

Avatar...la limita (im)posibilului

Găsirea originii sau întoarcerea la origini...surprinderea conștiinței sau a ceea ce ar părea de-a genul fundamentelor esențiale ale propriei existențe...Acestea ar fi părut mai curând a fi puncte de interes pe o agendă imaginară. „A fi eu” înseamnă a fi real sau a fi în lume, deci a fi o existență spațio-temporală. Cu acest din urmă aspect sunt de acord, însă este incertă definiția a ceea ce semnifică eul prin ceea ce semnifică a fi real. Dar dacă aș spune că „a fi eu” înseamnă „a fi conștiință”? Treburile s-ar complica cu siguranță. Să presupun, că acest aspect ar impune de la bun început o singularitate, atunci aș avea în față o definiție sau o asociere, mai curând, destul de interesantă: „Conștiința înseamnă singularitate”. Conștiința altuia, în schimb, se realizează în contextul prezenței sale corporale, un fel de prezență a prezenței sale corporale. Cu alte cuvinte, suntem într-un spațiu populat de niște singularități. Nu aplicarea unei reducții, pentru a ajunge la esențialul care stă ascuns dincolo de aceste straturi aparente, este intenția acum. Duplicarea, ca fenomen de închețare a singularității devine cheia a ceea ce semnifică „etapa simulărilor”. Am în vedere faptul că ceea ce vedem în afara noastră sunt nu eurile altora, ci construcțiile sau imaginile care țin de acestea. Cred că ceea ce fascinează mai mult este nu ceea ce este, ci ceea ce nu este eul. De aici, interesul manifestat pentru construcțiile de tip imaginar ale imaginii eului. Conceperea mentală presupune implicit un spațiu virtual care pare a fi lipsit de timp și de spațiu. Tocmai de aceea, tot ceea ce nu este eul devine interesant căci nu poate fi prins în nimic. Lumea virtuală este lipsită de orice implicație fizionomică întrucât nu se poate pune problema vreunui tip de materializare. „La urma urmei ce poate defini ca un spațiu virtual? În ultimii ani, termenul a devenit atotcuprinzător, înglobând orice, de la e-mail și până la GameBoy...Mulți comentatori imaginați realitatea virtuală drept un spațiu transcendent, ca pe ceva sublim, superior realității obișnuite, de parcă fiecare computer ar fi o poartă către un univers de umbre al spațiului infinit, accesibil prin mijloace electronice”¹. Aici, în realitatea virtuală, începe să își aibă loc noua imagine a eului, anume avatarul eului. Presupunând că realitatea virtuală ar exista (deși inclusiv acest aspect ar putea fi pus sub semnul îndoielii), aceasta nu ar fi ceva transcendent, ci ar fi mai curând o „proiecție sau umbră a realității” fără dimensiuni importante. „Traiul în realitatea virtuală s-ar asemena vieții în peștera lui Platon: o existență inferioară într-o lume a umbrelor. Probabil că la un moment dat va fi teoretic posibil a se crea un program foarte complex, care ar simula viața reală în asemenea măsură încât ar fi capabil să-i păcălească pe oameni, incluzând nu numai văzul și auzul, ci și celelalte simțuri esențiale, ale pipăitului, gustului și mirosului”².

În prezent aș putea să exemplific prin simulările ludice ce au loc în interiorul jocului „Second life”. În cazul multora care au intrat în acest sistem, avatarul creat a devenit deja mai important decât propria existență din viața reală. Treptat se poate ajunge la un astfel de nivel în care „să nu existe diferențe esențiale sau hotare despărțitoare absolute între existența trupească și simularea prin intermediul computerului”³. Realitatea virtuală va căpăta, dacă nu deja a și făcut acest lucru, aspecte mitologice, ea însăși fiind un fel de mitologie. Aceasta este o civilizație a hiperrealului, cum ar spune Baudrillard. De fapt, aceasta este noua necesitate, de care eul nu mai poate fi eu dacă nu se simulează sau dacă nu își construiește un avatar. După unii, Baudrillard ar rămâne „un virtuoz – cu un stil propriu – al teoriei SF-ului, creând un poem sau film SF de tip vizionar”⁴. Din această cauză gânditorul francez ar trebuie luat în sens metaforic, de unde practic și interesul venit pentru el din partea SF-ului. Principala țintă a lui Baudrillard este în esență simularea, aici fiind trecute, ca forme de simulare, inclusive realitatea virtuală sau televiziunea, deși sunt diferențe decisive

¹ Markley, Robert, *Virtual Realities and Their Discontents*, p.1-10

² Gordon, Andrew, *Matrix: Paradigmă postmodernă sau impostură intelectuală*, p.101

³ Hayles, Katherine, *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information*

⁴ Csicsery-Ronay Jr, Istvan, *The SF Theory: Baudrillard and Haraway*, in „Science Fiction Studies”, pp.387-404

omise. Imitație sau mai mult de atât, eul se auto-copiază într-o manieră distinctă totuși de sine. Deja de aici nu mai este vorba despre o simplă imitație sau simulare⁵ a ceva. În era electronică “chiar realul a devenit propria noastră utopie – dar o utopie care nu se mai înscrie, în tărâmul posibilului, la care se poate visa așa cum visezi la un obiect piredut⁶. Realul a fost într-un mod iremediabil pierdut, iar distingerea dintre real și simulare nu mai este practic posibilă. Nu se mai poate ști cu exactitate care anume este eul autentic: cel care privește, tastează la computer sau cel din computer efectiv. “Probabil că SF-ul epocii cibernetice și hiperreale nu va avea altă soluție decât să se auto-epuizeze, prin reînvierea artificială a lumilor istorice, să încerce să reconstruiască în vitro, până la cel mai mărunț detaliu, parametrii unor lumi precedente, evenimentetele, oamenii, ideologiile trecutului – dezgolate de sens, de dezvoltarea lor originală, dar halucinatorii în ceea ce privește adevărul retrospective”⁷ Sensul regăsirii “istoricității” sau autenticității eului nu este de fapt atât de importantă și nici nu cred că spre acest lucru va tinde eul. Mai curând va fi pasionat de “retrăirea” într-un altă manieră a unor evenimente trecute. Pentru acest lucru nu este nevoie decât de retușarea avatarului și totul se poate rezolva. În religia indiană, avatarul reprezenta reîncarnarea succesivă a ființelor divine în om. Acest lucru reda cum anume lua corp o divinitate, o ființă care trecea pragul realității, adică se întrupa. Al doilea sens al termenului avatar legat de transformare, schimbare, metamorfoză. Ambele sensuri trimit de fapt, la trecerea dintr-un mediu de existență într-un alt mediu de existență. Astfel, eu este cel care trece acum în altceva decât este el însuși, o materializare simulată sau virtuală a acestuia.

Perioada următoare va arăta o adevărată „revoluție” tehnologică. Se va putea ajunge până chiar și la a copia eul real într-o formă a unui eu digital în computer. De fapt, mai curând spus într-un computer a cărui putere de calcul va putea depăși capacitatea umană. Multe dintre tehnologii se îmbunătățesc exponențial. În momentul de față, un computer de 1000 de dolari se găsește în creierul unui șoricel sau al unei insecte, ne-ar spune Ray Kurzweil⁸. Creierul uman are aproape o sută de miliarde de neuroni, între doi neuroni realizându-se cam o mie de conexiuni. Acestea sunt destul de leneșe, operând destul de încet, cam cu două sute de calculații pe secundă, dar o sută de miliarde de neuroni la o mie de conexiuni creează un paralelism de ordinul a o sută de trilioane. Multiplicând această cifră cu două sute de calculații pe secundă vor rezulta douăzeci de milioane de miliarde de calculații pe secundă sau, în termenii tehnologiei informației, dpuăzeci de miliarde de MIS (milioane de instrucțiuni de secundă).

Până în 2020, Ray Kurzweil este de părere că pentru o mie de dolari se vor obține aceste cifre. Și povestea merge mai departe. Până în anul 2050 un computer de o mie de dolari va echivala cu un miliard de creiere umane. Afirmatia care ar spune „creierul folosește un ansamblu de circuite ineficiente” pare că își va arăta adevăratul sens. Astfel, refuzul realității pare o alegere perfect argumentată și logică, ținând cont de faptul că nu ar prea mai fi nevoie imperioasă de aceste „euri reale”. Refuzul eului propriu este vizibil și momentan, dar tehnologia va putea duce inclusiv la o comunicare neuron – electronică⁹. Ce se va putea concret face? Se vor putea trimite miliarde de nanoroboți să ocupe poziții pe fiecare fibră nervoasă provenind de la simțuri. Dacă opțiunea subiectului este de a rămâne în realitatea – realitate, atunci aceștia nu vor face nimic. Dacă subiectul va dori să pășească în realitatea virtuală, atunci ei suprimă impulsurile venite de

5 Simularea a ceva presupune deja existența unui fond, cel puțin în persoana unui real „fond sau realitate”. În schimb, procesul simulării presupune a face să pară adevărat ceva ireal, a da, în mod intenționat, o impresie falsă.

6 Baudrillard, Jean, *Simulacra and Science Fiction*, p. 123

7 Idem

8 Inventator și futurist în același timp. Acesta este un pionier în domeniul recunoașterii caracterelor optice, a sintezei text-vorbire, a tehnologiei de recunoaștere a vocii și a keyboardurilor muzicale electronice. De asemenea, Ray Kurzweil este autorul celebrei legi a întoarcerilor accelerate privind singularitatea tehnologică.

9 Există un număr de tehnologii diferite care s-au dovedit capabile să comunice dus întors între lumea umedă, analogică a neuronilor și lumea digitală a electronilor. O asemenea tehnologie, poartă numele de neurotranzistor.

la simțurile noastre și le înlocuiesc cu cele primite din mediul virtual. Astfel, realitatea virtuală va putea fi generată din interior, fiind posibilă recreerea tuturor simțurilor. A intra pe web va putea presupune participarea cu toate simțurile noastre¹⁰.

Aici se oprește de fapt această poveste predictivă, de altfel. În prezent, mașinile – computerele sunt de un milion de ori mai simple decât creierul uman, iar unul dintre motive pare că ar fi faptul că nu manifestă calitățile afective ale oamenilor. Mai mult decât atât, în prezent este greu de crezut că un astfel de element non-algoritm, precum este conștiința umană, va putea fi copiat în întregime într-un computer. Acest lucru vizează faptul că ceea ce este non-algoritm nu poate fi supus rigorilor algoritmicității. Precizările de acum sunt limitate de orizontul actual, care oferă tocmai actuala „posibilitate”. Cât despre prezența duplicării eului, acest mecanism un cred că are nevoie de tehnologia anului 2050 pentru a se manifesta. Prezența unui avatar al eului sub orice formă a sa este o dovadă evidentă a acestui lucru. Acea singularitate cu care îmi începusem drumul rămâne valabilă. Eul ca atare presupune că el este o singularitate, însă duplicabilă în mod sigur sau cel puțin care poate fi supusă actului simulării. De fapt, modificările survenite în contextul construcției avatarului se pot tria în: duplicarea elementului inițial și în simularea sa sub multiple alte forme sau imagini.

¹⁰ Acesta este punctul de vedere exprimat de Ray Kurzweil în cartea sa *The Age of Spiritual Machines*. Opțiunea sa este una specifică unui cercetător în domeniu, unui savant și inventator deopotrivă. Datoria sa morală, în ceea ce privește statutul său este aceea ce a oferi predicții în legătură cu invențiile pe care le „probează”. În același timp, schimbările dese de paradigmă din știință sunt datorate unor oameni de tipul lui Kurzweil care scurt-circuitează la orice clipă domeniul științei. La urma urmei, nu degeab este atât de apreciat în rândul comunității științifice americane.

BIBLIOGRAFIE

1. Baudrillard, Jean, *Simulacra and Science Fiction*, in „Science Fiction Studies”, 18.3, noiembrie 1991
2. Csicsery-Ronay Jr, Istvan, *The SF Theory: Baudrillard and Haraway*, in „Science Fiction Studies”, 18.3, noiembrie 1991.
3. Gordon, Andrew, *Matrix: Paradigmă postmodernă sau impostură intelectuală*, in Glenn Jeffeth – *Matrix-Știință, filozofie și religie*, Ed. Amaltea, București, 2003.
4. Hayles, Katherine, *How We Become Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Information*, The University of Chicago Presse, 1999.
5. Markley, Robert, *Virual Realities and Their Discontents*, Johns Hopkins University Presse, 1996.

Rareș Iordache; rares@irregular.ro