

U VEZI SA PRISUSTVOM ODSUTNOG

Žudnju koja gaži poredak očekuje gorak svršetak.

Pindar

I

Dobro je znana priča o takmičenju slikara Zeuksida iz Heraklije i Parasija iz Efesa. Kad je Zeuksid naslikao grožđe, obmanjene, sliku ključaše ptice zaželivši se grožđa. Tom slikom pohvalio se Zeuksid Parasiju. Ali kad Zeuksid bi kod Parasija, nazre iza kulisa neku sliku. Pošavši da raskrili platno i pogleda sliku, shvati da je platno naslikano i da je obmanut. Ispada, dakle, da je pobijedio Parasije, jer je njegova slika bila toliko stvarna da je izgledom prestala biti slika, čak i za Zeuksida. Tako je, hvale vrijedan Zeuksid, izgubio. Parasijeva pobjeda znači da od moći iluzije zavisi valjanost slika.

Dobro je znati da je helenski svijet volio nadmetanja i cijenio pobjednike. Sva je Helada agonistička. Agon se prevodi kao borba ili igra, pa je agonist takmičar, onaj koji se u nečemu ogleda, koji učestvuje u nadmetanju ili raspravi. Slavodobitnu žudnju Grka treba razlikovati od srebroljublja. Žudjeli su za važenjem i slavom a uživali u priznanju i hvali. Helensku agonistiku krasila je «otmena nevezanost za novčanu nagradu, bez ikakva velikovaroškoga nadraživanja gomilskih živaca».¹ Gramzivost je bila vrelo srama, a smjernost spram bogova dobrobitna. Ko se drznuo na bogove ili se hvalio prkoseći bogovima, zažalio bi.

Radi usrdnih molbi blagosloven je Pigmalion, Kipranin. Ucvijeljen bludnicama, Pigmalion, vješti vajar, od slonovače isklesa ženu, od svih ostrvljanki ljepšu, i zaljubi se u nju, pa zamoli Afroditu da mu daruje pravu (poput kipa) ljepoticu. Pigmalionove molitve usliši Afrodita tako što oživje skulpturu kojom se onda oženi Pigmalion. No, ne bi se usrećio da ga nije čula milostiva Afrodita. Tako je jer bogovi daju život, a slikari prave privide i podražavaju stvari.

¹ Miloš N. Đurić. – *Iz helenskih riznica*. Beograd, Prosveta, 1959, str. 21.

II

Tokom rata protiv sila osovine Norbert Viner je smislio napravu koja daje predskaze o putanjama aviona u nekom budućem vremenu leta. Morao je jer su avioni brže letjeli od protivavionskih raketa.

Predvidjeti budući položaj vazduhoplova znači izvesti određene proračune njegovog kretanja u prošlosti. Naprave o kojima je riječ (mašine za upravljanje protivavionskom vatrom) imale su da izračunaju razliku između predviđene putanje kretanja aviona i zaista izvršenog kretanja, i da onda, po toj razlici, predvide dalji tok leta. Pokazalo se da su tehnike upravljanja i komunikacije neodvojive i da kontrola počiva na tačnom saznanju o učincima minolog rada. Mašina mjeri rezultate, odnosno vidi je li avion oboren. Tako se ukloni neizvjesnost između dva alternativna ishoda (jeste ili nije oboren) i tom se informacijom paljba dalje rukovodi.

Upravljanje koje u osnovi ima rezultate učinjenog dejstva zove se povratna sprega (feedback). Povratna sprega je mehanizam koji omogućuje da se buduće djelovanje prilagodi ostvarenim rezultatima. Na osnovu mehanizma povratne sprege računar vrši procjene o bitnosti nečega i radi kao logički sistem sa centralnom kontrolom. Istina je onda da ljudi i mašine rade slično. «Sada», pisao je Viner, «kada se uočavaju izvesne sličnosti u ponašanju mašine i živog organizma, pitanje da li je mašina živa ili nije za naše svrhe samo je semantičko, i mi na njega možemo slobodno odgovoriti onako kako nam najbolje odgovara.»²

Odlučili su (1947. godine), Viner i saradnici, da oblast teorije upravljanja i komunikacija, kako kod mašina tako i kod živih bića, nazovu kibernetikom (Cybernetics), od grčkog κυβερνητης, što znači kormilar.

III

Raditi u softveru znači govoriti jezikom proizvodnje (konstituisanja) i potrošnje (upotrebe i prikazivanja) onoga što je morfološki određeno mehanizmom povratne sprege. Softver je sistem pravila i postupaka prema kojima računar obrađuje podatke i rješava zadaće. Softver je nemoguć bez aparata (hardvera). Hardver je mašina koja ima jezik. Hardver je stvaran

² Norbert Viner. – *Kibernetika i društvo: ljudska upotreba ljudskih bića*. Beograd, Nolit, 1973, str. 49.

predmet, odnosno uređaj sačinjen od standardizovanih komponenti. Hardver je elektronska struktura koja omogućuje da se softver realizuje u procesu unošenja, obrade i iznošenja podataka.³

Odnos tijela i mašine za koji je svojstvena povratna sprega naziva se kiborg. Kiborg je svako tijelo koje njegova vještačka proteza informiše, rukovodi ili osnažuje. Nadalje, svaki informatički prostor u kome onaj koji barata informacijama ima utisak da ih svojevrijedno koristi zove se kiberprostor (cyberspace). Kiberprostor je softverski generisana okolina koja nam nešto govori ili odgovara. Kiberprostor je «marioneti slična simulacija» (sa) kojom istovremeno opšte umreženi korisnici. Ekstenzija kiberprostora je virtuelna realnost. Ona je zaslijepljujući ambijent simulakruma.⁴

U kiberprostoru je moć iluzije takva da kiborg može zaboraviti na živo tijelo što je spregnuto sa mašinom. U igri su tehnologije koje omogućuju novu vrstu tjelesnosti ili tjelesnost pretočivu iz jednog virtuelnog oblika u drugi.

Kako se mreža širi, moć (znalaca) kopni. Nekonačnost mreže nekima se obznanila kao sila - istorijski nova - jer isključuje na znanju počivajuću hijerarhiju. Ono, međutim, što je radikalno promijenjeno i fantastično usavršeno jesu šeme kontrole. Stvoren je prostor u kome besciljno i neograničeno kolaju signali koji «podsećaju na tikove zatvorenika, poludelog od usamljenosti i ponavljanja».⁵ Kibernetička kontrola isključuje nasilje koje je podanike tjeralo na životinjsku poslušnost. Dok ste umreženi, kontrolišete se sve što vas zastupa, znaci koje dajete, znaci života doslovno. Zapravo se za predviđanje budućih radnji prate i memorišu stanja veličina koje identifikuju jedinku. Izvršene akcije, učinjeni izbori i dati odgovori govore o daljim (mogućim i vjerovatnim) pravcima kretanja, da bi nadziranje, na koncu, preraslo u navođenje ponašanja. Nema kažnjavanja silom. Kiborzi znaju koje su posljedice donošenja alternativnih odluka. Prestupnicima se, jednostavno, uskraćuje pristup. Poslušajmo Bodrijara: «Umesto združivanja prelazi se na razdvajanje putem koda, umesto ultimatumata prelazi se na navođenje, umesto traženja pasivnosti prelazi se na modele koji se trenutno oblikuju prema *aktivnom odgovoru* subjekta, njegovom *ludičkom* učešću itd., sve do

³ Vidjeti: Miško Šuvaković. – «Tehnoestetika i tehnoumetnost», *Razlika/Différance: časopis za kritiku i umjetnost teorije*, br. 1, Tuzla, 2001.

⁴ Vidjeti: Mike Featherstone i Roger Burrows (urednici). - *Kiberprostor, kibertijela, cyberpunk: kulture tehnološke tjelesnosti*. Zagreb, Naklada Jasenski i Turk, 2001.

⁵ Žan Bodrijar. – *Simbolička razmjena i smrt*. Gornji Milanovac, Dečje novine, 1991, str. 70.

potpunog modela okruženja sačinjenog od neprestanih spontanih odgovora, radosnih feedbackova i izukrštanih kontakata.»⁶

IV

Stvarnost je kodirana i generiše se putem modela. Razmnožavanje se upravlja softverima. Radi se onda o biotehnologijama ili tehnologijama u čijem je središtu biološki proces, te je resurs ujedno i proizvod. Tu je priroda sredina i predmet proizvodnje. Živučće tako sobom proizvodi još sebe, i to radnom snagom koja je ćelijska, enzimska i genetska (radnika nema).⁷ Otud umjetnički radovi koji za predmet imaju preobražaje tkiva ili druge preobražaje koji se zbivaju u organizmu, a koji se mogu izazvati i kontrolisati. Tu je umjetnički medij biološki materijal, što znači klonirana priroda, ili preobražaj prirodno datog. Ono što mogu alati za genetičko programiranje i dizajn plati, druga umjetnička oruđa nisu mogla: «U povijesti umjetnosti uvijek je iznova bilo epoha u kojima su umjetnici prije svega imali na umu da svoja djela opreme slikovnim kvalitetima koja im pomažu da prevladaju njihovu slikovnost. (...) Sada, kada je biotehnologija u stanju živa bića stvarati bioteknikama koje su izumljene posebno za to, čini se da je prevladana slikovnost (slikobitak) slike.»⁸ Nema slika šta da podražava. Stvarnija je od stvarnosti. Da je živ Pigmalion, Kipranin, ne bi mu trebala milostiva Afrodita.

Nenad Malešević

⁶ Isto, str. 85.

⁷ Vidjeti: Eugene Thacker. – *Biomaterijalni rad i «život sam»*, u Olga Majcen, Tomislav Medak, Sunčica Ostojčić (urednici). - *Touch Me: sjecišta umjetnosti, tehnologije i znanosti*. Zagreb, Multimedijalni institut i Kontejner - biro suvremene umjetničke prakse, 2005.

⁸ Christiane Kruse. – *Fantazma «žive» slike u vrijeme ikoničkog obrata*, u Krešimir Purgar (urednik). – *Vizualni studiji*. Zagreb, Centar za vizualne studije, 2009, str. 80.