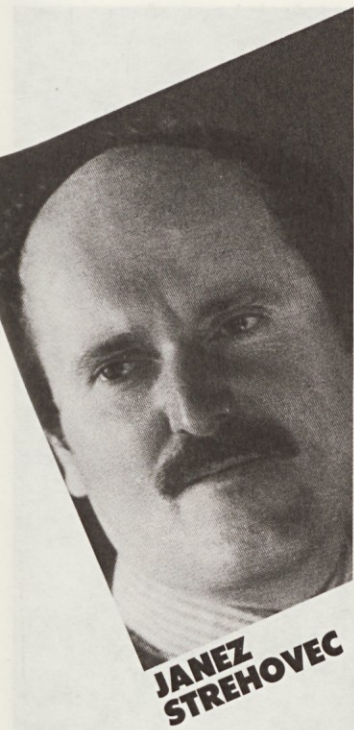


Predzadnje vozilo



JANEZ STREHOVEC

Vse se dogaja vedno bolj namerno, nalašč. Množica dogodkov se danes ne pripeti tja v en dan, ampak so producirani, inscenirani in simulirani. Vključeni so namreč v paradigmo totalne inscenacije kot uprizarjanja vseh poglavitnih razsežnosti družbenega življenja (od umetnosti in športa do politike in gospodarstva) in v modele tehniške simulacije.

Ko omenjam simulacijo, mislim predvsem na elektronski analogni in še bolj na elektronski digitalni medij in njegove številne aplikacije v zadnjih dveh desetletjih. Simulacija, proizvedena s tehnologijo slikovnega in zvočnega vzbujanja modelov, ki »stojijo« namesto realnih, usodno spreminja strategijo osvajanja (geografskega, geopolitičnega) prostora in nas usmerja k elektronskemu etru telekomunikacij in njegovi logiki upravljanja podatkovnih enot. Tehnologije klasičnih mehanskih, »avtomobilskih« prometnih sredstev zato vedno bolj nadomešča tehnologija naprav, ki nam dobavljajo različne moduse realnosti, prevedene (stopljene in manipulabilne) v digitalno kodiranih slikovnih in zvočnih modelih. Paul Virilio je zato v svojem eseju *Zadnje vozilo* iz 1987. leta ugledal avtentično napravo za obvladovanje postgeografskega sveta v avdiovizualnem vozilu, ki omogoča gibanje v intenzivnem času (trenutka) in sledi hitrostni distanci elektronskega slikovnega sveta, s katero je danes nadomeščeno prostorsko oddaljevanje, se pravi, spreminjanje kraja. Namesto da bi mukoma potovali, se prebijali preko teritorijev, nam avdiovizualno vozilo omogoča privedbo različnih razsežnosti sveta, spremenjenega v slike, tudi v film kot našo skupno usodo.

Vozilo funkcionira, če gre, če se pelje, če je »avtomobil«, kajti namenjeno je obvladovanju realnosti. Če je ta realnost prostorska, potem mora vozilo peljati, pluti, leteti po prostoru. In toliko boljše in uspešnejše je, če to počne kar se da hitro in učinkovito. Če je realnost slikovna, potem je tisto, kar se pričakuje od vozila, prav njegova vožnja po slikovnem, se pravi obvladovanje slikovnega, kar pomeni, da je treba biti dober v slikovnem etru. Tudi avdiovizualno vozilo na nek način gre, je hitro, celo kar se da hitro, le da Virilio tukaj ugotavlja nov tip hitrosti, primerne avdiovizualnemu mediju. Gre za avdiovizualno hitrost kinematične energije kot nove oblike energije (po potencialni in kinetični), ki je lastna vizualizacijam in optično-elektronskim oblikam zaznave.

Toda ali je Viriliojevo avdiovizualno vozilo res zadnje in najbolj popolno za naseljevanje intenzivnega časa? Sta strojno in protetično dobavljanje zvočnega in slikovnega že dovolj za dovršeno simulacijo svetov in njihovo obvladovanje? Odgovor, in sicer negativen, je relativno enostaven, odkar je v zadnjih letih prišlo do razvoja nove napredne tehnologije tridimenzionalnega simuliranja **sintetičnih svetov**, imenovane **virtualna realnost**. In ta odgovor je v zadnjih mesecih še lažji, kajti britanska družba W. Industries je izdelala napravo za popularen, celo razvedrilni zabaviščni vstop v VR, ki se imenuje *Virtuality 1000*. Odkar vemo za to »vozilo«, je Viriliojevo »zadnje vozilo« že predzadnje vozilo, medtem ko je prav set za VR simulacijo ta trenutek zadnje, najnovejše vozilo. V intenzivni čas polnega trenutka s kar se da bogato slikovno in zvočno zaznavo dogodkovnega se peljemo z avdiovizualnim vozilom. Toda za

polnost doživetja in polnost simulacije dogodkovnega je treba stimulirati še druge čute, recimo okus in otip. Predvsem slednji je bistven za pristno estetsko zaznavo, ko je treba občutiti tisto, kar je fenomenolog Moritz Geiger imenoval polnost predmeta. Tehnologija virtualne realnosti, ki dobavlja čutom takšne informacije o prostoru, njegovih predmetih in dogodkih, kot bi šlo za fizično realnost, meri prav na simulacijo predmetne polnosti, ki stimulira tudi posameznikovo **taktilno** zaznavo. Zdad ne gre več za to, da bi samo poslušal in gledal iz akustike in optike Viriliojevega zadnjega vozila, ampak se premikaš, in sicer tako z glavo kot z roko, s katero v različnih smereh segaš v prostor, in to tvoje novo strukturirano, v mnogočem odštekano, saj iz dogajanja v fizični realnosti izključeno gibanje omogoča sprotno spreminjanje zvočnih, slikovnih in interaktivno 3-d vzbujenih svetov, ki aktualizirajo tudi haptično oziroma taktilno percepcijo. Z gibanjem podatkovne rokavice kot posebnega vmesnika na roki (na glavi ima sprejemnik VR vizir z dvema monitorjema, ki omogočata 120-stopinjski kot gledanja) se usmerja gibanje po virtualnem, se pravi paralelnem svetu, ki je sicer »doma« v računalniškem pomnilniku.

Konstruktor *Virtuality 1000 workstation*, ki spominja na čoln (in s tem na vozilo predvčerajšnje paradigme) je Jonathan D. Waldern, ki je v svojem podjetju W. Industries kot prvi na svetu oblikoval serijsko, lepo modelirano (torej brez solate kablov) napravo za komercialno, znanstveno in zabavno rabo virtualne realnosti. Ta sistem vključuje tako različne vmesnike za posameznikov vstop v računalniško generirane, vendar interaktivne podatkovne module kot računalniške (grafične) elemente, nujne pa so tudi naprave za sledenje sprejemnikovega gibanja, ki morajo simultano povzročati zelene spremembe v računalniški vizualizaciji in tudi »zvočni sliki«. Predvsem za pogled atraktivni elementi tega sistema so tudi senzorska rokavica, rokavica za feedback in joystick.

Med aplikacijami čolna *Virtuality 1000*, ki ti, rečeno po analogiji, omogoča simulacijo filmskega prostora, v katerega vstopaš, si lahko njegov akter in ga spreminjaš od znotraj, naj omenim različne grafične animacije, medicinsko vizualizacijo 3-d podatkov (recimo operacija »virtualnega bolnika«), daljinsko vizualizacijo podatkov iz realnega sveta in tudi virtualno pornografijo (mogoča bo, ko bodo izdelali podatkovne vmesnike za spolne organe in se bodo njeni uporabniki v 3-d simuliranem prostoru izživljali s skrajno veristično, »telesno« simulirano želeno osebo, ki jo bodo lahko poljubno zlorabljali ali celo ubili). Invalidnim osebam pa VR sistem recimo omogoča poljubno potovanje po veristično simuliranem svetu, s katerim bodo lahko v mnogočem nadomestili svojo fizično prikrajšanost.

Naj bom še bolj konkreten, manj teoretizirajoč skratka... Gre za to, da se na primer po digitalnem videu hiše tudi sprehajaš, si akter videa skratka, in ko greš skozi zid, se fino sliši in čuti tvoj trk ob steno. Lahko greš tudi pogledat temno stran lune in se skriješ za njo. VR ti torej odpre tudi taktilno stimuliran podatkovni svet totalne halucinacije, omogoča pa tudi iskateljsko laboratorijsko delo na simuliranih modelih.