

ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ
ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΚΑΙ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΤΩΝ ΜΕΣΩΝ

Οπτικά Παράσιτα στην Ψηφιακή Κουλτούρα: Ο Θόρυβος ως Τακτική

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΒΑΡΒΑΡΑ ΒΕΛΑΪ

ΑΘΗΝΑ, 2018

Τριμελής Επιτροπή:

Διονύσης Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπων)

Περσεφόνη Ζέρη, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου

Δημήτρης Δημηρούλης, Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου



Copyright © Βαρβάρα Βέλαϊ, 2018

All rights reserved. Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της εργασίας για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τη συγγραφέα.

Η έγκριση πτυχιακής εργασίας από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει αποδοχή των γνώμων της συγγραφέως.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ τους καθηγητές μου, τόσο του Παντείου όσο και της ΑΣΚΤ, για τη βοήθεια, την εμπιστοσύνη και τον χρόνο τους. Ευχαριστώ τους γονείς μου, Majlinda και Ylli, για τη χρόνια συναισθηματική και υλική τους στήριξη. Ευχαριστώ τον Δημήτρη Παππά για την καταλυτική συμβολή του, χωρίς την οποία πιθανότατα θα είχα ακολουθήσει μία πολύ διαφορετική πορεία σκέψης εν γένει. Ευχαριστώ τη διαδικτυακή ομάδα «Άφτερ Πάρτυ» για το (ενίοτε) καταπραϊντικό υπαρξιακό της χιούμορ. Ευχαριστώ τη Βασιλική Λαζαρίδου, τον Κώστα Μηλιαρά και τον Θάνο Παπαστεργίου για τις συζητήσεις, τον καφέ και τη συμπάθεια.

Περιεχόμενα

Περίληψη	4
Abstract	5
Εισαγωγή	6
Προς μία Αισθητική του Σφάλματος	13
Η Μηχανή στην Πρωτοπορία	13
Τύχη, Θόρυβος και Μιντιακή Κατάχρηση	21
Παρασιτικοί Επίγονοι	28
Καλωσορίσατε στην Έρημο του Ψηφιακού	38
Η Εικονολογία της Διεπαφής	38
Glitch Aesthetics	45
Ο Μύθος της Αμεσότητας	52
Ο Θόρυβος ως Τακτική	59
Επινοώντας την Καθημερινή Glitch Πρακτική	59
Υπονομευτικές Τακτικές και Ψηφιακή Τέχνη	66
Η Τακτική στη Σύγχρονη Πολυπλοκότητα	73
Επίλογος	80
Βιβλιογραφία	82

Εικόνα Εξωφύλλου:

Λεπτομέρειες έργου των Pierre και Ilse Garnier, από την ποιητική συλλογή *Poèmes Mécaniques* (1965).

Περίληψη

Οπτικά Παράσιτα στην Ψηφιακή Κουλτούρα: Ο Θόρυβος ως Τακτική

Το θέμα της εν λόγω διπλωματικής εργασίας αφορά την αισθητική του σφάλματος και τις εκφάνσεις της, τόσο στην καλλιτεχνική παραγωγή των πρώτων κινημάτων της Πρωτοπορίας, όσο και στις υπονομευτικές καλλιτεχνικές πρακτικές της ψηφιακής κουλτούρας. Κατά κύριο λόγο, θα διερευνηθούν τα οπτικά αποτελέσματα της καλλιτεχνικής εκμετάλλευσης των σφαλμάτων και των δυσλειτουργιών που συναντώνται στα ψηφιακά συστήματα, με κέντρο βάρους την έννοια του ψηφιακού οπτικού θορύβου (glitch) και τις συνδηλώσεις του στην εμπειρία εντός της ψηφιακής σφαίρας. Τέλος, θα γίνει μία προσπάθεια σύνδεσης αυτής της αισθητικής του σφάλματος με την έννοια της τακτικής, όπως αυτή ορίζεται από τον Michel de Certeau, και θα επιχειρηθεί η ανάδειξη της καταλυτικής συμβολής της στη στοιχειοθέτηση ενός νέου, ανεπίσημου, ψηφιακού αλφαριθμητισμού.

Λέξεις-κλειδιά: τακτικές μιντιακής κατάχρησης, glitch aesthetics, μιντιακή διαφάνεια, ψηφιακός αλφαριθμητισμός

Abstract

Visual Parasites in Digital Culture: Noise as Tactic

The aim of this master thesis is to examine the aesthetics of error and its manifestations in both the artistic production of the early Avant-Garde, and the subversive artistic practices of digital culture. Mainly, this paper will attempt to explore the visual artifacts produced by the artistic exploitation of errors and malfunctions encountered in digital systems, focusing mostly on the concept of glitch and its connotations, as far as the human experience within the digital realm is concerned. Finally, an attempt will be made to connect this aesthetics of error with Michel de Certeau's definition of tactics, and to highlight its decisive contribution to the emergence of a new kind of digital literacy.

Keywords: tactics of media abuse, glitch aesthetics, media transparency, digital literacy

Εισαγωγή

Σκοπός αυτού του κειμένου είναι να διερευνήσει τις αισθητικές συνδηλώσεις της μιντιακής δυσλειτουργίας, με κύριο σημείο ενδιαφέροντος τις καλλιτεχνικές πρακτικές που εντάσσονται στο σύγχρονο ψηφιακό παράδειγμα. Συγκεκριμένα, το κείμενο αυτό επιχειρεί να ερμηνεύσει την καλλιτεχνική ενασχόληση με την έννοια του σφάλματος ως μία τακτική υπονόμηση των κυρίαρχων δομών, όπως αυτές εκφράζονται μέσω της επικρατούσας τάσης για μιντιακή διαφάνεια και αμεσότητα, που παρατηρείται στους τομείς σχεδίασης και ανάπτυξης των ψηφιακών μέσων.

Η κυρίαρχη έννοια του διέπει αυτό το κείμενο είναι αυτή της *αισθητικής του σφάλματος*, η οποία αναφέρεται ακριβώς στα οπτικά εκείνα αποτελέσματα της καλλιτεχνικής εκμετάλλευσης των τυχαίων (ή και όχι τυχαίων) μιντιακών σφαλμάτων και δυσλειτουργιών.¹ Στο δικό μας ψηφιακό παράδειγμα αυτή η έννοια συγκεκριμενοποιείται κάτω από τον τίτλο *glitch aesthetics*, με τον όρο glitch να ορίζεται εδώ σχηματικά ως η έκφανση μιας αναπάντεχης ανωμαλίας, η οποία αποκλίνει ενός ψηφιακού πρωτοκόλλου. Ο όρος glitch, ο οποίος στα ελληνικά μεταφράζεται συνήθως ως τεχνικό σφάλμα, βλάβη ή ασυνέχεια, δίνεται, καθ' όλη την έκταση του κειμένου, αμετάφραστος, για να μη χάσει τις ψηφιακές συνδηλώσεις που ενέχει στην αγγλική γλώσσα.

Για να μπορέσουμε να στοιχειοθετήσουμε ένα πλαίσιο αναφοράς όσον αφορά τη σχέση καλλιτέχνη και μιντιακής δυσλειτουργίας, θεωρήθηκε αρχικά απαραίτητη η διερεύνηση κάποιων εκ των εμβληματικότερων κινημάτων του 20^{ού} αιώνα, τα οποία έθεσαν και τα πρώτα παραδείγματα της καλλιτεχνικής οικειοποίησης του μιντιακού σφάλματος. Στην πρώτη ενότητα λοιπόν γίνεται μία προσπάθεια εξέτασης της

1 Να σημειωθεί ότι η αισθητική του σφάλματος, όπως και η όποια αισθητική, δεν περιορίζεται μόνο στις οπτικές εκφάνσεις της (στη συνέχεια μάλιστα θα εξετάσουμε και αντίστοιχα ηχητικά παραδείγματα), παρ' όλα αυτά, θα την ορίσουμε εδώ κατ' αυτόν τον τρόπο για να υπογραμμίσουμε το γεγονός ότι το κείμενο αυτό καταπιάνεται κυρίως με τα οπτικά της παράγωγα.

Πρωτοπορίας και του Μοντερνισμού, με σκοπό, από τη μία, τη διερεύνηση του πότε άρχισαν οι έννοιες του σφάλματος και του θορύβου (ως παράγωγου της δυσλειτουργίας) να στοιχειοθετούνται ως πεδία ενδιαφέροντος για την καλλιτεχνική πρακτική, και από την άλλη, την ανάδειξη των ριζοσπαστικών αυτών δράσεων της Πρωτοπορίας ως προεικονίσεις της σύγχρονης καλλιτεχνικής ενασχόλησης με το σφάλμα και τη μιντιακή κατάχρηση.

Με αφετηρία λοιπόν τις ραγδαίες τεχνολογικο-κοινωνικές αλλαγές των αρχών του 20^{ου} αιώνα, που εισήγαγαν τον άνθρωπο σε μία νέα εποχή ταχύτητας και μηχανικού θορύβου, όπου οι έννοιες του *ατυχήματος* και του τεχνικού σφάλματος ελλοχεύουν παντού, η ενότητα αυτή ξεκινά επιχειρώντας να διερευνήσει την κυρίαρχη έννοια που χαρακτηρίζει το ιστορικό αυτό συγκείμενο, η οποία δεν είναι άλλη από εκείνη της *μηχανής*. Τα παραδείγματα σε αυτό το σημείο πάρθηκαν κυρίως από τους εκπροσώπους του Φουτουρισμού, καθώς ο ζήλος τους για τη μηχανή, και για τη νέα τεχνολογική πραγματικότητα που αυτή συμβολίζει, είναι παραπάνω από έκδηλος, τόσο στην εικονολογία τους, όσο και στα κείμενά τους.

Το άλλο μεγάλο κίνημα της Πρωτοπορίας στο οποίο γίνεται αναφορά είναι εκείνο του Νταντά, το οποίο τοποθετείται εδώ σε αντιδιαστολή ως προς τον Φουτουρισμό, καθώς μας παρέδωσε μία αρκετά διαφορετική αντιμετώπιση της μηχανής. Σε αντίθεση με τον θριαμβευτικό/ ουτοπικό χρωματισμό που της προσέδωσαν οι φουτουριστές, η μηχανή αποδόθηκε από το Νταντά κυρίως ως προβληματική και αποτυγχάνουσα, λειτουργώντας ως σύμβολο της αστοχίας της Λογικής και της Επιστήμης, η οποία πραγματώθηκε στη φρίκη των δύο Παγκοσμίων Πολέμων.

Παρά τις διαφορές τους, το σημείο εκείνο στο οποίο συναντώνται τα δύο αυτά μεγάλα κινήματα είναι η πειραματική (και συχνά καταχρηστική) στάση τους ως προς τα τεχνολογικά τους μαραφέτια (μία στάση η οποία αποτελεί τη βάση και των σύγχρονων καλλιτεχνικών τακτικών που θα ερευνήσουμε παρακάτω). Τα σχετικά παραδείγματα

στο σημείο αυτό αφορούν κατά κύριο λόγο την υπονόμηση της γλώσσας και την εισαγωγή του παράγοντα της τύχης, που παρατηρείται στα ντανταϊστικά ποιήματα, όπως επίσης και τη διερεύνηση του θορύβου και της μιντιακής κατάχρησης, που παρατηρείται στις πρακτικές του φουτουριστή Luigi Russolo. Με αφορμή το έργο του τελευταίου, το οποίο καταπιάνεται με την εσκεμμένη παραποίηση της τεχνολογίας του γραμμοφώνου, επιχειρείται επίσης μία σύντομη προσπάθεια προσέγγισης του θεωρητικού έργου του Friedrich Kittler, στο οποίο υπογραμμίζεται η συμβολή των τεχνικών μέσων τόσο στη θεματοποίηση των «θολών» εννοιών του θορύβου και των ιχνών, όσο και στην κατασκευή της σύγχρονης εμπειρίας εν γένει.

Περνώντας πλέον στην εποχή μετά το πέρας του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, στο τέλος της 1^{ης} ενότητας γίνεται αναφορά στους «παρασιτικούς επιγόνους» της Πρωτοπορίας, οι οποίοι δεν είναι άλλοι από τα ριζοσπαστικά καλλιτεχνικά κινήματα των δεκαετιών του '50 και του '60. Με παραδείγματα από το «θορυβώδες» έργο του John Cage και της σπασμένες και αλλοιωμένες τηλεοράσεις του Nam June Paik, γίνεται μία προσπάθεια εξέτασης των πρακτικών του ύστερου Μοντερνισμού, οι οποίες, έχοντας στη διάθεσή τους την τεχνολογική παρακαταθήκη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, καταπιάνονται πλέον με τη χρήση και κατάχρηση καινούριων μέσων, όπως του βίντεο, της τηλεόρασης ή ακόμα και των πρώτων ηλεκτρονικών υπολογιστών.

Για την προσέγγιση αυτού του νέου μιντιακού παραδείγματος, το οποίο διαφεντεύουν έννοιες όπως η μετάδοση πληροφορίας και οι δίαυλοι επικοινωνίας, κρίθηκε απαραίτητη η αναφορά στο θεωρητικό έργο του Claude Shannon, το οποίο υπήρξε εμβληματικό τόσο για τη θεμελίωση της Θεωρίας της Πληροφορίας, όσο και για τον καθορισμό της έννοιας του θορύβου στην επικοινωνία. Με αφορμή αυτή την καθαρά μαθηματική προσέγγιση της πληροφορίας από τον Shannon, γίνεται, τέλος, μία σύντομη αναφορά στη μαθηματική προσέγγιση της αισθητικής από τους Max Bense και Abraham Moles. Η πρακτική εφαρμογή των θεωριών τους, οι οποίες στοιχειοθέτησαν τη λεγόμενη Αισθητική της Πληροφορίας, οδήγησε σύντομα στις πρώτες εκφάνσεις της

computer art και της καλλιτεχνικής ενασχόλησης με τα υπολογιστικά συστήματα εν γένει.

Στη 2^η ενότητα αυτού του κειμένου πραγματοποιείται πλέον το πέρασμα στην ψηφιακή εποχή και αναλύονται οι έννοιες που τη χαρακτηρίζουν. Εκκινώντας με μία σύντομη αναφορά στο βίωμα εντός της «κοινωνίας της πληροφορίας», γίνεται μία προσπάθεια ανάδειξης της σημασίας των ψηφιακών περιβαλλόντων στις διάφορες εκφάνσεις της καθημερινότητάς μας. Μέσα από τον άρρηκτο δεσμό του ανθρώπου και των ψηφιακών του βοηθημάτων, που χαρακτηρίζει το σύγχρονο παράδειγμα, αναδύεται μία έννοια καθοριστικής σημασίας για την ίδια την πραγμάτωση αυτού του δεσμού: η έννοια της *διεπαφής*.

Με αφορμή τη διεπαφή, και τη χαρακτηριστική της ικανότητα να αποδίδει, μέσω οικείων μορφών, τις διάφορες ακατανόητες λειτουργίες παρασκήνιου των υπολογιστικών συστημάτων, επιχειρείται μία προσπάθεια προσέγγισης του τρόπου με τον οποίο αυτές οι μορφές στοιχειοθέτησαν, με την πάροδο του χρόνου, μία διακριτή αισθητική του ψηφιακού, η οποία συναντάται πλέον όχι μόνο εντός των ψηφιακών περιβάλλοντων, αλλά και σε μία πληθώρα άλλων πτυχών της καθημερινότητας, όπως στον ενδυματολογικό ή αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Έχοντας λοιπόν καθιερώσει αρχικά μία αισθητική του ψηφιακού, στη συνέχεια επιχειρείται η προσέγγιση της αποτυγχάνουσας εκδοχής της, της αισθητικής του glitch. Στο σημείο λοιπόν αυτό πραγματοποιείται αρχικά μία εκτεταμένη προσπάθεια καθορισμού του σε τι ακριβώς αναφέρεται αυτός ο όρος, και έπειτα δίνονται παραδείγματα τόσο από την ποπ κουλτούρα, όσο και από τις εικαστικές τέχνες, τα οποία προδίδουν την αισθητικοποίηση των οπτικών εκείνων αποτελεσμάτων της μιντιακής αποτυχίας που αρθρώνουν την glitch εικονολογία.

Στο τελευταίο κεφάλαιο της 2^{ης} ενότητας παρατίθεται η σημασία του glitch ως κριτικό

εργαλείο απέναντι στις κυρίαρχες τάσεις του μιντιακού σχεδιασμού και στο επιτακτικό τους πρόταγμα για όσο το δυνατόν περισσότερη «αμεσότητα» και διαφάνεια από πλευράς μέσου. Στο σημείο αυτό γίνεται μία προσπάθεια ανάλυσης τόσο του «μύθου της αμεσότητας», της ψευδαίσθησης δηλαδή που ως χρήστες τρέφουμε όσον αφορά το «αόρατο» της διαμεσολάβησης, όσο και των επιδιώξεων της βιομηχανίας της επικοινωνίας για όλο και πιο αθόρυβα και διάφανα κανάλια.

Σκοπός αυτού του τελευταίου κεφαλαίου της 2^{ης} ενότητας είναι να καταστήσει σαφή τη σημασία του μιντιακού σφάλματος στην κατανόηση και διερεύνηση του ίδιου του μέσου ως τέτοιου, έτσι ώστε να μπορέσουμε στη συνέχεια να συλλάβουμε την πολιτική διάσταση του glitch, η οποία έγκειται τόσο στην αποκάλυψη των λανθανουσών εξουσιαστικών δομών που αντανakλώνται στα μέσα και προδίδονται μέσω των αποτυχιών τους, όσο και στην πραγμάτωση των τακτικών μικρο-ελιγμού που οι σφιχτοπλεγμένες αυτές δομές απαιτούν ως αντίβαρο.

Περνώντας λοιπόν στην 3^η ενότητα, αρχικά αναλύεται η έννοια της τακτικής, όπως αυτή παρατίθεται στο εμβληματικό έργο του Michel de Certeau, *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*. Στο βιβλίο αυτό, ο Γάλλος θεωρητικός αντιπαραθέτει στις ρυθμιστικές δράσεις των στρατηγικών, τις οποίες εντάσσει στο «οπλοστάσιο» των κυρίαρχων δομών, τις τακτικές, οι οποίες αναφέρονται σε όλες εκείνες τις μικρές και σύντομες ενέργειες που ως πολίτες/ καταναλωτές εκτελούμε καθημερινά με σκοπό να εξυπηρετήσουμε τις εκάστοτε ιδιαίτερες ανάγκες μας μέσα στις κανονιστικές και άκαμπτες δομές των εξουσιαστικών αρχών.

Με αφορμή τον de Certeau, και το χαρακτηριστικό παράδειγμα στρατηγικής-τακτικής που δίνει μέσω της αντιθετικής σχέσης της ρυθμιστικής πολεοδομίας και του αποκλίνοντος περιπατητή της, γίνεται μία σύντομη αναφορά και στις συγγενικές πρακτικές ηθελημένης σύγχυσης και αταξίας του *dérive* και του *détournement*, που αναπτύχθηκαν από το θεωρητικό έργο των καταστασιακών. Οι πρακτικές αυτές

αναφέρονται αντίστοιχα στην περιπλάνηση και το ηθελημένο χάσιμο στην πόλη, και στη διαστρέβλωση ετοιμών πολιτισμικών προϊόντων με σκοπό την άσκηση κριτικής στον εξουσιαστικό λόγο.

Στόχος αυτής της ενότητας είναι να αναδείξει τις σύγχρονες glitch καλλιτεχνικές δράσεις ως συγγενικές ως προς τις παραπάνω ντεσερτιανές και καταστασιακές πρακτικές υπονόμησης. Για τον σκοπό αυτό, στη συνέχεια παρατίθενται παραδείγματα σύγχρονων καλλιτεχνικών ομάδων και κινημάτων που εξασκούν αυτή την ενεργητική πολιτική του σφάλματος, εκκινώντας με το ακτιβιστικό έργο των Critical Arts Ensemble, οι οποίοι αποτελούν και μία από τις πρώτες καλλιτεχνικές δράσεις στην ψηφιακή εποχή που φαίνεται να αντιλαμβάνεται την παρεμβατική διαστρέβλωση του ψηφιακού κώδικα (συγκεκριμένα: τους ψηφιακούς ιούς) ως πιθανό αντικείμενο του καλλιτεχνικού τους πράττειν.

Στη συνέχεια, γίνεται μία πιο εκτεταμένη αναφορά στη χαρακτηριστική δράση της καλλιτεχνικής κολεκτίβας των Jodi, με κύριο σημείο ενδιαφέροντος την παραποιητική τους ενασχόληση με τα προϊόντα της μαζικής κουλτούρας. Στο σημείο αυτό παρατίθεται το παράδειγμα της τροποποιημένης τους εκδοχής του βιντεοπαιχνιδιού *Quake 1* (1996), από το οποίο προέκυψε το εμβληματικό glitch έργο τους *Untitled Game* (1996-2001). Ακολουθώντας αυτές τις θορυβώδεις πρακτικές των Jodi ερευνάται επίσης και μία υποκατηγορία της glitch τέχνης με το όνομα *Dirty New Media*, της οποίας η «βρόμικη» αισθητική στοχεύει στην υπονόμηση της γυαλιστερής και αψεγάδιαστης εικονολογίας των κυρίαρχων τάσεων του μιντιακού σχεδιασμού.

Στο τελευταίο κεφάλαιο αυτής της ενότητας, με το οποίο κλείνει και η παρούσα διπλωματική εργασία, πραγματοποιείται μία αναστοχαστική προσπάθεια αναγνώρισης και διερεύνησης των αδυναμιών που παρουσιάζουν οι υπονομευτικές τακτικές εντός του σύγχρονου παραδείγματος. Μέσα στα πλαίσια της διάδρασης και της προτροπής για παραμετροποίηση, που χαρακτηρίζουν την εποχή του Web 2.0, οι τακτικές, όπως

και πολλά άλλα υπονομευτικά στοιχεία, τα οποία κάποτε ανήκαν στις δράσεις της λεγόμενης υποκουλτούρας, πλέον έχουν ενσωματωθεί στις στρατηγικές και τη σημειολογία του κυρίαρχου λόγου. Εντός αυτής της συνθήκης, γίνεται φανερό ότι το τι ακριβώς (υπονομευτικό ή όχι) δημοσιεύουμε στις ψηφιακές μας πλατφόρμες, είναι σχεδόν αδιάφορο σε σύγκριση με την ικανότητα αυτών να καθιερώνουν, μέσω της διάρθρωσής τους, έναν δικό τους τρόπο κοσμοαντίληψης.

Αυτό λοιπόν που έχει να αντιπροτείνει το παρόν κείμενο είναι μία καθημερινή glitch πρακτική, η οποία μέσα από μη προδιαγεγραμμένες ενέργειες, θα διερευνά τα όρια των ψηφιακών μας μέσων, έτσι ώστε να προσεγγίσει το σημείο εκείνο όπου η αλγοριθμική τους ελαστικότητα αρχίζει να παραμορφώνονται. Απώτερος σκοπός αυτών των πρακτικών δεν θα είναι μία ακυρωτική στάση ως προς τα μέσα, αλλά μία προσπάθεια επανοικειοποίησης της γνώσης γύρω από αυτά. Οι καθημερινές glitch πρακτικές θα προσβλέπουν σε έναν νέο, ανεπίσημο, ψηφιακό αλφαριθμητισμό, ο οποίος θα ξεπερνά κατά πολύ εκείνη την πρωτοεπίπεδη γνώση που προσφέρει η κοινή εξοικείωση με τους απλούς κανόνες ορθής λειτουργίας.

Προς μία Αισθητική του Σφάλματος

Η σύγχρονη καλλιτεχνική ενασχόληση με την έννοια του μιντιακού σφάλματος δε θα μπορούσε παρά να ερευνηθεί υπό το πρίσμα των καλλιτεχνικών πρακτικών του παρελθόντος, οι οποίες πρώτες καθιέρωσαν μία καταχρηστικού τύπου σχέση μεταξύ καλλιτέχνη και καλλιτεχνικού μέσου. Τα προτάγματα και οι ριζοσπαστικές τακτικές των εμβληματικών κινημάτων της Πρωτοπορίας των αρχών του 20^{ού} αιώνα συνιστούν κύριο σημείο αναφοράς των πρακτικών θορύβου, στις οποίες θα αναφερθούμε στη συνέχεια, αποτελώντας τόσο θεωρητικά και εννοιολογικά, όσο και μορφικά, προτυπώσεις της ψηφιακής παρασιτικής τέχνης της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής.

Στην ενότητα λοιπόν αυτή θα επιχειρηθεί μία συνοπτική προσπάθεια διερεύνησης αυτών των πρακτικών, πάντα με φόντο το τεχνολογικο-ιστορικό συγκείμενο του 20^{ού} αιώνα, εστιάζοντας στη σταδιακή αποκρυστάλλωση και μετατροπή σε αντικείμενο καλλιτεχνικού στοχασμού, εννοιών όπως η μηχανή, το τυχαίο και ο θόρυβος. Αυτές οι εξ' ορισμού δύσκολα διαχειρίσιμες έννοιες, στενά συνδεδεμένες με την επιστήμη των μαθηματικών και της πληροφορίας, εισήχθησαν στο καλλιτεχνικό λεξιλόγιο άλλοτε για να επικροτήσουν και άλλοτε για να υπονομεύσουν το μιντιακό και τεχνολογικό παράδειγμα της «Εποχής της Μηχανής». Ας αρχίσουμε λοιπόν εξετάζοντας αυτό το παράδειγμα, επιχειρώντας έτσι να θεμελιώσουμε μία «προϊστορία» της αισθητικής του σφάλματος και της σκόπιμης μιντιακής κατάχρησης.

Η Μηχανή στην Πρωτοπορία

Ο πρώιμος 20^{ός} αιώνας υπήρξε μάρτυρας τόσο των έντονων πολιτικοκοινωνικών αναταραχών που σύντομα οδήγησαν στα γεγονότα του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, όσο και του «εκδημοκρατισμού» νέων, ριζοσπαστικών, τεχνολογιών, οι οποίες άλλαξαν θεμελιωδώς τον τρόπο που βίωνε και αντιλαμβανόταν εαυτό και κόσμο ο τότε

μοντέρνος άνθρωπος.² Ήδη από τον 19^ο αιώνα, παρατηρείται μία πληθώρα τεχνολογικών καινοτομιών και επιστημονικών ανακαλύψεων, από τα πρώτα λειτουργικά τηλεφώνια και τις πρώτες ευρείας κατανάλωσης ηλεκτρικές λυχνίες, έως τη φωτογραφία και τον κινηματογράφο, οι οποίες, εισερχόμενες σταδιακά στην καθημερινή ζωή, επέτρεψαν μία ολοκληρωτικά καινοφανή θεώρηση της ανθρώπινης εμπειρίας, στην οποία κυρίαρχη θέση αποκτά πλέον η έννοια της *μηχανής*.³

Η καλλιτεχνική πρακτική δεν άργησε να στραφεί προς τα καινούρια μέσα που προσέφερε η νέα τεχνολογική συνθήκη. Οι καλλιτέχνες των κινημάτων της Πρωτοπορίας, επηρεασμένοι σε μεγάλο βαθμό από την εκβιομηχανίσει και αστικοποίηση της καθημερινής ζωής, που χαρακτήριζε το ιστορικό τους συγκείμενο, καταπιάστηκαν συνειδητά με τη χρήση – και, κυρίως, *κατάχρηση* – των νεοαναδυόμενων μέσων, ασκώντας κριτική και, παράλληλα, «γιορτάζοντας» τις νέες διαθέσιμες μορφές τεχνολογίας και επικοινωνίας.⁴ Έτσι τέθηκε η βάση της σχέσης καλλιτεχνικού πράττειν και μηχανής στην «εποχή της τεχνικής αναπαραγωγικότητας», η οποία επέτρεψε τη μηχανική παραγωγή αισθητικών μορφών, και εισήγαγε στο καλλιτεχνικό λεξιλόγιο νέες έννοιες, όπως αυτή της *ενδεχομενικότητας* και του *τυχαίου*, οι οποίες σταδιακά μετατόπισαν και έθεσαν υπό αμφισβήτηση την παντοδυναμία του δημιουργού/ καλλιτέχνη.⁵

2 Βλ. Tisdall, C., Bozzola, A., *Φουτουρισμός*, Αθήνα: Υποδομή, 1984, σ. 8

3 Οι καινοτομίες του 19^{ου} αιώνα εξακολουθούν ακόμα και σήμερα να αποτελούν σημείο αναφοράς για τη μυθοπλασία του Φανταστικού (βλ. sci-fi), με την υποκατηγορία του *steampunk* να είναι ιδιαίτερα δημοφιλής στην ποπ κουλτούρα. Το *steampunk* χρησιμοποιεί ως πλαίσιο αναφοράς το αισθητικό και τεχνολογικό παράδειγμα της βικτωριανής εποχής, και καταδεικνύει την άμεση συμβολική συσχέτιση του 19^{ου} αιώνα με την έννοια της καινοτομίας, μία συσχέτιση η οποία καλά κρατεί ακόμα και σήμερα, που οι καινοτομίες αυτές έχουν ξεπεραστεί κατά πολύ.

4 Βλ. Niebisch, A., *Media Parasites in Early Avant-Garde: On the Abuse of technology and Communication*, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012, σ. 3

5 Κάτι που χαρακτήρισε κυρίως αργότερα την εποχή του μεταμοντερνισμού, και συνεχίζει να χαρακτηρίζει και το δικό μας παρόν, όπως και αν αυτό τιτλοφορηθεί στα αρχεία του ερχόμενου ιστορικού παραδείγματος.

Οι θερμότεροι υποστηρικτές αυτής της νέας πραγματικότητας των αρχών του 20^{ου} αιώνα, οι οποίοι υιοθέτησαν με περίσσιο ζήλο στην εικαστική τους πρακτική την αισθητική των νέων τεχνολογιών, δεν ήταν άλλοι από τους Ιταλούς φουτουριστές. Με μπροστάρη τους τον ιδιαίτερα αμφιλεγόμενο ποιητή Filippo Marinetti, οι φουτουριστές εξύμνησαν με κάθε τρόπο αυτή τη νέα εποχή «της ταχύτητας, της μηχανής και του δυναμισμού της πόλης»⁶, όπου η ρήξη με το παλαιό καθεστώς γινόταν επιτακτική, και το βίαιο τσίναγμα προς ένα μέλλον ολότελα διαφορετικό και χαώδες, μοναδική προοπτική. Η μηχανή αποτέλεσε κεντρικό σημείο τόσο της ιδεολογίας όσο και του εικαστικού λεξιλογίου των φουτουριστών, με τον Marinetti να φαντασιώνεται το 1911, στο κείμενο του “Multiplied Man and the Reign of the Machine”, μία αλληλεπίδραση ανθρώπου-μηχανής σε βαθμό ταύτισης, η οποία θα κορυφωνόταν με τη δημιουργία ενός «μηχανικού τύπου *πολλαπλασιασμένου ανθρώπου*»⁷, απαλλαγμένου από τις ανθρώπινες ευαισθησίες, και μοναδικού διεκδικητή του Μέλλοντος.⁸



Αριστερά: Umberto Boccioni, *The City Rises*, 1910. **Δεξιά:** Giacomo Balla, *Dynamism of a Dog on a Leash*, 1912. Και τα δύο έργα πραγματεύονται θεματικές ιδιαίτερα προσφιλείς στους φουτουριστές, όπως η καθημερινή εμπειρία εντός της θορυβώδους μοντέρνας πόλης και ο δυναμισμός της κίνησης.

6 Tisdall, C., Bozzola, A., *Φουτουρισμός*, Αθήνα: Υποδομή, 1984, σ. 51

7 Marinetti, F. T., “Multiplied Man and the Reign of the Machine”, στο: Rainey, L., Poggi, C. & Wittman, L. (επιμ.), *Futurism: An Anthology*, New Haven & London: Yale University Press, 2009, σ. 91

8 Βλ. ό. π., σ. 89 – 92

Αφήνοντας κατά μέρος τις δυσοίωνες συνδηλώσεις του τεχνολογικά πολλαπλασιασμένου (υπερ-) ανθρώπου του Marinetti, οι οποίες κουμπώνουν αβίαστα με την αφοσίωσή του στο ιταλικό φασιστικό κόμμα, δεν μπορούμε παρά να αναγνωρίσουμε στα λεγόμενά του μία άμεση σχέση με τα γραπτά του Marshall McLuhan, τα οποία ακολούθησαν σχεδόν μισό αιώνα αργότερα. Ο Καναδός θεωρητικός ερμήνευσε τα μέσα ως «προεκτάσεις του ανθρώπου», μέσω των οποίων μηχανοποιούνται σταδιακά τα φυσικά όργανα, ενώ παράλληλα απαλύνεται το σοκ και την αισθητηριακή υπερδιέγερση που αποτελεί επίτευγμα της πολυπλοκότητας που διέπει τη σύγχρονη ζωή.⁹ Κατά παρόμοιο τρόπο, και πάντα μέσα στο, ουτοπικό για εκείνον και δυστοπικό για εμάς, φουτουριστικό του αφήγημα, ο Marinetti αντιλήφθηκε τα τεχνικά μέσα της εποχής του ως «πρόσθετα μέλη», τα οποία από τη μία θα δημιουργούσαν έναν μπλαζέ, συναισθηματικά κενό, άνθρωπο, και από την άλλη, θα όξυναν και θα πολλαπλασίαζαν τις αισθήσεις, κάνοντας, μεταξύ άλλων, την «όραση ικανή να παράγει αποτελέσματα ανάλογα με εκείνα των Ακτίνων Χ»¹⁰.

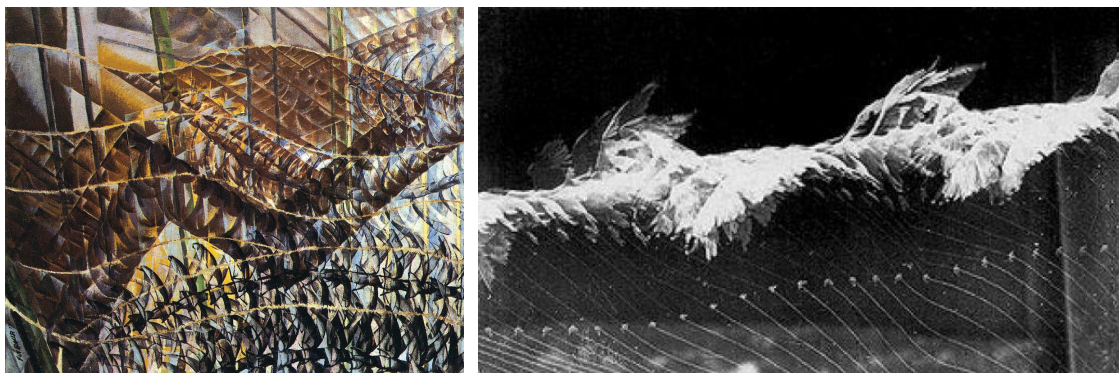
Ο λόγος που ο Marinetti και οι φίλοι του μπορούσαν να αντιληφθούν κατ' αυτόν τον «επαυξημένο» τρόπο την πραγματικότητά τους ήταν το ότι τα μέσα της εποχής τους, μαζί με τα υπόλοιπα θεωρητικά και επιστημονικά κεκτημένα που συμπλήρωναν το ιστορικό τους παράδειγμα, τους επέτρεπαν να έχουν πρόσβαση σε τέτοιου τύπου οπτικές εμπειρίες, πάντα μέσω της τεχνολογικής τους διαμεσολάβησης. Η ιδιάζουσα οπτική αντίληψη που μαρτυρούν τα φουτουριστικά έργα, με τον χαρακτηριστικό τους τρόπο να αποδίδουν την κίνηση και την ταχύτητα μέσω του κατακερματισμού της ζωγραφικής επιφάνειας και της επανάληψης των μορφών, δεν είναι παρά αποτέλεσμα των εγγενών χαρακτηριστικών των τεχνικών μέσων της εποχής τους, και αρκεί να ανατρέξουμε στο παράδειγμα της φωτογραφίας για να γίνει αντιληπτή η μιντιακή συμβολή στην ανάπτυξη αυτής της νέας εικαστικής εικονολογίας.

Η συνεισφορά της φωτογραφίας λοιπόν στην καλλιτεχνική πρακτική δεν έγκειται

9 Βλ. McLuhan, M., *Media: Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου*, Αθήνα: Κάλβος, 1990, σ. 65 – 72

10 Tisdall, C., Bozzola, A., *Φουτουρισμός*, Αθήνα: Υποδομή, 1984, σ. 51 – 52

μονάχα στο ότι αποτέλεσε ακόμα ένα μέσο πραγμάτωσής της, ούτε καν μόνο στο ότι απελευθέρωσε τη ζωγραφική από τον βραχνά της αναπαράστασης, όπως πολύ συχνά της αποδίδεται,¹¹ έγκειται στο ότι παρέδωσε νέες μορφές. Οι κατακερματισμένες φόρμες των φουτουριστών μπορούν να βρουν τον αισθητικό τους πρόγονο στις φωτογραφικές μελέτες των Eadweard Muybridge και Étienne-Jules Marey, οι οποίοι στα τέλη του 19^{ου} αιώνα επιδίωξαν, ο καθένας ξεχωριστά, την καταγραφή της κίνησης των θεμάτων τους μέσω επάλληλων, σειριακών φωτογραφιών. Στις φωτογραφίες αυτές, όπου η φαινομενική συνέχεια της κίνησης διαιρούταν σε στιγμιότυπα, αποτυπωνόταν ένα αντιληπτικό φαινόμενο πέρα από τα όρια της ανθρώπινης όρασης, το οποίο, για πρώτη φορά, προσέφερε μία τέτοιου εύρους δυνατότητα μελέτης της κίνησης.¹²

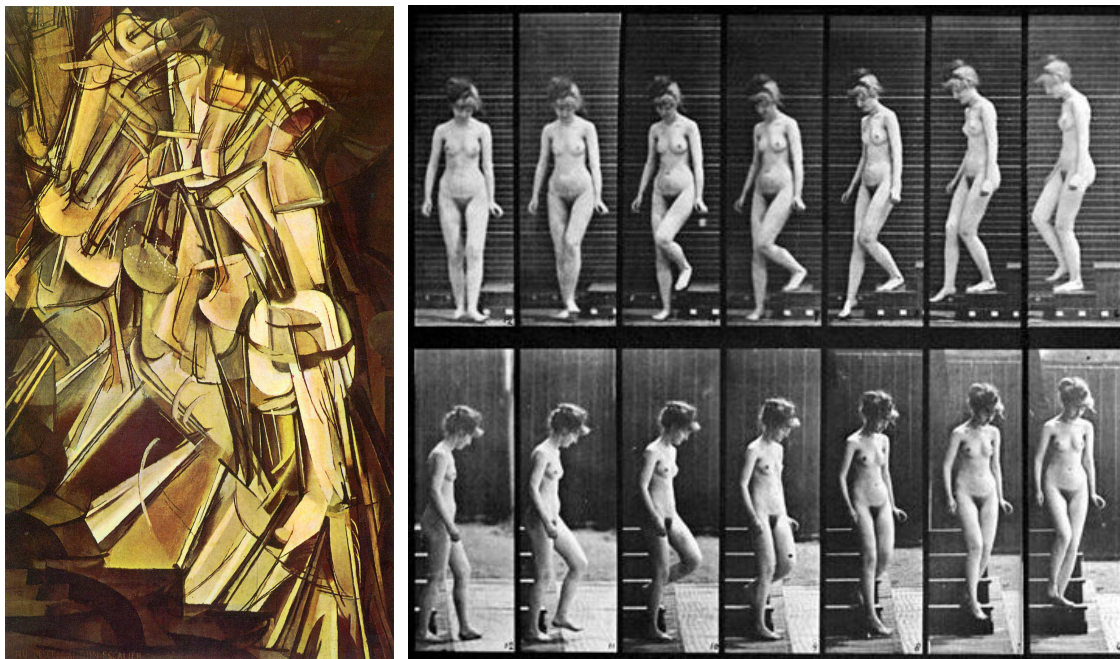


Αριστερά: Έργο του φουτουριστή Giacomo Balla, *Swifts: Path of Movement and Dynamic Sequences*, 1913. Ο Balla αποδίδει την κίνηση και τον δυναμισμό των χελιδονιών του μέσω της αναλυτικής επανάληψης των μορφών τους, η οποία αιχμαλωτίζει, εν είδει στιγμιότυπων, τη μετακίνησή τους στον χώρο. **Δεξιά:** Φωτογραφική μελέτη κίνησης του γλάρου από τον Étienne-Jules Marey, 1886.

11 Ή, πιο ορθά, *ανάγκασε* τη ζωγραφική να απομακρυνθεί από την αναπαράσταση. Πιο συγκεκριμένα, με την καθιέρωση της τεχνικής της νταγκεροτυπίας, το 1839, αρχίζει σταδιακά να κλονίζεται το καλλιτεχνικό μονοπώλιο στη «ρεαλιστική» απόδοση του κόσμου, με αποτέλεσμα να γίνει απαραίτητη μία εκ νέου επικύρωση της θέσης του καλλιτέχνη. Ως αποτέλεσμα, αναπτύχθηκαν νέα καλλιτεχνικά ρεύματα, μακριά από τον ρεαλισμό, όπως εκείνα του ιμπρεσιονισμού, του εξπρεσιονισμού ή του κυβισμού. – Βλ. Kane, C. L., “Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West”, στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

12 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 94

Η επιρροή του φωτογραφικού έργου των Muybridge και Marey είναι επίσης εμφανής και στον εμβληματικό πίνακα του Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase, No 2* (1912), όπου η κίνηση, στερούμενη της ρευστότητας και της οργανικότητας με την οποία γίνεται αντιληπτή από το ανθρώπινο μάτι, αποδίδεται εδώ ως μηχανική και κατακερματισμένη, στα πρότυπα της κίνησης όπως αυτή καταγράφεται από τα τεχνικά μέσα,¹³ προεικονίζοντας μάλιστα και την αντίστοιχα «σπασμένη» εικονολογία της *glitch* αισθητικής του δικού μας ψηφιακού παραδείγματος, που θα ερευνήσουμε αργότερα. Στο έργο λοιπόν του Duchamp, όπως και στα αντίστοιχα των φουτουριστών, συναντάμε την ανάπτυξη μιας αισθητικής προσέγγισης η οποία αποτελεί άμεση απόρροια των χαρακτηριστικών ιδιοτήτων και δυνατοτήτων των τεχνικών μέσων της εποχής. Πρόκειται για μία αισθητική η οποία γίνεται προσβάσιμη μόνο μέσω των αντιληπτικών ικανοτήτων που τα μέσα αυτά καθιστούν δυνατές στον άνθρωπο.



Αριστερά: Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase, No. 2*, 1912. **Δεξιά:** Φωτογραφική μελέτη της κίνησης μιας γυναίκας που κατεβαίνει σκάλα από τον Eadweard Muybridge, 1887.

13 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

Το έτερο μεγάλο κίνημα της Πρωτοπορίας, το οποίο επίσης καταπιάστηκε με την έννοια της μηχανής και τις συνδηλώσεις της, δεν είναι άλλο από το Νταντά. Σε αντίθεση με τους φουτουριστές, οι οποίοι την εξύμνησαν, οι ντανταϊστές¹⁴ απεικόνισαν τη μηχανή ως προβληματική και αποτυγχάνουσα, παρωδώντας έτσι τη τυφλή πίστη σε μία τεχνολογική πρόοδο φιλικά προσκείμενη προς τον άνθρωπο. Καθώς το ντανταϊστικό κίνημα γεννήθηκε το 1916, εν μέσω δηλαδή του Μεγάλου Πολέμου, είδε τον θρίαμβο της Λογικής και της Επιστήμης, τον οποίο πραγμάτωνε η μηχανή, να θαμπώνει στον παραλογισμό των εχθροπραξιών, όπου σύμβολα της τεχνοεπιστημονικής προόδου, όπως το αεροπλάνο ή οι τηλεπικοινωνίες, στράφηκαν εναντίον του ανθρώπου και μετατράπηκαν σε σύμβολα πολέμου και καταστροφής.

Χαρακτηριστική, όσον αφορά τη διαφορετική οπτική φουτουριστών-ντανταϊστών ως προς το τεχνοεπιστημονικό συγκείμενο της εποχής τους, είναι η διάκριση που κάνει ανάμεσα στα δύο κινήματα ο Walter Benjamin, στο κείμενό του «Το Έργο Τέχνης στην Εποχή της Τεχνικής Αναπαραγωγιμότητάς του» (1935), το οποίο κλείνει μάλιστα με τον περίφημο καταλογισμό της φασιστικής «αισθητικοποίησης της πολιτικής» στους Marinetti και Σία. Ο Benjamin διακρίνει στην οργιαστική τεχνολογική φαντασίωση του Marinetti ένα πρόταγμα προς μία «αφύσικη αξιοποίηση» των τεχνικών μέσων, προς όφελος του πολέμου και της καταστροφής.¹⁵ Άλλωστε, ο Marinetti δεν υπήρξε διόλου φειδωλός όσον αφορά την εξύμνηση της «αισθητικής του πολέμου», η οποία πίστευε ότι θα προσέδιδε «μία καινούρια ποίηση και μία καινούρια πλαστική» στη φουτουριστική πρακτική.¹⁶ Αντιθέτως, ο Benjamin θεωρεί ότι οι ντανταϊστές στράφηκαν με ένα κριτικό (και μάλλον υγιέστερο) βλέμμα προς τη μιντιακή και τεχνολογική τους

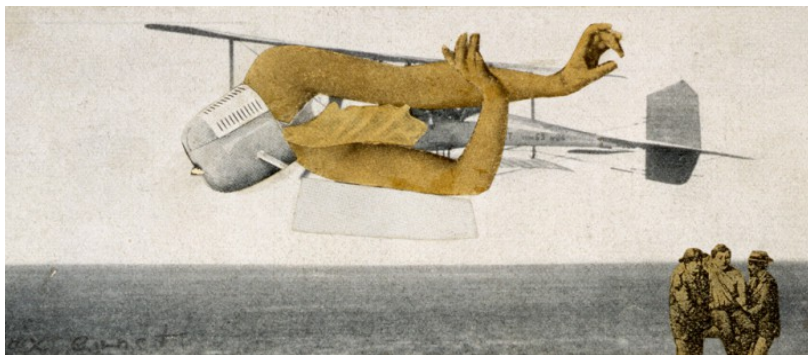
14 Ο ντανταϊσμός βέβαια δεν παρουσιάζει την ίδια συνεκτικότητα με τον φουτουρισμό, καθώς διάφορα ντανταϊστικά κινήματα αναπτύχθηκαν παράλληλα σε διαφορετικά αστικά κέντρα. Εκείνο το οποίο υπήρξε πιο κριτικό απέναντι στη μηχανή (και τις πολεμικές συνδηλώσεις της) ήταν το βερολινέζικο Νταντά, το οποίο θεωρείται και το πιο πολιτικοποιημένο.

15 Βλ. Benjamin, W., *Δοκίμια για την Τέχνη*, Αθήνα: Κάλβος, 1978, σ. 38

16 Βλ. ό. π., σ. 37

πραγματικότητα, επιλέγοντας να εκθέσουν στα έργα τους κυρίως ο,τι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως μιντιακό απόρριμμα, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα τα διάσημα ποιήματά τους, τα οποία αποτελούσαν γιορτή της γλωσσικής ανοησίας.¹⁷

Επιστρέφοντας λοιπόν και πάλι στην έννοια της μηχανής, τώρα κάτω από το πρίσμα του τραύματος του πολέμου, αυτή συνδυάζεται από τους ντανταϊστές με το ανθρώπινο σώμα όχι για να θριαμβεύσει, αλλά για να αποδώσει τον άνθρωπο ως ένα δυσλειτουργικό συνονθύλευμα από μηχανικά μέλη, κατακερματισμένο και απανθρωποποιημένο, στα πρότυπα της ζοφερής τους πραγματικότητας. Χαρακτηριστικό αυτής της αντιμετώπισης της μηχανής από τους ντανταϊστές είναι το κολάζ του Γερμανού καλλιτέχνη Max Ernst, με τίτλο *Murdering Airplane* (1920). Στο έργο αυτό του Ernst το πάντρεμα ανθρώπου-μηχανής παραδίδει ένα τερατώδες μόρφωμα, το οποίο κρέμεται απειλητικά πάνω από τα κεφάλια τριών στρατιωτών. Ο ίδιος ο Ernst υπηρέτησε κατά τον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο και, αναφερόμενος στη περίοδο της τετράχρονης θητείας του, περιγράφει τον εαυτό του ως νεκρό.¹⁸ Το δολοφονικό λοιπόν αυτό υβρίδιο του Ernst πραγματώνει την μετατόπιση της πρόσληψης της τεχνολογίας από βοηθητικό δεκανίκι, σε εφιαλτική απειλή.



Αριστερά: Max Ernst, *Murdering Airplane* 1920. **Δεξιά:** Raoul Hausmann, *Mechanical Head (The Spirit of Our Time)*, 1920.

17 Βλ. ό. π., σ. 33

18 Βλ. Spies, W. & Rewald, S. (επιμ.), *Max Ernst: A Retrospective*, New Haven & London: Yale University Press, 2005, σ. xiv

Μία παρόμοια αντιμετώπιση της μηχανής παρατηρείται και στο έργο *The Spirit of Our Time* (1920) του Raoul Hausmann. Ο Hausmann, μία από τις ηγετικές φιγούρες του βερολινέζικου Νταντά, απέδωσε μέσω αυτού του συναρμολογήματος (*assemblage*) εκείνο που ο ίδιος θεωρούσε ως την ουσία του ανθρώπου της εποχής του, ενός ανθρώπου ανέκφραστου και μηχανικού.¹⁹ Σε αντίθεση με τον «πολλαπλασιασμένο άνθρωπο» του Marinetti, ο οποίος επίσης στερούταν συναισθημάτων, το ανδρείκελο του Hausmann δεν είναι ένας σιδερένιος κληρονόμος του Μέλλοντος, αλλά μία θλιβερή ξύλινη κούκλα, σχεδόν άχρονη μέσα στην απλοϊκότητα της φόρμας της. Το πανανθρώπινο κεφάλι ενός ανδρείκελου, αιωνία ίδιο για μία μεταφυσική αντίληψη του τι είναι *Άνθρωπος*, συνεχίζει να είναι αποτυγχάνον, παρά τις όποιες τεχνολογικές επαυξήσεις του.

Τύχη, Θόρυβος και Μιντιακή Κατάχρηση

Τα κινήματα λοιπόν της Πρωτοπορίας, δικαιολογώντας έτσι και τον χαρακτηρισμό τους ως τέτοια, υπήρξαν αρκετά ευαίσθητα στο να αντιληφθούν και να υιοθετήσουν στην καλλιτεχνική τους πρακτική το τεχνολογικό πνεύμα της εποχής τους, είτε το πνεύμα αυτό το αντιλήφθηκαν ως μία σιδηρά ουτοπία, είτε ως μία απανθρωποποιημένη πραγματικότητα. Αυτό όμως που χαρακτηρίζει στην ουσία τους τα κινήματα της Πρωτοπορίας είναι κυρίως το ότι δε δέχτηκαν τα νέα τεχνολογικά τους μέσα αδιαπραγμάτευτα. Αντιθέτως, πειραματίστηκαν μαζί τους, σε βαθμό μάλιστα που συχνά χαρακτηρίζεται *παρασιτικός*.²⁰ Παρασιτικός υπό την έννοια ότι και τα δύο κινήματα αντιστάθηκαν σθεναρά στο να μεταχειριστούν τα μέσα τους με τον «ενδεδειγμένο» τρόπο. Αντ' αυτού, μέσω των πρακτικών τους, αναζήτησαν νέες μεθόδους εκμετάλλευσης των μιντιακών δυνατοτήτων, που συχνά μάλιστα ξεπερνούσαν τα όρια που εξασφάλιζαν την ομαλή λειτουργία.

19 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 170

20 Βλ. Niebisch, A., *Media Parasites in Early Avant-Garde: On the Abuse of technology and Communication*, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012, σ. 2

Χαρακτηριστική είναι η καταχρηστική σχέση των ντανταϊστών με την εφημερίδα και τη γλώσσα, η οποία είναι έκδηλη τόσο στα κολάζ, όσο και στα διάσημα ποιήματά τους. Και στις δύο περιπτώσεις, οι ντανταϊστές χρησιμοποιούσαν για τα έργα τους αποκόμματα εφημερίδων (είτε εικόνες, είτε απομονωμένες λέξεις), με την εφημερίδα να έχει ιδιάζουσα σημασία, καθώς αποτελούσε σύμβολο της νέας πραγματικότητας της τεχνικής αναπαραγωγής και της μαζικής κουλτούρας.²¹ Συγκεκριμένα, για την κατασκευή των ποιημάτων τους, οι ντανταϊστές επέλεγαν τυχαία αποκόμματα λέξεων, τα οποία στη συνέχεια τοποθετούσαν το ένα δίπλα στο άλλο, δημιουργώντας γλωσσικές σειρές χωρίς ιδιαίτερο νόημα, ή έστω χωρίς πρόθεση νοήματος.²² Η καλλιτεχνική αυτή χειρονομία ενείχε διττή σημασία καθώς, αφενός, μετέθετε τον ρόλο του δημιουργού στα χέρια της τύχης (μιας έννοιας εκ νέου νοηματοδοτημένης μέσα στο μοντέρνο κόσμο της ενδεχομενικότητας) και, αφετέρου, υπονόμει την ίδια την παντοδυναμία του υπερμέσου της γλώσσας, οδηγώντας το σε κατακερματισμό και απογυμνώνοντάς το από τις «μαγικές» ιδιότητες του νοήματος.



Αριστερά: Λεπτομέρεια από κολάζ της Hannah Höch, *Cut with the Kitchen Knife Dada through the Beer-Belly of the Weimar Republic*, 1919. **Δεξιά:** Raoul Hausmann, *The Art Critic*, 1919-1920.

21 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 168 – 169

22 Η τεχνική αυτή περιγράφεται από τον Tristan Tzara στην ντανταϊστική «συνταγή» του “To Make a Dadaist Poem”, που περιλαμβάνεται στο κείμενο *On Feeble Love and Bitter Love: Dada Manifesto* (1920).

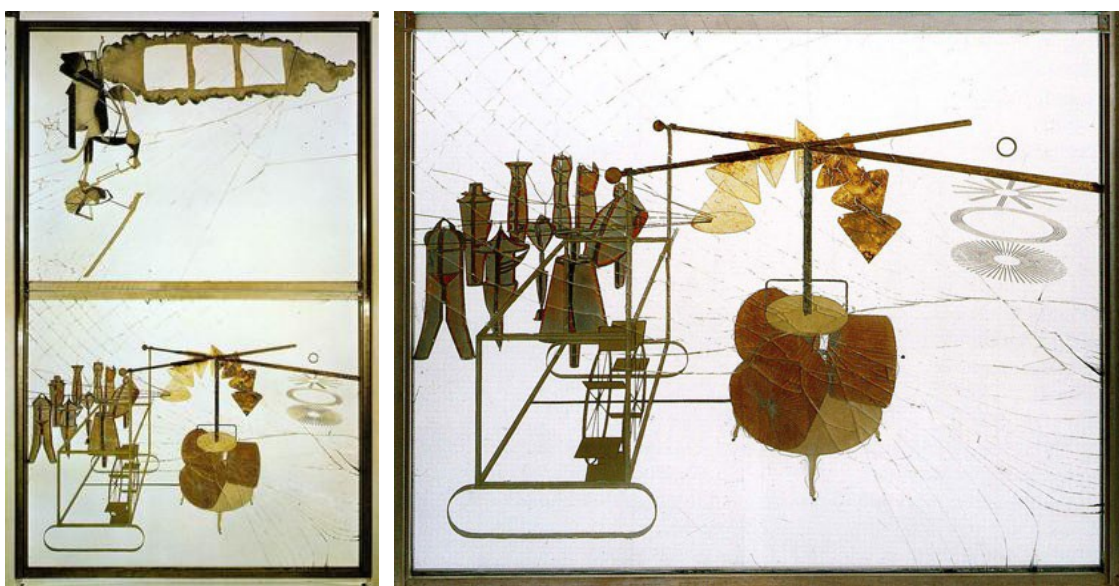
Επιμένοντας στον εναγκαλισμό της έννοιας του τυχαίου από την τέχνη της Πρωτοπορίας, αξίζει εδώ μία αναφορά στο έργο του Duchamp *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* (1915-1923). Πέρα του ότι το έργο αυτό αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα της ενασχόλησης της Πρωτοπορίας με τη μηχανή και την αισθητική της, είναι επίσης ιδιαίτερα σημαντικό για τη στοιχειοθέτηση της αισθητικής του σφάλματος, καθώς αποτελεί μία καθοριστική στιγμή όσον αφορά την ενσωμάτωση της έννοιας του *ατυχήματος* στην καλλιτεχνική πρακτική. Το έργο αυτό του Duchamp, το οποίο συνήθως ερμηνεύεται ως σχόλιο πάνω στην εκμηχάνιση του έρωτα και της σεξουαλικής αναπαραγωγής, αποτελείται στην ουσία από δύο μεγάλους υαλοπίνακες, οι οποίοι λειτουργούν εν είδει βιτρίνας για τις διάφορες μικροκατασκευές, φτιαγμένες, μεταξύ άλλων, από σύρμα, μεταλλικές μεμβράνες και σκόνη, οι οποίες βρίσκοντας εντός τους.²³ Το 1927, κατά τη διάρκεια της μεταφοράς του έργου από το Μουσείο του Brooklyn, οι δύο μεγάλοι υαλοπίνακες έσπασαν. Αυτή η «αισθητική παρεμβολή» της τύχης αποτέλεσε το καθοριστικό εκείνο συμβάν που έκανε τον Duchamp να αποφανθεί ότι το έργο του, το οποίο έως τότε χαρακτήριζε ως «οριστικά ημιτελές», ήταν επιτελούς ολοκληρωμένο.²⁴

Το τυχαίο αυτό σπάσιμο της βιτρίνας, και η απόφαση του Duchamp να το δεχτεί ως συμβολή στην ολοκλήρωση του έργου του, πέρα από το ότι έκανε το καθεαυτό ατύχημα κομμάτι της τέχνης (υπό την έννοια ότι δε μιλάμε πλέον για μία αναπαράσταση του ατυχήματος, αλλά για το ίδιο το ατύχημα που εκτίθεται ως τέτοιο), ενέχει επίσης και μία δεύτερη σημασία, ιδιαίτερα σημαντική για το επιχείρημά μας, η οποία αφορά την υπονόμηση της μιντιακής διαφάνειας. Πριν σπάσουν, οι υαλοπίνακες του Duchamp λειτουργούσαν ως το αόρατο εκείνο πλαίσιο μέσα στο οποίο είχε τοποθετηθεί το κυρίως σώμα του έργου του. Όταν το πλαίσιο αυτό έσπασε, μόνο τότε έγινε ορατό ως

23 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 154

24 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

τέτοιο· μόνο τότε απέκτησε υπόσταση.²⁵ Αυτή η μετακίνηση προσοχής, η οποία αποτελεί ένα γενικότερο φαινόμενο των αρχών του 20^{ού} αιώνα, όπως μαρτυρά, μεταξύ άλλων, η επέλαση της φροϋδικής ψυχανάλυσης και ο γλωσσολογικός δομισμός του Saussure, είναι ιδιαίτερα σημαντική καθώς δεν εστιάζει πλέον στα νοήματα, αλλά στο φέρον μέσο τους, το οποίο για αιώνες είχε επιμένει, και επιμένει ακόμα, να παραμένει αόρατο, συγκαλύπτοντας έτσι τον κανονιστικό χαρακτήρα του.



Αριστερά: Marcel Duchamp, *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even*, 1915-1923. **Δεξιά:** Λεπτομέρεια από το κάτω τμήμα του έργου. Σύμφωνα με τις σημειώσεις του Duchamp (*Green Box*, 1934), θα πρέπει να φανταστούμε τις μορφές κάτω-αριστερά ως «εργένικες μηχανές», οι οποίες, μέσω της επιθυμίας τους για τη «Νύφη», που αιωρείται στο αριστερό τμήμα του επάνω πάνελ, θέτουν σε λειτουργία τα διάφορα μηχανικά σύνολα που τους περιτριγυρίζουν.

Έχοντας καταπιαστεί με την έννοια του ατυχήματος, αξίζει εδώ μία σύντομη αναφορά στα λεγόμενα του Γάλλου θεωρητικού Paul Virilio, τον οποίο απασχόλησε ιδιαίτερα το ζήτημα της τέχνης του 20^{ού} αιώνα, με κύριο σημείο ενδιαφέροντος τις συνέπειες που είχε σε αυτή το τραύμα των δύο Παγκοσμίων Πολέμων. Σύμφωνα με τα γραπτά του Virilio, δεσπόζουσα έννοια του 20^{ού} αιώνα και των ραγδαίων τεχνολογικών του

25 Βλ. ό. π.

επιτεύγμάτων, δεν είναι άλλη από εκείνη του ατυχήματος.²⁶ Για τον Virilio η κάθε τεχνολογική επινόηση εμπεριέχει εγγενώς και την «επινόηση» του ατυχήματός της,²⁷ και αφού ο 20^{ός} αιώνας έβριθε τεχνοεπιστημονικών καινοτομιών, έβριθε και των αντίστοιχων αποτυχιών τους.²⁸ Δεδομένου λοιπόν ότι κάθε τέχνη αντανακλά το ιστορικό της παράδειγμα, έτσι και η τέχνη του μοντερνισμού δε θα μπορούσε παρά να είναι μία τέχνη σφαλμάτων, καταστροφών και κατακερματισμένων μορφών, στα πρότυπα της εξίσου ταραχώδους πραγματικότητας μέσα από την οποία προέκυψε.

Αυτή την ίδια ταραχώδη πραγματικότητα χαιρέτισε και στην παρασιτική του σχέση με το γραμμόφωνο ο φουτουριστής Luigi Russolo. Επηρεασμένος από το νέο ηχητικό «ρεπερτόριο» της μοντερνικότητας, στο οποίο κυριαρχούσαν προφανώς οι θόρυβοι της μηχανής και της πόλης, ο Russolo κατέληξε στην αναγνώριση μιας επιτακτικής ανάγκης για δημιουργία νέων μουσικών οργάνων, τα οποία θα παρήγαγαν ήχους στα πρότυπα της θορυβώδους αστικής ζωής. Ο ίδιος αναφέρει χαρακτηριστικά στο *Μανιφέστο του Η Τέχνη του Θορύβου* (1913): «Η αρχαία ζωή ήταν βυθισμένη στη σιωπή. Το 19^ο αιώνα, με την εφεύρεση της μηχανής, γεννήθηκε ο Θόρυβος. Σήμερα ο Θόρυβος θριαμβεύει και πρωτοστατεί στις ευαισθησίες των ανθρώπων»²⁹. Έτσι λοιπόν ο Russolo, το ξεχασμένο όνομα του οποίου επανεμφανίστηκε και πάλι τη δεκαετία του '60 για να συνδεθεί με εκείνα των Edgard Varèse και John Cage,³⁰ αμφισβήτησε τη μουσική παράδοση της αρμονίας και του ωραίου προς εξερεύνηση του ανεξάντλητου ακουστικού πλούτου των θορύβων.

26 Χαρακτηριστικό της ρητορικής του Virilio είναι το ότι αντιμετωπίζει τα τεχνολογικά επιτεύγματα του 20^{ού} αιώνα ως επιτεύγματα πολέμου. Ενδεικτικότερο παράδειγμα αυτού του συσχετισμού αποτελεί το βιβλίο: Virilio, P., *Πόλεμος και Κινηματογράφος*, Αθήνα: Μεταίχμιο, 2003

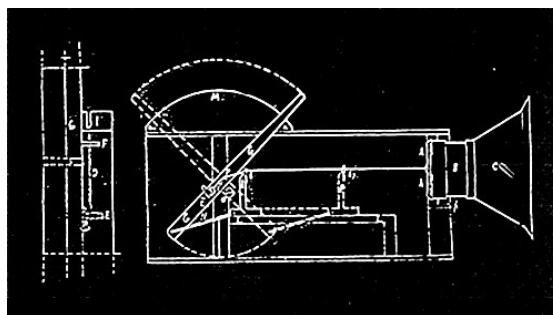
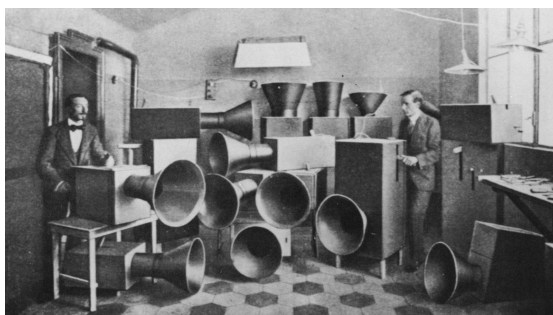
27 Βλ. Virilio, P., *Το Προπατορικό Ατύχημα*, Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2005, σ. 19 – 25

28 Είναι ενδεικτικό άλλωστε ότι το *Φουτουριστικό Μανιφέστο* (1909) «γιορτάζει» το πέρασμα στην νέα εποχή με την περιγραφή μιας «θριαμβευτικής» βουτιάς ενός αυτοκινήτου σε ένα λασπώδες χαντάκι, με την περιγραφή δηλαδή ενός ατυχήματος.

29 Tisdall, C., Bozzola, A., *Φουτουρισμός*, Αθήνα: Υποδομή, 1984, σ. 161

30 Βλ. ό. π., σ. 81

Για τον σκοπό αυτό ο Russolo δημιούργησε μία σειρά από «μουσικά όργανα», τους *θορυβομελοποιούς*,³¹ οι οποίοι, στην ουσία, αποτελούσαν αρχαϊκές μορφές γραμμοφώνων, που παρήγαγαν ένα ευρύ φάσμα θορύβων, άλλοτε μιμούμενοι γνώριμους καθημερινούς ήχους και άλλοτε φιλοδοξώντας να είναι ολότελα καινοφανείς.³² Ο Russolo επιδίωξε τη δημιουργία της «τέχνης του θορύβου» του, εκμεταλλευόμενος την τεχνογνωσία γύρω από το γραμμόφωνο, για να παράξει και να φέρει στο προσκήνιο εκείνο ακριβώς που οι κατασκευαστές του προσπαθούσαν να αποκλείσουν ή έστω να απαλύνουν: τα ηχητικά παράσιτα.³³ Αξίζει να αναφερθεί ότι πρόθεση του Russolo δεν ήταν να υπονομεύσει το μέσο του, αλλά να εξερευνήσει τα όρια αυτού, τα οποία παρέμεναν ακαθόριστα όσο εξακολουθούσε η συμβατική του χρήση. Εκκινώντας λοιπόν από το 1913, ο Russolo επιχείρησε, μέσω μιας σειράς από «συμφωνίες θορύβου», παραγόμενες από τους θορυβομελοποιούς του, να εκπαιδεύσει τα αφτιά του μοντέρνου ανθρώπου στην ηχητική πολυπλοκότητα της νέας ζωής.



Αριστερά: Ο Luigi Russolo και ο βοηθός του Ugo Piatti παρέα με μία φουτουριστική «ορχήστρα» θορυβομελοποιών. **Δεξιά:** Σχέδιο του Russolo για την κατασκευή θορυβομελοποιού (1914).

Αυτή η ενασχόληση του Russolo με τον θόρυβο προϋπέθετε μία αλλαγή παραδείγματος, την οποία και ο ίδιος φαίνεται να αναγνωρίζει μιλώντας για το

31 Στην αγγλική βιβλιογραφία συχνά συναντώνται και με την αμετάφραστη ιταλική ονομασία «intonarumori».

32 Βλ. Niebisch, A., *Media Parasites in Early Avant-Garde: On the Abuse of technology and Communication*, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012, σ. 114

33 Βλ. ό. π., σ. 110

πέραςμα από τη σιωπηλή ζωή του κάποτε, στον θόρυβο της «Εποχής της Μηχανής». Μπορούμε άλλωστε εύκολα να αντιληφθούμε τη διαφορά ανάμεσα στην «σιωπή» της αγροτικής ζωής ενός νατουραλιστικού έργου του Jean-François Millet και την οχλοβοή μιας φουτουριστικής πόλης του Umberto Boccioni. Εντός αυτής της ίδιας αλλαγής παραδείγματος, εντάσσεται και η έτερη προϋπόθεση των πρακτικών του Russolo, η οποία αφορά τη στοιχειοθέτηση του θορύβου, και γενικότερα των εννοιών που κινούνται πέραν της περιοριστικής εμβέλειας του νοήματος, σε αναγνωρίσιμο πεδίο, και, κατ' επέκταση, σε πεδίο προσφερόμενο για στοχασμό και έρευνα. Αυτή η θεματοποίηση του θορύβου οφείλεται, σε μεγάλο βαθμό, στα τεχνικά μέσα της εποχής, τα οποία για πρώτη φορά κατάφεραν τον καταγράψουν. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε ότι ο Russolo επέλεξε να για τις θορυβώδεις πρακτικές παραμετροποιημένες πρώιμες εκδοχές του γραμμοφώνου, ενός μέσου που ο Γερμανός θεωρητικός Friedrich Kittler³⁴ χαρακτηρίζει ως το πρώτο ικανό τεχνικό υπόστρωμα καταγραφής και αποθήκευσης του θορύβου και της ανοησίας.

Στο βιβλίο του *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή* (1986), ο Kittler αποδίδει στον φωνογράφο την ιδιότητα του καταγραφέα του ανόητου, αναφέροντας χαρακτηριστικά: «Με τον φωνογράφο η επιστήμη έχει στη διάθεσή της για πρώτη φορά μία συσκευή που ηχογραφεί αδιαφορώντας για τις λεγόμενες σημασίες».³⁵ «Ο φωνογράφος δεν ακούει όπως τα εκπαιδευμένα αυτιά που φιλτράρουν αμέσως τους θορύβους και ξεχωρίζουν φωνές, λέξεις, φθόγγους· καταγράφει ηχητικά φαινόμενα ως τέτοια. Κατ' αυτόν τον τρόπο ο έναρθρος λόγος γίνεται δευτερεύουσας σημασίας εξαίρεση σε ένα ευρύτερο [φάσμα θορύβου]».³⁶ Σε αντίθεση λοιπόν με τα γραπτά κείμενα και τα αφτιά, τα οποία επιλέγουν με γνώμονα το νόημα, ο φωνογράφος

34 Στο συγκεκριμένο βιβλίο, ο Kittler επικεντρώνει την προσοχή του στα τεχνικά μέσα που έκαναν την εμφάνισή τους περί του 1880. Θέτοντας σε πρώτο πλάνο τη πανταχού παρουσία της διαμεσολάβησης, ο Kittler τονίζει τη συμβολή, αν όχι την απόλυτη επιρροή, των τεχνικών μέσων στην κατασκευή της σύγχρονης εμπειρίας.

35 Kittler, F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή*, Αθήνα: Νήσος, 2005, σ. 101

36 Ό. π., σ. 36 – 37

καταγράφει με παντελή αδιαφορία ως προς το τι καταγράφεται, παγιδεύοντας έτσι στις εγκοπές των κυλίνδρων του πέρα από μορφές/νοήματα (έννοιες δηλαδή που χαίρουν συμβολικής κωδικοποίησης), και τα όσα περιβάλλουν αυτά, δηλαδή ένα σωρό από ανόητους ήχους, είτε πρόκειται για τον περιβάλλοντα θόρυβο, είτε για τον θόρυβο της ίδιας της λειτουργίας του μέσου, είτε για τα λάθη στον λόγο του ομιλητή.

Και έτσι, στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, ο Kittler μας πληροφορεί ότι αρχίζει «η εποχή της ανοησίας, η εποχή μας», η οποία χαρακτηρίζεται ακριβώς από αυτή τη δυνατότητα καταγραφής, αποθήκευσης και θεματοποίησης ιχνών, με τα ίχνη μάλιστα να συνιστούν αντικείμενο διερεύνησης διαφορετικών, παράλληλα αναπτυσσόμενων, πεδίων, όπως αυτού της ψυχανάλυσης και της εγκληματολογίας, τα οποία δεν αποτελούν παρά παράγωγα ενός κοινού τεχνολογικο-ιστορικού παραδείγματος. Τηρουμένων των αναλογιών, αυτό που εμφανίζεται ως θόρυβος στο μέσο, προσιδιάζει στο *σύμπτωμα* της φροϋδική ψυχανάλυσης και στα *αποτυπώματα* της εγκληματολογίας. Αποτελούν όλα, τρόπον τινά, «μαρτυρίες». Κατά τον ίδιο τρόπο που τα δακτυλικά αποτυπώματα προδίδουν την ταυτότητα, και το σύμπτωμα (κάθε μικρο κόμπιασμα, κάθε παραδρομή) προδίδει το ασυνείδητο, έτσι και η μιντιακή δυσλειτουργία προδίδει την ίδια τη διαμεσολάβηση.³⁷

Παρασιτικοί Επίγονοι

Περνώντας πλέον στην εποχή μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, ήρθε η στιγμή να μελετήσουμε κάποιες πιο πρόσφατες εκφάνσεις της αισθητικής του σφάλματος, αυτή τη φορά στις καλλιτεχνικές δράσεις των δεκαετιών του '50 και του '60. Κατά τις δεκαετίες αυτές παρατηρείται μία προσπάθεια εκ νέου προσέγγισης των προταγμάτων της Πρωτοπορίας, με αποτέλεσμα, η παράδοση του Νταντά και του Marcel Duchamp να βρίσκει τώρα ανταπόκριση σε νέες ριζοσπαστικές καλλιτεχνικές πρακτικές, όπως

37 Βλ. Kittler, F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή*, Αθήνα: Νήσος, 2005, σ. 98

ήταν εκείνες του κινήματος Fluxus, ή των Robert Rauschenberg και John Cage.³⁸ Οι καλλιτέχνες αυτοί υιοθέτησαν τόσο την επιθυμία για ρήξη με κάθε τι παλιό και εμποτισμένο με τη συμβατικότητα της τέχνης της αναπαράστασης και του ωραίου, όσο και τον εναγκαλισμό του τυχαίου, του μηχανικού και του φευγαλέου, εμπλουτίζοντας έτσι αναζητήσεις που είχαν ξεκινήσει ήδη μισό αιώνα νωρίτερα. Παράλληλα, η τεχνολογική παρακαταθήκη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου εισήγαγε στην καλλιτεχνική πρακτική νέα ηλεκτρονικά μέσα προς πειραματισμό και κατάχρηση, με αποτέλεσμα, τη θέση της φωτογραφίας, του γραμμοφώνου και της κιτρινισμένης εφημερίδας, να παίρνουν τώρα το βίντεο, η τηλεόραση και οι πρώτοι, σχετικά πρωτόγονοι, ηλεκτρονικοί υπολογιστές.

Από τις εμβληματικότερες λοιπόν φιγούρες των κληρονόμων της Πρωτοπορίας δεν είναι άλλη από εκείνη του Αμερικανού συνθέτη John Cage. Ήδη από τα μέσα τις δεκαετίας του '30, ο Cage άρχισε μία σειρά πειραματισμών με το δικό του μέσο, το οποίο δεν ήταν άλλο από το πιάνο, τοποθετώντας ανάμεσα στις χορδές του ξύλινες βίδες και κομμάτια γόμας, παραμετροποιώντας έτσι τις δυνατότητές του και εξερευνώντας τα όριά του.³⁹ Εκείνο όμως που χαρακτηρίζει στην ουσία του το έργο του Cage, πέρα από την απόρριψη των μουσικών συμβάσεων εν γένει, είναι κυρίως η προσπάθειά του να εισάγει στη μουσική του σύνθεση τον παράγοντα της τύχης, με έναν τρόπο ο οποίος βασίζονταν στην οικειοποίηση των ηχητικών παρεμβολών του κοινού και του περιβάλλοντος. Ο Cage στήριξε αυτούς τους πειραματισμούς του στη σκέψη ότι η σιωπή ήταν στην πραγματικότητα γεμάτη από θορύβους, και ότι το μόνο που χρειαζόταν για να έρθουν αυτοί οι θόρυβοι σε πρώτο πλάνο, ήταν μία μετατόπιση προσοχής.⁴⁰

38 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

39 Βλ. Dorléac, L. B., *Η Άγρια Τάξη: Βία, Ανάλωση και Ιερό στην Τέχνη των Δεκαετιών 1950 και 1960*, Αθήνα: Νεφέλη, 2009, σ. 154

40 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

Αυτή τη μετατόπιση προσοχής κατάφερε χαρακτηριστικότερα με το εμβληματικό του έργο 4'33" (1952), το οποίο αποτελείται απλώς από 4' και 33" σιωπής, που «χρωματίζονται» από τους τυχαίους ήχους του κοινού και του περιβάλλοντος. Το μουσικό αυτό κομμάτι εκτελέστηκε για πρώτη φορά δημόσια το καλοκαίρι του 1953 από τον πιανίστα David Tudor, ο οποίος απλώς κάθισε στο πιάνο και σηματοδότησε την αρχή και το τέλος του κομματιού ανοίγοντας και κλείνοντας το καπάκι των πλήκτρων, εκθέτοντας έτσι το κοινό του Maverick Concert Hall σε τέσσερα και κάτι λεπτά της δικής του θορυβώδους παρουσίας.⁴¹ Αξίζει να σημειωθεί ότι, ένα χρόνο νωρίτερα, μία παρόμοια πρακτική συναντάται και στο εικαστικό έργο του Robert Rauschenberg. Πρόκειται για τους περίφημους λευκούς του πίνακες (*White Paintings*, 1951), οι οποίοι, βαμμένοι με ένα ενιαίο λευκό χρώμα, φιλοδοξούσαν να συλλέξουν σκόνη, σκιές και άλλα τυχαία ίχνη του περιβάλλοντός τους, προσελκύοντας έτσι φευγαλέες εντυπώσεις,⁴² κατά τον ίδιο τρόπο που και η μουσική του Cage «ανοιγόταν στον θόρυβο της ανάσας ή του βήχα του κοινού της»⁴³.

Με πρότυπο τα παραμετροποιημένα πιάνα του Cage, ο Κορεάτης Nam June Paik, μέλος του κινήματος Fluxus, αρχίζει, τη δεκαετία του '60, τη δική του καταχρηστική πρακτική.⁴⁴ Σε αντίθεση με τον φιλειρηνιστή Cage, γνωστό για την αφοσίωσή του στο βουδιστικό ζεν, ο Paik δεν αρκέστηκε στο να αλλοιώνει τα μέσα του με μικροεπεμβάσεις, αλλά επιδόθηκε σε πιο ριζοσπαστικές πρακτικές, σπάζοντας, «ξεκοιλιάζοντας» και προκαλώντας εμπλοκές, τόσο στα σύμβολα της παλαιάς αστικής κοινωνίας (βλ. πιάνο), όσο και σε εκείνα της νέας κοινωνίας των μέσων και του

41 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 368

42 Οι πίνακες αυτοί του Rauschenberg μαρτυρούν επίσης τη συστηματική του ενασχόληση με τη φωτογραφία, καθώς, αιχμαλωτίζοντας τα περιβάλλοντα ίχνη, λειτουργούν ως ιδιάζουσες φωτοευαίσθητες επιφάνειες, οι οποίες, αντί για φως, συλλέγουν σωματίδια σκόνης.

43 Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 370

44 Βλ. ό. π., σ. 560

θεάματος (βλ. τηλεόραση). Χαρακτηριστικότερο παράδειγμα των πρακτικών του αποτελεί η πρώτη ατομική του έκθεση *Exposition of Music – Electronic Television* (1963), στη γερμανική γκαλερί Parnass, όπου, εκτός από ανοιγμένα και παραμετροποιημένα πιάνο, παρουσίασε και δεκατρείς δέκτες τηλεοράσεων με παραμορφωμένη εικόνα.⁴⁵



Αριστερά: Φωτογραφία της έκθεσης του Nam June Paik, *Exposition of Music – Electronic Television*, 1963. **Δεξιά:** Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965.

Ο Paik, ο οποίος θεωρείται σήμερα πατέρας της *video art*, είναι από τους πρώτους καλλιτέχνες που εισήγαγαν στο έργο τους την τηλεόραση ως αντικείμενο τέχνης, με τρόπο μάλιστα που διεκδικούσε να υπονομεύσει το μέσο, διαστρέφοντάς το. Αυτή η καταχρηστική τάση του Paik φαίνεται χαρακτηριστικότερα στο έργο του *Magnet TV* (1965), όπου ένας μαγνήτης, τοποθετημένος πάνω σε μία τηλεόραση καθοδικού σωλήνα,⁴⁶ προκαλούσε την αλλοίωση του τηλεοπτικού σήματος, δημιουργώντας αφηρημένα ηλεκτρονικά μορφώματα, τα οποία μεταβάλλονταν καθώς ο μαγνήτης μετακινούνταν.⁴⁷ Εκμεταλλευόμενος λοιπόν τις τεχνολογικές αδυναμίες της τηλεόρασης,

45 Βλ. Dorléac, L. B., *Η Άγρια Τάξη: Βία, Ανάλωση και Ιερό στην Τέχνη των Δεκαετιών 1950 και 1960*, Αθήνα: Νεφέλη, 2009, σ. 159

46 Πρόκειται για τις παλιές ογκώδεις τηλεοράσεις κυρτής οθόνης.

47 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

ο Paik επιχείρησε να της «αποσπάσει» νέες μορφές, οι οποίες ξεπερνούσαν κατά πολύ εκείνες της αναμετάδοσης/ αναπαράστασης.⁴⁸ Η τηλεόραση λοιπόν, η οποία μόλις τότε είχε αρχίσει να μπαίνει σταδιακά στη μαζική κατανάλωση, απομυθοποιήθηκε στα χέρια του Paik, ο οποίος προσπάθησε να υπονομεύσει τη φαινομενικά απαραβίαστη ισχύ της τηλεοπτικής μετάδοσης, χειραγωγώντας κατά βούληση, και μέσα από τυχαίες διαδικασίες, την εικόνα της.

Αυτό που επιχείρησε ο Paik, και το οποίο θα συναντήσουμε κατά κόρον και στις ψηφιακές καλλιτεχνικές τακτικές που θα αναλυθούν παρακάτω, ήταν να προκαλέσει, μέσω της καταχρηστικής πρακτικής του, αυτό που ο Kittler χαρακτηρίζει ως «καταστροφικό λόγο σήματος προς θόρυβο».⁴⁹ Η παραγόμενη εικόνα των δυσλειτουργικών τηλεοράσεων του Paik δεν ήταν τίποτα άλλο παρά θόρυβος, ο οποίος αυτή τη φορά μας παρουσιάστηκε, όχι ως θόρυβος περιβάλλοντος, όπως στην περίπτωση των Cage και Rauschenberg, αλλά ως παραμόρφωση της πληροφορίας που μεταδίδουν τα κανάλια της επικοινωνίας. Για την προσέγγιση αυτής της έννοιας του θορύβου, και δεδομένου ότι η θεωρητικοποίησή της οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στην οριοθέτησή της από τη Θεωρία της Επικοινωνίας,⁵⁰ κρίθηκε εδώ ως απαραίτητη η αναφορά στο εμβληματικό κείμενο του Claude Shannon *A Mathematical Theory of Communication*.

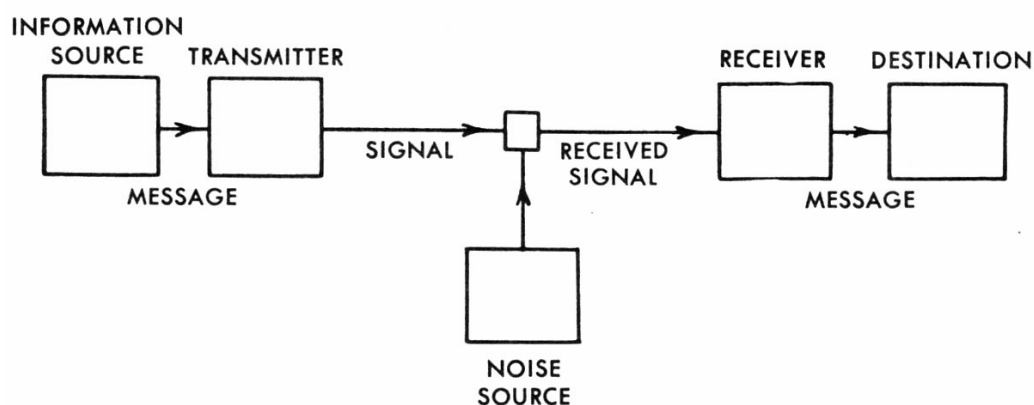
Γνωστός σήμερα ως θεμελιωτής της Θεωρίας της Πληροφορίας, ο Shannon στοιχειοθέτησε, το 1948, μία μαθηματική προσέγγιση της επικοινωνίας, με στόχο τη βελτιστοποίηση και τη μεγίστη αποδοτικότητα των διαύλων της. Το πρόβλημα το οποίο απασχόλησε τον Shannon, όπως άλλωστε και πολλούς αντίστοιχους στοχαστές, ήταν η διαχείριση του θορύβου, ο οποίος φαίνεται να αποτελεί τόσο την «πρώτη ύλη» της

48 Βλ. Foster, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, αντιμοντερνισμός μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009, σ. 560

49 Kittler, F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή*, Αθήνα: Νήσος, 2005, σ. 86

50 Βλ. Menkman, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, σ. 13

πληροφορίας, όσο και το στοιχείο εκείνο στο οποίο η πληροφορία αντιστέκεται.⁵¹ Ο Shannon λοιπόν ανέπτυξε ένα γραμμικό μοντέλο επικοινωνίας μέσα από το οποίο θέλησε να υπολογίσει και να βελτιστοποιήσει τον λόγο σήματος-προς-θόρυβο (την αναλογία δηλαδή επιθυμητού σήματος προς τον θόρυβο φόντου). Το μοντέλο αυτό αποτελείται από πέντε βασικά σημεία, τα οποία ενώνονται γραμμικά και ιχνηλατούν την πορεία του μηνύματος από την αρχική πηγή ως τον τελικό προορισμό.⁵² Από πηγή εκτός αυτής της γραμμικής πορείας, εισάγεται ένα έκτο, διασπαστικό, στοιχείο, το οποίο αναγνωρίζεται ως θόρυβος.



Διάγραμμα του μοντέλου επικοινωνίας των Shannon και Weaver από το *The Mathematical Theory of Communication*.

Αυτή είναι η πρώτη εκδοχή θορύβου στα συστήματα επικοινωνίας που εντοπίζει ο Shannon. Ο θόρυβος, σε αυτή την περίπτωση, είναι εξωτερικός και εισάγεται στο σύστημα κατά τη διάρκεια της μετάδοσης, ως ένας μη-αναμενόμενος παράγοντας, μία

51 Βλ. Ballard, S., "Information, Noise and et al", στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011, σ. 62

52 Το μοντέλο του Shannon, όντας γραμμικό, είναι ιδιαίτερα απλοϊκό σε σύγκριση με τα κυβερνητικά μοντέλα επικοινωνίας του σήμερα, τα οποία χαρακτηρίζει η διαδικασία της *ανάδρασης*. Η ανάδραση, η οποία περιγραφεί την εκ νέου καταχώριση των εξόδων (outputs) ενός συστήματος στις εισόδους (inputs) του, διακρίνεται από έντονη πολυπλοκότητα, η οποία συνεπάγεται περισσότερες πιθανότητες για σφάλματα και θόρυβο.

τυχαία παρεμβολή, η οποία λειτουργεί αποδιοργανωτικά, υποβαθμίζοντας την ποιότητα του αρχικού μηνύματος. Ως θόρυβος εδώ ορίζεται το οτιδήποτε είναι εκτός της γραμμικής πορείας της μετάδοσης, οτιδήποτε, δηλαδή, δε σχετίζεται με το μήνυμα αυτό καθαυτό, αλλά με παράγοντες όπως η υλική υποδομή και οι τυχόν ανεπάρκειές της.⁵³ Πέρα από αυτή την πρώτη εκδοχή θορύβου, ο Shannon αναφέρεται επίσης και σε μία δεύτερη, η οποία εντοπίζεται κωδικοποιημένη μέσα στην ίδια την πληροφορία και αποτελεί εγγενές στοιχείο της. Πρόκειται στην ουσία για το μέτρο της αβεβαιότητας που διακατέχει όλα συστήματα πληροφορίας, το οποίο αποδίδεται με τον όρο *εντροπία*⁵⁴.

Το χαρακτηριστικό της θεωρίας του Shannon είναι ότι προσέγγισε την επικοινωνία απλώς ως μεταβίβαση πληροφοριών, διακρίνοντας, τρόπον τινά, την πληροφορία (ένα μαθηματικό και άρα μετρήσιμο μέγεθος) από το μήνυμα/νόημα.⁵⁵ Με τον τρόπο αυτό επιτεύχθηκε η ποσοτική/στατιστική έκφραση των φαινομένων της επικοινωνίας, η οποία άνοιξε τον δρόμο σε μία μαθηματικού/πληροφοριακού τύπου προσέγγιση των αντιληπτικών φαινομένων εν γένει.⁵⁶ Στο ίδιο λοιπόν αυτό πνεύμα εντάσσεται και η περίπτωση της Αισθητικής της Πληροφορίας (Information Aesthetics), την οποία

53 Βλ. Ballard, S., "Information, Noise and et al", στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011, σ. 67 – 68

54 Αξίζει να σημειωθεί ότι ο όρος αυτός προέρχεται από το πεδίο της Θεωρία της Θερμοδυναμικής και μετρά την αταξία ενός συστήματος σε μία δεδομένη στιγμή. Σύμφωνα με τους νόμους της θερμοδυναμικής που ανέπτυξε ο Ludwig Boltzmann, όλα τα συστήματα πληροφορίας (τόσο τα τεχνητά, όσο και τα φυσικά) χαρακτηρίζονται από μία ροπή προς την κατάρρευση, η οποία, στην περίπτωση της επικοινωνίας, μεταφράζεται σε ροπή προς την προσέγγιση της απόλυτης ανοησίας: του *λευκού θορύβου*. – Βλ. Menkman, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, σ. 13 – Ως λευκός θόρυβος ορίζεται, κατ' αναλογία προς το λευκό φως, το υπόδειγμα του τέλει και ιδανικού θορύβου, χωρίς κανένα άλλο χαρακτηριστικό πέρα από την πλήρη αταξία του. – Βλ. Moles, A., *Θεωρία της Πληροφορίας και Αισθητική Αντίληψη*, Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2005, σ. 172

55 Βλ. ό. π., σ. 62

56 Βλ. Moles, A., *Θεωρία της Πληροφορίας και Αισθητική Αντίληψη*, Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2005, σ. 20

ανέπτυξαν, στα μέσα της δεκαετίας του '50, οι Max Bense και Abraham Moles.⁵⁷ Οι δύο αυτοί επιστήμονες/ φιλόσοφοι,⁵⁸ο καθένας τους ξεχωριστά, επιχείρησαν να στοιχειοθετήσουν μία μαθηματική θεωρία του *ωραίου*, με στόχο μία νέα «τεχνολογική αισθητική»⁵⁹, βασισμένη σε «έννοιες, παραστάσεις και συμπεράσματα των μαθηματικών, της φυσικής, των επικοινωνιών και της θεωρίας των πληροφοριών»⁶⁰. Μέσα από το πάντρεμα διαφορετικών πεδίων, όπως αυτών της σημειολογίας του Charles Sanders Peirce, της μαθηματικής θεωρίας του Shannon και της κυβερνητικής του Norbert Wiener, η Αισθητική της Πληροφορίας αποπειράθηκε να παραδώσει ένα νέο μοντέλο προσέγγισης και αξιολόγησης των αισθητικών αντικειμένων, το οποίο βασιζόταν στη μέτρηση της ποσότητας και της ποιότητας της πληροφορίας εντός τους, αφήνοντας έτσι κατά μέρος τις θεωρητικές και μεταφυσικές ερμηνείες περί γούστου και ωραίου που είχε αναπτύξει οι έως τότε καθαρά φιλοσοφικές προσεγγίσεις.⁶¹

Οι θεωρητικές εργασίες των Bense και Moles, βρήκαν σύντομα ανταπόκριση, με αποτέλεσμα πολλοί σχεδιαστές και καλλιτέχνες (κυρίως στη Γερμανία, όπου οι δύο επιστήμονες/ φιλόσοφοι δίδασκαν ως ακαδημαϊκοί) να τις εφαρμόσουν στους πειραματισμούς τους με τα, ανεξερεύνητα τότε ακόμα, πρώτα προσβάσιμα ηλεκτρονικά υπολογιστικά συστήματα. Έτσι λοιπόν προέκυψε η λεγόμενη Σχολή της

57 Βλ. Klütsch, C., "Information Aesthetics and the Stuttgart School", στο: Higgins, H. B. & Kahn, D. (επιμ.), *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundation of the Digital Arts*, Berkeley, California: University of California Press, 2012, σ. 67

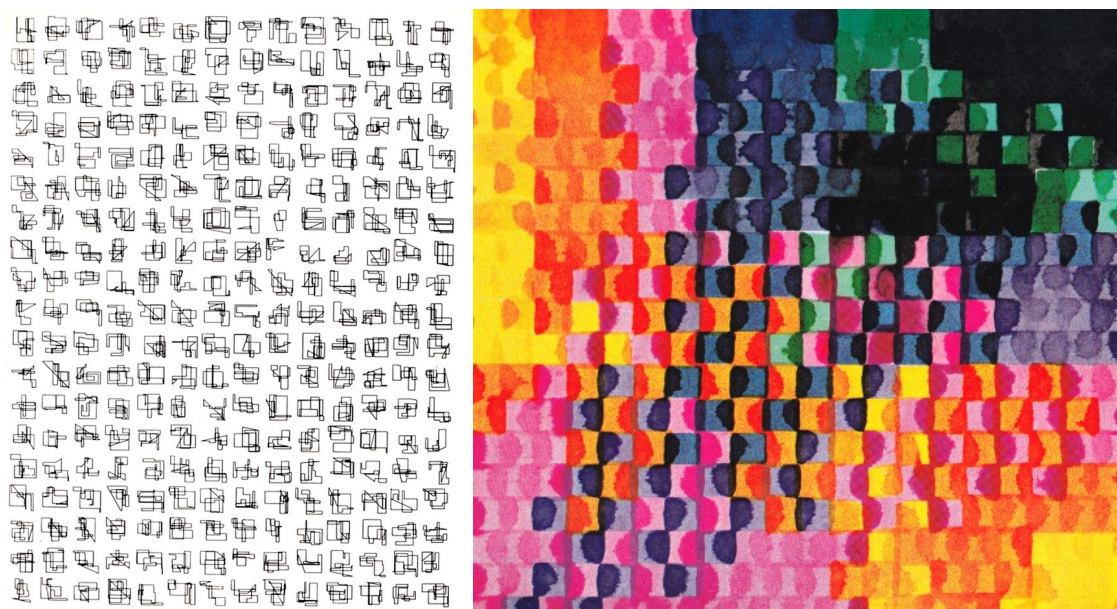
58 Ο Bense ήταν Γερμανός φιλόσοφος, γνωστός για την ενασχόλησή του με τη φιλοσοφία της επιστήμης, τη λογική, την αισθητική και τη σημειολογία. Ο Moles ήταν ηλεκτρολόγος μηχανικός, κοινωνιολόγος και φιλόσοφος, ο οποίος κατείχε δύο διδακτορικά, ένα στη Φυσική και ένα στη Φιλοσοφία. Και οι δύο δίδασκαν, σε διαφορετικές χρονικές περιόδους, στη Σχολή Σχεδιασμού του Ουλμ (Hochschule für Gestaltung Ulm).

59 Bense, M., «Συνοπτική Θεμελίωση της Σύγχρονης Αισθητικής», στο: *Δευκαλίων*, τ. 1(2), Αθήνα: Εκδόσεις Δευκαλίων, 1970, σ. 141

60 Ό. π.

61 Βλ. Klütsch, C., "Information Aesthetics and the Stuttgart School", στο: Higgins, H. B. & Kahn, D. (επιμ.), *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundation of the Digital Arts*, Berkeley, California: University of California Press, 2012, σ. 67

Στουτγάρδης (Stuttgart School), η οποία, στα μέσα της δεκαετίας του '60, επιχείρησε τη στοιχειοθέτηση μιας νέας αισθητικής που βασιζόταν στην παραγωγή τέχνης μέσω κεντρικών υπολογιστών (mainframe computers). Τα μέλη της Σχολής της Στουτγάρδης δεν ήταν αμιγώς καλλιτέχνες, τουλάχιστον όχι με την έννοια που είχε ο όρος έως τότε. Επρόκειτο στην ουσία για ένα συνονθύλευμα από μαθηματικούς, μηχανικούς, σχεδιαστές και φιλοσόφους, οι οποίοι αποφάσισαν να εξερευνήσουν, με έναν αισθητικό/ καλλιτεχνικό προσανατολισμό, τις δυνατότητες που τους προσέφεραν τα νέα, περίπλοκα, μέσα τους.⁶²



Αριστερά: Georg Nees, *23-pointed*, 1965. **Δεξιά:** Frieder Nake, *Matrix Multiplication*, 1967. Έργα εμβληματικών εκπροσώπων της Σχολής της Στουτγάρδης, που παράχθηκαν μέσω σχετικά απλών αλγορίθμων και τυπώθηκαν σε plotter.

Η Σχολή της Στουτγάρδης, η οποία αποτέλεσε την απαρχή της λεγόμενης *computer art* (τέχνη υπολογιστών), είναι ιδιαίτερης σημασίας καθώς για πρώτη φορά έχουμε χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή για την παραγωγή τέχνης. Πλέον η καλλιτεχνική «δημιουργία» διαμεσολαβείται από τον προγραμματιστικό κώδικα, και η καθεαυτο παραγωγή των αισθητικών μορφών παραδίδεται στον αυτοματισμό της υπολογιστικής

62 Βλ. ό. π., σ. 65 – 66

μηχανής. Παρ' όλο που, από θεωρητικής σκοπιάς, το παράδειγμα της Αισθητικής της Πληροφορίας είναι αντίθετο ως προς την αισθητική του σφάλματος, καθώς αντί για τη μαθηματικοποίηση και την αυτοματοποίηση της αισθητικής και της τέχνης, η αισθητική του σφάλματος βασίζεται ακριβώς στην εξερεύνηση των σημείων εκείνων όπου η «ορθολογικότητα» του υπολογιστή αποτυγχάνει, η Σχολή της Στουτγάρδης δεν παύει να αποτελεί έναν πρώτο πρόγονο της επερχόμενη «ελαττωματικής» εικονολογίας της glitch αισθητικής, καθώς και οι δύο πραγματεύονται τα αισθητικά εκείνα παράγωγα που αποτελούν ίχνη ενός μιντιακού παραδείγματος καθορισμένου από τα υπολογιστικά συστήματα.

Καλωσορίσατε στην Έρημο του Ψηφιακού

Εισερχόμενοι πλέον στην ψηφιακή εποχή, όπου η καθημερινότητά μας διαμεσολαβείται διαρκώς από χιλιάδες πολύχρωμα pixel, τα οποία καθορίζουν την πλειοψηφία τόσο των εργασιακών όσο και των προσωπικών μας δραστηριοτήτων, θα εξετάσουμε εδώ μία από τις κεντρικότερες έννοιες της ψηφιακής μας πραγματικότητας, η οποία δεν είναι άλλη από εκείνη της *διεπαφής*. Η διεπαφή έχει αναλάβει να μας εξοικειώσει με τις πολύπλοκες ψηφιακές μας συσκευές, καθιστώντας τη δομή και τη λειτουργία τους διάφανη και αθόρυβη, παραδίδοντας μας ψηφιακά εργαλεία (;) «εύκολα στον χειρισμό αλλά δύσκολα στην κατανόηση»⁶³.

Όπως είδαμε ήδη στο τέλος της προηγούμενης ενότητας, τα πρώτα χρόνια της δειλής τριβής μας με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, πολλοί λίγοι ήταν εκείνοι που είχαν την ικανότητα ακόμα και να φανταστούν μία άλλη χρήση του, πέρα από την καθαρά εργαλειακή. Έπρεπε να μεσολαβήσει η δεκαετία του '90, με την ευρεία εξάπλωση του Διαδικτύου και των προσωπικών υπολογιστών, για να μπορέσουμε σταδιακά να αντιληφθούμε τους υπολογιστές ως ένα μέσο ικανό, όχι μόνο να επαναπροσδιορίσει τις παλιές πολιτισμικές μορφές, αλλά και να παράξει μία δική του, καινούρια, πολιτισμική παρακαταθήκη.⁶⁴ Θα αρχίσουμε λοιπόν την ενότητα αυτή εξετάζοντας το πώς, μέσα από τα πολιτισμικά παράγωγα του υπολογιστή, στοιχειοθετείται αρχικά μία *αισθητική του ψηφιακού*, και έπειτα μία αισθητική της αποτυχίας του, μία αισθητική του *glitch*.

Η Εικονολογία της Διεπαφής

Σε ένα παρόν το οποίο κυριαρχείται από τα νέα ψηφιακά μας μέσα, είτε αυτά είναι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές μας, τα κινητά μας τηλέφωνα ή ακόμα και οι

63 Bolz, N., *Το Αλφαριθμητικό των Μέσων*, Αθήνα: Σμίλη, 2008, σ. 138 – 139

64 Βλ. Manovich, L., *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001, σ. 64 – 65

παιχνιδοκοινότητες μας, είναι δύσκολο να αγνοήσει κανείς τη νέα συνθήκη που διέπει την καθημερινότητά μας, η οποία συνοψίζεται σε αυτό που ονομάζουμε βίωμα στην «κοινωνία της πληροφορίας»⁶⁵. Ο όρος κοινωνία της πληροφορίας, ο οποίος πρωτοεμφανίστηκε τη δεκαετία του '60, όταν ακόμα οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές απείχαν κατά πολύ από τη θέση του υπερμέσου που κατέχουν σήμερα, δηλώνει τη μετατόπιση από μία κοινωνία που χαρακτηρίζει η βιομηχανική παραγωγή, σε μία άλλη, την οποία διέπει η λογική της επεξεργασίας δεδομένων/ πληροφοριών.⁶⁶ Σήμερα η μετατόπιση αυτή έχει συντελεστεί άνευ επιστροφής, και αυτό που στη δεκαετία του '60 δεν αποτελούσε παρά μία πρώτη υποψία των όσων έμελλε να ακολουθήσουν, είναι πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητάς μας.

Η εργασία στον μοντέρνο κόσμο βασίζεται σχεδόν αποκλειστικά στην επεξεργασία και μεταβίβαση πληροφορίας. Οποιαδήποτε ενασχόληση περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με ψηφιακές συσκευές, είτε πρόκειται για υπαλλήλους γραφείου πολυεθνικών, είτε για σερβιτόρους που καταγράφουν τις παραγγελίες τους σε PDA,⁶⁷ καταδεικνύει, σε μικρό ή σε μεγάλο βαθμό, εργάτες δεδομένων. Και αν αυτό μοιάζει με υπερβολή ή γενίκευση, τότε μπορούμε να πάμε ακόμα ένα βήμα παρακάτω και να σκεφτούμε ότι ακόμα και όταν δεν εργαζόμαστε καν (τουλάχιστον όχι με την έννοια που έχουμε συνηθίσει να αποδίδουμε στην εργασία), ακόμα και όταν χειριζόμαστε τις ψηφιακές μας συσκευές για προσωπικό όφελος ή διασκέδαση, ακόμα και τότε δεσμευόμαστε σε διαδικασίες επεξεργασίας πληροφορίας. Είτε συμπληρώνουμε ένα αρχείο Excel, είτε παίζουμε *The Sims*, προκαλούμε διαρκώς παραγωγή και ανακύκλωση πληροφορίας, εμπλέκοντας τους εαυτούς μας σε μία νέα μορφή απασχόλησης, η οποία μάλιστα φαίνεται να στερείται αργίας.

65 Manovich, L., "Introduction to Info-Aesthetics", στο: *manovich*, <https://goo.gl/5XPz4T>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

66 Βλ. ό. π.

67 Personal Digital Assistant (προσωπικός ψηφιακός βοηθός). Έτσι ονομάζονται οι μικρές ασύρματες συσκευές παραγγελιοληψίας που χρησιμοποιούν τα μέλη του προσωπικού σε καφέ/μπαρ/εστιατόρια.

Η επεξεργασία πληροφορίας λοιπόν χαρακτηρίζει το μεγαλύτερο μέρος των εκφάνσεων της σύγχρονης ζωής. Ως εκ τούτου, η συνθήκη αυτή έχει εδραιώσει έναν άρρηκτο δεσμό ανάμεσα στον άνθρωπο και τις ψηφιακές συσκευές. Αυτό που έχει ιδιαίτερη σημασία για την πραγμάτωση αυτού του δεσμού δεν είναι άλλο από τη έννοια της *διεπαφής* (interface), η λειτουργία της οποίας άλλωστε είναι καθοριστική για τον τρόπο με τον οποίο ο χρήστης αλληλεπιδρά με το εκάστοτε ψηφιακό του «βοήθημα». ⁶⁸ Ως διεπαφές νοούνται, μεταξύ άλλων, και οι διάφορες συσκευές εισόδου/ εξόδου που πλαισιώνουν τους υπολογιστές μας, όπως, για παράδειγμα, το πληκτρολόγιο ή η οθόνη, εκείνο όμως που έχει ιδιαίτερη σημασία για το δικό μας επιχείρημα είναι η διεπαφή ως το σύνολο των μορφικών *μεταφορών* που χρησιμοποιούνται για να αποδοθούν πακέτα εντολών πηγαίου κώδικα. Το χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αυτού είναι τα εικονίδια των αρχείων ή του κάδου απορριμάτων που κοσμούν την επιφάνεια εργασίας του υπολογιστή μας. ⁶⁹

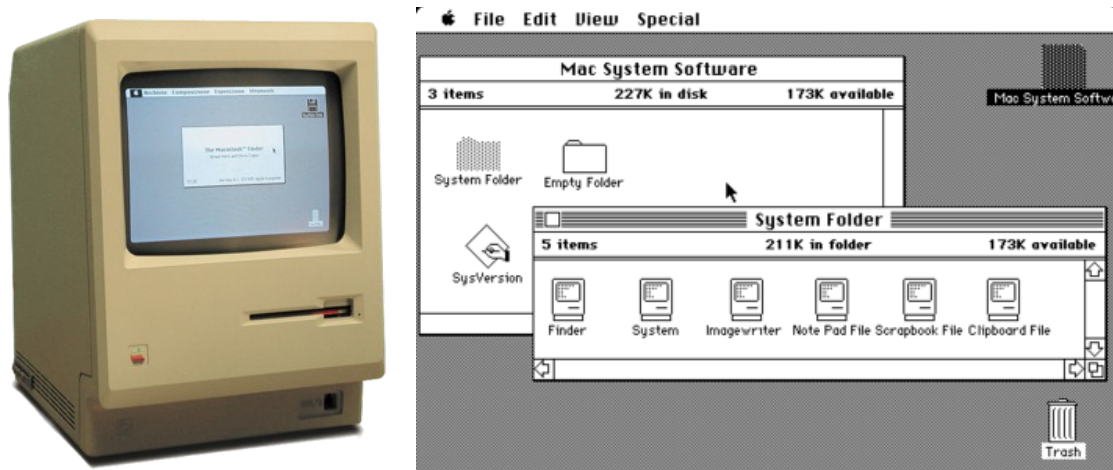
Τα εικονίδια-μεταφορές «αρχείων» και «εγγράφων», με τα οποία είμαστε απόλυτα εξοικειωμένοι σήμερα, εισήγαγε το 1984 η Apple Computer Inc. μέσω του πρώτου *Macintosh* (*Macintosh 128K*) προσωπικού υπολογιστή της. Ο υπολογιστής αυτός είναι ιδιαίτερης σημασίας καθώς καθιέρωσε το λεγόμενο «Γραφικό Περιβάλλον Χρήστη» (GUI). Πριν από αυτόν οι χρήστες καλούνταν να αλληλεπιδράσουν με τον υπολογιστή πληκτρολογώντας εντολές, πράγμα που τον καθιστούσε «μη λειτουργικό» για τον μέσο άνθρωπο. ⁷⁰ Για να μπορέσει λοιπόν ο υπολογιστής να μετατραπεί στον «νέο θεό των

68 Βλ. Manovich, L., *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001, σ. 69

69 Βλ. ό. π., σ. 69 – 70

70 Αξίζει εδώ και πάλι μία σύντομη επεξηγηματική αναφορά στη Σχολή της Στουτγάρδης. Είναι πιθανό σήμερα τα έργα των εκπροσώπων της να φαντάζουν υπερβολικά απλά και εύκολα στο να αναπαραχθούν ακόμα και από τα πλέον μη εξειδικευμένα προγράμματα σχεδιασμού (βλ. *Microsoft Paint*). Αν όμως αναλογιστούμε ότι οι εντολές σχεδίασής τους δεν διαμεσολαβήθηκαν από εικονίδια «μολυβιού» ή «πινέλου», αλλά καταχωρήθηκε απευθείας ως κώδικας, τότε μάλλον η διαδικασία παραγωγής τους αποκτά άλλη βαρύτητα. Αυτός είναι και ο λόγος που τα μέλη της Σχολής της Στουτγάρδης ανήκαν στην πλειοψηφία τους στις θετικές επιστήμες, καθώς αυτές ήταν οι

καιρών μας»⁷¹, όπως ξεκάθαρα είναι σήμερα, έπρεπε πρώτα να μιλήσει τη «γλώσσα» μας, ντύνοντας τη δική του ακατανόητη γλώσσα μηχανής με μορφές αναγνωρίσιμες και «καθησυχαστικές», οι οποίες έκρυβαν την πολυπλοκότητά του, πλάθοντας έτσι μία ψευδαίσθηση ευκολίας και αμεσότητας.



Αριστερά: Ένας Macintosh 128K (1984). Η τηλεοπτική του διαφήμιση, με έκδηλες αναφορές στο έργο του George Orwell, κλείνει με τη φράση «Στις 24 Ιανουαρίου, η Apple Computer θα παρουσιάσει τον Macintosh. Και εσείς θα δείτε γιατί το 1984 δε θα είναι σαν το 1984». Τη διαφήμιση αυτή σκηνοθέτησε ο Ridley Scott, υπεύθυνος επίσης για την ταινία *Blade Runner* (1982), η οποία αποτελεί ακόμα ένα σημείο αναφοράς για την απαρχή της αισθητικής του ψηφιακού. **Δεξιά:** Η επιφάνεια εργασίας του Macintosh 128K.

Για να γίνει κατανοητή η βαρύτητα της έννοιας της διεπαφής αρκεί να αναλογιστούμε ότι ο τρόπος με τον οποίο αντιλαμβάνεται ο μέσος χρήστης τον υπολογιστή του εξαρτάται σχεδόν αποκλειστικά από αυτή. Η μόνη «πρόσβαση» που έχουμε στα μαύρα κουτιά που κοσμούν τα γραφεία μας, είναι μέσω αυτής της διαμεσολαβητικής «μεταφραστικής» μεμβράνης. Έχουμε πρόσβαση μόνο σε μία κατά προσέγγιση ιδέα του τι ακριβώς είναι ο υπολογιστής μας· μία ιδέα στοιχειοθετημένη από τους

κατευθύνσεις που είχαν πρόσβαση στην εξειδικευμένη γνώση που απαιτούσε ο χειρισμός του τότε υπολογιστή.

71 Manovich, L., "Introduction to Info-Aesthetics", στο: *manovich*, <https://goo.gl/5XPz4T>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

φωτεινούς σχηματισμούς των pixel που οργάνουν την οθόνη μας, αποκρύπτοντας συστηματικά τόσο τη δομή, όσο και τη λειτουργία, των ψηφιακών μας «φίλων». Μάλιστα, αυτό που θα μας απασχολήσει παρακάτω είναι ακριβώς οι πρακτικές εκείνες που επιχειρούν να διαρρήξουν αυτήν τη διαμεσολαβητική μεμβράνη και να καταστήσουν το μέσο «ορατό», αποκαλύπτοντάς το ως δομή και ως ύλη. Πριν όμως φτάσουμε σε αυτές τις πρακτικές, που στόχο έχουν την προσέγγιση μιας αντί-αισθητικής του ψηφιακού, ας εξετάσουμε πρώτα τη «συμβατική» αισθητική του.

Επιστρέφοντας λοιπόν και πάλι στον πρώτο προσωπικό υπολογιστή της Apple, αυτό που κατέκτησε εκείνος ο πρώτος Macintosh, μέσω του «Γραφικού Περιβάλλοντος Χρήστη» του, δεν ήταν άλλο από την καθιέρωση μιας χαρακτηριστικής αισθητικής και εικονολογίας του ψηφιακού, η οποία, σε μεγάλο βαθμό, παραμένει ίδια έως και σήμερα.⁷² Αυτό το πρώτο γραφικό περιβάλλον διεπαφής καθιέρωσε, τρόπον τινά, μία ψηφιακή σημειολογία του υπολογιστή, την οποία πλέον, με παραλλαγές, συναντάμε σε όλες τις ψηφιακές συσκευές μας, και είναι καθολικά αναγνωρίσιμη από όλους εμάς τους «εργάτες δεδομένων». Αξίζει βέβαια να σημειωθεί ότι, καθώς οι μορφές αυτές, που απαρτίζουν την εικονολογία του υπολογιστή, ως σκοπό είχαν να δώσουν «σχήμα» και να καταστήσουν διαχειρίσιμες στις εντολές του πηγαίου κώδικα, δεν μπορούσαν αρχικά παρά να αποτελούν αναφορές σε παλαιότερα μέσα και παλαιότερα αισθητικά σύνολα, με τα οποία ήμασταν ήδη εξοικειωμένοι.⁷³

Όταν ο υπολογιστής μας πρωτοσυστήθηκε ως προϊόν μαζικής κατανάλωσης, στα μέσα της δεκαετίας του '80, μας παρουσιάστηκε ουσιαστικά ως μία προσομοίωση των παλαιών μας μέσων, όπως αυτό της γραφομηχανής, του κινηματογράφου ή ακόμα και του ζωγραφικού πινέλου.⁷⁴ Για αυτό και το περιβάλλον εργασίας μου στο *OpenOffice* αυτή τη στιγμή δεν είναι άλλο από μία προσομοίωση σελίδας. Αυτό δεν είναι αυτονόητο, είναι η χρήση μιας σύμβασης, που σκοπό έχει να με καθησυχάσει ότι είμαι

72 Βλ. Manovich, L., *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001, σ. 63 – 64

73 Βλ. ό. π., σ. 71

74 Βλ. ό. π., σ. 69

στο σωστό μέρος για να κάνω τη σωστή δουλειά με τα σωστά «εργαλεία». Το θέμα όμως με τον υπολογιστή είναι ότι όταν πλέον καθιερώθηκε η μαζικότητά του, και σε συνδυασμό πάντα με τον «εκδημοκρατισμό» του Ίντερνετ, από προσομοιωτής παλαιών μέσων άρχισε σταδιακά να γίνεται αντιληπτός ως μία «καθολική μιντιακή μηχανή»⁷⁵, η οποία δεν προσομοιώνει απλώς τα υπόλοιπα μέσα, αλλά είναι απόλυτα ικανή να παράξει δικό της μορφικό και πολιτισμικό περιεχόμενο.

Η επίδραση των ψηφιακών μέσων στην αισθητική που διέπει τη σύγχρονη κουλτούρα είναι έκδηλη σε κάθε πτυχή της καθημερινότητάς μας. Από την αρχιτεκτονική των κτηρίων μας, στη μόδα των ρούχων μας και τις εκφάνσεις της τέχνης μας, σχεδόν τα πάντα φέρουν πάνω τους, σε μικρό ή μεγάλο βαθμό, ίχνη τα οποία είτε προδίδουν την προέλευσή τους από κάποιο ψηφιακό περιβάλλον σχεδιασμού, είτε χαρακτηρίζονται από τη λογική στην οποία μας έχει εκπαιδεύσει η τριβή μας με τα παντός είδους ψηφιακά μας μαραφέτια.⁷⁶ Καθώς λοιπόν το χαρακτηριστικό των ψηφιακών μας μέσων είναι ότι δεν αναπαριστούν απλώς τις παλαιές μορφές, αλλά τις συνθέτουν εκ νέου, κάθε μορφή, γνώριμη ή μη, την οποία διαμεσολαβούν, μας την επιστρέφουν «ντυμένη» με τα χαρακτηριστικά της ψηφιακής τους σύνθεσης. Έτσι λοιπόν προκύπτει η *αισθητική του ψηφιακού*, η οποία, έχοντας πλέον, τρόπον τινά, αυτονομηθεί, συναντάται όχι μόνο εντός των ψηφιακών μας περιβάλλοντων, αλλά και έξω από αυτά.⁷⁷ Από εκεί λοιπόν που τα εικονίδια στην επιφάνεια εργασίας μου προσπαθούσαν να προσιδιάσουν σε γνώριμες μορφές του φυσικού κόσμου, όπως, λόγου χάρη, στον κάδο απορριμάτων μου, τώρα κάποιος φυσικός κάδος απορριμάτων έχει σχεδιαστεί για να προσιδιάζει στο αντίστοιχο «πιξελιασμένο» εικονίδιο της επιφάνειας εργασίας μου.

75 Ό. π., σ. 69

76 Βλ. Manovich, L., "Introduction to Info-Aesthetics", στο: *manovich*, <https://goo.gl/5XPz4I>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

77 Βλ. Contreras-Koterbay, S. & Mirocha, L., *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016, σ. 9 – 10



Αριστερά: Kelly Goeller, *Pixel Pour 2.0*, 2011, γλυπτό δρόμου, . **Δεξιά:** Η ομπρέλα θαλάσσης *Le Pixel*, σχέδιο της εταιρίας Basil Bangs. Αυτό το πέρασμα της εικονολογίας των ψηφιακών μέσων στον «φυσικό κόσμο» συνοψίζεται στη βιβλιογραφία με τον όρο *New Aesthetic* (Νέα Αισθητική), τον οποίο καθιέρωσε το 2012 ο Βρετανός καλλιτέχνης και συγγραφέας James Bridle.

Η αισθητική του ψηφιακού λοιπόν βρίσκει ανταπόκριση και εκτός των ψηφιακών μέσων, κατά τον ίδιο τρόπο που είδαμε και στην προηγούμενη ενότητα την αισθητική της φωτογραφίας να εμφανίζεται στην εικονολογία της Πρωτοπορίας. Στο έργο του *Nude Descending a Staircase, No. 2*, ο Duchamp, όπως και στα αντίστοιχα έργα τους οι φουτουριστές, απέδωσε μιμητικά, με λάδια, ότι η φωτογραφία απέδιδε με χημικές διεργασίες.⁷⁸ Κατά τον ίδιο τρόπο και οι μορφές-παράγωγα των ψηφιακών μας συσκευών μεταφέρονται, τρόπον τινά, από μέσο σε μέσο. Έτσι παρατηρούνται γλυπτά από pixel σχηματισμούς ή μονοχρωματικοί πίνακες που αναπαριστούν μπλε οθόνες.⁷⁹ Αυτό υποδηλώνει ότι μορφικά αποτελέσματα, χαρακτηριστικά συγκεκριμένων μέσων, δύναται να αποκτήσουν θέση αισθητικού ρεύματος, και να ξεπεράσουν τα όρια του αρχικού τους πλαισίου. Αυτό βέβαια δε σημαίνει ότι χάνουν ποτέ την ιδιότητα τους ως μορφές-μάρτυρες του συγκεκριμένου μιντιακού παραδείγματος εκ του οποίου προέκυψαν.

78 Βλ. Kane, C. L., "Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West", στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

79 Η μπλε οθόνη (αλλιώς: σφάλμα διακοπής ή (πιο δυσοίωνα) «Μπλε Οθόνη του Θανάτου») εμφανίζεται όταν ένα σοβαρό πρόβλημα προκαλέσει μη αναμενόμενο τερματισμό ή επανεκκίνηση στα Windows.

Τόσο οι ψηφιακές μορφές του σήμερα, όσο και τα όσα εξετάσαμε στην Πρωτοπορία, αφορούν συγκεκριμένες συνθήκες, οι οποίες πυροδότησαν αλλαγές τόσο σε κοινωνικοπολιτικό επίπεδο, όσο και στην καλλιτεχνική πρακτική. Όπως μάλιστα μας πληροφορεί ο θεωρητικός των μέσων Lev Manovich, το παράδειγμα του Μοντερνισμού αποδεικνύεται ιδιαίτερα εύφορο όσον αφορά την εξαγωγή συμπερασμάτων και για τη δική μας σύγχρονη συνθήκη. Κατά τον ίδιο τρόπο που ο επαναστατικός τεχνολογικός πυρετός που χαρακτήρισε την Ευρώπη στην αυγή του 20^{ού} αιώνα μας έδωσε τον Φουτουρισμό, το Νταντά και όλα τα υπόλοιπα κινήματα του Μοντερνισμού, τα οποία κλήθηκαν να στοιχειοθετήσουν μία νέα αισθητική, με νέες μορφές και νέα σύμβολα που ανταποκρινόταν στη βιομηχανική κοινωνία του τότε, έτσι και η ψηφιακή/πληροφορική συνθήκη του σήμερα μας αναγκάζει να εξερευνήσουμε νέους τρόπους για να προσεγγίσουμε τα ζητήματα του δικού μας μιντιοτεχνολογικού παραδείγματος.⁸⁰

Glitch Aesthetics

Η αισθητική του ψηφιακού λοιπόν αναπτύχθηκε κυρίως ως αποτέλεσμα της καθηλωτικής μας ενασχόλησης με τις ψηφιακές συσκευές που κατακλύζουν το βίωμα στην κοινωνία της πληροφορίας. Οι ίδιες όμως αυτές συσκευές, μέσω της περιστασιακής αποτυχίας τους να φέρουν σε πέρας την όποια λειτουργική αποστολή τους, μας εισήγαγαν επίσης σε καινούριες εμπειρίες θορύβου, διαταραχών και παραμορφώσεων, οι οποίες, με τη σειρά τους, στοιχειοθέτησαν μία εκδοχή της αισθητικής του ψηφιακού την οποία χαρακτηρίζουν οι έννοιες του σφάλματος και της δυσλειτουργίας.⁸¹ Πλέον μάλιστα η μιντιακή αποτυχία έχει αποκτήσει εξέχουσα θέση στην ψηφιακή κουλτούρα, με τα παραμορφωμένα οπτικά της παράγωγα να μας υπενθυμίζουν διαρκώς πως ο όποιος έλεγχος θεωρούμε ότι ασκούμε πάνω στις

80 Βλ. Manovich, L., "Introduction to Info-Aesthetics", στο: *manovich*, <https://goo.gl/5XPz4T>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

81 Βλ. Cascone, K., "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", στο: *Hacklab*, <https://goo.gl/tFJcRq>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

τεχνολογικές συσκευές μας δεν είναι παρά μία τρεμάμενη ψευδαίσθηση.

Επιστρέφοντας λοιπόν και πάλι στην αισθητική του σφάλματος, αυτή τη φορά στην ψηφιακή εποχή, ήρθε η στιγμή να εξετάσουμε σε βάθος το σε τι ακριβώς αναφέρεται η έκφραση *Glitch Aesthetics*. Εκκινώντας από τα ήδη οικεία, ο όρος *aesthetics* αφορά προφανώς την αισθητική, με την έννοια κυρίως ενός σύνολου μορφικών χαρακτηριστικών, τα οποία στοιχειοθετούν μία διακριτή εικονολογία. Όσο για τον όρο *glitch*⁸², αυτός εμφανίζεται για πρώτη φορά τη δεκαετία του 1960, όταν και χρησιμοποιείται κυρίως για την περιγραφή αλλαγών στην τάση του ρεύματος και παρεμβολών στην εικόνα της τηλεόρασης. Από το 1990 και μετά ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει γενικότερα κάθε είδους φευγαλέα και αναπάντεχη συμπεριφορά που συναντάται στα ηλεκτρικά κυκλώματα, καθώς και για να χαρακτηρίσει ένα είδος ηλεκτρονικής μουσικής, η οποία, αντιτιθέμενη στο πρόταγμα της βιομηχανίας για όλο και καθαρότερο ήχο, κάνει χρήση δυσλειτουργικού μουσικού εξοπλισμού, με στόχο την παραγωγή θορύβου.⁸³

Σήμερα ο όρος *glitch* αναφέρεται κατά κύριο λόγο στα απροσδόκητα και «θορυβώδη» αποτελέσματα της ψηφιακής μιντιακής δυσλειτουργίας. Είναι μία μη αναμενόμενη στιγμή κατά τη διάρκεια εργασίας ενός συστήματος, η οποία εφιστά την προσοχή στο ίδιο το σύστημα, φέρνοντας μάλιστα στο φως πτυχές του, οι οποίες, υπό συνθήκες ομαλής λειτουργίας, θα μπορούσαν να περνούσαν απαρατήρητες, ως το αόρατο παρασκήνιο των δραστηριοτήτων μας.⁸⁴ Έτσι λοιπόν το *glitch* συνδέεται κατά κανόνα με τον ορισμό ενός προβλήματος, καθώς αποτελεί έναν όρο ο οποίος χρησιμοποιείται για

82 Να σημειωθεί ότι ετυμολογικά ο όρος αυτός φαίνεται να συγγενεύει με τη γερμανική λέξη *glitschen* (γλιστρώ/ολισθαίνω).

83 Βλ. Emerson, L., "Glitch Aesthetics", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 235

84 Βλ. Briz, N., "Thoughts on Glitch[Art]v2.0", στο: *nickbliz.com*, <https://goo.gl/XHYBEn>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

να περιγράψει τα παράγωγα μιας κατάστασης όπου κάτι «πήγε στραβά».⁸⁵ Στην ουσία, αυτό που συντελείται με την εμφάνιση ενός glitch είναι μία στιγμιαία υπενθύμιση της «χειροπιαστής» υπόστασης των ψηφιακών συσκευών, η οποία συγκαλύπτεται πίσω από τις φιλικές προς τον χρήστη και όμορφα τακτοποιημένες επιφάνειες εργασίας.



Αριστερά: Το “MissingNo” αποτελεί ένα από τα πιο γνωστά και εμβληματικά glitch βιντεοπαιχνιδιού. Εντοπίζεται στα παιχνίδια *Pokémon Red* (1996) και *Pokémon Blue* (1996), και εκδηλώνεται ως ένα άγνωστο πόκεμον φτιαγμένο από ακανόνιστα pixel. **Δεξιά:** Ανοίκειο glitch από το *The Sims 4* (2014), γνωστό στην gaming κοινότητα με τη χιουμοριστική ονομασία “demon-baby” (μωρό-δαίμονας). Τα παραδείγματα αυτά επιλέχθηκαν ως αντιπροσωπευτικά «αυθεντικών» glitch, ψηφιακών δηλαδή σφαλμάτων που δεν προκαλούνται ηθελημένα.

Τα glitch λοιπόν σήμερα, ως παράγωγα της – μη ομαλής αυτή τη φορά – ενασχόλησής μας με την πληροφορία, αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της αισθητικής μας εμπειρίας του ψηφιακού. Αυτή η εμπειρία υπήρξε έναυσμα για πολλούς καλλιτέχνες και καλλιτεχνικές κολεκτίβες, που δραστηριοποιούνται στα ψηφιακά περιβάλλοντα, να οικειοποιηθούν τα αισθητικά αποτελέσματα της μιντιακής δυσλειτουργίας, καθιστώντας έτσι το ψηφιακό σφάλμα αντικείμενο της πρακτικής τους. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο προέκυψε λοιπόν και η λεγόμενη *glitch art* (glitch τέχνη), η οποία αναφέρεται στους καλλιτεχνικούς εκείνους πειραματισμούς που καταπιάνονται με τις οπτικές, κατά κύριο λόγο, εκδηλώσεις τυχαίων – ή και «εκμαιευμένων» – σφαλμάτων στα υπολογιστικά συστήματα, όπως είναι, για παράδειγμα, το οπτικό αποτέλεσμα της προσβολής ενός υπολογιστή από ιούς ή εκείνο της καταστροφικής συμπίεσης

85 Βλ. Moradi, I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, UK: The University of Huddersfield, 2004, σ. 9

(compression) οπτικοακουστικών αρχείων.⁸⁶ Οι πειραματισμοί αυτοί πολλές φορές, ειδικά σήμερα που η glitch αισθητική αποτελεί κομμάτι της ποπ κουλτούρας, επιδιώκουν απλώς την οπτική τέρψη, ενώ άλλες, οι οποίες θα απασχολήσουν και το παρόν κείμενο, επιδιώκουν την ανάδειξη της μονάχα κατ' επίφαση «συμβατότητα» του ανθρώπου με το ψηφιακό.

Στο σημείο αυτό, και πριν προχωρήσουμε σε κάποια χαρακτηριστικά παραδείγματα της υιοθέτησης και οικειοποίησης της glitch εικονολογίας, τόσο από την ποπ κουλτούρα, όσο και από την καλλιτεχνική πρακτική, θεωρήθηκε χρήσιμη μία σύντομη αναφορά σε δύο από τα κυριότερα μορφικά χαρακτηριστικά των glitch αισθητικών τεκμηρίων, όπως αυτά παρουσιάζονται στο *Glitch Aesthetics* (2004) του Iman Moradi, το οποίο αποτελεί μάλιστα μία από τις πρώτες ακαδημαϊκές μελέτες που καταπιάστηκαν με το glitch ως ζήτημα της τέχνης. Παρ' όλο λοιπόν που ένα ψηφιακό σφάλμα, όντας απρόβλεπτο, μπορεί να παρουσιαστεί μέσω ενός εξίσου απρόβλεπτου αριθμού μορφικών παραλλαγών, λόγω των δομικών χαρακτηριστικών των ψηφιακών μέσων, αλλά και του καθορισμένου τρόπου με τον οποίο «διαβάζουν» και αποδίδουν τα οπτικοακουστικά αρχεία, συνήθως συναντάμε στα διάφορα τεκμήρια τις δυσλειτουργίας τους κάποια κοινά μορφικά χαρακτηριστικά, τα οποία ορίζουν και τις αναγνωρίσιμες ιδιαιτερότητες της glitch αισθητικής.

Τα κύρια λοιπόν μορφικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν μία glitch εικόνα είναι, αφενός, ο κατακερματισμός της και, αφετέρου, η επανάληψη των διάφορων τμημάτων της. Ο Moradi αναφέρεται συγκεκριμένα στον κατακερματισμό με τον όρο *fragmentation*, περιγράφοντάς τον ως μία αποδόμηση των οπτικών στοιχείων της εικόνας, τα οποία, λόγω της όποιας κατάρρευσης του συστήματος, εμφανίζονται τώρα ανάκατα και σε «λάθος» θέσεις.⁸⁷ Συχνά μάλιστα, παρατηρούνται οριζόντια τμήματα της εικόνας να μετατοπίζονται και άλλα να εμφανίζονται σε επανάληψη, την οποία ο Moradi αναφέρει

86 Βλ. Emerson, L., "Glitch Aesthetics", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 235

87 Βλ. Moradi, I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, UK: The University of Huddersfield, 2004, σ. 28 – 29

ως *replication/repetition*.⁸⁸ Όλα αυτά τα μορφικά αποτελέσματα των σφαλμάτων καταδεικνύουν (εν είδει ιχνών) λειτουργίες και «διαβάσματα» του κώδικα από από την πλευρά των υπολογιστικών συστημάτων, και συχνά αποτελούν μάρτυρες του συγκεκριμένου τύπου δυσλειτουργίας που τα προκάλεσε.



Αριστερά: Συμπίεσμένο αρχείο TARGA. **Δεξιά:** Αρχείο JPEG χαμηλής ανάλυσης. Οι εικόνες αυτές συμπεριλαμβάνονται στο εγχειρίδιο *A Vernacular of File Formats* (2010) της Rosa Menkman, όπου η Ολλανδή θεωρητικός και καλλιτέχνης εκθέτει τα οπτικά αποτελέσματα των πειραματισμών της με διαφορετικές τεχνικές συμπίεσης του ίδιου οπτικοακουστικού αρχείου.

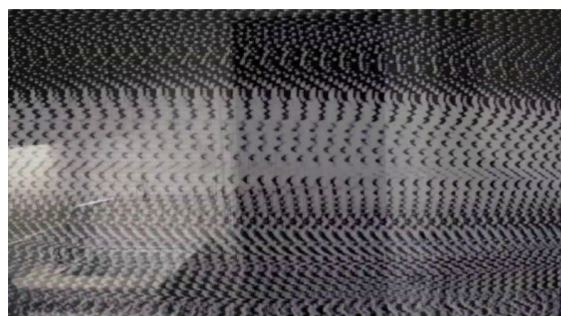
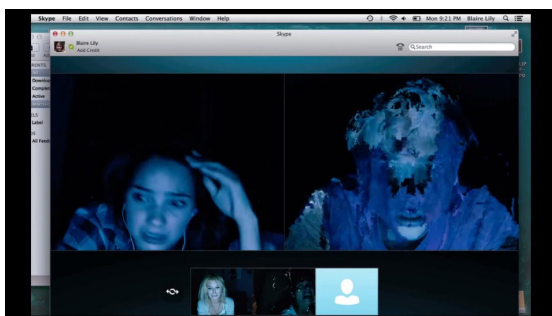
Επιστρέφοντας τώρα και πάλι στο glitch ως αισθητική, ήρθε η στιγμή να ρίξουμε μία αναγνωριστική ματιά στα σύγχρονα πολιτισμικά προϊόντα που κάνουν χρήση αυτών των τεκμηρίων της ψηφιακής μιντιακής δυσλειτουργίας, καταδεικνύοντας κατ' αυτόν τον τρόπο τη μετατροπή της εικονολογίας του ψηφιακού σφάλματος σε αισθητικό ρεύμα. Αξίζει να σημειωθεί ότι η πλειοψηφία των glitch εικόνων που συναντάται στην ποπ κουλτούρα δεν αποτελείται από «αυθεντικά» glitch, αλλά από αναπαραστάσεις αυτών. Ο Moradi αναφέρεται σε αυτές τις αναπαραστάσεις με τον όρο *glitch-alike* (glitch ομοίωμα), θέλοντας να υπογραμμίσει τη θεμελιώδη διαφορά ανάμεσα στο αυθόρμητο και τυχαίο σφάλμα και στην απλή μίμηση της μορφολογίας του, η οποία άλλωστε καταδεικνύει και την αισθητικοποίηση του.⁸⁹ Τα χαρακτηριστικότερα λοιπόν παραδείγματα χρήσης αυτών των glitch «ομοιωμάτων», συναντώνται κυρίως στις κινηματογραφικές ταινίες. Ειδικά οι ταινίες τρόμου χρησιμοποιούν κατά κόρον τέτοιου τύπου απομιμήσεις οπτικών παρεμβολών, επενδύοντας στο αίσθημα του ανοίκειου

88 Βλ. ό. π., σ. 29 – 30

89 Βλ. ό. π., σ. 9 – 11

που προκαλούν οι δυσοίωνες κατακερματισμένες μορφές, καθώς επίσης και τα οπτικά ή ακουστικά παράσιτα, τα οποία έχουμε συνηθίσει στην κινηματογραφική σημειολογία να καταδεικνύουν κακόβουλες παρεμβολές από τον «κόσμο των πνευμάτων».

Χαρακτηριστικότερα είναι τα παραδείγματα ταινιών *found footage*, τα οποία, παρά την «ελαφρότητα» που συνήθως τους καταλογίζεται, καταφέρνουν, σε ικανοποιητικό βαθμό, να θεματοποιούν την ίδια τη μιντιακή καταγραφή. Στις ταινίες αυτές ως θεατής δέχεσαι τη σύμβαση ότι αυτό που παρακολουθείς δεν είναι μία κινηματογραφική ταινία, αλλά υλικό από, ερασιτεχνικές συνήθως, βίντεο καταγραφές, το οποίο βρέθηκε και δημοσιοποιήθηκε περιλαμβάνοντας κάτι το αποτρόπαιο. Από το εμβληματικό για το είδος *The Blair Witch Project* (1999), έως τη δημοφιλή σειρά ταινιών *Paranormal Activity* (2007 – 2015) και την ταινία-εφιάλη κάθε χρήστη των social media *Unfriend* (2014), η glitch αισθητική κάνει κάθε τόσο την αιφνίδια και «δυσοίωνη» εμφάνισή της, για να μας υπενθυμίσει τόσο την «ευαισθησία» που χαρακτηρίζει τα μέσα όσον αφορά την καταγραφή του υπερφυσικού, όσο και την ιδιότητα του μιντιακού θορύβου να υποθάλπει διάφορα ανεξήγητα. Αυτές οι μακάβριες συνδηλώσεις της μιντιακής καταγραφής παρατηρούνται άλλωστε ήδη από την εποχή των τεχνικών μέσων που μας περιγράφει ο Kittler, όπου η ανθρώπινη δεισιδαιμονία αναζητούσε για ίχνη του υπερφυσικού στους κοκκώδεις σχηματισμούς της φωτογραφίας, και για φωνές νεκρών στα παράσιτα του ραδιοφώνου.⁹⁰



Αριστερά: Χαρακτηριστικά glitch μορφώματα στην ταινία *Unfriend* (2014). **Δεξιά:** Οπτικά παράσιτα σε πλάνο της ταινίας *Paranormal Activity: The Ghost Dimension* (2015).

90 Βλ. Kittler, F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή*, Αθήνα: Νήσος, 2005, σ. 23 – 26

Πέρα όμως από τη, σχετικά ποπ, κουλτούρα του κινηματογράφου, glitch ομοιώματα εμφανίζονται εξίσου συχνά και στη ζωγραφική. Ως αποτέλεσμα, παρατηρούνται δουλειές εικαστικών καλλιτεχνών, οι οποίοι, ναι μεν κάνουν χρήση παραδοσιακών ζωγραφικών μέσων, όπως είναι το λάδι ή το ακρυλικό, αλλά επιλεγούν να αποδώσουν με αυτά μορφές της glitch εικονολογίας, καταδεικνύοντας έτσι και πάλι εκείνη την τάση των διαφόρων αισθητικοποιημένων μορφικών τεκμηρίων της εκάστοτε τεχνολογίας να αναπαράγονται από μέσο σε μέσο. Έτσι λοιπόν glitch ομοιώματα κάνουν την εμφάνισή τους σε ζωγραφικούς πίνακες, και καλλιτέχνες, όπως ο Βρετανός Dan Hays και ο Ρώσος Kon Trubkovich, επιχειρούν να αποδώσουν τα θέματά τους «διαστρεβλωμένα» από τους παρασιτικούς σχηματισμούς της τεχνολογικής αποτυχίας. Το ιδιάζον σε αυτήν την περίπτωση είναι ότι, παρά τη μορφική αλλοίωση που χαρακτηρίζει τα θέματά τους, τα έργα αυτά είναι απολύτως ρεαλιστικά καθώς αναπαριστούν με πιστή λεπτομέρεια το οπτικό αποτέλεσμα του εκάστοτε τεχνολογικού σφάλματος που έχουν ως πρότυπο.



Αριστερά: Dan Hays, *Colorado Impression 11a*, 2001 (λάδι σε καμβά). **Δεξιά:** Kon Trubkovich, *Out of the Black and Into the White*, 2012 (λάδι σε καμβά). Οι πίνακες του Trubkovich, από άποψη ερμηνείας, καταπιάνονται με το ζήτημα της μνήμης στην εποχή της τεχνολογικής της εξάρτησης, όπου πλήθος παρελθοντικών αναμνήσεων, αποτυπωμένες σε φωτογραφίες και βίντεο, διαμεσολαβούνται και, ως έναν βαθμό, διαστρεβλώνονται από τις συσκευές καταγραφής τους.

Αξίζει να αναφερθεί ότι ως πρότυπο των έργων αυτών μπορεί κάλλιστα να ιδωθεί η δράση του Γερμανού εικαστικού Gerhard Richter. Ο Richter, ήδη από τη δεκαετία του '60, καθιέρωσε ένα ιδιαίτερο ζωγραφικό στυλ, το οποίο χαρακτήριζε η ρεαλιστική αναπαράσταση θολών μορφών, στα πρότυπα ανετάριστων και υπερεκτεθειμένων φωτογραφιών.⁹¹ Παρ' όλο που τα σχετικά έργα του Richter προηγούνται κατά πολύ της σύγχρονης υπερεξάπλωσης του ψηφιακού, το όνομά του συναντάται κατά κόρον στην glitch βιβλιογραφία, καθώς η ενασχόλησή του με τα «θορυβώδη» τεχνολογικά τεκμήρια της φωτογραφίας θεωρείται προεικόνιση της σύγχρονη glitch αισθητικής.⁹² Αυτό που καταφέρνουν οι θολές μορφές του Richter, και το οποίο αποτελεί ζητούμενο και για τους σύγχρονους glitch καλλιτέχνες που θα εξετάσουμε στην 3^η ενότητα, είναι να θεματοποιήσουν τα ίδια τα τεχνολογικά μέσα και τις «αόρατες» διεργασίες τους, καταδεικνύοντας παράλληλα την πράξη της αντίληψης ως πάντα ατελή και διαμεσολαβημένη.

Ο Μύθος της Αμεσότητας

Για να αντιληφθεί κανείς το βάρος και τις συνδηλώσεις του μιντιακού σφάλματος στην παρούσα τεχνολογική (και οικονομική) συνθήκη, αρκεί να αναλογιστεί το πόσο βαρύνουσας σημασίας είναι για αυτήν έννοιες όπως η αποδοτικότητα, η λειτουργικότητα και η εμβύθιση (immersion). Υπάρχουμε σε ένα παρόν το οποίο διαρκώς καθρεφτίζεται σε αφεγάδιαστες, λείες οθόνες HD ανάλυσης, όπου τα ιδεώδη της τέλει επικοινωνίας και της μεγίστης λειτουργικότητας αναδεικνύονται σε κυρίαρχες αξίες, πάνω στις οποίες βασίζονται η πλειοψηφία των όψεων, τόσο της κοινωνικής, όσο και της επαγγελματικής μας ζωής. Σε αυτόν λοιπόν τον κόσμο που διεκδικεί μία τέλεια, αθόρυβη διαμεσολάβηση, η οποιαδήποτε δυσλειτουργία από πλευράς μέσου, που απειλεί να διαταράξει την «εμβυθιστική» εμπειρία του χρήστη/

91 Βλ. Moradi, I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, UK: The University of Huddersfield, 2004, σ. 25 – 26

92 Βλ. Kane, C. L., “Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West”, στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

καταναλωτή, δεν μπορεί παρά να είναι απόλυτα ανεπιθύμητη.⁹³ Η εμφάνιση λοιπόν του τεχνολογικού θορύβου, της παραμόρφωσης και της μιντιακής αποτυχίας εν γένει, αποφεύγονται με κάθε κόστος στο σύγχρονο μιντιοτεχνολογικό παράδειγμα, πράγμα που καταδεικνύουν άλλωστε και τα αμέτρητα πρωτόκολλα ελέγχου σφαλμάτων που εκτελούνται διαρκώς, με μοναδικό σκοπό την εξάλειψή κάθε πιθανότητας βλάβης.⁹⁴

Όπως μας πληροφορεί στην εισαγωγή του για το *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures* (2011) ο Mark Nunes, η μιντιοτεχνολογική αυτή συνθήκη διέπεται από αυτό που ο Jean-François Lyotard όρισε στη *Μεταμοντέρνα του Κατάσταση* (1979) ως «λογική της μέγιστης απόδοσης»⁹⁵. Αυτή η λογική μεταφράζεται από τον Nunes ως μία «ιδεολογία», η οποία εξιδανικεύει και διεκδικεί έναν κόσμο χωρίς σφάλματα, απόλυτα αποτελεσματικό, ακριβή και προβλέψιμο.⁹⁶ Δεδομένης λοιπόν της αυξανόμενης κυριαρχίας αυτής της «ιδεολογίας», η διερεύνηση των θεωρητικών συνδηλώσεων του σφάλματος μας παρέχει ένα κριτικό εργαλείο, όχι μόνο όσον αφορά τη συνειδητοποίηση της διαμεσολάβησης, αλλά και την κατανόηση των ίδιων των οικονομικοτεχνολογικών εκείνων δομών που μας προτρέπουν στο κυνήγι αυτής της μέγιστης απόδοσης. Αξίζει βέβαια να σημειωθεί ότι οι δομές αυτές στην πραγματικότητα δε διεκδικούν τον αποκλεισμό του σφάλματος (κάτι το οποίο, όπως θα δούμε, δεν είναι ούτε εφικτό, ούτε θεμιτό), διεκδικούν, σε πρώτο βαθμό, να το καταστήσουν προβλέψιμο και μετρήσιμο. Το ζητούμενο λοιπόν είναι να επενδύσουμε στις περιπτώσεις εκείνες οι οποίες πραγματώνουν ένα «γλίστρημα» (βλ. *glitschen*) σε σχέση με την προβλεψιμότητα.

Γυρίζοντας λοιπόν ξανά στο αόρατο της διαμεσολάβησης που χαρακτηρίζει τα ψηφιακά

93 Βλ. ό. π.

94 Βλ. Moradi, I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, UK: The University of Huddersfield, 2004, σ. 16

95 Lyotard, J. F., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984, σ. xxiv

96 Βλ. Nunes, M., "Error, Noise, and Potential: The Outside of Purpose", στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011. σ. 3

μας περιβάλλοντα, και στις εκεί αναπάντεχες συναντήσεις μας με τα κάθε λογής glitch μορφώματα, ήρθε η στιγμή να εξετάσουμε μία έννοια που στη βιβλιογραφία απαντάται ως ο «μύθος της αμεσότητας». Ο μύθος αυτός αναφέρεται σε εκείνη την ψευδαίσθηση που έχουμε ήδη ερευνήσει αναφορικά με τη διεπαφή και την ικανότητά της, μέσα από τη χρήση οικείας γλώσσας και μορφολογίας, να αποκρύπτει σε τέτοιο βαθμό το μιντιακό υπόβαθρο, που σχεδόν να το καθιστά παντελώς αόρατο, δίνοντας παράλληλα μία ψευδή αίσθηση της αμεσότητας. Το κύριο ρεύμα στη σύγχρονη κουλτούρα του media design προσβλέπει σε ένα τεχνολογικό πικ όπου το μέσο θα πετύχει τον μέγιστο βαθμό αυτής της «εξαφάνισης», με την έννοια ότι θα είναι τόσο «διακριτική» η μιντιακή παρουσία στη διαμεσολάβηση, που θα επιτρέπει στον χρήστη, τόσο το ξέχασμα της μεσίτευσης, όσο και την μέγιστη εμπύθιση εντός της. Άλλωστε, όπως αναφέρει και ο Norbert Bolz στο *αλφαθητάρι* του «η νοημοσύνη των έξυπνων προϊόντων συνίσταται στη συγκάλυψη της αβύσσου της μη κατανόησης».⁹⁷ Όσο πιο καλά συγκαλύπτεται η περιπλοκότητα της δομής του, και όσο πιο «απόν» καθίσταται ένα μέσο, τόσο καλύτερα λειτουργεί.⁹⁸

Ενώ λοιπόν τα μέσα πολλαπλασιάζονται ραγδαία, παράλληλα, η παρουσία τους τείνει να εξαλειφθεί. Το παράδοξο είναι ότι κάθε διαμεσολάβηση χαρακτηρίζεται από αυτή την εγγενή ψευδαίσθηση απουσίας της. Ενώ το μέσο από τη μία είναι απόλυτα *αδιαφανές* ως προς τη δομή (ένα «μαύρο κουτί» στο οποίο έχουμε πρόσβαση μόνο μέσω των εντολών εισόδου και εξόδου), από την άλλη η επιτέλεσή του επιδιώκει να είναι απόλυτα *διάφανη*. Τα μονά σημεία τα οποία λειτουργούν ως «ξύπνημα» κατά τη διάρκεια της διαμεσολάβησης είναι ακριβώς τα σημεία εκείνα όπου η διαμεσολάβηση αποτυγχάνει.⁹⁹ Τότε είναι που συντελείται η «απομάγευση» και η αμεσότητας αποδεικνύεται ότι δεν είναι τίποτα παραπάνω από μία λανθάνουσα διαμεσολάβηση που διέφευγε της προσοχής, και που τώρα αποκαλύπτεται «στα παραπαίοντα μέσα και

97 Bolz, N., *Το Αλφαθητάρι των Μέσων*, Αθήνα: Σμίλη, 2008, σ. 139

98 Βλ. Καββαθάς, Δ. & Ράπτης, Χ., «Αρματώσεις της Ψυχής – Μια Εισαγωγή», στο *Αλήθεια*, τ. 4 – 5, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2010, σ. 16

99 Βλ. ό. π. σ. 19 – 20

στα ψευδά [stammering] μηνύματα»¹⁰⁰ – στιγμιαία πάντα, καθώς με το που η όποια διαταραχή παρέλθει, τότε πέφτουμε και πάλι στην ίδια «πλάνη» που συντηρεί τον γνωστό πλέον μύθο της αμεσότητας.



Αριστερά: Απουσία αναγνώσιμων υπότιτλων κατά την αναπαραγωγή της ταινία *Alien: Resurrection* (1997). **Δεξιά:** Αυθόρμητο glitch σε επεισόδιο της σειράς *Mad Men* (2007 – 2015). Για να δοθεί ένα πιο οικείο παράδειγμα της «απομάγευσης» που συνεπάγεται της μιντιακής δυσλειτουργίας, αρκεί να ανατρέξουμε στην ψηφιακή αναπαραγωγή ταινιών και στο ξάφνιασμα που ακολουθεί τις φορές εκείνες που εικόνα και ήχος δεν κατάφεραν να συγχρονιστούν, που οπτικές παραμορφώσεις έκαναν τη στιγμιαία τους εμφάνιση ή που οι υπότιτλοι απέτυχαν στο να είναι αναγνώσιμοι.

Επιστρέφοντας και πάλι στο Shannon, όπως είδαμε στην προηγούμενη ενότητα, εκείνο που ο Αμερικανός μαθηματικός επιδίωξε, μέσω του μοντέλου επικοινωνίας του, ήταν η βελτιστοποίηση του λόγου σήματος προς θόρυβο. Ο Shannon τότε εργαζόταν για τα Bell Telephone Laboratories, και η έρευνά του ήταν προφανώς σε απόλυτη συμφωνία με την κυρίαρχη νοοτροπία περί επικοινωνίας, η οποία δεν είναι άλλη από εκείνη που προστάζει όσο το δυνατόν περισσότερη διαφάνεια από πλευράς μέσου και διαύλων. Σύμφωνα με τα λεγόμενα της ~~Rosa~~ Menckman, το θεωρητικό έργο της οποίας κατέχει ιδιαίτερα σημαντική θέση στη glitch βιβλιογραφία, στο πλαίσιο του media design αυτή η αναζήτηση για όλο και πιο αθόρυβα και υψηλής ευκρίνειας μέσα, τα οποία θα είναι σε θέση να αποδώσουν με την υψηλότερη πιστότητα το «πραγματικό», έχει μετατραπεί στο «Άγιο Δισκοπότηρο» της βιομηχανίας της επικοινωνίας. Παρά το ότι η επιδίωξη αυτή δε θα μπορούσε ποτέ να φτάσει σε ένα τέρμα, ούτε θα μπορούσε ποτέ

100 Βλ. van den Boomen, M., *Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2014, σ. 105

να είναι απόλυτα επιτυχής, η καινοτομία στους τομείς της επικοινωνίας εξακολουθεί να ορίζεται με βάση το κατά πόσο καθιστά το εκάστοτε μέσο όσο το δυνατόν λιγότερο «παρεμβατικό», επιτρέποντας παράλληλα στον χρήστη «να πιστέψει στην παρουσία και την αμεσότητα μιας αδιαμεσολάβητης μετάδοσης».¹⁰¹

Η Menkman παραθέτει τα λόγια των Jay David Bolter και Richard Grusin, σύμφωνα με τους οποίους «ο πολιτισμός μας θέλει να πολλαπλασιάσει τα μέσα του και ταυτόχρονα να εξαλείψει όλα τα ίχνη της διαμεσολάβησης: σε μία ιδανική περίπτωση, θέλει να εξαλείψει τα μέσα στην ίδια την πράξη του πολλαπλασιασμού τους». Είναι η ίδια «λογική της αμεσότητας», σύμφωνα με τους Bolter και Grusin, που «υπαγορεύει ότι το ίδιο το μέσο θα πρέπει να εξαφανιστεί».¹⁰² Εκείνο που παρατηρείται λοιπόν είναι ότι καθώς οι τεχνολογίες γίνονται όλο και πιο προσιτές και διαδεδομένες, τόσο πιο διαφεύγουσα γίνεται η παρουσία τους. Σύμφωνα με τη Menkman, «αυτό που καθιστά οποιοδήποτε μέσο συγκεκριμένο είναι το πώς αποτυγχάνει να εξαφανιστεί».¹⁰³ Για να μπορέσουμε λοιπόν να μελετήσουμε ένα μέσο ως τέτοιο, θα πρέπει να στραφούμε στην αποτυχία του και σε όλα εκείνα τα θορυβώδη τεκμήρια της δυσλειτουργίας του. Είναι διαμέσου αυτών των στοιχείων που το μέσο αποκτά υπόσταση, «σώμα» και «υλικότητα», κάτι που μπορούμε εύκολα να κατανοήσουμε αν αναλογιστούμε και πάλι το έργο *The Bride Stripped Bare by Her Bachelors, Even* του Duchamp, και το πώς ο οπτικός «θόρυβος» που προκλήθηκε λόγω του σπασίματος στο γυάλινο πλαίσιο, κατάφερε να το καταστήσει παρόν ως ύλη.

Όπως προκύπτει λοιπόν, τόσο η συντήρηση του μύθου της αμεσότητας, όσο και η επιδίωξη της απόλυτης διαφάνειας, δεν είναι παρά μία προσπάθεια ρύθμισης και φιλτραρίσματος του μιντιακού θορύβου, η οποία μάλιστα φέρει μία σχεδόν μεταφυσική χροιά, καθώς αποβλέπει σε ένα κάποιο μέλλον όπου η επαφή μας με τα

101 Βλ. Menkman, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, σ. 14

102 Bolter, J. D. & Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 1999, σ. 5 – 6

103 Menkman, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, σ. 14

μέσα θα είναι τόσο ά-μεση, που κάθε υλικότητα και κάθε τεχνολογικό παραστράτημα θα έχει εξαλειφθεί.¹⁰⁴ Αυτή η επιδίωξη όμως μοιάζει μάλλον ουτοπική (ή και δυστοπική) καθώς ο θόρυβος και τα σφάλματα έχουν μία αξιοθαύμαστη ιδιότητα: όσο πιο πολύπλοκα και προηγμένα είναι τα συστήματα, τόσο πιο πολύ αυτή η πολυπλοκότητα φαίνεται να ευνοεί την αιφνίδια εμφάνιση εκείνου του κάτι που δύναται να πάει στραβά. Όσο πιο πολύ προσπαθούμε να εξαλείψουμε τον θόρυβο, τόσο πιο πολύπλοκο γίνεται το σύστημα και τόσο πιο πολύ ευδοκιμούν τα σφάλματα, και ο κύκλος αρχίζει πάλι απ' την αρχή. Μάλιστα, όπως πολύ χαρακτηριστικά μας απέδειξε και ο ήρωας του *Κτίσματος* του Κάφκα,¹⁰⁵ κάθε προσπάθεια εξάλειψης του θορύβου παράγει κι άλλο θόρυβο, κάθε επέμβαση απαλοιφής του δημιουργεί νέες, απρόβλεπτες, συνθήκες όπου ευνοείται το αβγάτισμα νέου κροταλίσματος.

Μέσα λοιπόν από αυτή την παραδοξότητα προκύπτει το μέγεθος της σημασίας των μιντιακών σφαλμάτων (και όλου του εύρους των ανεπιθύμητων εκφάνσεών τους) ως εργαλείο κριτικής απέναντι στο αίτημα των κυρίαρχων τάσεων της τεχνοεπιστήμης για όλο και μεγαλύτερο έλεγχο πάνω στο απρόβλεπτο. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο θα πρέπει να προσπαθήσουμε να συλλάβουμε το σφάλμα ως αναπόφευκτο και εγγενές χαρακτηριστικό της ίδιας της τεχνολογίας, το οποίο, εκ των πραγμάτων, δεν μπορεί να εκμηδενιστεί, καθώς, ακόμα και αν εκμηδενιζόταν, θα σήμαινε μία τεχνολογία σε τέλμα: τέλεια αλλά στείρα. Αξίζει εδώ μάλιστα να σημειωθεί ότι όταν τα διάφορα συστήματα εκτίθενται σε σφάλματα, ή σε διαταραχές εν γένει, τότε πέρα από την παντελή αποσύνθεσή τους, υπάρχει πάντα και η *απίθανη πιθανότητα* λόγω, αυτής της συνάντησης, να προκύψουν, μέσα από διαδικασίες αυτο-οργάνωσης, νέες μορφές τάξης και αρμονίας.¹⁰⁶

Εδώ μάλιστα διαφαίνεται και ο διττός χαρακτήρας των σφαλμάτων και των θορύβων

104 Βλ. Cloninger, C., *One Per Year*, Brescia: LINK Editions, 2014, σ. 24

105 Βλ. Κάφκα, Φ., *Το Κτίσμα*, Αθήνα: Εκδόσεις Άργα, 2001

106 Βλ. Johnson, J., *The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life and the New AI*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008, σ. 189

τους να αποτελούν παράλληλα παράγοντες αποδιοργάνωσης αλλά και δημιουργίας. Όπως μας ενημερώνει άλλωστε ο Michel Serres στο εμβληματικό του *Παράσιτο* (1980): «Η πόλη κάνει θόρυβο, αλλά ο θόρυβος κάνει την πόλη»¹⁰⁷. Ο θόρυβος, τα παράσιτα, τα «γλιστρήματα», συμβάλουν όλα σε μία διαρκή αναδιοργάνωση, η οποία, από τη μία γεννά αποσταθεροποίηση, και από την άλλη καινοτομία, πολυπλοκότητα, αρμονία. Και για να δανειστούμε για λίγο τον αλληγορικό λόγο του Serres: όταν «βάζεις φωτιά στο σπίτι σου», για να εξαλείψεις από αυτό κάθε ποντίκι, κάθε ροκάνισμα, κάθε παράσιτο, το μόνο που μπορείς να περιμένεις είναι τη νύχτα το υπόγειό σου να κατακλυστεί και πάλι από δαύτα, καθώς όλα τούτα τα αποδιοργανωτικά στοιχεία δεν είναι παρά αναπόσπαστο μέρος του ίδιου του «σπιτιού σου»· αναπόσπαστο μέρος των συστημάτων, της επικοινωνίας. Για τον Serres μάλιστα είναι «το ίδιο το σπίτι».¹⁰⁸

107 Serres, M., *Το Παράσιτο*, Αθήνα: Σμίλη, 2009, σ. 40

108 Βλ. ό. π., σ. 36 – 37

Ο Θόρυβος ως Τακτική

Ερευνώντας τις θορυβώδεις (glitch) πρακτικές ορισμένων χαρακτηριστικών καλλιτεχνικών ομάδων, που χρησιμοποιούν τη μιντιακή δυσλειτουργία ως πολιτική στάση, η ενότητα αυτή θα επιχειρήσει να εξερευνήσει το glitch κάτω από το θεωρητικό πρίσμα των ντεσερτιανών και καταστασιακών τακτικών. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, η glitch τέχνη και αισθητική θα εξετάσει τόσο ως τρόπος άσκησης κριτικής στα θεσμικά πρότυπα περί τεχνολογίας και επικοινωνίας, όσο και ως μέσο αντίστασης στις περιοριστικές δομές τους.

Το ζητούμενο για την παρούσα ενότητα είναι να αναδείξει αυτές τις θορυβώδεις καταχρηστικές πρακτικές, και την «ελαττωματική» αισθητική που τις ακολουθεί, σε τακτικές του καθημερινού πράττειν, οι οποίες προσφέρουν τη δυνατότητα εξοικείωσης με έναν εναλλακτικό τύπο «ψηφιακού αλφαριθμητισμού», ο οποίος εξερευνά όλα εκείνα τα σφαλερά στοιχεία που αποκλίνουν της «καθώς πρέπει» λειτουργίας των μέσων.

Επινοώντας την Καθημερινή Glitch Πρακτική

Η σκόπιμη μιντιακή κατάχρηση λοιπόν, όπως την είδαμε ως τώρα, θα μπορούσε να γίνει αντιληπτή ως μία πράξη υπονόμησης των επιβαλλόμενων τάσεων της βιομηχανίας των μέσων, τα προτάγματα της οποίας αναλύθηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Είναι σημαντικό να υπογραμμιστεί στο σημείο αυτό ότι, στο ψηφιακό μας συγκείμενο, οι διάφορες πρακτικές που ενσωματώνουν την αισθητική του σφάλματος δεν περιορίζονται μονάχα στις αμιγώς καλλιτεχνικές δράσεις. Ο βαθμός εξοικείωσης που έχουμε με τα ψηφιακά μας μέσα, καθιστά εφικτή την υιοθέτηση αυτών των πρακτικών υπονόμησης από ένα πολύ ευρύτερο πεδίο δράσεων, το οποίο εντάσσεται στη σφαίρα του καθημερινού. Η υιοθέτηση τέτοιων πρακτικών φαίνεται μάλιστα να αποτελεί ένα αναγκαίο αντίβαρο ως προς την εκτεταμένη εξάρτησή μας από τις ψηφιακές μας συσκευές. Μέσα στο πλαίσιο της «κοινωνίας της πληροφορίας», και του

ρόλο του μόνιμου επεξεργαστή δεδομένων, που έχουμε αναλάβει εντός της, οι πρακτικές αυτές επιχειρούν μία αναδιαμόρφωση της καθημερινότητας και μία – στιγμιαία έστω – εκτροπή σε σχέση με τις ηγεμονικές δομές τη διέπουν.

Ένα από τα καθοριστικότερα κείμενα σχετικά με τη μελέτη του καθημερινού, και τις υπονομευτικές μικρο-μετατοπίσεις που δύναται να πραγματοποιήσει κανείς μέσα σε αυτό, είναι το βιβλίο *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική* (1980) του Γάλλου θεωρητικού Michel de Certeau. Στο βιβλίο αυτό, ο de Certeau αναγνωρίζει μεν τις εξουσιαστικές δομές και τους περιορισμούς που αυτές επιβάλλουν, αναγνωρίζει όμως παράλληλα και τη διαρκή προσπάθεια των ατόμων να επινοήσουν νέες, μη προβλέψιμες, τακτικές ελιγμού εντός τους, με σκοπό την εξασφάλιση όσο γίνεται μεγαλύτερης ελευθερίας κινήσεων. Υπογραμμίζοντας την ανάγκη δημιουργίας νέων «διαδρομών», και οικειοποίησης στοιχείων που μένουν εκτός της άμεσης εμβέλειας των εξουσιών, ο de Certeau παρουσιάζει μία διαφορετική εκδοχή του πολίτη/καταναλωτή, πολύ λιγότερο παθητική από εκείνη που συνήθως του καταλογίζεται.¹⁰⁹

Με βάση τα λόγια της Luce Giard από τον πρόλογο του βιβλίου, ο de Certeau φαίνεται «να διακρίνει πάντα μια κίνηση Μπράουν άτακτων μικροαντιστάσεων, που θεμελιώνουν με τη σειρά τους μικροελευθερίες και κινητοποιούν αναπάντεχους πόρους κρυμμένους μέσα στους συνηθισμένους ανθρώπους, μετατοπίζοντας έτσι τα αληθινά σύνορα της επιβολής των εξουσιών στο ανώνυμο πλήθος»¹¹⁰. Χωρίς ποτέ να τρέφει ψευδαισθήσεις για μία ολική ακύρωση των θεσμών, ο de Certeau στέφει το βλέμμα του στα διαφορετικά πρότυπα κατοίκησης, περιπλάνησης, διαβίωσης και κατανάλωσης, ερμηνεύοντάς τα ως ξεχωριστές στιγμές αντίστασης ως προς τα ρυθμιστικά πλαίσια των εξουσιών.¹¹¹ Στο μεταμοντέρνο συγκείμενο άλλωστε, και στο

109 Βλ. Λεοπούλου, Α., *Ευεργετικά Παράσιτα: Προσεγγίσεις του Καθημερινού*, Αθήνα: Futura, 2017. σ.

110 Βλ. de Certeau, Μ., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010, σ. 26

111 Burrough, X., “Add-Art and Your Neighbor's Biz: A Tactical Manipulation of Noise”, στο: Nunes, M.

«τέλος των μεγάλων αφηγήσεων»¹¹² που το χαρακτηρίζει, δε θα μπορούσαμε να φανταστούμε καμία αντίσταση ως ολική ρήξη, ως μεγάλη Επανάσταση. Η όποια αντίσταση για τη δική μας συνθήκη δε μπορεί παρά να έγκειται στο καθημερινό και διάσπαρτο, που προκαλεί ανεπαίσθητες απορυθμίσεις, οι οποίες εκτυλίσσονται αδιάκοπα· όχι μονάχα σε μία κορύφωση, αλλά σε αναρίθμητες μικρομετακινήσεις, χωρίς κέντρο, χωρίς εστίαση.

Η πιο ενδιαφέρουσα συνεισφορά του έργου του de Certeau στο δικό μας επιχείρημα έγκειται στη διάκριση που κάνει ανάμεσα στις δύο διαφορετικές εκφάνσεις των πρακτικών που παρατηρούνται εντός του καθημερινού, τις οποίες ονομάζει *στρατηγικές* και *τακτικές*. Σύμφωνα με τον de Certeau, οι στρατηγικές αφορούν τον τρόπο διαχείρισης και διαμόρφωσης της καθημερινότητας από τις ευρύτερες ρυθμιστικές δομές της, όπως είναι, για παράδειγμα, η κυβέρνηση, οι επιχειρήσεις, τα επιστημονικά ιδρύματα και οι θεσμικοί φορείς εν γένει. Οι φορείς αυτοί επιχειρούν να «χαρτογραφήσουν» και να καθορίσουν τις καθημερινές ενέργειές μας εντός του πεδίου εμβέλειάς τους, το οποίο αποτελεί τον καθορισμένο *τόπο* τους, τον οποίο ο de Certeau χαρακτηρίζει ως «ιδιότοπο».¹¹³ Σε αντίθεση με τους θεσμούς και τις στρατηγικές τους, που αρθρώνουν ένα προκαθορισμένο πλαίσιο «επιτρεπτών» ενεργειών, τα άτομα συμπεριφέρονται βάσει τακτικών: βάσει μικρών, σύντομων και προσωπικών δράσεων που εξυπηρετούν τις εκάστοτε ανάγκες τους, ανεξάρτητα με το κατά πόσο επιτρεπτές ή προβλέψιμες είναι αυτές μέσα στα κανονιστικά πλαίσια.¹¹⁴ Επιπλέον, οι τακτικές, σε αντίθεση με τις στρατηγικές, χαρακτηρίζονται από απουσία «ιδιότοπου», καθώς τόπος τους δεν είναι παρά «το έδαφος που τους επιβάλλεται», το έδαφος δηλαδή των δομών

(επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011, σ. 84 – 85

112 Βλ. Lyotard, J. F., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press, σ. 37

113 Βλ. de Certeau, M., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010, σ. 143

114 Βλ. Λεοπούλου, Α., *Ευεργετικά Παράσιτα: Προσεγγίσεις του Καθημερινού*, Αθήνα: Futura, 2017, σ.

εξουσίας.¹¹⁵

Το χαρακτηριστικότερο παράδειγμα της διάκρισης ανάμεσα σε στρατηγικές και τακτικές δίνεται από τον de Certeau στο έβδομο κεφάλαιο του βιβλίου του, το οποίο φέρει τον τίτλο «Περπατώντας στην Πόλη»¹¹⁶. Στο κεφάλαιο αυτό, ο Γάλλος θεωρητικός αντιπαραθέτει στη ρυθμιστική πολεοδομία τη φιγούρα του περιπατητή των δρόμων, ο οποίος επιλέγει τις δικές τους τακτικές «λοξοδρόμησης» μέσα στο στρατηγικά σχεδιασμένο αστικό περιβάλλον. Παρόλο που η πόλη συνήθως γίνεται αντιληπτή ως ένα δομημένο πλαίσιο, όπου οι πολίτες καλούνται να κινηθούν με βάση συγκεκριμένα πρότυπα (τα οποία έχουν καθιερωθεί από παράγοντες όπως η αρχιτεκτονική, οι πολεοδομικοί χάρτες ή οι επιχειρησιακές τοποθεσίες, κλπ.) το «τακτικό» περπάτημα εντός της επιτρέπει στο άτομο να πλάσει μια δική του ερμηνεία του χώρου, η οποία αντανακλάται σε ενέργειες όπως το να «κόβει» κανείς δρόμο ή το να κάνει απλώς ανέμελους περιπάτους αναψυχής.¹¹⁷ Στην περίπτωση λοιπόν αυτή, η πόλη αποτελεί τόσο τον ιδιότοπο των ρυθμιστικών εξουσιών, εντός του οποίου χαράσσουν τις περιοριστικές στρατηγικές τους, όσο και τον «δανεικό» τόπο όπου τα άτομα, παρασιτικά, εκτελούν τις δικές τους τακτικές ελιγμού και παρέκκλισης.

Οι αναφορές αυτές του de Certeau στους αστικούς περιπάτους δε θα μπορούσαν παρά να μας φέρουν στον νου τις αντίστοιχες υπονομευτικές καταστασιακές περιπλανήσεις του Guy Debord και των φίλων του, οι οποίες είχαν προηγηθεί κάποιες δεκαετίες νωρίτερα. Ήδη από τα μέσα της δεκαετίας 1940, οι δράσεις και η θεωρία της Λεττριστικής και Καταστασιακής Διεθνούς υποστήριξαν την επινόηση νέων και αποκλίνουσων πρακτικών, σε αντιδιαστολή ως προς τα άκαμπτα και ρυθμιστικά πλαίσια του καθημερινού, με σκοπό πάντα την άρθρωση ενός διαφορετικού βιώματος

115 Βλ. de Certeau, M., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010, σ. 145

116 Βλ. ό. π., σ. 243 – 276

117 Βλ. Burrough, X., “Add-Art and Your Neighbor's Biz: A Tactical Manipulation of Noise”, στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011, σ. 85

εντός του.¹¹⁸ Για τους καταστασιακούς, ένας ιδιαίτερα προσφιλής τρόπος πολιτικής και κοινωνικής ενδυνάμωσης του ατόμου ήταν η επίδοση σε «παιχνιδιάρικες» πρακτικές ηθελημένης σύγχυσης και αταξίας, οι οποίες αντανakλώνται ξεκάθαρα στις καταστασιακές τακτικές του *dérive* και του *détournement*. Οι τακτικές αυτές επιχειρούσαν στην ουσία να διαταράξουν εκείνη τη ρουτίνα του καθημερινού, την οποία ο Debord, στην *Κοινωνία του Θεάματος* (1967), συνδέει άμεσα με το πανταχού παρόν καταναλωτικό «ήθος».

Στο κείμενό του *Théorie de la Dérive* (1956), ο Debord ορίζει το *dérive*¹¹⁹ ως μία τεχνική γρήγορης διέλευσης μέσα από διαφορετικά αστικά περιβάλλοντα, η οποία προϋποθέτει από το άτομο μία συμπεριφορά «ανάλαφρη» αλλά και συνάμα εποικοδομητική.¹²⁰ Κατά μία έννοια, το καταστασιακό *dérive* προκαλεί το άτομο σε μία διαδικασία ηθελημένου χασίματος στην πόλη, κατά την οποία η ίδια η περιπλάνηση γίνεται αυτοσκοπός. Για τους καταστασιακούς η λέξη *dérive* συνοψίζει στην πραγματικότητα μία στάση ζωής, της οποίας το πρόταγμα είναι η υιοθέτηση καθημερινών μικρο-δράσεων που αντιστέκονται στις κομφορμιστικές τάσεις που απαντώνται στην ντεμποριανή προσέγγιση της κοινωνίας του θεάματος. Ως εκ τούτου, το *dérive*, πέρα από το χάσιμο στην πόλη, εκφράζει δυνητικά οποιαδήποτε τακτική του καθημερινού που σκοπό έχει να ανατρέψει την παθητικότητα που συνεπάγεται της εξοικείωσής μας με τις κανονιστικές δομές στις οποίες υπαγόμαστε.

Η δεύτερη καταστασιακή τακτική που μας παρέδωσαν ο Guy Debord και οι φίλοι του είναι εκείνη του *détournement*¹²¹. Το *détournement* (μεταστροφή στην ελληνική

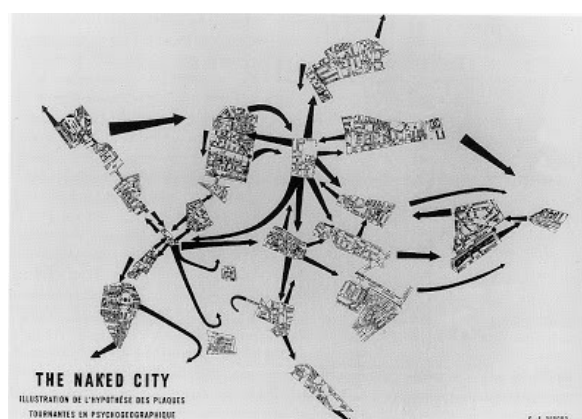
118 Λεοπούλου, Α., *Ευεργετικά Παράσιτα: Προσεγγίσεις του Καθημερινού*, Αθήνα: Futura, 2017, σ. 31

119 Παρ' όλο που μία πιο πιστή μετάφραση θα απέδιδε το *dérive* ως *παρέκκλιση*, στη σχετική ελληνική βιβλιογραφία έχει επικρατήσει η απόδοσή του ως *περιπλάνηση*. – Βλ. Μπαμπασάκης, Γ. Ι., *Βορειοδυτικό Πέρασμα*, Αθήνα: Κριτική, 2015, σ. 86

120 Βλ. Debord, G., “Theory of the Dérive”, στο: *Situationist International Online*, <https://goo.gl/uQfhhz>, ανακτήθηκε: 16/4/2018

121 Βλ. Debord, G. & Wolman, G. J., “A User's Guide to Détournement”, στο: *Situationist International Online*, <https://goo.gl/QarSV3>, ανακτήθηκε: 16/4/2018

βιβλιογραφία)¹²² αναφέρεται στη χρήση έτοιμων πολιτισμικών προϊόντων, με σκοπό την άσκηση κριτικής στον εξουσιαστικό λόγο. Συγκεκριμένα, το *détournement* αποτελεί την πρόταση των καταστασιακών για μία νέα μορφή τέχνης του καθημερινού, η οποία απαρνείται το μοντερνιστικό πρόταγμα για πρωτοτυπία και αυθεντικότητα, και στρέφεται στη χρήση προϋπαρχόντων εικαστικών σχημάτων, τα οποία, ενσωματωμένα σε νέες ενότητες, επενδύονται με νέο, κριτικό, νόημα. Ουσιαστικά, πρόκειται για μία διαδικασία αποδόμησης και διαστρέβλωσης της κυρίαρχης εικονολογίας (όπως για παράδειγμα της διαφημιστικής σημειολογίας), με σκοπό την υπονόμευσή της. Όταν μία εικόνα *μεταστρέφεται*, συντελείται μία αντιστροφή του νοήματός της, με αποτέλεσμα από μέσο εξυπηρέτησης της ρητορικής του κυρίαρχου λόγου, να μετατρέπεται σε μέσο εξυπηρέτησης των τακτικών που το υποσκάπτουν.



Αριστερά: Guy Debord, *Guide psychogéographique de Paris. Discours sur les passions de l'amour*, 1957.

Δεξιά: Guy Debord & Asger Jorn, *The naked city*, 1957. Χαρακτηριστικοί καταστασιακοί «χάρτες» αστικής περιπλάνησης.

Τόσο το *détournement* λοιπόν, όσο και το *dérive* αποτελούν πολιτικές τακτικές οι οποίες βασίζονται σε μία μορφή παρασιτισμού, που αφορά είτε τη διεκδίκηση μικρο-ελευθεριών εντός του χώρου που ορίζει και ρυθμίζει ένας κυρίαρχος λόγος, είτε την οικειοποίηση και μεταστροφή της ρητορικής και της σημειολογίας αυτού. Οι τακτικές αυτές, όπως και όλες εκείνες οι ακόμα πιο αδιόρατες που αναπτύσσονται στα πλαίσια

122 Βλ. Μπαμπασάκης, Γ. Ι., *Βορειοδυτικό Πέρασμα*, Αθήνα: Κριτική, 2015, σ. 86

του καθημερινού πράττειν και παρατίθενται από τον de Certeau, θα πρέπει να γίνουν κατανοητές ως διαρκείς μικρο-μετατοπίσεις, οι οποίες δεν εξασφαλίζουν παρά μονάχα μία πρόσκαιρη ελευθερία. Η άσκηση των τακτικών απαιτεί μία συνεχή «ενεργητικότητα», καθώς κάθε φορά που οι εκάστοτε δομές εξουσίας αναγνωρίζουν και προσαρμόζονται στα «παραστρατήματά» μας, καλούμαστε να δημιουργήσουμε ένα καινούριο παραστράτημα. Στο ίδιο αυτό πλαίσιο, η σκόπιμη μιντιακή κατάχρηση μεταφράζεται ως μία προσπάθεια διαρκής διερεύνησης των ορίων του ρυθμιστικού «τόπου» που ορίζουν οι προδιαγραφές των μέσων μας, και οι glitch αισθητική μεταφράζεται ως μία αποτύπωση των συνεχών προκλήσεων που θέτουμε σε αυτά.



Αριστερά: Ψηφιακά παραποιημένη διαφήμιση της αλυσίδας *Burger King*. **Δεξιά:** Αντίστοιχα αλλοιωμένη διαφήμιση των *McDonald's*. Ενδεικτικές εικόνες glitch *détournement*, το οποίο διαστρεβλώνει το έτοιμο περιεχόμενο διαφημιστικών σποτ για να του αποδώσει μία δυσοίωση, γκροτέσκα, χροιά, που τελικά καταφέρνει να λειτουργεί με κριτικό τρόπο.

Ας φανταστούμε λοιπόν ως την πόλη του de Certeau τον δυνητικό τόπο του Διαδικτύου, τα ψηφιακά περιβάλλοντα στις παιχνιδοκονσόλες μας ή τις επιφάνειες εργασίας των ψηφιακών συσκευών μας, και ως «παραστρατήματα» όλες εκείνες τις πρακτικές οι οποίες αποκλίνουν του τρόπου χρήσης που μας προτείνουν οι κατασκευαστές τους. Ας φανταστούμε την καταχρηστική μας σχέση με τα μέσα μας ως μία προσπάθεια στιγμιαίας και πρόσκαιρης απελευθέρωσης από τις κανονιστικές δομές τους, και όλα εκείνα τα θορυβώδη παράγωγα της εσκεμμένης δυσλειτουργίας

τους ως μία σύγχρονη μορφή *détournement*, όπου η συμβατική αισθητική του ψηφιακού μάς επιστρέφεται κατακερματισμένη και σε σύγχυση, τaráσσοντας εκείνη την καθησυχαστική δράση των διεπαφών, όχι για να τις καταργήσει, αλλά για να μας υπενθυμίσει απλώς όλα όσα αυτές αποκρύπτουν ενόσω καθορίζουν τις ενέργειές μας στο καθημερινό.

Υπονομευτικές Τακτικές και Ψηφιακή Τέχνη

Όπως αναφέρθηκε ήδη, οι τακτικές δεν επιδιώκουν κάποια μεγάλη επανάσταση. Η εμβέλεια της δύναμής τους δεν αρκεί για να ανατρέψει εκείνη των στρατηγικών. Αντ' αυτού, οι τακτικές, όντας πιστές στον χαρακτηρισμό που τους απέδωσε ο de Certeau ως «τέχνη του αδυνάτου»¹²³, είναι εκεί απλώς για να κάνουν το καθημερινό βίωμα λίγο καλύτερο, και ίσως μία ιδέα λίγο λιγότερο περιοριστικό. Εντάσσονται σε εκείνες τις ενέργειες οι οποίες κινούνται οριζόντια και προσβλέπουν στον «ταπεινό και ευγενή» στόχο του απλώς «να τα φέρει κανείς βόλτα».¹²⁴ Ο στόχος αυτός λοιπόν επιτυγχάνεται με το να οικειοποιηθούμε αυτού που ο de Certeau ορίζει ως «λεξιλόγιο των παραδεδεγμένων γλωσσών»¹²⁵, είτε αυτό αναφέρεται στην αστική διάρθρωση, στη δομή της γλώσσας ή στον πηγαίο κώδικα που ορίζει τις λειτουργίες των ψηφιακών μέσων, και να το διαστρεβλώσουμε, έτσι ώστε να μπορέσουμε, εντός αυτού, να πετύχουμε κάποιο δικό μας όφελος.

Αυτό το ίδιο μοντέλο του «να τα φέρνει κανείς βόλτα» αποτελεί και τον πυρήνα των καλλιτεχνικών πρακτικών που καταπιάνονται με το μιντιακό σφάλμα. Το glitch ως τέχνη δε πρόκειται να καταργήσει τις λανθάνουσες κανονιστικές δομές των μέσων, στοχεύει απλώς στο να τις υποδείξει και να τους ασκήσει κριτική. Τα πρωτόκολλα απαλοιφής

123 de Certeau, M., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010, σ. 146

124 Caleb, K., *Cracked Media: The Sound of Malfunction*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2009, σ. 290

125 de Certeau, M., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010, σ. 140

σφαλμάτων πάντα θα αναπροσαρμόζουν τον κώδικα, έτσι ώστε, σε κάθε επόμενο «διάβασμα» το όποιο σφάλμα να εξομαλύνεται. Το ζητούμενο λοιπόν για τις glitch τακτικές είναι να χρησιμοποιούν εκείνο το νέο σφάλμα, το οποίο, εκ των πραγμάτων, θα είναι πάντα πιθανό και αναπόφευκτο για τα συστήματα, και μέσω αυτού να παραδίδουν, όχι μονάχα προϊόντα κριτικής, αλλά συχνά και κάτι το ολότελα καινούριο και αναπάντεχο, το οποίο θα προκύπτει ως προϊόν της αντιποίησης και παραμόρφωσης του παλιού και καθιερωμένου.

Ας ερευνήσουμε λοιπόν κάποιες καλλιτεχνικές δράσεις, οι οποίες βασίζονται στο «χάκεμα» του προγραμματιστικού «λεξιλογίου» των ψηφιακών μας μέσων, με σκοπό να υπονομεύσουν τις κανονιστικές δομές των ψηφιακών συστημάτων. Οι δράσεις αυτές χρησιμοποιούν τον υπολογιστή για να υποσκάψουν τα θεμέλια του κοινωνικού και οικονομικού συστήματος, τα οποία άλλωστε, στο σύγχρονο παράδειγμα, είναι σε μεγάλο βαθμό απόρροια της ψηφιακής τεχνολογίας που τα διέπει. Μία από τις σημαντικότερες καλλιτεχνικές/ ακτιβιστικές κολεκτίβες που καταπιάστηκε τόσο με το χάκεμα των ψηφιακών μέσων, όσο και με τη θεωρία γύρω από αυτό, είναι εκείνη των Critical Arts Ensemble (Ανσάμπλ Κριτικών Τεχνών, στο εξής CAE), η οποία δημιουργήθηκε το 1986 στη Φλόριντα.¹²⁶ Με βάση τα πολυάριθμα μανιφέστα τους, στόχος των CAE ήταν η άσκηση ηλεκτρονικής «αντίστασης» στις κυβερνητικές και εταιρικές μορφές εξουσίας που διέπουν τη «σύγχρονη τεχνο-καπιταλιστική κοινωνία», κάτι το οποίο η κολεκτίβα διεκδίκησε μέσω ηλεκτρονικών μικροεπιθέσεων σε αντίστοιχες διαδικτυακές σελίδες.¹²⁷

Η κολεκτίβα των CAE δεν αποτελεί στην ουσία κάποιο παράδειγμα καλλιτεχνικής οικειοποίησης του μιντιακού σφάλματος, ούτε εντάσσεται στην glitch πρακτική, παρ' όλα αυτά, αναφέρεται εδώ διότι συνιστά μία από τις πρώτες καλλιτεχνικές δράσεις

126 Βλ. Ryan, M. L., "Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art", στο: *Electronic Book Review*, <https://goo.gl/mCC2j9>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

127 Βλ. Hands, J., "Politics and New Media", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 402

στην ψηφιακή εποχή, η οποία συνειδητά, και με πολιτικό υπόβαθρο, παρενέβη διαβρωτικά στον ψηφιακό κώδικα και αντιλήφθηκε ως τελικό προϊόν του καλλιτεχνικού της ενεργήματος μία άκρως «σφαλερή» έννοια: εκείνη του *ιού*.¹²⁸ Αν θέλουμε όμως να εξετάσουμε ένα πιο ακριβές παράδειγμα της καλλιτεχνικής «τακτικής» χρήσης του μιντιακού σφάλματος, τότε θα πρέπει να στραφούμε στις εμβληματικές glitch πρακτικές της ολλανδοελβετικής κολεκτίβας των Jodi. Οι Jodi αποτελούν το συνεργατικό εγχείρημα των Joan Heemskerk και Dirk Paesmans και δημιουργήθηκαν στα μέσα της δεκαετίας του '90 με σκοπό, όπως το έθεσαν οι ίδιοι, να αναμετρηθούν «με τον υπολογιστή σε επίπεδο γραφικών».¹²⁹ Οι Jodi αναγνωρίζουν όλες εκείνες τις συγκαλυπτικές ιδιότητες των επιφανειών εργασίας και αναλαμβάνουν να φέρουν στο προσκήνιο τις λανθάνουσες ρυθμιστικές δομές του υπολογιστή μας, προκαλώντας του εμπλοκές, μέσα από τις οποίες προκύπτουν τα αισθητικά αντικείμενα των δράσεών τους.

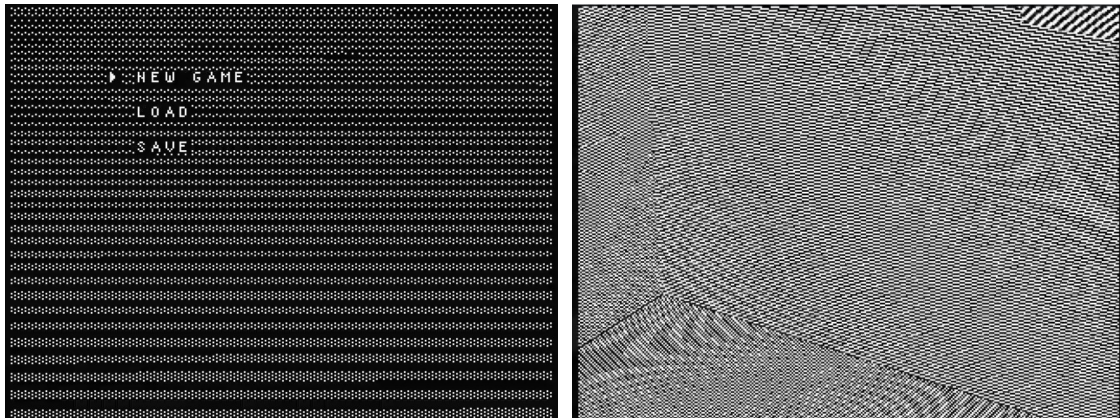
Ένα από τα γνωστότερα έργα της κολεκτίβας, το οποίο μάλιστα μνημονεύεται κατά κόρον στην glitch βιβλιογραφία, είναι το *Untitled Game* (1996-2001). Το έργο αυτό αποτελεί μία «τροποποιημένη» εκδοχή ενός βιντεοπαιχνιδιού βολών πρώτου προσώπου (first-person shooter) με τον τίτλο *Quake 1* (1996).¹³⁰ Οι Jodi τροποποίησαν τον κώδικα του εν λόγω παιχνιδιού σε σημείο που η πλειοψηφία των μορφικών στοιχείων του είναι παντελώς μη αναγνώσιμη, με εξαίρεση ίσως μία υπόνοια δομημένου χώρου, η οποία και αυτή είναι ιδιαίτερα δυσδιάκριτη μέσα στο ασπρόμαυρο ψηφιακό μουaré που στοιχειοθετεί το τελικό οπτικό αποτέλεσμα. Η καταχρηστική αυτή τακτική των Jodi επιδιώκει να υπονομεύσει το βιντεοπαιχνίδι ως ένα ορισμένο σύνολο από εντολές πηγαίου κώδικα, και επιχειρεί να ερευνήσει έναν

128 Βλ. Parikka, J., "Viral Aesthetics", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 500 – 501

129 Βλ. Emerson, L., "Glitch Aesthetics", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 236

130 Βλ. Menkman, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, σ. 38 –

χώρο πέρα από τις περιοριστικές προδιαγραφές των κατασκευαστών του. Αυτό το ακραία «γκλιτσαρισμένο» παιχνίδι, όντας «ανοίκιο, άβολο και δυσλειτουργικό»¹³¹, αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα εναντίωσης στη μιντιακή διαφάνεια, καθώς κάθε άλλο παρά εξυπηρετεί εκείνη την, πολυπόθητη για τη βιομηχανία του gaming, διαδικασία της εμβύθισης.

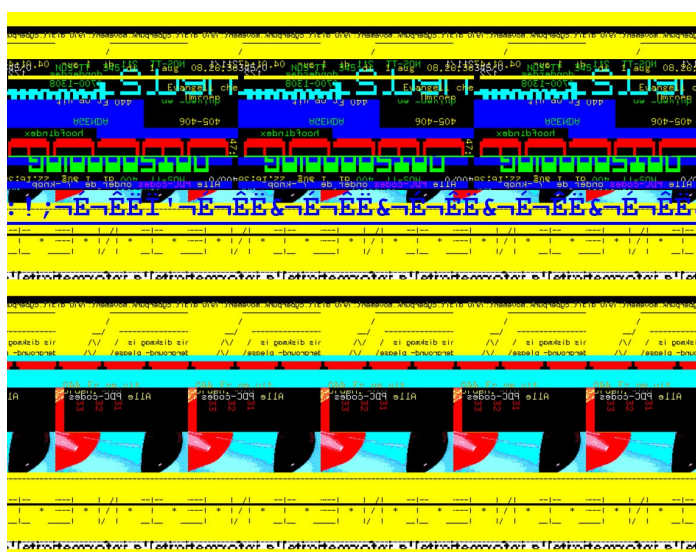
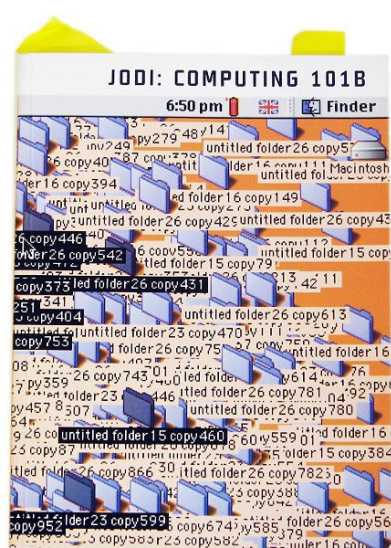


Εικόνες από το *Untitled Game*, 1996-2001. Στο έργο αυτό οι Jodi φαίνεται να αντιλήφθηκαν το αρχικό βιντεοπαιχνίδι ως τον στρατηγικό «ιδιότοπο» όπου αναπτύσσονταν οι πρακτικές της βιομηχανίας παραγωγής του. Μέσα από αυτόν τον τόπο, που ορίζουν οι ρυθμιστικές προδιαγραφές του gaming, οι Jodi απέσπασαν τη δική τους αισθητική του σφάλματος και του ανεικονικού, εκμεταλλευόμενοι παρασιτικά τον αρχικό κώδικα.

Το μεγαλύτερο όμως μέρος του έργου των Jodi χρησιμοποιεί ως «δανεικό» τόπο δράσης του το ίδιο το Διαδίκτυο, όπου η κολεκτίβα διατηρεί ανά διαστήματα διάφορες ιστοσελίδες και προσωπικά ιστολόγια (blogs). Στα έργα αυτά, οι Jodi χρησιμοποιούν την εκάστοτε γλώσσα προγραμματισμού ή σήμανσης ιστοσελίδων (βλ. Java και HTML) με σκόπιμα μη ενδεδειγμένους τρόπους, με αποτέλεσμα οι αντίστοιχοι επισκέπτες να συναντούν ένα σωρό άβολα διαδικτυακά φαινόμενα, όπως είναι τα ατελείωτα κατεβατά ακατανόητων κειμένων και οι αναπόδραστοι σύνδεσμοι (links) που επιστρέφουν διαρκώς στην ίδια σελίδα. Στα διαδικτυακά αυτά έργα, οι ανυποψίαστοι επισκέπτες έρχονται αντιμέτωποι με την στιγμιαία αποκάλυψη του ίδιου του πηγαίου

131 Emerson, L., "Glitch Aesthetics", στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014, σ. 236

κώδικα, όπως επίσης και με ξαφνικές, αλληπάλληλες, ειδοποιήσεις σφαλμάτων (βλ. μηνύματα “Error 404: Page Not Found”). Οι εμπειρίες αυτές συμβάλουν τόσο στο να γίνει ορατό το προγραμματιστικό (ρυθμιστικό) υπόβαθρο του Διαδικτύου, όσο και στο να προκληθεί στον επισκέπτη ένα είδος ξαφνιάσματος, σχεδόν τραυματικού, καθώς για μία στιγμή πείθεται ότι όντως εκτυλίσσεται μία αναπάντεχη δυσλειτουργία, η οποία ενδέχεται να απειλεί με καταστροφή ακόμα και τον ίδιο του τον υπολογιστή.¹³²



Αριστερά: Κατάλογος για την έκθεσης *Computing 101B*, Jodi, 2004 (επιμέλεια: Michael Conner).

Δεξιά: Εικόνα από το επίσημο site των Jodi (<http://www.wwwwwww.jodi.org/>), το οποίο, σε απόλυτη αντίθεση με τις συμβατικές ιστοσελίδες, που στοχεύουν στο να είναι όσο γίνεται πιο ευανάγνωστες και λειτουργικές, στερείται παντελώς αναγνώσιμων κειμένων, «κολλάει» ανά διαστήματα, και ανακατευθύνει διαρκώς τον επισκέπτη σε νέες, εξισου ακατανόητες, σελίδες.

Το έργο των Jodi επιδιώκει την ανάδειξη μιας πλευράς της τεχνολογίας λιγότερο «εύπεπτης», φέρνοντας έτσι το κοινό αντιμέτωπο με εμπειρίες του ψηφιακού, οι οποίες απέχουν κατά πολύ από τον συνηθισμένο καταπραϋντικό και βοηθητικό χαρακτήρα που του αποδίδουν τη φαινομενικά εργαλειακή του ιδιότητα. Μία παρόμοια «άβολη» στάση απέναντι στην τεχνολογία συναντάται και στο έργο του καλλιτέχνη και θεωρητικού Jon Cates, οι θορυβώδεις πρακτικές του οποίου

132 Βλ. White, M., *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2006, σ. 96

εντάσσονται σε μία υποκατηγορία της glitch τέχνης, που ο ίδιος, στις αρχές της δεκαετίας του 2010, ονόμασε *Dirty New Media* (Βρόμικα Νέα Μέσα, στο εξής DNM).¹³³ Τα έργα του Cates και των φίλων του, που αυτοπροσδιορίζονται ως καλλιτέχνες των «βρόμικων» μέσων, αποτελούν μία άμεση απάντηση στις γυαλιστερές επιφάνειες και τις αψεγάδιαστες, αδιάλειπτες, μορφές τους, που χαρακτηρίζουν τις ψηφιακές συσκευές μας. Ο ίδιος ο Cates, στα κείμενά του, αναφέρεται στην αναγκαιότητα ανάπτυξης αυτής της «βρόμικης» αντιμετώπισης των μέσων, η οποία θα αποτελέσει «μία αντίθεση ως προς την καθαρότητα που σχετίζεται με τον πιο εμπορικού ή εταιρικού ύφους ψηφιακό σχεδιασμό»¹³⁴.



Αριστερά: Οι πρώτες δύο σελίδες από το κείμενο “1337 Years of Dirty New Media” του Jon Cates.

Δεξιά: Ψηφιακό έργο χωρίς τίτλο από το προσωπικό ιστολόγιο του Patrick Quinn, καλλιτέχνη των DNM. Εικόνες ενδεικτικές της θορυβώδους και lo-fi (χαμηλής πιστότητας) αισθητικής των Βρόμικων Νέων Μέσων.

Τα έργα που στεγάζονται κάτω από την ομπρέλα των DNM εντάσσονται και αυτά στην glitch αισθητική, και ως εκ τούτου καταπιάνονται με την εσκεμμένη αισθητικοποίηση όλων εκείνων των κατακερματισμένων και διαστρεβλωμένων τεκμηρίων της μιντιακής δυσλειτουργίας, που οι κυρίαρχες τάσεις της τεχνολογίας προσπαθούν σκληρά να

133 Βλ. Hammer, S., “Writing (Dirty) New Media/ Glitch Composition”, στο: *Technoculture: An Online Journal of Technology in Society*, <https://goo.gl/kTBkSk>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

134 Cates, J., “1337 Years of Dirty New Media”, στο: *GLITCH.US*, <https://goo.gl/VcLQ5N>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

εξαλείφουν.¹³⁵ Ο Cates λοιπόν μας προτείνει τα βρόμικα μέσα του ως απάντηση σε εκείνη την κυρίαρχη τεχνο-κουλτούρα, η οποία, στο όνομα μιας κάποιας τεχνολογικής «προόδου», επιχειρεί να είναι όλο και πιο ρυθμιστική, πίσω από το συσκοτιστικό πέπλο των, φαινομενικά άρτιων, διεπαφών της. Όπως παρατίθεται στο κείμενο του Cates “1337 Years of Dirty New Media” (2012):

Η τεχνολογία είναι ένα πεδίο που είθισται να σχετίζεται με λείες οθόνες, οργανωμένες διεπαφές και, σε μεγαλύτερη κλίμακα, με την ίδια την υπερηφάνεια και την «πρόοδο» του δυτικού πολιτισμού. Τα Dirty New Media, ένας κλάδος της τέχνης των Νέων Μέσων, επιδιώκουν να υπονομεύσουν αυτές τις μη αμφισβητήσιμες αξιώσεις, προβληματικοποιώντας [problematizing], αντί να εξιδανικεύουν, τις κοινές τεχνολογίες. Το «βρόμικο» στοιχείο προκύπτει από τη σκόπιμη ενσωμάτωση της έννοιας του σπασίματος [brokenness], που συντελείται καθώς καλλιτέχνες, χάκερ και ακτιβιστές, που απαρτίζουν το κίνημα, χακάρουν, αποδομούν και περιπλέκουν πτυχές της κουλτούρας των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Αγκαλιάζοντας τα κυβερνο-ελαττώματα, τα βραχυκυκλώματα και την ασυμβατότητα, τα Dirty New Media αναφέρονται σε ένα συνονθύλευμα από εναλλακτικές πρακτικές και υποκουλτούρες, οι οποίες εκτείνονται από το punk και το digital sampling ως την πειρατεία και την πορνογραφία.¹³⁶

Σε αντίθεση λοιπόν με την τέλεια, καθαρή και απρόσκοπτη εικονολογία των ψηφιακών μας μέσων, όπου οι μορφές παρουσιάζονται αδιάλειπτες, ενιαίες και μονολιθικές, τα DNM λειτουργούν ως υπονόμηση όλων εκείνων των προσδοκιών για μία αόρατη και αθόρυβη μεσίτευση, που ως χρήστες θεωρούμε σχεδόν αδιαπραγμάτευτα δεδομένη.

135 Βλ. Lenz, K., “1 MOM3NT OF EXTENDED BROK3NN3SS: Glitch + Dirty New Media — Medium Moment/Movement”, στο: *F Newsmagazine*, <https://goo.gl/cwBQSE>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

136 Cates, J., “1337 Years of Dirty New Media”, στο: *GLITCH.US*, <https://goo.gl/VcLQ5N>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

Με μία εικονολογία ιδιαίτερα επιθετική, η οποία συχνά περιλαμβάνει κατακερματισμένες εικόνες ακόμα και πορνογραφικού υλικού, τα DNM, εκμεταλλευόμενα τα κενά στον προγραμματιστικό κώδικα, και την προδιάθεση των συστημάτων για σφάλματα και κατάρρευση, επιχειρούν να υπερτονίσουν την ανάγκη για μετατόπιση της προσοχής από το τι απεικονίζεται (όσο προκλητικό ή σοκαριστικό και αν είναι αυτό) στο τεχνολογικό υπόβαθρο που καθιστά εφικτή αυτή την απεικόνιση. Με τον τρόπο αυτό θέτουν κριτικά ερωτήματα σχετικά με την ίδια την εσωτερική δομή των τεχνολογικών μέσων, η οποία, όπως έχουμε ήδη εδραιώσει, παραμένει διαρκώς διάφανη και παράλληλα απόλυτα πυκνή και αδιαπέραστη.

Η Τακτική στη Σύγχρονη Πολυπλοκότητα

Σκοπός αυτής της ενότητας, έως τώρα, ήταν να αναδείξει τη σκόπιμη μιντιακή κατάχρηση, και τα θορυβώδη παράγωγά της, ως μία ντεσερτιανή τακτική, η οποία μάλιστα δεν περιορίζεται μονάχα στο πεδίο της τέχνης που ερευνήθηκε παραπάνω, αλλά δύναται να εφαρμοστεί και στο κατεξοχήν πεδίο των τακτικών, το οποίο δεν είναι άλλο από εκείνο του καθημερινού. Παρ' όλα αυτά, η θέση αυτή θα ήταν ελλιπής εάν κλείναμε το τελευταίο αυτό κεφάλαιο χωρίς να αναγνωρίσουμε τις αδυναμίες που παρουσιάζει η έννοια της τακτικής εντός της πολυπλοκότητας που χαρακτηρίζει το σύγχρονο παράδειγμα. Οι τακτικές, όπως παρουσιάστηκαν, ορίζονται ως οι ενέργειες εκείνες οι οποίες μας επιτρέπουν, τρόπον τινά, να «παραμετροποιήσουμε» τις μαζικές κανονιστικές δομές των κυρίαρχων συστημάτων, και να επινοήσουμε εναλλακτικούς τρόπους χρήσης της γλώσσας, του αστικού σχεδιασμού, των νόμων, ακόμα και των κοινών αντικειμένων, προς όφελος μιας, πρόσκαιρης έστω, ελευθερίας κινήσεων. Το πρόβλημα στη σύγχρονη συνθήκη εντοπίζεται στο ότι η ίδια εκείνη έννοια, που στον de Certeau εμφανίστηκε ως «τέχνη του αδυνάτου», συναντάται τώρα ως ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά των ίδιων των ρυθμιστικών δομών. Τα κυρίαρχα συστήματα του σήμερα όχι απλά επιτρέπουν την παραμετροποίησή τους, αλλά, σε μεγάλο βαθμό, βασίζονται κιόλας σε αυτή.

Ήδη από τα μέσα του 2000 παρατηρείται στο Διαδίκτυο μία τεράστια εξάπλωση της λογικής του λεγόμενου “User-Generated Content” (περιεχόμενο που παράγεται από τους χρήστες),¹³⁷ η οποία αντανακλάται τόσο στον τεράστιο αριθμό των προσωπικών ιστολογιών και των λογαριασμών στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όσο και στην πληθώρα ιστοσελίδων τύπου *Wikipedia*, οι οποίες βασίζουν την ύπαρξη περιεχομένου τους στη συμβολή των χρηστών τους.¹³⁸ Όλες αυτές οι ψηφιακές πλατφόρμες εντάσσονται στην επικράτεια του λεγόμενου *Web 2.0*, ενός όρου που καθιερώθηκε το 2004 από τον Tim O'Reilly¹³⁹ και υπογραμμίζει το πέρασμα από μία πρώτη, στατική και σχετικά «άκαμπτη», εκδοχή του Δικτύου, η οποία επέτρεπε λίγες ελευθερίες στους χρήστες της (*Web 1.0*), σε μία δεύτερη εκδοχή, που χαρακτηρίζεται από δυναμικά και ευμετάβλητα περιβάλλοντα, τα οποία όχι απλά είναι ανοιχτά σε παρεμβάσεις και αλληλεπίδραση, αλλά τις ενθαρρύνουν κιόλας.¹⁴⁰

Στο άρθρο του “What is Web 2.0” (2005) ο O'Reilly απαριθμεί συνολικά επτά βασικές αρχές του Web 2.0., με τις δύο από τις αυτές να παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον και για το δικό μας επιχείρημα. Ο O'Reilly κάνει λόγο για «αξιοποίηση της συλλογική νοημοσύνη»¹⁴¹, η οποία αναφέρεται ακριβώς στη χρήση User-Generated περιεχομένου,

137 Ενδεικτικό είναι ότι το 2006 το περιοδικό *Times* απένειμε τον καθιερωμένο τίτλο του *Προσώπου της Χρονιάς* σε «Εσένα – Ναι, Εσένα. Εσύ Ελέγχεις την Εποχή της Πληροφορίας. Καλωσόρισες στον κόσμο σου», γιορτάζοντας έτσι τη ραγδαία εξάπλωση των ψηφιακών τόπων που ευνοούσαν την παραγωγή περιεχομένου από «εμάς», τους κοινούς, μη ειδικούς, χρήστες. Το κατά πόσο βέβαια εμείς ελέγχουμε την Εποχή της Πληροφορίας και κατά πόσο υπάρχει όντως κάποιος λόγος γιορτής, είναι ακόμα υπό συζήτηση.

138 Βλ. Manovich, L., “The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?”, στο: *Critical Inquiry*, τ. 35(2), Chicago: University of Chicago Press, 2009, σ. 319

139 Επιχειρηματίας και συγγραφέας, ιδρυτής της *O'Reilly Media*, μιας εκ των μεγαλύτερων εκδοτικών εταιριών βιβλίων τεχνολογικού περιεχομένου στην Αμερική.

140 Βλ. Manovich, L., “The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?”, στο: *Critical Inquiry*, τ. 35(2), Chicago: University of Chicago Press, 2009, σ. 319 – 320

141 O'Reilly, T., “What is Web 2.0”, στο: *O'Reilly Media*, <https://goo.gl/GziEaC>, ανακτήθηκε: 6/5/2018

και για δημιουργία «ελαφριών [lightweight] μοντέλων προγραμματισμού»¹⁴², τα οποία ευνοούν την ανακατασκευή των διαδικτυακών σελίδων, ακόμα και το ίδιο τους το χάκεμα. Ας σκεφτούμε, λόχου χάρη, την περίπτωση του Facebook, που μας είναι ιδιαίτερα οικεία. Στην πραγματικότητα, το Facebook δεν είναι παρά μία άδεια βάση δεδομένων. Το περιεχόμενο αυτής της υποδειγματικά επιτυχημένης πλατφόρμας βασίζεται αποκλειστικά στη συμβολή των χρηστών της. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει στο κείμενό της “Add-Art and Your Neighbor's Biz” η θεωρητικός των τακτικών μέσων (tactical media) Xtine Burrough: «Φανταστείτε το Facebook την πρώτη μέρα λειτουργίας του. Δεν ήταν παρά ένα λευκό φόντο με ένα μπλε λογότυπο στην επάνω αριστερή γωνία»¹⁴³. Το μόνο που προσέφερε το Facebook σε εκείνη την αρχική του κατάσταση δεν ήταν παρά κενά, στιλιζαρισμένα, κελιά, τα οποία καλούμασταν να συμπληρώσουμε με στοιχεία της δικής μας κοινοποίησης· ένας «δυσνητικός χώρος σε αναμονή για ανθρώπινη αλληλεπίδραση»¹⁴⁴.

Μέσα στο πλαίσιο της διάδρασης, οι τακτικές γίνονται σχεδόν επιθυμητές για τα ρυθμιστικά συστήματα, και οι αντιθετικοί πόλοι τακτικών-στρατηγικών συχνά αντιστρέφονται.¹⁴⁵ Η ευελιξία των τακτικών, η απουσία «ιδιότοπου», πλέον είναι χαρακτηριστικό των ρυθμιστικών δομών καθώς μας παροτρύνουν σε διαρκή παραμετροποίηση. Αυτό το φαινόμενο παρατηρείται, όχι μόνο στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, αλλά και στην πλειοψηφία των ψηφιακών προϊόντων εν γένει. Τα παντός είδους λογισμικά συνηθίζουν πλέον να μην προστατεύουν τον κώδικά τους, αλλά, αντιθέτως, να τον αφήνουν ανοιχτό, με το χάκεμα των χρηστών να χρησιμοποιείται συχνά ως “feedback”, που εξυπηρετεί στο να τα κάνει ακόμα πιο λειτουργικά. Τα σύγχρονα προϊόντα, είτε ψηφιακά, είτε όχι, έχουν σχεδιαστεί ειδικά για να

142 Ό. π.

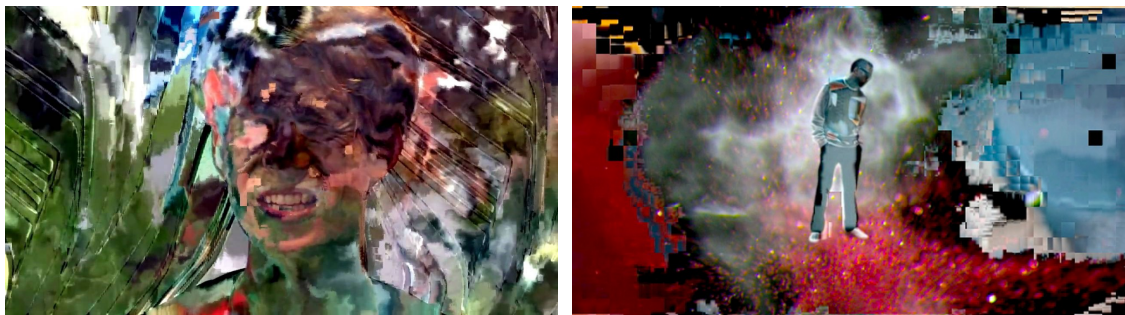
143 Burrough, X., “Add-Art and Your Neighbor's Biz: A Tactical Manipulation of Noise”, στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011, σ. 85

144 Ό. π.

145 Βλ. Manovich, L., “The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?”, στο: *Critical Inquiry*, τ. 35(2), Chicago: University of Chicago Press, 2009, σ. 323

προσαρμόζονται στους χρήστες, να είναι ευέλικτα, μακριά από τη ακαμψία που χαρακτήριζε τις στρατηγικές του κάποτε, οι οποίες τόσο αντιπροσωπεύτηκαν αποδόθηκαν νωρίτερα μέσα από το παράδειγμα μιας αμετάβλητης πολεοδομίας.

Οι επιχειρήσεις και οι εταιρείες έχουν αναπτύξει πλέον στρατηγικές που μιμούνται ακόμα και τις ριζοσπαστικές τακτικές του *dérive* και του *détournement*, και ήδη από τη δεκαετία του 1980 η βιομηχανία της κατανάλωσης έχει ενσωματώσει και μετατρέψει σε προϊόντα κάθε παράγωγο όσων κάποτε χαρακτηρίζονταν ως υποκουλτούρες: από το goth στο punk, και την αναρχία στους skinheads.¹⁴⁶ Ακόμα και τα πολυαγαπημένα μας glitch εμφανίζονται πλέον «εξημερωμένα» σε μουσικά βίντεο και σε διαφημιστικές καμπάνιες. Εν ολίγοις, οι πολιτισμικές τακτικές των πολιτών/ καταναλωτών του κάποτε, μετατράπηκαν τώρα σε στρατηγικές που πωλούνται, και, στο πλαίσιο της έκρηξης του User-Generated περιεχομένου και του προτάγματός του για «κοινοποίηση εαυτού»¹⁴⁷, όλες εκείνες οι καθημερινές δράσεις των ατόμων, οι εφήμερες, παροδικές και αόρατες, τώρα χαρτογραφούνται, αρχειοθετούνται και δημοσιεύονται.



Αριστερά: Εικόνα από το βίντεο για το μουσικό κομμάτι *Evident Utensil* του συγκροτήματος Chairlift (σκηνοθεσία: Ray Tintori, 2009). **Δεξιά:** Εικόνα από το βίντεο του κομματιού *Welcome to Heartbreak* του Kanye West (σκηνοθεσία: Nabil Elderkin, 2009). Παραδείγματα χρήσης της glitch τεχνικής του datamoshing (συμπύεση δεδομένων οπτικοακουστικών αρχείων) στην ποπ εμπορική κουλτούρα.

Παρ' όλα αυτά, όλες αυτές οι κοινοποιήσεις στην πραγματικότητα δεν έχουν καν τόσο μεγάλη σημασία. Αυτό που θα πρέπει να αναφερθεί στο σημείο αυτό είναι ότι, τα

146 Βλ. ό. π., σ. 324

147 Bolz, N., *Το Αλφαριθμητικό των Μέσων*, Αθήνα: Σμίλη, 2008, σ. 39

μέσα, σε αντίθεση με την κοινή πεποίθηση, κάθε άλλο παρά αποτελούν ουδέτερα εργαλεία, διαρκώς διαθέσιμα να εξυπηρετήσουν την άρθρωση της ανθρωπινής υποκειμενικότητας. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο glitch θεωρητικός και καλλιτέχνης Nick Briz, κάθε τεχνολογία είναι «συμπτωματική της κοσμοθεωρίας του παραγωγού της»¹⁴⁸. αποτελεί ίχνος μιας γενικότερης τάσης της βιομηχανίας που την παράγει, την οποία είναι αδύνατο να δείξει κανείς με το δάχτυλο. Η τεχνολογία λοιπόν δε θα πρέπει να γίνεται αντιληπτή εργαλειακά. Η τεχνολογία και τα παράγωγά της είναι στην ουσία ένα συνονθύλευμα από στάσεις (οικονομικές, αισθητικές, πολιτικές, ηθικές, κλπ.) οι οποίες χτίζουν «περιβάλλοντα» και δεν μας αφήνουν κανένα περιθώριο ώστε να μείνουμε ανεπηρέαστοι από αυτά.¹⁴⁹ Όπως αναφέρει η προγραμματίστρια Ellen Ullman στο βιβλίο της *Close to the Machine: Technophilia and Its Discontents* (1997):

Θα ήθελα να πιστέψω ότι οι υπολογιστές είναι ουδέτεροι, ένα εργαλείο όπως οποιοδήποτε άλλο, ένα σφυρί που μπορεί να χτίσει ένα σπίτι ή να σπάσει ένα κρανίο. Αλλά υπάρχει κάτι στο ίδιο το σύστημα, στην επίσημη λογική των προγραμμάτων και των δεδομένων, που αναδημιουργεί τον κόσμο κατ' εικόνα του. [...] Πιστεύουμε ότι δημιουργούμε το σύστημα για δικούς μας σκοπούς. Πιστεύουμε ότι το κάνουμε κατά τη δική μας εικόνα. Ονομάζουμε τον μικροεπεξεργαστή «εγκέφαλο»· λέμε ότι η μηχανή έχει «μνήμη». Αλλά ο υπολογιστής δεν είναι στην πραγματικότητα σαν εμάς. [...] Πιστεύουμε ότι δημιουργούμε το σύστημα, αλλά το σύστημα μας δημιουργεί επίσης. Χτίζουμε το σύστημα, ζούμε μέσα του και αλλάζουμε.¹⁵⁰

148 Briz, N., "Thoughts on Glitch[Art]v2.0", στο: *nickbliz.com*, <https://goo.gl/XHYBEn>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

149 Βλ. McLuhan, M. & Fiore, Q., *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, San Francisco: HardWired, 1996, σ. 26

150 Ullman, E., *Close to the Machine: Technophilia and Its Discontents*, San Francisco: City Lights Books, 1997, σ. 89 – 90

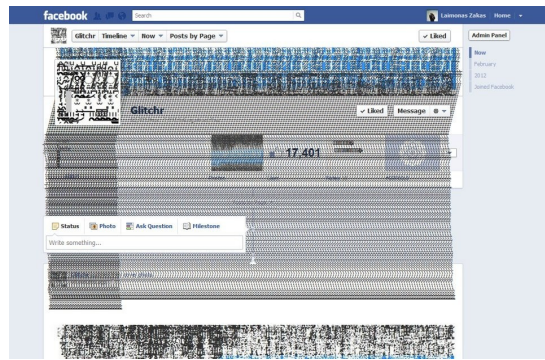
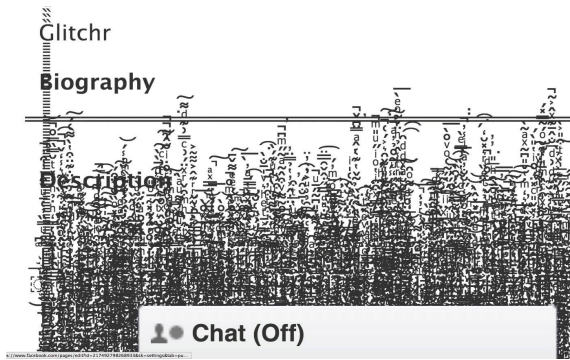
Μέσα σε αυτό το πλαίσιο λοιπόν γίνεται κατανοητή και η γνωστή ρήση του McLuhan. Το μέσο *είναι* το μήνυμα,¹⁵¹ διότι, εντός της απολυτότητας της δομής των τεχνολογιών μας, το ποια ακριβώς είναι η δική μας συμβολή από άποψη περιεχομένου, έχει στην πραγματικότητα μηδαμινή σημασία. Το τι ακριβώς δημοσιεύουμε, για παράδειγμα, σε μία πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης, είναι παντελώς αδιάφορο σε σύγκριση με την ικανότητα αυτής της πλατφόρμας να καθιερώνει έναν δικό της τρόπο αντίληψης, ένα δικό της παράδειγμα, μια δική της «δομή συνειδητοποίησης»¹⁵². Μέσα σε αυτά τα άκρως επιδραστικά περιβάλλοντα το τι κοινοποιούμε ως χρήστες είναι ουσιαστικά αμελητέο, αρκεί να κοινοποιείται με βάση τις «οδηγίες χρήσης» τους, με βάση την ορθή τους λειτουργία.

Στο σύγχρονο λοιπόν συγκείμενο, όπου οι κυρίαρχες δομές έχουν, σε μεγάλο βαθμό, «εξημερώσει» τις κλασικές τακτικές, η μόνη ευκαιρία για μικρο-ελιγμούς και παραστρατήματα έγκειται ακριβώς στο να επιμείνουμε να αρνούμαστε να χρησιμοποιούμε τα μέσα μας με τον ενδεδειγμένο τρόπο. Όχι άπλα για να «τα φέρουμε βόλτα» εντός τους, αλλά για να διεκδικήσουμε μία επανοικειοποίηση της τεχνολογίας και μία εναλλακτική γνώση της. Όπως πολύ χαρακτηριστικά μας προτρέπει ο Briz: «ας πάρουμε όλοι λίγα λεπτά κάθε πρωί, αφότου έχουμε τσεκάρει τα μέσα κοινωνικής μας δικτύωσης και πριν ελέγξουμε το ηλεκτρονικό μας ταχυδρομείο: ανοίξτε μερικές εφαρμογές στην τύχη και χρησιμοποιήστε τις εσφαλμένα. Κάντε οτιδήποτε δεν είναι σχεδιασμένες να κάνουν. [...] Αγνοήστε για μία στιγμή τις “θεσμικές προτάσεις” και τις “επιλογές παραμετροποίησης” αυτής της συγκεκριμένης εφαρμογής/ πλατφόρμας και δείτε αν μπορείτε να τη σπάσετε...όχι για χάρη του σπασίματος καθ' εαυτού, αλλά για τις ανακαλύψεις που θα λάβουν χώρα στην πορεία»¹⁵³.

151 Βλ. McLuhan M., *Media: Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου*, Αθήνα: Κάλβος, 1990

152 Briz, N., “Thoughts on Glitch[Art]v2.0”, στο: *nickbliz.com*, <https://goo.gl/XHYBEn>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

153 Ό. π.



Εικόνες από τον Facebook λογαριασμό του glitch καλλιτέχνη Laimonas Zakas (γνωστού και ως Glitchr), ενδεικτικές της καταχρηστικής του σχέσης με τη δημοφιλή πλατφόρμα κοινωνικής δικτύωσης. Ο Glitchr επεμβαίνει στο προφίλ του σε επίπεδο κώδικα, επιτυγχάνοντας έτσι μία θορυβώδη «παραμετροποίηση» που ξεπερνά κατά πολύ την επιτρεπτή. Μία παρόμοια καταχρηστική σχέση μας προτρέπει να υιοθετήσουμε και ο Briz.

Οι διάφορες ψηφιακές μας πλατφόρμες ναι μεν προσφέρουν μία υπερπληθώρα επιλογών, αλλά πού σταματάνε όλες αυτές οι επιλογές; Ποια είναι τα όρια των μέσων μας; Σε ποιο σημείο τερματίζει η αλγοριθμική ελαστικότητά τους; Αυτό είναι το ζητούμενο για την glitch τέχνη και για τις glitch πρακτικές εν γενεί, είτε ανήκουν σε κάποιο καλλιτεχνικό συγκείμενο, είτε αφορούν αυτές τις καθημερινές δράσεις αντιποίησης που μας περίγραψε ο Briz. Το ζητούμενο είναι μια χρήση της τεχνολογίας δυσαρμονική ως προς τις προδιαγραφές της· μια χρήση που κάμπτει τις φόρμες των mainstream/ κυρίαρχων μέσων. Όχι με σκοπό μία τεχνοφοβική ακύρωσή τους, κάθε άλλο· με σκοπό έναν *ανεπίσημο* ψηφιακό αλφαριθμητισμό, ο οποίος δεν περιορίζεται μονάχα στα όσα αναφέρουν οι «οδηγίες χρήσης», αλλά προσβλέπει επίσης στην προσέγγιση όλων όσων η μιντιακή (α)διαφάνεια έχει καταστήσει αόρατα στην προσπάθειά της να θρέψει εκείνη την καταπραΰντική ψευδαίσθηση ενός μιντιοτεχνολογικού κόσμου πλασμένου να εξυπηρετεί *εμένα*, τον άνθρωπο.

Επίλογος

Η παρούσα διπλωματική εργασία θέλησε, εν πρώτοις, να διερευνήσει τη σχέση μεταξύ σφάλματος και καλλιτεχνικής πρακτικής, εκκινώντας από την κατασκευή μιας, τρόπον τινά, γενεαλογίας της καλλιτεχνικής ενασχόλησης με τις έννοιες του σφάλματος, της δυσλειτουργίας και της μιντιακής κατάχρησης. Με αφετηρία τις δράσεις και τη θεωρία των εμβληματικών κινημάτων της Πρωτοπορίας των αρχών του 20^{ου} αιώνα, πραγματοποιήθηκε μία προσπάθεια ανάδειξης των παροντικών παρασιτικών και θορυβωδών έργων της ψηφιακής εποχής σε πολύχρωμους pixel επιγόνους μιας μακράς σειράς πρακτικών που ασχολήθηκαν με τη διερεύνηση των μέσων μέσα από διαδικασίες αντιποίησης, παραποίησης και κατάχρησης.

Μεταξύ λοιπόν των διαφορετικών εκδοχών του σφάλματος με τις οποίες έχει καταπιαστεί η τέχνη, το κείμενο αυτό επικεντρώθηκε, κατά κύριο λόγο, στα τεχνολογικά σφάλματα του σύγχρονου μιντιοτεχνολογικού παραδείγματος, αναδεικνύοντας σε κυρίαρχη έννοια τα ψηφιακά οπτικά παράσιτα, τεκμήρια της ψηφιακής μιντιακής δυσλειτουργίας, τα οποία αποδόθηκαν με τον αγγλικό όρο glitch. Μέσα από τη διερεύνηση της αντι-αισθητικής που όρισε η εξάπλωση της glitch εικονολογίας στην ψηφιακή κουλτούρα, οι αντίστοιχες καλλιτεχνικές πρακτικές διαβάστηκαν ως ένα μέσο «τακτικού» ελιγμού, που σκοπό έχει να θέσει κριτικά ερωτήματα για την ίδια την τεχνολογική δύναμη του σήμερα, και να εξασφαλίσει μια δική του, αποκλίνουσα πορεία, σε σχέση με τις ρυθμιστικές δομές της.

Η μεγαλύτερη συμβολή του σφάλματος εντοπίστηκε στην ίδια την ανάδειξη αυτών των ρυθμιστικών δομών, η οποία γκρεμίζει, παροδικά έστω, εκείνη την κοινή πεποίθηση ότι τα μέσα αποτελούν ουδέτερα εργαλεία στη διάθεση του ανθρώπου. Εστιάζοντας στην απομάγευση που συντελείται όταν, εκτελώντας αμέριμνα τις τόσο συνηθισμένες εργασίες μας εντός του ψηφιακού, ερχόμαστε αντιμέτωποι με το τυχαίο σφάλμα, το κείμενο αυτό επιχείρησε να αναδείξει το glitch ως ένα φαινόμενο της ψηφιακής

εμπειρίας, το οποίο καταφέρνει να διασπάσει την εμπυθιστική ικανότητα των σύγχρονων μέσων και να καταστήσει «παρούσα» τη μεσίτευση ως τέτοια.

Αυτήν την ίδια απομάγευση χαιρέτησαν και με τα εμπρόθετα σφάλματά τους οι glitch καλλιτεχνικές πρακτικές που εξετάστηκαν, οι οποίες σκοπό είχαν να «ξεβολέψουν» τον χρήστη, παρουσιάζοντάς του μία λιγότερο φιλική, βοηθητική, και καθαρή όψη των μέσων, η οποία κάθε άλλο παρά τονίζει την καθησυχαστική ψευδαίσθηση που χτίζουν όλα εκείνα τα μικρά εικονίδια των διεπαφών, στην προσπάθειά τους να καταστήσουν την ψηφιακή μας εμπειρία όσο το δυνατόν πιο απρόσκοπτη. Άλλωστε, στην πραγματικότητα, οι στιγμές εκείνες κατά τις οποίες η τεχνολογία σφάλει είναι ουσιώδεις για αυτή καθεαυτήν, καθώς καταφέρνουν να τη «δείξουν με το δάχτυλο», να την καταστήσουν αναγνωρίσιμη, «χειροπιαστή». Αυτό που κάνει το κάθε μέσο συγκεκριμένο είναι ακριβώς ο τρόπος με τον οποίο δεν καταφέρνει να διασφαλίσει την διαφάνειά του, ο τρόπος με τον οποίο αποτυγχάνει.

Οι «άβολες» λοιπόν αυτές glitch πρακτικές, φαίνεται να μας καλούν σε μία διαδικασία διερεύνησης της τεχνολογίας, η οποία φέρει έναν σχεδόν «παιδαγωγικό» χαρακτήρα, καθώς απαιτεί από εμάς να αφήσουν κατά μέρος την κεκτημένη τεχνολογική μας γνώση, που βασίζεται σχεδόν αποκλειστικά σε παραδείγματα ομαλής λειτουργίας, και να στρέψουμε το βλέμμα στα όσα εντοπίζονται στα σημεία αδυναμίας των μέσων, όπου ελλοχεύει εκείνη η «κακόβουλη» αλλά και συνάμα δημιουργική πιθανότητα του σφάλματος. Το κείμενο λοιπόν αυτό κλείνει προτείνοντας μία καθημερινή *glitch* ενασχόληση με τα μέσα, η οποία θα στοχεύει στη διεκδίκηση ενός εναλλακτικού ψηφιακού αλφαριθμητισμού, που θα βασίζεται σε αποκλίνουσες διαδικασίες διερεύνησης των όσων παραμένουν εκτός των «επιτρεπτών ενεργειών», με την προσδοκία ότι θα πάψουμε πλέον να συναντάμε την ψηφιακή μας τεχνολογία μονάχα μέσα από τα καθησυχαστικά ιριδίζοντα pixel των διεπαφών της, και θα επιχειρήσουμε μία προσέγγιση της ίδιας της της πολυπλοκότητας.

Βιβλιογραφία

BALLARD, S., "Information, Noise and et al", στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011

BENJAMIN, W., *Δοκίμια για την Τέχνη*, Αθήνα: Κάλβος, 1978

BENSE, M., «Συνοπτική Θεμελίωση της Σύγχρονης Αισθητικής», στο: *Δευκαλίων*, τ. 1(2), Αθήνα: Εκδόσεις Δευκαλίων, 1970

BOLTER, J. D. & Grusin, R., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 1999

BOLZ, N., *Το Αλφαθητάρι των Μέσων*, Αθήνα: Σμίλη, 2008

BRIZ, N., "Thoughts on Glitch[Art]v2.0", στο: *nickbliz.com*, <https://goo.gl/XHYBEn>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

BURROUGH, X., "Add-Art and Your Neighbor's Biz: A Tactical Manipulation of Noise", στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011

CALEB, K., *Cracked Media: The Sound of Malfunction*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2009

CASCONE, K., "The Aesthetics of Failure: 'Post-Digital' Tendencies in Contemporary Computer Music", στο: *Hacklab*, <https://goo.gl/tFJcRq>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

CATES, J., "1337 Years of Dirty New Media", στο: *GLITCH.US*, <https://goo.gl/VcLQ5N>,

ανακτήθηκε: 15/3/2018

ΓΚΙΝΟΣΑΤΗΣ, Δ., «Τι Είναι Αυτό το Πράγμα που Ονομάζουμε “Τηλεόραση”;», στο: *Χρόνος: Online Περιοδικό με Αφετηρία την Ελλάδα*, <https://goo.gl/SU3iKe>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

CLONINGER, C., *One Per Year*, Brescia: LINK Editions, 2014

CONTRERAS-KOTERBAY, S. & Mirocha, L., *The New Aesthetic and Art: Constellations of the Postdigital*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2016

DEBORD, G., “Theory of the Dérive”, στο: *Situationist International Online*, <https://goo.gl/uQfhhz>, ανακτήθηκε: 16/4/2018

DEBORD, G. & Wolman, G. J., “A User's Guide to Detournement”, στο: *Situationist International Online*, <https://goo.gl/QarSV3>, ανακτήθηκε: 16/4/2018

DE CERTEAU, M., *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική: Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*, Αθήνα: Σμίλη, 2010

DORLÉAC, L. B., *Η Άγρια Τάξη: Βία, Ανάλωση και Ιερό στην Τέχνη των Δεκαετιών 1950 και 1960*, Αθήνα: Νεφέλη, 2009

EMERSON, L., “Glitch Aesthetics”, στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014

FOSTER, H., Krauss R., Bois Y. A. & Buchloh, B., *Η τέχνη από το 1900: Μοντερνισμός, Αντιμοντερνισμός, Μεταμοντερνισμός*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 2009

GROSS, S., “Glitch, Please: Datamoshing as a Medium-Specific Application of Digital Material”, στο: Blythe, M. (επιμ.), *DPPI '13*, Newcastle upon Tyne, UK: Association for Computing Machinery, 2013

HAMMER, S., “Writing (Dirty) New Media/ Glitch Composition”, στο: *Technoculture: An Online Journal of Technology in Society*, <https://goo.gl/kTBkSk>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

HANDS, J., “Politics and New Media”, στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014

JOHNSON, J., *The Allure of Machinic Life: Cybernetics, Artificial Life and the New AI*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2008

ΚΑΒΒΑΘΑΣ, Δ. & Ράπτης, Χ., «Αρματώσεις της Ψυχής – Μια Εισαγωγή», στο: *Αλήθεια*, τ. 4 – 5, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2010

KANE, C. L., “Compression Aesthetics: Glitch From the Avant-Garde to Kanye West”, στο: *InVisible Culture: An Electronic Journal for Visual Culture*, <https://goo.gl/igeyJN>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

KITTLER, F., *Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή*, Αθήνα: Νήσος, 2005

KITTLER, F., “Signal-to-Noise Ratio”, στο: *The Truth of the Technological World: Essays on the Genealogy of Presence*, Stanford: Stanford University Press, 2013

KLÜTSCH, C., “Information Aesthetics and the Stuttgart School”, στο: Higgins, H. B. & Kahn, D. (επιμ.), *Mainframe Experimentalism: Early Computing and the Foundation of*

the Digital Arts, Berkeley, California: University of California Press, 2012

KRAPP, P., *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2011

LENZ, K., “1 MOM3NT OF EXTENDED BROK3NN3SS: Glitch + Dirty New Media — Medium Moment/ Movement”, στο: *F Newsmagazine*, <https://goo.gl/cwBQSE>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

ΛΕΟΠΟΥΛΟΥ, Α., *Ευεργετικά Παράσιτα: Προσεγγίσεις του Καθημερινού*, Αθήνα: Futura, 2017

LYOTARD, J. F., *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984

MAITHANI, C., “Glitch and Error: Implications in Aesthetics and Communication”, στο: *anaanaas*, <https://goo.gl/9wjtMR>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

MANOVICH, L., “Introduction to Info-Aesthetics”, στο: *manovich*, <https://goo.gl/5XPz4I>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

MANOVICH, L., *The Language of New Media*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2001

MANOVICH, L., “The Practice of Everyday (Media) Life: From Mass Consumption to Mass Cultural Production?”, στο: *Critical Inquiry*, τ. 35(2), Chicago: University of Chicago Press, 2009

MCLUHAN, M., *Media: Οι Προεκτάσεις του Ανθρώπου*, Αθήνα: Κάλβος, 1990

MCLUHAN, M. & Fiore, Q., *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects*, San Francisco: HardWired, 1996

MENKMAN, R., “A Vernacular of File Formats”, στο: *LinkedIn SlideShare*, <https://goo.gl/YHM2BT>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

MENKMAN, R., “Glitch Studies Manifesto”, στο: *Amodern*, <https://goo.gl/5UbEwL>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

MENKMAN, R., *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011

MOLES, A., *Θεωρία της Πληροφορίας και Αισθητική Αντίληψη*, Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, 2005

MORADI, I., *Glitch Aesthetics*, Huddersfield, UK: The University of Huddersfield, 2004

ΜΠΑΜΠΑΣΑΚΗΣ, Γ. Ι., *Βορειοδυτικό Πέρασμα*, Αθήνα: Κριτική, 2015

NIEBISCH, A., *Media Parasites in Early Avant-Garde: On the Abuse of technology and Communication*, New York, NY: Palgrave Macmillan, 2012

NUNES, M., “Error, Noise, and Potential: The Outside of Purpose”, στο: Nunes, M. (επιμ.), *Error: Glitch, Noise, and Jam in New Media Cultures*, New York: Continuum, 2011

O'REILLY, T., “What is Web 2.0”, στο: *O'Reilly Media*, <https://goo.gl/GziEaC>, ανακτήθηκε: 6/5/2018

PARIKKA, J., “Viral Aesthetics”, στο: Ryan, M. L., Emerson, L. & Robertson, B. J. (επιμ.),

The Johns Hopkins Guide to Digital Media, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2014

RAINEY, L., Poggi, C. & Wittman, L. (επιμ.), *Futurism: An Anthology*, New Haven & London: Yale University Press, 2009

REICHARDT, J. (επιμ.), *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, London & New York: Studio International, 1968

RYAN, M. L., “Between Play and Politics: Dysfunctionality in Digital Art”, στο: *Electronic Book Review*, <https://goo.gl/mCC2j9>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

SERRES, M., *Το Παράσιτο*, Αθήνα: Σμίλη, 2009

SHANNON, C., “A Mathematical Theory of Communication” στο: *The Bell System Technical Journal*, τ. 27, New York: American Telephone and Telegraph Company, 1948

SHAVIRO, S., “The Glitch Dimension: Paranormal Activity and the Technologies of Vision”, στο: Beugnet, M. Cameron, A. & Fetveit, A. (επιμ.), *Indefinite Visions: Cinema and the Attractions of Uncertainty*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2017

SPIES, W. & Rewald, S. (επιμ.), *Max Ernst: A Retrospective*, New Haven & London: Yale University Press, 2005

ΣΤΑΥΡΑΚΑΚΗΣ, Γ. & Σταφυλάκης Κ. (επιμ.), *Το πολιτικό στη Σύγχρονη Τέχνη*, Αθήνα: Εκκρεμές, 2008

TISDALL, C., Bozzola, A., *Φουτουρισμός*, Αθήνα: Υποδομή, 1984

ULLMAN, E., *Close to the Machine: Technophilia and Its Discontents*, San Francisco: City Lights Books, 1997

VAN DEN BOOMEN, M., *Transcoding the Digital: How Metaphors Matter in New Media*, Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2014

VAVARELLA, E., “Art, Error, and the Interstices of Power”, στο: *Journal of Science and Technology of the Arts*, <https://goo.gl/cnYaAN>, ανακτήθηκε: 29/4/2018

VIRILIO, P., *Η Διαδικασία της Σιωπής*, Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2000

VIRILIO, P., *Το Προπατορικό Ατύχημα*, Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2005

WANNER, A., “Mechanical Drawing Machines and the Glitch – Visualizing Technology Through Its Failures”, στο: *XcoAx 2014*, <https://goo.gl/Y9piyi>, ανακτήθηκε: 15/3/2018

WHITE, M., *The Body and the Screen: Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge, MA: The MIT Press, 2006