

Vzpon strojev

Miha Kosovel

Ogromni stroji, podobni pajkom ali glomaznim piščancem, korakajo po zemlji, ki je že posivela od pepela in uničenja. Ljudje, ki proti tem poblažnelim strojem izgledajo kot miške, se skrivajo med ruševinami. Če bodo koga opazili, bo takoj po njem. Namerili bodo svoje futuristične puške in spustili žarek laserja, ki kdove zakaj, v prihodnosti ni zgolj snop svetlobe, kot je danes. V podzemlju, v skrivnih bivališčih še zadnjih preživelih predstavnikov naše vrste, se v nekem skriteh kotu nekdo, ki izgleda kot ostareli in posiveli Neil deGrasse Tyson, tolče po prsih in z glavo, obrnjeno, koder bi moralo biti nebo, vpije: »Zakaj, o Bog, zakaj sem moral slediti svojim znanstvenim ambicijam? Ustvaril sem monstruma, ki nas je ugonobil.«

Takšna nekako je še vedno popularna predstava, kako naj bi izgledal vzpon strojev. V splošno zavest je prišla v znanstvenofantastičnih romanih, stripih in filmih minulega stoletja, korenine pa segajo daleč nazaj, prek Frankesteina do praške judovske pripovedi o učenjaku, ki v požrešnosti po vedenju ustvari golema – živo bitje iz anorganskih, neživih sestavin –, ki se osvobodi svojega stvaritelja in ga celo podjarmi. Bistveni problem te popularne predstave pa je, da je ne znamo razumeti metaforično in nam zato onemogoča videti, da so nas stroji skorajda že podjarmili.

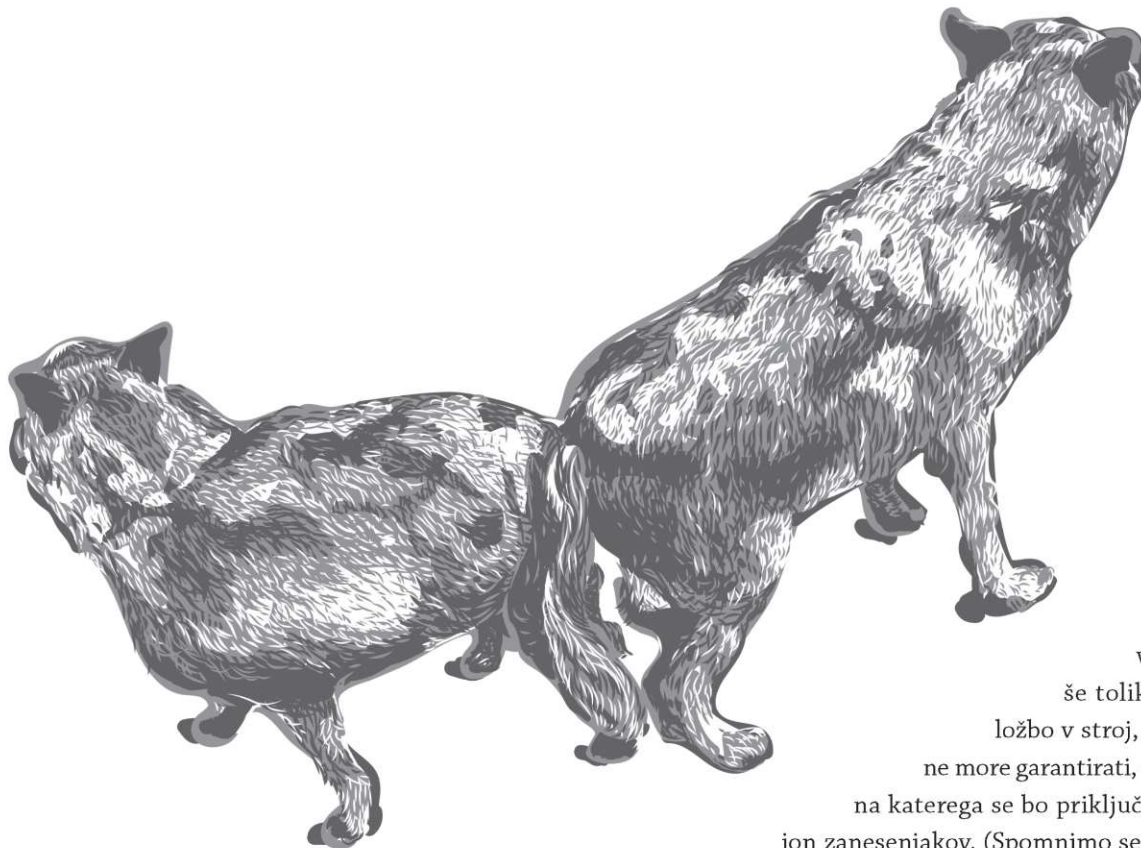
Borba statičnega in letečega principa

Ohranjanju te predstave mogoče botruje dejstvo, da sprememba v načinu našega rokovanja s stroji ni bila tako jasno opažena in umetniško ovekovečena. Še do nedavnega je bil namreč stroj nekje lokaliziran – umeščen in zasidran znotraj določene točke v prostoru. Pralni stroj je bil priključen v kopalnici, televizija v dnevni sobi, telefon je bil v naših krajih večinoma z žico povezan na hodniku. Le računalnik se je še iskal, vendar je še skoraj vsa devetdeseta bival izven spalnih prostorov. Stroj torej izven našega doma (tam, kjer občestvujemo) in v spalnico (tam kjer spimo in se ljubimkamo) nismo nosili sabo.

Medtem ko so vsi stroji več ali manj ostali na istem mestu, je prostorska umeščenost računalnika nekaj, kar bi zahtevalo vsaj

kakšno diplomsko nalogo na Oddelku za etnologijo in kulturno antropologijo. Svoj čas se je, razen za peščico tehnoloških predčasnikov, prvo srečanje z računalnikom dogodilo v službi. Tam je opravljal bolj ali manj osnovna administrativna ali računsko opravila. Iz službe se je v prvi polovici 90. let prejšnjega stoletja počasi začel seliti v gospodinjstva. Gledano iz današnje perspektive, so bili ti stroji dokaj bedna stvaritev. Razen pisarja, računskih preglednic, *paintbrusha* in nekaj igrice, z njim nisi imel kaj preveč za početi. Zato je kot nek dodaten pripomoček ali celo tehnološko čudo visel v dnevni sobi ali kuhinji. Vendar, čeprav ne preveč uporaben, je v sebi predstavljal ogromen tehnološki potencial, obljubljeni sveti gral tehnološke osvoboditve in spremembe družbenih odnosov. V nasprotju s pralnim strojem, telefonom ali televizijo, ki so izgledali več ali manj kot pogruntavščina, dovršena do svojih skrajnih možnosti, je računalnik iz leta v leto kazal, da se bo vse bolj razvijal in da bo prevzel vedno več funkcij.

S prostorskim večanjem domačega računalnika (ta je namreč iz leta v leto zasedal vedno več prostora, še posebej, če prištejemo druge aparature, ki so bile nanj priključene), je postajal vedno bolj zmogljiv in posledično je prevzemal vedno večjo in bolj osrednjo vlogo, zato se je počasi – vsaj tam, kjer so bile objektivne možnosti za to – ločil iz skupnih prostorov v samostojne »računalniške« sobe (največkrat je sicer to postala kar otroška soba in tako otroke socializirala v prvoborce bodoče vladavine strojev). Dogodili sta se dve pomembni spremembi v uporabnosti. Prva je bila ta, da se je določena količina dela (tako službenega kot šolskega) preselila na računalnik. Druga pa je bilo seveda medmrežje, internet, izstop računalnika iz svoje prostorske zamejenosti na odprtost, ki si jo še radio, televizija in telefon nista mogla zamisliti. V nasprotju s prvima dvema je internet deloval dvosmerno in zato porabniku omogočil soustvarjati realnost. V nasprotju s slednjim pa je internet obljubljal ne le glasovni nadomestek srečanja z drugim (poznanim) posameznikom, temveč druženje posameznikov iz različnih krajev zemeljske oble, ki jih zanimajo podobne stvari; in to brez potovanja, brez mučnih spoznavnih procesov in brez ostale fizične in materialne navlake. Ali drugače, svet v varnem in udobnem zavetju lastnega doma. Zato so tehnoutopisti osemdesetih in devetdesetih let v razvoju računalniške tehnolo-



logije videli bodočnost čisto novega sveta: virtualne realnosti. To bi bil svet, ki bi ga človeška domišljija in tehnološki razvoj ustvarili popolnoma na novo. Človek bi bil osvobojen naravnih zakonov in eksistencialne danosti: v tem svetu bi lahko bili, kdorkoli bi hoteli, ter se srečevali in občevali s komerkoli bi želel. To bi bil svet, ki bi omogočil neskončno doživetij, od letenja in debatiranja z že davno umrlimi velikimi ljudmi, do spolnih odnosov z ženskami, s katerimi bi si še srečanja v RL (kratica za *real life*) nikoli niti drznili domišljati. Še več, v virtualnem svetu bi si lahko le z nekaj kliki sami ustvarili družico, prijateljico ali spolno sužnjjo. Vse, kar bi bilo potrebno, je, da bi vseh pet čutov priklopili na tehnološko dovolj dovršen stroj, ki bi ga imeli kar v naši sobi, in popolna odprtost novega sveta bi bila na dlani. Ultimativni *traveling without moving*.

Ta predstava popolne priključenosti na stroj je dolgo obremenjevala domišljijo mnogih in še vedno biva v raznih kotičkih naše popularne zavesti. Tudi kar nekaj razvojnih sredstev je šlo v to smer, vendar se je ta pokazala bolj kot ne kot slepa ulica. Razlogov je več. Prvi izmed bistvenih problemov je, da bi od proizvajalca zahteval prevelik usmerjeni napor, kjer bi poleg armade inženirjev potreboval tudi enormno količino sredstev, ki pa ga disperzni delniški kapital ne bi mogel zagotoviti, saj bi ta bil ogromni vložek zelo tvegan posel. Projekt bi seveda lahko uspel ali propadel, lahko pa bi ga tudi prehitelo konkurenčno podjetje.

To pa nas pripelje do drugega bistvenega problema, ki se tiče potrošnika. Ta bi si namreč moral zagotoviti dovolj prostora

za to mašino v svojem stanovanju, hkrati pa tudi še toliko več denarja za naložbo v stroj, ki povrh vsega sploh ne more garantirati, da bo postal standard, na katerega se bo priključilo še preostalih milijon zanesenjakov. (Spomnimo se, kako problematično je lansirati že igralne konzole, ki tekmujejo, katera bo postala standard na tržišču.) Obstajala bi velika možnost, da bi po vsej naložbi potrošnik ostal sam v paralelnem svetu, ki bi, zaradi slabe prodaje, kaj hitro izginil.

Kar nas pripelje do tretjega, najbolj bistvenega problema. Za večino prebivalstva tega planeta realni svet ni prav tako grozen, da bi na vsak način morali iz njega bežati v virtualnega. Seveda bi bilo lepo, da bi takšen stroj lahko tudi imeli, vendar zakaj bi vlagali ogromno sredstev za nekaj, kar tu pa tam uporabiš za zabavo. Še več, kako bi sploh vso to ljudstvo, ki je bilo do nedavnega vajeno zgolj uporabljati Excel, v nekem trenutku zmogli učiti, kako uporabljati ta novi ogromni stroj in kako se vesti v cyberprostoru. V končni fazi bi se b njem sprehajalo le tistih nekaj zanesenjakov (in kaj nam bo nebeško kraljestvo, če so v njem le kleriki). Zelo verjetno bi vsa zgodba hitro dosegla klavirni zaključek. Že sam pogled na dijake, ki imajo priklopljene vse čutne organe na stroj, ki se sprehajajo po virtualnih gorah, namesto realnih, ki trenirajo virtualni karate, namesto realnega, ki spolno občujejo z japonskimi risanimi junaki in se pri tem še brezmejno debelijo, bi sprožil takšen upor, da bi kaj hitro doživel prepoved.

Ker se je ta scenarij izkazal kot slepa cesta, je stroj potreboval nov način, da bi nas podjarmil. Če človek noče vstopiti v računalniški svet, potem mora računalnik vstopiti v človeški svet. Razvoj te nove smeri se je pokazal najprej z delokalizacijo telefona. To je pripeljalo, v veliki meri, tudi do delokaliziranja samega posameznika, predvsem tako, da je lahko opravljal do-

ločeno delo tudi izven prostora, ki je temu namenjen. Seveda, nove razmere so zahtevale specifični razvoj ustrezne tehnologije. Za boljše opravljanje katerekoli dejavnosti delokaliziranega subjekta so se morali delokalizirati tudi računalniki, kar je pripeljalo do nenadne široke dostopnosti prenosnikov za vse potrebe. Vendar, kaj naj počne posameznik s telefonom in računalnikom, če pa nima odprtega dostopa do javnosti? To je seveda pripeljalo do vse širše palete dostopnih informacij in subjektov na medmrežju; še kabel, ki je visel z zida in ponujal vstop v cyberprostor, je v nekem trenutku izginil. Internet je bil praktično povsod. Ker je seveda imeti računalnik in telefon predstavljalo že preveč skrbi za novega delokaliziranega človeka, so začeli nastajati hibridi, razni pametni telefoni in tablice. Še več, še zadnje informacije, ki jih je naš subjekt shranjeval na svojih aparatih, so se dodatno delokalizirale in šle v oblake (t. i. *cloud*). Človek se je osvobodil svoje umeščenosti v prostor tako, da si je okoli sebe omogočil nenehen dostop do informacij. Namesto da bi se priklopil na nek stroj in prestopil v paralelno realnost, je omogočil, da se je lahko končno premikal pa tostranski realnosti, z vsemi prednostmi, ki mu jih stroj lahko nudi. Tehnoteoretiki temu pojavu pravijo *informacijski cockpit*. Posameznik prosto leta naokoli kot letalo, *cockpit* (letalska armatura ... kaj pa vem) pa mu nenehno nudi vse informacije, ki jih potrebuje.

Tamagoči princip

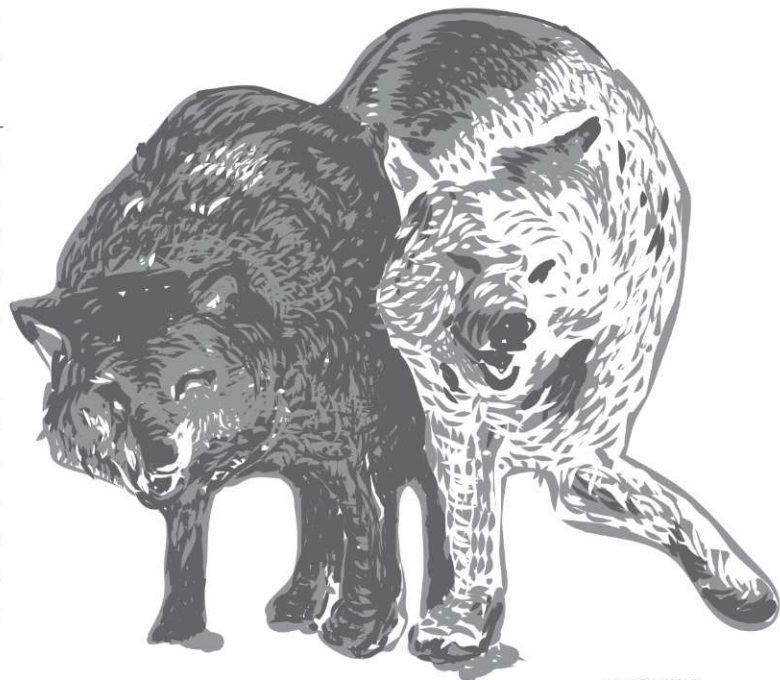
Zgodba do zdaj izgleda kot zmaga človeka nad strojem, celo emancipacija nad kontingentnostjo prostora. Kar bi seveda tudi bila, če bi človek zmožni videti stroj zgolj kot orodje. Tu se pa začne stvar zares zapletati.

Seveda telefoni niso prvi stroj, ki smo jih lahko prinašali naokoli. Spomnimo se prenosnih radiev, malih televizij, *gameboyev* ipd. Vendar je za vse veljalo, da so zahtevali primarni aktivni pristanek nas, porabnikov. Če smo hoteli igrati Maria Brosa ali poslušati novice, smo prižgali aparat, ko smo se naveličali, smo ga ugasnili in ga pospravili v predal tudi za tedne in mesece. Za vse, razen za enega.

Se morda še spomnite Tamagočija? To je bil takšen majhen aparatček, ki je na ekranu imel neko neznano žival. Ko smo ga kupili in ga prvič vžgali, se je na ekrančku ta živalca zvalila iz jajčka in je od takrat naprej živela v našem žepu. Bistvena razlika z drugimi elektronskimi igračkami, ki so obstajale do tedaj, je bila, da mi nismo vodili igre, temveč je ona nas. Ko je bila lačna, je zapiskala in morali smo jo nahraniti. Ko se je

podelala, je zapiskala in morali smo počistiti. Ko se je dolgočasila, je zapiskala in morali smo jo pocrtati. Vloge so se popolnoma spremenile. Nismo bili več mi tisti, ki smo se želeli kratkočasiti ob igrici, temveč je ona povedala, kdaj se moramo z njo ukvarjati. Nismo je kar mogli pustiti v predalu, saj je od zanemarjanja umrla. Kar marsikomu ni bilo lahko pri srcu. V Koreji (tisti, seveda, južno od 38. vzporednika; severno od nje-ga je takrat še vedno pustošila lakota, ki je ubila več milijonov ljudi) in na Japonskem se je zaradi smrti e-ljubljenčka zgodilo kar nekaj samomorov.

Da sodobne aparature ne bi bile zgolj orodje, temveč da bi zasedle pomembnejše mesto znotraj življenja posameznikov človeškega porekla, so morale začeti ne zgolj dajati, temveč tudi zahtevati. Ali niso današnji pametni telefoni neki izpopolnjeni tamagočiji? Pod krinko služenja našim zanimanjem, nas nenehno bombardirajo z zahtevami. Telefon stalno spušča neke zvoke, enkrat je klic, drugič se želi apdejtati, tretjič je mail, četrtrič dobimo opozorilo, da je nekdo lajkal našo sliko, spet desetič nas je nekdo omenil v tvitu. Ponuja nam koledar zgolj zato, da nas lahko cel dan opozarja, da moramo neko opravilo tudi storiti. Ko zvoni, ne vemo, ali je to navaden klic iz omrežja ali *viber* ali *skype*, *whatsapp*, ali mu zgolj zmanjkuje baterija – ta namreč, v nasprotju s starimi, ki smo jih polnili enkrat tedensko, zmanjkuje dnevno. Če kdo meni, da je to zgolj uporabnost, naj opravi miselni preizkus: pomislite, kako bi se počutili petnajst let nazaj, ko bi ležali na kavču in bi vsakih pet minut zvonil telefon na hodniku, glas na drugi strani žice pa bi en-



krat sporočil, da je nekdo na Cankarjevi ulici komentiral vašo včerajšnjo izjavo o Janši, nekomu drugemu pa je bila ta všeč, potem bi zvonil telefon, pa bi glas povedal, da vas je na Trubarjevi nekdo omenil, potem spet, da ste ravnokar prejeli pošto v nabiralnik. Ne bi minilo 20 minut, da bi telefon izpulili z zida in ga zalučali čez balkon. Toda s pametnimi telefoni je drugače. Mamljivo oblikovani ekran, lepa oblika, lučke, predvsem pa družba v osamljenosti nam ga tako priljubi, da ga skorajda ne moremo nikoli zapustiti. Še v družbi ga privlečemo ven, pokažemo, kaj vse zna, kot otroka. Poglej, zna fotografirati, pogledj, zna povedati, katero pesem ravnokar poslušamo. Res je, do njega se obnašamo kot do otroka. Ponosni smo nanj, oblačimo ga v različne oblekice, kupujemo mu nove in nove igrače, da se bova lahko čim več skupaj družila. Še več. Vedno več ljudi zgolj zanj na mesec plačuje več kot za elektriko, ogrevanje in vodo skupaj!

Matrix princip

Ena izmed podob človeka, podjarmljenega s strani strojev, je gotovo prikazana v filmu *Matrix*. Tam so ljudje prikazani kot napajalniki strojev, ki so že povsem prevzeli svet. Da bi pa ljudje tega ne opazili, jim stroji projicirajo percepcijo življenja v svetu.

To podobo moramo gledati kot na ultimativno metaforo oblasti strojev nad človekom. Stroji se tako ne napajajo zgolj z našim delom, z našim časom, ki ga v službi porabimo zato, da bi vsi ti aparati cvlili v našem žepu. Ne, *Matrix* nam pokaže neločljivo povezavo med njihovim fizičnim obstojem (napajanjem) in našo percepcijo sveta.

Kaj mislim s tem? Ne gre zgolj za to, da stroj nenehno išče našo pozornost s hrupom. To bo sicer dobil, vendar je ne bo kar obdržal. Da bi jo za vedno obdržal, mora stroj postati naš primarni način percepcije sveta. In to je v veliki meri že postal. Ne verjamete? Ste bili v zadnjih letih na kakšnem večjem koncertu, kjer niste zmogli niti videti odra zaradi vseh telefonov in tablic, ki so snemale koncert? Ali pa se znajdete recimo v Louvru in sploh ne zmorete videti slike Mone Lize, saj jo fotografira armada turistov? Ali pa ste na koncu pripovedi o nekem dogodku ali potovanju zasledili komentar »pics or it didn't happen!«. Ali pa ste mogoče ob neuspešnem iskanju nekega podjetja po spletu preprosto sklenili, da je verjetno propadlo, saj »če te ni na internetu, ne obstajaš.« No, to je le nekaj, sicer dokaj nedolžnih primerov, ki pa kažejo na pomembno spremembo percepcije vsakodnevnega sveta.

A pomembnejši vidik, ki ga moramo tu izpostaviti, je bistveni za naravo te percepcije. Tu ne gre zgolj za nek digitalni dokaz nekega dogodka ali obstoja nekega bivanja. Gre za več. Percepcija, ki nam jo ponuja stroj, namreč deluje na nekem (časovnem, prostorskem) odlogu oziroma, z drugimi besedami, prek odtujitve. Toda ravno ta odtujitev nam onemogoča sočasno soočanje z drugim in nas tako pahne v akumulacijo. Ker zahteva živo doživeti koncert določen trud in koncentracijo in ker je ne premorem in nimam kam roke det, se zaposlim s snemanjem. Doma pa dam ta koncert med zbirko vseh letošnjih koncertov. Ker nimam potrebne volje, da bi se posvetila eni sliki v Louvru, jo bom pofotkala in jo poleg vseh drugih fotografij Pariza objavila na *facebooku* (hkrati se bom pa še sebe pofotkala, za dokaz, da sem tam res bila).

Česar stroj, v nasprotju s človekom, ne more začutiti, je ravno travmatičnost srečanja, bistvenost dogodka, ki lahko zareže v srce in za vekomaj spremeni posameznikovo življenje. Ko mojster Miyamoto Musaši v uvodu svojega klasika *Knjiga petih prstanov* pove, kako je v svojem življenju v dvobojih ubil več kot 60 ljudi, lahko brez velikega oklevanja zatrdimo, da se do potankosti spomni obraza vsakega, ki mu je zadrhl sabljo v drobovje, če ne že vsakega posameznega boja, tega pa gotovo ne moremo trditi za sodobnega vojaka, ki v varnem zavetju baze nekje v Oklahomi prek konzole pilotira *drone* in z njim sestreljuje abstraktne sovražnike v Pakistanu. In čeprav mogoče ta vojak v enem tednu pobije več ljudi, kot jih je mojster Musaši kadarkoli sploh videl, je slednji skozi svoja doživetja pridobil modrost, prvi pa v najboljšem primeru amnezijo, v najslabšem živčni zlom.

A vrnimo se z bojnega polja nazaj v vsakodnevnje. Rekli smo, da je percepcija, ki nam jo ponuja stroj, takšna, ki temelji na časovnem in prostorskem odlogu (odtujitvi) in pomanjkanju kvalitativnega srečanja z drugostjo drugega, čigar manko zapolnjuje z vedno večjo kumulacijo. Toda kaj bi bilo tisto, kar bi mu omogočilo, da bi z novo percepcijo človeka dokončno zaslužnjil?

Odgovor je seveda spolnost.

V nasprotju z lakoto, ki jo lahko stroj vzbudi, a je ne more potešiti, ali pa s slikami s potovanj, kjer stroj ponudi nadomestek za bivanje (nadomestek realnosti), ne more pa nam vzbuditi žive potrebe po njih, lahko stroj spolno slo prebudi in tako prevzame celega človeka ter mu hkrati ponudi tudi zadoščenje, nadomestek spolnega akta skozi videe in fotografije.

Kar dela digitalno spolnost tako uspešno, da ne rečem celo

standardno, ni le njena vseprisotnost in takojšnja dostopnost, *instant gratification*, ki je vedno le dva klika stran, temveč in predvsem – in zlasti ta je temeljna pri tistih, ki vstopajo v svet spolnosti in ga prek tega tudi spoznavajo – manko drugega. Je izogib vedno travmatičnemu srečanju z drugo osebo. Je nek bistveni časovni in prostorski odlog med nami, ki se naslajamo, in gledano osebo. Kdo je ta, na drugi strani? Od kod prihaja, kaj počenja, ko je ni na videu, ali je sploh še živa ali je mogoče že mrtva? Saj ni važno! Drugi z videa je oropan svoje celostnosti bivanja. Je brezobliččen. Ne obstaja kot organska celota, kot enkratni individuum, temveč le kot nosilec spolnih atributov, če hočete, kot stojalo za joške in rit.

Zato oropanost substancialnosti drugega, gledanega, oropa tudi kakršnegakoli, čeprav odtujenega, odnosa do njega. Ta odtujeni spolni odnos (masturbacija) se ne dogaja na ravni gledač in gledani, temveč je gledani le vizualni reprezentant moje spolne preference in mi zato ne more nikoli povsem zadostiti. Zato za pravo spolno zadostitev ni dovolj le en video, temveč jih je potrebno kvantificirati, saj se vsak v nekem določenem vidiku, pogledu ali časovni enoti najbolj približa materializaciji moje trenutne pohote.

Tako je spolni akt pred strojem sestavljen iz kopice *clipov*, množine organov brez teles in seksualnih poz, ki nimajo nikakršne zgodovine, so oropane življenjskega časa in obstajajo le kot seksualna podoba. Tako, kakor stroj ne doume kvalitete, temveč le kvantiteto, tako tudi spolni akt postane oropan kakršnegakoli odnosa in postane le vedno večja zbirka seksualnih podob, ki se morajo, zaradi naveličanja gledalca, sčasoma še širiti, radikalizirati in fetišizirati.

Da uporaba pornografije ni več zgolj nadomestek za živi spolni odnos, temveč primarna percepcija spolnosti, mnogi opozarjajo že dlje časa. Večina mladostnikov vidi do polnoletnosti več golih žensk in spolnih aktov, kot jih je katerikoli šejk v zgodovini videl v svojem celotnem življenju. Evolucijski znanstveniki pravijo, da takšna socializacija pripelje do velikih kognitivnih sprememb v dojetanju spolnosti, saj se posameznik spolnega akta priučiti kot nadvlade nad več popolnoma podjarmljenimi in neenakimi živimi bitji. Mi bi lahko dejali, da je oropanost spolne izkušnje živega in zato travmatičnega drugega tisto, kar spolnost abstrahira, jo prenese v neko idealizirano bivanje, katere materialna oblika je lahko le nikoli dosegljiva podoba.

Kakorkoli to definiramo, dejstvo je, da ima vedno več posameznikov povsem napačne predstave o spolnosti, saj realne osebe zdaleč ne dosegajo internetnih podob. Spolni odnosi so

tako postali nadomestek, kopija digitalnega seksa. To se kaže v vedno bolj dokumentiranih primerih impotence med mladimi.

Princip Velikega brata

Kar je torej izgubljenega z doživetim srečanjem, je potrebno nadoknaditi z množino podob. Eden od receptov uspešnosti stroja je ravno v tem, da je uspel vstopiti v najbolj intimne prostore naših življenj, tam, kjer ni imel dostopa noben živ vohun, in postaviti svoje nemo anorgansko oko v položaje in bližine, kjer običajno ni dovoljeno nikomur gledati.

Ravno razvrednotenje živega spolnega odnosa v nadomestek podobe je pripeljalo do vedno večje želje, da bi postali podoba. Kar živega človeka razlikuje od podobe (slike, videoposnetka) je, da se živi človek počuti vedno nekoliko razbitega, nepopolnega, medtem ko podoba daje videz polnosti, celosti. Podoba daje neko gotovost polnega bivanja, na račun tega, da posameznikovo temeljno razprtost in problematičnost, njegovo odprtost v svobodi trenutka, torej tisto, kar človeka dela človeka, zreducira na plastičnost reprezentacije. Od tod tudi poplava selfijev, ki na sebi nosijo neki generično obrazno pozo (svojčas se ji je reklo *duckface*).

Ker je spolni odnos nekaj, kar se vedno znova izumi med dvema posameznikoma, je v novih okoliščinah virtualizacije spolnosti postal nekoliko nedodelan. Zato se je vedno več parov odločilo s seboj v posteljo vzeti še tretjega, tistega, ki bo legitimiral spolni akt kot poln. Tistega, torej, ki bo iz njih naredil podobo. Od tod poplava amaterskih posnetkov spolnih odnosov po medmrežju, v katerih nastopajo od znanih osebnosti do navadnih janzov in franck. Le skozi pogled tega neorganskega tretjega lahko postanemo podoba in se tako rešimo kontingentnosti prostora in časa, se abstrahiramo od naših notranjih razklanosti in sami postanemo podoba. Če je primarni spolni akt postal podoba, moramo tudi mi postati podoba, da bomo res doživeli spolni akt.

Seveda pa je legitimacija spolnega akta skozi *biti podoba* zmožna le, če predpostavlja nekega pohotnega gledalca, ki ta pornič gleda tako, kot smo se mi navadili gledati porniče. Ali drugače, da podoba je res pravi spolni akt, lahko zgolj, če je ta podoba že pornografija. Pornografija pa je po svojem bistvu nekaj funkcionalnega, namenjenega gledalcu in ne akterjem. Tako je stroju uspelo nemogoče. Namesto, da bi se fizično priključili nanj, kot so si predstavljali par desetletij nazaj, jo on uspel vstopiti v celoten prostor med nami. Virtualnost je postala realni svet, RL pa le bedni posnetek virtualnega. ●