

Postmoderna i Internet

ZVONIMIR BOŠNJAK
Odsjek za sociologiju,
Filozofski fakultet u Zagrebu

UDK: 316.77
130.2:007:316.77
Izvorni znanstveni rad
Primljeno: 20. travnja 1998.

U raspravi o vezi postmoderne i Interneta izdvajaju se tri teorijske cjeline kroz koje se ova veza najpreciznije artikulira. To su komunikacije, pitanje subjekta te estetička produkcija. Na svakom od ta tri područja najprije se određuje postmoderno značenje ovih pojmova te se u narednom koraku prenosi u medij Interneta kako bi se uvidjela mogućnost da se Internet tretira kao sastavni dio postmoderne. Internet kao informacijsko-komunikacijski medij visoko je reprezentativan kulturni obrazac postmoderne.

Ključne riječi: POSTMODERNA KOMUNIKACIJA, SUBJEKT POSTMODERNE, POSTMODERNA ESTETIČKA PRODUKCIJA, RAČUNALOM POSREDOVANA KOMUNIKACIJA

Uvod

Poraz koji je početkom 1996. godine Gari Kasparov doživio u svom drugom šahovskom dvoboju s računalom "Deep Blue" u mnogim je medijima protumačen kao konačna pobjeda računala nad čovjekom. Reakcije na tu vijest bile su uglavnom dvojake i potpuno oprečne; prvi su odobravali ulazak računala i u najsuptilnije sfere ljudskog stvaralaštva i kompeticije, a drugi su u ovom porazu vidjeli golemu opasnost ljudskom intimitetu. Kako bilo, ovom događaju, da bi ga razumjeli, moramo prisupiti na jedan bitno drugačiji način. Konstrukcija računala "Deep Blue" trajala je oko deset godina i u nekoliko dvoboja sa svjetski poznatim šahistima nije bilo uspjeha. Tek je ovaj posljednji pokušaj urodio plodom. Bio je to zapravo rezultat dugogodišnjih inženjersko-informatičarskih napora da se izgradi virtualni (prividni) i savršeni šahist protiv kojega nema dobitne kombinacije i kojega se ni teoretski ne može pobijediti. "Protivnik" Garija Kasparova bio je tek simulacija fizičkog iskustva, bio je ono što danas susrećemo kao prevladavajući informatički oblik, nešto čemu na kraju susreta ne možemo stisnuti ruku, ali osim toga, sve je -"kao pravo".

Zanimljivo je da je spomenuti dvoboj pratilo oko 74 milijuna pažljivih navijača i promatrača, iako nijedan od uobičajenih elektronskih medija nije direktno prenosio ovo događanje. U prostoru odigravanja bile se postavljene video kamere, a signal je, ne više u analognoj, već u digitalnoj formi, telefonskim kablovima putovao do računala i na korisničkim monitorima se mogao pratiti sam šahovski dvoboj. Naziv ove tehnologije je "video konferencija", a predstavlja najnoviji i sastavni dio mrežne strukture računalom posredovane komunikacije-Interneta. "Pisano sa verzalnim "I", internet je globalni skup mreža i pristupnika sa zajedničkim protokolima. Računa se da je na njega danas priključeno više milijuna velikih, srednjih i malih računala, sa sadržajima koji obuhvaćaju sva područja ljudskog djelovanja" (Informatički rječnik, 1995). Po Internetu danas u trenutku, popularno rečeno, "surfa" i do 30 milijuna korisnika (Škerlep, 1995). Sve nas to upućuje na, s jedne strane, popularnost Interneta kao nove komunikacijske tehnologije te na značajnu prisutnost računala u sveukupnoj kulturnoj produkciji s druge strane.

Pokušaji da se računalnoj kulturi i digitalnim komunikacijskim procesima pronadu odgovarajuća mjesta na široj socijalnoj i kulturnoj karti današnjice uglavnom dostižu usitnjene deskripcije ili ekspertize. Često se iz vida gube uvjeti i društveni kontekst pojavljivanja novih digitalnih tehnologija koje uvelike mijenjaju načine komuniciranja, obrazovanja i profesionalizacije i to već na svakodnevnoj razini. Osnova pristupa Internetu u ovom tekstu bit će kroz pretpostavku da je riječ o tipičnom postmodernom kulturnom obrascu, odnosno kroz tvrdnju da postmoderno kulturno nasljeđe, uzimajući u obzir područja i pravce rasprave o postmo-

derni, nudi najbolje objašnjenje uvjeta pojavljivanja ove nove komunikacijske tehnologije. Bez obzira kako postmoderno opisivali, bilo kao eklektički povratak povijesti, bilo kao krajnju konsekvencu moderne, bilo kao negaciju moderne ili kao rađanje potpuno nove epohe, u raspravi se redovito otkrivaju tri područja, a to su: komunikacija, postmoderni subjekt i postmodernistička estetika.¹ Naš je zadatak uobličiti opće karakteristike ovih područja rasprave te ih prenijeti i pokušati afirmirati u području računalom posredovane komunikacije-Interneta.

Postmoderno komuniciranje

U svom kratkom, esejističnom, a pomalo i distopijskom prikazu uloge informacijskih mreža i komunikacijskih sredstava, Baudrillard nas zapravo upozorava na sveprisutnost fenomena komuniciranja u današnjem društvu (Baudrillard, 1983). Komunikacija² u fazi ekstaze ne znači samo hiperprodukciju njenih tehničkih sredstava, primjenu tehnoloških novina ili posljedice na svakodnevni život ljudi već ujedno rađanje novih komunikacijskih prostora nastalih hipertrofiranjem već prisutnih komunikacijskih kodova.³ Baudrillard piše: "Nešto se promijenilo; faustovsko, prometejevsko (a možda i edipovsko) doba proizvodnje i potrošnje ustupilo je mjesto "proteinskom" dobu mreža, narcisoidnom i prevrtljivom dobu pripajanja, veze, bliskosti, javljanja i jednog uopćenog komunikacijskog okružja koje ide uz proces komuniciranja" (Baudrillard, 1983:127). U takvom okružju svaki pojedinac sebe vidi kao upravljača hipotetičkog stroja, izoliranog i suverenoga u svojoj udaljenoj vlastitosti. U svakodnevnom životu čovjek je astronaut u kapsuli koja, da bi zadržala svoje samodovoljno stanje, mora stalno letjeti u orbiti i to brzinom dovoljnom da se ne sruši na matični planet Zemlju.

U već klasičnim sociologijskim i sociolingvističkim komunikacijskim paradigama naglasak se uglavnom stavljao na masovno komunikacijski proces, na ulogu medija u reprezentaciji političkih snaga i na samu poruku. Iako su stavovi znanstvenika o karakteru i "korisnosti" medija bili različiti, rasprave su se najčešće svodile na ulogu medija u suvremenom društvu ili na njihovu participaciju u procesima i slici-imageu društva.⁴ Suvremeni mediji su tako svedeni na konstantu mas-medijalnosti ili na pripadnu poruku, koja vraćena u matično okružje cjeline društvo-kultura daje samo zrcalnu sliku mas-medijalnosti. Istraživanja su se, dakle, svodila na utjecaj medija na publiku s obzirom na onog-tko-kakvu-poruku-šalje-nekome i što bi sve to trebalo značiti u široj refleksiji. Sve do 80-tih godina, rijetki su bili pokušaji da se nekom od mas-medija pristupi s posebnom pažnjom. Tek s uočavanjem tehnoloških prednosti i karakteristika televizijskog medija, istraživanja i rasprave oko televizijske poruke dostigle su kompleksnu analitičku razinu kako na polju semiotike televizijskog jezika i reakcije televizijske publike na poruku tako i na polju utjecaja televizijskog medija na cjelokupnu kulturu gledanja i slušanja.

¹ Oslanjamo se na raspravu o postmoderni u Milan Galović, "Socijalna filozofija", Demetra, Zagreb, 1996. str. 331-341.

² Korijen pojma je u latinskom glagolu "communico" znači-dijeliti s nekim što, priopćiti, saopćiti. Komunikaciju obično opisno određuju kao "razmjenu simboličkih oblika", npr. u "Rječnik hrvatskog jezika", Vladimir Anić, Novi Liber, Zagreb, 1991.

³ Ken Ward složenicu "komunikacijski kod" objašnjava kroz postojanje skupa određenih vrijednosti, stavova i projekcija koji imaju manifestnu i latentnu razinu, dakle sve ono što nosi kultura kao globalniji skup značenja. (Ken Ward, "Mas Communication and the Modern World", Macmillan Education, London, 1989., str. 16.) Komunikacijski prostor Denis McQuail gleda kao funkciju geografskog, komunikacijskog i masovnokulturnog koda; oni skupa određuju publiku kao ciljanu recepcijsku cjelinu. (Denis McQuail, Uvod u sociologiju masovnih komunikacija, Glas, Beograd, 1976.)

⁴ Npr. autori poput Marshalla McLuhana, Andya Warholla ili Abrahama Molesa.

U postmodernome dobu televizija je odigrala jednu od ključnih uloga. Pierre Schaeffer o tome govori kao o "civilizaciji slike": "Slika se nastoji potvrditi u društvu u kojem je nastala. Zato želimo snimati različita djelovanja tog društva, značajne ličnosti, umjetnike, vjernike, mlade, kazalište itd., dakle, na neki način odabiremo ono što nam se čini najreprezentativnije i najaktualnije da bismo dobili komentar koji samo društvo daje o sebi. Zatim i sama slika može komentirati sliku. Iz toga proizlaze sljedeća opažanja: ako iz većih cjelina ili sekvenci koje prikazuju neke pojave suvremenog života izdvojimo kratke fragmente i međusobno ih spojimo, dobivamo nešto slično rečenici koja govori nešto potpuno drugo. Tako možemo stvoriti interpretaciju koja će nadići svaku pojedinu cjelinu i ostvariti izlaganje koje će interpretirati društvo, koje tako i samo postaje predstava" (Schaeffer, 1972:7). Dakle medij, u ovom slučaju televizija, ne mora biti tretiran "jednosmjerno"; medij predstavlja, osim posredništva, i jedan umjetni prostor najprije transkripcije, a zatim i modulacije stvarnosti.

Suvremena računala, od igara pa sve do najsloženijih industrijskih simulacija, ne koriste analognu tehnologiju prijenosa podataka (npr. tv-poruka, stvara se i emitira analogno posredstvom elektromagnetskih valova), već digitalnu (svaka se poruka pretvara u numerizirani oblik -0,1-, odnosno naponsku varijantu)⁵, što računalnu tehniku i tehnologiju u velikoj mjeri pojeftinjuje i čini dostupnom velikom broju korisnika koji, kombinirajući elemente te tehnologije, izgrađuju "radne stanice" (popularni "workstation") koje pokrivaju svaki oblik ljudske djelatnosti.

Primjena, npr. mikroprocesora, je tako neograničena, pa je kulturni zamah računalne tehnologije veći nego kod ijedne druge. Odnosno, svaki se kulturni kod može digitalizirati. Gerard Roulet u tekstu "Živimo li u desetljeću simulacije?" piše: "Numerizirana slika je slika reducirana na brojeve. Kompjutor obrađuje ove brojeve na različite načine te rezultate vizualizira video-uređajem ili štampačem. Dakle, jedna se slika može prizvesti pukom obradom podataka (...) i više se ne mora okretati mjeri, zbiljskom predmetu. (...) Polazeći od podataka jednog danog predmeta kompjutor može proizvesti beskonačan broj slika. (...) Numerička slika više nije prijenos određenog uzorka, ona više nije vjerna reprodukcija određenog originala, optičko-kemijski duplikat kao fotografija, ona je slika sa beskonačno mogućnosti" (Roulet, 1993:138). Digitalizacija, odnosno numerizacija, važni su preduvjeti minijaturizacije⁶ računalne tehnologije koja ulazi sve više u djelatnosti u kojima je upotreba računala bila nezamisliva (npr. prizvodnja slika ili složeni dizajnerski i arhitektonski postupci oblikovanja i konstrukcije).

Pojam pod koji se najčešće podvodi simulacijska-računalna-cyber-kultura je virtualna (prividna) stvarnost,⁷ odnosno bio bi to najčešće korišten pojam-zamjenica za najsuvremenija dostignuća na polju računalno-simuliranog iskustva. Riječ je u stvari o konstelaciji iskustva koja se u koncentriranom obliku prenosi u digitalni medij da bi u određenim ponovljenim uvjetima zamijenila neposredno iskustvo (bilo da je riječ o složenim 3D igrama, simulaciji

⁵ Riječ je prije svega o digitalnoj razmjeni informacija; u odnosu na analognu tehnologiju digitalna je višestruko jeftinija jer svaku informaciju prevodi u numerizirani oblik što joj daje puno veće manipulativne, konverzijske, memorijske, transkripcijske i ostale mogućnosti. "Informatički rječnik", Znak, Zagreb, 1995.

⁶ O tehnološkim karakteristikama minijaturiziranih sklopova vidi npr. u "Informatički rječnik", Znak, Zagreb, 1995.

⁷ O pojmu virtualnog pišu mnogi autori. Cyberkultura je taj pojam prihvatila kao integralni dio svog tematskog područja, pa se on i pojavljuje ponajviše uz problematiku artifičijelne inteligencije, cyberorganizama, simulacija svakog živog iskustva. Pojam "virtual reality" skovao je Jaron Lanier 1986. godine s idejom da pronade software aplikaciju ili model stvarnog života koji ga može zamijeniti u bilo kojoj situaciji. Virtualiteti se u posljednje vrijeme najviše dovode u vezu sa wetwareom. Pogledati još kod Michael Heim, "The Design of Virtual Reality", u "Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk", Sage, London, 1995.

moogućeg susreta s vanzemalcima ili npr. o nanotehnologiji koja proizvodi subatomske nano-strojeve koji bi uskoro trebali zamijeniti tjelesne stanice u borbi protiv AIDS-a (Dery, 1996). Na taj način teorijski konstruirani modeli putem simulacija postaju uzorom u kreiranju stvarnog iskustva.

Gerard Roulet ističe dvije karakteristike postmodernog komuniciranja: delokalizaciju i dematerijalizaciju. U spomenutom tekstu čitam: "U mrežama novih komunikacijskih medija lokaliziranja postaju proizvoljno razmjenjiva. Svako mjesto može se doseći iz nekog drugog, niti jedno od njih više nema privilegirani status podrijetla ili cilja.(...) Danas se kao idealna komunikacija veliča cirkulacija priopćenja u svim pravcima koja, poput poopćene kapitalističke razmjene, izjednačava komunikaciju, komunikabilnost i neograničenu komutaciju, razmjenjivost" (Roulet, 1993:137). Važnost karakteristike delokaliziranja je u tome što su fizička mjesta radnje tek posebni slučajevi komunikacijskoga prostora. Takav je prostor jedinstven i raznolik; svi "ostali" su potencijalno njegov sadržaj; npr. u isto vrijeme (s istog fizičkog mjesta) možete kupovati u lokalnoj robnoj kući, razgledati virtualni muzej na drugom kraju svijeta, a isto tako se informirati o rasporedu koncerata u susjednom gradu. Nove komunikacijske tehnologije (pri čemu ističemo ulogu ne samo digitalne ili satelitske, već i cjelokupne elektronske komunikacije) donijele su, mišljenja je arhitekt William J. Mitchell, velike promjene u svakodnevno poimanje prostora. Više ne morate ići na trg, u kavanu, dućan, na glavnu ulicu, plažu da biste, u skupini sebi ravnih, svojom pojavom, odjećom, govorom tijela, jezikom, ponašanjem priskrbili neko od značenja. Elektronska agora, kao virtualni komunikacijski prostor, "ruši, premješta i korjenito iznova definira naše pojmove o mjestu okupljanja, zajednici i urbanom životu" (Mitchell, 1997:535).

Dematerijalizacija kao svojstvo suvremenih komunikacijskih medija možda najautentičnije svjedoči o njihovoj prirodi. Digitalni poredak, digitalna struktura zbilje, sa svojim pravim uzorom-"pravom zbiljom", kontaktira samo preko logičkog modela, a svako utjelovljenje više ne prepoznaje "pravo" tijelo, jer u osnovi tehnologije numerizacije je da se bezbroj replika i inačica tijela može stvoriti iz različitih naponskih kombinacija-0,1-. "Kompjutor", piše Roulet, "više nije stroj što proizvodi energiju ili obrađuje metale, on je informacijski stroj što koristi podatke reducirajući ih na njihovu najmanju logičku izražajnu vrijednost, na šifre što se prevode u binarne brojeve ili na elektronske mikro-impulse. Bit, najmanja jedinica prezentacije u binarnom sistemu, jest elementarna partikula na kojoj počiva koherencija ovih operacija" (Roulet, 1993:138). Tzv. cyberspace postaje, kako to Baudrillard kaže, "prezencija bez referencije", odnosno složeni sustav objekata kojih je uprostorenje proizvoljno i apstraktno, jer nije vezano ni za jedan postojeći prauzor.

O subjektu postmoderne

Opisujući u jednom od eseja (Bruckner, 1997) svoje putovanje u Disneyland, francuski književnik Pascal Bruckner između ostalog bilježi: "... u njemu iznova nalazimo poznate nam likove iz svijeta Walta Disneya. Svi su oni tu kao da su maločas sišli sa ekrana, iz nekog crtanog filma ili sa stranica neke knjige: dolaze nam u suret, mi izvodimo s njima kakav plesni korak, smijemo se skupa sa Bambijem, Džumbom, letećim slonom ili sa sedam patuljaka, i možemo se čak odjenuti kao oni, nositi, oponašanja radi, par Mikijevih ušiju, prerušiti se na nekoliko sati u junake iz bajki" (Bruckner, 1997:91). Zabavne parkove Disneyland posjećuju milijuni ljudi iz čitavog svijeta. U šarenilu likova, umjetnih pejzaža i građevina oni zapravo prepoznaju vrijeme, povijest, prostore, legende, bajke iz cjelokupne svjetske kulturne baštine. I sve je to pretvoreno u kič; povijest i ljudi više nemaju predstavljачku i duhovnu snagu, oni su samo trivijalizirani i komercijalizirani masovno-kulturni kod (Bruckner, 1997:91-92).

Postmoderni subjekt, kako ga prototipski mnogi književnici i teoretičari zamišljaju, otvorena je i ravna površina na kojoj lako i bez otpora svoje mjesto nalaze raznoliki utjecaji, stavovi i vjerovanja što, u sustavu reprezentacije, ponekad doista podsjećaju na Disneyland.

Primijetimo, a u svjetlu odnosa moderna- postmoderna, kako je još 1917. godine Rudolf Pamwitz, pišući o krizi europske kulture, postmodernog čovjeka odredio kao "patologizirani" slučaj modernog čovjeka, odnosno kao "dekadenta" koji je samo izraz velike "društvene dekadencije" (Welsch, 1993:11-13). Odnosno, postmoderna je kao iskrivljeno zrcaljenje moderne dovela u pitanje oblik, postojanje i legitimitet "velikih priča", od kojih su humanizam i emancipacija tek neke. Moderni čovjek je bio ujedno i moderni subjekt, a moderno društvo je mjesto boravka takvog čovjeka uz racionalnost kao viši i univerzalni (dakle, bilo ekonomski, politički ili kulturni) princip (Kalanj, 1994). Sveopći napredak kao homogeni svjetsko-povijesni projekt ozbiljenja čovjeka, još od renesansnih majstora, kolonizirao je svijest pojedinca, sve dok nije naišao na granice-samog pojedinca. Temeljni poticaj nastaje kada industrijsko, multinacionalno društvo proizvodi dobra koja sve više "oslobađaju" čovjeka u potrazi za identitetom. U svjetskom sistemu, vođenom principima racionalnosti i svrhe, čovjek i subjekt prestaju biti identični, jer subjekt konačno traži mjesto aktera-u-sistemu ne obazirući se previše na svog metafizičkog dvojca-čovjeka (Kalanj, 1994).

Britanski sociolog Dick Hebdige smatra da je razdoblje postmoderne ubrzano, a djelomično, barem što se tiče masovne kulture, i generirano utjecajem medija masovne komunikacije. Povećana proizvodnja informacija, a ujedno i tehnoloških sredstava njihovog prenošenja (npr. video-rekorderi, osobna računala, synthesizeri i sl.) ima za posljedicu rušenje granica između historijski utemeljenih entiteta; između proizvodnje i potrošnje; između različitih definicija kulture (kao što su masovna, popularna, elitna ili subkulturna); između različitih medija društvene reprezentacije; između globalnog vremena i svakog drugog, pod jedinstveno vrijeme nesvodivog ritma. U takvim okolnostima nestaju i svi jasno razlučivi subjektiviteti i kolektiviteti; sa svim procesima, iskustvima i aktima koji su ih i činili jedinstvenima (Hebdige, 1992). Hebdige, nasuprot predfreudovskom subjektu, govori o suvremenom idealnom potrošaču kao o sklopu, često i kontradiktornih, želja, potraživanja i fantazija koje su uglavnom plod preintenzivne komercijalizacije komunikacijskih medija. Svaki je pojedinac toliko opkoljen šarenilom prodaje i kupnje da više teško možemo prepoznati onoga što proizvodi i onoga što troši.

O razdoblju postmoderniteta sociolog Anthony Giddens govori kao o visokom ili kasnom modernitetu.⁸ Razvojem masovnih, posebno elektronskih komunikacija, društveni i individualni identitet se, uključujući i globalni sistem, međusobno uvjetuju kao nikad prije. Identiteti pojedinca i društva, uzevši u obzir civilizacijski stupanj na kojem su, postaju refleksivno organizirani. Refleksivni projekt sebe sadrži stalno mijenjajuće biografije unutar stalnog reizbora nekog od hipotetičkih identiteta, a životno planiranje uključuje značajan doprinos ekspertnog znanja u odmjeravanju kulturnog rizika i izbora. K tome, grupna dinamika donosi usložnjene dijalektičke međugre između individuum, lokalnoga i globalnoga, pa je konačni rezultat-identitet sveden na izbor životnog stila koji je, po Giddensu, iznimno važan čimbenik u procesu reprezentacije. Životni stil podrazumijeva i višeslojnu problematiku društvene podjele, razlikovanja, isključenja i marginalizacije, ali u osnovi on se svodi na izbor određenog ponašanja i stila potrošnje (Giddens, 1992).

Transformaciju, osim kolektiviteta i subjektiviteta, smatra Giddens, doživljava i ljudsko tijelo. Ono sve manje i manje znači nešto "izvanjsko", "nama dato", dakle našto nepromjenjivo sa čijim se stanjem mirimo. Ne samo da je ovo vrijeme narcisističke kultivacije, već štoviše različitih tjelesnih režima kroz koje tijelo konstruiramo i kontroliramo (Giddens, 1992). Giddens ističe: "Na području biološke reprodukcije, genetskog inženjeringa i medicinskih intervencija bilo koje vrste, tijelo je postalo fenomen izbora i mogućnosti. To ne utječe toliko na

⁸ Tekst Anthony Giddensa "Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age" tiskan je u okviru zbornika "Art in the Modern Culture", Phaidon, London, 1992. Načelno izjednačavamo kasno-moderno razdoblje s post-modernim jer se kronološki preklapaju; na ovoj razlici najviše inzistira arhitekt Charles Jencks koji kasnomodernom razdoblju pripisuje ideološke i estetičke navlastite karakteristike; u okviru naše rasprave ova ćemo dva pojma držati vrlo bliskima.

individuu koliko je važno za blisku vezu osobnih tjelesnih zahtjeva sa globalnim stanjem. Reproductivna tehnologija i genetski inženjering, na primjer, su samo dijelovi općeg procesa probražaja prirode u jedno od polja ljudskog djelovanja" (Giddens, 1992:21).

Mark Dery jedan je od vodećih cyber-kulturologa današnjice i u djelu "Escape Velocity" zastupa mišljenje (Dery, 1996) kako je suvremeni tehnološki i kibernetički stupanj potpuno aktualizirao onu dobroćudnu i u svoje vrijeme humanističku, kartezijansku podjelu na tijelo i dušu. Iako postavljeno iz sasvim drugih razloga, Descartesovo je filozofsko dvojstvo konačno doživjelo otjelotvorenje i to takvo da je tijelo postalo nužnom formom, ali plauzibilnom i zamjenjivom. Predstava tijela ujedinjenog sa umom sve više blijeđi. Tijelo je zapravo odvojeni životni prostor u kojem se pronalaze mogućnosti upražnjenja životnoga stila ili trošenja slobodnog vremena; tijelo nije identično s umom, ono je s jedne strane dio egzistencije i prirodni, biološki zatvor uma s druge strane. Kako je tijelo sve manje "ja", a sve više "stvar", suvremena znanost inzistira na pravu da ga tretira kao trošnog i zamjenjivog.

Ako jedan korisnik komunikacijske mreže kaže: "Lakše je komunicirati s ljudima koje ne poznajemo"; a drugi: "što je tehnički moguće, to je moralno i dopušteno", onda je evidentan pomak ne samo u reprezentaciji subjekta, već i zajednice u kojoj živi (Roulet, 1993:145-146). Ovakvoj anonimnoj formi komunikacije više nije potrebna normativna kontrola pomoću pravila igre, odnosno "etičnosti" komuniciranja. Kako Roulet kaže "anonimnost i anomija prelaze jedna u drugu" (Roulet, 1993:145). Na taj način gledajući, razvoj digitalnih telekomunikacija razvit će komunikacijsku praksu koja će izmijeniti izgled i dinamiku zajednice, unutargrupne veze kao i normativnu bazu kako izolirane komunikacijske linije tako i zajednice.

U različitim su raspravama o pitanju postmodernog subjekta u najvećoj mjeri prisutne deskriptivne tendencije, a manje tendencije kategorizacije subjekta u vremenu i prostoru. Ali gotovo kao lajt motiv, protežu se ideje rastvaranja subjekta koji gubi svoj "moderni" status, rastvaranja alijenacije kao smislenog koncepta, polarizacije tijela i uma, multiplikacije identiteta koja se istovremeno zbiva kada i multiplikacija sintetičkih slika i komunikacijskih mreža. Važno je stoga napomenuti da su predmeti "subjekta" i "identiteta" u suvremenom dobu postali neodvojivi od predmeta tehnologije koja je također izgubila centralističku strukturu i nadzor, a u tržišnoj utakmici postala popularno dizajnirana usluga namijenjena najsitnijoj društvenoj čestici-pojedincu. Gerard Roulet piše: "Ono što nazivamo identitet uvijek je bilo fikcija nastala ukrštanjem individualnih zahtjeva za važenjem i socijalnih igara. Sam ovaj susret postaje u okrilju novih tehnologija upitan. Mreženje i općenita razmjenjivost koji ukidaju lokalne veze dopuštaju tim vezama trajanje još samo u formi trenutnih lebdećih entiteta, odjelitih i umnoženih jezičkih igara, nepredvidljivih susreta" (Roulet, 1993:145).

Operativni sklop kojim ćemo dalje pratiti subjekt kroz ovaj tekst uključuje decentriranost i fragmentiranost egzistencije te pluralizam oblika ozbiljenja te iste egzistencije.

Postmodernistička estetika

Estetička rasprava o postmodernoj, odnosno o postmodernizmu kao jednom od suvremenih stilskih "izam", jedna je od najstarijih i najznačajnijih deklinacija pojma postmoderne.⁹ U estetičkoj tradiciji nikada nije bio toliko naglašen utjecaj društvenih i političkih uvjeta na svjetonazorske i stilske karakteristike umjetničkih djela koliko u prva tri desetljeća 20. stoljeća. To je doba začetka i zahuktavanja masovne kulturne proizvodnje, doba "mehaničke reprodukcije" umjetničkih djela, doba procvata komunikacijskih sredstava, doba otkrivanja svijeta i dalekih tradicija, doba znanstvenih otkrića koja se ne primjenjuju samo na uskom

⁹ Dodajmo kako Welsch unatoč svemu postmoderni "izam" smatra spornim; navodi četiri argumenta: spornost legitimiteta samog pojma; spornost s obzirom na područje primjene; s obzirom na vremensko određenje; s obzirom na sadržaj. Welsch u "Postmoderna-Genealogija i značenje jednoga spornog pojma."

području znanosti već i na širokom polju kulture; to je doba kada je estetička produkcija bila višestruko vezana za društveno-političke uvjete (koji su obilježeni nestalnošću i promjenama) i kulturno-ekonomske uvjete (u znaku prevlasti kapital-profit odnosa nad svim drugim socijalnim i kreativnim snagama). Stoga se razdoblje od kraja 19. stoljeća do 30-ih godina 20. stoljeća, dakle do razdoblja velikih ekonomskih kriza, uzima, po većini estetičkih i društvenih teoretičara, kao ono razdoblje koje je sa svojim prevladavajućim društvenim stanjima, kretanjima i uvjetima osiguralo klimu značajnim promjenama u estetičkoj produkciji.¹⁰

Pronađimo u Lyotardovoj tezi o fantazmima realizma onu ključnu estetičko-teorijsku točku od koje stara slikarska i pripovjedna tehnika vodeću ulogu u predstavljanju realnosti prepušta fotografiji i filmu. Odnosno, točku kada se realnost predstavlja kao usitnjeni efekt, a ne kao sveobuhvatni smisao ili referenca (Lyotard, 1988). A to je ono što Lyotard i određuje kao postmoderno: "Postmoderna bi bila ono što u moderni u samom prikazivanju aludira na ne-prikazivo; što izbjegava utjehu dobrih oblika, konsenzusa ukusa koji omogućuje da se čežnja za nemogućim zajednički osjeti i podjeli" (Lyotard, 1988:242). Fotografiska i filmska aparatura, po Walteru Benjaminu, mrve pojmljivi totalitet na optičke ogledale, a radnju prenose posredno, odnosno tumače je tehničkim postupkom. Napose filmska aparatura postiže najsavršeniji privid realnosti i to je njezina artificijelnost: izgled neposredne stvarnosti posredovan tehnikom. Kamera pri tom ima za zadatak otkriti optičko nesvjesno, kao što je psihoanaliza otkrivala nagoni nesvjesno (Benjamin, 1986).

Frederic Jameson na primjerima slikarskih radova Van Gogha i Andyja Warhola, koji prikazuju cipele, pokušava odrediti razliku estetičke tradicije moderne i estetičkih novosti postmoderne (Jameson, 1988). Kao prvu i možda najvišu formalnu značajku svih postmodernizama Jameson postavlja pojavu novih plošnosti ili plitkosti; Warholove cipele za razliku od Van Goghovih ne pokazuju niti jedan hermenutički gest, one su obješene o platno kao sterilni materijal iz kojeg se vrlo teško može zaključiti nešto o zbilji iz koje su izvedene. Druga značajka bila bi djelo kao fotografski negativ; fotografski negativ osigurava, kako na području percepcije tako i na području sadržaja djela, fundamentalnu mutaciju predmetnog svijeta "koji je postao skup tekstova ili prividnih nadomjestaka" (Jameson, 1988:195). Treća značajka po Jamesonu je slabljenje afekta u cjelokupnoj postmodernoj kulturi; Warholova slika ne negira, ali potiskuje afekte, subjektivnu emocionalnost što kompenzira dekorativnim uveseljavanjem, a "to je, po Jamesonu, sjaj zlatne površine, ljuspice pozlaćenog pijeska koji zapećaju površinu slike, svjetlucajući nam i dalje" (Jameson, 1988:196).

Dick Hebdige kao specifičnu kulturnu crtu postmodernizma izdvaja raznovrsna spajanja, odnosno sastavljanja tradicionalno različitih iskustava, stilova i područja kreativnosti. Odjednom se sjedinjeni pojavljuju literarni, televizijski i glazbeni žanrovi i stilovi, sjedinjuju se originali i kopije, domaćini i uljezi, "kritički" i "kreativni" diskursi, fikcija i metafikcija (Hebdige, 1992). Odnosno, to je, piše Hebdige, "sklonost u umjetnosti, literaturi, filmu, televiziji i popularnoj glazbi za parodijom, pastišem, simulacijom i alegorijom-figurama koje se kao duhovi izdižu iz groba izumrlog autorstva" (Hebdige, 1992:334). Ako postmodernizam išta znači onda je to za Hebdigea kraj vjerovanja u koherenciju i kontinuitet, kao i kraj metafizike zatvaranja narativne cjeline. U svijetu elektronskog poliloga gdje se svaki sadržaj može pretvoriti u predmet komunikacije, a na taj način u tržišnu vrijednost, ne postoji nedodirljiva duhovna sfera.

Bez obzira o kojem se estetičkom sredstvu izraza radilo, zamjećujemo identične kulturne procese koji pojedine umjetnosti i njihova djela stavljaju u odnos mnogostrukog zrcaljenja sa cjelokupnom produkcijom kulturnih dobara. Kako bismo to pokazali posvetimo se još jednom sintagmi civilizacija slike. Kulturna proizvodnja koristi slike, bez obzira koje vrijednosti, izjednačujući i stavljajući ih jednu uz drugu i tako ih pretvarajući u vizualnu konfekciju.

¹⁰ Estetika postmoderne ovdje će se razmatrati u najvećoj mjeri kao kulturni proces obrazovanja njenih prepoznatljivih značajki, a manje kao doprinos estetičkoj teoriji, dakle "teoriji o lijepom".

Najvažniju ulogu u tome igra bogata ponuda jeftinih i kvalitetnih produkcijskih i reprodukcijских uređaja: video-električnih stanica, sound-procesora i računarskih platformi. Jedna od najvažnijih posljedica ovakvog tehnološkog stupnja kulturne proizvodnje i ponude je sljedeća: medij, kao sjecište i/ili središte specifičnih aktivnosti i informacija u prijašnjim je vremenima zahtijevao određenu ekspertizu, stručnost kojom se, u obliku obrazovanja, ulazilo u "tajne" određenog medija; pojeftinjenje tehnologije moglo se dogoditi samo uz jednu tržišnu pretpostavku, a to je da će potencijalni obični korisnici audio-vizualnih tehnologija biti privučeni proizvodima samo ako ima se obeća kreativno približavanje ekspertima tako da će se materijali, tehnike i vještine svesti na kreativni izbor uzorka, a ne djelatnost, onoga koji je medijski upravljač (Bogojević Narath, 1996). Računalo i software u najvećoj su mjeri posjednici mogućnosti uzorkovanja i kombiniranja uzoraka te su tako olakšali i ubrzali put do konačnog cilja, a što je najvažnije značajno su snizili potrebnu razinu ekspertize do te da "svatko može napraviti sve."¹¹ Ako je Benjamin govorio o "civilizaciji slike" ovo bismo razdoblje mogli nazvati "diktatom slike" koji toliko duboko zadire u svakodnevicu da vrijedi i Baudrillardova teza o eri simulacije kada će svaka stvar, a tako i slika, u nedostatku fizičkog primjerka, simulirati samu sebe (Connor, 1989).

Važno je napomenuti kako svaki kulturni proizvod ne mora nužno biti postmoderan niti dovršen, bez obzira što je riječ o jeftinim i dostupnim produkcijskim sredstvima. Riječ je jednostavno o tome, kako nas uči Frederic Jameson, da postoji kulturna i ekonomska logika koja radi svojega održanja sama pokreće te složene mehanizme proizvodnje i potrošnje kulturnih proizvoda (Jameson, 1988). Stoga ni estetika, kao jedna od kulturnih formi produkcije, a u složenom sustavu međuovisnosti različitih input-output odnosa, ne može ostati izolirana od spomenutih tokova. S druge strane, estetika kao najvjerniji reprezentant ljudskog duha (budimo bar malo moderni) odražava vrijeme i prostor u kojemu ljudi žive i zbog toga je za takvu raspravu vrlo važna.

Estetiku postmoderne opisujemo dakle sa dvama, po našem mišljenju, ključnim kulturnim procesima. To su popularizacija estetičke recepcije i produkcije te značajan razvoj tehnika i tehnologija spajanja raznorodnosti. U sljedećem koraku karakteristike postmodernog komuniciranja, postmodernog subjekta i estetike prenijet ćemo u prostor računalom posredovane komunikacije-Interneta kako bismo ispitali mogućnost tretiranja Interneta kao sastavnog dijela postmodernog stanja kulture i društva.

Komunikacijsko-tehnološke karakteristike Interneta

Povijest Interneta,¹² cjelokupni sadržaj, kao i stalno povećavanje hardware i software podrške¹³ mreži, upućuju nas samo na jedno: nesagledivo brz razvoj Interneta kao komunika-

¹¹ Npr. CAD (Computer Aided Design), jedan je od najpopularnijih programa za dizajniranje. Način rada može biti strogo sintaktički, odnosno matematičko-proračunski ili simulacijski kada se ideje smještaju isključivo u postojeće modele ili kalupe. Način rada podrazumijeva "zaokret" u percepciji, jer se izrada nacrt nekog predmeta usitnjava na potpuno nove faze, koje se mogu u svakom trenutku vizualizirati realističnim simulacijama tako da se nacrt, a poslije i izrada mogu po nekoliko puta korigirati, prilagoditi i sl. Percepcija više nije plošna, niti je odvojena od konačnog proizvoda, ona je plastična, n-dimenzionalna, imanentna i prodire u sve fizičke karakteristike predmeta.

¹² O povijesti mreže autori pišu s različitih stanovišta, ovisno o tome naglašavaju li tehnološke ili korisničke karakteristike. No svi se uglavnom slažu da je internetova današnja struktura nastala iz mreže vojnih strogo kontroliranih računala ARPANET, a da kaotični karakter duguje najviše brzom i raznolikom širenju kroz čvorišta lokalnih i globalnih mreža. Danas se spekulira da Internet u trenutku posjećuje više od 60 milijuna korisnika. Više o detaljima Internetove povijesti vidjeti npr. Andrej Škerlep, "Komunikacija u virtualnim (prividnim) svjetovima", u "Medijska istraživanja", br. 1., Zagreb, 1995.

¹³ U opisu komunikacijsko-tehnoloških karakteristika uglavnom ćemo biti okrenuti opisu komunikacijskih procesa, a manje kompleksnoj terminologiji koja stoji u pozadini tehnološkog fenomena računala i komunikacije njime.

cijskog medija i ogroman utjecaj na svakodnevni život. S internetom se može zaviriti u svaki kutak svijeta, saznati raznovrsne informacije; od službenih obavijesti, novinskih izvješća pa sve do subkulturnih tema; moguće je kupovati, naručivati, plaćati; neki servisi omogućuju upoznavanje kulturnih znamenitosti gradova, pregledavanje filmova, ulazak u virtualne muzeje i još mnogo drugih sadržaja (Tomašković, 1996). Internet je protokolarna komunikacija računalom (računalom posredovana komunikacija), pri čemu je računalo umreženo i predstavlja tek medij kroz koji teče komunikacija. Internet se često naziva i "mreža nad mrežama", jer po svojoj prirodi ne predstavlja izravno mrežu računala, već mrežu lokalnih čvorišta na koju se priključuju osobna računala (ili terminali više računala) otvaranjem korisničkog računa.¹⁴ Temeljno organizacijsko i konstrukcijsko načelo Interneta još od početka njegovog civilnog korištenja ostalo je isto: decentraliziranost (Škerlep, 1995). Komunikolog Andrej Škerlep piše: "Svjetska mreža internet je bez kontrolnoga centra, stroge hijerarhije ili direktnoga vlasnika. Osnovu tvore izrazito brze i za podatke široko propusne telekomunikacijske veze, tzv. backbonee koje se granaju na desetine tisuća sustava mreža, koji su mnogobrojni, složeni i promjenjivi, pa ih nije moguće u cijelosti promatrati ili nadzirati. Tu rasprostranjenu strukturu drži skupa TCP/IP protokol, tj. temeljni komunikacijski kod koji omogućuje različitim računalima međusobnu komunikaciju. Takvo načelo organizacije daje mreži kaotičan i nepregledan karakter" (Škerlep, 1995:110-111). Kako je priroda zapisa informacije digitalna, velike su mogućnosti tehničkih primjena i varijacija. Internet je dakle digitalni medij koji sve dosadašnje medije ujedinjuje i sublimira podajući im komunikacijsku protočnost kroz protokole i adrese stvarajući mreže korisnika.

Virtualna stvarnost¹⁵ predstavlja najviši simulacijski doseg kako računalnog softwarea tako i komunikacije koja se odvija posredstvom računalnog medija. Internetovi komercijalni i obavijesni servisi nude brojne simulacijske prezentacije, npr. kod prodaje nekretnina, kada se u cijelosti mogu vizualno iskusiti prostorni odnosi, građevinski detalji, mogućnost namještanja prostora, čak i prije nego što je objekt podignut. Isto tako, različiti muzeji nude trodimenzionalno animacijsko iskustvo koje se kombinira sa kretanjem po muzeju i odabiranjem onih eksponata kod kojih se posebno želimo zaustaviti. Povjesničar i komunikolog Mark Poster ovu karakteristiku problematizira kroz odnos prividno-stvarno (Poster, 1995:85). Polazna je pretpostavka da prividno nije zamjena za stvarno niti predstavlja pokušaj k ekonomiji prostora i vremena, već posjeduje navlastito poimanje ovih dimenzija unutar posebnih zakonitosti. Ako se nalazimo u virtualnom gradu, iz ulice u ulicu možemo prijeći prolaskom kroz zid ili preletanjem neke od prepreka; pokreti i tijela u virtualnom prostoru, dakle, nemaju fizički prauzor već algoritamski. Tako postavljen prostor nije ništa drugo do alternativa fizičkom i u konačnici jedan od izabраниh načina da ga percipiramo ili posjetimo. Poster piše: "On/ona može hodati muzejom ili gradom čije su slike ili ulice oblikovane računalom, a njihov je položaj ovisan samo o izabranim kretanjama, nikada o programu ili postojećem virtualnom okružju" (Poster, 1995:85). U istom prostoru mogu biti mnogi ljudi, čak i konkurentskih uloga, a da se nikada ne sretnu.

Poster zapravo naglašava ulogu virtualne realnosti na Internetu, koja s jedne strane, pomaže uštedi našega privatnoga vremena i vrlo je praktičan model potpune komunikacije, a s

¹⁴ Masovnost Interneta osigurava činjenica da je za priključak potrebno, osim računala s modemom, imati tek građansku telefonsku vezu i korisnički račun, što znači da lokalnom ponuđaču-pribavitelju Internet-veze korisnik plaća mjesečnu naknadu za priključak. Komunikacija se odvija telefonskom vezom pretvaranjem oblika signala smjerom digitalni-analogni-digitalni, što ne predstavlja poseban izdatak osim modemskog uređaja. Postupak priključivanja na internet podsjeća na postupak priključivanja na televizijsku mrežu i ne postoje nikakve otežavajuće okolnosti pri dobrotku veze osim onih koje "prirodno" pripisujemo telefonskoj trasi. Procjenjuje se da je u trenutku na mrežu priključeno od 25 do 30 milijuna korisnika, a da taj broj raste eksponencijalno 10% na mjesec (Škerlep, 1995).

¹⁵ O pojmu virtualnog vidjeti članak Michael Heim, "The Design of Virtual Reality", u "Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk", Sage, London, 1995.

druge, zanimljivo problematizira "stvarnu" stvarnost koja je kao način komuniciranja (nazovimo to *in vivo*) tek jedan izbor i to posve ravnopravan bilo kojem simulacijskom. Još je jedan primjer zanimljiv kada je riječ o virtualnosti Interneta: MUD, odnosno Multiple Users Dungeon sustav. Riječ je o igri koja se odvija u srednjovjekovnom prostoru, a igrači sami biraju uloge i sami ih konstruiraju i smještaju u okružju. Fizičke pozicije igrača (tzv. botova) terminali su računalnih mreža, dok se igrači najčešće međusobno ne poznaju u stvarnom životu. Cilj igre je restauracija socijalnih odnosa kako bi se postigli različiti ciljevi, a sami likovi moraju udovoljiti svim zakonitostima kolektivnog i individualnog života (Poster, 1995). Ono što je zanimljivo za našu raspravu o virtualnoj realnosti na Internetu jedan je eksperiment sa uprogramiranim likom u MUD-igrri (Turkle, 1996). Uprogramirani lik "Julia" ubačen je u igru kako bi se pratilo ponašanje ostalih igrača i može li netko uopće otkriti da je Julia samo program. Karakter koji Julia očituje organiziran je oko prilagođenog input-output popisa primjene odgovarajućih obrazaca i prigodne upotrebe humora. U virtualnom socijalnom okružju Julia je ostvarila monogobrojne veze, a na osnovu verbalne dovjtljivosti i humora uspjela je toliko sakriti identitet da nitko od igrača nije uspio u njoj otkriti program, niti je uspio napraviti razliku između nje i ostalih igrača (Turkle, 1996:88-90).

Kada je riječ o delokalizaciji i dematerijalizaciji možda je najzanimljiviji primjer elektronska pošta, jedan od najposjećenijih i najstarijih servisa globalne mreže Internet. Pogledajmo kako svoje iskustvo rada s elektronskom poštom opisuje arhitekt William J. Mitchell u knjizi "City of Bits-Space, Place and the Infobahn": "Vaša vlastita adresa nije pričvršćena za neko mjesto; ona je jednostavno ulazni kod povezan sa nešto prostora za pohranu, u neko računalo smješteno negdje na mreži. Nije jako važno kakav je to kompjuter ili gdje biste ga mogli naći. (...) Da biste ušli u mrežu uspostavljate prvo fizičku vezu sa vašim strojem-domaćinom (digitalnom vezom, nazivajući sa bilo kojeg telefona, preko telefonskih linija i modema, ili čak preko celularnog modema) i dajete mu vaš ulazni kod i lozinku.(...) Za razliku od telefonskog poziva ili prijenosa faksom, gdje su povezani konkretni strojevi na prepoznatljivoj lokaciji (telefon na vašem radnom stolu i onaj na mom, recimo), razmjena elektronske pošte (tzv. e-mail) povezuje ljude na neodređenim lokacijama. Pošaljete li vam jednu e-mail poruku, ona će doći označena mojim imenom i adresom, ali vi nećete znati je li došla iz mog ureda ili je natipkana kod kuće dok sam pijuckao čašu vina, ili sam je unio u svoj prijenosni uređaj leteći preko Tihog oceana, a potom je poslao s javne govornice u zračnoj luci Narita. A ne trebam ni znati gdje ste, ni vašu sadašnju kućnu adresu i poštanski ili telefonski broj. Samo usmjerim svoju poruku na vašu mrežnu ime/adresu, i mogu biti siguran da će naposljetku svršiti u svakom stroju u koji ste se unijeli" (Mitchell, 1997:536).

Mitchell raspravlja o e-mail adresi kao o lokacijskom simulacrumu koji u svojoj konačnici posjeduje fizičke referencije, ali su one izuzetno varijabilne, a time i nebitne. Fizičke adrese istoznačne su sa mjestom fizičkog boravka unutar kojeg postoje prepoznatljive socijalne relacije (npr. obitelj, posao, klub), dok elektronske adrese podrazumijevaju apstraktni prostor u kojem fizičko prisustvo nije nužno ni predviđeno, pa socijalni kontakti uglavnom ostaju vezani samo za sadržaj poruke. Digitalna poruka u svega nekoliko sekundi putuje od jednog terminala do drugog i uklanja svaki gramatički kod koji svjedoči o porijeklu, zemlji, statusu, spolu, rasi i svakom drugom obilježju (Mitchell, 1997).

Elektronska pošta je najjednostavniji primjer s kojim se može ući u raspravu o delokalizaciji i dematerijalizaciji. Međutim, jednako se ponašaju i drugi, tehnički zahtjevniji načini korištenja Interneta od e-maila. Najsvremeniji je onaj koji nazivamo video-conferencing. Iako je riječ o dvosmjernoj videokomunikaciji, srž ostaje ista: digitalni prijenos. Sustav video-conferencinga može se koristiti u javne i privatne svrhe i predstavlja stvarnu, odnosno real-time, imanentnu komunikaciju kao i prividnu, odnosno odgođenu, naknadno prilagođenu komunikaciju. Video i audio signali šalju se običnim ili optičkim kablovima od terminala do terminala kao najpotpunija i najneposrednija poruka koja se može primiti nepromijenjena (di-

rektan prijenos poruke), a kako se radi o digitalnom zapisu slike i zvuka mogućnosti simuliranja, multipliciranja i variranja su nebrojene (Tomašković, 1996). Na taj način komunikacija prelazi u mnogobrojne efekte koje smo u tekstualnoj komunikaciji, tj. e-mailu mogli tek naslutiti.

Individualno-korisničke karakteristike Interneta

Internetu se, a u usporedbi s ostalim komunikacijskim medijima, pripisuje kvaliteta interaktivnosti kao novina i ono što ga u značajnoj mjeri razlikuje od ostalih medija. Interaktivnost, po Marku Posteru, podrazumijeva ne samo razmjenu informacija već i složeno, tehnologijom potpomognuto, investiranje osobnih, individualnih vrijednosti i stavova u kolektivne veze (Poster, 1995). Kako telekomunikacijski način komuniciranja podrazumijeva dvostrani komunikacijski prostor u kojem su potrošači i proizvođači poruka jasno definirani. Interaktivnost kakvu pripisujemo Internetu predstavlja multidimenzionalni komunikacijski prostor unutar kojeg bilo koji proizvođač poruke može doći do tisuća potrošača te iste poruke, ukoliko im je upućena ili naprosto zanimljiva.

Međusobno komuniciranje na Internetu dobijalo je razvojem ovog medija sve veći broj oblika koji su dakako bili sve složeniji i sve potpuniji; od elektronske pošte i tekstualnog InterRelay Chat komuniciranja, preko MUD sustava, pa sve do najnovije audio-video conferencing tehnologije. Uzmemo li za primjer MUD okruženje (u odnosu na ostale načine komuniciranja ovaj se ističe srednjim vrijednostima u kvaliteti grafike i zvuka, a sve se potiče tek tekstualnom komandom), uvidjet ćemo kako je u takvom virtualnom okruženju moguće uspostaviti i preslikati određene socijalne veze te oformiti grupe. Raspravljajući u ulozu MUD sustava u svakodnevnom životu Sherry Turkle iznosi veliki broj primjera kojima problematizira identitete korisnika Interneta (Turkle, 1996). Riječ je najvećim dijelom o korisnicima čiji postignuti životni status nije ujedno i očekivani što rezultira unutrašnjim identifikacijskim sukobom i kompenzacijskim mehanizmom. Odnosno, virtualni identiteti konstruirani su oko input-output popisa želja i preferencija koje su najčešće sasvim suprotne od stvarnog psihofizičkog profila korisnika.

Konstrukcija identiteta u virtualnom okruženju podrazumijeva prenošenje zakonitosti stvarnog individualnog i kolektivnog života u svijet digitalnog konsenzusa; riječ je o postizanju komunikacijskog identiteta koji, reduciramo li ga tehnički, ne predstavlja ništa više od elektronske adrese, ali ako uzmemo u obzir investiranje osobne i društvene energije i sustava znakovlja¹⁶ u virtualni prostor, onda terminali mreža postaju tek ulazna vrata u multidimenzionalni prostor u kojem identiteti mogu pokazati priličan odklon od onih iz stvarnog života, a da se i dalje vežu za fizički uzor. Povjesničar umjetnosti Kevin Robins u tekstu "World We Live In" problem identiteta promatra u širem kontekstu računalne kulture, pa kaže: "Identiteti se slažu na način da se ograničenja vezana za iskustvo i tijelo u stvarnom životu nadilaze na artifičijelan način. Oduševljenju virtualnim iskustvom i postojanjem prethodi osjećaj potpunog oslobađanja od materijalnog i utjelovljenog svijeta. (...) U toj proizvoljnoj realnosti, identitet se neprestano rekonstruira kao fluidan i polimorfan entitet. Identiteti se uzimaju ili odbacuju ovisno o stupnju privlačnosti, kao u nekoj igri ili mašti" (Robins, 1995:138).

Robins dalje ističe kako "novo tehnološko okruženje virtualnog realiteta i računalnih mreža briše jasne granice između vanjskih i unutrašnjih svjetova i to tako što stvara iluziju kako su te stvarnosti jedne te iste" (Robins, 1995:144). Rezultat su virtualni subjektiviteti koji, ponašajući se poput likova u računalnim igrama s velikim udjelom mašte i proizvoljnosti u samokreaciji, "potiskuju stvarni i fizički subjektivitet ili ga zamjenjuju bestjelesnim suroga-

¹⁶ Pri tom imamo na umu četvrti stupanj Baudrillardove ljestvice označavanja kako smo je iznijeli u uvodnoj raspravi o postmodernoj.

tom, odnosno klonom" (Robins, 1995:144). Ovakav opis korisnika suvremene računalne komunikacijske tehnologije, smatra Robins, predstavlja prevladavajuće obrasce i procese identifikacije u cjelokupnom društvu i to tako da "odbacuje ontološki status suvremenog subjekta, a kao premisu uzima razlomljeno, pluralno i decentrirano stanje toga subjekta" (Robins, 1995:140).

Sherry Turkle u svojem istraživanju o reakciji korisnika na Internet tehnologiju prepoznaje uglavnom dvije tendencije; jedna od njih je optimistična i naglašava socijalnu fragmentaciju i atomizaciju kao pozitivne rezultate demokratizacije ovog medija, dok je druga tendencija u Internetu prepoznala tehnologiju koja za cjelokupnu zajednicu donosi negativne posljedice vidljive u prevelikoj brzini širenja te u neravnomjernoj raspodjeli društvenih i ekonomskih dobara na individualno-korisničkoj i na kolektivno-kapitalističkoj razini. Internet korisnici se na individualnoj razini često premeću u politički aktivne sudinike različitih foruma i građanskih inicijativa na mreži, što Sherry Turkle prepoznaje kao skrivenu političku komponentu koju mreža nosi u sebi, a koja je specifična za postmodernu zajednicu (Turkle, 1996).

Internet s interaktivnom tehnologijom donosi jedan novi pogled na grupnu solidarnost i zajedništvo. Kako je ključna riječ u računalnoj komunikaciji virtualnost, tako se osjećaj zajedništva i uzajamnosti, misli Kevin Robins, ostvaruje artificijelno, odnosno suradnjom fluidnih identiteta (Robins, 1995). U pozadini je najčešće zajednički interes oko neke teme (što može varirati od aktualne do subkulturne problematike) koji okuplja pojedince voljne da investiraju manje ili više osobnog vremena te koji su spremni razotkriti svoj pravi identitet ili ostati anonimnima. Virtualne zajednice se mogu organizirati i oko nekih zajedničkih sklonosti, odnosno ukusa, što može imati različiti moralni odjek u službenoj kulturi.¹⁷ Kako bilo, pobornici virtualnog zajedništva kao njegovu osnovnu kvalitetu najčešće naglašavaju to što donosi potpuno novi i pravedni svijet, svijet koji će nadomjestiti ideale i vrijednosti kojima se u pravom svijetu nadamo, ali se nikada ne ostvaruju. Cilj je ostvariti demokratsku zajednicu Rousseauovog tipa, onu potpune javnosti, otvorenosti i nezavisnosti o fizičkim ograničenjima (Robins, 1995). S druge strane, Robins je mišljenja kako postojanje zajednica na Internetu ne upozorava toliko na njene prednosti koliko na kritiku stvarnoga svijeta, pa se virtualna zajednica nameće kao prostor "preuređenja, bijega ili povlačenja" (Robins, 1995:152).

Društveni teoretičari, kulturolozi i "cyberkritičari" u Internetu vide tehnologiju koja može imati različite posljedice za pojedinca i zajednicu. Iako stavovi o Internetu variraju od naglašavanja važne političke uloge pa sve do skepse i inzistiranja na dehumanizaciji, većina se znanstvenika slaže sa tvrdnjom da se Internet, te problematika artificijelnosti i virtualnosti, mora sagledati isključivo u bliskoj vezi sa stvarnim svijetom. Takva usporedba počinje uočavanjem, kako Kevin Robins kaže, "razlika, asimetrija i konflikata koji sačinjavaju stvarni svijet" (Robins, 1995:152). Identitet pojedinca u tom svijetu označavamo kategorijama koje pripadaju postmodernom stanju društva; fragmentiranost, decentriranost i pluralizam kojima opisuju postmoderni subjekt zapravo su logična posljedica dematerijalizirane i delokalizirane komunikacije; virtualni prostor koji tvore komunikacijske jedinice predstavlja poligon na kome se može iskušati i provjeriti zamisao o složenosti identiteta, odnosno zamisao o međusobnoj (kartezijanskoj) neovisnosti fizičkog i psihičkog života. U ovoj složenoj povezanosti očituje se pozitivan odnos postmodernog subjekta prema ne-jedinstvenoj i ne-koherentnoj samoreprezentaciji, a to je upravo ono što je Internetov subjekt korištenjem tehnologije kao odgovora na svoje potrebe sam sebi omogućio: usitnjenost i fluidnost postojanja.

¹⁷ O problemima cybersexa, netsexa, o savjetima kako upotrebljavati drogu, kako izraditi Molotvljev koktel, te o problemima cenzuriranja piše u mnogim cyber-časopisima; vidi npr. u "Net", br. 6., Zagreb, 1996., članak "Tamna strana mreže-iskorak u zonu sumraka", autor Daniel Kašaj.

Oblikovno-sadržajne karakteristike Interneta

Nakon individualno-korisničkih karakteristika pogledajmo kakva su oblikovno-sadržajna svojstva sadržaja Interneta što ćemo dovesti u blisku vezu s postmodernističkom estetičkom produkcijom i recepcijom. Kako smo već vidjeli, računalo u cjelokupnoj kulturnoj produkciji igra vrlo važnu ulogu. Bilo da je riječ o simulaciji ili kreaciji cjelovitih sadržaja, odnosno nekih njihovih dijelova, računalo postiže status neophodnog pomagala kako u ostvarenju tako i u arhiviranju te transportu tih sadržaja.

Da bi pokazali da je riječ o globalnom utjecaju računala na kulturnu produkciju i recepciju, poslužimo se jednim znakovitim primjerom. Encyclopedia Britannica, još od 1768. godine, predstavlja najveći skup znanja objedinjen pod jednim imenom. 1985. godine tiskano je posljednje, 15. i preuređeno izdanje koje je sadržavalo 32 toma. Zbog izraženih troškova uređivanja, pripreme i tiska svakoga novoga izdanja (a troškovi su rasli kumulativno dodatno povećani skraćivanjem međurazdoblja pojedinih izdanja), ranih 90-ih odlučeno je prebaciti Encyclopediu Britannicu na digitalni nosač informacija, odnosno na CDROM. Projekt je zamišljen multimedijски, a ujedinjavao je elektronski indeks, tekst, ilustracije i rječnik -s rezultatom: jedan jedini laserski CDROM disk umjesto 32 toma! Pridodamo li tome da je cijena jednog diska otprilike u iznosu jednog toma, onda su posljedice za produkciju, distribuciju i korištenje ove enciklopedije nesagledive. Istovremeno je cijeli njen sadržaj, osim na CDROM-u, dostupan i preko Interneta čime se enciklopedija podvrgava zakonitostima digitalnog medija i postiže status jednog od informacijskih izvora.¹⁸

Ovakav uvod u oblikovno-sadržajne karakteristike Interneta odabrali smo da pokažemo tehnološko okružje unutar kojeg se Internet razvijao i koji prenosi u komunikacijsku razmjenu. U pokušaju da Internetov komunikacijski obrazac opišu više ili manje preciznom terminologijom dosadašnje kulturne produkcije, sociolozi komunikacija i "cyberkritičari" najčešće govore o elektronskom pastišu ili panoptikumu.¹⁹ Smještanjem u postmoderni kulturni prostor mi zapravo naglašavamo oblik i sadržaj Internetovih informacija kao i njihov odnos. S druge strane, naglašavanjem popularizacije estetičke produkcije i razvoja tehnika i tehnologija spajanja kao vodećih oznaka postmoderne kulture nismo se, kako je i rečeno, ograničili na samo uzak prostor estetike ili postmoderne kao "izma". Relavantnost ovih procesa ocijenili smo vrlo velikom i to tolikom da možemo govoriti o kulturnim procesima. Internetove informacije po svom obliku i sadržaju sastavni su dio tih procesa što ćemo pokazati na jednom primjeru.

World Wide Web jedan je od najposjećenijih servisa na Internetu, a vrlo često i poistovjećen s njim iz razloga što predstavlja raznovrsnu, šaroliku i zanimljivu mrežu informacija. Ovaj dio Interneta okuplja korisnike kojima je cilj postaviti stalnu poruku do koje se može doći u bilo koje vrijeme i s bilo kojeg mjesta. Sadržaj tih poruka²⁰ varira od obavijesnih, obrazovnih, komercijalnih, korisničkih itd., a pokrivaju područje sporta, umjetnosti, ekonomije, računalne tehnologije, mode, glazbe, filma, turizma i svega što u sebi nosi prikazivost u medijima slike, riječi, videa ili zvuka.

U osnovi World Wide Weba leži Hypertext Transfer protokol, koji predstavlja tehnološki "jezik" kojim se komunicira na World Wide Webu (James, 1996). Ovaj protokol provodi hipertekstualnu, odnosno nelinearnu komunikaciju kojom se slijede vlastite zamisli i ideje te slobodno biraju informacije bez poštivanja unutrašnjeg logičko-informacijskog reda. Ukoliko

¹⁸ Informacije o Encyclopedii Britannici mogu se naći na WWW adresi: <http://www.eb.com>

¹⁹ Pogledati npr. kod Sherry Turkle, "Life on the screen", Weidenfeld&Nicolson, London, 1996., str. 233.-254.

²⁰ Jedan dio njih možemo vidjeti u obliku naslovnih stranica dokumenata koje se u časopisima otiskuju, a na mreži predstavljaju ulaze u daljnje pretraživanje. Npr. "Net", br. 6., Zagreb, 1996.

se linearno prati neki tekst i koji je dio neke cjeline, onda se njegovo čitanje odvija poštivanjem kumulativnog slijeda informacija svih dijelova cjeline kako bi konačni rezultat bio spoznaja; u hipertekstu informacije se nelinearno iščitavaju što isključivo ovisi o preferencijama koje nam se predočavaju kao hipertekstualni linkovi. Odnosno, informacije su razlomljene u minijaturne cjeline i kod iščitavanja se mogu preskakati, a da se ne naruši poruka cjeline. Dijelovi informacija sastavljaju se poznavanjem Hypertext Markup jezika kojim se organizira hipertekstualno interaktivno sučelje kao i izgled cijelog dokumenta ili poruke (James, 1996). 90-ih godina izrađen je program koji svakom prosječnom (odnosno, neekspertnom) korisniku pomaže oblikovati svoj hipertekstualni World Wide Web dokument. Program dozvoljava potpuno proizvoljno osmišljavanje i realiziranje izgleda dokumenta te stavljanje istog na informacijsku mrežu. S druge strane, korisnik nekog Web sadržaja konstantno bira, odlučuje se, poništava, opet traži, kombinira medije; isto tako je u prilici da to sve ponudi nekom drugom potencijalnom korisniku. Ako se nade npr. u prividnom muzeju (a to je stvarni muzej koji ima vlastitu Web stranicu u obliku prividnog muzeja) može putem pretraživačkih programa, izbornika i linkova pogledati neku izložbu i to tako da svaki eksponat zasebno pregleđa u prostoru, da sazna sve o njegovom autoru, povijesti, kritici itd.

Razvojem Interneta razvija se nelinearni način komuniciranja koji se u formi World Wide Web servisa počeo širiti cjelokupnom mrežom i koji prevladava kao komunikacijski obrazac. Hipertekstualni obrazac predstavlja jedinstveno organizirano komunikacijsko okruženje koje je, zahvaljujući transparentnosti s jedne strane, prihvaćeno od većine korisnika, a s druge osigurava neslućene varijacije u oblikovanju i pisanju dokumenata. Daljnjim razvojem hipertekstualnog komuniciranja i Interneta kao medija ovom će se obrascu prilagoditi sve veći broj institucija i grupa u društvu (npr. zdravstvene, socijalne, različite administrativne, upravne, ekonomske i sve druge službe moći će odrediti unutrašnja načela komunikacije; kodove ulaza i izlaza, unutrašnje protokole itd.).

Sherry Turkle na zanimljiv način obrađuje problem estetike, odnosno izgleda Internetovog sadržaja. Internet se ljudima predstavlja grafičkim okruženjem koje je računalo s pomoću svojih operacija približilo korisniku. Takva je tradicija digitalne reprezentacije zamijenila onu "herojsku" koja je pripadala stručnjacima i inženjerima. Prvo grafičko sučelje osmislio je Apple-Macintosh početkom 80-ih, a od 1985. godine IBM ga preuzima u svoj PC-DOS operativni sustav što je rezultiralo Microsoftovom tehnologijom Windows (Turkle, 1996). Bio je to ujedno početak masovne upotrebe računala koji se putem grafičkog sučelja mogao prilagoditi običnim korisnicima s vrlo praktičnim zahtjevima na poslu ili u domaćinstvu. U praksi je to značilo upotrebu "miša" i biranje "ikona" umjesto ispisivanja dugačkih i složenih sintaksi naredbi. Sherry Turkle u tome vidi sukob dviju transparentnosti: moderne i postmoderne. Moderna transparentnost podrazumijeva komputacijsku i znanstvenu, a postmoderna pluralističku i simulacijsku estetiku. Kako su to ujedno i dva načina upotrebe računala, drugi, suvremeni način korištenja ima i puno više pobornika jer omogućava mnoštvo načina i stilova rada svakom neekspertnom korisniku.

Grafičko sučelje je zapravo populariziralo računalo, pripremio ga za raznovrsnu upotrebu te ga uvelo u masovnu kulturnu produkciju. U pozadini grafičkog sučelja stoji hipertekstualni jezik, odnosno nelinearni model komunikacije čije smo karakteristike prethodno objasnili. Hipertekstualnost s grafičkim sučeljem predstavlja konceptualni komunikacijski obrazac koji je, kako smo vidjeli, nepredvidiv, individualan, stilski ovisan o svrsi. Sloboda kreativnosti personalizira, a sloboda komuniciranja funkcionalizira nelinearnu hipertekstualnu komunikaciju pri čemu ona postaje nosilac javnog i otvorenog društva. Bez obzira koliko ta otvorenost ujedno bila i "bijela opscenost" Baudrillardova hiperrealnoga društva, ona predstavlja pozadinu novih komunikacijskih tehnologija koje sve dublje zahvaćaju stvarnost i reprezentiraju svaki njen i najsitniji dio.

Zaključak

Zaključimo kako je veza postmodernog doba i komunikacijskog doba Interneta višestruka i intenzivna. Bilo da je riječ o njegovim komunikacijsko-tehnološkim, individualno-korisničkim ili oblikovno-sadržajnim karakteristikama, Internet se nameće kao najbolji reprezentant postmodernog stanja komunikacija, individue i estetičke produkcije. Stoga Internet možemo i opisati kao komunikacijsko sredstvo izrazitog stupnja virtualnosti kojim decentrirani i fragmentirani subjekt prenosi dematerijalizirano i delokalizirano iskustvo u hiperrealno komunikacijsko okružje. Takav karakter Interneta određuje, kako smo već u nekoliko navrata napomenuli, njegova digitalna priroda ili bolje reći: njegova digitalna pozadina, jer je Internet samo površna organizacija informacija koja, iako nadmašuje bilo kakvu drugu do sada poznatu mrežu, predstavlja tek prototip onoga što će svekolika digitalizacija kulturnih i društvenih dobara dostići. Digitalnom mediju stoga prognoziramo veliku budućnost, a osvajanje i posljednjih bastiona kulture intimiteta očekujemo uskoro. Pretvaranje kulturnih dobara ne toliko više u robu koliko u informaciju, svekolika dostupnost informacijama, virtualizacija društvenog i pojedinačnog iskustva, promjena u organizaciji društvenog i osobnog prostora i vremena, promjena koncepta profesije, kontrole, hijerarhije, institucije, individualnosti, inteligencije itd., samo su neke posljedice koje prepoznajemo u diktatu digitalnog. Opća algoritimizacija, prilagođivanje globalnih komunikacijskih sustava (prije svega, satelitskih sustava), ujedinjavanje medija u jedinstvene informacijske mreže, tehnološki i komercijalni zaokret prema spajanju računalnih, informacijskih i zabavnih radnih stanica u kućne digitalne stanice-samo su dio opisa skorašnje komunikacijske i informacijske svakodnevice.

LITERATURA

- Anić, V. (1991) **Rječnik hrvatskog jezika**. Zagreb: Novi Liber.
- Baudrillard, J. (1983) *The Ecstasy of Communication*, u Foster, H. (ed) **The Anti-Aesthetics, Essays on Postmoderne Culture**. Seattle: Bay Press.
- Benjamin, W. (1986) **Estetički ogledi**. Zagreb: Suвременa misao.
- Bogojević-Narath, S. (1995) *Videoart*. **Up&Underground**, 1:7.
- Bruckner, P. (1997) **Napast nedužnosti**. Zagreb: Nakladni zavod Matice Hrvatske.
- Connor, S. (1989) **Postmodernist Culture**. Oxford and Cambridge: Basil Blackwell.
- Dery, M. (1996) **Escape Velocity**. London: Hodder&Stoughton.
- Galović, M. (1996) **Socijalna filozofija**. Zagreb: Demetra.
- Giddens, A. (1992) *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*, u Frascina, F. and Harris, J. (ed.) **Art in the Modern Culture**. London: Phaidon.
- Hebdige, D. (1992) *Postmodernism and the "Politics" of Style*, u Frascina, F. and Harris, J. (ed.) **Art in the Modern Culture**. London:Phaidon.
- Heim, M. (1995) *The Design of Virtual Reality*, u Featherstone, M. and Burrows, R. (ed.) **Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk**. London: Sage.
- Informatički rječnik** (1995). Zagreb: Znak.
- James, P. (1996) **Netscape Navigator**. Zagreb: Znak.
- Jameson, F. (1988) *Postmodernizam ili kulturna logika kasnog kapitalizma*, u Flego, G. (ur.) **Postmoderna, nova epoha ili zabluda**. Zagreb: Naprijed.
- Kalanj, R. (1994) **Moderno društvo i izazovi razvoja**. Zagreb: Biblioteka Razvoj i okoliš.
- Liotard, J.-F. (1988) *Odgovor na pitanje: Što je postmoderna?*, u Flego, G. (ur.) **Postmoderna, nova epoha ili zabluda**. Zagreb: Naprijed.
- Mitchell, W. J. (1997) **City of Bits; Space, Place and the Infobahn**. London: The MIT Press.
- Mitchell, W. J. (1997) *Elektronske agore*, u Conrads, U. (ur.) **Programi i manifesti arhitekture XX stoljeća**. Zagreb: Psefizma.

- Paić, Ž: (1996) **Postmoderna igra svijeta**. Zagreb: Durieux.
- Poster, M. (1995) Postmodern Virtualities, u Featherstone, M. and Burrows, R. (ed.) **Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk**. London: Sage.
- Robins, K. (1995) Cyberspace and the World We Live In, u Featherstone, M. and Burrows, R. (ed.) **Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk**. London: Sage.
- Roulet, G. (1993) Živimo li u desetljeću simulacije?, u Kemper, P. (ur.) **Postmoderna**. Zagreb: Biblioteka August Cesarec.
- Schaeffer, P. (1972) Za i protiv civilizacije slike, u Horvat-Pintarić, V. (ur.) **Televizija danas**. Zagreb: Galerije grada Zagreba.
- Škerlep, A. (1995) Komunikacija u virtualnim (prividnim) svjetovima. **Medijska istraživanja**. 1:109-19.
- Tomašković, D. (1996) Internet. **Kult**. 5:42-43.
- Turkle, S. (1996) **Life on the screen**. London: Weidenfeld&Nicolson.
- Ward, K. (1989) **Mass Communication and the Modern World**. London: MacMillan Education.
- Welsch, W. (1993) Postmoderna-Genealogija i značenje jednoga spornoga pojma, u Kemper, P. (ur.) **Postmoderna**. Zagreb: Biblioteka August Cesarec.

POSTMODERN AGE AND THE INTERNET

ZVONIMIR BOŠNJAK
Department of Sociology
University of Zagreb

Discussing the relationship between postmodern age and the internet three theoretical issues are especially emphasized. These are communications, the problem of a subject and the matter of an esthetic production. Every of these issues is given from postmodern perspective firstly then transferred into internet media in order to treat internet as inclusive part of postmodern age. We see internet as highly representative cultural form of postmodern age.