

DEKART U SAJBER-PROSTORU

Dekartov (Descartes) metod hiperboličke sumnje počiva na činjenici da sve informacije koje možemo dobiti preko čula jesu nepouzdana – i u nastojanju da pronađe uvek pouzdan izvor saznanja, dolazi do toga da jedino u šta može uvek biti siguran jeste činjenica da samim tim što misli ujedno znači i da postoji (cogito ergo sum). Nepouzdana informacije prenete putem čula mogu predstavljati sredstvo manipulacije od strane Zlog Demona. Dekart ističe neophodnost uviđanja istinite informacije jasno i razgovetno – ali ako bismo povukli paralelu između metafore Zlog Demona i sajber-prostora, moguće je primetiti zamagljenu granicu realnog i virtuelnog, i teškoće u definisanju njihovog statusa. Subjekt biva multipliciran unutar virtuelnog, stvara i poništava virtuelne identitete, prelazi iz jednog virtuelnog tela u drugo, po potrebi menja pol i sl. Biti prisutan/a u okviru sajber-prostora, zapravo podrazumeva teleprisustvo, odnosno prisustvo-na-daljinu. Dobar primer za to su i web kamere postavljene po raznim gradovima u svetu, koje, po Viriliou, stvaraju panoramu virtuelnog grada. Samo mesta koja su online (dakle priključena), poseduju stepene relevancije na novoj geotopološkoj karti (Castells), odnosno mesta koja su offline, potpuno su irelevantna. Subjekt pluta među svojim pseudoidentitetima, jer samo ako je online, on postoji u virtuelnom.

Ključne reči:

sajber-prostor, virtuelna realnost, metod hiperboličke sumnje, teleprisustvo, kiborg, realno, navigacija, hipertekst

U čuvenoj knjizi *Meditacije o prvoj filozofiji*, francuskog filozofa Rene Dekarta (René Descartes), srećemo dve osnovne filozofske ideje: prva je metoda hiperboličke sumnje, a druga se sastoji u tvrdnji da, iako možemo sumnjati u

informacije koje dobijamo putem svojih čula, ne možemo sumnjati u činjenicu da postojimo.

Metod hiperboličke sumnje poziva upravo na odbacivanje svih izvora saznanja koji ga mogu obmanuti – postupnim istraživanjem, dolazi se do toga da svih pet čula predstavljaju nepouzdana izvora saznanja¹. Dekart odbacuje intelektualno nasleđe drugih filozofa, kao i slojeve sopstvenih predrasuda, mnenja i verovanja. Na taj način, doprinosi argumentima u prilog autonomiji ljudskog razuma – „kritičnost kartezijanske metode poticala je iz primene i upotrebe sumnje, koje se uzimaju kao nužan princip svakom saznavanju, istraživanju i dokazivanju istine”². U svom istraživanju Dekart ide tako daleko kada tvrdi da čak ne može pouzdano znati da poseduje telo – pretpostavljeni negativni princip, u knjizi nazvan „zli demon”, koji bi mogao kontrolisati njegove misaone procese. Zli demon bi, dakle, mogao biti krivac za obmanjujuće ideje – na primer, on bi mogao poslati mom mozgu informaciju da je jabuka na stolu crvena, a ne zelena, lošu procenu njene veličine, ili čak njenog postojanja uopšte³. Dakle, suočavamo se sa problemom *zarobljene subjektivnosti*, zato što je neizvodljivo preći barijeru iz subjektivnog (ono što pouzdano znam ja, kao misleća stvar) u objektivno (ono što moja čula tvrde da je istinito, zaista jeste istinito). U tom smislu, „mislim dakle postojim” ne podrazumeva identitet, niti postojanje tela, u ovom slučaju, „ja” je „misleća stvar” čije jedino pouzdano znanje jeste svest o sopstvenom postojanju.

S druge strane, kada je ustanovljeno istinito znanje kroz tautološki iskaz – „mislim dakle postojim”, možemo početi da, vođeni *metodom*, redefinišemo naše znanje.

Sajber-prostor se, prema definiciji Markoša Novaka (Marcos Novak), definiše kao „Potpuna prostorna vizualizacija svih informacija u globalnim informacionim procesionim sistemima, uključujući i spone koje proizvode sadašnje i buduće komunikacione mreže, dozvoljavajući potpunu korespondenciju i interakciju više korisnika, input i output od i do svih ljudskih sensorijuma, dozvoljavajući simulacije realnih i virtualnih realnosti, upravjačku kolekciju podataka i kontrole kroz teleprisustvo, totalnu navigaciju i interkomunikaciju sa punim opsegom inteligentnih produkata i okruženja u realnom prostoru⁴.”

1 Rene Dekart, *Meditacije o prvoj filozofiji*, Beograd, Plato, 1997

2 Radmila Šajković, *Descartes i njegovo delo II*, Filozofsko društvo Srbije, Beograd, 1979, str. 84

3 <http://www.iep.utm.edu/d/descarte.htm>, str. 10 (razlikovanje primarnih i sekundarnih kvaliteta)

4 “Cyberspace is completely spatialized visualization of all information in global information processing systems, along pathways provided by present and future communications networks, enabling full copresence and interaction of multiple users, allowing input and output from and to the full human sensorium, permitting simulations of real and virtual realities, remote data collection and control through telepresence, and total integration and intercommunication with a full range of intelligent products and environments in real space”. (Marcos Novak “Liquid Architectures in cyberspace”, 1991 in *Cyber_Reader*,

Sajber prostor se tako može uporediti sa demonom iz Dekartovog sna: naime, početna provokacija Dekartova jeste potreba da jasno razlikuje san od jave, bez mešanja utisaka, *jasno i razgovetno*. Kako u današnje vreme odrediti gde prestaje sajber-prostor, a počinje ono što nazivamo „realnim”? Demon je zao samo iz perspektive zarobljenog subjekta, zapravo on može biti samodelatni princip ili pojava, *perpetuum mobile*, korespondirajući sa subjektom – možemo zamisliti i to, da početna afektacija u građenju ovakve simbioze potiče od samog subjekta, a ne obrnuto. Međutim, kada bismo pokušali da pronađemo mesto subjekta unutar sajber-prostora, naišli bismo na multiplicirane pseudo-identitete. Kao što Manovič (Manovich) navodi u intervjuu sa Lovinkom (Geert Lovink), lako je izgraditi profil na Internetu – pošaljete tačne ili izmišljene podatke, i sklapate „prijateljstva”, sa ljudima koje možete „otkačiti” (drop) u svakom trenutku⁵. Dobar primer su i video igre – moguće je odabrati jednog igrača (subjekta-reprezenta) od ponuđenih, ili u naprednijim igricama napraviti svog od ponuđenih elemenata. Igre su, po Manoviču, pokazatelj kulture i političkih dispozicija zemlje koja ih je proizvela – Amerikanci, na primer, preferiraju igre koje uključuju navigaciju kroz prostor (metafora ekspanzije kapitalizma u svom čistom obliku⁶), dok su Japanci, očekivano, skloniji igrama gde se insistira na borbi između dva subjekta⁷.

Redukcija sopstvenih identiteta na binarnu reprezentaciju preko ponuđenih podataka, odlika je savremenih korisnika sajber-prostora.

Želela bih da istaknem jedan važan aspekt sajber prostora, koji je primetio Virilio: sajber prostor ima naglašen palpabilan aspekt – on poseduje taktilnu perspektivu⁸. Raniji mediji, poput televizije, nude audio-vizuelnu perspektivu; drugim rečima, nude viđenje-na-daljinu, zvuk-na-daljinu, što predstavlja familijarno iskustvo nalik onom iz „realnog” sveta. Međutim, bliski kontakt na daljinu nudi potpuno novo iskustvo „teleprisustva”, ili kako to Virilio naziva, „tekontakta”. Ono što ostavljamo „ovde” jeste naše telo (ili Gibsonovski, *meso*), dok „ja” odlazi u svet koji je, po rečima Sandy Stone, veoma blizak metafori⁹.

edited by Neil Spiller, London, Phaidon, 2002)

- 5 Lev Manovich “Digital Constructivism: What is European Software?” u: *Uncanny Networks: Dialogues with the Virtual Intelligentsia*, MIT Press, Massachusetts, str. 85
- 6 Savremeni trend u proizvodnji visokobudžetnih igrica jeste opcija biranja pozitivnog ili negativnog igrača da vas reprezentuje – oba napreduju u svojim oblastima: ako igrate „svetog ratnika” u igri *Oblivion*, ljudi oko vas mogu osetiti vašu harizmu. Ako odaberete da budete „lopov”, vremenom ćete razviti svoju sposobnost šunjanja do perfekcije i postaćete popularni u lopovskim gildama. Ova igra, kao i *Vice City*, nema etički otklon u odnosu na negativnog reprezentanta. Ipak, zanimljivo je reći da u novijim igrama kojima je mesto dešavanja na “Kosovu”, možete samo da odaberete igrača koji je Amerikanac.
- 7 Ibid, 83
- 8 Paul Virilio, “Speed and Information: Cyberspace Alarm!” in *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001.
- 9 Allucquere Rosanne (Sandy) Stone “Will the Real Body Please Stand Up?” u: *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001.

Mišljenje ove autorke jeste da je, u okviru socijalne ekonomije, prvo razdvajanje tela od subjekta nastalo još u vremenu industrijske revolucije – zamislimo jednog zaposlenog u fabrici iz devetnaestog veka: on (dakle telo) obavlja mehaničku radnju, i njegovog poslodavca zanima samo njegov radni učinak, njegov subjekt je irelevantan. Viktorijansko doba nasleđuje informatičko doba, i tada se odnos tela i subjekta menja – veza je istovremeno i pojačana i prekinuta. Taj problem je među prvima uočio i Džon Peri Barlov (John Perry Barlow), ko-osnivač Electronic Frontier Foundation, i postavlja ključno pitanje: „gde se zapravo nalazite u trenutku dok pričate telefonom? ”, i nudi odgovor – u sajberprostoru¹⁰. Tako je i definisan Barlovski (Barlowian) sajberprostor. Telo je reprezentovano kao javni spektakl, dok subjekt predstavlja neki tekst. Telo je moguće privatizovati. U skladu s barlovskim određenjem, V. Sobchack definiše sajber-prostor kao „fenomenološku strukturu senzualnih i psiholoških iskustava za koje se čini da pripadaju ne-telu (ne pripadaju nikome)¹¹. Kao što primećuje Virilio, ranije je bilo moguće videti-na-daljinu, čuti-na-daljinu – ali sada se suočavamo sa prisustvom-na-daljinu. Ono podrazumeva aktiviranje ograničenog broja angažovanih čula, bez supstituta za ona čula koja nisu aktivirana. Ovaj termin je prvi upotrebio Žaron Lanijer (Jaron Lanier), bivši direktor instituta VPL. Inc., California, i opisao virtuelnu realnost (VR) kao „realno ili simulirano okruženje u kome posmatrač doživljava *teleprisustvo*”. To okruženje pruža realan osećaj „uranja” i predstavlja kompjuterski-generisano vizuelno, audio i multimedijalno iskustvo. VR stimuliše osećaj prisustva u datom okruženju – koje se doživljava kao teleprisustvo. T.J. Kampanela (T.J. Campanella) ističe da „genealogija teleprisustva počinje sa jednostavnim optičkim uređajima poput teleskopa, mikroskopa, *camera lucida* i *camera obscura*”¹². U daljem tekstu on navodi primere vebkamera postavljenih u većim gradovima sveta – te kamere zajedno tvore novu panoramu virtuelnog grada – fenomen o kome je pisao Virilio u *Informatičkoj bombi* i tekstu *Treći interval*. Teleprisustvo skraćuje razdaljine, omogućena fizička mobilnost doprinosi narastajućoj inerciji, *retinalna perzistencija* predstavlja supstitut za nedostajuću *telesnu perzistenciju*¹³.

Kampanela ističe tzv. „visoko teleprisustvo” (high telepresence), koja može u dosledno biti sprovedena samo dobrim tehničkim pomagalicama: visoka rezolucija, dobra prenosna veza i interaktivnost. Veb kamere po gradovima, dopuštaju samo

10 *Cyberspace, cyberbodies, cyberpunk*, edited by Mike Featherstone and Roger Burrows, London-Thousand Oaks-New Delhi: Sage Publications, 1995, 5

11 U pitanju je igra reči: „Phenomenological structure of sensual and psychological experience that seems to belong to no-body” citat preuzet iz navedenog teksta S.Stone

12 Thomas J. Campanella “Webcameras and the telepresent landscape” in the *The Cybercities Reader*, edited by Stephen Graham, New York: Routledge 2004

13 Paul Virilio “The Third Interval” in the *The Cybercities Reader*, edited by Stephen Graham, New York: Routledge 2004

„niže teleprisustvo“ (low telepresence), budući da ostavljaju posmatrača potpuno pasivnim, da luta od jedne kamere do druge bez mogućnosti interakcije.

Informaciono doba nasleđuje od industrijskog doba i stare podele koje mutiraju – u novom vremenu, odnos subjekta i tela istovremeno se i produbljuje i nestaje.¹⁴ Eksperti u oblasti istraživanja virtuelne realnosti, investiraju ogromno vreme u traženju načina da subjekt „prenese“ telo u novi habitat – a samo prisustvo tog novog habitata rekonstituiše prethodne lingvističke podele; zato je sada tako zahtevno povući distinkciju između sajberprostora i Vr-a i onog što je „prirodno“, „realno“, „stvarno“... Viktorijansko telo u informatičkom dobu postaje nevidljivo – prisutan je samo subjekt, vođen elementom *želje*. U idealnom slučaju, Gibsonov Metropolis bi trebalo da bude potpuno demokratsko mesto, koje negira rasu, pol, predrasude, verska opredeljenja....samo oslobođeni subjekti koji plutaju Internetom. Ipak, na bilo kojoj od virtuelnih „soba za ćaskanje“ (chat rooms) moguće je uveriti se u potpunu suprotnost tome (referenca: Critical Art Ensemble). Usled naučenog iskustva komuniciranja u realnom svetu, sličan model prenešen je i u virtuelni svet – govoreći o sajberprostoru, mi govorimo o njegovoj arhitekturi, mestima za upoznavanje, sklapanju prijateljstava – ljudi se upravo tako i odnose u njemu. Razlika postoji u doživljaju lokalnog i privatnog (a svakako i između globalnog i lokalnog – zbog čega Virilio prelaže termin *glokalno*). Sendi Stoun (Sandy Stone) primećuje i razliku u tretiranju privatne korespondencije – tradicionalni koverat ima ulogu da zaštiti svoj sadržaj od javnog pogleda – dok u običnom e-mailu, adresa predstavlja deo pisma¹⁵. Takođe, imena u sajberprostoru gube svoj značaj, i ostaju prisutna na simboličkom nivou, u vidu pseudonima. Njegova funkcija je svedena na puko razlikovanje od drugog subjekta u sajberprostoru. Međutim, sajberprostor ostavlja mesta za vrlo kompleksne odnose seksualnog tipa, samim tim što reprezentuje prostor želje. U tom smislu, Stoun definiše termin *cyberspace envy*,¹⁶ koja prerdstavlja prostor čežnje subjekta za bestelesnim konceptualnim prostorom gde se može upoznati potencijalni seksualni partner. Većina hakera su muškarci u dvadesetim ili ranim tridesetim godinama. Zadovoljenje nastaje u takozvanoj *konsensualnoj halucinaciji*, nekoj vrsti metaforične penetracije u ekran.

Ta veza subjekta i mašine predstavlja mnogo više od samog estetskog doživljaja: Majkl Hajm (Michael Heim) doslovno tvrdi da je ona „više erotska nego čulna, više spiritualna nego utilitarna¹⁷“. Eros nastaje na mestu gde se estetičko zadovoljstvo

14 Allucquere Rosanne (Sandy) Stone „Will the Real Body Please Stand Up?“ u *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001

15 *Ibid.*

16 *Ibid.*

17 Michael Heim “The Erotic Ontology of Cyberspace”, in *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001

pretvara u kauzalitet, nužnu potrebu za ispunjenjem želje. Informacija dolazi putem čula, ali biva prevaziđena u potrebi za višom idejom: idejom iz aspekta platoničko-gnostičke perspektive. Hajm aludira na poznatu metaforu o pećini iz Platonove *Države* – posle oslobođenja iz pećine, gde su zarobljeni ljudi naučili da vole senovite prikaze na zidu, potrebno je uspostaviti potpuno novi horizont smisla, eros prema *realnom*, koji se paradoksalno čini kao manje realan bivšim zatočenicima. Realan svet je samo projekcija ideja koje se nalaze unutar nas i iznad nas; kod Platona, senke na zidu su u stvari odsjaj paradigmatškog sveta ideja – spoznati ideje jasno i razgovetno predstavlja najviši stupanj mudrosti. Po Hajmovom tumačenju, boravak u sajberprostoru čini to isto: oslobađa od zarobljenštva tela, i uplovljava u svet *digitalnih ideja*¹⁸. Ipak, on ne donosi spoznaju, već permanentni *working product*, informacija u sajberprostoru nije idealna paradigmatška forma, ali jeste nasledila njihovu lepotu i zavodljivost: „unutar elektronske infrastrukture, san o idealnim FORMAMA postaje san o inFORMAciji”¹⁹. Naravno, i sam subjekt u sajberprostoru nije ništa drugo do još jedna (ili više) informacija. Fizička telesnost definiše jasne granice našeg tela, i podrazumeva susret sa drugim telom – individualnost je omeđena fizičkim telom. U sajber prostoru je drugačije – subjekt, budući potpuno odvojen od tela, ima mogućnost da kreira sajber-telo koje mu je potrebno (ako mu je uopšte potrebno), namenski i prema situaciji. Moguće je opstajati u sajberprostoru bez potrebe dodira sa drugim telima, bez upoznavanja drugih tela. Virtuelno telo postaje *kiborg*, i to ne gibsonovski kiborg (doslovni spoj organskog i artificijelnog) već teleprisutni humanoidni hibrid – lišen svih neprijatnih organsko-fizioloških elemenata. Kiborg nema potrebe za snom, ne umara se, ne jede, ne pije, ne obavlja fiziološke potrebe i ne umire²⁰. Izgleda, međutim, da može posedovati seksualnost, koja nije slična realnoj seksualnosti. Nije slučajno to, da je kiborg uglavnom predstavljen kao osoba muškog pola – žensko telo je mnogo „fluidnije”, vlažnije, manje konzistentno. Kiborg mora imati snažan endoskelet prekriven nežnom kožom, manje je osetljiv na bol i povrede, i može se samoreparirati za nekoliko sekundi. Način na koji je ženski kiborg predstavljan u video igrama, načinjen je po modelu korisnika koji najviše učestvuju u njihovoj popularizaciji – to su uglavnom osobe muškog pola, adolescenti ili u ranim dvadesetim godinama. Takvi kiborzi poseduju telo sa naglašenim oblinama, ali njihovo ponašanje je maskulizirano – zapravo se ni po čemu se ne razlikuje od ponašanja kiborga muškog pola.

18 Ibid.

19 Ibid.

20 Deborah Lupton, “The Embodied Computer/User” in *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk – Cultures of Technological Embodiment*, edited by Mike Featherstone and Roger Burrows, London: Sage Publications, 1995

Najzad, vredi postaviti pitanje da li je Internet suštinski promenio način komunikacije subjekta u svakodnevnom životu – da li postoji povratna veza u odnosu subjekt-u-virtuelnom u odnosu na subjekta-u-realnom? Internet, kao prostor za sebe, veoma liči na kartezijanski (leibnizovski) samodelatni mehanizam koji je pušten u rad i koji sam sebe obnavlja – taj svet poseduje slabe konekcije sa ostalim svetovima, ali rekla bih da povratna veza svakako postoji. Pored toga što predstavlja novu oblast uslužnih delatnosti i novo oruđe za novčane transakcije, on donekle redefiniše odnose – primer za to su brojni poslovni i lični ugovori sklopljeni između ljudi koji se međusobno nikada nisu upoznali. Razni programi, poput *Messengera* i *GmailTalka*, navode na direktnu komunikaciju lišenu etikete i preambula karakterističnih za pisma. Najzad, percepcija operatera naviklih na hipertekstualnu navigaciju („uzmi od informacije onoliko koliko ti treba“) poništava linearni tok teksta karakterističan za čitanje knjige. Neki autori čak tvrde da kreatori web strana imaju različit odnos prema svojim stranama u odnosu na njihove korisnike, što je manje izraženo u odnosu pisca knjige i njegovih čitalaca²¹. Taj fenomen leži delimično u činjenici da je svaka *web* strana i svaki hiperlink determinisan odnosom sa drugim stranama i linkovima. Prelazak granice strane predstavlja konstitutivan deo te strane, a time i linkova kao „interkonekcija u drugde“²².

Dakle, možda nam sajberprostor i neće pomoći u potrebi da oslobodimo zarobljenog subjekta, ali *work in progress* se nastavlja....

Literatura:

- Rene Dekart, *Meditacije o prvoj filozofiji*, Beograd, Plato, 1997.
- Radmila Šajković, *Descartes i njegovo delo II*, Filozofsko društvo Srbije, Beograd, 1979.
- *Uncanny Networks: Dialogues with the Virtual Intelligentsia*, MIT Press, Massachusetts
- *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001
- *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, edited by Mike Featherstone and Roger Burrows, London-Thousand Oaks-New Delhi: Sage Publications, 1995.
- *The Cybercities Reader*, edited by Stephen Graham, New York: Routledge 2004.

21 Rob Shields „Hypertext Links – The Ethics of the Index and Space-Time Effects“ in *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, edited by Andrew Herman and Thomas Swiss, London, Routledge

22 Ibid.

- *The World Wide Web and Contemporary Cultural Theory*, edited by Andrew Herman and Thomas Swiss, London, Routledge
- Michael Heim *Virtual Realism*, New York, Oxford University Press, 1998
- Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford-New York, Oxford University Press, 1993
- Pol Virilio *Informatička bomba*, Novi Sad, Svetovi, 2000
- Paul Virilio *Negative Horizon*, London-New York: Continuum, 2005
- Gotfrid Vilhelm Lajbnic *Monadologija*, Vrnjačka Banja, Eidos, 1995
- Sean Cubitt, *Digital Aesthetics*, London-Thousand Oaks-New Delhi: Sage Publications, 1998
- Allucquere Rosanne (Sandy) Stone „Will the Real Body Please Stand Up?“ u *Reading Digital Culture*, edited by David Trend, Oxford: Blackwell Publishing, 2001
- Platon *Država*, Bigz, 1993
- <http://www.iep.utm.edu/d/descarte.htm>

Summary

Method of hyperbolic doubt, created by Rene Descartes, is based on the fact that all the information that we get through our senses are dubious; in order to arrive to fundamental set of principles that one can know as true without any doubt, Descartes postulates his famous „cogito ergo sum“ statement, which means that the fact of being able to think leads to the definite evidence of his own existence. Unreliable informations gained through senses may represent the manipulative tool of so-called Evil Deamon. Descartes emphasizes the neccessity of clear and distinctive insight of information – but if we compare the metaphor of Evil Deamon and cyberspace, we may notice a blurred border between what we call „real“ and virtual, so as difficulties in defining their status. Subject is multiplied inside virtual space, creates and erases virtual identities, jumps from one body to another, changes sex if necessary, and so on. Being present inside cyberspace, actually means being tele-present , in fact being present-at-distance. Good example for this are web cameras put on various places in various cities in the world that create virtual city panorama (Virilio). Only the places that are online (therefore connected) own various amounts of relevance at the geotopologic world map (Castells). Places that are offline are completely irrelevant. Bihavioural inertia of on-line user travels through retinal persistence obtained by cinematic projection, and leads to bodily persistence. Bodily presence (of urban dweller – to use Virilio’s term), body parts, organs, become indeed just a prothesis for virtual self, wired terminal identity. Subject floats in between his/her pseudo identities, because only if he/she is online, he/she exists in virtual world.