

Glitch/Glitch: (More power) O šťastnej chybe a jej pozícii v modernej technológii

Autor: Benjamin Schultz-Figueroa

Preklad: Veronika Rabatinová

Text Benjamin Schultze-Figueroy *Glitch/Glitch: (More power) O šťastnej chybe a jej pozícii v modernej technológii* uvádzime v českém překlade s laskavým svolením autora.

Původní zdroj: Schultz-Figueroa, Benjamin. Glitch/Glitch: (More Power) Lucky Break and the Position of Modern Technology. *Culture Machine*, roč 12, 2011.



Obr. 1: More Power - Lucky Break (Chris Rice, 2009). Zdroj: www.thechrisrice.com/morepower.html

Úvod

Príspevok skúma glitch v diele *More Power (Lucky Break, 2009)* od *Chrisa Ricea* s využitím objektívnych pojmov *vision machine* a *accident* (nehoda), *Paula Virilia* a taktiež prostredníctvom pojmu *kyborg*, ktorý zaviedla *Donna Harawayová*. Počínajúc glitchom v *Riceovom* videu a jeho presunom do kultúrnej a vedeckej významovej sféry, nachádzame definíciu tohto pojmu. Táto definícia sa potom uplatňuje na rôzne svetonázory vyššie spomenutých teoretikov, ktorá buď potvrdzuje alebo naopak vyvracia ich teórie. Napokon sa táto štúdia pokúša redefinovať pojem glitch či pohľad naň prostredníctvom interakcie s teóriami iných teoretikov a urobiť vhodné korekcie nášho pohľadu na „antropologický prístroj“.

More Power (Lucky Break) Chrisa Ricea

Sledovanie *More Power* (viz obr. 1) v nás vyvoláva silný dojem, že sledujeme algoritmus, ktorý nie je možné pochopiť. Pevná mriežka pixelov, z toho každá obsahuje svoje vlastné žiarivé farby, konotuje analytický proces mechanickej exaktnosti. Vo vybraných štvorčekoch sú ďalšie pixelové symboly a pruhy, ktoré existujú len na okraji vnímania, aby bolo jasné kedy je video pozastavené. Presahovanie farby v jednotlivých rámčekoch pripomína *Roberta Breera* a jeho rovnako mikroskopické útvary v *Fist Fight (1964)*, zatiaľ čo *Riceovo* dielo je zdanlivo zbavené *Breerovho* tempa, opakovania alebo zámeru. Krátke a prerušované praskanie a šušťanie pripomína zvuk poškriabaného DVD. Hnacia sila, ktorá určuje farbu, symboly, polohu a časovanie nejakého z dielov, sa zdá byť pre ľudské oko nerozoznateľná. Zatiaľ čo na prvý pohľad video poukazuje na svoju príslušnosť k prísnej a fádnej technológii, ktorá je prezentovaná prostredníctvom pravých uhlov a ostrých hrán, pri uvoľnení predstavivosti dochádza k poznaniu expanzívneho sveta organického pohybu a foriem, ktoré sú podobné tým, ktoré sa odkrývajú v obraze *Magic Eye*. Nedefinovateľné oblaky svetla a temnoty sa javia ako by tancovali okolo seba s tým, že občas sa zrútiť v strede obrazovky inokedy explodujú na hrane obrazu.

Prostredníctvom emailovej komunikácie *Rice* opísal postup, ktorý ho priviedol k vytvoreniu tohto videa. Video bolo vytvorené v rámci projektu, ktorý zozbieraval všetky animácie (prechodové) z amerického sitkomu *Kutil Tim*. *Rice* poznamenal, že projekt bol zameraný na tieto animácie, ktoré vytvárajú štruktúru show a tiež na to ako sa video technológia menila v priebehu sérii. Jeho proces zahŕňal ripovanie epizód z DVD s využitím *Handbrake* a následné konvertovanie súborov prostredníctvom MPEG Streamclip. *Rice* napísal:

„Prekonvertoval som pôvodný súbor mp4 vytvorený handbrakom do formátu dv. v programe MPEG Streamclip, ako experiment či sa nahrá do Final Cut Pro. Tiež som chcel zistiť, či sa urýchlil proces konverzie, pretože to trvalo okolo dvoch až troch hodín. Súbor dv. predstavoval iba tri hodiny čiernej obrazovky. Preto som sa rozhodol dať ho do koša a vymazať. Veľkosť súboru bola obrovská preto by vymazávanie trvalo asi štyri hodiny s tým, že by to ochromilo výkonnosť počítača. Z tohto dôvodu som tento proces ukončil asi v jednej osmine a súbor som vytiahol z koša, otvoril som ho a uvidel som video, ktoré existuje dnes.“ (*Rice, 2009*)

Rice začal ripovaním videa a zvuku, prostredníctvom ktorého je obsah prevzatý z DVD na pevný disk. Táto technika je nevyhnutná pre distribúciu obrázkov na internete s nespočetným množstvom ilegálnych filmov a televíznych show. Rice sa potom pokúsil o konverziu a kompresiu videa, ďalšiu nevyhnutnú techniku pre nahrávanie a sťahovanie obrázkov. Nakoniec sa pokúsil odstrániť súbor, ale tento postup prerušil. Prostredníctvom týchto krokov narušil fungovanie určených cieľov. Algoritmus jedného alebo všetkých programov bol narušený takým spôsobom, ktorý nakoniec viedol k vytvoreniu vyššie spomínaného súboru. Kulminácia hluku vytvorená týmito krokmi je glitch a my zistíme, že pretína a reflektuje širokú škálu kultúrnych a filozofických rovín.

História a definícia glitch artu

Predpokladá sa, že slovo glitch pochádza zo slova *glitsh*, ktorý v Jidiši označuje skĺznutie, pokĺznutie. Druhou alternatívou je, že slovo pochádza z nemeckého „*gleiten*“. Termín bol v populárnych médiách prvý krát použitý v šesťdesiatych rokoch a do povedomia americkej verejnosti sa dostal prostredníctvom vesmírneho programu. V sérii článkov časopisu *Time*, ktoré boli vydané v roku 1965, je pojem glitch využívaný s rastúcou dávkou závažnosti ako slovo, ktoré používajú astronauti ako označenie iritujúcej poruchy - gremlina počítačového veku a diabla kozmického veku. (Time). Následne sa tento pojem rozšíril a začal zahŕňať širokú škálu definícií. Napríklad v astronómii toto slovo označuje nepredvídateľné zmeny v rýchlosti rotácie zvyčajne veľmi predvídateľných neutrónových hviezd (Urama, 2000). V Elektronických systémoch termín zvyčajne označuje nečakanú udalosť, poškodenie, nesprávne smerovanie či rozdelenie toku energie a informácie. Celá hudobná scéna bola vybudovaná na glitchy, ktorý akcentuje špecifické a neobvyklé zvuky vytvorené glitchom v digitálnom zvuku (Goriunova & Shulgin, 2008: 110).

Pre hráčov video hier môže glitch spôsobiť chybu v simulovanom prostredí hry. V oblasti videoartu existujú umelci, ktorí svoju kariéru vybudovali na tvorivom využívaní závady v digitálnom videu (napr. Takeshi Murata, ktorý využíva data-moshing). Napriek tomu, že glitch je hojne využívaný termín, ktorý mení svoj význam od kontextu ku kontextu, môže byť tento jav destilovaný do špecifického súboru účinkov. Jeho dvojitý pôvod v zmysle *glitsh* a *gleiten* (a ako „diabol vesmírneho veku“), je mimoriadne dôležitý. Ich porovnávanie zdôrazňuje fakt, že glitch je súčasným opakovaním starého nápadu. Základom glitchu je obyčajná nehoda, ktorá sa nejako nelíši od akejkoľvek inej nehody, ku ktorej došlo v priebehu histórie. Na druhú stranu prostriedky na vytvorenie glitchu sa začali formovať približne pred šesťdesiatimi rokmi, čo z glitchu robí pomerne súčasný fenomén.

Pojem chyba sa často stotožňuje s pojmom glitch, avšak existujú tam výrazné rozdiely. Termín chyba sa využíval od počiatku 13. storočia. Aj napriek tomu, že pojem chyba označuje rôznorodé deje, vo všeobecnosti predstavuje nesprávny výpočet. Chyba môže predstavovať odchýlku od ideálneho, nesprávne smerovanie alebo pomýlenie sa (Oxford English Dictionary, 2009). Otvorenosť výrazu glitch často prináša veľa chýb, ktoré sú klasifikované ako glitch, avšak je potrebné si uvedomiť, že chyba a glitch sú odlišné fenomény. Zatiaľ čo glitch môže byť eventuálne odhalený ako chyba, v momente vzniku glitchu je príčina neznáma. Ako píše Olga Goriunová a Alexej Shulgin:

„Glitch je často používaný ako synonymum pre chybu, nie však kvôli chybe samotnej. Chyba môže vytvoriť glitch, ale nemusí viesť k zrejmej poruche systému. Chyby v softvéri sú zvyčajne štruktúrované ako: syntaktické chyby (gramatické chyby v programe), logické chyby (chyba v algoritme) a výnimočné chyby (vyplývajúce z neočakávaných podmienok a udalostí).“ (2008:111)

Keď sa primárne vyskytne glitch zdá sa, že vychádza priamo zo zariadenia nie od programátora, zatiaľ čo chyba je pevne zakorenená v jej príčine. Rovnako ako môže byť nehoda nakoniec zvládnutá a klasifikovaná ako technika aj príčiny glitchu môžu byť vysvetlené aj napriek tomu, že v pôvodnom okamihu sú nepredvídateľné. Tento príklad glitchových techník môže viesť k glitchovej estetike, ale originálny akt je niečo iné, je to moment, ktorý stojí proti zámerom a zdá sa že vychádza zo samotného použitia objektu.

Glitch je formou poruchy, ktorá sa týka najmä moderných technológií. Nehoda, ktorou je glitch je neúmyselná a je produktom náhody. Podstatou glitchu je nepredvídateľnosť, preto ho nemôžeme priradiť ku chybe v programovaní.

Viriliova *vision machine*

The Accident of Art je publikácia pozostávajúca zo série rozhovorov medzi Sylvère Lotringerom a Paulom Viriliom. Prezentuje dva hlavné koncepty, ktoré sú dôležité pre glitch ako funkčný termín rovnako ako pre špecifický typ glitchu v diele *More Power (Lucky Break)*. Tieto dva koncepty sú súčasnými verziami *vision machine* a nehody. Virilio redefinuje jeho pojem *vision machine* tak, aby dokázal reflektovať súčasnú technológiu, ktorá opisuje video ako substitúciu. Tvrdí že:

„Digitálna technológia je filter, ktorý sa chystá modifikovať vnímanie prostredníctvom všeobecného morphingu, a to v reálnom čase... Čelili sme neúspechom analogického v prospech kalkulácie a numerologizácie obrazu. Každý pocit bude digitalizovaný. Stretávame sa s rekonštrukciou fenomenológie vnímania podľa stroja. *Vision machine* nie je jednoduchá kamera, ktorá nahrádza Monetovo oko... Teraz je to stroj, ktorý rekonštruuje pocity pixel po pixel.“ (2005: 65-66)

Digitálna verzia *vision machine* prezentuje divákovi matematicky rekonštruovaný audiovizuálny pocit ako opozitum k jeho mechanickému zachyteniu. Na rozdiel od filmovej vízie, ktorá nahrádza dúhovku oka dúhovkou šošovky, digitálne vnímanie nahrádza dúhovku oka sieťou senzorov, ktorá dekonštruuje a následne rekonštruuje vonkajší svet. Táto rekonštrukcia vedie k podstatnej zmene v interakcii človeka so svetom. Ľudstvo podľahlo tomu, čo Virilio nazýva „*newspeak for the eye*“, novoreč pre oko (odkazujúc na román Georgea Orwella, 1984) a stáva sa opticky korektným, čo je opakom politicky korektného (2005: 61, 73). Tieto termíny odkazujú na tvárnosť digitálneho obrazu, ktorý sa dá pozmeniť tak, aby korešpondoval s názorom používateľa alebo samotného prístroja. *Newspeak for the eye* je obzvlášť hodiace sa pre digitálne video-operácie v reálnom čase. Keďže ľudia sa stále viac spoliehajú na digitálne zdroje informácií a stroje ich môžu zastúpiť pri úpravách týchto informácií, ľudia menej ovplyvňujú svet. Na rozdiel od filmu, ktorého fotografický proces vytvára odtlačok aktuálneho sveta prostredníctvom vylepšenia, rozvíjaním techniky, je digitálny obraz nekonečne tvárny, premenlivý v nekončiacich variáciách formátov, kódov a kalibrácií. V obrázku konštruovanom

pixel po pixeli je možné vylepšiť, zmeniť alebo vymazať aj ten najmenší detail. Má neobmedzenú schopnosť oddeliť výstupný obraz od svojho referenta. Pre Virilia nie je skutočný obsah digitálneho videa v reprezentovaných formách, ale v algoritmoch, ktoré boli vyvinuté pre zobrazenie týchto foriem. Nehoda je fenomén, o ktorom sa Virilio domnieva, že nadobudne exponenciálnu dôležitosť vďaka pokroku v technológii. Ak moderná mechanika a komputeralizácia umožňuje väčšie a rýchlejšie možnosti, pravdepodobnosť a škála nehôd sa zvýši. Globalizácia spája každý kút sveta. Nehoda, ktorá bola kedysi iba lokálnou záležitosťou má v súčasnosti globálne dôsledky. (Virilio, 2005: 98-102)
Ako Virilio píše:

„Preexponovanie je živé vysielanie. Reálny čas tu nahrádza minulosť, prítomnosť a budúcnosť. Spoločnosť, ktorá si nedbajúco privileguje prítomnosť si nevyhnutne privileguje nehodu...Takže niekde na konci budúca a na konci minulosti v našich spoločnostiach bezprostrednosti a okamžitosti nevyhnutne prichádza chyba.“ (2005: 109)

Využívanie živého vysielania zdôrazňuje prítomnosť viac ako minulosť a budúcnosť. Opäť vidíme rozdiel medzi chybou, jej príčinou a dôsledkami a glitchom, ktorý vzniká neočakávane. Vzhľadom k tomuto vývoju v oblasti technológii nehoda získava dôležitosť. Nahrádza vojny a revolúcie, ktoré predtým zastávali dôležitú rolu pri ustanovovaní zmien. Zatiaľ čo získala dôležitú rolu v spoločnosti, Virilio poznamenáva, že jej schopnosť odhaľovať sa stáva rovnako dôležitou. V diskusii o zlyhaní umenia Virilio píše:

„Zlyhanie nie je odsúdenie! Zlyhanie je nehoda: umenie zakoplo o koberec. Z môjho pohľadu, je nehoda pozitívna. Prečo? Lebo odhaľuje niečo dôležité, čo by sme inak neboli schopní vnímať. V tomto ohľade je to profánny zázrak.“ (2005: 63)

Proces nehody má schopnosť odhaľovať vlastné príčiny, ktoré by sme si inak neuvedomili. K tomuto dochádza v ľudskej spoločnosti ako aj v umení - s následkami, ktoré sú nebezpečné a často fatálne.

Glitch v Riceovom videu je bodom preniknutia medzi týmito dvoma konceptmi. Táto špecifická nehoda odhaľuje proces vizuálnej rekonštrukcie, ktorá stojí za *vision machine*. Hlavná postava sitkomu *Kutil Tim* vo svojej kockovanej košeli exploduje do neónovej modrej a zelenej glitchového videa. Čo je napriek tomu jasné, je odlišnosť glitchového videa v porovnaní so zdrojovým materiálom.¹ Nie je možné nájsť žiadne náznaky softbalového humoru alebo neobratnej, ale v podstate neškodnej rodiny zo seriálu. Chýba tu tiež ukážka ľudskej morálky. Napriek tomu, že ľudia vytvorili takmer každý komponent tohto glitchu, človek vo výsledku chýba. Výsledok sa oddeľuje od ľudského vnímania a prezentuje sa v čisto mechanickej podobe. Pokusy kontextualizovať glitch ako ľudskú produkciu, dobrú alebo zlomyseľnú, organickú alebo mechanickú, sú nedostačujúce. Vo veku nehody, kedy ľudia prepúšťajú ich vnímanie a vplyv cez rýchlejšie a silnejšie stroje, je aréna mechanickej ambivalencie (prinajmenšom v tom čo sa týka toho, čo ľudia považujú za svoje vlastné obavy) stále väčšia a väčšia. S nárastom spotrebiteľov digitálnych kamier, kamerových telefónov, policajných kamier a webkamier, sa stane tento obraz sveta jedného dňa prevládajúcim. Odvrátená strana tejto rastúcej tvárnosti obrazu je rastúci pohľad na tvárnosť všetkých prírodných foriem. Mriežka zavedená prostredníctvom nalinkovaného procesu pixelizácie umožňuje nekonečné zmeny bez ohľadu na to, čo sa mení. Virilio

píše o vízii strojov, ktoré boli vytvorené ľuďmi, pričom sme si nevšimli, že dávame zrak stroju bez pohľadu, zrak bez schopnosti vidieť a dávame reč obrazu bez ľudí. (2005: 36).² Ako sme si všimli pri tomto prípade, stroj nemá žiadnu vrodenu túžbu po celistvosti foriem zahŕňajúce ľudské telo. Či cez glitch alebo dokonalú funkčnosť, fungujú algoritmy strojov dôsledne mimo kontext, ktorý im pripisujú ľudia. Odhalenie iluzívnosti tejto kontroly, priepasti medzi tým, čím stroje sú a tým, aké by ich ľudia chceli mať, priniesol do popredia práve projekt *More Power (Lucky Break)*.

Etymológia slova glitch

Etymológia výrazu vykĺznuť výstižne odkazuje k termínu glitch, lebo vývoj jeho významu rekonštruje udalosť glitchu samotného. Na začiatku 13. storočia malo sloveso pokĺznuť tieto konotácie: pohotovosť, ticho, jemnosť, ľahkosť a rýchlosť (Oxford English Dictionary, 2009). Často toto označenie znamenalo útek alebo tichý odchod. Keď človek vykĺzol, premiestnil sa tajne tak, aby na seba neupozornil. Ale v priebehu niekoľkých desaťročí začal tento termín meniť svoj význam. Ľahkosť šmyku viedla k šmykľavosti alebo strate stability. Rýchlosť vykĺznutia viedla k strate kontroly a k nechcenej rýchlosti. Toto vytvorilo ďalšiu definíciu. Sklz znamenal, že človek nevedomky urobil chybu alebo spáchal hriech. V tomto zmysle bol výraz prvý krát použitý v Spojených štátoch amerických v polovici osemdesiatych rokov 19. storočia. Výraz sklz označoval úplne zlyhanie a stratu kontroly. (Oxford English Dictionary, 2009). Zatiaľ čo všetky tieto definície sa používajú dodnes, poradie ich tvorby rozpráva príbeh. Nadbytok rýchlosti a ľahkosti v pôvodnom označení vedú k strate kontroly. Virilio píše:

„Ak pracujete v rýchlosti pracujete na nehodách. Prečo? Pretože strácate kontrolu. Čo je rýchlosť, čo je zrýchlenie? Strata kontroly a emócií je rovnaká ako strata schopnosti presunu. Lietadlo sa zrúti, pretože je mimo kontroly. A výsledný náraz je o to väčší, čím rýchlejšie lietadlo letí.“ (2005:98)

Video Chrisa Ricea pracuje na rovnakých princípoch rýchlosti a kontroly. Zrušenie procesov zahŕňajúcich konvertovanie a vymazávanie videoklipu pramenilo z nedočkavosti a z nespokojnosti s rýchlosťou počítača. Tieto pokusy o zvýšenie rýchlosti procesu viedli k strate kontroly, porušeniu algoritmu, k strate jeho informácií a k odhaleniu nových významov. Proces nehody je prítomný v glitchy a v glitchy: pohybuje sa ticho a rýchlo. Operátor chce zvýšiť rýchlosť, čo vedie k strate kontroly a k nehode, ktorá odhaľuje neistotu operátorovej pozície.

Harawayovej kyborg

Ak glitch predstavuje prerušenie vzťahov medzi človekom a strojom, ako je to potom reflektované v našich teóriách o tomto vzťahu? Idey Donny Harawayovej boli kľúčové pre formulovanie nášho vzťahu so strojmi za posledných dvadsať rokov. V *Cyborg Manifesto* a tiež v *When Species Meet* Harawayová obhajuje kyborga ako kompozitný pohľad na človeka, poréznu formu, ktorú možno pripodobniť k digitálne dekonštruovanému telu v Riceovej práci. Človek ako zlúčenina predstavuje reakciu na tendenciu vedúcu k polarite, ktorá je vlastná mnohým formám politickej identity. Harawayová píše:

„Predstava kyborga nám môže ukázať cestu z bludiska dualizmov ktorými charakterizujeme naše telá a naše nástroje. Toto je sen nie o spoločnom jazyku, ale o sile neznámej heteroglosie... To znamená budovanie i ničenie strojov, identít, kategórií, vzťahov, vesmírnych príbehov.“ (Haraway, 1991: 181)

Pre Harawayovú kyborg predstavuje dualitu medzi mysľou a telom, zvieratom a človekom, organizmom a strojom, verejným a súkromným, prírodným a kultúrnym, mužom a ženou, primitívnym a civilizovaným (1991: 163). V publikácii *When Species Meet*, Harawayová kladie stroj na rovnakú úroveň ako človeka a tvrdí, že stroje by mali byť v dialógu s ľuďmi. Hranice medzi druhmi sú zničené rovnako ako medzidruhový dialóg. Lepšie objasnenie pojmu kyborg môže priniesť preskúmanie jeho špecifickej inkarnácie. Marilyn Figueroa³ mala defibrilátor/kardiostimulátor už približne osem mesiacov. Defibrilačná časť vysielala elektrický impulz do jej srdca, zatiaľ čo kardiostimulačná časť riadila a monitorovala rytmus tlkotu srdca. Marilyn Figueroa opísala svoje pocity z toho zariadenia takto:

„Predstavte si, že sa pozeráte do zrkadla a zrazu si všimnete vydutie v ľavej hornej strane vášho hrudníka, ktoré pripomína brucho Sigourney Weaver tesne predtým ako z nej vyšiel známy Votreclec... Predstavte si, že sa pozeráte na strašidelný film. Máte pocit, že vám srdce vyskočí z hrude ale potom akoby zázrakom sa tlkot vášho srdca dostane do normálu. To pre mňa vyvoláva otázku o pocitoch. Dokážem ešte cítiť? Ako dokážem cítiť, keď je tu tento prístroj, ktorý spomaľuje tlkot môjho srdca a kontroluje jeho rytmus? Sú pocity v srdci alebo v mozgu?“ (Figueroa, 2009)

Implantát vyvolal u Figuerovej otázky o vlastnej ľudskosti. Práve tieto otázky o tele a mysli sú často v súlade s Harawayovej tézami. No dôraz je v tomto prípade kladený na niečo iné. Na niečo viac strašidelné ako posilňujúce. Je dôležité uvedomiť si, že prípad Figuerovej je iba jeden z mnohých, no napriek tomu sa zdá, že jej skúsenosť skôr spochybňuje Harawayovej teórie, ako by ich mala potvrdzovať. Konflikt medzi mysľou a telom, biologickým a mechanickým, bol umocnený. Nedošlo k zosúladieniu stroja a Figuerovej tela. Teraz sa musí spoliehať na defibrilátor. Je nútená spoliehať sa na prístroj, aby mohla dlhšie žiť. Zároveň však stroj prenikol na miesto, ktoré bolo považované za autonómne a uzatvorené v tele. Figueroa spochybňuje pôvod svojich pocitov a reguláciu jej orgánov. Tu je rozdiel medzi prestúpením tela a zmiešaním odlišných náhľadov na politiku. Skôr ako prostriedok pre otvorenie nových občianskych možností, Figueroa vníma tento implantát ako niečo, čo zdôrazňuje jej odlišnosť najmä v prípadoch, keď je nútená viesť dialóg s ostatnými. Rovnako ako sme videli rozbité algoritmi v *More Power (Lucky Break)*, nepochopiteľnosť a cudzosť stroja je tu odhalená prostredníctvom intímneho vzťahu kyborga, ktorý stojí v opozícii voči mlčanlivosti a utilitárnosti rozhrania alebo plodného dialógu s inými druhmi.

Otvorenosť prístroja i človeka v Harawayovej kyborgovi je v skúsenosti Figuerovej nahradená konfliktom uzatvorených oddelených objektov, ktoré sa odľahujú jeden od druhého napriek tomu, že sú súčasťou toho istého tela. Je to iná forma dialógu, ktorá je menej zameraná na vyjadrovanie - ide o dialóg, ktorý sa podobá symbióze. Stroj a človek nepretržite vplývajú jeden na druhého, hoci ich diskusia často zlyháva a mnohokrát sa nestretnú v jednej sfére. Ľudia sú závislí na ich vynálezoch a vyvíjajú sa spoločne s nimi už dlhý čas: v určitom zmysle slova sme boli vždy kyborgami.

Harawayová tvrdí, že tento hybridný status by mohol byť využitý k tomu, aby sa zabránilo mnohým znepokojivým odlišnostiam, ktoré stoja kyborgom v ceste k tomu, aby mohli byť zapojení do širokej škály politických činností. Pri takomto nastavení by sa stroj stal vedľajším obhajcom vo veciach sporov politických strán. Istým spôsobom status človeka ako kyborga odzrkadľuje politiku, ale skôr poukazuje na jej limity, na vymedzené hranice politiky, ktoré sú často považované za neobmedzené. Či už si to priznáme alebo nie, stroj často vyjadruje jeho vlastné názory projektovaním jeho vlastného algoritmu a faziet do okolitého sveta (ktorého súčasť tvoríme aj my), ale tento hlas nemusí byť nutne vyjadrený v rámci ľudskej sociálnej interakcie, napriek tomu, že je v jeho moci zmeniť smer týchto konverzácií. Harawayovej uznanie stroja ako rovného iným napodiv vedie človeka naspäť ku kolesu. Stroj sa stáva znova nástrojom schopným zázračných (v tomto prípade politických) výkonov v rukách správneho operátora, rozšírením tvárnosti, ktorú očakávame od našich digitálnych súborov na koncepty, ktorú sú prepojené s ľudskými kolektívami. Ale vzostup strojov do bodu keď obsahujú vlastnú perspektívu znamená tiež povoliť im byť nepredvídateľnými. My chápeme moderné stroje viac ako objekty sami o sebe, ktorých špecifickosť sa ešte musí prediskutovať. V Momente glitchu, keď stroj prestane byť extenziou našich činností a presadí seba samého, vtedy sa priblížime k aktívnemu dialógu.⁴

Nepochybne sú stroje a ľudia iracionálne spojení vo vzájomnom procese formovania. Ako stroje nahromadia rýchlosť a silu, ľudia budú tiež meniť svoje reakcie, avšak povaha týchto zmien zostáva zatiaľ nejasná. Glitch vytvára hrozbu tým, že prináša nesprávne pochopenie a zmätok do našej komunikácie so strojmi. Avšak momenty ako tieto, supľujú znalosti nie len internej práce strojov, ale aj limitov a ontológie človeka ako takého. Vytvorením línie medzi dvoma spôsobmi interakcie so svetom nám glitch umožňuje reflektovať nie len to, čo je prirodzené pre stroj, ale tiež to, čo je prirodzené pre človeka. V diskusii s autorom sa Rice vyjadril, že aj napriek tomu, že jeho dielo priamo nevytvoril a nebolo dielom jeho priamych úmyslov, môže oceniť to, čo nazýva „krásnou nehodou“. Prostredníctvom takýchto momentov ocenenia ľudia môžu skutočne začať spolupracovať so strojmi, na miesto toho aby ich len zamestnávali. Rice našiel spôsob ako opustiť pozíciu operátora a preniknúť do dialógu. Ako plynulosť a rýchlosť digitálnych dát vedie k eventuálnemu glitchu, my sme tiež dovedení až na samotný prah možných interakcií so strojom. Stroj nie len rozširuje ľudské schopnosti alebo zvyšuje našu schopnosť manipulovať so svetom, ale tiež prináša istú marginalizáciu človeka, čo sa zdá byť nebezpečné. Ilustruje to totiž, že ľudské hranice sú skutočne obmedzené. Mali by sme byť opatrní pri zaradovaní glitchu do nášho lexikónu nástrojov ako ďalšiu estetickú techniku. Napriek tomu premyslená interakcia s konceptmi, ktoré vytvára môže byť cestou vpred pre ľudí aj stroje. Pokiaľ budeme pokračovať v našom dialógu so strojmi (tu už nie je možnosť vrátiť sa späť), otázky ohľadne toho, čo je špecifické pre stroj vo všeobecnosti a čo je špecifické pre konkrétny stroj, by sme mali mať neustále na pamäti. Ilúzii nekonečnej kontroly a rýchlosti, ilúzii monopolu na stroj, by sme sa mali jednoznačne vyhýbať. Aj napriek tomu, že sme ho skonštruovali by sme mali negovať akékoľvek limity stroja. Tieto limity by mali byť neustále spochybňované, tak ako sme videli v prípade s Figuerovou. Je nevyhnutné aby sme ich vnímali ako reálne a počítali s nimi. Dôraznejším prekreslením hranice ľudskosti spôsobom, ktorý vylúči stroj, budú ľudské bytosti znova uvedené do sveta, v ktorom už nefigurujú ako tvorcovia udalostí, ale ako subjekty konečne pripravené na dialóg s komplexnými, aj keď nepriehľadnými objektmi, ktoré sedia pred nami.

Poznámky na záver

¹ Kutil Tim je mimochodom celý o nehodách, či už je to Timove nesprávne používanie pracovných nástrojov alebo prebrepty na konci každej epizódy. Napriek tomu, že nehody sú v tomto seriály stále prítomné, ich dôsledky nie sú prítomné. V jednej scéne napríklad Toma kopne elektrický prúd a v ďalšej scéne si z tejto situácie robí žarty so svojim synom.

² Aj napriek tomu, že Virilio by mohol byť nepochybne obvinený z antropocentrizmu, mali by sme sa pokúsiť pozrieť sa nad rámec tejto skutočnosti. Hoci môže konštruovať nevysvetliteľnú hierarchiu, kde ľudský pohľad prevyšuje pohľad stroja, sú tu neustále prítomné platné rozdiely, ako sme mohli vidieť. Odstránenie človeka z obrazu má základné rezonancie ľudského narcizmu. Keď vezmeme do úvahy silu, ktorá umožňuje ľuďom zdanlivo projektovať a meniť svet okolo seba, zvyšuje sa potenciál ľudského narcizmu za hranicu udržateľnosti, čo vychádza z ignorovania vyššie spomenutých rozdielov. Pokiaľ si myslíme, že schopnosť zdokonaľiť a zmeniť obraz sveta okolo nás je rozšírenie vlastných vrodenných schopností, dostávame moc vytvoriť svet, ktorý bude reflektovať len človeka a nič iné.

³ Čo je treba spomenúť že, ide o moju matku

⁴ Tento rozdiel môžeme vidieť v Harawayovej rozhodnutí opustiť Deleuzeho a Guattariho v otázke problému ako sa stať zvieratom (debata o vzťahu medzi zvieratami a ľuďmi, ktorý je paralelný so vzťahom človeka a prístroja), konkrétne domácim zvieratom. Harawayová nesúhlasí s Deleuzem a Guattarim. Diskvalifikuje vzťah majiteľa a zvieratá založený na vzájomnej koexistencii, napriek tomu, že títo dvaja francúzski myslitelia sa snažili práve vyhnúť takejto schéme, ako sme mohli vidieť (Haraway, 2008: 27-30). Tomuto vzťahu hrozí, že sa stane rozšírením a potvrdením ľudského pohľadu na svet pod hlavičkou konsenzu.

Zdroje:

Figuroa, M. (2009) 're: Questions.' E-mail to the author (Dec. 5).

Goriunova, O. & Shulgin, A. (2008) 'Glitch.' Software Studies: A Lexicon. Cambridge: The MIT Press.

Haraway, D. (1991) 'A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century.' Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge.

Haraway, D. (2008) 'Introductions,' When Species Meet. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Link, B., Epstein, R. & Van Riper, K. (2009) 'Pulsar Glitches as Probes of Neutron Star Interiors.' Nature. <http://www.nature.com/nature/journal/v359/n6396/abs/359616a0.html>

Lotringer, S. & Virilio, P. (2005) The Accident of Art. Trans. M. Taormina. New York: Semiotext(e).

Rice, C. (2009) 'Sunday School.' E-mail to author. (Dec 2.).

Simpson, J. (ed.) (2009) Oxford English Dictionary. Oxford: Oxford University Press.
<http://dictionary.oed.com>

Urama, J. O. (2000) 'Pulsar Glitch Studies.' South African Astronomical Observatory.
<http://www.sao.ac.za/~wgssa/as4/urama.html>

(1965) 'Space: the Glitch & the Gemini.' Time. CNN.
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,901786,00.html> (Nov. 5).

(1965) 'Space Exploration: Portrait of a Planet.' Time. CNN.
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,898856,00.html> (July 23).

(1965) 'Space: Toward the Moon.' Time. CNN.
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,841905,00.html> (June 18).