

Drogiranje s Tehniko: Virtualna Realnost

K ontologiji alternativnih svetov

Podvojenost sveta na zemljo in nebo, fiziko in metafiziko v misli in religiji Zahoda je v epohi industrijskih družb nadomestila (ali pa dopolnila, potrojila) nova delitev, namreč na prvo naravo (recimo feuerbachovskih koralnih otokov) in drugo naravo (izdelkov, artefaktov, reproduciranega in umetnega). Z dobo informatike se realnost I (dana narava) in realnost II (materialni svet artefaktov) dopolni še z realnostjo III (na podlagi elektronskih tehnik proizvedene imaterialne informacije), ki je izrazito medialna, se pravi medijska. Z rabo najnovejših sofisticiranih tehnologij in z estetizacijo medijev samih pa se odpira pot k tistemu, čemur lahko rečemo metamedij, kar pomeni glede na našo delitev že četrto realnost.

Predvsem v okolju postindustrijskih digitalnih tehnologij za vzburjanje paralelnih svetov govorimo lahko tudi o realnosti in virtualnosti in o realnih in alternativnih svetovih. Za slednje je, po besedah teoretika medijev Vilema Flusserja, značilno, da niso dani, temveč umetelno proizvedeni, na njih pa vsakdanjo pamet moti prav njihov (na)videzni ontološki obstoj, za katerega je značilna šibka gostota glede na trdnost in zgoščenost "matične", materialne realnosti I in II. Neverni Tomaži pač dvomijo v realnost, tkano iz slabo obstojnih, imaterialnih in sanjskih snovi. Pogled v Jeana Baudrillarda delo *Fatalne strategije* pa nam odkrije tudi zanimivo delitev sveta, namreč na vroči univerzum strasti, želje, zapeljevanja in tekmovanja in na hladni, cool univerzum ekstaze, obscenosti, fascinacije, komunikacije, naključja in opojnosti. Pri tem Baudrillard poudarja, da je opojnost, tudi tista, povzročena z drogami, hladna.

V vsakem primeru je konec 20. stoletja, neverjetno zaznamovanega z mediji, čas, v katerem se izrazito pokaže, da je naš univerzum dejansko pluriverzum, torej množica vzporednih svetov, da gre za več generacij realnosti in da so tudi vstopi v te svetove (in komunikacija z njimi) nadvse različni. K nebu metafizičnega onostranstva usmerja recimo molitev, čaščenje ali ekskluzivna misel, k "umetelnim rajem" ekstaze vodijo različne klasične droge, v univerzum informacij in telematičnih zvez vstopamo preko različnih, že vsakdanjih vmesnikov, v sanje umetniške ekstaze vodi domišljija, obstajajo pa tudi že naprave (protetično integrirane s telesom), ki posameznika fascinirajo in kar se da sugestivno prestavljajo v tehnološko simulirane alternativne svetove. Za njih pa ni značilna samo čista fascinacija, temveč tudi vzbujanje ekstatičnih in opojnostnih učinkov; posameznik je lahko od njih neverjetno zapeljan in drogiran, od njih postane odvisen in del svojega življenja zato preživi prav v njih. Za ontologijo paralelnih svetov kot teorijo o pluriverzumu je relevantna tudi Baudrillardova misel o **psihedeličnih tehnologijah**, ki nas vedno bolj oddaljujejo od realnega in zgodovine, in o **protetični, tehnološko podaljšani in pospešeni čutnosti in pameti** (v smislu teorij Jeana Baudrillarda, Paula Virilia in performerja Stelarca).

Ob ontološkem relativizmu pa lahko ugotavljamo (v smislu postmodernih paradigem) tudi skrajni relativizem na drugih področjih, recimo na področju znanosti. Če danes rečemo znanost, se moramo takoj vprašati, na kakšno znanost mislimo (ali na tradicionalno, newtonsko in kopernikansko ali na postkopernikansko, neevklidsko in kvantnomehnično ali na tisto, ki izhaja iz teorij kaosa in umetelnega življenja)? Podoben relativizem pa je zadel tudi posamezna področja in predmete, zato tudi droge. Tudi ob njih se namreč danes zastavlja vprašanje, katere droge namreč, ali le tradicionalne mehke in trde ali pa tiste, ki so povezane z **lifestyle** in rabo sodobnih, predvsem informatičnih tehnologij? Ena takšnih, in sicer doslej najbolj fascinirajoča, je nedvomno tehnologija (in tehnomagija in tehnodroga) **virtualna resničnost**.

Tripri po računalniško simuliranem svetu

Vprašanje drog je povezano s posameznikovo željo, da bi šel proč, kar se da daleč stran od vsakdanjih eksistencialnih omejitev, še posebno tistih, ki so merjene z newtonsko fiziko in opisane z evklidsko geometrijo. Za droge se posameznik odloča zato, da ne bi bil 24 ur dnevno neizprosno omejen s težnostjo, prostorom, časom, socialnim okoljem in z delitvijo dela predpisano vlogo. Droga je sredstvo za programirane intenzivne sanje, ki so zakonit del tistega prebivanja, ki se mu reče eksistenca. Če so sanjski tripi in domišljjski ubegi eksistencialna vrednota (velik del misli, znanosti in umetnosti Zahoda je povezan prav z njimi), je razvijanje sredstev za stimuliranje in pospeševanje takšnih sanj pomemben aspekt kulture.

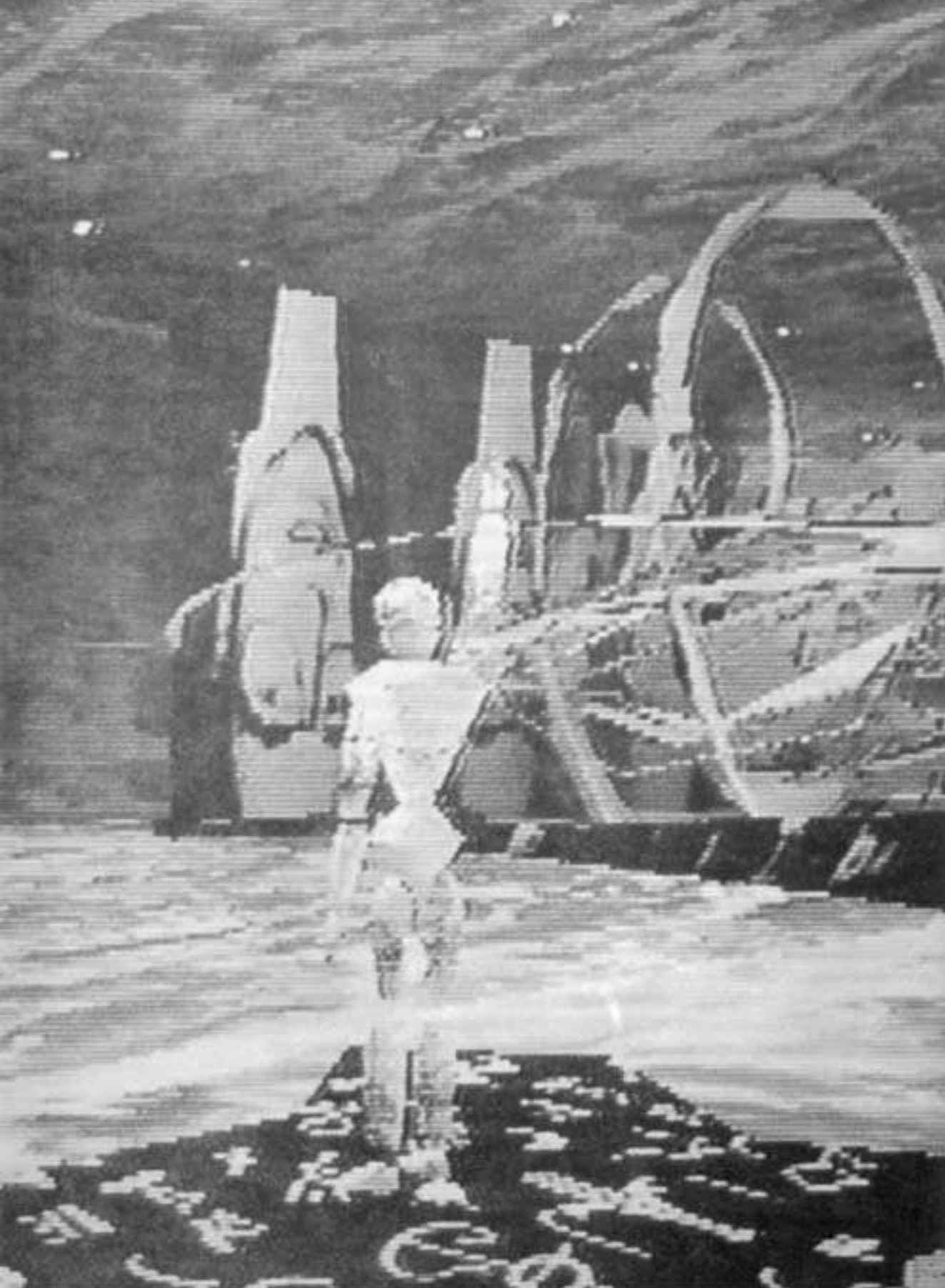
Eno največjih spodbud lahko domišljija in sanje dobijo danes od sodobnih (predvsem informatičnih in robotskih) tehnologij. Ob koncu 20. stoletja namreč lahko govorimo že o novem konceptu subjekta, katerega čutenje in zavedanje je samo še delno odvisno od naravne zaznave, večino podatkov namreč že dobiva preko tehniških, s telesom integriranih

podaljškov - virtualnih protez, kot so osebni računalnik (predvsem v prenosni varianti), walkman, (foto in video) kamera, televizor, (prenosni) telefon itn. Smo v antropološki situaciji, ki poudarja subjektovo (strojno, protetično) konektiranost (priključenost) in povsem relativira tradicionalno odtujenost. Tehnologija nam torej dobavlja že ogromno vsakdanjih podatkov in nam omogoča tudi temeljno orientacijo v vsakdanjosti. In tu lahko govorimo o posebnem šarmu tehnologije, ki je v manipulaciji, v sofisticiranem obvladanju snovi, v njenem mojstrenju in formalizaciji. Fascinantne fikcijske učinke, nekoč značilne samo za magijo in umetnost, nam že dolga desetletja proizvajajo sodobne tehnologije, še posebno tiste, ki posegajo na področje **leisure in lifestyle**, torej pristočasnih, s kvaliteto življenja povezanih dejavnosti.

Doslej najbolj izpopolnjena tehnologija za umetelne "tehnotripe" po alternativnih, paralelnih svetovih je že omenjena **virtualna resničnost** (angl. virtual reality, včasih imenovana tudi **cyberspace** = kibernetični prostor). Razvili so jo v vojaške namene pri ameriški NASA, danes pa stopa že na področja aplikacij sodobnega oblikovanja, arhitekture, kriminalistike, fizike, astronomije, medicine, pedagogike in tudi industrije zabave kot področja, na katerem lahko ta tehnologija proizvede tudi odvisnostne učinke, značilne za tehnodrogiranost. V angloameriški množični kulturi danes že obstaja trendovska smer **cyberpunk**, značilna za obsedence z računalniškimi svetovi, posneli pa so tudi že prvi celovečerni film (Mož z vrtno kosilnico), v katerem je partner glavnega igralca prav umetelne bitje iz kibernetičnega prostora virtualne resničnosti.

Kar se da na kratko lahko VR¹ opišemo kot tehnologijo za kibernetično, interaktivno, v realnem času potekajoče modeliranje 3-d landscapa računalniške grafike s strani uporabnika/sprejemnika sistema. Preprosto rečeno gre za to, da sprejemnik sam, opremljen s posebnimi vmesniki, na svojevrsten način v živo spreminja program. Poudarek je na svojevrstnem načinu in na posebnih vmesnikih. Za kaj gre pri tem? Med vmesniki naj posebej omenim gibljivo "čelado" z očali-ekranoma s 120-stopinjskim vidnim poljem in podatkovno rokavico (data glove), za način dela z računalniško grafično pokrajino VR pa je značilno, da temelji na neverjetni neposrednosti: slike se preko očal-zaslonov tako rekoč dotikajo oči, gibanje glave in predvsem roke, opremljene z "data glove", pa omogoča simulacijo z otipom spreminjanega alternativnega sveta računalniške grafike (animacije). Z gibi roke se preprosto rečeno začneš dotikati likov računalniške vizualizacije in jih spreminjati ali pa potovati okrog njih ali skozi stene stavb, sprehajaš se po gozdu simbolov... Tu ne gre več za recimo 30 cm od oči oddaljen zaslon, na katerega vplivaš s tipkovnico ali preko vmesnikov, kot sta joystick in miška, temveč si na nek način sam v sliki (programu 3-d računalniške grafike) in hkrati tudi njen akter. Izenada je ob tradicionalnih čutilih vida in sluha v takšen environment vpeljan tudi otip kot v civilizaciji Zahoda izrinjen in omalovaževan čut (dirty touch), pa čeprav ima dejansko zelo pomembno kognitivno funkcijo (spomnim naj le na otrokovo spoznavanje sveta preko dotikanja predmetov).

¹ O virtualni resničnosti je pisec tega prispevka pripravil za revijo **Literatura** izbor treh razprav Vilema Flusserja, Roberta Jacobsona in Warrena Robinetta, ki so izšle v 14. številki **Literature**, letnik 1991, esej o VR in njenih estetiških implikacijah, naslovljen z *Black or white*, pa je objavil v marčni in aprilski številki **Ekрана**, letnik 1992.



Virtualna realnost - primer interaktivne instalacije Home of the Brain Monike Fleischmann in Wolfganga Straussa (1991/92)

Digitalne oblike, ki stimulirajo otip

Stvar, se pravi set za VR je videti relativno preprost (laični opazovalec vidi predvsem uporabnika, opremljenega z vmesniki, in s kabli priključenega na dva računalnika), dejansko pa gre za zelo zapleteno in drago tehnologijo, kajti senzori (kamere) nenehno spremljajo sprejemnikovo/uporabnikovo gibanje in njegove parametre pošiljajo v računalnik(a), ki v odvisnosti od teh podatkov računa(ta) nov, od sprejemnika odvisen potek slikovnega/kot-da-telesnega.

Kaj je tisto, kar na tej tehnologiji najbolj privlači, zakaj so recimo na mesečnik The Face dolgo časa romala pisma številnih bralcev, da naj končno začno pisati o tej sofisticirani tehnologiji, ki vključuje magične učinke in funkcionira tudi kot tehnodroga? Najbolj fascinantna pri VR je prav neposrednost, se pravi konec distance med strojem (virtualno, informatično protezo) in posameznikom, ki je dejansko postavljen v vlogo akterja; metaforično lahko zapišemo, da uporabnik odslej gleda samo še tiste filme (dejansko gre za računalniško animacijo), v katerih je igralec in režiser prav on sam, kar pomeni, da se vrtijo glede na njegovo vsakokratno vlogo in željo.

Omenil sem že nekaj aplikacij te tehnologije, ki jih, da bom konkretnjši, dopolnujem še z nekaj primeri. V medicini omogoča VR operacije na virtualnem bolniku ali pa potovanje zdravnika in pacienta v virtualni model pacientovega srca, v vojski je prvovrstna aplikacija VR simulacija letenja in napadanja s težkim pehotnim orožjem, v arhitekturi so relevantni "sprehodi po hiši", ki realno obstaja šele v arhitektovih načrtih in kot računalniška animacija, v industriji zabave pa ob različnih video igrinah na temo vojn zvezd predvsem t.i. virtualni seks. Za kaj gre pri slednjem? Tu smo pri možnosti, ki je še posebno relevantna za problematiko tehnodrogiranosti. Imetnik seta za VR (ko bo ta tehnologija bolj razširjena in cenena, bodo dostopne tudi mreže z različnimi podatkovnimi paketi za VR aplikacije, na katere se bodo lahko posamezniki enostavno priključevali in s tem dobili možnost, da življenje v realnosti vsakodnevno dopolnjujejo s tistim v virtualnosti) bo recimo analogni posnetek osebe, ki si jo bo izbral za elektronski spolni odnos, "prevedel" v digitalni jezik, se pravi modeliral kot 3-d računalniško grafiko. S tem bo dobil kar se da veristični material, ki ga bo lahko "obdeloval" v svojih zasebnih, logiki vsakdanje realnosti povsem uhajajočih tripih. Z izbrano osebo, spremenjeno v virtualno kot-da-osebo, se pravi digitalno telo-surovino, bo lahko uporabnik počel vse živo, ne le recimo seksa (po isti logiki kot vmesnik za roko, imenovan "podatkovna rokavica", je mogoče izdelati tudi vmesnik za podatkovni penis in podatkovno vagino), temveč bo izbrani material lahko tudi mučil in ubijal; seveda virtualno in ne realno. Ne le v realnosti, temveč tudi v virtualnosti bodo vsi posamezniki/posameznice prej ali slej zlorabljeni.

Produkcija odmaknitvenih tripov z VR je namreč fantastična. Paraplegiki bodo recimo v virtualnosti pešočili preko Antarktike ali pa tekli v olimpijskem maratonu, najrše starke bodo preko primernih vmesnikov "obdelovale" krasne mladeniče, sadisti bodo svoje prijatelje in sorodnike mučili v virtualnih koncentracijskih taboriščih...

Timothy Leary, LSD guru 60. let in nekdanji profesor na Harvardski univerzi, je danes prepričan, da bodo prav računalniški svetovi postali

prvovrstna droga prihodnosti. Misli seveda na VR, in tisto, kar je pri tej tehnologiji tako fascinantno in zapeljivo, kar naravnost stimulira odvisnostne učinke, je namreč dostopnost, prepričljivost in verističnost digitalnih slik, teles in zvokov, kajti na sceno zgolj avdiovizualnega je iznenada preko vmesnikov, kot je podatkovna rokavica, stopil tudi otip (taktilni čut).

Ko bo postala tehnologija VR bolj dostopna, se pravi zakoniti, ne le eksotični del množične kulture, lahko pričakujemo, da bo posameznik/posameznica vedno več časa svojega življenja preživel/preživela v virtualnih, računalniško generiranih in interaktivno spreminjanih vidnih, slisnih in otipljivih svetovih. Njegova aktualnost bo vključevala tako realni kot virtualni čas in realni in virtualni prostor. Njegov problem bo pri tem verjetno le, kako uravnotežiti svoje aktivnosti v virtualnosti s tistimi v realnosti. Problem pa bo tudi, kaj početi z vrsto funkcij naravnega telesa, ki bodo vedno bolj izključene iz virtualnosti. Recimo, da bo že jutri človeško telo v svojih naravni integralnosti povsem izključeno ne le iz sveta dela, temveč tudi (spričo VR) iz velikega dela domišljjskih in prstočasnih dejavnosti.

Pri tem pa bo zapeljanost in z njo povezana odvisnost od virtualnih svetov naraščala premosorazmerno s stopnjevanjem gostote "digitalne snovnosti", se pravi z estetizacijo pikslov, teh znamenitih točk monitorskega medija. Čim bolj integralno in prepričljivo bodo liki in telesa računalniških svetov nagovorili posameznikovo čutnost, toliko bolj si bodo uporabniki želeli čimdalj ostati v takšnem okolju.

In morda bo nekega dne gostota pikslov virtualnega telesa postala večja od gostote točk-celic organskega, realnega telesa, tako da se uporabnik niti ne bo hotel več vrniti v vsakdanjo, dano realnost. Ali pa tega tudi fizično že ne bo mogel več storiti?

Janez Strehovec, novinar Dela, docent na Fakulteti za družbene vede Univerze v Ljubljani.