Η Αντι-γλώσσα των Νέων Μέσων[1]

Ο Τ. Τζ. Κλαρκ διαπίστωσε κάποτε με την απλή φωνή της εμπειρίας ότι στον Κουρμπέ ολόκληρος ο κόσμος είναι ένας κόσμος εγγύτητας· το ζωγραφιστό είναι αυτό το πράγμα, αυτός ο χώρος, που μπορεί να μεταμορφωθεί σε σαλόνι της Δεύτερης Αυτοκρατορίας. Παρόμοια είναι και η εκτίμηση του Στάνλεϊ Κάβελ στο *The World Viewed*, όταν σε συνέχεια ενός άρθρου του 1967 του Μάικλ Φράιντ, «Τέχνη και Αντικειμενοσύνη», παρομοιάζει τον πίνακα με μια συγκεκριμένη επιθυμία για παροντικότητα. Ο πίνακας συναρμολογεί έναν χώρο. Αλλά είναι πάντα ένας εγγύς χώρος, ένας οριοθετημένος χώρος υφών και συγκεντρωμένων πραγμάτων, όχι ακριβώς τόσο κοντινός, αλλά σίγουρα απροκάλυπτος και παρατεταγμένος για χειρισμό. Παρ' όλα αυτά, δεν είναι ο πίνακας το βασικό ενδιαφέρον του Κάβελ στο *The World Viewed* αλλά ο κινηματογράφος, απλά ο πίνακας προσφέρει έναν δρόμο που μπορούμε να διαβούμε για να εξακριβώσουμε μια συγκεκριμένη ποιότητα που μοιράζονται ο πίνακας, η φωτογραφία, η κινηματογραφική ταινία και άλλες μορφές τέχνης. Είναι η επιθυμία να έρθει ο κόσμος κοντά σε εμάς.

Μια επιθυμία να έρθει κοντά – μια τέτοια επιθυμία βρίσκεται σίγουρα στην ίδια τη βάση της ανθρώπινης ζωής. Πράγματι, η σχετική εγγύτητα ή απόσταση των πραγμάτων μπορεί να απευθύνεται σε κάθε είδους δράση, από την αγάπη στο μίσος, από τη χαρά της συν-επαφής στην επισφάλεια της εξορίας. Δεν είναι όμως μόνο αυτό, γιατί στην τέχνη αφορά μια συγκεκριμένη όχι μια γενική επανάληψη της επιθυμίας για εγγύτητα. Για τον Κάβελ, το φαινόμενο είναι πιο έντονο στη φωτογραφία και ως εκ τούτου στον κινηματογράφο (παράγωγο της φωτογραφίας για τον ίδιο). Όπως το θέτει: ο κόσμος της εικόνας είναι παρών σε εμάς, αλλά εμείς δεν ήμασταν ποτέ παρόντες σε αυτόν. Έτσι, είναι μια εγγύτη-

* Ο Allexander Galloway είναι Καθηγητής στο τμήμα Media, Culture, and Communication του Πανεπιστήμιου της Νέας Υόρκης.

τα με πρόβλημα. Για να χρησιμοποιήσω την ιδιόλεκτο των κινηματογραφικών σπουδών, ο/η θεατής δεν παρίσταται στην κινηματογράφηση του «προ-κινηματογραφικού συμβάντος». Είναι συνεπώς μια επιθυμία να έρθει κοντά, αλλά μια επιθυμία που πάσχει ήδη από μια συγκεκριμένη νεύρωση, την απόρριψη του εαυτού. Με κάθε προσπάθεια να παρατάξει τον κόσμο σε εγγύς σχέση με εμάς, πρέπει εμείς την ίδια στιγμή να εξαφανιστούμε. Στον κόσμο του Κάβελ, με κάθε βήμα μπροστά, γινόμαστε όλο και πιο αδρανείς. Κάθε βήμα που γίνεται είναι ένα βήμα που αναιρείται.

Στον Πλάτωνα υπάρχει ένα μαγικό δαχτυλίδι, το Δαχτυλίδι του Γύγη, που παρέχει αορατότητα και συνεπώς ενδεχόμενη ασυλία από ηθικές συνέπειες σε όποιον/α το φοράει. Ο κινηματογράφος πρακτικά μας αναγκάζει να φοράμε το Δαχτυλίδι του Γύγη, καθιστώντας τον εαυτό έναν αόρατο μισο-συμμετέχοντα στον κόσμο.[2] Ο εαυτός γίνεται ένας εαυτός που θωρεί, και ο κόσμος γίνεται ένας κόσμος που θεάται. Αυτή είναι με λίγα λόγια η κινηματογραφική συνθήκη για τον Κάβελ, και νομίζω πως συμφωνώ μαζί του. Το κόστος και τα οφέλη είναι σαφή: να είσαι «κινηματογραφικά» παρών στον κόσμο, να βιώνεις την απόλαυση των ταινιών, σημαίνει να είσαι μαζοχιστής. Με άλλα λόγια, για να είμαστε σε μια σχέση παρουσίας με τον κόσμο κινηματογραφικά, σημαίνει να υποκείμεθα στον απόλυτο πόνο και την ταπείνωση που δεν είναι τίποτα λιγότερο από πλήρη διαγραφή. Έχει λεχθεί ότι ο κινηματογράφος είναι το πλέον φαινομενολογικό από τα μέσα. Δεν είναι όμως απολύτως σαφές αν αυτό είναι φαινομενολογία ή η απόλυτη αδυνατότητα αυτής.

«Ο πίνακας 'είναι' ένας κόσμος· η φωτογραφία είναι 'ενός' κόσμου», έγραψε ο Κάβελ (1979: 24). Τι θα μπορούσαμε να πούμε για τον κινηματογράφο; Ή τον υπολογιστή; Παραφράζοντας τον ορισμό του Κάβελ για τον κινηματογράφο, μπορούμε να πούμε, ίσως με λιγότερη άνεση από ό,τι ο ίδιος, ότι ο κινηματογράφος αυτόματα προβάλλει κόσμους (σε σειρά). Θα μπορούσε τότε να είναι «για» έναν κόσμο; Ο υπολογιστής έτσι είναι απλά «στη θέση» ενός κόσμου, καθώς τείνει να αναπτύσσεται διαχωριζόμενος από κάποιο αναφερόμενο, μοντελοποιώντας το και συμπληρώνοντάς το. Αρκετά όμως με τα παιχνίδια φράσεων· το σημαντικό είναι να προσδιορίσουμε τη φύση της μηχανής.

Το αντικείμενο του υπολογιστή δεν είναι ο άνθρωπος, ούτε είναι αυτό ή εκείνο το ανθρώπινο πρόσωπο ή σώμα. Με αυτή την έννοια διαχωρίζεται από εκείνες τις τέχνες (ζωγραφική, φωτογραφία, κινηματογράφος) που εστιάζουν στην ενσώματη ανθρώπινη μορφή –το πρόσωπο, αλλά όχι πάντα, το χέρι, αλλά όχι πάντα– και την εγγύς σχέση της με τον κόσμο, αν όχι ως το άμεσο αντικείμενο θέμα τους τότε τουλάχιστον ως ο απόλυτος ορίζοντας των διάφορων αισθητικών τους επενδύσεων. Ο λόγος είναι απλός: επειδή ο υπολογιστής είναι αυτό καθαυτό το αντικείμενο από μόνο του.

Για αυτό δεν κλαίμε στις ιστοσελίδες όπως κλαίμε στις ταινίες. Για αυτό δεν υπάρχει «φυσιογνωμικότητα» (faciality) με τον υπολογιστή, δεν υπάρχει η ιδέα του συστήματος καλλιτεχνικών αστέρων (εκτός από τον εαυτό μας), δεν υπάρχουν χαρακτήρες ή ιστορίες (εκτός από τις δικές μας), δεν υπάρχει έννοια αναγνώρισης και ανατροπής, όπως ο Αριστοτέλης αναφέρει για την ποίηση. Αν η οθόνη του σινεμά κατευθύνει πάντα προς, ο υπολογιστής κατευθύνει πάντα μακριά. Αν στις ταινίες γέρνουμε το κεφάλι πίσω, με τον υπολογιστή γέρνουμε μπροστά.

Αλλά, θα πείτε, σήμερα υπάρχει περισσότερο συναίσθημα από ποτέ, έτσι δεν είναι; Το δίκτυο δεν είναι τίποτα άλλο από μια μεγάλη παρέλαση από προφίλ προσωπικοτήτων, επιθυμιών και αναγκών, προβαλλόμενων εγώ, «δεύτερων» εαυτών και «δεύτερων» ζωών. Αυτό είναι αλήθεια. Η εξασθένηση του συναισθήματος έρχεται τη στιγμή του απόλυτου εξορθολογισμού του. Τη στιγμή που κάτι τελειοποιείται, νεκρώνει. Αυτή είναι σήμερα η συνθήκη του συναισθήματος στο διαδίκτυο, και για αυτό το αντικείμενο του υπολογιστή δεν είναι ο άνθρωπος: επειδή οι πληροφορίες του είναι το αντικείμενο.

Θα μπορούσαμε, λοιπόν, να πάμε τόσο μακριά ώστε να κάνουμε το απόλυτο άλμα και να υποστηρίξουμε το ακόλουθο: ότι ο υπολογιστής είναι ένα αντι-Δαχτυλίδι του Γύγη. Το σκηνικό έχει αντιστραφεί. Το άτομο που φοράει το δαχτυλίδι είναι ελεύθερο να περιφέρεται σε κοινή θέα, ενώ ο κόσμος, αόρατος, υποχωρεί στην απόλυτη διαφορά. Ο κόσμος δεν μας δείχνει πια τι είναι. Εμείς υποδεικνύουμε τον εαυτό μας σε αυτόν, και κατά την υπόδειξη αυτή ο κόσμος υλοποιείται κατ' εικόνα μας.

Το κόστος και τα οφέλη είναι σαφή και πάλι: Να είσαι «πληροφοριακά» παρών στον κόσμο, να βιώνεις την απόλαυση του υπολογιστή, σημαίνει να είσαι σαδιστής.[3] Σε αντίθεση με τον κινηματογράφο, για να βρισκόμαστε σε σχέση με τον κόσμο πληροφοριακά, πρέπει να διαγράψουμε τον κόσμο, να τον υποβάλλουμε σε διάφορες μορφές χειραγώγησης, οικειοποίησης, μοντελοποίησης, και συνθετικής μεταμόρφωσης. Ο υπολογιστής παίρνει την υπερθετική μας εξουσία επί των κόσμων ως συνθήκη της δυνατότητας για τη δημιουργία κόσμων. Η επίμονη επένδυσή μας σε κόσμους –η οξυμμένη διερεύνηση των γεγονότων, η σάρωση και εξόρυξη των δεδομένων, η ιστολογική πλοήγηση και η εξαγωγή– είναι η προϋπόθεση για το πώς οι κόσμοι αποκαλύπτονται. Η υπόσχεση δεν είναι να αποκαλύψεις κάτι όπως είναι, αλλά να προσομοιώσεις κάτι τόσο επιτυχημένα ώστε «αυτό που είναι» να γίνεται όλο και λιγότερο αναγκαίο να το συζητήσεις, όχι επειδή έχει διά παντός εξαφανιστεί, αλλά επειδή έχουμε τελειοποιήσει μια γλώσσα *για* αυτό. Όπως συμβαίνει στο έργο του Αλέν Μπαντιού: υπάρχουν μόνο σώματα και γλώσσες.[4]

Ο Κάβελ –και δεν είναι μόνο αυτός, απλά είναι ο πιο βολικός– περιγράφει τη δυνατότητα ενός μέσου. Η δυνατότητα ενός μέσου βρίσκεται σε άμεση σχέση με

το τι είναι το μέσο, δηλαδή με τον ορισμό τού υπό διερεύνηση μέσου. Συνεπώς, όταν ρωτάμε, «Ποια είναι η δυνατότητα του βίντεο;» είναι σαν να ρωτάμε ταυτόχρονα, «Ποιος είναι ο ορισμός του βίντεο;» Όμως, ο υπολογιστής κατέχει μια δυσχερή θέση σε σχέση τόσο με τον ορισμό όσο και με τη δυνατότητα, αφού σε πολλές περιπτώσεις οι ίδιες λέξεις που χρησιμοποιούμε για να θέσουμε το ερώτημα του υπολογιστή είναι οι ίδιες αυτές λέξεις *ορισμός* και *δυνατότητα*. Ακούμε ιστορίες για τους υπολογιστές να είναι μηχανές «ορισμού»: όχι μόνο ο κώδικας του υπολογιστή λειτουργεί μέσα από ορισμούς καταστάσεων και αλλαγές καταστάσεων, αλλά επιπλέον οι υπολογιστές είναι αυτές οι μοναδικές μηχανές που ονομαστικοποιούν τον κόσμο, που ορίζουν και μοντελοποιούν τη συμπεριφορά του με τη χρήση μεταβλητών και συναρτήσεων. Παρόμοια, ακούμε ιστορίες για τους υπολογιστές να είναι μηχανές «δυνατοτήτων»: λειτουργούν όχι μέσα από ακαθόριστες εκτιμήσεις πρακτικής, αλλά μέσα από άκαμπτες μηχανιστικές δυνατότητες αλήθειας ή ψεύδους, δεκτικότητας ή κλειστότητας, ανοιχτού ή σβηστού. Συνεπώς, υποστηρίζω ότι αυτοί οι όροι *ορισμός* και *δυνατότητα* μπορούν να μας ζημιώσουν περισσότερο από το να μας βοηθήσουν αν ο σκοπός μας είναι να κατανοήσουμε τη μηχανή και το πώς δουλεύει. Πώς να καθορίσουμε τη δυνατότητα των νέων μέσων αν τα νέα μέσα δεν είναι παρά μηχανές δυνατοτήτων; Πώς να τα ορίσουμε αν έχουν ήδη πλασθεί από το εκμαγείο του ορισμού; Υιοθετώντας μια συντομογραφία, θα μπορούσαμε να συνοψίσουμε αυτή την κατάσταση πραγμάτων με το να ισχυριστούμε ότι ο υπολογιστής έχει μέχρι στιγμής κατανοηθεί με όρους μεταφυσικής. Όταν αναφερόμαστε στον υπολογιστή ως «ουσιωτική μηχανή», αυτό που ουσιαστικά εννοούμε είναι ότι οι υπολογιστές προσομοιώνουν οντολογίες, καθορίζουν ορίζοντες δυνατοτήτων. Και αυτό είναι το έδαφος της μεταφυσικής. Τέτοιου είδους ορισμοί μπορούν να βρεθούν στον Λεβ Μάνοβιτς, την Τζάνετ Μάρεϊ, και σε ολόκληρη τη σημερινή συζήτηση για τα νέα μέσα. Υπάρχει η εντύπωση ότι πρέπει να ορίσουμε το μέσο αναφορικά με μια συγκεκριμένη «γλώσσα» ή με ένα σύνολο από ουσιώδεις τυπικές ποιότητες, οι οποίες έτσι, ακολουθώντας τη μεταφυσική λογική, θα εκδηλώνουν στον κόσμο έναν αριθμό περιπτώσεων ή συνεπειών. (Ένα από τα προβλήματα αυτής της προσέγγισης, για την οποία δεν θα υπεισέλθω σε βάθος εδώ, είναι αυτό της ουσιοκρατίας, η άποψη ότι τα αντικείμενα των νέων μέσων είναι εκ των προτέρων ένας συγκεκριμένος τρόπος, και ότι το έργο του θεωρητικού είναι απλώς να τα εξετάσει και να εξαγάγει τους καθολικούς νόμους ή τις γλώσσες που συγκροτούν τη σωστή τους λειτουργία στον κόσμο. Οι προκάτοχοί μου στην κριτική παράδοση της αντι-ουσιοκρατίας έχουν ορθά υποδείξει πως αυτό οδηγεί τελικά σε έναν αριθμό πολιτικών και θεωρητικών προβλημάτων, τα οποία το λιγότερο που κάνουν είναι να αποκλείουν το απρόοπτο και την ιστορικότητα, δύο σκευές που πραγματικά αποδεικνύονται αναγκαίες).[5]

Όλα αυτά είναι ωραία και καλά. Όμως, η ιστορία γίνεται πιο πολύπλοκη όταν αναγνωρίσουμε ότι ο υπολογιστής είναι δραματικά διαφορετικός από τα άλλα μέσα. Αντί να διευκολύνει τη μεταφυσική διάταξη, ο υπολογιστής κάνει κάτι πολύ διαφορετικό: προσομοιώνει τη μεταφυσική διάταξη. Με λίγα λόγια, ο υπολογιστής δεν αναμεσολαβεί άλλα φυσικά μέσα, αναμεσολαβεί την ίδια τη μεταφυσική (και επομένως θα ήταν πιο σωστό να χαρακτηριστεί ως μεταφυσικό μέσο). Θα αποφύγω να πω ότι αναμεσολαβεί την ίδια τη διαμεσολάβηση αλλά ο πειρασμός υπάρχει. Το μεταφυσικό «μέσο» των ουσιών και των περιπτώσεων είναι σήμερα ουσιαστικά νεκρό. Και ως νεκρό, το μέσο των ουσιών και των περιπτώσεων επανεμφανίζεται με μια νέα διαμεσολαβητική μορφή, τον υπολογιστή. Οι πληροφοριακές μηχανές δεν *συμμετέχουν* στην εγκόσμια λογική των ουσιών και των περιπτώσεων· την προσομοιώνουν. Για παράδειγμα, από τη μία μεριά φαίνεται πως αρχές όπως η αναλωσιμότητα και η προσχεδιασμένη αχρήστευση περιορίζουν τα πολύχρονα μεταφυσικά προβλήματα περί της ανθεκτικότητας της ουσιώδους ταυτότητας με τη μορφή καθολικών ή υπερβατικών. Η αλήθεια είναι ότι τα μεταφυσικά ερωτήματα απλά δεν είναι τόσο σημαντικά ώστε να τεθούν μπροστά σε όλη αυτή τη σαβούρα. Αλλά από την άλλη μεριά, εντός της λογικής της μηχανής δεν βλέπουμε κάτι παραπάνω από ένα ομοίωμα και μια απέθαντη ανθεκτικότητα αυτών των ίδιων μεταφυσικών αρχών. Κάτι φτάνει πάντα την τελειότητα στον θάνατο.

Αλλά τι γίνεται με αυτή την άποψη περί αναμεσολάβησης της μεταφυσικής καθεαυτήν; Το επιχείρημα της αναμεσολάβησης (που μας δίδεται από τον Μάρσαλ Μακλούαν και τις ή τους οπαδούς του) είναι τόσο διάτρητο που είναι μάλλον καλύτερα να το απορρίψουμε επιτόπου. Αλλά αν υπάρχει κάποια σωτηρία για τη θεωρία, μπορεί να βρεθεί στο «καθεαυτήν». Η τηλεόραση δεν αναμεσολαβεί απλά την κινηματογραφική ταινία, αναμεσολαβεί την κινηματογραφική ταινία *αυτή καθεαυτή*. Το σημαντικό σημείο δεν είναι το ότι αυτή ή η άλλη ταινία σαρώνεται και μεταδίδεται ως «περιεχόμενο» της τηλεόρασης (αυτή είναι η πρώτη εκδοχή του επιχειρήματος του Μακλούαν περί της αναμεσολάβησης). Το σημαντικό ζήτημα είναι ότι η τηλεόραση ενσωματώνει την ταινία καθεαυτή, δηλαδή ενσωματώνει ολόκληρη την κινηματογραφική συνθήκη.

Αλλά από τη στιγμή που η θεωρία της αναμεσολάβησης αποκτήσει έδαφος, πολύ γρήγορα θα αντιληφθούμε έναν αριθμό (ιστορικών ή και άλλων) προβλημάτων με την υπόθεση ότι ένα μέσο μπορεί να είναι περιεχόμενο ενός άλλου. Η καταπληκτική συζήτηση του Φρίντριχ Κίτλερ σχετικά με τον χειρισμό του χρονικού άξονα στον ηχογραφημένο ήχο είναι ένα καλό παράδειγμα. Μπορεί ο ηχογραφημένος ήχος να αναμεσολαβεί τη ζωντανή μουσική, όμως τι αναμεσολαβείται όταν ο μουσικός παίζει τη μαγνητική ταινία ανάποδα και ακούει για πρώτη φορά μια γνήσια ηχητική αναστροφή; Ή σκεφτείτε τον υπολογιστή.

΄Ενας υπολογιστής μπορεί να αναμεσολαβεί κείμενο και εικόνα. Άλλα τι γίνεται όταν ο υπολογιστής κρασάρει; Τι αναμεσολαβείται εκείνη τη στιγμή; Δεν μπορεί να είναι πλέον κείμενο ή εικόνα, αφού αυτά δεν υπόκεινται σε τέτοιου είδους κρασαρίσματα. Το να κρασάρει, δηλαδή, ο υπολογιστής είναι ένα παράδειγμα μη μέσου; Εν συντομία, η υπόθεση της αναμεσολάβησης πολύ γρήγορα οδηγεί σε μια λούπα ανατροφοδότησης στην οποία πολλά από αυτά που θεωρούμε ως μέσα έχουν στην πραγματικότητα αναταξινομηθεί ως μη μέσα, θέτοντας έτσι σε αμφιβολία την καταλληλότητα της αρχικής υπόθεσης.

Για να δώσω ένα συγκεκριμένο παράδειγμα της αναμεσολάβησης της μεταφυσικής καθεαυτής θα αναφερθώ στον αντικειμενοστραφή (object-oriented) προγραμματισμό και τον τρόπο με τον οποίο οι κατηγορίες (μορφές) ορίζουν τα αντικείμενα (περιπτωσιακά πράγματα) – εδώ η μεταφυσικο-πλατωνική λογική εμπνέει πραγματικά δέος: οι κατηγορίες είναι ταξινομητικά πρότυπα (templates) καθορισμένα από τον προγραμματιστή (συνήθως), είναι στατικά, και θέτουν με αφαιρετικούς όρους το πώς τα αντικείμενα θα ορίζουν τύπους πληροφοριών και θα επεξεργάζονται τις πληροφορίες· τα αντικείμενα είναι συμβάντα των κατηγοριών, δημιουργούνται κατ' εικόνα της κατηγορίας, διαρκούν για ένα πεπερασμένο χρονικό διάστημα και τελικώς καταστρέφονται. Από τη μία πλευρά μια ιδέα, από την άλλη ένα σώμα. Από τη μία πλευρά μια ουσία, από την άλλη ένα συμβάν. Από τη μία πλευρά το οντολογικό, από την άλλη το οντικό.

Ο κινηματογράφος κατέλαβε σε τέτοιον βαθμό τη φαντασία του 20ού αιώνα που είναι σύνηθες να πιστεύουμε ότι και τα άλλα μέσα είναι κατά βάση κινηματογραφικά. Και από τη στιγμή που ο κινηματογράφος είναι, γενικά, μια οντολογία (συγκεκριμένα είναι μια φαινομενολογία), φαίνεται λογικό να υποθέσουμε ότι και τα άλλα μέσα είναι με τον ίδιο τρόπο οντολογικά. Ο υπολογιστής, όμως, δεν είναι προϊόν *μιας* οντολογικής συνθήκης, βρίσκεται *στη θέση* αυτής της συνθήκης. Δεν διευκολύνει ούτε αναφέρεται σε μια διάταξη του είναι, αναμεσολαβεί τις ίδιες συνθήκες του είναι καθεαυτού. Αν μπορώ να είμαι αδρός: το μέσο του υπολογιστή είναι το είναι. Αλλά αυτό δεν πρέπει να το δεχθούμε με θεαματικό τρόπο. Δεν είναι σαν να λέμε ότι ο υπολογιστής είναι ο κατεξοχήν οντολογικός φορέας, ότι σηματοδοτεί τον δρόμο για ένα κυβερνο-οργανικό εδωνά-είναι του μέλλοντος. Όχι, το θέμα είναι ότι ο υπολογιστής έχει υποβαθμίσει το οντολογικό πεδίο σε τέτοιο βαθμό που το υπάγει και το προσομοιώνει χρησιμοποιώντας τις απλές αρχές της λογικής σχέσης. Το είναι *είναι* το αντικείμενό του, όχι η εμπειρία του. Και αν το είναι απλά είναι το αντικείμενό του, πρέπει να κοιτάξουμε αλλού για να καταφέρουμε να κατανοήσουμε την εμπειρία του.

Οπότε αν ο κινηματογράφος είναι, γενικά, μια οντολογία, ο υπολογιστής είναι, γενικά, μια ηθική. Ο υπολογιστής προσδιορίζει μια πρακτική, όχι μια παρουσία. ΄Ισως ένας καλός τρόπος για να καταλάβουμε τη διάκριση είναι να κά-

νουμε μια διάκριση μεταξύ της γλώσσας και του λογισμού. Η γλώσσα λειτουργεί σε επίπεδο περιγραφής και αναφοράς. Να κωδικοποιήσει τον κόσμο, αυτός είναι ο πρωταρχικός σκοπός της γλώσσας. (Πέρα από αυτό, φυσικά, θα μπορούσαμε να μιλήσουμε για τον αυτόνομο χώρο της γλώσσας, ως έναν χώρο διασύνδεσης και αναβολής του νοήματος και ούτω καθεξής, όπως για παράδειγμα στην κειμενικότητα). Ο λογισμός λειτουργεί σε επίπεδο υπολογισμού και διαδικασίας. Να κάνει κάτι στον κόσμο –ή αν θέλετε να προσομοιώσει ότι κάνει κάτι στον κόσμο–, αυτός είναι ο πρωταρχικός σκοπός ενός λογισμού. Με τον λογισμό, μπορούμε να μιλήσουμε για ένα σύστημα λογικής, έναν εκτελέσιμο μηχανισμό που μπορεί βήμα-βήμα να επεξεργαστεί ένα πρόβλημα. Από μια άποψη, η διαφορά μεταξύ των δύο είναι ότι ο λογισμός συνεπάγεται μια μέθοδο, ενώ η γλώσσα όχι.

Αλλά το να λέμε ότι ο υπολογιστής είναι γενικά μια ηθική δεν είναι σαν να λέμε ότι οι υπολογιστές είναι ηθικοί. Κάνω μια διάκριση ανάμεσα στην ηθική, η οποία περιγράφει γενικές αρχές περί πρακτικής, και τη σφαίρα του ηθικού, η οποία ορίζει γενικές αρχές για πρακτική στα συγκείμενα μιας συγκεκριμένης ανθρώπινης σχέσης και στη βάση μιας ηθολογίας περί του καλού. Ας σημειώσουμε λοιπόν ότι ο ορισμός μου δεν αφορά την προσωποποίηση της μηχανής, αλλά αντίθετα έναν αντι-ανθρωποκεντρισμό της σφαίρας της πρακτικής. Και πάντα θα υπερασπίζομαι τη μη δημοφιλή άποψη ότι οι μηχανές δεν έχουν επ' ουδενί ανάγκη τους ανθρώπους (με τον ίδιο ακριβώς τρόπο που το Πραγματικό δεν μας έχει ανάγκη, αλλά είμαστε εμείς που το έχουμε απελπιστικά ανάγκη). Στην πραγματικότητα, όμως, η μηχανή έχει μια ανθρωποκεντρική σχέση, και σε αυτό το σημείο είναι που μπορούμε να μιλήσουμε για το ζήτημα της ηθικής των υπολογιστών. Ως ηθική, ο υπολογιστής παίρνει τη δράση μας στον κόσμο ως τη συνθήκη της έκφρασης του κόσμου. Έτσι, λέγοντας *πρακτική* υποδεικνύω ουσιαστικά μια σχέση διατύπωσης εντολών. Η μηχανή είναι μια ηθική επειδή βασίζεται στην ιδέα ότι τα αντικείμενα υπόκεινται στον ορισμό και τον χειρισμό σύμφωνα με ένα σύνολο αρχών για ενέργειες. Το εν λόγω ζήτημα δεν είναι αυτό του να γνωρίσεις έναν κόσμο, αλλά αντίθετα αυτό του πώς συγκεκριμένοι, αφηρημένοι ορισμοί εκτελούνται για να σχηματίσουν έναν κόσμο.

Επιτρέψτε μου να επαναδιατυπώσω το επιχείρημα: ο υπολογιστής έχει έως τώρα οριστεί οντολογικά· αλλά η προσέγγιση αυτή (η χρήση των οντολογικών αρχών δυνατότητα και ορισμός) είναι αμφίβολη, επειδή ο υπολογιστής αυτός καθαυτός είναι ήδη ένα ζήτημα δυνατότητας και ορισμού· έτσι εάν ο υπολογιστής μπορεί να γίνει καλύτερα κατανοητός με όρους πρακτικής ή ενός συνόλου εκτελεστέων ή ενεργειών σε σχέση με τον κόσμο, ο σωστός κλάδος της φιλοσοφίας που θα έπρεπε να στραφούμε είναι αυτός της ηθικής, και όχι της οντολογίας ή της μεταφυσικής· ως ηθική, ο υπολογιστής λαμβάνει τη δική μας εκτέλεση του κόσμου ως τη συνθήκη έκφρασης του κόσμου.

Πού μας οδηγεί αυτό; Πρώτα, πρέπει να αντιμετωπίσουμε τη σιωπηρή απάντηση του Λεβ Μάνοβιτς στον παραπάνω ισχυρισμό. Το βασικό πρόβλημα με ένα βιβλίο σαν το *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*, παρά τα προτερήματά του, δεν είναι απλά ότι συμμετέχει στις όποιες διαφωνίες για αυτήν ή εκείνη την τυπική λεπτομέρεια. Τι αφορούν τελικά τα βιντεοπαιχνίδια, το παίξιμο ή την αφήγηση; Ποιο έχει μεγαλύτερη σημειωτική προτεραιότητα, ο κώδικας ή η διεπαφή; Σε τελευταία ανάλυση, τέτοιου είδους εδαφικές αψιμαχίες δεν με ενδιαφέρουν καθόλου. Το βασικό πρόβλημα έγκειται στην απλή υπόθεση του βιβλίου ότι τα νέα μέσα μπορούν να οριστούν αναφορικά με ένα ιδρυτικό σύνολο τυπικών χαρακτηριστικών, και πως αυτά τα χαρακτηριστικά συγκροτούν μια συνεκτική γλώσσα που μπορεί να εντοπιστεί σε κάθε είδος αντικειμένου των νέων μέσων, και πάνω από όλα ότι τέτοια χαρακτηριστικά μπορούν να αναγνωστούν και να ερμηνευτούν. Αυτό είναι που πριν από πολλά χρόνια είχε ονομαστεί δομισμός. Επιτρέψτε μου να είμαι σαφής, δεν είναι τόσο ότι τέτοιου είδους βιβλία σφάλλουν (και όχι ότι στοχεύω τον Μάνοβιτς, αφού υπάρχουν πολλά άλλα κείμενα που κάνουν παρόμοιο έργο· απλά είναι ένα από τα πλέον πρόσφατα και επιτυχημένα παραδείγματα), απλά τα συμπεράσματά τους είναι ανούσια. Και αυτή είναι η ουσία του ζητήματος: δεν περιέχουν κανένα πρόταγμα. Το πρόβλημα δεν είναι ο τυπικός ορισμός – αφού κατά τα άλλα είμαι διατεθειμένος να συμμετάσχω σε ένα τέτοιο έργο, για παράδειγμα προτείνοντας ότι με τις πληροφορικές μηχανές θα πρέπει να συμβιβαστούμε ουσιαστικά με το πρόβλημα της δράσης. Το κρίσιμο σημείο είναι ότι στην περίπτωση αυτή, η χρήση του φορμαλισμού ως μεθόδου τελικά δεν συμμορφώνεται με ακρίβεια στο εν λόγω αντικείμενο. Δηλαδή, αν ο υπολογιστής *ήταν* ένα τυπικό μέσο, τότε ίσως να μπορούσε να ήταν τέτοια και η ανάλυσή μας. Αλλά η θέση μου είναι ότι δεν είναι. Έτσι, κατά μία έννοια, ο Μάνοβιτς είναι πρωτοποριακός, και επιτελεί μια «καινοτομία», ενώ το δικό μου κάλεσμα είναι πολύ πιο συντηρητικό. Αν η γλώσσα (των νέων μέσων) είναι πράγματι εκτελέσιμη γλώσσα και όχι φυσική, δεν θα ήταν τότε πιο λογικό για την κριτική μας σκέψη να είναι εναρμονισμένη με αυτή την άποψη περί εκτελεσιμότητας; Όταν λοιπόν λέω ότι τα συμπεράσματά τους είναι ανούσια, το εννοώ με τον πλέον τετριμμένο τρόπο, ότι η συζήτηση για τις «διεγέρσιμες» μηχανές δεν με διεγείρει καθόλου. Αν οι υπολογιστές πρέπει να κατανοηθούν με όρους ηθικής (όσες/όσοι επιθυμούν να το ονομάσουν πολιτική ας το κάνουν), τότε ο λόγος που θα παράγεται για αυτούς θα πρέπει να εκπληρώνει ορισμένες ηθικές και πολιτικές προσδοκίες. Αλλιώς ποιο είναι το νόημα;

Μετάφραση: Λέανδρος Κυριακόπουλος

Αναφορές

Cavell, S. (1979), *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Κέιμπριτζ: Harvard University Press.

Σημειώσεις

1. Σημ. Μετ. Το κείμενο δημοσιεύτηκε με τον τίτλο "The Anti-Language of New Media", *Discourse*, Τόμος 32, Αριθμός 3, Άνοιξη 2010: 276-284. Ευχαριστώ θερμά την Καθηγήτρια Αθηνά Αθανασίου για τις αναγνώσεις της και τις πολύτιμες συμβουλές της κατά τη διαδικασία της μετάφρασης.

2. Οι σκέψεις του Κάβελ ως προς αυτό αξίζει να αναπαραχθούν σε επαρκής έκταση: «Πώς οι ταινίες αναπαράγουν τον κόσμο μαγικά; Όχι με το να μας παρουσιάζουν τον κόσμο κυριολεκτικά, αλλά επιτρέποντάς μας να τον δούμε αόρατοι. Αυτό δεν είναι ευχή για εξουσία πάνω στη δημιουργία (όπως ήταν αυτή του Πυγμαλίωνα), αλλά μια ευχή να μην χρειαζόμαστε την εξουσία, να μην χρειάζεται να φέρουμε τα βάρη της. Με αυτή την έννοια, πρόκειται για την αντιστροφή του μύθου του Φάουστ. Και η ευχή για αορατότητα είναι αρκετά παλιά. Οι Θεοί έχουν επωφεληθεί από αυτήν, και ο Πλάτων το αναφέρει στο δεύτερο βιβλίο της *Πολιτείας* ως τον Μύθο του Δαχτυλιδιού του Γύγη. Η αίσθηση αορατότητας στην τηλεθέαση ταινιών είναι εκδήλωση της σύγχρονης ιδιωτικότητας ή ανωνυμίας. Είναι σαν η προβολή του κόσμου να εξηγεί τις μορφές της αγνωσίας μας και της αδυναμίας μας να γνωρίζουμε. Η εξήγηση δεν είναι τόσο ότι ο κόσμος μάς προσπερνάει, όσο ότι εκτοπιζόμαστε από τη φυσική κατοίκηση εντός του, ότι τοποθετούμαστε σε απόσταση από αυτόν. Η οθόνη υπερνικά τη σταθερή μας απόσταση· κάνει τον εκτοπισμό να φαίνεται σαν τη φυσική μας κατάσταση». Βλ. Stanley Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 1979, σελ. 40-41.

3. Πολλά μπορούν να ειπωθούν για το αν ο σαδισμός είναι πράγματι ενδεδειγμένο αντίθετο του μαζοχισμού και το πως και γιατί μπορούν αυτά τα δύο να αποτελούν ζευγάρι εξαρχής. Για παράδειγμα, ο απαραίτητος ναρκισσισμός του μαζοχιστή, το γεγονός ότι όλα τα τραύματα πρέπει τελικά να βρίσκουν συγχρόνως την αιτία και τη λύση στον εαυτό, βρίσκει εξίσου ένα αντίθετο [όχι στον σαδισμό αλλά] στο «διαχωρισμένο μυαλό» του σχιζοφρενικού, για τον οποίο ο κατακερματισμός του εαυτού συνδέεται με στοιχεία τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά, αλλά και αινιγματικά *εντός* ή κάθετα στο υποκείμενο.

4. Στον Μπαντιού, αυτό είναι τόσο μια απλή αξίωση περί του είναι όσο και ένας θρήνος υψίστου τάξεως. Η ύπαρξη σωμάτων και γλωσσών «μόνο» υποδεικνύει τον θρίαμβο ενός συγκεκριμένου πολιτικού καθεστώτος, του δημοκρατικού υλισμού, για τον οποίο ο Μπαντιού δεν τρέφει καμία συμπάθεια. Ο Μπαντιού αποκαλύπτει το μυστικό με ένα τέχνασμα της γλώσσας: τα σώματα και οι γλώσσες είναι αυτό που *είναι*, αλλά επίσης είναι και πράγματα που *δεν είναι*: αλήθειες.

5. Ένα ακόμα σοβαρό έλλειμμα της φορμαλιστικής προσέγγισης είναι ότι συχνά τής γίνεται πολύ δύσκολο να βρει μια αξιόπιστη αντιστοιχία ανάμεσα σε μια τυπική λίστα ελέγχου και των εν λόγω αντικειμένων. Ως παράδειγμα φέρνω μια πρόσφατη διάλεξη. Σε διάλεξη του 2008, ο Γουόρεν Σακ προσέφερε τον ακόλουθο κατάλογο τυπικών χαρακτηριστικών για τον ορισμό των υπολογιστικών προγραμμάτων (ή για να είμαι πιο συγκεκριμένος, για τον τρόπο με τον οποίο ο κώδικας διαφέρει από άλλες μορφές γραφής): (1) τα προγράμματα χρησιμοποιούν την *προστακτική* (και ενίοτε την υποθετική)· (2) είναι *αυτόνομα*, εννοώντας ότι μπορούν να εκτελεστούν· (3) είναι *απρόσωπα*, εννοώντας ότι απέχουν από αντωνυμίες του τύπου «εγώ», «εμένα», ή «εσύ»· (4) τα προγράμματα βρίσκονται κάτω από το επίπεδο του γυμνού ματιού και ως εκ τούτου είναι

απειροελάχιστα· (5) είναι *δυσανάγνωστα*, όπως με την αδυναμία των ανθρώπων να διαβάσουν έναν μεταγλωττισμένο κώδικα (compiled code)· (6) και είναι στιγμιαία. Τώρα, δεν διαφωνώ με αυτές τις παρατηρήσεις, και στην πραγματικότητα πιστεύω στη χρησιμότητα πολλών από αυτών. Όμως, ως ποιότητες ορισμού φαίνονται όλες κάπως σαθρές. Σαν άσκηση μόνο θα παραθέσω κάποια βάσιμα αντιπαραδείγματα για καθένα υποτιθέμενο χαρακτηριστικό: (1) τα σχόλια κώδικα (code comments) υπάρχουν σε προγράμματα, όμως δεν είναι προστακτικά· (2) τα υπολογιστικά προγράμματα συχνά «κρασάρουν» θέτοντας σε αμφιβολία την καθαρή τους αυτονομία· (3) τα προγράμματα μπορεί να μην χρησιμοποιούν προσωπικές αντωνυμίες, όμως οι μεταβλητές και οι δηλώσεις μεταβλητών βρίσκονται στην καρδιά των περισσοτέρων προγραμμάτων, που σημαίνει ότι σχεδόν θεμελιωδώς είναι προσανατολισμένα στην αναγνώριση και αντιμετώπιση αντικειμένων και οντοτήτων· (4) πάρτε ως παράδειγμα την κάρτα διάτρησης (punch card), η οποία είναι ένα πρόγραμμα που υφίσταται στο ανθρώπινο επίπεδο ορατότητας· (5) οι μορφές ανοιχτού κώδικα –ακόμα και του HTML– αψηφούν την αρχή της δυσαναγνωσιμότητας· (6) φαινόμενα όπως το λογκάρισμα στο δίκτυο που εμφανίζεται συχνά στα διαδικτυακά παιχνίδια, κάνουν την πραγματικότητα του μη-στιγμιαίου οδυνηρά εμφανή. Δεν το κάνω αυτό για να ξεχωρίσω τον Σακ, παρά για να δείξω ότι οι τυπικές λίστες ελέγχου είναι συχνά δύσκολο να καταστούν έγκυρες δεδομένης της πολυπλοκότητας του θέματος.