

Realnost vrača udarec

O simulacijah realnosti, iluziji globine in fleksibilnem človeku

Razmislek o tridimenzionalnem filmskem svetu v sodobnem postkapitalističnem globalnem prostoru je resnično lahko v spoznavni užitek, obenem pa je tudi produktivna vaja v presojanju tega, kar se imenuje *iluzija globine*. Filmske svetove sicer lahko razumemo kot *druge* svetove, ni pa nujno, saj velikokrat niso nič drugega kot vzporedni in slabi nadomestki teh, v katere smo potopljeni že sicer.

Problema z nadomestki ne more rešiti nobena tehnika. Res je, ta bi morala biti vselej na voljo ljudem, morala bi biti ustvarjena tako, da bi bila v njihovo korist, da bi prispevala k obče dobremu, toda velikokrat je ravno obratno, saj jo pred ljudmi in proti njim uporabljajo diskurzi moči in gospostva.

Zamisel o vzporednih svetovih je preprosta, kljub zapisanemu pa tudi radikalna; taka je, ko je etična, etična pa je le tedaj, ko se rojeva iz upora zoper to, kar je iz reda moči in oblasti nad ljudmi. Zlasti je pomembna v sedanjem svetu, v katerem je videti, da tehnološki procesi lahko rešijo svet in ljudi pred najrazličnejšimi kataklizmami, čeprav je sočasno očitno tudi to, da so ljudje, prebivalci zasičenih svetov, tehnologijam navkljub bodisi vse bolj obupani bodisi vse bolj revolucionarni. O tem zanimivem pojavu ne razmišljajo zgolj sociologi in psihoanalitiki, temveč tudi vsakdanji ljudje, oboroženi z zdravo pametjo, ki se dobro zavedajo pomena drugih ljudi in tega, kar imajo med seboj, medsebojnih odnosov in solidarnosti, ki so pred vsako tehnologijo.

A celo v njihovi odvisnosti in obupanosti je vsaj kanček domnevnega veselja in domnevne radosti, ki terja nov premislek, saj je oboje izraz sodobnega cinizma. Ali kot pišeta Nick Dyer-Witheford in Greig de Peuter v prispevku o virtualnih računalniških igrah in globalnem kapitalizmu: »Res je, da globalni kapitalizem ljudem vse bolj odteguje delovna mesta, zato pa jih tolaži (tudi) s pestro ponudbo digitaliziranih video iger.« Če ljudje ne

morejo delati in se potrjevati z lastnim delom, naj vsaj nažigajo igrice in se sprehajajo po zanimivih ter za oko privlačnih kibernetičnih in virtualnih svetovih, za katere skrbijo visoko zmogljive računalniške tehnologije. **Torej ni nič hudega, če empiričnemu svetu vlada recesija, nič strašnega ni v morebitni pandemiji nove gripe, saj imajo subjekti na voljo *World of Warcraft* ali pa vsaj *Second Life*, kjer so navidezno povsem varni.**

Na voljo imajo kajpak tudi 3D filme, kakršen je na primer *Coraline*. Velikanski uspeh risanega filma je seveda navdušil vse, ki se kar naprej trudijo biti navdušeni, zato radostni ugotavljajo, koliko denarja je prinesel že prve dni po začetku prikazovanja, se vneto pogovarjajo o tehničnih vidikih snemanja in produkcije, zaskrbljeno tuhtajo, ali je v filmu dovolj čustev ali jih je morda za kanček premalo, se vznesei sprašujejo, če je film res najboljša zabava za otroke ali morda vendarle ni, modrujejo o tem, ali se je film dovolj poglobil v vzporedno veselje ali ne.

Njihovi razmisleki so votli in prazni, kot je to sploh mo-goče. Film je namreč zanimiv že na čisto formalni ravni in na ravni dejstev, kot izdelek torej, ki je nastal v času, v katerem je sama ideja vzporednega sveta, zlasti pa *drugosti*, več kot izvrstno filozofsko izhodišče za razmislek o vsem tistem, kar nas obdaja, pa naj se poglobljamo v virtualne svetove ali ne. Deklica Coraline na primer v določenem trenutku preprosto ugotovi, da se želi vrniti k svojima pravima staršema, čeprav že na začetku filma vidimo, kako zelo sta odtujena od nje, saj neprestano delata, zanjo pa se tako rekoč niti ne zmenita. Večno zaposlena starša sta namreč realna, tak pa je tudi svet, v katerem živi s svojo hčerko. Drugo veselje je sicer lepše, privlačnejše in neprimerno bolj zabavno, kot se lahko prepričamo, toda Coraline spoznava, da je tudi srhljivo in absurdno, saj se ji njena *druga mati*, kot jo imenuje, nenadoma prikaže kot zla čarovnica, ki ji hoče

prišiti gumba, da ju bo imela namesto oči, in jo tako spremeniti v lutko, prebivalko tega čudežnega *drugega sveta*, ki je povsem zaprt sam vase in pogreznjen v mrežo popačenih predstav o ljubezni do drugega človeka. A nemara je najpomembnejše prav to, da Coraline z gumbi namesto oči ne bi mogla nikoli več videti tega, kar lahko vidi na lastne oči, zato skuša pobegniti nazaj v realni svet.

Zamisel za film je torej skoz in skoz tradicionalna, prav zaradi tega pa tudi dobra. Če je Platon nekoč razmišljal o votlini in ujetnikih, ki večno gledajo filme, je dve tisočletji in pol pozneje videti, da je njegova ideja enako sveža, kot je bila takrat, saj ustvarjanje navideznih svetov, simuliranih virtualnih okolij in tridimenzionalnih realnosti niti približno ne more nadomestiti temeljnega Platonovega spoznanja, da duša lahko živi in preživi le v svetu idej, skupaj z drugimi dušami, nikakor v svetu podob, pa če so še tako popolne.

Ne moremo ravno reči, da ljudje ustvarjajo potencialne svetove zgolj z računalniki, saj je človek kot simbolno bitje prebivalec vzporednih svetov že po definiciji, tj. po naravi, lahko pa trdimo, da so simulirani svetovi vselej narejeni z namenom, ki ni brez povezave s finančnimi in korporativnimi izračuni, ki v zadnji instanci terjajo celo globalni nadzor. Zadeva je resnejša, kot je videti na prvi pogled: tehnologija ne more obstajati

brez uporabnikov, tj. brez ljudi. Ti so tudi osebnosti, kajpak, zato ni naključje, da sodobne digitalne izdelke, med katere sodijo tudi 3D filmi, spremlja razmišljanje o novem tipu subjektivnosti ali osebnosti, ki se imenuje *fleksibilni človek*.

Ta je novi voljni prebivalec virtualnih svetov, prilagojen tehnološkimi čudesom in trgom ter podrejen medijskim vsebinam. Fleksibilnost ali prilagodljivost oziroma elastičnost človeških osebkov je neposredno povezana z logiko zabave, svobode, vojn, medijske manipulacije in ustvarjanja dolgov, ki niso zgolj finančni, temveč so zlasti duhovni.

Toda filmi, kakršen je *Coraline*, nam povedo in pokažejo še nekaj drugega, optimističnega. Ponujajo nam namreč tudi izhod, zato ni naključje, da Coraline v filmu prehaja iz enega sveta v drugega skozi majhna vrata, ki na las spominjajo na ona iz zgodbe o Alici, ki je nastala v čisto drugem času (1865), ko sicer še ni bilo korporacij, kapitalizem pa je bil v razcvetu.

Zakaj torej razmišljati o izhodu in *drugem* svetu, če pa je videti, da novi tehnološki čudeži strežejo ljudem spredaj in zadaj, obenem pa jih zabavajo in jim ponujajo še priložnosti za zaslužek? Čisto preprosto: ker je subjektivnost ljudi hkrati domneva, predpostavka in učinek. Tehnologije zato niso narejene za ljudi, kakršni domnevno so, temveč za ljudi, kakršni sproti nastajajo, prilegajoč se taistim tehnologijam in zamislim, ki jih sploh omogočajo. Znanstveni *know-how*, ki je tesno prepleten z logiko *hi-tech* učinkovitosti, zato terja še fleksibilno osebnost, kulturno kreativnost in sodelovanje na delovnih mestih. Bolj idealnega sveta si tako rekoč ne moremo niti zamisliti, zato je iskanje izhoda videti le kot slaba šala, kar nas vrača k tistemu nesrečniku iz Platonove prispodobe, ki ga imajo po njegovi vrnitvi v votlino zgolj za bedaka, ki halucinira o nekem drugem, neobstoječem svetu.

Toda. Kar je danes virtualno ali potencialno, je v vzporednih svetovih pravzaprav aktualno, zato bo že jutri tudi empirično in zelo konkretno. Navdušenje nad tehnologijo je sicer povsem razumljivo in zelo pričakovano, toda simptomalno branje tega, kar se dogaja okoli nas, nam hitro postreže z vpogledom v stanje stvari, nad katerim nikakor ne moremo biti navdušeni. Digitalne igre, nad katerimi se navdušujejo milijoni, so namreč tudi virtualni svetovi, znotraj katerih se oblikujejo nove in zelo aktualne oblike subjektivnosti igralcev. Ti morajo biti v realnem svetu vsaj dobri državljani in pokorni potrošniki, če že delavci ne morejo biti. Pa tudi delavci so ves čas v strahu, kdaj ne bodo več delavci, zato so



virtualni svetovi celo več kot le začasna zavetišča, saj so tudi kraji, kjer človek lahko upa na nekaj medsebojnega spoštovanja, dostojanstva in medsebojne naklonjenosti. **Prav v virtualnih svetovih, ki jih podpirajo najbolj zmogljive tehnologije, je torej mogoče vnovič premisliti stare ideale in se na nove načine bojevati zanje v realnem svetu.**

Prehajanje iz kibernetičnih in virtualnih svetov v realne ter njihovo ustvarjanje je nujnost sodobnega časa, ki je obenem tudi vzvod za razumevanje tega, kar imenujejo *work-as-fun*; to je zato slogan, ki ga moramo uzreti v pravi luči, ki jo predstavlja globalna hierarhija proizvodnje, kot poudarjata Dyer-Witheford in de Peuter. Ta je v ostrem nasprotju s tem, kar imenujejo »a joyful world of pure play«, radostni svet iger, zabave in vsega tistega, kar zlasti mladi danes vedno znova pospremijo z univerzalnim *itak*, medtem ko ugotavljajo, kako bi še lahko medsebojno komunicirali *do fula* in se tudi sicer predajali čudežnim tehnološkim izdelkom.

Lakoničnost izraza *itak* je bržčas očitna, očitno pa je tudi, da digitalne tehnologije vse lažje vključujejo fleksibilne osebnosti v svet, katerega temeljne koordinate so bančni krediti in ustvarjanje gigantskih dolgov, ki jih ne bo mogoče nikoli odplačati, vojne (tudi medijske) ter sofisticirani simulirani tridimenzionalni kraji, v katerih se človeški osebki vnovič soočajo z iluzijami realnosti, le da so tokrat povsem očiščene in sterilne.

Ustvarjanje simulakrov in tridimenzionalnih svetov je le del strategij, ki jih imenujemo *virtualizacija sveta*. Ta ima, hvalabogu, hendikep, zaradi katerega si lahko obe-tamo ustvarjanje izhodov iz simuliranih svetov. Izhodi niso isto kot iluzije o globinah sveta, kajti vsakdanji izraz *globine sveta* ni nikoli pomenil simuliranih globin. Paradoks globin je namreč prav v tem, da v resnici ne obstajajo, čeprav se je vanje mogoče poglobljati. Tridimenzionalni filmi praviloma zato ne ustvarjajo teh globin, ampak jih zgolj simulirajo na način, ki ga obvladajo. Izhod iz simulacij je zelo preprost, obenem pa je tak, kakršen je bil od nekdaj: simuliranje svetov ne more nikoli nadomestiti kreativnega ustvarjanja le-teh. Platon zato ni trdil, da se morajo vsi ujetniki iz votline družno odpraviti v lepši svet, ampak nekaj drugega: da je vsak svet hendikepiran, kar pomeni, da je nedoločen in odprt, in da se natanko zaradi tega ne gre zanašati na podobe in sence. Hendikep sveta je zato temeljni vzvod ne le človekove kreativnosti, temveč tudi vsakega možnega upora zoper ustvarjanje iluzij, v službi oblastnih diskurzov. Dyer-Witheford in de Peuter imata zato prav, ko trdita, da je dobro premisliti tudi logiko radikalnih

računalniških iger v nasprotju z diktaturo zabave. Te-žišče je torej drugje: ne gre za spreminjanje aktualne realnosti v digitalno, ne gre niti za idealno kopiranje realnosti ter njeno prenašanje v virtualne svetove, kjer jih je mogoče digitalno obdelovati in narediti navidezno še bolj realne od same realnosti, temveč za premislek same nedoločenosti realnega in vsakega mogočega sveta, kar preprosto pomeni to, o čemer je pred kratkim govoril Žižek, ko je dejal, da je resnično spreminjanje sveta šele tisto, ki uspe spremeniti sam status tega, kar je navidez nemogoče.

Seveda je mogoč drugi svet. Tega si niso izmislili so-dobni oblikovalci digitalnih iger ali tridimenzionalnih filmov. Daleč od tega: Platon je zamisel že pred časom vgradil v sam temelj svojega filozofiranja. Vprašanje je zato tole: *Kakšni so ti drugi svetovi in komu so namenjeni?*

Ko so Žižek in drugi pred nedavnim v Londonu razmišljali o ideji komunizma, je bilo poslušalcev več, kot si je kdorkoli obetal, kar je dobro znamenje, da si ljudje morda vendarle že želijo svet onkraj sodobnega hiperkapitalizma, onkraj digitalnih simulacij in onkraj medijskih imaginarijev. Na kratko: morda res želijo spremembo samih možnosti (*possibilities*), ne aktualnosti; zanimivo je, da arhaični pomen angleške besede *possibility* ne pomeni nečesa, kar je zgolj možno, v nasprotju s tem, kar je realno ali aktualno, temveč natanko to, kar je »*one's utmost power*«, najvišja, najboljša, najbolj posebna in izjemna zmožnost.

To ne pomeni, da so tridimenzionalni filmi nujno zgolj preprosta zabava za otroke, ampak nekaj čisto drugega. Če Coraline iz istoimenskega filma išče izhod iz virtualnega sveta, ki je lep, bleščeč, čist in privlačen, zanimiv in predstavlja pravo nasprotje njenega dolgočasnega življenja, ga ne išče zaradi tega, ker ne verjame v simulacije in hoče živeti dolgočasno, temveč zato, ker je v radikalnem smislu vsak svet virtualen, kot je pokazal Platon, kar pomeni, da je natanko v svetu simulacij mogoče iskati in najti nove žiroskope, nove zamisli in ideje o *molekularnih revolucijah*, kot jih je imenoval Félix Guattari, ki odpirajo nove prostore družbenega – v realnem svetu. To je celo nujno, kajti simulacije realnosti so vselej lahko tudi preveč popolne, preveč dodelane, preveč simulirane.

Svetovi bodo imeli vselej globine, saj drugače sploh ne more biti, čeprav bodo simulirani, zato bo njihovo filmsko prikazovanje vsakič zavezano istemu temeljnemu vprašanju: *Katere (nezavedne) ideje jih omogočajo in podpirajo, katerim fantazmam so zavezani?*