

Konceptualizacija digitalnih režimov vizibilnosti

Marina Gržinić Mauhler

Konceptualizacija digitalnih režimov vizibilnosti in analiza njim pripadajočih sintetiziranih podob, ter postopki generalizacije tehnologij in strategij vizualne simulacije realnosti (od digitalnega procesiranja do modeliranja podatkov) zastavlja vrsto novih teoretično-filozofskih vprašanj. Bistveno je, kako te tehnologije in njima pripadajoče realnosti spreminjajo naše dožemanje časa in prostora, kajti prav s spremenjenimi koncepti časa in prostora lahko vsaj približno razumemo tisto, kar se dogaja v prehodu od optičnih k digitalnim (sintetiziranim, virtualnim in/ali računalniško generiranim) podobam.

Digitalizacija namreč omogoča, da se vsak podatek lahko preobrazi v serijski zapis ničel in enic, tj. da se oblikuje kot matrica števil, ki se nato po želji memorira, na novo konstituira, in s katero se lahko manipulira. Pixel, digitalna točka, ki jo v celoti definirajo prostorske in časovne koordinate, izračunane s pomočjo računalnika, je radikalno spremenil strukturo časa in prostora na sploh. Soočeni smo s sintezo *ex nihilo*, saj namesto modela, ki bi ga hoteli reprezentirati, lahko izhajamo iz matrike števil, ki jih bo podatkovni procesor proizvedel kot podobo, ki ne obstaja v realnosti. Čeprav digitalna podoba pomeni predvsem podobo, sintetizirano iz matrike števil, lahko digitaliziramo tudi grafične, fotografske, filmske in videografske podobe. Digitalna sinteza ni rekonstrukcija (od črte do črte) podobe, ki je bila oblikovana v kameri, podobe, ki je refleksija predobstoječe realnosti, analizirana z elektronskim skeniranjem. To je vizualizacija, izračunana v točkah abstraktnega logičnega in matematičnega modela, programa. Sintetizirana podoba tako ni več reprezentacija nečesa realnega – pri fotografiji in filmu rezultat optične sledi na občutljivo snov ali pri televiziji in videu kvazi sočasna predstavitev – temveč je simulacija psevdorealnosti, ki ne obstaja drugače kakor virtualno, potencialno, v območju računalnika. S časovnega vidika to pomeni, da sintetizirana podoba nič več ne referira na dogodek, ki se je zares zgodil in katerega podobo reprezentira, niti na dogodek, ki se dogaja in katerega podobo prezentira, predstavlja v živo, ne da bi ga trajno zabeležila. Podobno tudi ne referira na predobstoječo realnost, na dogodek ali pretekli delček časa, ki je bolj ali manj parcialno datiran, temveč referira na čisto možnost/naključnost/virtualnost. Učinek teh postopkov je torej podoba, prepuščena neskončnemu razstavljanju, vstavljanju, razgrajevanju, ki pa se ne sklicuje več niti na preteklost niti na sedanost, temveč na potencialni čas, ki je med gotovostjo in možnostjo.

Digitalne podobe so tako rezultat matematično logičnega preračunavanja časa in prostora, rezultat, ki ga je francoski teoretik Paul Virilio¹ definiral kot logistiko percepcije. Prav nič presenetljivo ni, da je pri tem uporabil terminologijo, ki izhaja iz zakladnice vojaških ved. Digitalna podoba je bila namreč spočeta v militaristične in vojaško-industrijske namene in se je njena uporaba šele v osemdesetih letih razširila v umetnosti in zabavi.

Spremembe na področju reprezentacije, ki jih nakazuje digitalna podoba, so torej lahko radikalne. Mimesis v skladu z modelom reprezentacije – ki je vsaj do Baudrillarda obvladoval našo zavest (?) – utemeljuje naše spoznanje kot posnemanje, kar postulira korespondenco in analogijo. Metafora kot temeljna retorična mimetična figura pa prav tako implicira analogijo, kajti njena funkcija je, da prenaša pomen – beseda se prenaša z objekta, ki ga navadno denotira, na drugega, ki lahko temu korespondira. Znotraj homogenega in utrjenega časovnega konteksta se tako pretaka pomen enega objekta na drugi objekt med dvema referenčnima okviroma. Simulacija je nova oblika figuracije, ki je prelomila z reprezentacijskimi in prezentacijskimi načini. Čas, ki ga diktira aktivni simulacijski program, ni več memorični čas fotografije, filma ali televizije, za vedno shranjen in pripravljen za to, da ga uporabimo. Simulacijski čas je nevtralen do subjektovega pogleda in do njegove lastne časovnosti (subjektivnosti). Čas sinteze je čas, ki nič več ne pripada realnemu času. To je *ahroničen čas*.² Lahko ga pospešimo, upočasnimo, obračamo, pošiljamo nazaj k izviru, da ga še enkrat preberemo, predvsem pa lahko ta čas ubere različne in nepredvidljive poti, ki bodo gledalcu omogočile, da vidi tisto, kar ni načrtovano. To je hibridni čas, ki združuje čas stroja/naprave in subjekta. Ahronični čas sinteze je kot sintenzirana podoba, virtualen, skoraj neskončna zaloga trenutkov, dolžin, simultanosti, povezanih ali viličasto razcepljenih časovnih linij, reverzibilnih in/ali obrnjeno berljivih – čas, ki ga v celoti lahko na novo definiramo in ponovimo: potencialni čas.³ Prav tako je večina video iger po svoji strukturi metafora računalniškega programiranja. Lahko rečemo, da večina video iger pravzaprav reproducira vzorec računalniškega mikroprocesorja. Video igre nam namreč s simulacijo omogočajo, da spoznamo operacionalne strukture novih tehnoloških sistemov in nas pravzaprav učijo o novih časovnih konceptih (časovna diskontinuiteta, nenehno pospeševanje) in tistih, ki zadevajo naše razumevanje prostora (simultanost divergentnih mest, zanka, votla površina).

¹ Prim. Paul Virilio, *Logistique de la Perception ou Guerre et Cinema*, Ed. Cahiers du Cinema, Gallimard, Pariz 1984.

² Prim. Edmont Couchot, »La question du temps dans les techniques électroniques et numériques de l'image«, v: *3e Semaine Internationale de Vidéo*, Saint-Gervais Genève 1989, str. 19 – 21.

³ Prim. Edmont Couchot, »La synthèse du temps«, *Les chemins du virtuel*, Cahiers du CGI, Editions du Centre G. Pompidou, Pariz 1989.

V tej skrajni *u-topiji*⁴ računalniška podoba, digitalna podoba, ne pomeni samo preloma z analogijo, temveč s samo mimezis, ki to analogijo utemeljuje; pomeni prelom z modeli, na podlagi katerih smo s podobnostjo utemeljevali svojo gotovost. In prav tej novi situaciji dolguje podoba sinteze hkrati svojo fascinacijo, ki jo izvaja, in razočaranje, ki ga proizvaja.⁵ Vse te semantične novosti pa nas napeljujejo na transmutacijo, na spremembo metafore v metamorfozo. Spremenjena oblika postane svoja lastna manifestacija, proces digitalizacije pa lastni princip ustvarjanja; v nasprotju z metaforo, ki razvija svoj pomen na ravni sugestije, se metamorfoza vzpostavlja na podlagi principa reifikacije.⁶ Sprememba se zgodi tudi v opuščanju (ali raje v eksploziji) linearnih, monističnih in hierarhičnih struktur, soočeni smo s kulturo fragmentov, z nadomestitvijo, s pluralističnimi, simultanimi, rizomatičnimi, polivalentno učinkovitimi strukturami, ki ne dovoljujejo samo enega, univerzalnega sistem mišljenja in ki naravnost spodbujajo interpretacije, ki bodo simultane, večpomenske, polivalentne in rizomatične. Znotraj takega konteksta postaja *analiza operacija fikcionaliziranja*, pri kateri pa je fikcija sama podvržena novim zakonom transoperacionalnih naprav, strojev.⁷ Torej smo pri konstituciji novih ikonografskih in avdiovizualnih registrov in režimov, ki svoje oblike ne ustvarjajo na opoziciji do podobe, temveč na podlagi podobe, tudi po zaslugi sistematičnega raziskovanja vizualnih iger. S temi novimi ikonografskimi režimi se nahajamo na robu paradoksalne kulturne zgodovine: zgodovine simuliranih teles in potencialnih časovnih okvirov, ki osvobojeni konstante referenta in njegove pomirjujoče regulacije izvajajo deregulacijo vizualnih znakov. Z digitalnimi podobami lahko govorimo o verjetni katastrofi (kot bi to imenoval matematik René Thom) za podobo in vizualno. S tem, da sta postala last števil in modelov in ne več optike, sta podoba in vizualno radikalno spremenila status svoje funkcionalnosti; s tem, da se je podoba-objekt podredila digitalnemu sistemu, je postala del novega režima vidljivosti, ki se opira na nove izvedbene registre, drugačen režim realnosti, ki vpoštevata drugačen status, drugačno družbeno prakso ali fizično eksteritorialnost, ki se organsko navezuje na virtualno in umetno.⁸

Virtualna vizualizirana teorija kaosa na računalniškem zaslonu, ki je rezultat zapletenih matematičnih izračunov z ulomljenimi števili med celimi točkami,

⁴ Prim. René Berger, »Entre magie et voyance«, v: *3e Semaine Internationale de Vidéo, op. cit.*, str. 12.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

⁷ Prim. Robert Fisher, »Larguez les amarres«, v: *3e Semaine Internationale de Vidéo, op. cit.*, str. 15.

⁸ Prim. Alain Renaud, »L'image numérique ou la catastrophe technologique des images«, v: *3e Semaine Internationale de Vidéo, op. cit.*, str. 25 in 27.

nam ponazarja tudi zavračanje dosedanje človekove prostorske orientacije. To zavračanje prostora, zavračanje, ki nastaja iz nasprotja med eksistencialnimi koordinatami prostora in izločitvijo človeške in telesne navzočnosti, pa je tisti koncept prostorskosti, ki omogoča preseganje fizičnih tal, pa tudi moralne težnosti. Scott Bukatman⁹ to imenuje terminalni prostor, paraprostor, katerega operativna modalnost ni odsotnost gibanja in kroženja, temveč prej uprizoritev prehoda onkraj »odpadkov« človeškega občutenja. Zapletene strukture nastajajo in se razvijajo s ponavljanjem enostavnih pravil in recikliranih oblik, ki se na podlagi regeneriranja in nelinearnosti razvrščajo v red, kot pravi James Gleick, brez periodizacije.¹⁰ Fikcijske vizije, ki z modeli in romantično retoriko enostavne ornamentike proizvajajo kompleksne in blodeče konceptualne metafore, se lahko konceptualizirajo in utemeljujejo na izsledkih teorije kaosa, nove znanosti o nelinearnih dinamičnih sistemih. Nova geometrija »narave«, ki poudarja naključnost naravnih oblik in se osredišča na vsrkavanje, časa proizvaja specifičen prostor. Ta pa je morda hiperprostor kot aluzija na Baudrillardovo hiperrealnost. Hiperprostor je centriran in hkrati ves na robovih, t.j. brez središča in brez gravitacijske moči. Če se sprehajamo vzdolž robov teh oblik in opazujemo njihovo metamorfozo, neskončno variranje in fragmentacijo, odkrijemo, da občutek neskončnih razlik izhaja iz istovetnosti.

V svetu, ki se zdi, da je v lasti strojev, je paradigmatična oblika simbolne zavzetosti, prav naša sposobnost, da v njem vračunamo še sebe, zapiše Peter Weibel¹¹ povzemajoč Lacana. To pa pomeni, da se moramo, vprašati, ne samo, kako se računalnik vpisuje v naš simbolni univerzum, pač pa tudi kako v odnosu do računalnika človek pojmuje sebe, predvsem lastno telo.¹² Parafrazirajoč Žižka Weibel pravi, da danes ni nič več uporabna »definicija robota kot umetnega človeka, pač pa je treba človeka od zdaj naprej interpretirati kot naravnega robota!«¹³ Še več vprašati se moramo ali so »računalniki zmožni misliti ali ne?«¹⁴ »Odgovor nam da logika obrnjene metafore« zapiše Žižek, »kjer – namesto, da bi računalnik dojel kot model človeškega uma (možganov) – same možgane dojamemo kot 'računalnik iz krvi in mesa'; kjer – namesto da

⁹ Prim. Scott Bukatman, »The Cybernetic (City) State: Terminal Space Becomes Phenomenal«, v: *Journal of the Fantastic in the Arts* 2, št.2, poletje 1989.

¹⁰ Prim. James Gleick, *Chaos: Making a New Science*, Viking Penguin, New York 1987.

¹¹ Prim. Peter Weibel, »Ways of Contextualisation or The Exhibition as A Discrete Machine«, v: *Place, Position, Presentation, Public*, ur. Ine Gevers, Jan van Eyck Akademie in De Balie, Maastricht in Amsterdam 1993, str. 234.

¹² Prim. Slavoj Žižek, »Cogito in spolna razlika«, v: *Filozofija skoz psihoanalizo VII*, Analecta, Ljubljana 1993, str. 273.

¹³ Prim. Peter Weibel, »Ways of Contextualisation or The Exhibition as A Discrete Machine«, *op. cit.*, str 234.

¹⁴ Slavoj Žižek, »Cogito in spolna razlika«, *op. cit.*, str. 273. Vprašanje si Žižek zastavi ob konceptualizaciji spolne razlike.

bi robota definirali kot umetnega človeka – samega človeka definiramo kot 'naravnega robota', itd. In nadaljuje »na tej osnovi lahko tvegamo eno od možnih definicij lacanovskega Realnega: Realno zaznamuje natanko tisti preostanek, ki se upira temu obratu (računalnika kot modela možganov v možgane kot računalnik iz mesa in krvi (...)). Realno je tisti X, zaradi katerega se ta 'kvadratura kroga' nikoli povsem ne izide. V tem obratu pa je na delu nekakšna realizacija metafore: nekaj, kar je najprej dojet kot metaforična simulacija oziroma imitacija 'prave' realnosti (računalnik kot metafora 'pravih' možganov) postane izvirna paradigma, ki jo posnema realnost 'iz krvi in mesa'. In to, kar izkušamo kot 'realnost', se konstituira skozi tak obrat: kot pravi Lacan, je realnost zmerom uokvirjena s fantazmo, tj. če naj bo nekaj realnega izkušeno kot del realnosti, mora ustrezati vnaprejšnjim koordinatam fantazmatskega scenarija (možgani moraju ustrezati delovanju računalnika, itd.). Na ta način lahko predložimo še eno definicijo Realnega: presežek, trdo jedro, ki se upira metaforizaciji«¹⁵ Virtualno simulacijo tako lahko konceptualiziramo kot tisto, ki se predstavlja v poziciji outsiderja do reda utečene govornice, ki predstavlja njeno disfunkcijo in postavlja pod vprašaj red govornice, kakor tudi njene zakone.¹⁶ Podobno kot predstavlja na primer shizofrenična temporalnost, ki jo uprizarjata simulacija in virtualne podobe, nasprotovanje vstopa v družbeni red, v kontinuirano, zaprto in za vselej začrtano zgodovino in njeno interpretacijo.¹⁷ Takšna pozicija pa se lahko interpretira tudi na način *kvantum demon*, ki ga razvije Weibel sklicujoč se na Zureka.¹⁸ Kvantum demon je namreč tisti, ki hkrati povzroča upadanje entropije in določa zakone in oblike sistema.

In kaj je virtualna realnost? Jaron Lanier,¹⁹ pravi da je to simulacija perceptivnih scenarijev, katerim se podvrže človeški organizem, da bi z neposredno stimulacijo nevronov realiziral psihoperceptivne reakcije, ki jih je možno programirati in reprogramirati. Tehnična pripomočka, ki nam omogočata, da lahko sintetiziramo pomen virtualne realnosti je virtualna podatkovna rokavica (data glove) in čelada. »Če hočeš vstopiti v virtualni svet si moraš najprej nataktniti čelado/očala in/ali obleči rokavico!« Robert Wright pravi, da v

¹⁵ *Ibid.*, str. 274.

¹⁶ Prim. Giuliana Bruno, »Ramble City: Postmodernism and Blade Runner«, v: *October*, št. 41., 1987, str. 70.

¹⁷ Prim. Giuliana Bruno, *op. cit.*, in Marina Gržinić, »Glasniki apokalipse«, v: *Slovenske Atene 1991 – 1907*, (katalog ob razstavi, ur. Marina Gržinić), Moderna galerija Ljubljana, Ljubljana 1991.

¹⁸ Prim. Peter Weibel, »Ways of Contextualisation or The Exhibition as A Discrete Machine«, *op. cit.*, str. 234.

¹⁹ Prim. Jaron Lanier, »Comunicazione senza simboli«, v: *Piu cyber che punk*, ur. Franco Berardi, Bologna 1990.

virtualnem svetu tridimenzionalne realnosti vidimo in občutimo vse tisto, kar lahko že obstoja v dvodimenzionalnih (!) zemljevidih izrisanih, vkodiranih na površino naših čutil, na koži, nosu, ušesih. Virtualna/podatkovna rokavica in čelada, ki si ju moramo nataktniti, če hočemo delovati v virtualnem svetu, nam torej omogočata videti imaginarno realnost v *treh dimenzijah*. Računalnik virtualnega sistema ne samo da pošilja informacije, temveč jih tudi sprejema; tiste o vmestitvi in orientaciji čelade naprimer sproti popravlja in s tem nenehno korigira vizualno virtualno sceno. Če hočemo z virtualno rokavico pobrati predmet, ne vidimo samo virtualne simulacije tega postopka, pač pa *dimenzije* tistega, kar telo samo počne v virtualnem svetu.

Virtualna tehnologija nas je pripeljala k introviziji, k raziskovanju nečesa, kar je bilo do sedaj nevidno človeškemu očesu. Ta vstop v notranji vidik predmetov, v njihov notranji, *endo* svet – vstopiti v globino vsake površine in pri tem občutiti realen čas – pa odpira tudi specifične psihološke dimenzije virtualne tehnologije.

Virtualna tehnologija nam razkriva tudi, kako je telo priklenjeno na električno energijo. Kajti skozi posebna virtualna očala, ali rokavice, je električna energija še najbolj neposredno vezana na telo, to pa nam omogoča takojšnji vstop v virtualni svet. Preko virtualne tehnologije smo vsi tako del velikega, svetovno distribuiranega električnega toka in popolni izklop električne energije, bi lahko pomenil tudi »konec sveta«. Virtualna tehnologija nam potemtakem neposredno predstavlja skriti pomen električne energije, ki je hkrati povezovalen in tranziten, prenosen. Z električnimi 'biofeedback interfaces' sistemi prihaja do neposredne izmenjave organskih in fizičnih dražljajev. To pa je tudi pglavitni vzrok, da pri virtualni realnosti govorimo o bioaparatih. Bistveno vprašanje, koliko je namreč gledalcu zares omogočeno, da dinamično, interaktivno sodeluje z virtualno tehnologijo, pa ostaja še vedno odprto. Bistvo virtualne tehnologije je rokavica in čelada, in če vstopaš v virtualni svet, ne da bi si jih nadel, si *slep!* Gavin Hodge,²⁰ poudarja, da nobena tehnologija ni nedolžna in da ima potemtakem vsako razmerje s tehnologijo tako pozitivne kakor negativne posledice. Prvo virtualno izkušnjo primerja Hodge s prvo seksualno izkušnjo, od nje namreč »veliko pričakuješ, toda dobiš zelo malo, predvsem pa ne tistega, kar si pričakoval«.²¹ Pri vstopu v virtualni svet, »ko si nadanemo virtualna očala namreč, vidimo notranjost, ne pa sveta okrog sebe in se tako lahko izpostavljammo nevarnim situacijam«, pravi Hodge.²²

²⁰ Gavin Hodge, predavanje na Muu Media Festival, Helsinki 1992 (zapiski, rokopis).

²¹ Ibid.

²² Gavin Hodge je opozoril tudi na vse bolj glasne debate o etičnosti virtualnega sveta in o financah, ki jih potrebujemo za njegovo raziskovanje. »Veliko virtualnih programov nam omogoča, da lahko vstopamo, recimo v stanovanja prihodnosti, kjer si z virtualnimi očali ali z

Torej, ne gre samo za statističen opis in kvantitativno beleženje sosledij novih digitalnih režimov vizibilnosti, tako, da lahko samo ugotovimo, da je pred nami nova komunikacijska ali tehnološka oblika, pač pa si moramo zastaviti vprašanje, o sami naravi teh režimov in o njihovi umestitvi v sodobno družbo. To pa lahko storimo tudi z analizo, ki se umešča med akcijo in jezik, obnašanje in verovanje, materialno realnost in kulturo. Gre za preizpraševanje novih digitalnih režimov vizibilnosti v odnosu do dominantnih teorij in konceptov.

Možen teoretični spoprijem z novimi digitalnimi režimi vizibilnosti in komunikacij je lahko tudi oblikovanje teorije, kot to naredi Mark Poster, na način lingvistične analize razsežnosti oblik družbene interakcije, ki jih ustvarjajo nove oblike komunikacije in digitalizacije.²³ V ta namen Poster oblikuje paradigmo, ki jo, parafrazirajoč Marxovo sintagmo produkcijskega načina, poimenuje informacijski način.²⁴ V »informacijskem načinu« Poster, najverjetneje pod vplivom Baudrillardovske geneze simulakra, oriše tri pglavitne ravni izmenjave informacij, ki informacijski način konstitutivno določajo – oralno, ki se je izvajala ustno, pisno, ki jo je naddoločila iznajdba tiska in raven elektronske izmenjave informacij. Vsaki od teh ravni pa pripada poseben odnos med jezikom in družbo, med mislijo in akcijo; tako je na ravni oralne izmenjave informacij, »jaz« v poziciji izjavljanja, ki poteka simbolično, in implicira dobesedno telesno korespondenco. Na ravni tiskane izmenjave informacij, se »jaz« osredišča na racionalno avtonomijo, komunikacija se koncentrira na misel, na ratio, pri tem pa je, kot oblika pojavljanja v svetu, človek povsem prepuščen reprezentaciji. Na elektronski ravni pa je »jaz« decentriran, razpršen in multipliciran, oblika njegove komunikacije s svetom pa ni nič več reprezentacija znakov pač pa simulacija.²⁵ Tukaj je ujemanje Posterjeve teorije »informacijskega načina« z Baudrillardovo konceptualizacijo simulakov popolno. Informacija zadobi svojo modalno posebnost prav na tretji ravni, kajti tukaj so informacija prav vsi znaki, dokaj podobno kot je to recimo v kibernetiki. Informacijski način operacionalizacije informacij pa kot poudarja Poster vključuje prav vse oblike produkcije in ohranjanja informacije (elektronske, digitalne, virtualne, kibernetične itn.). Z informacijskim načinom Poster ne poskuša zastaviti še ene totalizirajoče teorije, temveč skuša na sektorje elektronsko posredovane komunikacije aplicirati obstoječe teorije, predvsem pa skuša analizirati samo-nanašalne lingvistične mehanizme teh tehnologij. Gre za dvojno osvetlitev učinkov elektronsko posredovane

rokavico lahko prerazporejamo pohištvo, se sprehajamo po kuhinjah in jih preurejamo, toda vse to lahko počnemo, če nismo lačni, kajti v virtualnih kuhinjah počnemo neverjetne reči, ne moremo pa potešiti lakote.« v: Hodge, op. cit.

²³ Prim. Mark Poster, *The Mode of Information*, Polity Press, Cambridge 1990.

²⁴ Prim. Mark Poster, op. cit., str. 6.

²⁵ *Ibid.*

komunikacije učinkov na oblikovanje nove paradigme subjektivnosti in hkrati za izsleditev, kako elektronsko posredovane komunikacije, vplivajo, učinkujejo nazaj, tudi na same teorije, s katerimi jih obravnavamo.

Kot zapiše Poster nas Marshall McLuhanov aksiom »medij je sporočilo«, sicer vodi v smer informacijskega načina, ne more pa ga dokončno interpretirati, kajti osredišča se na *sensuse* sprejemajočega subjekta, in ne na njegove interpretativne zmožnosti. Tisto kar informacijski način postavlja v prvi plan, in katerega oblika reprezentacije je torej, tudi v Posterjevi kategorizaciji prav simulacija, pa ni subjektov čutni aparat, temveč samo bistvo subjektivnosti: njegov odnos do sveta objektov ter vprašanje njegove perspektive in umestitve v natančno tem svetu. In pri tem nam informacijski način kaže, da je ta subjekt vesplošno destabiliziran, nič več lociran v absolutnem času in prostoru, ki bi mu omogočil, da tako uživa v nekdanji fiksni, skorajda fizični, prednostni točki. Informacijski način skuša torej ob analizi konfiguracije tehnologije raziskati tudi nove konfiguracije sodobnega subjekta. Sklicujoč se na raziskavo Richarda Terdimana,²⁶ ugotavlja Poster, da je bilo prav tiskanje časopisa, tisto, kar je začelo napotovati na spremembo reprezentacijskega z informacijskim načinom.²⁷ Kar je tu bistveno in kar nam Poster predlaga sklicujoč se na Baudrillarda, ni samo preprosta reorganizacija reprezentacijskega načina, torej tistega, ki naj bi vse do danes operacionaliziral naš odnos do sveta in ustvarjal pomene, in znotraj katerega smo do nedavna določali prevladujoče ali marginalne režime, marveč njegova zamenjava z informacijskim načinom.

²⁶ Prim. Richard Terdiman, *Discourse/Counter-Discourse: The Theory and Practice of Symbolic Resistance in Nineteenth-Century France*, Cornell University Press, Cornell 1985.

²⁷ Prim. Mark Poster, *op. cit.*, str. 62.