

## Το έργο τέχνης στην εποχή της ψηφιακής (ανα)παραγωγής του



Angelus Novus, Paul Klee, 1920

Οι Καλές Τέχνες μας καθιερώθηκαν, και οι μορφές και η χρήση τους παγιώθηκαν, σε εποχές πολύ μακρινές από τη δική μας και από ανθρώπους που η ισχύς τους στο να επηρεάζουν τα πράγματα υπήρξε ασήμαντη συγκριτικά με ό,τι διαθέτουμε εμείς. Όμως η εκπληκτική ανάπτυξη των τεχνικών δυνατοτήτων μας, η προσαρμοστικότητα και η ακρίβεια που έχουν κατακτήσει, οι ιδέες και οι συνήθειες που εγκαινιάζουν, πείθουν ότι στην πανάρχαια τέχνη του Κάλλους επέρχονται σύντομα βαθιές αλλαγές. Σε όλες τις τέχνες υπάρχει ένα συστατικό στοιχείο το οποίο πλέον δεν μπορεί ούτε να αντιμετωπιστεί, ούτε να κριθεί με τους όρους του παρελθόντος, στοιχείο που είναι εξαρτημένο από τη σύγχρονη γνώση και ισχύ. **Κατά τα τελευταία είκοσι χρόνια η ύλη, ο χώρος και ο χρόνος έπαψε πλέον να είναι αυτό που υπήρξε μέχρι πρότινος.** Θα πρέπει να περιμένουμε μεγάλες εξελίξεις που θα μεταμορφώσουν το τεχνικό υπόβαθρο στις τέχνες επηρεάζοντας έτσι την καλλιτεχνική επινόηση καθεαυτή και οι οποίες, ίσως αλλάζουν με θαυμαστό τρόπο την ίδια μας την αντίληψη περί τέχνης.

Πολ Βαλερί, 1928<sup>1</sup>

Κυβερνάει η οδύνη. Το κάθε τι έχει αξία στο βαθμό που ιεραρχείται εναντίον κάποιου άλλου.  
Ο καθένας έχει αξία στο βαθμό που ιεραρχείται εναντίον κάποιου άλλου.  
Η κάθε κατάσταση παίζεται ως κερδίζω - χάνω, εκτός κι αν είναι του τύπου κερδίζω - κερδίζω,  
– όπου οι παίκτες έχουν το δικαίωμα της συνεργασίας  
μόνο και μόνο επειδή κυνηγάνε έπαθλα σε διαφορετικά παιχνίδια.  
Ο πραγματικός κόσμος εμφανίζεται ως η κονσόλα ενός βίντεο γκέιμ που υποδιαιρείται σε πολλά άλλα διαφοροποιημένα παιχνίδια. Η εργασία είναι μια κunoδρομία. Η πολιτική μια ιπποδρομία.  
Η οικονομία είναι ένα καζίνο. Ακόμα και η ουτοπική δικαιοσύνη που απονέμεται στη μετά θάνατον ζωή έχει αποκλειστεί: **Αυτός που πεθαίνει με τα περισσότερα παιχνίδια, κερδίζει.**  
Τα παιχνίδια δεν είναι πια για διασκέδαση έξω από, ή παράλληλα, με την κανονική ζωή.  
Τώρα έχουν γίνει η πεμπτονσία της μορφής που έχει αποκτήσει η ίδια η ζωή, ο θάνατος, ο χρόνος.  
Κι αυτά τα παιχνίδια δεν αστειεύονται. Όταν στην οθόνη ανάγει το μήνυμα game over, είσαι ή νεκρός ή ηττημένος, ή, στην καλύτερη περίπτωση, άφραγκος.

McKenzie Wark, 2007<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Paul Valéry, “La Conquête de l’ubiquité”, *Œuvres*, τ. II, *Pièces sur l’art*, εκδ. Nrf, Gallimard, Βιβλιοθήκη Pléiade, 1960, σ. 1283 (1η έκδοση στο: *De la musique avant toute chose*, Éditions du Tambourinaire, 1928).

<sup>2</sup> *Gamer Theory*, (=Θεωρία του παίκτη), εδάφιο 006, το πλατωνικό σπήλαιο, εκδ. Harvard University press, 2007. Βλ. επίσης την πολύ ενδιαφέρουσα και διαδραστική online έκδοση (version 2.0) στη διεύθυνση: [www.futureofthebook.org/mckenziemark/](http://www.futureofthebook.org/mckenziemark/).

Στην προμετωπίδα του παρόντος κειμένου, το πρώτο απόσπασμα, από ένα άρθρο του Πολ Βαλερί, θα μπορούσε θαυμάσια να έχει γραφεί σήμερα – που όλος ο κόσμος έχει μεταλλαχθεί σ' ένα απέραντο ψηφιακό εργοστάσιο-παιχνιδότοπο (αυτό που τολμηρά περιγράφει στο δεύτερο απόσπασμα ο θεωρητικός των ψηφιακών μέσων Μακένζι Γουάρκ). Ακόμα και ο τίτλος του ολιγοσέλιδου εκείνου άρθρου του Βαλερί που γράφτηκε το 1928, *Η κατάκτηση της πανταχού παρουσίας*, θα μπορούσε να παραπέμπει στη σύγχρονη συγκυρία... Οπωσδήποτε ο Βάλτερ Μπένγιαμιν, λίγα χρόνια μετά, χρησιμοποίησε ως παράθεμα αυτό το απόσπασμα στο περίφημο δοκίμιό του που τον τίτλο του παραφράζει ο δικός μας.

*Το έργο τέχνης στην εποχή της μηχανικής αναπαραγωγής του* (εφεξής *Έργο*<sup>3</sup>) γράφτηκε μεταξύ των ετών 1935-1936 παίρνοντας θέση στον νεωτερισμό που έφερνε τότε η λιθογραφική, φωτογραφική και κινηματογραφική αναπαραγωγή της εικόνας καθώς και εκείνη του ήχου. Εβδομήντα τόσα χρόνια μετά, η παραγωγή της εικόνας και του ήχου έπαψε οριστικά να είναι μηχανική / αναλογική, είναι απλά ψηφιακή – επιτρέποντας τόσο την ακέραια αναπαραγωγή της εις το διηνεκές όσο και την οιονεί επεξεργασία / αλλοίωσή της.

Τότε, στα χρόνια του Μπένγιαμιν, η μηχανική αναπαραγωγή της τέχνης υποχρέωσε τον μαρξιστή και κριτικό θεωρητικό της νεωτερικότητας να προσεγγίσει κάποια θέματα που, σήμερα, η ψηφιακή αναπαραγωγή, τα επαναφέρει με εντυπωσιακό τρόπο στο προσκήνιο. Εδώ σχολιάζονται οι κυριότερες από τις πολυσυζητημένες θέσεις του στο *Έργο* επειδή αποτελούν χρήσιμο ερμηνευτικό εργαλείο: μας επιτρέπουν να περιγράψουμε όχι απλώς την ιστορική απόσταση που διανύθηκε έκτοτε, όσο και κυρίως, τον πιθανό ορίζοντα του μέλλοντός μας. Αισθάνεται δηλαδή κανείς ότι στην παρούσα φάση της ψηφιακής (ανα)παραγωγής του έργου, στο πλαίσιο του Web 2, κλείνει οριστικά ένας κύκλος πολιτισμικής ιστορίας που άρχισε τότε, στις αρχές του

---

<sup>3</sup> *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* στο πρωτότυπο, εκδ. Suhrkamp Verlag, Φραγκφούρτη 1955. Αρχικά το άρθρο αυτό εμφανίστηκε στην επιθεώρηση *Zeitschrift für Sozialforschung* – στην Ελλάδα έχει καθιερωθεί ένας τίτλος που αποδίδει κατά γράμμα μεν, αδόκιμα δε, ως “αναπαραγωγιμότητα” τη δυνατότητα αναπαραγωγής του έργου τέχνης που εκφράζει η διατύπωση “Reproduzierbarkeit”: *Το έργο τέχνης στην εποχή της τεχνικής αναπαραγωγιμότητάς του* (μτφρ.: Δημοσθένης Κούρτοβικ, εκδ. Κάλβος 1978). Στα αγγλικά η πιο έγκυρη μετάφραση είναι εκείνη του Harry John, στον τόμο *Illuminations*, με εισαγωγή και επιμέλεια της Άνα Άρεντ, η οποία ατύπως επικροτεί και την έκτοτε παγκοσμίως καθιερωμένη απόδοση του “Reproduzierbarkeit” απλώς ως “αναπαραγωγής” (έκδ. του 1968, Harcourt Brace Jovanovich Inc., τώρα σε πολλές εκδόσεις, η πιο εύχρηστη: Schocken books, N.Y. 1969, 1978, Random House 1988).

προηγούμενου αιώνα και μας οδηγεί σε ένα μέλλον εξίσου άγνωστο με αυτό που περιγράφει ο Πολ Βαλερί – και γι' αυτό, ίσως, προκλητικά ενδιαφέρον.

## I. Αύρα.

(Θέση II στο Έργο)

Το έργο τέχνης, στην προ της μηχανικής αναπαραγωγής του εποχή, χαρακτηρίζεται κατά τον Μπένγιαμιν από μια μεταφυσική ιδιότητα, την “αύρα”. Η αύρα του πρωτοτύπου εμπεριέχει όλα τα στίγματα της παράδοσης μέσα στην οποία το έργο τέχνης γεννήθηκε ως μοναδικότητα, παραδόθηκε στο κοινό, ερμηνεύτηκε κατά περιόδους, χρησιμοποιήθηκε, επαινέθηκε, αποθεώθηκε ή λοιδορήθηκε κ.ο.κ. Η μηχανική, μαζική αναπαραγωγή, καταργεί αυτή την αύρα που δημιουργεί η μοναδικότητα του πρωτοτύπου. Αυτή όμως η απώλεια, καταλήγει ο Μπένγιαμιν, εξισορροπείται από ένα όφελος: ναι μεν το έργο τέχνης χάνει την αύρα του, τώρα όμως διά της μαζικής αναπαραγωγής του –εφόσον σ' αυτό έχουν πλέον ευρεία πρόσβαση οι μάζες και δεν μένει καθηλωμένο στον ναό, στο παλάτι, στο μέγαρο του συλλέκτη κ.λπ.– διευρύνει την κοινωνική του προσβασιμότητα.<sup>4</sup>

Στην ψηφιακή εποχή το έργο τέχνης υπακούει στον δραστικότερο νόμο του copy / paste, edit και (με ή χωρίς τη θέληση του δημιουργού του) εισέρχεται στην επικράτεια των προσβάσιμων δημοσίων αγαθών, γίνεται public domain. Εκατομμύρια αντίτυπά του μπορεί να κυκλοφορήσουν στον κυβερνοχώρο όπου όλα, αν δεν υπάρξει επέμβαση από μέρους των χρηστών, είναι πανομοιότυπα.

*Αν δεν υπάρξει επέμβαση:* αλλά η επέμβαση, το remix, αποτελεί επίσης τον κανόνα. Ο κάθε χρήστης έχει την ελευθερία να επεμβαίνει στη μορφή και το περιεχόμενο κειμένων, εικόνων, ήχων, φιλμ που “κατεβάζει” στον υπολογιστή του ως ψηφιακό υλικό και στη συνέχεια να τα “ανεβάζει” πάλι στο Δίκτυο ως διαφοροποιημένη δική του δημιουργία. Σε αυτό, το διαρκώς *εν προόδω* ψηφιακό έργο, για πρώτη φορά στην ιστορία της τέχνης, η κριτική υποδοχή του έργου και η επίδραση που δυνάμει αυτή μπορεί να ασκήσει σ' αυτό *έχει τη δυνατότητα να ενσωματωθεί στο ίδιο το έργο* –μέσα από τη διαδραστική διαδικασία πολλαπλών online αναγνώσεων / αποδομήσεων–

---

<sup>4</sup> Η έννοια της “αύρας” ίσως δηλώνει κάποια φιλοσοφική αμηχανία έναντι του έργου τέχνης: αντίστοιχη εκείνης που ο ίδιος ο Μαρξ εκδήλωσε στην περίφημη “αντιμαρξιστική” ερμηνεία του για τη γοητεία που εξακολουθούν να ασκούν επάνω μας τα ομηρικά έπη παρόλο που ανήκουν σε ένα απηρχαιωμένο στάδιο των μέσων παραγωγής. Μια αμηχανία (ως “δυσκολία” την ομολογεί ο ίδιος, 1<sup>ο</sup> κεφ. στα *Grundrisse*, «Σημειωματάριο Μ», σ. 81-111, 1857-8) που επιβεβαιώνει τη δυσκολία να ενταχθεί το καλλιτεχνικό φαινόμενο σε ολιστικά εξηγητικά μοντέλα.

καταργώντας διαμιάς το παραδοσιακό κενό ανάμεσα στο έργο τέχνης και την υποδοχή του από το κοινό.

Εδώ η αύρα δεν υφίσταται ως έννοια. Πιο σωστά: *το πρωτότυπο υπάρχει στον κυβερνοχώρο μέσα από την εν προόδω αποδόμηση της αύρας του*<sup>5</sup>.

## II. Διάλυση του χρόνου και του χώρου.

(Θέση III στο Έργο)

Η μηχανική αναπαραγωγή διέλυσε την παραδοσιακή σχέση του ανθρώπου με τον χώρο και τον χρόνο. Ο χρόνος της μνήμης που διατηρούσε ως τότε τη συνοχή του μέσα από την παραγωγή και ανάγνωση των μεγάλων ευθύγραμμων αφηγήσεων παραχώρησε τη θέση του στον κατακερματισμένο χρόνο του μονταρισμένου πλάνου, τον αποσπασματικό χρόνο της φωτογραφικής μνήμης και του φωνογραφικού ήχου. Ταυτόχρονα η αναπαράσταση του κόσμου διά της μηχανικά αναπαραγόμενης τέχνης άλλαξε τη χωρική κλίμακα των πραγμάτων, την κατέστησε απλά, πιο μαζικοποιημένη, πιο “εξισωτική”, ενώ εκ παραλλήλου επέτρεψε να αναπτυχθεί μια πρωτόγνωρη κοινωνική περιέργεια – αντίστοιχη εκείνης που αναπτύσσει ο flaneur του Μποντλιέρ: η αδηφάγα περιέργεια για τον Άλλον, τον διαφορετικό κ.λπ.

Το πιο ανατρεπτικό μυθιστόρημα του εικοστού αιώνα, το *Ulysses* του Τζέιμς Τζόις, εικονογράφησε για πρώτη φορά αυτή την πολιτισμική αλλαγή<sup>6</sup> και πρώτος ο υπερενθουσιώδης Μάρσαλ Μακ Λιούαν, στη δεκαετία του εξήντα, περιέγραψε με προφητικό τρόπο αυτό που στον ψηφιακό κόσμο έχει θέση κανόνα:

«Τα ηλεκτρικά κυκλώματα έχουν ανατρέψει το καθεστώς του “χρόνου” και του “χώρου” διαχέοντας επάνω μας κάθε στιγμή, συνεχώς, τις έννοιες όλων των άλλων ανθρώπων. Τα κυκλώματα έχουν αναδιατάξει τον διάλογο σε παγκόσμια κλίμακα. Το μήνυμά τους είναι Καθολική Αλλαγή, βάζοντας τέρμα στον ψυχικό, κοινωνικό, οικονομικό και πολιτικό

---

<sup>5</sup> Με αυτή την έννοια, προηγούμενες τολμηρές απόπειρες που έγιναν προς την καταστροφή της ιερότητας του πρωτοτύπου, τόσο στο μακρινό μοντερνιστικό παρελθόν [το περίφημο “Ανοιχτό βιβλίο” του Μαλαρμέ, οι δράσεις των καλλιτεχνών του Νταντά (με κορυφαίους σ’ αυτή την κατεύθυνση τον Μαρσέλ Ντισάν και τον Κουρτ Σβίτερς), το συγγραφικό κίνημα ΟυLiPo των Ρεϊμόν Κενό και Φρανσουά Λε Λιονέ (“Ouvroir de Littérature Potentielle” 1960), τα cut-up του Ουίλιαμ Μπάροουζ κ.λπ.] όσο και πολύ πιο πρόσφατα, στη μεταμοντέρνα δεκαετία του ογδόντα με την τέχνη της απαλλοτρίωσης (appropriation art, με χαρακτηριστικούς εκπροσώπους τους Elaine Sturtevant, Sherrie Levine, Joseph Kosuth, Troy Brauntuch, Robert Longo κ.ά.) σήμερα θεωρείται ότι έκλεισαν οριστικά τον ιστορικό τους ρόλο.

<sup>6</sup> Βλ. στο *Ulysses*, κυρίως το 10ο επεισόδιο· ερμηνεία, διευκρινίσεις κ.λπ. στο: Άρης Μαραγκόπουλος, *Ulysses, Οδηγός ανάγνωσης*, εκδ. Τόπος 2010, σ. 71, 83, 197-219.

τοπικισμό». [...] «Ο δικός μας είναι ένας κατακαίνουργιος κόσμος του αυτοστιγμεί. Ο “Χρόνος” έχει πάψει να υπάρχει, ο “Χώρος” έχει εξαφανιστεί. *Τώρα ζούμε σ’ ένα παγκόσμιο χωριό... στο χάπενινγκ του ταυτόχρονου*».<sup>7</sup>

Κάθε δευτερόλεπτο χιλιάδες βίντεο, κείμενα, εικόνες, φωτογραφίες, έργα τέχνης κάθε μορφής πληροφορούν, υποκαθιστούν, εξοικειώνουν, διώχνουν ή έλκουν τον χρήστη / καταναλωτή σε μια άνευ προηγουμένου πλημμυρίδα *καταγεγραμμένων συμβάντων*, περισσότερο προσωπικών (οι “έγνοιες” των άλλων) και λιγότερο κοινωνικών (η έγνοια / άγνοια για τον Άλλον).

Βιώνουμε ταυτόχρονα τον μικρότερο και τον μεγαλύτερο κόσμο που υπήρξε ποτέ από άποψη χρόνου και χώρου. *Το Διαδίκτυο αδιαφορεί για τον φυσικό χρόνο και χώρο*. “Χρόνος” εδώ, είναι ο φυσικός χρόνος που δαπανάται από τον δικτυωμένο χρήστη εμπρός στην οθόνη και “χώρος” η φαντασιακή τοπογραφία της εκάστοτε online διαδρομής του από ιστοσελίδα σε ιστοσελίδα, από link σε link – σε έναν τόπο που μοιάζει να μην έχει σύνορα.

*Μοιάζει χωρίς σύνορα*: η ίδια η έννοια του “κυβερνοχώρου”, μια έννοια που προήλθε από τις παραδοσιακές αφηγήσεις της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου, έχει δημιουργήσει ένα φαντασιακό ελευθεριακής τοπογραφίας για το Διαδίκτυο που δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα. Η καταγραφή κάθε εισόδου στις ψηφιακές πύλες, τα συνθήματα, οι κωδικοί, τα cookies, η πρόστυχη, στο όριο του μακαρθισμού, λογοκρισία κ.λπ. δηλώνουν περισσότερο μια ασφαλισμένη ατοπία, έναν προφυλαγμένο “παιχνιδότοπο”<sup>8</sup> που τα σύνορά του καθορίζονται αυστηρά από τους αλγορίθμους των υπερεταιριών που του επιτρέπουν να υπάρχει.

**III. Το έργο τέχνης που αναπαράγεται μηχανικά εμπεριέχει στον σχεδιασμό του, ως θεμελιώδες συστατικό, τη δυνατότητα αναπαραγωγής του.**

(Θέση IV στο Έργο)

Ο περίφημος αφορισμός του Μπάρουζ που συνοψίζει την τέχνη του cut-up, «Καθένας που διαθέτει ένα ψαλίδι μπορεί να γίνει ποιητής», καθώς και η ανάλογη “μεταμοντέρνα” προτροπή του Μακ Λιούαν με αφορμή τη φωτοτυπία, «ο καθένας τώρα μπορεί να είναι ταυτόχρονα συγγραφέας και εκδότης. Διάλεξε βιβλία με

<sup>7</sup> Marshall McLuhan, *The Medium is the Massage*, 1967, Penguin 2008, σ. 16 και 63.

<sup>8</sup> Βλ. *Gamer Theory*, op.cit., 051-075.

οποιοδήποτε θέμα και φτιάξε ένα βιβλίο στα μέτρα σου φωτοτυπώντας ένα κεφάλαιο από το ένα κι ένα από το άλλο – κλοπή στη στιγμή!»<sup>9</sup> στον ψηφιακό κόσμο του cut and paste, όπου αυτή η διαδικασία της στιγμιαίας “κλοπής” αποτελεί πλέον, όπως ειπώθηκε, τον κανόνα, βρίσκουν την έσχατη εφαρμογή τους.

Όπως ήδη τονίστηκε, σήμερα, κάθε έργο τέχνης που δημιουργείται σε ψηφιακή πλατφόρμα υπάρχει, στην κυριολεξία, διά της αέναης αναπαραγωγής και διακίνησής του στον κυβερνοχώρο. Για να το διατυπώσουμε διαφορετικά: η δυνατότητα που παρέχεται στον κάθε χρήστη να δει, εξετάσει, διαβάσει, απολαύσει, κρίνει, οποιοδήποτε ψηφιακά επεξεργασμένο έργο τέχνης αποτελεί αυτομάτως και δυνατότητα να το αναπαράγει και να το τροποποιεί επ’ άπειρον.

Ο σύγχρονος υπολογιστής είναι ένα εργαλείο δημιουργίας πολύ διαφορετικό από τη φωτογραφική ή την κινηματογραφική μηχανή της εποχής του Μπένγιαμιν. Αποτελεί ταυτοχρόνως εργαλείο παραγωγής, αναπαραγωγής και μαζικής διανομής του έργου τέχνης. Παράγεται δηλαδή το έργο μέσα σ’ ένα σύστημα τόσο τερατωδώς ολιστικό και παγκοσμιοποιημένο που εμπεριέχει κάθε άλλο μαζικό μέσο στον πλανήτη. Γεγονός που επίσης συμβαίνει για πρώτη φορά στην ιστορία παραγωγής του πολιτισμού και της τέχνης.

**IV. Ο καθένας μπορεί να είναι δημιουργός. Ο αναγνώστης μπορεί να γίνει συγγραφέας. Ο θεατής, καλλιτέχνης. Ο καθένας μπορεί να αποτελέσει θέμα κινηματογράφησης.**

(Θέση X στο Έργο)

Ο Μπένγιαμιν σημείωνε τότε, με προφητικό τρόπο, αυτό που στην ψηφιακή εποχή αποτελεί τον κανόνα. Από τη στιγμή που ο προσωπικός υπολογιστής μεταμορφώθηκε σε κάτι πολύ δυναμικότερο από μια εξελιγμένη γραφομηχανή, ενσωματώνοντας με υψηλές τεχνικές προδιαγραφές όλα τα μέσα αναπαραγωγής της εικόνας και του ήχου, ο χρήστης που δεν ξέρει πώς να διαχειριστεί τόσες δυνατότητες στις οποίες έχει άμεση πρόσβαση, αργά ή γρήγορα, χάρη σε αυτό το υπερεργαλείο / παιχνίδι δοκιμάζει κάποιον λιγότερο ή περισσότερο δημιουργικό δρόμο συμβατό με τις υπόλοιπες δραστηριότητές του. Τον οποίο ανακαλύπτει παίζοντας στην κυριολεξία. Όπως τα παιδιά αναπτύσσουν τη δημιουργική τους ευαισθησία παίζοντας έτσι ακριβώς συμβαίνει και με τον οποιοδήποτε “παίζει” με τα εργαλεία του υπολογιστή.

---

<sup>9</sup> Marshall McLuhan και Quentin Fiore, op.cit., σ. 123.

Κι αυτό συμβαίνει πλέον με τόσο πειστικές τεχνικές προσομοίωσης των φυσικών μέσων που οι καλλιτέχνες του παρελθόντος θα τρελλαίνονταν και μόνον στη σκέψη τους.

Θα “*τρελλαίνονταν*” οι καλλιτέχνες του παρελθόντος, *όχι εμείς*: εμείς, προς το παρόν, γινόμαστε μάρτυρες μιας παγκοσμιοποιημένης, διαρκώς ογκούμενης, παραγωγής “έργων” που δεν συνιστά αφ’ εαυτής φαινόμενο άξιο να γίνει αντικείμενο αισθητικής αποτίμησης. Το αντίθετο μάλιστα. Ο “*παιχνιδότοπος*” του Διαδικτύου, ιδιαίτερα εκείνος των κοινωνικών δικτύων και των μπλογκ, κυριαρχείται από τα σκουπίδια μιας συμπλεγματικής καλλιτεχνικής “*αυτοέκφρασης*” που επιζητά με κάθε τρόπο όχι τον γόνιμο διάλογο, όχι την πνευματική ζύμωση, όχι την αισθητική παρέμβαση, όχι την αναζήτηση του πολύτιμου αναγνώστη / θεατή αλλά την *αναγνώριση* στο εφήμερο σταρ σύστημα που επιβάλλει ο όχλος των hits (των εισόδων που έλαβαν χώρα στον συγκεκριμένο ψηφιακό τόπο / έργο / γεγονός) – και άρα την πρόσβαση σε μια πιθανή αγορά<sup>10</sup>.

Ωστόσο, αυτό το ψηφιακό “*παιχνίδι*” δεν παύει να συγκροτεί ένα νέο, *διαρκώς αναπτυσσόμενο πεδίο αισθητικής διαπαιδαγώγησης*, ένα νέο παγκοσμιοποιημένο πεδίο διαρκούς πειραματισμού, *αναζήτησης, διαμόρφωσης κοινού γούστου*.

Μέχρι πριν λίγα χρόνια η αυθεντία του καλλιτέχνη βασιζόταν μεταξύ των άλλων και στη δεξιότητά του να χειρίζεται τις τεχνικές μιας κάμερας, μιας παλέτας, ενός σχεδίου, ενός μουσικού οργάνου. Αυτή η “*ιστορική παιδεία*” είναι πάντα χρήσιμη για κάθε φιλόδοξο δημιουργό – όπως είναι η γνώση της Ιστορίας για κάθε συνειδητό πολίτη. Σήμερα όμως το παιχνίδι της τέχνης παίζεται μέσα από τις online διαδραστικές πλατφόρμες, τα λογισμικά εργαλεία επεξεργασίας εικόνας και ήχου, τα “*πειραγμένα*” ψηφιακά παιχνίδια κ.λπ. κ.λπ. Το Διαδίκτυο έχει επιβάλει έναν διαρκή διάλογο μεταξύ των εμπλεκόμενων στο πεδίο της τέχνης, έναν διαρκή πειραματισμό ως προς τις τεχνικές, “*ιστορικές*” και ψηφιακές, έχει για να το ορίσω διαφορετικά, δημιουργήσει ένα *νέο κοινό* εμπλεκόμενων στην τέχνη όπου οι ρόλοι του κριτή και

---

<sup>10</sup> Πρβλ. και την παρατήρηση ενός σύγχρονου αναλυτή του Διαδικτύου: «Σήμερα, η *παραμικρή ανθρώπινη εμπειρία* προσφέρεται ως πολιτισμική μορφή. Γεγονός που σημαίνει ότι μοναδικό κριτήριο για την εκτίμηση αυτών των ασύνδετων αντηγήσεων της μιας και της άλλης φωνής *είναι αποκλειστικά η δημοφιλία τους*» (Lee Siegel, *Against the machine, Being human in the Age of the Electronic Mob*, Spiegel & Grau, N.Y. 2008, σ. 79).

του δημιουργού εναλλάσσονται, διαχέονται ευθέως ο ένας μέσα στον άλλον.<sup>11</sup> Κι αυτό είναι ένα ενδιαφέρον θέμα που θα συζητήσουμε και παρακάτω.<sup>12</sup>

## V. Η θέα της πραγματικότητας είναι μια ορχιδέα στη γη της τεχνολογίας.

(Θέση XI και XIII στο Έργο)

Προφητικά ο Μπένγιαμιν υποστηρίζει εδώ ότι στο απόγειο της μηχανικής αναπαραγωγής τού έργου τέχνης η θέαση του Πραγματικού, η κατανόησή του, η στοχαστική διείσδυση σε αυτό, μπορεί να αποβεί ακόμα ισχυρότερη μέσα από τα νέα τεχνικά μέσα παρά μέσα από τα φυσικά. Προκειμένου να εξηγήσει αυτή τη θέση συγκρίνει τον μάγο με τον ζωγράφο και τον χειρουργό με τον κινηματογραφιστή. Ο μάγος και ο ζωγράφος έχουν μια στοχαστική απόσταση από το Πραγματικό, αντιθέτως ο χειρουργός και ο κινηματογραφιστής, το ανατέμνουν, το τροποποιούν, το πληγώνουν, το διαρρηγνύουν... – και άρα έχουν κάθε δυνατότητα να εντοπίσουν τις κρυφές, σκοτεινές, άορατες στο φυσικό μάτι, πτυχές του Πραγματικού ακριβώς όπως το κάνει η ψυχανάλυση για τον ανθρώπινο χαρακτήρα.

Στον ψηφιακό κόσμο, αυτή η θέση ισχύει με παρόμοιο τρόπο. Κανείς καλλιτέχνης στην εποχή του Μπένγιαμιν δεν ήταν σε θέση να “παίζει” με τα 17.000.000 χρώματα που παρέχει ένας προσωπικός υπολογιστής. Η ψηφιακή τέχνη, από την πλέον πρωτόγονη του copy / paste / edit, έως την προχωρημένη των ψηφιακών αφηγήσεων (digital storytelling), των ψηφιακών media labs, των ψηφιακών installations και των “πειραγμένων” ψηφιακών παιχνιδιών (ludic performances), αποκαλύπτει συχνά έναν άγνωστο, βαθύτερο κόσμο<sup>13</sup> μέσα στη φυσική πραγματικότητα.

---

<sup>11</sup> Σύγκρινε και την πρωτοβουλία ορισμένων μουσείων να “ανοίγουν” τμήματα, συλλογές, προγράμματα, να οργανώνουν εκθέσεις κ.λπ. σε πλήρη online συνεργασία με το διαδικτυακό κοινό τους – όπου το τελευταίο, σε αρκετές περιπτώσεις παίζει ενεργητικό ρόλο στην ανεύρεση εκθεσιακού υλικού, στον τρόπο έκθεσής του κ.λπ. (π.χ. το πρόγραμμα Smithsonian Commons του μουσείου Σμιθσόνιαν, ή το τμήμα με τα online παιχνίδια του Newseum, του διαδραστικού μουσείου MME – αμφότερα στην Ουάσιγκτον). Επίσης την πρωτοβουλία ορισμένων συγγραφέων των μέσων, όπως του McKenzie Wark, που αντιμετωπίζουν το έργο τους ως work in progress στο οποίο συμμετέχουν με την κριτική τους και οι αναγνώστες στην πορεία του προς την ολοκλήρωση.

<sup>12</sup> Βλ. Ενότητα VI. «Το κοινό είναι ένας αφηρημένος κριτής.»

<sup>13</sup> Βλ. π.χ. με ποιο τρόπο η μελέτη των ψηφιακών παιχνιδιών τύπου playstation επιτρέπει σε έναν φιλόσοφο των μέσων, τον McKenzie Wark, να εμβαθύνει στην κατανόηση του πραγματικού κόσμου, παραλληλίζοντας τη διαβίωση στο σπήλαιο του Πλάτωνα με την τοπολογία αυτών των παιχνιδιών («Yours is the wisdom of Playstation: Live in your world, play in ours», *Gamer Theory*, op.cit., εδάφιο 002).



Με την ευκαιρία πρέπει να διευκρινίσουμε ότι κακώς ονομάζουμε “εικονική πραγματικότητα” το Διαδίκτυο ενώ οι χρήστες του γνωρίζουν ότι συνιστά μια *πραγματικότερη πραγματικότητα*<sup>14</sup>, όχι απλώς καθρέφτη της φυσικής, αλλά συχνά *αυθεντικότερη* της φυσικής – γεγονός που μάλλον μας επιστρέφει στην “αύρα” του αυθεντικού έργου που ταλαιπωρούσε τον Μπένγιαμιν, αν και από εντελώς διαφορετική διαδρομή.

## VI. Το κοινό είναι ένας αφηρημένος κριτής.

(Θέση XV στο Έργο)

Ο Μπένγιαμιν εδώ κάνει λόγο κυρίως για το κοινό του κινηματογράφου. Στην εποχή του ακούγονταν διάφορες κριτικές ότι το κοινό του κιν/φου απλώς διασκεδάζει παθητικά και άρα δεν μπορεί να αναπτύσσει κριτική σκέψη κ.λπ. Ο Μπένγιαμιν θεωρεί ότι, ακόμα κι αν το κοινό διασκεδάζει, είναι σε θέση, μέσα από αυτή τη διαδικασία του “αφηρημένου” (πιο σωστά: απορροφημένου) θεατή να αναπτύσσει, έστω και δίχως να το κάνει ενσυνειδήτως, κάποια κριτική στάση.

Ένας παρόμοιος αγνωστικισμός επαναλαμβάνεται σήμερα για τον θεατή / αναγνώστη κ.λπ. του κυβερνοχώρου. Ότι δηλαδή χάνεται, ζαλίζεται, απορροφάται, σπαταλιέται χωρίς νόημα εμπρός στην οθόνη του υπολογιστή. Όμως η αλήθεια είναι ότι παρόλο τον καταγιγιστικό / καταναλωτικό βομβαρδισμό της ψηφιακής πληροφορίας, παρόλη την *άπειρη*, στην κυριολεξία, *δυνατότητα επιλογών του χρήστη* και τη *θεαματική σαγήνη* του ίδιου του μέσου, η κριτική σκέψη δύσκολα ακυρώνεται.

---

Άλλο ισχυρό παράδειγμα εδώ αποτελεί το digital storytelling, το οποίο, εντελώς άγνωστο ακόμα στην Ελλάδα, έχει εδώ και κάποια χρόνια αποδειχτεί ικανότατο εργαλείο δημιουργικής ένταξης στην κοινότητα περιθωριοποιημένων ατόμων / ομάδων (μετανάστες, τρίτη ηλικία, ανάπηροι, κακοποιημένα παιδιά και γυναίκες), εκπαιδευτικό εργαλείο, και, οπωσδήποτε, εξαιρετικό μέσο αισθητικής καλλιέργειας. Περισσότερα στις παρακάτω διαδικτυακές διευθύνσεις: <http://www.bbc.co.uk/wales/audiovideo/sites/galleries/pages/digitalstorytelling.shtml>, <http://www.storycenter.org> και <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu> καθώς και στο πρόσφατο βιβλίο, που συνοψίζει με λεπτομέρειες τη σχετική εμπειρία από όλον τον κόσμο, των John Hartley και Kelly McWilliam, *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*, εκδ. Wiley-Blackwell 2009.

<sup>14</sup> Σε ένα πολύ κοντινό μέλλον λίγων δεκαετιών, οι συνθήκες που καθιστούν σήμερα την εικονική πραγματικότητα “πραγματικότερη” της αληθινής θα είναι τόσες και τέτοιες που αυτή η διαπίστωση θα έχει απλώς ιστορική αξία. Στο βαθμό που η πρόοδος στη νανοτεχνολογία και στην τεχνητή νοημοσύνη θα επιτρέψουν στον άνθρωπο να λειτουργεί ως υβρίδιο βιολογικής και μη βιολογικής νοημοσύνης, το τι είναι “πραγματικό” εξ ανάγκης θα οριστεί από την αρχή... Βλ. σχετικά στο πολυδιαβασμένο βιβλίο του μελλοντολόγου Ray Kurzweil, *The singularity is near: When Humans Transcend Biology* (εκδ. Penguin 2006).

Βλ. και παρακάτω: «II. Η ταυτότητα της ψηφιακής πραγματικότητας».

Απλώς βαθμιαία διαμορφώνεται μια διαφορετικού τύπου κριτική εγρήγορση. Άλλες σχέσεις, άλλες συλλογικότητες, άλλου τύπου κοινωνικοί διάλογοι με επίκεντρο το ψηφιακό έργο τέχνης διαμορφώνονται αυτή τη στιγμή. Η ταυτότητα, ο Άλλος, το εγώ και το εσύ, η ανταλλαγή των αισθητικών απόψεων έχει εκτιναχθεί σε μια σφαίρα που την πραγματική της έκταση και τις πραγματικές της συνέπειες κανείς δεν μπορεί να προβλέψει...

«Το τυπογραφικό πιεστήριο της εποχής του Γκούτενμπεργκ είχε βασιστεί στην τεχνική των αγροτικών μηχανημάτων και δημιουργήθηκε κυρίως για να ανταποκριθεί σε εκκλησιαστικές ανάγκες. Κανείς δεν μπορούσε στα 1450 να φανταστεί τη σημασία της τυπογραφίας και των εκδόσεων ως προς την ανάπτυξη των μεγάλων κειμενικών συστημάτων του ρεαλισμού των νεότερων χρόνων –την επιστήμη, τη δημοσιογραφία, τη λογοτεχνία– εφόσον όλα αυτά άρχισαν να αναπτύσσονται από τη στιγμή που η τυπογραφία έκανε δυνατή την ύπαρξη ενός διαρκώς αυξανόμενου κοινού αναγνωστών...».<sup>15</sup>

Στον χώρο του πολιτισμού τα παραδείγματα αυτού του είδους αφθονούν. Αρκεί να σκεφτούμε ότι τόσο στην ελληνική αρχαιότητα όσο και στον δυτικό μεσαίωνα οι παιγνιώδεις κώμοι και γενικά οι σκωπτικές τελετές ήταν αυτές που διαμόρφωσαν ένα κοινό το οποίο στη συνέχεια βρέθηκε προετοιμασμένο να δεχθεί το θέατρο.<sup>16</sup>

Κατά τον ίδιο ακριβώς τρόπο σήμερα, αλλά σε τεράστια κλίμακα, η ψηφιακή τεχνολογία έχει δημιουργήσει ένα καινούργιο κοινό αναγνωστών / θεατών / χρηστών / καταναλωτών / δημιουργών. Οι δυνατότητες παραμένουν ανοιχτές, ίδια όπως στα χρόνια του Γκούτενμπεργκ. Το αν, μέσα από τα εκατομμύρια των χρηστών, θα εμφανιστούν στην πορεία κάποιοι εκλεκτοί ραψωδοί και βάρδοι του νέου κόσμου ή στρατιές αρλεκίνων σε εφήμερα peer-shows δεν μπορούμε να το ξέρουμε. Γι' αυτό και είναι ανώφελο έως αστείο να διατυπώνουμε κρίσεις ηθικού τύπου εμπρός σ' ένα φαινόμενο που τις πραγματικές του επιπτώσεις στην παραγωγή πολιτισμικής παρακαταθήκης δεν μπορούμε να προβλέψουμε με ασφάλεια.

«Για πρώτη φορά στην Ιστορία του ανθρώπου ο καθένας είναι σε θέση να φλερτάρει, να αποκτήσει φίλους, να κάνει ακόμα και σεξ, να τραφεί, να ντυθεί και να διασκεδάσει· να έχει

---

<sup>15</sup> John Hartley και Kelly McWilliam, *op.cit.*, σ. 34.

<sup>16</sup> Βλ. στην κλασική μελέτη του Johan Huizinga, *Homo Ludens, a study of the play element in culture* (1938), Beacon press books, 1955, σ. 136-145.

ιατρική, νομική και κάθε άλλου είδους συμβουλευτική υποστήριξη· να συλλέγει κάθε είδους πληροφορία, από ιστορικά γεγονότα έως τα μυστικά άλλων ανθρώπων – τα πάντα από το σπίτι ή το γραφείο του. Για πρώτη φορά στην Ιστορία του ανθρώπου η υπάρχουσα τεχνολογία επιτρέπει στον καθένα να ζει όσες κρυφές ζωές επιθυμεί, με ψευδώνυμο. Για πρώτη φορά στην Ιστορία του ανθρώπου, ο καθένας είναι σε θέση να εκπέμπει τη γνώμη, την πίστη ακόμα και τις πιο ενδόμυχες σκέψεις του – ακόμα και εικόνες από όλο του το σώμα ή μέρη του σώματός του – σε εκατομμύρια άλλους ανθρώπους. Είναι καταφανές ότι για πρώτη φορά στην Ιστορία *όλο και περισσότεροι άνθρωποι βιώνουν έναν βολικό και πλήρη αυτοεγκλεισμό...*<sup>17</sup>

*Βολικός αυτοεγκλεισμός:* Ναι, είναι γεγονός: ο δικτυωμένος μας εαυτός στη διάρκεια του ψηφιακού “παιχνιδιού” λειτουργεί σ' έναν ιδιότυπα “πνευματικό”, ατομικό χώρο και χρόνο που μόνον με εκείνον τον πολύ ιδιωτικό χώρο και χρόνο της ατομικής ανάγνωσης ενός βιβλίου, ή της κατά μόνας θέασης ενός έργου τέχνης, μπορεί να συγκριθεί. Αν αυτό ισχύει (όσοι έχουν την ανάλογη εμπειρία του “αυτοεγκλεισμού” γνωρίζουν ότι ισχύει), τότε η όποια κριτική σκέψη, η όποια αισθητική κρίση συνοδεύει αυτό το παιχνίδι δεν μπορεί απερίσκεπτα να θεωρηθεί ασήμαντη.

## Μετά τον Μπένγιαμιν: διαπιστώσεις το 2010

*Δεν ξέρω αν υπήρξε ποτέ κάποιος φιλόσοφος που να ονειρεύτηκε μια κοινωνία που θα διανέμει Αισθητή Πραγματικότητα κατ' οίκον.*

Πολ Βαλερί, “La Conquête de l'ubiquité”, op.cit., σ. 1284.

Η περιγραφή που κάναμε έως εδώ επιχείρησε να αναλύσει τις συγκεκριμένες συνθήκες στις οποίες εργάζεται σήμερα ο ερασιτέχνης, ο επαγγελματίας καλλιτέχνης, αλλά και ο κάθε χρήστης του Διαδικτύου. Θεωρούμε ότι στο σύγχρονο τεχνολογικό πλαίσιο «η αναπαραγωγή του έργου τέχνης», ως διαδικασία ενταγμένη στις προτεραιότητες των εκατομμυρίων χρηστών του Διαδικτύου, υπηρετεί τόσο την Εξουσία (και τον συνακόλουθο έλεγχο της πολιτισμικής συνείδησης) όσο πιθανότατα υπηρετεί και την πολιτική παρέμβαση. Ας γίνουμε πιο συγκεκριμένοι:

---

<sup>17</sup> Lee Siegel, ό.π., σ. 21.

## I. Το ψηφιακό μέσο είναι το μήνυμα.

Η σύγχρονη σχέση ανάμεσα στο μέσο (της ψηφιακής αναπαραγωγής) και το μήνυμα (το έργο τέχνης) επιβεβαιώνει εκείνη την παλαιά θεωρία του Μάρσαλ Μακ Λιούαν.<sup>18</sup> Το μέσο, σήμερα περισσότερο από ποτέ, τείνει να ταυτίζεται με το μήνυμα. Ο καθένας σήμερα είναι σε θέση να “παίζει” με έναν ανύπαρκτο καλλιτέχνη, “ανεβάζοντας” στο Διαδίκτυο ένα πλάσμα της φαντασίας του ως πραγματικό καλλιτέχνη με την (φανταστική) ταυτότητά του, την ιστορία, το έργο και την προσωπική του τεχνοτροπία. Αυτό που κάποτε θα θεωρούνταν απλή απάτη σήμερα είναι η πραγματικότητα (και το μήνυμα) του ψηφιακού μέσου – και, σημειωτέον, κανείς δεν το θεωρεί απάτη. Στο ίδιο πνεύμα: όποιος “μπει” στο Ebay.com, έναν από τους δημοφιλέστερους δικτυακούς τόπους δημοπρασιών, και αναζητήσει έργα τέχνης με το όνομα “Πικάσο” το πιο πιθανό είναι ότι θα του εμφανιστούν εκατοντάδες αποτελέσματα! Πόσα άραγε από αυτά είναι αυθεντικοί Πικάσο; Η απάντηση μπορεί να εξοργίσει: *Στον ψηφιακό κόσμο κανείς δεν ενδιαφέρεται για τον αυθεντικό Πικάσο. Όχι επειδή ο ψηφιακός κόσμος τον υποτιμά. Το αντίθετο. Αλλά επειδή ο Πικάσο ανήκει σε άλλον, διαφορετικό κόσμο. Τον παγιωμένο κόσμο της δοσμένης του “αύρας”, της καλλιτεχνικής, κριτικής, συλλεκτικής, μουσειακής αυθεντίας κ.ο.κ.*

Ο Μπένγιαμιν, στον καιρό της μηχανικής αναπαραγωγής του έργου τέχνης, είχε κατανοήσει και τόνιζε ότι *ο ραδιοφωνικός παραγωγός δεν είναι αφηγητής ιστοριών, ο φωτογράφος δεν είναι ζωγράφος, ο κινηματογραφιστής δεν είναι σκηνοθέτης θεάτρου.* Με άλλα λόγια: τα νέα μέσα, τότε μηχανικά και σήμερα ψηφιακά, αφορούν νέες πραγματικότητες.

Οπότε: ο αυθεντικός Πικάσο δεν είναι “χρήσιμος” στο Διαδίκτυο· είναι τόσο απελπιστικά προσδιορισμένος από την εικαστική πραγματικότητα της συγκυρίας του, ενταγμένος με τόση *αυτάρκεια* στο προψηφιακό σύμπαν του, ώστε εδώ, μόνον το

---

<sup>18</sup> Ο Marshall McLuhan έγραψε το περίφημο βιβλίο του *Understanding Media: The Extensions of Man*, το 1964, που σημαίνει καμιά εικοσαριά χρόνια πριν την έκρηξη των προσωπικών υπολογιστών και τριάντα χρόνια πριν την άνοιξη του Διαδικτύου – και με αυτή την προφητική φράση, που επιγράφει το πρώτο κεφάλαιο του βιβλίου του, θέλησε κυρίως να υπογραμμίσει τον καταλυτικό ρόλο των μαζικών μέσων (στα οποία εκτός από τα ΜΜΕ περιλαμβάνει το χρήμα, τα ρούχα, τα αυτοκίνητα, τα ρολόγια, τα σπίτια κ.λπ.) στη διαμόρφωση της παγκόσμιας κουλτούρας, *έναν ρόλο που αποκτά τη σημασία του όχι από το περιεχόμενο αλλά από την ιδιομορφία του ίδιου του μέσου* (πρώτη έκδοση: McGraw Hill, Νέα Υόρκη, μία από τις πιο γνωστές επανεκδόσεις: Taylor & Francis Ltd, 2001).

παιχνίδι αποδόμησης των εικόνων του μπορεί να έχει κάποια χρησιμότητα (ζήτημα που, ωστόσο, απαιτεί πολλή συζήτηση).

Γι' αυτό επιμένουμε ότι ο ψηφιακός μας κόσμος είναι ένας κόσμος που κρύβει όχι μια εικονική αλλά μια διαφορετική πραγματικότητα του υπάρχοντος κόσμου. Μια πραγματικότητα όπου οι κλασικές κατηγορίες της Ιστορίας της τέχνης που αφορούν το βλέμμα, τη θέαση του έργου τέχνης, την αισθητική του απόλαυση και αποτίμηση, την κατανάλωσή του κ.λπ., δεν λειτουργούν υπό την παραδοσιακή διαδικασία της αυθεντίας (του έργου, του καλλιτέχνη, του κριτικού, του συλλέκτη κ.ο.κ.) και της επικυρωμένης από τον χρόνο ιστορικής παράδοσης.

Αυτή είναι η νέα πραγματικότητα, την οποία, αν επιμένουμε να κρίνουμε μέσα από τις ιδεολογικές και αισθητικές κατηγορίες που κρίνουμε την “παλαιά”, σίγουρα κάτι από το νόημά της θα μας διαφεύγει.

## **II. Η ταυτότητα της ψηφιακής πραγματικότητας**

[...] Για να φτάσουμε στον άνθρωπο με σάρκα και οστά δεν πρέπει να ξεκινάμε από αυτό που οι άνθρωποι λένε, φαντάζονται, αντιλαμβάνονται, ούτε από τον άνθρωπο που προέρχεται από την αφήγηση, τη σκέψη, τη φαντασία την αντίληψη· αντίθετα θα πρέπει να ξεκινάμε από τον πραγματικό, υπαρκτό άνθρωπο και στη βάση της πραγματικής του βιοτικής διαδικασίας να απεικονίζουμε την ανάπτυξη των ιδεολογικών αντανακλάσεων και απόληχων αυτής της βιοτικής διαδικασίας. *Τα φαντάσματα που στοιχειώνουν το μυαλό των ανθρώπων είναι επίσης, κατ' ανάγκην, μετουσιώσεις της υλικής τους βιοτικής διαδικασίας*, η οποία επαληθεύεται εμπειρικά και είναι προσδεδεμένη σε υλικές μορφές. [...] Οι άνθρωποι, καθώς αναπτύσσουν την υλική τους παραγωγή και τις υλικές τους σχέσεις, μεταλλάσσουν, μαζί με αυτόν, τον πραγματικό τους κόσμο, τη σκέψη και τα προϊόντα της σκέψης τους. *Δεν καθορίζει η συνείδηση τη ζωή αλλά η ζωή καθορίζει τη συνείδηση.*<sup>19</sup>

Η online εμπειρία κάθε χρήστη του Διαδικτύου, μικρότερη ή μεγαλύτερη, αποτελεί πλέον συστατικό στοιχείο της φυσικής ταυτότητάς του ως “πραγματικού, υπαρκτού” ανθρώπου. Ο εαυτός μας, είτε είναι online είτε όχι, ως ταυτότητα παραμένει ο ίδιος: κάποιες εκφάνσεις του, “φαντάσματα” ή όχι, απηχούν τη φυσική, κάποια τη διαδικτυακή του υπόσταση. Ό,τι προβάλλει ο εαυτός μας στο Διαδίκτυο, ακόμα και

---

<sup>19</sup> Καρλ Μαρξ, στη *Γερμανική Ιδεολογία* (1875-6), 1ο μέρος, Α, 4.

όταν “κρύβεται” πίσω από ένα φανταστικό άβαταρ, είναι απλώς μια δημοσιοποιημένη εμφάνιση του εαυτού μας αντίστοιχη σε αληθοφάνεια με οποιαδήποτε άλλη στην οποία έχει φυσική παρουσία<sup>20</sup>. Η όποια πλαστή, ιδεατή, φανταστική, “εικονική” πραγματικότητα του Διαδικτύου δεν είναι προέκταση της φυσικής πραγματικότητας, είναι συστατικό της κομμάτι. Δεν καθορίζει η συνείδηση τη ζωή αλλά η ζωή των νέων παραγωγικών σχέσεων καθορίζει (πάντα) τη συνείδησή μας. Πιο συγκεκριμένα:

#### *A. Στο πεδίο της Εξουσίας*

Ό,τι επιχειρεί κάθε πολιτική και οικονομική Εξουσία στη φυσική πραγματικότητα (π.χ. τη χειραγώγηση των μαζών, τον περιορισμό των δικαιωμάτων, τη μηδενική ανοχή κ.λπ.) το επιχειρεί εξίσου αποτελεσματικά στη διαδικτυακή. *Κανείς δεν μπορεί να κάνει στο Διαδίκτυο κάτι περισσότερο απ’ ότι μπορεί να κάνει στη φυσική του ζωή.* Ό,τι κυριαρχεί στη μία πραγματικότητα ως υπέρτατη αξία καθοριστική της ζωής, π.χ. ο νόμος της Αγοράς, κυριαρχεί και στην άλλη.

Ναι, αλλά το Διαδίκτυο είναι “δωρεάν”. Αυτή είναι μια σχετική αλήθεια: το Διαδίκτυο στήριξε εξ αρχής την ανάπτυξή του στην ελευθερία του “δωρεάν” (όλες οι εταιρίες παρέχουν “δωρεάν” λογισμικό και κάθε λογής ελκυστικά προϊόντα). Κάθε όμως “δωρεάν” παροχή ο πωλητής της την ανταλλάσσει με την προσοχή που έλκει τον “αγοραστή” τού δωρεάν. Αυτή η προσοχή, αυτό το λογιστικά καταγραμμένο ενδιαφέρον προς τα δωρεάν προϊόντα, συγκροτεί μια εμπορεύσιμη ανταλλακτική αξία που ο πωλητής μεταπωλεί στη διαφήμιση ή σε τρίτες εταιρίες. Αυτός είναι ο πιο εμφανής τρόπος κερδοφορίας από τους πολλούς που περιλαμβάνει το “δωρεάν” Διαδίκτυο<sup>21</sup>.

«Το πιο σημαντικό πράγμα που πρέπει να καταλάβετε για το Facebook είναι ότι δεν είστε ο

---

<sup>20</sup> Βλ. στο βιβλίο του Davey Winder, *Being Virtual, Who you really are online* (εκδ. Wiley 2008, ελλ. μτφρ.: *Ο δικτυωμένος εαυτός: Ποιος είσαι πραγματικά online*, εκδ. Τόπος 2010), τις ποικίλες case studies που αφορούν στην online ταυτότητα και αποδεικνύουν αυτή τη διαπίστωση.

<sup>21</sup> Περισσότερα στα βιβλία του Chris Anderson, “επιστήμονα” στη διαδικτυακή επιχειρηματικότητα: *Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less for More* (2006, ελλ. μτφρ.: *Η μακριά ουρά*, εκδ. Κάτοπτρο 2009) και *Free: The Future of a Radical Price* (2009, και τα δύο εκδ. Hyperion).

Πρβλ. σχετικά, τις παραινήσεις ενός πρωτοπόρου στις εικονικές κοινότητες, του Howard Rheingold (*The Virtual Community*, online έκδοση: <http://www.rheingold.com/vc/book/intro.html>), ως προς την “προστασία” της προσοχής του χρήστη / καταναλωτή από τα σκουπίδια του δικτυακού συστήματος, με τη μορφή της αποκαλούμενης από τον ίδιο “mindful infotention” (η δεύτερη λέξη συνδυασμός των λέξεων attention, information, intention, <http://www.smartmobs.com/2009/08/20/infotention/>).

πελάτης του, αλλά το απόθεμά του. Είστε το προϊόν που πουλάει το Facebook. Ο πραγματικός πελάτης του Facebook είναι οι διαφημιστές. Εσείς, ως μέλη του Facebook, του είστε χρήσιμοι επειδή σας μοιράζει σε διαφορετικά πακέτα και σας πουλάει στους διαφημιστές. Όσο περισσότερες πληροφορίες το Facebook συγκεντρώνει από εσάς, τόσο περισσότερο αποκτάτε αξία...»<sup>22</sup>

Στο “δωρεάν” Διαδίκτυο η δομή, εξ αρχής σχεδιάστηκε, όπως έχει διαπιστωθεί,<sup>23</sup> ως μοντέλο ανάπτυξης ενός υπερκαταναλωτικού εμπορευματικού μέσου άμεσα συνδεδεμένου με τα συμφέροντα των ΜΜΕ και των εταιριών τηλεφωνίας.

Επομένως, κυρίως με αυτή την έννοια, της περαιτέρω εμπορευματοποίησης του φυσικού κόσμου μέσα από τον ψηφιακό, το ψηφιακό μέσο είναι το μήνυμα.

«Η πληροφορία, όπως η γη και το κεφάλαιο, γίνεται μια μορφή ιδιοκτησίας που μονοπωλείται από μια τάξη, αυτή των ανυσματοκρατών (vectoralists): οι τελευταίοι ονομάζονται έτσι επειδή ελέγχουν τα ανύσματα κατά μήκος των οποίων εξάγεται ως αφαίρεση η πληροφορία, ακριβώς όπως οι κεφαλαιοκράτες ελέγχουν τα υλικά μέσα με τα οποία παράγονται τα βιομηχανικά προϊόντα και οι γαιοκράτες (pastoralists) τη γη με την οποία παράγονται τα τρόφιμα. Η πληροφορία αυτή, άλλοτε συλλογική ιδιοκτησία των παραγωγικών τάξεων, γίνεται η ιδιοκτησία μιας ακόμα τάξης σφετεριστών».<sup>24</sup>

Η παραπάνω είναι μια ρεαλιστική απεικόνιση των ψηφιακών παραγωγικών σχέσεων. Ένας γνωστός ερευνητής στη θεωρία της Πληροφορίας, ξεκαθαρίζει: «Μην τρέφουμε αυταπάτες: ο ψηφιακός καπιταλισμός μάλλον ενίσχυσε παρά κατέργησε τις πανάρχαιες μάστιγες της ανισότητας και της καταπίεσης. Ο δρόμος για την αποκατάσταση της αδικίας ξεκινάει από την αναγνώριση αυτού του γεγονότος».<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Daniel Lyons, 20 χρόνια αρθρογράφος επί της τεχνολογίας στο περ. *Newsweek*, στο άρθρο του (24.05.2010): «Who Needs Friends Like Facebook? Not me. Why Mark Zuckerberg and his social network should stop invading our privacy.»

<sup>23</sup> Βλ. σχετικά στη μελέτη του Dan Schiller, *Digital Capitalism: Networking the Global Market System*, εκδ. The MIT Press 2000, όλο το τρίτο κεφάλαιο (“Brought to you by...”), όπου με λεπτομέρειες και πειστικά στοιχεία εξηγείται ο νεοφιλελεύθερος οικονομικός σχεδιασμός (με την αφετηρία του να εντοπίζεται πολλές δεκαετίες πριν, στον χώρο των μέσων και των τηλεπικοινωνιών) που οδήγησε στη σύγχρονη μορφή του Διαδικτύου.

<sup>24</sup> Από το βιβλίο του McKenzie Wark, *A Hacker manifesto*, εδάφιο 029, εκδ. Harvard 2004. (ελλ. έκδ. *Ένα μανιφέστο των χάκερ*, Scripta 2006, μτφρ.: Νεκτάριος Καλαϊτζής).

<sup>25</sup> Dan Schiller, *op. cit.*, σ. 209.

### *B. Στο πεδίο της καθημερινότητας*

Στη φυσική, παγκοσμιοποιημένη ζωή, όλα πουλιούνται και όλα αγοράζονται με κάποιο αντίτιμο. Ακόμα και οι ελάχιστες ανθρώπινες αξίες που συνδέονται με την προσωπική ζωή: η τηλεόραση, μέσα από τα reality / trash shows, πρώτη διεύρυνε την επιθετική διείσδυση της Αγοράς στον προσωπικό / ατομικό / συναισθηματικό χώρο. Στο Διαδίκτυο των κοινωνικών λεγόμενων δικτύων (You Tube, MySpace, Facebook, Flickr, Twitter, Dailymotion, GarageBand, Metacafe κ.ά.), ο καπιταλισμός πέτυχε να εντάξει, με πολύ μεγαλύτερη επιτυχία απ' ό τι η τηλεόραση, την προσωπική ζωή στη σφαίρα της Αγοράς. Κι αυτό επειδή τα κοινωνικά δίκτυα παρέχουν πειστικότερα από την τηλεόραση την ψευδαίσθηση της οικειοθελούς ατομικής συμμετοχής – πείθοντας εκατομμύρια χρήστες να διαθέτουν ελεύθερα (...!) τις πιο απροσπέλαστες πλευρές της ζωής τους: τη φιλία, τη στοργή, την ερωτική σχέση, την αλληλεγγύη, τη συνεργασία, τη συντροφιά, την αγάπη σε όλες τις τις μορφές κ.λπ.<sup>26</sup>

Ο κόσμος, όλος ο κόσμος, έχει μετατραπεί σ' ένα παγκοσμιοποιημένο παιχνιδότοπο / εργοστάσιο όπου εκατομμύρια χρήστες κάθε στιγμή, “παίζουν”, επιχειρώντας να ικανοποιήσουν πραγματικές επιθυμίες (από τη σεξουαλική ανάγκη έως την απλή επικοινωνία ή ακόμα και τη διασκέδαση της ανίας...) προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο, κι ας μη το συνειδητοποιούν, απλήρωτη εργασία. Στον παιχνιδότοπο / εργοστάσιο του κυβερνοχώρου η πραγματική Επιθυμία εισέρχεται ως πρώτη ύλη: το τελικό προϊόν, αυτό που εξάγεται μέσα από τις δισεκατομμύρια απλήρωτες εργατοώρες των χρηστών / καταναλωτών, είναι η εμπορεύσιμη Πληροφορία.

### *Γ. Τέλος, πιο ειδικά, στο πεδίο της τέχνης*

Κανείς δεν γίνεται καλλιτέχνης, ούτε καν κριτικός της τέχνης, μόνο και μόνο επειδή “παίζει” με τις νέες τεχνικές στο Διαδίκτυο. Κανένα έργο τέχνης δεν αναδύεται μέσα από την ψηφιακή πραγματικότητα από παρθενογένεση. Εξάλλου η τέχνη παράγεται μέσα στον αργό χρόνο, στον χρόνο της σχολής, του στοχασμού, της κριτικής

---

<sup>26</sup> Το πόσο δραματικά σημαντική μπορεί να είναι αυτή η κοινωνική συνέπεια αποδεικνύεται και από την προσφάτως εκδοθείσα μελέτη των Nicholas A. Christakis και James H. Fowler *Connected: The Surprising Power of Our Social Networks and How They Shape Our Lives* (εκδ. Little, Brown & Company 2009, ελλ. μτφρ.: *Συνδεδεμένοι: η εκπληκτική δύναμη των κοινωνικών δικτύων και πώς αυτά διαμορφώνουν τη ζωή μας*, εκδ. Κάτοπτρο 2010) όπου αναλύεται η αποφασιστική επιρροή στην κοινωνική συμπεριφορά (θετική και αρνητική) των «πραγματικών» κοινωνικών δικτύων, της γειτονιάς, της φιλίας, της επαγγελματικής σχέσης, της ομάδας, κ.λπ.



ενατένισης των πραγμάτων. Ο βιαστικός και βιασμένος χρόνος της ψηφιακής πληροφορίας απαιτεί άλλου τύπου επεξεργασία – κανείς ακόμα δεν γνωρίζει ποια ακριβώς...

Το ψηφιακό περιβάλλον του κυβερνοχώρου, είναι πρωτοφανές στην Ιστορία του πολιτισμού κυρίως επειδή υπερβαίνει τις έως τώρα τεχνικές δυνατότητες παραγωγής, αναπαραγωγής, διανομής, αναδιανομής και κατανάλωσης του πολιτισμού και της κουλτούρας – διευρύνοντας δυναμικά το παραδοσιακό πεδίο της φυσικής δημιουργικότητας και ανοίγοντας νέους, εν πολλοίς άγνωστους ακόμα, ορίζοντες σ' αυτό. Αυτό συμβαίνει σε τέτοια μαζική έκταση και σε τέτοιο βαθμό διαδραστικής συμμετοχής που ούτε ο Βάλτερ Μπένγιαμιν, ούτε ο Μάρσαλ Μακ Λιούαν, ούτε ο Γκι Ντεμπόρ της θεαματικής κοινωνίας, ούτε ο Ζαν Μποντριγιάρ της διαδραστικότητας των Μέσων<sup>27</sup>, μπορούσαν να υποπτευθούν όταν σχεδίαζαν τις θεωρίες τους.

Οπωσδήποτε, και για να συνεχίσουμε στην κατεύθυνση του Μπένγιαμιν, από τη στιγμή που «ο καθένας μπορεί να αποτελέσει θέμα κινηματογράφησης», από τη στιγμή που οι περιγραφείσες δυνατότητες είναι προσβάσιμες στη μεγάλη μάζα των χρηστών / καταναλωτών αυξάνει (αντίθετα απ' ότι νομίζεται ευρέως) η δυνατότητα αισθητικής και ιδεολογικής διαπαιδαγώγησής τους από την Εξουσία – αλλά αντιστοίχως αυξάνει και η εντροπία του συστήματος: η δυνατότητα αντίστασης που μπορεί να προβάλλει μια avant-garde “στρατευμένων” διανοουμένων, καλλιτεχνών, πολιτών του κυβερνοκόσμου...

### III. Η στιγμή ως ρήξη

*Ο κόσμος κατέχει πια το όνειρο μιας εποχής·  
τόρα πρέπει να το συνειδητοποιήσει κιόλας,  
ώστε να το ζήσει πραγματικά.*

Γκι Ντεμπόρ, 1967<sup>28</sup>

Στο βαθμό που το έργο τέχνης έχει τη δυνατότητα να πραγματοποιεί ως “μη φυσική” κατασκευή· στο βαθμό που η “αύρα” του πρωτοτύπου εξαφανίζεται· στο βαθμό που ο αναγνώστης / θεατής μετακυλιέται με πρωτοφανή ευκολία στον καλλιτέχνη και ο καλλιτέχνης στον θεατή· στο βαθμό που το έργο τέχνης διαμεσολαβείται από ένα

<sup>27</sup> Guy Debord, *La Société du Spectacle*, (Buchet/Chastel 1967, πρόσφατη έκδ.: Gallimard, Folio, 1996) – Jean Baudrillard, το πολυσυζητημένο κεφάλαιο «Requiem pour le media» στο βιβλίο του *Pour une critique de l' économie politique du signe*, Gallimard 1972.

<sup>28</sup> Guy Debord, *La société du spectacle*, V, 164, op. cit.

παγκοσμιοποιημένο κοινό πέρα από τόπο και χρόνο, αυτό που στον φυσικό κόσμο αποκαλούμε τέχνη, στον κυβερνοχώρο μεταρσιώνεται σε μια ρευστή, άναρχη, ανοιχτή ψηφιακή “συλλογή”, λιγότερο ή περισσότερο ανεξέλεγκτη, χωρίς όρια.

*«Ανιχνεύουμε τον δρόμο μας, μέσα στο ηλεκτρονικό πεδίο που μας προστατεύει βολικά ως αμυνωτικό υγρό, διασχίζοντας ένα πεδίο που επιτρέπει να τακτοποιούμε, μετασχηματίζουμε και διανέμουμε σχεδόν κάθε ήχο, ιδέα, ή λέξη προς ό,τι επέκεινα, προς το μεταίχμιακό και το άφατο, π.χ. μια αναπνοή, μια παύση στη διάρκεια μιας συζήτησης (προς όφελος μιας άλλης) έως ακόμα, τελικά, προς τον κόκκο σ’ ένα φωτοαντίγραφο ή μια βιντεοταινία. Εδώ βρίσκεται η αύρα. Στην αυθεντικότητα εκείνης της στιγμής όπου βλέπουμε, ακούμε, διαβάζουμε, επαναλαμβάνουμε, αναθεωρούμε. Όχι στο ίδιο το αντικείμενο της στιγμής».*

Τα παραπάνω δήλωνε ένας καλλιτέχνης των ψηφιακών μέσων σε μια εποχή (1991-1995) που τα e-μέσα δεν είχαν ακόμα αναπτυχθεί στο σημερινό βαθμό.<sup>29</sup> Είναι γεγονός. Μέσα σ’ αυτό το αταξινόμητο, ρέον χάος των πρωτοφανών ψηφιακών δυνατοτήτων, η μόνη σταθερά με αδιαφιλονίκητη πολιτισμική αξία είναι η στιγμή. Η στιγμή που ο χρήστης του δικτυωμένου υπολογιστή θεάται, ακούει, διαβάζει, επαναλαμβάνει, αναθεωρεί, ανασυγκροτεί και, κυρίως παίζει.

*Η τέχνη του Διαδικτύου είναι μια εφήμερη τέχνη, ίδια όπως συμβαίνει με το παιχνίδι και περίπου όπως την προσδιόριζε ο Μποντλιέρ όταν έκανε λόγο για τη μοντερνικότητα και τον flaneur, τον πλάνητα καλλιτέχνη που λειτουργεί με την αχόρταγη ματιά του παιδιού, μέσα στον ρευστό, απροσδιόριστο χάρτη της μοντέρνας μητρόπολης<sup>30</sup>.*

Ο κόσμος του Μποντλιέρ, όπου ο δανδής flaneur *εκινείτο μεν μέσα στο πλήθος αλλά δεν αποτελούσε μέρος του πλήθους*, δεν έχει τροποποιηθεί στην ψηφιακή ατοπία που έχει οριστικά καταληφθεί από τη στιγμή, από το εδώ και τώρα, όπου ο χρήστης - παιδί κινείται μεν στο απέραντο, χαώδες πλήθος του κυβερνοχώρου αλλά παραμένει *αριστοκρατικά μόνος*, και εν πολλοίς αυτάρκης ως ψηφιακός μποέμ, ενώπιον της οθόνης του.

---

<sup>29</sup> Douglas Davis: *The work of art in the age of digital reproduction, An Evolving Thesis/1991-1995*, στο [http://cristine.org/borders/Davis\\_Essay.html](http://cristine.org/borders/Davis_Essay.html) – η έμφαση δική μας.

<sup>30</sup> *Le peintre de la vie moderne*, Charles Baudelaire, *Œuvres complètes*, Éd. du Seuil, collection l'Intégrale, Paris 1968, σ. 546-565.

Ο νέος αυτός κόσμος μιας διαρκώς ογκούμενης digital bohemia<sup>31</sup> αντλεί τη σαγήνη του από μια αταβιστική ανάγκη του ανθρώπου: *το εφήμερο παιχνίδι με το Πραγματικό*. Είναι ένας κόσμος εξ ορισμού ludens, όπως ars ludens<sup>32</sup>, παιγνιώσα και ανατρεπτική, υπήρξε ανέκαθεν η τέχνη στις καλύτερες στιγμές της.

Το πρώτο βήμα για να καταλάβουμε αυτόν τον θαυμαστό νέο κόσμο είναι να απορήσουμε, να θαυμάσουμε, να σταθούμε με υπομονή και προσοχή στο πλάι του. Είναι ένας παιγνιώδης, πολύ ζωντανός κόσμος. Εκατομμύρια “πραγματικοί” άνθρωποι και εκατοντάδες αυθεντικοί καλλιτέχνες, εκατομμύρια wannabe καλλιτέχνες, εκατομμύρια αναγνώστες / εραστές της τέχνης, τον διαχειρίζονται σε καθημερινή βάση, κάθε λεπτό, κάθε στιγμή, τώρα, προσθέτοντας, αφαιρώντας, αναδομώντας, “παίζοντας” με μορφές, σχήματα, λέξεις, εικόνες, ήχους, του παρελθόντος και του παρόντος, σε ψηφιακή, εφήμερη μορφή, συγκροτώντας μια νέα πολιτισμική παρακαταθήκη, *μια αφήγηση νέου τύπου*.

Βρισκόμαστε ακόμα στην αρχή, από πολλές απόψεις. Αυτό που, ως προς την τηλεόραση, αποτελεί πια κοινό τόπο για τους περισσότερους χρήστες της, ότι δηλαδή αυτό το μέσο απλώς «*πουλάει στην Κόκα Κόλα διαθέσιμο χρόνο μέσα στο ανθρώπινο μυαλό*»<sup>33</sup>, δεν είναι αυτονόητο για τους περισσότερους χρήστες του Διαδικτύου.

---

<sup>31</sup> Η ύπαρξη μιας πολυπληθούς ψηφιακής μποεμία (οι αμερικανοί την αποκαλούν creative class...) που ζει παράγοντας, προωθώντας και πουλώντας τη δημιουργικότητά της στο Διαδίκτυο, ως *συνειδητή επιλογή προκειμένου να αποφύγει τις πιεστικές συνθήκες της μόνιμης απασχόλησης*, έχει πολλαπλώς διερευνηθεί, τόσο ως προς τις πολιτισμικές όσο και ως προς τις καθαρά οικονομικές συνέπειές της. Βλ. σχετικά: Richard Florida: *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life* (=Η άνοδος της δημιουργικής τάξης και πώς μεταμορφώνει την εργασία, τη σχολή, την κοινότητα και την καθημερινή ζωή), εκδ. Basic books 2003. Ακόμα στο βιβλίο των Holm Friebe και Sasha Lobo: *Wir nennen es Arbeit. Die digitale Bohème. Intelligentes Leben jenseits der Festanstellung* (=Το λέμε εργασία. Ψηφιακή μποεμία. Έξυπνη ζωή πέρα από τη μόνιμη απασχόληση), εκδ. Heyne 2008.

<sup>32</sup> Βλ. εκτενώς στην op.cit. μελέτη του Johan Huizinga, αλλά και στον θέσει παιγνιώδη Μακ Λιούαν, που διόλου τυχαία διέκρινε στο *αυθόρμητο παιχνίδι και στο αστείο* που χαρακτηρίζουν τα νέα μέσα την ανατρεπτική δημιουργικότητά τους – εφαρμόζοντας μάλιστα τη θεωρία του στο αναφερθέν βιβλίο του *The medium is the massage* (sic).

<sup>33</sup> Ο Patrick Le Lay, διευθυντής του κρατικού καναλιού TF1 (στον συλλογικό τόμο *Les dirigeants Français face au changement*, εκδ. du Huitième Jour 2004) υποδεικνύει κυνικά μια επιχειρηματική λογική στην οποία εξαρχής, αλλά πολύ πιο καλυμμένα, υπακούει το σύστημα του Διαδικτύου: «Υπάρχουν πολλοί τρόποι να μιλήσει κανείς για την τηλεόραση, αν όμως θέλουμε να τη δούμε με επιχειρηματική λογική θα πρέπει να είμαστε ρεαλιστές: κατά βάση, η δουλειά του TF1, είναι να βοηθήσει την Κόκα Κόλα, για παράδειγμα, να πουλήσει το προϊόν της. *Πουλάμε στην Κόκα Κόλα διαθέσιμο χρόνο μέσα στο ανθρώπινο μυαλό*. Δεν υπάρχει τίποτε πιο δύσκολο από την

Ακριβώς όμως γι' αυτόν τον λόγο εδώ κρύβεται κάποια ελπίδα για το μέλλον. Ο κυβερνοχώρος είναι ο κατεξοχήν χώρος διακίνησης ενός κοινωφελούς “φυσικού πόρου”, της Πληροφορίας – που ο καπιταλισμός ως εκ της φύσεώς του ανέκαθεν ενδιαφερόταν να τη μετατρέψει σε εμπόρευμα (κατά τον ίδιο τρόπο που μετατρέπει σε εμπόρευμα το νερό ή (και) τον αέρα)<sup>34</sup>, καταπνίγοντας εν τη γενέσει του το όποιο παιχνίδι με την ψηφιακή της μορφή. Αργά ή γρήγορα, η σύγκρουση ανάμεσα σε όσους ελέγχουν την ψηφιακή πληροφορία και τον υπόλοιπο, παιγνιώδη κόσμο των ψηφιακών μποέμ θα οδηγήσει σε πραγματική κοινωνική ρήξη με απρόβλεπτες συνέπειες.

*«Όμως αυτή η εξέγερση είναι σε νηπιακό στάδιο. Χρειάζεται ακόμα ν' ανακαλύψει τον τρόπο να συνδέει τη δίχως όρια επιθυμία και την ελεύθερη έκφραση, που αποτελούν την κινητήρια δύναμή της, με την τέχνη να διατυπώνει στρατηγικά αιτήματα. Χρειάζεται ακόμα ν' ανακαλύψει με ποιον τρόπο, πότε και προς το συμφέρον τίνος θα επενδύσει τη δίχως συγκεκριμένη μορφή, ελεύθερη έκφρασή της, με το προσωπείο μιας αναπαράστασης συμφερόντων που θα ανταποκρίνεται στον ευρύτερο δυνατό συνασπισμό ταξικών δυνάμεων για ένα μέλλον ελευθερίας και δικαιοσύνης. *Η, μάλλον, χρειάζεται ν' ανακαλύψει και πάλι, καθώς όλα αυτά είναι ήδη γνωστά στην κρυφή ιστορία της εξέγερσης, εκείνη την άλλη γνώση, και τη γνώση του Άλλου.*»<sup>35</sup>*

Κάποιοι από εμάς, ακριβώς όπως και στον φυσικό κόσμο, θα πολεμήσουμε, θα αντισταθούμε στην επέλαση της Αγοράς, στην επέλαση του εφήμερου και φτηνού, στην επέλαση του fast (food, fuck, read, art), στην επέλαση του Ανιστόρητου, στην επέλαση τελικά της βαρβαρότητας. Η δική μας στιγμή, θέλουμε να ελπίζουμε, θα είναι μια δημιουργική στιγμή, *μια στιγμή ρήξης*, μια αναστοχαστική στιγμή, μια

---

κατάκτηση αυτής της διαθεσιμότητας. Σ' αυτό το σημείο χρειάζεται διαρκής αλλαγή. Πρέπει σταθερά να αναζητούμε προγράμματα που προχωράνε, να παρακολουθούμε τον συρμό, να σερφάρουμε πάνω στις τάσεις, στον βαθμό που η πληροφορία επιταχύνει τον ρυθμό της, πολλαπλασιάζεται και καταντάει κοινοτοπία».

<sup>34</sup> Dan Schiller, *How to think about information*, University of Illinois Press, 2006, σελ. 7: «Όταν αρχίζουμε να εξετάζουμε την παραγωγή και τη χρήση των φυσικών πόρων της πληροφορίας στο μάκρος της Ιστορίας, ανακαλύπτουμε ότι έχουν υποστεί μέσα στην κοινωνική δομή την ίδια σειρά αλλαγών με τους άλλους φυσικούς πόρους που ο καπιταλισμός διεκδίκησε και μετέτρεψε σε εμπόρευμα: *από ένα σημείο κι ύστερα όλοι παράγονται διά μιας μισθωτής εργασίας ενταγμένης σε μια αγορά και, για την αγορά.*»

<sup>35</sup> McKenzie Wark op.cit., *A Hacker manifesto*, εδάφιο 245.

κριτική στιγμή<sup>36</sup> που θα αφήνει εμφανή τα ίχνη της στην παγκόσμια μνήμη.

Απέναντι στο ακαλλιέργητο και απαίδευτο γούστο της ψευδοδημοκρατικής διαδικτυακής “αυτοέκφρασης” θα αντιτάξουμε την καλλιέργεια και τον στοχασμό, την αισθητική παιδεία που βασίζεται στον homo universalis· απέναντι σ’ ένα καπιταλιστικό Διαδίκτυο που εισβάλλει επιθετικά στην καθημερινότητα έχοντας μετατρέψει τον κόσμο σε απέραντο εργοτάξιο απλήρωτης εργασίας – καθώς βαθμιαία, και ειδικά με τα κοινωνικά δίκτυα, διαμορφώνεται σ’ έναν ολοκληρωτισμό νέου τύπου, όπως το περίφημο Πανοπτικόν<sup>37</sup>, παρακολουθώντας, αρχειοθετώντας και κατευθύνοντας την παγκόσμια Επιθυμία κάθε δευτερόλεπτο της παγκοσμιοποιημένης ζωής – θα αντιτάξουμε εναλλακτικές μορφές διαδικτυακής επικοινωνίας που θα ευνοούν την καλλιτεχνική / κοινωνική παρέμβαση εναντίον της θεαματικής Αγοράς κι όπου ο ρόλος του καταναλωτή / χρήστη θα υποχωρεί αποφασιστικά εμπρός σ’ εκείνον του ενσυνείδητου δημιουργού / αναγνώστη / θεατή.

Τίποτε δεν είναι δεδομένο, όλες οι προοπτικές είναι ανοιχτές: στο άμεσο μέλλον η ατοπία του κυβερνοχώρου μπορεί να έχει μετατραπεί σε δυστοπία· μπορεί δηλαδή όλοι να γίνουμε συμμέτοχοι μιας πραγματικότητας όπως αυτή στο εξπρεσιονιστικό *Metropolis* ή στο οργουελικό *1984*. Στο άμεσο μέλλον, η μόνη επαναστατική διέξοδος που θα έχει απομείνει μπορεί να είναι μόνο το χάκινγκ. Αυτή είναι η πραγματικότητα, αυτή και η πρόκληση.

---

<sup>36</sup> Χαρακτηριστικό παράδειγμα συνειδητής κριτικής στάσης απέναντι στα νέα μέσα είναι η online έκθεση που διοργάνωσε το Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης στην Αθήνα υπό τον ευφυή τίτλο «Tag ties and affective spies: a critical approach on the social media of our times» (<http://www.emst.gr/tagties/>). Αυτή η αποκλειστικά ψηφιακή έκθεση είναι εξαιρετική ως σύλληψη (επιμελητής: Δάφνη Δραγώνα, σχεδίαση ιστού: Φωτεινή Αραβανή) διότι έχει ως προϋπόθεση μια κριτική / αποδομητική, και εν τέλει πολιτική, ματιά απέναντι στο Διαδίκτυο – που η σημασία της πολλαπλασιάζεται από το γεγονός ότι πραγματοποιήθηκε στην πολιτισμικά και τεχνολογικά περιφερειακή Ελλάδα. Με τον τρόπο της συνέβαλε στην κατανόηση τόσο των αντιφάσεων όσο και της πολιτικής δυναμικής του Διαδικτύου. Αλλά το πιο ενδιαφέρον είναι ότι αυτή η κριτική ματιά υπήρξε μια πειστική εικαστική ματιά που αξιοποίησε το ίδιο το μέσο (την αισθητική του, τις εφαρμογές του, τις δομές του, τις συλλογικές συμπεριφορές που επενδύονται στα κοινωνικά δίκτυα) επιτρέποντας στους χρήστες / θεατές / καταναλωτές να υιοθετήσουν μια δυναμικότερη, πολιτική στάση απέναντί του.

<sup>37</sup> Η αναφορά στο τερατώδες αρχιτεκτονικό σύστημα ασφαλείας των φυλακών, που εισηγήθηκε ο ιδρυτής του ωφελιμισμού Τζέρεμι Μπένταμ (Jeremy Bentham, 1748-1832), κατά το οποίο ένα μόνον άτομο είναι σε θέση να παρακολουθεί τις κινήσεις όλων των εγκλειστών, δίχως εκείνοι να το γνωρίζουν και δίχως να επικοινωνούν μεταξύ τους, ώστε έτσι να έχουν την αίσθηση διαρκούς επιτήρησης. Το Διαδίκτυο, πολλές φορές και από αρκετούς αναλυτές, έχει συγκριθεί με το Πανοπτικόν κατά τον τρόπο που πρώτος ο Μισέλ Φουκώ (στο έργο του *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Gallimard 1975) προσδιόρισε τη σύγχρονη κοινωνία της επιτήρησης.

Η περίφημη περιγραφή, ως συμβόλου της Ιστορικής προόδου, του *Angelus Novus*, του γνωστού πίνακα του Κλέε από τον Μπένγιαμιν, ας χρησιμεύσει ως επίλογος εδώ – εφόσον μπορεί να εικονογραφήσει θαυμάσια όχι μόνον την εποχή του μεσοπολέμου αλλά και τη δική μας, την ψηφιακή εποχή. Ο Μπένγιαμιν γράφει: «Τα μάτια του είναι ορθάνοιχτα, το στόμα του ανοιχτό, τα φτερά του απλωμένα. Ιδού πώς μπορεί κανείς να απεικονίσει τον άγγελο της Ιστορίας. Το πρόσωπό του κοιτάζει προς τα πίσω, στο παρελθόν. Εκεί που εμείς αντιλαμβανόμαστε μια αλυσίδα γεγονότων, αυτός βλέπει μια και μόνη καταστροφή που συσσωρεύει το ένα ερείπιο πάνω στο άλλο και τα σωριάζει στα πόδια του. Ο άγγελος θα ήθελε να μείνει, να αφυπνίσει τους νεκρούς και να επαναφέρει τα συντρίμια στη ζωή. Αλλά μια θύελλα έρχεται από τον Παράδεισο· μπλέχτηκε με τόση δύναμη μες στα φτερά του που ο Άγγελος είναι αδύνατον να τα κλείσει. Δεν μπορεί να αντισταθεί στη θύελλα. Τον σπρώχνει στο μέλλον στο οποίο έχει γυρισμένη την πλάτη, ενώ μπροστά του ο σωρός τα συντρίμια συνεχίζει να ορθώνεται προς τον ουρανό. Αυτή η θύελλα είναι ό,τι ονομάζουμε πρόοδος»<sup>38</sup>.

Αρης Μαραγκόπουλος

---

<sup>38</sup> Βάλτερ Μπένγιαμιν, “Theses on the philosophy of History”, στο *Essays and Reflections*, επιμέλεια και εισαγωγή Άννα Άρεντ, Schocken books, Νέα Υόρκη, 1969, σ. 257-258, δική μας απόδοση.