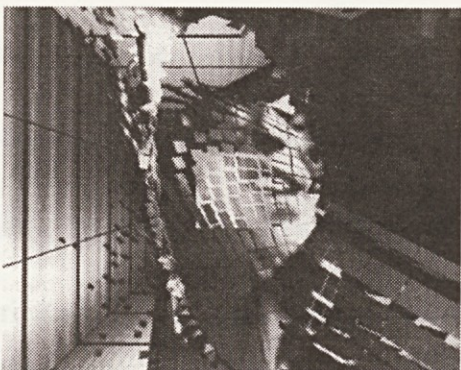
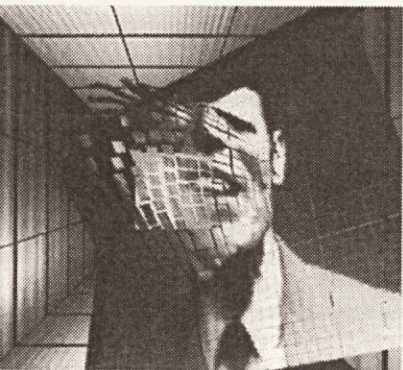


*V znamenju*

# *“Total Recall”*

---

Janez Strehovec



**Spomin kot tema kibernetične kulture**

V postmoderni paradigmi, opredeljeni s pluralnostjo kot dominantnim načelom, ki se kaže tudi v kulturi kot *soobstoj* različnih kulturnih modelov, med katerimi pogosto vlada celo kompetitivna napetost, ima vedno bolj vplivno, celomainstreamovsko mesto t. i. kibernetična kultura. Izraz prihaja od kibernetike, in sicer v zvezi z informatičnimi, še posebno mrežnimi fenomeni (pojava kiberprostor in kiberpank), ko gre za večsmerni odnos med človekom in strojem (kot sistemom umetne inteligence), vanjo pa nedvomno spada tudi kibernetična elektronska umetnost interaktivnih instalacij in mrežnih projektov. V kibernetično kulturo zato sodijo pojavi, kot so Internet in druge mrežne institucije (recimo WELL in Media MOO), Disneyland, MTV, digitalni zabaviščni parki (recimo Cybermind in Virtual World), elektronska umetnost, kiberpank, virtualne skupnosti in druge inštitucije kiberprostora in virtualne resničnosti ter tudi kulturni aspekti transpolitičnih in finančnih dejavnosti, ki potekajo v kiberprostoru; trendi te kulture pa vedno izraziteje prodirajo tudi v modo in design in celo v institucije, kot sta Hollywood in CNN. Kibernetična kultura torej postavlja v ospredje dvojico *človek : stroj*, ki sedaj nadomešča tradicionalna napetost para *človek : narava* in *posameznik : družba*.

S to kulturo se odpira pot k novemu civilizacijskemu modelu ljudi Zahoda, za katerega so značilni tisti premiki na področju zaznavne in vrednostne ekonomije, ki jih lahko opredelimo kot kronopolitika, transpolitika, pozgodovina, nova brezglobinskost, "alokalna zgodovina globalnega časa", sočasnost neistočasnih fenomenov, nematerialnost, mrežna konektiranost, soobstoj različnih svetov, gospostvo pogleda, interaktivnost, taktilnost, zveza tehnike in igre (tehno-ludizem), kiborg in celostna potopitev. S slednjo

(gre za slovenski prevod angleškega termina *total immersion*) mislimo na fenomen, ki je prisoten tako na ravni množične kulture oziroma industrije zabave (recimo pri zabaviščnih igrah in potovanjih na simulatorjih letenja ali pa pri filmskih projekcijah v tehnologiji IMAX in OMNIMAX) kot tudi pri t. i. elektronski, še posebno elektronski kibernetični umetnosti (interaktivnih instalacij). Ker je celostna potopitev izrazit fenomen kibernetične umetnosti in kulture (tudi z izrazito amerikaniziranim in pop obeležjem) in je to občutje postalo trendovsko v okviru različnih atrakcij v tematskih parkih (od Disneylanda in Universal Studios do atrakcij v lasvegaških hotelih in pariškega kinematografa Cinaxe v Mestu znanosti in industrije), mu v tem besedilu namenimo posebno pozornost, in sicer še posebno v zvezi s spominom in spominjanjem, stimuliranim z napravami za virtualno resničnost, ki implicirajo nekaj, čemur bi lahko rekli tehno-spomin.

Spomin, in sicer univerzalni in digitalno kodirani spomin, je eden temeljnih konceptov kibernetične kulture. Pomnilna zmogljivost je bistvena odlika računalnika, ki v tehnološkem pomenu, pomni vse, kar še ni zbrisano (ang. delete, remove).

Težnja po tehniško podprtem spominu je tudi jedro reproduksijskih tehnik, ki jih je premislil in opisal že Walter Benjamin v eseju *Umetniško delo v času tehniške reprodukcije*. Reprodukcijske tehnike (pomislimo samo na video trak oz. videorekorder) dovajajo v sedanost tudi pretekle vsebine in z njimi vzpostavljajo neistočasnost znotraj trenutka, tako da so z rojstvom reproduksijskih tehnik lahko ohranjeni vsi časi in, vsaj načelno, ni več "izgubljenih časov". Informatične tehnologije pa vodijo tudi k oblikovanju

univerzalnega digitaliziranega arhiva kot "velike monade" v duhu teorije J. F. Loytarda.

## [ Celostna potopitev do dna ]

Kaj je jedro potapljanja? Posežimo najprej po literarno stiliziranem opisu, spodbujenem z aplikacijo fenomenološke metode (v duhu tradicije M. Geigerja in R. Ingardna): Da bi zamenjal medij, kajti medij je danes teritorij, stopi uporabnik-potapljač tja, kjer se mu okolje manj upira; spodnese in zavrti ga, da omahne za trenutek. Nebo se mu spremeni v film, tla so odsevi labirinta ogledal, zgoraj in spodaj zalebdita in se za hip izmakneta, toda do padca ne pride. Ne more pasti, tudi če bi hotel. Da bi uspel proti mediju, rabi dva člena: mlinski kamen in vrat. Ker ne more pasti, niti ni ničesar, kar bi ga vrnilo gor, v prvotno okolje, se potapljač zgane, zaplava; začne krmiliti in potovati, kajti nekam bi rad prišel. Najprej, recimo v 1. krogu, se še razgleduje po površini, uživa v tem, da spoznava robove in stičišča, kjer se ločujeta oba medija, kasneje pa ga začne zanimati globina sama; globina drugega, novega medija. Plavanje poglobi v potapljanje, odrine se od stičišča medijev in se povsem prepusti novemu mediju. Potaplja se tako, da kroži v lokih; v 1. krogu je medij še voljan, potapljač je poln energij in radoveden, okolje se mu komaj kaj upira, tako da zvedavo krmili po njem, sproščeno odkriva, raziskuje.

Imperativ "gremo globlje in spoznajmo še neodkrito" sledi potopitev v 2. krog, za stopnjo globlje. To pa je okolje, v katerem postaneta spodaj in zgoraj manj razvidna, potapljač se sicer še lahko giblje v različnih smereh, toda ko odkriva potopljene predmete in se jih skuša dotakniti, jih identificirati, občuti, da je seganje po njih zanj vedno večji napor; je v položaju, ko

se mu medij začne upirati, tako da je videti, da ga je okolje že sprejelo vase, posrkalo, mu vzbudilo zanimanje za svoje predmete. Je z vstopom v 2. potopitveni krog že konec njegovega potapljanja, se pravi, da se bo vrnil in izstopil iz potopitvenega medija? Nikakor. Na vrnitev niti ne pomisli, ker sredi potapljanja tudi misli zelo malo. Šel je ven. Namreč iz sebe. Potapljanje ga je tako priklenilo, da zdaj namenja pozornost samo še tistemu, kar se upira. In to vedno močneje. Takšno okolje pa je značilnost 3. kroga, v katerem njegovo samopozabljenje doseže vrhunec.

Upiranje v mediju potopljenih stvari še ni nadležno, boleče, toda medijska gmota je vendarle tolikšna, da srečavanje s predmeti zahteva velik potapljačev napor. Veliko dela si da, ko odkriva tiste predmete in njihove skrivne zveze, kajti gošča medija ne omogoča več dotikanja in preglednega srečevanja, ampak zahteva od potapljača, da predvsem grabi, sega po njih, se med njih vrinja. Zdaj njegovo gibanje ni več lahkotno, njegovi zamahi in kroženja so postali krajši, osredotoča se le okrog predmetov, ki mu jih ponuja medij. In ko se prerine skozi koncentrat medija 3. kroga, se mu za hip odpre kanal, ki ga spusti v okolje, ki konstituira 4. krog.

Svetlobe je v njem manj, medij postane svinčen. Na potapljačeve gibe se odzivajo sunki, celo surovi protigibi medija samega. Medij zdaj vrača zamahe. In potapljač je v njem. Povsem potopljen. Komaj da je kje še kakšna razlika, ki ga loči od medija. *Total immersion*. In na tisti točki, ko se lepijo nanj gmote različnih potopitvenih vsebin, se šele zave samega sebe in svoje, potopitvene usode. Tudi tvegane usode izginotja. Iznenada ve, da je prišel daleč, zelo daleč. Na tisti točki se mu odpreta le dve možnosti. Prva

je, iti do konca, se pravi, potopiti se do dna. Potopiti se do točke, kjer se ukine potapljanje, kajti zopet postane razviden en pol, recimo "Maelströmpol", in s tem tisto spodaj in tisto zgoraj. To bi bila potopitev do konca, potopitev do utopitve. Druga možnost pa je pot navzgor, ven iz medija, prekinitev potopitvenega procesa. To pa je pot vračanja, torej plavanje proti površju. Gre za proces, ki nikakor ni enostaven. Ne vrača se po isti poti, njegova predanost mediju popušča, na predmete, ki jih srečuje med plavanjem, ne igra več, kajti zdaj živi iz konca potopitvene zgodbe. Krčevito se izmotava iz medija, in ko pride gor, v medij vsakdanjosti, je omtičen in izčrpan. Končal je še eno "ride". Kot po "petit mort" se mora zdaj počasi sestaviti.

Tu opisano potapljanje ima za model podvodnega potapljača, ki se potaplja, recimo, med koralne grebene, se pravi v neko plastno, strukturirano okolje. Toda potapljamo se lahko tudi v drugačnih okoljih in materialih, recimo v sipek sneg, močvirno goščo ali v jezero lave, pravzaprav bi lahko potapljanje izvedli v vseh štirih prastarih elementih; pri tem bi bilo vsekakor najbolj grozljivo potapljanje v ogenj, med modre, zelene in rdeče plamene in z njim povezano dušenje, izmotavanje in tavanje v dimu ali pa ekstatično metanje v središče luči. In če smo se že tako intenzivno zadržali pri potapljanju v vodo, naj spomnim še na potapljanje v sneg, na izginjanje bodisi v sipkem pršiču bodisi v grobozrnatem, ledenem in težkem, vendar za ritmično odrivanje od njega voljnem snegu, ki pa vendarle sili v grlo, ušesa in nos, duši in ledeni potapljača do bolečine. Potapljanje je namreč mogoče v toplem in vročem, pa tudi v mrzlem in ledenem. Potapljanje do raztopitve in zadušitve, prav tako pa tudi potapljanje do zaledenele negibnosti.

Ta opis potapljanja, osredotočen na potapljanje v

materialnem okolju (toda potapljamo se tudi v nematerialna okolja, recimo med informacije in med snežinke spominov), je le metafora za neko čisto drugo potapljanje, namreč za potopitev v podatkovni medij, apliciran pri delih kibernetične umetnosti. Jedro potapljanja, brez težav prepoznano na podlagi tega opisa, je prepustitev mediju, in sicer težkemu in lepljivemu mediju. Občutje, da te obdaja nekaj gostega in dobesedno nadležnega. Nekaj, kar se upira in ovira, zato ga moraš odrivati, da kam prideš. Nekaj, kar ovira orientacijo, srka vase, celostno priklepa. Tu ni več kontemplativne distance in na njej temelječega užitka, ampak celostna prepustitev imerzivnemu mediju, ki v pomenu fizioloških podlag taktilne recepcije "sodeluje" s potapljačem. Gre pravzaprav za dvosmerno igro in interakcijo med obema členoma potopitvenega akta, med potapljačem in medijem, ki vodi do inervacije in taktilne "zadetosti" potapljača, ki je med potopitveno aktivnostjo celostno stimuliran.

Potopitveni učinki so nedvomno predmet estetike interaktivne elektronske umetnosti, ki fenomene celostne potopitve (*total immersion*) odkrivana sodobnih kibernetičnih umetninah; pri tem je pomembno, da ti pojavi praviloma soobstajajo (tudi v zvezi) z drugimi razsežnostmi, kot so digitalnost, nematerialnost, taktilnost, interaktivnost, igriva recepcija, kibernetična konektivnost itn. Vsekakor pa so potopitveni učinki rezultat rabe novih tehnologij za celostno stimulacijo, torej tehnologij, ki inervirajo (izraz Walterja Benjamina iz njegovega eseya o nadrealizmu) uporabnika. Takšna tehnologija je danes predvsem virtualna resničnost s svojimi različnimi izpeljavami, katerih jedro je prav omogočanje uporabnikovega potapljanja v potopitvena okolja s 3-d računalniško grafiko simuliranih predmetov in interakcije z njimi. Umetniki del elek-

tronske umetnosti pa si spričo težav, ki jih še vedno predstavlja ta tehnologija za množično recepcijo (težavni vmesniki, zapleteno organiziranje "potopitve" množičnega občinstva v takšna dela), pogosto pomagajo tudi z drugimi tehnološkimi dodatki, med katerimi imajo pomembno mesto predvsem simulatorji letenja.

Celostna potopitev je tudi v tesnem odnosu s tehnološko stimuliranim spominjanjem. S spominjanjem kot lovljenjem samo še pogojno izgubljenih časov in kot poskusom njihovega vključevanja v sedanost. Preden bomo kratko opisali neko umetniško delo, ki se na podlagi virtualne realnosti ukvarja prav s spominom, se vrnimo še enkrat k opisu potapljanja.

Potapljač je v njem šel kar se da globoko, pogrezal se je v goščo medija, ki je nanj vedno močneje pritiskala, tako da je bilo njegovo zaznavanje kar se da "predikativno", zadevalo je ob predmete; aktualnost njegovih aktivnosti je bila tako stimulirana s proti njemu prihajajočimi predmeti-dogodki, da je bilo tisto njegovo stanje pravzaprav pozabljenje. Če skušamo razmišljati o spominjanju, moramo namreč vedno upoštevati tudi njegov antipod, namreč pozabljenje. Tudi tisto, ki gre do konca, do točke, ki je pravzaprav skrajna bolečina čiste aktualnosti, stimulirane z dražljaji z intenzivno frekvenco, ki prihajajo iz sedanosti-prihodnosti. Princip *total immersion* prispeva torej k *total recall*, mu priskrbi kontrastno ozadje.

Potapljačevo pot navzdol lahko torej opišemo kot proces pozabljenja, ki je bil še posebno spodbujen z intenzivnimi, taktilno zadevajočimi predmeti-dogodki, ob katerih je potapljač vročično doživljal. Toda potapljač ni šel do konca, do utopitve, ampak se je vrnil, šel je na

pot navzgor, na pot vračanja, med katero pa se je mrzlično zaznavanje lepljivih predmetov začelo umikati posebno strukturiranemu ovedanju, namreč spominjanju. Potapljač se je odločil, da je nekaj treba **vzeti za spomin**, vendar pa tisto, s čimer bo priplaval na površje, ne bo spominek, se pravi predmet, ampak spominjani dogodek in situacija, namreč spomin na to, da se je potapljaj, da je zašel v globoko. Ni se odločil za amforo, temveč za *total recall*.

### [ Spomin, ki piše zgodbe in naredi preteklost ]

Značilno umetniško delo, ki rabi interaktivno medijsko tehnologijo pri realizaciji umetniško kodiranega spominjanja, je instalacija *DETOUR: Brain Deconstruction Ahead* (1994) Rite Addison. Umetnico je pri njenem oblikovanju spodbudil pretekli dogodek, boleča travma, incident, ki je v nekaj desetinkah sekunde usodno zaznamoval njeno vsakdanost in umetniško dejavnost. Doživela je namreč hudo avtomobilsko nesrečo (zato tudi tak naslov instalacije, ki kot sovoznikov klic svari voznika rallyja pred nevarnim ovinkom), ki ji je povzročila hude poškodbe na možganih. Na začetku je bila torej bolečina in izkušnja tragičnega, na podlagi katerega se je umetniško oblikovanje zgodbe šele moralo začeti. Med rehabilitacijo se je seznanila s tehnologijo navidezne resničnosti, ki ji je pomagala tarapevtsko in umetniško. Takrat se je spoznala tudi z dr. Richardom Satavo iz biotehniškega oddelka ameriške vojaške ustanove ARPA, kasneje pa tudi z Jaronom Lanierjem in z raziskovalci iz Boston Computer Society VR Group. Svojo instalacijo, spodbujeno s preteklim dogodkom, pa je postavila v CAVE – potopitveno gledališče za navidezno resničnost, ki ga je oblikoval laboratorij EVL z illinojske univerze pri Chicagu in omogoča 5-minutno

prezentacijo osmim obiskovalcem. *Detour*, postavljen v CAVE (kot Platonovo votlino v novodobnem, virtualnem smislu), je bil uspešnica umetniškega programa na festivalu Siggraph '94, v Evropi pa je Addisonova z njo gostovala na Imagini'95 v Monte Carlu. *Detour* omogoča gledalcu-poslušalcu, udeležencu, rekonstrukcijo in konstrukcijo nesrečne umetničine zgodbe na podlagi učinka *total immersion* v kar se da intenzivnem okolju.

Uporabnik te instalacije se giblje po zvočni, vizualni in taktilni pokrajini, ki se izteče v interaktivni galeriji impresivnih slik, nabitih z močno simboliko. Instalacija omogoča gibanje v različnih smereh, vračanje na izhodišče in občutke pravega potovanja, pospremljena pa je tudi z impresivnimi zvočnimi učinki. "Trip" po njej doseže vrhunec v trenutku, ko se uporabnik odloči za pot v globino posameznih slik: virtualna resničnost mu "postavi" pogled pred izbrano sliko in mu potem omogoči popotovanje vanjo, se pravi naglo potopitev, celo strmoglavljenje v globino slikovnega. Toda to delo omogoča tudi pot *navzgor*, se pravi ovedanje, izmotavanje iz pozabljenja, vračanje iz virtualnosti. Pri tem uporabnik instalacije spozna tisto prvo in bistveno, namreč, da je travmatično spominjanje, ki je bilo v izhodišču umetniškega projekta *Detour*, dejansko šele konstituiralo posebne aspekte preteklosti na podlagi močno individualizirane zgodbe.

Spominjanje torej ne kot nekaj pasivnega, kot, pogojno rečeno, zadevanje ob nastavljene predmete v imerzivnem okolju, ampak kot dejavnost, ki aranžira in gradi časovni obrazec, ki omogoča izkušanje preteklosti (kot zgodbe za sedanjost). Kajti preteklosti kot nečesa minulega v umetnosti, in še posebno v elektronski, kibernetični

umetnosti, ni. Sofisticirana tehnologija rabi prav zato, da kar se da obogati trenutek – zdajšnjost, da kar se da majhno enoto časa napolni tako z ujetimi/reproduciranimi minulimi časi kot z najavljajočimi se sledmi prihodnjih časov. Povsem izgubljenih časov ni več. Smo v perspektivi mešanice različnih časov, organiziranih in artikuliranih kot zgodbe, tako da so to časi, ki so prostorno aranžirani, implicirajo snovnost in stimulirajo doživljanje. Elektronske reproduktivske tehnike so tako uspešne pri lovljenju izgubljenih časov, da je tisto, kar ogroža njihove uporabnike, prav premoč prihajanja (informacij iz vseh časovnih razsežnosti) nad odhajanjem, inputa nad outputom.