

I. Концепции

Виртуалната персона и нейният интерфейс

ЗАХАРИ ЗАХАРИЕВ

докторант по Онтология,
СУ „Климент Охридски“

Abstract:

The main aim of the article is to show the close connection and meaning of two concepts - that of reality and that of virtuality – and on the base of their etymological and narrative entanglement to clear out the way the modern persona is constructed, created and contained in the means of technologies and techniques for penetrating the experience of the world in an certain, concrete and self-extending modes of the individual. For the purpose the persona and it's virtual realizations are shown trough a conceptual constellation trying to merge the interface of the individual as a combination of metaphors (hardware, software, profile, virtu-spherical persona) superimposed as the middle, or intersubjective realm and actuality of the unfolding processes of selfhood and it's nomado-monadological phenomenology.

Keywords: virtuality, interface, persona, actuality, self-continuance, 'from-it'

Интерфейс – от етимологическата деконструкция – помежду явяването¹ – през смислово-речниковата реконструкция – плоска повърхност, служеща за обща граница на две тела – през Маклуън – мястото на взаимодействие на две системи – до технологично-компютърния смисъл – апарат за свързване на две устройства. После символистично, метафорично, утилитарно, в спекулативно схванатата вътрешност и нейното извеждане из всекидневното разбиране – като транс и всеезиков израз за онова, което прави възможна връзката между сложно-познавателно изградени – материални или не – системи и тяхната повсеместна употреба в леснота. И накрая, обединението на всичко до тук в неологизъм –

¹ <http://www.etymonline.com/index.php?term=interface>

междулицевост. Нека сега в констелацията на тази междина въведем понятието персона и да видим как то може да стане виртуално. За да сторим изискваното, обаче, се нуждаем от втора инструментално-познавателна констелация, която да разгърне виртуалната персона в нейната междулицевост, интерфейсът ѝ, тъй щото общата им действителност и схващане да работят заедно.

Втората констелация – хардуер, софтуер, профил, виртусферична персоналност – е блок от групиращи понятия, които в мрежовата си взаимоотношима създават основата, из която потока на изява на персоната става виртуален, из която виртуалната персона се разполага в средата на явяванията, среда в която персоната е интерфейс. Под хардуер, под твърдото изделие, се подвеждат както човешкото тяло и неговият сетивен органон, така и всички машини и уредби – природни или социални, абстрактни или желаещи – на разширение на това тяло и неговия сетивен органон, както инфраструктурата на икономически обитаемите, мегаполисите, градовете, селата и устройството на тяхната свързаност, възпроизвеждане и подържане, така и инфраструктурата на електронните инфорамационни магистрали и твърдата „невронна“ мрежа, която с индивидуализиращите си кабели свързва тези магистрали с частния дом и обитаващите го индивиди. Под софтуер, мекото изделие, от своя страна се подвеждат както теоретико-познавателните, социо-културни, естетически и етически парадигми и тенденции, така и компютърните и високотехнологични операционни системи и програми, приложения и прочее, както различните екзистенциални и светогледни модели за проявление на персоната в собственото ѝ време и в собствената ѝ действителност, така и всички програмни платформи за технологизираното осъществяване на тези модели. Профилът ще бъде онзи портал, който служи като условие за възможност, тъй щото през него „живата“ персона да може да се самовведе в собствената си междулицевост, в собствения си интерфейс, като под него се подвеждат както гражданската, политическа или религиозната принадлежност и принадлежността към някакво културно-духовно течение, така и модерно технологичните му вариации – профил, акаунт, герой, персонаж. Последното понятие, а именно виртусферична персоналност, служи за обединител, както на всички останали понятия от инструменталната понятийна констелация, така и като синтезатор на смисловите пунктове на констелацията, обособяваща мрежовото схващане за интерфейс. Виртусферичната персоналност е осъществената и действителна виртуална персона. Онази, която е разположила самата себе си като интерфейс, като междулицевост.

Защо тъкмо виртусферична персоналност, и защо в подвеждането на схващания под подстоящите ѝ понятия за профил, софтуер и хардуер се прокарава смисленост, която стои отвъд широко разпространеното мислене за съдържателността им? При това не отвъдност, която се стреми да изведе обективната им основателност из самото им всекидневно схващане в модуса на някакъв теоретичен език, а напротив, такава, която опитва съчетанието на напръв поглед противоположни и отричащи се смислови положения, които чрез метафорично-спекулативната си оформеност сближават понятията за виртуалност и реалност и тяхното отношение към персоналността. Решението за

такъв подход е мотивирано от една страна от идеите на Маршъл Маклуън за технологиите като разширение и удължение на човешкото тяло, сетивност и мисловност, както и схващанията му за необходимите, но неуловими в пълна яснота в началния си стадии културно-социални революции, предизвикани от въвеждането на нови знания или технологии в жизнения свят на човечеството¹. От друга страна едно такова сближаване на виртуалност и реалност се съгласува с Бодриаровото разбиране за симулакрум и универсалното виртуализиране на света, без напълно да се съгласява с мрачните му оценки и предупреждения³. Накрая опитът за сближаването на двете понятия обслужва хипотезата за тяхната изначална обвързаност, за тяхната синкретичност на базата на етимологически изведения смисъл на виртуално – като онова, което влияе от себе си, през собствените си физически сили или способности, или удържащото самото себе си из от собствена сила.⁴ От тук виртусферичната персоналност става онзи режим на самоконструиране и самоконституиране на персоната, който из от собствените си сили и способности удържа самия себе си като мрежовата синкретичност на собствените му профил, софтуер и хардуер с подлежащите им смисли в проявлението и създаването на собствения си интерфейс, на собствената си междулицевост. Междината интерфейс⁵, която е и едновременно с това отворена към интересубектни мрежови отношения с други персони, с други виртусферични персоналности. Сферичността в неологизма идва от непрестанната нужда на виртуалната персона все да възстановява себе си като цялото на ново множество, като нов монадологичен номад, ако перифразираме Жан-Люк Нанси⁶. Персонажът, който се създава и използва в Warcraft или в Star Wars – Рицарите на старата република, не е цялата персоналност на Аз-а, но е част от самополаганията му в действителността. Профилът във Фейсбук, Туитър, или коя да е друга социална мрежа с всичките им функции, не са цялата персоналност на Аз-а, но също са част от самополагането му в жизнения свят и действителността. От страната на „реалността“, обаче, можем да кажем същото – персоната, която се разхожда, работи, разговаря, споделя културно-духовните си, политически и естетически разбирания и принадлежност в жизнения свят, персоната, която има този пол, това тяло, във вида, в което то се явява в социалното и интимното, персоната, която непрестанно феноменологизира собственото си трансцендентално и иманентно множество едновременно, никога не е цялостта на самата себе си, никога не е тоталността на проявлението си. Никога и никак освен виртуално, при това виртусферично – като виртуалната персона, която в непосредственото си присъствие в някакъв обособен артефактен интерфейс,

¹ виж, McLuhan, Marshall, Understanding Media, GINGKO PRESS Inc., January 2013

³ виж, Baudrillard, Jean, The Virtual Illusion: Or the Automatic Writing of the World, Theory, Culture & Society November 1995 vol. 12 no. 4 , p. 97-107.

⁴ http://www.etymonline.com/index.php?allowed_in_frame=0&search=virtual

⁵ Женският род в изречението има за цел да постави акцент върху интерфейс като среда. Разгърнатото схващане за интерфейса се обвързва със значението му като междулицевост от първия абзац на текста. Така неговата действителност на медия и опосреденост се засилва, докато мъжкият род намалява обема на смисъла като показва осредяването на интерфейсът, неговата междиност, като някаква специфична особеност.

⁶ <http://www.usc.edu/dept/comp-lit/tympanum/4/nancy.html>

между лицевостта на самата себе си удържа самата себе си като непрестанно излъчваната липса на собственото си лице като единно, като феноменологично единство на многообразието си – и само в тази липса има заявление и зов към и за наличието на скрито-откритата в жизнеността нецялостна-цялост или фрактална единност. Виртусферичната персоналност е онова завихряне на многообразието и множествеността на персоната, в която тя непрестанно заявява виртуалната, динамична сфера на все-отвореността си към добавяне, досъздаване и разширение на самата себе си, към все ново и непрестанно възстановяване на „счупеността“, на фракталността в загатването на виртуалната цялост – ризоматично, номадологично множество, което не спира да се самосъздава и самоявява като незавършена и несвършена цялост. Като виртусферична персоналност. Или виртуалната персона, със своята виртусферичност и своето многообразие от интерфейси като гражданство в номадологичната трансфигуративност на модерната личност. Както при осмислянето на Маклуън, където от създаването и разпространението на печатното писмо и развитието на придвижването през транспортни инфраструктури се очаква повишаване на образованието и засилване на индивидуализма, но заедно с тази революционност се феноменологизира контра-революцията на засилване на деспотизма и уравниловката на особеното през неговото административно и властово универсализиране¹, така и тук – с повсеместното всеразпространение на схващането за виртуалното, предимно през неговите технологични модуси, се създават нови възможности за мислене на самосъздаването и самомодификацията на персоналността, но за сметка на това, контра-революционно, започва да става невъзможно персоналността в исторически план, персоналността изобщо, да се мисли по друг начин освен виртуално, като продукт на постоянно модифицируем интерфейс спрямо волята и желанието на онзи, който ѝ приписва авторство, онзи който я симулира, като я създава през самия себе си. Симулакрумната персона става единствената възможна за мислене персона. Виртуалността и симулакрумният свят – единствената реалност. Единствената реалност на всевъзможността за неизчерпаемо многообразие от артефактни реалности и обитаващите ги самомножествени виртуални персони. Действителността като изкуство, техне!

Библиография:

1. McLuhan, Marshall, Understanding Media, GINGKO PRESS Inc., January 2013 p.
2. Baudrillard, Jean, The Virtual Illusion: Or the Automatic Writing of the World, Theory, Culture & Society November 1995 vol. 12 no. 4
3. Nancy, Jean-Luc, The Technique of the Present, <http://www.usc.edu/dept/comp-lit/tympanum/4/nancy.html>

¹виж McLuhan, Marshall, Understanding Media, GINGKO PRESS Inc., January 2013 p. 81-97