



»Povej mi, kaj ste se igrali pri dvanajstih, ...«

■ Igor Pribac

*The difference between
men and boys is in the
price of their toys.*

Kakšen svetovni nazor izgrajuje pilotu lovca letenje z nadzvočnimi hitrostmi? Gotovo dvomi v vse, kar vidi, ko pogleda skozi vetrobransko steklo. Ve, da modrina neba ni dobro izhodišče za ugotavljanje, kje se nahaja, da lahko oblake že naslednji trenutek zamenja siva gmota gore in da bo tedaj, ko bo s prostim očesom ugledal sovražnikova letala, že prepozno. Bolj kot pogledu ven zaupa informacijam, ki mu jih posreduje centralni računalnik na krovu. Utripanje signalnih lučk, kazalci merilnikov in podatki na zaslonih komandne konzole so pri nadzvočnih hitrostih njegove daleč najpomembnejše zaznave veselja in njegovega mesta v njem. O tem, ali ga bo obdržal še naprej, odloča bliskovitost njegove zaznave podatkov, njihove analize in sinteze, pravilnost njegovih odločitev in natančnost njihovih motoričnih uresničitev - zapleten sklop operacij torej, ki je morda le druga plat njegove sposobnosti, da pozabi na vse,

česar ni na monitorju, v prvi vrsti na turistično pogledovanje skozi okno.

Svet je računalniško krmiljen sistem informacijskih tokov, sredi katerih si moraš izboriti življenje. S tem pogledom na svet se ne bodo strinjali samo piloti vojaških lovcev, pač pa vsak drug fant, ki ga je zajela mrzlica računalniških iger (dekleta se v tej zvezi skoraj ne omenjajo). Prav igre simulacije letenja z lovцем so ene najbolj razširjenih, igralna ročica, nepogrešljiv atribut video iger, pa je tako ali tako klonirana krmilna ročica. Naključja torej ni in v "Top Gun" šolah, od koder so nekoč prišle igrice simulacije letenja na police veleblagovnic kot stranski proizvod resnih iger, ki so dvigovale adrenalin gojencem vojaških akademij v učnih laboratorijih, opremljenih z velikanskimi zasloni, simulatorji vibracij in drugih efektov, so simuliranje letenja medtem že zamenjali z virtualnim letenjem.

Ali to pomeni, da se v salonih z igralnimi avtomati in luna parkih kalijo bodoči piloti reaktivcev? Ni izključeno, vseeno pa je verjetneje, da bodo iz njih zrasli predvsem spretni manipulatorji futuribilnih gospodinjstev in zemeljskih vozil. Pogled na armaturno ploščo v avtih že danes pridobiva večji pomen v primerjavi s pogledom na cesto in ne-

mara bo nekega dne, ko bodo avti še pametnejši, kot so danes, oprezovanje v smeri vožnje vozila tudi za voznika postalo čisto razkošje.

Če drži, da bo v prihodnje uspešna socializacija vedno bolj odvisna od druženja s sofisticiranimi tehnološkimi napravami, potem je na dlani sklep, da današnji mladi privrženci video iger, ki staršem - večinoma računalniškim analfabetom - povzročajo sive lase, ob zaslonih prestajajo pomembno šolo življenja. Ti starši naj se kar lepo pomirijo: sivijo, ker starijo, in njihovi otroci so tu tudi zato, ker so bili sami nekoč mladi. Spomnijo naj se, koliko pomembnih reči so spoznali igraje in da je tudi tedaj njihova zatopljenost v čudovite svetove igre starejšim šla v nos vsaj tako pogosto, kot so ob drugih priložnostih nad njo uživali.

So teorije, ki igre in igrivosti kot dela človekove narave ne omejujejo samo na otroštvo in na obrobne segmente sociabilnosti starejših otrok, kot sta šport in spektakel, temveč ju postavljajo v središče človeške biti. Johan Huizinga je predlagal zamenjavo, namesto o *homo faber* naj bi o človeku govorili kot o *homo ludens*. Igra in ne proizvodnja orodij je po njegovem mnenju temelj kulture. Človek si je v vseh obdobjih svoje zgodovine pridelal niše ludičnosti in vanje vnašal vse tisto, kar mu je bilo sicer odtegnjeno. Če to velja za zgodovino človeštva nasploh, potem velja tem bolj za prvo življenjsko obdobje vsake generacije. Če je to veljalo za industrijsko družbo, to velja tem bolj za poindustrijsko.

Z današnje perspektive je povsem jasno, da imajo tudi otroške igre in igrače svojo zgodovino in da se današnje otroške igre veliko bolj kot nekdanje podrejajo trendom, ki jih kroji razvejana industrija igračarjev, njeni zasuki pa ustvarjajo prave zareze med generacijami. Tudi tu bi lahko privedili znan rek in se šli "povej mi, kaj si se igral pri dvanajstih, pa ti povem, koliko si star".

Kar sledi, je izsek, ali bolje, so spominska paberkanja iz zadnjega, še odprtega poglavja zgodovine igrač - ne vseh, na teh nekaj straneh bi bilo to prevzetno početje. Omejil se bom predvsem na igrače, namenjene "igram gibanja in spretnosti", ki so zaznamovale odraščanje zadnjih dveh generacij, na čas torej, ko je kupljena igrača z vnaprej določenimi pravili in namembnostjo začela progresivno določati igre mladih.

Ko se je človeštvo zadnjič šlo vojno širokih razsežnosti, je ta odločitev za celo desetletje zaustavila

proizvodnjo igrač - razen vojnih seveda - in res ni težko razumeti, da so po vojni Američani največ investirali v industrijo zabave, kamor sodijo igrače in igrala. V Evropo so jo prinesli skupaj s kapitalom, namenjenim njeni obnovi. Še preden se je Evropa zavedla, da je v filmih, glasbi in plesih veliko več od zabave, je bilo že prepozno. Cele generacije so že bile odvisne od ponujenih vzorcev in še danes je tako.

Ideje za igrače niso bile vedno izvirne, vendar so jih po vojni Američani s pomočjo glasbene in filmske pop industrije lahko najboljše predstavili planetarni publikli in pogojili njeno imaginacijo. Na področju igrač je bil *jojo* ena od prvih domislic, ki je obšla svet in konec petdesetih sprožila val množične histerije. Domislica, v aristokratskih krogih znana že v XVIII. stoletju, je preprosta. Jojo je na os koluta navita tanka vrvica. Igra zahteva, da kolut z natančno tempiranimi nalahnimi potezanji vrvice v trenutku, ko drsenje koluta ob vrvici doseže spodnjo lego, čim dlje obdržimo v gibanju. Vsi imamo v spominu filmsko ali stripovsko sliko elegantnega giba, ko večča roka kolut spusti in ga spretno spet ujame, ga zažene pod kotom in ga spet varno stisne v pest. Jojoi domače izdelave, ki so v zapoznelem valu pljusknili k nam v sedemdesetih, če sodim po sebi, niso dopuščali ničesar takega, kar bi spominjalo na poetiko filmskih prizorov. Vendar ta izkušnja ni nujno kdo ve kako pomembna.

Druga igra večšine je sledila načelu boomeranga - "vržeš ga z ene, dobiš ga z druge strani" - in je bila namenjena dekletom. *Hulahup*, obroč, premera meter in več, ni bil novost, novi so bili le gibi. Za začetek je bilo treba obroč z rokami zagnati vodoravno ob pasu in njegovo kroženje nato obdržati z ustreznimi ritmičnimi gibi telesa, kar ni bilo enostavno. Prizadevanja so obrodila sadove le, če je kroženje trupa, podobno kot pri jojoju, ohranjalo natančno odmerjen fazni zamik glede na kroženje obroča in mu dodalo toliko gibalne količine, kolikor jo je medtem izgubil.

Medtem ko je bil jojo igra gospodarja, stvar prave poteze v pravem trenutku, igra, ki jo je bilo mogoče v vsakem trenutku zaustaviti in jo igrati sede, je bil hulahup pravo garanje, posebej še, če je bilo obročev več. Nekaterim se ni in ni posvetilo, da se gib pri jojoju ne začinja v ramenu ali komolcu, temveč v zapestju in da je jojo za igre nevesčega gledalca fascinanten prav zato, ker ta dro-



R. Chung 29

ilustracija iz zbornika CYBERPUNK

ben trzaj spregleda in tako vsaj za trenutek doživi iluzijo, da ima pred seboj *perpetuum mobile*. Gib, ki naj bi bil pri jojoju kar najbolj neopazen, je moral biti pri vrtenju obročev kar se da izrazit.

Igra z obročem je gotovo krepila trebušne in sploh mišice od pasu navzgor. V tem je bila dopolnilo kolebnici, ki je poskrbela za noge. Kot igralni trend pa je prispevala k zatonu njene popularnosti. Medtem ko so preskakovanje kolebnice dekleta doživljala kot urjenje in telovadbo, so hulahup sprejela kot igro. Kako to? Kot rečeno, novost ni bila v obroču, ki je bil že poprej znan telovadni in cirkuški rekvizit, temveč v gibih, ki niso bili katerikoli. Množične histerije kroženja v pasu mladostnic po svetu ne bi bilo, če ne bi prišlo do planetarnega izbruha *rock'n'rolla*. Elvis Presley in najstnice so javno počenjali isto: zvirali so se in krožili v bokih. Za celo generacijo najstnic je bil hulahup obvezna postaja na poti od deklice do dekleta. *Rock'n'roll* in hulahup sta imela isti erotični naboj. Kar je bilo za deklice najprej meditacija o skrivnosti pravičnega kroženja telesa v bokih, je tedaj, ko so sredi frenezije, s krilcem, ki se je ritmično dvigovalo in spuščalo, na sebi začutili fantovske poglede, prej ali slej postala meditacija o skrivnosti samih bokov za drugi spol, skrivnost pogleda drugega spola, ki je v deklici zbujal dekle. Oblačilna moda je seveda šla v korak s časom. Poskrbela je za to, da je provokativnost deklet, ki so med igro včasih pokazala dele telesa, ki so bili sicer skrbno skriti, opazila s hulahupkami, elastičnimi hlačnimi nogavicami, ki so hkrati vse pokazale in vse skrile - pomemben korak v kulturi zapepljevanja. Erotični gibi adolescentk v igri so dvignili nekaj prahu okoli njihove čednosti in nečednosti in spustili veliko prahu na otroške oblekce, ki so segale čez kolena.

Ko smo že pri čednosti, ne smemo pozabiti na žvečilni, ki je sicer znan že od začetka stoletja, razcvet pa je doživel šele po vojni, ko so ga kdaj pa kdaj redki srečneži pri nas dobili v paketih ameriške prehrane, sicer pa so sredi petdesetih prvi prihajali iz Italije. V skušnjavi smo, da bi popularni "čigumi" (za nekatere tudi "čik-gumi", poimenovanje, ki je spremljalo ponudbo žvečilnega v obliki cigaret) uvrstili med sladkarije, ga dosledno temu proglasili za hrano in se vprašali, kaj počenja med igrami. Skušnjavi v nobenem primeru ne smemo podleči. Pozabili bi, da žvečilni pač samo žvečimo in ne požremo, ampak nazadnje izplju-

nemo. Kar goltamo, so dejansko predvsem naše sline, ki se nam cedijo zaradi aromatiziranega sladkorja, ki se izloča iz žvečilnega. Premik od *bonbona*, *pralin*, želejev in drugih sladkarij k čigumiju je reaktualizacija starodavne funkcije pečke, premik k dokončni ločitvi prehranjevanja (popolne introjekcije) in ustnega ugodja. Ta ločitev dokončno sankcionira umikanje sladkorja iz žvečilnih. Sklep: žvečilni je surogat hrane in kot tak odkriva ustna ugodja - skozi igro: z njim se lahko zabavamo in tekmujemo, kdo bo z izdihom naredil večji balon (ne da bi se mu potem razpočil na licu), kdo ga bo večkrat in glasneje počil (z vdihom), itn. Žvečenje izdelkov gnilega Zahoda (sladkor je najbrž v resnici povzročal zobno gnilobo), zlasti mljaskanje s široko razprtimi usti, še bolj pa napihovanje balonov, ki je bilo priljubljeno med dekleti, je nekoč veljalo za obsceno, ker je veljalo za odkrito znamenje lascivnosti.

Gumij, plastika in elastika, novi materiali v izdelkih za široko porabo, so bili sploh veliki protagonisti tudi med povojnimi igračami. Brez elastike bi bil *gumitwist* sila nevarna igra. V igračah sta gumij in plastika našla idealno področje aplikacije. Velike možnosti njunega modeliranja in njuna majhna specifična teža so omogočile trend relativno cenene (in nenevarne?) simulacije predmetov, ki so imeli v svetu odraslih določeno uporabno vrednost, od avta do pištole, in jih prinesle med malčke, kjer je bila njihova uporabna vrednost predvsem podobnost s "ta pravimi". Relativno hitro sta izpodrinila klasične predvojnne materiale za igrače: les, blago, kovino.

Razvoj industrije polimerov je omogočil tudi igračo, ki je prišla nekoliko kasneje in si jo je menda izmislil sam peklenšček: *klik-klak*. Diabolični izvor domislice je kazal že njen nedolžen izgled: vrhica z držalom na sredi je povezovala dve kroglici iz masivne plastike. Z ritmičnimi potezaji držala, tako da sta se kroglici začeli vedno močneje odbijati druga od druge, si ju moral pripraviti do dvojnega odboja, v spodnji in v zgornji legi. Ko si to dosegel, si gibanje lahko še pospeševal. Če odmislimo, da je kdaj pa kdaj kakšno kroglico, ki se je iztrgala, odneslo v glavo komu od blizu stoječih (nikoli igralcu!), se je peklena narava igrače najbolj kazala v njenem zvoku. Sredi mirnega poletnega večera, ko so se v grmovju začeli oglašati črički in si se pravkar udobno namestil, da bi užival svežino večernega hladu, se je čričkom pridružil

osamljeni klikklakeraš. Najprej nekaj enojnih odbojev, potem pa razločen prehod na klik-klak dvojnega, z vse višjo dvojno frekvenco, ki se je nekje ustalila in poenotila. In ni ponehala... Nekje v daljavi se mu je pridružil drugi. Čričkov ni bilo več. Z avditivnega vidika sploh ni bilo več ničesar, razen njihovega peklenskega trušča.

Če bi bilo v sedemdesetih gibanje za človekove pravice tako razvito, kot je danes, bi klik-klak takoj prepovedali, tako pa so si najbolj rahločutni občani ob nočnih klikklakeraših dajali duška na isti način, kot takrat, ko je šlo za mačke. Dodajmo še vzporednico z glasbo: če je bila zahtevna elastičnost kretenj igre z obročem vzporedna plesnim gibom rock'n'rolla, je bila preprosta mehanika klik-klaka, predvsem pa njegov zvok, igralna vzporednica nastajajoči disco glasbi.

Od poletnih iger so bile tu *ponpon žoge*, na katerih si sede ali (spretnější) stoje po žabje skakal naokoli. Omejeno na plaže. Med “open air” igrami je imel *frizbi* večji vpliv, več vztrajnejših praktikantov in se dlje obdržal. Zahteval je izdelane, elegantne gibe. Iz prvotne adolescentske ciljne publike se je preselil tudi med starejše: frizbi je igrača, ki se je prikupila starejšim. Pomemben prispevek k infantilizaciji rekreacije starejših. S piknikov in plaž je povsem izpodrinil *badminton*, ki je prevladoval sredi šestdesetih, in nekaj časa spremljal zmagoviti pohod *deskanja na vodi*.

Medtem ko se je starejšim v osemdesetih uspelo infantilizirati, je urbana mladina našla novo rešitev kardinalnega statusnega simbola uspeha v življenju: problem prevoznega sredstva. Po še predvojnem skiroju in še starejšem poganjanju obroča s palico, po kotalkah, po neskončni množici tipov brikoliranih vozičkov, je razvoj poliuretanskih mas omogočil nastanek *rolke*. Praktično uporabno urbano prevozno sredstvo omogoča drzne slalome med pešci in skoke čez robnike - občutek je najbrž podoben občutku motoristov, ki zeleni val lovijo pri 120 km/h. Rolkarji, to mlado pleme mladih, ki svoje idealno življenjsko okolje najde sredi modernih urbanih kompleksov, gladkih in razgibanih površin, ti popotniki, ki z nahrbtniki na plečih včasih v indijanskih kolonah prečkajo mestno središče, so našli, bolje ustvarili, luknjo v cestno prometnih predpisih: našli so si štirikolesnik, ki ga lahko voziš celo brez kolesarskega izpita, iz površin, namenjenih pešcem, pa so ustvarili cestišča, ki jih predpisi ne sankcionirajo. Od tu do

občutka popolne svobode ni potreben niti korak več. Problem premagovanja robnikov in drugih ovir je v tesni zvezi z razvojem akrobatskih figur na rolkah, vsekakor pa larpurlartizem akrobatike na rolkah doživlja nagel razvoj. Za mnoge so rolke neločljiv spremljevalec. Ponoči, ko rolkar spi, so prislonjene ob postelji - nikoli ne veš, kdaj jih boš rabil - zjutraj gredo v šolo in popoldne po nakupih. Kot motor za starejše in puške za vojake so tudi rolke stil življenja, strukturirajo družabnost in generirajo idiome. Dekle na rolki je prav tako redko, kot je bil v petdesetih fant z obročem. Deklicam in dekletom so ostale kotalke, med njima pa razlik za cel svet. Glasbeno-plesna vzporednica gibalnim veščinam rolkarjev je rap. Vzporedno z rolkarji nastaja tudi skupnost *bmx* kolesarjev, ki ima mnogo podobnih potez. Za *mad bikerje*, izpeljanke cirkuškega monocikla z dvema pomožnima kolesoma ob strani, lahko rečemo, da so kolesarili eno poletje.

Če se od iger na prostem vrnemo k sobnim, kjer smo tudi začeli, ne moremo mimo razvoja, ki ga je doživel razvoj dvodimenzionalni kvadrant s števili od 1 do 15, izpisanimi na drsečih plastičnih lamelah, ki jih je bilo treba s pomočjo praznega prostora namesto manjkajoče šestnajste razporediti v določen vrstni red. V osemdesetih je kvadrant postal trodimenzionalen in razdeljen na majhne kockice, ki jih je bilo moč manipulirati. Rodila se je *Rubikova kocka*. Za igralca je bila kocka intelektualno bistveno zahtevnejša naloga od kvadranta. Medtem ko so kvadrant skoraj vsi, ki so to poskušali, prej ali slej razrešili, so le redki, kljub vztrajnim poskusom, kdajkoli sploh razrešili uganke zaporedja operacij, ki vodi k pravilni razmestitvi vseh kubov Rubikove kocke.

Obema igračama pa je skupno enako razmerje intelektualnega in motoričnega dela. Obe sta “miselni igrici”: najvažnejša je miselna naloga. Motorika vstopi šele tedaj, ko je miselni problem že do te mere razrešen, da je naslednja poteza hipno prepoznavna. Šele od tega trenutka dalje, je vse predvsem stvar spretnih prstov. Našli so se taki, ki niso in niso hoteli priznati, da je igra predvsem miselna.

Z Rubikovo kocko se odpre obzorje, skupno vsem videoigram in kocka je bila najboljši uvod v njihov razmah, hkrati pa je raznovrstnost intelektualnih nalog računalniških igrice kocko kmalu potisnila v kot. Če bi prišla na tržišče danes, ne bi ime-

la takšnega uspeha. Nekateri mislijo, da lahko v *flipperjih* in ne v kocki prepoznajo najbližjega prednika videoiger. Oboji naj bi bili podvrsti "igralnih avtomatov". To drži, vendar so razlike velike. Flipper dopušča večjo interaktivnost igralca z avtomatom, električni impulz je kombiniran z mehanskim odbojem in ustvarja večje razlike v diferencialnih hitrostih potovanja žogice, omogoča večje razlike v strategijah in stilih igranja. Zdi se, da je podobnost med obema vrstama "igralnih avtomatov" v tem, da je usoda v obeh primerih "v konicah prstov", pa ni tako. Umberto Eco je v priložnostnem članku *Tractatus flipperico videogamicus* opozoril na razliko v držji teles igralcev pri obeh igrah. Mehanični stik ali trk dveh teles videoigre samo simulirajo in časovna natančnost igralčevega vnosa informacije, ki jo je avtomat v dosedanjih igrah zahteval, je dopuščala določena odstopanja v času, ne da bi te razlike vplivale na učinek. Realno srečanje krogle in flipperce tega odstopanja ne pozna. Izbira trenutka za potezo je pri flipperju pozitivna količina, medtem ko je bila pri dosedanjih video igrah, ki so realnost scenarija simulirale z manjšo natančnostjo od zmožnosti zaznavanja razlik naših čutil, negativna: znotraj določenega časovnega intervala izveden ukaz je imel isti učinek. Zato se igra "flipper" na računalniku lahko "zaciklira", tj.: zaradi programske omejenega števila hitrosti in kotov odbojev simulirane kroglice ta lahko vstopi v repetitivno krožno gibanje, do katerega na resničnem flipperju ne pride. Razlike v vzrokih, tj. v izbiri trenutka udarca, se pri flipperju bolje prenašajo v učinke. Obema pa je skupen način vnosa informacije. Tako tipka kot igralna ročica mehanski pritisk pretvarjata v električni impulz (ki se pri flipperju spet pretvori v mehanski zamah flipperce). Mehansko-električni vstop v igro od igralca zahteva občutek za pravočasnost posega, hitro reakcijo, povsem pa odpravi telesno moč kot dejavnik uspešnosti. Za igralca je težava prav v ločitvi tega dvojega: hitrosti in moči.

Medtem ko je računalniški zaslon samo mesto simulacije igralnega scenarija, na katerega lahko igralec vpliva samo z mehanizmom za upravljanje, je flipper fizičen objekt višine normalnega človeka in temu primerne teže, s katerim se lahko igramo tudi mimo mehanizma za upravljanje. S stresanjem in suvanjem se lahko vpletamo v njegove avtomatizirane reakcije in jih skušamo uravnati sebi v prid - kar del prekaljenih igralcev

flipperja tudi vztrajno počne in prav v tem vidi draž igranja na flipper: avtomata ne nadigraš tako, da sprejmeš ponujena pravila igre in se omejiš na upravljalni mehanizem, ki ti je na voljo, temveč tako, da najdeš nove možnosti nadzora in vzpostaviš nova pravila igre. Razkoračenih nog in z naprej potisnjenimi boki kot nekdanj revolveraši pred dvo-bojem se igralci flipperja ustopijo pred avtomat, da imajo čim večjo oporo za frontalno in bočno suvanje, ki lahko postane poglavitni motiv igranja. Antropomorfnost oblik flipperja (in drugih igralnih avtomatov) krepi dojemanje igre kot intersubjektivne. Tedaj je stresanje avtomata stresanje stresa in frustracij, ki so se nakopičile čez dan. Gibanje kroglice po poševni ploskvi često skandira ritem vzklikov jeze ali zmagoslavja, ki se včasih podaljšajo v monologe, večinoma izlive besa, kjer brez kletvic ne gre.

Flipper je še mogoče igrati s celim telesom, pri računalniških igrah pa je telo igralca nekako odveč. Računalniške igre od telesa igralca ohranijo samo nekaj elementov, ki lahko stopajo v komunikacijo z njim. Od čutov je za "videogames" zaenkrat uporabno predvsem oko (zvočna komunikacija je še zelo zanemarjena), od njegovega motoričnega aparata, tj. gibalnih spretnosti - kot mehanična ergonomija razume izraznost telesa - ostaja za učinkovito interakcijo s strojem - pomembna samo sposobnost repetitivnega, hitrega, natančnega prenosa strogo kodirane informacije v prste ene ali obeh rok. Za nepoučenega opazovalca so gibi zasvojenca z videoigrami samo nesmiselna trzavica, electro-buggy brez glasbe ali uvod v Vidov ples, v vsakem primeru nekaj patološkega. Igralca dejansko zajame raptus, ki ugrabi njegovo telo. Njegov pogled in misli so prikovane na zaslon, ki v analizo v rastočem tempu servira vedno nove, bolj zapletene informacije; podoba telesa igralca, ki je v svoji odvečnosti otrplo in zaskočeno, dopolnjuje migetanje okončin. Za oddaljeni pogled drugega postane v eri računalniških Arkadij karkovska metamorfoza človeka v žuželko vsakdanji pojav. Fiksiranost telesa pred računalniškim zaslonom je izraz premagovanja največjih hitrosti. Voznik avta, potnik v nagnetenem metrou in pilot lovca so na istem. Nič čudnega, da se v času, ko je delo vedno bolj povezano s telesnim mirovanjem, bohoto pristočasna kultura telesnosti, ki obljublja, da bo vrnila odsvojenno telo. Zato ni videti konca razmahu artefaktov, ki skrbijo za ohr-

njanje gibalne sposobnosti zakrnelih teles v razmerah, ko je odločilna dejavnost telesa opredeljena negativno kot sposobnost vztrajanja v mirovanju.

Morda lahko začetnemu odgovoru na vprašanje o pogledu na svet pilota nadzvočnega reaktivca sedaj dodamo še nekaj. Če je pogled na svet zanj pogled na računalniški zaslon, žariščno ploskev njegovega zaznavno-informacijskega sistema, je vloga njegovega perceptivnega aparata zreducirana na sekundarno analizo nekega informacijskega toka, ki realnost predhodno že odčita, iz nje odbere vse potrebne informacije, jih elaborira in jih predstavi očesu v obliki, ki omogoča takojšnjo miselno analizo. Sprememba pogleda na svet v tem primeru zadeva lastno telo. Računalnik evidentira in simbolizira in filtrira vse pomembne “resnice sveta”, kot jih je poprej telo s svojimi sposobnostmi zaznavanja. Telo kot kompleksna te-

kstura drž, gibov, ritmov, spomina, kot nezvedljiv medij simbolizacije vsake zaznave in s tem vsake hermenevtike sveta, postaja odveč in je lahko celo moteče - negativni dejavnik, ki ga skušamo odpraviti in katerega najvišja vrednost je nič. V svetu vse večjih hitrosti, kjer hitrost pomeni pridobivanje na času in je čas denar, kjer teža preteklosti postane spričo nezadržne vsiljivosti prihodnosti lahkomiselnost in spomin luksuz, je telo s spominom na različnost svojih gibanj samo nujno odvečen privesek binarnih odločitev sveta netelesnih digitalnih simulacij umetne inteligence, sveta, v katerem je tudi iskanje izgubljenega časa samo izguba časa.

Igor Pribac, magister filozofije, asistent na oddelku za filozofijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani.



ilustracija iz revije OMNI