
MARK LAJOI

PSIHOANALIZA I SAJBER-PROSTOR

Hajde da četujemo

Čet koji se poziva komandom *razgovor* na mnogim UNIX glavnim ramovima, omogućava interakciju dva korisnika preko njihovih terminala i ukucanog teksta. U osnovi, ekran svakog korisnika podeljen je horizontalnom linijom: na gornjoj polovini pojavljuje se dolazeći tekst, a na donjoj 'eho' odlazećih poruka.

Jednog dana su se prijateljica i njen sin igrali na Mreži. Pokazao sam joj kako da koristi 'čet', pa se nisam iznenadio kad su me ona i sin kontaktirali preko Mreže. Pošto sam neko vreme četovao s oboje, shvatio sam da koriste terminal iza mene. Možda zbog moje nepažnje, ili pre potpune apsorbovanosti kompjuterskim ekranom, doživljaj je bio neprirodan. Ono što je međusobnu razmenu učinilo neprirodnom nije bio toliko nivo posredovanja koji je pretpostavljala, koliko stepen u kom je posrednička tehnologija nađišla svoju prvobitnu svrhu, naime, omogućila ljudima da komuniciraju s onima s kojima inače ne bi mogli stupiti u interakciju. Kao što je rekao Teodor Rošak (Theodor Roszak): "Izvesno je da se malo onog što se obavlja posredstvom kompjuterskih mreža mora obavljati na taj način" (1986: 197).

Po čemu se razlikuje razgovor uživo od razgovora preko Mreže? Kad s nekim razgovaram licem u lice, jedino što koristim jesu jezik i moj glas. Mogu istovremeno da razgovaram s mnogo ljudi ako su na istom mestu; moj glas nosi neke elemente koje pisani tekst nema, kao što su visina tona i intonacija, kao i mnoge gestove koji mogu da prate govor. Uz to,

moгу da ocenim dejstvo onoga što govorim na one koji me slušaju (ili ne slušaju). Četovanje može ponuditi niz mogućnosti komunikacije kao što je četovanje više korisnika, a mogu se primeniti i neke konvencije za pokazivanje emocija ili tona. Međutim, čet ima nekoliko vlastitih osobenih elemenata, od kojih je najvažniji da komunikacija prolazi kroz medij pre nego što stigne do sagovornika.

U *Nadzirati i kažnjavati* Fuko je tvrdio da je među sredstvima za stvaranje pojedinaca bila i institucija hijerarhijske, ili vertikalne komunikacije u zatvorima. Prema Fukoovom mišljenju, "Zatvor mora da bude mikrokosmos jednog savršenog društva u kom su pojedinci izolovani u svojoj moralnoj egzistenciji, ali i ponovo ujedinjeni u jednom strogom hijerarhijskom okviru, bez lateralnog odnosa, pošto je komunikacija moguća samo u vertikalnom smeru" (1979: 238).

Iako je velika razlika između dvoje ljudi koji koriste kompjuter da bi razgovarali i prisilne hijerarhizacije komunikacije između Fukoovih zatvorenika, naša spremnost da stupimo u proces koji bi se lako mogao odvijati bez posredničke tehnologije baca senku sumnje na nevinost četa. Zapravo, u komunikaciji mi voljno preuzimamo položaj utamničenih.

Fuko je tvrdio da je jedna od posledica takve individualizacije bila u svodenju javnosti na mase atomizovanih socijalnih agenata. Javnost i, što je još važnije, javni prostor dozvoljavaju lateralnu komunikaciju, komunikaciju s drugima sličnog ekonomskog, političkog ili materijalnog položaja. Po Aristotelovom shvatanju, snaga *demoi* ili naroda je u njegovom broju (Aristotle, 1958: 123). Oligarsi mogu imati bogatstvo, aristokratija nasleđe, dok se svetina oslanja samo na svoju masovnost. Intervencije u popularnoj kulturi u toj meri su politizovane da služe formiranju i upravljanju svetinom. Individuacijske tehnologije eliminišu mogućnost lateralnog obraćanja, verovanja drugima ili zauzimanja javnih prostora s drugima.

Opasnost je, kako je ja vidim, u atomizaciji javne sfere preko pogrešne upotrebe, ili pre preterane upotrebe tehnologija koje eliminišu neposrednu, direktnu interakciju. Opasnost od posredovanih komunikacija koje zamenjuju umesto da dopunjuju neposrednu interakciju, u tome je što eliminišu javni prostor i, samim tim, svode građane na status atomi-

zovanih entiteta, neopremljenih za kolektivnu politiku i javni život.

Četovanje ima još jedno svojstvo zajedničko gotovo svim kompjuterskim mrežnim tehnologijama: ono kao da čini mesto nevažnim. Skoro da nema razlike između razgovaranja s nekim u istoj sobi i s nekim ko je hiljadama kilometara daleko; lokacija je, bar u kategorijama mreže, irelevantna. Paradoks je da su, težeći da približe ljude, mrežne tehnologije unele distancu između ljudi na istoj lokaciji.

Četovanje je paradigma nastajuće konvergencije kompjuterskih mreža i tehnologija virtuelne realnosti spojenih pod imenom 'sajber-prostor'. Iako ima neslaganja oko toga ko je skovao termin, zasluga se najčešće pripisuje piscu naučne fantastike Viljemu Gibsonu (1984). Osnovna razlika između Gibsonove vizije sajber-prostora i današnjih kompjuterskih mreža je u interfejsu. Gibson prikazuje sajber-prostor kao kartezijanski prostor u kojem korisnik povezan na Mrežu u virtuelnom okruženju doživljava podatke kao trodimenzionalne objekte i procese kao vidljive akcije. Banka podataka je, na primer, prikazana kao piramida. Neki od podataka u sajber-prostoru su drugi korisnici.

Mnogi korisnici imaju osećaj da je današnje stanje umeća u kompjuterskim mrežama primitivni oblik sajber-prostora i često koriste termin da opišu osećanje prostora u svojim interakcijama. Tako bi se moglo smatrati da se četovanje, poput onog kog sam se setio, zbiva u sajber-prostoru. Čini se da korisnicima Mreže ne smeta da čekaju da interfejs virtuelne realnosti uđe u sajber-prostor. Ono što virtuelna realnost doista čini jeste da daje konkretnu reprezentaciju onome što je samo u mašti savremenog korisnika Mreže; drugim rečima, sajber-prostor čini mestom.

Za razliku od obične virtuelne realnosti koja teži simuliranju totalnih trodimenzionalnih okruženja za individualne korisnike, sajber-prostor ima potencijal za interakcije s drugima. Jedna od savremenih upotreba virtuelne realnosti je arhitektonsko projektovanje. Arhitekta može da napravi trodimenzionalni model, odnosno stvori predstavu građevine na/sa kompjuterom. Korišćenjem obične perspektive i paralakse kretanja (objekti izgledaju veći kako im se posmatrač približava i obratno), kompjuterska simulacija može da pruži osećaj kako bi projekt izgledao

kad bi neko hodao kroz njega. Drugim rečima, cilj je da se pruži osećanje bivanja u projektovanom prostoru, osećanje da ste tamo. Simulacije virtuelne realnosti kojima je cilj da stvore osećanje da ste tamo podudaraju se s modelom 'totalnog uranjanja' virtuelne realnosti.

Druga dimenzija virtuelne realnosti je stepen u kojem koristi poznate načine odnošenja prema svetu za interakciju u virtuelnom okruženju. DataGlove, program koji u simulaciji šalje signale predstavi ruke, omogućava korisniku da stupa u interakciju sa objektima u tom prostoru. Hodajući kroz simulaciju kuće možete da otvorite vrata i vidite šta je iza njih, ili da promenite položaj samih vrata. Virtuelno realne simulacije tako omogućavaju korisnicima da čine stvari koje ne bi mogli u stvarnom svetu, da pomeraju zidove, prolaze kroz tavanice ili podove.

Sajber-prostor kombinuje kompjuterske mreže sa virtuelnom realnošću. Zamislite primer simulacije kuće: umesto samo jednog korisnika 'koji zauzima' virtuelni prostor, tu su i drugi učesnici. Druge korisnike mogu predstavljati njihove slike, kao konkretna predstava onih s kojima bi korisnik mogao da stupi u interakciju. Ako korisnici zauzimaju različite prostore i ako su se zakačili na Mrežu na različitim tačkama interfejsa, mogu da komuniciraju kao uživo. Sajber-prostor je mesto interakcije.

Konvergencija virtuelne realnosti i mrežnih tehnologija nije nimalo nevina; ona je proizvod želja koje oblikuju fenomen. A kako su želje, delom, predmet psihoanalize, vратиću se psihoanalitičkom čitanju sajber-prostora.

Psihoanaliza, Eros i sajber-prostor

“Akcija u sajber-prostoru ima jedno ... polimorfno svojstvo, osećanje fizičke kao i konceptualne promenljivosti koju implicira osećanje uzbudljivog, ošamućujućeg fizičkog kretanja kroz čisto konceptualni prostor... To osećanje koje kao da prati želju za prelaženjem ljudske/mašinske granice, za prodiranjem i spajanjem, koja je deo evociranja sajber-prostora i koja ima izvesne konceptualne i afektivne karakteristike zajedničke mnogim fiktivnim evokacijama neartikulisane žudnje muškarca za ženom, opisujem kao zavist kiborga” (Stone, 1992: 108).

Zavist kiborga, kaže Stoun, podrazumeva rekonfiguraciju tela, tela koje može da se spoji s *matriksom*. Klodija Springer (Claudia Springer) smatra da prelaženje granice čovek-mašina nije prosto žudnja za ženom, nego za određenom ženom – majkom. Ona ukazuje na to da sam termin matriks potiče od latinskog *mater* koji znači 'i majka i materica' (Springer, 1991: 306, vidi poglavlje 11), dajući tako etimološku potporu Stounovom uvidu.

Psihoanaliza pruža osnov za razlikovanje između dve majke: simboličke majke koja se javlja u mašti, i realne majke, koja postoji nezavisno od potreba, želja i zahteva deteta. Simbolička majka je psihička tvorevina drugog koja postoji isključivo za dete. Ta slika je proizvod sećanja ili pre podsećanja na primalni odnos između deteta i materinskog. Materinsko je skup entiteta, pre svega detetove majke, koji obezbeđuje zadovoljavanje potreba deteta. Koristiću termin (ma)ti¹ da označim materinsko. (Ma)ti postoji kao proširenje potreba deteta, pa stoga ne može u potpunosti da obezbedi trenutno namirenje zahteva deteta. Taj konflikt koji Frojd smešta u oralnu fazu, traži od deteta da prizna da se njegove potrebe zadovoljavaju samo akcijama drugih. Umesto da pasivno prihvati namirenje, dete uči da dela u svetu, ili bar u socijalnoj stvarnosti, kako bi ostvarilo određeni stepen zadovoljavanja svojih potreba. I na tom stupnju se javlja zahtevanje. Da bi ostvarilo zadovoljenje svojih želja, dete dela da bi navelo druge da se pobrinu za njegove potrebe. Tako će dete plakati kad je gladno. Međutim, predmet zahteva, hranjenje, nije ono što dete u stvari želi. Ono što doista želi jeste dar od "ti" (drugog), imaginarne figure koja obećava potpuno zadovoljenje, drugim rečima od (ma)Ti. (Ma)Ti je imaginarna projekcija izvedena iz cepanja materinskog (ma)ti u biće koje može da pruži trenutno namirenje, (ma)TI. (Ma)TI je u stvari Ti (drugi), koje je osnov subjektive simboličke kreacije, drugim rečima, samog simboličkog poretka. Zahtev traži od (ma)ti da pruži ono što subjekt veruje da Ti može da pruži: erotsko ispunjenje.

Za Lakana, kao i za Frojda, centralni je pojam erotskog. Obojici je bila poznata Platonova *Gozba*, po-

1 Autor koristi reč mother (majka) u obliku (m)other. Other znači "drugi". U prevodu se koristi (ma)ti, gde je "ti" ipak najbliže značenju reči "drugi". Prim.prev.

seбно Aristofanov mit.² Prema Aristofanovoj priči, ljudski rod je u početku bio spoj dva bića, sa četiri ruke i četiri noge, dva lica, i zajedničkim vratom i torzom. Ta rasa proto-ljudi imala je tri pola: muški, ženski i njihovu kombinaciju. Bili su i vrlo moćni pa su napali bogove. Zevs ih je, delom iz osвете a delom u odbrani, razbio na dve polovine i dao im sposobnost reprodukcije. Svaka polovina žudi da pronađe svoju drugu kako bi ponovo stekla određeno osećanje primalnog jedinstva. Aristofan zaključuje da je Eros želja za celinom kroz spajanje s drugim.

Eros, kao čežnja za celovitošću, teži da popuni nedostatak. Druga polovina primalnog bića poseduje sredstva za postizanje te vrste erotskog upotpunjenja, jer kao prvobitni deo istog jedinstva, i nema želja koje bi se razlikovale od onih njene polovine. Erotski drugi je, ipak, samo posledica nedostatka u subjektu. Prema Lakanovom shvatanju, “Želja počinje da se uobličava na margini na kojoj se zahtev odvaja od potrebe: tu marginu otvara zahtev, čije upućivanje može biti bezuslovno samo u odnosu prema Drugom, u obliku mogućeg nedostatka koji u njega uvodi potreba koja nema univerzalnog zadovoljenja (što se naziva 'anksioznost')” (Lacan, 1977: 311).

Tako zahtev teži da natera Drugog da pokloni dar, dar koji ne može da pruži. U Aristofanovoj priči druga polovina pocepanog primalnog bića funkcioniše kao oznaka za konkretnog drugog, za falični objekt erotskog upotpunjenja. To je čisto simbolička forma.

U erotskom mitu Zevs, otac, je taj koji cepa potpuna bića jer predstavljaju pretnju bogovima. Cepajući bića stavlja ih pod svoju vlast, ne toliko pretnjom uništenjem, koliko proizvođenjem želje. Pocepana bića svog drugog žele falusno. Na neki način, otac proizvodi situaciju u kojoj drugi može da postoji kao falusni objekt, kao patrijarhov dar.

2 Frojd pominje Aristofanov mit u bar dva dela: prvo u *Three Essays on the Theory of Sexuality* (Tri ogleda o teoriji seksualnosti) (1969: 240) i *Beyond the Pleasure Principle /S onu stranu načela zadovoljstva/* (1969: 622). Lakan se poziva na dijalog u *Subversion of the Subject and Dialectic of Desire /Subjekt i dijalektika želje/* (1977: 322) i kad aludira na Frojdovo korišćenje mita u *Beyond the Pleasure Principle, u delu Function and Field of Speech and Language* (1977:102).

Frojd opisuje Eros kao “instinkt iz potrebe za obnavljanjem prethodnog stanja stvari” (Freud, 1989: 622), nagoveštavajući time vezu između erotskog drugog Aristofanovog mita i frejdovskog poimanja majke. Zevs, mitski otac, preseca vezu ali izmišlja želju – proizvedeći zapravo želje Drugog iz primalne veze.

Dete pogrešno shvata nemogućnost (ma)ti da pruži trenutno namirenje njegovih potreba kao nevoljnost. Odbijanje (ma)ti da se potpuno spoji sa (ma)TI stvarom osećanje užasa i frustracije vezano za prezrenu majku. Mada je razlika u stvari samo između (ma)TI i (ma)ti pošto je druga osnov prve, ipak sadrži mogućnost da ne dela kao (ma)TI.

(Ma)TI se ponovo javlja na edipalnom stupnju na kom očeva pretnja kastracijom primorava dete da odbaci (ma)TI zarad majke-supstituta, koju ću zvati očevim darom. Očev dar je objekt simbolizovan kao sadržatelj mogućnosti namirenja koji je (ma)TI predstavljala, ali bez pretnje ocu koju bi neposredan odnos s (ma)TI predstavljao. U edipalnom konfliktu muškom detetu je dopušteno da izbegne kastraciju jedino uz obećanje da će se odreći svojih želja prema (ma)TI i prihvatiti supstitut. ‘Očev dar’ je nadoknada za detetovo pokoravanje Zakonu oca. Institucija Zakona oca, prema Frojdovom *Totemu i tabuu*, bila je nužna za zajednički život bratstva ocebica. Totem je služio kao zamena za ubijenog oca. Prema Frojdovom učenju, “Totemski sistem bio je zavet s njihovim ocem kojim im je on obećao sve što detinja imaginacija može očekivati od oca – zaštitu, brigu i oprostaj – dok su se oni obavezali da će poštovati njegov život, to jest, da neće ponoviti delo koje je uništilo njihovog stvarnog oca” (Freud, 1989: 502).

Kao takav, otac predstavlja erotski potpuno biće koje Slavoj Žižek naziva ‘otac užitka’ (Žižek, 1991: 23). Kako je Frojd u delu *Masovna psihologija i analiza Ja* tvrdio, “otac primalne horde bio je slobodan. Njegovi intelektualni činovi bili su snažni i nezavisni čak i u izolaciji, a njegovoj volji nije bilo potrebno da je osnaže drugi” (1965:71). Otac užitka može jemčiti darove sinovima sve dok se oni pokoravaju njegovoj vlasti, faličkom zakonu. Otac užitka je i biće koje postiže erotsko upotpunjenje kroz simbolički poredak, ukazujući tako na njegove mogućnosti.

Upravo ta imaginarna projekcija bića koje je uživalo, konkretno oca koji je nekad uživao, uvlači sina u

simbolički poredak. Mrtav otac je jamac želje jer predstavlja mogućnost 'ispunjenja nedostatka' u sinovljevoj vlastitoj subjektivnosti. Prema Žižekovom shvatanju, "... u mitu o Edipu, zabrana uživanja još funkcionira, u krajnjem kao spoljna smetnja koja ostavlja otvorenim da bi, bez te prepreke, mogli potpuno da uživamo. Ali, uživanje je već, po sebi, nemoguće. ... Figura oca spasava nas iz pat pozicije dajući trenutnoj nemogućnosti oblik zabrane" (1991: 24).

Mrtav otac oceoubilačkog mita, Otac užitka, predstavlja "... iluziju da je postojao bar jedan subjekt (primalni otac koji je posedovao sve žene) koji je mogao potpuno da uživa" (Žižek, 1991: 24). Tako Otac užitka predstavlja mogućnost erotskog upotpunjenja u simboličkom pošto je, kao što sam tvrdio, Otac Ti simboličkog ili pre (ma)Ti; on može da zagospodari predmetom svoje želje da bi postigao upotpunjenje.

Otac užitka stoji nasuprot (ma)Ti, koji je isto falički konstrukt. Dok je (ma)Ti obećanje spajanja, ili ekstatičnog rastapanja subjekta u matriksu, Otac predstavlja uživanje bez potrebe za (ma)ti. Oboje podrazumevaju poricanje (ma)ti kao materijalnosti, prepostojjećeg delovanja: (ma)ti jer želi samo deteta radi, a mrtvog oca jer mu (ma)TI nije potreban, potpun je sam po sebi.

Razmatranje Konstans Penli (Constance Penley) onoga što Majkl Karudžis (Michael Carrouges) naziva 'momačka mašina', upućuje na vezu između matriksa i očevog dara. Penlijeva kaže: "Momačka mašina je, po pravilu, zatvoren, samodovoljan sistem. Odluke su mu glatke, ponekad stalno kretanje, idealno vreme i magijska mogućnost njegovog vraćanja (vremenska mašina je tipično momačka mašina), elektrifikacija, voajerstvo i masturbacijska autoerotika, san o mehaničkom reprodukovanju umetnosti i veštačkom rađanju i animaciji. No, koliko god postala složena momačka mašina, kontrola nad zbirom njenih delova ostaje u rukama poznatog tvorca koji se stoga pokorava fantaziji o zatvorenosti ili savršenstvu i gospodarenju" (1989: 58).

Opis Penlijeve ne obuhvata mladu, prvobitni 'očev dar'. Otac mladu kao dar predaje sinu. Ona ocu omogućava da očuva bezbedan odnos sa sinom, jer otac daje supstitut za (ma)Ti. Očev dar semiotički funkcionira kao podsećanje na (ma)Ti. Frankenštaj-

nova monstrum mlada je dobar primer podsećanja na (ma)Ti. Čudovište doktora Frankenštajna, prototip nezakonitog sina, traži mladu od svog tvorca koju ovaj potom konstruiše. Poput biblijske Eve i monstrumova mlada je istog reda kao i sin jer, kao mlada, postoji jedino voljom sina.

Tri su osnovna svojstva očevog dara: on je, pre svega, predmet čak i ako je status dara pripisan činiocu, konkretno mladi. Mlada je drugo od dara i stoga opoziva (ma)ti, njene želje nadilaze želje deteta/momka, pa potrebe postaju zahtevi. Jedino represijom mlade kao drugog, ona može da postane 'očev dar'. Mlada je uvek, kao i (ma)ti, preuveličana želja deteta/mladoženje i stoga reprodukuje isto osećanje frustracije. Frankenštajnovu mladu odbacuje namenjeni joj suprug, podrivajući tako njen status dara.

Drugo, dar obećava ispunjenje želje tamo gde majka ne bi mogla. Dar se zaista javlja kao poboljšana (ma)ti, uglavnom zbog toga što ne nosi tragove 'falusnosti'. Frojd piše kako mnoga deca prvobitno pripisuju svojoj majci faličke karakteristike, ukazujući na veliku moć koju majka ima nad detetom. Očev dar ne poseduje takvu moć.

Najzad, dar služi jačanju zakona; to je dar za pokoravanje zakonu, jer se dobija po osnovu Zakona oca. I opet, u *Frankenštajnu* Šelijeve, doktorov razlog da napravi mladu je da će čudovište tako moći da uspostavi normalan seksualni odnos, makar i parodičan, s nekim od svog soja.

Upravo zbog očevog dara, matriks biva nabijen željama. Poput momačke mašine, i on je proizvod tehnologije. On je, isto tako, proizvod socijalnih interakcija koje su osnov simboličkog. Simboličko je zapravo sredstvo kojim organizam dobija od drugih određeni stepen zadovoljenja potreba. Matriks je socijalna tehnologija jer služi za posredovanje interakcija između socijalnih agenata. Čak i u odsustvu drugih, matriks funkcioniše u skladu sa simbolički stvorenim operacijama. Otud je matriks, baš kao i jezik, simbolička tehnologija. Mada podrazumeva drugačiju konfiguraciju (ma)Ti, funkcioniše na sličan način.

Matriks ima zajedničko etimološko poreklo s još jednom reči: materijalno. Materijalno funkcioniše kao bezosećajna, asimbolična i nema osnova simboličkog, koje ne može da postoji bez njega. U hajde-

gerovskim kategorijama, materijalno je ontičko, pre-ontološko biće koje je stalno 'sous-nature'. Upravo to je onaj smisao materijalnog koji se, kao što ću pokazati, podudara s Lakanovim pojmom Stvarnog. Termine naizmenično koristim u istom značenju. Odnos prema materijalnom je nediskurzivan, on je presvestan utoliko što ne biva spoznat osim u nemosti kao semiotička figura, otpor postvarenju i us trajnost kao prekid simboličkog. Ono se, međutim, ne služi logikom nedostatka, pošto sam pojam izmiče. Materijalno je ono potpuno nepredstavljivo koje stoji iza simboličkog.

Nema načina da se nedostatak popuni u simboličkom pošto je sam nedostatak proizvod preterivanja. Simboličko nije parcijalna slika Stvarnog koja bi mogla postupno postati potpunija; ono je uvek preuveličano Stvarno. Realnost, proizvod imaginarnog i simboličkog, nije predstava Stvarnog već prepreka, međustruktura koja sprečava Stvarno da potpuno ovlada subjektom.

Matriks je shvaćen kao jedno novo materijalno telo, telo koje omogućava totalnu igru želja korisnika. Matriks je očev dar u zamenu za odbacivanje neposrednog odnosa sa Stvarnim ili materijalnim. Matriks funkcioniše po faličkom zakonu utoliko što obećava erotsko upotpunjenje posredstvom onog istog Simboličkog koje i stvara nedostatak. No, da bi se taj cilj ostvario, materijalno se mora potpuno izbrisati baš kao i korisnikovo telo.

Simboličko teži ne toliko negiranju realnosti koliko zašivanju simboličkih pukotina kroz koje Stvarno nadire. I opet, pukotine su proizvod simboličkog: Stvarno ih ne može ispuniti osim ako se ne svede na status simboličkog objekta, objekta *a*, na štetu njegove materijalnosti. Falusnost teži da ispuni pukotine u Stvarnom povećanjem simbolizacije – i tako uvećava preterivanje. Obrnuta strategija koju ću nazvati strategija otpora teži otkrivanju operacija Simboličkog u pokrivanju pukotina koje razotkrivaju Stvarno; ona teži obuzdavanju a ne širenju procesa simbolizacije. Rečju, Simboličko uvek ima previše a ne premalo.

*Virtuelna realnost
i zadovoljstva interfejsa*

Virtuelnu realnost ne treba shvatati kao suprotnost 'stvarne' realnosti već pre kao njeno proširenje. Pre-

ma shvatanju Klodije Špringer, “Bilo bi neprikladno virtuelnu realnost nazivati bekstvom od realnosti, pošto je to što ona pruža jedna alternativna realnost u kojoj ‘biti’ negde ne zahteva fizičku prisutnost i ‘činiti’ nešto ne proizvodi nikakve promene u fizičkom svetu” (Springer, 1991: 314).

Paradoksalno, sama ‘stvarna’ realnost je već virtuelna realnost. Da bismo shvatili ovaj paradoks, moramo se pozvati na Lakanovo razlikovanje Simboličkog, Imaginarnog i Stvarnog.

Prema Lakanovom učenju, Stvarno nije sinonim za Realnost, već za ono što realnost pokušava da zakloni. Realnost, takoreći, služi da zaštiti subjekt od Stvarnog, koje je semiotički prazno. Realnost je prepuna značenja jer je proizvod simbolizacije. Stvarno, tvrdi Lakan, ne postoji, pod čim podrazumeva da ono ne može biti pojmljeno ni simbolički ni jezički. To ne znači da Stvarnog nema; samo se ukazuje na meru u kojoj ono nadmašuje simbolizaciju.

I virtuelna realnost obavlja funkciju zaštite subjekta ili ‘korisnika’ od Stvarnog. Tehnologije uključene u proizvođenje virtuelne realnosti, kao funkcionisanje Simboličkog, teže da zatvore pukotine u realnosti kroz koje nadire Stvarno. Stoga se virtuelna realnost može razumeti kao proširenje Simboličkog po čijoj logici funkcioniše.

Osnovni element po kojem se realnost razlikuje od stvarnog je stepen u kom je ona već obrađena, zatvorena u strukturu značenja. Stvarno se ne može shvatiti na taj način i stoga funkcioniše kao produžetak simbolizacije. Kao što Džudit Vilijamson (Judith Williamson) pokazuje za virus AIDS-a, “Ništa nije toliko besmisleno kao virus. On nema smisla, ni svrhe, ni plana; nije deo nikakve sheme, ne nosi nikakvo inherentno značenje. A ipak, ni sa čim se teže ne suočavamo nego sa potpunim odsustvom značenja. Po samoj definiciji, besmislenost se ne može artikulirati u okvirima našeg socijalnog jezika koji je sistem značenja: nemoguće ju je uključiti, a kao odsustvo moguće je isključiti – pošto besmislenost nije tek suprotnost značenju, ona je kraj značenja i pretinja krhkim strukturama kojima dajemo smisao svetu” (Williamson, 1989: 69).

Te krhke strukture koje se koriste da bi se dao smisao svetu čine realnost. Virtuelna realnost ne funk-

cioniše kao Stvarno jer je ona već proizvod društvene prakse. Virtuelna realnost ne može da funkcioniše i ne funkcioniše kao da postoji Stvarno – ona ga potpuno negira. Endru Ros (Adrew Ross) ističe da je razlika između kompjuterskog i biološkog virusa u tome što je prvi u potpunosti proizvod ljudske namere. Kompjuterski virus može da se ponaša kao da je identičan sa svojim biološkim pandanom, to jest, umnožavajući se u okviru postojećeg sistema, ali tu se analogija završava. Biološki virus nema namere; kompjuterski ima.

Objekti virtuelne realnosti razlikuju se od materijalnih objekata utoliko što postoje isključivo na osnovu ljudske namere. Virtuelni objekti su, takođe, potpuno osvojivi ili izmenljivi – nemaju ni jedan od otpora materijalnih objekata i ne proizvode nikakve neželjene efekte. Virtuelno pero, na primer, nikad neće ostati bez mastila osim ako vi to želite. Međutim, koliko god 'virtuelnih otpora' bilo uprogramirano u virtuelno okruženje, oni postoje tek kao simulacije otpora. Kao proizvodi namere, oni nisu istinske kontingencije.

Gde Stvarno zaista ulazi u sajber-prostor? Kroz pukotine u reprezentaciji. Nedostatak kontingencije u sajber-prostoru je upadljiv: on nam dopušta da razlikujemo virtuelnu od materijalne realnosti.

Sadašnje stanje dizajna virtuelne realnosti čini materijalno odveć evidentnim. Sam interfejs uzrok je mnogih problema, pošto često ne uspeva da uvuče korisnika u virtuelni prostor, obično zbog ograničenja koja interfejs nameće mogućim tipovima akcije. Razvoj održivog interfejsa virtuelne realnosti uglavnom se zasniva na tehnološkom razvoju, kao što su brži kompjuteri s većim računarskim kapacitetom, i ekonomskim okolnostima.

Dizajn interfejsa koji teži reprodukciji osećanja konkretnosti jedan je od mogućih pravaca kojim bi mogao krenuti dizajn interfejsa. Privlačnost ovog oblika interfejsa je u tome što bi naivnim korisnicima omogućio intuitivnije korišćenje. Kao svaka dobra metafora, kompjuterski interfejsi pokušavaju da uzmu nešto što bi korisniku bilo poznato – recimo tekst na engleskom – i što bi koristio za obavljanje kompjuterskih funkcija. U osnovi, interfejsovi virtuelne realnosti trebalo bi da budu dovoljno konkretni da omoguće korisniku da s njom stupa u interakciju na

'prirodan' način, istovremeno mu dopuštajući da radi stvari koje ne bi mogao u stvarnom svetu, recimo da smesti sadržaj *Encyclopedia Britannica* u nešto što je knjiga veličine romana u mekom povezu. Da bi koristio enciklopediju, korisnik treba da je uzme s virtuelne police, sedne za svoj virtuelni sto i prelista je kao magazin. Stvarna enciklopedija morala bi da bude odštampana na neverovatno tankoj hartiji da bi se to desilo u materijalnom prostoru, što je malo verovatno jer papir ne podnosi toliki stepen kompresije. A i virtuelna verzija bila bi mnogo lakša.

Teoretičarka interfejsa Brenda Lorel (Brenda Laurel) ukazuje na to da je virtuelna realnost obuzeta porivom da želje učini konkretnim. Ona kaže: "Realnost je uvek bila premalena za ljudsku imaginaciju. Poriv da se stvori 'interaktivna mašina mašte' /kao i momačka mašina/ samo je najnovija manifestacija davnašnje želje da učinimo svoje fantazije opipljivim – naše nezasite potrebe da oprobamo svoju imaginaciju, suđenje i duh u svetovima, situacijama i personama drugačijim od naših svakodnevnih života" (Laurel, 1986).

Interfejs funkcioniše kao predmet želje, u lakanovskom smislu, pošto poseduje mogućnost da ispuni nedostatak u subjektivitetu. Prema shvatanju Špringerove, "Zadovoljstvo interfejsa, u lakanovskom smislu, proističe iz kompjuterove ponude da nas povede u jedno mikroelektronsko Imaginarno u kojem su naša tela izbrisana a naša svest integrisana u matriks" (Springer, 1991: 306).

Matriks, dakle, obećava da će uraditi dve stvari: prvo, da će potpuno uticati na naše telo i prostor u kojem se ono nalazi, i drugo, da će upisati subjektivitet u kompjuterski stvoren pojavni prostor, prostor u kojem se sve želje mogu ispuniti.

Lakanovski rečeno, interfejs se može smatrati 'mrljom' u realnosti, bar virtuelnoj realnosti. U meri u kojoj terminal kao interfejs funkcioniše kao objekt, on stalno podseća korisnika na njegovu nemogućnost da postane potpuni subjekt u virtuelnom prostoru. On, zapravo, označava nedostatak njegove prisutnosti u virtuelnoj realnosti. Da bi to potpunije objasnili, možemo iskoristiti Žižekovu raspravu o 'mrlji' (Žižek, 1991). Žižek se oslanja na Lakanovu tezu da "Polje realnosti počiva na izdvajanju objekta

a koji je, i pored toga, uokviruje” (Lacan, kod Žižeka, 1991: 94).

Odsutni objekt *a* upravo je nedostatak u polju oznaka koje čine realnost, “neprisutnost bića koje je subjekt” (Miller, 1984, kod Žižeka, 1992: 94). Interfejs je oznaka nedostatka korisnikove prisutnosti u sajber-prostoru. Totalitet materijalnog formira okvir interfejsa na strani terminala. Stoga terminal označava operaciju neophodnu da bi se uneo odsutni objekt *a*, čime nameće okvir korisniku. U meri u kojoj interfejs ‘uvlači’ korisnike u sajber-prostor, čini se da okvir iščezava. Prelaz u sajber-prostor preko interfejsa upoređivan je sa putovanjem Alise, junakinje Luisa Kerola, s onu stranu ogledala.

Terminal, bukvalno krajnja tačka, obeležava dvostruku graničnu liniju: između materijalnog i između virtuelnog. Možda je najfascinantniji element sajber-prostora to što obećava neku formu besmrtnosti. Terminal ili krajnja tačka obeležava smrt subjekta u Stvarnom – konačnom ograničenju korisnikove sposobnosti da dela bez ostatka. Prolazak kroz terminal podrazumeva neku vrstu ponovnog rađanja u novom simboličkom. Kad terminal iščezne, smrt je potpuno prevaziđena. Pa ipak, simbolički poredak kakav je virtuelna realnost zahteva neki oslonac u materijalnom. Smrt je uvek mogućnost u kibernetским okvirima zbog pretnje kastracijom. Poput Simboličkog u vlasti Zakona oca, sajber-prostor primorava korisnike da odbace želju za majkom/materijalnim zarad matriksa. Samo zločinom protiv materijalnog, ili prekidom osnova virtuelne realnosti, korisnikov pristup biva ‘presečen’.

Okvir iščezava jedino brisanjem materijalnog, a ipak se okvir stalno iznova potvrđuje kao nedostatak bića, kao rupa u realnosti, posledica materijalnih događanja u virtuelnom prostoru. Okvir samo naizgled iščezava; iznova se pojavljuje kad sistem koji proizvodi realnost, dopusti Stvarnom da uđe, makar samo kao otpor.

Šta je ekran kompjutera ako ne praznina u stvarnom, odsustvo ispunjeno čisto simboličkim poretkom, potpuno okruženim materijalnim? Distanca između korisnika na jednoj, i prividnog prostora na drugoj strani je apsolutna. Ne bi trebalo da iznenađuje to što mnoge tehnologije uključene u interfejs virtuelne realnosti potiču od mašina projektovanih za obavljanje

zadataka u okruženjima nepovoljnim za ljudska bića: hemijskoj industriji, nuklearnim centralama ili vakuumu. Sajber-prostor nudi da uradi isto sa svim odnosima prema materijalnom, tretirajući materijalno kao toksični agens ili zatrovano okruženje, da stavi neopažajnu a ipak sveprisutnu barijeru prema svim materijalnim odnosima s drugima.

Ako sajber-prostor shvatimo kao područje čiste simulacije, želje se mogu prebaciti na virtuelne objekte. Objekti nisu živi izvan korisnika (nisu objekti po sebi) već pre služe ispunjenju narcističkih želja korisnika. Kako akcije u virtuelnom prostoru nemaju materijalnih posledica, sve je dozvoljeno. Zakon oca je naizgled prevaziđen. Ova tvrdnja je, međutim, preuranjena. Zakon oca podrazumeva neutralisanje opasnosti od trenutnog ispunjenja želje; drugim rečima, on želju čini bezopasnom u tom smislu da se postojeći društveni poredak može održati. Virtuelni prostor vrlo dobro postiže taj cilj. On korisniku daje osećanje da može da čini sve, ali u smislu posledica ništa.

Od korisnika virtuelne realnosti ne traži se da se bavi drugima. Mada je tačno da mnogi vide sajber-prostor kao područje u kojem se mogu desiti mnogi novi oblici interakcije, uvek postoji mogućnost da se pretvori u privatni, ili samotni poduhvat. Televizija koja je prvobitno smatrana središtem kućne zabave, za mnoge je postala samotna aktivnost. Mnoga domaćinstva hvale se odnosom jedan prema jedan između televizora i gledalaca; druga prave termine za pojedine članove porodice. U svakom slučaju, gledalac je više u dosluhu s konkretnim TV tržištima nego s članovima vlastitog domaćinstva. Sinepleksi u kojima se brojni filmovi prikazuju na istom mestu imaju iste posledice po filmske gledaoce. Ono što je izgubljeno jeste kontingencija interakcije s materijalno utemeljenim drugima. Matriks može da pruži savršen supstitut majke, koja bez ostatka odgovara na korisnikove želje i potrebe.

Nasuprot oribanom, čistom prostoru virtuelne realnosti, materijalno postaje predmet strave i gađenja jer ne može da se integriše u matriks. Drugim rečima, materijalno postaje prezreno.

Sajber-prostor i prezreno

Mnogi su sajber-prostor pozdravili kao istorijsku revoluciju u kojoj tehnologija više nije sredstvo ovladavanja ljudskim okruženjem, već zaista postaje ljudsko okruženje. Paradoksalno, zamenjujući materijalno okruženje, sajber-prostor njime u potpunosti zavlada. Materijalno je potpuno uklonjeno iz područja ljudske *techne*, uvek prisutno ali bez ikakvog pozitivnog sadržaja. Ono je zapravo svedeno sa statusa objekta na status prezrenog: neosetljive, opscene nametljivosti.

Prvobitni susret s prezrenim je onaj s majčinim telom. Kao što sam pomenuo, postoji raskorak između majke i Majke. Razlika je u tome što majka postoji jedino u psihičkim pod-sećanjima, dok je majka materijalni entitet koji ima želje nesvodive na detetove. Cepanjem arhaične majke nastaju i Majka i prezreno koje se, kako tvrdi Kristeva, “može shvatiti u smislu stravične i fascinantne grozote koja se u svim kulturama označava kao žensko ili, indirektnije, kao svaki parcijalni objekt koji je u vezi sa stanjem prezrenosti.... Ono postaje nešto što kultura, sveto, mora da očisti, izdvoji i protera da bi se kao takva mogla uspostaviti u univerzalnoj logici katarze” (Kristeva, 1990: 102).

Na semiotičkom/praktičnom nivou uništava se telo utoliko što prestaje da bude predstavljivo kao pozitivitet – samo kao mesto otpora. Uz to, razni postupci koji upisuju telo, kao što su interfejsovi virtuelne realnosti, dodatno udaljavaju telo iz polja semiotike uklanjanjem telesnih otpora ili upravljanjem njima.

U socijalnom domenu simboličkog, tela drugih su dovedena u pitanje. Kako smatra Kristeva, “Pre no postane drugi subjekt, taj drugi je objekt diskursa, neobjekt i prezreno. To prezreno budi se u onome koji vodi arhaične sukobe s vlastitim neodgovarajućim objektom, svojim prezrenim, na ivici značenja, na granici tumačljivog. I to rađa paranoidni bes da se vlada tim objektima, da se transformišu, da se istrebe” (Kristeva, 1990: 103).

Utoliko što podrazumeva poricanje materijalnog, sajber-prostor sudeluje u tom 'paranoidnom besu'. Paranoja, strah od gubitka sebe je ekstremni oblik frejdovskog ega, opsednutog subjekta koji se grčevito drži svog sadašnjeg načina subjektivizacije, zaklanjajući se iza 'zaštitnih štitova'. Šta je drugo saj-

ber-prostor do poslednji zaštitni štit pred pretnjom koju predstavlja drugost?

Telo kao komad Stvarnog ili materijalnog, izmiče semiotičkoj redukciji, kao i postupcima koji teže potpunoj manipulaciji njim. Programi za gubljenje kilograma i bodibilding za cilj imaju potpuno disciplinovano telo, pa ipak uvek preostaje višak, nešto što se opire i, kao takvo, iziskuje stalnu primenu postupaka disciplinovanja. Telo je u sajber-prostoru potpuno savitljivo, čak zamenljivo. U Gibsonovom *Neuromanser*-u tela su zamišljena bilo kao prezrena (ili 'meso'), bilo kao sasvim otvorena prođoru tehnologije, poput neke perverzne verzije kiborga Hara-vejeve (1991).

U Gibsonovom romanu postoje dva protagonista: Kejs i Moli. Kejs, 'kauboj komandne table' 'uštećava se' u sajber-prostor. On je, na početku romana, bivši radnik koji je, pošto je otkriven kako potkrada kompaniju, sveden na sitnog uličnog prevaranta. On ne samo što je izgubio posao, već mu je ubrizgan neurološki inhibitor koji ga onesposobljava za interfejs s mrežom. Kejs je, kao neki (post)moderri Lucifer, proteran iz idealnog sveta i sveden na 'meso' sa svim njegovim osnovnim željama. Moli je tehnološki izmenjen plaćenik, 'ulični samuraj'. Sa ugrađenim sistemom za poboljšanje vida u obliku trajnih naočara za sunce i kompletom kandži na vrhovima prstiju, ona predstavlja čisto upisano telo.

To što je Kejs muško a Moli žensko nije slučajno. On predstavlja status muškarca koji sebi može da dopusti da svoje telo ostavi za sobom, dok ona svoje disciplinuje do stepena u kojem je ono 'zamenjeno' tehnološkim sredstvima. Njeno telo nije samo tehnološki 'poboljšano', nego ima i 'vitke, elegantne mišiće igračice' (Gibson, 1984: 44). Tako je Molino telo jedna bez ostatka disciplinovana, potpuno kontrolisana i kontroli podložna materijalnost.

Gibsonovi romani prepuni su obradivih tela koja nose samo tragove svojih biografija. Ermitidž, agent koji zapošljava Moli i Kejsa, bivši je vojni oficir s rekonfigurisanom ličnošću i telom. Pošto je ozbiljno ranjen i unakažen u vojnoj operaciji, njegov izgled 'predstavlja rutinsku lepotu kozmetičkih salona, konzervativni amalgam najpoznatijih medijskih lica protekle decenije. Bledi sjaj u njegovim očima pojačava izgled maske' (Gibson, 1984: 45).

Sajber-prostor obećava potpuno uklanjanje tela, sa svim njegovim otporima i ograničenjima. Kao što pokazuje Stoun, “Zaboravljanje tela je stari kartezijanski trik koji ima neprijatne posledice za ona tela čiji je glas ućutkan u činu našeg zaboravljanja da je telo utemeljeno – obično su to žene i manjine” (Stone, 1992: 113).

Ovaj iskaz zahteva izvesnu dodatnu analizu. Dekartovo razlikovanje duha i tela zasnivalo se na filozofskoj i, ustvrdio bih, političkoj nameri da se stvore izvesnosti na kojima bi počivalo znanje. Političko preimućstvo izvesnog ili apodiktičkog znanja je u tome što omogućava stvaranje konačnih rešenja političkih problema. Dekartovo rešenje, međutim, iziskuje da je telo drugog reda u odnosu na svest. Klasična filozofija zasnivala se na tragičnoj viziji politike: ideal je bio nedostižan jer su ljudi telesni, to jest, lokalna, konačna i želeća bića. Otud platonovska maksima da savršena država zahteva savršene građane. Moderna misao, bar od Dekarta, smatrala je da se ljudska priroda može usavršavati. Zbog toga što je različit od tela, razum može da bude univerzalan, ili pre a-lokalan. To što je apstraktno i nezvano za mesto imalo preimućstvo u odnosu na parcijalno i lokalno, posledica je nastojanja modernih mislilaca da razreše političke protivrečnosti drevnih, iako samo na nivou teorije.

Možda je Kralj meseca iz filma Terija Giliama (Terry Gilliam) *Avanture barona Minhauzena* arhetipski moderni lik. Kaže nam se kako na Mesecu stanovnici mogu da odvoje svoje glave od tela. Glava stalno nastoji da se odvoji od apetita tela da bi stupila u stanje čiste kontemplacije. Telo, pak, stalno poseže za glavom da bi je iznova pripojilo telu. Ali telo nije samo nagonski objekt; ono je lukavo, sposobno da pronade glavu i zgrabi je. Teško da bi se našla bolja analogija za rascep između nesvesnog i svesnog.

Kraljeva glava i njegovo telo su ipak dijalektički povezani. Posle smrti svog tela, kralj se raduje konačnoj pobedi razuma nad telesnim, samo da bi ga nalet vetra oduvao da večno luta svemirom. Ovo je primer Hegelove dijalektike gospodara i roba: gospodar mora da potčini roba, a ipak bez roba ne može da postoji. Drugačije rečeno, subjekt ne može da postoji bez tela, zbog toga telo mora da bude potpuno podređeno volji subjekta.

Zaključak

Želja za prostorom u kojem je moguće ostvarenje svih želja, u kojem je sama priroda realnosti narcisoidni odraz korisnikove želje, zavređuje analizu. Treba da budemo sumnjičavi prema svakoj tehnologiji koja obećava uklanjanje problema simboličkog – ili problema političkog poretka. Sajber-prostor, kako ga shvataju njegovi zastupnici, obećava upravo to. Sad vredi postaviti pitanje: šta se gubi?

Uz to, pošto sajber-prostor ne razrešava protivrečnosti nego ih pohranjuje ispod simbolizacija, treba da budemo svesni činova 'represije' na strani korisnika Mreže. Najzad, valja imati u vidu i uticaj sajber-prostora na javne prostore i telo. Vredi razmisliti ko poseduje glavne mreže i kako to utiče na 'javna' okupljanja. Mreža je vrlo nalik tržišnom centru: navodno je javno mesto a u stvari je u privatnom posedu.

A to znači regulaciju javnih prostora. Kao što se zna, tržišni centri ograničavaju pristup nepoželjnim, posebno onima koji najverovatnije neće kupovati ili su 'loši za posao'. Slično tome, zanimljiva je svaka tehnologija koja distancira pojedinca od njegove svesti o vlastitom telu. Nekada su bogati zapošljavali robove za obavljanje fizičkih poslova. Savremena visoka tehnologija naizgled je izbegla taj problem, ali samo ako nemamo u vidu eksploatisani rad koji se koristi za proizvodnju dostupne visokotehnološke opreme.

Robovi su još uvek tamo, ali mi, potrošači, ne moramo da se osećamo krivim jer neko drugi, u nekoj udaljenoj fabrici, vrši ugnjetavanje. Telo roba je, u stvari, postalo nevidljivo za gospodara, skriveno iza slojeva posredovanja. Poricanje tela lako je za gospodara, ali nemoguće za roba.

Od ogromnog je značaja zapitati se kako je došlo do toga da se specifične tehnologije mreža i virtuelna realnost združe u sajber-prostoru. Izvesno je da je želja predodredila tehnološki razvoj, želja je zapravo vodila razvoj tehnologija sajber-prostora. Otud ne treba da iznenaduje to što je DataGlove, sredstvo za input razvijeno u istraživanju virtuelne realnosti, svoju glavnu komercijalnu primenu našlo u industriji video-igara. Važno je imati u vidu i činjenicu da se većina javnih pristupa virtuelnoj realnosti nalazi u tržišnim centrima, ili arkadama. Virtuelna realnost

ima brojne primene, ali one namenjene marketingu tehnologija ističu njen potencijal za 'ostvarenje želja'. Prilagodavanjem tehnologije tražnji potrošača – fraza koja dobija na značaju ako se čita na lakanovski način – obećanje sajber-prostora verovatno će voditi struktura želja o kojima sam govorio.

Zavodljivost sajber-prostora jeste u tome što će zatamniti ili zatomiti probleme materijalne egzistencije, skrivajući ih iza gotovo bešavnog zida reprezentacija. Možda je vreme da razmotrimo kako materijalno prekida matriks i tako formira mesta otpora napredovanju simbolizacije. Nije pitanje treba li da se oslobodimo tela i mesta, pošto je to nemoguće, već zašto bi to želeli. Kao što sam tvrdio, tehnologije spojene u stvaranju sajber-prostora imaju svoju upotrebu, ali čim problem čijem rešavanju je tehnologija namenjena nestane, opstojavanje tehnologije počiva na nečem što je više od upotrebe. Višak upotrebljivosti koji nosi sajber-prostor povlači sobom eroziju lokalnog, brisanje tela i čisto širenje interfejsa. Političke posledice tih operacija vredne su razmatranja, pogotovu stepen u kojem je javnost svedena na individualizovane subjekte. Brisanje lokalnog pruža iluziju da smo postali globalni, da će tehnologije uspeti onde gde to nije uspelo politici. Najzad, gubitak materijalnog u bešavnom interfejsu sprečava korisnike da artikulišu svoj materijalni položaj, pa tako i da formiraju kolektivitete na osnovu toga.

Entuzijasti sajber-prostora mogu da proklamuju vrline medija, ali vredno je pomena da Gibsonovi sajber-pank romani smeštaju sajber-prostor u antiutopijski kontekst. Kako kaže Pem Rosenthal (Pam Rosenthal), ti sajber-pank romani "pozivaju vas da zavirite u obični svet iza vašeg kompjuterskog ekrana i u vrišteću, haotičnu zbrku iza vašeg prozora (baš sad, u jedva raspoznatljivoj sadašnjosti). Oni nagoveštavaju da bi mogla postojati veza" (Rosenthal, 1993: 113).

Možda je vreme da pogledamo u zbrku s one strane prozora umesto da kroz ogledalo narcizma koje predstavlja kompjuterski ekran stupamo u bleštavu dvoranu ogledala.

S engleskog prevela:
Vera Vukelić

LITERATURA

Aristotle, *The Politics*, prev. E. Barker, London, Oxford University Press, 1958.

Foucault, M., *Discipline and Punish*, New York, Vintage Books, 1979.

Freud, S., *Group Psychology and the Analysis of the Ego*, prev. J. Strachey, New York, Bantam, 1965.

Freud, S., *The Freud Reader*, ur. P. Gay, New York, Norton, 1989.

Gibson, W., *Neuromancer*, New York, Ace Books, 1984.

Haraway, D., "A manifesto for cyborgs: science, technology and socialist feminism in the 1980s", u: D. Haraway (ur.), *Simians, Cyborgs and Women*, New York, Routledge, 1991.

Kristeva, J., "Psychoanalysis and the polis", u: Gayle, L., Ormiston and Allan D. Schrift (ur.), *Transforming the Hermeneutic Context*, Albany, NY, SUNY Press, 1990.

Lacan, J., *Ecrits*, New York, Norton, 1977.

Laurel, B., "Towards the design of a computer based interactive fantasy system", doktorska teza, Ohio State University, 1986.

Miller, J-A., "Montre a Premontre", *Analytica*, 37, str. 28-29.

Penley, C., *The Future of an Illusion: Film, Feminism and Psychoanalysis*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1989.

Rosenthal, P., "Jacked in:Fordism, Cyberpunk, Marxism", *Socialist Review*, 21 (1), str. 79-103.

Ross, A., "Hacking away at the counter-culture", u: C. Penley, A. Ross (ur.), *Technoculture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 1989.

Roszak, T., *The Cult of Information*, Glasgow, Paladin, 1986.

Shelley, M., *Frankenstein*, New York, Penguin, 1972.

Springer, C., "The pleasure of the interface", *Screen*, 32 (2), str. 303-23.

MARK LAJOI

Stone, A.R., “Will the real body please stand up”, u: M. Benedikt (ur.), *Syberspace: First Steps*, Cambridge, MA, MIT Press, 1992.

Williamson, J., “Every virus tells a story: the meaning of HIV and AIDS”, u: E. Carter, S. Watney (ur.), *Taking Liberties: AIDS and Cultural Politics*, London, Serpent tail/ICA, 1989.

Zizek, S., *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, Cambridge, MA, MIT Press, 1991.

Zizek, S., *Enjoy Your Symptom!*, New York, Routledge, 1992.

