

Identiteta ponovno prebrana, predelana in kodirana s pomočjo novih medijev in tehnologije

MARINA GRŽINIĆ

POVZETEK

Uporaba novih tehnologij (virtualne realnosti, računalniške grafike in animacije, globalne internetske komunikacije, novih elektronskih medijev) je našla svoje mesto v specifični (umetniški in kulturni) produkciji ter estetskih konceptih, ki jih označujejo ponovno branje, ponovna izdelava, ponovno kodiranje naše identitete, seksualnosti in celo naše pozicije v zgodovini.

"Vse, povsod in vsi" je slogan devetdesetih, ta pa vodi v zmedo teles, konceptov in strategij - v nekakšno razbitost subjekta. Znašli smo se znotraj medijev, vseh teles in vseh mogočih prostorov, kar postavlja pod vprašaj nekaj temeljnih argumentov, ki se nanašajo na umetnost in kulturo na splošno. Umetnost in kultura sta usmerjeni na nov način pozicije identitete in nam kažeta drugačne notranje medialne procese, in še zlasti socialnega. Soočeni smo z zapuščanjem historično definirane pozicije, ki posnema naravni svet čutov. Novi mediji in tehnologije so nam omogočili artificialno notranjo podobo, v kateri prevladuje neidentiteta oziroma razlika in ki namesto identitete producira nekaj bolj radikalnega, namreč popolno izgubo identitete. Subjekt mora naenkrat dopustiti misel, da ni več, kar je verjel, da je, temveč nekaj popolnoma drugega.

ABSTRACT

IDENTITY RE-READ, RE-WORKED, RE-CODED VIA NEW MEDIA AND TECHNOLOGY

The use of new technology (virtual reality, computer graphics and animation, global internet communications, new electronic media) has resulted in specific artistic and cultural productions and aesthetic concepts, that have led to the re-reading, re-working and re-coding of our identity, sexuality and even our position in history.

"Everything, everywhere, everybody" is a nineties slogan which provokes a confusion of bodies, concepts and strategies - a fragmented situation for the subject. We find ourselves inside all media, within all bodies, in all possible spaces at once. This puts into question some fundamental arguments concerning art and culture in general. Art and culture are re-directed towards new positions of identity, thus showing us different internal media processes, particularly social processes. We are faced with abandoning a historically defined position which imitates the natural world of our senses.

New media and technologies have afforded us the possibility of an artificial interface, which is dominated by non-identity or difference. The result is not a new

identity, but something more radical: the total loss of identity. The subject is forced to assume that he or she is not what they thought themselves to be, but somebody-something else.

Osnovna teza pričujočega besedila je, da je mogoče z virtualno realnostjo problematizirati in na novo konceptualizirati nekatere osnovne trditve o subjektu, njegovih identiteti in razlikah med realnim in realnostjo. Z novo tehnologijo (virtualna realnost, računalniška grafika in animacija, informacijska avtocesta, novi elektronski mediji) ne razvijamo samo specifičnih umetniških in kulturnih produkcij in estetskih konceptov, ampak lahko tudi ponovno preberemo, predelamo in kodiramo kategoriji identite in spola.

Toda najprej bom, pa čeprav shematično, skušala odgovoriti na vprašanje, kaj je zastavek virtualne realnosti? V virtualni svet vstopamo samo s pomočjo posebnih tehničnih pripomočkov - čelade in/ali podatkovne rokavice. Nadeti si ju mora vsak, ki želi vstopiti v ta svet, saj se prek njihju prenašajo vidni in slušni informacijski podatki od sodelujočega v virtualni realnosti do računalnika. Senzorji v čeladi in/ali rokavici natančno sporočajo računalniku vse potrebne podatke o subjektovih telesnih premikih - posredujejo mu valove v možganih ali celo gibanje očesa, tako da računalnik registrira prav vse, kar se dogaja z našo glavo ali s telesom v virtualni realnosti. Podatkovna čelada in/ali rokavica sta t.i. vmesnika in sta predpogoj za vstop v virtualno realnost, sta stičišče med človekom in tehnologijo. In čim bolj je vmesnik neviden, tem bolj realna je fikcija o popolnem zlitju človeka in stroja v virtualni realnosti oz. pri novih tehnologijah.¹

Francine Dagenais² piše, da virtualna tehnologija omogoča iluzijo breztelesnega gibanja. Telo je izolirano, čutila so kakor odrezana od realnosti, saj imajo sedaj možnost pripeti se na alternativno okolje. Možgani kot privilegirani čutni sprejemnik in telo sta v virtualni realnosti nepovezana, oba nadzoruje vmesnik (rokavica ali čelada). Tukaj lahko govorimo o "telesu brez organov" Deleuza in Guattarija; tradicionalno pojmovanemu telesu, ki ga upravljajo osrednje živčevje in možgani, je postavljeno nasproti brezglavo telo. "Obglavljeno" z virtualno realnostjo, telo izgublja svojo tradicionalno definicijo. V virtualni realnosti je tako telo ujeta v dvoumnem razmerju med polnostjo in praznino, opustiti moramo tudi tradicionalno razlikovanje med zunaj - znotraj. Telo samo je sedaj postalo medij.

Ujeti lastno imaginarno telo v virtualni realnosti je, kot piše Catherine Richards³, "podobno procesu izgube dosedanje samoopredelitve lastnega telesa" in je bistveno za razumevanje tistega, kar se dogaja v virtualni realnosti. In nadaljuje: "Nadenem si tehnologijo za vstop v virtualno okolje. Vidim svoje imaginarno telo naravnost pred seboj. Premikam prst, podoba se premika. Če spektralna 'imaginarna' podoba zaostaja za mojo realno roko, me bo zgrešila. Če pa me dohiti, bo prestopila prag mojega realnega telesa, skušajoč uloviti moje telo znotraj lastne imaginarne podobe. Gibljem se in napolnujem virtualno 'materializirano' podobo mojega imaginarnega telesa. Gibljem se znotraj dozdevka mojega realnega telesa, ki je simulacija moje fizične in imaginarne izkušnje, in potujem znotraj meja mojega telesa sem ter tja. Kaj sem jaz v virtualni realnosti? Moje realno telo je izkustveno posredovano, moje imaginarno telo pa je

¹ Prim. Scott Bukatman, *Terminal Identity*, Duke University Press, Durham in London 1993, str. 186-192.

² Prim. Francine Dagenais, "Perfect Bodies", v: *Bioapparatus*, Richards in Tenhaaf ur., The Banff Centre, Banff 1991, str. 43.

³ Prim. Catherine Richards, "The Bioapparatus Membrane", v: *Bioapparatus*.

materializirano v fantomski podobi. Obe telesi sta med seboj prepleteni, bereta drugo drugega in simulirata živo sobivanje mojega realnega in mojega imaginarnega telesa.⁴

Če smo del takšnega virtualnega "aparata", je kot da bi bivali na dveh ravneh hkrati. Scott Bukatman je to povzel nekako takole: Medtem ko bo objektivno telo ostalo v realnem svetu, bo tisto fenomenalno projicirano v terminalni realnosti. Z nekakšnim zamaknjnim pretiravanjem Merleau-Pontyjevega fenomenološkega modela lahko rečemo, da sta svet in telo v nenehni regeneracijski zanki in proizvajata terminalno identiteto, ne da bi bila pri tem določena njena končna postaja; v kibernetičnem prostoru se ta identiteta imenuje kibernetični subjekt.⁵ Virtualna realnost je postala po Bukatmanu pravnjina utelesitev postmoderne breztelesnosti. Sherry Turkle pa je označila ta vidik interakcije računalnika s človeškim telesom kot proizvajanje navideznega osebno-stnega kompleksa in ga imenovala drugi jaz. Ta izhaja iz zapletenega medsebojnega odnosa med človekom in računalnikom in je zato samo delno človeški proizvod, ki tudi obstaja delno.⁶

Derrick de Kerckhove⁷ je ta vidik bioaparatorov (ki so samo še ena od številnih denominacij tega odnosa med telesom in strojem) skušal osvetliti tako, da je vztrajal pri njegovih epistemoloških posledicah. Ukinjanje razlike med gledalcem in opazovanim objektom, hkrati z brisanjem meja med privatnim in javnim jazom, med privatno in kolektivno zavestjo, nam omogoča, da se skupaj z de Kerckhovom sprašujemo, ali obstajajo drugačne oblike zavesti, ki se niso oblikovale samo na osi osebno- kolektivno in so sedaj računalniško podprte ali neodvisne, ampak so intermedijske, samoorganizirajoče in kibernetične.

V klasični situaciji virtualne realnosti se torej, kot piše Margaret Morse,⁸ polje pogleda nenehno rekonstituirava v realnem času s pomočjo računalnika, ki nenehno beleži položaj glave ali roke v digitalnem skladišču. V virtualnem svetu je okolje interaktivno! Friedrich Kittler celo namiguje, da okolja, čeprav se nam to lahko zdi kot živo - okolje nenehno kaže, da nas gleda, ne da bi ga mi pri tem zaznali - ne moremo spoznati kot subjekt ali *persono* v tradicionalnem smislu.

Kako smo opredelili dogajanje v virtualni realnosti? Z monitorji, ki napolnjujejo polje pogleda, uporabniki ne vidijo samo računalniško grafično dizajniranega virtualnega sveta, temveč lastne roke ali telo kot del tega sveta. To, s čimer imamo opraviti v virtualni realnosti, je - ko govorimo o tretji dimenziji, o tem, da subjekt ne vidi samo računalniško grafično dizajniranega sveta, ampak tudi sebe, svoje roke ali telo kot del tega sveta - na ravni čiste kinematične procedure vrsta formalne intersubjektivnosti. Kako poteka intersubjektivni odnos, to je, poenostavljeno rečeno, odnos individua do drugega individua v virtualni realnosti? V virtualni realnosti se subjekt znajde v odnosu do samega sebe, svojega senčnega dvojnika, ki nastopa poleg njega kot vrsta sublimne figure, sublimne štrline. Tukaj imamo paradoksalno obliko komunikacije: ne neposredno komunikacijo subjekta s svojo bližnjo kreaturo, ki mu stoji nasproti, ampak komunikacijo s figuro, štrlino, ki jo posreduje tretje mehansko oko. To je tisto tretje (tehno-loško) oko stroja, ki podeljuje virtualni sceni hipnotične dimenzije: subjekt je podjarmljen in očaran s pogledom, ki vidi, "kaj je v njem več kot on sam".⁹ Hkrati je možno

⁴ Ibid., str. 58.

⁵ Prim. Bukatman, *Terminal Identity*, str. 187.

⁶ Navajam po Allucquere Roseanne Stone, "Virtual Systems", v: *Incorporations*, Crary in Kwinter ur., *Zone* 6, 1992, str. 619.

⁷ Prim. Derrick de Kerckhove, "Bioapparatus", v: *Bioapparatus*, str. 100.

⁸ Prim. Margaret Morse, "Enthralling Spaces. The Aesthetics of Virtual Environments", v: *ISEA 94 Catalogue*, Helsinko 1994, str. 83.

⁹ Prim. Slavoj Žižek, *Tarrying with the Negative*, Duke University Press, Durham 1993, str. 107-108.

to dimenzijo tretjega očesa, kot pokaže Žižek, definirati tudi z izjemno filmsko govornico; pri tretjem očesu naj bi šlo za kondenzacijo kadra in njegovega protikadra v enem samem posnetku. Še več, s tem, to je z virtualizacijo filmskega jezika, se znajdemo v videu, kjer je, kot sem že zapisala, z digitalizacijo možno v eni sami video sličici upodobiti zrcaljenje (filmskega) plana v kontraplanu.

Torej lahko rečemo, da je zastavek virtualne realnosti delna časovna izguba subjektive simbolične identitete. Prisiljen je misliti o sebi kot o nekom drugem ali nečem povsem drugačnem. Torej nimamo nič več opraviti z integracijo subjektive izkušnje v velikem Drugem, v polju intersubjektivne simbolne tradicije, marveč smo soočeni z radikalnim spodnašanjem (samo)identitete!¹⁰ Kaj sem jaz v virtualni realnosti? Moje realno telo je izkustveno posredovano, moje imaginarno telo pa je materializirano v fantomski podobi. Obe telesi sta med seboj prepleteni, bereta drugo drugega in simulirata živo sobivanje mojega realnega in tistega imaginarnega.

S tem je odlično predstavljena ta sprememba na ravni identitete - samoidentitete, ki je konstitutivna prav za čas, ki ga živimo.

Da bi doumeli nadaljnje posledice tega radikalnega obrata, ki je na delu v virtualni realnosti, se lahko zatečemo h kartezijsko-kantovski problematiki subjekta, ki pravi, da je polni subjekt možen samo kot brezsubstančen. Kant je natančno artikuliral, kot to razvije Žižek,¹¹ inherentni paradoks samozavesti. Kantov "transcendentalni obrat" je jasno pokazal nezmožnost umestitve subjekta v veliko verigo življenja. Subjekt je znotraj univerzuma namreč dobesedno izpahnjjen, kajti konstitutivno vedno znova zgreši svoje lastno mesto v njem. Pri Descartesu je ta izpahnjjenost zamolčana, zatajena. Kant pa nam postreže z obliko izginjajočega posrednika, ki je na kratko Lacanovo realno. Paradoks samozavedanja je torej v tem, da je subjektovo samozavedanje možno samo v okviru svoje lastne nezmožnosti, kar pa je prav zastavek subjektive pozicije in njegove identitete v virtualni realnosti. Pojem samozavedanja implicira subjektovo samorazsređiščenje, ki je bolj radikalno kot nasprotje med subjektom in objektom.¹²

Drugače rečeno, kje je cogito, kje je mesto mojega samozavedanja, ko je vse, kar zares sem, artefakt - ne samo moje telo, moje oči, ampak tudi moji najintimnejši spomini in fantazije? Žižek odgovarja: Vse tisto, kar sem lahko pozitivno jaz, vsaka izjavljena vsebina, na katero lahko pomerim in rečem, to sem jaz, to nisem jaz, jaz sem samo praznina, ki ostane, prazna razlika, ki obkroža vsako vsebino. Skratka, samo ko na ravni izjave prevzamem svoj lastni replikantski status, sem na ravni izjavljanja zares človeško bitje.¹³ Replikanti so namreč čisti subjekti, subjekti v polnem pomenu te besede prav toliko, kolikor dokazujejo možnost, da pozitivne, substancialne vsebine, ki so del najintimnejših fantazij, niso njihove, ampak so jim (nam) že vcepljene.

"Sem replikant," je izjava subjekta kot čistega subjekta in hkrati izjava subjekta v virtualni realnosti.

V virtualni realnosti nam to, da ulovimo svoje imaginarno telo, ne omogoča neposredne komunikacije subjekta z njim ali njo, ampak raje komunikacijo s štrlino. In če bi poskušali odgovoriti na vprašanje, kaj je tisto, kar tretji pogled, pogled stroja, vidi, kar je v subjektu več kot on sam. Je odgovor: nič, luknja, praznina...

¹⁰ *Ibid.*, str. 12.

¹¹ *Ibid.*, str. 12-44.

¹² *Ibid.*, str. 41.

¹³ *Ibid.*