



HAL
open science

Η πραγματικότητα της ψηφιακής φαινομενικότητας

Dimitris Ginosatis

► **To cite this version:**

| Dimitris Ginosatis. Η πραγματικότητα της ψηφιακής φαινομενικότητας. 2016. ⟨hal-01234432v3⟩

HAL Id: hal-01234432

<https://hal.science/hal-01234432v3>

Preprint submitted on 24 Mar 2016 (v3), last revised 27 Aug 2018 (v5)

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Δημήτρης Γκινωσάτης*

Η πραγματικότητα της ψηφιακής φαινομενικότητας

Πρώτο κεφάλαιο-εισαγωγικό σημείωμα (5.000 λέξεις) από την μονογραφία του Δημήτρη Γκινωσάτη με τίτλο: *Στο άντρο της φαινομενικότητας – Προς μία φιλοσοφία και αισθητική της προσομοίωσης*, υπό έκδοση από τον οίκο Νεφέλη μέσα στο 2016. Το βιβλίο αποτελεί ελάχιστα επεξεργασμένη εκδοχή της διδακτορικής διατριβής του συγγραφέα, η οποία κατατέθηκε, υποστηρίχθηκε και αξιολογήθηκε με «άριστα παμψηφεί» στο *Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων & Πολιτισμού* του Παντείου Πανεπιστημίου Κοινωνικών & Πολιτικών Επιστημών το 2008 (Εθνικό Αρχείο Διδακτορικών Διατριβών: <http://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/24383>).

Λέξεις-κλειδιά: *φιλοσοφία, αισθητική, οντολογία, επιστημολογία, θεωρία των μέσων, είναι, φαινομενικότητα, εικόνα, ψηφιακή προσομοίωση συστημάτων, μοντελοποίηση.*

Introductory chapter (5.000 words), titled "The reality of digital phenomenality", from Dimitris Ginosatis' monograph: *Into the den of phenomenality – Toward a philosophy & aesthetics of simulation*, to be published in Greek by Nefeli Publishing House in 2016. The monograph is a slightly reworked version of the author's doctoral thesis (PhD) obtained in 2008 from the *Department of Communication, Media & Culture* of the Panteion University of Social & Political Sciences (National Archive of PhD Theses: <http://www.didaktorika.gr/eadd/handle/10442/24383>).

Keywords: *philosophy, aesthetics, ontology, epistemology, media theory, being, appearance, image, systems simulation, modelisation.*

*Since 2009 to present, Dr. Dimitris Ginosatis has been teaching, as an Adjunct Lecturer and, consequently, as an Adjunct Assistant Professor of Philosophy & Aesthetics, at the "Digital Arts" Postgraduate Studies Program of the Athens School of Fine Arts (Greece). He has written on the subject of philosophy, aesthetics, epistemology and technical media and has delivered lectures in (inter)national conferences, symposia, workshops and masterclasses. His essays and lectures can be found at the digital archive of the *Centre for Direct Scientific Communication*, part of the *French National Centre for Scientific Research* (<https://hal.archives-ouvertes.fr/>) as well as at the website of the *Social Sciences Research Network* (www.ssrn.com). He has translated into Greek and published works in the fields of 20th century continental philosophy (Jacques Derrida, Michel Foucault, Sarah Kofman, Pierre Klossowski), 20th century contemporary art theory (Nicolas Bourriaud) and 18th-19th-20th century french literature (Marquis de Sade, Guy de Maupassant, Jacques Tournier). All the titles of the works translated by Dimitris Ginosatis can be found at the website of the National Book Centre of Greece (www.biblionet.gr).

«Τα μέσα ορίζουν τι είναι πραγματικό· τα μέσα είναι ήδη πάντοτε πέραν της αισθητικής».¹

Friedrich Kittler

1. *En αρχή, ένα απλό, αλλά ενδεικτικό παράδειγμα:*

Αν επιχειρούσαμε να περιγράψουμε με πολύ γενικούς όρους την υφιστάμενη κατάσταση, όπως αυτή διαμορφώνεται στις σύγχρονες τεχνολογικά προηγμένες κοινωνίες, αρκεί ίσως να αναλογιστούμε το εξής απλό, αλλά ενδεικτικό παράδειγμα: την εμπειρία των επιβατών ενός οποιουδήποτε jet airliner εν ώρα πτήσης:

Ενώ το πλήρωμα στο θάλαμο διακυβέρνησης είναι διασυνδεδεμένο με οθόνες ραδιοεντοπισμού, κλειστούς διαύλους επικοινωνίας και πλείστα άλλα μηχανικά συστήματα και ηλεκτρονικά όργανα πλοήγησης και ελέγχου, οι επιβάτες βρίσκονται, και αυτοί με τη σειρά τους, κυριολεκτικά εμβυθισμένοι, εγκιβωτισμένοι σε έναν προστατευτικό εμβρυϊκό κλοιό πολυμέσων, φυσιολογικά διασυνδεδεμένοι με ένα πολυειδές, διευρυμένο, φιλικό προς τον χρήστη περιβάλλον διεπαφής [interface], στόχος του οποίου είναι η διαχείριση, συγκάλυψη και απώθηση ενός απειλητικού, πραγματικού φόντου: του αβίωτου εξωτερικού περιβάλλοντος, όπου διαφεντεύει ο θόρυβος, το ψύχος και το σκοτάδι. Πράγματι:

Πουθενά αλλού τα μέσα δεν είναι τόσο πυκνά διασυνδεδεμένα όσο στα jumbo jet. Παρ' όλα αυτά, παραμένουν διαχωρισμένα ως προς τα τεχνολογικά στάνταρς τους, τις συχνότητες του οπτικο-ηχητικού σήματος, την κατανομή των χρηστών και τις επιφάνειες διεπαφής. Το πλήρωμα είναι συνδεδεμένο με οθόνες ραντάρ, δίοδους εκπομπής φωτός και «κλειστά» κανάλια ραδιοσυχνότητας. Τα μέλη του πληρώματος δικαιούνται να φορούν τα επαγγελματικά ακουστικά τους. Η αντικατάστασή τους από υπολογιστές είναι μονάχα ζήτημα χρόνου. Οι επιβάτες, από την άλλη, περιορίζονται στη χρήση τεχνολογιών του παρελθόντος, ψυχαγωγούμενοι από ένα «κονσερβαρισμένο» μείγμα μέσων. Εξαιρουμένων των βιβλίων –αυτού του απαρχαιωμένου μέσου, για τη χρήση του οποίου απαιτείται αρκετό φως– στα jumbo jet εφαρμόζονται όλες οι τεχνικές ψυχαγωγίας: τα αυτιά τους είναι απαθώς συνδεδεμένα με συμβατικά ακουστικά, τα οποία με τη σειρά τους είναι συνδεδεμένα με συσκευές αναπαραγωγής ήχου και, κατ' επέκταση, με τη μουσική βιομηχανία. Τα μάτια τους είναι προσηλωμένα σε οθόνες που παίζουν χολιγουντιανές ταινίες, οι οποίες με τη σειρά τους είναι συνδεδεμένες με τον προϋπολογισμό διαφήμισης της βιομηχανίας αερομεταφορών [...]. Για να μην αναφερθούμε στο τεχνολογικό μέσο της βιομηχανίας επισιτισμού με την οποία είναι συνδεδεμένα τα στόματα των επιβατών. [...] Ενάντια στο θόρυβο, το σκοτάδι και το ψύχος ενός αφιλόξενου εξωτερικού περιβάλλοντος επιστρατεύονται η αδιάφορη μουσική μέσων συχνότητας [σ.σ.: η επονομαζόμενη muzak, γνωστή και ως μουσική ασανσέρ], οι κινηματογραφικές ταινίες και οι φούρνοι μικροκυμάτων.²

Το παραπάνω παράδειγμα εξεικονίζει καθ' υπερβολήν εκ πρώτης ανάγνωσης, αλλά πολύ ρεαλιστικά, ορισμένες βασικές όψεις της υφιστάμενης κατάστασής μας η οποία, επειδή ακριβώς μας προσδιορίζει, αξίζει την προσοχή μας. Διότι, από τη στιγμή που ο βίκοσμός μας παίρνει τη μορφή ενός τόσο πυκνά διατεταγμένου δικτύου διασυνδεδεμένων τεχνικών μέσων και καναλιών πληροφοριών, η παραδοσιακή έννοια της *πραγματικότητας* αλλάζει ριζικά.

Σήμερα, οτιδήποτε συμβαίνει, διαμορφώνεται και παράγεται από τη συνθετική εικόνα του στην οθόνη (άλλοτε καθοδικού σωλήνα, έπειτα υγρών κρυστάλλων και εις το εξής ρητίνης) αυτού που κάπως αφελώς ακόμη αποκαλούμε «PC» (Personal Computer). Ο κόσμος επι-συμβαίνει στο συνθετικό παιχνίδι των τεχνικών μέσων και των ρών δεδομένων, κατά τέτοιο τρόπο και σε τέτοιο βαθμό ώστε η παρουσία των μέσων είναι αυτή που δημιουργεί και καλεί στην ύπαρξη το γεγονός.

Από τη στιγμή, όμως, που η οθόνη είναι αυτή η οποία διαμορφώνει το γίνεσθαι του κόσμου, η ποιότητα και το δομικό-λειτουργικό καθεστώς των εικόνων αλλάζει. Οι τελευταίες δεν είναι πια προοπτικά αποστασιοποιημένες και αναλογικές, αλλά απτικές και ψηφιακές.

Το γεγονός ότι η σχέση μας με τις τεχνικές εικόνες είναι πλέον απτική και όχι οπτική, σημαίνει ότι οι τελευταίες δεν ζουν έξω από εμάς –αδρανείς και έτοιμες να δοθούν νηφάλια στην πρόσληψη– αλλά βρίσκονται σε δερματική εγγύτητα με τον αντιληπτικό μηχανισμό μας: ζουν μέσα μας σαν να ήταν δικές μας. Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο δεν μπορεί κανείς να παρατηρήσει κριτικά – δηλαδή αποστασιοποιημένα– τις νέες τεχνικές εικόνες: διότι έχει εξαλειφθεί η απόσταση που διαχώριζε άλλοτε την αντίληψη από τον κόσμο των παραστάσεων, διανοίγοντας έτσι το χώρο της ενατένισης (της *θεωρίας*). Η χεγκελιανή διάκριση, η οποία αντιπαρέθετε διαλεκτικά την *εσωτερικότητα* της προσλαμβάνουσας αντίληψης και την *εξωτερικότητα* των αντικειμένων, δίνει πλέον τη θέση της σε ένα α-διαλεκτικό καθεστώς ώσμωσης όπου οι αισθητηριακές παραστάσεις και ο αντιληπτικός μηχανισμός συναρθρώνονται και συν-εργάζονται σε ένα ενιαίο λειτουργικό πλαίσιο.

Οι παραδοσιακές θρησκευτικο-καλλιτεχνικές εικόνες της κλασικής αισθητικής προϋπέθεταν την απόσταση, την εγκαθίδρυση μιας εξωτερικής σχέσης προς τα πράγματα, η οποία καθιστούσε δυνατή την παρατήρηση. Πρόκειται γι' αυτό που αποκαλούμε παραδοσιακά *αναπαράσταση*. Απεναντίας, οι αλλαγές που η νέα τεχνική πραγματικότητα επιφέρει στην ψυχο-φυσιολογία της αντίληψης διαταράσσουν την κλασική έννοια της αναπαράστασης: παραφράζοντας ελαφρά τη ρήση του –Γερμανού μοντερνιστή ζωγράφου και μέλους της Σχολής Αρχιτεκτονικής και Εφαρμοσμένων Τεχνών Bauhaus της Βαϊμάρης– Paul Klee, θα λέγαμε ότι δεν είμαστε εμείς πλέον που παρατηρούμε τα πράγματα, αλλά ότι τα πράγματα μας παρατηρούν, στο πλαίσιο μιας εγγύτητας που αναιρεί την παραδοσιακή, οπτικοκεντρική αντίληψη του αντικειμενικού βλέμματος, δέκτη μιας εξωτερικής φυσικής πραγματικότητας.

Τα τεχνικά μέσα δεν προορίζονται απλά να αναπαραστήσουν για λογαριασμό μας τον κόσμο, αλλά αναλαμβάνουν σε μεγάλο βαθμό τη δόμηση του ίδιου του μηχανισμού της αισθητηριακής και αισθητικής αντίληψής μας, σε σημείο που η τελευταία μετασχηματίζεται όλο και περισσότερο σε μια εξαρτημένη μεταβλητή, η επεξεργασία και η επίλυση της οποίας έχει προ πολλού περιέλθει στη δικαιοδοσία των *designers* (προγραμματιστών, μηχανικών, marketing directors κ.ά.). Υπ' αυτές τις συνθήκες, το κλασικό υποκείμενο που παρήγαγε ο Γαλαξίας του Γουτεμβέργιου, εννοούμενο ως ενωτικό κέντρο και μήτρα του αναπαραστατικού στοχασμού και λόγου, αποδομείται, αναγόμενο σε μεγάλο βαθμό σε ένα σύνολο ενεργημάτων επιλογής και διαχείρισης αλγόριθμων: μεταστοιχειώνεται σε *όργανο* που παίζει με σύμβολα ή, καλύτερα, σε *διαδικασία*, της οποίας η λειτουργία συνίσταται στο να παίρνει αποφάσεις και να αλλάζει τη σειρά και τους συνδυασμούς των στοιχείων. Κατ' αυτόν τον τρόπο, αυτό που αποκαλούμε *σκέψη* αποκαλύπτεται ως μία *υπορουτίνα* του εγκεφάλου.

2. Όπου προκύπτει η ακόλουθη αναπόφευκτη απορία:

Πώς και γιατί φτάσαμε σ' αυτό το σημείο; Η απάντηση είναι απλή, μέσα στην αυξημένη πολυπλοκότητά της: στην πραγματικότητα δεν φτάσαμε κάπου που να μη βρισκόμασταν ήδη εν δυνάμει. Οι κατασκευασμένες πραγματικότητες που αναδύονται σήμερα μέσα από το μονοπώλιο των δυαδικών ψηφίων και των καλωδίων από οπτικές ίνες γυαλιού αποτελούν συνέχεια μιας μακρότατης διαδικασίας εκτεχνολόγησης που ξεκίνησε πριν από περίπου 30.000 χρόνια, αρχικά με την εμφάνιση της προϊστορικής εγχάρκτης απεικόνισης και μυθο-ιδεο-γραφίας, εν συνεχεία, στις αρχές ή κατά το δεύτερο μισό περίπου της δεύτερης προ Χριστού χιλιετίας (οι γνώμες διίστανται ως προς τον ακριβή χρονικό προσδιορισμό), με τις συλλαβογραφικές, τις συμφωνικές και φωνητικές

γραμμικές αλφαβητικές γραφές και εν τέλει με τον αλφαριθμητικό κώδικα.

Ήδη από την εποχή των προϊστορικών σπηλαιογραφιών –του Lascaux, της Altamira, του Chauvet, για να αναφέρουμε ορισμένα από τα γνωστότερα ευρήματα– και την ιστορικά μεταγενέστερη εφεύρεση της γραμμικής αλφαβητικής γραφής, τόσο η *εικόνα* όσο και η *γραφή* συνιστούσαν πολιτισμικές τεχνολογίες κωδικοποίησης και αρχειοθέτησης που επέτρεπαν την επιλογή, αποθήκευση και επεξεργασία δεδομένων. Αμφότερες αποτελούν τεχνικές καταγραφής ιχνών πάνω σε στατικές άγραφες επιφάνειες, οι οποίες δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να παγώνουν τις καθαρές ροές των οπτικοακουστικών δεδομένων σε στατικούς σημαίνοντες δείκτες. Δηλαδή, να μεταφράζουν το σιωπηλό, ανεικονικό χάος του εμπειρικού κόσμου σε κοινωνήσιμα σημεία, επενδύοντάς τον συμβολικο-φαντασιακά. Κατ' αυτό τον τρόπο, ανέκαθεν προγραμματίζαν: επιδρούσαν διαμορφωτικά στην ψυχο-φυσιολογία της αντίληψης, κατασκεύαζαν ατομική και συλλογική μνήμη και, κατ' επέκταση, διαμόρφωναν μοντέλα υποκειμενοποίησης, κοινώς παρήγαγαν τύπους υποκειμενικότητας.

Σύμφωνα με το κίτληριανό ιστορικο-μιντιο-τεχνολογικό ερμηνευτικό μοντέλο, θα λέγαμε, πολύ χονδρικά, ότι μέχρι τα τέλη του 19ου αιώνα, το αρχείο της γνώσης και εμπειρίας μας υπήρξε κυρίως οπτικογλωσσικό ή, ακριβέστερα, οπτικογλωσσικά δομημένο: όλες οι ροές δεδομένων της ατέρμονα εκδιπλούμενης ζωής (αυτό που αποκαλούμε «χρόνο») έπρεπε να περάσουν από τη στενωπό του παγωμένου σημαίνοντος ίχνους· με άλλα λόγια, έπρεπε να εγκλωβιστούν και να μετουσιωθούν σε ένα φορμαλιστικό αλφαβητικό σύστημα είκοσι και κάτι γραμμάτων (άλλως ειπείν, σε χώρο). Αυτός, όμως, ο τρόπος εκκωδίκευσης απέκλειε αναγκαστικά και εκ των προτέρων τις γραμματικο-αλφαβητικά μη μεταφράσιμες ακολουθίες θορύβων, δηλαδή, το ίδιο το (ασύλληπτο και μη συμβολοποιήσιμο) *πραγματικό*: «η γραφή αποθήκευε γραφή, τίποτε περισσότερο και τίποτε λιγότερο».³ Τα πράγματα αλλάζουν άρδην στις αρχές του εικοστού αιώνα με την εφεύρεση του φωνογράφου και του κινηματογράφου: «εκείνο το οποίο ο φωνογράφος και ο κινηματογράφος, που το δεύτερο συνθετικό του ονόματός τους δεν προέρχεται τυχαία από το ρήμα *γράφω*, μετέβαλαν σε κάτι που μπορεί να αποθηκευτεί ήταν ο χρόνος: ως συχνότητες στον τομέα της ακουστικής, ως ακολουθίες καρτέ (σεκάνς) στον τομέα της οπτικής».⁴

Το αποφασιστικό βήμα θα επιτευχθεί το 1936 με τη σύλληψη από τον μαθηματικό Alan Turing (στο καθιέρωτο κείμενό του με τίτλο: «On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem») της *Καθολικής Υπολογιστικής Μηχανής Διακριτών Καταστάσεων*, η οποία αποτέλεσε τη βάση για την κατασκευή των πρώτων υπολογιστών και εν συνεχεία, κατά τρόπο ολοκληρωτικό, στις αρχές της δεκαετίας του 1970, όταν οι μηχανικοί της Intel (Ted Hoff, Federico Faggin και Stanley Mazor) σχεδίασαν και κατασκεύασαν την αρχιτεκτονική υλικού (hardware) του πρώτου ολοκληρωμένου μικροεπεξεργαστή 4-bit μαζικής παραγωγής, γνωστού με την κωδική ονομασία «Intel 4004»: αρχικά αποτυπώνοντάς τη διάταξη των περίπου δύο χιλιάδων κρυσταλλοτρίοδων (transistors) και των διασυνδέσεών τους στην επιφάνεια μερικών δεκάδων τετραγωνικών μέτρων κυανοτυπίας, έπειτα σμικρύνοντας το πρότυπο σχέδιο στο μέγεθος ενός τσίπ και, τέλος, «εγγράφοντάς» το σε στρώσεις-δίσκία πυριτίου με τη μέθοδο της ηλεκτρονικής λιθογραφίας.⁵

Έκτοτε, η επεξεργασία δεδομένων παύει να εμπίπτει στο πεδίο της (μονάχα κατ' ευφημισμό επονομαζόμενης, όπως απέδειξε κάτι παραπάνω από μισός αιώνας δομιστικών ερευνών στον τομέα της γλωσσολογίας και των ανθρωπιστικών επιστημών) «φυσικής γλώσσας». Τα μαθηματικά (οι τυπικές συμβολικές γλώσσες προγραμματισμού) και όχι η ζώσα ομιλούμενη γλώσσα (και το «νόθο» τέκνο/συμπλήρωμα αυτής: η παραδοσιακά εννοούμενη αλφαβητική γραφή), είναι πλέον αρμόδια για την αλγοριθμική επεξεργασία του πραγματικού. Και πράγματι, στους υπολογιστές δεν υπάρχουν λεκτικές ή εικονικές παραστάσεις. Όλα είναι αριθμός: ανεικονικές, άηχες, μη σημαίνουσες, ψηφιακά τυποποιημένες ακολουθίες των δύο πρώτων αριθμών του δεκαδικού συστήματος ή σύμφωνα με την ακριβή διατύπωση του Kittler:

... ανεικονική, άηχη και άφωνη ποσότητα. Και από τη στιγμή που τα δίκτυα οπτικών ινών ανάγουν όλες τις μέχρι τώρα χωριστές ροές δεδομένων σε μία ψηφιακά τυποποιημένη ακολουθία αριθμών, οποιοδήποτε μέσο μπορεί να μεταφραστεί σε οποιοδήποτε άλλο. Με τους αριθμούς τίποτα δεν είναι αδύνατον. Διαμόρφωση σήματος, μετασχηματισμός, συγχρονισμός· επιβράδυνση, αποθήκευση, μετατόπιση συχνότητας, παραποίηση, σάρωση, χαρτογράφηση – η ολοκληρωτική ψηφιακή συγχώνευση των μέσων αναιρεί την ίδια την έννοια του μέσου. Αντί οι τεχνολογίες να συνδέονται με τους ανθρώπους, η απόλυτη γνώση μεταβάλλεται σε ατέρμονη ταινία.⁶

3. Το θεωρητικό διακύβευμα της παρούσας μελέτης:

Στο σύμπαν του ψηφιακού κώδικα, το ζήτημα δεν είναι ο παλαιός φαντασιακός κόσμος της προθεσιακότητας, της σημασίας και της αναπαράστασης, αλλά η κατασκευή επιστημονικών μοντέλων ψηφιακής επεξεργασίας και υλοποίησης δυνητικών κόσμων εξίσου πραγματικών με τον φυσικό. Δηλαδή, τέχνη.

Οι ψηφιακά παραγόμενες φαινομενικές πραγματικότητες, τις οποίες εμείς κατασκευάζουμε και μέσα στις οποίες καλούμαστε να ζήσουμε εις το εξής, είναι και θα είναι ολοένα και περισσότερο δομικά συνυφασμένες με τον χειρισμό σημείων, συμβόλων και εικόνων. Και ετούτο έως ότου η έννοια της πραγματικότητας καταλήξει κάποτε να αφανιστεί, ολοκληρωτικά ταυτιζόμενη, ως προς την ουσία της, με την ίδια την τεχνική της χειραγώγησης σημείων.

Τα διαγράμματα, τα τρισδιάστατα γραφικά, οι συνθετικές εικόνες, οι ψηφιακές επιφάνειες διεπαφής, τα περιβάλλοντα εμπύθισης, τα ολογράμματα, τα αραχνοειδή γραφήματα, τα προγράμματα προσομοίωσης και μοντελοποίησης κ.ο.κ. διαρρηγνύουν και μετατοπίζουν τα όρια του παλαιού ιστορικού κόσμου της εμπειρικής αμεσότητας, θέτοντας εν αχρηστία τις παραδοσιακές οντολογικές ιεραρχίες και τις διαλεκτικές κατηγοριοποιήσεις του *είναι* και του *μη είναι*, του *πραγματικού* και του *φαινομενικού*, του *φυσικού* και του *τεχνητού*, τις οποίες εξακολουθούμε, μολαταύτα, να επικαλούμαστε νοσταλγικά, μη μπορώντας ακόμη να παραιτηθούμε εξ ολοκλήρου από την παιδική επιθυμία μας για «αντικειμενική γνώση» και «αυθεντική εμπειρία».

Είναι πλέον κάτι παραπάνω από πρόδηλο ότι το παρόν και το ελευσόμενο μέλλον μας μάς επιφυλάσσει ακόμη περισσότερη τεχνητή νοημοσύνη, συνοδευόμενη από ολοένα και περισσότερες παν-οπτικές και συν-οπτικές συνθετικές εικόνες, από ολοένα και περισσότερους ψηφιακά παραγόμενους εναλλακτικούς φαινομενικούς κόσμους. Η εργασία του συμβολικού και η ακρίβεια του ρεαλισμού συνασπιζόμενες ολοένα και πιο αποτελεσματικά με τις υπολογιστικά υλοποιημένες λογικο-μαθηματικές διεργασίες θα μπορούν να παράξουν απείρως πολύπλοκες γνωσιακές αναπαραστάσεις. Υπ' αυτές τις συνθήκες, οι πραγματικές ενδεχομενικότητες θα επισυμβαινούν, αφού όμως θα έχουν πρώτα προσομοιωθεί.

Οι τεχνολογίες της ψηφιακής μοντελοποίησης και προσομοίωσης συστημάτων δεν υπάγονται ούτε υπακούουν στην κραταιά παραδοσιακή πλατωνική οντολογία της «εικόνας καλού αντιγράφου» και του «κακού-άπιστου» ομοιώματος: τα προϊόντα τους δεν αποτελούν μία καθ' ομοίωση, καλή ή κακή αναπαραγωγή της πραγματικότητας (εν πάση περιπτώσει, μιας οποιαδήποτε πραγματικότητας που επέχει θέση *πρωτοτύπου*). Τα σύγχρονα λογισμικά ψηφιακής μοντελοποίησης και προσομοίωσης κατασκευάζουν *ex nihilo* την πραγματικότητα και, από αυτή την άποψη, είναι πέραν του καλού και του κακού αντιγράφου. Πρόκειται για όργανα μαθηματικο-συμβολικής γραφής, τα οποία θεμελιώνουν άλλους λόγους και άλλα οράματα, επιτάσσουν την συγκρότηση μίας άλλου τύπου ριζοσπαστικής οντολογίας, ανοίγοντας νέους αχαρτογράφητους χώρους για δημιουργία και γνώση.

Μέχρι πρόσφατα, πιστεύαμε ότι οι φυσικές γλώσσες (ομιλία) και η κωδικοποίησή τους σε

αλφαβητικά σύμβολα (γραφή) αποτελούν μία ανεξάντλητη δεξαμενή οπτικο-ηχητικών μορφών: είχαμε μάθει να αναγνωρίζουμε στη γλώσσα την οποία μιλάμε/γράφουμε και η οποία μας ομιλεί/γράφει μία έσχατη υπερβατική στέγη, ένα ύστατο εργαλείο περιγραφής και ανάλυσης του πραγματικού, αλλά και ένα μέσο διαμόρφωσης του φαντασιακού. Μονάχα με την έλευση και την κυριαρχία μίας νέας τέχνης του μαθηματικο-συμβολικού χειρισμού, αποκαλύφθηκε εν τω μεταξύ η φύση της φυσικής γλώσσας, το γεγονός ότι δεν είναι παρά ένα θεμελιωδώς ελλειπτικό medium, ένα αδύναμο συμπλήρωμα, ανίκανο να φτάσει τα ασύλληπτα επίπεδα αφαίρεσης και συνάμα συμπύκνωσης του πραγματικού. Τελούσαμε υπό τον αστερισμό της γλωσσικής *fictio*, η οποία δεν έκανε τίποτα άλλο από το να κατασκευάζει, να προγραμματίζει και να διαμορφώνει το φαντασιακό μας, το οποίο παρέμενε διαχωρισμένο από το πραγματικό. Πλέον τελούμε υπό τον αστερισμό της ψηφιακής *simulatio*, στην οποία το φαντασιακό τείνει να συμπέσει με το πραγματικό.

Οι ψηφιακές υπολογιστικές μηχανές καθιστούν πλέον δυνατή την ανάδυση εντελώς καινοφανών, ανήκουστων «μεταφορών», πρωτόγνωρων μαθηματικών οντοτήτων προικισμένων με αυτονομία (παράξενοι ελκυστές, πολύπλοκες δομές, συνδιαπλεκόμενες ιεραρχίες, χαοτικές δυναμικές), ενός ολόκληρου σύμπαντος ποιητικών μορφών, η υλοποίηση των οποίων ξεπερνά το δομικά πεπερασμένο καθεστώς της φυσικής γλώσσας. Η παραγωγική ικανότητα των υπολογιστικών συστημάτων καθιστά δυνατή ακόμη και την προσομοίωση-υλοποίηση ασαφών μαθηματικών οντοτήτων, όπως ήταν οι θεωρητικά άλλοτε συνειλημμένες *ημι-υπολογίσιμες συναρτήσεις* ή τα *μη πεπερασμένα αυτόματα* του Αμερικανού μαθηματικού Alonzo Church, γνωστού από την θεμελιώδη στη θεωρία των υπολογιστικών συστημάτων «Θέση Church-Turing».

Η δυσπιστία μας απέναντι σε αυτούς τους εναλλακτικούς φαινομενικούς κόσμους που βλέπουμε να αναδύονται μέσα από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές απηχεί μία οντολογική ανησυχία, η οποία μας ακολουθεί, τουλάχιστον από την εποχή των προσωκρατικών φιλοσόφων, και την οποία έχει συνοψίσει με έξοχο τρόπο στο ολιγοσέλιδο δοκίμιό του με τίτλο «Digitaler Schein» ο Vilém Flusser:

Μπροστά στα δύσπιστα μάτια μας ξεπροβάλλουν μέσα από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές κάποιοι εναλλακτικοί κόσμοι: γραμμές, επιφάνειες, σώματα και μάλιστα κινούμενα, συντεθειμένα από στιγμές. Αυτούς τους κόσμους, τους επενδυμένους με χρώματα και ήχους, ενδεχομένως να μπορούμε μελλοντικά να τους αγγίζουμε, να τους μυρίζουμε και να τους γευόμαστε. Και αυτή είναι μόνο η αρχή, διότι πολύ σύντομα τα τεχνητά υλοποιημένα κινούμενα σώματα, όπως αυτά αναδύονται από τους συμ-ψηφισμούς του υπολογιστή, θα μπορούν να εξοπλιστούν με τεχνητή νοημοσύνη τύπου Turing's Man, επιτρέποντας έτσι να εισέλθουμε σε διαλογική σχέση με αυτά.

Γιατί άραγε δυσπιστούμε απέναντι σ' αυτές τις συνθετικές εικόνες, τους τόνους και τα ολογράμματα; Γιατί τα μεμφόμαστε, αποκαλώντας τα «φαινομενικά», και γιατί δεν συνιστούν για εμάς κάτι το πραγματικό; Μία βεβαιωμένη απάντηση σε τούτο το ερώτημα θα ήταν η εξής: διότι, αυτοί οι εναλλακτικοί κόσμοι δεν είναι παρά ένας συμ-ψηφισμός στιγμών, νεφελώματα που αιωρούνται μέσα στο τίποτα. Μία τέτοια απάντηση είναι βεβαιωμένη, αφενός επειδή μετρά την πραγματικότητα ανάλογα με το βαθμό πύκνωσης της διασποράς, αφετέρου επειδή μπορούμε να στηριχτούμε σε μία τεχνική που μελλοντικά θα είναι σε θέση να πετύχει μία τέτοια πύκνωση των στιγμών όμοια με εκείνη των αντικειμένων του δεδομένου κόσμου. Το τραπέζι πάνω στο οποίο γράφω αυτό το κείμενο δεν είναι τίποτα άλλο από ένα πλήθος στιγμών. Όταν κάποτε τα στοιχεία του ολογράμματος του τραπεζιού θα είναι επαρκώς συμπυκνωμένα, τότε οι αισθήσεις μας δεν θα είναι σε θέση να τα ξεχωρίσουν. Το πρόβλημα τίθεται λοιπόν ως εξής: είτε οι εναλλακτικοί κόσμοι είναι τόσο πραγματικοί όσο και ο δεδομένος κόσμος, είτε ο δεδομένος κόσμος είναι εξίσου φασματικός με τους εναλλακτικούς κόσμους.

Εντούτοις, στο ερώτημα περί της δυσπιστίας μας απέναντι σ' αυτούς τους εναλλακτικούς κόσμους, υπάρχει και ένα άλλο είδος απάντησης. Αυτή η απάντηση βασίζεται στο γεγονός ότι πρόκειται για κόσμους που εμείς οι ίδιοι έχουμε σχεδιάσει και όχι για κάτι που μας έχει παρασχεθεί, όπως ο περιβάλλον κόσμος. Οι εναλλακτικοί κόσμοι δεν είναι κάτι το δεδομένο [Daten], αλλά κάτι το τεχνητά κατασκευασμένο [Fakten]. Η δυσπιστία μας προκύπτει από το ότι στέκουμε γενικότερα

καχύποπτοι απέναντι στην τέχνη και σε καθετί τεχνητό. Η «τέχνη» είναι ωραία, αλλά μετατρέπεται σε ψεύδος αμέσως μόλις εξεταστεί υπό το φως της έννοιας της «φαινομενικότητας». Βεβαίως, η παραπάνω απάντηση οδηγεί σε μία περαιτέρω διερώτηση: «γιατί άραγε απατά η φαινομενικότητα; Υπάρχει κάτι που δεν απατά;» Αυτό είναι το κείμενο ερώτημα, το γνωσιοθεωρητικό ερώτημα που οι εναλλακτικοί κόσμοι μας καλούν να απαντήσουμε.

[...] Ξεκινήσαμε με μια δυσπιστία απέναντι στους νεο-αναδυόμενους εναλλακτικούς κόσμους, επειδή είναι τεχνητοί και σχεδιασμένοι από εμάς τους ίδιους. Αυτή η δυσπιστία μπορεί τώρα να τεθεί στο πλαίσιο που της αρμόζει: πρόκειται για τη δυσπιστία του παλαιού, υποκειμενικού, γραμμικά σκεπτόμενου και με ιστορική συνείδηση ανθρώπου απέναντι στο Νέο, το οποίο βρίσκει την έκφραση του στους εναλλακτικούς κόσμους και δεν δύναται να συλληφθεί σύμφωνα με τις παραδοσμένες κατηγορίες του «αντικειμενικά πραγματικού» ή της «προσομοίωσης». Ερείδεται σε μία τυπική, υπολογιστική, δομική συνείδηση, για την οποία το «πραγματικό» είναι ό,τι μπορεί να βιωθεί συγκεκριμένα (αισθάνομαι = βιώνω).

4. Στόχος της παρούσας μελέτης:

Στόχος της παρούσας μελέτης είναι η αναψηλάφηση, η γενεαλογική διερεύνηση και ανάλυση της καταγωγικής σκηνής αυτής της οντολογικής «δυσπιστίας» και «ανησυχίας», καθώς και το πώς ετούτοι οι ψυχικοί τόνοι αντανακλώνται, εμμέσως ή αμέσως, στη σύγχρονη θεωρητική διαμάχη που λαμβάνει χώρα γύρω από το καθεστώς της πραγματικότητας, όπως αυτό διαμορφώνεται υπό τις συνθήκες των νέων τεχνικών μέσων. Ή με ακόμη απλούστερα λόγια: η επαναπραγματέυση, επανεξέταση και μετατόπιση του αρχαιότερου καθιδρυτικού προβλήματος της οντολογίας, ιδωμένου υπό το πρίσμα των μινιτεχνολογιών ψηφιακής μοντελοποίησης και προσομοίωσης συστημάτων.

Εκκινώντας από την παραγωγή ενός λόγου που διακατέχεται από τον ψυχικό τόνο της νοσταλγίας, η οποία απορρέει από την απώλεια της αυθεντικής εμπειρίας, η παρούσα μελέτη θέτει το ερώτημα της ιστορικής απαρχής αυτού του λόγου και των εκάστοτε μεταγραφών του στην ιστορία της δυτικής σκέψης.

Πιο συγκεκριμένα, ήδη από το 2^ο μισό του 20^{ου} αιώνα και δώθε γινόμαστε μάρτυρες, εντός και εκτός ακαδημαϊκού χώρου, μίας διπλής κατάστασης: ανθιστάμενο στη ραγδαία ανάπτυξη που σημειώνεται στον τομέα των τεχνο-επιστημών, ένα μεγάλο μέρος της σύγχρονης κριτικής σκέψης, διακατεχόμενο από μία ορισμένη θέληση για διάλυση της φαινομενικότητας και πραγματική παρουσία, επιχειρεί να περιγράψει τα δεινά της απώλειας του *είναι* –συνέπεια της πρωτοκαθεδρίας της τεχνολογίας– εγκαθιστάμενο στο έδαφος του ίδιου του συστήματος σκέψης που θεμελίωσε και έθρεψε τον τεχνολογικό ορθολογισμό, τις επώδυνες επιπτώσεις του οποίου αυτή η ανθρωποκεντρική κριτική σκέψη σήμερα καταγγέλλει και καταδικάζει. Γι' αυτή την κριτική, η κυριαρχία της επιστήμης και της τεχνικής σηματοδοτεί την ανάδυση μίας νέας ειδωλοποιητικής τέχνης, της οποίας τη μυθοποιητική δύναμη το επιστημονικό πνεύμα όφειλε –τουλάχιστον από την εποχή του Διαφωτισμού– αλλά απέτυχε να προλάβει και να απωθήσει.

Πράγματι, η προϊούσα εκμηχάνιση της αντίληψης –αποτέλεσμα της ολοκληρωτικής κυριαρχίας των τεχνικών μέσων στις κοινωνίες του ύστερου καπιταλισμού– συνήθως παρουσιάζεται από τη σύγχρονη κριτική σαν μία ολέθρια κατάσταση, η οποία σηματοδοτεί την απώλεια ενός υποτιθέμενου φυσικού βλέμματος πάνω στα καθαυτό πράγματα: ο κοσμοθόρυβος των αναλογικά και ψηφιακά παραγόμενων εικόνων που κατακλύζουν τη δημόσια και ιδιωτική σφαίρα, αίρει την αμεσότητα της εμπειρίας και αλλοιώνει την αισθητηριακή αντίληψη, αναιρώντας τον πραγματικό κόσμο σε μία επάλληλη διαστρωμάτωση εικόνων και προσομοιώσεων, οι οποίες ωθούν προς μία υπνωτική συμπεριφορά.

Αυτή η εικονοκλαστική στάση –η οποία πενθεί τη διάλυση της συμπαγούς, ζώσας εμπειρίας των αντικειμένων– προσδιορίζει, άλλοτε καθ' ολοκληρίαν και άλλοτε σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό,

αμέσως ή εμμέσως, το κριτικό έργο πολλών σπουδαίων στοχαστών, οι οποίοι συνδέουν την ακραία τεχνολογική αρμάτωση των αισθήσεων με μία πολιτική της αμνησίας, της ταχύτητας και του φωτοκεντρισμού, η οποία φέρει τα χαρακτηριστικά οντολογικής καταστροφής: το άμεσο, αυθεντικό βίωμα εξαφανίζεται μέσα στις δευτερογενείς εικονικές παραστάσεις του. Και ετούτο γιατί τα νέα υπεραφαιρετικά, σχεδόν οργανικά περιβάλλοντα, σχεδόν επικολλημένα στο νευρικό μας σύστημα, αναλαμβάνουν να δομήσουν την αντίληψή μας, σε τέτοιο βαθμό που αυτή δεν ισοδυναμεί πλέον με «φυσική υποδοχή» ενός εξωτερικού ερεθίσματος, αλλά με ενεργητική οπτικοποιητική δραστηριότητα, η οποία συρρικνώνει και διαλύει τον «άνθρωπο», όπως κατά παράδοση τον γνωρίζαμε, ανάγοντάς τον στο καθεστώς ενός εκμηχανισμένου, απανθρωποποιημένου, εργαλειοποιημένου υπολλείμματος.

Βασικό μέλημα του βιβλίου είναι να καταδείξει ότι αυτοί οι –έκδηλοι ή λανθάνοντες, ενσύνειδοι ή ασύνειδοι– λόγοι «υπέρ της αυθεντικότητας» αντλούν την υπόστασή τους, συγκροτούνται και νομιμοποιούνται στο εσωτερικό ενός ιστορικά προσδιορισμένου, μέσα στην πολυμορφία του, κυρίαρχου μορφώματος λόγου –εκείνου της κλασικής οντολογίας και μεταφυσικής που αποτέλεσαν επί αιώνες το κυρίαρχο *λειτουργικό σύστημα* [operating system] της δυτικής σκέψης– ο οποίος δομείται επί τη βάση μίας αντιθετικής λογικής: του *είναι* και του *ομοιώματος* (*μη είναι*), της *αλήθειας* και της *φαινομενικότητας*, εν τέλει του *φυσικού* και του *τεχνητού*.

Παράλληλα με αυτόν το λόγο, όμως, στις σελίδες που ακολουθούν αναδεικνύεται και καταγράφεται η ύπαρξη ενός άλλου, εξίσου σημαντικού, περισσότερο «υποψιασμένου» «κονστρουκτιβιστικού» λόγου της δυτικής παράδοσης, ο οποίος διερευνά και φωτίζει τις βαθύτερες δομές του προβλήματος υπό μία εξωθητική προοπτική: διεισδύει και αποκαλύπτει την πραγματικότητα της φαινομενικότητας, τους αδιαφανείς μηχανισμούς παραγωγής της. Ενός λόγου που αναγνωρίζει (στην περίπτωση της πρώτης *Κριτικής* του Kant) και επαναξιολογεί ριζικά (στην περίπτωση των γενεαλογικών αποδομήσεων του Nietzsche) τη *φαινομενικότητα* και το λειτουργικό-δομικό ρόλο που διαδραματίζει στον ανθρώπινο νοητικό-γνωστικό μηχανισμό, όχι απλώς ως μία έννοια αντίθετη προς εκείνη της *αλήθειας*, αλλά ως το αναγκαίο συμπλήρωμά της.

Στον 20^ο αιώνα, αυτός ο ριζοσπαστικός κριτικός λόγος βρίσκει το επιστέγασμά του: α) σε *γνωσιοθεωρητικό επίπεδο*, με διαφορετικούς τρόπους, στις επιστήμες του τεχνητού (θεωρία της πληροφορίας, κυβερνητική, τεχνητή νοημοσύνη), στις μιντιοτεχνολογικές αναλύσεις πρώτης και δεύτερης γενεάς (των Harold Innis, Marshall McLuhan, Friedrich Kittler, Norbert Bolz, Vilém Flusser κ.α.) τέλος στις ντεριντιανές αποδομήσεις του φωνο-λογο-κεντρικού κειμενικού οικοδομήματος της δυτικής φιλοσοφικής παράδοσης και β) σε *υλικοτεχνικό επίπεδο*, στις εφαρμοσμένες τεχνολογίες ψηφιακής μοντελοποίησης και προσομοίωσης συστημάτων, όπου η εν λόγω μεταφυσικοθεολογική αντίθεση τείνει να καταστεί ανενεργή.

Κατ' αντίθεση προς την πλατωνική οντολογία του *ομοιώματος*, οι ψηφιακά *προσομοιωμένοι*, μέσω μοντελοποίησης, φαινομενικοί κόσμοι δεν συνιστούν δευτερογενή ομοιώματα-τεχνουργήματα μίας οντολογικά αρχέτυπης, αντικειμενικής πραγματικότητας, αλλά εναλλακτικούς κόσμους προικισμένους με όλα εκείνα τα στοιχεία που κατά παράδοση και κατά συνήθεια αποδίδουμε σε αυτό που εννοούμε ως *φυσικό-πραγματικό κόσμο* (οργάνωση, δομική πολυπλοκότητα, αυτονομία, κτλ.).

Με απλά λόγια, η προσομοίωση δεν αναπαριστά μιμητικά την πραγματικότητα, δεν την αντιγράφει, δεν την επαναλαμβάνει, αλλά την κατασκευάζει εκ νέου, βάσει προγραμμάτων και λογικο-μαθηματικών μοντέλων, θέτοντας έτσι υπό κρίση τα όρια μεταξύ εμπειρικής πραγματικότητας και κατασκευασμένου μοντέλου, εν τέλει μεταξύ «ζώσας» πραγματικότητας και απατηλής φαινομενικότητας, φύσης και τέχνης.

Για τους ψηφιακά «αναλφάβητους» της εποχής μας –τους καθηλωμένους ολοκληρωτικά στον Γαλαξία του Γουτεμβέργιου και της εγγραματοσύνης– μία τέτοια θέση σαν την παραπάνω ενδεχομένως να ηχεί εξαιρετικά αφηρημένα, ίσως υπερβολική, προβοκατόρικη ή ακόμη και

ακατανόητη, μη αποκρυπτογραφήσιμη. Για τον οποιονδήποτε, όμως, ο οποίος κατέχει στοιχειώδεις γνώσεις χρήσης των διαφόρων σύγχρονων λογισμικών τρισδιάστατης μοντελοποίησης, προσομοίωσης και εμψύχωσης (βλ. ενδεικτικά τα: Autodesk 3ds Max, Maya 3D, Blender 3D, Cinema 4D, Zbrush κ.α.), η παραπάνω θέση αποτελεί μία καθ' όλα απτή πραγματικότητα: εκκινώντας από ένα στοιχειώδη αμορφοποίητο όγκο ψηφιακής ύλης, ο χρήστης δύναται να τον υποβάλλει σε μεγίστης ακριβείας εξαντλητική παραμετροποίηση (φόρμα, κίνηση, φως, υφή κ.ο.κ) με αποτέλεσμα την ψηφιακή σύνθεση καινοφανών τεχνητών περιβαλλόντων που όχι μονάχα δεν αναπαράγουν μιμητικά την πραγματικότητα, αλλά τουναντίον την προπαρασκευάζουν προσδίδοντας της τις ελευσόμενες μορφές της.

Για πρώτη φορά στην ιστορία των συστημάτων αναπαράστασης (μία απηρχαιωμένη έννοια, ανήκουσα στην τάξη της κλασικής οντολογίας, η οποία χρησιμοποιείται εδώ εντελώς συμβατικά για λόγους διευκόλυνσης της κατανόησης), είμαστε σε θέση να μιλάμε για μία, αν όχι απόλυτη και ολοκληρωτική, τουλάχιστον άνευ προηγουμένου αποδόμηση, μέσω της τεχνολογίας, της μεταφυσικοθεολογικής θέλησης για αλήθεια και *πραγματική παρουσία*, την οποία ο Derrida έχει ουσιαστικά περιγράψει υπό τους ακόλουθους όρους:

Προαισθανόμαστε λοιπόν ήδη ότι ο φωνοκεντρισμός συγγέεται με τον ιστορικό καθορισμό του νόηματος του είναι εν γένει ως παρουσίας, μαζί με όλους τους υποκαθορισμούς, όσους εξαρτώνται από αυτή τη γενική μορφή και οργανώνουν μέσα της τα συστήματά τους και την ιστορική τους αλληλουχία (παρουσία του πράγματος απέναντι στο βλέμμα ως είδος, παρουσία ως υπόσταση/ουσία/ύπαρξη, χρονική παρουσία του τώρα ή της στιγμής, παρουσία του cogito στον εαυτό του, συνείδηση, υποκειμενικότητα, συμπαρουσία του άλλου και του εαυτού μου, διυποκειμενικότητα ως αποβλεπτικό φαινόμενο του ego κτλ.). Συνεπώς, ο λογοκεντρισμός είναι εδώ αλληλένδετος με τον καθορισμό του είναι του όντος ως παρουσίας.⁸

Σε ένα εγχείρημα «στρατηγικής» επιστροφής, με εξιδανικευτικό τρόπο, σε μία καταγωγή ή σε μία «προτεραιότητα» που θεωρείται απλή, ακέραιη, φυσιολογική, καθαρή, δεδομένη, συνεκτική, προκειμένου στη συνέχεια να αντιληφθούμε την παραγωγή, την περιπλοκή, την υποβάθμιση, τη σύμπτωση κτλ. Όλοι όσοι ασχολούνται με τη μεταφυσική έχουν κινηθεί με αυτό τον τρόπο, από τον Πλάτωνα έως τον Rousseau και από τον Descartes έως τον Husserl: το καλό πριν από το κακό, το θετικό πριν από το αρνητικό, το καθαρό πριν από το ακάθαρτο, το απλό πριν από το σύνθετο, το ουσιαστικό πριν από το συμπτωματικό, το προς μίμηση πριν από τη μίμηση κτλ. Δεν πρόκειται μόνο για μία μεταφυσική χειρονομία μεταξύ άλλων· πρόκειται για την απαίτηση της μεταφυσικής, για την πιο σταθερή, βαθιά και δυναμική διαδικασία της.⁹

Αυτό ακριβώς το γεγονός –ότι για πρώτη φορά στην ιστορία του δυτικού πολιτισμού μπορούμε να μιλάμε για μία, αν όχι απόλυτη και ολοκληρωτική, τουλάχιστον άνευ προηγουμένου αποδόμηση, μέσω των μιντιοτεχνολογιών, της μεταφυσικοθεολογικής θέλησης για αλήθεια και *πραγματική παρουσία*– επιφέρει μία σειρά από θεμελιώδεις συνέπειες (φιλοσοφικής, επιστημολογικής και αισθητικής τάξεως), οι οποίες, στις σελίδες που ακολουθούν, εκτίθενται, αναλύονται και αξιολογούνται, μέσα από την –γραμική για λόγους κατανοησιμότητας και επιλεκτική για λόγους οικονομίας του κειμένου– ιστορία μίας έννοιας σε ορισμένες από τις πλέον κομβικές στιγμές της ανάπτυξής της εντός του κειμενικού οικοδομήματος της δυτικής σκέψης: της έννοιας της *φαινομενικότητας*, της πραγματικότητάς της, της φύσης και λειτουργίας της, των τρόπων και μηχανισμών παραγωγής της, επ' αφορμή και υπό το φως των κυρίαρχων στις μέρες μας τεχνολογιών μοντελοποίησης και προσομοίωσης συστημάτων.

5. Με τι δεν καταπιάνεται η παρούσα μελέτη:

Ξεκινήσαμε λαμβάνοντας ως αφητηρία το απλό, ωστόσο ενδεικτικό, κιτλεριανό παράδειγμα των διατακτικών μηχανισμών οργάνωσης του ανθρώπινου *sensorium* στο στεγανοποιημένο περιβάλλον ενός επιβατικού jet airliner – ένα παράδειγμα το οποίο συνοψίζει και προβληματοποιεί πολύ γενικά, αλλά όχι άστοχα, ορισμένες καίριες ιστορικές, υλικομιντιοτεχνολογικές, επιστημονικές, φιλοσοφικές και αισθητικές πτυχές της υφιστάμενης *κατάστασής* μας.

Τώρα, μπορούμε να κάνουμε ένα βήμα παραπέρα και να θέσουμε τα πράγματα στην πιο ωμή ρεαλιστική τους βάση: διότι, ο Kittler δεν επιλέγει τυχαία το συγκεκριμένο παράδειγμα, απλά και μόνο επειδή τα σύγχρονα επιβατικά αεροσκάφη αποτελούν παραδειγματικούς τόπους όπου τα πυκνά διασυνδεδεμένα μέσα παραμένουν παρ' όλα αυτά διαχωρισμένα ως προς τα τεχνολογικά στάνταρντ τους, τις συχνότητες του οπτικο-ηχητικού σήματος, την κατανομή των χρηστών και τις επιφάνειες διεπαφής, αλλά και για έναν άλλο μεγίστη σημασίας λόγο: επειδή οι διαφορετικές θέσεις διευθύνσεων σε αυτό το δίκτυο συστημάτων επικοινωνίας δείχνουν ένα καταφανέστατο χάσμα σε επίπεδο τεχνικής κατάρτισης και εξειδικευμένης γνώσης.

Κιτλεριανό βιο-τεχνο-εξουσιο-λογικό συμπέρασμα; Η υφιστάμενη *κατάστασή* μας, η οποία επειδή ακριβώς μας καθορίζει γι' αυτό και αξίζει να περιγραφεί, συνοψίζεται ως εξής: από τη μία, υπάρχει η τάξη των κατασκευαστών/μηχανικών/τεχνικών, οι οποίοι κατέχουν εξειδικευμένη γνώση των μιντιοτεχνολογιών και των τρόπων που αυτές διαμορφώνουν και κατασκευάζουν την αντίληψή μας, και, από την άλλη, η τάξη των τελικών χρηστών/καταναλωτών, των ολοένα και περισσότερο εξαρτώμενων από αυτές τις τεχνολογίες, οι οποίοι πλέον σε πελάγη άγνοιας, μαγεμένοι από μία σωρεία φιλικών προς το χρήστη μαραφειών και των εύχρηστων επιφανειών διεπαφής που αυτά προσφέρουν.

Την ίδια διαπίστωση καταγράφει και ο Vilem Flusser με τόνο ετούτη τη φορά καταφατικό, μελλοντολογικό:

Δεν ακολουθούν όλοι οι άνθρωποι αυτό το άλμα από τη γραμμική στην υπολογιστική συνείδηση της μηδενικής διάστασης. Οι περισσότεροι εξακολουθούν να στοχάζονται, ερειδόμενοι στις έννοιες της προόδου και του διαφωτισμού. [...] Η συνείδηση τους παραμένει πάντα γραμμική, αλφαβητική, εγγράμματη. Μονάχα εκείνοι οι λίγοι που έχουν αφήσει πίσω τους αυτήν τη συνείδηση, [...] εκείνοι που δεν στοχάζονται πλέον προοδευτικά και διαφωτιστικά, αλλά μελλοντολογικά, συστηματικά και αναλυτικά ή «δομικά» – αυτοί είναι που θα παραγάγουν εις το εξής τα μοντέλα προς τα οποία θα στραφεί η πλειοψηφία των ανθρώπων. Αυτοί, παραδείγματος χάρη, θα οργανώσουν –με δομικά πλέον κριτήρια– διαφημιστικά, κινηματογραφικά και πολιτικά προγράμματα, απρόσιτα και δυσεξήγητα για τη μεγάλη μάζα των χειραγωγημένων.

Οι εναλλακτικοί κόσμοι που αναδύονται μέσα από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές συνιστούν την έκφραση ενός συνειδησιακού επιπέδου στο οποίο δεν μπορούν να συμμετέχουν οι «πολλοί». Αυτός είναι και ο λόγος για τον οποίο πολλοί άνθρωποι βολεύονται με την πεποίθηση ότι δεν θέλουν να μετάσχουν.

Αυτός ο διχασμός της κοινωνίας στους «λίγους» (τυπικά και αριθμητικά σκεπτόμενους) προγραμματιστές και στους «πολλούς» (γραμματικά σκεπτόμενους) προγραμματιζόμενους, όσο δραματικός και αν ακούγεται, δεν είναι προς το παρόν ο πυρήνας της προβληματικής μας.¹⁰

Αυτός ο βαρύνουσας δίχως αμφιβολία σημασίας τεχνο-πολιτικής τάξης στοχασμός, οι βασικές γραμμές του οποίου επιχειρήθηκε από το γράφοντα να εκτεθούν κατά τρόπο ευσύνοπτο σε ετούτες τις εισαγωγικές σελίδες, αποτελεί θέμα ενός άλλου βιβλίου, το οποίο εντούτοις έχει σε μεγάλο

βαθμό γραφτεί:

Από τότε που ο γενεαλόγος-φιλόσοφος της καχυποψίας Friedrich Nietzsche, ο αρχαιολόγος της γνώσης Michel Foucault και ο κληροδόχος αυτών, ιστορικός των μέσων Friedrich Kittler, επαλήθευσαν το γεγονός ότι τόσο η βιο-τεχνο-εξουσία όσο και η μικροφυσική ανάλυσή της είναι άρρηκτα συνυφασμένες με τα *αρχεία* (οπτικά, γλωσσικά, ακουστικά), ήτοι με τεχνολογίες καταγραφής, αποθήκευσης και επεξεργασίας δεδομένων, η κοινή αντίληψη που θέλει τις πολιτισμικές βάσεις δεδομένων απλές και αθώες επιφάνειες καταγραφής αντικειμενικών πραγματικότητων αποδεικνύεται τουλάχιστον αφελής και παραπλανητική. Τα *δεδομένα (data)* δεν είναι ποτέ αυτό που υποδεικνύει η ετυμολογία τους: δεν είναι *δεδομένα*, δηλαδή a priori δοσμένα στοιχεία που απλά καταγράφονται και αναπαράγονται. Απεναντίας, παράγονται εντός ιστορικά, υλικά, μινιοτεχνολογικά προσδιορισμένων διατεταγμένων δομικών χώρων, υπόκεινται σε χειρισμό και προκαθορίζουν κόσμους, αλήθειες, μοντέλα συμπεριφοράς, τρόπους και μορφές ύπαρξης.

Από τη στιγμή που θα αντιληφθούμε τη γνώση ως στρατηγική και όχι ως σύστημα αναπαράστασης και θεμελίωσης ενός αντικειμενικού κόσμου, τότε η μόνη δυνατή κριτική στάση είναι αυτή που περιέχεται στην απέρριπτη, μετα-ηθική φόρμουλα που μας παραδόθηκε διά στόματος του Γερμανού λυρικού ποιητή, γιατρού και στρατιωτικού νου Gottfried Benn: *Να έχεις επίγνωση της κατάστασης!*

Κοντολογίς, λάβε γνώση –αν και όσο είναι δυνατόν κάτι τέτοιο– των εκάστοτε διατάξεων της γνώσης που σου επιτρέπουν να γνωρίζεις ή, σύμφωνα με την φιλοσοφική ορολογία της παρούσας μελέτης, ασκήσου και αναδίφηση στην πραγματικότητα της φαινομενικότητας: στην μόνη δυνατή πραγματικότητα.

ΣΧΟΛΙΑ-ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

¹ Friedrich Kittler, *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, μτφρ. Τούλα Σιετή, επιστημ. επιμ. Διονύσης Καββαθάς, εκδ. νήσος, 2005, σ. 15.

² John Johnston (επιμ.), *Friedrich Kittler – Literature, media, information systems*, Routledge (Critical Voices), 1997, σ. 32.

³ Friedrich Kittler, *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, μτφρ. Τούλα Σιετή, επιστημ. επιμ. Διονύσης Καββαθάς, εκδ. νήσος, 2005, σ. 19.

⁴ ό.π., σ. 16.

⁵ Βλ. σχετικά στο: Friedrich Kittler, «Es gibt keine Software» (περιλαμβάνεται στο: *Draculas Vermächtnis: Technische Schriften*, Reclam, Leipzig, 1993, σ. 225-244).

⁶ ό.π., σ. 14.

⁷ Vilém Flusser, «Digitaler Schein», εις: *Digitaler Schein*, Florian Rötzer (επιμ.), Frankfurt/Main, 1991, σ. 147–159.

⁸ Jacques Derrida, *Περί γραμματολογίας*, μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, εκδ. Γνώση, 1990, σ. 29-30.

⁹ Jacques Derrida, *Limited Inc.*, Northwestern University Press, 1988, σ. 66.

¹⁰ ό.π., Vilém Flusser, «Digitaler Schein».