



Атанас П. Славов

Виртуалният Джони от
тринадесетия етаж на
матрицата

Дайте първо да се разберем! Историята не започва с това как Джони Мнемоник подгони Виртуалния убиец и го докопа на Тринадесетия етаж на Матрицата. Тези, които не са забравили да четат (не субтитри или файлове, а книжни носители, наричани книги), могат да разровят прашните средновековни пражки архиви и да прочетат историята на Голем – първото изкуствено волеизявяващо се същество, излязло извън контрола на Програмиста си. Но по-добре да се поспрем при поляка Станислав Лем, който в „Голем XIV“ разгръща най-сложната (хибрид между фантастика и „метапрограмна футурология“) картина на изкуствен интелект, макар и създаден от военни, станал „цивилно неуправляем“ по причина на интелектуалното си откъсване от човечеството. Да си спомним излезлия преди повече от 40 години роман на Филип Дик „Симулакрон“, където за първи път е описана информационна машина, в която е моделирана пълноценна социална реалност и „сънуващите“ не са в състояние да я отличат от истинската.

Трябва да се направи едно разграничение: четирите фантастични филма, които в последните години бележат новото развитие на киберпънк кинофантастиката, са с доста различни сюжети. В „Джони Мнемоник“, като екранизация на новела от създателя на явлението „киберпространство“ Уилям Гибсън, е спасен типичният свят на киберпънккарите: свят, парцелиран от транснационални корпорации, където единственото поле за изява на личната свобода е Мрежата и криминално-партизанската гражданска война. Надличностен герой на филма е Информационното пространство, където още има неоткрити територии. Във втория филм „Виртуален убиец“ на режисьора Брет Леонард Мрежата е оставена на заден план. Там надличностен герой е виртуалната личност или субект, който има само информационно битие, а се стреми към физическо. Тук се поставя един нов и важен въпрос – безотговорното моделиране на информационни личности не е технически, а морален проблем и води до нови, непознати за човечеството ИЗБОРИ. И нищо, че филмът е поднесен като традиционен екшън, където Добрият побеждава Лошия, той прави това не с прав хук или куршум, а го бие върху територията на илюзиите, или в пространството на онова, което кибернетиците наричат „виртуална реалност“.

И тази именно „реалност“ е главен герой на последните два филма – „Тринадесетият етаж“ и „Матрицата“. Първият: в обичайния за всички нас свят е създаден суперкомпютър, който е в състояние да виртуализира цял район от Америка на 40-те години с пълнокръвни персонажи, където създателите имат свои двойници и могат да заместват съзнанията

си с тях и така да живеят там. После се оказва, че нашата реалност също е моделирана от програмисти от ХХІ век, като размяната на личности дава възможност на главния герой да попадне в тялото на „най-високата“ реалност.

Този сюжет почти напълно повтаря забравения роман „Симулакрон“, където героят, попаднал в „последната“ реалност, споме­нава, че Ниагарският водопад е някъде край Париж и разбираме, че и то­ва не е краят на многоетажната действителност.

Несъмненият фаворит – „Матрицата“ – не прекалява с „етажите“. Реалностите са само две – но обърнати по смисъл. Симулираната – поз­натият ни градски ХХ век, и физическата – футурологичен кошмар със спящи тела, които от рождение сънуват и се реализират единствено в съня. И не е важно какъв е носителят на този „общ сън“, дали това е ево­люираната в бъдещето Интернет, или злодейски план на паразитиращ ИИ, важното е друго – ясно се формулира проблемът на новото хилядо­летие – ИНФОРМАТИЧНОТО ПРОСТРАНСТВО, което зейва пред кра­ката на смутения Разум. „Неизбежността на връхлитащия странен свят“ – имаше такава картина на математика-художник Стефан Лефтеров, ри­сувана преди повече от тридесет години. На нея бе изобразена човешка фигура в гръб, стъпила на някакъв тъмен бряг, от който се ширеше, кипеше, сплиташе в безподобни пространствени йероглифи дъгоцветен абстрактен океан. Спомням си, че тогава бях пълен с космически идеи и образи и го попитах: „Защо това никак не ми прилича на Вселената?“ Стефан загадъчно се усмихна: „Зависи коя Вселена очакваш да видиш“. Сега си мисля, че той е имал предвид тази, новата информационна все­лена, която за него като математик е била видима още тогава.

Но каква е сравнителната картина на фантастичната и реалната „виртуална реалност“? Критериите, по които трябва да правим сравне­ние, всъщност са два: „моделирането“ (в което влизат паметта и проце­сорната мощ) и „включването“ (как човешкото мислене да бъде убедено в обективността на видението). Второто като че ли изглежда по-достъп­но – слагаш на главата си един шлем и зрителният, слуховият, осезател­ният и други центрове на мозъка ти стават част от компютърен интер­фейс. Много е простичко – компютърът съчинява гледки, звуци (в бъде­ше и други въздействия) и ги изпраща в мозъка. И като си помислим, че сме се придвижили, съответно изменя пейзажа и предметите.

Да, ама не! Тази идилична картина от романите и филмите на прак­тика се натъква на жестоки проблеми. Първо, забравете за директно включване в нервната система – принципно не е решена кодировката и

декодировката от машинния и вътрешния биотоков език на двете системи. Работи се над някакъв „психорезистор“, но нещата са в начален стадий. Значи всички реални разработки се ограничават до смяна на „езиците“ върху повърхността на човешкото тяло. Подобно на интерфейсите очила, шлемофони и ръкавици, които могат да се купят в магазина, са създадени интерфейсни скафандри, при които почти цялото тяло е контактна повърхност за обратната връзка. Точно както „екзоскелетът“ усилва всички дейности, така сервомоторчетата и пневматики „спъват“ до точни граници човешките движения, за да ги синхронизират с поведението на предметите в цифровата реалност, която се подава като видение на другите сетива.

Днес на психолозите и психиатрите понятието „обективна халюцинация“ им звучи като „честен адвокат“ или „миролюбив милитарист“. За тях когато един човек чува и вижда неща, които не са във физическата реалност, а още повече ако влиза в отношения с тях, той спешно се нуждае от диагноза и хоспитализация. А какво трябва да кажат за облекчения в интерфейсен скафандър ГЕЙМЪР, който извършва странни 3D-движения в празна стая, премята се в жироскопична система и се бие с невидим противник? Днешните автори на виртуални игри са хора, които „обективират“ субективните си халюцинации, кодират ги в матрици от софтуер и дават възможност на желаещите да живеят в „халюцинираната действителност“. Така че на следващите поколения психолози, психиатри и психотерапевти ще им е нужно да погледнат грамотно на тези нови проблеми, ако искат например да решат как да помагат на пациентите, посещаващи спонтанно възникналите стотици кабинети за лечение от компютърна зависимост. И докато си изясняват що е „обективна халюцинация“ и има ли тя почва у нас, да се замислят над „виртуалното пространство за дейностна реализация“, което днес спонтанно се осъществява в Интернет.

Тук му е мястото да разгледаме първия критерий: МОДЕЛИРАНЕТО. Всички гледки и звуци трябва да бъдат описани като 3D анимация, и то не като за филм – само от посоката, от която се виждат, а да бъдат в паметта на компютъра като цялостни обемни тела със съответното физическо поведение на околната среда, така че когато Потребителят поиска, да може да ги погледне отвсякъде, да ги вземе в ръка (в перспектива дори да усети материала и тежестта им). И колкото по-сложни са предметите и околният пейзаж, толкова повече трябва да е паметта, съдържаща тяхното описание, толкова по-бързи и мощни трябва да са процесорите, обработващи движението на интериора по

законите на „тази“ реалност. И фантастите вече знаят, че не можеш се отърва с магически заклинания от типа на „свръхмозък“, „суперкомпютър“ и други – нужно е нещо по-близко до реалния проблем на огромните масиви от данни, които трябва да се обработват. При Лем в „Голем XIV“ съвсем правдоподобно е описан кристалопроцесор, при който в ролята на тригери са кристални решетки, а фотони са заели мястото на електрическите импулси. В една от добрите киберпънк творби – „Градът на златната сянка“ от Тад Уилямс, един от героите при вида на свръхреалистичните градове и пейзажи в описвания виртуален свят възкликва: „По дяволите, всички процесори и памети на света не могат да стигнат, за да се поддържа това чудо!“. С това той поставя въпроса за граничните възможности при моделиране на реалности, толкова подробни, колкото физическата действителност. Защото Тад Уилямс знае за какво пише, след като е създател и собственик на виртуална кабелна телевизия (каквото и да означава това днес).

Опитът на днешните виртуални медии ни връща към практическата реалност. Все по-ясно става, че Мрежата е истинското поле за разгръщане на виртуалните светове. Даже при тези засега ниски скорости се появяват уеб-места, където (наистина, със смет преди това от специален адрес софтуер) можете да се разхождате по виртуални улици на виртуален град, в който всяка сграда е представителство на фирма и анимираните персонажи, които се срещат по улиците, са „аватари“, т.е. представляват цифрови кукли, управлявани от жив Потребител. В такова място срещите и разговорите не са игра, а реално общуване, което довежда до бизнес отношения, реални договори и пари. Съответно в този „град“ местата за „строеж“ се продават с реални пари и разходите наистина се рентирират с дейностите, осъществени „там“! Даже днешните ниски пропускателни възможности на Интернет го правят въображаемо пространство, където „сияят галактиките на домейните и звездите на адресите“. Съществуват подобни „звездни карти“, които се опитват да бъдат действителни пътеводители в този космоса.

Преди повече от четвърт век попаднах на един международен симпозиум, организиран от тогавашния Комитет за култура, на тема „Нови технологии и култура“. Отидох, защото разбрах, че ще присъстват академик Амосов и един японски писател-кибернетик. Естествено, не можах да стоя мирен и (макар невключен в официалните изказвания) дръпнах една реч, описвайки бъдещата кибернетизирана „интелектуална среда“, която ще обгърне Земята с комуникационната си мрежа и ще стане материална основа на ноосферата. Бог ми е свидетел – в този

момент дори не предполагах, че някъде в Америка вече са свързали два компютъра в съседни градове с маршрутизатори и са предали няколко бита информация (което днес се смята за рожденото проплакване на Мрежата). За мен като фантаст беше естествено и неизбежно като самата САМООРГАНИЗАЦИЯ такова комуникационно надстройкаване, бележещо един от начините за самореализация на Цивилизацията.

За моя голяма изненада, на този симпозиум откликнаха доста „живи“ личности. Един от тях беше директорът на Института по култура проф. Елит Николов – човек с рядко за поста му раздвижено мислене. Той погази маса кадрови забрани и ме назначи в института, където започнах да разработвам един свой възглед за ФАНТОСФЕРАТА – колективното фантазно поле на културата. Сега си давам сметка колко не навреме и не на място съм се опитвал да правя това, но днес навсякъде в Интернет виждам зародишите на такива СФЕРИ.

Повтаря се един исторически кръг – в началото на столетието фантастът Чапек подари на обществото понятието РОБОТ. Днес стотици хиляди реалисти твърдят, че се занимават с роботика. През 1983 г. фантастът Гибсън даде термина КИБЕРПРОСТРАНСТВО – днес стотици хиляди прагматици го градят и инвестират в него милиарди долари. Не защото някой е решил да материализира „напредничавите идеи“ на фантастите. Нищо подобно – цялата ТЕХНОЛОГИКА неумолимо водеше към изнасяне на все повече човешка активност извън човека. Първите машини протезираха и мултиплицираха отначало силовата, после формовъчната, селекционната, а оттам до логическата дейност бе една крачка. И автоматично повтарящите се операции трябваше да се изнесат в самодействащи устройства. Да, но скокът от РОБОТА към КИБЕРПРОСТРАНСТВОТО трябваше да ни накара да се замислим. Защото РОБОТЪТ можеше да бъде предимно „другият извън мен“, „който ще изпълнява волята ми“, „ще ме отмени“, „няма да познава мързел и досада“, но преди всичко локалният конкретен обект пред мен – ако носи изненади, може да бъде изключен или разрушен!

Докато КИБЕРПРОСТРАНСТВОТО не може да бъде изключено. То вече почти се е превърнало в нервна система на Цивилизацията. Паническите изпълнения около „Проблема 2000“ показаха колко силните на деня усещат, че не могат да си позволят дори временни сривове в Него, а камо ли прекъсване. С. Лем красноречиво описа как биха изглеждали опустошенията след един „информационен верижен взрив“, изтрил едновременно паметите на всички компютри, в разказа си „Професор А. Донда“. Реализацията на човешката цивилизация ще става все по-

зависима от Мрежата. А тя е само на 20 години (значимо – на 10). Подобна роля има само пътно-транспортната мрежа, но трябва ли да си спомняме колко хилядолетия расте тя и заема ключовото си място в развитието на човечеството? Да не говорим, че „транспортиращият се човек“ си остава същият „исторически човек“, който все по-бързо се оказва от едно място на друго, но чрез Мрежата той може да има информационно присъствие на много места едновременно и да „извърши работа“ на всички тези места. Помислете само за образния смисъл на браузера, вируса, търсещата машина, бота – тези откъслечни човешки намерения, блуждаещи из мрежата като коацерватни капки в протоокеана на информационния живот. Ами уебкамерите, които вече на стотици хиляди места поемат образите на Човешкия свят – какъв е социологичният смисъл на този „нов ексхибиционизъм“ и как ще се отрази той на самата Мрежа?

Така че ние всички живеем в един фантастичен свят, където:

1) Психолозите и психотерапевтите трябва да си обяснят безмилостната актуалност на ОКСИМОРОНИ като „обективна халюцинация“ и „личностна реализация в информационно пространство“ и да престанат да разглеждат привикването към виртуалното действие единствено като наркомания;

2) Философите да изтръскаат от праха на вековете теории като Платоновия свят на идеите и субективния идеализъм, да се вслушат как им звучи „приложен солипсизъм“, защото живеещият във виртуална визуализация на абстракции като „масиви от банкови операции“ например практикува нещо подобно;

3) Литературоведите и изкуствоведите да актуализират изследванията си върху субективното пространство и време в произведенията на изкуството, защото скоро ще бъде възможно интерактивно включване в „естетическа реалност“...

Фантастите също претърпяват мъчителни промени. Вече никой не може да пише на сериозно за самодостатъчния РОБОТ, който, зловещо проблясвайки с фотоелементите си, замисля конспирация срещу човечеството. Или за изкуствен интелект, възникнал в една конкретна лаборатория – мрежовото мислене подсказва образа на софтуерен дух, витаещ между стотици сървъри. Наричат киберпъпка „тъжен жанр“, наситен с мрачност и криминални герои в свят, интравертно обърнат към собствените си вътрешности, противопоставен на „отворената“ екстравертна космическа фантастика. Но ако се вгледаме в последната, както справедливо отбелязва Лем в статията си „Научна фантастика и

космология“, литературният космос и научният космос все повече се раздалечат. Фантастите приемат „хиперскока“ и „телепортацията“ за нещо тривиално – учените въобще не могат да кажат ще има ли такова транспортно средство; машините на времето небрежно игнорират причинно-следствените връзки на физическата реалност и т.н. Накратко казано, космическата фантастика е „отворена“ за сметка на напълно измислени артефакти. А киберпънк фантастиката е породена от екстраполация; близко бъдеще на реални тенденции. Ръкър в „Софтуер“, Гибсън в „Невромантик“, Стивънсън в „Диамантената ера“ – виждат логичните продължения на днешните наднационални корпорации – тези държави в света на умиращата национална държавност, издигането на ИНФОРМАЦИОННИТЕ ИМПЕРИИ и деактуализирането на ИСТОРИКО-ГЕОГРАФСКИТЕ. Спомняте ли си как Елцин посрещна Бил Гейтс в Москва? С трикратни прегръдки и целувки. Не, не казвайте, че това е руска традиция, днешната руска мечка посреща така само РАВНИТЕ ПО РАНГ. Така че този жест, според мен, е символичен: последният географски император посрещаше първия информационен император... Е, последният, ще кажете вие, а САЩ? Мисля, че Америка е онова огромно, шарено и писано, толкова съвършено, че изглеждащо вечно Яйце, което вече леко вибрира под натиска на един нематериален и невидим КЛЮН.

И паметта ми отново връща картината на Стефан Лефтеров „Неизбежността на връхлитащия странен свят“, с напрегнатата човешка фигура на брега на абстрактния океан.

Е, Виртуални Джони от Тринадесетия етаж на Матрицата, какво те чака ТАМ?

КРАЙ

© 2001 Атанас П. Славов

Източник: <http://www.fantastika-bg.com> (през <http://sfbg.us>)

Свалено от „Моята библиотека“ [<http://purl.org/NET/mylib/text/966>]