
MARGARET MORS

SAJBER-PREDELI, KONTROLA I TRANSCENDENCIJA: ESTETIKA VIRTUELNOG

“Sajber-prostor. Svečulna halucinacija, svakodnevno doživljena od milijardi legitimnih operatera, u svakoj naciji, kod dece koja uče matematičke postavke... Grafički prikaz izdvojenih podataka iz svake kompjuterske banke u ljudskom sistemu. Nezamislivo složeno. Linije svetlosti pružene kroz neprostor uma, jata i sazvežđa podataka. Poput svetlosti grada, koje gasnu...” (Gibson, *Neuromancer*, str. 51; Viljem Gibson, *Neuromanser*, prev. Aleksandar Marković, Čigoja, Beograd 2001, str. 55)

Neprostor uma: prostorni žanrovi virtuelnosti

Sajber-prostor je manifestacija onoga što neki nazivaju sferom podataka u opažljivim i metaforičkim formama – simbolički sistem podržavan i održavan mašinama. Pojam 'prostora' primenjen na kompjuterski ili druge mašinski proizvedene virtuelne domene i sâm je metafora koja upućuje na nešto umnogome različito od temeljnog iskustva bivanja na nekom mestu u fizičkom svetu, u telu gravitacijom prikovanim za tlo, s horizontom na vidiku. Čuveni Gibsonov opis sajber-prostora kao 'neprostora uma' nagoveštava enigmatična svojstva prostora nestvarne kondenzacije koji ne zauzima stvarno mesto. Taj romaneskni sajber-prostor krivotvori razliku između uma i kom-

pjuteru, baš kao što brka nivo digitalnih objekata sačinjenih od podataka pohranjenih kao jedinice i nule i njihov prikaz.¹ Postoji li, na primer, 'prostor' virtuelnog objekta u kompjuterskom programu? Čak i ako se može kvantifikovati kao podatak u megabajtovima ili, u krajnjem, u promeru kablovima ili pikselima, sâm virtuelni objekt ostaje neopažljiva potencijalnost koja uopšte ne zauzima prostor dok joj se ne pristupi i dok se ne pojavi na displeju.² Da li bi se čak uopšte moglo reći da je objekt 'u' neprovidnom kućištu kompjutera ili iza opskurnog mašinskog jezika programiranja? Čak i kad bi se prodrlo u crnu kutiju ili izvukao i analizirao program, ne bi se našao virtuelni objekt već samo mehanizam koji ima potencijal da ga proizvede.³ A ipak kad je na displeju, virtuelni objekt je simbol u jednom kraljevstvu podložnom uzroku i posledici, makar i neproporcionalnim onome na šta smo navikli u fizičkom svetu.

Sajber-prostor se može doživeti različitim nivoima ličnosti i predavanja i na različite simboličke načine. On je virtuelno otelovljena metafora u koju puteno (ili telesno telo) ne može da uđe, ali koja omogućava da se odeljena spektralna tela i multiple osobe indukuju, lete i stupaju u interakciju, same ili u elektronskoj gomili. Razume se, 'letenje' ili kretanje u bilo kojoj vrsti sajber-prostora isto je metafora. Sama sajber-scena je pokretljiva i reaguje na korisnika na načine koji promovišu performativna i/ili magijska iskustva, jedva prekrivena naučnim i društvenoekonomskim alibijima.

To jest, elektronski proizvedeni virtuelni domeni i indukovana iskustva samo su naizgled u vezi s tehnolo-

- 1 Gibson je koristio pisaću mašinu u vreme kad je pisao *Neuromansera* i njegova fantazija o svetu s onu stranu monitora zasnivala se na oskudnom znanju o kompjuterima. Vidi Scotta Rosenberga. Timothy Binkley pažljivo razlikuje re nivo u "Refiguring Culture".
- 2 Razliku između prisustva i odsustva i slučajnog i obrasca koju pravi N. Catherine Hayle u "The Seductions of Cyberspace" mogli bismo shvatiti kao različite stupnjeve informacije (koja ima različite fizičke korene i subjektivne efekte), koji pre koegzistiraju nego što slede jedan za drugim u razvijenom informatičkom društvu.
- 3 Allucquere Roseanne Stone u "Sex, Death and Architecture" podvlači neprozirnost kompjuterskog pakovanja. Za Friedricha Kittlera, mit od usser-friendly softveru rada opasno nepoznavanje mašinskog jezika, koji je, u svakom slučaju, 'zaštićen'.

gijom. Oni su u vezi s transcencijom (čak i u degradiranim formama seksa, kupovine, brze vožnje, borbe i tako dalje). Neke od organizujućih metafora sajber-prostora (granica, autoput, svemirski semafor, pećina, mreža, pozorište, igra) i kretanje u njemu su propozicije koje treba pažljivo ispitati u pogledu načina na koji definišu kontrolu, pristup, status realnosti i iskustva koja se pripisuju virtuelnim i simboličkim domenima koji su sve više naš svakodnevni svet.

Ovde razlikujemo mnoge aspekte i žanrove sajber-prostora koji idu od koherentnih *virtuelnih svetova* i dispergovane prostornosti *mreža* do *virtuelizovanog* fizičkog prostora. Virtuelnosti su, zaista, neminovno povezane s materijalnošću i fizičkim prostorom, bilo u smislu tela ili tehnoloških sistema koji proizvode virtuelne slike, bilo geografskih lokaliteta koje premrežuju.

Virtuelna okruženja mogu označavati *liminalne* prostore, sveta mesta društvene i lične transformacije kao što su pećine ili sklonište, ako ni zbog čega drugog onda zbog svoje virtuelnosti – ni imaginarna ni stvarna, animirana a ni živa ni mrtva, konjunktivni domen ekternalizovane imaginacije u kome se stvari zbivaju, ali ne stvarno.⁴ Ispitujući svojstva postmodernističke fikcije u književnosti, Brajan Mekhejl (Brian Mchale) identifikuje 'opalescenciju' s neodređenim ontološkim statusom, mestom gde se svet preklapa. Kvalitet opalescencije ili onoga što je Robert Kajr (Robert Kyr) zvao 'svetlucavim' zvukom u svom opisu istočnjačkih melodija sviranih zajedno sa elektronskom muzikom, vidljiv je u mnogim primerima sajber-prostora kao umetnosti. Uzmimo talasavu putanju globalnog pozicioniranja satelita koje sledi Lora Kargan (Laura Kurgan), obeležavajući lokaciju svoje instalacije u Novom muzeju u Njujorku, sugerišući igru oscilirajućih satelita iznad Zemlje (kao i netačnosti koje je u GPS podatke unelo Ministarstvo odbrane). Taj drhtureći kvalitet vidljiv je i u pulsirajućim i sjajećim slikama devojaka u "Arheologiji maternjeg jezika" (Archeology of a Mother Tongue) Tonija Dava (Toni Dove) i Majkla Mekenzija (Michael Mackenzie). U "Vidi Banf!" (See Banff!) Majkl Najmark (Michael Naimark) simulacijom kineto-

4 Virtuelnost je uporediva s onim što je Sigmund Freud opisao kao 'neobjašnjivo' pošto istovremeno pobuđuje i strano i poznato osećanje koje podseća na trenutak otkrića polne razlike ili izgled leša.

skopa evocira period pre i posle filma (uporediv s ograničenom kompjuterskom animacijom kao što je 'quicktime'); treptaj primetnih intervala između rama takođe je simuliran dok se zaustavljane stereoskopske slike turističkog Banfa 'provlače kroz' mašinu. Tri Najmarkova vremenska prekida ili, kako ih naziva, 'vremenski nesemplovana' segmenta posebno su avetinjski: spektralni džoger na Fiblend trejlu, lebdeće pojave turista na Atabaska glečeru i tanušne stabljike trave koje sijaju gotovo providno pored transparenta, možda koliko zbog nestabilnosti same stereoskopske slike toliko i u glavi prisutnog imidža u nerealnom vremenu (frame rate: 34-35). U oba rada predeo se kupa u opalescenciji svetova koji se potpuno ne spajaju. Spektralni, 'trepereći' aspekt sajber-prostora ističe enigmatični ili transcendentni status realnosti virtuelnog.

Međutim, oslanjanje na znake transcendencije, posebno ako su shvaćeni kao kulturni odnos spram domena s onu stranu smrtnog života, ima uznemirujuće implikacije, pošto je za razliku od ranijih načina izražavanja koji su proizvodili iluziju, sajber-prostor sredstvo zaćaravanja ne samo liminalnih domena već svakodnevnog života. Tehnološka mogućnost reprodukovanja akustičnog prostora srednjovekovne katedrale u dnevnoj sobi, ili mešanja filmskih zvezda i turista u istom kadru i njihove interakcije, samo eksploatišu mogućnost nametanja virtuelnog fizičkom prostoru: to je zabava. Naravno, duhovni potencijal i moćni metapsihološki efekti uranjanja lako se mogu zloupotrebiti kao zavodljiva sila u mnogo ovozemaljskije, instrumentalne upotrebe sajber-prostora. Umetnost se, međutim, može razlikovati od sajber-prostora per se i njegove instrumentalne i zabavne upotrebe kao estetički iskaz i kao vrsta metakomentara sajber-prostora i njegove želje da transcendira materijalni svet ulazeći u drugo carstvo 'neprostora'.

Zanosni prostori: virtuelni svetovi

Virtuelni prostori jednostavno su virtuelni ili nematerijalni domeni s kojima se stupa u interakciju u različitim stepenima različitih modaliteta ličnosti. Iako virtuelni prostori mogu težiti reprodukovanju prirodnih predela, ima uzbuđenja transgresije /nedozvoljenog ulaska/ u stupanju u simbolički predeo ili metaforu onoga što bi inače bilo nedostupno i nepri-

stupačno – iz unutrašnjosti tela, atoma, crne kutije u spoljašnjosti naše galaksije i našeg univerzuma i drugih svetova koji nemaju pandana osim u fantazijama i snovima. Uglavnom, indukovati se u trodimenzionalno virtuelno okruženje je kao ući gde ljudi ne mogu da uđu a kompjuteri mogu, u predeo koji je nano-, makro- ili drugačije van ljudske skale, ili je inače nevidljiv s onu stranu neprozirnih površina materijala ili kože. Sam ulazak u virtuelno okruženje nalik je hodu kroz svoj TV ili kompjuter, kroz tačku iščeznuća ili vrtlog pravo u trodimenzionalno polje simbola. To je kao uranjanje u sâm jezik ili kao da su simboli s mape virtuelno otelovljeni kao predeo. Virtuelni predeo može biti imaginaran jer nikad nije postojao ili nikad nije mogao da postoji ili je nekad postojao a sad je izgubljen, izgubljen, izgubljen. (Antropologija očuvanja koja nastoji da sačuva nestajuća ponašanja i propadajuće ili razbacane artefakte našla je primereni medij.)

Moja prva poseta demonstraciji virtuelne realnosti – “Virtuelni Sijetl” sličan crtaću u laboratorijama VPL u Kaliforniji pre nekoliko godina – ukazala je na to da, bar za mene, velika privlačnost nije bila u primamljivosti kompjuterske tehnologije ili interfejs dodacima, uključujući i kabasti šlem (‘gledalice’ ili HMD – head-mounted display) koji mi je na oči stavio – video-monitore. Neonski obojen veštački svet grubo izlagan u stvarnom vremenu u koji sam imala iluziju da sam uronjena, nije bio ubedljiva imitacija fizičkog Sijetla, i u tom smislu ma kog predela koji bi me mogao privući. Čarobnost tog sajber-predela bila je u utisku da on reaguje na mene, kao da sâm moj pogled stvara (ili izvodi) taj svet i da ga u nekoj meri ja objavljujem u skladu s vlastitom željom. Moje najtrajnije sećanje je vesela sposobnost da letim velikom brzinom kroz veštački svet prostim zapinjanjem ruke kao pištolja – ‘navigacija’ je rdava metafora za taj doživljaj. Najbolje od svega, imala sam osećaj bestežinstva i supermoći koje sam zamišljala u detinjstvu i o njima čitala u mitovima i stripovima, ali ih nikad pre nisam doživela, čak ni u snovima. (Moji drugari iz detinjstva i ja smo u prvom i drugom razredu iz dana u dan bezuspešno pokušavali da letimo mašući čebićima dok smo skakali sa zidova i drveća.) Taj osećaj transendencije smrtnog tela i Zemljine gravitacije za mene je ključ želje i medijske pažnje usredsređenih na ‘sajber-prostor’ i kulturu koja je oko njega izrasla.

U stvari, dok se posetilac virtuelnog okruženja kreće u vrlo ograničenom fizičkom polju, njeno/njegovo kretanje se prati i odgovarajući zaokret u njenom/njegovom položaju /tački gledanja/ u ogromnom virtuelnom predelu odmah se konstruiše. Sa 'gledalica' i datarukavicom nisam morala da napustim mesto da bih putovala. U stvarnosti, međutim, moje vidno polje u virtuelnom svetu stalno je kompjuterom rekonstituisano u 'stvarnom vremenu', preko pomagala koja su pratila položaj moje glave i ruke. ('Simulatorska bolest' i uznemirujući doživljaj 'zaostajanja' između pokreta glave i formiranja slike, ključ su netačnog poklapanja sajber-prostora i tela u fizičkom prostoru.) Bez obzira na futurističke konotacije, 'svet' kao što je 'virtuelni Sijetl' pripada najtradicionalnijoj vrsti virtuelnog okruženja i čak bi se mogao smatrati poslednjim dahom renesansnog prostora. Međutim, gledaočeva stacionarna tačka je unutar projektovane slike, transformisana iz monokularne i stacionarne tačke u mobilnog činioca u trodimenzionalnom prostoru. Ta trodimenzionalnost je, naravno, podržana zvukom – potencijalno najobuhvatnijim i najvirtuelnijim od svih medija.

Bila sam fascinirana što sam i u slici i imam *kontrolu* nad njom. To će reći, iako sam virtuelno bila u prizoru ili svetu priča u sajber-prostoru, uživala sam i povlastice izbora poretka, pravca i brzine onoga što će se sledeće desiti. Dakle, moja uloga leži negde između lika u virtuelnom okruženju i pripovedača van virtuelnog prostora. Štaviše, mogla sam da čujem glas kontrolora /programera/ autora kako curi u moj svet iz udaljenije 'spoljašnosti', dok su drugi oko mene mogli na monitoru da gledaju moj let kroz 'Sijetl'. Mogla sam da jurim kita ili sledim zvuke kafane do graničnika u prostoru, šta god mi mašta poželi, a kad se umorim od toga da kažem kompjuterskom operateru "Daj neki drugi svet!" (na VPL-u se mogla izabrati i 'virtuelna kuhinja' ili svet igračaka s patkom koji gaće u virtuelnom plastičnom jezercu.)

Bez obzira na ove ovozemaljske primere i činjenicu da 'uka-buka' ili naduvani publicitet oko njih uveliko nadmašuje tehnološki razvoj, činilo se da buduća transformacija curi iz sajber-mesta. Termin 'sajber-prostor' je možda izgubio svoju novinu i dobar deo praktičnog diskursa o 'informatičkom autoputu' ili 'infobanu' vrti se oko razočaranja i otrežnjenja. Ipak, privlačnost sajber-mesta i dalje je u tome što su na-

goveštaj nečeg što nije sasvim tu, ili još nije – bekstva ili promene, ali u svakom slučaju reakcije na komandu “Daj mi drugi svet!”.

Tajanstvene i zlokobnije implikacije mog prvog leta pale su mi na pamet tek kasnije: virtuelni predeo nije samo podloga ili pozadina ili predeo koji gledam, čak ni ono što moj pogled izaziva – taj prostor gleda u mene kao Lakanova sardina koja se praćaka u luci, sledeći svaki moj pokret. Prostor se, zaista, konstituisao kao reakcija na razne nagoveštaje moje namere, recimo vektora mog pogleda i kretanja mog tela i glave. Dakle, u virtuelnom svetu nisu interaktivni samo objekti već je *i sâm prostor interaktivan*. Sajber-prostor nije tek prostor kao scena na kojoj se stvari mogu dogoditi, on je i veštačka inteligencija ili *čini-lac* koji postavlja virtuelnu scenu. Ta inteligencija čak može imati neke aspekte ličnosti, dovodeći u pitanje racionalno razlikovanje između prostora i činioca, ili predela i lika u procesu. Posledica je da samo virtuelno okruženje oko posetioca može izgledati kao nešto ‘živo’ ili animirano, što nas vidi a samo je nevidljivo.⁵

Jedna od implikacija jeste da je sajber-prostor potencijalno najmoćnije i najefikasnije sredstvo nadzora i društvene kontrole, ne samo korisnika u sajber-prostoru, već spoljašnjeg materijalnog sveta.⁶ Dakle, daleko od neutralnog, svrha takvog sistema proizvodnja slika je, kako kaže N. Ketrin Hejls (N. Katherine Hayles), ‘da rekonstituiše telo’ i, mogli bismo dodati, predeo ‘kao tehnički objekt pod ljudskom

5 Vidi prvo poglavlje, posebno navod iz “A Conversation between Peter Weibel and Friedrich Kittler”.

6 Bogardova *The Simulation of Surveillance: Hypercontrol in Telematic Societies* prekasno se pojavila da bi bila uzeta u obzir pri pisanju ovog poglavlja. Ona pruža model nadzora sličan mogućnostima koje smo ovde razmatrali kao ‘kontrolu’ i u trećem poglavlju kao ‘telematsku opasnost’. Međutim, Bogard koristi užu definiciju simulacije (kao minulost a ne simulaciju sadašnjosti) i tretira virtuelizaciju i hiperrealizaciju kao ekvivalente nadzora. Stoga je njegov model nadzora drugačiji po tome što je uža, a ipak sveobuhvatniji.

Julia Scher istraživala je fizičke i kulturne implikacije elektronskog i kompjuterskog nadzora tokom više od decenije. Tu spada i njena instalacija “Predictive Engineering” (1993) u Muzeju moderne umetnosti u San Francisku, mešajući živi i snimljeni video sa dve u krst postavljene i elegantno smeštene kamere za nadzor i monitorima.

kontrolom' ("Seductions" /Zavođenja/, str. 173; vidi i Nichols). Kao što je razmatrano u prvom poglavlju, Zalivski rat razotkrio je implikacije mašinske vizije slepe za aktuelni svet, koja prikazuje samo njegovu simulaciju na displeju. Simboli kojima se manipuliše u virtuelnom predelu, a odgovaraju fizičkom prostoru mogu se upotrebiti da se uklone ili izbrišu stvarne reference nepoželjnih simbola u realnom prostoru. Svetovi zabave video-igara, mada ne stvarno smrtonosni, u svojoj konačnosti i realizmu podjednako zavise od ugrađivanja opcije 'ubijanja' simbola protivnika u obliku 'završnih poteza' – odsecanja glave, vađenja srca, dizanja u vazduh, jedenja i tako dalje – u igru.⁷ Smrt je očigledno jemstvo da džojstik kontroliše sliku a mapa teritoriju, a 'smrt' je mera vladanja igrom, baš kao što su materijalno telo i njegova konačna smrt nalog za sve likove i inkarnacije koji se šunjaju i lutaju kroz Mrežu.⁸

Ajvan Saterlend (Ivan Sutherland) je još pre skoro trideset godina, na samom početku savremenog rada na virtuelnim sistemima proizvođenja slika, izložio tu logiku u najekstremnijem obliku kao 'poslednji displej':

"Poslednji displej bio bi, naravno, jedna soba u kojoj kompjuter može da kontroliše postojanje materije. Stolica prikazana u takvoj sobi bila bi dovoljno udobna za sedenje. Lisice prikazane u takvoj sobi bile bi neraskidive, a metak u takvoj sobi – fatalan. Uz odgovarajuće programiranje takav displej bukvalno bi bio zemlja čuda kojom je hodala Alisa" (str. 508).

Saterlendova zemlja čuda je začudno siromašna: jedna stolica i par lisica sugerišu nekog prikovanog za stolicu, pomalo nalik zatočeniku u Platonovoj pećini. Soba ima i fatalni metak i, implikacijom, negde u njoj ili van nje, telo – nejasno čije. Primetimo da realizam poslednjeg displeja ne zavisi od simuliranja realnosti, ili verodostojnosti ili *referencijalne iluzije* (to jest, ubedljivog evociranja nekog drugog sveta negde drugde), već od moći jezika ili displeja da budu sama

7 Marsha Kinder izložila je zbunjujuće rodne implikacije filmova s ubijanjem i arkadskog miljea "Mortal Combat" u tekstu izlaganom na Console-ing Passions Conference u Tusonu, aprila 1994.

8 Allucquere Roseanne Stone raspravlja o pojmu naloga i 'povereničkog subjekta' u "Sex, Death and Architecture" i drugim tekstovima.

realnost ili *objavljujuće iluzije* (to jest, kad izgovaranje reči ili slikanje simbola kao da priziva svet u postojanje, ili ono što lingvistika naziva performativnim). Ta moć simbola ili reči da daje život paradoksalno se demonstrira ili potvrđuje jedino kao izvođenje koje telo (stvarno telo?) zaista usmrćuje. Pored takvih smrtonosnih performativa postoje i pitomiji displeji koji niti predstavljaju niti 'ubijaju' stvarni svet koji znamo, mada ga mogu društveno-ekonomski i kulturno menjati.

Često pominjana želja za fotografskom rezolucijom virtuelnog displeja mogla bi imati veze s idejom da se kontrolišu fizički objekti i događaji, baš koliko i s estetikom. Umetnost virtuelnih prostora koja jednostavno teži realizmu podudarnosti ili pojave s fizičkim predelom, u informatičkom društvu može rizikovati da samo služi instrumentalnim ili hegemonističkim svrhama vojnih ili poslovnih interesa. Iako umetnost koja podlegne zovu tajanstvenog ili onome što naizgled nudi transcendenciju može otkriti – kao Ikar – da se vosak koji joj drži perje istopio na Suncu, umetnost koja služi bešavnim operacijama sajber-kulture i proizvodjenju realističkih virtuelnih svetova može leteti tako nisko da potone u more.

Međutim, sâm pojam *uranjanja* upućuje na duhovno kraljevstvo, na okean plodove vode u kojoj se možete oprati u simbolima i izaći iznova rođeni. Virtuelni predeli mogu figurirati i kao liminalni prostori transformacije, van sveta društvenih granica i prinuda, kao pećina ili loža, ako ni zbog čega drugog onda zbog svoje virtuelnosti – ni sasvim imaginarne ni sasvim stvarne, animirani a ni živi ni mrtvi, konjunktivno kraljevstvo u kom se događaji zbivaju stvarno ali ne aktuelno. Moglo bi se učiniti da se granice tela i materijalne egzistencije mogu transcendirati u takvom jednom konjunktivnom kraljevstvu. *Neuromanser* je u tom pogledu eksplicitan: pošto se sastao sa svojom mrtvom ženom pred kraj romana, junak Kejs sreće dečaka. Odgovarajući na pitanje kako se zove, dečak kaže:

“Neuromanser”, reče dečak, stiskajući izdužene, sive oči na svetlosti izlazećeg sunca. “Staza do zemlje mrtvih. Gde se sada nalaziš, moj prijane. ... Neuro je od nerava, srebrnih puteva. Romanser. Nekromanser. Ja prizivam mrtve. Ne, moj prijane”, i dečak odigra kratki ples, šarajući smeđim stopalima po pe-

sku, "ja sam mrtvi i njihova zemlja". Nasmejao se. Kriknuo je galeb. "Ostani. Ako tvoja žena i jeste duh, ona to ne zna. A nećeš ni ti" (*Neuromancer*, str. 243-44; *Neuromanser*, op. cit., str. 232-233).

Primetno je da se u ovom navodu *Neuromanser* koleba između pozivanja na kompjuterski proizveden prostornovremenski domen u kom se sreću Kejs i njegova mrtva žena, veštačke inteligencije koja ga proizvodi i persone koja ga predstavlja i dela unutar njega – da ne pominjemo samu Gibsonovu knjigu. Dakle, sajber-prostor sem svoje upotrebe u poslovne svrhe, može da evocira paralelan i ponekad transcendentan ili duhovni svet, koji oživljava mrtve ili duhove stvari u limbu mogućeg. Taj svet može biti nerazlučivo izmešan sa samom realnošću. Kao što se nekad mislilo da tajanstveni telegraf i telefon mogu da budu veza s drugim svetom, i sajber-prostor je podzemni svet za susret sa svojom Euridikom.

Ponekad umetničko delo može da funkcioniše više kao metafora metaforičkog domena virtuelne realnosti kao takve. U tom se procesu želja da se ostane bez tela i uđe u nematerijalno kraljevstvo pokazuje istorijskom, za razliku od mantre 'nikad pre videbnosti' koja tehnologije kao što je virtuelna realnost smešta izvan društveno-istorijskog kontinuiteta, pa tako i iznad kritike.

U delu "Hadsight" /Rukogled/ Agneš Hegediš (1993), ruka posetioca pokreće sferični senzor na ulaz i po unutrašnjosti praznog providnog globusa, dok i senzor i globus podsećaju na oko. Ta kretanja ruke prevode se u pokretnu tačku viđenja u virtuelnom svetu, kao 'endoskopsko oko' (endo = u, npr. sposobno da prodre u unutrašnji prostor). Taj virtuelni pogled na svet prikazuje se na sferičnom ekranu iznad globusa. Grafički virtuelni svet 3-D kompjutera modelovan je na unutrašnjosti veoma lepe 'pasijske boce', to jest uskogrle devetnaestovekovne boce mađarske narodne umetnosti u kojoj je – kao čudom – postavljena scena raspeća. Što manjka lepote bojama i geometrijskim oblicima tipičnim za kompjutersku grafiku, prizor u virtuelnoj boci nadoknađuje svojim čudnim i naglim prostornim odnosima, sasvim drugačijim od 'stvarnog' ili perspektivnog prostora. Tako ovo delo stavlja virtuelni svet na displej, interfejs ('oko' i kontekst) i delo narodne umetnosti u odnos, kao izraze želje za transcendencijom.

Mreže i web-ovi kao 'prostor'

Gde je, na primer, taj neprostor u kom se dvoje ljudi koji govore telefonom susreću? Gde je prostor i gde je displej na kome se stotine onih koji pripadaju istom MUD-u (multi-user dimension) ili MOO-u (MUD, object-oriented) mogu okupiti? Prostor se obično shvata kao kontinuirana ili bar, najapstraktnije, kao homogena praznina. Ipak se jedinstveni virtuelni neprostor ili sajber-prostor može *diskontinuirano distribuirati* kroz fizički prostor. Mreže kao povezujuća pomagala koja mogu da stvaraju virtuelna kraljevstva sve većeg, mada efemernog jedinstva, shvataju se, dovoljno paradoksalno, kao 'prostori' sačinjeni od lavirintolikih vektora i veza. Mrežni prostor obuhvata na tekstu zasnovane onlajn mreže, MUD-ove i MOO-ove, satelitske komunikacijske veze i kablove, ali i autoputeve i drumove kao protosajber-prostor u mrežama koje unifikuju fizički prostor. Osim toga, fizička odvojenost između korisnika i objekata fizičkog prostora ne mora imati uticaja na šavove koji razdvajaju i povezuju virtuelne prostore. Virtuelni prostor kao 'neprostor' ne mora zauzimati tlo, ni biti kontinuirana linearna ekstenzija, oblast ili praznina, pa čak ni predstavljati interval između stvari; i, za razliku od *Lebensraum-a* zemlje, ne mora se opažati kao ograničen ili skučen. Diskontinuirani a komunalni virtuelni prostor izolovanih kompjuterskih korisnika može se širiti ad infinitum, poput na tekstu zasnovanih 'soba' koje čine MUD.

Dodatno estetičko načelo Interneta, globalne Mreže mreža, krajnje je elegantna, nehijerarhijska rizomatska globalna mreža relativno nezavisnih a ipak povezujućih čvorišta. Mada je nastala iz vojnih preokupacija, mogla bi se uporediti s analizom gotske katedrale Panovskog. Ovo poređenje nije trivijalno, jer kombinovan kao infrastrukturna i virtuelna realnost, Internet je među najvećim građevinama koje je svet ikad video, neuporedivo veća od materijalne referentne tačke metafore informatičkog autoputa, sistema gradskog autoputa. Još zanimljivije, korišćenje kompjuterskih mreža podložno je mnogo raznovrsnijim i bržim kretanjima gomile od onih koja se obično primećuju u materijalnom prostoru i normalnom vremenskom trajanju: pojava neke teme na Mreži, njena oseka i tok, odvijanje i odbijanje razmene kosmički su ili društveni na nadindividualnom nivou i, svakako, neobuhvaćeni tradicionalnim estetičkim na-

čelima. Takva virtuelna okruženja diskontinuiranih i preklapajućih jurisdikcija opteretila bi svaku političku maštu sposobnu za etničko čišćenje ili rešavanje etničkog sukoba dodelom ograničenih oblasti jednoj, homogenoj kulturi. Da je virtuelni prostor model našeg političkog prostora, ne bi bilo borbi za nacionalnost kao geografski entitet. Dosadni materijalni problem ostaje široko otvaranje kapija stupanja u virtuelno kraljevstvo.

Iako je sajber-prostor ekskluzivno kraljevstvo, njegovo proizvođenje zavisi od materijalnog prostora s onu stranu njegovih interfejsova. Sajber-prostor je stvarni posed kao prostor s podacima na kompjuterskim diskovima i mejnfrejmovima, lični prostor sa stolicama ispred kompjutera, prostor frekvencija u emitacionom spektru, satelitski prostor o koji se odbijaju signali i prostor kanala na fiberoptičkim kablovima za čije se vlasništvo i kontrolu međusobno otimaju globalne korporacije. Oskudnost i skupoća tih materijalnih kapija ograničavaju broj i tip subjekata koji se mogu naći u prostorima virtuelnog okupljanja sajber-kulture. Čak i oni koji skupe čipove mogu ostati bez pristupa svetskom kompjuterskom induktoru. Pošto elektronske mreže podrazumevaju izbor ko će biti povezan a ko ne, mreža se sastoji od rupa baš kao i od veza i čvorišta. Postoji jedan sajber-prostor u negativu ili senci koji je materijalan i lišen tehnoloških mogućnosti, koji bi oni koji pokušavaju da shvate elektronsku kulturu morali uzeti u obzir. Odnos prema sajber-prostoru kao noćnoj mori i/ili utopiji shvatljivo je povezan s nečijim položajem u toj ekonomiji i načinom na koji joj pristupa, ako ga uopšte ima – radnik koji unosi podatke razlikuje se od programera, kulturno pravo devojčice na sajber-igricu drugačije je od dečakovog. Život, ako ne i status, seljaka koji se bori za opstanak neuporedivo se razlikuje od života radnika u proizvodnji brze hrane, ali ih svejedno u krajnjem povezuje jedan globalni sistem integracije i isključenja, kao vlakna i negativni prostor mreže. Stoga su oni koji su tehnološki isključeni iz mreža sajber-prostora ipak diskurzivno i stvarno negativni deo tog sistema; oni mogu da ponude vredna i podsticajna viđenja materijalne senke virtuelnosti na onome što mora da bude istinski globalni dijalog s lokalnih pozicija.

Umetnici i kulturni aktivisti – na primer, Paper Tiger/Deep Dish i Ponton – nisu zaboravili javni pri-

stup materijalnom i tehničkom nivou na kom se informacije obrađuju, skladište i prenose ili, kao u "The Fileroom: An Interactive Computer Project Addressing Cultural Censorship" (Soba s dosijeima: interaktivni kompjuterski projekat o cenzuri u kulturi), koji je inicirao Mutandas a kreirala Randolph Street galerija (1994), praktični nivo zabrane kod prvih upotreba Interneta i WWW-a kao konceptualne umetnosti (<http://fileroom.a.a.uic.edu/fileroom.html>).

Studenti istraživači prikupili su otvorenu bazu podataka s primerima cenzure tokom pet vekova, a publika je bila pozvana da doda svoje primere. Za razliku od represije kojom se bavi, samo delo ističe u prvi plan Internet i Web kao javne sfere i mesta intersubjektivne razmene u doba privatizacije kada je pravo na slobodu govora ugroženo, i poziva publiku da govori i čuje se onlajn.

"Televirtual Fruit Machine" (Televirtualna voćna mašina) Agneš Hegediš koristi mreže da stvori metaforu globalne saradnje. Delo sam doživela u Karlsruheu 1993, povezana s drugim igračem u Toju. Svaako od nas kontrolisao je jednu hemisferu praznog globusa, na čijoj spoljašnjosti je bilo voće. Obe hemisfere projektovane su na ekranu, a dva igrača su se videla preko videofona. Cilj nam je bio da virtuelno spojimo globus kao 3-D slagalicu, koristeći naše komande, i tako otkrijemo simboličke vrednosti sitniša i slatkiša. Koliko god zvučalo glupo, otkrila sam koliko je erotično deliti zadatak s vrlo sposobnim i zavidljivim igračem koji bi skockao svoju stranu sveta dok sam se ja tek povezivala, čineći naše konačno virtuelno sjedinjenje nagradom po sebi.

To virtuelno kraljevstvo veza i mreža poziva na istraživanje prelaska iz prostora u prostor i uslove, i kretanja masa u i između svetova. Takvo istraživanje inspirisano je prikazima masa ili grupnih protagonista u filmovima, recimo, Ejzenštejna, Bunjuela, Janče, Ekermana i Altmana (prizori Rifenstalove isuviše su predvidivo ustrojani da bi bili od neke koristi za razumevanje spontanijih kretanja i delatnih grupa), satelitskim eksperimentima ranog videa i korišćenjem istraživanja vremenskih prekida, algoritama i statističkih tokova i prekida teorije haosa u umetničke svrhe.

Interaktivna instalacija Džefrija Šoa (Geffrey Shaw) "Revolution" (Revolucija) prikazuje sažetak kreta-

nja masa u vekovima prostora i vremena. Korisnik pretvara monitor u okretna vrata koja simuliraju točilo koje izbacuje slikovne prikaze stotina socijalnih revolucija na video -monitoru. "Revolution" tako nije reprezentacioni prostor linearnih istorija ni geografskih oblasti, već prezentacioni prostor metafore i njenih ponavljanih metaistorijskih obrazaca.

Posetilac instalacije je protagonista i pokretna snaga te društvene pojave, grupe koja spontano deluje, zvane 'gomila', 'masa' ili 'narod'. Otud vokacija umetnosti koja promišlja elektronske mase i mreže nije reprezentacija vidljivog sveta, već vizuelizacija onog što je inače nedostupno percepciji ili teško zamislivo zbog njegove kosmičke ili mikroskopske veličine, prostornog i vremenskog diskontinuiteta ili neprobojnosti – iz unutrašnjosti tela, atoma ili crne kutije ka spoljašnjosti naše galaksije i univerzuma.

Virtuelizovan fizički prostor

Odgovarajući na pitanje o sajber-prostoru današnjice, Viljem Gibson je odgovorio: "Tamo je gde vam banke drže novac" (Rosenberg). Sajber-prostor služi potrebama postnacionalnih i postindustrijskih korporacija i njima je oblikovan: dekontekstualizovano i digitalizovano znanje koje se kao informacija čuva i manipuliše u bazama podataka. Ipak, kakvi god interesi i primene bili u igri, za većinu korisnika informacija mora da bude prikazana u simboličkim formama i dostupna percepciji – da tako kažemo, sajber-prostor u užem smislu. U stvari, ekonomija čije funkcionisanje počiva na virtuelnom novcu, kao u modelu kreditnog sistema (159-63) umetnika Džefa Šulca (Jeff Schulz), sistem razmene vrednosti zahteva prelaženje iz konceptualnog u virtuelno pa u materijalno i opet nazad, prolazak kroz različite stvarnosne statuse. U tom procesu i virtuelno ulazi u svet materijalnih objekata i okruženja sa već ugrađenim kompjuterski podržanim činiocem (to jest, delegiranim ljudskim subjektivitetom), ili u omotu drugih vremena i prostora. Artefakti pa čak i sam prostor mogu se 'sajberizovati' programiranjem koje simulira neki drugi prostor, vreme ili činioca (vidi prvo poglavlje i Boltera). I fizička realnost se može 'virtuelizovati', sa ili bez pomoći kompjutera. Pre nastanka informatičkog društva, neprostor derealizovanih tržišnih centara i predeli autoputeva služili su

društvu masovne potrošnje u procesu opisanom u četvrtom poglavlju. Masovne turističke destinacije na sličan način su u globalnoj turističkoj razmeni postale hiperrealni simboli po sebi. I ulično osvetljenje može se smatrati protovirtuelizovanim fizičkim prostorom koji pretvara noć u veštački dan.⁹ Tako je fizički prostor transformisan u 'neprostor uma'.

Na isti način, elektronska i virtuelna umetnost može operisati metaforama realizovanim u različitim stupnjevima virtuelnosti i materijalnosti.¹⁰ Za mene to znači da umetnost ne treba da bude getoizovana u elektronskom i/ili virtuelnom okruženju nasuprot tradicionalnim žanrovima. "A Very Nervous System" (Vrlo nervozan sistem) Dejvida Rokerbija (David Rokerby) iz 1991. vrlo je tehnološki jednostavan ali ilustruje prostor zakriljen slojem virtuelnosti i mašinskog delovanja. Ovde je to, međutim, magično kraljevstvo muzičkog zvuka koji nastaje telesnim pokretima i plesom gledaoca.

Nivo tehnologije postignut u umetničkom delu može čak biti u obrnutoj srazmeri s korisnošću dela kao metakomentara. Uzmimo, na primer, interaktivnu instalaciju Perija Hobermana (Perry Hoberman) "Faraday's Garden" (Faradejev vrt) (izloženu na Siggraf 1993 "Mašinskoj kulturi", kao i sledeća dva dela o kojima će biti reči), šaljivu meditaciju o tehnološkoj zastarelosti koja omogućava posetiocu da prizove groblje prevazidenih aparata u život. Skakućuci ili čak igrajući po sensorima na otiraču na podu posetilac može da kontroliše simfoniju zujanja, brujanja i zvonjave starih otvarača za konzerve, radio satova, osammilimetarskih filmskih projektora i tako dalje, izvučenih iz pustoši u kojoj mašine nestaju. Ta interakcija mašine i čoveka svesna je, humorno ohra-

9 Wolfgang Schivelbusch bavi se istorijom uličnog osvetljenja i njegovim socijalnim i kulturnim uticajima u *Disenchanted Night*. Uspon uličnog osvetljenja bio je početak suburbanizacije. Edisonova lampa patentirana je 1880. U popisu 1880. ne pominje se upotreba električne energije u industriji, ali je do 1900. bila izjednačena s parom. Edison je izumeo električno osvetljenje 1876, a 1879-80. gradovi su osvetljavali ulice lučnim lampama. Električni trolejbus napravljen je 1887, omogućivši nastanak prvog predgrađa – Tukseda, Njujork. Vidi: Hession i Sardy.

10 Ocena akulturacije mašine javlja se u mom delu "Judith Barry", a rasprava o mešavini fizičkog i projektovanog u "Muntandas' Media-Architectural Installations".

brujuća u demistifikovanju dominacije tehnologije u svakodnevnom životu.

Možemo čak stupati u interakciju s robotima i mašinskim personama, koje kao da s nama dele sada i ovde i komuniciraju s nama, uglavnom reagujući na naš položaj, kao i na položaj drugih robota, preko 'skupnih' ili drugih algoritama. U delu "Flock" (Skup) Keneta Rinalda (Kenneth Rinaldo) i Marka Grosmana (Mark Grossman), tri velike robotske ruke opletene vinovom lozom vise s tavanice. Robotske ruke imaju senzore koji prate položaj svake od njih i svakog posetioca; mogu da reaguju zajedničkim usklađenim kretanjem. Korišćenje metala i prirodnih materijala sugerise status 'skupnosti' i kao životinjskog ponašanja i kao algoritamski upravljano veštačkog života. Roboti, takođe, međusobno 'razgovaraju' nerazgovetnim mašinskim zvucima, i time sugerisući autonomne forme života i nezavisne činioce sposobne za istinsku interakciju.

Međutim, kakvi god da su mašina i stepen intervencije posetioca, utisak interakcije s mašinom zapravo je tek odgovor mašine koji simulira prisustvo i neku vrstu delovanja. To će reći da smo, u krajnjem, u interakciji s 'drugim ja' svakog ljudskog bića koje je doprinelo razvoju i programiranju mašine.

Daleko od toga da su posthumane, sposobnosti komunikacije i učenja koje su prebačene na ovu i druge mašine treba prosuđivati standardima koji vladaju ljudsko-ljudskom interakcijom – da li je recipročna? da li je plemenita? da li je evokativna? – ali pod jednim uslovom: bar u umetnosti, suočeni smo s metaforom interakcije ili, ako hoćete, metainterakcijom, a ne s interakcijom samom.

"Adelbrecht" Martina Spanjarda (Martin Spanjaard) bila je mumlajuća robotička lopta i mašinska napast koja je mogla da upotrebi svoj žiromotor i uzvati svakom ko bi pokušao da je odgurne. (U kataloškom opisu autora, ponašanje lopte je ljupko.) Iako "Adelbrecht" ne zadovoljava ni jedan od standarda intersubjektivnosti – koji podrazumevaju da umetnost svaki skup aparata ili sredstava može da pretvori u metakomentar – 'on' ističe fiktivnu prirodu 'interakcije' s mašinama; on može da se nameće i prekida ali, poput psihotične ličnosti, 'živo' pokazuje da zapravo o nama ne zna ništa. Ipak, možemo da shvatimo i uživamo u "Adelbrecht-u" upravo zato što

'on' nije psihotična već robotska lopta i realizovana metafora.

“Family Portrait” (Porodični portret) Lika Kuršesna (Luc Courchesne) nudio je drugu vrstu simboličkog istraživanja omogućavajući posetiocu da rekonstruiše mrežu virtuelnih veza između devet ljudi.

Posetioci bi ušli u prostor i ugledali četiri od devet ljudi koji kao da vise u prostoru onde gde bi stajali u životu. Ti hipertekstualni 'portreti' bili su postavljeni u vrlo efektno modifikovanom monitor-miš sistemu: četiri monitora visila su s tavanice u kvadratu i odražavala se u poluprovidnom staklu. Da bi se 'razgovaralo' s jednim od portreta, trebalo je odabrati jednu od dve ili više opcija na monitoru ispred svake slike: jedna opcija obično je bilo pitanje virtuelno upućeno portretu; druga je nudila učtiv način za završetak 'konverzacije'. Nastavak ispitivanja simulirao je porast nivoa intimnosti. Međutim, nijedan portret nije mogao samo virtuelno da odgovori na pitanje posetioca već bi se dobro usmerenim 'pogledima' levo, desno ili dijagonalno po kvadratu virtuelno obraćao drugom portretu, više ili manje uključenom u razgovor s drugim posetiocima.

Delo na više načina postiže osećanje životnosti i bogatstva u onom što Lik Kuršesn naziva 'metaforom susreta': pozdravi i oproštajne poruke koje se razmenjuju ugrađeni u delo učtivi su i protokolarni rituali kakvi se obično ne upućuju mašinama ili snimcima. Ovi nam se portreti virtuelno obraćaju kao da su prisutni u našem fizičkom prostoru, ali se ponašaju i autonomno zbog zajedničke istorije koja je verovatno počela mnogo pre no što smo mi tamo ušli. Osim toga, to bi se nastavljalo bez nas čak i u našem fizičkom prisustvu. Zbog čega vidljiva autonomija virtuelnih života zaista ima svoje draži, ovde i drugde, stvar je za razmišljanje. Međutim, umetnici koji u prvi plan stavljaju 'interakciju' i 'život' kao metafore, čine veze i spojeve između materijalnog i virtuelnog pre opažajnim nego bešavnim. Tehnološka kontrola tela i predela kao da nije ni neminovna ni apsolutna.

Prevođenje kulture iz dve u tri dimenzije

Bar zasad nema direktnog prevođenja ni transparentne membrane između kulturnih formi mehaničkog doba i nastajućih formi informatičkog. Dakle,

nije tako lako, kako bi se moglo pomisliti, prosto preneti neoštećen ogromni kulturni kapital tradicionalne kulture u virtuelna polja. Šta bi posredovalo između perspektive konkretnog sajta, njegove reprezentacije kao uokvirenog predela u dvodimenzionalnom, fotografskom (to jest, analoškom i indeksovanom) realizmu i trodimenzionalnog, digitalno proizvedenog, potpuno simboličnog virtuelnog okruženja?

Prvobitni virtuelni svet je jedan potpuno prazan displej, za razliku od fizičkog sveta koji je uvek 'pun' i završen. Bar zasad, nastajućí virtuelni svetovi slabo su nastanjeni metaforama pretežno sačinjenim od žvrljotina, uz znatan grafički napor. Kad ta grafika nestane, lako se izgubiti u uniformno (obično crno) obojenoj praznini, oivičenoj beskrajem ako ne tačkom iščezavanja. Moj prvi let pokazao je da je "Virtuelni Sijetl", kao i većina virtuelnih okruženja, relativno prazan ako se ne računa grubi simbolički predeo geometrijskih objekata. Sećam se panike dok sam uletala i izletala iz prostora Padžet saunda nalik slici bazena za plivanje i gubila se u potpunoj praznini. (Isto tako sam odletela predaleko od metafore programa Vol strit berze i ispala iz kontrolisanog sveta "Dactyl Nightmare" /Noćna mora govora ruku/.) Berzanski program ima funkciju strelice koja pokazuje put natrag u civilizaciju.) Bilo je veliko olakšanje opet pronaći tragove ljudske imaginacije u prostornom predelu oko sebe.

S druge strane, zbog čega je u tim sajber-tragovima, eksternalizovanoj imaginaciji elektronskih proizvođača, tako malo našeg kulturnog nasleđa?¹¹ Mislim na metaforički i grafički osiromašene arhitektonske prolaze ili sirove, muški centrirane fantazije pornotopije ("Virtual Valerie"), ili pseudopraistorijsku prošlost u kojoj je jedina aktivnost neprestano ubijanje (na primer, već pomenuti "Dactyl Nightmare"). Jedan od zadataka umetnosti od kog potrošačka kultura očito zazire, jeste da resituira slobodni prostor virtuelnosti u društvenoistorijski kontekst. Interaktivne instalacije

11 One koji žele da 'napune' sajber-prostor povremeno optužuju za greh neokolonijalizma. Međutim, starosedelački narodi nisu 'u' sajber-prostoru da bi bili poraženi i kolonizovani, već su to u spoljašnjem svetu koji je zamagljen virtuelnostima. I ovde je još jedan primer diskurzivne borbe – čija baština i čija kultura će zauzeti virtuelne prostore? U najboljem slučaju, sajber-prostor može se napuniti mnogim glasovima i tradicijama.

cije gradova, kao što su virtuelni Njujork ili Amsterdam Džefrija Soa (Jeffrey Shaw) su, na primer, simbolički bogate i pokazuju kako se postojeće okruženje može refigurisati u imaginarni prostor, kao neka vrsta trodimenzionalne azbuke. Višestruki i isprepleteni istorijski narativi slede se u nekoj vrsti kretanja nalik pisanju na displeju posredstvom biciklističkog interfejsa, otkrivajući ulice kao narative u štampi.

Jedan od razloga relativne kulturne praznine sajber-prostora mogao bi biti taj što *su* zapisi o prošlosti skladišteni u dvodimenzionalnoj štampi i slikama. Nastajućoj kulturi koja želi da sačuva prošlost potrebne su tehnike i strategije prevodenja te baštine u trodimenzionalnost. Demo traka Majkla Najmarka (Michael Naimark) "Panoramic and Movie-map Studies in Computer 3/Space" (Panoramska i movie-map istraživanja u 3 kompjuterskom prostoru) iz 1992. opis su procesa kojim je autor pokušao da spoji fotografski i sajber-prostor. Njegov video-rad sastoji se od tri segmenta: panorame doline reke Banf, dubinskog kretanja kroz rekreacioni luna-park i snimka predela Stenovitih planina iz kola u pokretu. Potom je izabrao konkretne slike iz svake terenske grupe i tekstualno ih mapirao na jednom od tri različita geometrijska oblika koji plutaju u sajber-praznini. I pored toga što su obmotani oko skulpturalnih oblika, snimci koji predstavljaju virtuelni svet zadržavaju svoju dvodimenzionalnost, izgledajući kao hrpa ili polja fotografija a ne ubedljiv predeo. Rezultati su paradoksalni utoliko što je efekat ove neskladne smeše u tome da potkopa mogućnosti stvaranja iluzija i dvodimenzionalnog fotografskog i trodimenzionalnog imerzivnog načina prikazivanja prostora. Najmark je, u stvari, rešio problem plošnosti fotografije unete u trodimenzionalni virtuelni svet isticanjem njene dvodimenzionalnosti. (Uporedi efekat 'grafikacije' opisan u trećem poglavlju.)

Video-panorama je, na primer, snimana stacionarnom kamerom koja se kao ljuštač jabuke sistematično kreće cirkularnom osom oko predela, potom je tekstualno mapirana na stacionarnu praznu sferu po kojoj posetilac virtuelnog prostora može da se kreće. Spolja gledano, nastali predeo nalik je crtežu na lop-ti; iz same sfere, to je delimično imerzivan virtuelni predeo – delimičan, jer ipak prenosi osećaj da je spoj plošnih fotografija.

Drugo terensko istraživanje osnog kretanja kroz kamp je tekstualno mapirano na gomilu plošnih slika pore-

danih kao listovi fotografskog papira na gvozdenom šiljku, ili kako to Najmark opisuje “eksplozirani špil karata”. Virtuelna ‘vožnja’ od slike do slike, karte do karte, u brzim trzajima i skokovima nalik je subjektivnom viđenju ražnja sa šiškebabom. (Vidi treće poglavlje o kretanju kroz nagomilane slike kao pomoćnom sredstvu televizije.)

Poslednji segment, pokretni snimak iz automobila proizvodi, prema Najmarkovom shvatanju, posebno zbunjujuću sliku kod gledalaca njegove video-dokumentacije. Razlog je lako razumljiv: ređajući izabrane slike jednu za drugom u sajber-prostor kao filmski strip “vremenski nesemplovan”, drveće i drugi delovi predela u prvom planu pojavljuju se i nestaju levo i desno u okviru, efikasno kršeći pravila filmskog kontinuiteta. U međuvremenu, bez obzira na to što se slike u prvom planu i vektor kreću udesno, slika ogromne planine u pozadini ostaje relativno konstantna. Tako slika dovodi u pitanje pojam stabilnog predela kroz koji se putuje, da ne pominjemo osećaj samog putovanja kao kretanja po tlu. Upravo ovo istraživanje ukazuje koliko paradoksalno može da bude ‘putovanje’ kad se kretanje koje ima smisla u fizičkom predelu prevede u dispartne slikovne video i kompjuterske tehnologije.

Toni Dav (Toni Dove) i Majkl Mekenzi (Michael Mackenzie) shvatili su dok su projektovali i stvarali interaktivno okruženje “Archeology of a Mother Tongue” (Arheologija maternjeg jezika) u Banf centru 1993, da su im potrebni potpuno drugačiji načini prostornog montiranja narativa od filmskih. Virtuelni objekti koje su kreirali za potrebe slikovnosti u realnom vremenu bile su ili vajr frejmovi bez tekstualnih mapa ili plošne slike animirane tako da osciliraju ili vibriraju u prostoru. Sam predeo bio je kontinuiran, bez rezova i montaže. Bio je to pogled posetioca s displejom na glavi, koji skenira predeo birajući šta će se videti na monitorima u šlemu i projektovati na ekranu za širu publiku. Trajanje ili brzina pripovedanja priče bili su individualni i promenljivi, već zavisno od radoznalosti posetioca i njegove/njene veštine u otvaranju narativa iz objekata u svakom od četiri različita sveta. (Zbog toga je iskusni ‘vozač’ na javnoj izložbi vozio rad. Čitav narativ bio je digitalno skladišten i pokretan programiranim signalima.)

S druge strane, postoji još jedan problem u montaži s kojim se filmski realizam retko sretao – prelaz iz

jednog u drugi virtuelni svet. On može trajati samo tren, a ipak mora da bude simbolički označen i motivisan. Figuralne konvencije koje olakšavaju prelasku između virtuelnih 'svetova' oslanjaju se na arhitektonske konvencije ili kovitlac. U "Arheologiji" su rešenja motivisana narativom: kroz odvod ili kovitlac ulazimo u prvi svet snova i u drugom prelasku smo 'povučeni' ka 'gradu' koji je vajr frejm trupa aviona ali i ogromni grudni koš. Port imigracije u grad je i kapija u podzemni svet koji deli starosedeoce od stranaca. Poslednji prelazak je zatamnjenje ili simulirani nestanak struje u mašini koja kao da ne samo održava grad nego *jeste* grad. Pritiskom na restart ulazi se u drugačiji svet. (Kao kod kompjutera, postoji kratak gubitak memorije.)

Sada su virtuelna okruženja na stupnju estetskog eksperimentisanja, na kom se više nalaze rešenja nego što slede pravila. Virtuelna okruženja proizvode se kao paketi dizajnirani bez znanja o tome šta bi mogli sadržati. U oblasti bez veteranske tradicije i u kojoj se konvencije stvaraju ad hoc u hodu, čak i umetnici, kao što objašnjava Toni Dav, ne mogu biti sigurni šta da očekuju kad je 'mašina' ili okruženje na kome su mesecima radili u kompjuterskom centru gotovo i mogu da stupe u njega. Tek kad je delo nedostupno daljem menjanju i kad je na displeju za publiku, umetnik može da proceni od kakvog je uticaja to da li posetilac igra ulogu aktivatora/vozača ili putnika, koliko treba ekspozicije da bi delo sazrelo, da li varijabilni poredak segmenata u okviru narativne scene menja samu priču na bilo koji značajan način, ili koja je odgovarajuća brzina da bi se priče odvijale i kako interaktivnost utiče na vremenski raspored (tajming).¹² Velika kompjuterska snaga po-

12 Iako je ovaj rad delo saradnje u svim fazama, Toni Dove bio je pre svega zadužen za vizuelne realizacije tog virtuelnog sveta, a Michael Mackenzie za njegove priče i interaktivni dizajn. Uz to je tim programera i kompjuterskih dizajnera, kao i veliki mejnfrejmski kompjuter doprineo ovom vrlo radno-intenzivnom projektu. Kao što je Mackenzie istakao, dok pozorišne produkcije imaju poznatu podelu rada i opšti osećaj za vreme neophodno za izvršenje svakog konkretnog zadatka, ovo je nova oblast u kojoj se produkcione strukture i praksa moraju same improvizovati. Toni Dove je konačni rezultat opisao kao armaturu bez beta testiranja iznutra, dok je Mackenzie vidi kao neku vrstu drame koja je stvorena i prikazana bez finog doterivanja u procesu proba. Daleko od toga da je siroče, svako od njih vidi ovaj rad kao važan deo svog razvoja.

trebna za izvođenje dela znači da je sačinjeno u dva kratka perioda u Banfu kao potpuno razvijen sajber-prostor. Kao i drugi virtuelni svetovi i ovo delo uglavnom postoji u memoriji, video-dokumentaciji i kao informacija na disku.

Sada ćemo ispitati implikacije kretanja kroz predeo kad su i predeo i kretanje kroz njega virtuelni. Odeljak počinje razmatranjem značenja putovanja i turizma kao kulturne prakse, potom se bavi trima konkretnim primerima virtuelnog putovanja.

*Sajber-prostori i putovanje:
od turizma do umetnosti*

“Mada je naše osećanje prirodnog sveta uvek bilo optrećeno našim osećanjem ljudske kulture, bilo je vremena, ne tako davno, kad bismo izašli iz kola na krivini živopisnog puta i divili se pogledu na nešto zbog njega samog”¹³ (Wilson).

Aleksander Vilson (Alexander Wilson) smatra da je posmatrati prirodni prostor sredinom XX veka značilo gledati svet uglavnom prekriven informacijama. Delo *The Tourist* (Turista) Dina Mekkenela (Dean MacCannell) objašnjava kako takve informacije u obliku 'markera' ili etikete proizvode 'pogled'¹⁴. Tako razglednica i legenda na njoj postaju ne toliko način uramljivanja i zarobljavanja prirodnog sveta, koliko način proizvođenja slike i jednog skupa konotacija; onda se očekuje da ih prirodni svet pobuđuje i na njih podseća kad ga posetimo. Dakle, predeo više nije skriven znakovima; čak i ogoljen pred očima, on je u stvari znak.

13 Tekst se nastavlja: “Nije bilo znakova koji usmeravaju vaš pogled, ni durbina koji rade na novčić, ni brošura koje odgovaraju na vaša nepostavljena pitanja o lokalnoj flori, geologiji ili istoriji... Od sredine dvadesetog veka izgleda da priroda mora da se objašnjava njenim ljudskim stanovnicima; nije bilo dovoljno samo je doživeti. Rezultat je da sukobljene informacije o prirodnom svetu prekrivaju vizuelna i zvučna okruženja. Mnogo tih informacija je promociiono – to će reći, često pogrešno, mistifikujuće ili prosto irelevantno” (53).

14 Maccannell smatra da gubitak autentičnosti u svakodnevnom životu podstiče turističku potragu za autentičnom prirodom i zajednicom, proizvodeći tako simulaciju obe i nestajanje fizičkog sveta pod znakovima i slikama.

Socijalnu praksu putovanja pokreće romantična želja za transformativnim simboličkim iskustvom u *dru-gom* mestu, poželjno raju, iz kog se čovek može vratiti obnovljen. Turizam je pretvorio sekularno hodočašće u robu kojom se trguje u dvodimenzionalnim slikama; masovni turizam je rekonstituisao sâm trodimenzionalni predeo u “tehnički objekt pod ljudskom kontrolom”.¹⁵ Dinamika kojom neki prirodni lokalitet postaje tematski park s vlastitom idealnom slikom može, na kraju, da uništi privlačnost i auru autentičnosti koja je isprva i privukla ljude. Najdrašćnije (i možda kontroverzno) rečeno, turistički pogled uvlači pogled koji ubija, premda polako, u smrtonosnu spiralu razvoja u koju je virtuelno uključeno od samog početka.

Putovanje kroz fizički predeo nekad je bilo i praksa i metafora koja je služila konstituisanju ja: “Sami subjektivni identiteti bili su utemeljeni u narativna putovanja” (Pinney, str. 422). Krstarenje aktuelnom referencom slike u fizičkom prostoru dodaje, kako kaže Homi Baba (Homi Bhabha), “onu dimenziju dubine koja jeziku identiteta daje osećanje ‘realnosti’; meru ‘ja’ koja nastaje iz spoznaje moje unutrašnjosti, dubine karaktera” (6)¹⁶. Moglo bi se onda reći da surogatsko putovanje kroz virtuelno okruženje jednostavno virtuelno ostvaruje ono što je već konstituisano kao cilj putovanja – biti onde u slici. Ono je tek korak dalje u onoj logici kojom sâm pogled postaje

15 Turizam i njegova praksa predmet su pomnih i demistifikujućih socioloških i etnografskih istraživanja i semiotičkih analiza bar dve decenije. (Čudno je kako se malo pozitivnih vrednosti pripisuje romantici i ostvarenom priходу.) Tako, na primer, ‘samodestruktivna teorija’ masovnog turizma stavlja sasvim bezopasne aktivnosti kao što je obilazak /grada ili drugog lokaliteta/ u kontekst laganog umiranja kulturnog predela, a “Doxey’s index of irration” (Doksijev indeks iracionalnog) pobraja faze u reagovanju domaćeg stanovništva na goste – od početne euforije do antagonizma. Shaw i Williams razmatraju mnoge od ovih teorija i modela.

16 Pinney se pita da li je surogat putovanje uopšte putovanje ako se ne pomera s mesta. Takvo shvatanje virtuelnog okruženja, međutim, ne uzima u obzir da displej i interaktivna pomagala zaista deluju kao ram i da je virtuelno kretanje u stvari putovanje ako ne i aktuelno. Razlika između aktuelnog i virtuelnog putovanja postaje manje upadljiva kad se prizna da je ‘dubina’ narativnog putovanja već metafora – zbog čega onda kretanje kroz prostor oteolvljene metafore ne bi moglo da bude jednako uspešno (ili neuspešno) kao kretanje kroz fizički prostor?

predeo isključivo sačinjen od informacija, virtuelno grafičko kraljevstvo podržavano kompjuterom u koje posetilac virtuelno stupa.

Međutim, kako smatra Kristofer Pini (Christopher Pinney), “fantomski svetovi i pseudosvetovi sajber-prostora isto tako mogu da unište (već uništavaju) tihi, unutrašnji narativ na kom je ja devetnaestog i dvadesetog veka bilo izgrađeno” (Pinney, str. 423). Kako se i jedna priča može ’tiho’ odvijati na linearan i koherentan način na koji priče treba da se odvijaju kad je čitalac ili posmatrač postao *posetilac* uronjen u virtuelnu realnost? Po njegovom mišljenju, identitet subjekta s mobilnom perspektivom i mnogostруким putevima naracije bi se fragmentisao i raspao (str. 422). Možda je suprotno tačno – višestruke strane osobe u sajber-prostoru i ’činilac’ predela, kao ’drugo ja’ u kompjuteru, deo su dugoročnog kulturnog trenda (čiji je televizija zasad najveći eksponent), kojim je zadatak enkulturacije koji od ljudskih bića stvara subjekte prenet na mašine. Onda je možda kontinuitet između iskustva fizičkog, elektronskog i virtuelnog okruženja veći no što teza o fragmentaciji može da objasni, a mnoge strane ličnosti koje su na raspolaganju korisniku virtuelnog okruženja nude više mogućnosti za subjektivnu integraciju i kontrolu, ne manje. Sajber-subjekt koji više nije socijalno determinisan fizičkom pojavom, slobodno proizvodi ličnosti – ali je još uvek vezan za jedno, fizičko, živo telo. Ipak je još otvoreno pitanje i predmet borbe kakav će biti subjektivitet u informatičkim društvima. U međuvremenu, materijalno telo lancem vezano za mašinskog tragača, vrlo nalik Odiseju vezanom za jarbol, čuje sirene ’iz’ displeja, dok veslači gluvi za njihovu pesmu i dalje veslaju.

Surogat putovanja možda – kako neki sanjare – sasvim zameni turizam u fizičkom prostoru. (Uzmite kako su krhke pećinske slike iz Laska izmeštene zarad njihove simulacije.) Ipak je verovatnije da će se kulturni simboli (ja ili nečeg drugog) i dalje izražavati u kontinuumu sajbernalizovane ’realnosti’ – tematskim parkovima, dvodimenzionalnim slikama i virtuelnim predelima. Da li bi razmišljanja o turizmu mogla da se odvijaju bez podstrekivanja njegovog autodestruktivnog procesa i prizivanja novog bata koraka po krhkim stazama? Većiti problem umetnika jeste kako da upotrebi same mehanizme i sredstva vizije koja nose praksu o kojoj želi da razmišlja.

Virtuelizovani predeo: "Vidi Banf!"

Majkl Najmark već dugo učestvuje u projektima surrogatskih putovanja koristeći "Realspace Imaging" i "Movie-maps" fotografskih slika konkretnog prede- la: interfejs i ekran ili monitor omogućavaju vam da vidite, na primer, Aspen 'iz kola' (u saradnji sa Architecture Machine Group, MIT, 1978-80), zaliv San Franciska 'iz vazduha' (u saradnji sa San Francisco Exploratorium, 1987) ili Karlsruhe 'iz tramvaja' (u saradnji sa Zentrum fuer Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, 1990-91). Ipak, surogat 'vozač' ili 'pilot' može da se kreće neuporedivo većom brzinom i lakoćom tamo i nazad po predeterminisanom sple- tu staza – onom što Najmark naziva 'razgledanje'.

Majkl Najmark počinje svoju kinetoskopsku simu- laciju opisa turističkih destinacija oko Banfa već po- menutim snimanjem na terenu. Potom od više od sto stereoskopskih snimaka bira petnaest sekvenci vir- tuelnog putovanja kroz kanadske Stenovite planine koje će kroz špijunku pokazati konkretnom posma- traču. Međutim, "Vidi Banf!" nije nostalgična repro- dukcija ili oživljena živopisna razglednica, već kon- denzacija odlika različitih razdoblja iz istorije turiz- ma kako ih je oblikovala fotografska slika – kine- toskop, stereoskop, filmovi i sada surogat putovanje ili "Realspace Imaging" po virtuelnom okruženju. Vi- dici su istovremeno hiperrealni u dubini i povremeno nerealni u simulaciji treperenja animacije – kao što je već ranije konstatovano u raspravi o oplescenciji. "Vidi Banf!" ne proizvodi gladak i koherentan svet – pre album s delićima virtuelnog prostora između. Najtipičnije kretanje u seriji je kretanje po z-osi ili kretanje u dubinu slike po pruži kao, na primer, u Džonsonovim vodopadima. Dovoljno neobično i po Najmarkovom izboru, z-osa otkriva vrlo malo pre- dela a mnogo više prugu i promet po njoj. Posmatrač je uvučen u prostor virtuelne slike ne samo stereo- skopskom perspektivom i kao voajer ili ovisnik pri- rode koji viri u razglednice kanadskih Stenovitih pla- nina, već i kao surogat putnik u slici, koji po volji određuje da li će putovati brže ili sporije, natrag ili napred, obaveznom prugom ugrađenom ne samo u Najmarkov program, već i u tlo. Ponavljanje sek- vence ili pokretanje ručice napred-nazad proizvodi naglo i nadrealno pojavljivanje i iščezavanje mase turista u pokretu: to ne daje osećanje subjektivnog

doživljaja, već pre efekat anonimne mase u obredu strogog rasporeda.

Čak i spektakularni vidik jezera Luis mora letimično da se pogleda kroz realni predmet segmenta - obično tabuisana slika izmeštene urbane užurbanosti turista na slici, koja više nije čista i 'samo za mene', samim tim još manje slikovita ili sublimna. Kumulativni efekat bezbrojnih senki turista koji prolaze avetinjajući po prugama i zaleđenim poljima u virtuelnom prostoru i vremenu je nelagodan; subjektivno doživljeno nerealno vreme otkriva nadindividualni proces koji ugrožava savršenstvo slike s razglednice koju ste došli da vidite.

Seriya promišlja sâm pogled turista kao putanju i subjektivnu poziciju koju svi povremeno zauzimamo, potiskujući koliko god je moguće turistički pogled iz vidika. Nismo pozvani da pogledamo 'realni' predeo s celokupnim kulturnim prtljagom koji to podrazumeva, već da vidimo viđenje kao istorijsku i društvenu praksu prikazanu u virtuelnom predelu. U tom procesu postajemo svesni koliko je grubo materijalni svet prosejan kroz prikazivačku tehnologiju 'realnog prostora', koliko je loše sklopljen predeo koji različiti sistemi prikazivanja istorije stvaraju i kako se ono ispod pojavljuje iz njega.

*Virtuelni grad:
"Arheologija maternjeg jezika"*

Narativna primamljivost "Arheologije maternjeg jezika" koja vodi likove i vozača/navigatora/posmatrača kroz niz od četiri sveta uzrok je smrti devojke u neimenovanom gradu koji izgleda kao kondenzacija geografskih lokacija "trećeg sveta".

Početna premisa dela je da islednik za krvne delikte leti u tu stranu zemlju da pregleda telo deteta. To ipak nije misteriozna priča o ubistvu ni zagonetka na koju odgovor daje to jedno telo – ima tu i drugih tela. To je pre jedno 'posthumano' edipalno putovanje u kom nije pitanje na koje, u krajnjem, treba odgovoriti: odakle ja, ili, tačnije, moje telo dolazi (zagonetka polne razlike), nego da li sam čovek ili mašina? I, da li sam živ ili mrtav? (tajanstveno pitanje u informatičkom dobu). Dve različite pripovesti govore dve osobe ili entiteta – islednik (glas Tonija Dava) i pato-

log (glas Majkla Mekkenzija) koje evociraju tela kao produžetke virtuelnog i materijalnog grada.¹⁷

Čitav prelaz iz sveta u svet počinje da podseća na putovanje kroz vajr frejm grad koji je i mašina i, iznutra viđeno, džinovsko telo. Virtuelni predeo kao oblikovno pomerljiv entitet daje animističke, folklorne i poetske atribute činioca zemlji i virtuelnu sferu referencije svojstvima predela. Likove islednika i patologa uglavnom poznajemo kao glasove koji izražavaju različite strane ličnosti. Islednik govori subjektivno kao 'ja', dok glas patologa liči na grafičke 'kompjuterske čitače' koje vidimo na ekranu, kao i drugi koji postupno biva sve ličniji. Identitet ogromnog vajr frejma/kosturne forme upija se u ove likove i u sam virtuelni predeo. Da li je to telo/grad/predeo živ ili mrtav? Temeljna situacija nije daleko od podzemlja *Neuromansera*. Poslednji svet otkriva ogromnu vajr frejm lobanju – glavu smrti, kao da je isplivalo telo, Mantenjin "Mrtvi Isus".

Naracija se u svakom svetu odvija dodirivanjem virtuelnih objekata (na primer, 'devojke', 'violine') datarukavicom. 'Vozač' usmerava tačku posmatranja pomoću ručnog pomagala smeštenog u plastičnoj dečjoj kameri. U ekranskoj verziji dela (za razliku od displeja za jednog posmatrača), publika je pasivna, 'u vožnji', nesigurna u to koliko ograničena i operacionalna tačka posmatranja 'vozačeve' uloge utiče na viđenje islednika i drugog lika. Ostaje nerazrešeno da li ovo delo, ili možda 'interaktivni narativi' uopšte, posmatraču pružaju doživljaj narativa ili pak *čina naracije*.

Islednikova pripovest završava saznavnim zaokretom od otuđenja ka priznanju te omotačke mašine/tela/ grada kao neke vrste telesne materice koja je proizvela devojku kao dete samo da bi je prisvojila kao telo za prodaju. Stranac se u stvari vraća kući u opasno, ako ne više otuđeno mesto, spreman za ponovno rođenje. Završna naracija (na laserskom disku, kao i

17 "Bodies-Cities" Elizabeth Grosz bavi se gradom i telom (ne gradom kao telom). U *On Longing* Susan Stewart imaginarno socijalno telo je jedan džinovski pojedinac. U konkretnom primeru patetične zablude, predeo iz "Hills Like White Elephants" Ernesta Hemingveja podseća na trudno telo protagonistkinje. Grad kao kostur evocira simboličku ili 'nenapunjenu' prirodu sajber-prostora, iako može da bude i neveseli prizor savremenih gradova.

uvodni segment) takođe nam kazuje da patolog (kao što dokazuje njegov neprihvatljiv nivo grešaka) – pa tako možda grad/telo/sajber-prostor sâm – na kraju krajeva, nije mašina već čovek. Ovo narativno putovanje je put transformacije odnosa prema virtualnosti kao takvoj, kao nečeg što bi mogli prepoznati u našoj praistoriji i mesta gde bi mogli biti kod kuće. Međutim, u vizuelnom polju, kostur virtuelnog grada ostaje bez mesa i neispunjen, sanjolika kondenzacija u zvučnom omotu glasova.

Potapajuća fantazija "Osmoza"

Čar Dejvis (Char Davies) opisuje potapajući virtuelni prostor "Osmoze" (prvi put izlagana u Muzeju savremene umetnosti u Montrealu septembra 1995) kao prostornovremensku arenu u kojoj mentalni modeli ili apstraktni konstrukti sveta mogu da dobiju svoje virtuelno otelovljenje i potom budu kinestetički (to jest, motornom percepcijom) i sinestetički (to jest, mešavinom vizuelne, slušne i motorne percepcije) ispitani potpunim telesnim uranjanjem i interakcijom. To znači da posetioci 'uranjaju' u simbole koje možemo spolja da iskusimo telesno i moguće emocionalno. Dok većina virtuelnih okruženja koje sam doživela koristi metaforu letenja za kretanje posetioca kroz virtuelni i simbolički prostor, Dejvisova se služi metaforom podvodnog ronjenja za kretanje između svetova, uglavnom organizovanih po visini. Isto tako čujemo zvuke izvedene semplovanjem jednog muškog i jednog ženskog glasa. Dok plovimo kroz prostore desetak virtuelnih svetova, podjednako imamo pristupa i unutrašnjosti providnih objekata i njihovoj spoljašnjoj površini. Posetilac koristi displej na glavi s malim monitorima na očima da bi virtuelno ušao u delo; pokretačka sprava je 'prsluk s balansnim senzorima' s kojim je, na primer, da bi krenuli gore potrebno raširiti grudni koš dubokim udisajem; da bi išli dole, smanjujete obim grudi izdisajem. Sama Dejvisova i mnogi posetioci duboko su doživeli same svetove i korišćenje disanja i ravnoteže za njihovo istraživanje.

Ja sam, pak, neke svetove u ovom delu doživela kao priliku za paniku. Kao mnoge astmatičare, bivanje pod vodom me duboko i trenutno uplaši. Očito, čak i kad je voda simbolična, instinktivno je doživljavam kao vodu i sve gušeće što mi voda znači. Imajte u

vidu da imam i fobiju od matematike, a da se jedan od svetova sastojao od mašinskog jezika koji se kre-
tao navise tako brzo da nisam bila u stanju da mu sve
učestalijim izdisajima pobegnem. Kako sam bivala
sve paničnija, programer Džon Harison (John Harri-
son) pokazao mi je da je izlaz iz sveta mašinskog
jezika – predati se i potonuti u njega. Bez obzira na
moje reagovanje, mogla sam da shvatim intenciju
dela “da podstakne uronulog da se ‘preda’” medi-
tativnom doživljaju koji iznova povezuje telo i svet.
Delo isto tako podvlači da mi možemo da doživljamo
simbole instinktivno i emocionalno i da ti simboli
nemaju samo jedno značenje, već mnogo potenci-
jalnih i iskustveno determinisanih značenja.

Ako je empatija (ili ‘osećati kao’) sposobnost da se
vizuelizuje i iskusi svet iz pozicije drugog, da se bude
neko drugi, onda specifično svojstvo virtuelnog okru-
ženja – kao posetilac doživljavate veštački svet iz-
nutra – može da funkcioniše sasvim bukvalno kao
poziv na empatiju, na viđenje jednog sveta s druge
pozicije i drugim očima.

Primećujem sve veću zaokupljenost negovanjem ve-
štačkog života kao neke vrste vežbe u praktikovanju i
kultivisanju empatije. Uzmite “Interaktive Plant
Growing” /Interaktivni uzgoj biljaka/ Kriste Zome-
rer (Christa Sommerer) i Lorana Minjonoa (Laurent
Mignonneau) iz 1992, u kom posetioci zajedno ‘uz-
gajaju’ veštački biljni svet, približavajući se raznim
biološkim vrstama ili dodirujući ih rukom. Svi po-
setioci zajednički utiču na delo, iako jedan od njih
može da ‘ubije’ sve biljke u zajednički stvorenom
svetu. Dakle, interakcija sa veštačkim životom je za-
jednička odgovornost ali i zadovoljstvo, pošto su re-
zultati grupnih odluka odmah vidljivi u lepom grafi-
čkom obliku. (“Telematic Garden” /Telematski vrt/
Kena Golberga, izložen na Festivalu interaktivnih
medija 1995, bavi se sličnim pitanjima koristeći fi-
zički vrt koji se zaliva i sadi preko onlajn instrukcija
iz publike.) Ovde, kao i u drugim primerima zajed-
ničkog negovanja organskog ili veštačkog života, us-
peh ili neuspeh posetiočeve interakcije postaje meta-
fora za ljudski odnos prema krhkoj biosferi i meta-
fora društvenosti kao takve. U delu ovih umetnika
“Phototropy” /Fototropija/ (1995), upotreba svetlosti
na ekranu oživljava virtuelne insekte. Dovoljno svet-
losti omogućava insektima da lete, rastu i razmno-
žavaju se, a od previše svetlosti se zapale i umru.

Posetilac mora da odluči koliko će insekata da oživi i da nauči kako da krajnje pažljivo podesi svetlost koju će na njih upraviti. Ovo delo uči nas i vrednosti tame: gašenje svetlosti nije nužno zločin genocida insekata, niti znači stvaranje praznine, pošto tama ima potencijal regeneracije i metamorfoze. Sve dok se shvata kao metafora, veštački život smešta ova zbivanja u samonastajuće obrasce ili 'nastajuće socijalno ponašanje' koje sabija generacijska vremena u minute, obogaćujući u tom procesu našu osiromašenu socijalnu imaginaciju.

Priroda virtuelnog okruženja kao simboličkog polja ili eksternalizovane imaginacije nagoveštava zbog čega akcija u njemu nije ni slobodna ni lišena emotivnih i socijalnih posledica. Nije čovek tako mnogo ili potpuno bestelesan u potpuno potapajućem virtuelnom svetu kako se obično veruje: koliko god potopljen u neki značenjski sistem, uvek ostaje bar telo koje se oseća, sasvim drugačije mapirano od videnog tela – kao što pokazuje video Ketrin Ričards (Catherine Richards) "Spectral Bodies" /Spektralna tela/. Spektralno telo u virtuelnom svetu kinestetički je vezano i za telo koje osećamo. Upravo zato virtuelni lik može biti izložen nasilju, a otud i veza između sajber-smrti i fizičkog uništenja (vidi: Dibbell, 36-42; Rheingold, 32-37). Tako liminalno i virtuelno kraljevstvo u mašini nikako nisu imuni na moralna pitanja i poslednja pitanja o životu i smrti. I najzad, mada je virtuelno okruženje unapred pripremljen izum i simulacija, mi (čak ni njegovi tvorci) ne možemo u potpunosti anticipirati šta znači doživeti ga dok ne budemo 'unutra'.

S engleskog prevela:
Vera Vukelić