

СРПСКИ ЈЕЗИК, КЊИЖЕВНОСТ, УМЕТНОСТ
Зборник радова са VII међународног научног скупа
одржаног на Филолошко-уметничком факултету у Крагујевцу
(26-27. X 2012)

Књига II

НЕМОГУЋЕ:
Завеш̄ човека и књижевности

Крагујевац, 2013.

Марија В. Лојаница¹
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет
Одсек за филологију
Катедра за англистику

Јасмина А. Теодоровић
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет
Одсек за филологију
Катедра за англистику

ОНТОЛОГИЈА (НЕ)МОГУЋЕГ: ФИКЦИЈА, ТЕОРИЈА, МАТРИКС²

У студији *Конструисање постмодернизма*, Брајан Мекхејл истиче да је типична сајберпанк форма тзв. „уметнутог света“, односно „света-унутар-светова“ сајберспејс. Мотив сајберспејса своје корене има у илузији коју интензивно доживљавамо док смо загледани у неки простор који се простира „унутар“ или „иза“ равног екрана компјутерског монитора. Како истиче Фредрик Џејмсон, то је *парапростор*, то јест димензија мета-света који је увек-већ једино пројектован у будућност. Један од основних циљева рада јесте да се преиспита Мекхејлова теза у којој мери су поменути светови и простори Фукоове хетеротопије. Према Мекхејлу, поменути светови и простори јесу репрезентативни примери хетеротопије као немогућих простора диспаратних дискурзивних поредака (у сајберпанку актуелизовани као диспаратни микросветови). Са друге стране, Фуко истиче да су хетеротопије простори и места који заузимају реалан, односно постојећи простор, те су самим тим противтежа утопијама. Узимајући у обзир наведене тезе, у раду ћемо настојати да преиспитамо дијалектику простора и парпростора, односно простора и не-простора, процесе који доводе до конституисања те дијалектике, те најзад (не)могућност њеног постојања.

Кључне речи: простор, време, сајберпростор, теорија, фикција, матрикс

Мотив сајберспејса своје корене има у илузији коју интензивно доживљавамо док смо загледани у неки простор који се простира „унутар“ или „иза“ равног екрана компјутерског монитора. Дакле, интензивно доживљавамо илузију и то ону коју нам пружа простор. Шта је простор? Шта је *сајбер*? Интересантно је истаћи запажање да је *сајбер*, између осталог, један савршени префикс зато што нико нема, назовимо, представу шта он заправо значи, те да се може ставити уз било коју већ постојећу реч да би иста звучала као нова, „cool“, необична, сабласна. Но вратимо се на појам простора. Занимљиво је приметити да прва дефиниција простора коју нуди етимолошки речник гласи да је то временски период, односно трајање временског периода као и ограничени ентитет у једној, две,

¹ myalojanica@gmail.com

² Рад је део истраживања која се изводе на пројекту *Друштвене кризе и савремена српска књижевност и култура: национални, регионални, европски и глобални оквир* (бр. 178018), који финансира Министарство просвете и науке Републике Србије.

три или више димензија.³ Савремена физика простор квалификује и квантификује као: континуиран, изотропичан, хомоген, финитан и/или нефинитан, што ће рећи не дефинише простор као пуки систем релација.⁴ Наравно, нису све наведене квалификације доступне перцепцији. Оне су резултат дугачког, континуираног и систематичног процеса апстраховања које своје корене има у уму примитивног човека. Међутим, треба истаћи да појам апстраховања и апстрактног код примитивног човека није исто што и наведени појмови и концепти код модерног човека. Филолошка, археолошка и антрополошка истраживања показују да тзв. примитивна мисао није била у стању да апстрахује концепт простора и тиме га одвоји од доживљавања истог. Примитивном уму простор је једноставно представљао насумични низ конкретних оријентира, датих праваца и смерова, а сваки од праваца и смерова био је повезан са реминисценцијама емотивног карактера. Међутим, већ у Месопотамији митопоетска мисао успоставља координатни просторни систем, али овакав систем није детерминисан конкретним и универзално важећим мерним инструментима већ субјективно успостављеним системом вредности. Процес о коме говоримо свакако није био кратак и једноставан јер археолошка истраживања показују да је у том периоду апстраховање било условљено практичним интересима.⁵ Даље, Платон ће рећи да је физичко тело дефинисано геометријским површинама које не садрже ништа друго до празан простор. Условно речено, остављајући физику по страни, испоставља се да је јудео-хришћанска теологија одиграла кључну улогу у дефинисању физичких теорија простора од времена Филона до Њутнове ере па и касније. Према теолошким постулатима, философија природе (или природна философија) стоји у служби Више Врсте. Простор је, у том контексту, атрибут Бога чак Бог је простор. Па и према Њутну, простор је сензоријум Бога, шта више он је Божанска екстензија.⁶

Али десило се путовање кроз време, а самим тим и простор, које се како су векови пролазили, а у духу одређене епохе, пропорционално убрзавало. И шта се дешава у овом савременом, неки га зову постмодерном добу које према Фукоу није епоха новог као што то није ниједна епоха?⁷

Џејмсон, Бодријар и Вирилио покрећу питање релативитета у контексту феномена убрзања у свим пољима људског деловања. Живимо у тзв. биоскопским друштвима Бодријарове *интегралне реалности* и Фукоове рапидне циркулације призора који се у нама складиште.⁸ Такав релативитет ми живимо и као таквог, односно њиме условљени га и интерпретирамо – као „хипер“, „супер“, „сајбер“ и корак даље „beyond“. Џејмсонове и Вирилиове тезе о убрзању историје, те и о губитку осећаја да историјски живимо, идентичне су. „Убрзањем самог релати-

3 Према Online Etymology Dictionary, <http://www.etymonline.com>, 10.10.2012.године

4 Према Џемер 1993: М. Jammer, *Concepts of Space: the History of Theories of Space in Physics*, Mineola, New York: Dover Publications.

5 Нпр. у древној Сумери мерна јединица простора је било зрно жита.

6 Према Џемер 1993: М. Jammer, *Concepts of Space: the History of Theories of Space in Physics*, Mineola, New York: Dover Publications.

7 Према: Фуко 1998: М. Фуко, *Археологија знања*, превео Младен Козомара, Београд: Плато и Џејмсон 1984: F. Džejmson, *Političko nesvesno: Pripovedanje kao društveno-simbolički čin*, превео Dušan Puhalo, Београд: Rad.

8 Према: Фуко 1984: М. Foucault, "Of Other Spaces", transl. by Jay Miskowiec, The French Journal Architecture /Mouvement/ Continuité (интернет извор: <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>).

витета – убрзавањем ‘стварног времена’, убрзавањем ‘живота’ (...) укљештени у простору без простора (територије) (...) у тоталној детериторизацији шта нам у поретку преостаје за интерпретирати? Ништа осим релативитета!“ (Вирилио 2000: 27). Вирилио не говори о релативитету физике, већ релативитету живота који „живимо“. Лиотар ће покренути питање субјекта као покретача који се сâм конституише као софтвер који ће исконструисати све остале софтвере.⁹ Са феноменолошког становишта, залазећи у поље гешталт теорије (Gestalt theory), односно психологије обликовања и перцепирања форми, Вирилио развија теорију перцепције и као пример узима војну формацију. „Војна формација представља организовану форму перцепције“ (Вирилио 2000: 31). У контексту де Манове трополошке анализе, сада дискурса о постмодернизму, односно дискурса постмодернизма, Вирилиова војна формација представља метафору за концепт тзв. „критичног простора“ у било ком од његових форми представљања, у: архитектури, политици, културолошким и књижевним теоријама, филозофији, уметничком стваралаштву, итд. Говоримо и о (пост)модернистичком, односно савременом „критичном простору“ и његовим репрезентацијама. Према Фредрику Џејмсон, говоримо о парастор, то јест димензији мета-света који је увек већ једино пројектован у будућност.

Шта бисмо рекли да је критичан простор савременог доба узимајући у обзир тезе које смо навели у вези са тим како је примитивни човек схватао, то јест доживљавао појам апстрактног и процес апстраховања? У постмодерном читању простора и времена дешава се акутно отцепљење од првобитних импликација речи *простор* тј. одвајање концепта простора од концепта темпоралитета, простора и места. Можемо само да запазимо, у постмодернистичком духу, парадоксалност и апсурдност овог догађаја у ери глобализације, униформизације у којој се све мултипликује. Слотердијк истиче да, у том смислу, постмодернизам пориче сваку могућност дијалектике док исту управо рапидно мултипликује у сферама: економије, политике, културе и уметности. Говоримо о паноптичкој идеологији. Постмодернистичка, било културолошка, филозофска, теоријска или уметничка промена у начину перципирања времена и простора проузрокована је губитком правца и смера, а самим тим и дезоријентацијом у простор-времену, као и амбивалентним приступом појмовима прошлости и будућности, те и феномену глобализације. Брзина промене у ери машина утиче на начин на који живимо, мислимо о свету и представљамо свет и своје место у њему. У ери информација имамо следећи парадокс – све **јесте невидљиво**, **неопипљиво** и подложно фалсификовању. У савремено доба представе које имамо о свету обликују свет уместо да је однос обрнут. У том контексту, можемо да кажемо да се дешава једна продукција, па и хиперпродукција, корак даље – репрезентација репрезентације простора и времена. Одлазимо, чини се, и корак дубље од симулације симулакрума. Да ли је производ оваквог процеса мултипликација симулакрума или његово продубљивање у непрегледни време-простор/простор-време лавиринт? Не можемо да се не запитамо шта се десило у временском распону од примитивног човека до савремене епохе која у поменутом лавиринту долази у исту ситуацију, а то је да простор јесте време и време јесте простор. Промена заправо подразумева одмак од иницијалног односа према простору (и) времену: прво смо простор и време доживљавали, чулно перципирани и процесовали, онда смо почели да их меримо, потом смо о њима мислили и писали, а онда смо се заглави-

9 Према: Лиотар 1991: J. F. Lyotard, *The Inhuman*, Stanford, California: Stanford University Press.

ли у све-невидљивом лимбу. Да се навратимо на горе поменути јудео-хришћанску теологију којој је било нужно мерење пре свега простора због успостављања вредносне хијерархије онога који је горе и оних који су доле. Дакле, парадокс је, између осталог, и у следећем: ако је Бог, који год, творац живота и врховни арбитар, шта (не ко је) је онда Бог вернику Нове Религије? Вредносна хијерархија горе-доле требало би да подразумева јасну и недвосмислену одвојеност ова два поретка. У савременом свету, међутим, како би МекХејл рекао, одвија се процес осмозе пошто опна између светова постаје порозна, а потом се и потпуно губи јер сада се горе улива у доле, доле у горе, лево се прелива у десно, итд. Остала је само мода, „outfit“, мрежа – матрикс. Које је врховно божанство ове нове (наше) религије? Јесте ли иконографија савременог света сајбер хобит, чаробњак, маг – изгубљени аватар? Јесу ли ово, како Фуко истиче, химере „новог“ хуманизма? У сукцесивним варијацијама дискурса кроз епохе: дикурс задовољства у антици, дикурс тела у средњем веку, дикурс лудила у доба класицизма и дикурс сексуалности у модерно доба дошли смо до дискурса асексуалности и ателесности. Поставља се питање: а шта је са дискурсом? Јесте ли се и он анулирао кроз продукције и репродукције, фабулације и рефабулације, презентације и репрезентације у мрежи – матриксу теорије и фикције? Фуко такође каже да сексуалност и лудило постоје, да то нису идеолошки конструкти, а ми се питамо које *шелесно* постоји у ателесном и какви су то конструкти? Уколико је и ово идеологија, да ли и на њу треба ставити префикс *a-*, као аидеологија? Које је стање епохе сајберпростора као невидљиве, адискурзивне машинерије? Која невидљива изолација је акутнија: она у паноптикону или ова о којој говоримо? Но треба скренути пажњу на то да је најзаводљивији, најмоћнији управо онај дикурс који није манифестан. „Неречено било би шупљина која изнутра поткопава све оно што се каже“ (Фуко 1998: 29). Да ли адискурзивна машинерија представља скривене притивречности дискурса који говори „ја нисам ни ово ни оно“ (Фуко 1998: 22)? Јесмо ли се одмакли од ренесансног лудака који у барци постаје „затвореник сопственог одласка“ (Фуко 1980: 9)? Па тако, за сајберспејс не постоји стандардна, универзална, назовимо је објективна дефиниција. Примера ради, објекат у сајберспејсу односи се на блокове података који плутају унутар виртуелне мреже, а по Фукоу плутајуће парче места (брод) јесте хетеротопија пар екселанс. То плутајуће парче места јесте и место без места. И поново се намеће исто питање: шта је „ново“? Која је разлика између ренесансног лудака на броду и савременог „лудака“ загладаног у компјутерски екран? Кажу савремени теоретичари да смо изгубили и способност да свет историјски доживљавамо, а намеће се да смо увек суочени са једним те истим историјским а приоритетом. У међувремену само пуца једна опна да би друга била формирана. Парче места може бити брод, може бити затворска ћелија, може бити страница књиге, може бити екран. Каква врста плутајућег парчета места, које је истовремено и место без места, јесте у том случају холограмски ентитет? Уколико је, како МекХејл истиче, матрикс „споразумна једногласна халуцинација“ (МекХејл 1992: 252), у ком времену и на ком месту/не-месту се наши обриси ресабирају ако је огледало савременог света тотални интерфејс, „простор екрана, мреже, иманенције, нумеричког, просторвремена без димензије“ (Бодријар 2007: 64)?

У овом раду није реч о фикцији као литератури, нити о Матриксу браће Вацовски или В. Гибсона. Овде је реч о фикцији, теорији и матриксу живота.

ПРИМЕР 1 – Недавно су светске информативне агенције пренеле вест да је група студената Масачусетског технолошког института дизајнирала специјални прслук који се надувава када се за објављен садржај неког од корисника друштвене веб мреже FACEBOOK кликне на опцију LIKE. На тај начин се симулира загрљај упућен ономе ко је објавио садржај. Притискањем прслука и његовим издувавањем, корисник може да одговори на „загрљај“ пошиљаоцу који и сам носи тај специјални прслук.

ПРИМЕР 2 – „Massive Multiplayer Online Role Playing Game“, или MMORPG, јесте жанр видео игара које се играју у сајберспејсу у коју је укључен изузетно велики број играча који су у интеркцији један са другима унутар виртуелног света игре. Играчи преузимају улоге одређених ликова (готово увек из света фантазије) и преузимају контролу над поступцима свог аватара. „Живот“ у свету игре се одвија без прекида чак и онда када је појединачни играч „offline“. Паузе нема. Ни када вам се једе. Уколико осећате глад. Ни када вам се спава. Уколико уопште потребу за сном осећате. Нити када осетите физиолошке потребе. Уколико сте у стању да и њих осетите. Уколико пред неком од горе наведених телесних потреба играч попусти, када се игри врати, могући исход његовог удаљавања од виртуелног света може да буде и откриће да је његов аватар мртав. Насупрот увреженом становишту, играчи једне од најпопуларнијих MMORPG, WOW, нису само адолесценти већ и „социјално функционални“ одрасли људи. Да би игри приступили и у њој остали, учесници су дужни да компанији, власнику виртуелног садржаја, за учешће у овој популарној фантазији плаћају претплату на месечном нивоу. Па тако, 2005. године компанија Blizzard, творац WOW, остварила је профит од пола милијарде америчких долара, да би се већ наредне године та цифра удвостручила. Новцем се, међутим, могу платити и виртуелне услуге и роба које су вам од других играча потребне. Дакле, иако може служити за куповину виртуелне робе, новац није виртуелан. USA долари су опипљиви, а ви постајете вест у новинама, најчешће оним које ће неко прочитати online, када се догоди следеће:

Како је пренео CBS, Тајлер Ригби, петнаестогодишњак из Охаја, играо је World of Warcraft пуна четири дана пре него што је хоспитализован због дехидратације. Његова тетка је изјавила да је Тајлер након четири дана играња када је дошао у посету изгледао као да је гледао у њу, али као да није био присутан.

Неко ће можда рећи да су изнети примери сувише екстремни. Колико екстреман је био Хакслијев *Красни нови свет* 1932. године?

Литература

- Бодријар 2007: *Ž. Bodrijar, Duh terorizma*, preveo Dejan Ilić, Beograd: Arhipelag.
- Вирилио 2000: V. Paul, *From modernism to Hypermodernism and Beyond*, London: SAGE Publications Ltd., California, New Delhi: Thousand Oaks.
- Лиотар 1991: J. F. Lyotard, *The Inhuman*, Stanford, California, Stanford University Press.
- МекХејл 1992: B. McHale, *Constructing Postmodernism*, London and New York: Routledge.
- Online Etymology Dictionary, <http://www.etymonline.com>, 10.10.2012.године
- Фуко 1980: М. Фуко, *Историја лудила у доба класицизма*, превела Јелена Стакић, Београд: Нолит.

Фуко 1984: M. Foucault, "Of Other Spaces", transl. by Jay Miskowiec, *The French Journal Architecture /Mouvement/ Continuité* (интернет извор: <http://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf>), 5.10.2011.

Фуко 1998: М. Фуко, *Археологија знања*, превео Младен Козомара, Београд: Плато.

Џејмсон 1984: F. Džejmson, *Političko nesvesno: Priповедanje kao društveno-simbolički čin*, превео Душан Пухало, Београд: Rad.

Џемер 1993: M. Jammer, *Concepts of Space: the History of Theories of Space in Physics*, Mineola, New York: Dover Publications.

THE ONTOLOGY OF THE (IM)POSSIBLE: THEORY, FICTION, MATRIX

Summary

The motif of cyberspace is rooted within the illusion which we intensely experience while gazing into a space which is "within" or "beyond" the computer flat screen. According to Fredric Jameson, it is a *paraspace*, that is a dimension of the metaworld that is always projected into the future. One of the goals of the paper is to reexamine McHale's hypothesis as to what degree the aforementioned spaces are the representative examples of Foucault's heterotopias as the impossible spaces of the disparate discursive orders (in cyberpunk the latter are referred to as disparate microworlds). On the other hand, according to Foucault, heterotopias are the spaces and places which occupy the real, existent space. Thereof, the paper shall attempt to reexamine the dialectic relationship between space and paraspace, that is to say the one between space and non-space, referring to processes the result of which is the dialectic relationship in question.

Key words: space, time, cyberspace, theory, fiction, matrix

Marija V. Lojanica, Jasmina A. Teodorović