

■ Karlo Pirc

naslovnica knjige W. Gibsona NUROMANCER



Kljub napredku znanosti in tehnologije ter njunim optimističnim obljubam o vrlem novem svetu, kjer bodo stroji delali namesto ljudi, živi leta 1993 v razvitih zahodnih družbah v revščini več otrok, kot pred dvema desetletjema. Število najstniških nosečnosti je večje kot kdajkoli prej, rezultati na maturah so vedno bolj porazni, število umorov in samomorov, ki jih naredijo mladi, je trikrat večje v primerjavi s tistim pred dvajsetimi leti. Iz tega lahko sklepamo, da ta generacija najstnikov živi pod mogoče največjim stresom v celotni novejši zgodovini.

Mladostne spolne izkušnje se pojavljajo presenetljivo zgodaj. Čez 30 odstotkov 15-letnic je že imelo spolne odnose, kar je presenetljivo število v primerjavi z dvema odstotkoma leta 1979 (podatek je iz ameriških raziskav, vendar je ta trend opazen tudi drugje v razvitem svetu). Kot posledico lahko kmalu pričakujemo precejšnje povečanje primerov AIDS-a pri mladih. Mladini je danes veliko bolj dostopna cela kopica zasnajajočih in nevarnih drog kot njihovim staršem, ki so bili v 60. letih pionirji na tem področju. Ob klasičnih mamilih - marihuani, kokainu in LSD-ju, se pojavljajo še novi, morilski preparati, kot je crack.

CYBERSEX, SMART DRUGS & TECHNOCORE
C Y B E R S E X , S M A R T D R U G S & T E C N O C O R E

Po drugi strani pa mladi kažejo veliko več zrelosti kot njihovi predhodniki. Dandanes je veliko število najstnikov prisiljeno zaradi ekonomske krize in velikega števila ločitev njihovih staršev prevzeti vlogo odraslega v družini. Breme zrelosti jim nalaga tudi večje poznavanje političnih in socioloških tem, kot je rasizem ali ekologija. Veliko mladih se zaveda svoje potencialne politične moči in to s

“Naše dožemanje znanosti in tehnologije se je v osemdesetih in devetdesetih zelo spremenilo. Znanost je postala glavni kulturni dosežek, na nek način, oblika umetnosti.”

GREG BEAR

pridom uporabljajo. Drugi svoje sposobnosti usmerjajo v novo tehnologijo, kot so računalniki, za katero so veliko bolj dovtetni kot odrasli, in poskušajo omiliti družbeno krizo. Nekateri so že organizirani v skupine na konici novih družbenih dogajanj in poizkušajo dodati prihodnosti vsaj eno pozitivno noto. V teh težkih časih otroci rastejo hitro, toda bolj so trdoživi in vztrajni ter pripravljeni na prihodnost, ki jih čaka.

Nova TV generacija je vkalupljena v kalejdoskopiski svet, kjer se v dvajsetminutnih sekvencah izmenjujejo rešitve življenjskih problemov, povečani zgodovinski dogodki, od katoliških ceremonialov do množičnih umorov, brez kakršnegakoli koncepta - psihološkega, sociološkega ali etičnega. Ta golaž dokumentarnih

dram, reportaž, filmov, mininanzank, videospotov, tragikomedij, vklopi-in-zadeni tombol in vseh mogočih njihovih kombinacij se meša v ahistorični ponaredek - vsemogočni sataraš, ki bo teknil le nekemu namišljenemu povprečnemu gledalcu. Presek televizijskih izdelkov se giblje od izredno realističnih, ki jih snemalci ustvarjajo tudi vse svoje življenje, do najenostavnejših namensko zrežiranih zabavnih oddaj, ki so prežete z zaigrano iskrenostjo in karikirano resničnostjo. Ob tem je



ilustracija iz revije OMNI

televizija ves čas on-line, hiper-realni virtualni svet, v katerem živijo majhni televizijski ljudje, o katerih nikoli ne moremo biti prepričani, ali res obstajajo v naši resničnosti ali ne. Najbolj značilen za novo poplavo info-zabave je vse bolj prisoten občutek nezaupanja. Kar vidimo, je vedno “skoraj” doživetje, nikoli pa ga ne moremo dejansko občutiti, otipati. Ni nobenih fizičnih spodbujevalcev, kot so bolečina, trpljenje ali užitek, ki bi bili navezani na naše živčne

končiče. To ustvarja permanentno odmaknjen odnos gledalcev, občutek, da se to dogaja v nekem drugem svetu. Drug pomemben dejavnik je še objektivnost. V današnjem svetu dobivajo vse večji pomen javni mediji, posebno televizija, kot glavni oblikovalci javnega mnenja. Televizija, neinteraktiven medij, pa je idealen poligon za politično manipulacijo. In tehnologija, ki je potrebna zanjo, že obstaja. Računalniška obdelava in predelava fotografij in video posnetkov je že tako razvita, da ni mogoče ugotoviti, ali so posnetki bili retuširani ali ne, kar vzbuja dvome v zanesljivost dokaznih fotografij in objektivnost fotoreportaž. Ko se bo računalniška animacija razvila do te mere, bo praktično nemogoče razločiti med dejanskimi in umetno narejenimi dogodki, prikazanih na TV ali v kinu. Kar seveda ne pomeni, da bo vse, kar bomo v prihodnosti gledali na TV, laž. Računalniško retuširanje je vsekakor eden od dejavnikov, ki bodo ustvarili še večjo zmedo na trgu informacij.

In kako vpliva vse to na mlade, ki odraščajo na tem medijskem poligonu? Morda je največja težava v vse večji zabrisanosti meja med resničnim in virtualnim v njihovi zavesti. Najstniki so izredno sprejemljivi za svet okrog sebe in v razvojni dobi jim je potreben nenehen pretok informacij, ki jih med seboj izmenjujejo in na njihovi osnovi oblikujejo svoje mnenje. Zaradi vse večje odtujenosti v današnji družbi ta reka informacij presiha in dogaja se, da najstniki vse bolj sprejemajo televizijsko resničnost, še posebej tiste dele, ki so namenjeni posebno njim, in jih sprejmejo kot svojo resničnost. Prav to je ključ uspeha ameriškega MTV-ja, ki je že tako vplivna institucija, da si lahko privoščijo celo antireklamne spote (this music is disgusting, obnoxious, angry, loud - that's why we play it) in kratke art sekvence Losangeleške šole za umetnost (Los Angeles Art School). Ob najstniški pop kulturi, ki jo propagira MTV, pa se pojavljajo nove družbene oblike in načini komuniciranja med njimi. Ena od njih je nova ost post-industrijske subkulture, imenovana New Edge.

New Edge, ki nima nobene zveze z novimi duhovnimi gibanji (New age), je nova post-psihedelična *cyber-rave* kultura mladine v devetdesetih. Njene korene lahko najdemo v obdobju prvotnega



Rank XeroX

“Edina možnost za preživetje subkultur je v razpršitvi, da se razvejijo, kolikor se le da. Nemogoče se je upreti valu vrhunske tehnologije, ki prihaja. Idejo o vrnitvi k naravi zavračam z zgražanjem.”

BRUCE STERLING

psihedeličnega razcveta, v petdesetih in šestdesetih letih, ko so se dogajale globalne spremembe v zavesti človeštva. Odkrite so bile mnoge tančice vzhodnih kultur in v zavest zahodnega človeka so vstopile nove oblike zaznavanja, ki so premaknile njegovo doje-

“Nikoli nisem študiral znanosti, a jo uporabljam, kot tudi tehnologijo, da bi v svojih romanih ustvaril nove občutke, ozadja in vzdušja. Lahko bi rekel, da uporabljam jezik znanosti na pesniški način. Živimo v svetu, ki se hitro spreminja, in ne dojemamo vseh dogajanj. Zato je moje delo v pretvarjanju stvarnega, vsakdanjega življenja v fantazijo, da bi ga s tem naredil bolj sprejemljivega. Na nek način se ukvarjam bolj s kritiko družbe kot z napovedovanjem prihodnosti.”

WILLIAM GIBSON

manje resničnosti. S pomočjo halucinogenih drog, kot je LSD, se je začelo raziskovanje iracionalnih svetov. Psihedeličnost šestdesetih se ponavadi pripisuje razvpitemu hipijevskemu gibanju, na katerega se danes navezuje New age, naravo New Edga pa je pravilneje pripisati njihovim predhodnikom, beat generaciji. Beat guruji, kot so William S. Burroughs, Timothy Leary in Allen Ginsberg, so dandanes heroji novega posttehnološkega ali cyberpunk vala.

Cyberpunk se je sprva pojavil kot nova literarna struja v začetku osemdesetih med ameriški pisatelji znanstvene fantastike in povzročil razcep do tedaj enovite SF scene. Že samo ime cyberpunk, ki se je po mnogih dilemah in razpravah le obdržalo, nakazuje za kaj v bistvu gre. Mladi pisci in navdušenci

nad SF, ki so odraščali pod vplivom beatništva in hipijade v šestdesetih in sedemdesetih, so ustoličili nov tehnološki gral - mikroračunalniško tehnologijo kot gonilno silo ustvarjanja in neizčrpen vir špekulacij za svoja dela. Ob tem pa se pisanja lotili v duhu časa, ki je narekoval hiter, energičen in jedrnat narativen stil - kot punk ali hardcore glasba (prevladujoči obliki mladostniške subkulturne glasbe konec sedemdesetih in v osemdesetih). Zato ne preseneča, da so cyberpunkerji zasloveli po svojih kratkih zgodbah in novelah, ki so povečini notorično depresivne slike nam bližnje prihodnosti. Vesoljne imperije, sage o boju za oblast med civilizacijami in glamurozne vesoljske ladje je zamenjal precizno sintetiziran univerzum zlobe in nasilja, kjer vsakdanjost tvorijo wirehead kiborgi (pol ljudje, pol stroji, ki so zasvojeni z elektrošoki), elektronski pirati, brezskrupulozni pusherji (prodajalci mamil), polimorfni perverznejši in ostali karakterji, ki živijo na obrobju moderne hi-tech (visoko tehnološko razvite) družbe. Cyberpunkerji so uvedli popolnoma drugačen odnos do moderne tehnologije. Dotedanje dojetje znanstvene fantastike je temeljilo na delih velikanov tovrstne literature, kot so Isaac Asimov, Arthur Clarke in Jules Verne, ki so svojo inspiracijo črpali iz eksaktne znanosti. Znano pa je, da so tudi znanstveniki prišli do mnogih idej ravno ob njihovih delih.

Njihov prispevek k popularizaciji moderne znanosti je seveda ogromen, toda kar je manjkalo tej Pandorini skrinjici, so bila navodila za uporabo. Sam problem je že v šestdesetih satirično nakazal Douglas Adams s svojim *Štoparskim vodnikom po galaksiji*, dokončno pa so se z njim spopadli prav cyberpunkerji.

Rudi Rucker, sicer profesor matematične logike in ljubitelj rock glasbe šestdesetih, je vdahnil softveru življenje in skoval zanj novi izraz "wetware". Ob tem je izpeljal popolnoma nov pogled na robotsko evolucijo. Kot ostri nasprotnik treh robotskih zakonov Isaaca Asimova (ki postavljajo robote v popolnoma inferioren položaj, kot sužnje ljudem), je svojim "bopperjem" (naslednja generacija robotov) vgradil wetver (kot analogijo možganov) in jim s tem ustvaril lastno zavest ter neodvisnost od ljudi. Michael Swanwick, nekdanj protivojni aktivist (v šestdesetih), je jedrski reaktor postavil kot totem ljudi, oropanih prihodnosti v svetu postekološkega holokausta in radiacijskih bolezni. Greg Bear, danes eden najbolj branih SF piscev

v Ameriki, je deformiral svet s svojimi nanotehnološkimi amebami, nakazal dvoličnost odnosa do homoseksualnih genijev in vpeljal v vsakdanjost pojem Schrödingerjevega paradoksa. Bruce Sterling, član AAAS (Ameriško združenje za razvoj znanosti), velik prijatelj in sodelavec Williama Gibsona, velikega nevromantika in duhovnega vodje gibanja - in še mnogo drugih, je definiralo ta novi pojem, ki je v devetdesetih že kult: **CYBERPUNK**.

William Gibson se je rodil leta 1948, odrasel in šolal v ameriški Virginiji, od koder se je, po končanem šolanju, preselil v Kanado, kjer sedaj živi (v Vancouveru) z ženo in dvema otrokoma. V začetku osemdesetih se je uveljavil kot pisec kratkih zgodb, ki jih je objavljala v OMNI (eden najvplivnejših poljudno znanstvenih časopisov v Ameriki) in mnogih drugih prestižnih SF revijah. Njegove kratke zgodbe, kot je *Burning Chrome*, so bile redno nominirane za najvišje literarne nagrade v SF žanru, leta 1984 je izšel njegov prvi roman *Neuromancer* in požel nagrade Hugo (po izboru bralcev), Nebula (po izboru pisateljev SF) in Philipa K. Dicka, grand slam med pisci znanstvene fantastike. *Neuromancer*, ki je danes že klasika SF žanra in sveti gral nove, hekerske subkulture, je dokončno vpeljal nove pojme (pojavljajo se že v kratkih zgodbah), kot so (matrix)

“Vedno sem želel biti avantgarden umetnik in ustvarjati nekakšno popačeno znanstveno fantastiko, kot jo zasledimo v delih Williama Burroughsa.

Nekaj časa sem mislil, da moja dela izvirajo iz 'transrealizma'. V 'transrealizmu' pisec izstopi iz okvirov realnosti s pomočjo arhetipov znanstvene fantastike (leteči krožniki...), ki jih uporablja na postmodernistični način. Svet pa ni več logičen in se ga ne da opisati s takšnimi sredstvi. Današnji svet tvorijo informacije.”

RUDY RUCKER

cyberspace, ICE, neuromancer, console cowboy, jack, wizard in veliko drugih, ki so danes osnova novega hekerskega linga. Gibson je eden prvih napovedal virtualno resničnost. Pri tem je šel še korak naprej - razdelil jo je na dvoje entitet: matrični cyberspace in mrežo



ilustracija iz zbornika
CYBERPUNK

SimStim-ov. Prvoten koncept cyberspacea je bistveno drugačen, kot so si ga zamislili nekateri teoretiki, in njegova uporaba kot sinonima virtualne resničnosti je precej zgrešena. Cyberspace je hackerski sinonim tridimenzionalne računalniške mreže, ki se skozi konzole (pretvorniki digitalnih impulzov v živčne signale in obratno) prek elektrod na možganih upravljalca pretvarjajo v 3D prostorsko matriko. V njej so računalniki ponazorjeni z barvnimi piramidami, ki so povezane z linijskimi povezavami, po katerih se pretakajo informacije. Po tem prostoru se lahko prosto giblješ (kjer to ni prepovedano oz. ni obdano z ICE-om). Je v bistvu interni informacij-

ski podsvet, kjer vsi udeleženci vidijo in se premikajo po istem prostoru, kar pa je njego edina podobnost z virtualno resničnostjo. Veliko bližje popularnemu razumevanju virtualnosti so Gibsonovi SimStim-i, ki so neinteraktivna verzija VR, interaktivna TV 21. stoletja, ki rešuje prej zastavljen problem s podobnim konzolskim pristopom kot pri cyberspaceu. Gledalci (tako jih lahko imenujemo le pogojno) ne opazujejo ekrana, ampak sprejemajo informacije neposredno na svoje živčne končiče, kar jim omogoča dejansko "doživljanje" programa. In če SimStim-om dodamo še interaktivnost (možnost sodelovanja v procesu) - dobimo virtualno resničnost, umetno resničnost, ki jo lahko poljubno spreminjamo. Ta delitev je precej elegantna rešitev zagate, v kateri se je znašlo veliko teoretikov virtualnosti dandanes. Najboljša pojasnila nam lahko poda seveda Jaron Lanier, wizard (hekerski termin za nekoga, ki obvlada področje do najmanjše potankosti) virtualne resničnosti,

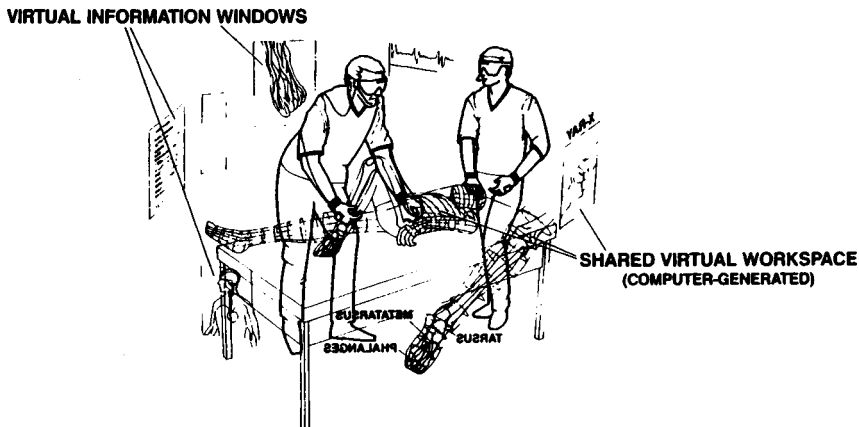
snovatelj in vodilna osebnost pri *VPL Research Inc.* podjetju, ki je prvo ustvarilo komercialni model VR in jo s tem približalo širokemu krogu uporabnikov. Tridesetletni samouk Jaron Lanier, ki ni končal ne srednje šole ne fakultete, je bil snovatelj računalniških iger, ki so danes neprimerno kompleksnejše kot v času prvih hišnih računalnikov. Virtualna resničnost (VR) pa vsekakor obeta veliko več kot le zabavo v virtualnih prostorih računalnika. Lahko jo uporabimo kot kontrolno konzolo, s katero krmilimo robote, ki opravljajo zahtevna dela v človeku nedostopnih prostorih (kot je recimo notranjost jedrskega reaktorja), študenti medicine lahko v njej operirajo na virtualnih telesih, ki se vedejo enako kot človeška, le da napaka neizkušene roke ne povzroči izgube človeškega življenja. Čeprav so takšni načini uporabe še vedno le predvidevanja, so možnosti nove tehnologije nedvomno ogromne. V prid temu je tudi dejstvo, da so VPL-ove stranke *NASA*, *Apple Computers*, *Pacific Bell* in še mnogo univerz ter razvojnih laboratorijev.

Lanier, najbolj entuziastični zagovornik novega ključa, ki bo odprl vrata človeške domišljije, je verjetno prva osebnost, ki se je na

“Predstavlja si tujca, ki pride na Zemljo, da bi ugotovil, katera oblika inteligence prevladuje na tem planetu. Tujec si ogleda Zemljo in se odloči. Kaj misliš, da je zbral? Zaibatsuje - multinacionalke. Kri zaibatsujev so informacije, ne ljudje. Struktura je neodvisna od posameznih življenj, ki jo sestavljajo. Korporacija je oblika življenja.”

WILLIAM GIBSON, New Rose Hotel

VIRTUAL INTERFACE ENVIRONMENT SURGICAL SIMULATION AND PLANNING



ilustracija iz knjige *VIRTUELE WELTEN*

naslovnici *The Wall Street Journala*, resnega poslovnega časopisa, pojavila z reage frizuro (dreadlocks). Slava in denar nista spremeni tega medvedjega dolgolasca. Kljub temu, da je osrednja osebnost novega tehnološkega kulta in mu največji zaibatsuji (korporacije) ponujajo bajne pogodbe, da bi delal za njih, raje živi v razmetanem bungalovu s svojo zbirko (prek 100) glasbenih inštrumentov - od ksilofonov do kitar in pihal. Poleg tega, da je priznan glasbeni improvizator, ga z rock zvezdništvom veže tudi način življenja. Rad ponočuje do jutranjih ur, nosi pričesko kot Bob Marley in si sam postavlja delovni urnik.

NADALJEVANJE NA STRANI 137.

**... smo na pragu planeta,
ki ga nismo odkrili,
temveč ustvarili**

z Jaronom Lanierjem

“V prihodnosti vidim virtualno resničnost kot medij, kjer ljudje izdelujejo cele svetove, ne le predmete, ustvarjajo sanje in jih delijo - uresničitev jungovskega sna. Temu bi lahko rekli celo kolektivna zavest.”

Kaj je virtualna resničnost?

Je drugačna resničnost, ki zamenja dejansko. Nastane, ko si ljudje nataknejo čez svoja čutila posebne kose obleke, ki so povezani z računalnikom. Če s pomočjo računalnika ustvariš dovolj dražljajev, ki nakažejo obstoj določene drugačne resničnosti, bo živčni sistem preskočil na drug tir in človek bo novi simulirani svet sprejel kot dejanskost. Lahko se znajdete v budističnem templju ali v središču utripajočega srca, se zmanjšate do velikosti molekule in opazujete, kako se tvorijo vezi med atomi... In vsakič je to le svet, ki ga ustvari računalnik. Sedaj si pa zamislite, da ta svet lahko poljubno spreminjate. Če bi želeli povečati Zemljo na trikratno velikost, z velikansko kristalno jamo v središču, vanjo postavili ogromen pulsirajoč kozji mehur, nanj pa majhna me-

steča, povezana z zlatimi progami, po katerih bi se z vlakci peljali majhni harmonikarji - bi takšen svet lahko dejansko naredili!

O.K. Kako pa ti posebni kosi obleke delujejo?

V očalih je pred vsakim očesom ekran, na katerem vidiš računalniško generirane slike, ki ti pričarajo občutek tridimenzionalnosti. Toda to ni vse. Delovanje VR temelji še na enem triku: v očalih je senzor, ki pove računalniku, v katero smer gledaš. Kar vidiš, je slika, ki jo računalnik ustvari in ti jo pošlje na zaslona očal vsako dvajsetinko sekunde. Ko obrneš glavo na levo, senzor obvesti računalnik in ta skladno s premikom glave premesti sliko okolice na desno. To ustvari iluzijo, da opazuješ in se giblješ po statičnem prostoru. Če si oblečeš rokavico in pogledaš roko, boš videl računalniško generirano roko, katere prsti se premikajo, če ti premikaš svoje. Z njo lahko pobereš virtualni predmet, recimo žogo, in jo vržeš. Ušesa so pokrita s slušalkami. Računalnik obdela naravne in sintetizirane zvoke tako, da imaš



foto Kevin Kelly (WHOLE WORLD REVIEW)

ričen, je to le odziv na drugačen zunanji svet. Prvi trenutek prostosti je vedno ekstatičen, po njem gre pa vedno vsak po svoje. Pravzaprav o tem ne morem soditi, ker še nisem poizkusil LSD-ja. Ne uživam drog in ne pijem alkohola.

Imel si probleme v srednji šoli, kjer se nisi najbolje odrezal..

Prej bi rekel, da sem pobegnil. Pustil sem šolo pri petnajstih in se nato rolal po fakultetah - v New Mexicu in drugod. Nikoli mi niso bili vseh akademski rituali, kot so seminarske naloge, spraševanje za oceno... Računalništvo je krasna znanost in veliko ustanoviteljev še vedno živi. Marvin Minsky je bil zelo pomembna osebnost v mojem življenju. Včasih sem veliko časa prebil z njim. V svojih možganih nenehno premleva ves svet, od dna do vrha. To je zelo navdihujoče.

Ali si ustvarjal svoje svetove v domišljiji, ko si bil otrok?

Iz otroštva se najbolj spominjam vtisov različnih krajev in prostorov. Za počutje v sobi sem bil tako občutljiv, da sem včasih komajda lahko kaj spregovoril. Nisem pa znal tega občutka pojasniti drugim ljudem. Ljubim besede, rad berem, toda besedam veliko manjka. Ta frustracija, da je opis dogodka drugim ljudem veliko bolj omejen kot dejansko doživetje, me je pripeljala v to tehnologijo.

Včasih si mislim, da smo na pragu novega planeta, ki ga nismo odkrili, temveč ustvarili. Za zdaj vidimo šele obalo enega njegovih celin. Virtualna resničnost je pustolovščina, ki se bo nadaljevala še stoletja.

Vir: OMNI, 1991

NADALJEVANJE S STRANI 130

In novo stoletje avantur se že pričinja. Za raverje, cyberpunkerje, hekerje in tehnofrike, ki živijo v matriki New Edga, je resničnost nekaj, kar je treba nadgraditi, prekrojiti in prilagoditi potrebam.

“Če imaš računalnik, modem, data glove - kaj ti bo faks, TV ali celo seks? Kar vklopi računalnik, si natakni čelado in se poženi v matriko. Cyberspace je že pod blazinicami tvojih prstov. Edina omejitev so tvoji možgani in desetisoči ti bodo zatrdili, da obstaja način, kako rešiti tudi ta problem. Lahko si razširiš delovno



foto OMNI

območje, naložiš spomin in izboljšaš hardver. Milenium je že skoraj tu - z njim pa smart drugs (SD - inteligenčne droge)."

Droge informacijske dobe, SD, so le ena od novosti, ki se dogajajo na ameriški sceni. V San Franciscu, kjer se novosti najprej uveljavljajo, mladina pleše cele noči ob elektronsko sintetizirani house glasbi, na žurkah, ki jim pravijo "rave".

Skupina mladih z imenom *Toontown* je priredila novoletni rave, na katerem je bilo 7000 mladcev in je bil reklamiran kot "psihedelična apokalipsa". Za zabavo so skrbeli holografska galerija, soba z brain machine, virtualna resničnost, interaktivni video zasloni in Nutrient Cafe, kjer je barman Cat stregel napitke, kot Intellex ali Renew-you. Poleg tega pa še Ecstasy (ali MDMA), ki je priljubljena spojina za odpiranje vrat percepcije. Ecstasy ima psihoaktiven učinek, ki odpravlja zavore, ruši ovire in daje občutek medsebojne povezanosti ter dobrega počutja (ne spada med smart drugs - glej ČKZ št. 146-147, Droge na tehtnici, str. 239).

"Ozadje rave kulture je nekaj duhovnega, kar združuje ljudi. Je nekakšna internacionalna, plemenska, globalna zavest. Gre za izmenjavo informacij v neki globalni matriki," pravi Cat, smart bari

se pojavljajo po vsej Ameriki, od Los Angelesa do New Yorka. Knjige, kot je *Smart drugs and nutrients*, pa ponujajo navodila za uporabo. To novo gibanje je nastalo na temelju dela dveh gurujev na področju podaljševanja človeškega življenja, Durka Pearsona in Sandija Shawa, ki uporabo hranilnih dodatkov zagovarjata kot način, kako optimizirati mentalne funkcije in nevtralizirati agense (proste radikale), ki uničujejo imuniteto in pospešujejo staranje organizma. Aktivne sestavine v njihnih napitkih so amino-kisliline, ki združujejo telesu potrebne beljakovine ali jih pretvarjajo v neurotransmiterje, ki prenašajo informacije med možganskimi celicami. Durk & Sandi "designer mind foods" lahko kupite v Ameriki v prosti prodaji (niso prepovedani). So osnova večine napitkov, ki jih strežejo v smart barih. Smart Drug gibanje je le eden od segmentov New Edgea. In če že govorimo o elektronskem LSD-ju, je bolj umestno govoriti o novih inteligenčnih drogah kot o virtualni resničnosti.

"Droga ga je zadela kot ekspresni vlak, razbeljeni steber luči, plezaje po hrbtenici od prostate navzgor, je razsvetljeval šive na njegovi lobanji z x-žarki kratko staknjene seksualne energije. Njegovi zobje so zveneli v svojih kalupih kot glasbene vilice, vsak od njih popolnoma uglašen in čist kot etanol. Njegove kosti, pod meseno meglično ovojnico, so bile kromirane in spolirane, sklepi pa naoljeni s tankim slojem silikona. Peščeni viharji so divjali po zloščenenem podu njegove lobanje in ustvarjali valove visokonapetostnih tankih statikov, ki so prasketali za njegovimi očmi, kroglama iz najčistejšega kristala, ki sta se napihovali..."

WILLIAM GIBSON, Neuromancer

Oboje pa že danes trka na vrata naše percepcije in vprašanje je le, na kakšen način ju bomo uporabljali. Odgovor je seveda stvar izbire posameznika. Možnosti je ogromno.

New Edge gibanje ima svoje korene v šestdesetih, toda njegova gonilna sila je tehno-kultura devetdesetih. Ta nova senzibilnost je v enaki meri posledica novih možnosti, ki jih odpira virtualna resničnost ali umetna inteligenca, kot tudi novoromantičnega pristopa k tehnologiji Williama Gibsona in Tymothyja Learyja. Kot novo oporišče neo-cyberpunkerjev in rave kulture se je pojavil časopis *Mondo 2000*, ki je postal forum New Edge zavesti in takoj požel velik uspeh.

Drvimo proti novemu tisočletju in stare parole, kot "nazaj k naravi", "razširimo zavest" in "prosta ljubezen", dobivajo popolnoma novo vrednost, kajti kmalu jih bo mogoče izpeljati - s pomočjo računalnika. Mogoče bo to tudi nuja, če bo narava onesnažena, seks pa smrtonosen (AIDS). Virtualna resničnost bo edini izhod, če bomo uničili tisto resničnost, v kateri sedaj živimo. Smart drugs in virtualna resničnost tvorita časovno bombo. Spremembe v kulturi in zavesti človeštva bodo ustvarile post-človeka, neko novo humanoidno vrsto, ki bo osvobojena biološke kontrole.

Karlo Pirc, novinar Radia Študent in urednik radijske oddaje *Futura*.

Nekaj naslovov za nadaljnjo uporabo:

MONDO 2000,

PO Box 10171, Berkley, California USA;
tel. 510-845-9018
fax. 510-649-9630
konferenca na ameriškem sistemu WELL info
415-332-4335 (voice)

Life Services Supplements Inc. (distributor za Durk&Sandi Designer Mind Foods)
81 First Avenue
Atlantic Highlands, NJ 07716 USA
fax info 1-908-872-8705

ROTOR CLOTHES (okolju sovražne obleke)
tel. (800) 582-0930 USA



foto OMNI

VIRTUALNA RESNIČNOST in spremljajoča oprema:

Advanced Gravis Computer Technology Inc.

7400 MacPherson Ave. #111, Burnaby, B.C. V5J
5B6 CANADA, tel. (604) 434-7274
(MouseStick - optični joystick za AT bus kartico)

Ascension Technology Corporation

P.O. Box 527, Burlington, VT 05402,
tel. (802) 655-7879
(Ascension Bird - 6D magnetni tracker)

Autodesk Inc.

2320 Marinship Way, Sausalito, CA 94965
(Cyberspace projekt)

CiS

285 Littleton Road, Suite 3, Westford, MA 01886,
tel. (603) 894-5999, fax. (508) 692-2600
(Geometry Ball Jr. - 6D joystick)

Crystal River Engineering

12350 Wards Ferry Rd., Groveland, CA 95321,
tel. (209) 962-6382
(Convoltron - 4 kanalna 3D avdio kartica za PC)

Fake Space Labs

935 Hamilton Ave., Menlo Park, Ca 94025,
tel. (415) 688-1940
(BOOM - stereo viewer on articulated arm)

Focal Point Audio

1402 Pine Ave., Suite 127, Niagara Falls,
NY 14301, tel. (415) 963-9188
(Focal Point - 3D audio board za Macintosh in
PC)

Gyration Inc.

12930 Saratoga Ave., Bldg. C, Saratoga, CA 95070,
tel. (408) 255-3016
(GyroPoint - optični žiroskopski senzorji)

Logitech Inc.

6505 Kaiser Drive, Fremont, Ca 94555,
tel. (415) 795-8500
(Red Baron - 6D mouse and head tracker)

Polhemus Inc.

P.O. Box 560, Colchester, VT 05446,
tel. (802) 655-3159
(Polhemus - 3Space 6D magnetic tracker)

Sense8 Corporation

1001 Bridgeway, P.O. Box 477, Sausalito,
CA 94965, tel. (415) 331-6318, fax. 415-331-9148
(VR softer in sistemi za PC, Sun in Silicon
Graphics)

Spaceball Technologies Inc.

2063 Landings, Sunnyvale, Ca 94043,
tel. (408) 754-0330
(Spaceball - 6D joystick)

Virtual Research

1313 Soccero Ave., Sunnyvale, CA 94089,
tel. (408) 739-7114
(Flight Helmet - čelada z zaslonom in sluškami)

VPL

656 Bair Island Rd., Suite 304, Redwood City,
CA 94063, tel. (415) 361-1710
(Eyephones in Data Glove - čelada z zaslonom in
sluškami in rokavica)

Mali slovar novega hekerskega linga



androgenomorf - BBS-ar, ki uporablja nevtrarno ime (ni razviden MORF), da bi zmedel druge uporabnike in odvrnil IM-e

ASAP - as soon as possible

bitna gniloba - spontano razpadanje bitov iz enice v ničlo v nekem programu (popolnoma nepredvidljivo, kot radioaktivni razpad)

BTW - by the way

bug - napaka v programu (tudi hrošč)

cybercop - moderator konference na BBS-u

cybersex - virtualen seks z virtualno osebo v virtualnem prostoru, glej tudi cyberspace

cyberspace - notranjost matrične 3D računalniške mreže (uporabno tudi za navadne mreže, ker 3D še ne obstajajo)

cowboy - pravi heker, ki lahko programira tudi z zaprtimi očmi

dokumentacija - multikilogrami zmletih, prekajenih, izbeljenih in prešanih dreves, ki jih dobiš ob programu ali računalniku

feature shock - zmeda, v kateri se znajde uporabnik ob programskem paketu, ki ponuja veliko možnosti ob slabi dokumentaciji

fuggly - hecno (od funky + ugly)

FYI - For Your Information

Godzillagram - največji možni paket podatkov, ki ga naenkrat lahko pošljemo po mrež; en godzillagram je velik 65536 oktetov

privatizacija - prehod iz javne razprave na BBS-u v private chat

grep - od editorskega zaporedja ukazov Globally search for this Regular Expression and Print lines containing it; hitro preišči datoteko in najdi določen izraz ali zaporedje črk (string), iskanje nečesa po določenem vzorcu

hek - predelan ali izdelan programček za specifično rabo

heker - človek, ki se navdušuje nad vsem, kar je povezano z računalniki, znanstveno fantastiko, glasbo in orientalsko hrano

hex image - jedrni izpis v heksadecimalni obliki

hrček - efektiven delček kode, ki dobro dela; majhen namenski hek, ki neutrudno opravlja svoj posel

heisenbug - (po Heisenbergovem načelu nedoločljivosti) hrošč, ki izgine ali spremeni obnašanje, ko ga želiš odkriti ali izolirati; glej tudi mandelbug

hotdoger - računalniški začetnik (zaničljivo)

IM - Instant Message (direktna sporočila, poslana kakemu uporabniku v javni sobi, ki jih ostali ne vidijo - ponavadi vulgarna)

jack in - priklopiti se na mrežo, BBS, cyberspace...

javne sobe - interaktivna področja na BBS-ih ali mrežah, kjer se lahko pogovarja 2 do 23 uporabnikov naenkrat (izmenjujejo sporočila v realnem času)

jedrni izpis (ali core dump) - izpis asemblerskega programa v mnemonični obliki

lingo - jezikovna zvrst (slang ali žargon)

LMAO - Laughing My Ass Off

livever - sinonim za wetver (redko uporabljan)

LOL - Laughing Out Loud

looney, luni - stranka, ki bo brez vprašanj sprejela verzijo 1.00 tvojega programa

- mandelbug** - (od Mandelbrotove množice) bug, katerega vzroki so tako kompleksni in obskurni, da se le ta obnaša kaotično in celo popolnoma nepredvidljivo
- marketoid (ali marketinški droid, marketir)** - prodajalec softvera pri firmi, ki obljublja uporabnikom, da bo naslednja verzija programa počela stvari: ki niso vključene v razvojni plan, so izjemno težko izvedljive in/ali se kosajo z zakoni fizike
- mess dos** - MS DOS
- miki** - ločljivost računalniških mišk (npr. moja miška ima 200 mikijev)
- Microslloth Windows** - hekersko ime za Microsoft Windows, okensko orientiran operacijski sistem za PC-je, ki je tako omejen s bug-by-bug kompatibilnostjo z MesS DOS-om, da dela agonizirajoče počasi na strojih, počasnejših od hitre 386-ke
- modemski bebci** - mulci, ki v javnih sobah razpravljajo o velikosti svojih spolovil
- tehnika mongolskih hord** - ko dajo velikemu številu neizkušenih programerjev nalogo, ki bi jo lažje rešilo nekaj izkušenih
- MORF** - Male OR Female?
- mišji drekci** - pikice, ki ostanejo na ekranu, ko premaknemo miško, za mišjim kazalcem ostane sled, kjer je bil prej
- nap time** - dogovorni molk, ki se pojavi, ko nek uporabnik v javni sobi opazuje pogovor in vtika svoje neumne pripombe
- neofilija** - navduševanje in zadovoljstvo ob novotarijah (značilno za hekerje, SF fane, člane MENSA-e...)
- nergač** - uporabnik, ki se obesi na BBS samo zato, da bi žalil druge uporabnike in razbijal kontinuiteto pogovora v javnih sobah z nenehnim teženjem in namigovanjem (največji sovražnik cybercopov)
- njetwork** - nedelujoča ali pokvarjena računalniška mreža
- pomahati z mrtvo kuro (nad nečim)** - ritualni zadnji poizkus popraviti nedelujoč softver ali hardver, preden stvar dokončno opustiš
- preiskovanje sledov** - iskanje napak po jedrnem izpisu ali hex imageu
- ROFLMAO** - Rolling On Floor Laughing My Ass Off
- sagan** - ogromna količina nečesa (po Carlu Saganu "milijoni in milijoni zvezd. . .)
- shelfver** - softver, ki ga kupi posameznik ali podjetje in ga nato ne uporablja; instalirano je le na polici (shelf)
- shelley** - romantičen BBS-ar (po Percyju Shellyu)
- slinček papir** - dokumentacija, ki je poenostavljena do te mere, da jo lahko berejo le še bebci; navodila so napisana na slinček papirju
- švercnet** - fizični prenos podatkov z ene mašine na drugo (na disketah, CD-diskih, kasetah...), npr. uploadal ti bom file po švercnetu (prinesem ti datoteko na disketi)
- teledildonika** - glej cybersex
- topekan** - tisti, ki se dobesedno drži TOS
- TOS** - Terms Of Service (pravila obnašanja na BBS-ih in mrežah)

troglydte mode, hek mode, larvalni stadij - programiranje v sobi brez luči, z natak-njenimi sončnimi očali in invertiranim zaslonom (črne črke na belem zaslonu) zaradi bolečine v očeh ob večurnem (ali večdnevem) gledanju v zaslon. Priporočena je tudi glasna glasba v ozadju.

virtualna preobleka - uporabnik(ca) BBS-a, ki uporablja ime nasprotnega spola, kot je sam(a), da bi zmedel(la) druge uporabnike

wetver - softver, ki je dinamičen - se uči in izbira odločitve po svoji izbiri, oblika "živega" softvera

wirehead - a) heker, specialist za komunikacijski hardver; b) hardverski strokovnjak za LAN računalniške mreže, wireheadi so znani po tem, da znajo npr. iz razstavljenega kaloriferja sestaviti Terminatorja

wizard - heker, ki obvlada neko območje do potankosti (do najmanjšega čipa)

zipperhead - oseba z zadrnjenim umom (zipper-zadruga)

Posebna uporaba ločil na BBS-ih, mrežah, ...



:) nasmeh

;) nasmeh z namigom

: (nezadovoljstvo, žalost

>:) nagajiv nasmeh,

8) nasmeh človeka z očali

-<-<- @ roža (za romantične zmenke v privatnih sobah)

8===D erekcija (vulgarno)

(.)(.) dojke (vulgarno)

) (vulva (zelo vulgarno)

)*(danka (zelo vulgarno)

Seznam priporočljive literature



John A. Barry, *TECHNOBABBLE* (teorija)

Eric Raymond (ur.), *THE NEW HACKER'S DICTIONARY* (hackerski slovar)

JARGON FILE ali *HACKER FILE*, datoteka, ki jo lahko najdete na BBS-ih in mrežah v Ameriki

Pripravil Karlo Pirc