

VR + CYBERPUNK = TEHNOPOGANSKA REVOLUCIJA

“Če hoče kdo govoriti o novem svetovnem redu, ne da bi pri tem vzel v premislek virtualne resničnosti, naj raje molči.”

Johan Sejpstra

Lani umrli francoski filozof Félix Guattari je v tekstu, ki velja za njegov testament, zapisal, da se z odraščanjem otrok ob televiziji, video igrach, računalnikih in telematskih komunikacijah rojeva **“nova mašinizirana osamljenost**, ki gotovo ni brez kvalitet, ki pa bi jo bilo treba nenehno predelovati, da bi lahko bila v skladu z obnovljenimi oblikami socialnosti... Nova planetarna zavest bo



morala mašinizem premisliti na novo. Pogosto stroj še vedno postavljamo kot nasprotje človekove duše. Nekatere filozofije sodijo, da nam je moderna tehnika zakrila dostop do naših ontoloških temeljev, do prvotne Biti. Kaj pa če, nasprotno, prenovo duše in človeških vrednot lahko pričakujemo od nove povezave s strojem?... Stroji niso totalitete, ki bi bile zaprte same vase. Vzdržujejo določene odnose s časovno-prostorsko zunanostjo, kot tudi s svetom znakov in poljem virtualnosti...

Zaradi novih informacijskih strojev, ki se vedno bolj vrivajo na področje senzibilnosti, nagiba in inteligence, dejansko mutirata tudi razum in senzibilnost. Smo priče mutacije subjektivitete, ki je mogoče še pomembnejša od izuma pisave in tiska.”

Težko se je znebiti vtisa, da se večina sodobnih “drobnih” tehnoloških iznajdb (osebni računalnik, telefax, modem, visokodefinicijska TV, videofon itd.) na vsem lepem znajde pred nami, kot da nastajajo brez vsakega razpoznavnega zgodovinskega ozadja, iz katerega bi lahko razbrali njihov pomen. Še več, zdi se, kot da bomo njihov smisel lahko jasno uzrli šele nekoč v daljni prihodnosti. Pomen, ki ga

imajo za nas tukaj in zdaj, potem ko smo (če smo te sreče) postali njihovi lastniki in uporabniki, je, da nam nudijo udobje in veličastno mnogo novih možnosti izrabe prostega časa. Že preprosto dejstvo posedovanja teh naprav nam vliva - v vsakdanji tekmi s časom pogosto izgubljeno - upanje na to, da smo na nek odrešujoč način povezani s prihodnostjo. Znak, da smo dejansko že vstopili vanjo, je spoznanje, da je nakup npr. računalnika razdelil naše življenje na pred in po nakupu. Pogosto se namreč šele po daljšem času njihove uporabe zavemo, kako neopazno a korenito spreminjajo naš življenjski stil, stil mišljenja.

Seveda, neke v laboratorijih, varno skriti pred očmi javnosti, so znanstveniki delali

zgodovino elektronike. Po naročilu vojno-industrijskega kompleksa so razvili sistem za obdelavo in generiranje kar največje možne količine informacij. Postalo je namreč očitno,

da sta upravljanje in nadzor nad informacijami ključnega pomena za izid posameznih bojnih operacij in vojne. Tako sta bila nadzor in dostop do informacij nadvse pomembna za potek zalivske vojne. Žrtev prevare je postal celo zahodni tisk, ko je z nevede posredovano napačno informacijo nehote zavedel nasprotnika, da je naredil zanj pogubne poteze.

Povedano ne velja samo za čas vojne; posedovanje informacij vedno pomeni prevlado in moč.

Začetki razvoja **virtualne resničnosti (VR)** nas popeljejo med simulatorje kabin za pilote bojnih reaktivnih letal in astronautov pri NASA. Razvili so jih, da bi, kolikor se da, zvesto posnemali okoliščine, ki jim je izpostavljen pilot med opravljanjem bojne naloge. Sodobna reaktivna bojna letala so postala tako hitra in upravljanje z njimi tako zapleteno, da so bili piloti komajda še sposobni obdelovati neznansko količino informacij, dosegljivih na zaslonih in kontrolnih ploščah. Obseg razpoložljivih informacij in pilotova fiziološko omejena sposobnost njihovega odčitavanja sta se vse bolj razhajala in generirala **neobvladljiv informacijski presežek**. Kljub temu je človek še vedno zelo pomemben za preživetje stroja in za uspešno izvedbo naloge. Že enostaven dodaten korektiv v pravem trenutku lahko znatno vpliva na željeno delovanje stroja in uspešen izid operacije. Usposobiti človeka, da bo v pravem trenutku opravil potreben gib je osnovni razlog za razvoj kar najbolj popolnih simulatorjev bojnih letal.

Sposobnost **simuliranja** (lat. simulare, napraviti podobno, hliniti se) je zelo pomemben dejavnik človeške zgodovine in je v nekaterih pogledih celo socialni pogoj

preživetja. Toda šele na stopnji njene virtualizacije lahko uzremo vse njene razsežnosti. Najmočnejša metafora, ki jo je VR doslej proizvedla, je dematerializacija sveta. V VR duh (nematerialno) transcendira telo (materialno). To je ponoven poskus človeka, da bi odložil in dokončno porazil smrt. V tem podjetju se zarisuje očitna vzporednica med VR in nekim drugim zavojevalnim strojem, namreč svetovno religijo in zahodnim krščanstvom. Razcep človeka na materialno in duhovno prežema celotno zahodno kulturo. V arheološkem smislu lahko razvoj VR pojasnimo tudi s pomočjo krščanstva. VR tukaj in zdaj udejanja tisto kar so svetovne religije, postavljale v posmrtno življenje. Medtem ko je pridiganje o vstajenju od mrtvih nekaj, v kar lahko le "verujemo", ponuja VR takojšnje rezultate. V hipu nas lahko prerodi v novo (virtualno) telo in preseli v nov (virtualen) svet. V tej perspektivi je virtualna resničnost logični nasledek in zadnja stopnja človekove zgodovine zavojevanja novih prostorov. Je nadaljevanje pohoda analognih medijev, ki so dematerializirali realnost z nenehno teleprisotnostjo simuliranih resničnosti na radijskih valovih, na televizijskih zaslonih in v računalniških mrežah. Ti mediji so učinkovito odpravili prostor in čas in vpeljali novo obliko vseprisotnosti, podobno omniprezenci boga.

VR na stečaj odpira vrata prihodnosti. V perspektivi pomeni osvoboditev človeškega telesa njegovih zemeljskih težav; možnost popolnega nadzora nad virtualnim svetom. Je korak bliže k bogu, ponoven človekov poskus, da bi se dvignil na raven boga, vzpel do višav nematerialnosti. S svojo brezobličnostjo (v VR je vsakdo lahko kdorkoli in karkoli) in z izničenjem tveganja VR dejansko odpravlja naše telesne omejitve. Ponuja možnost vstopa v svet, ki je podoben naši predstavi o nebesih: prav tako osvobojen vsakega tveganja, prav tako neskončen, brez

dogodivščin, brez doživetij, izkušenj in razvoja, kajti te stvari ne prinašajo nič dobrega. In začrtajmo vporednico do konca: vsak lahko vztraja v oblikovanju svoje lastne resničnosti toliko časa, dokler neka usodna moč ne izklopi njegove VR.

Toda kaj pravzaprav je VR? Predvsem tehnologija, ki je v relativno kratkem času prišla iz posvečenih razvojnih laboratorijev in stopila na svojo tehnopogansko pot popularizacije, s sedanjim odpiranjem VR centrov in zabavišč povsod v svetu, pa tudi na pot komercializacije.

“Virtualna resničnost” je geslo, ki že od konca 80. let buri duhove računalniških strokovnjakov in zanesenjakov, kibernetikov, umetnikov-tehnofilov, cyberpunkerjev in zdaj tudi vse številnejših ljudi, ki so preprosto zvedavi. Ta precej nejasen in zdravi pameti nasprotujoč izraz običajno označuje interaktivno računalniško tehnologijo, ki uporabniku ustvarja iluzijo vstopa in gibanja v umetnem, digitalno proizvedenem svetu. Ta svet se dejansko nahaja le v računalnikovem spominu. V ta namen se namesto navadnega monitorja uporabljajo posebne **eyefones** ali **head-mounted display**, čelada z očali-monitorji za vsako oko posebej in stereo slušalkami ter **dataglove** ali podatkovna rokavica, ki služi kot vhodna enota za komunikacijo z računalnikom. V zadnjem času so razvili tudi posebne “računalniške obleke” ali **cybersuits**, tesno oprijemajoč kombinezon, ki je prepreden s senzorji, ki računalniku posredujejo podatke o položaju uporabnikovega telesa, in z vgrajenimi stimulatorji naših čutil, kar daje uporabniku cybernavtu občutek otipa virtualnih predmetov. Izraz “virtualna resničnost” včasih označuje ta kratkotrajen in hkrati brezmejen svet, v katerem je vse možno in nič naključno: **cyberspace**. V resnici je VR še vedno precej nedognana tehnologija, in iluzija “biti tam” še vedno od subjekta-uporabnika

zahteva določen *suspension of disbelief*. Napovedi o njenem prihodnjem razvoju se gibljejo od skeptičnih in zmernih do optimističnih in skrajno evforičnih. Ne glede na to, kako bo njen razvoj v resnici potekal, VR že danes napeljuje k ponovnemu premisleku našega pojmovanja resničnosti.

Medijska izkušnja neposrednega televizijskega prenosa **zalivske vojne** nas je med drugim lahko prepričala, da je resničnost dokončno zapustila fizični svet in se naselila v virtualnem. Če sprejmemo to za eno temeljnih določil sveta, v katerem živimo, potem je smiselno govoriti o virtualnosti kot načinu eksistence. Kajti kot je zapisal V. Flusser, virtualnost ni zgolj približek resničnega, ampak je, nasprotno, “resnično” le medla ekstrapolacija “virtualnega”. V življenju imamo opraviti z virtualnim, medtem ko je resnično le reduktivni umislek našega abstraktnega mišljenja. Tako je svet, kot ga čutimo in doživljamo, le celostna umetnina, ki jo naši čuti komputirajo iz virtualnega, virtualni, računalniško generirani svetovi, ki jih s pomočjo VR tehnologije lahko kreiramo in vanje vstopamo, pa so alternativne celostne umetnine. Z VR resničnost dokončno ni več ena sama in nedeljiva, temveč mnogotera, prepredena z linijami možnega, po katerih lahko človeške prakse vse lažje posegajo.

Socialne prakse, povezane z VR in cyberspaceom, najbolj določno uokvirja **CYBERPUNK**, kontrakturno gibanje, katerega začetki segajo v sredino 80. let. Gibanje je sprva imelo svoj domicil na zahodni obali ZDA in je bilo spočeto kot križanec duhovnosti New Agea in tehnološke inovativnosti Silicon Valleyja. Sedaj se širi v svet prek računalniške mreže **WELL** - Whole Earth 'Lectronic Link in z revijo **MONDO 2000** ter daje vtis, da bo preraslo v osrednjo kontrakturno računalniške dobe in postalo akter “postindustrijske perestrojke”. Ohlapen

a prepoznaven profil gibanja izražajo naslednja življenjska vodila cyberpunkerjev:

- **V naravi informacij je, da so prosto dostopne.** Kljub združenim naporom cenzorjev, pravnih varuhov avtorskih pravic in podatkovnih policajev, bo večji del tehnologije informacijske dobe tako ali drugače prišel v roke tistih, ki lahko iz nje potegnejo največ in najboljše.

- **Vedno se podrejai imperativu, da je treba stvari držati čvrsto v rokah.** Cyberpunkerji so prepričani, da bi napravili svet boljši, če bi jim le prišla v roke nadzorna skrinjica informacijskega sistema.

- **Zavzemaj se za decentralizacijo.** Družba se razpršuje v stotine subkultur in dizajniranih resničnosti, in vsaka od njih goji svoj jezik, kodo in življenjski stil.

- **Surfaj po grebenih.** Ko se svet spreminja v nanosekundah, je najboljši način, kako obdržati glavo nad vodo, ta, da stopiš na čelo Zitgeista.

Cyberpunk ima tako tehnološke (znanstvene) kot literarne (znanstveno fantastične) korenine. Po mnenju mnogih virtualofilov velja William Burroughs za proto-cyberpunk pisca. Kultni pisec je William

Gibson. Njegov roman **Neuromancer** je kvintesenca cyberpunka. Gibson je tudi tvorec skovanke **cyberspace** - osrednjega pojma spontane filozofije cyberpunka in sinonima za VR. Tipični lik cyberpunkerja je posebej bizarne zmesi tehnofetišizma in poulične punkerske etike, križanec računalniškega hekerja in rokerja. Cyberpunk se zavzema za prosto uporabo tehnologije, za premostitev prepada med umetnostjo in znanostjo, med literaturo in industrijo. Le tako, menijo uporniki informacijske dobe, se je namreč moč izogniti dystopiji, negativni utopiji temnega, ciničnega, morbidnega, digitalnega podzemlja, kamor nas potiskajo velike korporacije in informacijski monopoli. Cyberpunk je identifikacijski okvir generacije, ki je svoje otroštvo in mladost - t.j. vse življenje - preživela pred računalniškimi zasloni in z video igrami, generacije, katere credo je spoznanje, da tehnologija ni nujno zlo, temveč naša edina možnost. Nenazadnje, cyberpunk je gibanje, ki si za svoj cilj postavlja izvedbo "tehnopoganske revolucije". V tem smislu nalaga eno samo temeljno zapoved: Obvladuj tehnologijo, sicer bo tehnologija obvladovala tebe!

Marjan Kokot

Uredništvo se zahvaljuje Janezu Strehovcu za sodelovanje pri pripravi tematskega sklopa Virtualna resničnost.