

МЕТАФИЗИКА НА ВИРТУЕЛНАТА РЕАЛНОСТ

Иако не може да го помине екранот, човекот може да циркулира низ медиумот. Имплозијата од вислинска далечина создава потреба за стратегија: симулација на простор и далечина што шелошто не може да ја доживува, но симулираното јас (комплицирано со компјутерски елементи) може да иштува. Сликајќа на црбер иштувањето има реалност што нуди метафорички свет напреку компјутерскиот екран, иланејта што не стои веќе за својот бидејќи сјана самата свет.

По разурнувањата на 11 септември, а и не само тие, многу градители, архитекти и уметници имаа можност добро да се замислат над суштината, намената и постоењето на архитектурата и смислата на уметноста во материјалниот простор. Тоа е само еден добар пример за тоа како во реалниот, материјален простор се има друга смисла на постоење на која ние веќе добро сме се навикнале. Меѓутоа, како што иднината ни се доближува со вртоглава брзина или поточно веќе сме во неа, се добива друго значење и неговата иманенција се менува. Енормното доближување на технологијата до

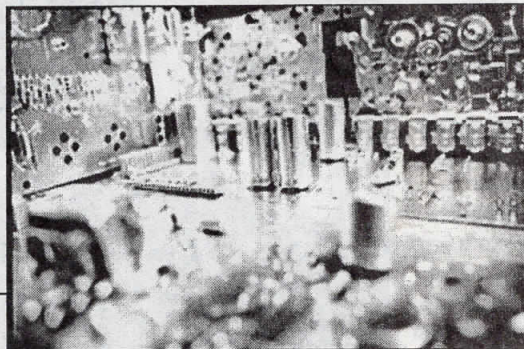
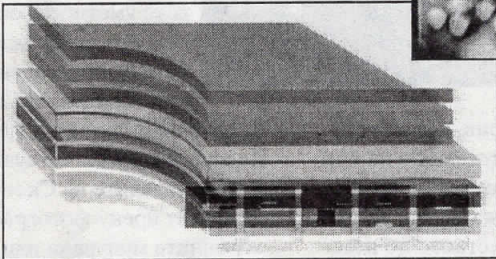
секојдневниот живот и влегувањето и примената на и во виртуелниот простор дава нова (мета)ди-

мензија на егзистенција што ја нуди и својата нова (мета)суштина. Многу од функциите што човекот треба и мора да ги извршува во материјалната просторна реалност сега ги решава во виртуелниот простор тргнувајќи тука од прибирањето нужни податоци и информации, трговијата, забавата и задоволувањето други основни потреби. И уметноста лесно го користи тоа, и како медиум и како средство. Во однос на тоа што во реалноста се потешко се гради и се постигнува, виртуелната реалност се повеќе добива на значење и

човекот оди кон тоа и се насочува кон тоа што се повеќе од функциите ги решава преку виртуелниот простор каде што е се полесно да се изгради.

Виртуелниот потенцијален простор го заменува реалниот кинетички простор или подобро

<реалниот> потенцијал преоѓа метафорички во виртуелна <кинетичка> енергија.



Технологијата што цели кон вклучувањето на далечината можно креира виртуелен свет што ја

уништува концептуалната можност на далечината. Во овој виртуелен момент на физичко исчезнување и виртуелно патување, односот на оној што патува и на средството за патување доживува моменталност што ги разложува просторот и времето: перпетуално репетитивно патување на субјектот од кој и да е просторно-темпорален контекст. Промената од реално во хиперреално се случува кога репрезентацијата го отстапува местото на симулацијата. Таму е се дозволено, секоја идеја може да биде лесно остварена, не постојат ограничувања и

граници, територии... Покрај тоа, овозможен е трансфер на кој и да е медиум трансформиран во дигитален формат: текст, слика, музика, филм... Со тоа се добива на брзина на пренесување на медиумите, губење на разликата во просторот и губење на потребата од некои основни функции во реалниот простор за сметка на нивно пренесување во виртуелниот простор. Еден од аспектите на виртуелниот простор се остварува практично преку интернетот. Како што автопатиштата некогаш ги трансформираа земјите, така информацискиот Superhighway сега нуди слика на драматична промена во нашиот начин на живот преку промена на виртуелниот пејсаж. Информацискиот Superhigh-

way зависи од повеќе суптилни метафорички конфигурации - како виртуелната топографија во која брзината, движењето и правецот стану-

ваат можни. За разлика од метафоричката трансформација на физичкиот свет во слики <на> ветробранот, сајберпросторот ја презентира симулацијата на <преку екранот>. Сцената/екранот на симулацијата е бездлабинска површина што дозволува движење на сликите меѓу метафората и светот што го (ре)презентира. Екранот претставува пример на <сателитизација на реалното> преку избегнување и постигнување на брзината на хиперреалноста. Она што претходно беше ментално проектирано, што егзистираше како метафора отсегга е во целост проектирано без метафора, во апсолутниот простор на симулацијата. Веќе не метафора што се менува, симулираниот интернет-автопат станува форма на виртуелна реалност.

Антонио ДИМИТРОВ