



Χαράλαμπος Κατσαοσίδης, «Ο Καραγκιόζης ζωγράφος», 1999-2001

Η τεχνολογία ως τέχνη και η τέχνη ως πληροφορία

Πολύ συχνά αναφερόμαστε στη λεγόμενη «Κοινωνία της Πληροφορίας» και ακόμη συχνότερα πιθανολογούμε τις αρνητικές επιπτώσεις που αυτή μπορεί να επιφέρει στη ζωή μας, αλλά πολύ σπάνια επιχειρούμε να κατανοήσουμε ή να ερμηνεύσουμε το ίδιο το φαινόμενο και τους λόγους για τους οποίους εμφανίστηκε. Ακόμη σπανιότερα επιχειρούμε να ερευνήσουμε τις ποικίλες εκφάνσεις με τις οποίες παρουσιάζεται η εισδοχή του «πληροφοριακού» τρόπου σκέψης στη διαδικασία απόκτησης γνώσης. Συνήθως αναφερόμαστε στην «Κοινωνία της Πληροφορίας» δίχως να ενδιαφερόμαστε για το τι ακριβώς σημαίνει, και ακόμη κι όταν αποδοκιμάζουμε τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών ή του (Δια)δικτύου το κάνουμε συνήθως με απρόθυμη επιχειρηματολογία. Αφοπλισμένοι από τη «μαγεία» των ηλεκτρονικών επιτευγμάτων και φοβούμενοι να μη θεωρηθούμε τεχνοφοβικοί, αποσιωπούμε, συνειδητά κάποιες φορές, τις συμφράσεις της βαθμιαίας αντικατάστασης της γνώσης από την πληροφόρηση.

Ένας ορισμός της «Κοινωνίας της Πληροφορίας», που θα λάμβανε σοβαρά υπόψη τη θέση αυτής της «κοινωνίας» στο μηχανισμό της παγκοσμιοποιημένης (ή παγκοσμιοποιούμενης;) οικονομίας, θα οδηγούσε αναπόφευκτα στη διατύπωση ερωτημάτων σε ό,τι αφορά στις ίδιες τις παραγωγικές σχέσεις που διαμορφώνονται μέσα στο πλαίσιο της πρώτης, αλλά επίσης και στην επανεξέταση της νομιμοποίησής της. Το ίδιο το πολιτικο-οικονομικό περιεχόμενο της έννοιας «πληροφορία», θεωρούμενης ως πραγματοποιημένο έκδοχο της εμπορευματοποιημένης γνώσης, μπορεί να αποτελέσει την αφετηρία για έναν ορισμό. Αυτόνομο είναι ότι, όταν αναφερόμαστε σε κοινωνικές σχέσεις που διαμορφώνονται κυρίως από τη ροή της πληροφορίας ή διέπονται από αυτή, θεωρούμε τη διαμεσολάβηση της τεχνολογίας ως ένα δεδομένο το οποίο αδρανοποιεί ή εξουδετερώνει την απευθείας και σε βάθος γνώση του αντικειμένου το οποίο επιθυμούμε να γνωρίσουμε. Συνεπώς, ένας ορισμός της «Κοινωνίας της Πληροφορίας» θα έπρεπε να αναφέρεται επίσης στον υπονομευτικό χαρακτήρα της χρήσης της τεχνολογίας όσον αφορά στη βιωματική μας σχέση με τον κόσμο.

Η Φανή Μουμτζίδου-Παπατζίμα είναι Διδάκτωρ Ιστορίας της Τέχνης του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης.

Το κείμενο αυτό είναι τροποποιημένη για δημοσίευση μορφή μιας ανακοίνωσης που διαβάστηκε στην ετήσια Επιστημονική Συνάντηση του Τμήματος Ιστορίας και Αρχαιολογίας της Φιλοσοφικής Σχολής του Πανεπιστημίου Κρήτης (Άγιος Νικόλαος, Κρήτη, 12-14 Απριλίου 2002).

Οι μεταφράσεις από ξενόγλωσσα κείμενα που παρατίθενται και η τονισμένη γραφή σε ορισμένα σημεία είναι της συγγραφέως.

Είναι γνωστές οι παρατηρήσεις που διατύπωσε ο Habermas, διευρύνοντας κριτικά τις θέσεις του Marcuse πάνω στο πολιτικό περιεχόμενο της τεχνολογίας¹. Στο κείμενό του αυτό ο Habermas εξετάζει την «επιστημονικοποίηση της τεχνικής»² που συνόδευσε την υψηλή τεχνολογική και βιομηχανική έρευνα και αντικατέστησε τις σποραδικές εφευρέσεις, ενώ παράλληλα επισημαίνει τη σταδιακή διαμόρφωση μιας «αποπολιτικοποιημένης κοινής γνώμης», δομικής προϋπόθεσης του ύστερου καπιταλισμού³, σε ό,τι αφορά στην ανάπτυξη της τεχνολογίας.

Το κείμενο που ακολουθεί προτείνει ένα πεδίο διερεύνησης των παραπάνω επισημάνσεων, παίρνοντας ως παράδειγμα τη σχέση της Τέχνης με την Κοινωνία της Πληροφορίας. Ουσιαστικά πρόκειται για ορισμένες παρατηρήσεις που αφορούν: α) στη μεταλλαγή της αισθητικής εμπειρίας με την εισαγωγή του στοιχείου της εικονικότητας και β) στην τροποποίηση της μελέτης της τέχνης κάτω από τις συνθήκες που διαμορφώθηκαν με τη γενικευμένη χρήση του (Δια)δικτύου.

Αρχικά όμως θα αναφερθώ σε δύο κείμενα που τράβηξαν την προσοχή μου τελευταία.

Το πρώτο είναι ένα μυθιστόρημα επιστημονικής φαντασίας, με τον τίτλο *Νευρομάντης*⁴. Συγγραφέας του είναι ο William Gibson, ο οποίος θεωρείται ο «γκουρού» της λογοτεχνίας cyberpunk, ενός όρου που ο ίδιος εισήγαγε στα 1984 και θεωρήθηκε ως η υπέρτατη λογοτεχνική έκφραση αν όχι της μετα-νεωτερικότητας, τουλάχιστον του ίδιου του ύστερου καπιταλισμού⁵. Το θέμα του είναι η απελπισμένη προσπάθεια φυγής ενός επαγγελματία κλέφτη πληροφοριών από ένα ζοφερό ηλεκτροσυμπαντικό κόσμο, ασαφώς τοποθετημένο στο μέλλον.

Ο κόσμος αυτός είναι γεμάτος μικροκυκλώματα, λαθρεμπόρους πληροφοριών και γενετικού υλικού, επεμβάσεις προσθετικής και μεταλλάξεις, ενώ η ανθρώπινη ομορφιά αγγίζει την τελειότητα, μόνο όταν αποκτά –όπως αναφέρει ο Gibson– «τη χάρη και τη λειτουργικότητα ενός καλοσχεδιασμένου καταδιωκτικού αεροπλάνου». Στον ουρανό του *Νευρομάντη* εναλλάσσονται, μονίμως μαγνητοσκοπημένα, μια αυγή ή ένας έναστρος ουρανός, ενώ η συνολική γνώση όλων των εποχών και όλων των τόπων βρίσκεται αποθηκευμένη μέσα σ' έναν «όγκο πάγου». Η εξουσία, τέλος, βρίσκεται άρρηκτα συνδεδεμένη με την πληροφορία, που είναι αντικείμενο διαχείρισης πανίσχυρων πολυεθνικών εταιρειών, βρίσκεται δε συσσωρευμένη σε ένα τεράστιο κύκλωμα, που αποτελεί έναν πλασματικό χώρο, τον Κυβερνοχώρο.

Στον ίδιο αυτό μελλοντικό κόσμο, «που ήδη μας έχει πλησιάσει επικίνδυνα», η τέχνη τοποθετείται σ' έναν περιθωριακό χώρο, όπου «δεν είναι ακριβώς έργλημα» και όπου «το έργλημα δεν είναι ακριβώς τέχνη». Ο ειδικός της τέχνης είναι ένας «αξιοσέβαστος» λαθρέμπορος, «ο πρώτος άνθρωπος με σιλίκονη», ο οποίος έχει αποκτήσει τεράστια γνώση σε ζητήματα τέχνης χάρις σε ενσωματωμένα κυκλώματα που περιέχουν αναρίθμητα προγράμματα με πληροφορίες για το εμπόριο και την ιστορία της τέχνης⁶.

Το δεύτερο κείμενο που τράβηξε την προσοχή μου είναι η διακήρυξη (manifesto) ενός online προγράμματος της κουλτούρας cyberpunk, που *επιδιώκει να προετοιμάσει τον κόσμο για τα σκοτεινά χρόνια που έρχονται*.

Μεταφέρω αυτούσιο ένα απόσπασμα:

Το Cyberpunk Project, γράφουν οι εμπνευστές της διακήρυξης, θέλει να προετοιμάσει

τις μάξες, cyberpunkς και μη, για το επερχόμενο σκοτεινό μέλλον. Γνωρίζετε βέβαια τι είδους σύστημα πρόκειται να υπάρξει στον κόσμο μας. Ξέρουμε ότι ίσως φαίνεται πολύ ζοφερό και απαισιόδοξο, αλλά αντιμετωπίστε το! Ο κόσμος πρόκειται πολύ σύντομα να συναντηθεί με την πλήρη ενέργεια της πληροφορίας. Το πρώτο βήμα, το Internet, έχει ήδη γίνει, τώρα θα πρέπει να περιμένουμε μόνο τη γιγάντωσή του [...] Η ελευθερία της Πληροφορίας θα σηματοδοτήσει τη γέννηση οργανισμών που θα θελήσουν να την ελέγχουν και την εμφάνιση πολέμων για το ποιος θα ελέγχει σχεδόν πλήρως την κατ' εξοχήν «αξία» του κόσμου: την Πληροφορία! Ετοιμαστείτε λοιπόν!⁷

Χωρίς αμφιβολία, στα παραπάνω κείμενα η ζωή σκιαγραφείται περίπου ως... απονενομημένο διάβημα. Κάθε λεπταίσθητη και συχνά απεγνωσμένη/αδιέξοδη προσέγγιση των νέων τεχνολογιών, δυτικοευρωπαϊκού ύφους (αναφέρομαι σε δοκίμια των Virilio και Baudrillard) φαντάζει, με τη σειρά της, ως... επιστημονική φαντασία στα μάτια εκείνων που η ζωή τους ενδεχομένως περικλείεται ανάμεσα σ' ένα σιδερόφρακτο χαμόγελο και έναν ουρανό στο χρώμα οθόνης συντονισμένης σε νεκρό κανάλι, όπως αναφέρει ο συγγραφέας του *Νευρομάντη*.

Τι ακριβώς, όμως, συμβαίνει εν τέλει με τη νέα τεχνολογία, το (Δια)δίκτυο, την Πληροφορία, τη λογική της οθόνης, τον καινούριο τρόπο μετάδοσης της γνώσης, την εικονικότητα; Αποτελούν τελικά αντικείμενο φιλοσοφίας, ανθρωπολογίας, οικονομίας, αισθητικής, κοινωνιολογίας, πολιτικής ή απλώς υλικό για λογοτεχνία επιστημονικής φαντασίας; Πώς θα τα εξετάσουμε και, κυρίως, μπορούμε να είμαστε αντικειμενικοί όταν τασσόμαστε υπέρ ή κατά, αλλά ακόμη και όταν αποστασιοποιούμαστε, θεωρώντας τη χρήση της τεχνολογίας ως απλό ζήτημα επιλογής;

Το (Δια)δίκτυο παρουσιάζεται συχνά ως υλοποίηση της πλήρους ελευθερίας της επιλογής. Όμως πρόκειται όντως για πραγματικές επιλογές; Σε ένα από τα σχόλια των Adorno και Horkheimer για την πολιτιστική βιομηχανία γίνεται αναφορά σε επιλογές του πάντοτε ίδιου. Ως ίδιο εκλαμβάνεται εκείνο που ως δήθεν διαφορά, ποικιλία ή πολυπλοκότητα είναι ταυτόσημο ως προς την τελική επιδίωξη, δηλαδή τον οικονομικό καταναγκασμό. Σύμφωνα με τους δύο φιλοσόφους της Κριτικής Θεωρίας, οι ελευθερίες της επιλογής παρουσιάζονται ως κάτι το οποίο προσφέρεται ως ασαφές «δώρο» και το οποίο «δεν θα πρέπει να χάσει κανείς», αν πράγματι θέλει να μεταβάλει τον εαυτό του σε «μηχανισμό κατάλληλο για την επιτυχία»⁸.

Ωστόσο, η δήθεν ελευθερία πρόσβασης σε ένα εν δυνάμει άπειρο πληροφοριακό υλικό αποτελεί μία ακόμη ψευδαίσθηση του μετα-νεωτερικού κόσμου. Οι πραγματικές δυνατότητες επιλογής προϋποθέτουν, όπως απέδειξε πρόσφατα ο Albrecht Wellmer, μία οικουμενιστική ιδέα κοινοτικής ελευθερίας, η οποία θα συμπεριλαμβάνει ένα χώρο αρνητικής ελευθερίας. Στο χώρο αυτό θα μπορούμε να διαμορφώνουμε τη βούλησή μας, να καθορίζουμε τις αρνήσεις μας και να αναλαμβάνουμε την ευθύνη των αποφάσεων και των δράσεών μας⁹.

Ο ισπανός κοινωνιολόγος Manuel Castells θεωρεί την επανάσταση της πληροφορικής κάτι αντίστοιχο με τη βιομηχανική επανάσταση του 18ου αιώνα¹⁰ και μέσα από τη θεώρηση αυτή διατυπώνει την άποψη ότι η σημερινή κοινωνία δομείται γύρω από την αντίθεση λειτουργίας και νοήματος¹¹. Η απόλυτη πίστη του στην ορθολογική ερμηνεία του κόσμου, στη σκοπιμότητα της κοινωνικής δραστηριοποίησης, όπως και η αντίδρασή του στη μετα-νεω-

τερική αντίληψη περί τέλους του λόγου και στην πλήρη εξατομίκευση στο κοινωνικό επίπεδο, τον οδηγούν σε μία αισιόδοξη θεώρηση της πληροφορικής τεχνολογίας.

Παρατηρώντας, αναλύοντας και χιτίζοντας θεωρία, μπορούμε να βοηθήσουμε στη δημιουργία ενός διαφορετικού, καλύτερου κόσμου, γράφει ο Manuel Castells¹² και αναφέρει ως επιχειρήματα τη χρήση του (Δια)δικτύου από τον subcommandante Marcos και από τους διαδηλωτές, γυναίκες και άντρες, ενάντια στην Παγκόσμια Οργάνωση Εμπορίου, στο Seattle, στα 1999¹³.

Οι απόηχοι της ανειρήνευτης επιθυμίας για μία *gaya scienza*, έτσι όπως πριν από μερικά χρόνια την οραματίστηκαν ο Herbert Marcuse, ο Murtay Bookchin και ο Marshal McLuhan, είναι παρόντες στην προσέγγιση του ισπανού θεωρητικού¹⁴.

Το ερώτημα είναι πόσο «χαρωπή» μπορεί να είναι η σημερινή τεχνολογία και, εν τέλει, πόσο «χώρο» αρνητικής ελευθερίας έχουμε σ' ένα ψηφιακά διαμορφωμένο περιβάλλον δράσης.

Εάν θεωρήσουμε ότι η αντικατάσταση των διεργασιών που οδηγούν στη γνώση από εκείνες που οδηγούν στην πληροφόρηση δεν είναι ένα φαινόμενο ανεξάρτητο από την εμπορευματοποίηση των κοινωνικών σχέσεων, τότε μία ερμηνεία του φαινομένου που δεν θα το ενέτασσε στα ιστορικο-κοινωνικά συμφραζόμενά του θα το καθιστούσε ακατανόητο. Οι διεργασίες απόκτησης γνώσης στοιχειοθετούν κοινωνικές σχέσεις και καθορίζουν τις οριζούσες ενός πολιτισμού, διαμορφώνουν τα περιβάλλοντα κοινωνικής δράσης και επιδρούν αποφασιστικά στον εκάστοτε επαναπροσδιορισμό εννοιών όπως ελευθερία, συνεργασία, ανεξαρτησία. Ένας επαναπροσδιορισμός της έννοιας της πραγματοποίησης σε ό,τι αφορά στην απόκτηση της γνώσης στο μετα-νεωτερικό κόσμο θα αποτελούσε ίσως την προϋπόθεση για μία ερμηνεία.

Το πρώτο σκέλος του προβληματισμού μου αφορά την εμπλοκή της τεχνολογίας στη δημιουργική διεργασία (εδώ και καιρό δεν μπορούμε πλέον ν' αναφερόμαστε στο έργο τέχνης με την παραδοσιακή σημασία) και ειδικά στις εικονικές πραγματικότητες και στη σχέση τους με τη φυσική παρουσία.

Τι μπορεί όμως να σημαίνει *φυσική παρουσία* όταν βρισκόμαστε μπροστά στις ραγδαία εξελισσόμενες δυνατότητες της τεχνολογίας των εικονικών πραγματικοτήτων; Είναι δυνατόν να αναφερόμαστε στη φυσική παρουσία, δηλαδή στο ανθρώπινο σώμα, δίχως την ίδια στιγμή να έχουμε στο νου μας ότι αντικείμενο των εικονικών πραγματικοτήτων είναι ουσιαστικά ο παροπλισμός του; Θα είναι άραγε απαραίτητη στο μέλλον η φυσική παρουσία για την κατανόηση της τέχνης ή για την αισθητική εμπειρία; Πώς θα πρέπει, δεδομένων των συνθηκών, να επαναπροσδιοριστεί η μελέτη ή η διδασκαλία της τέχνης μέσω της φυσικής παρουσίας; Μήπως η δυνατότητα, φερ' ειπείν, να μελετά κανείς την τέχνη *μπαινόντας μέσα στην εικόνα* θα επιφέρει αλλαγή στον τρόπο θέασης της τέχνης, τέτοιας σημασίας, που οι υφιστάμενες μέθοδοι δεν θα επαρκούν πια ή, εν πάση περιπτώσει, θα πρέπει ν' ανασυνταχθούν* ή και να αναθεωρηθούν βάσει ενός γενικού προβληματισμού για τις ίδιες τις μεθόδους μας; Οι μέθοδοι που θα πρέπει οπωσδήποτε να επινοηθούν θα λαμβάνουν υπόψη άραγε την *κοινωνική διάσταση* του ζητήματος της εικονικότητας; Ποια θα είναι η σχέση της τέχνης με την επιστήμη, δηλαδή πως θα διαμορφωθεί –αν θα υπάρχει, φυσικά– η *τεταμένη κριτική σχέση*¹⁵ της πρώτης προς τη δεύτερη;

Η εικονικότητα ως έννοια εμφανίστηκε ως σύμπτωμα του δυτικού πολιτισμού, όχι γιατί η τεχνολογία εξελίχθηκε με γρήγορους ρυθμούς (κάτι που ούτως ή άλλως συνέβη), αλλά γιατί ο άνθρωπος της Δύσης πάντα διαφοροούσε μέσα στο σώμα του, επακόλουθο το τελευταίο της διχοτομημένης αντίληψης σώματος/πνεύματος. Η τεχνολογία διεκπεραίωσε την εγκαθθετη ανάγκη για απαλλαγή από το σώμα, αλλά δεν την επινόησε ούτε ως έννοια ούτε ως ανάγκη¹⁶.

Όπως γράφει ο Jeffrey Herf¹⁷ στη μελέτη του για την παράδοση συστέγηση ανορθολογικού πνεύματος και λατρείας της τεχνολογίας στη Γερμανία κατά την περίοδο του φασισμού: *Η τάση μας να προσοδίδουμε στην τεχνολογία ιδιότητες που δεν έχει* (μία στάση που ο συγγραφέας συσχετίζει με την καχυποψία απέναντι στον ορθό λόγο), *ενώ την ίδια στιγμή παραμένουμε σε μεγάλο βαθμό απληροφόρητοι για τα εγγενή χαρακτηριστικά της, εξακολουθεί να περιπλέκει τις σχέσεις ανάμεσα στην τεχνολογία και την ψυχή*¹⁸.

Το να θεωρούμε ότι η εικονικότητα υπήρξε αίτημα της τεχνολογικής εξέλιξης (δηλαδή ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας οδήγησε στην εικονικότητα, λες και η τελευταία αποτελούσε εγγενές χαρακτηριστικό της πρώτης) μπορεί να οδηγήσει σε μία τεράστια παρεξήγηση, που θα αποπροσανατολίσει κάθε προσπάθεια κατανόησης τόσο της εικονικότητας όσο και του ρόλου της τεχνολογίας.

Η εικονικότητα μπορεί να οριστεί ως *η αντίληψη σύμφωνα με την οποία υλικές δομές ερμηνεύονται μέσω μοντέλων πληροφόρησης*¹⁹. Η εισαγωγή σε εικονική πραγματικότητα προϋποθέτει το συνδυασμό δύο στοιχείων του ανθρώπινου σώματος: της υλικής του ύστασης και του πληροφοριακού του περιεχομένου. Όταν αυτά τα δύο στοιχεία συνδυάζονται κατάλληλα, το υποκείμενο εισέρχεται εικονικά σε μια προσεκτικά σχεδιασμένη εικονική πραγματικότητα, όπου βιώνει (εικονικά πάντα) καταστάσεις που στην τρέχουσα πραγματικότητα (δηλαδή μόλις... κατέβουν οι διακόπτες) δεν υπάρχουν, έχοντας ασαφή αίσθηση του σώματός του.

Ο σχεδιασμός του περιβάλλοντος, στο οποίο θα *εισαχθεί* ο εθελοντής, απαιτεί λεπτομερή προγραμματισμό μιας σειράς από επιμέρους εργασίες, όπως επιλογή και βιντεοσκόπηση των χώρων και των τοπιών, συνεργασία με ηθοποιούς που θα δραματοποιήσουν τα περιβάλλοντα και θα τα προετοιμάσουν για τους συμμετέχοντες, την επέμβαση αρχιτεκτόνων, εξειδικευμένων στο σχεδιασμό εικονικών περιβαλλόντων, προγραμματισμό των επιλογών μεταμόρφωσης, δηλαδή ποια αίσθηση ζώντος οργανισμού θα έχει το σώμα του υποκειμένου (embodiment).

Για παράδειγμα, στο εικονικό περιβάλλον Placeholder, ο συμμετέχων θα μπορούσε να επιλέξει να *μεταμορφωθεί* σε αράχνη, κοράκι, φίδι ή ψάρι και να έχει τις ανάλογες αισθήσεις και το αντίστοιχο σημείο όρασης, να επιλέξει το περιβάλλον μέσα στο οποίο θα κινηθεί (καταρράκτες, δάση), η φωνή του να μετατρέπεται αυτόματα στη φωνή του ζώου που επέλεξε, όπως επίσης να μοιραστεί την εμπειρία του με κάποιον άλλο που θα βρίσκεται στην ίδια κατάσταση και να επικοινωνεί μαζί του με τη διαμεσολάβηση μιας σύνδεσης μέσω της τεχνολογικής υποδομής²⁰.

Σε κάποια άλλη εγκατάσταση εικονικής πραγματικότητας, με τον αποκαλυπτικό τίτλο *Spectral Bodies*, εξετάστηκαν τα όρια της αντίληψης της κίνησης και του προσανατολισμού που μας δίνει την αίσθηση ότι *κατοικούμε* στο σώμα μας (proprioception)²¹. Η ψηφιακή επαναχαρτογράφηση των ορίων της αίσθησης αυτής μπορεί να επιφέρει σύγχυση του εί-

δους να νιώθει κανείς τα μέλη του να επιμηκύνονται ή να διογκώνονται ή, ακόμη, και να προκαλέσει την αγωνιώδη αίσθηση του μη ανατάξιμου, δηλαδή ότι η επαναφορά στη φυσιολογική κατάσταση αντίληψης του σώματος μπορεί να είναι ανέφικτη. Το τελευταίο βέβαια δεν ισχύει, αν και έχουν αναφερθεί περιπτώσεις αρνητικών ψυχολογικών επιπτώσεων σε κάποιους από τους «επισκέπτες» αυτών των περιβαλλόντων.

Εν πάση περιπτώσει, το να επικεντρώνει κανείς το ενδιαφέρον του στο τι τρομερό μπορεί να συμβεί στο ανθρώπινο σώμα (μια τάση αρκετά συνηθισμένη, ιδίως στον περιοδικό Τύπο) δεν νομίζω ότι συνεισφέρει στο κυριότερο κατά την άποψή μου ζήτημα, δηλαδή στην κατανόηση της κοινωνικής λειτουργίας της εικονικότητας. Ως προς το τελευταίο, οι δηλώσεις της σχεδιάστριας του Spectral Bodies, Catherine Richards, πιστεύω ότι είναι ιδιαίτερα αποκαλυπτικές: *Εμείς οι κάτοικοι του πρώτου κόσμου, λέει η Richards, έχουμε ήδη πεισθεί για την εικονικότητά μας. Όλα γίνονται εικονικά – τα χρήματα αντικαθίστανται από τις κάρτες ATM, η φυσική επαφή από το τηλεφωνικό σεξ, η προσωπική επικοινωνία από τηλεφωνητές, η οικονομία βασίζεται στην πληροφόρηση, γιατί λοιπόν να μην είναι και τα σώματά μας εικονικά;*²²

Πεπεισμένοι ή μη για την εικονικότητά μας, κάτοικοι του πρώτου ή του... τελευταίου κόσμου, επιθυμώντας ή όχι την πλήρη εικονικότητα, το να αμφισβητούμε την αναγκαιότητα ερμηνείας, αντικαθιστώντας την από το δίπλο αποδοχή/απόρριψη, οδηγεί εν πολλοίς στον ενστερνισμό της λογικής της ψηφιακής δυαδικότητας.

Ακόμη και αν αποτελούν ουσιαστικά μια ακόμη έκφραση «αντικαπιταλιστικής παρόρμησης»²³, οι παρατηρήσεις μιας αμερικανίδας κριτικού της τέχνης, που θ' αναφέρω παρακάτω, είναι αφοπλιστικά εύστοχες:

Δεν είναι και τόσο παράξενο, αναφέρεται σ' ένα κείμενο κάτω από τον τίτλο "Aboriginal Narratives in Cyberspace"²⁴, που σ' αυτό το ύστερο στάδιο του καπιταλισμού, στο εγχείρημα (project) το οποίο λέγεται δυτική κουλτούρα, βρίσκεται υπό κατασκευή τώρα ο κυβερνοχώρος. Στην πραγματικότητα βρισκόταν υπό κατασκευή στο δυτικό πολιτισμό για τα δύο χιλιάδες τουλάχιστον τελευταία χρόνια. Ο φόβος απέναντι στο σώμα, η αποστροφή για τη φύση και η επιθυμία για σωτηρία και υπέρβαση της επιφάνειας της γης δημιούργησαν την ανάγκη για τον εικονικό χώρο. Ο πλούτος της γης λεηλατήθηκε, ο αέρας είναι μολυσμένος, το νερό δηλητηριασμένο... πρέπει να υπάρχει κάπου αλλού να πάει κανείς.

Δεν είμαι σε θέση να κρίνω αν ο ουτοπικός αυτός χώρος στον οποίο θα πρέπει να καταφύγουμε μπορεί να είναι ο κυβερνοχώρος, ούτε αν οι ψευδαισθήσεις του χώρου αυτού μπορούν να μελετηθούν ως συμπτώματα της μετα-νεωτερικότητας, εκείνο όμως που με απασχολεί είναι η κλιμακούμενη επέκταση της εικονικότητας από το προσωπικό πεδίο έως τις πλέον πολύπλοκες κοινωνικές δράσεις και από την απλή διαδικασία πληροφόρησης έως τη διεργασία της γνώσης.

Αν η εικονικότητα ως χαρακτηριστικό της μορφής του έργου τέχνης είναι δυνατόν να οριοθετήσει τις νέες μεθόδους κατανόησης της αισθητικής εμπειρίας, η μελέτη της τέχνης μέσα από διαύλους εικονικότητας, όπως είναι το (Δια)δίκτυο, είναι δυνατόν όχι μόνο να τροποποιήσει τη σχέση μας με την τέχνη, αλλά και να καθορίσει ένα ευρύτερο πεδίο της ανθρώπινης συμπεριφοράς και νοοτροπίας, όπως είναι ο τρόπος με τον οποίο προσεγγίζουμε τη γνώση.

Το τελευταίο είναι το αντικείμενο του δεύτερου σκέλους του προβληματισμού μου και αφορά στην τροποποίηση της μελέτης της τέχνης κάτω από τις συνθήκες που διαμορφώθηκαν με τη γενικευμένη χρήση του (Δια)δικτύου.

Είναι γεγονός αδιαμφισβήτητο ότι η άμεση μεταβίβαση πληροφοριών για την τέχνη αποτελεί στοιχείο που διευκολύνει τη μελέτη της για πολλούς λόγους. Σκοπός μου όμως δεν είναι να εκθέσω τους τρόπους με τους οποίους ο ερευνητής μπορεί να επωφεληθεί από την καινούρια τεχνολογία. Οι υπηρεσίες που προσφέρει το (Δια)δίκτυο στους ερευνητές είναι λίγο πολύ γνωστές. Ειδικά για την τέχνη, οι ιστοσελίδες είναι πραγματικά αναρίθμητες: βιβλιογραφικές βάσεις δεδομένων, ιστοσελίδες μουσείων, πανεπιστημιακών ιδρυμάτων, περιοδικών, εκδοτικών οίκων κ.λπ. Αρκεί κάποιος να δημιουργήσει ένα προσωπικό ευρετήριο ηλεκτρονικών διεθνύσεων που θα καλύπτουν κατά το δυνατόν τα ενδιαφέροντά του και η πληροφόρησή του θα είναι επαρκής.

Όσο κι αν η στάση απέναντι στο (Δια)δίκτυο καθορίζεται από αμφιρρότητα, είναι δύσκολο να μην αναγνωρίζει κανείς τη χρησιμότητα του (Δια)δικτύου σε ό,τι αφορά στη συντομία και στην εύκολη πρόσβαση σε δυσπρόσιτες έως τώρα πληροφορίες.

Πρόθεσή μου δεν είναι να καταδικάσω το ίδιο το μέσον, αλλά την εναρμόνιση των δυνατοτήτων που προσφέρει με μία ευρύτερη πολιτική χειραγώγησης.

Αν εκείνο που ενδιαφέρει κυρίως είναι η μεταβίβαση της γνώσης μέσω της τέχνης, τότε θα πρέπει οπωσδήποτε να επισημανθεί ότι η ίδια η φύση της τέχνης προσδίδει στη μεταβίβαση της εγγενούς σ' αυτή γνώσης χαρακτήρα αντίθετο στον πληροφοριακό τρόπο, κάτι που δεν συμβαίνει απαραίτητως με τη γνώση που μεταβιβάζεται, για παράδειγμα, μέσω της μελέτης των μαθηματικών ή της νομοθεσίας. Στην περίπτωση αυτή, η σχέση μελέτη της τέχνης/δίκτυο μπορεί ν' αποτελέσει πεδίο επί του οποίου θα επισημανθούν τα προβλήματα και θα εκφραστούν με παρεμβατικό τρόπο οι αντιρρήσεις στις αρνητικές συνδηλώσεις του νέου τεχνολογικού μέσου. Όπως θα αποδείξω παρακάτω, η μελέτη της τέχνης μέσω του (Δια)δικτύου, ως ισχύουσα εκπαιδευτική-πολιτιστική πρόταση, ισοδυναμεί με την ένταξη της σε ένα γενικότερο σχέδιο καταναλωσιμότητας.

Θα περιγράψω εν συνεχεία τα συνηθισμένα βήματα που ακολουθεί κανείς για μία τουλάχιστον έρευνα για την Ιστορία της Τέχνης μέσω του Διαδικτύου:

Βήμα πρώτο: Αγοράζω έναν υπολογιστή, κι έτσι έχω πληρώσει τα χρήματα που ισοδυναμούν με τα έξοδα κάποιων ταξιδιών που θα μου επέτρεπαν να επισκεφθώ τα έργα που μ' ενδιαφέρουν κι όχι να πληροφορηθώ γι' αυτά.

Βήμα δεύτερο: καθλώνομαι μπροστά στην οθόνη, «ταξιδιώτης δωματίου» σε υψηλή βαθμίδα *soft αποσβόλωσης*, όπως θα έλεγε ο Paul Virilio²⁵, με καρδακούν βλέμμα για ώρες ατέλειωτες, ψάχνοντας για πληροφορίες και ξεχνώντας ότι τις ίδιες άπειρες ώρες που σπαταλώ μπροστά στην οθόνη θα μπορούσα να βρίσκομαι στο Prado ή στην Galleria Borghese, ή οπουδήποτε θα μπορούσα να δω τα ίδια τα έργα τέχνης.

«Η εικόνα ενός ανθρώπου που κάθεται και χαζεύει, μια μέρα απεργίας, την κενή οθόνη της τηλεόρασής του θα θεωρείται κάποτε μία από τις ωραιότερες εικόνες της ανθρωπολογίας του 20ού αιώνα», γράφει χαρακτηριστικά ο Baudrillard, στη *Διαφάνεια του Κακού*²⁶. Ωραιότερη ίσως όχι, χωρίς αμφιβολία, όμως, σίγουρα η πλέον αντιπροσωπευτική.

Βήμα τρίτο: Τι κάνω εν τέλει; Εντοπίζω βιβλιογραφίες και παραγγέλνω βιβλία χρησι-

μποιώντας την πιστωτική μου κάρτα και προσφέροντας τις βιβλιογραφικές μου αναζητήσεις (δηλαδή το σκεπτικό μου) στη στατιστική εκμετάλλευση. Σημειώτεον ότι κάθε εγγραφή (δηλαδή κάθε επιθυμία μου ή κάθε σκέψη μου) καταγράφεται στο (Δια)δίκτυο και είναι προσιτή εν δυνάμει σε όποιον θελήσει να την έχει, μέσω της ηλεκτρονικής μου διεύθυνσης.

Η βιβλιογραφική έρευνα, βέβαια, θα πρέπει να σημειωθεί, είναι ένα από τα λίγα πρακτικά ζητήματα στα οποία το (Δια)δίκτυο προσφέρει σημαντικά. Ελλοχεύουν πάντως οι κίνδυνοι της ψευδαισθήσης παντογνωσίας και της σύγχυσης, που δεν θα πρέπει να θεωρηθούν αμελητέοι.

Βήμα τέταρτο: «επισκέπτομαι», σαν άλλος Ρομπέρ Ουντέν, εικονικά μουσεία και πινακοθήκες: Είμαι εκτεθειμένος/η σε κάθε είδους πλαστογράφηση και παραπληροφόρηση.

Κάθε σύγκριση ανάμεσα στην ήδη προβληματική προσέγγιση της εικόνας του έργου τέχνης μέσα από διαφάνειες (slides), μαγνητοσκοπήσεις (video), τις λεγόμενες *πολυτελείς εκδόσεις για την τέχνη*, και την οθόνη (η οποία, δεδομένων των περιστάσεων, μπορεί να είναι και γιγαντοοθόνη ύψιστης ακριβείας μετάδοσης της εικόνας) είναι αδιέξοδη.

Σ' όλες τις παραπάνω περιπτώσεις πρόκειται βέβαια για *ψευδαισθησιακές παραστάσεις του μη βιωμένου*²⁷, μόνο όμως στην περίπτωση της δικτυακής εικόνας του έργου τέχνης αυτό αποκτά τη δυνατότητα να πληροφοριοποιηθεί κατά τρόπο τόσο απόλυτο ώστε να στερείται κάθε νοήματος ή, όπως έγραφε ο Guy Debord: *η εικόνα να καταστεί η τελική μορφή της πραγματοποίησης του εμπορεύματος*. Ως μετα-νεωτερικό «πράγμα», η δικτυακή εικόνα εξαλείφει όχι μόνο και το τελευταίο ίχνος της παραγωγής της, αλλά και την τελευταία επιθυμία να το αναζητήσουμε.

Στις συνθήκες που επιβάλλει η λεγόμενη «Κοινωνία της Πληροφορίας», η εμπορευματοποίηση του έργου τέχνης επεκτείνεται και προσδίδει το χαρακτήρα τής εμπορευματοποίησης ακόμη και στη φαντασιακή εκδοχή του, κάτι που θα πρέπει να συναρτηθεί με τη γενική τάση μετατροπής των πάντων σε πληροφοριακά πράγματα-εμπορεύματα.

Εν πάση περιπτώσει, γράφει ο Jameson, *έτσι θέλω να θέσω το ζήτημα της πραγματοποίησης: ως γεγονός-μηχανισμό, μέσα στον οποίο ένα προϊόν αποκλείει ακόμη και τη συναισθηματική μέθεξη της φαντασίας μας στη διεργασία της παραγωγής του. [...] Όλ' αυτά, όμως, καθόλου δεν σημαίνουν ότι δεν μπορούμε να καταναλώσουμε το εν λόγω προϊόν, να «αντλήσουμε ικανοποίηση» απ' αυτό, να εξαρτηθούμε. Και μάλιστα ο όρος κατανόηση δεν είναι άλλο από τη λέξη ακριβώς που δηλώνει αυτό το οποίο πράγματι μας συμβαίνει με πραγματοποιημένα προϊόντα τέτοιου τύπου, όταν καταλαμβάνουν το μυαλό μας και υπερίπτανται εκείνου του βαθέως μηδενιστικού κενού, το οποίο αφήνει στην ύπαρξή μας η δική μας ανικανότητα να ελέγξουμε τη μοίρα μας*²⁸.

Θα εξηγήσω εν συνεχεία γιατί θεωρώ σημαντικό ακριβώς αυτό το σημείο στη διεργασία της αναζήτησης πληροφοριών, χρησιμοποιώντας τη μελέτη του John Searle: *Νους, Εγκέφαλος και Επιστήμη*.

Ο υπολογιστής έχει σύνταξη αλλά όχι σημασία. Οι λειτουργίες του πρέπει να οριστούν συντακτικά, ενώ η συνείδηση, οι σκέψεις, τα συναισθήματα, τα αισθήματα κ.λπ. αναφέρονται σε κάτι πέρα από τη σύνταξη. Αυτά τα χαρακτηριστικά εξ ορισμού, ο υπολογιστής δεν μπορεί να τα αναπαράγει, ανεξάρτητα από το πόσο μεγάλη είναι η ικανότητά του να τα προσομοιάσει.

Η διάκριση-κλειδί εδώ είναι ανάμεσα στην αναπαραγωγή και την προσομοίωση. Και καμία προσομοίωση από μόνη της δεν αποτελεί αναπαραγωγή²⁹.

Έχει, πιστεύω, κάποια σημασία να τεθεί το ζήτημα της προσομοίωσης του έργου τέχνης ανάμεσα στα ζητήματα που απασχολούν τη λεγόμενη επιστήμη της νόησης, κι αυτό διότι αν έργο της τελευταίας είναι να ερευνήσει τον εγκέφαλο ως σύστημα πληροφοριακής επεξεργασίας³⁰, τότε η περίπτωση της προσομοιωμένης εικόνας προσφέρεται ως το καταλλήλοτερο παράδειγμα για να εξεταστεί η νομιμότητα της υπόθεσης εργασίας που θέτουν οι ειδικοί της επιστήμης της νόησης³¹.

Βήμα πέμπτο: επικοινωνώ μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου με ειδικούς που διαφορετικά θα έπρεπε να συναντήσω. Έτσι, παρακάμπτω και τον παράγοντα της «χρονοβόρας» ανθρώπινης επικοινωνίας χάριν της εργαλειωτικής σύντηξης.

Βήμα έκτο: «Ξέρω τα πάντα». Συγκεντρώνω το υλικό μου (δηλαδή τις πληροφορίες μου) και τις επεξεργάζομαι. Παράλληλα έχω μετατρέψει τη διεργασία απόκτησης γνώσης σε διαδικασία συγκέντρωσης πληροφοριών, όπως και την αναζήτηση της γνώσης μέσω της τέχνης σε μία χρηστική *απαίτηση ωφέλειας* από την τέχνη και, φυσικά, έχω απομακρυνθεί δραστικά από την κοινότητα³².

Είναι γνωστό ότι η ερωματοθεσία είναι η αρχική κίνηση προς την απόκτηση της γνώσης, αλλά και της αυτογνωσίας, οι αναβαθμοί της οποίας αποτελούν τμήμα και προϋπόθεση της συνολικής γνώσης. Τα χαρακτηριστικά της ερωματοθεσίας όμως καθορίζονται από το *πώς* στον ίδιο βαθμό με το *τι* ερωτά κανείς. Θέτοντας την ερώτηση προοικονομούμε ως ένα βαθμό και την υφή της απάντησης. Τοποθετούμε τον ερωτώντα και τον αποκρινόμενο σε κάποιες *θέσεις*, όπως θα έλεγε ο Lyotard. Οι *θέσεις* αυτές μάλιστα είναι προκαθορισμένες μέσα από κοινωνικούς ρόλους, έτσι ώστε η διατύπωση του ερωτήματος να αποκτά πολλές φορές χαρακτήρα εμπειρωτικό ή εμφατικό της ισχύουσας κοινωνικής σχέσης. Είναι αυτονόητο ότι η ανακατάταξη ή ο επαναπροσδιορισμός των κοινωνικών σχέσεων συμπυκνώνει και τη διαμόρφωση της ερωματοθεσίας.

Αυτό που με απασχολεί είναι το *πώς* θέτουμε τις ερωτήσεις μας για την τέχνη σήμερα στα τερματικά των υπολογιστών μας και κατά πόσο το «πώς» επηρεάζει και, εν τέλει, διαμορφώνει το «τι».

Ποιας υφής είναι και τι είδους απαντήσεις περιμένουμε όταν διαμορφώνουμε ερωτήσεις του τύπου «art+baroque+Bernini+Rome-sculpture» (γιατί έτσι θα πρέπει να θέσουμε την ερώτησή μας στο (Δια)δίκτυο), όταν φέρ' ειπείν αναζητούμε πληροφορίες για το ζωγραφικό, όχι όμως το γλυπτικό έργο του Bernini, το οποίο βρίσκεται στη Ρώμη; Είναι ποτέ δυνατόν να διανοηθούμε να θέσουμε μια τόσο τύπου Ronald Laing ερώτηση σε άνθρωπο και όχι σε μηχανή; Μήπως πολύ σύντομα το τελευταίο θα συμβεί, είτε το θέλουμε είτε όχι, ή μήπως ήδη συμβαίνει με τα μηνύματα των κινητών τηλεφώνων ή με τη γλώσσα των e-mails;

Ο Lyotard αποδίδει κοινωνικό ρόλο στα *γλωσσικά παιχνίδια* και ιδίως στην ερωματοθεσία: τα θεωρεί κοινωνικούς δεσμούς³³ και κατ' αυτό τον τρόπο επαναθέτει δυναμικά το πρόβλημα της σχέσης του λόγου με τα κοινωνικά προβλήματα. Είναι σημαντικό, νομίζω, να τονιστεί η επιτακτικότητα με την οποία ο Lyotard θέτει το ζήτημα της γλώσσας και της ερωματοθεσίας σ' ένα δοκίμιο για την κατάσταση της γνώσης στη μεταβιομηχανική εποχή, κι αυτό διότι η εισδοχή στη λεγόμενη κοινωνία της πληροφορίας προϋποθέτει την ψη-

φιακή προσαρμογή της γλώσσας, κάτι που δεν επηρεάζει μόνο τον τρόπο που μιλάμε και γράφουμε, αλλά επίσης και τον τρόπο που σκεπτόμαστε.

Η διαπίστωση του Lyotard ότι η ερωτηματοθεσία αποτελεί *κοινωνικό δεσμό* είναι θεμελιώδης, προκειμένου να κατανοήσει κανείς την πραγματική σημασία της συχνά επαναλαμβανόμενης διαπίστωσης (ακούγεται σχεδόν σαν ηχώ κενή νοήματος πλέον) ότι *οι υπολογιστές προξενούν κοινωνική απομόνωση*.

Τι σημαίνει κοινωνική απομόνωση όταν αναφερόμαστε στη χρήση των υπολογιστών; Οι υπολογιστές δεν προξενούν κοινωνική απομόνωση. Η διαμόρφωση της χρήσης, η ψηφιακή ερωτηματοθεσία, δηλαδή η μοναχική αναζήτηση απαντήσεων από ένα μηχάνημα που είναι δεδομένο ότι αδυνατεί ν' αποκριθεί με ολοκληρωμένο τρόπο, προκαλεί απομόνωση. Η έλλειψη επιλογών και η προβληματική βεβαιότητα ότι σήμερα η απορία είναι ανέφικτη, αδιέξοδη και εν τέλει άσποχη, οδηγεί στην κοινωνική απομόνωση, που δεν είναι τίποτε άλλο από την πεποίθηση ότι η θετική στάση δεν έχει κανένα νόημα.

Η έκφραση της απορίας είναι πάντα μια πράξη δημιουργική, ενώ η αναζήτηση πληροφοριών δεν είναι. Στον πυρήνα της απορίας βρίσκεται η βεβαιότητα ότι η έκπληξη μας περιμένει διαρκώς, ενώ στον πυρήνα της πληροφοριοδότησης βρίσκεται η εργαλειοκτικότητα και η πεποίθηση ότι μ' αυτό τον τρόπο μπορούμε και *ελέγχουμε το υλικό*.

Ειδικά όταν αναφερόμαστε στην *κατανάλωση* των πληροφορικών προϊόντων και όχι στην παραγωγή τους, όπως συμβαίνει στις μη προηγμένες τεχνολογικά χώρες (που τελικά υφίστανται και τους όποιους αντίκτυπους), είναι επιτακτικό νομίζω να επιστημανθούν οι γεωικότερες απηχίσεις της αντίθεσης ανάμεσα στην απόκτηση γνώσης και την πληροφόρηση.

Είναι γνωστό ότι αντίθετα με τις παράλογες, κατά τη γνώμη μου, εξαγγελίες περί δήθεν κατάργησης των συνόρων (!) μέσω του (Δια)δικτύου, παγκόσμιας συναδέλφωσης, συνεργασίας κ.λπ. (πρόκειται φυσικά για μία πρωτοφανή διαστρέβλωση των ιδεών του McLuhan και του παγκόσμιου χωριού που οραματίστηκε), οι κάτοικοι των χωρών της περιφέρειας σήμερα έχουν περισσότερους λόγους, και λόγω της ραγδαίας εξάπλωσης του (Δια)δικτύου, να αισθάνονται περιθωριοποιημένοι. Οι γεωγραφικές αποστάσεις όχι μόνο δεν καταργούνται τόσο απλά, όσο μέσω μιας οθόνης και ενός πληκτρολογίου, αλλά, αντίθετα, επιτείνονται. Η τεχνολογία που παράγεται *αλλού* φέρει αναπόφευκτα το *σκεπτικό* του τόπου παραγωγής, το οποίο σχεδόν ποτέ δεν συμπίπτει με το σκεπτικό του τόπου στον οποίο εξάγεται και απέναντι στο οποίο φέρεται πάντοτε κυριαρχικά³⁴.

Με την κυριαρχία της πληροφορικής, γράφει ο Lyotard, *επιβάλλεται μια κάποια λογική, και κατά συνέπεια ένα σύνολο επιταγών αναφερόμενων στις αποφάνσεις που γίνονται δεκτές ως «γνώση»*³⁵. *Με τη μορφή του πληροφορικού εμπορεύματος, που είναι απαραίτητο στην παραγωγική δύναμη, η γνώση είναι ήδη και θα είναι μία μείζων κατάθεση, ίσως η πιο σημαντική, μέσα στον παγκόσμιο ανταγωνισμό για την εξουσία*³⁶.

Γνώση και δύναμη, για τον Lyotard, είναι τα δύο πρόσωπα του ίδιου ζητήματος... *Η επιστημονική γνώση*, γράφει, *φαίνεται (σήμερα) πιο υποταγμένη από ποτέ στις εξουσίες [...] με τις νέες τεχνολογίες διατρέχει τον κίνδυνο να καταστεί ένα από τα κύρια πεδία των συγκρούσεών τους. Και καταλήγει: Το ζήτημα της γνώσης την εποχή της πληροφορικής είναι περισσότερο από ποτέ το ζήτημα της διακυβέρνησης*³⁷.

Οι παραπάνω επιστημάνσεις αφορούν άμεσα και τη μελέτη της τέχνης, κι αυτό διότι εάν

οι απειράριθμες ιστοσελίδες με θέματα τέχνης παράγονται στις προηγμένες τεχνολογικά χώρες, ασφαλώς δεν απευθύνονται μόνο στους κατοίκους των χωρών αυτών, αλλά και σε δέκτες/πελάτες και των πλέον απομακρυσμένων χωρών – κυρίως δε στους τελευταίους.

Το έργο τέχνης, με τον ιδιαίτερο τρόπο μεταβίβασης της γνώσης και την αντίστασή του στην εργαλειακότητα, νομίζω ότι προσφέρεται για να εξεταστεί τόσο η σχέση γνώσης και πληροφόρησης όσο και οι σχέσεις κυριαρχίας.

Μπορούμε, άραγε, να είμαστε βέβαιοι ότι τα όρια ανάμεσα στην απόκτηση γνώσης και στην ανάκτηση πληροφορίας θα είναι ευδιάκριτα, τη στιγμή μάλιστα που ήδη δυσκολευόμαστε να τραβήξουμε μια διαχωριστική γραμμή; Μ' άλλα λόγια: θα είναι άραγε «χαρωπή» η τεχνολογία των υπολογιστών;³⁸

Η εικονικότητα, ως πρακτική εφαρμογή μιας δυνητικά απειριορίστης εξάπλωσης της εικόνας στο μη-πραγματικό, είναι μια έννοια που δεν μπορεί να γίνει κατανοητή εξεταζόμενη εκτός των συγκεκριμένων κοινωνικών δεδομένων.

Έχοντας αναφέρει τα παραπάνω, θα ήταν δυνατόν να συνταχθούν τα παρακάτω συμπεράσματα:

1) Μια ιστορία των εικόνων που θα ενδιαφερόταν όχι μόνο για την καταγραφή των μεταλλαγών της μορφής, αλλά και για τις εκάστοτε θεωρήσεις και λειτουργίες τους, δεν θα μπορούσε παρά να εκλαμβάνει την εικονικότητα ως περιέχουσα πολιτικό νόημα.

2) Η θεώρηση της πληροφορίας και της γνώσης ως εννοιών εναλλάξιμων αποσκοπεί σε μία εργαλειακή σύντηξη της νοητικής διεργασίας και σε συνοπτική αντίληψη των αλληλουχιών που διέπουν τη ζωή. Σε μια τέτοια θεώρηση, η απεραντοσύνη (της γνώσης, της απόστασης, του διαθέσιμου χρόνου) συρρικνώνεται χωροχρονικά στην αναζήτηση πληροφοριών αμφίβολης αναγκαιότητας³⁹.

3) Το έργο τέχνης προσφέρεται ως αντικείμενο μελέτης στην ολότητά του και σύμφωνα με τις προδιαγραφές που θέτει ο δημιουργός του. Είναι άλλο όμως να αναφερόμαστε στην εικονικότητα ως μέσο απόδοσης της μορφής και άλλο ως μέσο προσέγγισης ή μελέτης της τέχνης. Η εικονικότητα αποτελεί συστατικό της μορφής όταν τίθεται ως αρχική προϋπόθεση ύπαρξης της τελευταίας, δηλαδή ως αναντικατάστατη επιλογή του καλλιτέχνη. Η μεταλλαγή της μορφής στην περίπτωση αυτή διατηρεί τον πειραματικό χαρακτήρα με τον οποίο η τέχνη ή η καλλιτεχνική δημιουργία μονίμως επανασυνθέτουν τον κόσμο. Μέσα στο συγκεκριμένο πλαίσιο επιλογών των εκφραστικών μέσων, η εικονικότητα αποτελεί μία από τις δυνατότητες που εντάσσονται σε έναν αρχικό σκοπό. Συνεπώς, η χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας στην τέχνη θα πρέπει να εξεταστεί κάτω από το πρίσμα του εμπρόθετου και όχι του αναπόφευκτου, κάτι που δεν ισχύει στην περίπτωση της μελέτης της τέχνης.

4) Η τροποποίηση των διεργασιών απόκτησης γνώσης, ως πεδίο αναφοράς, συνιστά το στοιχείο εκείνο που θα επιτρέψει μία συνολική ερμηνεία των φαινομένων πληροφοριοποίησης, εικονικότητας και προσομοίωσης, είτε αναφερόμαστε στην καλλιτεχνική δημιουργία είτε στη μελέτη της· θα ορίσει μάλιστα ένα κοινό πεδίο κοινωνικής έρευνας για την τέχνη.

Η προσομοιωμένη εικόνα ταξιδεύει μέσω των τερματικών ταχύτητα, ως διαχειριζόμενη πληροφορία ή ακόμη και ως οπτική ρύπανση, διαμορφώνοντας μια καινοφανή αισθητική, τις απηχήσεις της οποίας στο κοινωνικό επίπεδο ούτε καν μπορούμε να υποψιαστούμε. Η ανθρώπινη όραση παραλαμβάνει ακαριαία την πληροφοριοποιημένη εικόνα, δίχως να έχει

τη δυνατότητα να την επεξεργαστεί μέσα από τις διόδους που παρέχει το πέρασμα του χρόνου. Είναι πολύ δύσκολο, ακόμη, να προσδιορίσουμε τα αισθητικά χαρακτηριστικά της μορφής που αποκτά το έργο τέχνης μέσω της οθόνης του υπολογιστή και, κυρίως, την ανταπόκριση του ανθρώπινου βλέμματος, αλλά και ολόκληρου του οργανισμού, στην εικόνα αυτή. Δεν έχουμε ακόμη τα αντιληπτικά μέσα, όπως θα έλεγε ο Fredric Jameson⁴⁰. Εάν, ωστόσο, είναι αλήθεια ότι η όχι ακριβώς επιστημονική, αλλά μάλλον βιωμένη γνώση που παρέχει η τέχνη μπορεί να μετατραπεί σε επιστημονική γνώση μόνο μέσω του ιστορικού⁴¹, τότε αποτελεί υπόθεση εργασίας για τους ιστορικούς της τέχνης η διερεύνηση των τρόπων με τους οποίους μεταβιβάζεται σήμερα αυτή η γνώση, όπως επίσης και η εξέταση της σχέσης της ηλεκτρονικής/δικτυακής εικόνας του έργου τέχνης με τη γνώση και με την ιστορία, δηλαδή με τη μνήμη και το χρόνο.

Δεν είμαι σε θέση να κρίνω αν όντως οδευούμε ανεπαίσθητα προς κάτι σαν «Κραχ των εικόνων»⁴², έχω όμως την αίσθηση ότι στο μέλλον δεν θα μπορούμε πλέον να τις ξεετάζουμε με τους ίδιους τρόπους.

Σημειώσεις

1. Habermas, Jürgen, *Κείμενα Γνωσιοθεωρίας και Κοινωνικής Κριτικής*, Αθήνα 1990: Πλέθρον, σσ. 121-170: «Τεχνική και Επιστήμη ως Ιδεολογία».
 2. *Ο.π.*, σ. 148.
 3. *Ο.π.*, σ. 165.
 4. Gibson, William, *Νευρομάντης*, Αθήνα 1998: Αίολος.
 5. Jameson, Fredric, *Το Μεταμοντέρνο*, Αθήνα 1999: Νεφέλη, σ. 11. Για τον όρο «ύστερος καπιταλισμός», βλ. *ό.π.*, σσ. 25-30, ειδικά για τον όρο «ύστερος», βλ. *ό.π.*, σ. 30 και σσ. 76-7. Κλασική μελέτη επί του θέματος αποτελεί του Mandel, Ernst, *Late Capitalism*, London 1978: Verso.
 6. Σύμφωνα με τον Fredric Jameson, το είδος αυτό της λογοτεχνίας επιστημονικής φαντασίας (cyberpunk) εκφράζει πλήρως όχι μόνο διεθνικές συλλογικές πραγματικότητες, αλλά και την ίδια την παράνοια σε οικουμενικό επίπεδο: οι καινοτομίες του William Gibson στο πεδίο της αναπαράστασης καθιστούν εν προκειμένω το έργο του λογοτεχνικό επίτευγμα πρώτης τάξεως, μέσα σε μία κυρίαρχα οπτική και ακουστική μεταμοντέρνα αισθητική παραγωγή (*ό.π.*, σ. 80).
 7. <http://project.cyberpunk.ru> (τελευταία ημερομηνία «ανοίγματος» της ιστοσελίδας: 26 Απριλίου 2002).
 8. Adorno, Wiesegrund Theodor & Horkheimer, Max, *Διαλεκτική του Διαφωτισμού*, Αθήνα 1996: Νήσος, σσ. 267 κ.ε.
 9. Βλ. Wellmer, Albrecht, *Η Ελευθερία στο Νεωτερικό Κόσμο*, Αθήνα 2001: Αλεξάνδρεια, σσ. 70-96.
 10. Castells, Manuel, *The Rise of the Network Society*, Oxford & Malden 2000: Blackwell, σ. 29: και επίσης: σσ. 33-8: "Lessons from the Industrial Revolution".
 11. *Ο.π.*, σ. 3.
 12. *Ο.π.*, σ. 4.
 13. *Ο.π.*, σ. 7.
 14. Μία τεράστια βιβλιογραφία και μία εξαντλητική έκθεση οικονομικών στοιχείων και σχεδιαγραμμάτων οδηγούν τον Castells σε κατηγορηματική απόρριψη του σκεπτικισμού των γάλλων φιλοσόφων των τελευταίων ετών απέναντι στη λεγόμενη Κοινωνία της Πληροφορίας. Οι γάλλοι «νέοι φιλόσοφοι» είναι, για τον Castells, θύματα μιας κατάστασης αποπροσανατολισμού (*ό.π.*, σ. 143).
- Με απίστευτη αισιοδοξία (απληροφόρητη και κάτω ψυχαναγκαστική, κατά τη γνώμη μου), καταλήγει στην παρακάτω διαπίστωση: *Η Ιστορία μόλις αρχίζει, εάν ως ιστορία αντιλαμβανόμαστε τη στιγμή κατά την οποία, μετά από αιώνες προϊστορικής πάλης με τη φύση, αρχικά για την επιβίωση, στη συνέχεια για την κατάκτησή της, το*

ανθρώπινο είδος έφθασε στο επίπεδο γνώσης και κοινωνικής οργάνωσης που θα μας επιτρέψει να ζήσουμε σε έναν κόσμο κοινωνικά καθορισμένο. Είναι η αρχή μιας νέας ύπαρξης, δηλαδή μιας νέας εποχής, της Πληροφορικής Εποχής, η οποία σημαδεύεται από την αυτονομία του πολιτισμού σε άμεση σχέση με την υλική βάση της ύπαρξής μας [...] (ό.π., σσ. 508-9).

15. Βλ. Adorno, Theodor, *Αισθητική Θεωρία*, Αθήνα 2000: Αλεξάνδρεια, σ. 393.

16. Για μία ενδιαφέρουσα προσέγγιση εννοιών όπως *headless body* ή *bodyless head*, με αναφορές στον Καρτέσιο, βλ. Romanyn, Robert D., *The Despot Eye and its Shadow. Media Image in the Age of Literacy*, ειδικά: *First Re-Membering: the Cogito Project*, σσ. 346-9, σε: Levin, David Michael (ed.), *Modernity and the Hegemony of Vision*, 1993: University of California Press.

17. Herf, Jeffrey, *Αντιφασιστικός Μοντερνισμός. Τεχνολογία, Κουλτούρα και Πολιτική στη Βαϊμάρη και το Γ Ράιχ*, Ηράκλειο 1993: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Η μελέτη του Herf αποτελεί σημαντική συμβολή στη σημερινή αντίληψη για τη νέα τεχνολογία. Όπως αναφέρει ο συγγραφέας, σε μια περίοδο κατά την οποία οι δυτικές δημοκρατίες βρίσκονται αντιμέτωπες με τις προκλήσεις της τρίτης βιομηχανικής επανάστασης των υπολογιστών και των τηλεπικοινωνιών, μια μελέτη για την απάντηση της Γερμανίας στη δεύτερη βιομηχανική επανάσταση έχει κάποια επικαιρότητα (σ. XII).

18. Ο.π., σ. XII.

19. Moser, Mary Anne (ed.), *Immersed in Technology. Art and Visual Environments*, Cambridge 1996: MIT Press, σσ. 4-5. Σύμφωνα με την ανάλυση της N. Katherine Hayles, μπορούμε να ορίσουμε την εικονικότητα βάσει ενός σημειωτικού τετραγώνου, το οποίο αποτελείται από τις έννοιες της παρουσίας (presence), της απουσίας (absence), της τυχαιότητας (randomness) και του μοντέλου (pattern). Ο συσχετισμός παρουσίας και μοντέλου μάς δίνει το αντίγραφο (replication) απουσίας και τυχαίου, τη διάρρηξη (διαρροή, διασπώ) (disruption), ενώ η παρουσία και το τυχαίο την αλλοίωση των χαρακτηριστικών ή μετάλλαξη (mutation), η δε απουσία και το μοντέλο μάς δίνουν το υπερρεαλιστικό (hyperreal). Το τελευταίο, σύμφωνα με τον Baudrillard, εμφανίζεται όταν η αλληλοδιακίνηση των μετατοπίσεων (displacements), που συνδέει μια σειρά απομμήσεων, έχει εξασθενήσει τόσο, ώστε το πρωτότυπο έχει εξαφανιστεί ως αναφορά (βλ. ό.π., σ. 9).

20. Ο.π., σσ. 15-21, 297-8.

21. Ο.π., σσ. 21-6.

22. Ο.π., σ. 23.

23. Βλ. Löwy, Michael & Sayre, Robert, *Εξέγερση και Μελαγχολία*. Αθήνα 1992: Εναλλακτικές Εκδόσεις, σ. 89.

24. Todd, Loretta, "Aboriginal Narratives in Cyberspace", σε Moser, Mary Anne (ed.), *Immersed in Technology. Art and Visual Environments*, Cambridge 1996: MIT Press, σσ. 179-94.

25. Virilio, Paul, *Η Πληροφορική Βόμβα*, Σκόπελος 2000: Νησιδές, σσ. 41-3. Βλ., επίσης, για το μετα-νεωτερικό θεατή: Fredric Jameson, *Το Μεταμοντέρνο*, ό.π., σσ. 72-3.

26. Baudrillard, Jean, *Η Διαφάνεια του Κακού*, ό.π., σ. 25.

27. Debord, Guy, *Η Κοινωνία του Θεάματος*. Αθήνα 2000: Διεθνής Βιβλιοθήκη, σ. 146.

28. Fredric Jameson, *Το Μεταμοντέρνο*, ό.π., σσ. 128-9.

29. Searle, John, *Νοις, Εγκέφαλος και Επιστήμη*. Ηράκλειο 1994: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, σσ. 31-5.

30. Ο.π., σ. 42.

31. Όπως επισημαίνει ο John Searle, η πληροφοριακή επεξεργασία δεν αποτελεί συστατικό νοητικής διεργασίας, παρά μόνο όταν συνυπάρχει με ψυχολογικές διεργασίες: Όταν οι άνθρωποι εκτελούν νοητικές πράξεις, σκέπτονται και είναι χαρακτηριστικό της σκέψης ότι εμπεριέχει πληροφοριακή επεξεργασία κάποιου τύπου. Αλλά υπάρχει κι άλλο είδος πληροφοριακής επεξεργασίας στην οποία δεν υπάρχουν καθόλου νοητικές καταστάσεις. Σε αυτές τις περιπτώσεις, υπάρχουν διαδικασίες που μιμνάζονται με αυτές που συμβαίνουν όταν γίνεται κάποια νοητική πληροφοριακή επεξεργασία. Ας αποκαλέσουμε αυτόν τον δεύτερο τύπο πληροφοριακής επεξεργασίας "ως εάν" μορφή πληροφοριακής επεξεργασίας. Είναι τελείως αβλαβές να χρησιμοποιούμε και τους δυο τύπους νοητικών αποδόσεων εφόσον δεν τις συγχέουμε. Όμως αυτό που σιγαντούμε στην επιστήμη της νόησης είναι η διαρκής σύγχυση τους. Μόλις, λοιπόν, κατανοήσουμε πλήρως αυτή τη διάκριση, μπορούμε ν' αντιληφθούμε μια από τις βαθύτερες αδυναμίες του εργασιολογικού της επιστήμης της νόησης.

Από το γεγονός ότι επεξεργάζομαι πληροφορία όταν σκέπτομαι, και το γεγονός ότι και ο υπολογιστής επεξεργάζεται πληροφορία –ακόμη κι αν είναι πληροφοριακή επεξεργασία που προσομοιώνει τα τυπικά χαρακτηριστικά της σκέψης μου– δεν προκύπτει ότι υπάρχει κάτι που σχετίζει το υπολογιστικό πρόγραμμα με την ψυχολογία μας. Για να αποδειχτεί η ψυχολογική συσχέτιση, θα έπρεπε να υπάρχει κάποιο ανεξάρτητο επι-

χείρημα που να δείχνει ότι η "ως εάν" πληροφορική επεξεργασία είναι ψυχολογικά σχετική (ό.π., σσ. 49-50).

32. Όπως επισημαίνει η Νίκη Λοϊζίδη: [...] το μεγάλο παράλογο της εποχής μας είναι πως τα μέσα επικοινωνίας επιστρατεύονται για να εκμηδενίσουν τη βασική αξία κάθε δημοκρατίας: τη συμμετοχή στα κοινά (βλ. Λοϊζίδη, Νίκη, *Οι Μεταμφιέσεις της Τέχνης και οι Ψευδαισθήσεις της Κριτικής*, Αθήνα 1999: Νεφέλη, σ. 71).

33. Lyotard, Jean-François, *Η Μεταμοντέρνα...* ό.π., σ. 61. Ο Lyotard χρησιμοποιεί τον όρο γλωσσικά παιχνίδια προκειμένου να δηλώσει τη διαφορετική δραστηριότητα μιας ερώτησης, μιας υπόθεσης, μιας λογοτεχνικής περιγραφής, μιας αφήγησης κ.λπ. Η καθεμία από τις προτάσεις έχει ένα ξεχωριστό σημασιολογικό βάρος, που χαρακτηρίζεται από διαφορετικές λεκτικές κινήσεις. Για τα γλωσσικά παιχνίδια, βλ. ό.π., σσ. 42-6.

34. Σύμφωνα με τον Lyotard: Είναι λογικό να σκεφτούμε ότι ο πολλαπλασιασμός των συσκευών πληροφορικής επηρεάζει και θα επηρεάσει την κυκλοφορία των γνώσεων όσο την επηρεάζει η ανάπτυξη των μέσων κυκλοφορίας των ανθρώπων αρχικά (μεταφορές) και συνακόλουθα των ήχων και των εικόνων (media). Μέσα σ' αυτόν το μετασχηματισμό, η φύση της γνώσης δεν παραμένει άθικτη. Δεν μπορεί να περάσει στους νέους διαύλους και να καταστεί αποτελεσματική, παρά μόνο αν η γνώση μπορεί να μεταφραστεί σε ποσότητες πληροφόρησης. Συνεπώς με βάση τα παραπάνω μπορούμε να προβλέψουμε ότι όλα, όσα δεν έχουν τη δυνατότητα να μεταφραστούν έτσι μέσα στη συγκροτημένη γνώση, θα εγκαταλειφθούν και ότι ο προσανατολισμός των νέων ερευνών θα υπαχθεί στην προϋπόθεση του να μπορούν να μεταφράζονται τα ενδεχόμενα αποτελέσματα στη γλώσσα της μηχανής. Οι "παραγωγοί" της γνώσης καθώς και οι χρήστες της οφείλουν και θα πρέπει να έχουν τα μέσα να μεταφράσουν σ' αυτές τις γλώσσες ό,τι οι μεν ζητούν να επινοήσουν και οι δε να μάθουν. [...] Αυτή η σχέση των χορηγών και των χρηστών της γνώσης με την ίδια τη γνώση τείνει και θα τείνει να προσλάβει τη μορφή της σχέσης που έχουν οι παραγωγοί και οι καταναλωτές των εμπορευμάτων με τα εμπορεύματα, δηλαδή τη μορφή της αξίας. Η γνώση παράγεται και θα παράγεται για να πωλείται: καταναλώνεται και θα καταναλώνεται για να παίρνει αξία μέσα σε μια νέα παραγωγή: και στις δύο περιπτώσεις ο σκοπός είναι η ανταλλαγή της. Παύει να είναι αυτοσκοπός, χάνει την «αξία χρήσης της» (Lyotard, Jean-François, ό.π., σσ. 31-3).

35. Lyotard, Jean-François, ό.π., σ. 32.

36. Ό.π., σ. 34.

37. Ό.π., σ. 41.

38. Παράδειγμα της σύγχυσης που επικρατεί σε ό,τι αφορά στην εισαγωγή της τεχνολογίας των υπολογιστών στην Ελλάδα, είναι η ιδιάζουσα κατάσταση η οποία δημιουργήθηκε με ένα πρόγραμμα 300 δισ. δραχμών, προτού καν αρχίσει η αναμενόμενη για το φθινόπωρο του 2002 υλοποίησή του. Αφορά τη μεταφορά του υλικού της δημόσιας διοίκησης σε ηλεκτρονική μορφή. Ορισμένες υπηρεσίες, αναφέρεται, αρνούνται να παραχωρήσουν στοιχεία σε ιδιωτικές εταιρείες διότι θεωρούν ότι εκχωρούν ένα μέρος της εξουσίας τους (Το Βήμα, Κυριακή 7 Απριλίου 2002, σ. Α41).

39. Σχετικά με την απεραντοσύνη και τη συρρίκνωση του διαθέσιμου επίγειου χώρου, βλ. Arendt, Hannah, *Η Ανθρώπινη Κατάσταση*, Αθήνα 1986: Γνώση, σσ. 337 κ.ε.

40. Jameson, Fredric, ό.π., σ. 80.

41. Hadjinicolaou, Nicos, *Histoire de l'Art et Lutte de Classes*, Paris 1974: Maspero, σ. 160.

42. Virilio, Paul, *Η Πληροφορική Βόμβα*, Σκόπελος 2002: Νησίδες, σ. 107.