
REALITATEA VIRTUALĂ ÎN POSTMODERNISM

Iosif Adrian
(aiosif@zappmobile.ro)

Abstract. In this essay the author analyses the virtual reality concept from the postmodern viewpoint. In postmodern thinking virtual reality is emphasized as a “mirroring” of reality, “mirroring” which has led to a loss of some dimensions and structural properties. Considering causes which led to a such interpretation, the present paper describes the inevitable recursive relation between the “real” reality and the virtual reality.

Conceptul de „realitate virtuală”, înțeles din punct de vedere tehnic ca fiind „crearea în timp real a unei inteligențe perceptive multisenzoriale computerizate”¹, nu mai este astăzi doar o spectaculoasă figură de stil din teritoriul literaturii de anticipație. În fapt, o serie de mijloace aparținând, până mai ieri, doar fantasticului științific, ca metode de trecere de la adevărul real la cel SF, au căpătat astăzi statutul de tehnici creative în diverse compartimente ale științei actuale (de pildă, tehnica falsului izomorfism, tehnica inimaginabilului imaginabil, tehnica premisei convenite și, uneori, chiar tehnica ignorării premiselor).

Realitatea virtuală, gândită în termeni strict ingineresti, se traduce prin posibilitatea de a fi „complet imersați într-o lume fictivă dar inteligibil sintetizabilă și, ca atare, posibilă”². Este ușor de remarcat cât de rodnic poate fi un astfel de demers în plan tehnico-științific: posibilitatea de a construi o lume virtuală (un mediu, mai exact), care să servească drept laborator al propriilor noastre teste și experimente conduce, printre multe altele, la o semnificativă economie de timp și de resurse materiale.

Idea de „realitate virtuală”, al cărei avatar modern îl constituie astăzi simularea pe computer și ciberspațiul, își are originea în spațiul literar-artistic. Nu vom insista asupra istoriei apariției și consacării termenului în cauză (și a derivatelor sale)³. Ceea ce ne interesează în eseu de față este în ce măsură gândirea postmodernistă a asimilat și a transformat acest concept.

Din momentul în care noțiunea de „realitate virtuală” și-a câștigat un loc în lexicoanele tehnice, dezbaterile, până atunci pronunțat speculative, asupra esenței și consistenței realului, au ajuns la punctul în care, pentru prima dată în istoria gândirii umane, nu numai filosofia și poezia aveau ceva de spus legat de acest subiect. *Dicționarul de filosofie Oxford* definește realitatea ca fiind ceea ce există⁴, definiție evident recursivă. În filosofia actuală se admite, totuși, că nerealul nu este un domeniu de lucruri lipsit de privilegiile existenței. Wittgenstein, de pildă, definește realitatea ca fiind constituită, deopotrivă, din existența și nonexistența stărilor de lucruri⁵. Trebuie remarcat și faptul că definiția realist naivă a realității ca fiind totalitatea obiectelor lumii

¹ După definiția lui John Vince, în *Realitatea virtuală-trecut, prezent și viitor*, Ed. Tehnică, București, 2000, p. 1-7.

² John Vince, căruia îi aparține afirmația, subliniază acest fapt: „cu o asemenea lume putem interacționa ca și cu lumea reală, cu minimum de rabat senzo-motric”.

³ În acest sens, o amplă și competentă istorie a utilizării în literatură a metaforei „realitate virtuală” se găsește în Ion Manolescu, *Videologia - o teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Ed. Polirom, 2003, p. 73-143.

⁴ S. Blackburn, *Dicționar de filosofie Oxford*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 1999, p. 341.

⁵ *Tractatus logico-philosophicus*, 2.06.

exteroare percepute prin experiența senzorială este considerată, în peisajul filosofic contemporan, ca fiind revolută.

Teoria posmodernistă afirmă (în principal prin Jean Baudrillard după cum vom vedea) că întreaga realitate este de fapt o realitate virtuală⁶. Fiindcă realitatea așa-zis „obiectivă” este ea însăși „virtuală” (construită, mai exact, contrafăcută) realitățile concepute prin procedee electronice (și nu numai) îi sunt echivalente. Existența „virtuală” devine legitimă și de luat în seamă.

Având în vedere figurile de stil postmoderniste (și neuitând că pentru postmodernii „pur-sânge” acestea nu sunt câtuși de puțin figuri de stil) remarcăm imediat confluența semantică cu o serie de definiții poetice ale realității, cronologic anterioare viziunii postmoderniste.

Pentru Arthur Schnitzler realitatea era o „tendință al cărei țel este întotdeauna o ficțiune” (în *Das Buch der Sprüche*), iar Paul Claudel (în *Mes idées sur le théâtre*) definea realitatea ca o „schiță pe care artistul are dreptul să o completeze”. Lucian Blaga (în *Din duhul eresului*) afirma că realitatea nu este altceva decât „ruina unui basm”. În teoriile posmoderniste, definițiile în manieră poetică de mai sus și-au câștigat statutul de principiu și, încercând să fructifice momentul favorabil al sincronismului cu aplicațiile informatice de realitate virtuală, gânditorii posmoderniști au împins la extrem conceptul. Astfel, Baudrillard afirmă că noi, cu toții, trăim astăzi într-o hartă și că am pierdut orice contact cu lumea reală care a precedat harta. Mai mult chiar, realitatea însăși s-a limitat la a imita modelul, iar acest model (această hartă, în terminologia lui Baudrillard) precedă și generează ceea ce noi considerăm a fi lumea reală⁷. Plecând de la capacitatea tehnologiilor moderne de a crea noi percepții ale realității, Baudrillard afirmă că în epoca postmodernă realul a fost înlocuit aproape în totalitate de simulacre⁸. Tot el vorbește despre patru ordine (grade, etape) ale simulării⁹:

1. imaginea reflectă realitatea;
2. imaginea maschează realitatea;
3. imaginea „maschează absența unei realități profunde”;
4. „nu mai există nici un fel de legătură între realitate și imagine”.

Baudrillard folosește termenul de hiperreal prin care înțelege „o generație compusă din imitații ale unui real fără origine sau realitate”¹⁰. În scenariile postmoderniste care interpretează, în cheie proprie, paradigma realității virtuale, spațiu-timpul virtual nu mai servește doar experiențelor și simulărilor moderniste ci a devenit, pur și simplu, un „recipient” de viațuire, un habitat.

⁶ apud Gene Edward Veith, *Postmodern Times*, Crossway Books, Wheaton – Illinois, 1994, p. 61-62. Tot aici autorul completează: „We are all wearing helmets that project our own separate little worlds. We can experience these worlds and lose ourselves in them, but they are not real... We are not creating our own reality, however. Rather, we accept a reality made by someone else.”

⁷ „Nu teritoriul precede acum harta, și nici nu îi supraviețuiește. Harta care precedă teritoriul îl și generează - precesiunea simulacrelor -, iar dacă cineva este nevoit să recurgă la parabolă, va observa că în ziua de azi rămășițele teritoriului sunt cele care putrezesc de-a lungul și de-a latul hărții. Vestigiile realului - și nu ale hărții - mai stăruie aici și colo în deșerturi care nu mai sunt ale Imperiului, ci ale noastre. Deșertul realului însuși.” *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994, p.1.

⁸ „Este vorba despre o generație compusă din imitații ale unui real fără origine sau realitate: un hiperreal”, *Simulacra and Simulation*, p.1.

⁹ Ibid., p.6.

¹⁰ Ibid., p.1.

Întrebarea care se pune, și căreia teoria postmodernistă nu i-a dat încă un răspuns irevocabil este dacă nu cumva acest habitat virtual nu este mai curând un strâmt habitacul?!

Utopiile (și distopiile) literaturizate sunt înlocuite cu destine „reșapate” în ciber spațiul ireal dar existent, totuși, toate acestea ilustrând încercarea de a „recicla” resturi din realitatea devenită, după Baudrillard, un deșert.

Simulările moderniste s-au metamorfozat (printr-un proces fatalmente subtil și incomprehensibil) în simulacre postmoderniste, posedând aparențele unui nou tip de droguri (de data aceasta informatice!) despre care nu știm încă dacă au un efect curativ sau doar analgezic. În spațiu-timpul virtual lumea este re-proiectată, reconstruită și reinterpretată, plecând de la tiparele lumii de origine (care este epuizată prin deconstrucție), dar năzuind întotdeauna spre o posibilă „cea mai bună dintre lumi”. Oare este aceasta o manifestare în alt plan a ceea ce unii psihologi definesc ca fiind „sindromul paradisului pierdut”?!

În astfel de lumi virtuale, în ciber spațiul văzut ca teritoriu al alienării, nu numai realitatea, cadrul, capătă un alt contur, nu numai decorul și semnificațiile obiectelor din jur se schimbă ci, de cele mai multe ori și personalitatea ființei umane care își propune să umanizeze, prin propria locuire, noua sa patrie. Se pare că avem de-a face, cu o varietate *sui-generis* de atitudine schizoidă sistematizată după criteriile informatice, atâta vreme cât „așchiile realului” de baștină persistă în conștiința subiectului. Rămâne de considerat în ce măsură schimbul de informații dintre aceste noi individualități reconstruite informează cu adevărat și transferă sensuri veritabile. Ciber spațiul este, evident un spațiu comunitar, dar viețuirea în el nu pare a avea nici unul din atributele recunoscute al comunității¹¹. Argumentul, în acest sens, ni-l oferă chiar un autor postmodernist, William Gibson, ilustrând ficțional „prezența absentă” a individului în ciber spațiu: „Acolo nu există nici un acolo”¹².

Așa cum ne este înfățișată în abordările postmoderniste, realitatea virtuală ni se înfățișează ca o „ogîndire” a realității care a pierdut astfel anumite dimensiuni și proprietăți structurale. Viețuirea într-un astfel de spațiu-timp virtual se aseamănă, mai curând, cu existența dusă de înlănțuiri din lumea umbrelor din peștera lui Platon. Ținând cont și de celelalte particularități ale gândirii postmoderniste¹³, realitatea virtuală, în accepție postmodernistă, pare a fi un surogat al unei lumi care a eșuat pariind pe victoria raționalității.

Considerăm că, în principal, trei factori au favorizat cariera spectaculoasă, la care asistăm și în prezent, a acestui concept:

1. aptitudinea și predispoziția minții umane de a plăsmui lumi și teritorii imaginare (Dino Felluga susține chiar că mintea umană nu poate trăi fără a corupe realul!)¹⁴;

¹¹ Ion Manolescu folosește termenul de „dizolvare în cyber-spațiu”, în op. cit.

¹² În romanul *Mona Lisa Overdrive*, apărut în 1988, la Batman Books (New York), p.48. Ideea lui Gibson este aceea că trăsătura fundamentală a ciber spațiului ar fi alocalizarea. De fapt, termenul de „cyber-space” este o construcție literară lansată chiar de William Gibson, în romanul său *Neuromancer* (1984), și este echivalent termenului de „realitate virtuală”.

¹³ Foarte bine sistematizate și sintetizate în Mircea Malița, *Zece mii de culturi, o singură civilizație*, Ed. Nemira, 1998, în capitolul 8 (p.93), intitulat sugestiv „*Postmodernism: șapte virtuți, șapte păcate*”.

¹⁴ Vezi eseul *Matrix: paradigmă postmodernă sau impostură intelectuală?*, din *Matrix: știință, filosofie și religie*, Ed. Amaltea, 2003, p.83. Din aceeași lucrare merită remarcat și eseul lui Andrew Gordon, p.99.

2. capacitatea tehnologiilor moderne de a crea noi percepții ale realității, de unde confuzia că diferitele percepții ale aceleiași realități ar ține, de fapt, de substratul unor alte realități¹⁵;
3. normalizarea (demitizarea) magicului prin utilizarea tehnologiilor moderne (datorită acestui fapt granița real-fantastic și-a pierdut coeziunea, încurajând raționamente de genul „dacă și asta a fost posibil, atunci orice este posibil, deci nu mai există imposibil”).

Ar fi greșit să considerăm aprioric lumile virtuale ca fiind o plagă dezumanizantă, încă una din prea multele tare ale civilizației actuale. Ca metaforă escapistă, lumile virtuale par a avea mai curând însușiri „morfinoterapeutice”, propunându-ne autismul ca metodă de cercetare științifică.

Trebuie să admitem totuși și existența unei jumătăți pline a paharului: realitatea virtuală, poate, și trebuie să fie, un mijloc pentru conturarea (delimitarea) mai exactă, paradoxal, tocmai a acestei (deocamdată) unice lumi comune pe care, moderniști sau postmoderniști, încă o mai umplem de sens prin prezența noastră.

Realizăm, în încheierea acestui eseu, observând raportul inevitabil recursiv dintre realitatea „reală” și cea „virtuală”, adevărul spuselor lui Richard Kearney: „Orice încercare de a gândi și a depăși postmodernismul riscă să fie condamnată la boala postmodernă a circularității”¹⁶

Bibliografie:

- J. Vince, *Realitatea virtuală-trecut, prezent și viitor*, Ed. Tehnică, București, 2000.
I. Manolescu, *Videologia - o teorie tehnoculturală a imaginii globale*, Ed. Polirom, București, 2003.
S. Blackburn, *Dicționar de filosofie Oxford*, Ed. Univers Enciclopedic, București, 1999.
L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, Humanitas, București, 1991.
G. E. Veith, *Postmodern Times*, Crossway Books, Wheaton – Illinois, 1994.
J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994.
W. Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, Batman Books, New York, 1988.
M. Malița, *Zece mii de culturi, o singură civilizație*, Ed. Nemira, 1998.
G. Yeffeth, *Matrix: știință, filosofie și religie*, Ed. Amaltea, 2003.
R. Kearney, *The Wake of Imagination*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1988.

¹⁵ A nu se deduce de aici că eseuul de față se postează de partea celor care susțin că lumea perceptibilă și definibilă fizic este singurul aspect specific a realului. Ne referim aici în mod particular la acele „realități” construite prin prelucrarea datelor primare din universul așa-zis „nevirtual”.

¹⁶ *The Wake of Imagination*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1988, p. 386.