

Dejan Grba

Silikonsko tkanje stvarnosti

Za celovito uvažavanje dostignuća novomedijske umetnosti, kao i za razumevanje njenih mistifikacija i zabluda, neophodno je razmatranje šireg društvenog, ekonomskog, političkog i ideološkog konteksta u kojem ona nastaje.

Informatička stvarnost

Premeštanjem akcenta sa proizvodnje na potrošnju i promet robe i usluga u dvadesetom veku, informacija shvaćena kao najkompaktnija materijalna manifestacija, stiće veliki značaj, a komunikacija postaje glavni civilizacijski oslonac. Informatizacija se može smatrati i svojevrsnim ispunjenjem racionalističkog projekta čiji su principi uspostavljeni u Renesansi i koji svodi iskustvo na skup precizno razgraničenih i nezavisnih podataka, dok emotivno-intuitivni činilac spoznaje dolazi u drugi plan ili se zanemaruje. Ta vrsta pragmatizma može da bude korisna, ali ima i značajne konsekvence kao što su apstrahovanje smisla i nestanak pojedinca sa istorijske scene.

Informacije postaju prepoznate kao dejstveni činilac stvarnosti što se najradikalnije potvrđuje u savremenim terminalnim bolestima koje nastaju poremećajem ćelijskih 'baza podataka', na sličan način na koji funkcionišu računarski virusi.(1) Percepcija stvarnosti značajno se pomera ka vizualnoj ravni jer čulo vida operiše sa najvećim brojem informacija. Kontrola i raspolaganje informacijama su primarna sredstva vlasti za koju moć viđenja znači i moć upravljanja(2) tako da sve ono što se ne može sagledati predstavlja potencijalnu opasnost, a prozirnost postaje jedna od najvažnijih odrednica zla.(3)

Sajberspejs

Deo novomedijske terminologije, pa i neke tehnološke i estetske trendove, odredili su SF pisci kao što su Philip K. Dick, Theodor Stergen ili Frederic Pohl. Pri tome treba imati u vidu da je naučnofantastična imaginacija u izvesnoj meri uslovljena aktuelnim naučno-tehnološkim predviđanjima i očekivanjima. Kanadski SF pisac William Gibson je terminom sajberspejs (cyberspace) označio okruženje u kome su svi mediji digitalizovani i razmenjivi u romanima *Kako smo opljačkali Hromu (Burning Chrome, 1982)* i *Neuromanser (Neuromancer, 1984)*. I dok je interpretativni potencijal ovog pojma tokom devedesetih godina korišćen za mistifikacije i propagandne floskule koje površno referišu na ideje jednog drugog Kanađanina – Marshalla McLuhana, prvu sistemsku kritiku sajberspejsa je dao Julian Stallabras u studiji *Empowering Technology: The Exploration of Cyberspace(4)*. Verovatno najupečatljivija manifestacija sajberspejsa su kompjuterske igre koje su često zasnovane upravo na infantilnoj ideologiji SF literature. Zajedno sa mnogim trendovima u razvoju 'ozbiljnog' softvera, fenomen računarskih igara potvrđuje teze o računaru kao igrački za odrasle, mašini za ubijanje vremena ili za racionalizovanje besmisla.

Internet, koji se može smatrati nekom vrstom globalnog sajberspejsa sa širokim spektrom namena, takođe omogućava i produkuje brojne infantilne fantazme. Većina ih se svodi na prevođenje sopstva u proizvoljnu, bestelesnu pojavnost sa neodređenom nadom da će to doneti rešenje društvenih, ekonomskih, kulturnih,

seksualnih, rodnih i drugih problema, naročito onih koji proizlaze iz telesnosti. Sama protokolarna struktura Interneta zasniva se na kontroli i njegovi potencijali daleko od toga da su neograničeno dostupni, slično svim ostalim telekomunikacijama. Internet je znatnim delom pod korporacijskom kontrolom, prava na pristup informacijama i servisima su zaštićena i komercijalizovana, a hakeri se pravno tretiraju kao teroristi. U sajberspejsu kakav danas poznajemo nestaje iluzija tehnokratskog individualizma oličena u površnoj viziji sajberpanka (cyberpunk) kao slobodnog, subverzivnog i herojskog kreativca, čiji je poznati zastupnik bio guru kalifornijske tehno-hipi 'alternativne' kulture Timothy Leary.

Virtualna stvarnost

Gibsonov roman *Neuromanser* (1984) zaslužan je i za popularizaciju termina 'virtualna stvarnost' (Virtual Reality), ali razvoj virtualnih okruženja je započet u simulatorima letenja tokom šezdesetih godina, a koncept kompjuterski kontrolisane supstitucije stvarnosti pomoću čulnih senzora i aktuatora dao je 1964 godine poljski futurolog Stanislav Lem u studiji *Summa technologiae*.⁽⁵⁾ O virtualnoj stvarnosti u pravom smislu reči će moći da se govori tek onda kada (i ako) bude moguće veštački proizvesti bilo koju misao ili čulnu senzaciju, sa krajnjom konsekvencom da čovek u toku simulacije može da bude ubijen ili da umre. Pitanje da li će tada pridev 'virtualna' moći zvanično da se odstrani ukazuje na izuzetan značaj i složenost ljudskog doživljaja stvarnosti i spoznaje koji su i danas u suštini malo poznati.

Mapiranje genoma

Uprkos brojnim polemikama, poslednjih četrdeset godina je obeleženo fundamentalnim istraživačkim projektima u genetici od kojih je najvažniji mapiranje ljudskog genoma (Human Genome Project) čija je prva faza uspešno okončana na proleće 2000 godine. Kontrola i manipulacija genetskog zapisa može biti od neprocenjive pomoći u dijagnostici, lečenju i sprečavanju bolesti i zbog toga mnogi u genetici vide budućnost medicine. Realizacijom ovog projekta, međutim, otvora se i mogućnost oblikovanja živog sveta, od genetskog inženjeringa, preko planiranja naslednih osobina potomstva, do psiho-somatskih intervencija, molekularnih mašina i veštačkih živih bića.

Kibernetski organizmi

Australijski umetnik Stelarc za svoje spektakularne performanse sa tehnološkom 'kolonizacijom tela' često koristi biotehnologiju. Biotehnologija je grana medicine usmerena ka izradi protetičkih sredstava sa aktivnom vezom između živog tkiva i elektro-mehaničkog uređaja kakav je, na primer, pejsmejker. Povezujući informatiku, robotiku, biologiju i medicinu, biotehnologija se razvija sa idejom o stvaranju naprednih kibernetskih modifikacija živih organizama – kiborga (cyborg), ali i androida – veštačkih organizama izgledom, fiziologijom i mentalnim svojstvima vernih ljudima, možda i superiornih kao Replikanti u romanu Philipa K. Dicka *Sanjaju li androidi električne ovce* (1968). I pored ozbiljnih nepoznanica i nedostatka adekvatnog naučnog znanja o biohemijskim procesima živih organizama, o prirodi inteligencije i drugih otvorenih pitanja koja su u ovom polju relevantna, brojne kulturne teorije odaju entuzijazam po tom pitanju, prvenstveno na metaforičnom planu⁽⁶⁾.

Novomedijska umetnost

Većina novomedijskih umetnika svojim radovima, ma koliko neki od njih bili emancipovani, sofisticirani ili kritički, doprinosi uspostavljanju informatičke paradigme. Njihov odnos prema umetnosti i prema svetu je određen aktuelnim trendovima i bitno se razlikuje od shvatanja budućih umetnika za koje će digitalna paradigma verovatno biti dominantna. Današnja novomedijska umetnost nastaje u spoju poslovičnog umetničkog oportunitizma, kulturne komodifikacije i diskutabilnih ideja da se inteligentnom upotrebom tehnologije može radikalno promeniti ideološki sistem u kojem ona nastaje. Upoznavanje novih načina za organizovanje i uodnošavanje informacija svakako može da obogati naša iskustva i da proširi naše shvatanje percepcije, svesti i stvarnosti, ali samo sa distance koja nastaje kritikom ideoloških i političkih svojstava nauke i tehnologije.

Širina obrazovanja, posvećenost, koncentracija, kritički otklon, sposobnost uočavanja, preispitivanja i izbegavanja svih vrsta imperativa neophodni su za stvaranje umetnosti u prošlosti, sadašnjosti i budućnosti. Dok, sa jedne strane, (informacione) tehnologije same po sebi ne čine umetnost, sa druge strane u kreativnosti često prepoznamo zanemarene kvalitativne činioce informatike kao što su rizik, neodređenost i kompleksnost. I mada neka pitanja umetnosti uvek nastaju izvan okvira aktuelne tehnologije, informatizacija će možda proizvesti jednu konformnu i bezvrednu umetnost. Postoje mišljenja da se kultura poslednjih pedeset godina kreće upravo u tom smeru(7). Odluka je na nama.

Napomene:

(1) Videti, npr. Pol Virilio, *Mašine Vizije*, Svetovi, Novi Sad, 1993, takođe Lewis Mumford, *Grad u historiji*, Naprijed, Zagreb, 1968.

(2) Videti Žan Bodrijar, *Prozirnost zla*, Svetovi, Novi Sad, 1994.

(3) Videti npr. Mišel Fuko, *Nadzirati i kažnjavati*, Prosveta, Beograd, 1997, takođe Lewis Mumford, *Mit o mašini*, GZH, Zagreb, 1986.

(4) New Left Review, No. 211, 1995.

(5) Nolit, Beograd, 1977, a videti i njegovu studiju o veštačkoj inteligenciji *Tajna kineske sobe*.

(6) Videti npr. Donna J. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.

(7) Videti npr. Robert Hughes *The Future That Was* u *The Shock of the New*, Thames and Hudson, London, 1991.

Danas, Com_medi@ br. 24, 1 novembar i br. 25, 8 novembar, Beograd, 2000.