

Sprehodi po knjižnem trgu



Maja Murnik

Lenart Zajc: Delci svetlobe.

Maribor: Litera, 2019.

Vprašanje tehnologije in življenja v tehnosvetu prihodnosti se zdi ključna tema v novem romanu Lenarta Zajca, ki bi ga lahko označili za kiberkriminalko oziroma znanstvenofantastično kriminalko. Dogajanje v romanu sicer ni postavljeno v kako zelo daljno distopično prihodnost, le kakih pet ali največ deset let v prihodnost. Zdi se, da je svet v romanu komaj droben korak naprej od današnjega, v katerem je – naj si to ob prioriteti razpravljanja o družbenopolitičnih temah na Slovenskem priznamo ali ne – pametna tehnologija že postala integrirani del vsakdana, okvir in podlaga, ki je ni mogoče obiti. V današnji globalni informacijski družbi sta povečana in mešana resničnost – torej resničnost, v kateri se mozaično in na videz tekoče prepletajo dana realnost in različne stopnje umetnih, predvsem kibernetških resničnosti, ki tvorijo hibridne, vmesne prostore-čase – vse bolj del našega vsakdana. Izzivi in posebnosti življenja v s tehnologijo oblikovanem svetu so zagotovo eno najbolj aktualnih vprašanj danes, kajti s tem je povezana večina družbenih, političnih in umetnostnih sprememb. Obdani smo z mobilnimi telefoni, računalniki, zasloni in vmesniki vseh vrst, ki spreminjajo ter na novo oblikujejo našo percepcijo, mišljenje in delovanje.

Zajčev roman do neke mere gradi na teh izhodiščih. V središču romana je IKT podjetje DCS (Data Communications System), multinacionalna

s svetovnim monopolom in s sedežem v Ljubljani (kar prepoznamo po nekaj namigih), katere lastnik je kontroverzni mogotec Martin Marker. Novodobni bog prebiva v pametni in samovzdržni stavbi podjetja, v črnem obelisku. Njegova glavna dejavnost v zadnjem času je razvijanje nove, prelomne računalniške igre Ilirya, v kateri skupaj z znanstvenico Masho Tsvetaevo preizkuša utopične dosežke virtualne resničnosti in umetne inteligence. Tridimenzionalne virtualne pokrajine igre namreč naseli s programiranimi liki, katerih z umetno inteligenco kreirana zavest se sčasoma začne razvijati po svoje, do te mere, da se začnejo zavedati samih sebe, se učiti in vračati svoja spoznanja v osnovno kodo igre, s čimer jo seveda spreminjajo. Le svojega okvira se ne morejo zavedati – torej tega, da je njihov znani svet, Ilirya, podrejen drugemu svetu – svetu ljudi iz mesa in kosti (oziroma iz ogljika, kot piše Zajc). Čeprav sestavljeni iz ničel in enic, postajajo liki z virtualnega planeta Ilirya pravzaprav ljudje z dušo, česar se zavedata oba glavna ženska lika v romanu, Masha in Olesya, ne pa tudi njihov stvarnik Martin.

Igra je narejena tako, da daje človeškemu igralcu, ki se s pomočjo vmesnikov za virtualno resničnost (VR-šlem itd.) giblje po njenih svetovih, občutek popolne resničnosti: “Tam niso piksli, tam je zares!” zgroženo ugotavlja Olesya, medicinska sestra in strežnica, katere bogato plačano delo je skrbeti za direktorja. In čeprav Martin ves čas zatrjuje, da gre le za igro, za program, s katerim si zaradi načrtne zasvojljivosti in dodatnih načrtov na področju virtualne ekonomije obeta velikanske zasluzke, pa se Olesya, prototip dobre duše, ki ves čas pomaga drugim, na intuitivni ravni zaveda, da virtualnega sveta ni mogoče ločiti od dejanskega, fizičnega. Martin, hladni, narcistični, preračunljivi in očarljivi povzpetnik, lik, ki zrcali negativne poteze neoliberalnega kapitalizma in njegovih “neskončnih možnosti” vzpona po družbeni lestvici moči in vpliva, pa trdi, da nam igra daje “občutek popolne resničnosti, ki pa nas ne more prizadeti”. “Človek je nasilna zverina in bolje, da udejanji to plat v elektronskem svetu kot pa v resničnem svetu,” trdi Martin; bolje je torej, da igralec v njej trpinči in ubija like, da počne to brez kazni in z obnovljivimi “življenji” oziroma z neskončnim izborom svojih avatarjev. A za Olesyo je občutje enako občutju, ne glede na to, ali smo ljudje iz mesa in krvi ali iz pikslov. Bolečina je tisti globoko resnični, ultimativni dejavnik, ki zareže brez priziva; njena totalna prisotnost izniči ontološko razlikovanje med bitji, sestavljenimi iz ničel in enic, ter med bitji iz mesa in kosti. Zdi se, da so zavest in občutja dejansko tisti, ki v Zajčevem romanu določajo človeškost – in to je izhodišče, ki se zdi precej platonistično. Telesa so zamenljiva in nepopolna, nam

sporoča roman, le duh, bodisi “naravno” vrojen bodisi umetno kreiran, je tisti, ki plava nad vsem in ki ima moč razkleniti ječo enega sveta in vstopiti v drugega. Takšno stališče se zdi ob soočenju s sodobnimi raziskavami in fokusom tako v znanosti kot v filozofiji, ki sta, vsaka na svoj način, presegli tradicionalno ločenost materije in duha, telesa in duše, aktualnega in virtualnega, pa tudi kavzalnega razlaganja sveta, nekoliko zastarelo in preveč vezano na kiberkulturo iz osemdesetih in devetdesetih let prejšnjega stoletja ter na teorijo informacije kot netelesne.

Zaplet romana pa se ne skriva v trku med Martinovim posedovalnim in instrumentaliziranim razumevanjem sveta ter Olesyininim “mehkim”, celostnim pogledom, ki se na intuitiven, nereflektiran način zaveda, da sta tako Ilirya kot fizični svet del istega sveta, sveta torej, v katerem sta etika in zavezanost enaki tu in tam, temveč do njega pride z nepredvidljivim in napol naključnim preskokom podrejenega sveta računalniške igre v fizični svet. Zavest Mihaela Buruntija, lika iz Ilirye, ki mu človeški igralci igre, “nasilne zverine”, za zabavo mučijo in ubijejo ženo ter hčer, preskoči v fizični svet in se naseli v skorajda umorjeni najstniški prostitutki in odvisnici Sammy. Njegova strast do maščevanja je tista, ki ga vodi v iskanju in vztrajnosti, da se s potovanjem fotonov naseli v Sammy. Uporabi jo kot zombija, kot orožje, s pomočjo katerega se prihaja maščevat rabljem svoje družine oziroma, širše, prihaja ubit boga in kreatorja svojega sveta, Martina.

Delci svetlobe so napeto branje. Zanimanje, kako se bo razpletel zapleteni trk dveh svetov, dveh ravni realnosti in kdo bo pri tem izgubil življenje, nas privlači prav do žensko navdahnjenega konca, in to kljub številnim jezikovnim napakam, ki kazijo besedilo (celo na zapisu na zadnji platnici jih je cela vrsta). Zanimanje je torej v prvi vrsti vezano na samo zgodbo – ta je tista, ki je v ospredju romana in se odvija v primernem ritmu ter na filmski način, in ne kak globlji razmislek o družbenih, etičnih ali epistemoloških vprašanjih življenja v tehnosvetu. Avtor tudi ne skuša graditi romana na (apokaliptični) atmosferi; njegov jezik je preprost, trd in verističen ter zgolj v službi pripovedovanja zgodbe, ki pa jo prekinjajo poljudnoznanstveni uvodi v posamezna poglavja, v katerih avtor razlaga ključne (tehnične, znanstvene) pojme teh poglavij. V teh izsekih se uveljavlja vzročno-posledična razlaga pojavov, ne pa recimo preplet in osmoticnost meja resničnosti, večprisotnost, mnogoterost, interakcije in prečkanja, o katerih sicer na zgodbeni ravni govori roman. Kljub pomanjkljivostim so *Delci svetlobe* roman, ki se ukvarja z močno aktualnimi temami tehnološko preoblikovanega izkustva, katerih obravnava je v slovenskem prostoru žal prereditka.