji ustvarjajo resničnost, te procese tudi akcelerira.

Takšno početje pa je v danih razmerah lahko produktivno v smislu preloma z izrabljeno tradicijo in strukturami moči, ki so jo vzpostavljale, le, če sta literatura in umetnost v svojem bistvu določeni z dosledno mrežno razsrediščenostjo, ki onemogoča linearnost ter posledično vzpostavljanje hierhičnih razmerij, in to ne le vsebinsko in formalno, ampak tudi v smislu produkcije, distribucije in recepcije. Medij, ki se zdi kot naročen za tako početje, je spet internet oziroma hipertekst, zato se zdi književnost, ki je ne bodo več določale novoveške duhovnozgodovinske paradigme, smiselno iskati v ustvarjanju generacije,

⁴ Lep primer vdora hiperteksta v vsakdanjo izkušnjo v svojem delu navaja George P. Landow v knjigi *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, ko ugotavlja, da se študentje ne učijo več iz knjig, ampak iz fotokopiranih zapiskov in izpiskov, ki jih sami razporedijo v posebne mape.

⁵ Tukaj se kar sam ponuja primer kiberpankovske književnosti, ki je sprožila nastanek kiberpankovskega subkulturnega gibanja, zgrajenega po vzorcih, kakršni so nastajali v kiberpankovskih delih.

ki je po eni strani odraščala znotraj mediagene resničnosti in se je s hipertekstom oziroma hipertekstno logiko seznanila v že tako zgodnji fazi osebnostnega razvoja, da sta ti bistveno vplivali na njen način komunikacije, družbenosti in posledično načina razmišljanja. V mislih imam zlasti ustvarjanje, ki se najbolj razvidno uveljavi v okviru avantpopa, gibanja, ki se oblikuje v začetku devetdesetih let v ZDA. Avantpop za tak pretres po eni strani ustreza zaradi starostne strukture protagonistov, po drugi pa se zdi primeren tudi zaradi svoje načelne (in manifestne) zavezanosti hipertekstnemu elektronskemu mediju in njegovim zakonitostim.

Zanimivo je, da samo avantpopovsko gibanje na splošno velja za marginalno gibanje znotraj ameriške književnosti, se pa v zvezi z njim omenjajo nekateri najbolj zanimiva in tudi uveljavljena imena ameriške književnosti zadnjih let, na primer Ronald Sukenick, Don DeLill, Kathy Acker in v devetdesetih letih izjemno priljubljeni Mark Leyner. Naslednji paradoks gibanja je dejstvo, da kljub manifestni zavezanosti elektronskemu mediju vsi najbolj znani avtorji svoja dela objavljajo v klasični, tiskani obliki. Obe dejstvi sicer postaneta povsem neproblematični takoj, ko upoštevamo glavno strategijo delovanja gibanja, ki si za cilj postavlja radikalen premik fokusa popularne kulture z uporabo strategij, ki v svoji osnovi izvirajo iz zapuščine klasičnih avantgard, vendar na načine, kakršne uveljavlja in izrablja popularna kultura. Njihovo najpomembnejše poslanstvo je, kot v manifestu zapiše utemeljitelj gibanja Mark Amerika, "da kot paraziti vstopajo v svet množične kulture in izsesavajo slabo kri, ki se nabira med popularno kulturo in marginalo". (Amerika, 1995: 18) S tega stališča dejstvo, da večina avtorjev, povezanih z avantpopom, svoja dela še vedno objavlja v klasični tiskani obliki, postane povsem razumljivo v širšem smislu osnovnega namena "infiltracije na sovražnikovo ozemlje", zlasti če upoštevamo marginalnost internetne literature in korporacijsko oziroma v potrošništvo usmerjeno naravo klasičnega založništva. Če poleg tega predvidevamo, da zaradi svoje povsodnosti hipertekst (vsaj tej generaciji) ni več zgolj eden od pripomočkov za izražanje, ampak osnova vsakršnega izkustva, je potemtakem pravzaprav vseeno, znotraj kakšnega medija se udejanja s hipertekstom zaznamovani način razmišljanja.

Zakaj je navezava na hipertekst tako bistvena po eni strani za književnost, ki bi bila relevanten in produktiven odraz aktualnih razmer, po drugi pa tudi za splošnejše družbene premike, ki bi jih taka književnost lahko zrcalila in hkrati akcelerirala v dejansko resničnost? S stališča literarne kritike in teorije hipertekst s svojo sposobnostjo neskončnega povezovanja besedilnih enot opozarja tako na intra- kot tudi na intertekstualnost in ju praktično udejanja, dosledno uveljavlja večglasje in nenehno razsredišča samega sebe ter tako razveljavlja

mejo med središčem in obrobjem. Znotraj tako ustrojenega medija je avtorjev namen oziroma avtorski nadzor povsem oslavljen: "glas" teksta je namreč prav tako razsrediščen, avtor pa je tako zgolj "razsrediščeni sistem kod" (Landow, 1992: 73) v smislu Bakhtinove heteroglosije. Z možnostjo aktivnega poseganja v besedilo oziroma poljubnega izbora bralnih vsebin se briše razlika med avtorjem in bralcem napisanega, s tem pa tudi uveljavljeni status besedila na splošno. Porok smisla oziroma resničnosti ni več avtor, ampak bralec. To seveda pomeni marsikaj: bralcu je dana možnost, da si svojo "resničnost" ustvarja sam glede na svoje preference. Njegove vloge in vrednosti ne predpisuje več avtor (oziroma avtoriteta), temveč sta posledica poljubnih izborov glede na lastne interese.⁶ Najpomembnejša novost na hipertekstu zasnovane komunikacije je namreč ta, da posameznik vanjo ne stopa v že *a priori* podrejeni poziciji sprejemnika določenega teksta, ampak znotraj prostora hiperteksta poljubno konstruira tako svojo identiteto kot tudi pripadajočo resničnost. Interaktivnost in imerzivnost medija omogočata ustvarjanje nove družbenosti oziroma družbene zavesti, s tem pa tudi nove kulture, ki zaradi čedalje večjega števila uporabnikov že nekaj časa dejavno posega tudi v "nevirtualna" okolja. Tako "udeleženec komunikacije postaja avtor novega kolektivnega teksta, kjer se šele gradijo njegove bodoče karakteristike. Heterogenost, mnogoterost, fragmentarnost, polifonija postajajo znaki kreativne faze, saj posameznik ustvarja relacijo povsem po lastni izbiri, izhajajoč pri tem iz lastne želje, potrebe oziroma notranjega nagiba /.../ (K)ot taka (ta relacija, op. a.) daje možnost za konstruiranje nove identitete" (Javornik, 1998: 151). Poljubna graditev resničnosti oziroma identitet iz informacij, ki so na voljo, je seveda v skladu z Baudrillardovimi temeljnimi kategorijami postmoderne, hkrati pa nakazuje tudi pot iz krize identifikacije po razpadu kartezijanskega subjekta v smeri nove strukture in vrednotenja subjektivnosti.

Kaj bi torej dosledna določenost s hipertekstno logiko v povezavi z aktualnimi družbenimi razmerami pomenila v praksi literarne karakterizacije? Vsekakor povsem fluidno identiteto, ki se nenehno preoblikuje v skladu s sistemi informacij, ki jih sprejema v sistem osebnosti. Na tem mestu bistvenega pomena za identiteto postane vsakokratno okolje; z vdorom novih informacij v sistem "okolja" oziroma "zgodbe" se identiteta – v nasprotju s "klasičnimi" liki, za katere je značilno, da se v njihovih odzivih na okolje, v katerem se znajdejo, kažejo in potrjujejo njihove nespremenljive lastnosti – poljubno spreminja.

Hipertekstni umik avtorskega glasu oziroma izenačenje avtorja z bralcem (Strehovec za to novo kategorijo posrečeno uporablja izraz bralec avtor) v po-

⁶ Za ponazoritev povedanega vzemimo internetne klepetalnice, ki so zasnovane tematsko in v katere se posameznik vključuje glede na svoja zanimanja. V njih lahko nastopi kot kdor koli in kar koli, poljubno si izbira lastnosti, s katerimi se predstavlja drugim udeležencem.

vezavi s simulakrsko naravo družbe, v kateri delo nastaja, bi v praksi pomenil vrnitev prvoosebne, biografske pripovedi in posledično “realističnega” načina in dojemanja pisanja. Če imajo namreč pred udejanjanjem v resničnosti vsi podatki enako vrednost, je način gradnje literarne osebe enak graditvi kakršne koli identitete, kar pomeni, da med literarno in “dejansko” osebo ni več nobene bistvene razlike. Ko bralec avtor v svoj sistem identitete sprejema informacije o karakterju in jih preverja znotraj svoje vsakokratne resničnosti, te postanejo del njegovega sistema osebnosti: informacije o karakterju sprejme, preoblikuje in ovrednoti glede na sisteme svoje hiperresničnosti. Znotraj takšne logike se seveda bistveno spremenita tudi koncepta prvoosebnosti oziroma biografskosti ter posledične realističnosti. Če je avtor zgolj vir podatkov, s katerimi uporabnik (bralec) gradi svojo resničnost ali eno od resničnosti, hkrati pa že tudi posameznik, določen s hipertekstno logiko sestavljanja lastne identitete, potem sta termina “biografskost” in “avtobiografskost” v svojem uveljavljenem pomenu popoln nesmisel, s tem pa tudi koncept “realističnosti”, in to prav zaradi načelne enakosti podatkov pred preverjanjem v resničnosti. S tem (avto)biografija postane fiktivna, fikcija pa (avto)biografska, “biografskost” pa ni več vezana na preteklost, ampak na prihodnost, kjer se njena “realističnost” izkazuje na način možnosti graditve bolj ali manj stabilnih sistemov hiperresničnosti. Skratka, bolj stabilen sistem ko vzpostavi in bolj ko je ta sistem odprt za vključevanje čim večjega števila novih informacij, bolj realistična je takšna “biografija”.

Avtor (avtoriteta) je tako zgolj ena od literarnih (lahko bi rekli medijskih) oseb oziroma identiteta, ki se v soodvisnosti s poljubnimi elementi resničnosti (informacijami) oblikuje v bolj ali manj stabilen sistem. Ta je povsem fluiden in s tem po eni strani odprt za umeščanje v druge sisteme, po drugi pa tudi za sprejemanje drugih sistemov v svojo strukturo.⁷ Stabilnost sistema je odvisna od sistemov, skozi katere si svojo identiteto ustvarja bralec, s čimer avtor dejansko postane hipertekstni “razsrediščeni sistem kod”, torej popolna abstrakcija, ki pa je pravzaprav temelj izgradnje graditve koli – avtorske, bralske, zvezdniške ali katere koli druge – postmoderne subjektivnosti. Tukaj najbrž ni treba več posebej poudarjati, da tudi med subjektom “avtobiografske” prvoosebne pripovedi in kakršne koli druge pripovedi načeloma ni nikakršne razlike več, saj je logika graditve “literarnega karakterja” sinonimna z graditvijo kakršne koli identitete. Prav tako ni več nobene razlike med “avtobiografskimi” in fiktivni-

⁷ V potrditev navezanosti takšnih teženj na aktualno mediageno resničnost: načelo “avtorja” kot lika v zgodbi je v medijski produkciji zadnjih let izredno pogosto – spomnimo se, recimo, nadaljevanj *Princ z Bel Aira*, *Roseanne* ali *Ellen*, v katerih so imena glavnih igralcev tudi imena likov, ki jih igrajo, ali izredno pogost pojav v filmski produkciji devetdesetih, ko v filmsko zgodbo vstopajo liki, za katere v odjavni špici piše, da igrajo “sami sebe” (eden lepših primerov je, recimo, *Zoolander* (2001)). V zvezi s tem načelom ne smemo pozabiti tudi razrasta t. i. reality shows, recimo izredno priljubljenega *Velikega brata* in konec koncev že kar grotesknih pogovornih oddaj, kot sta npr. *Šov Jerryja Springerja* ali *Ricky Lake*.

mi elementi, saj oboji služijo kot elementi za graditev dejanske resničnosti, ki prav tako ne pozna razlike med resničnim in fiktivnim.

Prvi indic, da je v avantpopovskem pisanju dejansko smiselno iskati zametke subjektivnosti, zgrajene po opisanih načelih, je dejstvo, da je večina najbolj znanih avantpopovskih del pisana v prvi osebi na način nekakšne (avto)biografije (vsa Leynerjeva dela, Sukenickov *Doggy Bag*, DeLillov *White Noise*, Couplandov *Generation X*, romani in kratke zgodbe Kathy Acker, večina Amerikinih kratkih zgodb itd.). Specifična narava te prvoosebneosti je morda najlepše razvidna iz produkcije Marka Leynerja. Glede na to, da je glavni junak vseh njegovih romanov pisatelj Mark Leyner, bi lahko sklepali, da so to avtobiografska dela. Slog pripovedi je temu primerno realističen, dogodki so otipljivi in dajejo vtis koherentne strukturiranosti sveta. Vendar pa prav svet, v katerega Leyner postavlja svojo "avtobiografijo", hkrati razveljavlja in ustvarja avtobiografski moment. Literarni "Mark Leyner" se ves čas giblje znotraj mediagene resničnosti, iz katere poljubno izbira elemente za svojo gradnjo. Okolja, v katerih se znajdeva, njegovo identiteto ves čas preoblikujejo, hkrati pa te spremembe po logiki delovanja kibernetičnih sistemov vplivajo na vsakokratne sisteme okolja oziroma dogajalno resničnost, ki se vzpostavlja s tem početjem. Realističnost takega početja je odvisna od stabilnosti teh sistemov in je kategorija, povezana s sistemom informacij, ki so svojo potrditev že dobile v dejanski hiperresničnosti sprejemnikov teksta. Za primer vzemimo obsežen segment iz dela *Tooth Imprints on a Corndog*, kjer "Marku Leynerju" naročijo, naj spiše dramo "Young Bergdorf Goodman Brown", adaptacijo Hawthornove zgodbe, predstavljene v enaindvajseto stoletje s prizoriščem v veleblagovnici na Manhattanu. Kar sledi, bi s klasičnega stališča lahko razumeli kot "vložno zgodbo" oziroma dramo, ki jo "Mark Leyner" piše, ker pa je njen protagonist, seveda, "Mark Leyner", ki se giblje skozi izjemno stabilne sisteme tipične nakupovalne izkušnje, zgodba, ki naj bi bila vložna, postane krovna, in s sistemi, ki jih ustvari, bistveno zaznamuje potek preostanka dela.

Na podoben "psevdoavtobiografski" način je zastavljena tudi Sukenickova zbirka kratkih zgodb *Doggy Bag*. Tudi tu je glavni protagonist "Ron Sukenick", pripoved pa je prvoosebna. Situacije, v katere se "Ron Sukenick" umešča, in njegovi odzivi nanje so strukturirani podobno kot pri Leynerju, le da so pri Sukenicku znane entitete resničnosti bolj nekakšna "udejanjena metafikcijskost". S tem imam v mislih aplikacije situacij in motivov, znanih iz spisov kulturnih pisateljev (recimo Burroughsa in Coleridgea),⁸ in razmišljanj filozofov (npr.

⁸ Burroughsov vpliv najdemo v motivu korporacije Total Control Inc. (Sukenick, *Doggy Bag*, 76), motiv Coleridgeovega Starega mornarja pa je razviden iz dialoga med "Ronom" (ki se v tem primeru "reinkarnira" v obliki treh svatov) in brezimnim, popotnim starcem: "Veliko ladij me še čaka; je zamomljaj, 'in veliko

Jamesona in Baudrillarda),⁹ ki so z drugimi elementi resničnosti (npr. teorije zarote, turizem, zvezdniški sistem, tudi avantpop) sestavljene v pripoved, katere pomen je zaradi svoje mrežne strukture in poljubnega druženja obstoječih elementov resničnosti v hiperresnične konglomerate povsem odvisen od seznanjenosti bralca z artefakti, ki jih uporablja. Sam "Ron Sukenick" znotraj vsake posamezne zgodbe pridobi novo identiteto, od superjunaka, ki odkrije zaroto in reši svet, stereotipnega arheologa, do značilnega židovskega pisatelja in ameriškega turista v Evropi. V pripovedi kot protagonisti – tako kot pri Leynerju – vstopajo znane osebnosti (na primer Fellini), ki so postavljeni ob bok "neznanih" likov. "Neznatost" slednjih je seveda sporna in stvar bralca: sam se mora odločiti, kakšen pomen bo dal liku z imenom, recimo, Edgar Allen Crow, kot navsezadnje tudi glavni osebi, "Ronu Sukenicku".

Slednji v pet let pozneje izdanem Sukenickovem romanu *Mosaic Man* mestoma nastopa kot glavni junak tretjeosebne pripovedi, ki proti koncu romana preide v prvoosebno pripoved. Sukenick tako po svoje tematizira sam mehanizem s hipertekstom pogojene graditve identitete v smislu apropiacije sprva objektivnih lastnosti znotraj subjektivnega samozavedanja. S stališča bralca je v povezavi s prehajanjem med posameznimi pripovedmi zanimivo dejstvo, da jih pravzaprav sploh ne zazna kot moteče oziroma jih slej ko prej ne opazi. "Ron Sukenick" je namreč ves čas povsem fluiden, identitete si privzema glede na sisteme informacij, ki jih sestavlja v pripoved. Edina stvar, ki se ne spreminja, je ime, ki učinkuje na način prepoznavne blagovne znamke med drugimi blagovnimi znamkami, ki vstopajo v pripoved: obveščevalne službe, teorije zarote, židovska mitologija, holokavst, najbolj ilustrativno pa Elvis Presley, ki se podobno kot "Ron Sukenick" in drugi (medijsko posredovani) elementi resničnosti vključuje v sistemske sheme podanih informacij ter temu primerno pridobiva in izgublja lastnosti.

V smislu relevantnosti avantpopovskega početja za konkretno prakso preoblikovanja razmerij na področju subjektivnosti, ki se kot najbolj akutna potreba kaže v okviru delovanja tistih segmentov družbe, katerih subjektivnost je bila znotraj novoveškega razumevanja problematična, je skrajni čas, da se osredotočimo na avtorico, v delih katere avantgardistične literarne težnje po prelomu z izrabljeno in neproduktivno tradicijo, sovpadajo s – konkretno – problematiko ženske subjektivnosti.

poti. Toda ne pozabi, kako čudovit sem. In zdaj je na tebi, da mojo zgodbo poveš še desetim ali pa boš za večno preklet!" (Idem 119)

⁹ Odzvanjanje Jamesonovih teorij najdemo v segmentu o času, ki je čas dogajalne resničnosti zgodbe (glej Idem); v zvezi z Baudrillardom je najbolj zgovoren segment o lastnostih Zombijev, ki se začne z besedami: "Zombijev *cranio morto* je neprepusten. Kadar koli je Zombi ogrožen z zavestjo, steče ven in si nekaj kupi, vseeno, kaj." (Idem 60)

Ni naključje, da je ustvarjanje samozvane postfeministke Kathy Acker, o kateri je govor, navezano prav na avantpopovsko gibanje. Že bežen pregled strategij, ki jih vse vidnejše kiberfeministke navajajo v smislu ustvarjanja novih razmerij na področju subjektivnosti, so tako rekoč sinonimne z manifestnimi postavkami avantpopovskega gibanja. "Kiborska zavest", ki jo Harawayjeva obravnava v smislu produktivne postmoderne subjektivitete, tako v osnovi predvideva način mišljenja, ki ruši diskurze, zrasle na podlagi binarnih opozicij, zato jo je kot tako nemogoče določiti s parametri fiksne identitete. Kiborg je pri Harawayjevi v dvojni vlogi – po eni strani metaforizira objektivizirano subjektiviteto žensk znotraj zahodne tradicije in ga Harawayjeva zato obravnava kot "potencialno feminizirano in feministično figuro" (Springer, 1996: 105), po drugi pa je sinonim za posameznika v družbi, ki je v osnovi določena s tehnološko paradigmo. Če poenostavimo – v teoretičnem pogledu postane struktura ženske identitete v tehnologizirani družbi paradigmatična za strukturo kakršne koli identitete, kar v končni posledici predpostavlja odpravo same kategorije spola. Toda dokler je tehnologija (oziroma njena najbolj produktivna in odločilna pojavnost oblika, mediji) še vedno pretežno v rokah struktur moči, ki so se vzpostavile znotraj z novoveškimi paradigmi pogojene tradicije, se takšno stanje kot implicitni cilj kiberfeminizma lahko vzpostavi le na način apropiacije in redefinicije tehnologije v skladu s feminističnimi načeli, kar Chela Sandoval v okviru svoje metodologije zatiranih artikulira kot "apropriacijo dominantnih ideoloških oblik in njihovo uporabo v smislu preoblikovanja in predstavljaja pomenskih struktur v smeri novega, posredovanega in revolucionarnega koncepta."¹⁰ Podobne formulacije glede strategij delovanja najdemo tudi pri Rosi Braidotti, ki v razpravi "Is Metal to Flesh like Masculine to Feminine" zagovarja produkcijo novega trenda na način simulakra – izrabo možnosti, ki jih ponuja tehnologija, za posredovanje informacij, ki podirajo obstoječe sisteme kolektivne zavesti, kakršno v hiperresničnost posameznikov v skladu s svojimi interesi lansirajo strukture moči.

Na tem mestu pa postane povezava med literarnim gibanjem, ki kot prvo po eni strani dosledno utelesi v praksi načelne napovedi teoretikov postmoderne, po drugi pa jih s tem potrjuje in akcelerira,¹¹ in kiberfeminizmom, ki svoje strategije in cilje artikulira na povsem enak način kot avantpop, relevantna tudi v okviru diskurza o vlogi in produktivnosti kiberfeminizma znotraj feminističnega gibanja. Kiborg Harawayjeve je seveda subjektivnost kot fluidna iden-

¹⁰ Chela Sandoval, "New Sciences. Cyborg feminism and the methodology of the oppressed". V *Cybercultures Reader*, str. 376.

¹¹ Kar je tudi odgovor na vprašanje, zakaj sem si za izhodišče razprave o postmoderni subjektivnosti vzela prav Baudrillarda in njegov koncept simulakra.

titeta, ki se nenehno preoblikuje v skladu s sistemi informacij, ki jih sprejema v sistem osebnosti, razrediščeni sistem kod, v katerem kategoriji središča in obrobja ne obstajata več. Literatura oziroma umetnost, ki predvideva takšno postavitev subjektivnosti in jo v simulakrski družbi kot medij posreduje v vsakdanjo hiperresničnost posameznikov (ki se gradi po povsem istih načelih kot literarna), ni več literatura, ampak dejanska resničnost. Ali z besedami Christopherja Nasha, ki o postmoderni razpravlja s stališča patološkega narcizma: "Postmodernost ni nekaj, kar smo, ampak nekaj, kar počnemo." (Nash, 2001: viii)

In prav to počnejo Guerrilla in Riot Girls, spletne umetnice, kot npr. Kristin Lucas, Francesca da Rimini in Diane Ludin, videoumetnice, kot sta Jennifer Reeder in Linda Wallace, in na področju morda tradicionalno najbolj institucionalizirane in s tem tradiciji zavezane umetnosti – literature – Kathy Acker in njene avantpopovske kolegice Eurudice, Shelley Jackson, Jill St. Jacques, Sharon Doubiago, Rikki Ducornet itd. V hiperresničnosti posameznikov lansirajo diskurze o subjektivnosti, znotraj katere se dejstva "ženskosti" oziroma "spola" v tradicionalno pojmovanem smislu pravzaprav ne da izvajati drugače, kot iz imena; z drugimi besedami, tudi "spol" postane blagovna znamka, znak, ki se ga poljubno uvršča v sistem identitete in pri tem preoblikuje, na novo gradi, razstavlja in prestavlja v smislu fluidne subjektivnosti. Njen obstoj se znotraj hiperresničnosti potrjuje prav s tem početjem, hkrati pa to početje hiperresničnost kot postmoderno resničnost vzpostavlja.

V smislu kontroverznosti, povezanih s kiberfeminističnimi koncepti spola in realnimi možnostmi za njihovo utelešenje, bomo največ hkrati dosegli z vpogledom v roman Ackerjeve *Empire of the Senseless*. Gre za delo, ki je zanimivo prvič zato, ker je pisano kot simulaker temeljnega kiberpankovskega dela, Gibsonovega *Nevromanta*, drugič zato, ker ga v potrditev svojih stališč navajajo tako zagovornice kot nasprotnice kiberfeminizma, tretjič zato, ker je ena od obeh junakov romana "pol robot, pol črnka" (Acker, 1988: 3), in navsezadnje tudi zato, ker s svojo strukturo omogoča opis in vrednotenje tako z obstoječim, na binarizmihi zaznamovanem literarnoznanstvenem instrumentariju (v tem smislu je delo že kanonizirano kot eno temeljnih del poznega ameriškega postmodernizma)¹² kot tudi s kategorijami, ki jih predvideva t. i. "hipertekstna" logika.

Dejstvo, da se v *Empire of the Senseless* na način simulakra najbolj razvidno uvrščajo prav elementi iz temeljnega dela literarnega kiberpanka, je seveda zelo zgovorno. Gre za gibanje, ki je bilo v smislu preloma z novoveško literarno tradicijo deležno izjemne pozornosti tako s strani literarne kritike, sociologije in filozofije kot tudi feministk. Zgodnje kiberfeministke so svoje početje uteme-

¹² Kar je razumljivo glede na to, da z uporabo tipične postmodernistične tehnike "predela" značilno delo gibanja, ki postmodernistične slogovne postopke udejani na ravni zgodbe.

ljevale prav s spremembami, ki jih kiberpank uvaja na področju ženskih oseb. Paradigmatičen primer je Gibsonova Molly Millions, ki si s prostitucijo zasluži denar za tehnološke vsadke, s katerimi postane ubijalska operativka, ki jo korporacije najemajo za teroristične vdore h konkurenci. Mollyjina pojavnost je na prvi pogled sicer izrazito ženstvena, seksi, od blizu pa se izkaže za tehnološko pogojeno utelešenje tradicionalno moškega principa, ki ga motivira maščevanje za zatiranje s strani s patriarhalnim diskurzom določenih struktur moči. Jedro njene osebnosti paradoksalno še vedno pogojuje dualistični diskurz. Tako kiberpankovska dela kljub dejstvu, da je eden temeljnih motivov implicitno, pri velikem številu avtorjev pa tudi eksplicitno spreminjanje spolne identitete, še vedno ne predvidevajo radikalne spremembe odnosov med spoloma. Preživetje v nasilnem svetu je mogoče le s tehnološko pogojeno apropiacijo lastnosti, ki tako situacijo vzpostavljajo. Zato ni čudno, da se je glavni val kritik kiberfeminističnih izvajanj osredotočal prav na tisto, kar je zgodnjim kiberfeministkam služilo za ilustracijo teoretičnih predpostavk.

Težava kiberpanka je seveda v tem, da kljub novostim, ki jih vnaša na področje tradicionalnega pogleda na literaturo, v svoji osnovi še vedno ostaja zavezan novoveški postavitvi sveta, kar je seveda razumljivo glede na ekonomsko, kulturno in družbeno situacijo, ki je pogojevala njegov nastanek.¹³ Po drugi strani pa se glavni val recepcije tega pisanja odvija v času, ko mehanizmi, ki so v kiberpankovskem pisanju zgolj implicitni, stopijo na raven vsakdanje resničnosti. Z drugimi besedami: kiberpankovska književnost je tista književnost, ki najrazvidneje opozarja na status literature kot medija, se pravi, da v vsakdanjo resničnost z medijsko paradigmo določenih posameznikov vstopa kot generator informacij za ustvarjanje resničnosti. Tako tudi kiberpankovski "tipi" po svojem učinku niso nič več metafore posplošenih človeških značajev, ampak snov za metaforiziranje. Kot taki že delujejo na način Baudrillardovih simulakrov tretjega reda in s tem sooblikujejo dejansko resničnost (to poleg družbenega subkulturnega gibanja, ki se oblikuje na podlagi kiberpankovske književnosti, in vstopa najznačilnejših kiberpankovskih motivov v vsakdanjo resničnost, navsezadnje potrjuje tudi njihova kontroverznost znotraj feminističnega diskurza). Glede na to lahko pričakujemo, da bodo posamezniki, določeni s takšnimi simulakri, lastnosti teh tipov razumeli kot del svoje subjektivnosti, ki jih skupaj z vsemi drugimi elementi, ki v njihovo zavest vstopajo po mehanizmih mediagene resničnosti, poljubno nadgrajujejo, razstavljajo in postavljajo v nove sisteme.

In natančno to se zgodi v delu Ackerjeve, *Empire of the Senseless*. Glavna protagonista, kibernetiki (ženski) konstrukt Abhor in dvoumni Thivai, za ka-

¹³ Za podrobnejši komentar navezanosti kiberpankovske književnosti na novoveško tradicijo glej Krevel, *Kiberpank v literaturi*, str. 236–243.

terega ves čas ni povsem jasno, ali je (moški) potomec robota ali nezemeljskega bitja, spominjata na Gibsonova Molly in Casea oziroma sta deloma tematizacija določevalnega kiberpankovskega motiva sožitja med človekom in strojem. Vendar sta v nasprotju z Gibsonovimi "tipi", ki so spoj končnega in nespremenljivega števila lastnosti, lahko bi rekli enotnega, zaprtega sistema informacij, Abhor in Thivai ves čas povsem fluidna in zamenljiva. Thivai privzema Abhorine lastnosti in nasprotno, glede na dano situacijo – recimo mrežo informacij – v kateri se vsakokrat znajdetta, je njuna "identiteta" vsakokrat drugačna. Gibsonovi "tipi" prav zaradi svoje končnosti in nespremenljivosti določajo situacije, v katere se lahko vključijo, in tako po eni strani še vedno ohranjajo bistveno lastnost kartezijansko zastavljenega subjekta, po drugi pa zagotavljajo linearen razvoj zgodbe. Pri Ackerjevi je drugače: vsakokratna situacija na novo zastavi koncept identitete, ki skozi svoje spreminjanje zagotavlja ustvarjanje vedno novih (hiper)situacij.

Najbrž je odveč poudarjati, da je roman Ackerjeve vseskozi napisan v prvi osebi. Avtorica na začetku vsakega sklopa sicer označi govorca, s čimer pravzaprav tematizira vlogo spola znotraj sodobne družbe: po eni strani se nam spol še vedno zdi bistvena lastnost dojemanja posameznika, po drugi pa nam za njegovo aktualizacijo zadošča zgolj ime, torej znak, uvrščen v sistem osebnosti. Spol se kot konstrukt tradicionalnih konvencij namreč aktualizira tudi v okviru popkulturnih medijev, ki pa s tem zagotavljajo kontinuiteto dualističnega diskurza. Njihovo početje Ackerjeva razkrinkava z uporabo najbolj mračnih segmentov tega diskurza: incesta, posilstva, pornografije, skrajnega nasilja in tako naprej. Tako v smislu avantpopovske infiltracije in preoblikovanja popkulture, vzpostavljene po meri interesov kapitala, po eni strani opozarja na razmere, po drugi pa s samo strukturo protagonistov take vzorce sproti razkaja.

Yvonne Volkart v svoji študiji "The Cyberfeminist Fantasy of the Pleasure of the Cyborg" v smislu kritike izpeljevanja "odrešitve" žensk s pomočjo digitalne tehnologije ugotavlja, da Abhorin vpis ne izhaja iz njene robotske polovice, temveč iz njenega temnopoltega fizičnega telesa, s čimer se moramo vsekaror strinjati, saj Abhorina kiborškost (kot tudi Thivaijeva) znotraj romana ne ustvari prav nobenega stabilnega sistema, ampak se v stiku s sistemi, ki so stabilni, pravzaprav vseskozi ruši. To, da je kiborg, o njenem bistvu ne pove ničesar. S tega stališča se zdi verzija subjektivnosti, zgrajene iz akcelriranih modelov obstoječe resničnosti, dejansko v nasprotju z nekaterimi temeljnimi predpostavkami kiberfeminizma, oziroma jih s simulakrizacijo kiberpankovskih protagonistk kot utelešenja teh predpostavk celo zavrača.

Po drugi strani pa moramo ugotoviti, da dejstvo kiborškosti v procesu svoje dekonstrukcije hkrati destabilizira in s tem problematizira sisteme, ki dajejo

vtis stabilnosti. Mednje sodi torej tudi "ženskost", vzpostavljena prek diskurza pornografirane spolnosti, fizičnega nasilja in zatiranja. S tem med kiborgom in posameznimi tradicionalno pojmovanimi vidiki "ženskosti" načeloma ni nobene bistvene razlike – gre le za znake, ki se lahko poljubno uvrščajo v različne sisteme osebnosti, v katerih vidiki "ženskosti" postanejo vidiki fluidne subjektivnosti na splošno. Posege Ackerjeve v besedilo v smislu določanja spola govorcev, med diskurzi katerih ni nobene bistvene razlike, bi s tega stališča lahko razumeli kot tematizacijo umetnega ustvarjanja razlik s strani avtoritete, katere status je prav tako umetno vzpostavljen in torej nezanesljiv. S tem početje Ackerjeve ni subverzivno le s stališča položaja žensk, ampak postmodernih subjektov na splošno, problematika razlik med spoloma pa se omeji na razliko med tradicijo in postavitvijo sveta po zakonih mrežne razsrediščenosti, med "hipertekstno" logiko in v hierarhiziranje usmerjeno logiko novoveškega liberalizma in humanizma.

Tako se pri Ackerjevi kiborg dejansko vzpostavi kot "kibernetični organizem, križanec med strojem in organizmom, bitje družbene stvarnosti in hkrati fiktivni stvor" (Harraway, 1999: 241), v katerem se raztapljajo tradicionalni binaristični diskurzi. Znotraj duhovnozgodovinske postavitve, ugotovljive iz značilnosti književosti, ki je z novoveškim pojmovnim instrumentarijem ne moremo več zadovoljivo opisati, se kategorija "stroja" seveda kaže kot kategorija "resnice", ki se v sodobni družbi udejanja kot delovanje po načelih t. i. hipertekstne logike, ter kot taka v sebi raztaplja tudi binarizem dobesednosti in metaforičnosti, ki se zdi v središču kontroverznosti kiberfeminističnih postavk.

Za konec tegale razmišljanja se vrnimo k izhodiščni predpostavki, da je vsakokratna umetniška gibanja moč razlagati le na podlagi širših procesov v ekonomiji, kulturi in družbi, znotraj katerih se oblikujejo. V svetu, ki je v svojih temeljih določen z medijsko oziroma tehnološko paradigmo (kar dokazuje tudi ugotovljiva struktura književnosti oziroma umetnosti, ki se v njem poraja), je medij pogoj za postavitev vsakokratne hiperresničnosti. Vloga književnosti in umetnosti na splošno se znotraj takšne situacije kaže v dvojni vlogi: po eni strani kot metaforizacija razmer, po drugi pa kot aktivni generator sistemov resničnosti oziroma njen porok. S tem postane umetnost ultimativni poligon subverzivne dejavnosti v smislu destabilizacije sistemov, ki si svojo pozicijo moči z gradnjo sistemov hiperresničnosti glede na svoje interese zagotavljajo na povsem enak način.¹⁴ Zato je vsak diskurz, kritičen ali ne, ki se vrti okrog konvencij, kakršne ustvarjajo ti sistemi, kontraproduktiven, saj jih akcelerira v vsakdanjo resničnost posameznikov in s tem zagotavlja njihov obstoj. V tem

¹⁴ Spomnimo se Jamesonove postavke o kulturizaciji vseh vidikov družbenega življenja znotraj postmoderne situacije, vključno z ekonomijo oziroma proizvodnjo materialnih dobrin in finančništvom.

smislu pa je, žal, trenutno stanje alarmantno. Po nadvse obetavnih tokovih v devetdesetih letih dvajsetega stoletja prva leta novega tisočletja zaznamuje popolno mrtvilo, ki ga morda lahko razlagamo kot posledico juriša z vsemi kanoni s strani struktur moči. Strategija protinapada? Sprejeti nove razmere kot še en dokaz pravilnosti načelnih usmeritev, ki se v okviru umetnosti začnejo razvijati v devetdesetih letih, in si za nalogo zadati ustvarjanje kar najrazličnejših vzporednih sistemov iz elementov, ki gradijo aktualno vsesplošno strukturo strahu in ogroženosti. Njen najnevarnejši vidik se zdi prav ta, da predvideva ponovno izenačenje kiborga z žensko.

LITERATURA

- ACKER, KATHY (1988): *Empire of the Senseless*. New York: Grove Press.
- AMERIKA, MARK, in OLSEN, LANCE, ur. (1995): *In Memoriam to Postmodernism. Essays on the Avant-Pop*. San Diego: San Diego State University Press.
- BAUDRILLARD, JEAN (1992): "Dražba umetniškega dela." *Časopis za kritiko znanosti* 144–145, str. 27–38.
- BAUDRILLARD, JEAN (1987): "Ekstaza komunikacije." *Problemi-Literatura* 1, str. 78–85.
- BAUDRILLARD, JEAN (1981): *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. US: Telos.
- BAUDRILLARD, JEAN (1999): *Simulaker in simulacija. Popoln zločin*. Ljubljana: ŠOU, Študentska založba.
- BAUDRILLARD, JEAN (1998): *The Consumer Society*. 1970. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.
- BELL, DAVID, in KENNEDY, BARBARA M. (2000): *The Cybercultures Reader*. London, New York: Routledge.
- BRAIDOTTI, ROSI (1996): "Cyberfeminism with a Difference". Spletna objava:
http://www.let.uu.nl/womens_studies/rosi/cyberfem.htm.
- BRAIDOTTI, ROSI: "Is Metal to Flesh like Masculine to Feminine?" Spletna objava: <http://www.chairetmetal.com/cm06/braidotti-complet.htm>.
- GIBSON, WILLIAM (1984): *Neuromancer*. London: HarperCollinsPublishers.
- HARRAWAY, DONNA J. (1999): *Opice, kiborgi in ženske*. Ljubljana: KODA – ŠOU.
- JAMESON, FREDRIC (2001): *Postmodernism or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press.
- JAMESON, FREDRIC (2000): *The Cultural Turn. Selected Writings on the Postmodernism, 1983–1998*. London, New York: Verso.
- JAVORNIK, MIHA (1998): "Internet – začetek novega ali ponavljanje znanega?" *Slavistična revija* 1–2, str. 141–152.
- KREVEL, MOJCA (2001): *Kiberpank v literaturi*. E-knjiga. Ljubljana: DZS.
- KREVEL, MOJCA (2003): *Ameriško literarno gibanje avant-pop: avantgarda in postmoderna. Doktorska disertacija*. Rokopis. Ljubljana: Filozofska fakulteta.
- LANDOW, GEORGE P. (1992): *The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: John Hopkins University Press.
- LEYNER, MARK (1996): *Tooth Imprints on a Corndog*. New York: Vintage Books.
- MCCAFFERY, LARRY, ur. (1995): *After Yesterday's Crash. The Avant-Pop Anthology*. Middleborough: Penguin.
- MCCAFFERY, LARRY, ur. (1995): *Avant-Pop: Fiction for a Daydream Nation*. 1993. Normal: Black Ice Books.
- MCMALE, BRIAN (1992): *Constructing Postmodernism*. New York: Routledge.
- NASH, CHRISTOPHER (2001): *The Unravelling of the Postmodern Mind*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- SPRINGER, CLAUDIA (1996): *Electronic Eros. Bodies and Desire in the Postindustrial Age*. London: Athlone.
- STREHOVEC, JANEZ (1998): *Tehnokultura – kultura tehn. Filozofska vprašanja novomedijskih tehnologij in kibernetike umetnosti*. Ljubljana: Koda-ŠOU, 1998.
- STREHOVEC, JANEZ (1994): *Virtualni svetovi. K estetiki kibernetične umetnosti*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
- SUKENICK, RONALD (1994): *Doggy Bag*. Boulder, Normal: Black Ice Books.
- SUKENICK, RONALD (1999). *Mosaic Man*. Normal: FC 2.

VOLKART, YVONNE (2002): "The Cyberfeminist Fantasy of the Pleasure of the Cyborg". Spletna objava:
http://www.obn.org/reading_room/writings/html/cyberfem_fantasy.html.

ZADNIKAR, DARIJ (1992): "Akceleracija Jeana Baudrillarda." *Časopis za kritiko znanosti* 144–145, str. 16, 17.