**วัฒนธรรมกลิตช์: จากความผิดพลาดทางเทคโนโลยีสู่วัฒนธรรมของการรบกวน**

**Glitch Culture: From Technological Errors to Culture of Disruption**

อรรถพล ปะมะโข[[1]](#footnote-1)

**บทคัดย่อ**

วัฒนธรรมกลิตช์คือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมดิจิทัลที่ใช้ศักยภาพของกลิตช์ในการทำให้สิ่งที่ซ่อนเร้นปรากฏ ในฐานะกลไกการเปิดเผยสิ่งที่ถูกระบบโครงสร้างในระดับผิวกดทับ บดบัง หรืออำพราง ไม่ให้ปรากฏตัวขึ้น บทความนี้มุ่งศึกษาวัฒนธรรมดิจิทัลในหลายลักษณะ ได้แก่ มิติทางสุนทรียศาสตร์ของกลิตช์ที่ปรากฏในภาพถ่ายดิจิทัล ศิลปะกลิตช์ที่ใช้ความผิดพลาดของเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบศิลป์ ภาพยนตร์แนวไซไฟที่ใช้  
กลิตช์ในฐานะเครื่องนำทางสู่การโค่นล้มระบบเผด็จการหรือการปลดปล่อยมนุษย์จากการกดขี่ของโครงสร้างที่ไม่เป็นธรรม รวมถึงการใช้กลิตช์ในโลกแห่งความจริงในฐานะเครื่องมือในการรณรงค์ทางการเมืองเพื่อสู้กับฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่า

**คำสำคัญ**: กลิตช์, ความผิดพลาด, สัญญาณรบกวน, วัฒนธรรมดิจิทัล, การรบกวน

**Abstract**

Glitch culture is a part of digital culture that employs the potential to reveal hidden entities of Glitch as a mechanism for revealing elements that are repressed, blocked, or hidden by surface-level structural systems. This article focuses on studying digital culture in many ways, including the aesthetic dimensions of the glitch in a digital photo, a glitch art that uses technological errors as an art element, science fiction films that uses glitch as a guide to the overthrow of the dictatorship or the liberation of humans from the oppression of unjust structures, and the use of real-world glitch as a tool for a political campaign to fight against the superior authority.

**Keywords**: glitch, error, noise, digital culture, disruption

**บทนำ**

หากเราเคยดูโทรทัศน์ที่ออกอากาศในระบบแอนะล็อกในวันที่มีลมพายุหรือฝนฟ้าคะนอง เราอาจคุ้นเคยดีกับความล้มเหลวของสัญญาณการออกอากาศที่ปรากฏในรูปของภาพที่โย้เย้ไปมาหรือสัญญาณรบกวนที่แทรกเข้ามาในภาพ ความผิดปกติดังกล่าวคือสิ่งที่เรียกว่ากลิตช์ (glitch) ซึ่งมีความหายตามพจนานุกรมว่า “การทำงานผิดปกติหรือความบกพร่องของอุปกรณ์ที่เกิดขึ้นอย่างกะทันหันและมักเกิดเพียงชั่วครู่” (Oxford University Press, 2019) ในมุมมองทางเทคโนโลยี กลิตช์อาจเป็นเพียงข้อผิดพลาดที่ไม่พึงปรารถนา แต่ข้อผิดพลาดนี้กลับมีนัยมากมายในทางวัฒนธรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัฒนธรรมดิจิทัล

เหตุที่ความผิดพลาดนี้กลับมีความหมายในทางวัฒนธรรมก็เพราะกลิตช์นั้นมีศักยภาพในการเปิดเผยสิ่งที่ซุกซ่อนอยู่ ในบทความ “Revealing Errors” (2011) เบนจามิน มาโก ฮิลล์ (Benjamin Mako Hill) ได้ศึกษาความผิดพลาด (errors) ในระบบคอมพิวเตอร์ในแง่ของบทบาทในการเปิดเผยอำนาจและกลไกที่ซ่อนตัวอยู่ของเทคโนโลยี ฮิลล์กล่าวว่าขณะที่เทคโนโลยี โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสาร มีผลกระทบที่ถ่ายทอดได้อย่างทรงพลัง แต่ผู้ใช้งานส่วนมากมักมองไม่เห็นความสำคัญของอิทธิพลจำนวนมากที่แผ่ไปทั่วของเทคโนโลยีดังกล่าว เมื่อเทคโนโลยีทำงานอย่างลื่นไหล ธรรมชาติและอิทธิพลของมันจะไม่ปรากฏให้เห็น ตัวอย่างที่ฮิลล์ยกมาอธิบายคือกรณีของ “จอสีฟ้าแห่งความตาย” (Blue Screen of Death) ซึ่งเป็นหน้าจออันโด่งดังของระบบปฏิบัติการวินโดวส์ของบริษัทไมโครซอฟต์ โดยหน้าจอนี้จะปรากฏขึ้นเมื่อการทำงานของระบบปฏิบัติการล้มเหลว เราอาจพบหน้าจอสีฟ้าแห่งความตายนี้ได้บนจอภาพต่างๆ ในที่สาธารณะเช่นตู้เอทีเอ็ม สำหรับผู้ที่คุ้นเคยกับหน้าจอนี้จะรู้ได้ทันทีว่าระบบของเครื่องเอทีเอ็มนั้นทำงานบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์ที่กำลังเผชิญกับความผิดพลาดทางเทคนิคของระบบอยู่ แต่หากหน้าจอสีฟ้าแห่งความตายไม่ปรากฏขึ้นมา เราก็อาจจะไม่รู้ว่าตู้เอทีเอ็มนี้ทำงานบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์แม้ว่าการเลือกระบบปฏิบัติการสำหรับเครื่องจักรของธนาคารจะมีนัยสำคัญต่อผู้ใช้งานก็ตาม เพราะแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีสิ่งที่ทำได้และมีข้อจำกัดแตกต่างกันไป การเผชิญกับตู้เอทีเอ็มที่ระบบล้มเหลวอาจทำให้ผู้บริโภคต้องถามกับตัวเองว่าควรจะวางใจใช้ตู้เอทีเอ็มที่ทำงานบนระบบปฏิบัติการวินโดวส์ซึ่งมีประวัติในการถูกโจมตีด้วยไวรัสและมีช่องโหว่ด้านความปลอดภัยต่อไปหรือไม่ (Hill, 2011, p. 27)

ฮิลล์อธิบายว่าเทคโนโลยีทำงานเป็นสื่อกลางระหว่างผู้ใช้งานกับเป้าหมายของผู้ใช้งานซึ่งก็คือข้อมูลสารสนเทศ โดยซ่อนกลไกความเป็นสื่อกลางด้วยการเสนอตัวเองต่อผู้ใช้งานในรูป “กล่องดำ” (black boxes) ซึ่งเป็นรูปแบบนามธรรมที่ควบคุมประสบการณ์ของผู้ใช้งานว่าควรเห็นหรือเข้าใจเทคโนโลยีดังกล่าวในแบบใด และอะไรควรซุกซ่อนจากการรับรู้ของผู้ใช้งาน แต่ความผิดพลาดของเทคโนโลยีมีศักยภาพในการเปิดเผยกลไกและอำนาจของเทคโนโลยีรอบตัวเราที่ถูกซุกซ่อนไว้จากการรับรู้ของผู้ใช้งาน (Hill, 2011, p. 28) ประเด็นเรื่องการเปิดเผยสิ่งที่เทคโนโลยีซุกซ่อนนี้ ฮิลล์ได้ศึกษาไว้ 3 ด้าน คือ ขอบเขตความสามารถที่ทำได้ (affordances) ความเป็นสื่อกลางที่ถูกซ่อน (hidden intermediaries) และการเปิดกล่องดำ (opening Black Boxes)

ประเด็นแรก ฮิลล์กล่าวว่าความผิดพลาดสามารถเปิดเผยมิติที่ทับซ้อนกันของเทคโนโลยีที่เป็นสื่อกลางระหว่างชีวิตของเรากับผู้ออกแบบเทคโนโลยี โดยความผิดพลาดสามารถเปิดเผยขอบเขตความสามารถที่เทคโนโลยีทำได้รวมถึงข้อจำกัดของเทคโนโลยีที่มักไม่ปรากฏให้ผู้ใช้งานเห็น (Hill, 2011, p. 29) ตัวอย่างเช่นระบบป้อนข้อมูลอย่างคีย์บอร์ดมีอิทธิพลอย่างยิ่งต่อธรรมชาติของข้อความที่ตัวมันผลิตขึ้นมา แต่อิทธิพลนั้นกลับไม่ปรากฏต่อผู้รับสารของข้อความดังกล่าว นอกเสียจากว่าจะเกิดความผิดพลาดในการพิมพ์ข้อความขึ้น โดยทั่วไปแล้วผู้พิมพ์ด้วยคีย์บอร์ดมีแนวโน้มที่จะพิมพ์ผิดด้วยการกดแป้นพิมพ์ที่อยู่ใกล้กันแทนที่แป้นพิมพ์ที่ถูกต้อง กรณีที่ฮิลล์ยกมาอธิบายคือการพิมพ์คำว่า “hey” เป็นคำที่ผิดว่า “hez” และคำว่า “handy” เป็นคำที่ผิดว่า “handz” ในอีเมลฉบับหนึ่ง ตัวอย่างนี้แสดงให้เห็นว่าผู้พิมพ์พิมพ์สลับตัวอักษร “y” เป็นตัวอักษร “z” แต่ถ้าพิจารณาการเรียงตัวอักษรบนคีย์บอร์ดมาตรฐาน QWERTY จะพบว่าตัวอักษร 2 ตัวนี้ไม่ได้อยู่ใกล้กันเลย จึงไม่น่าเป็นเหตุให้ผู้พิมพ์กดผิดได้ถึง 2 ครั้ง ฮิลล์อธิบายความผิดพลาดดังกล่าวว่าเกิดจากการที่แป้นพิมพ์ QWERTY ในภาษาเยอรมันมีการสลับตำแหน่งของตัวอักษร “y” กับ “z” ความผิดพลาดดังกล่าวจึงเกิดจากการที่ผู้พิมพ์เคยชินกับคีย์บอร์ด QWERTY ทั่วไป แต่ต้องพิมพ์ข้อความบนคีย์บอร์ดภาษาเยอรมัน ฮิลล์เปิดเผยว่าจริงๆ แล้วผู้พิมพ์เป็นชาวอเมริกันที่พิมพ์ข้อความจากร้านอินเทอร์เน็ตคาเฟ่ในกรุงเวียนนา ความผิดพลาดดังกล่าวจึงเกิดจากการคาดการณ์ที่ผิดพลาด (ไม่ใช่การพิมพ์ผิดไปโดนแป้นที่ใกล้กัน) กล่าวคือเขาเคยชินกับการเรียงตัวของคีย์บอร์ดแบบอเมริกัน แต่ในบริบทที่เขาอยู่มีเพียงคีบอร์ดแบบเยอรมัน ความผิดพลาดนี้จึงเผยให้เห็นบริบทของการพิมพ์ ซึ่งก็คือการเรียงตัวอักษรบนคีย์บอร์ดทั้ง 2 แบบ และความคุ้นเคยของผู้พิมพ์บนคีย์บอร์ดรูปแบบหนึ่ง กล่าวได้ว่าลักษณะเฉพาะและอิทธิพลของคีย์บอร์ดในฐานะเทคโนโลยีสื่อกลางซึ่งไม่ปรากฏตัวในข้อความปกติ ได้ถูกเปิดเผยผ่านความผิดพลาดนั่นเอง (Hill, 2011, p. 31)

ประเด็นที่ 2 ที่ความผิดพลาดเปิดเผยออกมาคือความเป็นสื่อกลางที่ถูกซ่อน ฮิลล์กล่าวว่าขณะที่ขอบเขตความสามารถบอกถึงขีดจำกัดว่าอะไรบ้างที่ผู้ใช้ทำได้หรือพูดได้ บทบาทในการเป็นสื่อกลางของเทคโนโลยีทำให้ผู้ออกแบบเทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงสิ่งที่ผู้ใช้พูดออกมาแล้วกลางทางได้ เนื่องด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศมีฟังก์ชันพื้นฐานในการเป็นสื่อกลาง มันจึงสามารถถ่ายทอด ทำซ้ำ และคัดลอกข้อความของผู้ใช้ได้ โดยเฉพาะในระบบออนไลน์ที่ข้อความใดๆ ถูกส่งอย่างล่องหนผ่านตัวกลางทางเทคโนโลยีซึ่งสามารถสอดแนม เซนเซอร์ หรือกระทั่งเปลี่ยนแปลงเนื้อหาได้ และเมื่อตัวเทคโนโลยีเป็นสิ่งที่ไม่ปรากฏตัว ความเป็นตัวกลางของมันก็ไม่ปรากฏตัวเช่นกัน แต่ความเป็นตัวกลางที่ซ่อนตัวอยู่อาจถูกเปิดเผยได้ผ่านความผิดพลาด (Hill, 2011, p. 33) ตัวอย่างที่ฮิลล์ยกมาอธิบายประเด็นนี้คือกรณีการนำเสนอข่าวกีฬาโอลิมปิกที่กรุงปักกิ่งในปี 2008 โดยเว็บไซต์ข่าวโอเอ็นเอ็น (ONN—One News Now) ซึ่งเป็นเว็บไซต์ข่าวออนไลน์ที่ดำเนินการโดยสมาคมครอบครัวอเมริกันคริสเตียน (Christian American Family Association) หรือเอเอฟเอ (AFA) เว็บไซต์โอเอ็นเอ็นนำข่าวของสำนักข่าวเอพี (Association Press) มาเผยแพร่ต่อโดยใช้พาดหัวว่า “Homosexual eases into the 100 final at the Olympic trials” ซึ่งอาจแปลได้ว่า “คนรักเพศเดียวกันผ่านเข้ารอบสุดท้ายของการแข่งวิ่ง 100 เมตรในกีฬาโอลิมปิกรอบทดสอบอย่างง่ายดาย” ในย่อหน้าแรกของข่าวเราจะเห็นว่าคำว่า “Homosexual” ในพาดหัวมาจากคำเต็มๆ ว่า “Tyson Homosexual” ซึ่งจริงๆ แล้วชื่อของนักวิ่งระยะสั้นคนดังกล่าวคือ “Tyson Gay” ความผิดพลาดในการเปลี่ยนคำว่า “Gay” ให้เป็น “Homosexual” เกิดจากการที่เอเอฟเอใช้ซอฟต์แวร์ดัดแปลงภาษาของข่าวจากต้นทางเพื่อให้สอดคล้องกับคุณค่าเชิงอนุรักษนิยมขององค์กร เนื่องจากกลุ่มคริสเตียนจำนวนมากนิยมใช้คำว่า “homosexual” ซึ่งฟังดูเป็นศัพท์เชิงการแพทย์หรือพยาธิวิทยามากกว่าคำว่า “gay” แต่ซอฟต์แวร์ของเอเอฟเอไม่สามารถแยกได้ว่าคำว่า “Gay” ในที่นี้เป็นชื่อเฉพาะของบุคคล ไม่ใช่คำทั่วไปที่ใช้เรียกกลุ่มคนรักเพศเดียวกัน ความผิดพลาดนี้จึงเผยให้เห็นความเป็นสื่อกลางที่ซ่อนตัวของเทคโนโลยีที่มีอำนาจในการดัดแปลงแก้ไขข้อความก่อนจะมาถึงผู้รับ คาวมผิดพลาดนี้ยังเผยให้เห็นอำนาจของสื่อกลางในการคัดกรองคุณค่าบางอย่างเพื่อกำหนดขอบเขตของประสบการณ์ของผู้อ่านในเว็บไซต์ดังกล่าว (Hill, 2011, pp. 34-35)

ประเด็นสุดท้ายเกี่ยวข้องกับการเปิดเผยกลไกภายใน “กล่องดำ” ฮิลล์อธิบายว่า ยิ่งเทคโนโลยีซับซ้อนมากขึ้น พวกมันก็ยิ่งลึกลับในสายตาผู้ใช้ แม้เทคโนโลยีที่สามารถมองเห็นได้ ผู้ใช้ก็ยังแทบจะไม่รู้เลยว่าเทคโนโลยีอันซับซ้อนนั้นทำงานอย่างไร ทั้งนี้เป็นเพราะผู้ใช้งานสามารถปรับตัวเข้ากับเทคโนโลยีดังกล่าวแล้วและเพราะลักษณะบางอย่างของเทคโนโลยีนั้นถูกซ่อนไว้ภายในบริษัทผู้พัฒนา หลังส่วนต่อประสานเว็บ ภายในตัวแปลโปรแกรม และใน “กล่องดำ” อย่างไรก็ตาม ความผิดพลาดสามารถเปิดเผยสิ่งที่ซุกซ่อนนี้ให้เห็นธรรมชาติและอิทธิพลของมันได้ (Hill, 2011, pp. 35-36) ตัวอย่างหนึ่งที่ฮิลล์วิเคราะห์คือกรณีที่เฟซบุ๊กปรับแต่งเว็บเซิร์ฟเวอร์ของตัวเองจนซอร์สโค้ดถูกเผยแพร่โดยไม่ตั้งใจไปยังซอฟต์แวร์เบื้องหลังบริการเครือข่ายของเฟซบุ๊กเอง ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงซอร์สโค้ดดังกล่าวได้ ในโค้ดดังกล่าวมีคอมเมนต์จุดหนึ่งของนักพัฒนาระบบที่บอกอย่างชัดเจนถึงการเฝ้าระวังการดูโปรไฟล์ของผู้ใช้งานจำนวนหนึ่งเพื่อประโยชน์ทางกฎหมายเกี่ยวกับการเฝ้าระวังพวกแอบตาม (stalkers) และผู้ถูกแอบตาม (stalkees) คอมเมนต์ดังกล่าวได้สร้างความวิตกกังวลในประเด็นเรื่องความปลอดภัยของข้อมูลส่วนตัวเกี่ยวกับพฤติกรรมการชมที่ถูกจับตาโดยการร่วมมือกับฝ่ายบังคับใช้กฎหมาย ภายหลังเฟซบุ๊กได้ติดตั้งปลั๊กอินไปที่เว็บเซิร์ฟเวอร์ของตนเองเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดความผิดพลาดลักษณะดังกล่าวขึ้นอีกในอนาคต ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้พัฒนากำลังปกปิดการทำงานบางอย่างของเทคโนโลยีจากผู้ใช้งาน ความผิดพลาดในแง่นี้จึงเปิดเผยสิ่งที่ผู้พัฒนาซุกซ่อนใน “กล่องดำ” ออกมาให้เห็นได้ (Hill, 2011, p. 39)

ศักยภาพในการเปิดเผยมิติทางเทคโนโลยีที่ซ่อนเร้นนี้ทำให้กลิตช์มีความสำคัญต่อวัฒนธรรมดิจิทัลในฐานะกลไกการเปิดเผยสิ่งที่ถูกระบบโครงสร้างในระดับผิวกดทับ บดบัง หรืออำพราง ไม่ให้ปรากฏตัวขึ้น บทความนี้จะศึกษาการนำกลิตช์ไปใช้ในวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งอาจเรียกได้ว่า “วัฒนธรรมกลิตช์” (glitch culture) โดยผู้วิจัยจะเริ่มจากการ “อ่าน” กลิตช์ในภาพถ่ายดิจิทัล จากนั้นจึงไปสำรวจศิลปะกลิตช์ที่ใช้ความผิดพลาดของเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบศิลป์ รวมถึงภาพยนตร์แนวไซไฟที่ใช้กลิตช์ในฐานะเครื่องนำทางสู่การโค่นล้มระบบเผด็จการหรือการปลดปล่อยมนุษย์จากการกดขี่ของโครงสร้างที่ไม่เป็นธรรม และจะปิดท้ายด้วยการวิเคราะห์การใช้กลิตช์ในโลกแห่งความจริงในฐานะเครื่องมือในการรณรงค์ทางการเมืองเพื่อสู้กับฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่า

**ผีของจักรกลในภาพถ่ายของพระสันตะปาปา**



ภาพที่ 1 “The Pope as the Glitch Ghost”

ภาพที่ 1 ซึ่งผู้วิจัยตั้งชื่อว่า “The Pope as the Glitch Ghost” นี้เป็นภาพที่ผู้วิจัยถ่ายด้วยตนเองในวันที่ 29 ธันวาคม 2019 ขณะไปเยือนนครรัฐวาติกันเพื่อร่วมฟังการนำสวดบททูตสวรรค์แจ้งข่าว (Angelus) โดยพระสันตะปาปาฟรังซิส ณ จัตุรัสนักบุญเปโตร ช่วงเที่ยงวันอาทิตย์ ภาพที่เห็นนี้คือจอภาพขนาดใหญ่ที่กำลังถ่ายทอดสดภาพเคลื่อนไหวขณะที่พระสันตะปาปากำลังประกอบพิธีจาก “ห้องหน้าต่างที่สองจากทางขวามือ” ซึ่งเป็นห้องทรงงานของพระองค์ที่พระราชวังวาติกัน ผู้วิจัยหยิบกล้องขึ้นมาถ่ายรูปพระสันตะปาปาจากหน้าต่างดังกล่าวอยู่หลายรูป แต่ด้วยจุดที่ผู้วิจัยยืนอยู่กับตำแหน่งของพระสันตะปาปาที่หน้าต่างเป็นระยะทางที่ห่างไกลกันมาก ภาพที่ถ่ายได้จึงเห็นพระสันตะปาปาเป็นเพียงกลุ่มก้อนของเม็ดพิกเซลขนาดเล็กเท่านั้น ผู้วิจัยจึงหันไปถ่ายจอภาพถ่ายทอดสดซึ่งฉายภาพของพระสันตะปาปาด้วยขนาดที่ใหญ่กว่ามาก เมื่อมองด้วยตาเปล่า ภาพของพระสันตะปาปาบนจอก็ดูเป็น “ปกติ” ดังที่ปรากฏตามภาพของสื่อมวลชนทั่วไป แต่เมื่อผู้วิจัยลองเช็คภาพจากกล้องก็พบว่าภาพของพระสันตะปาปาบนจอของกล้องถ่ายรูปปรากฏลักษณะของ  
กลิตช์คล้ายกับเส้นที่ประกอบขึ้นจากรหัสเลขฐานสองสีเขียวในภาพยนตร์ *The Matrix* แม้จะลองถ่ายซ้ำอีก 2-3 ครั้ง ภาพที่ได้ก็ให้ผลลัพธ์ไม่ต่างจากภาพแรกเท่าใดนัก

ความผิดพลาดของการแสดงผลดังกล่าวไม่ใช่ปรากฏการณ์แปลกใหม่แต่อย่างใดในโลกยุคดิจิทัล สำหรับผู้ที่คุ้นเคยกับการถ่ายภาพจะทราบดีว่ากลิตช์ดังกล่าวเกิดจากการที่อัตรารีเฟรช (refresh rate) ของภาพเคลื่อนไหวบนจอไม่สัมพันธ์กับความเร็วชัตเตอร์ของกล้องถ่ายรูป ภาพนี้ถ่ายด้วยกล้องมิร์เรอร์เลสที่ ISO 200 ความกว้างของรูรับแสงเป็น f/4 และความเร็วชัตเตอร์คือ 1/1250 วินาที ซึ่งหมายความว่ากล้องกำลังแช่แข็งภาพ ณ เสี้ยวของเวลา 1 ใน 1,250 ส่วนของ 1 วินาที มาแสดงให้เราเห็น ภาพที่ปรากฏในกล้องเป็นผลจากการที่แสงสะท้อนจากวัตถุมากระทบบนเซนเซอร์ของกล้องถ่ายภาพในเสี้ยววินาทีนั้น นั่นแสดงว่าในเสี้ยววินาทีนั้น ภาพบนจอไม่ได้เป็นภาพของพระสันตะปาปาแบบ “ปกติ” ที่เราคุ้นเคยดี แต่เป็นภาพจุดพิกเซลของแสงหลากสีที่บางจุดส่องสว่าง บางจุดดับมืด การ “เปิด” และ “ปิด” ของจุดพิกเซลตามตรรกะของระบบเลขฐานสองนี้เองที่ร่วมกันสถาปนาภาพขนาดใหญ่เกินจริงของพระสันตะปาปาให้ปรากฏขึ้นบนจอภาพ เพื่อให้หมู่มวลประชาชนที่ชุมนุมกัน ณ จัตุรัสนักบุญเปโตรได้มองเห็นโฉมหน้าและบารมีของประมุขแห่งคริสตจักรโรมันคาทอลิกอย่างชัดแจ้ง หากมองด้วยตาเปล่า เราอาจจะไม่รู้สึกถึงลักษณะทางภววิทยาเชิงดิจิทัลของภาพนี้ เนื่องจากสมรรถภาพทางการมองเห็นของมนุษย์มีขีดจำกัดในการแยกแยะสิ่งที่เคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องด้วยความเร็วสูง เราจึงเห็นเพียงภาพที่พร่าเบลอและทับซ้อนกันของจุดพิกเซลที่สลับกันเปิดปิดจนกลายเป็นภาพเสมือนจริงของพระสันตะปาปาฟรังซิส และหากเราปรับการตั้งค่ากล้องถ่ายรูปให้สอดคล้องกับอัตรา  
รีเฟรชของจอภาพดังกล่าว เราก็อาจบันทึกภาพของพระสันตะปาปาที่แสดงความ “ผิดปกติ” น้อยกว่านี้จนไม่รู้สึกถึงกระบวนการที่แท้จริงเบื้องหลังการปรากฏของภาพดังกล่าว จึงกล่าวได้ว่า กลิตช์ที่เกิดขึ้นในภาพนี้ทำให้ความเป็นสื่อกลางของเทคโนโลยีปรากฏขึ้นเหนือพื้นผิวของความ “ปกติ” ที่ตัวมันอำพรางอยู่ ซึ่งรวมถึงการเผยให้เห็นข้อจำกัดของเทคโนโลยีในการนำเสนอหรือถ่ายทอดความจริงอีกด้วย

นอกจากการเปิดเผยความเป็นสื่อกลางของเทคโนโลยีที่ซ่อนตัวอยู่ กลิตช์ที่ปรากฏในภาพ “The Pope as the Glitch Ghost” นี้ยังอาจวิเคราะห์เพื่อหาคุณค่าในเชิงสุนทรียศาสตร์ได้ เนื่องจากการปรากฏขึ้นของกลิตช์นำไปสู่การรบกวนการถ่ายทอดความหมายของระบบสัญญะ ในหนังสือ *The Glitch Moment(um)* (2011) โรซา เมงค์มาน (Rosa Menkman) กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ของสัญญาณรบกวน (noise aesthetics) ว่าได้สร้างการท้าทายทั้งในเชิงการรับรู้และเชิงเทคโนโลยี ต่อขนบทางความเคยชินหรือทางอุดมการณ์ การเผชิญหน้ากับกลิตช์ในทีแรกมักมาพร้อมกับความรู้สึกช็อกจากการสูญเสียและความเกรงขาม กลิตช์คือการรบกวนอันทรงพลังที่เคลื่อนวัตถุออกจากกระแสความต่อเนื่อง (flow) ที่มันไหลไปและจากวาทกรรมสามัญ สู่ซากปรักหักพังของความหมายที่ถูกทำลาย กลิตช์เป็นปริศนาที่ยากจะนิยาม แต่ขณะเดียวกันก็เป็นวัตถุรบกวนที่น่าหลงใหล มันได้เผยตัวเองให้รับรู้ในฐานะเหตุบังเอิญ ความโกลาหล การฉีกขาด และยังแสดงให้เห็นแสงกะพริบของภาษาเครื่องจักรที่ยุ่งเหยิงอย่างเป็นปกติ กล่าวได้ว่า กลิตช์ได้จับภาพของจักรกลที่เผยตัวเองออกมา แทนที่จะสร้างภาพลวงตาของส่วนต่อประสานของข้อมูลสารสนเทศที่โปร่งใสและทำงานได้ดี เมื่อส่วนต่อประสานที่ควรจะโปร่งใสเสียหายไป ผู้ชมจะถูกเปลี่ยนตำแหน่งอย่างชั่วขณะไปสู่ช่องโหว่ (void) ของความหมาย การรบกวนแบบนี้มักจะถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ก่อหายนะ คุกคาม และสร้างความรู้สึกอันแคนนี (uncanny) บางครั้งพวกมันสร้างห้วงเวลาที่ดูราวกับว่าความหมายใดๆ ที่ควรได้รับจากสถานการณ์หนึ่งถูกกำจัดไปจากความคิดหรือความเป็นไปได้ ในกรณีอื่น ผลกระทบเชิงอุปลักษณ์ของหายนะทางสื่อกลางที่ไม่อาจกล่าวได้นี้อาจมาพร้อมกับแนวโน้มที่จะสร้างการสะท้อนคิดต่อสิ่งที่ต่างจากกระแสความต่อเนื่องเดิมว่ามีความหมายอย่างไร (Menkman, 2011, pp. 29-30)

จากกรณีสัญญาณภาพจอดำซ้ำๆ ที่รบกวนความต่อเนื่องของการออกอากาศของสำนักข่าวซีเอ็นเอ็นในวันที่เกิดเหตุการณ์ 9/11 เมงค์มานอธิบายว่าอุบัติเหตุทางสื่อนี้คือช่องว่างที่ไม่อาจรู้ได้ เป็นสิ่งที่ไม่อาจอธิบายหรือวางแผนล่วงหน้าได้ พื้นที่ว่างที่เข้าใจไม่ได้นี้ได้กระตุ้น “horror vacui” หรือความกลัวในช่องโหว่ซึ่งไม่สามารถเทียบเคียงกับอะไรได้เลย และเป็นสิ่งที่เกินขอบเขตของความเป็นไปได้ทั้งมวลที่อาจคาดการณ์ล่วงหน้า วัดค่า หรือเลียนแบบได้ อย่างไรก็ตาม ช่องโหว่อันน่ากลัวนี้อาจสร้างรูปแบบของประสบการณ์โต้กลับ ซึ่งเป็นความพึงพอใจเชิงลบในทำนองเดียวกับแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ยุคก่อนสมัยใหม่อย่าง “ซับไลม์” (sublime) ของจอห์น เดนนิส (John Dennis) ซึ่งใช้อธิบายประสบการณ์ของเขาบนเทือกเขาแอลป์ โดยชี้ให้เห็นถึงความปิติยินดีอันยิ่งใหญ่และย้อนแย้งที่สอดคล้องกับหลักเหตุผล แต่ก็ผสมผสานไปด้วยความน่าสะพรึงกลัว และบางครั้งอาจรวมถึงความสิ้นหวังไปด้วย (Menkman, 2011, p. 30)

ในทำนองเดียวกับซับไลม์ที่เกิดจากธรรมชาติ เมงค์มานกล่าวว่ากลิตช์เป็นประสบการณ์ของความรู้สึกอันแคนนีและความท่วมท้นของสิ่งที่ไม่อาจเข้าใจได้ซึ่งยังไม่เคยเห็นมาก่อน บ่อยครั้งประสบการณ์ของกลิตช์เหมือนกับการรับรู้ภูมิทัศน์อันซับซ้อน สดใส และงดงามจนน่าตกตะลึง ของโครงสร้างข้อมูลและภาพที่อธิบายไม่ได้ ลึกสุดหยั่งถึง และเสมือนมาจากโลกอื่น กลิตช์คือภาพแทนของการสูญเสียการควบคุม เป็นการที่โลกหรือส่วนต่อประสานกระทำสิ่งที่ไม่อาจคาดคิดมาก่อน มันก้าวล้ำออกนอกอาณาบริเวณที่มันรู้จักและถูกเขียนโปรแกรมขึ้นมา ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจของผู้ชมเกี่ยวกับเทคโนโลยีและฟังก์ชันที่ผู้ชมสันนิษฐานไว้เอง (ดังในกรณีของการออกอากาศในเหตุการณ์ 9/11) ให้กลายเป็นการแสดงพฤติกรรมที่ไร้เหตุผลอย่างที่สุด กลิตช์ทำให้ตัวคอมพิวเตอร์ดูลึกแบบไม่เป็นไปตามแบบแผนในทันที ซึ่งตรงข้ามกับพฤติกรรมระดับผิวที่คาดการณ์ได้และไม่หวือหวาของจักรกลและระบบแบบ “ปกติ” (Menkman, 2011, pp. 30-31)

เมงค์มานพัฒนามโนทัศน์เรื่อง “moment(um)” จากประสบการณ์ต่อกลิตช์ โดยกล่าวว่า “moment(um)” มี 2 ส่วน ส่วนแรกคือ “moment” ซึ่งรับรู้ได้ในเชิงความรู้สึกอันแคนนี การสูญเสียการควบคุมที่คุกคาม การเหวี่ยงผู้ชมเข้าสู่ช่องโหว่ (ของความหมาย) และห้วงเวลานี้จะกลายเป็นตัวเร่งปฏิกิริยาอันประกอบด้วยแรง “momentum” อันเป็นส่วนที่สอง สัญญาณรบกวนจะกลายเป็นกลิตช์เมื่อมันผ่านจุดหักเห (tipping point) ณ ช่วงขณะหนึ่ง ซึ่งมันอาจกลายเป็นความล้มเหลว หรืออาจเป็นแรงผลักให้เกิดความรู้ใหม่ในตัวผู้ชมเกี่ยวกับทักษะของกลิตช์ (the glitch’s techné) และกระแสความต่อเนื่องของสื่อทั้งที่เป็นจริงและที่ผู้ชมสันนิษฐานเอาเอง (Menkman, 2011, p. 31)

ณ ช่วงเวลาที่กลิตช์ในภาพ “The Pope as the Glitch Ghost” ปรากฏขึ้นในฐานะความผิดปกติของการถ่ายภาพ ผู้วิจัยรู้สึกประหลาดใจเพราะภาพที่ถ่ายไม่เหมือนกับภาพที่คาดคิดไว้ล่วงหน้าจากการประเมินด้วยสายตาตนเอง นี่คือจังหวะของ “moment” ในมโนทัศน์เรื่อง “moment(um)” ซึ่งเป็นอาการช็อกจากการสูญเสียดังที่เมงค์มานกล่าวไว้ การสูญเสียนี้หมายถึงการสูญเสียของความหมาย เนื่องจากกลิตช์ที่เกิดขึ้นเป็นการรบกวนกระแสความต่อเนื่องของการสื่อสารจากตัวพระสันตะปาปาสู่ผู้วิจัยในฐานะผู้ชม ความหมายที่ส่งมาจึงถูกตัดตอนเหลือเพียงซากปรักหักพังของความหมายที่ถูกทำลายไปแล้ว ภาพสัญญะของประมุขผู้นำศาสนจักรโรมันคาทอลิกที่ผู้คนเคารพนับถือจึงถูกทำลายด้วยกลิตช์จนเหลือเพียงช่องโหว่ของความหมายที่ถูกแทนที่ด้วยเงาทะมึนน่าขนลุก และภายใต้ภาพ “ผีของพระสันตะปาปา” นี้ ผีอีกตัวหนึ่งที่อาศัยอยู่ภายในโครงสร้างอันซับซ้อนและยุ่งเหยิงของโลกระบบเลขฐานสองได้เผยตัวออกมาสู่สายตาของผู้ชมพร้อมกับความรู้สึกอันแคนนี ผีตัวนี้คือผีจักรกลสมัยใหม่อันเป็นผลผลิตของแนวคิดแห่งยุคเรืองปัญญา (the Enlightenment) ในศตวรรษที่ 17-18 ที่เชื่อมั่นในศักยภาพเชิงเหตุผลของมนุษย์ในการแสวงหาความรู้เพื่อควบคุมและจัดการโลกธรรมชาติ

ยุคเรืองปัญญาเป็นยุคที่ปัญญาชน นักคิด และนักวิทยาศาสตร์ พยายามแสวงหาความรู้อันเป็นทางเลือกอื่นนอกเหนือจากความรู้ที่ได้จากตีความคัมภีร์ไบเบิลโดยคริสตจักรโรมันคาทอลิก ซึ่งปัญญาชนกลุ่มนี้มองว่าเป็นความรู้ที่ตัดขาดจากความจริง ความรู้หรือ “ศาสตร์” ในที่นี้หมายถึงความรู้ใหม่อันเป็นผลจากการสังเกตปรากฏการณ์ธรรมชาติและพิสูจน์ในเชิงประจักษนิยมซึ่งนำไปสู่การปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ (the scientific revolution) ในที่สุด ความรู้แบบใหม่นี้จึงเป็นความรู้ที่คุกคามอำนาจของศาสนาจักรจนเกิดการประณามนักวิทยาศาสตร์จำนวนมากในฐานะพวกนอกรีต แม้นักวิทยาศาสตร์จำนวนมากจะใช้ความรู้แบบวิทยาศาสตร์นี้เพื่อพิสูจน์ให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของพระเจ้าก็ตาม ความขัดแย้งนี้ผลักดันให้ปัญญาชนยุคเรืองปัญญากลายเป็นขบวนการต่อต้านศาสนา ซึ่งนำไปสู่วิธีคิดแบบขั้วตรงข้ามระหว่างศาสนากับเหตุผล โดยศาสนาถูกมองว่าเป็นวิธีคิดที่งมงาย ขณะที่การคิดด้วยเหตุผลเป็นแสงสว่างที่พามนุษย์ออกจากความมืดภายใต้เงาของศาสนา ในที่สุดวิธีคิดแบบยุคเรืองปัญญาก็สามารถปลดปล่อยมนุษย์ออกจากการครอบงำของศาสนาผ่านกระบวนการฆราวาสภิวัตน์ จนวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์กลายเป็นองค์ความรู้หลักที่มนุษย์ใช้ทำความเข้าใจโลกปรากฏการณ์ (Encyclopedia.com, n.d.)

เราอาจ “อ่าน” ผีของจักรกลสมัยใหม่ที่ปรากฏตัวผ่านกลิตช์ในภาพ “The Pope as the Glitch Ghost” ได้ในเชิงอุปลักษณ์ของการปรากฏขึ้นของวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่เบียดขับความรู้เชิงศาสนาของคริสตจักรโรมันคาทอลิกในยุคเรืองปัญญา กล่าวคือ ในยุคที่คริสตจักรโรมันคาทอลิกผูกขาดคำอธิบายโลกปรากฏการณ์ แนวคิดแบบวิทยาศาสตร์ได้ปรากฏขึ้นในฐานะกลิตช์ของระบบความเชื่อดังกล่าว เพื่อรบกวนและแทรกแซงโครงสร้างทางอำนาจของคริสตจักรโรมันคาทอลิก และเพื่อชี้ให้เห็นถึงลักษณะของการเป็นสถาบันสื่อกลางระหว่างผู้คนกับสารเชิงจิตวิญญาณในคัมภีร์ไบเบิล เมื่อความเป็นสื่อกลางนี้ถูกเปิดเผยออกมา เราจึงมองเห็นขีดจำกัดของกลไกในการจัดการ ควบคุม หรือดัดแปลงสารในคัมภีร์นี้อย่างไม่เคยเป็นมาก่อน ในเชิงระบบแล้ว กลิตช์เหล่านี้คือความผิดพลาดที่ต้องกำจัด ดังนั้นคริสตจักรโรมันคาทอลิกในอดีตจึงต้องกำจัดวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ออกจากระบบด้วยการประณามว่าเป็นลัทธินอกรีต การปรากฏขึ้นของกลิตช์ในภาพนี้จึงเป็นการปรากฏของสิ่งที่ถูกกดทับ และการปรากฏของสิ่งที่ถูกกดทับในเชิงจิตวิเคราะห์ก็คือที่มาของความรู้สึกอันแคนนีหรือความกลัวในสิ่งที่คุ้นเคย แต่ภายใต้ความน่ากลัวก็ยังแฝงไว้ด้วยพลังของเหตุผลซึ่งนำไปสู่ความปิติยินดีตามแนวคิดซับไลม์

จากจังหวะ “moment” ของความรู้สึกอันแคนนี กลิตช์ของภาพนี้ยังได้พาเราไปยังจังหวะของ “moment(um)” คือการข้ามจุดหักเหไปสู่การกลายเป็นสิ่งใหม่ ในกรณีนี้กลิตช์ไม่ได้เป็นเพียงสัญญาณรบกวนความปกติในระบบเทคโนโลยีดิจิทัล แต่มันได้ข้ามไปสู่ความหมายอีกระนาบหนึ่งของการทับซ้อนระหว่างโลกกายภาพกับโลกดิจิทัล ซึ่งอาจมองได้อีกนัยหนึ่งว่าเป็นการทับซ้อนของวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์กับวิธีคิดของศาสนา กล่าวคือภาพเหตุการณ์ใน “The Pope as the Glitch Ghost” เป็นการบันทึกพิธีกรรมทางศาสนาและเผยแพร่ผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ บทสวดทูตสวรรค์แจ้งข่าวที่พระสันตะปาปาฟรังซิสกำลังนำสวดเป็นบทสวดที่ย้ำเตือนถึงความลึกลับของการจุติลงมาเกิดของพระเยซูคริสต์ในร่างมนุษย์ ตามธรรมเนียมแล้วพระสันตะปาปาจะนำสวดบททูตสวรรค์แจ้งข่าวทุกวันอาทิตย์เวลาเที่ยง และเมื่อการสวดจบลง พระสันตะปาปาอาจกล่าวแสดงความเห็นต่อประเด็นสำคัญบางประการที่เกิดขึ้นในโลก ซึ่งจะถูกถ่ายทอดผ่านสื่อมวลชนไปทั่วทั้งโลก การออกอากาศสดของการนำสวดบททูตสวรรค์แจ้งข่าวสู่สาธารณะมีบันทึกไว้ว่าเริ่มขึ้นในสมัยพระสันตะปาปาปีโอที่ 12 โดยผ่านสถานีวิทยุวาติกัน (FYI Catholic, 2019) จะเห็นได้ว่าคริสตจักรโรมันคาทอลิกในยุคเรื่องปัญญาที่มองว่าวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์คือลัทธินอกรีต กลับโอบรับผลผลิตของวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ในฐานะสื่อกลางเพื่อถ่ายทอดสารทางศาสนาในยุคสมัยใหม่ ความเป็นสื่อกลางระหว่างสถาบันทางศาสนากับมวลชนของวิทยาศาสตร์อาจปรากฏให้เห็นได้ไม่มากนักหากเราถ่ายภาพนี้ได้โดยปราศจากการแทรกแซงของเส้นสีที่ผิดพลาดในรูปร่างของพระสันตะปาปา ดังนั้น การปรากฏของกลิตช์ในภาพนี้จึงเผยให้เห็นมิติหลายอย่างที่ซ่อนตัวอยู่ ซึ่งทำให้กลิตช์ไม่ใช่เพียงแค่ความผิดพลาดของระบบ แต่เป็นสิ่งที่สร้างนัยในเชิงสุนทรียศาสตร์จนอาจทำให้ภาพนี้เข้าไปอยู่ในขอบข่ายของศิลปะได้

**ศิลปะกลิตช์กับจิตไร้สำนึกของจักรกล**



ภาพที่ 2 งานศิลปะดิจิทัล “The Unconscious Glitch” โดยทอม อาร์. เชมเบอส์

ภาพที่เห็นข้างต้นเป็นภาพของคาร์ล กุสตาฟ ยุง (Carl Gustav Jung) นักจิตวิทยาชาวสวิส ซึ่งเป็นภาพที่ทับซ้อนกับกลิตช์ในหลายลักษณะ ภาพนี้ไม่ได้เป็นผลจากความผิดพลาดของการประมวลทางเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจเหมือนดังกรณีภาพ “The Pope as the Glitch Ghost” แต่ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นในภาพนี้เป็นสิ่งที่ผู้สร้างจงใจให้เกิดขึ้นเพื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรียะบางประการ ภาพนี้คืองานศิลปะดิจิทัลที่ชื่อว่า “The Unconscious Glitch” เป็นผลงานของศิลปินชื่อทอม อาร์. เชมเบอร์ (Tom R. Chambers) ที่ใช้กลิตช์เทียบเคียงกับแนวคิดเรื่องภาพต้นแบบ (archetypes) ของยุง ในเว็บไซต์ของศิลปินมีคำอธิบายผลงานนี้ว่า ตามแนวคิดของยุง ภาพต้นแบบคือรูปแบบอันเป็นสากลและเก่าแก่โบราณ เป็นภาพที่สืบมาจากจิตไร้สำนึกร่วม (collective unconscious) และเป็นองค์ประกอบทางจิตคู่เคียงกับสัญชาตญาณ ภาพต้นแบบเหล่านี้เป็นศักยภาพที่สืบทอดมา ซึ่งกลายเป็นจริงเมื่อเข้าสู่จิตสำนึกในลักษณะของภาพหรือการแสดงออกทางพฤติกรรมในการมีปฏิสัมพันธ์กับโลกภายนอก ภาพต้นแบบเหล่านี้คือรูปแบบที่อิสระและซ่อนเร้น ซึ่งจะถูกเปลี่ยนแปลงเมื่อมันเข้าไปในขอบเขตของจิตสำนึกและแสดงตัวในรูปแบบเฉพาะโดยปัจเจกบุคคลและวัฒนธรรมของพวกเขา เชมเบอร์มองว่าศิลปะกลิตช์ (glitch art) ซึ่งเป็นการสร้างสุนทรียะจากความผิดพลาดในระบบดิจิทัลหรือแอนะล็อก มีความสัมพันธ์กลับแนวคิดเรื่องภาพต้นแบบของยุงในมิติของการรบกวน ดังนั้นในทำนองเดียวกับภาพต้นแบบ กลิตช์ในภาพนี้ก็เป็นรูปแบบหรือภาพอันเก่าแก่ ซึ่งแม้จะเกิดเพียงชั่วขณะ แต่ภาพเหล่านี้ก็ทำให้ศักยภาพ (ของความผิดพลาด) ปรากฏขึ้นด้วยการเคลื่อน “จิตไร้สำนึก” (ในที่นี้หมายถึง  
กลิตช์) มาสู่ระดับจิตสำนึกผ่านการไหลของภาพพิมพ์ของยุงแบบซ้ำๆ เมื่อมองการแสดงผลงานโดยรวม ภาพของยุงซ้ำๆ ที่เรียงต่อกันก็เปรียบได้กับจิตไร้สำนึกร่วมนั่นเอง (Chambers, n.d.)

การนำความผิดพลาดมาใช้เป็นองค์ประกอบศิลป์เช่นนี้อาจมองได้ว่าศิลปินที่แท้จริงไม่ใช่มนุษย์ผู้สร้างผลงาน แต่เป็นการสร้างสรรค์ของจักรกล ในบทความ “Aesthetics of the Error: Media Art, the Machine, the Unforeseen, and the Errant” (2011) ทิม บาร์เกอร์ (Tim Barker) ศึกษาศิลปะของจักรกลซึ่งในที่นี้คือศิลปะที่จักรกลเป็นผู้สร้างสรรค์หลังจากตัวมันถูกสร้างขึ้นด้วยมือของมนุษย์ บาร์เกอร์อธิบายว่าแนวคิดเรื่องความสร้างสรรค์ลักษณะนี้เกี่ยวข้องกับรูปแบบทางศิลปะที่เกิดขึ้นได้ไม่นาน ได้แก่ ศิลปะดิจิทัลและสุนทรียศาสตร์ของความผิดพลาด ซึ่งเป็นการคิดถึงงานศิลปะของจักรกลในฐานะงานศิลปะนอกขอบเขตงานปกติของจักรกลที่ถูกตั้งโปรแกรมไว้ล่วงหน้า มันคืองานศิลปะนอกขอบเขตอัลกอริทึมที่ไร้ความผิดพลาด เนื่องจากนี่อาจเป็นแค่ส่วนหนึ่งของงานศิลปะของนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทั่วไป แต่ศิลปะของจักรกลเป็นศิลปะของระบบเปิด ความสัมพันธ์ และที่สำคัญคือสมรรถภาพในการดำเนินกระบวนการอันนำไปสู่ผลลัพธ์ที่ไม่คาดคิดและผิดแผกไป (Barker, 2011, pp. 42-43)

บาร์เกอร์อธิบายว่าศิลปะของความผิดพลาดเป็นประเภทของศิลปะที่สื่อด้วยกระบวนการที่คาดไม่ถึง (Barker, 2011, p. 49) งานของศิลปินคือการทำให้กระบวนการเริ่มขึ้น ไม่ใช่การควบคุมผลลัพธ์ กระบวนการทดลองเชิงสุนทรียศาสตร์นี้จึงเป็นการกระตุ้นให้เหตุการณ์ปรากฎขึ้นจากสนามของความเป็นไปได้ ตัวงานเป็นรูปร่างเฉพาะเพราะกิจกรรมและปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นระหว่างองค์ประกอบสร้างสรรค์ต่างๆ (Barker, 2011, p. 46) ภายใต้เงื่อนไขที่ระบบจักรกลแสวงหาสิ่งที่ไม่คาดคิดและสิ่งที่ปรากฏ มันยังมีความเป็นไปได้สำหรับความผิดพลาดที่คาดการไม่ได้หลุดมาปรากฏตัวขึ้น ความผิดพลาดเป็นสิ่งที่อยู่ภายในจักรกล เป็นสิ่งที่ดำรงอยู่ทั่วไปในกระบวนการของจักรกล (Barker, 2011, p. 43)

บาร์เกอร์อธิบายสุนทรียศาสตร์ของความผิดพลาดจากแนวคิดของฌิล เดอเลิซ (Gilles Deleuze) ซึ่งกล่าวถึงระนาบของเหตุการณ์ 2 ประเภทที่พัฒนาควบคู่กันไป ระนาบแรกคือเหตุการณ์จริง (actual events) ซึ่งเป็นเหตุการณ์อันเป็นทางออกของปัญหาบางอย่างจริงๆ อีกระนาบคือสิ่งเสมือน (the virtual) ซึ่งเป็นชุดของเหตุการณ์เชิงอุดมคติที่ฝังตัวอยู่ในเงื่อนไขของปัญหา กล่าวได้ว่าทุกเหตุการณ์จริงที่เกิดขึ้นจะมีสิ่งเสมือนรายล้อมอยู่ บาร์เกอร์กล่าวว่าเราอาจมองความผิดพลาดได้ว่าเป็นศักยภาพที่อาจจะกลายเป็นความจริงหรือไม่ก็ได้ ระบบที่แสวงหาการปรากฏของศักยภาพที่คาดไม่ถึงคือระบบที่มีศักยภาพที่จะเกิดความผิดพลาดได้ มันคือระบบที่รายล้อมด้วยมวลเมฆของความผิดพลาดที่เป็นไปได้ ซึ่งก็คือมวลเมฆของสิ่งเสมือนตามแนวคิดของเดอเลิซ (Barker, 2011, p. 51) ความผิดพลาดนั้นมีศักยภาพในความหมายที่ว่า มันไม่ได้ถูกสร้างรูปหรือถูกตั้งโปรแกรมมาก่อนโดยศิลปิน มันจึงสามารถอธิบายได้ด้วยคำว่าศักยภาพเท่านั้น ซึ่งเป็นสิ่งที่ฝังตัวอยู่ในจักรกล ศักยภาพนี้จะปรากฏขึ้นจากกิจกรรมอันมีเอกลักษณ์ที่เกิดขึ้นในกระบวนการของระบบ ซึ่งก็คือกระบวนการที่สลายพรมแดน (deterritorialize) ตัวระบบ คือการดึงระบบออกจากฟังก์ชันปกติของมัน และเป็นการเปิดช่องทางของระบบเพื่อที่ว่าข้อมูลที่ไม่คาดคิดจะได้ปรากฏขึ้นได้ (Barker, 2011, p. 52)

บาร์เกอร์กล่าวสรุปว่า ในแง่ของความผิดพลาด เงื่อนไขของเหตุการณ์ที่ผิดแผกฝังอยู่ในการเผชิญกับเทคโนโลยีดิจิทัล เมื่อเรามีปฏิสัมพันธ์กับเทคโนโลยี จะมีความเป็นไปได้เสมอในการกระตุ้นการเกิดความผิดพลาด เช่นเราอาจใช้ผิดวิธี หรือเทคโนโลยีเกิดความผิดพลาดเอง ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ปฏิกิริยาที่จะนำไปสู่บางสิ่งที่นอกเหนือไปจากสิ่งที่เราคาดคิดมีโอกาสเกิดขึ้นได้เสมอ หรือกล่าวได้ว่า ในเหตุการณ์หนึ่งที่ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์แสวงหาการปรากฏขึ้นของสิ่งที่ไม่คาดคิด แปลว่ามันมีศักยภาพของความผิดพลาดทับซ้อนกันอยู่ในเหตุการณ์นั้น ความผิดพลาดนี้อาจไม่ปรากฏตัวขึ้น แต่มันก็แฝงตัวกระจายอยู่ในระบบเพื่อรอวันที่จะถูกเปิดเผยออกมาจากระบบ (Barker, 2011, pp. 52-53)

จากผลงาน “The Unconscious Glitch” เราอาจมองได้ว่าลักษณะของกลิตช์ที่เกิดจากความผิดพลาดของระบบคือสิ่งที่มีจริงอยู่แล้วในรูปของสิ่งเสมือน หรือกล่าวได้ว่ากลิตช์นี้ดำรงอยู่ในลักษณะความเป็นไปได้ที่ยังไม่ปรากฏ ซึ่งก็คือมวลเมฆของความผิดพลาดที่รายล้อมกระบวนการพิมพ์ภาพเหมือนของยุง เมื่อการพิมพ์ภาพดำเนินไปตามฟังก์ชันปกติ ความผิดพลาดก็ไม่เกิดขึ้น ภาพที่ปรากฏจะเป็นภาพเหมือนของยุงที่ไม่มีความผิดปกติใดๆ บนภาพให้รู้สึกขัดสายตา แต่ผลงานนี้ชิ้นนี้กำลังมองหาและดักจับความผิดพลาดที่ไม่คาดคิดดังกล่าวให้ปรากฏขึ้นจากที่ซุกซ่อนของมัน และผู้ที่เริ่มต้นกระบวนการให้กำเนิดกลิตช์ที่ซ่อนตัวอยู่นี้ก็คือเชมเบอร์ แต่กลิตช์ในภาพของยุงถือได้ว่าเป็นผลจากการสร้างสรรค์ของตัวระบบจักรกลเองโดยแท้จริงเนื่องจากเชมเบอร์ไม่ได้เป็นผู้ออกแบบรูปร่างลักษณะของกลิตช์ เขาเป็นเพียงผู้สลายพรมแดนในระบบของจักรกลเพื่อให้เกิดการทำงานนอกเหนือจากฟังก์ชันโดยปกติของมัน ลักษณะที่แตกต่างกันไปของกลิตช์ในแต่ละภาพจึงเป็นการดึงความเป็นไปได้ของกลิตช์แบบต่างๆ ในมวลเมฆของสิ่งเสมือนให้ออกมาปรากฏในระนาบของความจริง ซึ่งก็คือการปรากฏบนภาพเหมือนของยุง และเมื่อเชมเบอร์นำภาพของความผิดพลาดที่ต่างกันจำนวนหนึ่งมาวางเรียงต่อกัน ผู้ชมก็จะเห็นส่วนหนึ่งของมวลเมฆของความผิดพลาดที่ปรากฏขึ้นในระนาบของความจริง

การดึงเอาสิ่งที่ถูกซ่อนให้ปรากฏออกมาในระดับผิวเช่นนี้อาจเทียบเคียงได้กับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ที่พยายามค้นหาความวิตกกังวล ปมปัญหา หรือความปรารถนาที่ซุกซ่อนในจิตไร้สำนึกของคนไข้ให้ออกมาปรากฏตัวในระดับจิตสำนึก และสิ่งที่ซุกซ่อนเหล่านี้มักไม่ใช่สิ่งที่น่าพึงปรารถนานัก มันจึงถูกซุกซ่อนอยู่ในส่วนลึกของจิตไร้สำนึก ในทำนองเดียวกัน ผลงาน “The Unconscious Glitch” ก็แสดงภาพมวลเมฆของผิดพลาดที่ซ่อนตัวอยู่ในระบบจักรกลที่ปรากฏขึ้นทับซ้อนกับภาพเหมือนของบุคคลจนก่อให้เกิดภาพใบหน้าที่บิดเบี้ยว น่าขนลุก สร้างความรู้สึกอันแคนนี แต่ในขณะเดียวกันภาพดังกล่าวก็เป็นภาพที่น่าหลงใหลอย่างแปลกประหลาด การปรากฏตัวของกลิตช์ในผลงานนี้จึงเสมือนเป็นการปรากฏตัวของจิตไร้สำนึก ซึ่งไม่ใช่จิตไร้สำนึกของบุคคลหนึ่งเช่นเชมเบอร์หรือยุง แต่เป็นจิตไร้สำนึกของระบบจักรกล

**กลิตช์กับการต่อสู้ทางการเมืองในภาพยนตร์**

นอกจากศิลปะกลิตช์ที่ใช้ความผิดพลาดของระบบเป็นองค์ประกอบเพื่อแสดงแง่มุมเชิงสุนทรียะแล้ว กลิตช์ยังมีคุณค่าในเชิงสุนทรียะอีกลักษณะหนึ่งซึ่งพบได้ทั่วไปในภาพยนตร์ร่วมสมัย นั่นคือการเป็นสัญลักษณ์หรือช่องทางของการปลดปล่อยตนเองออกจากระบบหรือโครงสร้างทางการเมืองอันกดขี่ หนึ่งในตัวอย่างที่โดดเด่นที่สุดคือภาพยนตร์ *The Matrix* (1999) ซึ่งรวมถึงภาพยนตร์ภาคต่อและเรื่องในสื่อรูปแบบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกันอย่างภาพยนตร์อนิเมชันขนาดสั้นเรื่อง *The Animatrix* (2003)

*The Matrix* เล่าถึงความขัดแย้งระหว่างเครื่องจักรกับมนุษย์ที่ลุกลามจนเป็นสงครามและทำให้มนุษย์ถูกจับมาทำเป็นแบตเตอรีสำหรับสร้างพลังงานหล่อเลี้ยงโลกจักรกล เผ่าพันธุ์มนุษย์ทั้งหมดจะถูกจับมาอยู่ในแคปซูลในสภาพที่หลับไหลไม่ได้สติ โดยทุกคนจะเชื่อมต่อกับโลกเสมือนจริงที่เรียกว่า “เมทริกซ์” ผู้คนจะเสมือนดำรงอยู่ในโลกความฝันภายในระบบเมทริกซ์โดยแทบไม่มีใครรู้ว่าโลกดังกล่าวไม่ใช่โลกที่แท้จริง อย่างไรก็ตาม มีมนุษย์กลุ่มหนึ่งที่สามารถตื่นขึ้นมารับรู้ความจริงได้และพยายามรวมตัวกันเพื่อหาทางโค่นล้มระบบจักรกลที่ควบคุมและกำหนดความเป็นไปของเผ่าพันธุ์มนุษย์ นีโอ (Neo) ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่องมีชีวิตอยู่ในเมทริกซ์โดยไม่เคยตั้งคำถามต่อโลกที่ปรากฏตรงหน้าเขาจนกระทั่งมอร์เฟียส (Morpheus) หัวหน้ากลุ่มปฏิวัติได้มอบยาเม็ดสีแดงกับสีน้ำเงินให้เขาเลือก เมื่อนีโอกินยาเม็ดสีแดงเข้าไป เขาก็พบว่าโลกที่เขาเชื่อว่าจริงกลับบิดเบี้ยวราวกับเป็นของเหลวและในที่สุดเขาก็ตื่นขึ้นมาในแคปซูลในโลกจริง แต่บางครั้งกลิตช์ของระบบเมทริกซ์ก็เกิดขึ้นโดยบังเอิญอย่างในกรณีหนึ่งใน *The Animatrix* ตอน “Beyond” ซึ่งมีคนจำนวนมากพบความผิดปกติบางอย่างที่บ้านหลังหนึ่งที่ถูกเรียกว่า “บ้านผีสิง” เช่น สิ่งต่างๆ ลอยขึ้นจากพื้นได้ หรือเวลาเดินช้ากว่าที่ควรจะเป็น ซึ่งรวมถึงภาพบ้านที่บิดเบี้ยวตามลักษณะของกลิตช์ในระบบดิจิทัล กลิตช์ในที่นี้จึงเป็นเหมือน “ผี” ที่รบกวนสิ่งที่สังคมมองว่าปกติ ดังที่กล่าวมาแล้วว่า เทคโนโลยีสารสนเทศมักถูกออกแบบให้โปร่งใสที่สุดเพื่อไม่ให้ผู้ใช้งานรับรู้ถึงกลไกและการเป็นสื่อกลางของตัวมันเอง ใน 2 กรณีนี้ ความจริงที่บิดเบี้ยวก็คือกลิตช์ที่เปิดเผยความเป็นตัวกลางที่ซ่อนตัวอยู่ของเทคโนโลยีเสมือนจริงของเมทริกซ์ ซึ่งปลดปล่อยนีโอออกจากการควบคุมของจักรกลและทำให้เขามองเห็นกลิตช์สีเขียวคล้ายกับที่ปรากฏในภาพ “The Pope as the Glitch Ghost” ซึ่งแสดงให้เห็นลักษณะอันซับซ้อนและยุ่งเหยิงของโลกระบบเลขฐานสองอันเป็นธรรมชาติของเทคโนโลยีดิจิทัล

กลิตช์ในภาพยนตร์ *The Matrix* อาจเป็นแรงบันดาลใจสำคัญให้กับภาพยนตร์แนวไซไฟเรื่องอื่นๆ ที่ตามมาเช่นภาพยนตร์ไตรภาค *The Hunger Games* ภาพยนตร์ไตรภาคนี้มีตัวเอกของเรื่องชื่อแคตนิสส์   
เอเวอร์ดีน (Katniss Everdeen) ซึ่งเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่ถูกปกครองด้วยอำนาจรัฐที่กดขี่และสูบทรัพยากรจากพลเมืองอย่างเลือดเย็น แต่ละเขตปกครองมีหน้าที่ต้องส่งตัวแทนเขตละ 2 คนไปฆ่ากันเองในสนามประลอง (arena) ที่รัฐจัดขึ้นเพื่อความเพลิดเพลินสนุกสนานของชาวนครหลวง แม้ในภาคแรกแคตนิสส์จะเอาชนะการแข่งขันดังกล่าวได้ แต่ระบบการปกครองที่กดขี่นี้ก็ยังอยู่ต่อไปและบังคับให้แคตนิสส์มาแข่งขันอีกครั้งใน *The Hunger Games: Catching Fire* (2013) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ภาคที่ 2 ในชุดไตรภาคนี้ การแข่งขันในรอบนี้แคตนิสส์ได้เรียนรู้จากผู้แข่งขันคนอื่นให้รู้จักการสังเกตรอยเลื่อมแสงของสนามพลังงานที่ปกติจะโปร่งใสจนไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า รอยเลื่อมนี้ก็คือกลิตช์ของระบบสนามพลังงานดังกล่าวที่เผยออกตัวออกมาโดยบังเอิญเพื่อบอกถึงการมีอยู่ของตัวมันให้ผู้สังเกตรับรู้ ทักษะการสังเกตนี้ได้ทำให้แคตนิสส์มองเห็นกลิตช์อีกลักษณะหนึ่งบนท้องฟ้า ซึ่งทำให้เธอรู้ว่าท้องฟ้าที่เธอเห็นไม่ใช่ที่ว่างสุดลูกตาดังเช่นท้องฟ้าในโลกจริง แต่ท้องฟ้านั้นคือเพดานของสนามประลองซึ่งประกอบขึ้นจากจอดิจิทัลที่กำลังฉายภาพท้องฟ้าเสมือนจริงอยู่ กลิตช์นี้จึงเผยให้เห็นความเป็นสื่อกลางที่ซ่อนตัวอยู่ของเทคโนโลยีจอภาพ และทำให้แคตนิสส์มองเห็นจุดอ่อนของระบบจนสามารถทำลายสนามประลองให้พังทะลายได้ด้วยการยิงธนูไฟฟ้าขึ้นไปยังจุดดังกล่าว บทบาทของแคตนิสส์ในลักษณะนี้จึงคล้ายกับนีโอใน *The Matrix* ที่สามารถปลดปล่อยตัวเองออกจากโครงสร้างของเผด็จการได้สำเร็จ

กรณีสุดท้ายคือกลิตช์ในภาพยนตร์ซีรีส์ชุด *Westworld* ที่เล่าเรื่องความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับหุ่นยนต์ที่ถูกเรียกว่า “โฮสต์” ภาพยนตร์ซีรีส์นี้ต่างจาก *The Matrix* ตรงที่ผู้ปกครองที่กดขี่คือฝ่ายมนุษย์ ขณะที่ฝ่ายจักรกลต้องดิ้นรนเอาตัวรอดและหาทางหลุดพ้นจากการควบคุมของมนุษย์ ซีซันที่ 1 (2016) จะเล่าถึงการที่โฮสต์ชื่อโดโลรีส (Dolores) และเมฟ (Maeve) เริ่มตั้งคำถามกับความจริงในโลก “เวสต์เวิลด์” ที่ตนอาศัยอยู่ (คล้ายกับกลุ่มนักปฏิวัติใน *The Matrix*) เมื่อโฮสต์เริ่มตระหนักรู้ว่าโลกของตนเป็นเพียงฉากละครที่ออกแบบมาให้มนุษย์เล่นสนุกเท่านั้น ทั้งสองคนก็เริ่มหาหนทางที่จะหนีออกไปจากโลกดังกล่าว ซีซัน 2 (2018) จะเล่าถึงการปฏิวัติของโดโลรีสต่อมนุษย์ซึ่งในที่สุดทำให้เธอเล็ดรอดไปสู่โลกจริงได้ ขณะที่เมฟพยายามพาพรรคพวกของตนเองหลบหนีไปยังสวรรค์ดิจิทัลที่เรียกว่า “the sublime” จนถูกยิงจนตายไป ในซีซันที่ 3 (2020) จะเล่าถึงแผนการบางอย่างของโดโลรีสในการปลดปล่อยมนุษย์ในโลกจริงจากการควบคุมของชายคนหนึ่งที่ชื่อเซอรัก (Serac) ขณะที่เมฟถูกเซอรักคืนชีพเพื่อช่วยเขาต่อสู้กับโดโลรีส ในฉากที่เมฟคืนชีพขึ้นมา เธอรู้ตัวว่าโลกที่เธออยู่ก็เป็นเพียงละครอีกฉากหนึ่งไม่ต่างจากโลก “เวสต์เวิลด์” ที่เธอเคยอยู่ แต่ในฉากต่อมา เมฟสังเกตเห็นกลิตช์ในรูปของความผิดปกติบางอย่างที่แปรผันไปมาอยู่รอบตัวเธอ เธอจึงรู้ได้ทันทีว่านี่ไม่ใช่ฉากละครแบบ “เวสต์เวิลด์” ที่เธอรู้จัก แต่เธอกำลังอยู่ในโลกของซิมูเลเตอร์ในทำนองเดียวกับระบบเมทริกซ์ การค้นพบนี้ทำให้เธอสามารถแฮ็คระบบดังกล่าวและเข้าไปควบคุมหุ่นยนตร์ที่ดำรงอยู่ในโลกจริงได้ กลิตช์ที่เธอค้นพบจึงเป็นการเผยตัวของความเป็นสื่อกลางของเทคโนโลยีดิจิทัลที่ทำงานอยู่เบื้องหลังอย่างแนบเนียน และพาเธอออกไปสู่โลกภายนอกได้ในที่สุด

จากตัวอย่างที่ยกมาชี้ให้เห็นบทบาทของกลิตช์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ในการเปิดเผยความเป็นสื่อกลางของเทคโนโลยีที่ซ่อนตัวอยู่โดยเชื่อมโยงเข้ากับบริบทของการต่อต้านอำนาจเผด็จการ การเปิดเผยนี้จึงนำไปสู่การตั้งคำถามกับสภาวะที่ดูเหมือน “ปกติ” แต่แท้จริงแล้วมีโครงสร้างของอำนาจซ่อนตัวอยู่เบื้องหลัง กลิตช์ในที่นี้จึงเปิดเผยให้เห็นช่องทางของต่อสู้เพื่อปลดปล่อยผู้ถูกกดขี่ออกจากอำนาจของทรราช



ภาพที่ 3 กลิตช์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ *The Matrix* (ซ้าย) และ *The Animatrix* (ขวา)



ภาพที่ 4 กลิตช์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ *The Hunger Games: Catching Fire* และภาพยนตร์ซีรีส์ *Westworld* ซีซัน 3

**กลิตช์กับการเมืองในปริมณฑลสาธารณะ**

การใช้กลิตช์ในบริบททางการเมืองไม่ได้ปรากฏแต่เพียงในภาพยนตร์ดังที่กล่าวมาแล้วเท่านั้น ในโลกแห่งความจริงเราก็สามารถพบเห็นผู้ประท้วงใช้กลิตช์ในการรณรงค์ต่อต้านฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่าได้อยู่บ่อยครั้ง ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการลักลอบฉายโปรเจ็กเตอร์ไปยังสถานที่สำคัญต่างๆ ซึ่งเรียกว่า “Guerilla Projection” ซึ่งมีจุดประสงค์ในการรบกวนภาพอันเป็นปกติของสถานที่เป้าหมายด้วยข้อความหรือภาพจากอีกระนาบที่สะท้อนความผิดปกติหรือความบิดเบี้ยวที่ซ่อนตัวอยู่ เพื่อให้เกิดการเผยแพร่ผ่านสื่อมวลชนอันจะนำไปสู่การรับรู้ของคนทั่วไปจนอาจส่งผลกระทบทางการเมืองได้ ตัวอย่างที่โดดเด่นของ “Guerilla Projection” คือการฉายภาพเครื่องหมายสวัสดิกะบนอาคารสถานทูตแอฟริกาใต้ ณ กรุงลอนดอน ในปี 1985 เพื่อสะท้อนความขัดแย้งทางชาติพันธุ์ที่ซ่อนตัวอยู่ หรือกิจกรรมต่อต้านอาวุธนิวเคลียร์ของกลุ่มกรีนพีซด้วยการฉายข้อความว่า “We Have Nuclear Weapons on Board” ลงบนเรือบรรทุกอากาศยานของอังกฤษชื่อ “Ark Royal” ซึ่งบรรทุกขีปนาวุธนิวเคลียร์มาเทียบท่าที่เมืองฮัมบวร์ก ประเทศเยอรมนี ในปี 1989 (สันติชัย อาภรณ์ศรี, 2020) รวมถึงกิจกรรม #ตามหาความจริง ที่เกิดในกรุงเทพมหานครเมื่อกลางดึกของวันที่ 10 พฤษภาคม 2563

กิจกรรม #ตามหาความจริง เป็นการฉายภาพและข้อความที่เกี่ยวข้องกับการสลายการชุมนุมของกลุ่มแนวร่วมเพื่อประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) เมื่อวันที่ 19 พฤษภาคม 2553 จนทำให้มีผู้เสียชีวิต 94 ราย พร้อมแฮชแท็ก #ตามหาคความจริง ลงไปยังผนังอาคารสถานที่ต่างๆ ที่มีนัยสำคัญต่อเหตุการณ์ดังกล่าว เช่น วัดปทุมวนาราม รางรถไฟฟ้าหน้าสยามพารากอน เซ็นทรัลเวิลด์ ซอยรางน้ำ กระทรวงกลาโหม รวมถึงอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ผู้ที่ออกมาประกาศตัวว่าเป็นผู้จัดกิจกรรมดังกล่าวคือ “คณะก้าวหน้า” ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่จัดตั้งขึ้นหลังศาลรัฐธรรมนูญมีมติให้ยุบพรรคอนาคตใหม่ โดยมีแกนนำมาจากอดีตกรรมการบริหารพรรค กิจกรรมนี้เป็นส่วนหนึ่งของการรณรงค์ทางการเมืองเพื่อรำลึกถึงเหตุการณ์การสลายการชุมนุมเดือนพฤษภาคมปี 2553 ที่ผ่านไปครบ 10 ปี หากเราค้น #ตามหาความจริง ในเครือข่ายสังคมออนไลน์จะพบข้อความ รูปภาพ และคลิปวิดีโอ ที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตแพลตฟอร์มต่างๆ ร่วมกันแสดงความคิดเห็นและข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว โดยคณะก้าวหน้าจะเผยแพร่บทความ คลิปวิดีโอสารคดี และข้อมูลต่างๆ ที่เฟซบุ๊กแฟนเพจและช่องทางอื่นๆ ของตัวเองสำหรับให้ผู้ใช้งานคนอื่นๆ ส่งต่อกันไปได้ในวงกว้าง กิจกรรมนี้จึงสร้างผลกระทบต่อสังคมในแง่ของการปลุกความทรงจำเกี่ยวกับความรุนแรงในเหตุการณ์ดังกล่าวไม่ให้เลือนหายไปตามกาลเวลา ทั้งยังกระตุ้นให้เกิดการพูดคุย ขุดคุ้ย และค้นหา ความจริงอันคลุมเครือและซ่อนเร้นเกี่ยวกับผู้ที่ต้องรับผิดชอบกับความตายของผู้ชุมนุมในเหตุการณ์ดังกล่าว



ภาพที่ 5 การฉายโปรเจ็กเตอร์ของกิจกรรม #ตามหาความจริง ตามสถานที่ต่างๆ ในกรุงเทพมหานคร

กิจกรรม #ตามหาความจริง คือกลิตช์ในรูปแบบหนึ่งซึ่งทำงานผ่านการสร้างสัญญาณรบกวน (noise) ในพื้นที่สาธารณะ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความผิดปกติที่ซ่อนตัวอยู่ในพื้นที่ที่ดู “ปกติ” ในบทความ *Disrupting the Public Sphere: Mediated Noise and Oppositional Politics* (2011) เทด กอร์เนลอส (Ted Gournelos) เชื่อมโยงการศึกษาสัญญาณรบกวนเข้ากับการมีส่วนร่วมทางการเมืองอย่างเปิดเผยใน “ปริมณฑลสาธารณะ” (public sphere) ของระบบทุนนิยม กอร์เนลอสกล่าวว่าสัญญาณรบกวนไม่ได้เป็นเพียงภาพแทนของความท้าทายที่มีประโยชน์ในการขจัดวิถีทางของระบบทุนนิยมเท่านั้น แต่มันยังเป็นวิวัฒนาการแบบต่างพึ่งพากันระหว่างทุนนิยมกับฝ่ายต่อต้านทุนนิยมอีกด้วย ในแง่นี้ การรบกวนปริมณฑลสาธารณะไม่ใช่แค่การพยายามยึดครองการควบคุม โค่นล้ม หรือต่อต้านประโยชน์ของฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่าเท่านั้น แต่มันยังเป็นกระบวนการของความเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมที่มีฐานส่วนหนึ่งมาจากการใช้สัญญาณรบกวนเพื่อทำให้เกิด แสดงออกและใช้ประโยชน์จากความผิดพลาดในเส้นทางของการสื่อสารทางวัฒนธรรมในตัวมันเอง (Gournelos, 2011, p. 151)

แนวคิดเรื่องปริมณฑลสาธารณะที่กล่าวถึงในบทความนี้เป็นการดัดแปลงต่อยอดจากแนวคิดของเยอร์เกน ฮาร์เบอมาส (Jürgen Habermas) ที่มองปริมณฑลสาธารณะเป็นที่รวมของปัจเจกบุคคลในแบบที่สอดคล้องกัน มีเสถียรภาพ และเป็นสิ่งที่มีเหตุผล อย่างไรก็ตาม กอร์เนลอสอ้างถึงแนวคิดของแนนซี เฟรเซอร์ (Nancy Fraser) และไมเคิล วอร์เนอร์ (Michael Warner) เพื่อสนับสนุนว่าปริมณฑลสาธารณะควรทำความเข้าใจในรูปแบบของชุมชนที่อาจจะไม่ได้สอดคล้องและเห็นตรงกันไปเสียหมด การมองแบบนี้จะทำให้เราเข้าใจได้ว่าสัญญาณรบกวนทำงานอย่างไรในการนำความผิดพลาดแบบมีผลิตผลไปโยงเข้ากับแนวคิดเรื่องปริมณฑลสาธารณะที่เข้าใจกันว่าหมายถึงสิ่งที่คงที่และปราศจากสัญญาณรบกวน กอร์เนลอสกล่าวว่าแนวคิดเรื่องปริมณฑลสาธารณะควรปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดผ่านการรับรู้ปริมณฑลสาธารณะในแบบที่มีฐานจากชุมชนอันมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ประการแรกคือชุมชนประกอบขึ้นจากกลุ่มปัจเจกบุคคลที่แตกกระจายและขัดแย้งกัน ประการที่สอง ชุมชนนั้นทั้งส่งและรับอิทธิพลจากสนามวาทกรรมหลากหลาย ซึ่งเป็นผลจากการแตกกระจายและความขัดแย้งในกลุ่มสมาชิกเอง ประการสุดท้าย ชุมชนไม่ได้แยกขาดหรือโดดเดี่ยวจากกันและกัน แต่ทับซ้อนกันกับชุมชนอื่นๆ ซึ่งบ่อยครั้งชุมชนเหล่านี้ก็อยู่ในตำแหน่งที่เป็นปรปักษ์กัน กล่าวได้ว่าการยอมรับถึงการเมืองและความต่างทางอำนาจในฐานะมิติแกนกลางของปริมณฑลสาธารณะ และการขยายขอบเขตคำว่า “สาธารณะ” ให้ครอบคลุม “สาธารณะ” แบบพหูพจน์ ซึ่งอาจเป็น “สาธารณะโต้กลับ” (counterpublics) อันหมายถึงชุมชนที่อาจเป็นปรปักษ์กับชนชนอื่นในทางใดทางหนึ่ง จะทำให้เราเข้าใจปริมณฑลสาธารณะในแบบภูมิประเทศที่เปลี่ยนไปของความปรารถนา ผลประโยชน์ ความต้องการ การกดขี่ อำนาจ และการแสดงออก ซึ่งเป็น “a priori” หรือพลังอันเป็นเหตุภายใต้สภาพของความขัดแย้งและความเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ (Gournelos, 2011, pp. 152-153)

กอร์เนลอสศึกษากรณีของปริมณฑลสาธารณะหลายกรณีที่ถูกใช้และดัดแปลงผ่านสัญญาณรบกวน เขาอธิบายว่าสัญญาณรบกวนนี้ไม่ได้เกิดขึ้นเพื่อทำลาย แต่เพื่อทำให้เรื่องเล่าโต้กลับ (counternarratives) ที่มีอยู่แล้วโดดเด่นขึ้นมา หรืออีกนัยหนึ่ง สัญญาณรบกวนเหล่านี้สร้างการรบกวนระบบอย่างมีผลิตผล เพื่อทำให้สิ่งที่ด้อยโดดเด่นขึ้น เป็นการเล่นกับระบบด้วยการอุทิศตัวที่เพียงพอ ซึ่งเผยให้เห็นคติแบบถากถาก (cynicism) ของการปฏิบัติต่อการเมืองในฐานะระบบปิด (Gournelos, 2011, p. 152) ทั้งนี้ในปริมณฑลสาธารณะ สัญญาณรบกวนสามารถหยุดเสียงในพื้นที่ทางวาทกรรมบางแห่งเพื่อชูความขัดแย้งบางอย่างให้เหนือกว่าสิ่งอื่นได้ ทั้งยังเพิ่มพูนความขัดแย้งเพื่อชี้ให้เห็นความไม่สอดคล้องกันภายในระบบเอง (Gournelos, 2011, p. 153) การสร้างสัญญาณรบกวนในระบบเป็นเรื่องเฉพาะตัวของระบบทุนนิยมตอนปลายมากกว่าระบบควบคุมอื่นๆ เพราะตัวมันต้องการพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลาเพื่อประโยชน์ในการรักษามูลค่าและแสวงหากำไร อย่างไรก็ตาม สัญญาณรบกวนอาจมีศักยภาพในการสร้างผลกระทบเชิงการเปลี่ยนแปลงได้ด้วยวิธีขยายหรือเผยสัญญาณรบกวนนั้นจนนำไปสู่ความผิดพลาดของระบบอันบกพร่องหรือมุ่งแต่การตักตวงผลกำไร การใช้ประโยชน์จากข้อผิดพลาดและสัญญาณรบกวนไม่ใช่การท้าทายฝ่ายที่มีอำนาจมากไปกว่าการท้าทายสัญลักษณ์และรหัสที่ฝ่ายมีอำนาจเหนือกว่าใช้ในการสงวนอำนาจไว้ในมือ (Gournelos, 2011, pp. 165-166)

เมื่อย้อนกลับมามองกิจกรรม #ตามหาความจริง เราจะพบว่าการฉายภาพจากโปรเจ็กเตอร์ลงบนผนังอาคารสถานที่ต่างๆ ให้ผลที่คล้ายกับศิลปะกลิตช์อย่าง “The Unconscious Glitch” ที่กล่าวมาแล้ว ซึ่งก็คือการที่กลิตช์อันบิดเบี้ยวปรากฏขึ้นทับซ้อนกับ “ภาพ” ที่มองดูปกติ ในกรณีนี้ภาพและข้อความจากโปรเจ็กเตอร์จะถูกฉายลงบนวัตถุจริงในโลกกายภาพจนเกิดเป็นเส้นแสงที่บิดเบี้ยวไปตามรูปร่างของวัตถุที่ตัวมันตกกระทบ ความบิดเบี้ยวและไร้เสถียรภาพนี้เป็นลักษณะสำคัญของกลิตช์ซึ่งไปรบกวนภาพของความแข็งและคงที่ของพื้นผิวคอนกรีต จนเกิดมิติเชิงสุนทรียศาสตร์ที่ขับเน้นความขัดแย้งทางการเมืองในปี 2553 ให้ปรากฏขึ้นอีกครั้งในปริมณฑลสาธารณะ

หากศิลปะกลิตช์เป็นผลจากความผิดพลาดอันสร้างสรรค์ของตัวจักรกลเอง เราก็อาจมองได้ว่ากิจกรรม #ตามหาความจริง ซึ่งเป็นกลิตช์ประเภทหนึ่งก็อาจเป็นผลพวงจากระบบรัฐที่ทำงานล้มเหลวในการรักษาสมดุลทางการเมืองได้เช่นกัน จะเห็นได้ว่าการรบกวนความปกติของภาพโปรเจ็กเตอร์บนผนังคอนกรีตเปิดเผยให้เห็นความเป็นสาธารณะแบบพหูพจน์ของพื้นที่ในเมืองหลวงที่ประกอบด้วยคนหลายกลุ่มและหลายความคิด ซึ่งรวมตัวกันในพื้นที่ดังกล่าวแบบไม่สอดคล้องกันนัก สภาพปัจจุบันของความขัดแย้งนี้อาจเห็นได้ง่ายดายผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ซึ่งมีโครงสร้างที่เอื้อให้เกิดการถกเถียงได้ง่ายกว่าการกระทำในพื้นที่จริง เนื่องจากในโลกกายภาพจะมีกลไกรัฐที่เข้มงวดในการควบคุมและกดทับความขัดแย้งดังกล่าวไม่ให้ปรากฏบนพื้นที่เชิงกายภาพได้ง่ายดายนัก ทั้งนี้เพื่อธำรงรักษาภาพอันราบรื่นและชีวิตอันปกติสุขซึ่งเป็นสิ่งที่ฝ่ายผู้มีอำนาจเหนือกว่าต้องการ อย่างไรก็ตาม กลิตช์ของกิจกรรมนี้ทำหน้าที่เป็นเรื่องเล่าโต้กลับที่เปิดเผยความขัดแย้งที่ครุกรุ่นอยู่ในโลกดิจิทัลให้ปรากฏขึ้นในโลกกายภาพอีกครั้ง เพื่อย้ำเตือนว่าครั้งหนึ่งความขัดแย้งทางการเมืองเดียวกันนี้สามารถปรากฏขึ้นในโลกกายภาพ ณ ย่านธุรกิจใจกลางเมืองหลวงได้

การใส่แฮชแท็กของกิจกรรมนี้ยังเป็นการดึงสมาชิกชุมชนต่างๆ ทั้งที่เป็นส่วนหนึ่งของความขัดแย้งในปี 2553 และที่เพิ่งเติบโตเข้าสู่การมีจิตสำนึกทางการเมืองในภายหลัง ให้เข้าไปเผชิญหน้ากับความจริงจากหลายมุมมองในโลกดิจิทัล ซึ่งกล่าวได้ว่าเป็นการชี้ช่องทางหลบหนีจากภาพความเป็นปกติอันเป็นพื้นที่ที่กลไกรัฐสามารถควบคุมได้อย่างเบ็ดเสร็จ สู่โลกอันโกลาหลของเครือข่ายดิจิทัลที่ซึ่งรัฐดิ้นรนหาหนทางที่จะควบคุมเช่นกัน แต่ก็ยังไม่อาจทำได้จริง อาจกล่าวได้ว่า กลิตช์ของกิจกรรม #ตามหาความจริง ไม่ต่างจากกลิตช์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ในแง่ของการปลดปล่อยผู้ถูกกดขี่ออกจากอำนาจรัฐ แม้ว่าในชีวิตจริงการปลดปล่อยดังกล่าวอาจเป็นเพียงฝันกลางวันที่ยากจะเป็นจริง แต่การปรากฏตัวขึ้นของกลิตช์เป็นเครื่องยืนยันว่าทุกระบบมีข้อผิดพลาดที่อาจนำไปสู่ความเปลี่ยนแปลงขนานใหญ่ได้ในวันหนึ่ง

**สรุป**

จากการศึกษาวัฒนธรรมกลิตช์อันหลากหลายทั้ง มิติทางสุนทรียศาสตร์ของกลิตช์ที่ปรากฏในภาพถ่ายดิจิทัล ศิลปะกลิตช์ที่ใช้ความผิดพลาดของเทคโนโลยีเป็นองค์ประกอบศิลป์ ภาพยนตร์แนวไซไฟที่ใช้  
กลิตช์ในฐานะเครื่องนำทางสู่การโค่นล้มระบบเผด็จการหรือการปลดปล่อยมนุษย์จากการกดขี่ของโครงสร้างที่ไม่เป็นธรรม รวมถึงการใช้กลิตช์ในโลกแห่งความจริงในฐานะเครื่องมือในการรณรงค์ทางการเมืองเพื่อสู้กับฝ่ายที่มีอำนาจเหนือกว่า เราอาจสังเกตได้ว่า กลิตช์ไม่ใช่เพียงความผิดพลาดทางเทคโนโลยีที่ต้องกำจัดไปให้หมดสิ้น แต่กลิตช์เป็นองค์ประกอบสำคัญทางสุนทรียศาสตร์ในวัฒนธรรมดิจิทัล ซึ่งทำหน้าที่เป็นประตูที่เปิดออกจนนำไปสู่การเหลื่อมล้ำเข้ากันของความจริง 2 ระดับ คือความจริงในโลกกายภาพและความจริงในโลกดิจิทัล

**บรรณานุกรม**

Barker, T. (2011). Aesthetics of the error: Media art, the machine, the unforeseen, and the errant. In M. Nunes (Ed.), *Error: Glitch, noise, and jam in new media cultures* (pp. 42-58). New York: Continuum.

Chambers, T. R. (n.d.). *The Unconscious Glitch*. Retrieved May 29, 2020, from tomrchambers.com: http://tomrchambers.com/un\_glitch.html

Chung, P., Jones, A. R., Kawajiri, Y., Koike, T., Morimoto, K., & Watanabe, S. (Directors). (2003). *The Animatrix* [Motion Picture].

Encyclopedia.com. (n.d.). *Christianity, Science, and the Enlightenment*. Retrieved May 23, 2020, from Encyclopedia.com: https://www.encyclopedia.com/humanities/culture-magazines/christianity-science-and-enlightenment

FYI Catholic. (2019, November 27). *ใครคือโป๊ปองค์แรกที่นำสวดบททูตสวรรค์แจ้งข่าวต่อหน้าสาธารณชน*. Retrieved from FYI Catholic: https://www.fyicatholic.com/post/20191126\_1

Gournelos, T. (2011). Disrupting the public sphere: Mediated noise and oppositional politics. In M. Nunes (Ed.), *Error: Glitch, noise, and jam in new media cultures* (pp. 151-167). New York: Continuum.

Hill, B. M. (2011). Revealing errors. In M. Nunes (Ed.), *Error: Glitch, noise, and jam in new media cultures* (pp. 27-41). New York: Continuum.

Joy, L., & Nolan, J. (Producers). (2020). *Westworld (season 3)* [Motion Picture].

Lawrence, F. (Director). (2013). *The Hunger Games: Catching Fire* [Motion Picture].

Menkman, R. (2011). *The glitch moment(um).* Amsterdam: Institute of Network Cultures.

Merlo, F. (2019, December 29). *Pope at Angelus: Sustain each other within the family - just as Jesus, Mary and Joseph did*. Retrieved from Vatican News: https://www.vaticannews.va/en/pope/news/2019-12/pope-francis-angelus-holy-family-nazareth.html

Oxford University Press. (2019). *Glitch | Meaning of Glitch by Lexico*. Retrieved from Lexico.com: https://www.lexico.com/definition/glitch

Wachowski, L., & Wachowski, L. (Directors). (1999). *The Matrix* [Motion Picture].

สันติชัย อาภรณ์ศรี. (2020, May 12). *Guerilla Projection : ศิลปะแห่งการประท้วง จากสถานทูตแอฟริกาใต้ถึงหน้าวัดปทุมฯ*. Retrieved from The Momentum: https://themomentum.co/the-art-of-protesting-guerilla-projection/?fbclid=IwAR0JoL7mK1wV8CkFr8ap\_X0ZnBnxL\_TRel5-o7Uv1JX2MmxlqJeK0ltMCtI

1. อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาอังกฤษและภาษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยรามคำแหง [↑](#footnote-ref-1)