

МЕТОДИ И ТОЛКУВАЊА
НА КНИЖЕВНАТА ХЕРМЕНЕВТИКА
(том I)

MACEDONIAN ACADEMY OF SCIENCES AND ARTS

METHODS AND INTERPRETATIONS
OF LITERARY HERMENEUTICS
(Volume I)

Edited by
academician Katica Kulavkova



МАКЕДОНСКА АКАДЕМИЈА НА НАУКИТЕ И УМЕТНОСТИТЕ

МЕТОДИ И ТОЛКУВАЊА
НА КНИЖЕВНАТА ХЕРМЕНЕВТИКА
(том I)

Редактор
акад. Катица Кулавкова



Уредник
акад. Витомир Митевски

СОДРЖИНА

Катица ЌУЛАВКОВА	
Критичките методи во контекст на толкувањето на книжевноста (книжевната херменевтика: теорија и практика).....	9
I	
Архетипска критика, психоанализа, синкретизам, ритуализам, фантастика.....	15
Катица ЌУЛАВКОВА	
Теорија на интерпретативниот синкретизам	17
Катица ЌУЛАВКОВА	
Синкретичка интерпретација на песната „Марков манастир“ од Блаже Конески	43
Јасна КОТЕСКА	
Психоаналитички толкувања на книжевноста: Телото како филолошка мапа	67
Јасна КОТЕСКА	
Толкување на Кафка како хуморист	95
Нина АНАСТАСОВА-ШКРИЊАРИЌ	
Ритуализмот како интерпретативен метод и ритуално-митолошката критика	121

Ана КЕЧАН	
Архетипски (јунгијански) херменевтички модел:	
Говорот на колективното несвесно.....	145
Ана КЕЧАН	
Актуализации на архетипот на Сенката и на Анимата во романот Мајсторот и Маргарита на Михаил Булгаков.....	167
Лидија КАПУШЕВСКА-ДРАКУЛЕВСКА	
Интерпретативната парадигма на фантастичната книжевност	183
Лидија КАПУШЕВСКА-ДРАКУЛЕВСКА	
Наративната фантастика низ призма на романот/циклусот раскази <i>Мојата роднина Емилија</i> од Влада Урошевиќ.....	203
Кристина ДИМОВСКА	
Мономитот на Цозеф Кембел – архетипска схема за толкување на митот.....	227
Кристина ДИМОВСКА	
Читање на две јужнословенски епски песни врз образецот на мономитот на Цозеф Кембел.....	243
II	
Теорија на рецепцијата, критика на читателовиот одговор, неомарксистичка херменевтика.....	255
Иван ЦЕПАРОСКИ	
Препосетување на теоријата на рецепција и на критиката на читателовиот одговор (reader-response criticism)	257
Иван ЦЕПАРОСКИ	
Дон Кихот во поезијата на Блаже Конески (херменевтичко-рецепционистички пристап)	275
Силвана БАЛНАТ	
Философската херменевтика на Гадамер и нејзиното влијание врз естетиката на рецепција на Јаус.....	283

Анастасија ЃУРЧИНОВА	
Теорија на читањето: Lector in fabula или проблемот на книжевната рецепција кај Умберто Еко	301
Анастасија ЃУРЧИНОВА	
Интерпретативни соработки во наративните текстови на Итало Калвино.....	311
Бујар ХОЏА	
Наратолошко-семиотичката парадигма на Умберто Еко и метафората на наративните шуми	321
Антоанела ПЕТКОВСКА	
Социолошки аспекти на теоријата на рецепцијата.....	345
Вангел НОНЕВСКИ	
Скица за една неомарксистичка херменевтика	363
Вангел НОНЕВСКИ	
Фикцијата на киберпанкот како автентично искуство.....	387

Вангел НОНЕВСКИ

ФИКЦИЈАТА НА КИБЕРПАНКОТ КАКО АВТЕНТИЧНО ИСКУСТВО НА СТВАРНОСТА

Айџиракиј: Текстот нуди конкретна контекстуализација на теориското истражување на марксистичката херменевтика. За таа цел, како наративна парадигма е земен научно-фантастичниот поджанр на киберпанкот. Во неговите теми на интерес, сценографија и иконографија препознаваме „забрзување“ на главните преокупации на неомарксизмот: хиперконзумеризам, потчинетост предизвикана од метастазирање на глобалниот капитализам, софистицирано конструирање на стварноста во киберпросторот, симулирани желби и потреби за агендата на репродукција на капиталот. Разгледани се три модуси на концептот на киберпросторот во наративот на киберпанкот: киберпросторот како виртуелна стварност, киберпросторот како наша стварност и киберпросторот како подрачје на проникнување на двете стварности. Притоа, проблемите на стварноста, желбата и слободата се извлекуваат како клучни во едно марксистичко читање на киберпанкот.

Клучни зборови: киберпанк, киберпростор, симулација, онтологија, виртуелна реалност, стварност, протетика, слобода, тело, неолиберализам.

Дали животот што го живееме е навистина наш, во смисла на тоа - дали ние самостојно одлучуваме за нашите постапки, или сме до тој степен посредувани од новите медиуми на еден неолиберален, децентрализиран, корпоративски ум, што тој – со посредство на мултимедијалната рекламократија – нè наведува нашето убедување да го градиме според принципите и интересите на современата ин-

форматичка, технократска, дигитално посредувана цивилизација? Со други зборови, дали она што нас во пресудна мера нè прави нас и врз што, сепак, сметаме дека имаме контрола – односно искуството и сеќавањата – е навистина *наше*? Или, пак, се работи за вешто изманипулирана *јрејсџава* односно *слика* на она што го чувствуваме како наше? Дали ние навистина сме она што мислиме дека сме или, пак, се работи за едно хиперпосредувано ние? Што ќе рече ликот Џулиус Дин (Julius Dean) во романот *Неуромансер* (*Neuromancer*) на Вилијам Гибсон (William Gibson): „Јас, доколку јас сум или имам ’јас’...“ (Gibson 1995a, 145)

Ова се главните прашања што ги поставува научно-фантастичниот поджанр на киберпанкот, кој гради наративни структури, во коишто односот помеѓу човекот и светот е до тој степен подигнат на медијаторско ниво, што конструкцијата (виртуелизацијата, симулацијата) на искуството претставува сосем нормален феномен: нешто исто толку вообичаено, колку и воздухот што го дишеме. Во футуристичките амбиенти на киберпанкот, мултинационалните корпорации (или некои други форми на децентрирана моќ) владеат со стварноста така што непречено имплантираат вештачки сеќавања во свеста на популацијата и, на тој начин, ја контролираат стварноста многу пософистицирано отколку денес. Како што вели писателот на научна фантастика и доктор по физика, Дејвид Брин (David Brin):

...еден повнимателен увид [во киберпанк световите] ни открива дека тие речиси секогаш портретираат идни општества, во коишто владите станале слабуњави и патетични [...] Популарните научно-фантастични приказни на Гибсон, Вилијамс, Кадиган и на другите *навистина* претставуваат своевидна Орвеловска акумулација на моќта во следното столетие, но таа моќ е речиси секогаш концентрирана во таинствените раце на една богата или корпоративска елита. (Brin 1999)

Во киберпанкот забрефтаната пазарна логика на глобалната капиталистичка дерегулација резултира со еден чудовишен неолиберализам, кој се изборил за таква доминантна позиција, што може да ја третира (актуелната, легитимна власт) власта како „британска кралица“. Таа корпоративска елита може да носи име Тесие-Ешпул (Tessier-Ashpool), како во *Неуромансер*, или Тајрел (Tyrell), како во филмот *Блејд Ранер* (*Blade Runner*), меѓутоа, агендата е редовно иста: посредување на стварноста и систематска трансформација на искуството, според конкретни интереси. Киберпанкот,

според тоа, се надоврзува на начелниот став на Френсис Фукујама (Francis Fukuyama) за крајот на историјата, лоцирајќи го во победата на *иџехнокрајскиот* неолиберален капитализам, во којшто мултинационалните корпорации се, всушност, оние кои ја имаат суверената моќ да ја насочуваат и создаваат историјата. Дигитализираниот, виртуелен свет на благосостојбата кои тие го проектираат ја трансцендира и ја супституира „вистинската“ стварност со нејзината виртуелна „сестра-близначка“ и неа ја прогласува за онтолошки и аксиолошки супериорна/надредена кон „вистинската“ стварност. Затоа, лоцирајќи ја врвната точка на отуѓувањето во масовната раширеност/мобилизираност на политиката на имплантирање вештачка стварност, искуство и свест, според агендата на еден високо-технолошки неолиберален поредок, интересот на киберпанкот се надоврзува на потребата од изнаоѓање на негова неомарксистичка контекстуализација.

КИБЕРПАНКОТ ЈА СИМУЛИРА И ЈА УБИВА СТВАРНОСТА!

Што го навело Вилијам Гибсон да го започне неговиот прототипски киберпанк роман, *Неуромансер*, со следниов опис? – „Небото над пристаништето имаше телевизиска боја, вклучена на мртов канал.“ (Gibson 1995a, 9) Она што веднаш станува јасно, без да мора романот да се чита во целина, е дека нешто сериозно не е в ред со описот на надворешната стварност. Метафората е едно од главните раскажувачки изразни средства, меѓутоа, има граници до кои нејзината употреба може да се развлече, без притоа да предизвика конфузија. Кога ќе се соочиме со опис дека небото има телевизиска боја на мртов канал, првата помисла е дека нешто со стварноста се има драматично променето. Зошто описот на небото се поврзува со слика(та) на мртов телевизиски екран? „Синтетичноста“ на небото над пристаништето во *Неуромансер* упатува на тоа дека перцепцијата на дистописката стварност од читателите бара поинаков визир. Во еден свет во којшто машината слободно навлегува во телото, при што протетички имплантираните рожници во очите претставуваат вообичаен феномен, небото навистина може да има боја на мртов телевизиски канал (доколку рожницата се расипе). Меѓутоа, таквиот пристап кон тесно оптичката перцепција на светот би претставувал само површинска опсервација на киберпанк сценографијата. Поточно би било да се каже дека во футуристичките светови на киберпанкот, целокупната стварност има минато низ една виртуелизација, имплантација или хиперпосредување на

стварноста. Кога *сликаѿа* на стварноста (нејзиното речиси апсолутно електронско посредување) целосно ќе го заземе местото на стварноста, тогаш и перцепцијата минува низ неизбежна промена. Затоа, небото – дури и кога би било апсолутно идентично со небото што ние го гледаме денес – веќе не може да биде истото небо, затоа што степенот на симулаторната посредуваност меѓу нас и него повеќе ни одблиску не е ист. Имено, перцепцијата на тоа небо – во еден свет во којшто протетичките додатоци на телото и на свеста станале вообичаени феномени; во свет во којшто корпорацииската моќ не може да се лоцира во еден центар, туку во кибернетски мемории, со ДНК кодирана во силикон; во свет во којшто свеста може далечински да се контролира, а онаа на починатите да биде електронски снимена – не може да кореспондира со нашата перцепција на небото, зашто *искусѿвоѿо на сѿварносѿа* веќе не е исто. Амбиентот во којшто живее и „дише“ Чика сити (огромниот мегалополис во Јапонија, каде што се случува дел од дејството во *Неуромансер*) е проникнат со атмосфера на една стварност која е под континуиран напад од дирижирани и самодирижирани рециклирачки симулации. Најмногу затоа, таквиот симулиран/хиперпосредуван свет може да наликува на мртов телевизиски канал.

Според тоа, можеме да констатираме дека во светот на *Неуромансер* и во световите на останатите киберпанк приказни владее своевидна Бодријаровска состојба, доведена до своите крајни граници. Како што знаеме, Жан Бодријар (Jean Baudrillard) констатира дека ние денес се соочуваме со симулација или слика на стварноста, која сè повеќе го зазема местото на вистинската стварност. Кога ние реферираме (мислиме, гледаме, говориме, чувствуваме...) кон стварноста, ние, всушност, не се однесуваме кон стварноста, *ѿо себе*, туку многу повеќе кон *сликаѿа* за стварноста, која е однапред *ѿодѿоѿивена за нас*. Толкувајќи го Бодријар, Стивен Бест (Steven Best) и Даглас Келнер (Douglas Kellner) даваат интересни примери на случаи кога симулираната (телевизиска) стварност за гледачите станува повистинска од вистинската стварност:

Сликата или моделот на лекарот (симулираниот лекар) во емисијата *ТВ Свеѿ* понекогаш се прифаќа како реален лекар; така Роберт Јунг кој го игра д-р Велби, прима илјадници писма во коишто се бара медицински совет [...] Рејмонд Бур успешно го играше адвокатот Пери Мејсон и детективот Ајронсајд и прими илјадници писма во коишто се бара правен совет, во 1950-тите, и детективска помош, во 1960-тите. Актерите-никаквци во сапунските опери мораат да најмува-

ат телесна заштита кога излегуваат во јавност за да се заштитат од гневните обожаватели, разлутени од нивните постапки во телевизискиот свет. (Бест и Келнер 1996, 170)

Штом играниот лик (филмската стварност) станува повистински од актерот кој него го игра (вистинската стварност), тогаш констатираме дека стварноста и нејзиниот мутиран дупликат се раздвоиле и тие сега претставуваат два различни ентитета. Во современиот глобализиран, неолиберален свет, стварноста е постојано и систематски посредувана (подобро кажано, хиперпосредувана) од интересите на центрите на моќ и на капиталот. Тие интереси се постојано мобилизирани кон *производство* на стварноста според неолибералната агенда, а не од потребата за нејзино претставување. Впрочем, кога стварноста не би била слика на самата себе, кога таа вистински би се живеела, тогаш моторот на неолибералната глобализација (маркетингот и пропагандата) би останал без работа. Но, за да биде ангажиран, за да може постојано да рециклира капитал, тој мора постојано да преработува и да произведува слики на стварноста, чија крајна цел е да изнудуваат гледаност и конзумеризам. Во спротивно, кога стварноста би останала непосредувана од нејзината слика, кога јавноста би била оставена сама на себе, центрите на моќ би останале без објектот од кој го цитаат, репродуцираат и рециклираат својот опстанок и заради кој метастазираат. Киберпанкот портретира ликови кои веќе се имаат помирено со Бодријаровото „совршено злосторство“ над стварноста, односно, со нејзината смрт. За нив, од раѓање, сликата на стварноста е *единствената* стварност што тие ја знаат, така што дихотомијата слика на стварноста/вистинска стварност во световите на киберпанкот уште потешко може да се разлучи (доколку некаква разлика меѓу нив воопшто постои). Затоа, отуѓеноста – како што укажува американскиот писател на научна фантастика, Лоренс Персон (Lawrence Person) – тие ликови ја сфаќаат како проста даденост:

Класичните ликови во киберпанкот се маргинализирани, отуѓени самотници кои живеат по рабовите на општеството, најчесто во дистописка иднина, во која секојдневниот живот е под влијание на забрзани технолошки промени: една сеприсутна сфера на податоци, компјутеризирани информации и освојувачка модификација на човечкото тело. (Person 1999)

Затоа, во еден свет во којшто разликата помеѓу стварноста и нејзината слика станала безмалку непостоечка, станува проблематично воопшто да се говори за отуѓување, зашто отуѓувањето функциони-

ра единствено кога постои противставена посакувана состојба од која човек се оддалечил. Кога не постои референца од која отуѓениот се отуѓил, кога симулацијата на стварноста станала единствена стварност која постои, тогаш и самото отуѓување станува излишен концепт на (пост)човечката состојба. Затоа, постчовечката состојба во светот на киберпанкот, „вистинската“ животна стварност, се бара во „стварноста“ на *киберпросторот*:

Киберпросторот. – Консензуална халуцинација која се искусува секојдневно од милијарди законски оператори, во секоја држава, од деца кои учат математички концепти... Графичко претставување на информации, апстрахирани од банките на податоци на секој компјутер во човековиот систем. Незамислива комплексност. Линии светлина кои се движат во непросторот на умот, кластери и констелации од податоци. Тие се губат, како градските светла... (Gibson 1995a, 67)

Се разбира, постојат повеќе значења на терминот „киберпростор“: денес тој најчесто се употребува како метафора за виртуелниот простор на интернет; преносното значење се однесува на стварноста (просторот) на свеста, доколку свеста ја доведеме во однос со начинот на кој функционираат компјутерите¹; доколку го толкуваме религиозно (како што прави писателот Филип К. Дик [Philip K. Dick]), тој може да се доведе во однос со апсолутната божествена стварност; и т.н. Она што е заедничко за сите толкувања на терминот е дека секогаш станува збор за стварност која е *неоопштолива* (сетилно недостапна), иако во нејзиниот простор сетилата можат да бидат с(т)имулирани. Исто така, кога говориме за киберпросторот, реферирањето кон стварноста на секојдневието е неизбежна (во сите варијанти на толкувањето на терминот), без оглед дали киберпросторот хиерархиски ќе го надредиме или ќе го подредиме во однос на стварноста на секојдневието.

¹ Таа релација ја воспоставува познатиот американски психолог, филозоф и активист за ширење на свеста преку користење психоделични дроги, Тимоти Лири (Timothy Leary), кога вели:

Мораше да се појави движењето на персоналните компјутери за да можеме полесно да го разбереме нашиот мозок. [...] Движењето на психоделичните дроги од 60-тите и движењето на персоналните компјутери од 80-тите, претставуваат внатрешен и надворешен одраз на едно нешто. [...] Компјутерите ни помагаат да разбереме на кој начин мозокот ги обработува информациите. [...] Она што се случуваше во 60-тите беа нашите психоделични „летови“, меѓутоа, нам ни недостасуваше јазикот на кибернетичката технологија, за да можеме да ја изразиме, исцртаме и составиме мапата на она што го доживувавме. (Liri 2003, 389-390)

Бидејќи стварноста и искуството на стварноста ги определуваме како едни од клучните теми на интерес во киберпанкот, тогаш со феноменот на киберпросторот (во контекст на киберпанкот) сега треба да се позанимаваме малку потемелно. Впрочем, кога единствената стварност во идиомот на киберпанкот се идентификува со стварноста на киберпросторот (или со симулираната стварност, сликата на стварноста), вреди да се проследи каква е таа стварност: кои се нејзините карактеристики, како таа влијае врз човековото искуство, како таа се одразува врз животот, дали и какви подрачја на поклопување таа има со нашата стварност, итн. За да дојдеме до одговорите на тие прашања, потребно е да се позанимаваме со причините, генеалогичката, вообичаените модуси на функционирање, архитектониката и исходните точки на киберпросторот во наративите на киберпанкот.

Она што може да се забележи од еден површински преглед на појавноста на киберпанк световите и од нивната наративна идеја-водилка, е дека киберпросторот (и неговите варијанти) има три можни *онтолошки* модуси на манифестирање.

1. КИБЕРПРОСТОРОТ КАКО ВИРТУЕЛНА СТВАРНОСТ

Првиот модус е најочигледен: киберпросторот претставува едноставно *удвојување на стварноста* со алтернативна или *виртуелна стварност*. Ваквата идеја за киберпросторот го претставува архетипскиот мотив во наративниот свет на киберпанкот и таа преовладува во приказните кои обично се сметаат за пионерски во овој поджанр. Затоа, не треба да не чуди фактот дека терминот „киберпростор“ претставува кованица на писателот Вилијам Гибсон², кој се смета за основоположник на киберпанкот. Прототипското значење на киберпросторот, сфатен како алтернативна, виртуелна стварност, преовладува во неговата *Спрол трилогија* (*The Sprawl Trilogy*)³, составена од романите *Неуромансер* (1984 година), *Про-*

² За смислувањето на зборот, Гибсон говори во документарниот филм *Вилијам Гибсон: нема мапи за овие територии* (*William Gibson: No Maps for These Territories* 2000). Еве го неговото сведоштво за тој значаен лингвистички настан: „Сè што знаев за зборот 'киберпростор' кога го смислив, беше дека звучеше како ефикасен помодарски збор. Звучеше евокативно и во суштина бесмислено. Сугерираше нешто, меѓутоа, немаше вистинско семантичко значење, дури и за мене, кога видов како го исчукав на страницата.“

³ Оваа трилогија некогаш се именува и како *Неуромансер трилогија*, *Киберпростор трилогија* или *Трилогија на мајрицајта*.

фoй Нула (*Count Zero*, 1986 година) и *Най̄ӣо̄го̄но̄ӣ на Мона Ли́за* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988 година), но и во редица други негови раскази и романи. Слична замисла за киберпросторот можеме да препознаеме и во дел од опусот на писателот на научна (протокиберпанк) фантастика Филип К. Дик, особено во неговиот расказ „Можеме да се сетиме во твое име“ (“We Can Remember It for You Wholesale”), според кој е снимен филмот *То̄ӣален о̄ӣӣовик* (*Total Recall* 1990), на Пол Верховен (Paul Verhoeven), во новелата *Малцински извеш̄ај*, според која Стивен Спилберг (Steven Spielberg) го снимил филмот со ист наслов (*Minority Report* 2002), филмот *Изворнио̄ӣ код* (*Source Code* 2011) на Данкан Џонс (Duncan Jones) и др. Се разбира, тука не треба да се забораваат јапонските анимирани филмови *Дух во школка̄ӣа* (*Ghost in the Shell* 1995) и *Дух во школка̄ӣа 2: невинос̄ӣ* (*Ghost in the Shell 2: Innocence* 2004), на Мамору Оши и *Акура* (*Akira* 1988), на Катсухиро Отомо. Понатаму, модифицирани верзии на идејата за киберпростор, според кои тој претставува поинакви удвојувања на стварноста, постои во редица други научно-фантастични филмови. Иако терминот во нив експлицитно не се користи, ниту, пак, постои реферирање кон некаква компјутерски посредувана стварност, сепак, идејата за киберпросторот како за простор во којшто постојат и се истражуваат алтернативни состојби на свеста е употребена во филмовите *Изменетӣӣ сос̄тојби* (*Altered States* 1980), на Кен Расел (Ken Russell), *Мозочна олуја* (*Brainstorm* 1983), на Даглас Трамбул (Douglas Trumbull), *Солярис* (*Солярис*: 1972), на Андреј Тарковски (Андрей Тарковский), *Фриџек* (*Freejack* 1992), на Џеф Марфи (Geoff Murphy) и др. Конечно, концептот на киберпросторот фигурира како спорадична идеја-водилка и во филмови, како *Вечна̄ӣа све̄ӣлина на бес̄прекорнио̄ӣ ум* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind* 2004), на Мишел Гондри (Michel Gondry), и *Да се биде Џон Малкович* (*Being John Malkovich* 1999), на Спајк Џоунз (Spike Jonze). Во нив, симулациската стварност на киберпросторот е редуцирана „единствено“ на технолошки посредувани манипулации и/или с(т)имулации на сеќавањето и искуството, додека дистописките футуристички сценографии и иконографии се изземени.⁴

⁴ Концептот на киберпросторот како *ме̄тас̄т̄варнос̄ӣ* е ставен во употреба и во филмови кои воопшто не спаѓаат во научно-фантастичниот поджанр киберпанк, како, на пример, во хорорите *Нова ноќна мора* (*New Nightmare* 1994) и *Врисок 3* (*Scream 3* 2000) на Вес Крејвен (Wes Craven), во акциониот филм *Последнио̄ӣ акционен херој* (*Last Action Hero* 1993), на Џејмс МекТирнан (James McTiernan) и др.

Киберпросторот, според ова прво онтолошко модифицирање на стварноста, претставува алтернативна или виртуелна стварност, која може, помалку или повеќе јасно, да се разграничи од вистинската стварност; пристапот кон неа е овозможен со посредство на напредни компјутери, во еден свет со висок технолошки развој; и таа честопати се смета за хиерархиски надредена во однос на вистинската стварност. Таквото удвојување на стварноста со виртуелна се случува под внимателен, софистициран и детален надзор на владеачките елити (најчесто, мултинационалните корпорации). Нивната агенда е одржување на систематски имплементирана масовна хипноза меѓу населението, а методологијата за остварување на таа цел е фокусирана токму во киберпросторот. Во овој концепт на киберпросторот – во стварноста во која човек е сведен на своевидна астрална проекција на самиот себе и обестелеснет од ограничувачката вистинска стварност – се наоѓа надежта на посакуваната персонификација на среќата, таму може да се остварат соништата, таму се наоѓа *вистински посакуваното сејство*.

Во тој контекст, кога современиот марксистички филозоф, Славој Жижек (Slavoj Žižek), говори за виртуелизацијата на реалноста во киберпросторот, тој го има токму тоа на ум: дека во реалноста на виртуелното (можното, замисленото), личноста ја бара својата најубава стварност, својата најпосакувана фантазија, својата *највистинска стварност*. Пристапувајќи му на феноменот психоаналитички (според учењето на Жак Лакан [Jacques Lacan]), тој најпрво забележува:

Далеку од тоа дека е плод на нашите соништа што не спречува да ја „видиме реалноста онаква каква што, всушност, е“, фантазијата е составен дел на она што го викаме реалност: највообичаената плотна „реалност“ се воспоставува по заобиколениот пат низ лавиринтот на имагинацијата. (Жижек 2007, 116)

Според тоа, за ликовите во приказните на киберпанкот реалноста на фантазијата – оној сплет од желби кои го имаат ветувањето дека ќе бидат актуелизирани во киберпросторот – претставува *вистинска стварност*, зашто нивниот приоритет, исто како и во случајот со обичната фантазија, е секогаш она што тие сакаат, а не она што веќе имаат. Виртуелизацијата, пак, која киберпросторот ја нуди не подразбира толку медијација на стварноста со друга, колку што претставува средство за „вштекување“ во нашите најдлабоки желби/фантазии. Затоа, во киберпросторот на виртуелната стварност ликовите го препознаваат медиумот со помош на кој ќе пенетри-

раат во нивната најпосакувана стварност (фантазијата), со помош на кој ќе ги остварат своите желби, со помош на кој ќе дојдат до своето *вистинско сејство*.

Во наративот на киберпросторот сфатен како виртуелна стварност, фантазијата го наоѓа посредникот за конечна актуелизација на најпосакуваната стварност, зашто секојдневната станала премногу неподнослива. Стварноста која ликовите во киберпанкот најмногу ги засега, имено *неактуелизираната реалност*, ја наоѓа својата трошка надеж во ветувањата и виртуелизацијата која киберпросторот ја нуди. Затоа, децентрираноста на неолибералната моќ во наративот на оваа варијанта на киберпанкот е најчесто претставена од мултинационалните корпорации, чија агенда се спроведува со имплантирани желби низ една софистицирана *виртуелизација на реалноста на фантазијата*.

Моќта определува која стварност ќе има приоритет! Затоа киберпросторот во светот на киберпанкот има хиерархиски супериорна онтолошка позиција во однос кон стварноста на секојдневието – зашто монополот на можноста за производство на човековите желби и фантазии (и нивното виртуелно остварување и задоволување) претставува најуспешен начин за контрола. Точно е дека киберпанкот посветува особено внимание на телото, зашто корпоративската идеологија цели кон телесното: таа претпочита духот да биде сведен на *чисто тело* и тој да се однесува толку механички (програмирано), небаре е детерминиран само од телесни мотиви. И затоа, кога таквото влегување под кожа подразбира пенетрирање *внатре-свесно*, односно, кога виртуелизацијата на реалноста толку успешно раководи со фантазијата, тогаш во првиот онтолошки модус на манифестација на киберпросторот станува збор за софистицирана, неолиберална *прошестика на фантазијата*.

2. Нашето секојдневие е киберпростор!

Во вториот онтолошки модус ситуацијата е превртена. Според тоа манифестирање на киберпросторот, нашето секојдневие, односно стварноста која сме навикнале да ја нарекуваме и да реферираме кон неа како единствено стварна, е таа која е претставена како конструирана стварност. Ваквата идеја за киберпросторот се јавува нешто подоцна во делата на киберпанк авторите. Најпознат филм во којшто преовладува идејата дека нашето секојдневие е конструирано како киберпростор е секако *Мајрицајата* (*The Matrix* 1999),

на браќата Лери и Енди Вачовски (Larry and Andy Wachowski). Меѓутоа, подеднакво значајни филмски остварувања, снимени според иста или слична идеја, се и следниве: *Темен зраг* (*Dark City* 1998), на Алекс Пројас (Alex Proyas), *Шоушо на Труман* (*The Truman Show* 1998) на Питер Вир (Peter Weir), *Тринаесеттииот кат* (*The Thirteenth Floor* 1998) на Џозеф Руснак (Josef Rusnak), *Месечина* (*Moon* 2009) на Данкан Џонс и др.

Она што е заедничко за сите приказни во споменатите филмови е дека надворешната секојдневна стварност е отпрвин претставена како единствена која би можела да биде онтолошки плаузибилна. Отпосле, а некогаш дури на самиот крај, откако слоевите симулации со кои таа стварност е прекриена ќе се препознаат како такви, се доаѓа до сознанието дека она што главните ликови мислеле дека е стварност, всушност, претставува вешта и софистицирана конструкција од страна на некои центри на моќ. Симулираната стварност, всушност, ја запоседнала и окупирала „вистинската“ стварност. А бидејќи искуството на главните ликови е лишено од можноста за постоење на друга стварност, која би била „постварна“ од конструираната, тоа значи дека нивното враќање во вистинската стварност е условено од демистификацијата на вештачката стварност. Тој процес, ќе проследиме подолу, е исклучително битен и е условен од регресивно *просветлување* или *будење*.

Приказната обично се одвива според следниов редослед. – Главниот лик е отпрвин убеден во автентичноста на животот кој го живее, воопшто не ја доведува во прашање веродостојноста на секојдневната стварност, сè додека не ја дознае суровата вистина. Имено, во сите филмови, без исклучок, станува збор за манипулирано криење на вистината од главните ликови. Од нив се очекува да бидат среќни, послушни, исполнителни и ослободни од критичко промислување. Меѓутоа, единствената стварност која тие ја знаат (вештачки конструираната), во еден момент почнува (одеднаш или постапно) да се урива пред нивните очи. Тогаш главните ликови дознаваат дека животот кој го живееле не бил нивни, туку дека стварноста и сите искуства кои тие ги стекнувале произлегувале од вештачки имплантирани сеќавања. На тој начин, идилата на „стварноста“ доживува колапс, таа одеднаш бива фрлена во сферата на манипулираното/симболичното и ликот бива принуден да се справува со новата ситуација: да се соочи со новиот предизвик на брутално вистинската стварност дека таа која до тогаш ја живеел не била стварна, односно дека бил манипулиран да остане покус за

Вистината. Суровата вистина, на тој начин, го враќа главниот лик во „Пустината на реалното“, во десимулираниот свет, што ќе рече Морфеус во филмот *Матрица*.⁵

Она што е особено интересно е дека таквиот концепт за киберпросторот неодоливо потсетува на прочуениот Платонов мит за пештерата. (cf. Irwin 2002) Имено, според приказната која Платон ја користи во својата *Политеја*, обичните луѓе наликуваат на пештерски луѓе, кои мислат дека стварноста е опфатена со сенките од она малку светлина која продира во пештерата и која, за жал, го претставува единствениот свет комушто тие му даваат онтолошки легитимитет. Слепи за објективната стварност надвор од пештерата (светот на идеите/суштините), неволни да го истражуваат потенцијалниот живот, повеќето луѓе се задоволуваат само со одблесоките кои влегуваат во пештерата (сетилно-материјалниот свет на сенките), мислејќи дека тие одблесоци ја исцрпуваат сета стварност.

Замисли луѓе затворени во едно подземно пештеровидно живеалиште кое има влез долж целата пештера, а се отвора кон светлината; во таа пештера, нозете и вратовите на тие луѓе од самото детство им се оковани, така што им преостанува да гледаат само напред, додека главите не можат кружно да ги вртат поради оковите; светлината им пристига од еден оган кој што е запален одзади и подалеку од нив; замисли дека меѓу огнот и окованите има некаков нагорен пат, а покрај него сид изграден како кај чудотворците и магионичарите, поставен пред луѓето како стена над која се прикажуваат чудеса. (*Политеја*, 514a-b)

Не само што обичните, необразовани за суштините луѓе не знаат за друга стварност, освен за вештачката, „сенковидна“ стварност, тие не ни имаат друг избор, освен да бидат безусловно наведени да веруваат во одблесоките, наместо во објективно постоечките нешта кои претставуваат извор на тие одблесоци. Во таков случај, со нивното искуство може непречено да се манипулира:

⁵ Славој Жижек, во својот текст напишан само четири денови по најголемиот терористички напад врз САД, расправа за колапсот на *сликата* на стварноста која обичниот Американец ја имал и во која живеел пред терористичките напади врз Светскиот трговски центар, во Њујорк, на 11. септември 2001 година. Според Жижек, Американската гламурозна, конзумеристичка идила на симулираната стварност нагло се „издишала“ по нападите, затоа што обичниот Американец бил принуден (макар привремено) да „излезе“ од безбедната слика во која живеел и да се врати во ужасната стварност, која одеднаш станала толку неизбежно болна и трагична. (Žižek 2001)

Покрај тој сид некои луѓе разнесуваат разноразни предмети кои го надвисуваат сидот; носат, на пример, кипови на луѓе и други камени и дрвени облици на некои суштества, и секакви можни изработки [...] Мислиш ли дека таквите заточеници би можеле да гледаат нешто друго освен сопствените сенки и сенките на другите, сенки кои поради огнот паѓаат врз спротивната страна на пештерата? [...] Ако се појави одек од спротивната страна на занданата, во мигот кога некој од минувачите испушта глас, мислиш ли дека би им се сторило нешто друго одошто, дека гласот го испушта сенката која минува? (*Полиџеја*, 515а-с)

Аналогна симулација на стварноста може да се препознае во филмовите *Матрицајџа*, *Темен ѕраг* и *Шоуџо на Труман*. Вештачкиот свет (пештерата/киберпросторот) претходно е конструиран, ликовите се поставени на нивното место, тие не се свесни за манипулацијата во која се впрегнати, со што нивното искуство, нивната замисла за светот и за сè она што може да биде стварно може непречено да се *конструира/симулира*. Според тоа, и тие, исто како и Платоновите пештерски луѓе, веруваат дека гласовите кои ги слушаат и сликите кои ги гледаат се вистински, а не дека тоа се гласови и слики на (кибер)сенки!

Меѓутоа, и во Платоновите мит за пештерата, и во споменатите филмови, клучен момент претставува „прогледувањето“, односно, откривањето на вистината дека животот кој тие мислеле дека е нивни, всушност, не е. Во тој поглед, Платон консеквентно заклучува дека заслепените воопшто не сакаат да ја откриваат вистината, зашто се премногу длабоко навикнати својата среќа да ја наоѓаат во онаа мала, дефицитарна стварност во која навикнале да се снаоѓаат:

Замисли си сега [...] некакво ослободување од оковите и некакво природно ослободување и исцелување од безумноста, ако се случи природно, што би станало со секој од нив?! Кога некој би бил ослободен и би бил присилен одеднаш да се крене, да го сврти вратот и да зачекори кон светлината за да погледне, притоа, – правејќи го сето тоа би чувствувал болка, а поради заслепувачкиот блесок не би можел ни да ги види оние нешта на кои пред ова им ги гледал сенките; што мислиш – што би изустил овој, ако некој му каже дека пред ова гледал пусти и празни нешта, додека сега е многу повеќе и поблиску до суштината, свртен кон суштинското и дека така гледа поточно? Потоа, – ако тој некој му го покажува секое нешто од она кое се движело покрај него, па ако го присили, прашувајќи го да одговори што е што, нели мислиш дека овој би се нашол во безизлез и би сметал

дека токму тоа што го гледал порано е повистинито одошто ова кое сега му се посочува?! (*Полиџеја*, 515d-e)

Будењето и прогледувањето во „Пустината на реалното“ претставуваат исто толку клучни настани во приказните на киберпанкот, колку што се значајни во 'Митот за пештерата'. Со будењето се демистифицира и раскринкува подмолната архитектоника на стварноста, која е конструирана ликовите да ги држи сигурни и под контрола. Меѓутоа, најбитното е дека со будењето животот добива нов *онџолошки суйсџраиџ* и тој може да почне одново. Но дали? Платон прави одлична дијагноза кога забележува дека заслепениот не е подготвен и волен да излезе од дефицитарната стварност која нему му нуди сигурност и среќа. Комодитетот, рутинизираноста на животот и она малку (но, сепак, доволно) среќа што го нудат сенките станува пресуден фактор за оваа неподготвеност. Слично на тоа, жестокоста на сознанието за постоењето на *вистинска* стварност отаде хоризонтот на симулираниот кибер-простор толку силно продира во егзистенцијалниот супстрат на главните ликови од наведените филмови, нивните идентитети претрпуваат толку силна турбуленција, што животот одеднаш бива фрлен во една сосема непозната и мачна ситуација, која е непосакувана за прифаќање. Стварноста треба веднаш да биде супституирана со нова, повистинска од претходната, но тоа значи откажување од сигурноста во која животот претходно бил удобно вдомен. проблемот е едноставен, но тежок за прифаќање и решавање: ја сакаме слободата на автентичноста, но дали во нејзино име сме подготвени да се откажеме од симулираната сигурност која вештачката стварност ја нуди? Според тоа, колапсот на лажната стварност на киберпросторот не е толку насочен кон откривање на вистинската стварност, колку што е засегнат со тестот на ликовите (всушност, тест за сите нас) ставени во позиција на *слобода*. – Дали ќе ја прифатиме, доколку услов за тоа е откажување од сигурноста на симулацијата? Исто како и кај Платон, и во случајот на киберпанкот, слободата не може да коегзистира со симулацијата/сигурноста.

Значи, ако го читаме „Митот за пештерата“ според вториот онтолошки модус на манифестирање на киберпросторот, сега навигацијата од вистинска стварност кон симулирана стварност е обратна, за разлика од првиот модус. Имено, реконституирањето на автентичната стварност е условено со *онџолошка регресија* од

симулацијата.⁶ Враќањето во стварноста не се случува со просто „отштекување“ од виртуелната стварност. Не! Тоа враќање е условено од тргнувањето по патот на слободата, која го уништува митот на виртуелната стварност, односно, нејзината симболична конструкција, за која животот се врзува. Заради тоа, киберпросторот, според вториот онтолошки модус на негово манифестирање, се идентификува со секојдневието кое ќе го определиме како *колективна халуцинација на консензуалната стварност*.

3. Може ли да се утврди која стварност е вистинска?

Според третиот модус на толкување на киберпросторот, вистинската и симулираната стварност се до тој степен испреплетени, можностите тие две да се разграничат се толку тешки, искуството е до тој степен изманипулирано од центрите на моќ, што разликата меѓу нив - најпосле - станува нејасна, невозможна да се повлече, а некогаш дури и непостоечка. Писателот кој, во своите романи и раскази, веројатно најмногу го има задолжено овој концепт на киберпросторот и кој во нив ги истражува егзистенцијалните, психолошките и идентитетските импликации од проникнувањето на вистинската и лажната стварност, е секако Филип К. Дик. Тоа се и главните мотиви во неговиот роман *Дали андроидите сонуваат електрични овци?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*), според којшто е снимен филмот *Блејд Ранер* (*Blade Runner* 1982), на Ридли Скот (Ridley Scott), расказот „Измамник“ (“Impostor”), екранизиран во истоимениот филм (*Impostor* 2002) на Гери Флдер (Gary Fleder) и романот *Убик* (*Ubik*), кој е инспирација за филмот *Отвори ги очите* (*Abre los ojos* 1997), на Алехандро Аменабар (Alejandro Amenabar). Се разбира, покрај Дик, постојат и други режисери-раскажувачи кои се инспирирани од идејата дека не може да се воспостави јасна дистинкција помеѓу вистинската и симу-

⁶ Аналогијата со Платон е повторно неизбежна и самонаметлива. Во дијалогот *Менон* тој расправа за условот на сеќавањето (анамнезата), кој душата заробена во телото на сетилната, привидна стварност треба да го исполни, за да ја согледа вистинската, објективна стварност. Имено, душата на необразованиот роб треба да се врати назад, во светот на идеите/суштините, да се сети на својот престој во идеалното царство на вистината, за потоа да може лесно да ги реши сите математички проблеми во светот на сетилната, подредена стварност. Според тоа, согледбата на вистината наложува своевидно *паѓување назад во времето*, регрес во еден подзаборавен свет кој има онтолошка/хиерархиска супериорност над овој сетилниот, за вистинската стварност навистина да може, не само да се перцепира, туку и да се живее. (Platon 1970)

лираната стварност, и кои со таа тема длабински се занимаваат во своите дела. Меѓу нив можат да се издвојат следниве: Кристофер Нолан (Christopher Nolan), со филмот *Зачеток* (*Inception* 2010), Дејвид Кроненберг (David Cronenberg), со *eГзистенЗ* (*eXistenZ* 1999), Винченцо Натали (Vincenzo Natali), со филмот *Коцка* (*Cube* 1997) и др.

Овој трет модус на онтолошко манифестирање на кибер-просторот можеби најсоодветно ја зафаќа суштината на киберпанк движењето, зашто е најуспешен во главната преокупација на жанрот. Тој ја потенцира неможноста за разграничување помеѓу вистинското и лажното, заради драматичното пореметување на темелите на стварноста и на нејзината хиперпосредувана слика, која станала повистинска од самата стварност. Имено, во случајов идејата-водилка на киберпанкот е потенцирањето на тенката граница помеѓу вистинското и симулираното, што предизвикува повлекувањето јасна граница меѓу двете да биде, на крајот од краиштата, неодбранливо или практично невозможно. Во тој контекст, американската теоретичарка на меморијата, Алисон Ландсберг (Alison Landsberg), реферирајќи кон киберпанкот, го вели следново за протетските сеќавања, кои честопати ја ништат разликата помеѓу стварноста и симулацијата:

Ако сеќавањето е предуслов за идентитет или индивидуалност – ако она што го сметаме за наши сеќавања одредува кои сме – тогаш замислата за протетско сеќавање ја проблематизира секоја концепција за сеќавање што го смета сеќавањето за битно, стабилно и органски засновано. Згора на тоа, станува невозможна желбата да се поседуваат сопствени сеќавања како неотуѓиво својство. [...] Разликата меѓу „реалните“ сеќавања и протетските сеќавања – сеќавања коишто би можеле технолошки да се дисеминираат со помош на масовните медиуми и коишто би можеле да ги носат потрошувачите на тие сеќавања – на крајот можеби е неразбирлива. (Ландсберг 2003, 83, 91)

Бодријар, своевремено, тврдеше дека сликата на стварноста не само што ја има супституирано вистинската стварност (Бодријар 2001), туку и дека ја има убиено автентичноста која ѝ овозможувала каква-таква кредибилност. – Времето и местото на убиството не можат точно да се утврдат, затоа што смртта не може да се смести во конкретни просторно-временски координати: убиството се случува во *real time* и насекаде каде што стварноста „продира“ (пробива). Телото на жртвата го нема, зашто, не само што е аспурдно да се говори за таков концепт кога реферираме кон стварноста,

туку примарно поради тоа што дефицитот стварност инстантно се супституира со нејзината слика. Заради истите причини не постојат ни материјални докази за убиството. Оружјето кое било употребе-но при убиството не може да се пронајде, зашто супституцијата на стварноста (нејзината симулација) го претставува, всушност, оружјето насочено кон својата „вистинска сестра-близначка“. Според тоа, Бодријаровата истрага на местото на злосторството нема друг избор освен да констатира дека е немоќна да го реши случајот и да го лоцира убиецот, туку само да ја констатира фактичката состојба на нештата: *смртината на стварноста*. (Bodrijar 1998)

Како Бодријаровиот дискурс за смртта на стварноста низ нејзината симулација се манифестира во третиот онтолошки модус на киберпросторот? За разлика од просветителско-позитивистичкиот светоглед, кому очајно му треба цврстата основа на стварноста, за животот воопшто да може да има каква било смисла, во третиот модус на киберпросторот, стварноста и симулацијата се испреплетуваат во една киркегоровска анти-синтетичка смисла. Тие коегзистираат и/или се конфронтираат една со друга, не наоѓајќи можност за среќно, хегелијанско помирување. Имаат потреба една од друга, но не се во можност да дозволат едната да го земе приматот, зашто тоа би значело, во случајот на стварноста, крах на нејзиниот замислен објективитет, а во случајот на сликата на стварноста, крај на симулацијата која го овозможува репродуцирањето на центрите на моќ. А смислата и среќата? Тие левитираат во арбитрарното лимбо меѓу двете стварности. Да проследиме како сево ова е можно и што тоа значи.

Дали андронидите *навистина* можат да сонуваат електрични овци? Зошто се остава можноста тие воопшто да сонуваат? Во наративните светови на Дик, еден од најзачестените феномени е неможноста да се дистингвира она што *е* од она што *не е*. А тоа, колку што важи за стварноста, толку е апликативно и за идентитетот „исцеден“ од неа. Во *Блејд Ранер*, луѓето и репликантите (реплики на луѓе: вештачка интелигенција) се толку психо-физички слични, разликата меѓу нив е толку нејасна, што единствениот начин таа да се утврди е препознавањето на отсуството на емпатија. Претпоставката е дека само луѓето се способни да манифестираат емпатија, за разлика од репликантите кои, иако можат вешто да ги глумат останатите човечки чувства, не можат да чувствуваат, туку само да симулираат сочувство. Меѓутоа, во режисерската верзија (director's cut) на *Блејд Ранер* се остава можноста дека и специјалниот агент Рик Декард (задолжен да ја утврдува разликата помеѓу

луѓето и репликантите) би можел да е репликант, со што и она малку цврста почва, врз која сигурноста на искуството почивала, бива извлечена од под нозете на стварноста.

Во друга филмувана приказна на Дик, дистинкцијата е уште по-нејасна. Низ целиот филм *Измамник*, ликот на Спенсер Олам се обидува да им избега на властите и да докаже дека не е репликант, пратен од вонземските освојувачи како органска нуклеарна бомба. Несвесен за својата функција, репликантот ги има истите сеќавања како и „оригиналот“, а единствениот начин да се утврди разликата е да се отвори неговиот граден кош, односно тој да се убие. Бегајќи од властите, Олам се здобива со довербата на Кејл (бездомник од едно гето), кој му помага во неговите напори да докаже кој е. На крајот, и покрај тоа што ги добива симпатиите на гледачите, се испоставува дека Олам навистина е репликант и тој се детонира. Гледајќи ги вестите од трагичниот настан, една жена го прашува преживеаниот Кејл: „Го познаваше?“ Не знаејќи како би можел да ја препознае разликата помеѓу вистинскиот и лажниот Олам, Кејл ѝ одговара: „*Би сакал да мислам така!*“

Претходните два примера нè тераат кон констатацијата дека оваа нишка на киберпанкот честопати илустрира ситуации во коишто *differentia specifica* на разграничувањето помеѓу човечкото и нечовечкото претставува *шелошо* и отсуството на емпатија. Високо унапредената телесна протетика ни говори за едно хиперпосредување, кое дополнително го проблематизира односот стварност/слика на стварноста. Во поголемиот број од киберпанк приказните постои намерно инсистирање врз леснотијата со која се опишуваат (се земаат здраво за готово) протетичките додатоци на телото. Имено, арбитражноста на степенот до кој луѓето се подготвени да ги подложат своите тела на машинско натрапништво, ни говори за актуелноста на жанрот, во едно време во коешто телото станува сè повеќе посредувано од технологијата. Оттаму, во голем број случаи, киберпанк приказната е фокусирана во пронаоѓањето на вештачките додатоци на телото, односно во пронаоѓањето на *нечовечното* во човекот. Она што честопати се случува во приказните е дека главниот лик е толку опседнат со желбата да го откорне вештачкото од себе или од средината во која живее, што се претвора во уште помонструозна креација од онаа која ја жигосува и/или прогонува. Заради тоа, Кевин МекКерон (Kevin McCarron) со право забележува: „излегува дека вештачката креација во *Дали андроидиите*

сонуваат електрични овци? е почовечка од суштествата кои неа ја имаат направено.“ (МекКерон 2003, 109)

Апсурдноста во барањето своевидна *чистиоџа* на телото нè тера да заклучиме дека киберпанкот го става читателот во ситуација во која тој треба да се праша: Колку чисто треба да биде телото на Другиот, за да не се загуби човечноста на сопственото? Правејќи го тоа, киберпанкот отворено застанува на страна на духот. (cf. МекКерон 2003, 110-111) Преокупацијата со откривањето на „лажното“ тело значи преокупација со еден аспект на животот кој нас нè деградира, кој нè прави помалку луѓе, зашто од нас бара секогаш одново да бараме оправдувања за стигматизациите кои ги лепиме врз Другите. Затоа, исходиштето во киберпанк приказните честопати се состои во осознавањето на *амбивалентноста*, како најчовечко можно решение на дилемата човечко/нечовечко. Имено, што дека репликантите ќе се препознаат како репликанти? Зарем ние сме повеќе луѓе, само затоа што не сме вештачки создани? Ако има нешто што киберпанкот форсира, тоа е сознанието дека сите сме хиперпосредувани од индустриите на свеста; нашата човечност е секогаш филтрирана низ актуелната технологија која е на сила. Што ќе рече Шира, обраќајќи му се на Јод, во романот *Стаклено тело* (*Body of Glass*), на Марџ Пирси (Margie Piercy):

Јод, денес сите сме неприродни. Јас имам имплантирани мрежници. Во черепот имам штекче преку кое се поврзувам со компјутер. Времето го читам со помош на имплантирана рожница. Малка има поткожна единица што го контролира и коригира крвниот притисок, а половината од забите ѝ се вметнати. Очите двапати ѝ се преправани. Аврам има вештачко срце, Гади вештачки бубрег... сите сме киборзи Јод. Ти си само почист облик на она кон што сите се приближуваме. (Piercy 1991, 203)

Според тоа, пораката на киберпанкот е дека дистинкцијата помеѓу човечкото и нечовечкото, во еден свет во којшто натрапништвото на технологијата не познава граници, тешко може да се воспостави. На крајот, одговорот на прашањето за тоа дали андроидите навистина сонуваат електрични овци треба да гласи: „Не ни е гајле!“ Зашто, се работи за уште една диференцијација која нè тера да градиме бедеми околу нашата „повластена човечност“, во врска со тоа што значи да се биде „вистински“ човек. Впрочем, човекот отсекогаш бил посредуван од технологијата, зашто токму таквото посредништво него го направило човек. Затоа, киберпанкот, повеќе од што било друго, ни порачува дека незапирливиот и бескру-

пулозниот порив за поништување на машината или на машинското во нас значи, пред сè, *деградација* на нас самите. Кога киберпанкот критикува, тој, всушност, ја критикува нашата *неможности* да ја прифатиме човечноста во едно ново (машинско, андроидно, киборшко) руво.⁷ Таквата критика само се надоврзува на критиката на нашата неможност да ја прифатиме другоста на жената, другоста на поинаквата боја на кожа, другоста на различната сексуална ориентација, другоста на обесправените и сиромашните. Затоа, киберпанкот се противставува токму на нашата неподготвеност да ја прифатиме различноста, кога ја критикува нашата неволност на помирувањето дека „светоста“ на човекот се „деградирала“ со вклучувањето на машинското во себе. Точно, тоа е тага, што ќе рече МекКерон (МекКерон 2003, 111), но тоа е тага за она во што човекот би можел да се престори (уште подискриминирачки свер), а не тага во однос на она што човекот бил, кога наводно бил „вистински“ (непосредуван) човек.

НЕ МОЖЕ! ПА ШТО?!

Во филмот *Тошален оџиовик*, главниот лик Даглас Квејд е вовлечен во еден замрсен лавиринт помеѓу стварното и симулираното. Квејд, кому му е здодеано од едноличниот живот што го живее во 2084 година, посакува да се впушти во една невообичаена авантура. Тој има желба да влезе во еден виртуелен свет како таен агент/шпион, односно купува виртуелен „пакет сеќавања“ кои него го внесуваат во свет во којшто тој веќе не е Даглас Квејд. Меѓутоа, за време на процесот на имплантација на сеќавањата се случуваат проблеми од техничка природа, кои подоцна ќе предизвикаат Квејд да не може со сигурност да ја повлече границата помеѓу стварното и симулираното. Тој станува растргнат помеѓу вистинскиот живот, со кој тој станува сè помалку задоволен и за кој сè повеќе станува скептичен во врска со неговата вредност и смисла, и виртуелниот свет на имплантираното искуство, во којшто тој полека почнува да ја наоѓа вистинската смисла на животот. Заради тоа, тој сè повеќе почнува да го прифаќа својот нов идентитет и постепено се вклучува и помага во движењето на отпорот на мутираните луѓе на планетата Марс. Меѓутоа, главниот проблем, се разбира, про-

⁷ Слично како што серијалот филмови *Икс-луѓе* (*X-Men* 2000; *X2: X-Men United* 2003; *X-Men: The Last Stand* 2006; *X-Men: First Class* 2011) ја критикува неволноста, неможноста, неподготвеноста и неспособноста на обичните луѓе да ја прифатат човечноста „преоблечена“ во Друго, „нечовечко“ мутантско руво.

должува да го мачи: каква е смислата да се биде дејствен (проактивен) во еден свет чијашто фактичка заснованост е проблематична? Вреди ли своите постапки и својот систем на вредности – со други зборови, она што го сочинува идентитетот на еден човек – да се допушти да бидат раководени според искуства кои не се лично проживевани? Ваквите прашања околу смислата на дејствувањето во виртуелниот свет, во којшто Квејд е вовлечен преку протетски секавања, кај него остануваат присутни сè до моментот кога

водачот на движењето на мутантите, Куато, му вели на Квејд дека „човекот е одреден со своето делување, а не со своето секавање“. Таа изјава би можеле да ја модифицираме на оној начин според кој човекот го одредуваат неговите дела, а притоа е помалку важно дали тие биле овозможени од протетски секавања или од секавања засновани врз искуството. (Ландсберг 2003, 91)

Значи, според толкувањето на Куато, во хиерархискиот систем на стварноста, дејствувањето има *аксиолошки ѝприоритет* над секавањето, и покрај тоа што активното дејствување најчесто се насочува и се раководи токму според секавањето. Меѓутоа, како тоа дејствување, раководено според всадено секавање, ќе може да се здобие со вистински дејствен легитимитет, кога не е лично доживеано; кога не произлегува од „вистинскиот“ живот?

За да добиеме задоволувачки одговор на тоа прашање, најсоодветно ќе биде да го консултираме авторот на приказната, според која е снимен филмот, Филип К. Дик. Имено, тој го забележува следново во врска со стварноста и искуството кое таа го создава: „Никогаш особено не го имам почитувано она што обично се нарекува 'стварност'. За мене стварноста не е она што го забележувате, туку она што го создавате. Вие ја создавате побрзо отколку што таа ве создава вас.“ (цитирано според Јанковски 2005, 91) Тоа, според него, е така, зашто

живееме во општество во коешто лажните стварности постојано се произведуваат од страна на медиумите, владата, големите корпорации, религиозните групи, политичките групи. Пишувајќи јас се прашувам: што е стварноста? Зошто постојано сме бомбардирани од псевдостварности произведени од многу софистицирани луѓе кои користат многу софистицирани електронски механизми? [...] Станува збор за зачудувачки голема моќ: моќта да се создаваат цели универзуми на умот. Тоа јас го знам. Јас го правам истото нешто. (цитирано според Јанковски 2005, 91)

Ландсберг како да се надоврзува на оваа луцидна забелешка на Дик за „планското производство“ на стварноста, развлекувајќи ја како апликативна врз сета досегашна историја на конструкциите на човечкото искуство. Имено, според неа,

реалното секогаш било посредувано од култури на информирање и нарација. Што значи тоа, дека сеќавањата се „реални“? Дали воопшто некогаш биле „реални“? [...] Ако реалното секогаш било посредувано од колективизирани облици на идентитет, тогаш зошто сетилното во кинематографијата – искуствената природа на поистоветувањето на гледачот со сликата – се разликува од другите естетски искуства, како што е читањето, кои, исто така, би можеле да бидат место за производство на сетилно сеќавање? Загриженоста за моќта на визуелната сетилност – особено свеста за способноста на киното да произведува сеќавања кај своите гледачи – има долга историја. (Ландсберг 2003, 85-86)

Ландсберг, всушност, се обидува да нагласи дека автентично искуство на светот *никогаш не може да ѝосѝои*: нашето искуство за светот е секогаш и нужно *културно ѝосредувано*. Резонот е едноставен и неспорен: бидејќи од самото свое раѓање детето е воспитувано и образувано според традицијата, обичаите, правилата, прописите, стандардите и законите на средината (народ, држава, култура, цивилизација...) каде што е родено, тогаш неговото искуство никогаш не е, ниту може да биде автентично искуство на стварноста. Тоа е секогаш насочувано (претходно детерминирано), а во потрадиционалните средини регулирано и диригирано, според сензибилитетот на средината во којашто детето се раѓа и се воспитува.

Дали тоа значи дека треба да се парализираме? Животот запира кога дознаваме дека нашето искуство не е наше, туку е секогаш и нужно културно детерминирано?! Следејќи го таквиот тек на мислата, дали можеме со чиста совест да тврдиме дека Ернесто Че Гевара (Ernesto “Che” Guevara) погрешил кога заминал за Куба и подоцна за Боливија да им помогне во тамошните револуционерни движења, само затоа што тамошните неправди биле неправди кои не му биле причинети лично нему, односно само затоа што не станува збор за негово лично преживеано искуство? Доколку одговориме со „Да“ истовремено велиме „Не“ на сите хуманитарни иницијативи низ целиот свет. Имено, ни во случајот на Че Гевара, ни во случај со хуманитарните акции, не се работи за лично преживеани искуства: ниту Че Гевара, ниту поголемиот дел од хуманитарните

активисти не поседуваат непосредни сеќавања и/или искуства за несреќите на другите луѓе, а сепак се обидуваат да помагаат. Зошто тогаш помагаат? Одговорот, се разбира, не може да се бара во автентичноста и непосредноста на нивното искуство/сеќавање. Напротив, и во едниот и во другиот случај, можеме слободно да кажеме дека станува збор за помалку софистициран или поинаков вид *ипрошејќи се* сеќавања (тоа се сеќавања посредувани од поинаков вид конструкции на свеста). И двете сеќавања се, бездруго, на овој или оној начин, имплантирани, а сепак, и двете наведуваат на хуманитарно дејствување.

Затоа, токму *дејствувањето*, како што велеше мутантот Куато во филмот *Тотален оијовик*, е главниот фактор кој го прави човека тоа што е, а не толку неговите сеќавања. Оттаму, кога говориме за сеќавањата, сфатени во смисла на имплантирани протези, помалку станува збор за верификација на автентичноста на минатото, а повеќе за *ипроактивност* (иманентна, примордијална дејствителност) и за отворање нови насоки за *дејствување во сегашноста*.

ЗАКЛУЧОК

Да, желбата да се помогне, Желбата *да се најрави што и да е*, е *втикаена* во сите наративи од историјата на човечката култура, истите оние наративи кои помалку или повеќе софистицирано ни се имплантирале во нашето колективно сеќавање низ историјата на човештвото. Во тој поглед, главниот предизвик на едно неомарксистичко читање на киберпанкот претставува препознавањето на така сфатената Желба, која стои отаде логиката на ортодоксното разбирање на приказната и отаде простото спарување на знакот со означеното. Американскиот марксист Фредрик Џејмисон (Fredric Jameson) смета дека сите приказни

можат да ја вратат нивната првична ургентност само доколку се прераскажат во рамки на една голема колективна приказна; само доколку [...] бидат перцепирани дека споделуваат една основна тема – за марксизмот, колективната борба за истргнување на доменот на Слободата од доменот на Нужноста; само доколку се разберат како неопходни епизоди во еден огромна незавршена приказна. (цитирано според West 1982-1983, 185)

Кога американскиот марксистички филозоф Корнел Вест (Cornel West) вели дека тоталитетот на приказната треба да ја „конституира самата форма на Желбата“ во сегашноста, Желбата која ја овозмо-

жува и одредува негацијата на сегашноста“, резултирајќи со „волја за слобода, наместо со волја за присуство“ (West 1982-1983, 182-183), тој се надоврзува на Џејмисоновата идеја за еманципирачкиот, мобилизирачки агенс на Желбата, која во приказните сака да ги препознае напластените општетсвени противречности. Џејмисон од интерпретацијата очекува да биде тоа што таа, во суштина, е: проширување на хоризонтот/слободата на толкувањето преку препознавање на „трансформативниот елан“ (West 1982-1983, 181), кој е содржан во *йолийикаџа на Желбаџа*. Таа политика на Желбата има потреба да ја ремобилизира слободата на толкувањето, за да се согледа среќата на утопијата која постои отаде дехуманизирачките фактори на дистопијата. Негацијата на сегашноста имплицира дека секое читање во себе треба да содржи никулци на трансценденција, кои треба да можат да гледаат отаде status quo-то, надвор од непроменливоста на постоечкото, од другата страна на сигурноста на воспоставениот поредок. Конфронтирајќи ја волјата за слобода наспроти волјата за присуство, се зазема начелен марксистичко-херменевтички став дека хоризонтот на толкувањето повеќе има работа со она празното, кое е *оџаде* текстот, наспроти она што е присутно *во неџо*; тој повеќе сака слободно да го толкува постоечкото и притоа да нè соочува со „нашите највитални пориви и желби“ (West 1982-1983, 184), одошто да се задоволува со повторување на присутното. Присутното постои само за да ја мобилизира *џрижџа на совесиџ* во однос на причините кои довеле до него. Во тој контекст, научната фантастика, а во прв ред нејзиниот поджанр на киберпанкот, не е проста проекција на сегашноста во иднината, во смисла на пропорционално забрзување на степенот на општата потчинетост според некоја замислена равенка, во која се земени предвид субординирачките капацитети на новите технологии. Киберпанкот, попрво, е грижа на совеста на сегашноста, на онаа нејзина манифестација која одбива да се помири со состојбата на status quo. Тој, според тоа, се надоврзува на „колективната борба за истргнување на доменот на Слобода од доменот на Нужноста“ (West 1982-1983, 185), навигаирајќи во еден амбиент, во којшто се антиципирани потчинувачките капацитети на современиот глобален капитализам. Таквата негација на сегашноста се манифестира со изнаоѓањето на читања според кои стварноста се разбира Диковски, односно, како феномен кој попрво го создаваме ние самите (Слобода), отколку тој нас (Нужност). Впрочем, режимот на стварноста никогаш не бил имун на пукнатини. Тие пукнатини

овозможуваат наративот на стварноста да се разбира *проактивно*, наместо само *пасивно*. Политиката на Желбата во киберпанкот, нејзиниот трансформативен/преобразувачки елан, маневрира во време-просторот кој отсекогаш бил *иука* – време-просторот на пукнатините кои овозможуваат стварноста да се создава во тесен дослух со нашите најдлабоки желби.

РЕФЕРЕНТНА ЛИТЕРАТУРА

- Бест, Стивен и Даглас Келнер. 1996. *Постмодерна теорија: критички иследувања*. Скопје: Култура.
- Бодријар, Жан. 2001. *Симулакруми и симулација*. Скопје: Магор.
- Дик, Филип К. 2005а. За стварноста. *Маргина: за различносии и интееграции*, година XII, број 70: стр. 7.
- Дик, Филип К. 2005б. *Малцински извештај*. Скопје: Темплум.
- Жижек, Славој. 2007. Од виртуелната реалност кон виртуелизацијата на реалноста. *Аспекти на друштва: зборник по културологија*, Иван Цепароски (ур.). Скопје: Евро-Балкан Пресс и Менора, стр. 115-122.
- Јанковски, Владимир. 2005. Белешка за авторот. Филип К. Дик, *Малцински извештај*. Скопје: Темплум, стр. 89-94.
- Ландсберг, Алисон. 2003. Протетско сеќавање: *Total Recall* и *Blade Runner*. *Маргина: за различносии и интееграции*, година X, број 61: стр. 82-96.
- МекКерон, Кевин. 2003. Трупови, животни, машини и кукли: сајберпанкот и телото. *Маргина: за различносии и интееграции*, година X, број 61: стр. 97-112.
- Платон. 2002. *Полимеја*. Скопје: Издавачки центар Три.
- Bodrijar, Žan. 1998. *Savršen zločin*. Beograd: Beogradski krug.
- Brin, David. 1999. *The Transparent Society: Will Technology Force Us to Choose Between Privacy and Freedom?*. New York: Basic Books.
- Dick, Philip K. 1953. Impostor. URL: <http://ww2.valdosta.edu/~asantas/Texts/Impostor.pdf>.

- Dick, Philip K. 1990. *We Can Remember It for You Wholesale*. USA: Citadel Twilight.
- Dick, Philip K. 1990. *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. London: Gollancz.
- Dick, Philip K. 2012. *Ubik*. USA: Mariner Books.
- Gibson, William. 1995a. *Neuromancer*. London: Voyager/HarperCollins Publishers.
- Gibson, William. 1995b. *Count Zero*. London: Voyager/HarperCollins Publishers.
- Gibson, William. 1995c. *Mona Lisa Overdrive*. London: Voyager/HarperCollins Publishers.
- Irwin, William. 2002. Computers, Caves and Oracles: Neo and Socrates. *The Matrix and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real*, William Irwin (ed.). Chicago: Carus Publishing Company, pp. 5-15.
- Liri, Timoti. 2003. Na pragu kibernetičkih 90-ih (Intervju David Sheff). *Nije sve to bio samo rock'n'roll: antologija kontrakulture*, Dejan D. Marković (ur.). Beograd: ПЛАТΩ, str. 388-394.
- Person, Lawrence. 1999. Notes toward a Postcyberpunk Manifesto. URL: <http://slashdot.org/features/99/10/08/2123255.shtml>.
- Piercy, Marge. 1991. *Body of Glass*. London: Penguin.
- Platon. 1970. Menon ili O vrlini. *Dijalozi*. Beograd: Kultura, str. 335-438.
- West, Cornel. 1982 (Autumn) - 1983 (Winter). Fredric Jameson's Marxist Hermeneutics. *boundary 2*, Vol. 11, No. ½: pp. 177-200.
- Žižek, Slavoj. 2001. Welcome to the Desert of the Real. URL: <http://web.mit.edu/cms/reconstructions/interpretations/desertreal.html>.

ЦИТИРАНИ ФИЛМОВИ

- Солярис*. 1972. Режиcсёр: Андрей Тарковский. Кинокомпания: Мосфильм, СССР. Автор сценария: Андрей Тарковский и Фридрих Горенштейн. 167 мин.
- Abre los ojos*. 1997. Directed by Alejandro Amenábar. Production: Canal+ España, Las Producciones del Escorpión S.L., Les Films Alain Sarde, Lucky Red, Sociedad General de Televisión (Sogetel), Spain, France and Italy. Scenario: Alejandro Amenábar and Mateo Gil. 117 mins.
- Akira*. 1988. Directed by Katsuhiro Ohtomo. Production: Akira Committee Company Ltd., Bandai, Kodansha, Mainichi Broadcasting System (MBS), Sumitomo Corporation, Toho Company and Tokyo Movie

- Shinsha (TMS), Japan. Scenario: Katsuhiro Ohtomo and Izô Hashimoto. 124 mins.
- Altered States*. 1980. Directed by Ken Russell. Production: Warner Bros. Pictures, USA. Scenario: Sidney Aaron. 102 mins.
- Being John Malkovich*. 1999. Directed by Spike Jonze. Production: Gramercy Pictures (I), Propaganda Films and Single Cell Pictures, USA. Scenario: Charlie Kaufman. 112 mins.
- Blade Runner*. 1982. Directed by Ridley Scott. Production: Warner Bros. Pictures, The Ladd Company, Shaw Brothers, Michael Deeley Production & Ridley Scott Productions, USA. Scenario: Hampton Fancher and David Peoples. 116 mins.
- Brainstorm*. 1983. Directed by Douglas Trumbull. Production: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), AJF Productions and SLM Entertainment, USA. Scenario: Philip Frank Messina and Robert Stitzel. 106 mins.
- Cube*. 1997. Directed by Vincenzo Natali. Production: Cube Libre, The Feature Film Project, The Harold Greenberg Fund, Odeon Films, Ontario Film Development Corporation, Téléfilm Canada & Viacom Canada, Canada. Scenario: André Bijelic, Graeme Manson and Vincenzo Natali. 90 mins.
- Dark City*. 1998. Directed by Alex Proyas. Production: New Line Cinema and Mystery Clock Cinema, Australia & USA. Scenario: Alex Proyas, David S. Goyer and Lem Dobbs. 112 mins.
- Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. 2004. Directed by Michel Gondry. Production: Focus Features, Anonymous Content and This is That Productions, USA. Scenario: Charlie Kaufman. 109 mins.
- eXistenZ*. 1999. Directed by and scenario David Cronenberg. Production: Alliance Atlantis Communications, Canadian Television Fund, The Harold Greenberg Fund, The Movie Network (TMN), Natural Nylon Entertainment, Serendipity Point Films, Téléfilm Canada and Union Générale Cinématographique (UGC), Canada and United Kingdom. 97 mins.
- Freejack*. 1992. Directed by Geoff Murphy. Production: Morgan Creek Productions, USA. Scenario: Steven Pressfield, Ronald Shusett and Dan Gilroy. 110 mins.
- Ghost in the Shell*. 1995. Directed by Mamoru Oshii. Production: Bandai Visual Company, Kodansha and Production I.G., Japan and USA. Scenario: Kazunori Itô and Masamune Shirow. 83 mins.

- Ghost in the Shell 2: Innocence*. 2004. Directed by and scenario Mamoru Oshii. Production: Bandai Visual Company, DENTSU Music and Entertainment, ITNDDTD, Kodansha, Production I.G., Buena Vista Home Entertainment and Studio Ghibli, Japan. 100 mins.
- Impostor*. 2002. Directed by Gary Fleder. Production: Dimension Films, Marty Katz Productions, Mojo Films and P.K. Pictures, USA. Scenario: Caroline Case, Ehren Kruger and David Twohy. 95 mins.
- Inception*. 2010. Directed by and scenario Christopher Nolan. Production: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures and Syncopy, USA and United Kingdom. 148 mins.
- Last Action Hero*. 1993. Directed by John McTiernan. Production: Columbia Pictures & Oak Productions, USA. Scenario: Shane Black and David Arnott. 130 mins.
- Minority Report*. 2002. Directed by Steven Spielberg. Production: Twentieth Century Fox, DreamWorks Pictures, Cruise/Wagner Productions, Blue Tulip Productions, Ronald Shusett/Gary Goldman and Amblin Entertainment, USA. Scenario: Scott Frank and Jon Cohen. 145 mins.
- Moon*. 2009. Directed by Duncan Jones. Production: Liberty Films UK, Xingu Films, Limelight and Lunar Industries, United Kingdom. Scenario: Nathan Parker and Duncan Jones. 97 mins.
- New Nightmare*. 1994. Directed by and scenario Wes Craven. Production: New Line Cinema, USA. 112 mins.
- Scream 3*. 2000. Directed by Wes Craven. Production: Craven-Maddalena Films, Dimension Films & Konrad Pictures, USA. Scenario: Ehren Kruger. 116 mins.
- Source Code*. 2011. Directed by Duncan Jones. Production: Vendome Pictures and The Mark Gordon Company, USA and France. Scenario: Ben Ripley. 93 mins.
- The Matrix*. 1999. Directed by and scenario The Wachowski Brothers. Production: Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership and Silver Pictures, USA & Australia. 136 mins.
- The Thirteenth Floor*. 1999. Directed by Josef Rusnak. Production: Columbia Pictures & Centropolis Entertainment Production, Germany and USA. Scenario: Josef Rusnak and Ravel Centeno-Rodriguez. 100 mins.
- The Truman Show*. 1998. Directed by Peter Weir. Production: Paramount Pictures and Scott Rudin Productions, USA. Scenario: Andrew Niccol. 103 mins.

- Total Recall*. 1990. Directed by Paul Verhoeven. Production: Carolco Pictures & TriStar Pictures, USA. Scenario: Ronald Shusett, Dan O'Bannon and Gary Goldman. 113 mins.
- William Gibson: No Maps for These Territories*. 2000. Directed by and scenario Mark Neale. Production: Mark Neale Productions, United Kingdom. 89 mins.
- X-Men*. 2000. Directed by Bryan Singer. Production: Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment Group, The Donners' Company, Bad Hat Harry Productions, Springwood Productions & Genetics Productions, USA. Scenario: David Hayter. 104 mins.
- X2: X-Men United*. 2003. Directed by Bryan Singer. Production: Twentieth Century Fox, Marvel Enterprises, Inc., The Donners' Company, Bad Hat Harry, XF2 Canada Productions & XM2 Productions, Canada & USA. Scenario: Michael Dougherty, Dan Harris and David Hayter. 133 mins.
- X-Men: The Last Stand*. 2006. Directed by Brett Ratner. Production: Twentieth Century Fox, Marvel Entertainment, Donners' Company, Ingenious Film Partners, Dune Entertainment, Major Studio Partners, X3 Canada Productions, X3 US Productions, XM3 Service and thinkfilm, Canada, USA and United Kingdom. Scenario: Simon Kinberg and Zak Penn. 104 mins.
- X-Men: First Class*. 2011. Directed by Matthew Vaughn. Production: Twentieth Century Fox Film Corporation, Marv Films, Marvel Enterprises, Marvel Studios, Donners' Company and Bad Hat Harry Productions, USA. Scenario: Ashley Edward Miller, Zack Stentz, Jane Goldman and Matthew Vaughn. 132 mins.