

Hajrudin Hromadžić

Institutum Studiorum Humanitatis, Fakultet za postdiplomski studij humanistike, Breg 12, SLO-1000 Ljubljana
hajrudin.hromadzic@guest.arnes.si

Fantazma subjektiviteta u interakcijskom ključu

Primjer kompjutorskog ekrana

Sažetak

Simboličko ishodište za tekst predstavlja Malevičev »Crni kvadrat«, odnosno epistemološki prijelaz u teorijskom razumijevanju spomenutog umjetničkog djela: iz fenomenološko-ontološke perspektive ka psihoanalitičkoj interpretaciji istog. Putem aplikacije Lacanovog koncepta pogleda, povlačimo paralelu između simbolike Malevičevog kvadrata i primjera ekrana kroz opozicijsko sučeljavanje televizijskog i kompjutorskog ekrana. Definiranjem razlika između televizijskog i kompjutorskog ekrana reaktualiziramo i spomenuti Lacanov koncept, te ga u redefiniranoj verziji apliciramo na primjere kompjutorskog virtualnog prostora i identitet tzv. virtualnog subjekta. Tako uspostavljen problemski motiv obrađujemo i preko razmatranja dihotomnog para interaktivnost/interpasivnost, sa naglaskom na modelu HCI (Human Computer Interaction), interakciji čovjeka i kompjutora. Paralela između umjetničkog objekta i suvremene medijske tehnologije, a sve u vezi sa subjektom koji se pita i time sebe konstituira, putokaz je prema pitanju koje predstavlja jedan od temeljnih interesa teksta, a ono glasi: o kakvom se konstruktumu subjekta, odnosno formi njegova identiteta uspostavljenog u prostoru virtualnog, zapravo radi?

Ključne riječi

»Crni kvadrat«, koncept pogleda, interaktivnost/interpasivnost, televizijski/kompjutorski ekran, virtualni identitet

I.

Ne treba nas iznenaditi činjenica da su prve generacije teoretičara, koje su se bavile istraživanjem uloge i značaja Malevičeva djela – *Crnog kvadrata*, posebice – bazirale svoju interpretaciju i reinterpretaciju istog kroz određenu fenomenološku prizmu. Kraće, tražile su *ono ontološko* kod Maleviča. No, takav pristup ne čudi, jer je njemu pridonosio i sam Malevič kao autor mnogih tekstova o slikarstvu, filmu, umjetnosti i njezinoj socijalnoj ulozi, a sve to na jedan, njemu svojstven, filozofsko-esejistički način.¹ Kroz ta razumijevanja, nepredmetnost – kao osnovni suprematistički princip – postaje određena filozofska spoznaja, a Malevičevo djelo, samim time, prvi pravi poziv modernoj filozofiji da teorijski intervenira u slikarsku apstrakciju. Malevič se u ime čistog osjećaja odriče pojavne predmetnosti čulne realnosti, a na fenomenologiji je zadatak da proдре do dublje, *bivstvene* ravni značenja onog *stvarno realnog*, onog što se nalazi u pozadini ovog *bespredmetnog*.

1

Dobar izbor ovih radova nude izdanja: Kazimir Malevič, *Nepredmetni svijet*, Centar za kulturnu djelatnost – Galerija Nova, Zagreb

1981., i S. Mijušković (ur.), Kazimir Malevič, *Suprematizam – Bespredmetnost*, Studentski Izdavački Centar, Beograd 1980.

»Filozofija, koja nastaje u takvom svijetu, ne može više biti analiza svjetovnosti, već samo preuzimanje ne-svijeta.«²

Time je između motiva nepredmetnosti, ne-svijeta i filozofsko-fenomenološkog razumijevanja, postavljen znak jednakosti.

Malevičev *Crni kvadrat* pionirsko je djelo modernizma, jer u njemu uočavamo matricu sublimacije u njezinoj najboljoj, elementarnoj formi – matrica svedena na čisto uočavanje distance između Površine i Pozadine, između ‘apstraktnog’ objekta (u ovom slučaju jednobojnog kvadrata) i Mjesta koje ga posjeduje.³ Strahovi i bojazni o negativizmu Malevičeva djela izraženi kroz tadašnju likovnu kritiku – iz onovremene perspektive (zrela moderna) – bili su očiti, a iz današnje (vrijeme kasne postmoderne) razumljivi.

»Tražile su se riječi koje ‘uništavaju’, da se simbol ‘pustinje’ odagna i na ‘mrtvom kvadratu’ ugleda voljena slika i prilika ‘stvarnosti’ (‘realne predmetnosti’ i duševnog ‘osjećaja’). Kritici i društvu kvadrat se (činio) nerazumljivim i opasnim... a nešto drugo nije se moglo niti očekivati.«⁴

»Crni kvadrat na bijelom polju bio je prvi oblik izražavanja nepredmetnog osjećaja; kvadrat = osjećaj, bijelo polje = ‘ništa’ izvan tog osjećaja. Ali svi su (društvo) u nepredmetnosti prikaza vidjeli kraj umjetnosti i nisu prepoznali neposrednu zbiljnost osjećaja koji postaje oblikom.«⁵

No, iako je stvarao u društvu na vrhuncu modernizma, Malevič je svojim djelom vukao naprijed, nudeći više.⁶ Čak i neke njegove teorijske opservacije na vlastita postignuća pružaju osnovicu za razumijevanje kroz svojevrsan epistemološko-psihoanalitički obrazac.

»Odabirem posebno područje, područje slikarstva, jer mi je ono najbliže, a djelatnost slikara sagledavam kao složenu funkciju *svijesti i podsvijesti*. Ovdje treba utvrditi kako svijest i podsvijest reagiraju na sve ono od čega se sastoji umjetnikova sredina i u kojem odnosu stoji ‘jasno’ prema ‘nejasnom’ (svijest prema podsvijesti).«⁷

A u pismu Matjušinu iz 1915., Malevič piše:

»... taj crtež (misli se na crni kvadrat, op. a.) imaće veliki značaj za slikarstvo. Ono što je *stvoreno nesvjesno* sada pruža neobične rezultate.«⁸

Prethodne rečenice govore da je Malevič, premda radeći u vrijeme još uvijek se razvijajućeg koncepta nesvjesnog u Freudovoj teoriji, već ukazivao na potrebu za psihoanalitičkim pristupom svome djelu, kao i da, iako ukorijenjen u modernizmu, promišlja o modelima prevladavanja osnovnih modernističkih postulata.⁹ Time smo bliže mjestu interesa u bavljenju Malevičevim kvadratom kao metaforičkim simbolom, na način kako to želimo u ovome tekstu – kvadrat kao *znak*. Znak čega?¹⁰

To je koncept opredmetnute bespredmetnosti, crni kvadrat kao slika, znak ničeg koje može biti sve, prisutna odsutnost što ukazuje na pozadinu. Subjekt se pita o toj pozadini, želi vidjeti *iza*, kroz pitanja o pozadini konstituirati se, uspostavlja kao stvarni subjekt. *Ono iza* želi razumjeti, interpretirati (osnovni epistemološki interes), bez tog htijenja nije subjekt. Potreban je napor u dekodiranju slike (funkcija bespredmetnosti crnog kvadrata), čime se subjekt traži kao subjekt (Lacan). To je točka sumnje, ispraznjeni subjekt, subjekt koji nedostaje unutar određenog lanca uzročnosti (S1..S2..\$. S3...) – subjekt psihoanalize (\$), prazan pojam bez objekta, rupa u simboličkoj strukturi. Taj subjekt nema identifikaciju, on je traži, traži dopunu pomoću Lacanovog objekta (*petit a*) što predstavlja uzrok želje, nadilazeći objekt bez pojma, višak nad pojmovnom strukturom – ostatak koji nema mjesta u strukturi. Takav znak ili objekt može biti Malevičev crni kvadrat (i subjekt na njemu kao madež, manjak), ali ne samo on. Tako smo ponovno na mjestu susreta subjekta i objekta, odnosno točki nemogućnosti njihova ‘sretanja’. Malevičev crni kvadrat kao

objekt ukida već prethodno spomenutu kartezijansku, a potom prosvjetiteljsku distancu subjekt-objekt, distancu pomoću koje liberalno-humanistički subjekt prosvjetiteljstva uspostavlja identitet. S Malevičevim kvadratom subjekt neposredno »upada« u objekt, postaje objektom i obratno: *objekt postaje subjekt*, jer se u njegovoj pozadini krije pogled. Distanca je time ukinuta. Rečeno Žižekovim riječima:

»... paradoks subjekta jest u tome da može egzistirati samo kroz vlastitu radikalnu nemogućnost, kroz 'kost u grlu' koja mu (subjektu) uvijek onemogućava da dostigne svoj puni ontološki identitet. Tako ovdje imamo posla sa strukturom Moebiusove trake: subjekt je korelativan objektu, ali na negativan način – subjekt i objekt nikada se ne mogu 'sresti', na istom su mjestu, ali na suprotnim stranama Moebiusove trake. Odnosno, rečeno filozofskim terminima, subjekt i objekt su identični...«¹¹

Identičnost o kojoj je ovdje riječ, te simbolika Malevičeva kvadrata kao objekta, ali i mjesta uspostavljanja konstitutivne subjektivnosti, predstavlja ključni moment prijelaza iz modernističkog prema postmodernističkom subjektu.

II.

Na površini TV-ekrana moj se pogled, pogled subjekta koji gleda, susreće, lijepi s pogledom s onu stranu ekrana, s onu stranu mog pogleda. Znači, ja gledam, ali i mene gledaju. U XI. seminaru: *Četiri temeljna koncepta psihoanalize*, u devetom poglavlju pod nazivom *Što je slika*, Lacan nam nudi upravo takvu shemu, koncept pogleda:

POGLED —→ SLIKA, EKTRAN —→ SUBJEKT PREDSTAVE

2
Emmanuel Martineau, *Malevič in filozofija. Vprašanje abstraktnega slikarstva*, Galerija ŠKUC, Ljubljana (maj) 1986., str. 37.

3
Velika početna slova u ovome pasusu predstavljaju način da se preko Žižekova poimanja razlike između: Površine – površine, Pozadine – pozadine i Mjesta – mjesta → dospije do razumijevanja distinkcije na relaciji: moderna umjetnost s osnovnim principom (objekt postavljen na pravo Mjesto postaje umjetnički objekt), te predmoderna umjetnost na drugoj strani (u kojoj nastala forma-objekt umjetničkova djela), zahvaljujući svojim karakteristikama, svojoj *esenciji*, bez obzira na mjesto na kojemu se nalazi, postaje umjetnička forma.

4
K. Malevič, *Nepredmetni svijet*, str. 66.

5
Isto, str. 74.

6
»Crni kvadrat na bijeloj podlozi« nastajao je između 1913. i 1915.

7
K. Malevič, *Nepredmetni svijet*, str. 9. Moj kurziv (op. a.).

8
K. Malevič, *Suprematizam – Bespredmetnost*, str. XXI. Moj kurziv (op. a.).

9
»Svako se umjetničko djelo – svaka slika – prema tome mora sagledavati kao rezultat rješenja konflikta između subjekta i objekta.« – K. Malevič, *Nepredmetni svijet*, str. 34. Ne govori li nam ova misao o klasičnom postmodernističkom (Baudrillard, na primjer) prevladavanju podjele između subjekta i objekta, podjele uspostavljene kartezijanskim obratom... Descartesovom tezom o razlici između tijela i duha, te prosvjetiteljskim oslobađanjem liberalno-humanističkog subjekta s kraja 18. i početka 19. stoljeća?

10
»Rezultat suprematističke 'igre' bilo je jedno platno koje je u sebi nosilo određeni znak.« – K. Malevič, *Suprematizam – Bespredmetnost*, str. 104; »... Put, kao što se već reklo, vodi preko Znaka.« – Jacques Lacan, *Televizija, Problemi – Eseji*, Ljubljana 1993., str. 75.

11
Slavoj Žižek, *Krški Absolut. 11 tez o kršćanstvu in marksizmu danes*, Analecta, Ljubljana 2000., str. 22.

Iz ovog je sistema jasno da se radi o konceptu dva ukrižena pogleda. U prvom je na našem mjestu subjekt predstave, onaj koji gleda, a u drugom pogled sam preuzima funkciju subjekta i mene pretvara iz pozicije subjekta koji gleda u sliku, odnosno objekt predstave. Pogledi se susreću na ekranu, točki presijećanja. Lacan to naziva »skopičnim poljem«, to jest mjestom »gdje je pogled izvan, mene gledaju, to znači, ja sam slika«. ¹² Pogled je instrument kroz kojega sam foto-grafiran. Tako mogu reći da ekran gleda mene, jer sadržina onoga što mi on nudi isplivava na ekransku površinu i tu se susreće s mojim pogledom. Ja ne mogu dublje posegnuti za sadržajem *onoga iza ekrana*, jer je već uspostavljen sadržaj pomoću ekrana, odnosno njegova pogleda usmjerena k meni. To me čini pasivnom metom pogleda, pretvarajući me time iz *subjekta koji gleda* u *objekt koji je gledan*. Ostajem na površini ekrana, nema dubljeg unošenja. Ja 'gledam', ali i mene gledaju.

Takav primjer, primjer televizije, odnosno televizijskog ekrana kao mjesta posredovanja u *nagovoru*, jest Lacanova *Televizija*. ¹³ Kao što to u predgovoru knjizi primjećuje Jacques-Alain Miller:

»... to je predstava, predstava jednog (*one – man show*, radi se o samom Lacanu /op. a./). Publika si ne može niti za trenutak predstaviti da joj je dozvoljeno dijeliti intimnost nekog tko joj se tako potpuno predaje... govornik niti za trenutak ne zaboravlja da je pred kamerom... Sve skupa izgleda poput teatarske tirade... Pripovjedaču se povremeno čini da govori s drugog planeta, premda je povremeno unutar vas.«¹⁴

Ali, šansa je u igri. Poznavajući prethodno opisanu shemu, subjekt (»subjekt za kojega se pretpostavlja da zna«¹⁵) unosi vlastiti koncept razumijevanja, dekonstrukcije sadržaja na ekranu:

»Samo subjekt – ljudski subjekt, subjekt želje koja je čovjekovo bivstvo – nije, u suprotnosti sa životinjskim, potpuno uhvaćen u tu imaginarnu zamku. U njoj se zatekne. Kako? Tako da sam izolira funkciju ekrana i s njom se igra. Čovjek se u stvarnosti zna igrati s maskom kao s onim iza čega je pogled. Ekran je tu mjesto posredovanja.«¹⁶

Peter Eisenman, kroz razmatranje povezanosti između arhitekture i koncepta prostora, preuzima spomenuti Lacanov koncept uzvratnog pogleda kao »smetnju u vizualnom prostoru razuma«, ¹⁷ te ga aplicira na razumijevanje »početaka razmještanja ili destabiliziranja antropocentričkog subjekta«, ¹⁸ dok nam Frederic Jameson nudi kratak pregled povijesti koncepta Pogleda. Jameson tako naglašava značaj pogleda kao filozofske teme *par excellence* kod Jean-Paula Sartrea, čije ishodišne točke vidi u hegelijanskom boju između gospodara i sluga, zatim reartikulaciji tog problema u djelu Alexandra Kojèvea, iz tridesetih godina dvadesetog stoljeća, ali i u Descartesovu (lažnom) problemu o postojanju drugih ljudi preko pogleda Drugoga. Jameson zaključuje mišlju da je kod Sartrea »velika tema Pogleda, dakle, povezana s problematikom 'materijalizacije' ili reificiranja u njegovom doslovnom značenju, kao nastajućí predmet, obrada vidnog – i, najdramatičnije, vidnog subjekta – u predmet pogleda«. ¹⁹

No, vratimo se motivu ekrana. Simboliku Malevičeva kvadrata zamjenjujemo sa značenjem koje ostvaruje ekran, još uvijek televizijski. To je fantazma tanke dvodimenzionalne površine što dijeli realno i irealno, to jest *ovo stvarno izvan* i *ono imaginarno iznutra*. Simulakrum dvodimenzionalne površine koja simulira trodimenzionalni stvarni svijet, a u slučaju nekih drugih ekrana – kompjutorskih – ostvaruje privid virtualne četverodimenzionalnosti: *crni kvadrat koji te posrće*. U Baudrillardovu svijetu ekran, kao površina na kojoj se projicira ili oblikuje slika, postaje subjekt, zauzima mjesto što su ga tradicionalno imali i objekt i subjekt, bivajući istovremeno i jednim i drugim.

Ekran omogućuje »elektronski promiskuitet« u beskrajnom zavodjenju ekranske slike i oka, ekranske slike i druge ekranske slike,²⁰ dok Paul Virilio govori o *dromosferskom zagađenju*, zagađenju prirodne veličine, uzroku prirodne prostornosti pod pritiskom vremenske brzine posredovane ekranom,²¹ pri čemu tri dimenzije konstruiranog prostora prelaze u dvije dimenzije ekrana ili *interfejsa*.

»Televizija, koja direktno emitira, uništila je dubinu polja realnog prostora.«²²

U odnosu prema televizijskom ekranu, utjelovljeni liberalni subjekt, postavljen u okruženje realne prostorne trodimenzionalnosti, uspostavlja odnos *od izvan k ekranu*, a sadržaj koji ga na ekranu dočekuje pretvara ga u madež, prazninu. S obzirom da je upravo *manjak* konstitutivna pretpostavka u uspostavljanju subjektiviteta i da je baš to ono što nedostaje subjektu koji je prečvrsto usidren u 'pravoj realnosti', reklo bi se da ekran može činiti mjesto prijelaza iz *subjekta koji ima potencijal znanja* prema *subjektu koji zna*. No, na tom mjestu, u informacijskom posredovanju, krije se zamka. Informacija koju nudi televizijski ekran, sadržaj za kojega smo rekli da ljepi subjektov pogled za sebe, ne nudi šansu za interakcijski odnos kroz informacijsku selektivnost.²³ Komunikacijska shema televizijskog medija, a time neposredno i televizijskog ekrana, jest jednosmjernan informacijski tijek iz ekskluzivnog i kontroliranog medijskog centra k pasivnom TV konzumentu. Informacija dobivena na ovaj način nema namjeru pružiti mogućnost kvalitativne sadržajne valorizacije, ono govori: *to treba znati*. Time ostajemo na površini događanja, *nemamo načina prodrijeti iza slike – sadržaja*. Pogled, odnosno putem njega sadržaj posredovan ekranom, nudi površinsku identifikaciju za subjekta kroz pogled Drugoga. No, možemo li u tako uspostavljenoj relaciji sadržaj (pogled) – ekran – subjekt (potencijalni), govoriti o stvarnom, afirmacijskom procesu nastanka subjekta, procesu njegove samokonstitutivnosti?

12 Jacques Lacan, *Štirje temeljni koncepti psihoanalize*, Analecta, Ljubljana 1996., str. 100.

13 Tekst *Televizija* predložak je za emisiju u kojoj je Lacan nastupio na francuskoj televiziji, siječnja 1974.

14 J. Lacan, *Televizija*, str. 7.

15 Isto, str. 72.

16 J. Lacan, *Štirje temeljni koncepti psihoanalize*, str. 101.

17 Peter Eisenman, »Razvoj gledanja. Arhitektura v dobi elektronskih medijev«; u: Stojan Pelko (ur.), *Vrzeli filma in arhitekture*, Slovenska kinoteka (Zbirka Imago), Ljubljana 2001., str. 55.

18 Isto, str. 56.

19 Fredric Jameson, »Transformacije podobe v postmodernizmu«, u: *Vrzeli filma in arhitekture*, str. 126.

20 Vidi djela Jeana Baudrillarda, »L'Extase de la Communication«, u: *L'Autre par Lui-Même*, Editions Galilée, Paris 1987. i *Les stratégies fatales*, Grasset, Paris 1983. Navedeno prema: Marijan Krivak, »Filozofijsko tematiziranje Postmoderne«, *Filozofska istraživanja*, 76 (1/2000), str. 162.

21 U vezi s time, Paul Virilio piše o *interfejsu forma – slike*, gdje »vrijeme, više nego prostor čini 'površinu' pošto je jedina dubina – dubina primitivne dimenzije brzine...« – Paul Virilio, *Kritični prostor*; Umetničko društvo Gradac, Čačak 1997., str. 37.

22 Isto, str. 79.

23 Sva selektivnost svedena je tek na odabir TV kanala, čime se samo mijenja informacijski sadržaj, ali ne i karakter relacijskog odnosa (»tebi govore, ti slušaš, odnosno gledaš«).

III.

Dihotomni par interaktivnost/interpasivnost čini se jednim od ključnih motiva u razmatranju ove problematike. U etimološkom smislu, termin interaktivnost označava uzajamnu ili recipročnu aktivnost uspostavljenu između različitih elemenata unutar određenog okruženja. Znači, različiti elementi egzistiraju u neposrednosti jedni s drugima. U medijsko-elektroničkom kontekstu, interaktivnost se odnosi na dvosmjerni elektroničko-komunikacijski sistem, poput kompjutera ili telefona, koji uvodi principe korisničkog ukaza i povratne informacije, dakle *feed-backa*. Nas na ovom mjestu zanima takozvana HCI, interakcija čovjeka i kompjutera (*Human Computer Interaction* ili *Human Interface*²⁴), koja je vjerojatno najprisutnija u primjeru metodologije upotrebe WEB-a, odnosno WWW-a, kao njegova temeljna korisnička paradigma. Konkretnije, interesiramo se za dimenzije elektroničko-kompjutorske interaktivnosti u pozadini navigacijskog kliktaja na kompjutorskom mišu, jer, kao što je to rekao Jakob Nielsen, »elektronički tekst treba biti baziran na interakciji, hipertekstualnom povezivanju, navigaciji, istraživanju...«²⁵ Zanimanje za HCI dolazi od strane cijelog niza najrazličitijih znanstvenih disciplina, od softverskog inženjeringa, umjetne inteligencije i znanosti – što se zanimaju za kognitivne potencijale (naročito onih njihovih dijelova koji se bave razumijevanjem, razmišljanjem i kreativnošću) – preko sociologije, organizacijske psihologije i matematike, sve do socijalne psihologije.

Često se govori o novim medijima, kompjutoru, Internetu, mobilnoj telefoniji prije svega, ali sve češće i o filmskoj digitalnoj kameri, a da se zapravo misli na informacijsko komunikacijske tehnologije (IKT). Upravo karakteristika interaktivnosti predstavlja ključnu metodološku točku razlikovanja između informacijsko-komunikacijskih tehnologija – kao neposrednijih oblika medijskog kontakta između autora, producenta značenja i receptora, konzumenta medijske ponude – te već klasičnih medijskih tehnologija radija i televizije, u kojima je distanca između spomenutih polova izraženija, a interaktivnost, samim time, teže prepoznatljiva. U HCI-tipu susrećemo različite interakcijske modele koje možemo podijeliti u tri osnovne skupine. To su *navigacijska*, *funkcionalna* i *adaptivna interaktivnost*. U najkraćem, *navigacijska* je osnovna forma interaktivnosti, a označava kretanje ili navigaciju kroz informacijski prostor, istraživačka oruđa ili hipertekstualne poveziце. *Funkcionalna* je složeniji oblik interaktivnosti, gdje je korisnik interaktivan sa sistemom u cilju ispunjenja jasno određenih i zadanih ciljeva. Za razliku od navigacijske, u kojoj je korisnik ograničen na pasivan pogled, funkcionalna je interakcija interaktivnija, to znači da putem nje on/a postaje dio snažne povratne (*feed-back*) funkcije. Najviša razina interakcije jest *adaptivna*. Ona označuje mogućnost da korisnik prilagodi aplikaciju kompjutorskog elektroničko-informacijskog prostora za svoje vlastite ciljeve, to jest da kreira ili modificira web stranice. Među teoretičarima i teoretičarkama koji su se bavili ovim pitanjima zanimljivo je spomenuti teze nekolicine od njih. Espen Aarseth vidi razliku između interakcije svojstvene kompjutorskim igricama i interakcije u hipertekstualnom smislu. U kontekstu toga, hipertekstualna interakcija oblik je interakcije svojstven pozadini navigacijskog kliktaja miša. Kao takva, hipertekstualna interakcija, smatra Aarseth, svedena je na akt izbora, pritom napominjući da razumijevanje ovog procesa može biti približeno njegovim definiranjem

»... moguće bolje opisanim kao participacija, igra ili čak upotreba. Njega nije prikladno opisati kao djelo u kojem korisnik može sudjelovati sa diskurzivnim elementima, s posljedicom da je 'tema samog diskursa' promaknuta u nepoznato, ili je predmet promjene.«²⁶

Analizi pojma medijske interakcije opsežno se posvećuju Jay David Bolter i Richard Grusin. Po njima, interaktivnost je moguće razumjeti i kao mogućnost promjene pogleda na objekt našeg interesa. Odnosno,

»... kod slike ili fotografije posmatračeva točka pogleda bila je fiksirana. Na filmu i televiziji točka pogleda bila je smještena u pokret, ali su redatelj ili producent bili ti koji su kontrolirali odvijanje. Sada, kompjutorska animacija može funkcionirati kao film u tom smislu da može prezentirati sekvence unaprijed određenih snimaka kamere. Kakogod, sekvenca također može biti postavljena pod gledateljevu kontrolu, kao što je to u animiranim kompjutorskim igricama ili virtualnoj realnosti.«²⁷

Janet H. Murray nudi veoma jednostavnu interpretaciju termina interaktivnih tekstova

»... koji su osjetljivi na naš input. To je ono najčešće mišljeno kada kažemo da su kompjutori interaktivni.«²⁸

Shodno tome, tekstovi egzistiraju manje kao aparat za produkciju kolaboracije ljudskog i mašine, a više kao kanal za uranjanje, estetičko iskustvo što priziva čitateljevu participaciju.²⁹ Jane Y. Douglas dijeli Bolterovo, kao i mišljenje Janet Murray, kada opisuje interaktivne tekstove kao

»... one što sadrže epizode u formi dijelova teksta i seriju akcija što prate pojedinačnu odluku – kao u odluci igrača da napravi njegov ili njezin put... ove su epizode udružene putem poveznica, što može biti dostupno čitateljima kao izbori za navigaciju kroz naraciju...«³⁰

Opisom modela takozvanog informacijskog istraživanja, što sadrži tri dimenzije – strukturalnu odgovornost, ciljnu orijentaciju i interakcijsku metodu – bavili su se Waterworth i Chignell. Treću dimenziju, interakcijsku metodu, odredili su u rasponu od deskriptivne do referencijalne, od primjera sumnje i propitivanja, na jednoj strani, do slijeđenja poveznice, na drugoj.³¹ Marcos Novak razumije suvremeni oblik tehnološke interakcije, ostvaren uz pomoć kompjutorizirane informacije u svijetu tzv. kiberprostora posredovanjem kompjutorskog ekrana, kao proces putem kojega smo »mi sada unutar informacije«.³² Napokon, Theodor H. Nelson uvodi termin interpovezanosti (*in-*

24

Human Interface može se definirati i kao posrednik, neka vrsta neposrednijeg kontakta kompjutorskog korisnika i kompjutorskog programa posredovanog – kako softverom tako i hardverom – sve do mjere njihove djelimične simbioze nastale naglašenom mjerom uzajamne interakcije.

25

Jakob Nielsen, *Electronic Books – A Bad Idea*, <http://www.useit.com/alertbox/980726.html>.

26

Espen Aarseth, »No Sense of An Ending: Hypertext Aesthetics«, u *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins University Press, Baltimore & London 1997., str. 49.

27

Jay David Bolter, *Remediation, Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge (Mass.) – London 2001., str. 28–29.

28

Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York 1997., str. 74.

29

Isto, str. 71.

30

Jane Y. Douglas, *The End of Books – or Books without End?*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 2000.

31

J. H. Waterworth & M. H. Chignell, »A model for information exploration«, *Hypermedia* 3 (1).

32

Marcos Novak, »Liquid Architectures in Cyberspace«, u: Michael Benedikt (ur.), *Cyberspace: First Steps*, MIT Press, Cambridge (Mass.) 1991., str. 225.

terconnectivity), što označava kreaciju weba u inter-odnosnoj (*inter-related*) informaciji.³³

Očigledno da se kao jedna od temeljnih okosnica u idejama o medijsko-kompjutorskom procesu interaktivnosti, pojavljuje teza o prenošenju dijela tehnološko-programerskih kreacijskih potencijala s programera-kreatora na korisnika-konzumenta. Ovaj drugi dobiva cijeli set različitih programskih mogućnosti i izbora, njegova ili njezina korisnička paradigma jest tzv. interakcijskog karaktera, što uključuje procese odabira poveznica, programa, selekciju sadržaja, kombinaciju *windowsa* i slično, a cijena svega toga jest i svojevrsno preuzimanje korisničke odgovornosti. Naime, kompjutorski softverski dizajner, programer, ili jednostavno autor, pritom ostaje u pozadini daljnjih dešavanja, a korisnik je taj koji ponuđenom projektu daje osmišljenu korisničku nadgradnju. Znakovito je promisliti karakter interakcijskog procesa iz perspektive blizine susreta promatrača-subjekta i opaženog-objekta, koji u neposrednosti svoga interakcijskog kontakta pomiču granice što ih dijele, to jest prelaze distancu podjele, međusobno se ispreplićući. Suprotno tome, »klasično« razumijevanje insistira na razlici između subjekta – koji je prihvaćen kao aktivan, dinamičan pol, prilagodljiv za nove situacije – te objekta, koji je, nasuprot subjektu, inertan, pasivan i fiksiran u svojoj točki. U svijetu znanosti pratimo takav proces konceptualnog prijelaza cijelim tijekom 20. stoljeća, a oslikan je u tendencijama zamjene krutih kanona epistemološkog pozitivizma 19. stoljeća, s nekim drugim spoznajnim modelima na početku 20. (kvantna fizika, Saussure). Time nastaje ono što Jean Starobinski naziva »kompleksna realnost«,³⁴ u kojoj nestaje razlika između subjekta i objekta, sve unutar tekstualne teorije o dvosmjernosti interakcijskog procesa određenog čitateljevim projekcijama, s jedne, te tekstualnim znacima koji se projiciraju prema njemu, s druge strane. No, svakako da hvale interakcijskim potencijalima čine tek jednu, novotehnološko-komunikacijsku stranu ove priče. Njima nedostaje onaj neophodni epistemološki *input*, istraživački pristup koji bi kritički utemeljeno ukazao na svu kompleksnost procesa interakcije, te time pokazao da promišljanja o suvremenoj kompjutorskoj interakciji često, svjesno ili nesvjesno, pribjegavaju redukcionizmu na način da ograničeno akcentiraju k odnosu čovjek-stroj, zanemarujući pritom ljudsku, interpersonalnu razinu interakcijskog procesa. Kao što to u knjizi *Digitalno društvo* oštroumno zapažaju Mercier, Plassard i Scardigli:

»... postoji pokušaj reduciranja interakcije na jednu vrstu tehničke interaktivnosti, unutar obuhvatnoga kibernetičkog društvenog sistema. Na tehničke stimulanse treba odgovoriti *feed-back* određenih životnih formi... Tu se radi o jednoj analogiji koja zasigurno nije posve izopačena ali je, nažalost, polovna... Prvi potisak, koji pokreće cijeli interaktivni proces, gotovo da je uvijek predodređen tehnikom, tako da se ono što je socijalno može izražavati samo još pravilima tehnike, u jeziku kojega tehnika predodređuje... U produktima novih informacijskih tehnologija interaktivnost si prije postavlja za cilj optimaciju odnosa čovjek-stroj nego korištenje tehnike za interpersonalnu komunikaciju.«³⁵

Pojmu interakcije u medijskom smislu, odnosno interaktivnosti, Žižek opravdano 'prišiva' navodnike kada kaže:

»Termin 'interaktivnost', u suvremenom smislu te riječi, koristi se u dva značenja: (1) *interakcija* s medijem – to znači, ne biti samo pasivan konzument; (2) aktivnost kroz posrednika, dakle moj posao je učinjen dok ja pasivno sjedim promatrajući igru.«³⁶

Adekvatnost upotrebe navodnika u ovom slučaju, opravdana je kroz povezivanje drugog značenja termina 'interaktivnost' s pojmom *interpasivnost*, što označava subjekt koji je »neprestano – čak frenetično – aktivan, dok na

drugoga premješta fundamentalnu pasivnost njegova ili njezina bića.«³⁷ Taj drugi može biti i neposredni objekt naše konzumacije, dakle i kompjutor, u smislu naličja samoga interakcijskog procesa – interpasivnosti.

»Ali, nije li druga strana te interaktivnosti *interpasivnost*? Nije li neophodno suprotno lice moga aktivnog odnosa s objektom, umjesto tek pasivnog praćenja predstave, položaj u kojemu mi sam objekt oduzima – opljačka me za – moju vlastitu pasivnu reakciju zadovoljstva (ili žalosti, ili smijeha), tako da sam objekt postane taj koji uživa u predstavi umjesto mene, čim me oslobađa nadsopstvene dužnosti da uživam...«³⁸

Rodonačelnikom termina 'interpasivnost', naročito u njegovu medijskom smislu, smatra se Robert Pfaller, austrijski medijski filozof. U knjizi *Iluzije drugih. O načelu ugođaja u kulturi*,³⁹ Pfaller nam na primjerima televizijskih programa, posebice tzv. *Sitcom*- komedija, nudi slojevit prikaz koncepta interpasivnosti kao ekvivalentnog protupola procesu interaktivnosti. Upravo je pojava serijala televizijskih komedija, koje koriste mehanizam takozvanog konzerviranog smijeha,⁴⁰ čest motiv za teorijske interese na temu interpasivnosti. Radi se o radikalnim primjerima kako je moguće najprirodnije, čovjeku organski inherentne osjećaje i reakcije – kakav je smijeh – prenijeti na drugoga, mašinu, umjetni mehanizam koji se čak i smije umjesto nas. Radi se o delegiranju užitka na Drugoga. U ovom je kontekstu potrebno ukazati i na tekst »Interpasivnost«, Mladena Dolara. Već na početku, Dolar raščisti s uobičajnim, zdravorazumskim poimanjem dihotomne suprotstavljenosti interaktivnosti i interpasivnosti. Taj se *common sense* unutar ovoga problema, prema Dolaru, reprezentira preko slijedećih stavova:

»Da bi čovjek mogao pridobiti dignitet subjekta ('modernoga' subjekta, 'zapadnog' subjekta), najmanje, što ga za to kvalificira, je da se postavi nasuprot pasivnosti.«⁴¹

»Nije se teško predstaviti kao junak interaktivnosti – kao netko tko uzima stvari u svoje ruke, suostvaruje ih sa svojom kreativnošću, postojećim idejama dodaje nove, ne dozvoljava si ukazivati, već, takorekuci, udara nazad. Ukratko, kao netko tko je subjekt (iako u, djelomice sumnji-

33

Theodor H. Nelson, »Getting it out of our system«, u: G. Schechter (ur.), *Informatic retrieval: A Critical Review*, Thompson Books, Washington DC 1967.

34

Citirano prema: Wolfgang Iser, *Bralno dejanje*, Studia Humanitatis, Ljubljana 2001., str. 213.

35

P. A. Mercier – F. Plassard – V. Scardigli, *La société digitale*, Seuil, Paris 1984. Citirano po: Gerard Raulet, »Živimo li u desetljeću simulacije? Nove informacijske tehnologije i socijalna promjena«, u: Peter Kemper (ur.), *Postmoderna*, Biblioteka August Cesarec, Zagreb 1993., str. 141.

36

Slavoj Žižek, »Is it Possible to Traverse the Fantasy in Cyberspace?«, u: Elizabeth Wright & Edmond Wright (ur.), *The Žižek Reader*, Blackwell Publishers, Oxford (UK) 1999, str. 105–106.

37

Isto, str. 106.

38

Slavoj Žižek, *Kuga fantazem*, Analecta, Ljubljana 1997., str. 130.

39

Robert Pfaller, *Die Illusionen der Anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*, Suhrkamp, Frankfurt/M. 2002.

40

Tvorac konzerviranog ili umjetnog smijanja, koje prati navodno komične dijelove u TV-serijama, jest Charles R. Douglas. On je početkom pedesetih godina 20. stoljeća došao na ideju kako zamijeniti neposrednu prisutnost televizijskog gledateljstva i njegove spontane reakcije na TV-program. U tu je svrhu izumio stroj za smijanje, ubrzo nazvan »kutijom za smijanje«, koji je radio na principu sličnom radu orgulja. Više u Slavoj Žižek, »Bi se prostim, smejali namesto mene?«, *Delo* (Sobotna priloga), Ljubljana 24. V. 2003., str. 22.

41

Mladen Dolar, »Interpasivnost«, *Filozofski vestnik*, sv. XVIII, br. 3, Ljubljana 1997., str. 11.

vom, smislu seljaka u globalnom selu). Ali interpasivnost? To držanje bi se teško takmičilo za 'glamur'. Za opaziti je da je u pasivnosti sramotno i ponižujuće.«⁴²

Nasuprot tome, dihotomiju interaktivnost/interpasivnost Dolar promišlja u psihoanalitičkom ključu relacije između strukture želje (inherentna interaktivnost) i strukture nagona (interpasivnost), to jest, »ključ interaktivnosti jest želja, ključ interpasivnosti jest nagon«.⁴³ Odnosno, princip interpasivnosti razumije se tek kao naličje same interaktivnosti, poput spomenutog koncepta po kojemu je nagon pozadinska strana želje, zaključujući da »kako aktivnost, tako i pasivnost, spadaju u područje želje i njezinih 'sudbina', pri čemu pasivnost nastupa kao granični primjer aktivnosti.«⁴⁴ Pitanje koje nam nudi, glasi:

»Da li uopće postoji kakva ljudska djelatnost koju ne bi mogli svrstati pod rubriku interpasivnosti?«⁴⁵

Očigledno da je fenomen interpasivnosti pojava nerazdvojivo vezana uz fenomen interaktivnosti, što u promišljanjima o kompjutorskoj i općenito medijskoj interakciji često biva zaboravljeno. Ili, rečeno psihoanalitičkom terminologijom, interpasivnost je druga, poledinska strana interaktivnosti, čiji simbolički primjer svakako jest već spomenuta, spiralno zakrivljena Moebiusova traka. Interaktivnost i interpasivnost pojavnosti su neraskidivo vezane uz istu matricu pojavnosti. Iz tih će razloga bilo kakva buduća istraživanja na temu interaktivnosti morati uključivati i dimenziju interpasivnosti.

IV.

Upravo je tehnološki progres kompjutorskog ekrana činio jedan od ključnih momenata u razvoju teza o medijskoj interaktivnosti, odnosno suvremenog *interfejsa*-a na potezu čovjek-kompjutor. Već znamenita izjava iz 1965., ona Theodora Nelsona, tvorca termina *hipertekst* (1963) i projekta *Xanadu*, ukazuje u tom smjeru:

»Budućnost humanizma u interaktivnom je kompjutorskom ekranu, tako da će novo čitanje i kretanje biti interaktivni i interno povezani. Biti će ujedinjeni mostovima transkluzije i potrebna nam je svjetska mreža [*world-wide network*] da to dostojanstveno izrazimo.«⁴⁶

Ekran je takav prostor koji nudi privid aktivnosti (misaone naročito) u faktičkoj pasivnosti (nemogućnost prodrijeti iza ekranom posredovanog sadržaja). Ne prodrijeti do ekranske pozadine u ovom primjeru znači ne napraviti prvi, uvjetan iskorak prema konstituiranju subjektivnosti. Pasivno postavljen 'subjekt' ispred ekrana ne postiže ništa. Čini se da bi sa mjesta na kojega smo dospjeli, bilo potrebno sagledati osnovne koncepte na kojima je zasnovana ideja o kompjutorskoj interaktivnosti.

Osnovna postavka iz koje polazimo u promišljanjima o kompjutorskom ekranu jest da on predstavlja 'prozor' u sadržaj virtualne stvarnosti u četverodimenzionalnoj pozadini samog ekranskog prizora. I u ovom, kao i u slučaju TV, radi se o informativnom sadržaju, ali s jednom bitnom razlikom. Dok kod TV, kao što smo to vidjeli, programski sadržaj 'isplovava' na površinu susrećući se tako s našim pogledom, pretvarajući time prividnu interaktivnost u stvarnu interpasivnost, zagovornici interakcijskih kompjutorskih principa naglašavaju prednosti interakcijskih modela izraženih mogućnošću selekcije. Reklo bi se, već smo spomenuli, da i u slučaju TV postoji stanoviti oblik selektivnosti, a samim tim i interaktivnosti, ostvaren na način odabira kanala. Međutim, to je ograničena intervencija, jer ne poseže dublje u sam sadržaj. Također, za razliku od TV-ekrana, čija se 'agresivnost' odražava i preko jednostavne či-

njenice da preferira jednobraznu sliku, kompjutorski ekran pokazuje tendenciju k istovremenoj koegzistenciji većeg broja različitih ekranskih prozora. Tu nailazimo i na jednu od esencijalnih karakteristika kompjutorskog ekrana, s njegovim softverskim potencijalima interaktivnog karaktera, što pristaše modela kompjutorske interaktivnosti rado ističu: ekranske aktivne ikone, poveznice, sidrišta i putanje traže, trebaju i kreiraju kolaboracijsku učesničku aktivnost između konzumenta i njegova/njezina objekta interesa. Uzmimo za primjer kratak, deskriptivan opis ovog modela, recimo najjednostavnije tražanje za nekom općom informacijom na mreži. Na nekom od *world wide web* pretraživača ukucat ćemo traženi pojam ili pojmove, i za pretpostaviti je da ćemo u trenutku biti bombardirani tisućama baza podataka koje su u izravnoj ili neizravnoj vezi s traženom informacijom. Dakle, dobili smo sadržaj, ali moramo napraviti konkretan iskorak, poseg k nekim od ponuđenih linkova, informacijskih izvorišta. Uz pomoć miša krećemo se ekranom kompjutora, kliktajem izravno interveniram na sadržaj. Kliktaj na miša (takozvana *point-and-click interactivity*) dovesti će do automatične tranzicije, dislokacije ili premještanja našeg pogleda, ali i do kreacije naše osobene putanje kretanja kroz kozmos baze podataka, posljedično i do konstrukcije unikatne naracijske strukture. Pravimo stvarnu selekciju, *pitamo se* o ponuđenom sadržaju. Nekim od ponuđenih linkova dajemo prednost nad ostalim. Riječima Stuarta Moulthrop,

»... čitateljeva putanja s jedne leksije⁴⁷ na drugu dijelom je određena aktivnim učešćem: čitatelj odabire riječ u predstavljenoj leksiji, izabire opciju iz menija, izdaje komandu ili drukčije ukazuje na neku želju za daljnim razvojem«. ⁴⁸

Interaktivan osjećaj svakako je prisutniji, realniji, ali je on i istovremeno mjesto upada u prividnost kretanja *s onu stranu ekrana*. Pojavljuje se osjećaj micanja prostorom tzv. virtualne četverodimenzionalnosti. Na ovome mjestu nudimo, po uzoru na Lacanovu shemu ukrštanja pogleda i subjekta predstave na ekranu–slici, koncept odnosa subjekt predstave–pogled, ali preko kompjutorskog ekrana:

SUBJEKT PREDSTAVE —→ EKRAN —→ POGLED

Kao što je iz ponuđenog koncepta jasno, u ovom slučaju ne govorimo o ekranu kao mjestu križanja, već o principu *produženog pogleda* subjekta predstave kroz ekran kao mjesto, točku posredovanja. Subjekt intervenira u sadržaj na način produženog pogleda od vani na ekran i kroz njega na sadržaj *s onu*

42

Isto, str. 10.

43

Isto, str. 21–22.

44

Isto, str. 26.

45

Isto, str. 27.

46

Theodor H. Nelson, »The Story so Far«, *The Ted Nelson News Letter*, br. 3, listopad 1994. Citirano po: The Ted Nelson Newsletter: *Interesting Times*; www.sesensemedia.net/993.

47

Leksija (*lexia*), u najkraćem, jest osnovna jedinica teksta u hipertekstu. Termin je početkom devedesetih uveo George P. Landow, jedan od vodećih teoretičara hiperteksta, a njegovo je ishodište u terminu *lexie* Rolanda Barthesa. U Barthesovu originalnom razumijevanju, predstavljenom u djelu *S/Z* (Éditions du Seuil, Paris, 1970), *lexie* označava osnovnu, fragmentarnu jedinicu čitanja (*unités de lecture*).

48

Stuart Moulthrop, »Getting Over the Edge«, <http://raven.ubalt.edu/staff/moulthrop/essays/edge.html>.

stranu ekrana. Dospjeti do pogleda u ovom slučaju znači *znati ili barem to željeti*. Putem intervencije na sadržaj subjekt potiskuje mogućnost da sadržaj pomoću svoga pogleda izvrši susretanje s pogledom subjekta na samome ekranu, kao što je to slučaj kod TV. Ovdje govorimo o točki susretanja subjekta s pozadinskim značenjem, o prividu upada u virtualnu četverodimenzionalnost i osjećaju za mogućnost kreiranja subjektiviteta u virtualnom prostoru ili kiberprostoru, tzv. *cyberspaceu*. Nastaje osjećanje o neograničenim subjektivitetnim mogućnostima i potencijalima, to je subjekt kao virtualni *creatio*.

Jacques-Alain Miller tumači Lacanovu ekvivalenciju između subjekta i objekta *petit a*, znači subjekta kao manjka, rupe u simboličkoj strukturi – \$, preko fantazamskog okvira – ekrana. S obzirom da fantazma za Lacana ima trojnu vrijednost: 1. prepriječiti, prikriti pogled, 2. dopustiti nekoj pojavi da se oblikuje, zatvori u ekranu fantazme, 3. fantazma kao prizor – Miller, u okviru tog prozora, na samome ekranu, nalazi točku razumijevanja definicije polja realnosti kod Lacana: »polje realnosti je tek nadopuna fantazme /.../ sva realnost se, ako izuzmemo pet čula, opire tek na fantazmu«. ⁴⁹ Prema tome, realnost je samo ekran fantazme, dok je pritom ekran tek prostor fantazmičkog. Moguća artikulacija ove problematike jest i jednostavna usporedba između printanog teksta-knjige i elektroničkog teksta predstavljenog putem kompjutorskog ekrana. To su razlike u medijskoj reprezentaciji tih dvaju vrsta tekstova. Naime, dok se kod printanih tekstova pojavljuje knjiga s koricama kao oblik ili medij tekstualnog *utjelotvorenja*, što znatno reducira čitateljeve interakcijske mogućnosti u konzumaciji teksta, u primjerima elektroničkih tekstova posredovanih ekranom kompjutera taj je interakcijski potencijal znatno širi. Naravno, i u knjiškim tekstualnim oblicima nailazimo na stupanj čitateljske slobode, izražene kroz primjere indeksa, fusnota i tome slično, ali je isto tako očigledno da se radi o ograničenim interakcijskim modelima. Knjižni tekst je konačan, *fizički* produkt dok je elektronički tekst, suprotno tome, *virtualno* kompjutorska stvar. Naime, kompjutorski ekran ne samo da prezentira tekst korisnicima već im on omogućuje niz tekstualnih manipulacijskih mogućnosti, sve u ovisnosti od njihovih želja i potreba.

V.

Prethodno poglavlje putokaz je prema pitanju do kojega smo dospjeli i koje je jedan od temeljnih interesa našeg cjelokupnog napora na ovome mjestu, a ono glasi: o kakvom se konstruktumu subjekta, odnosno formi njegova identiteta uspostavljenoj u prostoru virtualnog, zapravo radi? Vidjeli smo na koji način subjekt dopijeva do osjećaja o poziciji *s onu stranu ekrana – slike*, kako putem ponuđenog sadržaja pravi iskorak na *drugu stranu*. Zapitajmo se sada o samome karakteru tako nastalog oblika subjektiviteta.

Izraz *virtualna stvarnost* u najkraćem označava pokušaj kreacije realno stvarnog unutar prostora kompjutorskog ekrana, u prostoru *Mreže*. Korisnici ili istraživači svijeta virtualne stvarnosti u tu svrhu upotrebljavaju pomoćna sredstva, točnije virtualne umetke za simulaciju iskustava (kacige, elektronske rukavice i odijela; prvi istraživač na ovom polju bio je Jaron Lanier, ujedno i osnivač udruge VPL, koja je prva na tržištu ponudila *virtual-reality-sustave*). Srodni pojmu virtualne stvarnosti izrazi su poput *virtualni pejzaži*, *virtualni prostori* ili *virtualni svjetovi*. Mark Pesce dobro zapaža da je fundamentalna namjera virtualne stvarnosti stvoriti u promatraču takav opažaj događanja kao da se ovaj zbije u fizičkome svijetu. U međuvremenu, stvaranjem tehnološko sve naprednijih oblika virtualne prostornosti, javio se i suprotan smjer – po-

navljanje u fizičkoj stvarnosti oblika izvorno stvorenih u virtualnoj stvarnosti. Sve ovo navodimo iz namjere da prostorno smjestimo, odredimo poziciju virtualnog subjekta o kojemu je zapravo riječ. Kao prijelaz k tim promišljanjima neka nam posluži pitanje: »Kako je moguće odmisлити realnost i utopiti se u virtualnom prostoru fantazmatskog ekrana?«⁵⁰ Odnosno, kako je došlo do tako silovitog osjećaja gubitka realnosti,⁵¹ pri čemu slika – simulakrum biva isprepletena s *realnom danošću* do te mjere da ih gotovo nije moguće razlikovati? Govorimo o prostoru kompjutorskog ekrana kao matričkog ekrana putem kojega kinematička prezentacija potiskuje realnost faktičkog prisustva. To je kvadrat što *uvlači u sebe*. Slijedećim citatom Žižek nudi interpretaciju putem koje se pomičemo iz ovih i sličnih pitanja:

»Kada korisnik koji se igra sa mnoštvom kanala unutar Internet Relay Chat (IRC) kaže, *Što ako je stvarni život samo još jedan IRC kanal?*, odnosno pita se, s obzirom na mnoštvo prozora u hipertekstu, *Što ako je Stvarni Život samo još jedan prozor?*, iluzija kojoj podliježe točno odgovara suprotnoj iluziji, to jest zdravorazumskom stavu da vjerujemo u potpunu realnost izvan virtualnog univerzuma. Drukčije rečeno, obje zamke moramo izbjeći, jednostavnu izravnu referenciju na vanjsku realnost izvan kiberprostora, kao i suprotno mišljenje po kojemu *nema vanjske realnosti, Stvarni Život je samo još jedan prozor.*«⁵²

Promišljanja o oblicima identiteta subjekta u virtualnom i o načinima kako se to dešava – *taj proces utapanja u virtualno uz odmišljanje realne dantosti*, sve su to teme izuzetno aktualizirane posljednja dva desetljeća. Shodno tome, teorijska proučavanja o odnosu identitet-virtualno izuzetno se razlikuju, od oduševljenih optimista do zabrinutih pesimista. Sherry Turkle,⁵³ na primjer, proučava fenomen tekstualno organiziranih MUD-ova (*multi-user dungeon*) pomoću kojih njihovi korisnici multipliciraju svoje identitete (stvarajući i kreirajući paralelne identitetne forme), smatrajući pritom (ne mali broj njih) da 'realnost' nije jedini i nužno najbolji oblik identitetne prezentacije.⁵⁴ Allacquare Roseanne Stone⁵⁵ zanima pitanje o tjelesnosti u odnosu na subjektivitet u virtualnom okruženju i zaključuje da novi oblik prostorne smještenosti dovodi do promišljanja o subjektivitetu kroz multiplativne tjelesne iskaze, a N. Katherine Hayles se u svome opsežnom radu⁵⁶ bavi istraživanjem razvoja kibernetičkih ideja kroz pedesetogodišnju tradiciju, želeći pokazati načine prelaska iz utjelovljenih prema rastjelovljenim formama subjektiviteta, zaključujući da tijelo ne može biti isključeno iz promišljanja na ovu temu, što se često

49

Jacques-Alain Miller, »Pokazano v Prémon-tréju«, *Problemi*, Ljubljana 12/1984., str. 5.

50

Slavoj Žižek, »Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja«, *Problemi* 7–8/, letnik XXXIV, Društvo za teoretsko psihoanalizo, Ljubljana 1996., str. 105.

51

Uz preduvjet da realnost doživljavamo kao specifičan oblik socijalne konstrukcije, što ju većina ljudi prihvaća u svakodnevnoj danosti. Svi drugi, a oni su obvezno u manjini, svojim eventualnim neslaganjem s ponuđenim konstruktom 'realnog', riskiraju dobiti etiketu shizofrenika ili nečeg sličnog.

52

S. Žižek, »Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja«, str. 110.

53

Sherry Turkle, *Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet*, Simon & Shuster, New York 1995.

54

Za više informacija pogledati u: Hajrudin Hromadžić, »Subjekt, multiplativnost njegova karaktera i virtualno u odrazu Foucaultove teorije diskursa«, *Filozofska istraživanja*, 85–86 (2–3/2002), str. 366–368.

55

Allacquare Roseanne Stone, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, MIT Press, Cambridge 1995.

56

N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago & London 1999.

dešava kod vatrenih zagovornika o prednosti virtualnog nad realnim svijetom. Sadie Plant ističe kako virtualnost koja se pojavljuje s kompjutorom nije lažna stvarnost, ili neka druga stvarnost, već imanentno procesiranje i neizbježna sudbina svakog sustava, matrica potencijalnosti koja je apstraktno funkcioniranje svake aktualne konfiguracije onoga što držimo stvarnim. Nije li to upravo lacanovsko realno koje je ujedno i virtualno – »'koje stvarno ne postoji', red besubjektog računanja koje svejedno vlada svakom 'realnošću', materijalnom i/ili imaginarnom«. ⁵⁷ Sve nas to potom dovodi do pitanja – spoznaje koje/a prati čovjeka nekoliko posljednjih stoljeća – da čovjek konstitutivno ne zna što je ili tko je, ali – i to je najvažnije naglasiti – intenzivno se propituje i samopreispituje o tome. U tom kontinuitetu treba i promatrati fantazmu virtualnog ispostavljenju preko simbolike kompjutorskog ekrana – kao tehnološko-razvojnu stepenicu unutar koje subjektovo identitetno samopreispitivanje ima 'realno–virtualnu' (Lacano razumijevanje), svjesno–nesvjesnu, praktičnu formu iskaza. ⁵⁸ Marina Gržinić se na tragu ovih promišljanja poziva na Lacanov »razredišteni« subjekt, na »razdijeljenost između nečeg i ničeg, između identifikacijskog poteza i praznine«, pri čemu na sceni virtualne realnosti nije »neposredna komunikacija subjekta s njegovom bližnjom kreaturom koja mu se nalazi nasuprot, već komunikacija s figurom, izbočinom koju posreduje treće, mehaničko oko«. ⁵⁹ Tu pojavu Lacan formulira kao *lamelu*, ne-mrtvi neuništivi objekt življenja s onu stranu smrti, preko koje, preuzima Gržinić, »moderna subjektivnost jednostavno izniče kada subjekt doživi sebe kao izhlapljelog, kao isključenog iz reda stvari, iz pozitivnog poretka entiteta«. ⁶⁰ Time je i virtualni subjekt i njegov subjektivitet tek »ništa kojega smatramo kao nešto«.

VI.

Slična se stvar dogodila i u umjetnosti. Dok su predmoderna i dio moderne umjetnosti, kao što smo to već spomenuli, ostali na ravni divljenja u ljepoti, ekspresiji umjetničkog objekta – slike, dotle kasno moderna (konstruktivizam) i, naročito, postmoderna umjetnost (konceptualizam, instalacije i performansi uz korištenje medijskih, video tehnika) postavljaju objekt u kontekst prostornog okruženja – Mjesta; odnosno umjetnički objekt – Malevičev kvadrat kao prvi takav – postaje tek motiv za pozadinska značenja i interpretacije umjetnikove intervencije u svijet, kako svjesne tako i podsvesne. ⁶¹ U knjizi *Elektronička riječ*, Richard Lanham iznosi tezu o umjetnosti 20. stoljeća koju je moguće podijeliti preko dva kriterija, oba ovisna o učešću promatrača. To su: *gledati kroz* i *gledati u*. U slikarstvu bi to, prema Lanhamovu mišljanju, značilo da *gledati kroz* pretpostavlja prihvaćanje iluzije o slici kao prozoru prema opažajnom, dok je *gledati u* mišljeno kao fokusiranje pozornosti na sliku kao artefakt, tek površinu ukrašenu bojama. ⁶² Prevedeno iz diskursa suvremene umjetnosti u polje virtualne realnosti posredovane kompjutorom, primjetna je tendencija k doživljaju kompjutorskog ekrana na način *gledati kroz*, kao promociju iluzije o grafički programiranom svijetu kao ravnopravnom onome stvarnom, trodimenzionalnom svijetu kojega smatramo i nazivamo realnim. Taj prostor, prostor kompjutora, Scott Bukatman naziva para-prostorom, apsolutnim ili terminalnim prostorom, hiperprostorom, a subjektivitet koji se oblikuje na kompjutorskoj stanici ili televizijskom ekranu, terminalnim. ⁶³

Paralela između umjetničkog objekta i suvremene medijske tehnologije, a sve u vezi sa subjektom koji se pita i time sebe konstituira, može biti povučena i na ravni spoznaje da je stupanj medijskog posredovanja u ljudskoj povijesti tekao na jasnoj razvojnoj liniji čovjekove sve veće okupiranosti i 'uhvaće-

nosti⁷ u medijsku mrežu. Derrick de Kerckhove postavio je teorijski koncept kulturno-razvojnih etapa u vremenu od pronalaska televizije pa do suvremenih medija, posrednika virtualne realnosti. Kulturu televizije i s njom nastalu masovnu kulturu de Kerckhove veže uz period šezdesetih i sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća i smatra je *jednosmjernom*, kulturom koja nije omogućavala učinak *feed-backa*. Kraj sedamdesetih i početak osamdesetih vidi kao prijelazni period iz hipijevske ili TV kulture u japijevsku, odnosno kompjutorsku kulturu, a u devedesetim naboj brzine tempa življenja, uz pomoć kompjutora i virtualne tehnologije *prodire kroz površinu monitora i stupa na njegovu drugu stranu, u prostor virtualne stvarnosti*.⁶⁴ Marina Gržinič razmišlja u istome pravcu kada primjećuje da se ekran, u svojoj kratkoj povijesti, mijenjao po kriterijima materijala, dimenzije, funkcije i odnosa prema tijelu, odnosno »premjestio se i približio tijelu«, čime se

»... slika u svijetu virtualne realnosti našla postavljena neposredno na oko. Ekran tu nije više shvaćen kao površina, već postaje uzročnik iluzije.«⁶⁵

Razlike između TV i kompjutorskog ekrana oslikane su i preko načina ili rituala korisničkih praksi u upotrebi ovih medija. Dok je TV-aparat sa svojim ekranom zauzeo poziciju koja je nekada, u predmodernističkim zajednicama, tradicionalno pripadala ognjištu ili oltaru, to znači središnje mjesto u kućnom interijeru, te time, iako tehnološki modernizirano, nastavio s praksom kolektivnog, grupnog okupljanja oko zajedničke točke interesa većeg broja ljudi – kompjutor na poprilično radikalnan način prekida s ovom vrstom nasljeđa. Kompjutoru najčešće pripada neki intimniji kućni kutak, te se svojim ekranom izravnije okreće korisniku, traži neposredniji tjelesni kontakt, insistira na blizini pogleda. Kompjutorski ekran, za razliku od televizijskog, jest mjesto naglašeno individualizirane medijsko korisničke prakse i iskustva pojedinca. Gržinič stanje nastalo devedesetih s virtualnom tehnologijom, naziva – *introvizijom* kao

»... istraživanjem nečega što je do sada bilo nevidljivo za ljudsko oko. Taj ulazak u unutrašnji vidik predmeta, u njihov unutrašnji, *endo* svijet – stupiti u dubinu svake površine i pritom osjetiti realno vrijeme – otvara također specifične psihološke širine virtualne tehnologije.«⁶⁶

57
S. Žižek, »Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja«, str. 107.

58
Pored već pomenutog MUD-a, najkarakterističniji oblik takvog identitetnog iskaza jest IRC (Internet Relay Chat), ali i klasično surfanje kao način putovanja digitalnim podatcima na mreži.

59
Marina Gržinič, »Nič, ki ga štejemo kot nekaj«, *Dialogi* 1–2/ Maribor 1999, str. 49.

60
Isto, str. 51.

61
Možda ponajbolji primjer toga jest oblik Malevičeva nadgrobnog spomenika u formi crnog kvadrata isklesanog u bijelom kamenu. Time Malevičev grob ujedno postaje i mjesto stalne, vječne, umjetničko konceptualne postavke.

62
Richard Lanham, *Electronic Word: Democracy, Technology and the Arts*, University of Chicago Press, Chicago 1993.

63
Scott Bukatman, *Terminal Identity*, Duke University Press, London 1993.

64
Derrick de Kerckhove: *Brainframes*, Baskerville, Bologna 1993.

65
Marina Gržinič, »Nič, ki ga štejemo kot nekaj«, str. 45.

66
Marina Gržinič, *V vrsti za virtualni kruh*, ZPS, Zbirka Sophia, Ljubljana 1996, str. 87.

U tome prepoznajemo značaj simboličkog prijelaza iz pasivne ispostavljenosti ispred TV-ekrana prema osjećaju o aktivnoj interakciji s kompjutorskim ekranom: u realno/simboličko/virtualnom osjećanju u širenju vlastitih identitetnih obrazaca, svoga sebstva, odnosno jastva. Ako ništa drugo, iz pitanja postavljenih ispred Malevičeva kvadrata, prešlo se u *igru odgovora s onu stranu kompjutorskog ekrana*.

Hajrudin Hromadžić

**Phantasm of Subjectivity in the
Key of Interactivity**

The Case of Computer Screen

Summary

Symbolical starting point of the text is »Black Square« by Kazimir Malevich, or more exactly, an epistemological transition within theoretical understanding of the mentioned artwork: from a phenomenological-ontological perspective toward psychoanalytical interpretation of it. According to application of the concept of regard by Jacques Lacan, and regarding to oppositional distinction between television screen and computer screen, I am searching for a parallel between Malevich's Square and symbolic of the screen. Process of definition of differences between television screen and computer screen is the way of re-actualization of previously mentioned Lacan's concept, and I make an application of it on examples of computer virtual space and so-called virtually created identity. Primal theoretical problem of the text is working out through dichotomy interactivity/interpassivity with stress on the model of HCI (Human Computer Interaction) that is interaction of human with computer. Parallel between an artwork and contemporary media technology, regarding to a human subject under self-questioned and self-created processes, leading us toward the question which is the one of main interests in the text: what is the model of self identity created within virtual space?

Key words

»Black Square«, concept of regard, interactivity/interpassivity, television/computer screen, virtual identity.