

Kiberseks – ključ vrat zaznavanja*

Bolj kot spreobračanje k novim oblikam seksualne psihopatologije je kiberseks instrument eksperimentiranja in/ali poglabljanja seksualnih praks in vedenj. Bolj kot cilj je sredstvo. Če parafraziramo McLuhana: kiberseks je medij in njegovo sporočilo je raznovrstnejša, bogatejša in posebna realna spolnost.

Ta opredelitev nasprotuje drugi, ki jo razširjajo publicisti visokonakladnih revij, namreč, da je kiberseks spolnost prihodnosti (ali futurabilne sedanjosti), saj živimo v t.i. tehnološki dobi (pravilnejše poimenovanje z vidika človeške evolucije je informacijska doba), ki že sama po sebi poudarja komunikacijski vidik, informacijski tok in ne dogodek sam, ki je terminalno zasebno dejanje, povezano s sfero porabe informacijskih dobrin in ne njihove proizvodnje.

Ker kiberseks nikoli ne bo nadomestil tradicionalne spolnosti, nanj ne kaže gledati kot na prilagajanje novim časom, trendom in življenjskim slogom. Kiberseks je, nasprotno, praksa osvobajanja seksualnih navad in vedenja, ki uporablja nove tehnologije, ker najbolj ustrezajo njegovim namenom. Dejstvo, da so te tehnologije telematika, videotelefonija, CD ROM in zelo kmalu interaktivna visokoločljivostna televizija, je preprosto posledica tega, da te tehnologije omogočajo komunikacijo.

Ne spolnosti.

Že na začetku mora biti jasno, da je kiberseks v prvi vrsti komunikacijski moment, ki zadeva spolnost in možnosti njene

** Besedilo je uredniško prirejen prevod uvodnega poglavja v Claudio Cannarella et. al (ur): **Erotica '94**. Edizioni Pendragon/Sicacoop: Bologna 1994, str. 9-40; katalogu festivala **Erotica '94**, ki je potekal maja v Bologni. Avtorica prispevka, Elena Velena je transseksualec/ka, ki se predstavlja kot poganska svečenica kiberseksa ter hekerska izvedenka v komuniciranju in kulturi, je sodelavka italijanske revije **Virtual**. Skupaj s pornostarletu Milly D'Abbraccio sta kot vrhunec festivalskega dogajanja pred več tisočglavim občinstvom nazorno uprizorili uporabo opreme za kiberseks, **CYBER SM**, ki sta jo skonstruirala Stahl Stenslie in Kirk Woolford.*

razširitve, njenega preoblikovanja, raziskovanja, spreminjanja in pomnoževanja.

ZGODOVINA KIBERSEKSA

V nekem smislu je mogoče trditi, da je kiberseks od vekomaj; že od prej, preden so iznašli predpono kiber in digitalne tehnologije.

Grafiti v paleolitskih jamah pogosto ponazarjajo človeško figuro drugega, prikazano z nenormalnimi spolnimi atributi ali fiziološko estetsko lepše, kot so bile figure članov klana, ki so mu pripadali ustvarjalci teh projekcij želje po spolnih izkušnjah in po oblikah razširjanja zavesti *ante litteram*.

Ti grafiti so bili prva oblika virtualne reprezentacije, ki seveda še ni bila interaktivna, vendar sposobna prenesti željo, stremljenje. Oblika statične televizije z ničnim gibanjem (*zero motion*), vendar že prva stopnička na razvojni lestvici komunikacijskih tehnologij.

Izum pisave je prinesel kompleksnejšo obliko virtualne reprezentacije človekovega imaginarija in v zelo kratkem času tudi prvo resnično obliko kiberseksa, ki jo lahko identificiramo: pošta. To, kar je še danes osnovna prvina kiberseksa, namreč cenena telematska pogovorna zveza (*chat line*), je le posodobljena oblika pošne oddaje. Do skrajnosti poenostavljeno lahko potemtakem rečemo, da so neposredni predniki kiberseksa prav grafična upodobitev in od tod pisava, pošta, telegraf in telefon. To omogoča identifikacijo dveh njegovih temeljnih prvin, ki sta:

- a) narisana in/ali pisna upodobitev,
- b) komunikativni prenos proizvoda na dolge razdalje.

Da bi prišli do začetkov dejanskega kiberseksa, se moramo vrniti v leto 1969, ko so v Columbusu (država Ohio) ustanovili *Compuserve*, prvo telematsko mrežo in predstavili funkcijo, imenovano CB Simulator, ki je uporabnikom, povezanim z računalnikom-strežnikom, omogočila izmenjavo sporočil v realnem času. V nasprotju z legendo je bilo treba čakati dvajset let, da so leta 1988 na Internetu odprli IRC, Internet Relay Chat, ki je uporabnikom omogočil isto. No, reči je treba, da je *Internet* MATRIKA vozlov kiberprostora, medtem ko je bil *Compuserve* le en vozel, praktično nekakšen zelo obsežen BBS. Priznanje za zasluge je treba dati tudi francoskemu Télécocomu, ki je leta 1978 poskusno, leta 1983 pa uradno predal v javno uporabo sistem videoteksta, imenovanega Télétel. Ta sistem, katerega razmah je daleč presegel pričakovanja, je običajno napačno imenovan Minitel (po terminalih, ki so jih uporabljali za priključitev na mrežo).

Leta 1988, ko je Jarkko Oikarinen pisal softver za upravljanje IRC, je bilo v Franciji instaliranih že 4,2 milijona terminalov, ki jih je uporabljalo 8 milijonov Francozov ali 20 odstotkov aktivnega prebivalstva Francije – več kot je bilo tedaj uporabnikov vseh drugih mrež skupaj, od Interneta, Compuserva, Genieja, Prodigyja itd.

O tej mreži, ki je omogočila tudi intimno komunikacijo dveh, druga drugi neznanih (in zato dezinhbiranih) oseb, kot tudi o podobnih v Italiji, so novinarji zelo veliko pisali in v svojih člankih poudarjali zlasti "škandalozno" naglo širjenje njene uporabe v "spolne" namene. Običajno pa so se v svojih predstavitvah zadrževali le na vrhu ledene gore.

Kot vedno bo *hard core* scena, ki te izkušnje neposredno živi in nevede postopa na način kulturne antropologije, ta, ki bo odkrila možnosti novega sredstva.

Najpozornejšim opazovalcem širjenja telematskih mrež v javni rabi ni ušlo dejstvo,

da je število na mrežo priključenih uporabnikov s sado-mazohističnimi nagibi močno preseгло dozdevno raven njihove zastopanosti v t.i. realnem svetu. Podobno je veljalo za homoseksualce, fetišiste, travestite in za druge pripadnike manjšinskih spolnih usmeritev.

Razlog je na dlani. Komunikacija prek zaslonov določa okvir odtegnitve čutnih informacij, ki povsem odpravijo fizični estetski vtis osebe in sogovornika prisili h koncentraciji na emotivno cerebralno raven, kar zelo olajša sprostitvev skritih pulzij, potlačenih želja in odločno postavi vse skupaj pod vprašaj.

Oglas za erotični BBS.

RAMME! WITH YOUR HARD DRIVE

MEGA MEN BBS
1-515-945-6636

MORE CASH FOR THE CACHE!

CYBER SLUTS BBS
1-515-945-6227

**MEGA PARTY
INSTANT ACCESS
NO MEMBERSHIP**

**MUST BE 18+
ADULTS ONLY!**

NO MODEM NEEDED!

FREE* LIVE XXX SEX PARTY

011-592-1010

©1998 MEGALINK, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

Vloge, spolne identitete in spola (*gender*) se vrnejo na prvotno raven, ko je mogoče izbirati in eksperimentirati z različnimi možnostmi. Vsak uporabnik komunikativnega kiberseksa obstaja le prek virtualne podobe samega sebe, ki jo oddaja drugim, in ti se lahko oprejo le nanjo. Kiberseks je torej metaforičen virtualni laboratorij, v katerem je moč poustvariti skrivnost medijske in komunikativne eksistence, se po volji regenerirati, izkušati in pridobiti zanesljivost v izbirah.

Za spolne manjšine je to priložnost, da prvič okusijo javno priznanje, ki si ga podelijo sami in ki ga prejmejo od drugih, priložnost, da v virtualnih lokalih srečajo sebi podobne, kljub svoji včasih neugodni geografski lokaciji, ali ko je na začetku stikov potrebna anonimnost.

Možnost anonimnosti je za kiberseks ključnega pomena. Najti se, spoznavati se brez strahu in se odkriti kot to, kar intimno si in želiš biti, je absolutno najpomembnejše in najbolj osvobajajoče v spolnem doživetju vsakega posameznika, naj gre za neuklonljivo gospodarico, pokornega suženjčka, strastno privrženko *bondagea* ali za fetišista gume. In še: za transseksualno bitje, ki odklanja svoje telo ali svojo družbeno vlogo, vendar tudi nasprotno, za heteroseksualnega moškega ali žensko, ki sta včasih navdahnjena z nenavadnimi spolnimi fantazijami, ki jih nimata poguma javno priznati ali jih upoštevati.

Kiberseks je vse to: razširitev lastne spolne zavesti.

EROTIČNI SOFTVER: INTERAKTIVNOST V SAMOTI

Mike Saenz, ustanovitelj Reactor Inc., čikaške družbe, ki se ukvarja s proizvodnjo videoiger na CD ROM-u, je že od vsega začetka delal na računalniški grafiki in njenih aplikacijah na področju vizualne komunikacije. V začetku osemdesetih je ustvaril prvo povsem računalniško generirano risanko, *Shattered*, nadaljeval z grafičnim romanom (*graphic novel*) o Iron Manu, ki je bil že sam na sebi nekakšen kiborg simbiotskih odnosov med svojim telesom in obdajajočim ga oklepom in se je zato lepo podajal grafični tehnološki obdelavi, v zgodovino kiberseksa in tudi informatike pa je vstopil z majhnim, a zelo uspešnim softverom za družbo Macintosh.

Ta program, *Mac Playmate*, uporabniku omogoča interakcijo s senzualno digitalno brinetko Maxie: njeno božanje, slačenje, privezovanje, oblačenje v fetiška oblačila, penetracijo z rokami, vibratorji in drugimi predmeti.

Mac Playmate označuje začetek ujemanja tržišča proizvajalcev softvera in proizvajalcev avdiovizualnega materiala erotične vsebine. Velikanska publiciteta in uspešna prodaja igrice je povzro-

čila tudi njen konec. Iz prodaje so jo umaknili potem, ko je založniško podjetje *Playboy Enterprises* Hughja Hefnerja, ekskluzivnega lastnika izraza "playmate", zoper Saenza vložilo tožbo.

V naslednjih letih je Mike Saenz ustvaril CD ROM, ki je še poudaril značilnosti njegovega prvega izdelka. Nastala je *Virtual Valerie*, nov mejnik v digitalni erotiki.

V bistu je *Virtual Valerie* tridimenzionalna grafična avanturistična (*adventure*) igra, vendar ne imerzivna, tj. ne virtualno realna. Njen uporabnik lahko odkriva notranjost stolpnice in išče apartma, v katerem živi Valerie, poltena blondinka, ki mu je ob izhodu iz porno kinodvorane izročila svojo posetnico. Če se bo potem, ko jo bo našel, do nje lepo vedel, se bo z njo lahko digitalno ljubil in jo penetriral z raznovrstnimi vibratorji, po katerih je zaslovel Mac Playmate. Ta igra se je, kljub tedanji majhni razširjenosti CD ROM-ov v ZDA in njihovi skoraj popolni nerazširjenosti drugod po svetu, kljub veliki cenzuri, ki še danes ovira njeno distribucijo, že v prvih mesecih prodala v več kot 300.000 izvodih. V dolgih mesecih, ko je bil to absolutno najbolj prodajan CD ROM na svetu, so ga mnoge specializirane revije za računalništvo preprosto izpuščale iz svojih lestvic.

Razlog za ta izpust je bil strah preprodajalcev. Ti so na račun te igrice ogromno iztržili, vendar je v svojih poročilih o prodaji niso omenjali iz strahu, da ne bi bili obtoženi razpečevanja pornografskega materiala in imeli težav s katoliškimi fundamentalističnimi organizacijami.

Prav te dni britanski spodnji dom sprejema zakon o računalniški pornografiji, ki bo kriminaliziral prodajo pornografskega softvera tudi odraslim, ki ga podpirajo.

V nasprotju s tem trendom je Reactor leta 1993 izdala drugi CD ROM, naslovljen *Virtual Valerie, The Director's Cut*, ki je mnogo bolj eksplicitna, vendar še vedno soft različica izvirne Valerie. Za letos pa je napovedan izid *Virtual Valerie II: The Sequel*.

Cvetoč posel firme Reactor je sprožil pravi plaz nastajanja novih družb, ki so hotele slediti mikavnemu uspehu. Te firme so v veliki večini, podobno kot v porno videoindustriji, proizvajale izdelke najslabše kakovosti.

Digitalnost je videoigram omogočila to, česar niso mogle ponuditi videokasete: interaktivnost. Beseda ima na ljudi magičen učinek in nejasnosti o njenem pomenu so bile pobuda za eno največjih izmišljij, ki jih je ustvaril in zatem razpihotal tisk: razširilo se je prepričanje, da kiberseks pomeni možnost spolnega občevanja z računalnikom.

Pri novinarjih, večjih telematike, cenениh vsevedih in seksologih, ki jih je prehitel čas, izraz kiberseks pomeni "vstaviti disketo v računalnik in se ljubiti z žensko svojih sanj". "Inter-

aktivnost” je pri tem uročitveni obrazec, ki v uporabniku vstavljanje diskete prevede v penetracijo svojega seks simbola. Zato se oglaševalci igralnega softvera “interaktivnosti” na debelo poslužujejo in jo zlorablajo.

CD ROM *Dream Machine* (New Machine Publishing) je nazorni primer takšne dvoumnosti. Na ovitku ponuja nič manj kot “uresničitev vaših sanj”. Jasno je, da se na tej podlagi pričakovanja povzpnejo zelo visoko in neizbežno vodijo v razočaranje. Kljub splošno dobri ravni izdelka, prave “interaktivnosti” ni. Kar z njim v resnici lahko počnemo, je, da se gibljemo po predorih in prežimo na sobe, kjer smo lahko priče kratkim videoposnetkom seksa. Zadnja stran ovitka sicer pravi: “Bodi interaktiven s svojim vodnikom, povej mu, kakšni so tvoji okusi v spolnosti, in vodil te bo k dokončnemu orgazmu,” vendar to ustreza le klikanju na bolj ali manj splošne izbirne trditve, ki se pojavijo na zaslonu po vsakem odnosu, kar nas naposled privede do posnetka končnega spolnega odnosa, ki se prodaja za “skrbno izbranega na podlagi vaših okusov, nagnjenj in napotkov”.

Čeprav gre za enega še danes najbolj užitnih proizvodov na tržišču, se lahko vprašamo, kakšen smisel ima gledati pornofilm na majhnem zaslonu računalnika, če bi ga lahko v boljši resoluciji gledali na večjem zaslonu televizorja za odločno manj denarja. Odgovor je spet “interaktivnost”.

Potreba po taki ali drugačni vrsti človeškega stika, bodisi s strojem bodisi prek njega, v avtoerotični obliki ali z dražljajem, sproženim iz oddaljenega mesta, ostaja še naprej končno vprašanje, *“the final quest”*. Problem je, kot smo že poudarili, da je to mogoče samo s pomočjo telematike, nikakor pa z inertnim softverom.

Zakaj, lahko hitro pojasnimo. Tehnologija CD ROM-ov ni nič drugega kot današnja razvojna stopnja papirnih informacijskih sredstev. Kar se je nekoč tiskalo na papir, se zdaj tiska digitalno, bodisi kot LISTSERVS telematskih kiberprostorskih mrež, bodisi na trdih nosilcih, ki poleg zapisane besede in podob v 16 milijonih barvah omogočajo tudi shranjevanje video in avdio vzorcev v gibanju.

Namen takšne uporabe seksualnih motivov je enak, kot je bil nekoč namen erotične poezije, namreč napeljevanje k masturbaciji.

Ob tem je zanimivo ugotoviti, da je kiberseks že od svojih začetkov naravnán na heteroseksualne belce moškega spola. Ženska je v njem objekt. Mac Playmate zato denimo Maxime spolno združi samo z enim predstavnikom moškega spola, ki je nekakšen faličen palček z bilijardno kroglo (*Eightball*) namesto glave. Razlog za to je preprost. V igri, namenjeni uporabnikom moškega spola, bi bilo moteče in bi sprožalo lju-



Prizor iz
Virtual Valerie 1.

bosumje, če bi poleg uporabnika nastopala še kakšna rivalska figura moškega spola, ki bi si lastila predmet poželjenja.

Zdi se, da lahko moške heteroseksualce zlahka opredelimo kot najbolj naravnane k uporabi računalnikov, vendar statistike odkrivajo, da poklic, v katerem so najbolj zastopani homoseksualci, ni baletnik ali frizer, ampak računalniški programer. Navzlic temu erotičnega softwera, če odštejemo nekaj zbirk clippingov moških aktov na CD ROM-u, kot sta *Heavenly Hunks* (Body Cello) in *Male Models* (Gazelle Technologies), namenjen homoseksualni publiko, tako rekoč ni.

Da bi se izognil temu neskrto seksističnemu mehanizmu je Mike Saenz softver za Virtual Valerie programiral tako, da uporabnik doseže naklonjenost digitalne lepoticice samo, če se vede korektno. Če se z njo obnaša grdo, ga Virtual Valerie vrže iz hiše.

Vendar problem ostaja in se razrašča. Ena najbolj razširjenih iger za odrasle na disketah v ZDA, *Leisure Suit Larry*, ki je, bolj kot kiberseks, grafično groba avantura v zdaj že šesti inačici, uporabniku omogoča interpretiranje vloge primestnega playboyja. Ni si težko predstavljati, da je igra vulgarna in opisuje neresnični spolni svet, ki ustreza poprečnemu ameriškemu *rednecku*, topoumnemu in ponosnemu, da je takšen.

KIBERSEKS V VIRTUALNI RESNIČNOSTI

Tudi zato se je Ann Barber, multimedijska artistka iz Londona, zelo dejavna na evropski fetišistični sceni, odločila, da bo delovala na področju kiberseksa.

Da bi Trudy združila svojo ljubezen do nenavadnih seksualnih praks in do slikarstva, povezanega z novimi tehnološkimi oblikami, vključno s tridimenzionalno potopitveno grafiko, bolj znano kot Virtual Reality, je ustvarila instalacijo-performans z naslovom *The Safer Sex Experience*.

V tem performansu, ki je bil doslej predstavljen na Sex Maniacs Ball in na Skin Two Ball, dveh pomembnih dogodkih evropske SM scene, uporabnika z običajno rokavico in čelado učinkujeta drug na drugega v ambientu imerzivne VR. Vsak od kibernavtov prek čelade vidi tridimenzionalno telo – navadno, vendar ne nujno – drugega spola. Poleg tega vidi še serijo predmetov, ki so primerni za penetracijo (npr. penis, vibrator itd.), in več prezervativov. Najprej mora udeleženec na vsak predmet navleči prezervativ, šele nato lahko prodira skozi odprtine partnerja ali partnerice. Potem ko zadovoljivo nadraži njeno/njegovo telo in mu/ji priredi orgazem, je uporabnik vržen v predor barv in psihedeličnih senzornih občutkov, imenovan Orgasmatron – vizualizacijo kibernetnega orgazma.

KO JE VIRTUALNI SEKS RES TAKŠEN: JOEY SKAGGS & SEXONICS

Ker je virtualni seks še najbolj doma v možganskih celicah našega imaginarija, pušča veliko možnosti za falsifikacijo realnosti, ki je nikdar nihče ne bo mogel imenovati prevara. Gre namreč za virtualizirajoče momente, v katerih je ideja realnega – naj mi bo oproščena igra besed – realizirana v virtualnem in nato virtualno predstavljena, kot bi bila resnična in realna. Najbolj zanimiv, četudi ne najbolj znan zgled tega so "Sexonics" Joeyja Skaggsa.

Joey je slovit prankster in ustvarjalec performansov, ki poučuje medijsko komunikacijo na NY School of Visual Arts. Namen njegovih provokativnih medijskih performansov je opozoriti na ustvarjanje konsenza, na komunikativne mehanizme in na učinke, ki jih imajo na javno mnenje. Med njegovimi najbolj znanimi medijskimi performansi so kreacija bordela za pse, urada za delo, namenjenega *Bad People*, in čudežnega zdravila, narejenega iz ščurkovih hormonov. Za takšnega človeka je bilo eksperimentiranje s socialnimi pričakovanji kiberseksa absolutno nujno.

V ta namen je Skaggs leta 1992 na torontskem Christmas Gift Show najel stojnico in priredil tiskovno konferenco. Na

njej je predstavil svojo organizacijo, imenovano Sexonics, in demonstriral naprave za interaktivni digitalni seks, ki jih proizvaja omenjena družba.

Vendar so obiskovalci konference naleteli na popolnoma prazno stojnico. Skaggs je naznanil, da je naprave zadržala kanadska carinska služba in s tem povzročila propad družbe. Novico so seveda objavili kanadski dnevniki in tedniki, posredovale so radijske postaje in televizijski programi. V kratkem času je s pomočjo telematskih omrežij in tiskovnih agencij novica obšla svet. Objavili sta jo tudi za kiberseks pomembni publikaciji, *Future Sex* in *New Media*. Obe sta se zgražali nad "cenzorskim vedenjem kanadske vlade".

Vsakomur, ki to bere, je najbrž že jasno, da Skaggs v resnici ni ustvaril ničesar, ne družbe Sexonics ne njenega domnevnega proizvoda. Oboje je bilo sad njegove domišljije in je obstajalo le "virtualno".

Nekaj pa je Skaggs vendarle ustvaril. V obtok je spravil nekaj videoklipov, ki so nastali z montažo drobcev filma *Kosec (Lawnmower Man)* in drugih delov, studijsko izdelanih s tridimenzionalno renderizirano grafično obdelavo telesa nekaj igralcev. O resničnosti tega materiala ni podvomil nihče, dokler se ni Skaggs sam razkrinkal, ko je njegovo netsurfanje na raznih vozlih kiberprostorske matrice postalo pretirano. Ironija usode: načelo, ki je igro ustvarilo, jo je tudi uničilo. V poglobljenem dialogu na mreži se je Skaggs zapletel v protislovja in njegova krinka je padla.

MIKE SAENZ & REACTOR

Protagonist najbolj razvpitega primera ustvarjanja fiktivnega imaginarija kiberseksa je spet Mike Saenz. V drugi številki revije *Future Sex* je intervju z njim izšel skupaj s člankom "Cybersex! The love machine", ki se začneja takole:

"Inženirji mesenega spoznanja jutrišnjega dne bodo morda izdelali vlakno, primerno za proizvodnjo senzorjev – membrane, simulirajoče človeško kožo – ki bi jih lahko pritrdili na genitalije in bi jih uporabljali za digitalizacijo in snemanje dotikov. Nastale taktilne podatke bodo nato sinhronizirali z avdio in 3D videosistemom in povezali z mehanizmom taktilnega playbacka." Članku sta bila priložena prospekt načrta razvoja kiberseksa v

Popolna oprava
Cyber SM.



sedmih generacijah, od leta 1992 do leta 2200, in niz risb v 3D *renderingu* ter možna oblačljiva naprava za kiberseks, imenovana CSEX2 System.

Ta sistem, v obliki oprijete obleke, je prav tako upodobljen v 3D *renderingu* na telesu manekena in manekenke. Druga fotografija tega primerka grafičnega posteditiranja je objavljena na naslovnici, kjer je povsem jasno vidno, da je oprijemajoča se obleka samo kompjutersko generirana grafična podoba, vkopirana v fotografijo. V naslednji številki revije njena urednica Lisa Palac pripoveduje, kako je bilo uredništvo zasuto s telefonskimi klici radovednežev, predvsem pa novinarjev, ki bi radi obleko poskusili, fotografirali in jo tudi kupili. Zdi se, da članka niso niti prebrali niti si količkaj natančno ogledali fotografij. Tako se je zgodilo, da je tudi ta senzacionalna vest obšla svet. Vse večje število časopisov jo je objavilo v slabši resoluciji ali celo v črno-beli tehniki, ki je odkritje grafične manipulacije povsem onemogočila. K tem fotografijam so pripisali besedila, ki so sistem razglašali za delujoč, ga poimenovali z nemogočimi imeni in mu celo določili ceno. Italijanska revija *Focus* je objavila, da stane približno 600 dolarjev... Vse to, ne da bi to hotel ne Mike Saenz ne *Future Sex*.

TRUDY ANN BARBER 6 VIRTUAL S

Dulcis in fundo, tudi Ann Barber nariše in realizira podatkovno obleko, vso v gumi, ki jo je naročil London Art Institute v sodelovanju z Virtual S, londonsko družbo s področja imerzivne VR. Obleka, ki je nastala zato, da bi bila objavljena na straneh *Good Sex Guide*, naj bi ponazorila, kakšna bi lahko bila obleka za kiberseks v resnici.

Kot ni težko uganiti, je po objavi tudi ta reportaža – tokrat o realnem predmetu, vendar kiberseksualno povsem neuporabnem – obkrožila svet na straneh periodike in bila predstavljena kot brezhibno delujoč sistem. Predmet je na ravni kolektivnih imaginarijev tako privlačen, da postane njegova realnost nezadržna.

KIRK WOOLFORD, STAHL STENSLIE & CYBER SM

Končno se je po letih praznega besedičenja, pobožnih želja in povsem nekoristnih filozofiranj o virtualni glasbi, o virtualnem Bogu in o virtualnem seksu angelov našel nekdo, ki se je spravil k delu, da bi ustvaril resnično delujoči sistem.

Na Višji šoli za medije in komunikacije Univerze v Kölnu deluje pisana skupina študentov iz vsega sveta, diplomantov v

umetniških, tehnoloških ali/in medialoških disciplin, ki ima možnost preskušati in razvijati projekte po svojem izboru. Stahl Stenslie, svetloas norveški študent, na polovici poti med Stingom in Clarkom Kentom, se zanima za virtualno resničnost, vendar to svojo strast povezuje s svojim zasebnim interesom za sadomazohizem in sorodne spolne prakse.

Stenslie se je zavedel popolnega pomanjkanja taktilnosti VR okolij in se odločil, ustvariti sistem, ki bo sposoben prenašati fiziološke dražljaje. Zato sta skupaj z Američanom Woolfordom, izvedencem za javne komunikacijske (WAN) in telematske mreže, načrtovala in realizirala CYBER SM, prvo dejansko delujočo obleko za kiberseks.

Srce sistema je softver, napisan na platformi Macintosh Quadra, ki vse svoje potenciale razvije na 840 AV, vendar deluje tudi na običajnem LC – če se zadovoljimo z njegovo manjšo hitrostjo.

V tehničnem pogledu je softver *stack hypercard*, ki ga sestavljajo različni elementi.

Poleg tega je tu grafična podatkovna baza, ki trenutno premore kakih dvajset torzov in prav toliko bokov, tako moškega kot ženskega spola. Te datoteke so dejansko tridimenzionalna skeniranja. Z njimi lahko sestavimo telo, s katerim se hočemo predstaviti drugi ali drugemu, skratka kiberljubimki oz. kiberljubimcu. Tudi za uporabo podobe, ki bi predstavljala telo nas samih, ni nobenih drugih ovir razen finančnih: dostop do tridimenzionalnega skenerja v tem hipu ni ravno poceni. Vendar je bila še pred nekaj leti nemogoča tudi misel, da bi lahko za nekaj sto tisoč lir dobili laserski tiskalnik.

Druga pomembna prvina je vizualizacijsko okno, v katerem bomo spremljali reprezentacijo telesa ali boljše avatarja, če citiramo Neala Stephensona, kiberljubimca. To upodobitev je mogoče – in zdaj bo jasen razlog tridimenzionalnega skeniranja – na veliko veselje oboževalcev *Blade Runnerja* poljubno rotirati in zumirati, dokler se ne približamo erogeni coni, ki jo hočemo vzburljati. Želeno področje reprezentacije drugega stimuliramo s pomočjo miške ali še boljše sledne krogle, in to sproži reakcijo na ustreznem delu kiberljubimčeve oprijete obleke.

Cela vrsta tipk poskrbi za memoriranje in prednastavitev sekvenc posegov ali posameznih posegov, ki se v želenem trenutku sprožijo in po želji ostanejo nespremenjeni, npr. ohranitev delovanja analnega vibratorja, medtem ko so dražene prsne bradavice.

Stack omogoča tudi zvočno povezavo prek ISDN med uporabnikoma. Lahko se pogovarjata in ustvarjata potrebno alkemično atmosfero možganskih stimulusov in čutne vzburljivosti, ki je bistvena za ustvarjanje realne, nemehanične spolne situacije. Z vrsto filtrov lahko glas spreminjamo do te

mere, da spolno ni več opredeljiv. Odtegnitev čutnih informacij na ta način pridobi "raziskovalno" in skrivnostno naravo, značilno za telematiko nizke ravni.

Macov vmesnik je obleka, ki se tesno oprijema kože. Izdelana je iz gume in delno iz karbonskih vlaken. Že sama po sebi je predmet in je zato, ko jo nadenemo na telo, vir močne fetiške izkušnje. Najbolj očiten del obleke je črna štrlina falične oblike, ki je nameščena v mednožju. Dejansko je to vložiščna posoda, ki sprejme vibrirajoč in penetrirajoč falus, če jo oblači bitje z ženskimi genitalijami, in votel in sesajoč falus, če je to bitje z moškimi genitalijami.

Drugi vibrator je nameščen na zadnjičnem delu obleke. Osebe obeh spolov imajo pač, ne glede na njihovo spolno prakso, tudi zadnjično odprtino.

Helena Velena
s partnerjem prikazuje
uporabo opreme
CYBER SM.



Na večjem delu telesa, denimo na rokah, nogah, čelu, prsnem košu in prsih so nameščeni senzorji, termične plošče, vibrirajoči trakovi in raznovrstne druge naprave za stimulacijo. Poleg njih so tu še ščipalke, ki prevajajo sunke toka visoke napetosti in nastavljive jakosti.

Posebna rokavica nas seznanja s stopnjo oznojenosti, s srčnim utripom in stopnjo prevodnosti kiberljubimca. S pomočjo teh podatkov lahko razbiramo stopnjo dosežene spolne vzburjenosti, ki jo je dosegel, in v skladu s tem uravnavamo naslednje izbore vrste in jakosti draženj.

Niz daljinsko vodenih vibratorjev? Da in ne.

Poglavitno je, da obleka CYBER SM v skladu z načeli kiberseksa omogoča raziskovanje novih okoliščin, novih možnosti. Ljubljenje z bitji, katerih spola predhodno ne poz-



namo in za katere se lahko izkaže, da so nasprotnega spola od tistega, ki smo si ga predstavljali. Raziskovanje celega telesa ljubimca(ke) in iskanje osebnih erogenih con, ne le genitalij. Preskušanje nenavadnih in močnih užitkov, kot je penetracija ali sunki visoke napetosti, do docela cerebralnega in tipično SM užitka (kot opominja ime sistema), da se občutimo obvladovani, drugi pa, da ima popolno oblast.

Vse to, kot je bilo rečeno že za druge oblike kiberseksa, ne bo nadomestilo tradicionalnega seksa in tudi nima tega namena. Vseeno pa novost, ki jo ponuja, ni majhna. Še malo ne.

Naj vam za zdaj zadošča ta predjed in zavest, da je treba nekatere oblike izkušnje razširjanja čutnih zaznav skusiti neposredno na sebi, da bi lahko zapopadli njihovo notranjo ekspresivno moč in njihovo najvišjo lepoto. Če je VR LSD devetdesetih, je kiberseks gotovo električno osvežen acid test.

Naj ta kriptični konec, napisan v maloštevilnim dostopnem kodeksu, ne čudi. Pomeni samo nekaj: poskusite in razumeli boste!

Prevedel Marjan Kokot