

ТРОХИ ОТ ПИКСЕЛИ: ОПИТ ВЪРХУ ПРАЗНИТЕ ДАННИ НА ВИРТУАЛНОТО

Николай Генов

Институт за литература – БАН (България)

PIXEL CRUMBS: AN ATTEMPT ON
VIRTUALITY'S EMPTY DATA

Nikolay Genov

Institute for Literature - BAS (Bulgaria)

ORCID ID: 0009-0008-2347-2760

E-mail: nk.genov@gmail.com

Abstract: The current paper aims to expand the notion of virtual reality (understood as a computer-generated simulation) in light of the body multiplication problem in modern science fiction literature. Its main goal is to establish new modes of thinking in regards to VR using the representational excess and the user's act of consumption as a starting point towards the relation between the avatar and its material basis.

Keywords: virtual reality, avatar, consumption, excess, empty data

Резюме: Текстът се опитва да разшири понятието за виртуалната реалност (VR), разбираана като компютърно генерирана среда, чрез проблема за удвояването на тялото в съвременната научнофантастична литература. Неговият залог е да набележи нови посоки в мисленето за VR-а, използвайки репрезентационния ексцес и потребителската консумация като отправна точка в отношението между аватара и неговата материална първооснова.

Ключови думи: виртуална реалност, аватар, консумация, ексцес, празни данни

Във виртуалната реалност няма фалшификати и плагиати. В нея никой обект не претендира за автентичност и никой субект не може да легитимира своето авторство¹. Това е пространство на имитации без почерк, на тела без идентичност. Нещо повече – самата виртуалност е генератор на подобия; медиурана среда², в която всяко нещо съществува единствено като копие на самото себе си. Тази копируемост е дълбоко иманентна на онази представа за VR, която изобразява явлението като компютърно поддържана (триизмерна) симулация в реално време (Harrison, Harguvy, Rutström 2011: 87), тоест я мисли като своеобразна удвоеност на онтологичните параметри с варираща степен на достоверност. Самото удвояване обаче е процес, съпътстващ плътно този на пренос, на „влизване“ във виртуалното, което не трябва да бъде разбирано просто като отделяне на съзнанието в идеална среда, а като фрагментиране на това съзнание в споеността на вече предзададената материално-духовна матрица. Подобно схващане може да бъде илюстрирано чрез текстовете на научната фантастика, или по-конкретно – чрез примерите на онзи дял от нея, който се занимава с темата за дигиталното продължение на човечеството.

¹ Този въпрос все пак остава отворен за доизясняване. Към момента – с оглед на проучения фонд от художествени материали, засягащи проблема – става ясно, че механизмите на репрезентация във VR-а редуцират визуалните ресурси до разпространими данни, които могат да бъдат споделяни свободно между потребителите. Тяхното тук-и-сега не е обвързано с някакъв вид материалност, благодарение на която оригиналът става невъзпроизводим, а авторството – удостоверимо.

² Понятието за медиурана среда заимствам от беглата му употреба при Диодато. Вж. Diodato, Roberto. 2012. *Aesthetics of the Virtual*. Albany: State University of New York Press. За по-задълбочена работа с понятието вж. Ijsselstein, Wijnand, Giuseppe Riva. 2003. *Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments*. Amsterdam: Ios Press.

Целта на настоящия доклад обаче не е да говори произволно за начините на виртуално включване, или в частност – за техниките на виртуално осъществяване. Неговият фокус е съвсем друг и касае парадокса на умножаването, който може да бъде анализиран чрез акта на дигитална консумация. Понеже тази консумация се отнася към актуални процеси, които корелират с действителността на нашето собствено ежедневие, а технологията за тотално потапяне в цифровата вселена е все още слабо разработена³, текстът ще се придържа към познат художествен материал, за да онагледя своята теза. Романът, който ще бъде фиксиран с това намерение, е „Друг свят“ на Джейсън Сийгъл и Кирстен Милър.

„Друг свят“ проследява историята на разглезеня гимназист Саймън – син на богато адвокатско семейство, което може да си позволи неговите тийнейджърски щуротии – и на приятелката му Кет, която съвсем чинно се еманципира в близката гора. За разлика от Саймън, Кет е независима, силна и сурова; тя е свързана със земята и отговаря на повечето повърхностни стереотипи, които лошият прочит на феминистката естетика изисква от съвременния литературен пазар. По вероятност и необходимост между двамата младежи се разпалва искрена и прозрачна любов, която обаче бива възпрепятствана от появата на доведения баща на момичето – зъл мъж с необосновано зли амбиции, чиято единствена цел е да създаде интрига в името на повествователната завръзка. Намесва се и не по-малко зла корпорация, отговорна за серия от инци-

³ След появата на Oculus Rift през 2012 година позагубилото се възвращение около темата за VR-а се възвръща с пълна сила и технологията навлиза в бурна фаза на развитие. За повече детайли вж. Parisi, Toni. 2016. *Learning Virtual Reality: Developing immersive experiences and applications for desktop, web and mobile*. Sebastopol: O'Reilly Media Inc.

генти с хора; чрез които инциденти тя ги превръща в неподготвени тестъри на нова технология за виртуална реалност. И понеже всички важни лица се оказват събрани на едно място по силата на случайността (и роднинските връзки), Кет изпада в беда и бива „отведена“ във VR-а. Саймън решава да я спаси на всяка цена, а останалите персонажи се появяват от време на време, за да им припомнят колко неочаквано, но за сметка на това удобно е всичко.

Макар и твърде посредствен от позицията на едно високо изискване за сложна литература, романът на Сийгъл и Милър все пак отбелязва няколко добри попадения по отношение на теоретичните си пропозиции. Тези попадения в никакъв случай не дават индикация, че са преднамерено използвани, за да задоволят проблемите на мисленето ни за виртуалното, но това не ги лишава от потенциалния им изследователски заряд. В конкретния случай се визира една особено ярка сцена с бизонско месо, в която главният герой Саймън и група невинни жертви на технологичното експериментаторство сядат на трапеза в дигиталния град Имра, за да се нахранят след дълго странстване в пустошта. Изцяло погълнати от сетивната наслада на храната, те облизват чиния след чиния в състояние на ступор, без да си дават сметка, че по този начин се превръщат в жертва на един мултипликационен капан; храната се репродуцира, вкусът се възпроизвежда, но ефектът от храненето е нулев:

Ще ми се да подхвърля някой язвителен коментар, но съм твърде зает с гълченето, за да го измисля. Довършвам последната хапка храна в чинията ми и откривам, че има нова пред мен. Би трябвало да спра, но не мога. [...] Нямам никаква представа колко време е минало, нито колко чинии с бизонско съм омел. Чувствам се малко по-пълен, отколкото, когато дойдох тук, но ако изобщо има някакъв ефект, то е, че желанието да ям само се е увеличило.

Ръцете ми просто не са достатъчно бързи, за да поднасят храна към устата ми. [...] Поглеждам купчината храна в чинията пред мен. Фалшивото месо, направено от измислени зверове. Но беше единственото ми обсебване от може би часове... [...] И все пак дори сега жадувам за него. Пръстите ми копнеят да сграбчат още една мъртвца. И този порив е ужасяващ. Точно това ти прави Друг свят, осъзнавам. Дава ти това, което искаш. (Сийгъл, Милър 2018: 129 – 130).

Удвоеността на месото (или поне удвоеността на неговата имитацията) е съответно непълна, дефектна, несъвършена. Сетивното усещане е лишено от субстанция; то е само форма без съдържание. Или поне това би бил логичният извод, ако не се вземеше под внимание работата на виртуалното тяло, или аватара, който в романа се явява пряко разширение на физическия си (аналогов) двойник. Двойник, защото парадигмите на случая са удвоени; съдържание има, но то е адаптирано за друг носител (за дигиталния еквивалент на тялото). Съответно преносът, а не удвояването, е непълен. Удвояването е съвсем завършено; то поражда напрежение между удвоилите се образи. Сиреч, ако единият вариант – исторически по-ранният⁴ – е бил да мислим виртуалната реалност като непълноценна по отношение на опита, то това, което „Друг свят“ предлага сега, е тя да бъде мислена като свърхпълноценна; като ексцесивна по отношение на действителността.

⁴ Тук визуирам романите „Лабиринтът на отраженията“ и „Фалшивите огледала“ на Сергей Лукяненко, издадени в края на 90-те години на XX век, които се занимават със социалната несъвместимост на тази подялба. Вж. Лукяненко, Сергей. 2009. *Лабиринтът на отраженията*. София: ИнфоДАР и Лукяненко, Сергей. 2009. *Фалшивите огледала*. София: ИнфоДАР. Водещ мотив при тях е несъвместимостта на действителния и виртуалния опит, поставени на обща плоскост.

Как се превежда това в рамките на познати модели? Всъщност фиксирането на явлението не се нуждае от футуристичните спекулации на научната фантастика, за да бъде разбрано. Виртуалното тяло, дефинирано като резултат от преноса на съзнанието от място в не-място, може да се възприеме не като радикалното сепариране на духа от материята, а като преработената експанзия на биологичните зависимости според правилата на новата (медиуирана) среда. Най-добре това се онагледява от компютърните игри. Твърде често в тях нашият аватар се уморява, оглажнява или, ако всички тези нужди не са предвидени от алгоритмите на софтуера, поне се наранява. Но необходимостта на аватара от лечение, храна и почивка не е твърдествена на моментната необходимост на нашето тяло; те се разминават във времето. Така потребностите на виртуалното тяло дори не съвпадат с потребностите на физическия му двойник поради контекста на играта; двете изпълняват различни функции, което ги отнася към съвсем различни регистри на смисъла. Следователно виртуалната храна следва да засища по различен начин и с различна цел; нейната стойност е сведена до точки, които нямат телос извън медиуираната си среда. И тъй като VR-ът на „Друг свят“ е точно това – версия на любимата игра на корпоративния лидер Майло Йолкин – цялото виртуално преживяване следва да бъде подчинено на една друга, изрова цел, която – поради своята неяснота и нерегламентираност – не успява да удържи либералния импулс на виртуалното и се превръща в завършен проект за дигитално мъчение.

Схващането, че виртуалното може да се отнася към виртуалното паралелно и по различен начин от начина, по който действителното се отнася към виртуалното, би изисквало от нас и ново понятие, което да опосреди това когнитивно разминаване. Настоящият текст предлага – макар и с известни уговорки – поня-

тието за *празни данни*. То е далеч от съвършено, тъй като налага една апоритична употреба на нищото в смисъла на ново (въз)производство, утвърждавайки същевременно йерархичния модел на външното спрямо вътрешното (данните са празни само по отношение на една фундаментално чужда на VR-а позиция), но за сметка на това отваря нови перспективи пред концепирането на празнотата, оказала се продуктивна за виртуалността като такава. Нищото се комбинира с нищото и от синтеза на тези чисти симулакруми⁵ се натрупват нееквивалентности, които пораждат нови структури. Празнотата – с други думи – е и съдържание в условията на виртуалното; тя е празнота с подчертано генеративен потенциал.

В „Друг свят“ генеративната сила на симулакрума е изразена чрез появата на нови (местни) същества, наречени „децата“, продукт на компютърна аномалия, която е предизвикала съчетаването на изкуствените образи в нови и причудливи форми. Това са създания без аналог в действителността⁶; фантастични фигури, водещи война с пришълците (потребителите) за правото на собствен дом. Те са подчинени на разпоредбите на Създателя – аватара на Майло Йолкин, според когото тяхното битие трябва да бъде съобразено с дейността на геймърите. „Той ги доведе тук. Смята, че можем да съществуваме заедно. Но представителите на твоя вид са чудовища, а Създателя е глупак.“ (Сийгъл, Милър 2018: 225).

⁵ Вж. Baudrillard, Jean. 1995. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press.

⁶ „Лицето му започва да изпъква от мъглата и полагам неимоверни усилия да прикрия стъпнването си. Носът му е без хрущял – плосък е в средата, с две големи ноздри, които се издуват и свиват, докато диша. Върховете на ушите му са провиснали над отвърстията и виждам пъпките на два рога, напирани да пробият през кожата на челото му. Зениците в средата на кехлибарените му очи са две дебел черни резки“ (Сийгъл, Милър 2018: 101).

Този мотив – за появата на безаналогови форми във виртуалността – не представлява иновация в жанра. Две десетилетия по-рано Сергей Лукяненко измисля друга непозната (виртуална) форма без съдържание, обозначена от потребителите на Дълбината като Неудачника; злощастен и депресиран карък, заклещен между стените на играта, която не може да напусне. Разликата между елементите в посочените романи идва по линия на градивния им материал; при Лукяненко Неудачника е синтез от латентните мисли на всички участници в мрежата, а в „Друг свят“ става въпрос за софтуерна грешка. И в двата случая обаче може да бъде разчетен ултимативният триумф на симулакрума, привидян от Бодрияр в лицето на виртуалната реалност (Ryan 2001: 30).

Обхватът на изведените по-горе наблюдения не се ограничава само до полето на художествената литература. Всъщност концепцията за празнина, която пряко произвежда и умножава желанието, без да има за цел да го задоволи, е съвсем приложима към някои капиталистически практики в най-ново време. Особено видима е тя в сферата на развлекателната индустрия, която, дигитализирайки своята натрупана продукция, се превръща в пазарен хегемон, препродаващ едни и същи блага със статута на нещо ново⁷. В игри като Yu-Gi-Oh! и

⁷ Схематично това може да бъде изобразено по следния начин: произвеждат се карти, които се продават. Създава се компютърна игра, която (пре)продава дигитални копия на вече закупените карти, пригодени към новите (виртуални) условия. Играта скоро се закрива и се издава ново заглавие, което продава същите карти в нов контекст. По същество това е промяна, която касае отделни компоненти на игровото преживяване с (често) минимална степен на диференциация. Но дори една такава стратегия не е изцяло заместваща по отношение на физическата игра; тя представлява само неин различим двойник; нещо допълнително. Вж. Tramwell, Aaron. 2010. *Magic: The Gathering in material and virtual space: An Ethnographic approach toward understanding players who dislike online play*. http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf (01.05.2019)

Magic the Gathering, които от самата си поява разчитат на агресивна маркетинг стратегия, за да се развиват успешно, инфлацията на идеи и ресурси бива пренесена на дигитална почва, за да доведе до по-лесно възобновим експес. Така същата игра продължава да репродуцира своите стари принципи под различни заглавия, извличайки финанси от бездънната яма на виртуалното⁸.

Какъв е изводът от всичко това? По всичко изглежда, че набелязаното разминаване между двата типа данни – на действителното и на виртуалното – е подходящ повод да се говори за една особена реалност, която не изтласква и не отменя чувството ни за реално, а само го дублира и препотвърждава. Това означава, че VR-ът, утопично възприеман като завършек на медийната еволюция (Ryan 2001: 57), е и може да бъде мислен в светлината на нещо друго – като комплексно явление, което не се отъждествява със своите предпоставки, а ги умножава, без да заличава границите на медията като такава. Тогава и въпросът за виртуалното тяло би бил зададен по нов начин; така, че да бъдат преосмислени някои негови противоречия в светлината на нещо трето и да бъдат заличени онези рани в тъканта му, които иначе биха изглеждали почти мистично на фона на научната фантастика.

Библиография

Лукяненко 2009: Лукяненко, С. а. Лабиринтът на отраженията. София: ИнфоДАР. б. Фалшивите огледала. София: ИнфоДАР, 2009.

⁸ По по-различен начин стои въпросът с комодификацията на виртуалната собственост. Вж. Bartle, Richard. 2004. *Pitfalls of Virtual Property*. https://www.academia.edu/13016129/Pitfalls_of_Virtual_Property (01.05.2019)

Сийгъл 2018: Сийгъл, Дж., Милър К. Друг свят. София: Барг, 2018.

Bartle 2004: Bartle, R. Pitfalls of Virtual Property. https://www.academia.edu/13016129/Pitfalls_of_Virtual_Property (01.05.2019)

Baudrillard 1995: Baudrillard, J. Simulacra and Simulation. Michigan: University of Michigan Press, 1995.

Diodato 2012: Diodato, R. Aesthetics of the Virtual. Albany: State University of New York Press, 2012.

Harrison 2011: Harrison, G. W., E. Haruvy, E. Elisabet Rutström. Remarks on Virtual World and Virtual Reality Experiments. – Southern Economic Journal 78(1)/2001, 87 – 94.

Riva, Davide, Ijsselstein 2003: Riva G., Davide F., Ijsselstein, W. Being There: Concepts, effects and measurement of user presence in synthetic environments. Amsterdam: Ios Press, 2003.

Parisi 2016: Parisi, T. Learning Virtual Reality: Developing immersive experiences and applications for desktop, web and mobile. Sebastopol: O'Reilly Media Inc, 2016.

Marie-Laure 2001: Marie-Laure, R. Narrative as Virtual Reality. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

Tramwell 2010: Tramwell, A. 2010. Magic: The Gathering in material and virtual space: An Ethnographic approach toward understanding players who dislike online play. http://meaningfulplay.msu.edu/proceedings2010/mp2010_paper_42.pdf (01.05.2019).