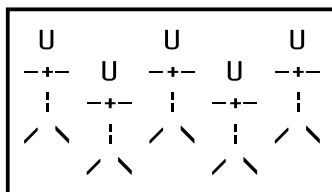


Iz računalniškega podzemlja in virtualnih svetov prihaja KIBERPANK

KAKO JE VZKALIL KIBERPANK

V 50-tih letih so bitniki posedali v kavarnah in se upirali ameriškemu komformizmu Eisenhowerjeve dobe. V 60-ih so jim sledili hipiji, ki so povezovali protivojni aktivizem, seks, droge in rock'n'roll. Danes pa iz podzemlja in računalniških zaslonov prihaja na dan popolnoma novo gibanje in se širi po svetu kot del futurističnega hiperteksta.



način pisanja znanstvene fantastike in se v teku 80-ih razvil v priznano literarno smer – še vedno v okviru znanstvene fantastike. Takrat so se v popularni javnosti pojavili tudi prvi posamezniki in skupine, ki so se označevali kot kiberpankerji. Kiberpank si je utrl pot v umetnost (glasbo, literaturo, film, vizualno umetnost), znanost in tehnologijo in se konec koncev uveljavil kot življenjski stil.

Imenujejo ga kiberpank

Novonastali izraz s konca 20. stoletja je v bistvu le izpeljanka iz dveh pojmov: kibernetike (znanosti o komunikacijah in kontrolni teoriji) in panka (protisocialnega subkulturnega gibanja, imenovanega tudi razgrajstvo). V tej nenavadni navezavi se skriva bistvo kiberpank internacionalne kulture – način pogleda na svet, saj združuje zanesenost nad visoko tehnološko razvitimi orodji in zavrača, če že ne kar prezira, konvencionalne načine njihove uporabe. Kiberpank se je pojavil v začetku 80-ih kot nov

Štiri maksime kiberpanka

Kot novo gibanje označujejo kiberpank vsaj štiri maksime oz. vodila, ki ga ideološko opredeljujejo. Prva je najbolj znan kiberpankovski moto, ki pravi: informacija želi biti svobodna – za kiberpankerje so informacije popolnoma svobodne in dostopne dobrine. Zato je za kiberpankerje značilno tudi "razbijanje" računalniških sistemov z omejenim pristopom. Naslednja maksima poudarja nujnost otipljivega, neposrednega stika, kar posledično pomeni težnjo po nepotvorjenosti informacij. Kiberpank naj bi se ob tem še nenehno zavze-

mal za decentralizacijo in način življenja, ki bi ga lahko označili kot deskanje po robu: neprestano spremljanje iz sekunde v sekundo spreminjajočega se modernega sveta.

KIBERNETIČNA SUBKULTURA?

Kiberpank je protehnološko usmerjeno gibanje, ki ga mnogi sodobni avtorji in med njimi celo nekateri, ki se sami prištevajo med kiberpankerje, označujejo kot subkulturno gibanje. Vendar kiberpank vsekakor ni tipično subkulturno gibanje. Problematična je njegova umestitev oz. njegov položaj v matični kulturi. Ker je kultura ponavadi razumljena predvsem kot celota, v katero so vključena družbena znanja, prepričanja, ustvarjalnost, življenjski stili, navade – vse, kar človek pridobi z življenjem v določeni družbi – subkultura v tem kontekstu označuje ideje, motivacije, dejanja in znanja, ki od konvencionalnih odstopajo in se z matično kulturo le deloma prekrivajo. Vendar subkulture razvijajo nove, alternativne oblike ustvarjanja, nasploh življenja v – še vedno – matični kulturi. Kiberpank v tem kontekstu ne samo razvija popolnoma drugačne poglede na svet in svojski način življenja, ampak v svojem bistvu predpostavlja spremembo matične kulture oziroma jo z najrazličnejšimi postopki in metodami spreminja. Obsto kiberpanka kot kulturnega gibanja pogojuje visoko razvita tehnologija; prvobiten prostor, kjer se lahko razvije, pa je globalno stratificirana in hkrati medsebojno povezana informacijska družba. Kiberpank torej predpostavlja določeno prisotnost teh prvin v svetu, kar pomeni nujno spremembo matične kulture, vezane na ekonomsko-politično usmerjeno globalno družbo. Kultura kot neki širši pojem glede na subkulture v dobi kiberpanka torej ne more biti in ni več ozko vezana na sam pojem nacionalne kulture, pripadnosti posameznika strogo določeni narodni skupini, v katero le-ta “nujno pade”

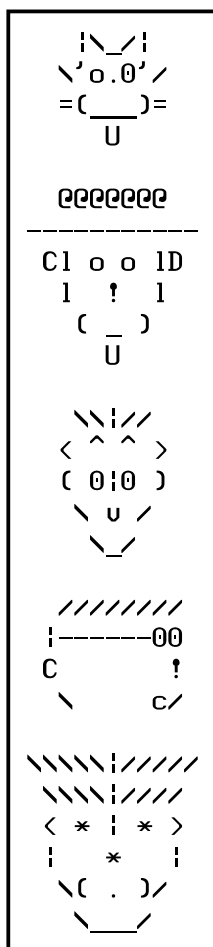


Mark Pauline

s samim rojstvom in življenjem v geografskem, etničnem in lingvističnem prostoru.

Težnja k internacionalnemu

Kiberpank je v osnovi gibanje, ki v bistvu teži k internacionalnemu, globalnemu in univerzalnemu (ob nujni predpostavki skrajnega individualizma visoko razvite postmoderne družbe) in zato sam po sebi izničuje in zanemarja koncept nacionalnega, koncept drobljenja človeštva, ki je bil tako prisoten v svetovni zgodovini. Pomemben vidik kiberpanka je njegova nevezanost na skupen in stalen geografski prostor. Kiberpank namreč zanemarja parcializacijo prostorskega bivanja in razumevanja. Njegova značilnost je predvsem globalna razprostranjenost, kar pa seveda ne pomeni, da kot v osnovi tehnološko gibanje ni omejen. Ravno nasprotno – “omejuje” ga tehnološka razvitost družbe, v kateri se pojavi, in tudi ekonomski faktorji – npr. dostop posameznika k “tehnološkim orodjem”. Prav tako je tudi razredno pogojeno gibanje, saj posameznikovo mesto na družbeni lestvici pristopa k informacijsko-komunikacijskim dobrinam določa njegove možnosti vstopa v tehnologizirano sfero.



Luknje v kiberpankovski viziji informacijske družbe

Posledica kiberpanka je poglobljena spolna hierarhizacija, saj sam po sebi preferira moške kot sposobnejše za razumevanje bazičnih konceptov tehnološkega razvoja, še pomembnejša pa je morda njegova vplivnost na vedno večjo etnično in rasno neenakost, saj so sedanjí pripadniki kiberpank gibanja povečini beli Evropejci in Severnoameričani. Kiberpank sili k ponovnemu premisleku o primernosti kategorij, ki so označevale "razredno" določenost družbe, in k vpeljavi "tehnološkega" elementa v sistem kategorij, ki opredeljujejo razredno pripadnost. Kiberpank je v tem primeru zaščitni znak razreda, ki ima v rokah moderna tehnološka sredstva in ne samo to – razreda, ki ima znanje za upravljanje teh sredstev. Po ekonomski definiciji v to skupino vsekakor sodijo predvsem višji in srednji razredi sodobne, razvite družbe. Kiberpank bi lahko opredelili tudi kot subkulturo z določenim "osrednjim zanimanjem", kot tehnologijo, vendar je tudi ta oznaka tega postmodernega gibanja preozka in ne zajema vseh strani, na katere se širi. Tudi ni več mogoče govoriti o enem samem osrednjem zanimanju, saj je spekter ljudi, ki bi jih na splošno lahko vključili med kiberpankerje, vedno širši. Ti ljudje se ne prištevajo k istim interesnim skupinam in ne gojijo istih zanimanj – gre tako za umetnike, pisce, hekerje, mejne znanstvenike, futuriste, BBS-arje itd. Glede na tako širok horizont vseh ljudi, ki jih združujemo pod skupno oznako kiberpank, lahko govorimo tudi o različnih pomenskih simbolizmi, ki jih razvijajo, o skupinskih standardih ter spletih obnašanj in vrednot.

TEHNOLOGIJA – KIBERGRAL

Ključni moment kiberpanka je torej tehnologija in prav ta je v današnji visoko razviti postmoderni družbi že sprejeta in privzeta kot osnova, na kateri temelji celotna človeška družba. Ta vidik postaja še bolj primeren spričo eksponencialnega razvoja tehnologije. Pravzaprav je tehnologija v zadnjih dvesto letih postala središčna vrednota. V tem

je velika razlika glede na prejšnja obdobja, saj je šele v obdobju renesanse nastopilo obdobje splošnega zanimanja za tehniko, tehnologijo in tudi tehnična odkritja. Vsekakor je treba vprašanje tehnologije vstaviti v širši kontekst razumevanja družbe; tehnologija je bila npr. v antični družbi lahko zabava, prav tako v fevdalizmu, šele kapitalistični način proizvodnje pa je dal tehnološki iniciativi družbeno vrednost. Ta je v zadnjih dveh stoletjih nezadržno rastla in

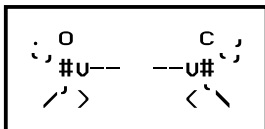
"Mislim, da je izraz kiberpank odvraten. Nikakor se ne štejem v to 'gibanje'. Revolucionarni pa so kiberpankerji samo po svojem nazivu..."

Greg Bear

postala temeljna, osnovna družbena vrednota prav s pojavom kibernetike, elektronike, računalniške in komunikacijsko napredne znanosti. V bistvu se je tehnološka ozaveščenost, razgledanost in izobraženost pridružila izobrazbi kot eden izmed nosilcev družbene selekcije in dodatni dejavnik hierarhizacije.

I & my computer

Ideja informacijske družbe pa ne bi mogla obstajati v svetu, kjer tehnologija in želje po novih stvaritvah ne bi zavzemale vodilnega družbenega položaja. Tehnološki razvoj je tako hiter, da dosega točko, ko večina sploh več ne ve, kaj vse se na tem področju dogaja. Spremembe se kopičijo in s tem še dodatno otežujejo razumevanje globalnega razvoja. To najbolj dokazuje popoln, vsestranski strah ljudi pred tehnologijo, pred računalniki, hekerji, genetskim inženiringom ipd. Morda je vzrok za to tudi dejstvo, da tehnologija nikakor ni preslikava človeškega načina razmišljanja. Ne glede na to, koliko je vmesnik med človekom in strojem (npr. računalniški program) prijazen in uporaben, človek ne more vedeti, kako naj ga upravlja, če ne razume vsaj osnovnih principov delovanja tega stroja. Kar pa seveda ne pomeni, da moraš biti elek-



troinženir, da bi znal programirati videorekorder, ali računalniški strokovnjak, da bi znal uporabljati urejevalnik teksta. Dovolj je splošna izobrazba o načinu delovanja in kvalitetna navodila za uporabo. Ker uporabniki ne dojemajo logike zaporedja operacij, ki jih morajo izvršiti, da bi dosegli določeno funkcijo naprave, ponavadi po dveh ali treh neuspešnih poizkusih vse skupaj opustijo. Še najbolj se ta problem pokaže pri računalnikih, kjer velja povsem drugačna oblika logike kot pri ljudeh.

**"KIBERPANK je tehnologija
z odnosom."**

Stewart Brand

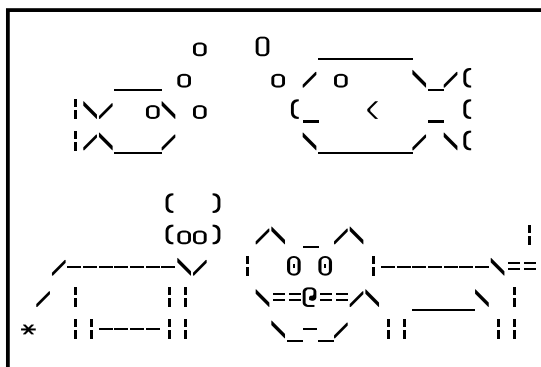
KIBERPANK V LITERATURI

Prvi je uporabil pojem kiberpank, da bi označil literarno smer, Gardner Dozois, ki je bil v tistem času – zgodnjih 80-ih letih – urednik Asimovega časnika za znanstveno fantastiko. Izraz si je izposodil pri Bruceu Bethkeju, ki je napisal kratko zgodbo s tem naslovom. Kiberpank je obstajal že prej, le da se je imenoval preprosto "gibanje". Center tega *gibanja* pa je bila v samozaložbi izdajana revija Bruca Sterlina *Cheap Truth*.

Avtorji kot Sterling, Rudy Rucker, John Shirley, William Gibson, Lewis Shiner in drugi, sedaj uveljavljeni kot nosilci kiberpank gibanja, so v tem časopisu pod psevdonimi pisali izredno ostre in zajedljive prispevke, ki so zadevali osrednjo, klasično znanstveno fantastiko, obenem pa promovirali novo smer, ki je pozneje dobila ime kiberpank. Sterling opredeljuje začetek kiberpankove literarne smeri kot zelo ulično usmerjeno pisanje, anarhično, z naredi-sam odnosom in etosom glasbe garažnih bendov v 70-ih letih.

Postavitev kiberpankovskih zgodb

Kiberpankova literatura v glavnem obravnava marginalizirane posameznike in visokotehnološke družbe. Tipičen za kiberpankovsko zgodbo je sistem, ki je v ozadju, ki dominira nad večino navadnih ljudi, ne glede na to, ali je to zatiralna vlada, skupina velikih, paternalističnih korporacij, fundamentalistična religija ali pa sistem umetne inteligence. Te sisteme podpirajo določene tehnologije, še posebno informacijske – računalniki, računalniške mreže, množični mediji... – vse pa krepijo sistem, tako da lahko ta še lažje obvladuje ljudi. Ponavadi spadajo v sistem tudi razni možganski vsadki, protetični udi, klonirani ali genetsko inženirani organi ipd., s čimer ljudje postanejo del "Stroja". To je *kiber* vidik kiberpankove literature. Vendarle je v vsakem kulturnem sistemu vedno nekaj ljudi, ki živijo na njegovem obrobju, *edgeu*. To so kriminalci, izobčenci, pregnanci, vizionarji... Kiberpankova literatura se osredotoča ravno na te posameznike in njihov boj s sistemom. In to je *pank* vidik kiberpankove literature. Scenografija v kiberpankovskih zgodbah je urbana, razpoloženje pa pesimistično in temno. Koncepti in opisi so vrženi pred bralca brez kakršnekoli razlage, podobno kot so vrženi pred nas vsi novi razvojni, tehnološki dosežki v našem vsakodnevnem življenju. Velikokrat je navzoč občutek nejasnosti moralnih norm; gre le za večni boj s sistemom, v želji prevrniti sistem, ali pa boj le za to, da ostaneš živ. Takšna predstavitev pa seveda ne tvori junakov v tradicionalnem smislu "herojev" ali "dobrih ljudi".



KIBERPANKERJI

Sredi 80-ih let so se določene skupine ljudi, izhajajoč iz kiberpankove literature, začele opredeljevati za kiberpankerje. Opazili so namreč, da so v današnji moderni zahodni

družbi opazna semena fikcijskega tehnosistema, sami pa so se poistovetili z marginaliziranimi posamezniki v kiberpankovskih zgodbah. Vendar so v zadnjih nekaj letih tudi množični mediji zaznali ta pojav in začeli uporabljati vzdevek "kiberpanker" za prav določene ljudi in skupine. Osrednja kiberpankovska revija *MONDO 2000* trdi, da je število njihovih bralcev blizu 70.000, toda med njimi ni več kot nekaj tisoč računalniških hekerjev, futuristov, mejnih znanstvenikov, računalniških grafikov in glasbenikov, znanstvenofantastičnih geekov, ki se dejansko razglašajo za kiberpankerje.

Tisti kiberpankerji, ki so neposredno povezani z računalniško kulturo, se prištevajo med vsaj tri večje skupine: hekerje (*hackers*), krekerje (*crackers*) in telefonske frike (*phone phreaks*). Heker je lahko posameznik, ki uživa v raziskovanju podrobnosti programabilnih sistemov, tisti, ki entuziastično ali celo obsesivno programira ali preferira samo programiranje pred teoretiziranjem o programiranju, ali pa tisti, ki razume "hek" vrednote. Prav tako je heker posameznik, ki je hiter programer, ali pa ekspert za določen program – npr. UNIX heker. Z istim izrazom se lahko označujejo tudi strokovnjaki na kateremkoli področju, npr. kuharski hekerji ipd. Izraz kreker je bil skovan leta 1985 zaradi napačne uporabe pojma heker v časopisnih člankih. Krekerji so

namreč tisti sloviti kiberpankerji, ki vdirajo in razbijajo zavarovane računalniške sisteme (pred tem se je tudi za tovrstno dejavnost uporabljal izraz heker). Ostanejo še friki – ti pa slovijo kot umetniki vdiranja v telefonska omrežja, še posebno, a ne ekskluzivno, v komunikacijska omrežja. Hekerji, krekerji in friki so tisti, ki tvorijo t.i. računalniško podzemlje, vendar pa s popularizacijo tega gibanja v zadnjih nekaj letih ne moremo več govoriti le o računalniško usmerjenih pripadnikih kiberpanka, saj je beseda postala označevalec za pisano množico s tehnologijo obsedenih posameznikov – umetnike, pisce in predvsem mladino, futuriste, mejne znanstvenike ipd.

"KIBERPANK je nesveta aliansa tehničnega sveta z underground pop kulturo in cestno anarhijo.

Osebn mislim, da sem tak tip pisca, kot so v glasbi garažni rokerji. Naše gibanje (kiberpank) je le del postmodernističnega gibanja in združuje dve različni smeri; čiste kiberpankerje in humaniste."

Bruce Sterling

Kiberpank tako izraža računalniško ali nasplošno visoko tehnološko dobo, v katero ne spadajo samo tridesetletni hekerji, ki kot obsedeni ždijo pred terminali, niti ne dvajsetletniki, ki imajo podobne občutke do Applovih Macintosh računalnikov, kot so jih imeli njihovi starši do Applovih gramofonskih plošč. Kiberpank postaja predvsem ideologija predadolescentov, ki so jim vodilo bivanja *Super Nintendo* in *Sega Genesis* video igre. Ravno ti so gonilno kolo kiberpankovske kulture.

Bruce Sterling

Foto: Martha Grenon



"Ne vem. Nekdo je vprašal Jimmyja Pagea, kaj si misli o heavy metalu, in ta mu je odgovoril: Nič. Jaz ga nisem tako imenoval, ko sem ga izumil." Sicer pa se sam nikoli nisem ukvarjal z znanostjo in jo uporabljam le, da bi ustvaril ozadje svojih romanov. Isto velja tudi za tehnologijo. Lahko bi rekli, da uporabljam znanstveni jezik na pesniški način. V bistvu se v svojih delih bolj ukvarjam s kritiko družbe kot pa z napovedovanjem prihodnosti. Ne pripadam nikakršni skupini ali šoli mišljenja; edino, kar me veže z drugimi (pisci), je to, da smo se v približno istem času pojavili na izdajateljski sceni."

William Gibson

KULTURNI VZORCI KIBERPANKA

Jutrišnja kultura (Future culture)

Novo gibanje je le skupno ime za več različnih kulturnih vzorcev, za katere je značilno, da so znanilci prihodnosti in hkrati tudi naši sodobniki. To je tako imenovana jutrišnja kultura, za katero je značilno obeležje postmodernizma in uokvirjenost v tehnološko zaznamovano okolje. Jutrišnja kultura ima morda zgrešeno ime, saj pravzaprav niti ni toliko stvar prihodnosti, ampak se dogaja tukaj in zdaj. Bistvo, ki opredeljuje kulturo jutrišnjega sveta, pa je tehnologija. Gre za pojav tako imenovane tehno-kulture, katere

razvoj je v polnem zamahu ravno danes. Kamorkoli se ozremo, nas obdaja tehnologija. Kako bi si predstavljali današnji svet brez računalnikov, telefonov, televizij, avtomobilov, pralnih strojev, sesalcev... – vse to so namreč mikroprocesorsko vodeni aparati in sodijo na področje visoke tehnologije.

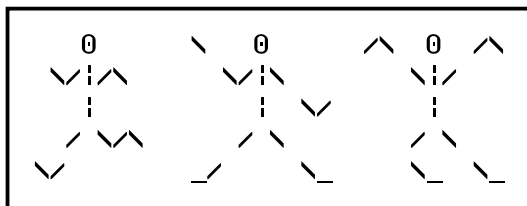
Vsekakor je današnji čas čas razvijanja novih kulturnih pristopov oziroma kultur jutrišnjega dne, za sedaj pa so to za mnoge še vedno subkulturna gibanja, ki vsa skupaj sodijo v širši okvir, ki bi ga lahko poimenovali kar kiberkultura. Posamezni vidiki, ki jih lahko pričakujemo v jutrišnji kiberkulturi, so na neki način prisotni že danes – gre za področja virtualnih svetov, psihedelije, industrijske, ulične in rave kulture; povrh pa seveda še kiberkulture kot seštevka (in več kot le to) vseh prej naštetih kulturnih gibanj. Z gotovostjo lahko zardimo, da smo na tak ali drugačen način že danes vsi udeleženci virtualne kulture ali tako imenovanega virtualnega sveta. Ideja virtualne kulture je v samem pojmu kiberprostor, ki označuje novo področje v elektronskih komunikacijah, kjer postane pri tvorjenju skupine element geografskega prostora popolnoma irelevanten.

Kultura virtualnega (Virtual culture)

Tehnologija je ključni moment jutrišnje kulture in s tem seveda kulture virtualnega. Kakor se eksponentno večajo zmožnosti le-te, tako se vse bolj širijo njena področja. Najzanimivejše tehnološke aplikacije se vsekakor pojavljajo na

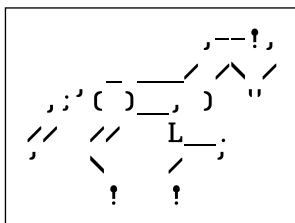
področju komunikacij in interaktivnosti medijev. Eden pomembnejših dosežkov današnjega časa je razvoj tehnologije virtualne resničnosti in z njo porajajočih se virtual-

nih svetov. Ti naznanjajo tudi pomembne spremembe na področju sociološke strukturiranosti medosebnih odnosov in pomena razmerja posameznik-skupina. Temeljno področje kulture virtualnega so tako imenovani virtualni svetovi, ki so neločljivo povezani s področjem računalništva. Računalniki danes niso več zgolj



računala in pomožni pisalni stroji, temveč ustvarjajo povsem novo področje, področje virtualnih svetov. V ta sklop razvoja računalniške tehnologije sodi predvsem sistem virtualne resničnosti, elektronske mreže – od lokalnih BBS sistemov do

Interneta – in ne nazadnje tudi celi mali svetovi znotraj računalnika. Računalnik tako danes postaja tudi skozi pojem kulture virtualnega nov kanal medčloveškega komuniciranja, nov medij.



Od psihotropnih substanc k inteligenčnim drogam

Pripomočki za razširjanje zavesti so seveda tudi droge. V zadnjih letih je v Združenih

državah Amerike opazen izjemen porast uživanja halucinogenov, predvsem LSD-ja, pojavila pa se je še nova vrsta drog, imenovanih "smart drugs" ali inteligenčne droge. Gre v bistvu za neke vrste "hranilnih dodatkov", ki optimizirajo mentalne funkcije in

Psihedelična kultura

Začetek psihedelične kulture, ki se vrti okoli učinkov psihotropnih substanc, predvsem halucinogenov, kot so LSD, marihuana..., sega v 60. leta. Gre za kulturo, ki želi manifestirati nove ideje, nove načine mišljenja in nove poti pristopa k realnosti ter zavesti. Ena bistvenih uganek današnje družbe je ravno narava zavesti, mišljenja in razuma. Bistvo psihedelične kulture je raziskovanje tega področja človeškega življenja. Vsa ta področja so vitalnega pomena za razumevanje tega, kdo in kaj smo ljudje, in so hkrati temeljna filozofska vprašanja, ki so si jih ljudje zastavljali skozi stoletja. Tako je tudi psihedelična kultura vse bolj povezana s tehnologijo; med eno ključnih oznak psihedelije sodi "razširjanje zavesti", katerega pomen postane precej bolj ekspliciten ob uporabi novega tehnološkega dosežka, virtualne realnosti (simuliranega sveta, ki ga ustvari računalnik) oziroma računalniško generiranega virtualnega prostora. Vanj vstopa uporabnik s pomočjo posebnih očal, po njem pa se premika z ukazi, ki jih daje z rokavico (ali celo obleko), opremljeno s senzornim spremljanjem položaja in premikanja. Človek, ki je v tem prostoru, ga občuti kot resničnega, seveda pa gre le za simulacijo realnosti. Današnja virtualna resničnost je le razširitev računalniške grafike v tretjo dimenzijo, ki jo pričarata zaslona v neposredni bližini oči. Doživetje stopnjuje še računalniško obdelan zvok v slušalkah, ki "prihaja" iz določene smeri. Ta svet ni statičen, saj računalnik zaznava premike glave in rokavice (oziroma celega telesa) in s tem sorazmerno spreminja sliko okolice in premika vir zvoka.



William Gibson

Foto: Michael Llewelyn

nevtralizirajo agense – proste radikale – ki slabijo imunski sistem in pospešujejo staranje organizma. Aktivne substance v teh napitkih in kapsulah so aminokisline, ki združujejo v telesu potrebne beljakovine. Ob beljakovinah, ki so vitalnega pomena za delovanje celic, so tu še aminokisline drugega tipa, ki se v telesu pretvarjajo v nevrottransmitterje, ti pa prenašajo informacije med možganskimi celicami. Uživanje teh hranilnih dodatkov izboljšuje spomin, omili depresivnost, upočasni staranje in nasploh izboljšuje umske sposobnosti. Seveda le v določenih mejah, saj se s povečano količino



William Burroughs

hranilnih snovi in prenosnikov vzburjenja – nevrotansmitterjev – ne povečujejo sorazmerno tudi kognitivne in perceptivne sposobnosti. Preparati delujejo le ob natančnem doziranju in nadzorovani uporabi – učinek ponazarja krivulja narobe obrnjene krivulje črke U. Preparati, ki sodijo med inteligenčne droge, so aminokisline, vitamini – antioksidanti, ki izboljšujejo spomin –, zelišča (predvsem vzhodnjaške, eksotične rastline) in njihovi ekstrakti in še manj naravne sestavine, ki po svojem delovanju veliko bolj spominjajo na droge – na primer nutropiki, kot so Piracetam, Hidergin, Vazopresin, Milacemid... Učinki inteligenčnih drog še niso povsem pojasnjeni, vendar pa vidno vplivajo na izboljšanje spomina, koncentracije in počutja nasploh. Kot take so inteligenčne droge prav tako pomembno vodilo kibertehnološko usmerjene generacije, kot so bili halucinogeni pri generaciji hipijev.

Rave kultura

Rave kultura v mnogočem spominja na Woodstock masovke v 60-ih letih, le da sodi v 90. in je temu tudi prilagojena. Seveda so rave skupine veliko manjše, kar pa spet omogoča, da se dogodki (razni nastopi, prireditve in zabave) odvijajo večkrat in pogostejše. Gre za zabavno plat jutrišnje družbe – za način zabave, ki jo izbirajo današnji mladi in jutrišnji odrasli. Tudi glasba reflektira moderno tehnologijo, npr. tehnoglasba, raverji pa se pogosto označujejo kot del

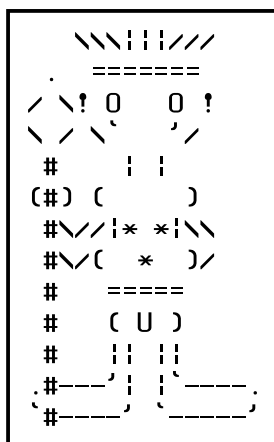
psihedelične subkulture in gojijo želje po ustvaritvi neke nove, posebne realnosti – tudi ob drogah, VR-u in seveda glasbi.

Industrijska kultura

Nova postindustrijska oz. informacijska doba prinaša s seboj za navadnega sprejemnika in prebivalca 20. stoletja – katerega navadna oblika zabave in zanimivega dogodka je obisk gledališča ali opere, če je malo starejši, ali preživeta noč v disku, če sodi v mlajšo generacijo – tudi precej nenavadna umetniška prizorišča in še bolj nenavadno vsebino umetniških del in dogodkov. Oblika zabave, ki postaja vedno bolj popularna (rave spektakli), se dogaja v prostranih, opuščenih skladiščnih halah, s celonočnim ali večdnevnm plesom ob divji, hitri in elektronsko impulzivni industrijski glasbi. Tudi oblike performansov različnih umetniških skupin postajajo vedno bolj nenavadne in zmeraj bolj ekstremne in eksperimentalne. Ena takih skupin je *Laboratorij za raziskave preživetja* – *Survival Research Laboratories*. Člani skupine na svojih performansih uprizarjajo različne ritualizirane interakcije med stroji, napravami za posebne efekte in računalniki,

ljudje pa so na nastopu navzoči edino kot operaterji in občinstvo. Konec oktobra leta 1992 je *Laboratorij* predstavil enega svojih strojnih nastopov v Gradcu. Oblika predstavitve je bila podobna vsem njihovim performansom: petdeset minut čiste akcije pred kakšnim tritisočglavim občinstvom. Omenjena umetniška skupina je prav iz posebnega razloga izbrala Gradec za predstavitev svojega performansa, imenovanega *Namerna evolucija vojne cone: Prispodoba spontanega strukturalnega razkroja*, saj je v tistem času le nekaj sto kilometrov stran

potekala "prava, resnična" vojna med hrvaškimi in srbskimi silami. Pred predstavo so člani *Laboratorija* skupaj s snemalno ekipo obiskali centre spopadov na Hrvaškem in o dogajanjih posneli dokumentarni film. Izkazalo pa se je, da interes za vojno, kot so ga pokazali sodelavci *Laboratorija*, izvira iz drugačnih



motivov, kot smo jih navajeni. Vizualna plat performansa *Laboratorija* in uporabljena "mašinerija" je nakazovala temo – vojno – implicitno in eksplicitno. Velika atomska bomba, obešena na vitlu, je nenehno padala na na tleh narisano tarčo in pri tem razdejala telesa nesrečnih robotov, ki so se znašli preblizu. Trimetrške kvadratne računalniško retuširane slike golih vojakov v homoerotičnih pozah so krasile nekaj strojev in zidove tovarne, kjer je potekal per-

"KIBERPANK je naravna dediščina ameriškega kulturnega gibanja, imenovanega beatniki in pozni hipiji."

John Perry Barlow

formans. Orjaški mobilni žerjav je s pomočjo velikega kavlja po zraku prenašal stroje iz ene bojne cone v drugo, kar naj bi bila metafora za neuspešno preseljevanje beguncev iz enega kriznega območja v drugo. Številni stroji, ki so bili uporabljeni v tem performansu, so bili izvirno razviti v različnih vojaških raziskovalnih programih. Nekateri izmed strojnih udeležencev v performansu so bili:

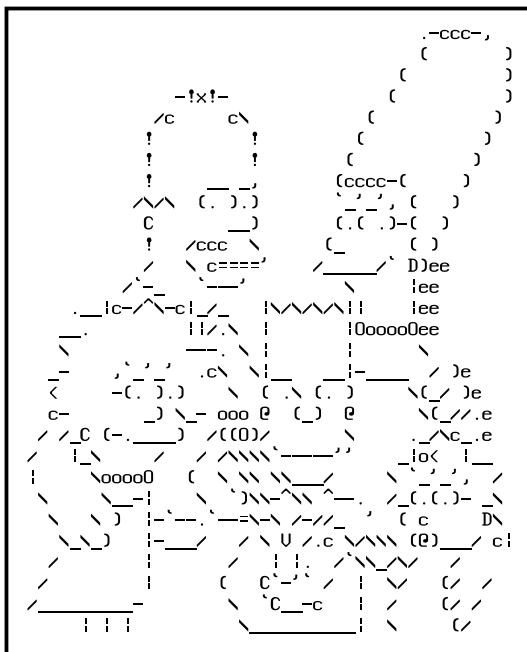
V-I reaktivni motor, nekaj eksplozivnih naprav, elektromagnetski top na tračnicah, top na daljinsko upravljanje, ki je izstreljeval eksplozivne projekte, in vrtilni stroj, nastal iz propadlega vojaškega eksperimenta, ki je skušal ustvariti supersonični letalski propeler, katerega učinek pa je le neznošen, ušesa parajoči hrup (podoben tistemu, ki ga proizvede cela eskadrilja bombardierjev). Ena izmed značilnosti kiberkulture je torej tudi bivanje v tako imeno-

vani industrijski dobi ali industrijski kulturi, ki je značilna za postindustrijsko družbo. Kakorkoli že, pojem industrijske kulture se največkrat navezuje na glasbena gibanja. Industrijska glasba je največkrat označena kot tehnološka in ima v sebi neki uporniški duh, ki se ga vsekakor da primerjati s pank gibanjem v poznih 70-ih letih. Tako imenovano industrijsko kulturo pa sestavlja še vrsta drugih performansov, ki niso v prvi vrsti glasbeni. Ena pomembnejših dogajanj te vrste so na primer tudi predstavitve *Laboratorija za raziskave preživetja* – *Survival Research Laboratories*, podobne tisti že opisani.

Ulična kultura (Street culture)

V današnjem svetu je močno opazen tudi pojav ulične kulture, ki je bila v Združenih državah Amerike primarno afrocentrična, pogosto jevala pa sta jo razizem in neenakopravnost črncev. V jutrišnjem svetu pa postane aktualna takrat, ko se nanaša na besede Williama Gibsona v njegovem romanu *Neuromancer*: "Ulica najde svoje načine uporabe." Tu so mišljena predvsem ulična dogajanja v zvezi s tehnologijo

– njenim razvojem, razpečevanjem in preverjanjem. Ulična kultura se največkrat razume kot "naredi-sam-kultura" (*Do It Yourself*); take vrste je na primer rap glasba. V ulično kulturo spadajo tudi grafiti (še le nedavno priznana oblika umetniškega izražanja). Omenjena kultura je posledica velikega preobrata v našem postmodemnem svetu, ki bi ga lahko v luči "naredi-sam" kulture opisali kot gibanje za individualizacijo in specializacijo.

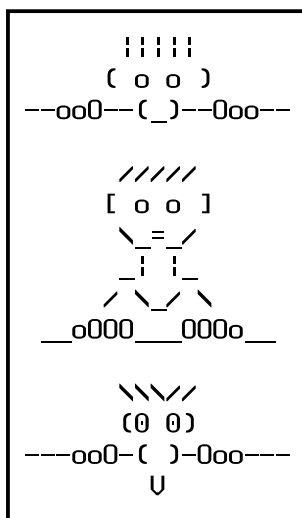


Mejna znanost (Fringe science, rocket science)

Svet se vrti vedno hitreje in vedno več je stvari, ki jih ne moremo pojasniti, razumeti in opisati na konvencionalne načine, kar je še posebej opazno ob vstopu v dobo kiberkulture in njenih pojavnih značilnosti. Celični avtomati, teorija kaosa, singularnost, kvantna teorija, prostor, čas, dimenzije, kibernetika, resničnost, zavest, življenje, inteligenca, umetno življenje, umetna inteligenca, subatomske resničnosti, genetske mutacije – vse to so priljubljene teme mejne znanosti. Ker se ta znanost označuje za mejno, jo tako vidi tudi mnogo klasičnih znanstvenikov. Pa vendar so znanstveniki, ki se ukvarjajo s temi novimi temami, pravi post-Einsteini in bi jih morali tako tudi razumeti.

Kiberkultura

Kiberkultura je v bistvu seštevek (in več kot samo to) vseh prej naštetih kulturnih in znanstveno-tehnoloških gibanj. Gre za realnost, ki smo ji priča že danes, ki pa se nanaša na prihodnost. Izhaja iz literarne smeri (kiberpanka) in ljudi (kiberpankerjev), ki uporabljajo tehnologijo in informacije na načine, ki odstopajo od pričakovanih norm in zakonov družbe. Dalje lahko govorimo o hekerjih, ki izvirajo iz 60-ih let, in krekerjih, ki so se ločili od prejšnjih ob koncu 80-ih. Moto današnjih hekerjev je "informacija želi in mora biti svobodna" in to je tudi cilj njihovega delovanja. Rudy Rucker, eden najvidnejših piscev in znanstvenikov v moderni dobi, je zaslužen za moto, ki si ga je prisvojila kiberkultura: Kako hiter si in kako jedrna? ali v izvirniku: *How fast are you? How dense?* Osnova, v kateri korenini kiberkultura, je informacijska družba. To je družba, kjer je informacija pomembna dobrina, če ne celo najpomembnejša. Da je tako že danes, vidimo po popularnosti in prominentnosti dveh tako močnih televizijskih postaj, kot sta *MTV* in *CNN*. Ti dve sta tako



pomembni, da lahko govorimo celo o posebni kulturi, npr. *MTV* in *CNN* kulturi. Ko govorimo o informacijski družbi, gre v bistvu za kiberkulturo, ki še vedno zori.

Temeljni prispevek k tej preobrazbi bodo povzročili tako revolucionarni tehnološki dosežki kot *ISDN*, digitalna televizija in podobno. Res je, da je kiberkultura še v povojih in da še ne živimo v informacijski družbi – še posebno ne Slovenci –, pa vendar lahko do tega preobrata pride vsak čas. Kreditni bančni sistem, politika, mediji in internacionalni konglomerati so zgolj informacijski sistemi, ki operirajo

z informacijskimi dobrinami. Na prelomu stoletja so bile bazične sile v evropskem in severno-ameriškem delu sveta politične – vse do druge svetovne vojne, do nastanka postindustrijske družbe, ko so postale pomembnejše ekonomske silnice, vendar še vedno v povezavi s političnimi. Še danes je tako; vedno pomembnejše mesto v globalni, svetovni igri moči pa si utrjujejo mediji, in to ravno s svojo informacijsko močjo.

"Vedno sem si želel postati pisec ZF v stilu Williama Burroughsa, da pa bom to res storil, sem se odločil po koncertu Rolling Stonesov leta 1975. Sicer me oznaka kiberpanker ne moti, ker privlači pozornost h gibanju, za katerega mislim, da je pozitivno. Tisto, kar je danes resnično bistvenega pomena, je rušenje vseh meja in omogočanje pretoka informacij. Zato mi je tudi všeč pojem kiberpanker; na videz povezuje zelo različna koncepta, vendar je njuna zveza informativna."

Rudy Rucker

Kiberumetnost

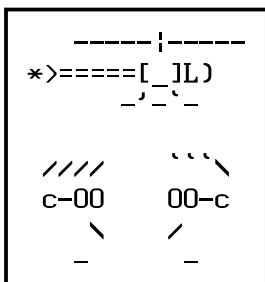
V dobi kiberkulture lahko govorimo tudi o pojavu nove umetnostne zvrsti, morda kar novega umetnostnega sloga oziroma žanra, ki ga lahko poimenujemo kiberumetnost. Gre za popolnoma nove umetniške pristope; tako v glasbi (omenili smo že industrijsko, rave in tehno glasbo) kot v likovni umetnosti, katere prvo orodje v novi dobi postane računalnik kot medij – na tem področju je v zadnjem času med kiberpankerji najbolj razširjena ASCII umetnost.

Omreženi umetniki

Prav tako vse več umetnikov v svojem izražanju uporablja računalniške mreže, kar močno vpliva ne le na njihove metode dialoga in distribucije (ki na ta način postaneta veliko lažja), ampak tudi na celoten kreativen proces in estetski izdelek. Umetniška dela v kiberprostoru računalniških mrež niso nujno vizualne, se pravi grafične predstavitve, mnogo jih je usmerjenih tudi k samim komunikacijam – k preučevanju interaktivnosti, kolaborativnosti, povezav, vmesnikov in odnosu med umetnikom, njegovim delom in sprejemnikom. Kiberumetnost označuje pomanjkanje fizične oprijemljivosti in eksperimentiranje z različnimi, novimi oblikami komunikacije. Kiberumetniška dela bi potemtakem lahko imenovali tudi kreativni komunikacijski sistemi. Umetniki, ki ustvarjajo na elektronskih mrežah, eksperimentirajo z novo paradigmo kulturnega ustvarjanja – interaktivnega javnega sodelovanja in kulturne aktivnosti. Prva mednarodna umetniška elektronska mreža (ARTEX) je bila ustanovljena l. 1980 in je organizirala vrsto telekomunikacijskih dogodkov v 80-ih letih, ob tem pa je razvijala kolaborativno pisanje teksta. Najbolj znan projekt je bilo skupno pisanje pravljice, v katerem so sodelovali umetniki iz Evrope, Kanade, ZDA in Avstralije. V letu 1986 je bila ustanovljena še mreža ACEN – *Art Com Electronic Network* – kot ena izmed konferenc na WELL-u, ki je eden največjih informacijskih sistemov, vključenih v Internet, in med

kiberpankerji najbolj priljubljen. Na tem sistemu sodelujejo v ustvarjanju poleg umetnikov sedaj še računalniški programerji, futuristi, sistemski operaterji, pisatelji, pravniki in drugi. Dogajanje na mreži ACEN je rezultiralo v takih umetniških delih, ki so že v svoji zasnovi vsebovali razpršeno občinstvo kot soudeležence v kreaciji – šlo je torej za umetnost kot proces skupinske interakcije. Znani projekti so na primer *Bad Information Base*, kjer so zbirali napačne, neumne, smešne in slabe interpretacije informacij, pa *Das Casino*, ki se je najprej pojavil kot oblika virtualne rulete in se kasneje razvil v neke vrste kolaborativno gledališče, v katerem so udeleženci razvili svoje karakterje in opisovali dogodke v tem prostoru. Še najbolj odmevna je bila elektronska novela v nenehnem nastajanju, imenovana *In the Hearth of the Machine*.

Komunikacijska tehnologija se nenehno razvija v smeri vse večje interaktivnosti in multimedialnosti, medtem ko se rudimentarne socialne in kulturne aplikacije šele razvijajo (in to ne nujno v smeri horizontalnega javnega sodelovanja).



Rudy Rucker



Foto: Yvette Roman

KIBERPROSTOR

Kiberpank in kiberkultura določata tako sodobnost kot prihodnost. Bistvena novost, ki jo poleg vsesplošnega tehnološkega izziva prinašata omenjena pojava, je kiberprostor ali v izvirniku *cyberspace*. Prvi, ki je opisal vizijo nečesa, kar bi danes lahko imenovali kiberprostor, je bil Vernon Vinge v noveli *True Names*. Heroj Vingove zgodbe je z EEG elektrodami na čelu priključen v poseben prostor, imenovan *The Other Plane* ali *Druga ravnina*, kjer so s pomočjo zapletenega softvera prikazani znani objekti. Televizijska nanizanka *Max Headrom* je uporabila podoben pristop pri prikazovanju računalniško generiranega prostora. Še drugačne fiksijske prijeme pri vključevanju ideje kiberprostora v svoje novele in romane je uporabil William Gibson v svojem trikrat nagrajenem romanu *Neuromancer*. Prav v tem delu je Gibson definiral kiberprostor kot konsenzno halucinacijo – s tem je hotel nakazati, kot je dejal pozneje, točko, v kateri se medijski tok združi in nas obkroži, tako da okoli sebe ne vidimo več, kaj se resnično dogaja. Dejansko je Gibson eden prvih, ki je napovedal virtualno resničnost. Vendar je stopil pri tem še korak dlje: razdelil jo je na dve entiteti – matrični kiberprostor in mrežo Simstimov. Simstim je neinteraktivna različica virtualne resničnosti, televizija 21. stoletja, ki deluje s podobnim konzolskim pristopom kot kiberprostor. Gledalci, tako jih sicer lahko imenujemo samo pogojno, ne opazujejo ekrana, ampak direktno sprejemajo informacije na svoje živčne končiče, s čimer lahko dejansko doživljajo program. Kiberprostor je v Gibsonovih delih hekerski sinonim za tridimenzionalne računalniške mreže, ki se skozi konzole (pretvornike digitalnih impulzov v živčne signale in obratno) preko elektrod na možganih

upravljalca pretvarjajo v tridimenzionalno prostorsko matriko. V njej so računalniki ponazorjeni z barvnimi piramidami, linijsko povezanimi, po katerih se pretakajo informacije. Po tem prostoru se je mogoče prosto gibati, razen tam, kjer ICE (tj. zaščitni sistem) to prepoveduje. Kiberprostor je v bistvu interni informacijski podsvet, kjer vsi udeleženci isti prostor vidijo in se po njem premikajo. Podobno obravnavajo idejo kiberprostora tudi ostale kiberpank novele. Kiberprostor je torej metafora za abstraktne prostorske in informacijske koncepte.

“Nekateri uporabljajo tehnologijo za vojno. Kiberpank jo uporablja za glasbo, umetnost in življenje.”

Baby Tokio

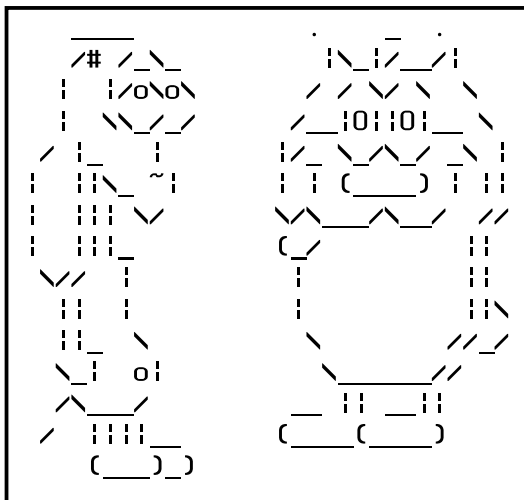
Imerzivna tehnologija

Brenda Laurel, avtorica knjige *Computers as theatre (Računalniki kot gledališče)*, označuje kiberprostor kot imerzivno tehnologijo, tehnologijo, v katero lahko vstopiš.

Predpostavimo, da naša čutila obkrožimo s slikami, ki se delno ali v celoti razlikujejo od

dejanskega sveta, in jih uredimo tako, da podpirajo in spodbujajo holistično interakcijo med človekom in okoljem. Kot rezultat dobimo virtualno resničnost, virtualna okolja, umetno realnost ali multisenzorne interaktivne sisteme. Vsi ti so podaljški domišljije, v katere lahko vstopimo. Imerzivna tehnologija je po eni strani nedosegljivi gral na koncu zgodovine filma, po drugi pa

privlačna sila, ki ustvarjalno energijo usmerja h kulminaciji računalništva. Imerzivni kiberpros-

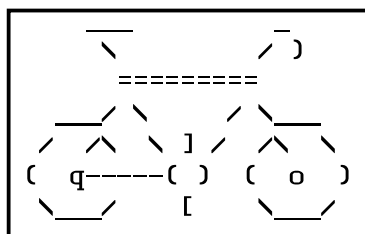


tor spreminja tradicionalni etos računalništva; breztelesne ume, ki komunicirajo prek tipkovnic in ekranov nadomešča z razumevanjem čutil kot primarnih načinov našega doživetja sveta, našega razmišljanja, razumevanja in fantaziranja. Tovrstna tehnologija je vpeta v zgodovinski vektor – eksternalizacijo človeške domišljije. Kot pravi Terence McKenna, človeško popotovanje je v bistvu prizadevanje zamenjati naš zunanji jaz z notranjim. Korak za korakom smo hodili po poti od luknjanja kartic do interaktivnega računalnika, od *Metropolisa* do *Star treka* v želji, da bi ustvarili imerzivno okolje. Na tej poti smo se bili prisiljeni odreči zastarelim definicijam pojmov avtorstva in nadzora. V imerzivnem svetu avtorstvo ni več način prenašanja izkušenj, temveč sestavljanka skrajno osebnih izkušenj. Čeprav danes težko govorimo o istem pomenu in obliki kiberprostora, ki so si ju zamislili prvi pisci kiberpankovske literature, je vendarle mogoče ta izraz zaslediti v mnogih časopisnih člankih, pogovorih in predvsem v hekerskem lingu.

Internet - vrata v kiberprostor

Z idejo kiberprostora največkrat mislimo Internet, mednarodno globalno računalniško komunikacijsko mrežo, ki se razteza čez Atlantik, od Združenih držav Amerike proti Evropi in še naprej, vse do Islandije, zahodne in srednje Evrope, Japonske, Severne Koreje,

Indonezije, Avstralije in Nove Zelandije. Kiberpankerji, ki se priključujejo – logirajo na ta sistem (mnogi počno to celo vsak dan), doživljajo Internet oziroma kiberprostor kot resničen, pristen svet, v katerega lahko vstopimo, ga raziskujemo in z njim manipuliramo. Kiberprostor pa je več kot zgolj igrišče za računalniške navdušence. Kar vedo kiberpankerji že nekaj časa, je sedaj odkrilo še 17,5 milijona uporabnikov modemov – kiberprostor je tudi nov medij. Vsak večer se na vrsto računalniških sistemov –



Internet ali pa lokalne BBS sisteme – logira več sto tisoč ljudi, da bi se vključili v interaktivne pogovore s somišljeniki, da bi pisali prijateljem ali pregledali svojo pošto, prenesli na svoj računalnik novo videoigro...

Pretresljiv in opominjajoč je dogodek, ki se je odigral na mreži WELL (the *Whole Earth 'Lectronic Link*) s sedežem v Severni Kaliforniji, ko je pred štirimi leti eden najbolj aktivnih sestavljalcev besedil in udeležencev mreže napisal in pognal program, ki je zbrisal vsa njegova sporočila in vpise. Teh dopisov je bilo več tisoč. Kmalu po tem "virtualnem samomoru" je fant storil še dejanski samomor.

Mnoge računalniške uporabnike zadovoljujejo nekajkratni obiski kiberprostora, medtem ko kiberpankerji tam živijo, se igrajo in gredo tja tudi umret.

Sergeja Kavšek, študentka novinarstva na Fakulteti za družbene vede v Ljubljani.