

## Tehno-identiteti kiborga Rastvaranje jastva u interesu preživljavanja

Krunoslav Nikodem

Odsjek za sociologiju, Filozofski fakultet, Sveučilište u Zagrebu

### Sažetak

*Svako razdoblje ljudske povijesti imalo je svoja mitska bića na granici između ljudskog i neljudskog. U suvremenom svijetu to mitsko granično mjesto zauzima kiborg kao tehnoznanstvena i kulturna metafora zapadnog poslijeljudskog identiteta. Kiborg predstavlja sučelje ljudskog i strojnog, odnosno ljudsko tijelo s tehnološkim usadcima. Rad analizira koncepciju kiborga pomoću dva suprotstavljena procesa: prvi, koji označava rastvaranje pozicije ljudskog subjekta kao temelja zapadne filozofijske tradicije; i drugi, koji je usmjeren »obrani« subjekta. Teoretsko-konceptualni okvir rada, za određivanje pojmova »poslijeljudsko« i »neljudsko«, čine razvojne strategije tehno-znanstvenog sustava usmjerene prema ljudskom tijelu i svijesti. Postavlja se teza da će dominantno područje napredovanja znanosti i tehnologije u 21. stoljeću biti područje ljudskog tijela i svijesti. Analiza ljudskog identiteta u odnosu na tehno-identitete kiborga temelji se na »klasičnim« i cyberpunk distopijama koje u tom smislu postavljaju dva ključna čimbenika: sjećanja i empatiju.*

**Ključne riječi:** kiborg, kibernetika, subjekt, poslijeljudsko, neljudsko, tehno-identiteti, distopija, sjećanja, empatija, konačna granica

### KIBORG KAO PARADIGMA POVEZANOSTI ORGANSKOG I TEHNOLOŠKOG

Suvremeno društvo unutar kojeg živimo nastalo je pod značajnim utjecajem moderne zapadne filozofije koja donosi specifičan, racionalni svjetonazor.\* Temelji racionalne konstrukcije svijeta jesu u racionalizmu 17. stoljeća, prosvjetiteljstvu 18. stoljeća i pozitivizmu 19. stoljeća. Modernu zapadnu filozofiju bitno karakteriziraju dualizmi: između prirode i kulture, tijela i uma, emocija i razuma, muškog i ženskog, svetog i svjetovnog, te ljudskog i tehnološkog. Naznačene dualizme, uz određeni oprez, možemo svesti na temeljni dualizam moderne zapadne filozofije, onaj između subjekta i objekta. Novo, moderno doba nastalo je novim shvaćanjem prirode s kojim dolazi i do novog shvaćanja ljudskog bića. Priroda se određuje kao objekt, predmet, područje ljudske djelatnosti, a ljudsko biće kao samosvijesni, slobodni i djelatni subjekt. Danas možemo reći da »novo«, postmoderno doba nastaje novim shvaćanjem stroja i odnosa ljudsko-strojno, što vodi i novom shvaćanju ljudskog bića. Temeljni koncept tog povezivanja organskog i tehnološkog, koji u sebi sadrži i modernističke i postmodernističke karakteristike, je koncept kiborga.

Pojam kiborg dolazi od kibernetički organizam, a predložen je da bi označio spajanje ljudskog i strojnog u svrhu pojačavanja ljudskih sposobnosti pod određenim,

\* Članak je napisan u sklopu rada na projektu Modernizacija i identitet hrvatskog društva (130400).

za ljudski život neprimjerenim uvjetima. Pojam su 1960. godine na simpoziju »Psiho–fiziološki aspekti leta u svemir« predložili Manfred E. Clynes, stručnjak za invenciju računala, i Nathan S. Kline, klinički psihijatar. Njihov interes bio je prilagođavanje ljudi za letove u svemir. Smatrali su da bi ljudi, uz pomoć implantanata i droge, mogli modificirati svoje tijelo i tako opstati u svemiru bez svemirskih odijela. Do tada su se, u smislu »osvajanja svemira«, uglavnom razmatrale koncepcije prilagođavanja drugih planeta uvjetima života na Zemlji. Clynes i Kline smatraju da »putovanje u svemiru ne predstavlja samo tehnološki izazov čovječanstvu, već i duhovni, koji poziva čovjeka da preuzme aktivnu ulogu u svojoj vlastitoj biološkoj evoluciji« (Clynes, Kline, 1960:26).

Kiborg je živi organizam unutar kojeg je ugrađen stroj što donosi modifikaciju i poboljšanje funkcija tog živog organizma. Kiborg je organizam koji je dijelom živo biće, a dijelom stroj. To je organsko–tehnološki spoj čiji dijelovi moraju biti veći od molekularne razine, tako možemo reći da živo biće s aspirinom u tijelu nije kiborg, ali ono s umjetnim srcem jest.<sup>1</sup> Clynes i Kline upotrijebili su pojam **kiborg** da bi opisali »samoregulacijske ljudsko–strojne sustave« i »egzogeno proširen organizacijski kompleks koji nesvjesno funkcionira kao integrirani homeostatski sustav«. Pojam je uveden kao rješenje »alternacije tjelesnih funkcija koje bi odgovarale različitim okolinama« (Clynes, Kline, 1960:27,74).

Sama ideja kiborga nije nova i možemo je naći u grčkoj i indijskoj kulturi. Kasnije, u 16. stoljeću javljaju se priče o homokumulusu, Golemu i »glavama koje pričaju«. Početkom 19. stoljeća, točnije 1817. godine, Mary Wollstonecraft Shelley objavljuje svoj čuveni roman **Frankenstein**, a stvorenje spomenutog doktora postaje prvi »pravi kiborg«, koji je, iako organski, konstruiran od poslijeljudskih dijelova. No nakon Drugog svjetskog rata, uspostavljanjem znanstvenog kruga oko Norberta Wienera i drugih, te razvojem kibernetike kao znanosti, javljaju se realne mogućnosti za ostvarivanje ideje kiborga. Kibernetika je »znanost o upravljanju i komunikaciji u složenim elektroničkim strojevima poput računala te u ljudskom živčanom sustavu« (Tomas, 2001:53). Kibernetički diskurs donosi nove zamisli o ljudskim bićima kao informacijskim sustavima koji su esencijalno slični strojevima za obradu informacija (Hayles, 1999:7). Za Wienera, kibernetika je znanost o komuniciranju i upravljanju u živom i strojnom (Wiener, 2000). Njegova zamisao kibernetike kao tehnoznanosti koja obrazlaže organske i strojne procese kao dijelove informacijskih sustava kulminacija je različitih smjerova zapadne kulture. Od mehanizacije rata, automatizacije rada, elektrificiranja informacije, komodifikacije kulture, pa sve do širenja masovnih medija i globalne mreže, te kibernetičkih metafora u znanosti i medicini (Gray, Mentor, Figueroa–Sarriera, 1995:5).

Temeljna kibernetička ideja koja će kasnije bitno utjecati na razvoj koncepcije kiborga jest ta da su ljudi prije obrasci informacija, nego spoj krvi, kosti, neurona i sinapsi. Za Wienera, »... neki organizmi, kao što je čovjek, teže izvjesno vrijeme održati, pa čak i povećati stupanj svoje organiziranosti, kao lokalne enklave u općoj struji sve veće entropije, sve većeg kaosa i dediferencijacije. Život je otok koji postoji sada i na

<sup>1</sup> Uz pojam kiborga često se vežu pojmovi **android** i **robot**. Dok kiborg označava sučelje ljudskog bića i tehnologije, odnosno fizičku povezanost ljudskog i strojnog (ljudsko tijelo s umjetnim usadcima), **android** je u potpunosti umjetna konstrukcija i često se dovodi u vezu s **robotom**. Pojam **robot** u literaturu uvodi Karel Čapek svojom dramom **R.U.R. (Rossumovi univerzalni Roboti)**. Uglavnom se smatra da robot dolazi od češke riječi **robiti** i **robata**, što znači raditi, odnosno radnik.

ovom mjestu u svijetu koji umire. Proces kojim se mi kao živa bića suprotstavljamo općoj struji korupcije i raspada poznat je kao homeostaza. Mi možemo živjeti u vrlo osobitoj okolini, koju nosimo sa sobom samo dotle dok se ne počnemo raspadati brže nego se možemo rekonstituirati. ... kisik, ugljik–dioksid, i sol u krvi, hormone koji se luče iz žlijezda, reguliraju mehanizmi koji se teže suprostaviti svakoj nepovoljnoj promjeni razina. Ti mehanizmi čine ono što se zove homeostaza i predstavljaju mehanizme negativne povratne sprege sličnog tipa kao u mehaničkim automatima. Upravo struktura koju održava ova homeostaza jest kamen temeljac našeg osobnog identiteta. Naša se tkiva mijenjaju tijekom života: hrana koju jedemo i zrak koji dišemo postaju meso našeg mesa i kost naše kosti, a trenutni elementi našeg mesa i kosti izlaze iz našeg tijela svakog dana s našim ekskretima. Mi ne predstavljamo građu koja se održava, već strukture koje se ovjekovječuju. Struktura je poruka i može se prenijeti kao poruka... Zabavno je, ali i poučno razmisлити što bi se dogodilo kada bismo pokušali prenijeti cjelokupnu strukturu ljudskog tijela, ljudskog mozga, s njegovim memorijama i unakrsnim vezama, tako da zamišljeni prijemni instrument utjelovi ove poruke u odgovarajuću materiju koja je sposobna nastaviti procese koji su već postojali u tijelu i duhu i da održava integritet potreban za to nastavljanje procesom homeostaze« (Wiener, 1964:122–124).

Navedeni Wienerov citat iz 1954. godine, koji kao da je prepisan iz prvih epizoda popularne znanstveno–fantastične serije *Zvezdane staze*, postat će uporište nadolazećih teoretskih zamisli o sučelju ljudskog bića i stroja, ali će svoj utjecaj imati i u drugim znanstvenim (biogenetika) i manje znanstvenim područjima (*Cyberpunk*). Nešto kasnije, 1960. godine, Licklider objavljuje članak o »simbiozi ljudskog bića i računala«. Za njega, simbioza ljudskog bića i računala podvrsta je »sustava ljudsko biće–stroj«. Računalo ne bismo trebali promatrati kao druge strojeve jer ono ima određenu »inteligenciju« i može biti uključeno u razgovor. Licklider se nada skorom spajanju ljudskog mozga i računala kojem predviđa neslućene mogućnosti (Licklider, 1960). Slična razmišljanja nalazimo i kod stručnjaka za robotiku Hansa Moraveca. Razmatrajući mogućnosti da se tijekom rada nekog računala može zaustaviti u nekom trenutku te prebaciti u obliku određenog programa u drugo računalo koje je fizički zaseban entitet od prvog, a da se u prebačenom procesu rada ništa ne promijeni, Moravec analogijom dolazi do ideje da bi se slično moglo izvesti i sa sadržajem ljudskog mozga. On smatra da će roboti s ljudskom inteligencijom biti uobičajeni do 2030. godine i upravo u tom razvojnom području vidi važnost kibernetike. Razmišljanja koja ističu prijeporna pitanja njegovih zamisli Moravec naziva pozicijom »tijelo–identitet«, dok se on zalaže za poziciju »obrazac–identitet«. Prvo stajalište pretpostavlja da je osoba definirana »stvarima« od kojih je sastavljeno ljudsko tijelo, što znači da se jedino zadržavanjem kontinuiteta tijela može očuvati individualnost. Drugo stajalište određuje bit osobe kao obrazac i proces koji se zbiva u glavi i tijelu, a ne kao ustrojstvo koje taj proces podržava. Očuvanjem tog procesa zadržava se i individualnost (Moravec, 1988:116–117).

Naznačena stajališta (Licklider i Moravec) pod bitnim su utjecajem rada britanskog matematičara Alana Turinga. U svojem poznatom tekstu iz 1950. godine *Computer Machinery and Intelligence* Turing postavlja pitanje razlikovanja ljudskog bića i stroja – računala. On smatra da nemogućnost razlikovanja inteligencije strojeva od inteligencije ljudi, naravno promatrano pomoću analogije procesa ljudske svijesti i rada računalne memorije, potvrđuje da strojevi mogu misliti. Turing je prvi predložio

model razlikovanja između strojeva i ljudi, tzv. »Turingov test«. Riječ je o svojevrsnoj igri imitacije gdje neka osoba, za koju je Turing sugerirao da bude prosječni ispitivač, a ne stručnjak, na računalnom terminalu postavlja pitanja sugovorniku čiji identitet (ljudski ili umjetni) ostaje skriven. Ispitivač može postaviti bilo koje pitanje s bilo kojeg područja. Ako ispitivač, razgovarajući s računalom, povjeruje kako razgovara s drugom ljudskom osobom, onda se za taj stroj može reći da je inteligentan, odnosno onda prolazi »Turingov test« (Turing, 1950).

Turing je u svojem testu postavio zanimljiv kriterij. Ako računalni program može prevariti većinu nestručnjaka, onda je uistinu umjetna inteligencija. To je potaknulo razvoj računalnih programa koji se služe »trikovima« da bi se prikazali ljudskima. Početkom '80-ih godina Turingov test naišao je na oštre kritike kada je filozof John Searle ustvrdio da se istinsko razumijevanje nikada ne može postići unutar računalnog programa. Jer svaki program jednostavno slijedi pravila i nikada ne može razumjeti što u stvari radi. Searle je kao dokaz ponudio jedan apstraktni primjer poznat kao »kineska soba«. U tom primjeru on opisuje sustav koji može proći test nalik Turingovom za razumijevanje kineskog jezika, a bez stvarnog poznavanje ijedne riječi tog jezika. Searle je zamislio da se nalazi zatvoren u sobi punoj karata koje su ispisane kineskim jezikom i označene određenim instrukcijama na engleskom jeziku, a u ruci drži papir na kojemu je priča napisana na kineskom. Tada se, kroz rupu na zidu, pojavljuju papiri s pitanjima na kineskom, a koji se odnose na navedenu priču. Naravno, Searle ne razumije ni riječi kineskog, no na kartama gdje se nalaze mogući odgovori na postavljena pitanja, nalaze se i instrukcije na engleskom što napraviti kada se pojavi pitanje s određenim kineskim znakovima. Npr. ako se pojavi papir s kineskim xx, onda treba kao odgovor dati papir s kineskim yy. Tako Searle može odgovarati na pitanja na kineskom jeziku o priči pisanoj na kineskom, a da uopće ne poznaje taj jezik (Turkle, 1995:86).

Ova naznačena stajališta možemo i okrenuti te ustvrditi da je modernističko »rašćaravanje svijeta« u Weberovom smislu, težište na računu, kalkulaciji, otvorilo mogućnosti analogije između ljudi i računala. Krajnje zaoštreno to stajalište donosi tezu da u naznačenim procesima nestaju pojedine kategorije ljudske misli, ljudska misao postaje ograničena matematičkom logikom i sve manje ljudska. Kretanje prema koncepcijama kiborga, prema koncepcijama neljudskog/poslijeljudskog možemo pratiti i u procesu reifikacije/postvarenja kako ga određuju Berger i Luckmann. Za njih, postvarenje je shvaćanje ljudskih pojava kao stvari, odnosno shvaćanje ljudskih pojava u odrednicama neljudskog, ili nadljudskog. Postvarenje je shvaćanje proizvoda ljudskog djelovanja kao da su nešto drugo, a ne ljudski proizvodi – prirodne činjenice, rezultati kozmičkih zakona ili manifestacije božanske volje. Taj proces implicira čovjekov zaborav svojeg vlastitog autorstva nad ljudskim svijetom, te za svijest izgublenu dijalektiku između *homo fabera* i njegovih proizvoda (Berger, Luckmann, 1992).

Turingov ključni korak jest razlikovanje između ozakonjenog tijela, prisutnog u krvi i mesu s jedne strane računalnog zaslona, i predočenog tijela, proizvedenog pomoću verbalnih i semiotičkih označitelja koji ga konstituiraju u jednoj elektronskoj okolini. Katherine Hayles smatra da Turingov test pokazuje kako prekrivanje između stvarnog tijela i onoga kako se to tijelo predstavlja više nije prirodna neumitnost, već neizvjesna proizvodnja posredovana tehnologijom koja je postala toliko ispunjena proizvodnjom identiteta da se više ne može smisleno odvojiti od ljudskog subjekta

(Hayles, 1999). Bolter pak navodi kako Turingov stroj označava ljudsko samoostvarenje, proces u kojem ljudsko biće određuje samo sebe kao stroj jer omogućava stroju da razmišlja poput ljudskog bića (Bolter, 1984:13). Hillis smatra da je svrha računala u tom smislu da budu virtualni strojevi, te da je Turingov stroj »prvi korak u konceptualizaciji elektro-mehaničke simulacije nas samih, i to one, ja bih dodao, osnažene zapadnjačkom vjerom da izmjeriti sve stvari znači biti sve stvari« (Hillis, 1996:80).

Katherine Hayles razmatra povezanost ideje kiborga i jedne od temeljnih ideja zapadne kulture, a to je ideja ljudskog bića kao subjekta. Oslanjajući se na zanimljiv rad Otta Mayra (*Authority, Liberty, and Automatic Machinery in Early Modern Europe*), navodi kako su europska politička filozofija 16. i 17. stoljeća, te filozofija prosvjetiteljstva bitno utjecale na ideju samo-regulacije (Hayles, 1999:86). Promatranje društvenog sustava kao samoregulirajućeg, a dobar primjer za to je Smithova teorija *Nevidljive ruke*, te filozofsko postavljanje ljudskog bića kao racionalnog, samosvjesnog, djelatnog i samodostatnog subjekta, vodilo je konstituiranju ideje kiborga. No, ideja kiborga, nastala na temeljima liberalnog humanizma i liberalne subjektivnosti, svojim ostvarenjem potkopava temelje na kojima je nastala. Ako slobodu, u smislu samo-posjedovanja, uzmemo kao jedno od temeljnih polazišta liberalnog humanizma, onda ideja kiborga svakako komplicira tu priču i ukazuje na nedosljednost liberalne filozofije. Ta nedosljednost plastično je izražena u poznatom znanstveno-fantastičnom romanu Philipa K. Dicka kroz koji se provlači pitanje: "Trebamo li kibernetičkom stroju, dovoljno moćnom da postane potpuno svjestan i racionalan, dopustiti da posjeduje sam sebe, odnosno da bude slobodan?" (Dick, 1999). O tom i drugim pitanjima koja, sukladno našoj temi, proizlaze iz radova znanstvene fantastike (posebno cyberpunka) više ćemo reći u trećem dijelu ovog rada.

Iako povezani s modernom filozofijom, koncepcije kiborga, i posebno odnosi kiborg/ljudsko biće/subjekt ipak predstavljaju bitnu oznaku postmodernog razdoblja. Tako Mark Poster smatra da računalne komunikacije drugačije konstituiraju koncepciju subjekta nego što to čine temeljne moderne institucije. Moderno razdoblje (**način proizvodnje**) karakterizira stvaranje autonomnih i instrumentalno racionalnih identiteta, dok postmoderno razdoblje (**način informacije**), pomoću računalne komunikacije, otvara prostor stvaranju raspršenih i višestrukih subjekata (Poster, 1990:115–118). Upravo u tom smislu i Kenneth Gergen razmatra postmodernu subjektivnost kao raspršenu, fragmentiranu, višestruku, subjektivnost koja samu sebe ne promišlja kao »jedno«, već kao »mnogi«. Njegov ključni pojam **zasićenog jastva** odnosi se na teoriju kako nas je razvoj komunikacijskih tehnologija potaknuo da jedni drugima koloniziramo mozgove. Kao glasovi, slike, riječi na zaslonu, mi živimo u tuđim mozgovima, i isto tako, drugi žive u našim. Gergen smatra da su tehnološka dostignuća 19. i 20. stoljeća proizvela radikalni zaokret u našem predstavljanju/otvaranju spram drugih. Razvojem novih komunikacijskih tehnologija ugrožene su tradicionalne postavke o identitetu, kao i koncepti istine, objektivnosti i znanja, te sama ideja individualnog jastva koje ima određene mentalne kvalitete (Gergen, 2000:49–57). Scott Bukatman pak smatra da je redefiniranje subjekta u uvjetima elektroničke kulture odgovor na strah da je ljudsko prošlost (Bukatman, 1998:208).

Važno je istaknuti da idejnu koncepciju kiborga možemo promatrati i kao logičan i nužan nastavak zapadno-filozofijske koncepcije ljudskog bića kao subjekta. Georges Bataille smatra da je u zapadnoj tradiciji subjekt određen pomoću različitosti, različitosti od neživih objekata i različitost od drugih subjekata. Tu različitost on označava

kao »osjećaj sebe«, ili ono što se u sociologiji naziva »pojam o sebi«. Samospoznaja subjekta (jastvo) u diskontinuitetu je s vanjskim svijetom. Postati subjektom, smatra Bataille, znači lišiti se kontinuiteta života koji je dio života svakog bića. Ono što Bataille želi reći jest da između ljudi, kao živih bića, postoji određena praznina, rascjep koji se pokušava ispuniti komunikacijom. Ovakvo razmišljanje na tragu je Leibnizovih monada i strogo shvaćenog liberalizma koji, bez obzira na svoje jasne nedostatke, još uvijek nije napušten. Ovakvo shvaćanje liberalizma danas možemo naći na razvojnim područjima biogenetike.

Ljudsko biće postalo je samosvjesni, djelatni subjekt, no u tom »postajanju subjektom« izgubilo je zajedništvo s drugim ljudima. Ali, to zajedništvo i nije bio temeljni cilj »oslobađanja ljudskog bića«, već njegova samodostatnost. Bataille drži da to zajedništvo s drugim ljudima, on ga naziva »kontinuitet života«, ljudi traže i mogu dobiti pomoću dva procesa koja ih vežu uz druge ljude, a to su spolnost i smrt. Biološki imperativi spolne reprodukcije zahtijevaju akt spajanja s drugim, tako erotizirani rituali označavaju jedan od mogućih puteva ka izgubljenom »kontinuitetu života«. Drugi put prema istome je smrt. Bataille smatra da smrt ne utječe na »kontinuitet života«. Iz života samog proizlaze svi zasebni životi, a »kontinuitet života« je neovisan o smrti i smrt ga čak poboljšava. Bataille drži da se tako mogu obrazložiti religijska žrtvovanja tijekom povijesti (Bataille, 1986).

Spolnost i smrt negiraju i uništavaju pojam o sebi, odnosno subjekta – to je ono što smatramo ključnim u ovoj zanimljivoj Batailleovoj teoriji. Ako je tome tako, onda je kiborg, kao bespolno i uvjetno rečeno besmrtno biće, krajnje oruđe moderne filozofije Zapada u obrani subjekta. Težnje ka besmrtnosti označavaju moć diviniziranog subjekta, a biogenetičko zagovaranje nazadnog nespolnog razmnožavanja, odnosno umnažanja, oslobađaju subjekta nepotrebnog i opasnog spolnog kontakta s drugima.

Chris Hables Gray, Heidi Jennifer Figueroa-Sarriera i Steven Mentor u uvodu »Priručnika za kiborga« opisuju četiri vrste tehnologije kiborga. Prvo, to je tehnologija **obnavljanja**, u smislu obnavljanja izgubljenih funkcija organizma i/ili nadomještanja izgubljenih organa i dijelova tijela. Drugo, tehnologija **normaliziranja** nekog organizma, odnosno dovodenje organizma u stanje normalnosti. Treće, tehnologija **preoblikovanja**, koja je izrazito dvosmisljena i neodređena jer stvara poslijeljudske oblike života koji su i slični i različiti od ljudi. Primjera za tu tehnologiju kiborga je doista puno, od različitih »entiteta« koji komuniciraju u kibernetičkom prostoru, pa sve do nekih oblika proto-ljudi koji bi u budućnosti bili osposobljeni za život u svemiru, na nekom drugom planetu ili možda ispod površine mora. I četvrto, tehnologija kiborga može poslužiti kao **pojačanje** ljudskih sposobnosti. Kranji cilj bi vjerojatno bio praktična primjena Moravecove zamisli o učitavanju ljudske svijesti u besmrtnu računalnu memoriju (Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera, 1995:3).

Polazeći od njihovog određenja kiborga, kao sučelja fizičkog tijela s tehnologijom, Frank Biocca drži da se napredna utjelovljenja, koja možemo naći u razvijenijim tehnologijama virtualne stvarnosti, mogu smatrati oblikom kiborškog spajanja, odnosno oblikom spajanja tijela s tehnološkim produžecima. To spajanje razvija se, smatra Biocca, tijekom vremena, i tijelo postaje sve uže vezano i integrirano s tehnologijom. Nadalje, to somatsko-tehničko spajanje označava početak onoga što Biocca naziva **kiborškom dilemom**, svojevrsnom faustovskom nagodbom između ljudi i ljudskih tehnoloških »drugih jastva«. Svoju **kiboršku dilemu** Biocca izvodi iz promatranje računalne tehnologije kao ljudskog *alter ega* i komparacije zagledanosti Narcisa

u vlastiti odraz u vodi (što možemo označiti kao jednu od paradigmatičkih priča moderne) sa sučeljem korisnika računala i računalnog zaslona (postmoderna): Što se više sučelje (ljudskog i tehnološkog) prikazuje i razvija kao prirodno, to je ono više ljudsko, odnosno sve više prilagođeno ljudskom tijelu i umu. Što je sučelje više prilagođeno ljudskom tijelu i umu, ljudsko tijelo i um je sve više prilagođeno neljudskom sučelju. Tako proizlazi da što je više sučelje čovjeka i stroja prirodno, to više ljudi postaju ne-prirodni, odnosno kiborzi (Biocca, 1997:23).

U razmatranju koncepcije kiborga nezaobilazne su i teoretske postavke socijalističke feministkinje Donne Haraway koja smatra da je kiborg nastao kao posljedica triju rascjepa. Prvog, između ljudskog i životinjskog, koji je potaknut teorijom evolucije Charlesa Darwina i kasnijim pokretima za zaštitu okoliša i oslobađanje životinja; drugog, između organizma i stroja, gdje su razvojem protetike i računala, razlike između prirodnog i umjetnog, svijesti i tijela, samorazvijajućeg i izvanjski konstruiranog sve nejasnije. To se odnosi i na sve druge razlike primjenjivane na organizme i strojeve. I trećeg, između fizičkog i nefizičkog, jer se pod pojmom »suvremenih strojeva« sve više podrazumijevaju računalni programi i neopipljivi sustavi podataka »napravljeni od sunčevog svjetla, oni su u potpunosti svjetli i čisti jer nisu ništa drugo nego signali, elektromagnetski valovi, odlomci spektra. Ti strojevi su u najvećoj mjeri prenosivi i mobilni. Za razliku od ljudi, kiborzi su 'eter' i 'suština'« (Haraway, 1991: 152–153; Coyne, 1999:186–187).

Za Haraway, žene su prvi »pravi kiborzi« (ne-spolna bića), ili bi to trebale postati u smislu prekida muške dominacije nad ženskim spolom. Kiborg je »lingvistički i materijalno hibrid kibernetičkog stroja i organizma, kiborg je znanstveno-fantastična himera iz pedesetih i poslije, ali također i snažna društvena i znanstvena stvarnost u istom povijesnom razdoblju« (Haraway, 1989:138). Kao i svaka važna tehnologija, kiborg je, smatra Haraway, u isto vrijeme i mit i oruđe, reprezentacija i instrument, zamrznuti trenutak i pokretač društvene i imaginarne stvarnosti. Postojanje kiborga temelji se na istovremenoj problematičnosti dviju vrsta granica: one između životinja i drugih organizama i ljudi, te one između samo-kontrolirajućih i samo-upravljajućih strojeva i organizama, posebno ljudskih. Kiborg je figura rođena iz sučelja automata i autonomije.

To bi značilo da je ideja kiborga bitno ideja moderniteta, konstituirana možda upravo u obranu i spas istoga. Podsjetimo da Alain Touraine smatra kako je dualizam racionalizacije i subjektivizacije osnovna karakteristika moderniteta koja će utjecati na njegovu krizu. Modernitet, po Touraineu, možemo odrediti rastućim jazom između objektivnog svijeta stvorenog razumom i uređenog zakonima prirode i svijeta subjektivnosti koji je prvenstveno svijet individualizma i zahtjeva za osobnom slobodom (Touraine, 1995:5). Kiborg, kao svojevrsni spoj racionalnosti (stroja) i subjektivnosti (ljudskog bića) nadilazi ovaj jaz, no pitanje je možemo li ga upotrijebiti u obnavljanju moderniteta koje zagovara Touraine?

Za Donnu Haraway, »u kasnom dvadesetom stoljeću, u naše vrijeme, mitsko vrijeme, svi smo mi himere, teoretizirani i fabricirani hibridi stroja i organizma; ukratko, mi smo kiborzi. Kiborg je naša ontologija; on nam daje našu politiku« (Haraway, 1991:150). S obzirom na njezina radikalna feministička stajališta, unutar kojih se kiborg shvaća kao jedina šansa ženskog spola za bijeg iz zamke nepromjenjive spolnosti, jasno je da bi Donni Haraway odgovaralo da su svi ljudi kiborzi. Marina Gržinić smatra da navedeni citat sadrži barem dvije hipoteze: prvo, konačno je došlo

vrijeme da prestanemo tražiti izgubljene korijene, organsku cjelovitost i naturalizirane identitete; i drugo, s kiborgom nam se nudi mogućnost ponovnog rekodiranja ljudskog tijela i mogućnost pitanja o konstituiranju suvremenih društava. Gržinić promatra kiborga kao »impuls koji čovječanstvo sili na spajanje s vlastitim artefaktima« (Gržinić, 1998:190). Na sceni je pitanje kako živjeti s objektom, odnosno ono što Baudrillard zove fatalne strategije, Lyotard nastupanjem neljudskog, a Hayles stvaranjem poslijeljudskog.

## POSLIJELJUDSKO I NELJUDSKO UMJESTO LJUDSKOG

Teoretsko-konceptualni okvir za određivanje pojmova »poslijeljudsko« i »neljudsko« u ovome radu čine razvojne strategije tehnološkog sustava usmjerene prema ljudskom tijelu i svijesti. Smatramo potpuno jasnim da će dominantno područje napredovanja znanosti i tehnologije u 21. stoljeću biti upravo područje ljudskog tijela i svijesti. S tim u vezi, smatramo kako više nije dovoljno razmatrati dva smjera širenja tehnološkog sustava: prvi, prema prirodi, što označava kolonizaciju prirode i drugi, prema društvu, gdje društvo sve više postaje tehnološki ovisno; već je nužno razmatrati i treći smjer širenja tehnološkog sustava gdje se ljudsko postavlja kao konačna granica.

»Prije svega moramo shvatiti da se ljudski oblik – uključujući ljudske težnje i sve vanjske reprezentacije – možda radikalno mijenja i zato mora biti reviziran ... petsto godina humanizma možda dolazi kraju kako se humanizam pretvara u nešto što bespomoćno moramo nazvati posthumanizam« (Hassan, 1977:212).

Već nakon Drugog svjetskog rata postaje jasno da »mehanizacija« ljudskog i »oživljavanje« strojnog, te kibernetička integracija ovih procesa, otvaraju novi prostor informatičkim disciplinama, zamislama i djelovanjima koja prelaze granicu ljudskog i strojnog. Ovi procesi označavaju prijelaz iz svijeta gdje su se granice između ljudskog i strojnog, živog i neživog, organskog i neorganskog, prirodnog i umjetnog, činile jasnima, u suvremeni svijet gdje se te granice čine apsurdnima (Gray, Mentor, Figueroa-Sarriera, 1995:5). Mark Dery navodi kako smo posljednjih godina 20. stoljeća postali svjedoci pobjede mehanicističkog pogleda na tijelo, ukorijenjenog u Descartesovom dualizmu koji stvarnost dijeli na nematerijalnu svijest i inertni, materijalni svijet (unutar kojeg Descartes misli i ljudsko tijelo) koji se potpuno može protumačiti mehaničkim pojmovima (Dery, 1996:231-232). Parafrazirajući poznati naslov Rona Hubbarda možemo reći da u razdoblju tehnokulture, ili kiberkulture, gdje se narušavanjem uporišta ljudskog identiteta koncepcije »poslijeljudskog« i »neljudskog« nadmeću s ljudskim, tijelo postaje bojnim poljem.

U tom smislu važnost prevladavajućeg dualizma ljudsko biće-stroj ističe i Norbert Wiener koji razmatra povijest automata podijeljenju na četiri razdoblja (mitsko doba Golema, doba satova u 17. i 18. stoljeću, doba pare i kibernetičko doba komunikacije i upravljanja), te smatra kako su ta razdoblja stvorila četiri modela ljudskog tijela: magijsko tijelo glinastog oblika, tijelo kao satni mehanizam, tijelo kao parni stroj i tijelo kao elektronički sustav (Wiener, 2000:38-44).

Hayles određuje poslijeljudsko kao široko područje spajanja, sučelja ljudskog bića i »inteligentnog stroja«. Dakle, na jednoj šire obuhvaćenoj teoretskoj razini možemo reći da je područje poslijeljudskog područje kiborga. Osnova za koncepciju poslijeljudskog



ljudskog je kibernetički diskurs i određenje ljudskog bića kao informacijskog obrasca. Konceptija kiborga temelji se na zamisli o informacijskim kanalima koji povezuju organsko tijelo s njegovim umjetnim produžecima, protezama. Ova konstrukcija pretpostavlja koncepciju informacije kao rastjelovljenog entiteta koji može plutati između karbonskih organskih dijelova i silikonskih električkih dijelova, tako da proteini i silikoni funkcioniraju kao jedan sustav. Nakon konstrukcije informacije, pomoću matematičke teorije informacije, kao rastjelovljenog entiteta, izjednačavanje ljudi i računala postaje jednostavno jer se materijalnost uma javlja kao slučajna, a ne esencijalna. Jedna od temeljnih ideja kibernetike, ona o petlji povratne sprege, implicira narušenost granica autonomnog subjekta jer povratna sprega može djelovati ne samo u subjektu, već i između subjekta i njegove okoline. Unutar kibernetičkog diskursa time počinje dekonstrukcija subjekta kako je mišljen liberalnom tradicijom Zapada.

Za Hayles, poslijeljudsko stajalište stavlja informacijske obrasce ispred materijalnosti, te se utjelovljenja bioloških supstrata prije smatraju povijesnom slučajnošću nego neumitnošću života. Nadalje, poslijeljudsko stajalište promatra svijest – temeljnu oznaku ljudskog identiteta u zapadnoj tradiciji – kao jedan epifenomen, odnosno kao popratnu pojavu. Svijest se ne smatra temeljnom pojavom evolucije, nego tek sporednom. Unutar poslijeljudskog diskursa tijelo se promatra kao originalna proteza kojom smo naučili upravljati. Tako produživanje ili zamjena tog tijela s drugim protezama postaje nastavak davno započetog procesa. Tijelo se oblikuje tako da može biti artikulirano s »inteligentnim strojem«. Za poslijeljudsko stajalište nema bitne razlike između tjelesne egzistencije i računalne simulacije, kibernetičkog mehanizma i biološkog organizma, svrhovitosti robota i ljudskih ciljeva (Hayles, 1999:2). Jasno je da se poslijeljudsko stajalište misli kao poslijebiološko. Razvoj ljudskog bića sve više ovisi o kibernetičkoj tehnologiji, ljudsko biće postaje **homokibernetikus**.

Arthur Kroker navodi kako ulazak u razdoblje poslijeljudskog karakterizira dominacija rekombinantnog tijela, tijela–podataka rastvorenog na tisuću digitalnih zrcala. Tijelo–obrazac podataka predstavlja se kao budućnost novih medija. Razvojem biotehnoloških novih oblika androidskog života počinje zamjena ljudske vrste poslijeljudskim oblicima života (Kroker, 2004:184–189).

Kako smo naveli, područje poslijeljudskog široko je područje koje obuhvaća znanstveno područje kibernetike, genetičkog inženjeringa, kreiranje virtualne stvarnosti i kibernetičkog prostora, te nanotehnologiju. Neke od važnijih pojava u tom području su kiborg, umjetna inteligencija (AI), višestruke osobnosti/identiteti virtualne stvarnosti, teleprisutnost i transgeni organizmi. Biogenetički inženjering i kibernetička tehnologija ključna su područja u prijelazu s ljudskog na poslijeljudsko. U razmatranju tog prijelaza uvijek se nameće pitanje zašto uopće težiti poslijeljudskom obliku života? Odgovor je smješten u spoju sekularizirane ideje napretka, filozofije prosvjetiteljstva, liberalizma, pragmatizma, kapitala i kibernetičke ideje da je ljudski oblik tek privremeno stanje u evolutivnom razvoju.

Stajališta pokreta **transhumanosti** upravo su u tom smjeru. Sam pojam dolazi od **transhumance**, što bi značilo periodični putnik, ili periodično putovanje stada iz jednog u drugo klimatsko područje. S obzirom da su ljudsko tijelo i svijest ograničeni, a život i inteligencija ne smiju stagnirati, potrebno je transformirati ljudski oblik života i njegova ograničenja u jedan neograničeni napredak života. Ljudi su tek jedna kratkotrajna pojava u evoluciji života i sada je vrijeme da ta evolucija krene na sljedeći

stupanj razvoja, a to je poslijeljudski oblik života (More, 1999). Transhumanizam označava ljudsko biće kao periodičnog putnika, u virtualnim svjetovima – od internet surfera do avatara i virtualnih prikaza, i u materijalnom svijetu, od kiborga do umjetne inteligencije kao ultimativno neljudskog. More smatra kako je društvo dinamičan sustav stalno razvijajućih jastva, a vlast decentralizirani mehanizam društvene koordinacije čija je jedina svrha osigurati odgovarajući kontekst za dugoročni osobni napredak, te energiju, prostor i okvir za implicitnu različitost u individualnoj samotransformaciji (More).

Moravec smatra kako je jedini način da ljudi sudjeluju u transhumanom »magičnom svijetu koji dolazi« transplantacija ljudskog mozga u posebno izrađeno tijelo robota. Taj proces »obdario« bi pojedinca svim prednostima strojeva, a bez gubitka osobnog identiteta. Iako uočava mogućnosti genetičkog inženjeringa u smislu produžavanja i poboljšavanja ljudskog života, Moravec smatra da će razvoj strojeva ići znatno brže, što bi i »genetički poboljšane« ljude ostavilo po strani. No, ni njegov prijedlog transplantacije mozga u tijelo robota nije bez nedostataka, prije svega zbog ograničenja samog ljudskog mozga. Zato je bitno razmišljati o mogućnostima »vađenja« svijesti iz mozga (Moravec, 1988:108–109).

Isticanju važnosti poslijeljudskih oblika života, iako na nižoj razini općenitosti od transhumanista, pridružuje se i Donna Haraway. Ona smatra da živimo u stanju društva koje prelazi iz organskog, industrijskog u polimorfno stanje informacijskog sustava. Haraway to naziva **informatika dominacije**, stanje prijelaza iz svijeta rada u svijet igre koja je smrtonosna. Taj prijelaz označava višestrukim dihotomijama, od kojih su neke:

Industrijsko društvo	Informacijsko društvo
reprezentacija	simulacija
građanski roman, realizam	znanstvena fantastika, postmodernizam
organizam	bionički dijelovi
dubina, integritet	površina, granice
reprodukcija	replikacija
spolni odnos	genetski inženjering
rad	robotika
um	umjetna inteligencija

Poslijeljudski oblik života u smislu kiborga za Haraway prije svega znači pomoć u promicanju feminističkih ciljeva i bijeg iz zamke spolnosti. Konceptija kiborga zaobilazi biološki determinizam i uz njega vezanu društvenu povijest (Sim, 2001:44). Da bi opstale u stanju društva koje Haraway naziva informatika dominacije žene moraju postati kiborzi. "Sve su dihotomije, između uma i tijela, životinje i čovjeka, organizma i stroja, javnog i privatnog, prirode i kulture, muškaraca i žena, primitivnih i civiliziranih, ideološki upitne. Aktualna situacija žena je njihova integracija/eksploatacija u svjetskom sustavu produkcije/reprodukcije i komunikacije nazvanom informatika dominacije. Dom, radno mjesto, tržište, javna arena, samo tijelo – sve to može biti raspršeno i sučeljeno na gotovo beskonačne polimorfne načine, s velikim posljedicama za žene i druge... Jedan važan put za rekonstrukciju socijalističko-feminističke politike jest obraćanje društvenim odnosima znanosti i tehnologije, kroz teoriju i praksu, te posebno uključenost u sustave mitova i značenja koji strukturiraju našu maštu. Kiborg

je vrsta rastavljenog i ponovno sastavljenog, postmodernog kolektiva i osobnog jastva. To je jastvo koje feministkinje moraju kodirati... Možda, ironično, iz naše fuzije s životinjama i strojevima možemo naučiti kako ne biti Čovjek, utjelovljenje Zapadnog Logosa" (Haraway, 1991:164–175).

Slično razmišlja i Hayles, iako su njezina stajališta manje radikalna i bez jasno određenog političkog angažmana. Za nju koncepcija poslijeljudskog nije anti-ljudska i ne znači kraj ljudskog. To bi prije značilo kraj određene koncepcije ljudskog bića, koja se može primijeniti tek na dio čovječanstva, i to onaj dio koji posjeduje dovoljno moći, bogatstva i slobodnog vremena da sam sebe odredi kao autonomna bića koja provode svoju volju individualnim djelovanjem i izborima (Hayles, 1999:287).

Sherry Turkle smatra kako je modernu kulturu računa zamijenila postmoderna kultura simulacije unutar koje je sve teže uspostaviti razlike između ljudskog i tehnološkog. Računalo se postavlja kao objekt testiranja koji omogućava iskustvo mentalnog života izvan tijela (Turkle, 1996:21).

Francois Lyotard na zanimljiv način dolazi do postavljanja pitanja o spajanju ljudskog i tehnološkog u jedan poslijeljudski, neljudski oblik života. Naime, on smatra da će za 4,5 do 6 milijardi godina doći do »smrti Sunca« i nestanka života, što na određeni način prisiljava tehno-znanstveni sustav na rješavanje tog problema. »Ljudska vrsta je već sad u nuždi evakuiranja Sunčevog sustava za 4,5 milijardi godina« (Lyotard, 1991:64). Zbog toga Lyotard smatra kako će doći do pokušaja iznalaženja rješenja za opstanak života i nakon nestanka Sunca. No, taj život koji bi opstao neće biti ljudski. Lyotard smatra da se treba oduprijeti neljudskim rješenjima tehno-znanosti. »Što nam drugo preostaje kao »politika« osim otpora prema tom neljudskom?« U smislu otpora prema neljudskom kod Lyotarda možemo naći i obrise novog humanizma. On razlikuje dva oblika neljudskog koji se preklapaju jer im je temelj isti. To su koncepcija razvoja kapitalizma s idejom beskonačnog napredovanja i širenja tehnoloških inovacija, te nastojanja oko umjetnog života, spajanja organskog i anorganskog koje za cilj ima koloniziranje nekih drugih planeta.<sup>2</sup>

Ono što Lyotard želi poručiti jest da je zapadna koncepcija razvoja, temeljena na tehno-znanstvenom sustavu, nadišla granice i ograničenja ljudskog. Kao jedino ograničenje na tom beskonačnom putu bez cilja ostaje smrt Sunca, te će cilj tehno-znanstvenog sustava biti upravo iznalaženje rješenja tog ograničenja. Lyotard razvijeni kapitalizam promatra kao monadu, samostojeći entitet koji ne poznaje drugo osim vlastitih interesa. »Kada je u pitanju proširenje kapaciteta te monade čini se razumnim odbaciti ili čak aktivno uništiti one dijelove ljudske vrste koji su suvišni, beskorisni za navedeni cilj. Na primjer, populaciju Trećeg svijeta« (Lyotard, 1991:76/77). Tehno-znanstveni sustav zemalja razvijenog kapitalizma smjera uniformnosti, što Lyotard smatra posebno opasnim i neljudskim jer upravo je različitost, po njemu, sama bit života, bez nje gubimo ono što je ljudskom najvažnije.

Smatramo kako je Lyotardov navedeni razlog za širenje neljudskog, opstanak života nakon smrti Sunca, nejasan i nepotreban. Prije svega jer Sunčev sustav unutar kojeg čovječanstvo živi nikako nije jedini i nadilaženje »smrti Sunca« ne znači nužno

2 Stuart Sim u svojoj knjižici posvećenoj Lyotardovoj zbirci eseja ističe kako Lyotard za najveću opasnost neljudskog smatra stvaranje umjetne inteligencije (AI), što ne smatramo ispravnim. U 16 eseja umjetna inteligencija spominje se tek dva puta, a osim toga, Lyotard smatra da je misao nemoguće potpuno odvojiti od tijela. Tako će za opstanak života i nakon »smrti Sunca« biti potrebno neko neljudsko utjelovljenje.

i opstanak života bez obzira o kakvom obliku života se radilo. Drugo, naznačeno razdoblje od 4,5 milijardi godina jednostavno je predugo vrijeme da bi se razmišljalo o njegovom kraju, što može imati itekakve ideološko-političke, ali i svake druge posljedice. Uostalom kao i Lyotardov pojam postmodernog stanja društva kojeg se on ovom prilikom odriče u ime »ponovnog pisanja moderniteta«. No, očito je da u ovom dijelu rada naznačeni razlozi za razvoj poslijeljudskih/neljudskih oblika inteligentnog života otvaraju potrebu odgovora na staro pitanje: Koliko daleko smo spremni ići u pokušajima ostvarivanja prvotnog sna o besmrtnosti? Koje su društvene posljedice razvoja poslijeljudskih oblika života? Odgovor onih koji podržavaju takav razvoj možda i najbolje daje Hans Moravec u razgovoru s Markom Deryem: »Dakle, ono što biste vi nazvali socioekonomskim implikacijama razvoja kakvog ja zamišljam – osim ako ne mislite na interakcije samih strojeva – uglavnom su nebitne. Nije bitno što će ljudi učiniti jer oni će biti ostavljeni po strani, kao ostaci rakete. Nesretni životi, strašne smrti, propali projekti bili su dio povijesti života na Zemlji od samih početaka života; dugoročno gledano ono što zaostane nije bitno. Je li vama danas doista važno što su tiranosauri, kao dio vrste, izumrli?« (Dery, 1996:307).

## CYBERPUNK DISTOPIJE I ODREĐIVANJE LJUDSKOG

Ako su kibernetika i biogenetika ključna znanstvena područja unutar kojih možemo promatrati dominantnu usmjerenost tehno-znanstvenog sustava u postmodernom stanju društva, usmjerenost prema ljudskom tijelu i umu, onda bitnim ne-znanstvenim područjem koje nam dopušta praćenje navedenog usmjerenja smatramo radove cyberpunka. Pojam **cyberpunk** dolazi kao spoj dvije riječi, kibernetika i punk. Kao pojam prvi put pojavljuje se kod Brucea Bethkea koji 1983. godine u časopisu **Amazing Stories** objavljuje kratku znanstveno-fantastičnu priču **Cyberpunk**. »Kao i punk glazba, cyberpunk je na neki način povratak korijenima. Cyberpunkeri su vjerojatno prva znanstveno-fantastična generacija koja je odrasla ne samo unutar literarne tradicije znanstvene fantastike, već i unutar svijeta koji je istinska znanstvena fantastika. Za njih, tehnike klasične »tvrde znanstvene-fantastike« – ekstrapolacija, tehnološka pismenost – nisu samo literarna pomagala, već i pomoć svakodnevnom životu. Ona su visoko vrednovana kao načini razumijevanja svakidašnjice« (Sterling, 1986:vii–ix). Temeljnim djelom cyberpunka smatra se **Neuromancer** Williama Gibsona objavljen 1984. godine. Unutar cyberpunka konstruiraju se vizije budućih virtualnih svjetova koje pomoću različitih poslijeljudskih oblika života prikazuju tamnu stranu tehnološke vizije budućnosti. U **Interzoneu** #14 1985. godine izašao je članak **Nova znanstvena fantastika**, što je bio prvi manifest »cyberpunk pokreta« čiju su jezgru činili Rucker, Shiner, Sterling, Shirley i Gibson. Cyberpunk je, po riječima Sterlinga, bio »književna inkarnacija tehnosocijalnih promjena koje su morale utjecati na sup-kulturu društva« (Sterling, 2001).

Cyberpunk je baštinik dviju tradicija unutar znanstvene fantastike: prve, takozvane »tvrde« znanstvene fantastike s mnoštvom tehničkih detalja i moći ekstrapolacije, koja datira od '30-ih godina 20. stoljeća kada John W. Campbell počinje objavljivati **Astounding Science Fiction**. Druga tradicija, iz koje proizlazi cyberpunk, je eksperimentalno pisanje takozvanog **Novog vala** znanstvene fantastike koji se javlja '60-ih godina (Bukatman, 1993:138). O čemu se doista radi kada govorimo o cyberpunku? Kao odgovor na to pitanje Featherstone i Burrows u uvodu svojeg zbornika

navode odličan opis Garetha Branwyna koji je objavljen u časopisu *Mondo 2000*: »Budućnost je implodirala u sadašnjost. Nije bilo nuklearnog Armagedona. Previše, se može izgubiti nekretnina. Novo bojno polje je ljudski um... Megakorpovi jesu nova vlast... Sjedinjene države su veliki grubijan kojem blijedi ekonomska snaga... Svijet se rasprskava u trilijun supkultura i dizajnerskih kultova s vlastitim jezicima, kodovima i stilovima života... Računalno stvorene informacijske domene su sljedeća granica... S kemijom se bolje živi... »Kauboži na konzolama«, grupice i pojedinci, mogu steći ogromnu moć nad vladama, korporacijama itd... Zajedništvo računarske 'kulture' izražava se u samosvjesnoj kompjuterskoj glazbi, likovnoj umjetnosti, virtualnim zajednicama i hakerskoj/uličnoj tehno supkulturi... slika kompjuterskog šmokljana je *passee*, i ljudi se više ne srame uloge koju računala imaju u toj supkulturi. Računalo je *cool* alatka, prijatelj, važno ljudsko pojačalo... Mi postajemo kiborzi. Naša tehnologija postaje sve manja, nama bliža, i uskoro će se s nama stopiti« (Featherstone, Burrows, 2001:25/26).

Cyberpunk djela uglavnom nude distopijske vizije budućnosti, te propituju pitanje što je to što nas čini ljudima. Iako se njihov utjecaj rijetko navodi, smatramo kako su klasične distopije Zamyatina, Huxleya i Orwella bitne prethodnice cyberpunku. Jedna od osnovnih karakteristika cyberpunka i cjelokupne računalne tehnologije jest postavljanje mogućnosti bijega od tijela koje poprma utopijska obilježja. To je posebno izraženo kod Gibsona i njegovog lika Casea (engl. slučaj) u *Neuromanceru* koji »je živio za bestjelesne egzaltacije *cyberspacea*... u barovima u koje je zalazio kao kaubojska zvijezda, elitna poza je predmnijevala i izvjestan ležerni prezir prema tjelesnom. Tijelo je bilo samo meso« (Gibson, 2001:13). S tim u vezi, Deborah Lupton smatra da se u cyberpunku o tijelu često govori kao o mrtvom mesu koje okružuje aktivni um, koji pak konstituira »autentično« jastvo (Lupton, 2001:145). Ovakva stajališta unutar cyberpunka ističu još kod Descartesa uspostavljen dualizam između »materije« i »misli«. No, dok je u cyberpunk distopijama tijelo predstavljeno kao prepreka utopijskim svjetovima virtualne stvarnosti, u klasičnim distopijama tijelo je, bliže Foucaultu, oslikano kao predmet boli, nadzora, izražavanja moći totalitarnog sustava, predmet spolne restrikcije (Orwell) i spolne permisivnosti (Zamyatin i Huxley). Spolni čin je politički čin jer pruža određenu slobodu. On je strogo kontroliran i gotovo zabranjen upravo zbog te slobode (Orwell), ili u puno učinkovitijoj verziji kod Huxleya, spolni čin lišen strasti je ono ograđeno igralište (*playground*) prepušteno od totalitarne vlasti kao privid participacije u društvu. Za Baudrillarda to više nije lažno predstavljanje stvarnosti, već skrivanje da zbiljsko više nije zbiljsko, odnosno pokušaj spašavanja načela stvarnosti (Baudrillard, 2001:45).

Upravo u nastojanju za spolnim činom bez užitka, strasti, erotike, i na kraju bez prisutnosti tijela, možemo pronaći vezu između klasičnih distopija i cyberpunka.

»Cilj Partije nije bio samo spriječiti da muškarci i žene stvaraju uzajamne veze koje Partija ne može kontrolirati. Pravi je, nedeklarirani cilj bio da se isključi svaki užitak iz spolnog čina. Pravi neprijatelj nije bila toliko ljubav koliko sama erotika, kako u braku tako i izvan njega... dozvola za brak nikad se nije izdavala ako je stanoviti par davao dojam uzajamne fizičke privlačnosti. Jedina je priznata svrha braka bila rađanje djece u službi Partije. Na spolni snošaj se moralo gledati kao na pomalo neukusnu manju operaciju, nešto poput klistira. Postojale su čak i organizacije, kao što je Omladinski antispolni savez, koje su zastupale potpuni celibat za oba spola. Po njima, sva su se djeca imala začeti umjetnim osjemenjivanjem (na novozboru se to zvalo umsem) i odgajati isključivo u javnim ustanovama... Kad vodiš ljubav, trošiš energiju,

*a kasnije se osjećaš zadovoljno i baš te briga za cijeli svijet. Oni ne podnose da se čovjek tako osjeća. Hoće da si uvijek pun energije da pukneš. Svi ti marševi i skandiranje i mahanje transparentima naprosto je ukiseljeni seks. Ako si u sebi zadovoljan, zašto bi se uzbuđivao zbog Velikog Brata i Trogodišnjeg plana i Dvominutne mržnje...» (Orwell, 1983:70,139).*

Klasične distopije izražavaju, u skladu s društveno-političkim kontekstom u kojem nastaju, moderan odnos prema tijelu koje se, bez obzira na sve emancipacijske procese modernizma ne može osloboditi nadzora i kontrole. Utoliko je strah od moguće kontrole interneta i svjetova virtualne stvarnosti od nekakve velike korporacije, tajnih službi ili vlada razvijenih zemalja – bitno moderan i stoga poprilično nerazumljiv postmodernom shvaćanju koje te iste virtualne svjetove shvaća kao »novu priliku« za izgradnju »izgubljene zajednice« (Rheingold, 2000). Cyberpunk distopije predstavljaju postmoderni odnos prema tijelu, opet uvjetovano društveno-povijesnim kontekstom, a koji je posebno označen kibernetičkim i biogenetičkim zamislama o tijelu. No, postavlja se pitanje nije li taj, računalnom tehnologijom posredovan, postmoderni bijeg od tjelesnosti prema utjelovljenju i rastjelovljenju znak pobjede društvenog i tehno-znanstvenog sustava nad tijelom?

Scott Bukatman smatra da se ideja kiborga, pomoću znanstvene fantastike, konstituira kao suprotnost ideji subjekta. Kiborzi se prikazuju kao tehno-ovisnici fizički »uključeni« u računalni sustav, što implicira postojanje koegzistencije ljudskog bića i stroja. Ovisnost o tehnologiji suprotna je subjektu koji se konstituira u mitovima samodostatnosti, slobodne volje i neovisnosti (Bukatman, 1993:285). Primjere za prikazivanje ovisnosti o tehnologiji kao suprotnosti subjektu možemo naći u poznatim distopijskim romanima, npr. u *Fahrenheitu 451* Raya Bradburya gdje se glavni lik Montag pobuni protiv totalitarnog poretka, a njegova supruga Mildred vrijeme provodi uz »prijatelje na zidovima«, odnosno gledajući televiziju. Montag je prikazan kao subjekt, a njegova supruga kao ne-subjekt. Bradbury određuje granice između »biti subjekt« i »ne biti subjekt« upravo na temelju ovisnosti i ne-ovisnosti o tehnologiji. Tom distinktivnom paru pridodana je i romantična nota ljubavi prema knjigama. Knjige se javljaju kao suprotnost tehnologiji, kao dio »zaboravljene i devastirane prirode«. Tako su oni koji čuvaju i čitaju knjige, što je strogo zabranjeno, označeni kao subjekti, a oni koji pale knjige i gledaju televiziju označeni su kao ne-subjekti. Bradburyev roman, kao uostalom i druge distopije, pitanje tehnologije smješta u jedan totalitarni društveno-politički kontekst (Bradbury, 1997).

Sličnosti nalazimo i kod Philipa Dicka. Iran, supruga »lovca na glave« Ricka Deckarda, u potpunosti ovisi o »orguljama raspoloženja« koje, nalik džuboksu, pritiskom na određene brojeve potiču traženo raspoloženje i želje. Iako je Iran, u svojoj ovisnosti o tehnologiji, označena kao ne-subjekt, Dick komplicira ovakvo određenje subjekta uvodeći u priču androide Nexus-6. Androidi, a posebno Roy Baty, iako u potpunosti ovisnici o tehnologiji (kiborzi), iskazuju više subjektivnost od većine ljudskih likova u romanu (Dick, 1999). Time je ova distinkcija »ovisnost o tehnologiji = ne-subjekt« i »neovisnost o tehnologiji = subjekt« bitno narušena. Barem što se tiče diskursa znanstvene fantastike.

Razmatrajući odnos ideje kiborga i ideje subjekta, Kevin Robins drži da su kiborzi, ti novi »tehno-identiteti« u stvari banalni, a kiber-retorika prazna i lišena nadahnuća. U kibernetičkom diskursu mašta je mrtva, jedino je tehnologija nova. »Nova tehnologija obećava izbaviti svoga korisnika od ograničenja i poraza fizičke stvarnosti i

fizičkog tijela. Nudi mogućnost povratka i istraživanja onoga što je moglo biti da smo mogli održati infantilno iskustvo moći i beskrajnih mogućnosti« (Robins, 2001:201).

U određivanju ljudskog i razlika ljudsko/strojno, zbog jednostavnijeg načina interpretacije jer veći pregled distopijske literature i filmografije umnogome prelazi okvire ovog rada, odlučili smo se za dva djela: Orwellovu 1984. i Dickov *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Iako ovi radovi službeno ne pripadaju cyberpunku, smatramo kako su bitno utjecali na razvoj upravo tog žanra. Određivanje ljudskog identiteta u odnosu na tehno-identitete u ovim radovima predstavljaju dva ključna čimbenika: sjećanja (prošlost) i empatija.

Dakle, prvi mogući odgovor u određivanju distinkcije ljudsko biće/inteligentni stroj predstavljaju sjećanja. Svojevrsnu »opsjednutost« subjekta prošlim događajima, prošlošću, povijesti i sjećanjima, koju nalazimo kod Orwella (također i kod ostalih »klasičara« distopije: Zamyatina, Huxleya, Bradburya), možemo obrazložiti dvojako: mitološkim i ideološkim karakteristikama modernog društva koje umnogome služe uspostavi jednog totalitarnog društva, te borbom pojedinca protiv tog istog totalitarnog društva. Mitološke u smislu »prisjećanja« i pozivanja na »zlatno doba«, te ideološke u praktičnim političkim pokušajima ponovnog uspostavljanja istog. U cyberpunk distopijama sjećanja se javljaju u postmodernom kontekstu gubitka referentnog okvira i legitimiteta »velikih meta-iskaza«, što ih time svrstava u Baudrillardovu priču o »pokušaju ubacivanja stvarnosti u dominirajuću simulaciju«. No moramo primijetiti da je taj retro, ili određena nostalgija za prošlim, prisutna i u modernoj.

Winston Smith, glavni lik Orwellove 1984., radi u Ministarstvu istine na prepravljaju starih izdanja novina kako bi svi prošli brojevi, i u njima objavljene informacije, bili u skladu s trenutnom politikom Partije.

*»Čim bi se sve ispravke koje su taj čas bile potrebne u pojedinačnom broju Timesa skupile i usporedile, taj bi se broj preštampao, izvorni bi se primjerak uništio, a ispravljeni bi se primjerak uvrstio na njegovo mjesto u arhivu. Ovaj proces neprekidnih izmjena primjenjivao se ne samo na novine, nego i na knjige, časopise, pamflete, plakate, letke, filmove, zvučne vrpce, karikature, fotografije – na svu literaturu ili dokumentaciju koja bi iole mogla imati kakvo političko ili ideološko značenje. Dan za danom i gotovo minutu za minutom prošlost se ažurirala. Na taj način svako predviđanje od strane Partije moglo se pisanim dokumentom dokazati kao ispravno, i ni jedna vijest, ni jedno mišljenje koje bi bilo u protuslovlju s potrebama trenutka, nije se dopuštalo da ostane crno na bijelo. Sva je povijest bila palimpsest, izbrisan do nepostojanja pa ponovo ispisan točno onoliko puta koliko je potrebno. ni u jednom slučaju nije se više moglo, čim bi se taj čin obavio, dokazati da je izvršena kakva krivotvorina.« (Orwell, 1983:43/44).*

Pitanje koje Orwell, pomoću Winstonovih razmišljanja, postavlja je kako živjeti bez prošlosti u neprihvatljivoj sadašnjosti. Ukidanjem povijesti ljudsko biće je zarobljeno u sadašnjosti jer nema mogućnosti usporedbe, nema budućnosti jer se gubi mogućnost transcendencije (Nikodem, 2004). Partijska parola: »Tko vlada prošlošću vlada budućnošću, tko vlada sadašnjošću vlada prošlošću« dobro oslikava ovo stanje. Znanje o tome što je bilo prije, u ovom slučaju prije dolaska Partije na vlast, više ne postoji, osim u sjećanju koje ionako vremenom mora nestati. Winston Smith je u potrazi za nekakvim predmetima, pjesmama, razgovorima koji će mu pomoći u održavanju tog sjećanja. Sjećanje ga konstituira kao subjekta. Misлити, sjećati se, povezivati događaje u smislenu cjelinu, tražiti uzroke – to je misaoni zločin, najgori zločin za Partiju.

Možemo pitati nije li oduvijek bilo tako, još od mitskog neposluha Adama i Eve u Edenskom vrtu? U suvremenom društvu hiperinflacije informacija koje nam se pred-

stavljaju putem »medija svih medija« interneta, uloga znanja sve više postaje upitna. Podsjetimo da je upravo na gubitku legitimnosti znanja koje proizlazi iz tehno-znanstvenog sustava Lyotard izgradio svoj pojam postmodernog stanja društva. Lyotard smatra da se znanje proizvodi isključivo radi prodaje, a cilj te proizvodnje je razmjena, gdje znanje gubi svoju »uporabnu vrijednost« (Lyotard, 2002:5). No, kod Orwella, barem djelomično, još uvijek vrijedi Descartesov *cogito, ergo sum* kao određenje subjekta. I to se mijenja primjenom *dvomišljenja*, odnosno sposobnosti da se u glavi drže dva proturječna mišljenja i da ih se oba prihvaća. Ova sposobnost se, na društvenoj razini, može postići ili primjenom sile (fizičke i psihičke) ili tako postavljenim procesom socijalizacije, uz manju upotrebu sile. Ovaj drugi način smatramo dijelom onoga što zovemo »unutrašnji totalitarizam« (Nikodem, 2004). Winston Smith se pojavljuje kao Touraineov subjekt, disident i subverzivni element u društvu, no na kraju i on će biti slomljen. Vlast koja se temelji na patnji tijela i uma slomit će Winstona Smitha i on će postati dio kolektiva, prije svega duhovnog kolektiva Partije. Ne nudi li se danas suvremenom svijetu gotovo isti scenarij, u kojem tehno-znanstveni sustav i akteri »globalne moći«, ipak više utemeljeni na »zabavi i promicanju sreće«, nego na sili, vode u duhovni kolektiv virtualnih svjetova i kibernetičkog prostora?

Sjećanje se, kao konstitutivni element ljudskog subjekta u odnosu na »inteligentne strojeve«, javlja i u Dickovom romanu iz 1968. godine *Sanjaju li androidi električne ovce?*, filmskoj verziji Ridleya Scotta *Blade Runner* iz 1982. godine, i posebno u redateljskoj verziji tog filma koja izlazi 1993. godine. No, tu se javlja još jedan čimbenik u razlikovanju ljudi od »inteligentnih strojeva« – empatija. Bukatman navodi da upravo distinktivni par sjećanje/empatija u odnosu ljudsko/strojno proizvodi ontologiju utemeljenu u moralu, a ne u biologiji (Bukatman, 1998:248).

Dick opisuje post-apokaliptični svijet gdje su životinje gotovo izumrle, a ljudi se, zbog nagomilane radioaktivnosti, iseljavaju na izvanzemaljske kolonije. Većina je već napustila Zemlju, neki su ostali, a nekim je, zbog genetskih promjena uzrokovanih radioaktivnošću, odlazak zabranjen. »Emigrirajte ili degenerirajte« poruka je vlasti za one zdrave koji još nisu otišli. Osam replikanata, androida tipa Nexus-6 je pobjeglo s Marsa na Zemlju. Androidima, proizvedenim u Rosen korporaciji (Tyrell u filmu), zabranjeno je dolaziti na Zemlju. Njihova primarna svrha je olakšati ljudima izvanzemaljski kolonijalni život. »To je bio krajnji poticaj za iseljavanje: androidski sluga kao mrkva, radioaktivne padaline kao batina« (Dick, 1999:15). S obzirom da su izgledom i djelovanjem identični ljudima jedini način da ih se otkrije i uništi je primjena Voight-Kampfovog testa empatije. Riječ je o mjerenju fizičkih reakcija tijela na pitanja koja traže određeni emocionalni odgovor. Nakon postavljenog pitanja mjeri se širenje zjenica i refleks crvenila lica, da bi se odredilo kakav učinak pojedino pitanje ima na ispitanika. Zadatak da otkrije i uništi odbjegli replikante dobio je Rick Deckard, »lovac na ucjene« Policije u San Franciscu. Ovaj zadatak Deckard shvaća kao pravu priliku za veliku zaradu koja će mu omogućiti kupnju prave, žive životinje, što predstavlja određeni društveni status (više novca, veća životinja, veći društveni status) i mogućnost prakticiranja empatije koju nalaže sveprisutna religija Mercerizma. Oni koji si ne mogu priuštiti žive životinje kupuju električne. Deckard je zabrinut hoće li najrazvijeniji dopušteni način za otkrivanje replikanata, Voight-Kampfov test empatije, biti dostatan za otkrivanje tog novog tipa, te odlazi u Rosen korporaciju na testiranje.



»Rick je rekao: 'Ovo' – podignuo je ravni prijanjajući disk sa žicama koje su se vukle iza njega – 'mjeri kapilarnu dilataciju u području lica. Znamo da je to primarna autonomna reakcija, takozvani 'stid' ili 'crvenilo' reagiranja na moralno šokantan poticaj. Ne može se svjesno kontrolirati, poput provodljivosti kože, disanja, i rada srca.' Pokazao joj je drugi instrument, svjetiljku s tankom zrakom. 'Ovo bilježi fluktuacije napetosti u očnim mišićima. Istodobno s pojavom crvenila može se obično naći mali, ali mjerljivo pokret.'

'A njih se ne može naći kod androida', rekla je Rachael.

'Njih ne ugrožavaju pitanja–poticaji, ne. Mada biološki oni postoje. Potencijalno'.« (Dick, 1999:40–41).

Ono što dodatno komplicira navedeni test samo je određenje empatije koja je kod Dicka usko povezana s Mercerizmom, tipom religije gdje se pojedinac priključuje na empatijsku kutiju, »stapa« s Wilburom Mercerom, fizički i psihički, te proživljava »stvarne halucinacije«, a čija je jedna od temeljnih poruka upravo empatija i ljubav prema životu. Androidi se ne mogu »stapati« s Wilburom Mercerom i to ih određuje kao ne–ljude. Alison Landsberg, pozivajući se na redateljsku verziju filma, smatra da replikante ne razotkriva nedostatak empatije, već nedostatak prošlosti, odnosno nedostatak sjećanja (Landsberg, 2001:263). No, izvorno Dick kao da želi poručiti nešto drugo – androide replikante otkriva njihova nereligioznost koja je onda povezana s nemogućnošću empatije. S obzirom da se religija Mercerizma na kraju prikazuje kao obmana, ovaj argument nas vraća u zatvoreni krug. Replikanti se određuju kao ne–ljudi upravo na temelju svojeg racionalnog mišljenja i činjenice da nisu podložni obmanama kojima je podložan ljudski um.

Landsberg u svojem radu promatra tzv. »protetska sjećanja« koja određuje kao »sjećanja koja u strogom smislu ne proizlaze iz proživljenog iskustva. Ta su sjećanja usađena, a nejasne granice između realnih i simuliranih sjećanja često su popraćene i drugim poremećajima: ljudskog tijela, njegovog mesa, njegova subjektivne autonomije, razlike u odnosu na životinjsko i u odnosu na tehnološko« (Landsberg, 2001:251).

Nadalje, navodi da ako ono što smatramo našim sjećanjima određuje tko smo, onda zamisao o protetskom sjećanju narušava koncepciju sjećanja koja sjećanje smatra bitnim, stabilnim i organski zasnovanim. Landsberg povezuje nastanak »protetskog sjećanja« s masovnim medijima, konkretno filmom. »Budući da masovni mediji iz temelja mijenjaju naše poimanje onoga što se računa u iskustvo, oni bi mogli biti povlašteni prostor za proizvodnju i kruženje protetskih sjećanja« (Landsberg, 2001: 253). Za autoricu, masovni mediji imaju pozitivnu ulogu koju bismo opisali kao kombinaciju grčke drame i bakinih priča prije spavanja. No ipak, analizirajući navedene filmove iz naslova rada, Landsberg začuđuje da se kod sjećanja manje radi o provjeri autentičnosti prošlosti, a više o stvaranju mogućih smjerova djelovanja u sadašnjosti. Ona smatra da nije nužno odbaciti »protetska sjećanja«. Iako ona narušavaju ljudski identitet konstruiran koncepcijom sjećanja, ipak nema velike razlike između njih i proživljenog iskustva jer ih ljudi, i jedne i druge, primjenjuju u konstruiranju pripovijesti i vizija budućnosti. Na ovakvu tvrdnju možemo postaviti jednostavno pitanje koje bi zahtijevalo ne tako jednostavan odgovor.

Naime, ako na temelju svojih sjećanja ljudi konstruiraju vizije svoje budućnosti, a nije važno jesu li ta sjećanja stečena proživljenim iskustvom ili su »protetska«, nije li onda ljudska budućnost već konstruirana (ili se može predvidjeti u određenoj mjeri)

od onih koji su »ponudili« ta protetska sjećanja? Hoće li proizvodnja »protetskog sjećanja« uskoro postati važan dio virtualnog kapitalizma?

Smatramo da je postmoderni tehno-znanstveni sustav razvijenog kapitalizma usmjeren ka neljudskom na gotovo svim područjima života. Kada Winston Smith razmišlja o tome »zašto bi čovjek to osjećao kao nepodnošljivo osim ako u njemu ne postoji neko davno sjećanje da su stvari nekoć bile drugačije?« (Orwell, 1983:64), onda je jasno da stvarnost života u razvijenom kapitalističkom društvu mora biti ne samo podnošljiva, već i puno više od toga. Ona mora biti takva da se nužnost transcencencije smatra bespotrebnom. Jer ako je sve što nam je potrebno dano SADA i OVDJE, a prošlost je izbrisana, nestala u hiper-produkciji računalnih simulacija i političko-medijskih inačica, onda je budućnost nezamisliva, opasna i nepotrebna. Ili, u drugoj verziji istog projekta »zarobljenosti u sadašnjosti« (Nikodem, 2004), budućnost je »već ovdje«, otkrivena, proživljena, ostvarena, proračunata i neizdrživo dosadna. Nisu li, u tom smislu, »protetska sjećanja« samo još jedan pokušaj »bijega od dosade«?

\* \* \*

Na kraju, možemo reći kako je svako razdoblje ljudske povijesti imalo svoja mitska bića na granici između ljudskog i neljudskog. Danas to mitsko granično mjesto zauzima kiborg kao tehnoznanstvena i kulturna metafora zapadnog poslijeljudskog identiteta. Je li kiborg »karika koja nedostaje« između prirodne evolucije i tehnološke su-konstrukcije života?

Konceptija kiborga, označena kao prijelaz s ljudskog (modernog) na poslijeljudsko (postmoderno), razvija se u specifičnom društveno-povijesnim kontekstu kojeg također karakterizira nekoliko bitnih prijelaza: u znanosti, prijelaz s teorije »crne kutije« na stajalište o promatraču kao dijelu promatranog sustava; u politici, prijelaz s koncepcije »vanjskog totalitarizma« na koncepciju »unutrašnjeg totalitarizma« (Nikodem, 2004); i prijelaz s koncepcija osvajanja »vanjskog Svemira« na koloniziranje »unutrašnjeg svemira« (Nikodem, 2003). Na povezanost kiborga i ovog zadnjeg prijelaza upozorava i Scott Bukatman koji smatra da se postmodernizam javlja iscrpljenošću svemirskog doba gdje osobna računala zamjenjuju svemirske brodove, a kibernetički prostor zamjenjuje Svemir (Bukatman, 1998:5).

Suvremena razvijena društva liberalnog kapitalizma karakteriza niz proturječnosti. Smatramo kako je jedna od najzanimljivijih proturječnosti Zapada istovremeno postojanje i podržavanje dva oprečna stava o organiziranju života. Kao u Orwellovoj koncepciji dvomišljenja Zapad podržava koncepcije potpune promjenjivosti individualnog života i potpune nepromjenjivosti društvene organizacije života. U tom smislu Frank Webster ističe da u razvijenom dijelu svijeta prevladavaju tri kontradiktorne pojave: percepcija da se od života može učiniti što god se želi (promjena spolnosti, tijela, svijesti), sigurnost o nepostojanju temelja za izgradnju »dobrog života« i uvjerenje da konformizam nema alternative (nepromjenjivost globalnog kapitalizma); (Webster, 2002:34).

Jesu li u traženju odgovora za svoje snove ljudi bili prvo izbačeni iz Božjeg sna, a sada se kreću kroz snove računala/strojeva? Što će biti kada se strojevi probude? Ako su virtualni svjetovi snovi računala, onda i ljudi sanjaju, priključeni (on-line) putuju snovima. No, to su snovi bez sna. Krajnju distopiju suvremenog svijeta čine tehnološki

snovi. »Naši su strojevi uznemirujuće živi, a mi smo zastrašujuće inertni« (Haraway, 1999:170).

Gubitak moći ljudskog oblika (ljudsko tijelo i svijest) povezan je s nedostatkom moralne sigurnosti koja je vodila tu moć (Bukatman, 1998:17). Diskurs kiborga ne podrazumijeva samo pojedinačne kiborge, već i širi opseg, uvjetno rečeno, društvenih odnosa (kiborg–društvo). No, Allucquere R. Stone navodi kako se i u vrijeme tehnodruštvenog subjekta, život živi tijelima, a zaborav tijela smatra kartezijanskim trikom s neugodnim posljedicama za ona tijela čiji govor biva utišan samim činom zaborava (žene, manjine); (Stone, 1999:116). Čini se kako su u suvremenom svijetu te manjine sve brojnije.

## LITERATURA

- Bataille, G. (1986). *Erotism: Death and Sensuality*. San Francisco, City Lights Books.
- Baudrillard, J. (2001). *Simulakrumi i simulacija*. Karlovac, Naklada DAGGK.
- Berger, P.L., Luckmann, T. (1992). *Socijalna konstrukcija zbilje*. Zagreb, Naprijed.
- Biocca, F. (1997). The Cyborg's Dilemma: Progressive Embodiment in Virtual Environments. *Journal of Computer Mediated–Communication*, 3(2), Rujan. Dostupno na <http://jcmc.huji.ac.il/vol3/issue2/biocca2.html>.
- Bolter, D.J. (1984). *Turing's Man: Western Culture in the Computer Age*. Chapel Hill, University of North Carolina Press.
- Bradbury, R. (1997). *Fahrenheit 451*. Zagreb, Pegaz.
- Bukatman, S. (1998). *Terminal Identity, The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham & London, Duke University Press.
- Clynes, M.E., Kline, N.S. (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics*, Rujan, str. 26–7, 74–6.
- Coyne, R. (1999). *Technoromanticism, Digital Narrative, Holism and the Romance of the Real*. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Čapek, K. (1986). R.U.R. *Sirius*. Zagreb, Br.127, Prosinac. str. 3–49.
- Dery, M. (1996). *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century*. London, Hodder i Stoughton.
- Dick, P.K. (1999). *Do Androids Dream of Electric Sheep?* London, Orion Books.
- Featherstone, M., Burrows, R. (2001). Kulture tehnološke tjelesnosti, U: Featherstone, M., Burrows, R. (ur.) *Kiberprostor, Kibertijela, Cyberpunk, Kulture tehnološke tjelesnosti*. Zagreb, Naklada Jesenski i Turk. str.13–39.
- Gergen, K. (1991). *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. New York, Basic Books.
- Gibson, W. (2001). *Neuromancer*. Zagreb, Naklada Lukom.
- Gray, H.C. (ur.) (1995). *Cyborg Handbook*. New York, Routledge.
- Gržinić, M. (1998). *U redu za virtualni kruh*. Zagreb, Meandar.
- Haraway, D. (1991). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist–Feminism in the Late Twentieth Century. U: Haraway, D. (1991). *Simians, Cyborgs and Women: The*

- Reinvention of Nature.** New York; Routledge, str.149–181.  
E–tekst:<http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>
- Haraway, D. (1999). Manifesto za kiborge, U: Nicholson, L.J., (ur.) **Feminizam/Postmodernizam.** Zagreb, Liberata.
- Hassan, I. (1977). Prometheus as Performer: Towards a Posthumanist Culture? U: Benameu, M., Caramella, Ch. (ur.) **Performance in Postmodern Culture.** Madison, Coda Press.
- Hayles, N.K. (1999). **How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics.** Chicago, The University Press of Chicago.
- Hillis, K. (1998). A Geography of the Eye: The Technologies of Virtual Reality. U: Shilds, R. (ur.) **Cultures of Internet, Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies.** London, Sage Publications. str. 70–99.
- Kroker, A. (2004). **The Will to Technology and the Culture of Nihilism, Heidegger, Nietzsche and Marx.** Toronto, University of Toronto Press.
- Landsberg, A. (2001). Protetsko sjećanje: **Total Recall i Blade Runner.** U: Featherstone, M., Burrows, R. (ur.) (2001). **Kiberprostor, Kibertijela, Cyberpunk, Kulture tehnološke tjelesnosti.** Zagreb, Naklada Jesenski i Turk. str. 251–271.
- Licklider, J.C.R. (1960). Man–Computer symbiosis. **IRE Factors in Electronics, HFE–1.** Ožujak. str. 4–11.
- Lupton, D. (2001). Otjelovljeno računalo/korisnik. U: Featherstone, M., Burrows, R. (ur.) (2001). **Kiberprostor, Kibertijela, Cyberpunk, Kulture tehnološke tjelesnosti.** Zagreb, Naklada Jesenski i Turk. str. 141–165.
- Lyotard, J.F. (2002). **The Postmodern Condition: A Report on Knowledge.** Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Lyotard, J.F. (1991). **The Inhuman, Reflections on Time.** Stanford, Stanford University Press.
- Mayr, O. (1986). **Authority, Liberty, and Automatic Machinery in Early Modern Europe.** Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- More, M. (1999). **The Extropian Principles Version 3.0, A Transhumanist Declaration.** E–tekst: <http://www.extropy.com/čexi/extprn26.htm>.
- Moravec, H. (1988). **Mind Children: The Future of Robot and Human Intelligence.** Cambridge, Massachusetts, Harvard University Press.
- Nikodem, K. (2003). Čiji su to svjetovi iza nas? Virtualna stvarnost i ljudski identiteti. **Socijalna ekologija.** 12(3–4):211–231.
- Nikodem, K. (2004). Unutrašnji totalitarizam umjesto demokracije – Jesmo li osuđeni na distopiju? **Filozofska istraživanja.** 93, 2, str. 369–384.
- Orwell, G. (1983). **1984.** Zagreb, August Cesarec.
- Poster, M. (1990). **The Mode of Information, Poststructuralism and Social Context.** Chicago, University of Chicago Press.
- Rheingold, H. (2000). **The Virtual Community, Homesteading on the Electronic Frontier.** Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Sim, S. (2001). **Lyotard i neljudsko.** Zagreb, Naklada Jesenski i Turk.
- Sterling, B. (2001). Cyberpunk u devedesetima. **Futura.** Br.100. Zagreb, str.116–123.

- Sterling, B. (ur.) (1986). **Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology**. New York, Arbor House, Predgovor.  
E-tekst: <http://www.euro.net/mark-space/bkMirrorshades.html>.
- Stone, A.R. (1999). Neka stvarno tijelo ustane, molim! U: Marković, I. (ur.) **Cyberfeminizam (ver. 1.0)**. Zagreb, Centar za ženske studije, str. 99–121.
- Tomas, D. (2001). Povratna sprega i kibernetika: Nova slika tijela u kiborškom dobu. U: Featherstone, M., Burrows, R. **Kiberprostor, Kibertijela, Cyberpunk, Kulture tehnološke tjelesnosti**. Zagreb, Naklada Jesenski i Turk, str. 39–71.
- Touraine, A. (1995). **Critique of Modernity**. Oxford Uk & Cambridge USA, Blackwell.
- Turing, A. (1950). Computer Machinery and Intelligence. **Mind** 59. str. 434–460.
- Turkle, Sh. (1996). **Life on the Screen, Identity in the Age of the Internet**. London, Weidenfeld & Nicolson.
- Webster, F. (2002). Cybernetic Life: Limits to Choice. U: Armitage, J., Roberts, J., (ur.) **Living with Cyberspace, Technology and Society in the 21st Century**. New York, London, Continuum, str. 34–43.
- Wiener, N. (2000). **Cybernetics; or, Control and Communication in the Animal and the Machine**. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Wiener, N. (1964). **Kibernetika i društvo, Ljudska upotreba ljudskih bića**. Beograd, Nolit.
- Wiener, N. (1966). **God and Golem, Inc., A Comment on Certain Points where Cybernetics Impinges on Religion**. Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.

## CYBORG TECO-IDENTITIES

### DECOMPOSITION OF SELF-BEING FOR THE SAKE OF SURVIVAL

Krunoslav Nikodem

Department of Sociology, Faculty of Philosophy, University of Zagreb

#### Summary

*Each period of human history had its mythological beings on the limit between human and non-human. In the contemporary world this mythic border area is occupied by the cyborg as a techno-scientific and cultural metaphor of the western post-human identity. Cyborg represents an interface of a human and a machine-made part, i.e. a human body with technological implants. The paper analyses the concept of a cyborg with the help of two opposed processes: the first, that marks the decomposition of the standpoint of a human subject as the foundation of a western philosophical tradition; and the second, that is directed toward "defence" of a subject. The theoretical and conceptual framework of the paper, for determining the concepts of "post-human" and "non-human", make developmental strategies of techno-scientific system directed toward human body and consciousness. A thesis has been set up that a dominant field of scientific and technological advancement in the 21<sup>st</sup> century is going to be the field of studying human body and consciousness. The analysis of human identity in relation to techno-identities of cyborgs is based on "classical" and cyberpunk distopias, that in this sense represent two key factors: memory and empathy.*

**Key words:** cyborg, memories, cybernetics, post-human, non-human, techo-identities, distopia, memories, empathy, final frontier

## TECHNO-IDENTITÄTEN DES KYBORGS

### ÖFFNUNG DES ICH IM INTERESSE DES ÜBERLEBENS

Krunoslav Nikodem

Abteilung für Soziologie, Philosophische Fakultät, Universität Zagreb

#### Zusammenfassung

*Jedes Zeitalter der Menschheitsgeschichte hatte seine mythischen Wesen an der Grenze zwischen dem Menschlichen und dem Nicht-Menschlichen. In der modernen Welt nimmt diese mythische Grenzstellung der Kyborg ein, und zwar als techno-wissenschaftliche und kulturbezogene Metapher der westlichen posthumanen Identität. Der Kyborg stellt ein Interface zwischen dem Menschlichen und dem Maschinellen dar, bzw. den menschlichen Körper mit technologischen Implantaten. In dieser Arbeit wird das Konzept des Kyborgs durch zwei entgegengestellte Prozesse dargestellt. Der erste Prozess bezieht sich auf eine Öffnung der menschlichen Subjektposition als einer Grundlage der westlichen philosophischen Tradition, während der zweite auf eine "Verteidigung" des Subjekts gerichtet ist. Den theoretisch-konzeptuellen Rahmen dieser Arbeit, der zur Bestimmung der Begriffe "Posthumanes" und "Nicht-Menschliches" dient, machen Entwicklungsstrategien des techno-wissenschaftlichen Systems aus, die auf den menschlichen Körper und das menschliche Bewusstsein gerichtet sind. Es wird die These aufgestellt, dass der dominante Bereich der Entwicklung von Wissenschaft und Technologie im 21. Jahrhundert der Bereich des menschlichen Körpers und Bewusstseins sein wird. Eine Analyse der menschlichen Identität im Hinblick auf die Techno-Identitäten des Kyborgs beruht auf "klassischen" und cyberpunk Distopien, die in diesem Zusammenhang zwei grundlegende Faktoren beinhalten: Erinnerungen und Empathie.*

**Grundaussdrücke:** Kyborg, Kybernetik, Subjekt, Posthumanes, Nicht-Menschliches, Techno-Identitäten, Distopie, Erinnerungen, Empathie, Endgrenze