

IDEOLOGIJA KOT TEHNOLOGIJA

Primož Krašovec

Članek poskuša misliti ideologijo niti na ravni vsebine misli niti na ravni diskurza, temveč na ravni delovanja, ki je – to bo osnovna teza članka – prvič, večinoma nediskurzivno in, drugič, v 21. stoletju odločilno tehnološko določeno. V nasprotju s klasičnimi ideološkimi formacijami 19. in deloma še 20. stoletja ideologija danes ne deluje več na ravni razmerja med posameznikovim umom in dominantnimi diskurzi, prav tako ne deluje več kot oblika subjektivacije, temveč drugje in drugače, na ravni, ki je tehnološko posredovana in infrasubjektivna. Takšno delovanje ideologije – ki poteka na (mikro)ravni afektov – obide procese subjektivacije in interpelacije ter raven verjetja, pomena in medijskih reprezentacij.

Te spremembe tudi »reprogramirajo« delovanje kognitivnih procesov posameznikov in odločilno vplivajo na izobraževanje, saj nekdanjo prevladujočo obliko »družbene zavesti«, ki je bila linearna in kavzalna, nadomeščajo nove oblike družbene zavesti, prilagojene novim medijskim tehnologijam in praksam.

KLJUČNE BESEDE: ideologija, tehnologija, novi mediji, afekti, družbena zavest

Ideology as Technology

The article is an attempt to think ideology neither on the level of the content of thought nor on the level of discourse, but on the level of its functioning, which is – this will be the main thesis of the article – firstly, mostly undiscursive and, secondly, at least in the 21st century, technologically determined in a decisive way. In distinction to classic ideological formations of the 19th and partially 20th centuries, ideology today no longer works on the level of the relation between individual minds and dominant discourses, neither does it work as a form of subjectivation; today, ideology works on a different level and in a different way: on the level that is technologically mediated and infra-subjective. Such functioning of ideology, by taking place on the (micro)level of affects, bypasses the process of subjectivation and interpellation as well as the level on which belief, meaning, and media representations function.

These changes also "reprogram" the way individuals' cognitive processes work and decisively influence education, as the traditional – linear and causal – mode of "social psyche" is being replaced by new modes of social psyche, modes adapted to new media technologies and practices.

KEYWORDS ideology, technology, new media, affects, social psyche

(Samo)kritika koncepta ideologije

Medtem ko je bil koncept ideologije desetletja osrednja točka ne le marksistične družbene teorije, temveč kritične družbene teorije nasploh, je danes morda prej ovira mišljenju, in sicer predvsem zaradi (vsaj lokalne)¹ prevlade Althusserjeve klasične teorije ideologije, ki postulira večnost ideologije. Po Althusserju (2000, 84–87) se sicer zgodovinsko spreminjajo in menjavajo tako posamezne konkretne ideologije kakor same družbene formacije, v katere so te ideologije vpete, a znotraj ahistorične teoretske sheme, v kateri *morajo* vedno obstajati ideologija v diskurzivni obliki in ideološki aparati, ki jo producirajo in širijo, in v kateri ideologija deluje na ravni subjekta oziroma subjektivacije (posameznik, soočen z ideološkim diskurzom, postane subjekt, kar naj bi bil osnovni oblastni učinek ideologije). Če poskušamo na ta način analizirati delovanje novih medijev in z njimi povezanih novih oblastnih tehnologij (tj. Deleuzove /1992/ družbe nadzora), zgrešimo večino tistega, kar je za te tehnologije in njihovo delovanje bistveno, saj tehnologije – to bo osrednja teza tega članka – ne delujejo več le na ravni diskurza in subjekta, temveč (vse bolj) na ravni tehnologije in afektov.

V delovanju današnje ideologije ima diskurz manjšo vlogo kakor v preteklosti, saj ni več tisto, kar posameznike zgrabi in vpne v oblastna razmerja, temveč to dosegajo računalniški algoritmi, sistemi elektronskega nadzora in preverjanja, iskalniki in viralni (ekonomski pa tudi politični) *marketing*, ki ne učinkujejo na posameznika kot celostno osebo, ki naj bi čakala na transformacijo v subjekt, temveč na dividualno, mikroraven razmerja med afekti, tokovi podatkov v elektronske podatkovne baze in njihovim povratnim tokom v obliki organizacije ponujenih vsebin na internetu (ali organizacije obveščevalno-varnostnih podatkov in tem, kar Althusser obravnava kot represivne aparate države).

Althusserjevo ahistorično shemo je mogoče kritizirati na dveh ravneh: tako na ravni splošne trditve o nujnosti, večnosti in pomenu ideologije (kot diskurza, ki posameznike spreminja v subjekte) za vzdrževanje oblastnih razmerij v vsakršni družbeni obliki kakor na ravni že skiciranih aktualnih družbeno-tehnoloških sprememb, zaradi katerih je koncept ideologije manj uporaben vsaj za pojasnjevanje sodobnih, visokotehnoloških in visoko novomedijsko posredovanih kapitalističnih družb.

Na ravni splošne družbene teorije lahko nasproti Althusserjeve sheme postavimo družbene teorije,² ki so tako ali drugače sorodne Maussovemu (1996, 203–226) konceptu telesnih tehnik in ki pokažejo, da so družbene prakse in procesi, ki jih morda običajno razumemo kot delovanje ideologije, prej telesne kakor diskurzivne, saj našega vsakdanjega vedenja (tako na individualni kakor na skupinski in družbeni ravni) ne uravnavajo toliko ideje ali ideološki diskurzi, kolikor avtomatizirane motorične sheme (Bourdieu 2002, 118), ki se prenašajo na ravni družbenega telesnega nezavednega (Leroi-Gourhan 1990, 19–28).

Na splošni ravni družbene teorije in v daljši zgodovinski perspektivi je problem koncepta ideologije hkrati problem dualistične teoretske perspektive oziroma dualizma duše in telesa, družbenega duha in družbene materije. Diskurzi, reprezentacije, ideologije v večini teorij ideologije nastopajo kot nekaj, kar je ločeno od 'materialnega' dela družbe, oziroma kot nekaj, kar v materialnost družbe vstopa od zunaj, na način njene bodisi ideološke legitimacije bodisi zakrivanja ali mistifikacije.³ Ideologija tako nastopa kot skrivnostna sila, ki od zunaj določa materialne družbene prakse – in če razkrinkamo ideologijo, se njen urok zlomi in lahko materialne prakse upravljamo drugače (s pomočjo drugačne ideologije oziroma drugačnega dominantnega diskurza). V tej predstavi je družbena duša tista, ki vodi družbeno

telo, kar ustreza predznanstvenim, zdravorazumskim predstavam o delovanju posameznika, čigar volja, intence in odločitve naj bi bile tisto, kar upravlja njegovo sicer inertno telo.

Ta prikaz je sicer precej karikiran in nakazani dualizem je redko tako ekspliciten, a kako drugače kakor na ta način naj razumemo sociološko obsedenost s sovražnim govorom (kot domnevnim *ur*-izvorom rasizma in 'vzpona skrajne desnice') ter reprezentacijami tega ali onega v medijskem diskurzu? Za kritiko takšnih predstav ni mogoče preceniti pomena Bourdieujeve (2002, 113–136) teoretske intervencije – praktični čut kot telesna vpetost v svet ne čaka na diskurzivni signal, da bi začel delovati. Govor, diskurzi, ideje so del telesne vpetosti v svet in ne neodvisni in vsemogočni sprožilci družbene akcije.

Skratka, na ravni splošne družbene teorije in v dolgi zgodovinski perspektivi lahko dvomimo o tem, da je ideologija tako pomembna, kakor običajno menimo. A hkrati je razlog za takšno razširjenost in prepričljivost te predstave (pa tudi Althusserjeve teorije ideologije) v tem, da so v določenem obdobju zgodovinskega razvoja evropskih družb diskurzi, teksti in ideologije dejansko imeli pomembno vlogo. Gre za obdobje med sredino 18. in sredino 20. stoletja,⁴ obdobje, za katero je na tehnološki ravni značilna prevlada tehnologij množičnega tiska, na družbeni uvedba institucije obveznega državnega šolstva, na politični ravni pa variacije razsvetljenega absolutizma. Te družbe so v veliki meri temeljile na besedah, knjigah, idejah, političnih programih in načrtih – od absolutističnega *raison d'Etat* (Foucault 2015) do socialističnega in socialdemokratskega družbenega in ekonomskega planiranja.

Poenostavljeno rečeno, čeprav družbeni duh ne vodi družbenega telesa samodejno, so bili režimi idej, programov in načrtov veličasten, a na koncu neuspešen in danes že minil poskus, da bi dosegli ravno to, namreč umno upravljanje družbe kot celote, tj. poskus, da bi družbo podvrgli ideji, programu, načrtu v diskurzivni obliki. Zato ima diskurz v tem obdobju disproporcionalno družbeno vlogo in klasična marksistična teorija ideologije velja, a le retroaktivno, če jo uporabimo za zgodovinske raziskave teh družb v tem obdobju, medtem ko je danes klasični koncept ideologije verjetno presežen in zastarel.

Koncept ideologije nam retroaktivno pomaga razumeti na primer formacijo tistega, kar Anderson (2007) obravnava kot nacionalne zamišljene skupnosti, pri katerih so imeli odločilno vlogo nacionalna književnost, šolski kurikulum in časopisi, ali obsedenost socialističnih režimov s pravilno politično linijo (ne demokratične ne socialistične verzije razsvetljenega absolutizma, prirejene za 20. stoletje, niso mogle delovati brez takšne ali drugačne oblike cenzure) in pravičnimi političnimi idejami, ali pa splošni pomen političnih govorov, deklaracij in programov. A družbena situacija v 21. stoletju je zaradi radikalnih ekonomskih in tehnoloških sprememb precej drugačna in v njej ima ideologija v klasičnem pomenu, tj. če kot zgolj dominantni diskurz ali dominantni sklop idej in predstav, precej manjšo vlogo.

Ekonomske spremembe. Različice razsvetljenega absolutizma med sredino 18. in sredino 20. stoletja so poskus, da bi obvladovali nekaj, kar se sčasoma izkaže za neobvladljivo: kapital. Utopična, optimistična politična ekonomija 18. stoletja še verjame, da je mogoče popolnoma politično obvladati nacionalno ekonomijo z intenco povečevanja bogastva narodov. Pri Adamu Smithu (2010) je tako pridobivanje ekonomskega bogastva še povezano s krepitvijo politične moči države. V teh režimih politična ekonomija nastopa kot kriterij racionalnosti vladanja (Foucault 2015), racionalnosti, ki naj bi nadomestila brezumne politične strasti preteklosti (Hirschman 2002). Za evropsko ekonomsko politiko 18. stoletja sta značilni dve predpostavki: da politika s tem, ko se bolj posveča ekonomiji, postaja racionalnejša, in da je mogoče nastajajočo kapitalistično ekonomijo umno načrtovati in upravljati. A kapital v naslednjih dvesto letih pobegne tako političnim načrtom kakor

samim okvirom politične racionalnosti in razvije racionalnost delovanja, ki je s perspektive razsvetljenih absolutizmov vse bolj iracionalna: čemu vse več denarja in vse več produktivnosti (hkratnost demonske urejenosti in popolne brezumnosti)? Družba po meri človeka v zadnjih zgodovinskih iteracijah razsvetljenega absolutizma, tj. v državnih socializmih 20. stoletja, je zadnji, obupan poskus, da bi nečloveško racionalnost delovanja kapitala podvrgli človeškim intencam in načrtom.

Konec 20. stoletja začnejo kapitalistične družbe postopoma opuščati politične načrte in programe, medtem ko postaja njihovo vsakdanje delovanje bolj ideološko permissivno – kapitalizem ne temelji na pravilnosti ali ekskluzivnosti idej, zato je indiferenten do miselnih vsebin. Za učinkovito delovanje ne potrebuje posebnega verjetja ali prepričanja in hkrati lahko deluje s slehernim, tako da se družbeni pomen ideologije v 21. stoletju ustrezno zmanjša.⁵

Tehnološke spremembe. Razvoj novih, računalniških medijev od druge polovice 20. stoletja naprej je hkrati razvoj novih načinov družbene uporabe medijev. Zmožnosti koncentracije na eno samo vsebino, globinskega razumevanja in razmišljanja na določeno temo, značilne za dobo knjige, nadomeščata razpršena, fragmentirana pozornost na več vsebin hkrati in zmožnost večopravilnosti. V računalniškem »metajeziku« (Manovich 2013, 267–277) diskurz oziroma tekst nima več prevladujoče vloge. Zvočni in slikovni material, film/video in oblikovanje so vsaj enako ali celo bolj pomembni kakor tekst (do slabo oblikovanih spletnih strani imamo danes odpor, podoben odporu nekdanjih cenzorjev do nepravilnih idej).

Politična uporaba medijev ni več usmerjena na posameznika (na način kartotek ali diskurzivne ideološke interpelacije), temveč deluje na ravni afektov in raztelesenih/dividualnih tokov podatkov. Raven subjekta ni več primarna ali odločilna. Posameznik, ki se obrne na Althusserjev poziv »Hej, vi tam!«, ni entiteta, ki bi hkrati spremljala več medijskih vsebin na internetu in odsotno puščala sledi svojih mikronagnjenj s klikanjem na strani Amazon ali IMDB. Ne ekonomski ne politični *marketing* v 21. stoletju ne naslavljata sklenjenih, enotnih posameznikov, temveč dividuirane afekte, pri čemer so odločilni algoritmi, ne pa diskurz kot tak ali sam na sebi.

Novi mediji in spremembe družbene psihične ekonomije

»Preden kogar koli kar koli učimo, moramo vedeti vsaj, kdo naši učenci so.« (Serres 2015, 1)

Morda največja kulturna razlika med generacijami, ki so odraščale pred množično dostopnim internetom in pametnimi napravami, in mlajšimi generacijami je izpostavljenost množici informacij, ki le v primeru mlajših generacij ni državno oziroma šolsko 'kurirana', temveč je urejena na način, ki je, prvič, motiviran drugače kakor državni sistemi transmisije vednosti (tendence politične centralizacije so manj odločilne kakor tendence koncentracije kapitala v medijskih industrijah, ki so, ravno ker niso politične, manj eksplicitne in deklarirane) in, drugič, manj sistematično ločen (zabavne, informativne, znanstvene, kulturne in druge vsebine niso več strogo segregirane v imenu prave, šolsko potrjene vednosti). V nasprotju z obdobjem 'režimov knjige' od sredine 18. do sredine 20. stoletja šolska vednost ni več *the only game in town*. Dostop do vednosti je bil v tem času strogo državno reguliran na način obveznega državnega šolstva in obveznih seznamov literature, ki so jih morali

učenci (dobesedno) predelati na način mentalne peristaltike (vaje, ponavljanje, učenje na pamet in na koncu reproduciranje v obliki izpita).

Danes je državni monopol nad vednostjo v ruševinah in šolski kanoni delujejo arhaično. Množice učencev se sicer še vedno učijo pesmi nacionalnih pesnikov na pamet, a je to le majhen del informacij, tekstov in podob, ki so jim izpostavljeni. Ena najpomembnejših tehno-kulturnih mutacij novih generacij je razvitje možnosti pridobivanja, uporabe in manipulacije informacij, ne da bi te informacije 'razumeli' v klasičnem, šolskem pomenu, tj. ne da bi jih ponotranjili in notranje predelali. Pozornost ni več osredotočena na eno samo, državno potrjeno in šolsko posredovano medijsko vsebino v obliki besedila, temveč postaja površinska in razpršena, prilagojena večopravilnosti: hkrati oddajamo snapchat video, bremo sms, obdelujemo sken besedila in poslušamo glasbo. Izpostavljenost množici informacij, ki niso državno redčene ali sistematično urejene, ne deluje več kot vir tesnobe. Medtem ko je osnovna naloga šole ločevanje pravilne vednosti od nepravilne, je na internetu dostopna množica podatkov in medijskih vsebin, ki ne gredo skozi proces šolskega potrjevanja in selekcije – in so v provizoričnem, eksperimentalnem, spremenljivem stanju (denimo zapisi na blogih, debatne intervencije na forumih, odlomki še ne izdelanih teorij), z njimi se prej igramo, kakor pa izdelujemo 'resne' in trdne miselne sisteme.

Med razsežnostmi, zaradi katerih je odnos do vednosti danes radikalno drugačen kakor v dobi knjige, je tudi sam postopek individualne 'obdelave' vednosti. Šola želi stvarjem vedno 'priti do dna', jih pojasniti in si jih s tem podrediti. 'Palčniški' (Serres 2015, 18–44) odnos do vednosti je drugačen: ko filtri šolske pravilnosti odpovedo, je vse težje verjeti v dokončno pravilnost te ali one teorije ali se dokončno odločiti za to ali ono teorijo ali literaturo; odnos do vednosti postaja manj decidan in bolj eklektičen, pri čemer vprašanje kvalitete, znanstvene veljavnosti ali informacijske resničnosti tako prejete vednosti ostaja odprto – šolskih kriterijev potrjevanja pravilne vednosti niso nadomestili novi kriteriji selekcije, pač pa le imperativ neskončnega povečevanja profitov v (novo)medijskih industrijah, kar pogosto pomeni le povečanje ponudbe psevdoznanstvenih teorij poleg uradnih znanstvenih ali lažnih novic poleg uradnih, preverjenih novinarskih novic. Odločno preveč optimistično in preveč utopično bi bilo predvidevati, da zlom togih procedur šolske selekcije vednosti sam po sebi prinese nove, prožnejše in sodobnejše načine elektronske produkcije in diseminacije teorij in novinarskih vsebin, saj v sami logiki kapitalistične medijske industrije ni ničesar, kar bi to zagotavljalo, tako da se morajo poskusi izoblikovanja novih in novim medijem prilagojenih, a vseeno na resnico ne neobčutljivih teoretskih in novinarskih praks večinoma boriti proti mehanizmom prevladujoče (novo)medijske industrije.

V vsakem primeru je obdobja popolne prevlade pravilne (državno potrjene) vednosti konec, saj je tehno-kulturna mutacija, povezana z internetom in pametnimi telefoni, nepovratno 'reprogramirala' nove generacije. Osredotočena pozornost, potrebna za vsrkavanje in prebavo velikih kanonskih besedil, ne obstaja več. Nadomestila jo je razpršena oziroma razdeljena pozornost, ki lahko spremlja več medijskih vsebin hkrati in ki tekstu ne daje več prednosti pred ostalimi vsebinami. Nekoč prevladujoča linearnost postopka učenja, kjer predelujemo stran za stranjo, poglavje za poglavjem, knjigo za knjigo, se umika simultanosti, kjer z enim očesom beremo multimedijško stran na internetu, z drugim pa spremljamo obvestila na telefonu. Osnovni družbeni način uporabe vednosti ni več 'vnašanje vase' – čuti prej kakor zajemalke delujejo kakor senzorji, ki prej zaznavajo in opazujejo, kakor pa si prisvajajo. Odnos mladih do vednosti je vse manj skopuški oziroma požeruški, vednost sama pa vse manj nekaj, kar imamo, in vse bolj nekaj, kar spremljamo in uporabljamo brez prisvajanja ali metabolične predelave.

V (pol)pretekli zgodovinski situaciji je bila vednost najprej centralno, načrtno in državno producirana ter nato po stopnjah prenesena v notranjost učencev. Stopnje prenosa vednosti v učence so imele v tej situaciji obliko linearnega zaporedja – najprej osnove, ki so podlaga za nekoliko zahtevnejšo vednost, itn. – in so se praktično izvajale na način vaj, in sicer predvsem mnemotehničnih vaj. Ta situacija se danes končuje, hkrati pa poteka tehnokulturna mutacija tako v družbenem kakor v individualnem odnosu do vednosti, mutacija, ki je po radikalnosti primerljiva z iznajdbo pisave. Pred pisavo so kot skladišča vednosti nastopala telesa šamanov ali potujočih pevcev in še v antični Grčiji se je filozofija prenašala ustno. Z iznajdbo pisave se je vednost eksternalizirala v knjige, a to je bila le vmesna stopnja pred njeno ponovno internalizacijo, vnašanjem v posameznikov spomin. Iznajdba mehanskega tiska je nato omogočila množično reinternalizacijo vednosti, ki jo je vodila in nadzorovala država, izvajal pa moderni šolski sistem.

Po drugi strani postaja z internetom kognitivna funkcija spomina nepomembna – ko vednost ni več zredčena in prirejena spominskim zmožnostim učencev, si preprosto ni mogoče zapomniti vsega in so poskusi, da bi vednost nosili v glavi, glede na njen kvantitativni obseg in naraščajočo dostopnost vse bolj nerodni in smešni. Nove generacije so tako vse manj klasični učenjaški skopuhi, ki bi si želeli vednost prilastiti in ponotranjiti. Palčnice (Serres 2015, 18–27) ne občutijo stiske, če je vednost 'tam zunaj', tj. če ostaja v eksternalizirani obliki, do katere lahko hipno in začasno dostopajo v kombinaciji z drugimi podatki, ki nimajo oblike teksta (pač pa so fotografije, animacije, video ...).

Za opis te epohalne spremembe v družbenem razumevanju in načinu uporabe vednosti Serres (2015, 18) uporabi metaforo svetega Denisa, antičnega svetnika, ki so mu Rimljani odsekali glavo, a jo je potem še nekaj časa nosil s seboj. Podobno kakor sveti Denis imajo palčnice glavo zunaj telesa – natančneje, njihova glava se razprši po množici elektronskih naprav. S tem se skopuško-požeruški odnos do vednosti ukine in spominska funkcija nima več prednosti pred ostalimi kognitivnimi funkcijami. Eksternalizacija glave ne pomeni le eksternalizacije vednosti, temveč tudi (in predvsem – v tem je radikalnost te spremembe, ki ni le stopenjsko nadaljevanje procesa eksternalizacije vednosti, vpeljanega z iznajdbo pisave, temveč kvalitativni zgodovinski prelom) eksternalizacijo kognitivnih funkcij, kot so računanje, imaginacija ter zbiranje, razvrščanje in obdelava podatkov, hkrati pa tudi razvoj kognitivnih funkcij in procesov, ki niso več ne človeški ne strojna imitacija človeških, temveč računalniški.

Knjižnice, arhivi in šole so sicer oblike eksternalizacije vednosti, a še vedno človeške vednosti – računa in popisuje uradnik, razmišlja učenjak ali pisatelj itn. Z razvojem računalnikov in elektronskih medijev se to spremeni oziroma vznikne nekakšna industrijska revolucija na intelektualnem področju. Tako kakor moderni industrijski stroji niso le večja in kompleksnejša orodja (Marx 2012, 349) kakor eksternalizacije človeške motorike, tudi strojno učenje, iskalni algoritmi, avtomatizirani oblikovalni programi in tako naprej niso eksternalizacija človeškega intelekta, temveč začetek razvoja nečloveške, mašinske inteligence. Računalnik ni kompleksnejša ali zmogljivejša knjižnica, ni le skladišče oziroma arhiv vednosti, temveč (vse bolj samostojno in avtomatično) računa, obdeluje in ureja podatke, filtrira fotografije in podobno, in sicer na načine, ki niso (ali vsaj niso vedno) imitacije človeških dejavnosti.

V nasprotju s humanisti, šolniki in učenjaki, za katere so opisani procesi pretresljiva osebna in civilizacijska travma, mlade generacije nimajo težav z lastno hibridnostjo oziroma s tem, da se njihove kognitivne funkcije povezujejo in dopolnjujejo s strojnimi, tj. s tem, da si vednost prej označujejo kakor zapomnijo, ali s tem, da jim računalnik sam preračunava med

medijskimi formati ali da jim pametni telefon sam poišče optimalno osvetlitev pri fotografiranju. Palčnice so kiborgi, a ne na način kiberpunkovske imaginacije devetdesetih let 20. stoletja – nimajo elektronskih vsadkov –, temveč so z elektronskimi stroji povezane preko mentalnih/intelektualnih dejavnosti in praks.

Mlade generacije so že v zgodnjem otroštvu podvržene ne le biološki evoluciji, pač pa tudi tehno-kulturni evoluciji, v kateri mutirajo v kiborge, saj mešanje z elektronskimi napravami povratno 'reprogramira' tudi 'notranje' kognitivne funkcije, kakršni sta pozornost in spomin. Reakcija fosilnih, humanizma oprijetih generacij na tujost te mutacije je večinoma ksenofobna: mladi so označeni za preveč brezbrizne in pasivne *ter hkrati* za preveč klepetave, hiperaktivne, nezmožne poglobljene refleksije, skratka, za slab učenski material. Njihova kiborškost je razumljena in obravnavana kot bolezen, kot motnja pozornosti ali hiperaktivnost.

Humanistična kritika mladih kiborgov (češ da so hkrati preveč pasivni in hiperaktivni) je manj protislovna, če jo poskušamo razumeti sociološko oziroma situacijsko umeščeno. Situacije pasivnosti so ravno situacije izpostavljenosti učiteljskemu pogledu in avtoriteti, ki se ostro razlikujejo od 'naravnega' komunikacijskega okolja palčnic, tj. od situacije množičnega klepeta bodisi z več sogovorniki na istem elektronskem kanalu bodisi z več vzporednimi sogovorniki na različnih kanalih (Facebook messenger, Instagram, elektronska pošta, sms ...), pri čemer ne sodelujejo le človeški sogovorniki, temveč tudi sporočila, da obnova programske opreme čaka na odobritev, avtomatično generirana sporočila o novih igrah ali filmih, obvestila, da je pretvorba dokumenta iz worda v pdf končana, itn. Takšna situacija zahteva večopravilnost in razpršeno pozornost ter hkrati aktivno preklapljanje med različnimi oblikami komunikacije in drugimi intelektualnimi dejavnostmi (kot so pisanje, oblikovanje objav na socialnih omrežjih, snemanje in olepševanje fotografij ...). Kiborški intelekt lahko hkrati sledi množici razpršenih glasov in je navajen polifoničnih socialnih situacij, kar hkrati pomeni, da zanj izpostavljenost enemu samemu glasu – glasu učiteljske avtoritete –, ki je hkrati glas, ki zahteva ne le ekskluzivno pozornost, temveč tudi tišino, pomeni mučno čutno deprivacijo. Če/ko učiteljem in drugim figuram tradicionalne avtoritete (staršem, politikom ...) uspe dobiti ekskluzivno pozornost in tišino, so palčnice omrtvičene in pasivne. A hkrati kot tehnološko reprogramirane ne emocionalno ne fiziološko ne prenesejo monofonije, zato zaspijo ali naskrivaj vseeno tipkajo po pametnem telefonu. Pasivnost mladih je relacijska, ne učinek njihove esencialne moralne sprijenosti, odsotnosti pravih vrednot ipd.

Po drugi strani so palčnice (hiper)aktivne v situacijah, v katerih se jim uspe otresti učiteljskega pogleda in glasu. Takrat privzamejo tisto, kar Serres (2015, 35) imenuje »pilotska drža« – ko lahko vklopijo računalnik ali pametni telefon, se ramena zravnajo in oči dobijo sijaj intenzivne pozornosti. V nasprotju s predavanji, ki jih komaj prenesejo, lahko palčnice igrajo igre, se pogovarjajo ali ustvarjajo na računalniku brez počitka tudi po več ur ali celo več dni. Tudi v tem primeru problem ni odsotnost, temveč ravno prisotnost pravih vrednot in tradicionalnih figur avtoritete – takoj ko se te odstranijo, palčnice postanejo aktivne in kreativne.

Konec linearne in razvoj simultane družbene zavesti

A družbena/kulturna prevlada teksta in diskurza se začne krhati še pred začetkom interneta in pametnih medijev, že sredi 20. stoletja, in sicer z razvojem tistega, kar Flusser (2000, 9–15) imenuje »težno podobe«. Umik teksta težno podobam je po drugi svetovni vojni vsaj na kapitalističnem Zahodu očiten že na prvi pogled: barvne, strojno obdelane

podobe na mestnih ulicah in površinah nadomestijo črno-bele črke in napise. Pomen barv, tipografije in oblikovanja nato le še narašča do današnjega trenutka, ko so mesta polna barvnih plakatov, oglasov in elektronskih zaslonov z animiranimi grafičnimi sporočili.

Že na tej, površinski ravni je razlika med časom teksta in časom podob očitna: pomen črke se z barvo ne spremeni in prav tako za razumevanje besedila tipografija in oblikovanje nista odločilna (zato so stare knjige oblikovane skromno, funkcionalno in standardizirano, tj. vse knjige določene založbe ali zbirke so videti enako), medtem ko sta barva in oblika denimo za oglaševanje ali modo, pa tudi za tekste, posredovane v novih medijih, ključni (ne glede na vsebino težko in le z odporom beremo slabo oblikovano spletno stran).

To, da slika izpodriva črko, na prvi pogled morda ni videti kot zgodovinska novost, pač pa prej kot zgodovinska regresija – jamske slike so obstajale pred pisavo, pa tudi svet renesanse ali zgodnjega novega veka pred množično pismenostjo 19. stoletja je bil bolj pisan kakor pismen. A pri prevladi podob danes ne gre preprosto za vračanje v preteklost, saj današnje slike niso enake slikam antike ali srednjega veka. Predmoderne slike so izdelovali obrtniki in so pomenile svet, medtem ko moderne slike izdeluje tehnologija in pomenijo teorije sveta (ibid.). Predmoderne slike so nastopale kot nadomestki za konkretno, doživljeno situacijo, ki so štiridimenzionalno situacijo zvedli na dvodimenzionalni prizor. Imaginacija, potrebna za 'dešifriranje' slik, je potekala v obratni smeri – pomenila je zmožnost, da iz prizora razberemo situacijo. Kasnejša iznajdba pisave posamezne elemente iztrga prizorom in jih razporedi na novo. V pisanem besedilu elementi več niso razporejeni glede na razmerja, ki jih imajo v realnosti, temveč glede na jezikovna pravila in nujno zaporednost jezika – v nasprotju s sliko, ki jo lahko začnemo gledati kjer koli in potem sledimo povezavam na njej, dokler jih ne izčrpamo, moramo začeti brati vedno na začetku in slediti linearnemu zaporedju pisave, v katerem črka sledi črki, beseda besedi in poved povedi na način, ki ni poljuben. Pisava zahteva zaporedno, postopno, linearno 'dešifriranje' in s tem 'programira' novo, linearno obliko individualne in družbene imaginacije. Besedilo se ne nanaša več neposredno na konkretno situacijo, temveč je od nje oddaljeno za korak več – nanaša se na sliko oziroma predstavo, mentalno podobo situacije (zato je bila zmožnost haluciniranja v dobi knjige tako pomembna: ko so bile knjige najpomembnejši medij, je bilo sanjarjenje vsaj v meščanskem razredu tudi ena od najbolj pogostih oblik sprostitve in preživljanja prostega časa).

Med učinki prevlade linearne imaginacije je tudi nova izkušnja časa kot linearnega, zaporednega poteka iz preteklosti v prihodnost. Flusser (ibid.) to obravnava kot zgodovinsko zavest, ki pa ni omejena na razumevanje zgodovine v ozkem pomenu (vojne, politični dogodki, družbeni razvoj), temveč je v moderni dobi prevladujoča družbena oblika mišljenja na vseh intelektualnih področjih (pojem razvoja v znanosti, pomen kavzalnosti v filozofiji, pomen delovanja travm iz preteklosti na sedanost v psihologiji itn.) pa tudi v vsakdanjem življenju (izkušnja posameznikovega življenja kot linearne biografije, kjer si določena 'poglavja' sledijo kakor v romanu).

Pisava in zgodovinska zavest dolgo časa obstajata vzporedno s predmodernimi podobami in 'magijsko' zavestjo, saj se s pisanjem in branjem v srednjem in zgodnjem novem veku ukvarjajo le maloštevilne skupine učenjakov. Ključna zgodovinska preloma sta iznajdba mehanskega tiska in uvedba obveznega množičnega šolstva, ki dokončno uničita preostanke predmoderne, 'magijske' zavesti ter uveljavita zgodovinsko kot dejansko množično in prevladujočo družbeno obliko zavesti. To v 19. in 20. stoletju stoletja velja na vseh družbenih področjih: v politiki se uveljavijo načrti in programi, v izobraževanju imajo primarno vlogo učenje branja in pisanja ter pouk s pomočjo knjig, v kulturi, vsaj v meščanski kulturi, prevladujejo gledališče, druženje v salonih, poezija in literatura ... Tudi vsakdanje

življenje postane polno papirja: razvoj moderne birokracije, delo v pisarnah, pisanje pisem kot osnovna oblika vsakdanje komunikacije ...

A družbena oblika zavesti, ki se danes uveljavlja s prevlado tehno podob, je v nasprotju z zgodovinsko zavestjo prej sinhrona kakor linearna. Za 'dešifriranje' novomedijskih sporočil je pomembna zmožnost hkratnega sledenja večjemu številu sporočil in povezovanja med njimi, medtem ko je bila najpomembnejša kognitivna funkcija zgodovinske zavesti to, kar filozofija obravnava kot izpeljevanje (zmožnost produkcije linearnega kavzalnega sosledja vzrokov in učinkov ali premis in sklepov ali razlogov in dejanj v pisanju, pa tudi njihove reprodukcije v branju na način poglobljenega razumevanja).

Medtem ko so bile predmoderne podobe slike, ki so pomenile realno situacijo, in medtem ko so besedila pomenila mentalno podobo/idejo situacije, tehno podobe pomenijo teorije o svetu, ne realnih situacij samih. Tehno podobe niso reprezentacije sveta, temveč teoretsko/znanstveno posredovani in tehnološko izdelani modeli sveta. Ti modeli pa niso toliko posnemovalni ali razlagalni, kolikor so ustvarjalni, produktivni. Iz računalnikov se porajajo novi, alternativni svetovi (Flusser 2000, 52–64). Vsakdanji zdravi razum te svetove običajno odpravi, kot da so manj resnični: denimo v gejmerskem žargonu kratica IRL (*in real life*) pomeni »resnično življenje« v nasprotju z domnevno navideznim, le virtualnim življenjem v računalniških igrah. A oglejmo si nasprotni primer: uporabo računalniških simulacij pri urjenju pilotov. Tako resnično urjenje kakor kasnejše dejansko pilotiranje letal sta posredovani z računalniškimi simulacijami ter tehno podobami in animacijami in razlika med urjenjem v vadbeni kabini, ki ne leti zares, in resničnim letenjem je manj pomembna kakor identičnost računalniško posredovanih operacij, ki se izvajajo v obeh primerih.

Poleg tega je v 21. stoletju nemogoče dosledno razlikovati med resničnim in 'virtualnim' svetom – resnične, materialne prakse, kot so logistične dejavnosti, prevozi potnikov in blaga ali na primer dostave, bi bile danes nemogoče, če računalniške simulacije in njihova infrastruktura (sateliti, GPS in mobilni oddajniki itn.) ne bi bili del resničnega sveta. Tehno podobe v obliki zemljevidov, vremenskih simulacij, komunikacije podatkov o cestnih zastojih niso nič manj pomemben del resničnega sveta kakor sama bolj klasično materialna dejanja vožnje, nalaganja ali odlaganja tovora ali potnikov v primeru logistike ali na primer računalniško posredovane simulacije gibanja cen vrednostnih papirjev v primeru financ. Razlika med resničnim in 'virtualnim' svetom danes ni toliko kvalitativna, kolikor je kvantitativna, tj. razlika v gostoti razporeditve delcev. Tehno modeli so manj gosti kakor kamnine, materiali ali živa bitja (skozi računalniški hologram lahko potisnemo roko, medtem ko je skozi mizo ne moremo – a to je precej šibek kriterij ločevanja med resničnim in neresničnim).

Nemara relevantnejša razlika med resničnim svetom in računalniško generiranimi svetovi je ta, da je resnični svet objektivno dan, medtem ko so računalniški svetovi projektirani – a tudi ta kriterij razlikovanja je vse manj oster in relevanten. Po Flusserju (*ibid.*) se je predstava o danosti in objektivnosti resničnega sveta začela krhati že v renesansi, ko so mojstrski rokodelci zavrnili škofovsko avtoriteto in njeno filozofsko podlago (pohištvo, oblačila ali stavbe kot konkretne pojavne oblike danih, objektivnih idealnih form, ki jim morajo rokodelci slediti na način spoštovanja tradicionalnih avtoritet vednosti, ki delujejo kot tuzemski posredniki idealnih form) ter privzeli eksperimentalni način delovanja, ki nima trdne podlage zunaj prakse same in prej kakor na način udejanjanja večnih, idealnih form deluje na način pozitivnih povratnih zank (eksperimentalno izboljševanje vsake generacije izdelkov, ki se nato razširi in sproži novo iskanje še boljših rešitev).

Analitično-projektna zavest se je razvijala hkrati z zgodovinsko zavestjo, značilno za teologe, filozofe in humanistične učenjake nasploh, a je bila do 20. stoletja podreje-

na zgodovinski. Medtem ko so bile diskurzivne humanistične teorije v času družbene in kulturne prevlade knjige namenjene razlaganju sveta kot danega in objektivnega, so bile matematične teorije analitične zavesti namenjene projektiranju alternativnih svetov – sprva le na področju družbenega sveta oziroma družbenih praks (razvoj tehnik rokodelstva in inženirstva), s kasnejšim s razvojem moderne znanosti in tehnologije pa tudi na področju naravnega sveta. Formalno-analitično mišljenje tudi naravni svet razgradi na njegove osnovne delce ter analizira njegove konstitutivne relacije in procese, pri čemer neizbežno najde tudi alternativne rešitve in možnosti – mogoče so drugačne kombinacije in relacije, procesi lahko potekajo tudi drugače –, ki jih poskuša tudi tehnološko izvajati (genski inženiring, poskusi upravljanja z vremenom, farmakološko reinženiranje nevrokemičnih procesov v človeških možganih, biotehnologija ...).

S tem se tudi resnični svet izkaže za virtualnega, tj. za spremenljivega, plastičnega, manipulabilnega, odprtega za tehnološke posege, kar ves problem razlikovanja med resničnim in virtualnim svetom obrne na glavo: morda problem danes ni toliko vdiranje umetnega, virtualnega sveta v resničnega, zaradi česar domnevno izgubljam stik s pravo, resnično realnostjo, temveč, nasprotno, virtualnost resničnega sveta samega. Sodobne znanstvene teorije niso več pasivno opisovanje in razlaganje sveta kot danega in objektivnega, temveč aktiven in od tehnoloških praks neločljiv projekt modificiranja sveta in izdelave alternativnih svetov.

Sodobne tehno podobe – računalniško izdelani oglasi, obvestila, videospoti, animacije, fotografije, posebni učinki v filmih ... – so produkti analitično-formalnih modelov, ne diskurzivnih teorij (in tudi v tem je ena izmed prelomnih razlik med sodobnimi tehno podobami in političnimi programi kot prevladujočo ideološko obliko v preteklosti, saj so bili politični programi in načrti ravno produkti diskurzivnih, humanističnih teorij). Prav zato humanistične teorije tako težko razumejo tehno podobe oziroma jih morajo, da bi jih sploh naredile za dostopne svojim interpretativnim shemam, najprej reducirati na tekst in v njih iskati pomen ali sporočilo – kot da bi bile tehno podobe le bolj pisana in migajoča verzija nekdanjih političnoideoloških programov in kot da med njimi ne bi obstajal epohalni razkol.

To je še ena v nizu velikih težav tradicionalne teorije ideologije – morda je bila primerna za razumevanje in kritiko diskurzivnih ideologij, a ko si za svoj predmet vzame sodobne tehno podobe, nujno odpove. Teorija ideologije lahko ostane relevantna le, če se svojemu predmetu približa tudi na ravni forme, ne le na ravni vsebine, tj. če je pozorna na tehnološko in ne le na pomensko razsežnost novih medijev in njihovih vsebin ter na njihov način delovanja, ki v nasprotju z ideološkimi besedili ne deluje več na ravni prepričanja ali verjetja (oziroma niti ne več na ravni subjekta).

Novi mediji in ideologija kot tehnologija

Manovichu (2001) – ki je obravnaval kino kot prvi, paradigmatški (proto)primer novih medijev – ljub primer zgodovinskega preloma z 'ideologijo' kot miselno reprezentacijo sveta (kjer lahko kakor razsvetljenski filozofi v boju proti t. i. vraževerju ali kakor komunistični varuhi linije v boju s t. i. napačnimi idejami nasproti idejam postavimo 'resnični' svet in njihovo ustreznost/pravilnost/resničnost merimo glede na ustrežanje idejam zunanjemu, ločenemu realnemu/materialnemu svetu) je tudi delovanje elektronske kamere oziroma, splošneje rečeno, računalniških vmesnikov. V nasprotju s klasično filmsko kamero v primeru računalniških vmesnikov uporabniki ne navigiramo skozi dan, fizični/materialni prostor.

‘Virtualna’ kamera se osvobodi zakonitosti fizičnega prostora in ustvarja svoje, in sicer tako v vsakdanji praksi uporabe računalnika (kjer ves čas premeščamo ikone, ponastavljamo iskalne nastavitve itn.) kakor, in še bolj poudarjeno, pri izdelovanju računalniških animacij in filmskih posebnih učinkov.

Zamišljanje in umetniška produkcija novih, drugačnih prostorov sicer sami po sebi nista iznajdbi novih, računalniških medijev (tudi klasično slikarstvo producira fantastične perspektive, literatura pa izmišljene svetove), a so ti v primeru novih medijev, prvič, neločljivi od ‘zunanje’ resničnosti same in, drugič, ‘eksternalizirani’, tj. niso več odvisni od človeške imaginacije in nimajo več njenih značilnosti, saj jih generira sama računalniška logika, kar povratno vpliva na človeško imaginacijo (k temu se še vrnem). Dobo branja tekstov in imaginacije kot notranje, osebne halucinacije (tako globinsko razumevanje in metabolično premlevanje besedil kakor sanjarjenje ob branju književnosti) nadomešča doba ‘režiranja’ in montaže različnih medijskih vsebin in načinov dostopa do njih. Tu ne gre le za izbiro, saj montažni del izkušnje uporabe novih medijev pomeni ravno nenehno aktivno prilagajanje in spreminjanje različnih medijskih formatov, uporabo in nadgrajevanje različnih medijskih predvajalnikov, spreminjanje prostorske kompozicije medijskih vsebin, shranjevanje, taganje in deljenje teh vsebin ...

Hkrati pa zaradi že očitane neločljivosti resničnega sveta od virtualnega ta režiserski pristop ni omejen na virtualni del sveta, saj deluje tudi v tistem svetu, ki se je včasih imenoval ‘resnično resnični’. V nasprotju z nekdanjo logiko reprezentacije – kot reprezentacije bodisi notranje imaginacije, vzgojene z branjem knjig (ki se nato objektivira v pisanju lastne knjige), bodisi zunanje realnosti, ko slikar kolovrati naokrog s platnom in išče primeren prizor za upodobitev – so danes neizogiben del delovanja novih medijev ravno neposredne medijske intervencije v zunanjo realnost, ki jo prekriva množica računalniško ustvarjenih oznak in ‘zaznamkov’ v obliki tako GPS signalov kakor sistemov za spremljanje vremena, temperature, senzorjev premikanja, urbanih kamer ... (dodatni medijski sloj postane neločljiv del zunanje realnosti same, brez katerega se v njej ne bi več znašli).

Še boljši, neposreden primer so vojaški napadi z dronskimi letali. V tem primeru zaslon v komandni sobi ne reprezentira zunanje realnosti, temveč jo neposredno ustvarja – dokler določeno vozilo, stavba ali oseba ne dobi rdečega obrisa, ni sovražnik ali tarča, saj to vozilo, stavbo ali osebo šele ta akcija neposredno ustvari za tarčo. Novomedijsko delovanje ni toliko odslikavanje realnosti, kolikor je manipulacija realnosti, manipulacija, ki jo Manovich (2001, 150–161) obravnava kot teleakcijo, delovanje na razdaljo s pomočjo računalniško generiranih podob, katerih racionalnost je učinkovitost akcije, ne verodostojnost/ustreznost reprezentacije.

Logika reprezentacije se spremeni tudi na ‘notranjem’ področju delovanja računalniških podob in animacij kot takih, denimo v filmih ali na internetu. Računalniške podobe in animacije se le deloma nanašajo na zunanjo realnost in značilnosti človeške imaginacije – reprezentirajo kvečjemu neko tretjo, popolnoma tehnološko realnost oziroma realnost računalniškega sveta samega. Sintetične, računalniške podobe s svojo značilno ostrino, geometrično pravilnostjo in nenavadnim načinom premikanja niso nerealistične reprezentacije predobstoječega, danega sveta, temveč realistične reprezentacije (upodobitve) računalniškega sveta in njegove specifične logike. Premikanje in konstitucija tridimenzionalnih modelov v računalniških igrah ali animacijah nista aproksimacija dejanskemu človeškemu premikanju telesa (oziroma ju vsaj ne moremo reducirati na to oziroma ju to ne izčrpa), temveč realistična reprezentacija kiborškega telesa, ki šele prihaja. Če bi obstajali popolnoma avtonomni androidi, bi bili videti in bi se premikali kakor podobe v znanstvenofantastičnih

računalniških animacijah – a ne zato, ker bi te imele nadnaravno jasnovidno zmožnost, temveč zato, ker bi bila njihova tehnološka logika enaka logiki računalniških novih medijev (in drugačna od biološke logike ustroja in premikanja ljudi).

Nenavadni in tuji se animirani roboti zdijo le s perspektive človeškega ustroja in premikanja kot norme, a po drugi strani popolnoma ustrezajo formaliziranim, geometričnim modelom računalniškega oziroma robotskega premikanja, in ko se animirani geometrični modeli vse bolj stapljajo z zunanjo realnostjo, sintetične podobe vse bolj postajajo podobe prihodnosti. Medtem ko tradicionalno fotografiranje kakor slikarstvo še vedno lovi podobe preteklosti (vsakdanja raba fotografij kot protez spomina), je ustvarjanje sintetičnih podob usmerjeno v prihodnost. Med Manovichevimi (2001, 182–184) zanimivejšimi primeri sta klasična z računalniško animacijo podprta filma, *Jurski park* in *Terminator*. Pri v preteklost usmerjenem *Jurskem parku* so ustvarjalci namerno dodatno obdelali računalniške animacije dinosavrov tako, da so bile videti manj 'pravilne' in bolj organske, saj so le tako animirani dinosavri delovali pristno, medtem ko popolnost podobe telesa terminatorja (zlasti v kontrastu, ko se ob poškodbah prikaže izpod človeške kamuflaže) deluje futuristično – tudi če ne vemo ničesar o zgodbi in zapletu filma in le naključno ujamemo prizor iz filma, takoj vemo, da terminator prihaja iz prihodnosti.

Na ravni svoje vsakdanje uporabe novi mediji ravno zaradi svojega produktivnega/kreativnega značaja (ki nadomešča kontemplativno razmerje razumevanja ali 'dekodiranja' medijskih sporočil, značilno za tradicionalne medije) hkrati 'demokratizirajo' dostop do nekaterih dejavnosti, ki so bile prej dostopne le posebej izurjenim kulturnim delavcem, in te dejavnosti razposablajo. Denimo za uporabo razmeroma enostavni programi za DJ-anje omogočajo rezanje, lepljenje in sestavljanje glasbe brez dolgoletnega učenja ročnih spretnosti, potrebnih za vrtenje glasbe z vinilnih plošč – dovolj je le osnovna domišljija in občutek za kulturni trenutek, medtem ko prehode in ritme usklajuje računalnik, ki tudi generira prej ročno ustvarjene učinke (npr. *scratching*). Enako velja za grafično oblikovanje ali snemanje in obdelavo fotografij (pametni telefon sam išče optimalno osvetlitev in ostrino, filtrov ali posebnih učinkov nam ni treba več izdelovati ročno, temveč jih le izberemo, itn.). Ustvarjanje medijskih vsebin s tem postane dostopnejše, saj se nekdanje ekskluzivne obrtniške spretnosti avtomatizirajo.

To prinaša dodatno osvoboditev roke, ki se (v dolgi evolucijski perspektivi) začne s pokončno hojo (Leroi-Gourhan 1988), ki osvobodi človeške prednje okončine prisile hoje, zaradi česar lahko roke začnejo uporabljati orodje. Večina kasnejše zgodovine človeštva je hkrati zgodovina tehnologije in telesnih tehnik (Maus 1996, 203–226) kot načinov kulturne uporabe telesa, ki se osvobodi neposrednih genetičnih/bioloških prisil in določenosti. A hkrati telesne tehnike večinoma prinesejo obvladovanje zahtevnih in vnaprej (kulturno-zgodovinsko) določenih zaporedij gibov, naučenih v procesu urjenju in ponavljanja vaj, ki pa v dobi računalnikov postajajo vse manj pomembne – vsaj na področju uporabe in ustvarjanja medijskih vsebin. Vzporedno z zamiranjem tehnološko odvečnih tradicionalnih telesnih tehnik (kakršna je zmožnost industrijskega oblikovanja s tušem) se razvijajo nove kulturne oblike ročne motorike, ki imajo drugačen značaj in oblike prenašanja/učenja kakor obrtniške.

Denimo igranje vojaških ali športnih simulacij na računalniku zahteva izjemno ročno spretnost, ki pa v nasprotju s tradicionalnim vojaškim urjenjem ali športnim treningom ni naučena v zaporedju ponavljanja vaj, temveč *in situ* – igralci računalniških iger preprosto začnejo igrati in svojo motoriko prilagajajo glede na *feedback* igre. Po drugi strani tudi vojaško urjenje vse bolj postaja podobno igranju računalniških simulacij in vse manj *drill*, značilen za disciplinske družbe (h konceptoma disciplinske družbe in družbe nadzora se še

vrnem). Igra v tem kontekstu ni nekaj, kar naj bi bilo manj resno kakor 'prava stvar', temveč nekaj, kar je drugačno, bolj sinhrono in prožno (v nasprotju s togimi, vnaprej določenimi motoričnimi shemami, ki se prenašajo na način vadbe), na procesu nenehnega *feedbacka* utemeljeno obliko učenja, ki se prilagaja lastnim rezultatom in učinkovitosti, ne pa idealnim normam pravilnega motoričnega delovanja (podobno velja tudi za najlepšo igro, nogomet, v katerem postavitev in strategije postajajo vse bolj dinamične in odzivne – denimo *Gegenpressing* ne pomeni fiksne postavitve ali strategije igranja, temveč poseben modus odzivanja na igro nasprotnega moštva) (Wilson 2015/).

Če na začetku človeške evolucije uporaba jezika in simbolnega mišljenja (ki jo omogoči sprostitvev ust, ki zaradi sprostitve rok niso več namenjena prenašanju hrane) pomeni osvoboditev od prisile neposrednega doživljanja (jezik in simbolno mišljenje omogočita tudi sporočanje, razumevanje in spominjanje tistega, kar se ne dogaja ta trenutek in se morda sploh ne dogaja nam), s čimer mišljenje in beseda postaneta abstraktna (Leroi-Gourhan 1988), morda na trenutni točki evolucije postaja enako abstrakten tudi gib oziroma morda simbolno ni več le človeško mišljenje, temveč tudi motorika. Simbolno delovanje kot osvoboditev od konkretnih telesnih tehnik: z novimi mediji lahko delamo stvari, ne da bi jih 'znali' v klasičnem pomenu, produkcija medijskih vsebin ni več odvisna od obrtniških spretnosti.

Manovich (2013) kot ključno potezo novih, računalniških medijev opredeli njihovo neodvisnost od konkretnih materialov in tehnologij. Vse medijske formate in vsebine je mogoče ustvarjati z računalnikom in jih v njem poljubno združevati, kombinirati in pretvarjati med formati, za izdelovanje fotografij niso več potrebne temne sobe in za snemanje filmov ni več potreben filmski trak (kot tehnologija, namenjena le enemu mediju). A morda gremo lahko še korak naprej: novi mediji ukinejo ne le diskretne, le eni medijski obliki prilagojene materiale in tehnologije, temveč tudi diskretne, le eni medijski obliki prilagojene telesne tehnike, s čimer medijska uporaba in ustvarjanje postaneta simbolni/abstraktni dejavnosti.

Družbene tehnologije nadzora

Doslej opisane družbene, kulturne in tehnološke spremembe, značilne predvsem za delovanje in uporabo novih medijev (a tudi za nekatera druga družbena področja) lažje kakor s tradicionalnimi teorijami ideologije razumemo z Deleuzovim (1992) konceptom družbe nadzora. Deleuze sicer svoj droben, a pomemben tekst na to temo začne z razločitvijo družb nadzora od Foucaultovih disciplinskih družb, a že Foucault (2015, 215–241) je v predavanjih o neoliberalizmu zaznal začetek konca režima disciplinske oblasti in sam neoliberalizem kot začetek prehoda v nekaj novega.

Disciplinska oblast 18., 19. in prve polovice 20. stoletja je temeljila na organizaciji zapiranja oziroma zajetja, na zaprtih prostorih oziroma okoljih – zaprt dom, ograjeno dvorišče, na katerem se igrajo otroci, šole, vojašnice, tovarne, zapori, bolnišnice ... Za te prostore je značilno, da imajo posamezniki v njih omejeno in vnaprej določeno gibanje (npr. množične socialne koreografije premikanja učencev med razredi v gimnazijah) in hkrati strogo porazdelitev po prostorih (kdo je lahko kdaj kje). Prostorska urejenost je – predvsem na delovnih mestih – v funkciji maksimiziranja učinkovitosti in produktivnosti (ekonomske, a tudi zdravstvene, izobraževalne itn.).

Disciplinske družbe se začnejo krhati in zaidejo v dolgotrajno krizo v šestdesetih letih 20. stoletja z upori in eskalacijo bojov na vseh področjih: tedaj vzniknejo zavračanje vojaške

službe in nabora ter upori na univerzah, v psihiatričnih bolnišnicah, zaporih, tovarnah ... Dolga kriza disciplinskih institucij pomeni tudi proces njihovega neskončnega reformiranja (denimo nikoli končane reforme zdravstva). Nekatere institucije vztrajajo v permanentni krizi, medtem ko se druge preoblikujejo (npr. prehod od naborniške vojske v profesionalno). Vzporedno pa se začnejo razvijati nove tehnologije oblasti, ki jih Deleuze (1992, 4) imenuje »nadzor«.

Spremembe, povezane z uvajanjem tehnologij nadzora, lahko opazimo povsod: v psihiatriji nove farmakološke tehnologije uidejo zidovom zaprtih ustanov, zapiranje in elektrošoki se umaknejo prožnemu nadzoru in regulaciji vedenja s pomočjo antipsihotikov in antidepresivov; v šolstvu se rigidni disciplinski sistem hibridizira s prožnim sistemom vseživljenjskega učenja, ki ni več omejeno na šolo; vojska se preoblikuje v profesionalno institucijo za občasna taktična posredovanja in ni več kulminacija patriotskega duha nacije ...

Disciplinske družbe so bile nabite z duhom razsvetljenega absolutizma: duhom načrtovanja, predvidevanja ter discipline in usklajenosti pri doseganju ciljev in načrtov. Kriza disciplinskih družb je hkrati kriza institucij, ki temeljijo na redu in načrtovanju v trenutku, ko kapital pobegne političnemu nadzoru, medtem ko je razvoj tehnologij nadzora oblika družbene in politične prilagoditve na nepredvidljivost in kaotičnost nove zgodovinske situacije (osnovno organizacijsko načelo ni več načrt, temveč prožnost, pripravljenost na prilagoditev vsakršnim okoliščinam). Tehnologije nadzora ne temeljijo več na strogi disciplini gibov in organizacijskih shem, temveč na plastičnih, prilagodljivih in spremenljivih organizacijskih modelih: na področju dela so to variabilne plače oziroma prožne oblike plačila in prekarne oblike dela; v izobraževanju generično 'učenje učenja', ki vsaj deklarativno pomeni učenje zmožnosti absorpcije vsakršne učne vsebine (in ne več vnaprej pripravljenih/načrtovanih učnih vsebin); itn.

Medtem ko disciplinska oblast deluje s hkratno individualizacijo in umestitvijo posameznika v prebivalstvo – denimo v primeru osebne izkaznice, ki izkazuje posameznikovo osebno identiteto, zajamčeno s singularno razlikovalno potezo (podpisom) in hkrati s številko, ki posameznika umesti v register prebivalstva –, se tehnologije nadzora ne uporabljajo na posameznikih, individuumih, temveč na tistem, kar Deleuze (1992, 5) imenuje »dividuumi«, tj. na enotah prebivalstva, ki so bolj podobne prožnim in spremenljivim tokovom informatično obdelanih podatkov kakor sklenjenim osebnostim.

Nadzor je v disciplinskih družbah temeljil na kartotekah: vsak posameznik je imel svojo splošno državno kartoteko (s podatki o rojstvu, bivališču, državljanstvu), šolsko kartoteko (spričevalo), zdravstveno kartoteko, nekateri tudi policijsko kartoteko. V kartotekah so bili podatki o posamezniku urejeni na linearen, kronološki način, usklajen s prevlado zgodovinske zavesti: denimo v medicinskih kartotekah je bila vzpostavljena linearna kavzalnost med kašljanjem zdaj in kajenjem v preteklosti (tudi značilna obsedenost z dednostjo je bila neizogiben del zgodovinske zavesti na področju biologije in medicine). Družbeni nadzor v družbah nadzora, nasprotno, temelji na simultanosti in hkratnosti: posamezniki – oporišča in hkrati produkti disciplinske oblasti – razpadejo na množico tokov podatkov, ki se analizirajo in obdelujejo hkratno ter glede na medsebojne povezave in relacije, ne na podlagi vzrokov iz preteklosti.

Zametke tehnologij nadzora, ki niso več linearno-kavzalne, temveč sinhrone, detektira že Foucault (2015, 215–241) v analizi neoliberalnega odnosa do kriminala in kriminalca. Prelomna novost neoliberalne kriminologije je, da je v nasprotju z vso tradicionalno kriminologijo od 18. stoletja naprej ne zanima psihološka ali biografska motivacija za zločin, saj zločin obravnava sinhrono, v sklopu družbenih relacij, znotraj katerih delujejo generični

ekonomski subjekti, ki se v nekaterih situacijah in okoljih, tj. ob ustreznem razmerju med spodbudami, tveganji in pričakovanji profita, vedejo zločinsko, in sicer relativno neodvisno od svoje biografske preteklosti in psiholoških potez. Neoliberalni predlogi za preprečevanje kriminalnosti so zato intervencije, ki ne merijo na raven posameznika (prevzgoja, psihološka pomoč itn.), temveč na raven okolja – če se na primer heroin legalizira, bodo cene zaradi delovanja konkurence padle (kajti v situaciji visokega tveganja produkcijo in trgovino s heroinom prevzame peščica velikih kartelov, ki zaradi svoje monopolne pozicije držijo visoke cene), zato bo vedenje odvisnikov manj kriminogeno, tj. manj bodo kradli za dostop do denarja, potrebnega za enake odmerke heroina. Foucault (2015, 237) takšen pristop k tako teoretski kakor praktični kriminologiji, ki ne poskuša več nadzorovati posameznika, temveč le še potencialno krizna in kriminogena okolja in situacije, imenuje »antropološki izbris zločinca«.

Sodobna, visokotehnološka primera delovanja tehnologij nadzora sta policijska uporaba velikega podatkovja (*big data*) v ZDA in elektronski varnostni sistemi na letališčih. Elektronski policijski nadzor v ZDA je urejen tako, da se ne osredotoča več na individualne biografske motivacije in notranje psihološke vzroke posameznih osumljencev ali kaznjencev za posamezne prekrške ali kriminalna dejanja, temveč jih razkosa v individualne tokove podatkov o verjetnosti/predvidljivosti določenega vedenja v določenih situacijah oziroma v računalniško podprte, nenehno osveževane in posameznim policistom preko avtomobilskih računalnikov in pametnih telefonov ves čas dostopne ocene prihodnjega tveganja. Ti računalniško analizirani in obdelani tokovi podatkov delujejo kot podlaga za intervencije na ravni okolja, denimo za povečano navzočnost policije v določenih soseskah. Ta elektronski nadzorni sistem uporablja tudi policija pri cestnem lovljenju osumljencev s kombinacijo uporabe komunikacijske tehnologije, elektronske navigacije in analize podatkov o vedenju voznikov, a v tem primeru v nasprotju s klasičnimi detektivskimi tehnikami ne gre za preverjanje osumljenčeve identitete ali za uporabo komunikacijske tehnologije za dostop do njegove kartoteke (na podlagi katere bi lahko iz njegove osebne biografije in psiholoških značilnosti poskušali predvideti njegovo vedenje na begu), temveč za množično sinhrono analizo vedenja generičnih voznikov na določenih odsekih ceste v kriznih situacijah in za računanje verjetnosti prihodnjega vedenja: računalnik v policijskem avtomobilu predvideva vedenje bežečega osumljenca ne na podlagi kavzalne verige, ki teče iz njegove individualne preteklosti, temveč glede na sinhrono analizo relacij in okolja s pomočjo podatkov, pridobljenih z elektronskim nadzorom prometa (Brayne 2017).

Na podoben način delujejo sodobni visokotehnološki varnostni sistemi na letališčih. Ko gre za prepoznavanje identitete posameznikov in predvidevanje teroristične dejavnosti, ti sistemi niso osredotočeni na individualne biografije in kartoteke, temveč na vzorce vedenja in premikanja, ki izhajajo iz analize množice (z varnostnimi kamerami pridobljenih) podatkov o vedenju v kriznih situacijah na letališčih. Te analize so pokazale določen vzorec premikanja, ki je značilen za potencialne teroriste in ki odstopa od običajnega načina premikanja, in varnostni sistem opozori letališko policijo, ko zazna ta vzorec premikanja, in sicer ne glede na kartoteko ali identiteto posameznika, ki se tako premika (Kaluža 2013). Tudi v tem primeru je delovanje tehnologij nadzora relacijsko in sinhrono, ne linearno-kavzalno. Prehod od zgodovinske k sinhroni 'zavesti' je sprememba ne samo na ravni individualne kognicije, temveč tudi na ravni družbeno prevladujoče oblike oblasti.

Algoritmi in afekti

Tehnološka 'logika' teh splošnih sprememb v pristopu k varnosti in nadzoru so algoritmi, tj. avtomatizirana in računalniško izvajana navodila za delovanje tehnologij nadzora. Delovanje algoritmov, ki ga klasične teorije ideologije ne morejo ne zaznati ne analizirati, postaja tako pomembno, da nekateri raziskovalci in raziskovalke pišejo o algoritemski vladnosti kot danes prevladujoči obliki politične racionalnosti (Rouvroy 2012). A algoritmi niso vsenavzoči in odločilni le v primeru tehnologij nadzora, temveč tudi v primeru delovanja novih medijev in v vsakdanjem življenju. Klasični primer je delovanje marketinga oziroma ekonomske propagande na način elektronskih namigov (*nudge*): sledenje klikom na internetu se prevaja v podatke o potrošniških mikronagnjenjih in nato vrača v obliki ponudb.

V tem procesu ne sodelujemo kot subjekti v pomenu celostnih osebnosti, ki se racionalno odločajo z uporabo svojega uma, temveč individualno, kot viri tokov podatkov, nad katerimi nimamo zavestnega nadzora oziroma ki niso plod naših premišljenih odločitev. Diskurz v tem procesu nima odločilne vloge, ključno je vzpostavljanje stika med mikroravnijo afektov in delovanjem algoritmov, ki je diskurzivno le v trenutku izoblikovanja nove, izjemne ponudbe (a tudi ta se kombinira s podobo in/ali animacijo). Zdi se, da so same zgodovinske spremembe tako kulturnih oblik uporabe novih medijev kakor tehnološkega razvoja realno ovrgle tradicionalne teorije ideologije, ki se osredotočajo na raven subjekta in na delovanje diskurza nanj – današnja propaganda (ne le ekonomska propaganda, pač pa tudi politična propaganda v obliki izbire in prirejanja političnih vsebin, kombiniranih s podobami in posnetki) deluje na način tehnološko posredovanega vzpostavljanja povezav med predosebnimi afekti in posebnimi stroji, tj. povezav, ki večinoma zaobidejo raven diskurzivnega prepričevanja, verjetja, reprezentacij in pomena.

Morda še boljši primer takšnega delovanja propagande oziroma, bolje rečeno, neposrednega tehnološkega delovanja oblasti na afekte in telo, ki zaobide raven diskurza in subjekta, so nove oblike vojaškega urjenja, ki se uporabljajo predvsem v ZDA. Po izkušnji druge svetovne vojne, v kateri je le manjšina vojakov dejansko uporabila orožje (ali pa so namerno streljali v zrak oziroma mimo sovražnikov, da jih ne bi zaradi hladnih cevi obtožili sabotaže), in vietnamske vojne, v kateri je bilo streljanje natančnejše in ubijanje sovražnikov bolj učinkovito, je začela ameriška vojska razmišljati o sistematičnem izboljševanju ubijalske učinkovitosti s primerjalno analizo teh dveh vojn. Ključna razlika med drugo svetovno in vietnamsko vojno je bila v tem, da je bila prva klasična, tj. spopad dveh vojsk v obliki bitk in front, druga pa soočenje z gverilskim načinom bojevanja, tj. zasedami, nenadnimi napadi, sovražnikovim skrivanjem in stalnim aktivnim begom ipd. V tej situaciji so imeli ameriški vojaki veliko manj časa za razmišljanje in s tem za moralne pomisleke in oklevanje – večino časa so delovali 'v afektu', tj. morali so se bliskovito odzivati na nepričakovane napade, pasti in zasede, v tem stanju pa so ne le delovali brez posredovanja uma, temveč so bili tudi veliko učinkovitejši.

Ker so se, kot je pokazala izkušnja druge svetovne vojne, tradicionalne, na diskurzivnem delovanju na um utemeljene ideološke in propagandne tehnike realno izkazale za šibke in neučinkovite – vojaki kljub vsej izpostavljenosti patriotski in nacionalistični ideologiji, vsem vznesenim govorom in drugim diskurzivnim tehnikam, niso bili posebej motivirani za ubijanje –, je ameriška vojska začela sistematično razvijati tehnike vojaškega urjenja, ki zaobidejo raven diskurza in subjekta, in sicer predvsem s simulacijami, v katerih so vojaki iznenada napadeni in se morajo odzvati takoj, brez posebnih mentalnih priprav ali razmiš-

ljanja. Te simulacije postajajo tehnološko vse bolj izpopolnjene in vse bolj nerazločljive od računalniških iger (Protevi 2009).

V nasprotju z obdobjem režimov knjige ideologija danes ne deluje zgolj kot nadzor nad umom (posameznikov in/ali množic), temveč tudi kot nadzor nad afekti in kot upravljanje z njimi ter je bolj kakor posebni obliki družbenega delovanja diskurza podobna posebni obliki družbenega delovanja tehnologije, ki je ne moremo pojasniti z zgolj diskurzivnimi in/ali semiološkimi analizami.

OPOMBE

1. Poudarek je na lokalnem – polemični deli članka so mišljeni kot intervencija v specifično slovenski intelektualni in kritično-teoretski milje, za katerega je značilna prevlada strukturalističnih, na teoriji diskurza in subjekta osredotočenih teorij ideologije. To ne pomeni, da, širše gledano, ni produktivnejše in današnjemu času primernejše teorije ideologij ali da je althusserjevska teorija ideologije edina. V nadaljevanju obravnavamo nekatere izmed omenjenih alternativ; druge, predvsem tiste s področja kritične politične ekonomije komunikacij, ki poudarjajo predvsem ekonomsko-razredne vidike novih medijev in tehnologij, in s Tardovo teorijo inspirirane sociološke raziskave viralnosti in vloge afektov v tistem, kar smo navajeni imenovati ideologija, puščamo ob strani, a zgolj zaradi prostorskih in časovnih omejitev, ne zaradi sodbe o njihovem pomenu in teoretski produktivnosti.
2. Natančneje o tem pišem v Krašovec (2015).
3. Pomembna izjema k tej predstavi je Marxova teorija fetišizma kot kapitalističnim družbenim razmerjem imanentnih in objektivnih miselnih form. Za zgoščen povzetek gl. Heinrich (2013, 195–202).
4. O dejanski množični pismenosti sicer lahko govorimo šele v Evropi 19. stoletja, medtem ko sta pred tem pismenost in izobrazba dostopni le višjim razredom. A kljub temu ideja ali načrt začneta delovati kot osnovna kriterija politične racionalnosti že prej, le da sprva ozko monarhične in šele kasneje, ko proces množičnega izobraževanja in pismenosti zajame večino prebivalstva, tudi demokratične.
5. V nadaljevanju bom te ekonomske spremembe, s katerimi sem se podrobneje ukvarjal drugje (Krašovec, 2017) pustil ob strani in se posvetil medijskim in tehnološkim vidikom delovanja ideologije danes. Morda pred nadaljevanjem le še opomba o razmerju med kapitalom in tehnologijo: ključna razsežnost uporabe tehnologije v kapitalizmu je povečevanje produktivnosti in s tem pridobivanje konkurenčne prednosti za posamezna podjetja. Ta imperativ tako določa kot omejuje tehnološki razvoj (tehnologije, ki ne prispevajo k povečevanju produktivnosti in s tem profitnosti, so manj zanimive za investicije in se lahko razvijajo le v javnem sektorju, pri čemer so omejene z obsegom državnih proračunov, ki pa je spet odvisen od ekonomske aktivnosti in vsote pobranih davkov), tako da so tehnologije, ki preidejo v vsakdanje življenje v obliki potrošniške elektronike, determinirane s svojo kapitalistično rabo in razvojem, ki je najprej industrijski in šele nato namenjen splošni uporabi. To pomeni, da so določeni potenciali novih tehnologij ali potencialne smeri razvoja, ki bi lahko prispevali k svobodnejši komunikaciji ali povečanju kvalitete življenja, sistematično zanemarjani na račun tistih, ki povečujejo produktivnost in s tem profite, pri čemer je uporabna vrednost za vsakdanje življenje relativno sekundarnega pomena. Vse to vpliva tudi na spremembe družbene psihične ekonomije, o kateri bom pisal v nadaljevanju, a gre hkrati za nenačrtovane in nepredvidene učinke tehnološke dinamike kapitalizma, ki jih ne moremo pripisati kapitalistični zaroti ali čemu podobnemu.

IZJAVA O KONFLIKTU INTERESOV

Avtor ne poroča o morebitnem konfliktu interesov.

LITERATURA

- Anderson, Benedict. 2007. *Zamišljene skupnosti*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Althusser, Louis. 2000. *Izbrani spisi*. Ljubljana: /*cf.
- Bourdieu, Pierre. 2002. *Praktični čut I*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Brayne, Sarah. 2017. »Big Data Surveillance: The Case of Policing.« *American Sociological Review* 5: 977-1008.
- Deleuze, Gilles. 1992. »Postscript on the Societies of Control.« *October* 59: 3-7.
- Flusser, Vilém. 2000. *Digitalni videz*. Ljubljana: Študentska založba.
- Foucault, Michel. 2015. *Rojstvo biopolitike*. Ljubljana: Krtina.
- Heinrich, Michael. 2013. *Kritika politične ekonomije: uvod*. Ljubljana: Sophia.
- Hirschman, Albert. 2002. *Strasti in interesi*. Ljubljana: Krtina.
- Kaluža, Boštjan. 2013. *Detection of Anomalous and Suspicious Behavior Patterns from Spatio-Temporal Agent Traces*. Ljubljana: Inštitut Jožef Štefan.
- Krašovec, Primož. 2015. »Vrnitev neodpisanega: Foucault.« V Michel Foucault. *Družbo je treba braniti*, 293-319. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Krašovec, Primož. 2017. »Tujost kapitala.« *Šum* 7: 747-775.
- Leroi-Gourhan, André. 1988. *Gib in beseda I*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Leroi-Gourhan, André. 1990. *Gib in beseda II*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. 2001. Cambridge (MA): The MIT Press.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command*. New York, London: Bloomsbury Academic.
- Marx, Karl. 2012. *Kapital I*. Ljubljana: Sophia.
- Mauss, Marcel. 1996. *Esej o daru in drugi spisi*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Protevi, John. 2009. *Political Affect*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- Rouvroy, Antoinette. 2012. »The End(s) of Critique.« V *Privacy, Due Process and the Computational Turn*, uredili Mireille Hildebrandt in Ekaterina de Vries, 143-167. Abingdon: Routledge.
- Serres, Michel. 2015. *Thumbelina*. London: Rowman & Littlefield International.
- Smith, Adam. 2010. *Bogastvo narodov*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Wilson, Jonathan. 2015. »Jürgen Klopp's Liverpool and the Importance of Gegenpressing.« *The Guardian*, 16. oktober.

Primož Krašovec (1979) je docent na Oddelku za sociologijo Filozofske fakultete Univerze v Ljubljani. Predava, raziskuje in piše na temo kritike politične ekonomije, teorije kapitalistične države, razmerja med kapitalizmom in tehnologijo in teorije ideologije. Sodeluje tudi pri oddaji *Pisalni stroji* na Radiu študent in z revijo *Šum* ter piše filmske kritike za reviji *Ekran* in *Kino!*. Je član uredniškega odbora založbe *Sophia* in revije *Borec*.