ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα:
Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

::

Δίνοντας σώμα στο άυλο

τέχνη *σε επιτέλεση*, δημόσιος χώρος και ψηφιακό μέσο

::

Επιβλέπων Καθηγητής:
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Σύμβουλος Καθηγητής:
Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

Εξεταστική Επιτροπή :
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης, Επίκουρος Καθηγητής
Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος, Αναπληρωτής Καθηγητής
Ανδρέας Φλώρος, Κοσμήτορας της Σχολής
Μουσικής & Οπτικοακουστικών Τεχνών

Μεταπτυχιακός Φοιτητής:
Francesco Chiais

Αριθμός μητρώου: ADA2017029

Ακαδημαϊκό έτος: 2017-18

ΚΕΡΚΥΡΑ Ιούνιος 2019

::

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

. ΠΕΡΙΛΗΨΗ

. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

. ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

. ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΣΩΜΑ ΣΤΟ ΆΥΛΟ
τέχνη σε επιτέλεση, δημόσιος χώρος και ψηφιακό μέσο

. ΚΑΤΟΙΚΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ-ΧΡΟΝΟ

. Η ΤΟΙΧΟΓΡΑΦΙΑ, ΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ. Μια ιστορική παραλληλία με τις σημερινές μορφές του καλλιτεχνικού έργου στο δημόσιο χώρο.

. ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ:
το σύγχρονο δημόσιο έργο τέχνης (opera pubblica)

. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ πρώτο

. SKY-SKIN-ΣΚΗΝΗ

. ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ
ΚΑΙ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ

. Η ΡΟΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (workflow)

. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ δεύτερο

. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

::

Περίληψη.

Σε αυτή τη διπλωματική εργασία θα διευκρινίσω την άποψή μου για την τέχνη της επιτέλεσης (Performance Art) σε σχέση με τον δημόσιο χώρο και με το ψηφιακό μέσο, έχοντας ως επίκεντρο το σώμα ως ποιητικό και πολιτικό αντικείμενο.

Θέλω να τονίσω ότι η ρίζα του όρου «πολιτική» είναι η λέξη «πόλη» και ότι η σχέση σώματος, δημόσιου χώρου και ψηφιακού μέσου ασκείται σε αστικό, κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο.

Το θέμα θα μελετηθεί τόσο σε θεωρητική όσο και σε πρακτική μορφή, αφενός ως προς τη συγγραφή, και αφετέρου ως προς το σχεδιασμό και τη δημιουργία μιας καλλιτεχνικής επιτέλεσης που περιλαμβάνει την χρήση τεχνολογίας βίντεο και χαρτογραφικών προβολών, πέρα από την ζωντανή μου παρουσία.

Εισαγωγή.

Στο πλαίσιο του μεταπτυχιακού που μόλις παρακολούθησα, έχουν προκύψει ερωτήματα που σχετίζονται άμεσα με την καλλιτεχνική και τη διδακτική μου έρευνα.

Τόσο στο θεωρητικό μέρος που συνοδεύει την καλλιτεχνική μου πορεία, όσο και στην υλοποίηση της δουλειάς μου, με ενδιαφέρει να εμβαθύνω σε ό,τι αφορά στη σχέση σώματος και δημοσίου χώρου στην τέχνη. Με ενδιαφέρουν επίσης οι πιθανές προεκτάσεις που μπορεί να προσφέρει η καλλιτεχνική χρήση του ψηφιακού μέσου. Επιπλέον, προσπαθώ να αναλύσω πώς η τεχνολογία της εποχής μας μπορεί να επηρεάσει τη δημιουργία και την αντίληψη του δημόσιου και του ιδιωτικού χώρου.

Για αυτό επικεντρώνομαι στην πραγματοποίηση μιας ζωντανής καλλιτεχνικής επιτέλεσης (Live Performance) στην οποία θα χρησιμοποιώ προβολές βίντεο στον χώρο, και πάνω στο σώμα μου, με την τεχνική της χαρτογραφικής προβολής. Παράλληλα προσεγγίζω θεωρητικά το θέμα που ήδη περιγράφεται στην περίληψη.

Στόχος της εργασίας.

Στόχος αυτής της διπλωματικής εργασίας είναι να δωθεί μορφή σε μια θεωρητική προσέγγιση, η οποία συμβάλλει στην αναγνώριση του φαινομένου της Performance Art, και στο να ερευνηθούν οι δυνατότητες που προσφέρονται από την συνάντηση του φαινομένου αυτού με το ψηφιακό μέσο και με το δημόσιο χώρο.

Για αυτό, πραγματοποιώ μια ζωντανή καλλιτεχνική επιτέλεση όπου το τεχνολογικό μέσο, η τεχνολογική και η καλλιτεχνική δημιουργία παράγουν ένα αισθητικό αποτέλεσμα, όσο το δυνατό υψηλής ποιότητας.

Τέχνη *της* επιτέλεσης ή τέχνη *σε* επιτέλεση;

Εισάγοντας το θεωρητικό μέρος της διατριβής μου, αισθάνομαι την ανάγκη να δώσω την προσωπική μου ερμηνεία στον ελληνικό όρο που χρησιμοποιούμε σήμερα για να ορίσουμε την αγγλική έκφραση "Performance Art".

Στην Ελλάδα, τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιείται η λέξη *επιτέλεση* για να μεταφράζουμε τον αγγλικό όρο “Performance”, ενώ για τον όρο “Performance Art” χρησιμοποιούμε την έκφραση “τέχνη *της* επιτέλεσης”. Η προσωπική μου άποψη είναι ότι, όταν μιλάμε για artistic performance / καλλιτεχνική επιτέλεση, ως προς τις πολιτιστικές ρίζες του φαινομένου, και τις κοινωνικές εξελίξεις του, είναι ακριβές να χρησιμοποιούμε τον όρο “τέχνη *σε* επιτέλεση”.

Η ουσία της δράσης στην καλλιτεχνική επιτέλεση ήταν πάντα το *εφήμερον* του συμβάντος, και όχι η επιτελεστική ικανότητα του καλλιτέχνη. Ωστόσο δεν είναι ο καλλιτέχνης που επιτελεί, ή που ασκεί την καλλιτεχνική ικανότητά του. Είναι η τέχνη η ίδια που πραγματοποιείται, που επιτελείται ως συμβάν, μες στο οποίο συμβαίνουν (συν-βαίνουν) το κοινό, ο/η καλλιτέχνη/ς, η κοινωνία, το ίδιο το έργο τέχνης.

ΔΙΝΟΝΤΑΣ ΣΩΜΑ ΣΤΟ ΆΥΛΟ:

ΤΕΧΝΗ ΣΕ ΕΠΙΤΕΛΕΣΗ, ΔΗΜΟΣΙΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΟ ΜΕΣΟ.

Η προσέγγισή μου σ'αυτή τη διπλωματική εργασία είναι ενός εικαστικού καλλιτέχνη, ενός περφόρμερ. Οι εικαστικές τέχνες όσο και οι οπτικοακουστικές περιλαμβάνουν στοιχεία που επηρεάζουν την καθημερινότητά μας: την τεχνολογία και το ψηφιακό σύμπαν.

Η ταχύτητα της τεχνολογικής προόδου προκαλεί ένα άλμα της εποχής που έχει επιδράσεις σε όλες τις πτυχές της κοινωνίας και του πολιτισμού δημιουργώντας έναν πολύ στενό δεσμό ανάμεσα στον άνθρωπο και την τεχνολογία, πράγμα που το βλέπουμε αναπόφευκτα και στην τέχνη.

Στο κείμενο που παρουσιάζεται εδώ, εκτός από το να περιγράψω το πρακτικό κομμάτι του πρότζεκτ μου, αναφέρομαι και στις ιδέες μου ως προς το ρόλο που έχει παίξει η δυτική τέχνη σε στιγμές ριζοσπαστικών αλλαγών, παρόμοιες μ'αυτές που ζούμε σήμερα. Κατά τη γνώμη μου λοιπόν, η τέχνη είναι περισσότερο ένα ανθρωπολογικό φαινόμενο εποικοδομητικής αντίδρασης στις αλλαγές που πραγματοποιούνται στο εκάστοτε περιβάλλον, απ' ότι ένα πρωτοποριακό φαινόμενο (avantguarde).

Σε μια κοινωνία διαρκών αλλαγών όπως είναι η δυτική, και κυρίως σε στιγμές τραυματικών αλλαγών, ο καλλιτέχνης υφαίνει τη συνέχεια από το παρελθόν στο μέλλον. Με αυτόν τον τρόπο, ό,που οι παραδοσιακές μορφές έκφρασης δεν είναι πλέον αρκετές για να ερμηνεύσουν και να επεξεργαστούν την πραγματικότητα του παρόντος, ο καλλιτέχνης αναπαράγει συνεχώς τη δυνατότητα νέων παραδόσεων.

Η επιλογή ενός προγράμματος (software Resolume) που χρησιμοποιείται πολύ σε δημόσιους χώρους και σε συγκεντρώσεις, δεν είναι τυχαία. Θα επικεντρωθώ στη σχέση τέχνης και δημόσιου χώρου και στο ρόλο που έχουν παίξει οι καλλιτέχνες σε συγκεκριμένες ιστορικές στιγμές, δείχνοντας την παραλληλία ανάμεσα στην παραδοσιακή τέχνη, όπως για παράδειγμα μια τοιχογραφία, και στις σημερινές μορφές των εφαρμοσμένων τεχνών, όπως η χαρτογραφική προβολή.

ΚΑΤΟΙΚΩΝΤΑΣ ΣΤΟ ΧΩΡΟ-ΧΡΟΝΟ.

Πριν από την εμφάνιση της προεκτεταμένης ψηφιακής πραγματικότητας στις άπειρες εφαρμογές της, ό,τιδήποτε μπορούσε κανείς να σκεφτεί ή να φανταστεί, ήταν μέρος μιας μεταφυσικής σφαίρας, μιας σφαίρας φαντασιακής, της φιλοσοφικής, της επιστημονικής θεωρίας ή της θρησκείας.

Σήμερα η τεχνολογία επιτρέπει την αισθητηριακή είσοδο σε εικονικά περιβάλλοντα (μεταφυσικά [*1]), που επειδή είναι αντιληπτά σε πραγματικό χρόνο, μας κάνουν να νιώθουμε ότι μπορούμε να τα διασχίσουμε φυσικά. Σε κάποιες περιπτώσεις τα εικονικά περιβάλλοντα επιτρέπουν να εξερευνήσουμε το άπειρο ή ακόμη και να παρέμβουμε υλικά στο απειροελάχιστο.
Μέχρι τον προηγούμενο αιώνα, ως άνθρωποι, βρισκόμασταν σε αντίθεση με το τεχνητό, ταυτιζόμενοι με μία σχέση τόσο συμβίωσης όσο και αντίθεσης με το φυσικό. Σήμερα αντίθετα, προσπαθούμε να δημιουργήσουμε μια υβριδική σχέση με την τεχνολογία, αντιλαμβανόμενοί την ως το νέο μας φυσικό περιβάλλον.

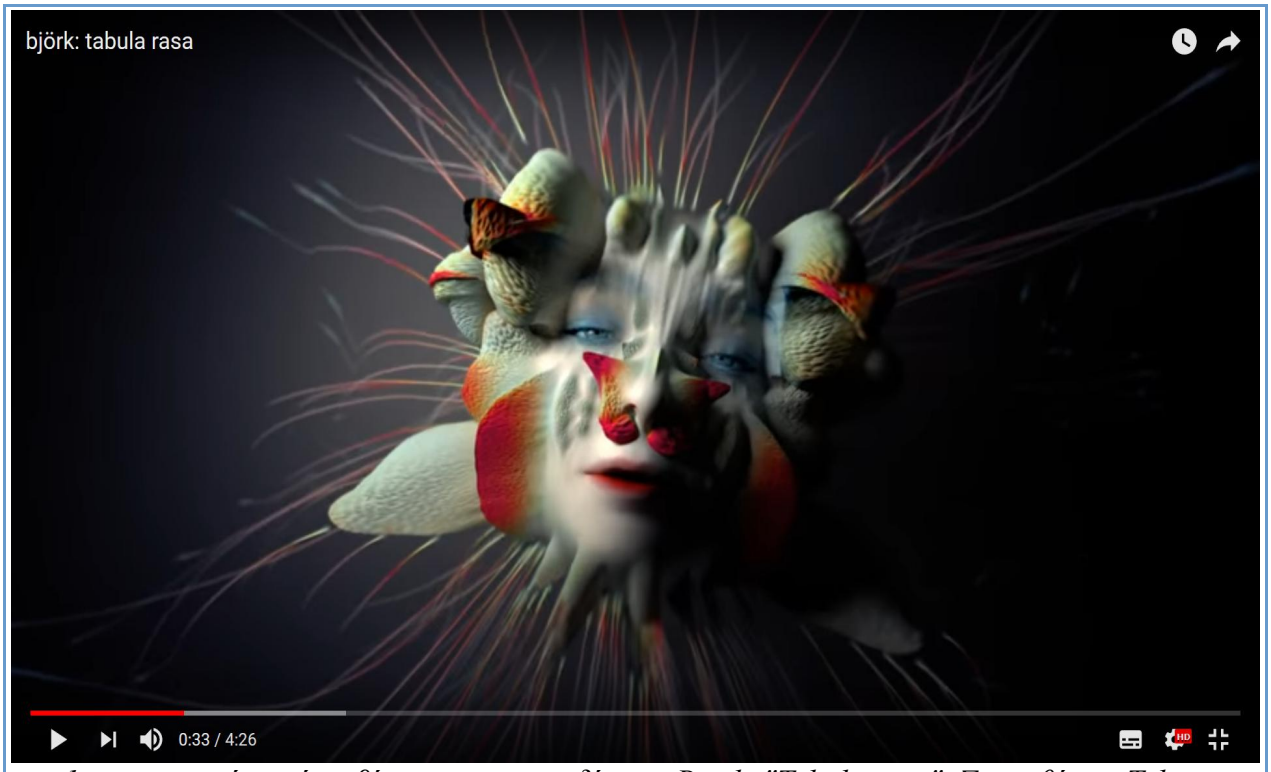
Θα μπορούσαμε να περιπλανηθούμε στη φιλοσοφική σφαίρα, όπως στη θεωρία του Αριστοτέλη για τη μίμηση της φύσης από την τέχνη ή στο μύθο της σπηλιάς του Πλάτωνα για ν'ασχοληθούμε με θεματικές που παραδοσιακά περιέχουν αυτά τα ζητήματα.
Αρκεί να πούμε ότι σήμερα εξυπηρετούμαστε από μια τεχνολογία που μας επιτρέπει να δημιουργήσουμε κόσμους ανύπαρκτους στη φύση, που όμως εμπλέκονται στενά με τη φυσική μας πραγματικότητα κάθε μέρα και περισσότερο, δημιουργώντας ένα τεράστιο πολιτισμικό άλμα της ανθρωπότητας.
Αρκεί να σκεφτούμε την έννοια του “ειδώλου” (simulacrum) με την οποία ασχολήθηκαν διαννούμενοι όπως ο Baudrillard [*2] στην προσπάθειά τους ν' αναλύσουν την περιπλοκότητα της σχέσης του καταναλωτισμού της κοινωνίας και της αντίληψης της πραγματικότητας.

[*1] ... ο όρος "μεταφυσικός" χρησιμοποιείται εδώ με μη θρησκευτικό τρόπο και επεκτείνεται σε όλα αυτά που δεν είναι απτά. Ως παράδειγμα, παραθέτω τη μεταφυσική ζωγραφική του Giorgio De Chirico (δείτε **εδώ**).

[*2] Για τον 'ορο simulacrum, δείτε το σύνδεσμο: https://en.wikipedia.org/wiki/Simulacrum . Η λέξη προέρχεται από το λατινικό simulacrum, το άγαλμα, το σχήμα, και καταδείκνυε αρχικά την εικόνα ή την αναπαράσταση μιας θεότητας, ειδικά στους χώρους των ναών, δηλαδή ένα λατρευτικό αντικείμενο στην αρχαιότητα.

Σήμερα στο διαδίκτυο βρίσκουμε έναν κόσμο γεμάτο από “είδωλα” και μια πραγματικότητα ψευδαίσθησης, που είναι σε θέση να λειτουργήσει διαδραστικά με τη δική μας αισθητηριακή πραγματικότητα και να την επηρεάσει απευθείας. Η σημερινή αντίληψη του “ειδώλου” εμφανίζεται δραστικά αναθεωρούμενη τοποθετώντας μας απέναντι σε μια νέα αντίληψη του χώρου-χρόνου.

Σήμερα, η πραγματικότητα που δημιουργείται από το τεχνολογικό μέσο, υπερβαίνει όλες τις προϋπάρχουσες μορφές αναπαράστασης (ζωγραφική, γλυπτική, φωτογραφία, βίντεο, θέατρο) διότι εμπλουτίζεται από μια χωροχρονική διάσταση στην οποία μπορεί κάποιος να λάβει μέρος φυσικά σε πραγματικό χρόνο. Αυτό που εξελίσσεται σε χρόνο πραγματικό γίνεται αντιληπτό ως αληθινό, ως πραγματικό επειδή αποκτά μια διάσταση παρόμοια με την ύπαρξή μας. [εικ.1]



εικ. 1: φωτογραφία από το βίντεο της τραγουδίστρια Björk, "Tabula rasa". Σκηνοθέτης: Tobias Gremmler.

Θα μπορούσε κανείς να αναφερθεί σε μιαν άλλη φιλοσοφική θεώρηση, το da-sein διατυπωμένο από τον Heidegger [*3] για να περιγράψει, -εδώ μόνο επιφανειακά- την επίδραση που ασκεί η τεχνολογία στη δική μας αντίληψη και κατανόηση του κόσμου.

[*3] για την περιγραφή της έννοιας του dasein, ανατρέξτε στον ακόλουθο σύνδεσμο και στη συνέχεια επιλέξτε την ελληνική έκδοση από το πλευρικό μενού: https://en.wikipedia.org/wiki/Martin_Heidegger

Με το da-sein ο Heidegger διατυπώνει έναν οντολογικό ορισμό, σύμφωνα με τον οποίο ο άνθρωπος αντιλαμβάνεται την ύπαρξή του εδώ και τώρα. Αυτό σήμερα υπερβαίνεται από τη δυνατότητα της τεχνολογίας να παράγει πολλά παράλληλα "εδώ" και " τώρα". Για παράδειγμα, μια συζήτηση μέσω skype, ένα σχόλιο τρίτων πάνω σε μια δημοσίευσή μας, ομαδικά παιχνίδια στο διαδίκτυο, όλες αυτές οι μορφές εικονικής συνύπαρξης, δημιουργούν έναν συλλογικό χώρο που γίνεται πραγματικός, παρ'ότι δεν είναι απτός.

Δεν καλούμαστε εδώ να εμβαθύνουμε ως προς τη φιλοσοφική θεώρηση αυτών των ριζικών αλλαγών. Επειδή όμως η τέχνη προσφέρει ένα έδαφος επεξεργασίας των κοινωνικών μεταβολών, καθιστώντας τες κατανοητές στους πολλούς, στην επόμενη παράγραφο θα περιοριστώ να περιγράψω τη δική μου θέση ως προς τη σχέση της τέχνης και του δημόσιου χώρου.

Η ΤΟΙΧΟΓΡΑΦΙΑ, ΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗ.

ΜΙΑ ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΑΡΑΛΛΗΛΙΑ ΜΕ ΤΙΣ ΣΗΜΕΡΙΝΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΟΥ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΣΤΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΧΩΡΟ.

Αναμφίβολα η συλλογική δυνατότητα που παρέχει το διαδίκτυο έχει αντικαταστήσει προοδευτικά ή τουλάχιστον έχει συμπληρώσει ουσιαστικά τις παραδοσιακές μορφές κοινωνικών συναθροίσεων και την έννοια του δημόσιου χώρου.

Οι πρώτες δημόσιες συγκεντρώσεις του πολιτισμού λαμβάνουν χώρα στην αγορά της αρχαίας ελληνικής πόλης. Εκεί συγκεντρώνονταν οι διαφορετικές δυνάμεις που βρίσκονταν στη βάση της δημοκρατικής πόλης. Μέρος του δημόσιου χώρου της αγοράς ήταν και τα κτίρια που υψώνονταν γύρω της και αντιπροσώπευαν στους πολίτες την απτή παρουσία των δημοκρατικών θεσμών.

Από το ωδείο ως τη βουλή, από τον χώρο αγοράς ως την πρώτη μορφή ληξιαρχείου, από το δικαστήριο ως την εκκλησία του δήμου: η πολιτική ή η θρησκευτική αντιπροσώπευση, η εμπορική συναλλαγή, όλα συνέβαιναν σ΄έναν κεντρικό, συλλογικό χώρο, δηλαδή στην αγορά.

Η πολιτική και θρησκευτική παρουσία στο δημόσιο χώρο της αγοράς από το Μεσαίωνα και μετά, ανακλάται στην κεντρική πλατεία της πόλης. Στην πλατεία, το μεσαιωνικό "άστυ" -η σημερινή σύγχρονη πόλη-, υλοποιούσε την δική του ταυτότητα στο φυσικό του κέντρο που

οριζόταν και προστατευόταν από τα δημόσια κτίρια που την περιέβαλλαν. Στην πλατεία λοιπόν, η αστική κοινότητα επιβεβαίωνε την πολιτισμική της ταυτότητα και δήλωνε την οικονομική της δύναμη. Το δημόσιο καλλιτεχνικό έργο σ'εκείνη την περίοδο ενδυναμώνεται στον εξυμνητικό του ρόλο. Για να εξυμνήσει την κοινότητα, την ανεξαρτησία της, τη θρησκευτική της ταυτότητα, τις πολιτικές, θρησκευτικές ή στρατιωτικές προσωπικότητες.
Η τοιχογραφία λόγω της επικοινωνιακής της δύναμης, γίνεται το προνομιούχο μέσο μαζικής επικοινωνίας ξεπερνώντας τη γλυπτική και το μωσαϊκό. Οι άνθρωποι τόσο της πόλης όσο και της υπαίθρου μπορούσαν έτσι να μοιραστούν κοινές γνώσεις χάρη στην τοιχογραφία. [*4], [εικ. 2]



εικ.2: Ambrogio Lorenzetti, Palazzo Pubblico, Siena, 1338

Ο Μεσαίωνας γενικά γίνεται αντιληπτός κάτω από ένα αρνητικό πρίσμα επειδή ακολουθεί την κατάρρευση της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Στην πραγματικότητα είναι η περίοδος κατά την οποία σε διάφορους τομείς της γνώσης τοποθετούνται οι βάσεις της Αναγέννησης.
Από καλλιτεχνικής πλευράς μπορώ ν'αναφέρω ως παράδειγμα έναν σημαντικό καλλιτέχνη, χαρακτηριστικό της εποχής: τον Giotto. [*5]
Ο Giotto μεταφέρει στη ζωγραφική του μια ριζική πολιτισμική αλλαγή που πραγματοποιείται στην Ιταλία, ακριβώς στην περίοδο του Μεσαίωνα, σε όλα τα επίπεδα της κοινωνίας των πόλεων. [eik.3]

[*4] ένα τυπικό παράδειγμα αυτής της χρήσης της τοιχογραφίας είναι η "Αλληγορία της καλής και κακής διακυβέρνησης, των αδελφών Lorenzetti. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Allegory_of_Good_and_Bad_Government

[*5] Giotto, Colle di Vespignano, 1267 circa – Firenze, 8 gennaio 1337. Σύνδεσμος για το Τζότο

Ένα παράδειγμα της αλλαγής στο θρησκευτικό επίπεδο είναι η προσωπικότητα του Αγίου Φραγκίσκου της Ασίζης [*6] ο οποίος προτείνει μια επαναστατική για την εποχή ιδέα της Εκκλησίας που ανατρέπει τη θέση που αυτή είχε ως τότε και τη θέτει στην υπηρεσία των κατατρεγμένων της κοινωνίας, επαναπροσδιορίζοντάς την σε μια κοινωνικότητα χωρίς ιεραρχίες. Παράλληλα στη λογοτεχνία ο Dante Alighieri [*7] πραγματοποιεί μια παρόμοια επανάσταση γράφοντας και δημοσεύοντας τη Θεία Κωμωδία στη “λαϊκή” γλώσσα και όχι στα λατινικά. Τα λατινικά ήταν πλέον προσιτά σε μια πολύ μικρή ομάδα (elite) ανθρώπων καλλιεργημένων και ισχυρών. Το να γράφει κάποιος ένα λογοτεχνικό έργο σε μια λαϊκή -προσιτή από τους πολλούς- γλώσσα, σηματοδοτούσε μια εκδημοκράτηση της γνώσης.



εικ.3: Cappella degli Scrovegni, Padova. 1303-1305. Από τη φωτογραφία μπορείτε να δείτε την αφηγηματική δομή των έργων του Giotto. Η εικαστική γλώσσα είναι δυναμική σε σύγκριση με το βυζαντινό ύφος, τόσο πολύ ώστε να φαίνεται κινηματογραφική, υπό το βλέμμα του παρόντος.

[*6] Φραγκίσκος της Ασίζης, San Francesco D'Assisi (Ασίζη 1181 ή 1182, Ασίζη 1226). Σύνδεσμος

[*7] Dante Alighieri. Φλωρεντία 1265, Ραβέννα 1321. Με τη Θεία Κωμωδία ξεκινά μια πολιτισμική επανάσταση, χρησιμοποιώντας την ιταλική γλώσσα αντί της Λατινικής.

Κάτω απ΄αυτό το πρίσμα ο Giotto δημιουργεί μια νέα ζωγραφική γλώσσα, χρησιμοποιώντας την τοιχογραφία. Το κάνει “μιλώντας” την ίδια γλώσσα με τον Δάντη και τον Φραγκίσκο της Ασίζης, μια γλώσσα η οποία παρόλο που διαπραγματεύεται θέματα υψηλότατης αξίας, καταφέρνει να επικοινωνήσει με όλους. Αν παρατηρήσουμε τις τοιχογραφίες της Capella degli Scrovegni [eik.3], η διηγηματική δομή είναι έτσι ώστε να μπορεί να θεωρηθεί ως κινηματογραφική.

Ως προς τη βυζαντινή αναπαράσταση της οποίας ο Giotto είναι κληρονόμος σ΄αυτό το αφήγημα κυριαρχεί ένας ΓΗΙΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ: ο χρόνος της ζωής που έχουμε ζήσει, της καθημερινής ζωής των ανθρώπων, που υποκαθιστά την ιερή και μεταφυσική διάσταση του “αιώνιου χρόνου” των βυζαντινών εικόνων και των μωσαϊκών. Στον Giotto είναι Η ΖΩΗ [εικ.4] που μπαίνει για ν'αποτελέσει μέρος της θρησκευτικής αναπαράστασης. Ταυτίζεται το ανθρώπινο συναίσθημα με το συναίσθημα που εκφράζουν οι θρησκευτικές φιγούρες. ΄Ετσι επιτυγχάνεται η συμμετοχή του θεατή. ΄Ετσι δεν αποτυπώνεται πλέον ο κανόνας, η ιδέα του συναισθήματος, αλλά το ίδιο το συναίσθημα, η ίδια η ζωή. Με τον Giotto η τοιχογραφία γίνεται ένα πολύ ισχυρό μέσο διάδοσης των ιδεών της εποχής,

Εδώ λοιπόν τοποθετούνται οι βάσεις του σύγχρονου τρόπου αντίληψης, σύμφωνα με τον οποίο το έργο τέχνης δεν πρέπει απλά να το βλέπει ο θεατής αλλά να αποκτά μαζί του μια δημιουργική και διαδραστική σχέση με τρόπο διαννοητικό και φυσικό.

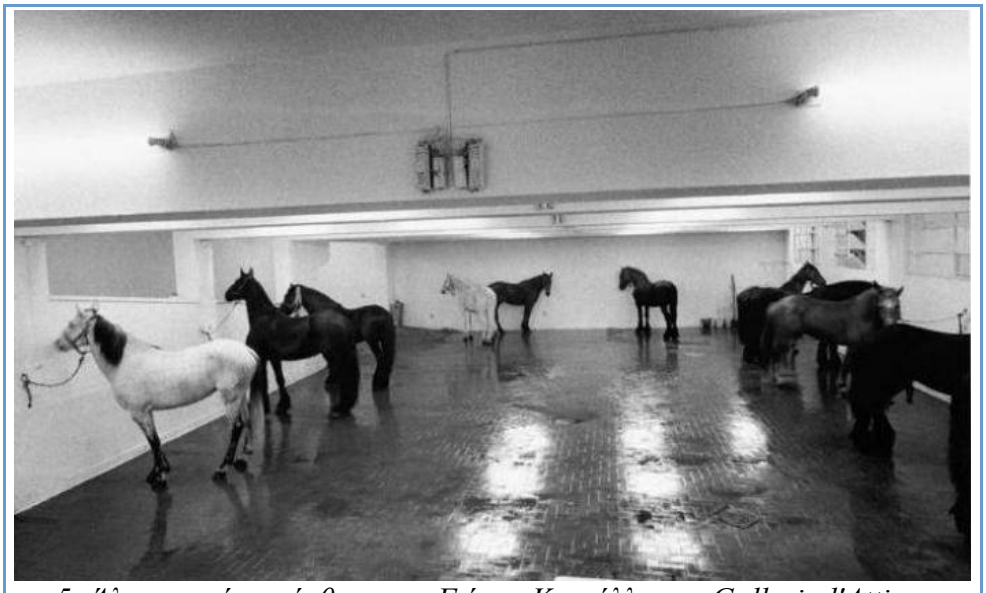


εικ.4: Σκηνές από το βίο του Χριστού: Θρήνος. Τζότο, Cappella degli Scrovegni, 1304-1306.

ΧΑΡΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ:
ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΔΗΜΟΣΙΟ ΕΡΓΟ ΤΕΧΝΗΣ (OPERA PUBBLICA).

Στις παραγράφους που ακολουθούν κάνω μια σύνοψη κάποιων στοιχείων ενός καλλιτεχνικού μέσου όπως η τοιχογραφία, που οι ιδιότητές του το προχωρούν πολύ περισσότερο από τη διακοσμητική του χρήση.

Ενώ η τοιχογραφία βγαίνει από τους βυζαντινούς εκφραστικούς κανόνες, εισάγοντας τη γήινη ζωή και τ'ανθρώπινα πάθη στη ζωγραφική αναπαράσταση, η χαρτογραφική προβολή αποτελεί μέρος μιας εξέλιξης αυτονομίας της τέχνης από την γκαλερί ή το μουσείο δημιουργώντας μια γέφυρα που καταλήγει κατευθείαν στην κοινωνία. Το καλλιτεχνικό γεγονός σήμερα επιστρέφει καταλαμβάνοντας τον δημόσιο χώρο, παρεμβαίνοντας στην κοινωνία. Η διαδικασία αυτή στην πιο πρόσφατη ιστορία, έχει τις βάσεις της στις πρώτες καλλιτεχνικές περφόρμανς των ιστορικών πρωτοποριών του 20ου αιώνα (avantguarde: φουτουρισμό, ντανταϊσμό) [*8], αλλά κυρίως διαφαίνεται στη ρήξη με το παρελθόν των νέων πρωτοποριών (avantguarde) της δεκαετίας του '70 του εικοστού αιώνα [*9]. Σ' αυτή την περίοδο οι καλλιτέχνες αποκόπτονται από το καλλιτεχνικό αντικείμενο (πίνακα, γλυπτό) για να εκφραστούν με περφόρμανς ή κατασκευές, οι οποίες αν δεν παρεμβαίνουν απευθείας στην κοινωνία, έξω από τις γκαλερί, εισάγουν την κοινωνία και την καθημερινότητα στο καλλιτεχνικό έργο και στις ίδιες τις γκαλερί. (Τα άλογα του Γιάννη Κουνέλλη) [*10], [eik. 5]



εικ.5: Άλογα, από μια έκθεση του Γιάννη Κουνέλλη στη Galleria l'Attico, Ρώμη, 1969.

[*8] Σχετικά με το Futurismo, και, γενικότερα, με τις καλλιτεχνικές πρωτοπορίες του 20ού αιώνα.
[*9] Σχετικά με το Fluxus
[*10] Σχετικά με τον Γιάννη Κουνέλλη

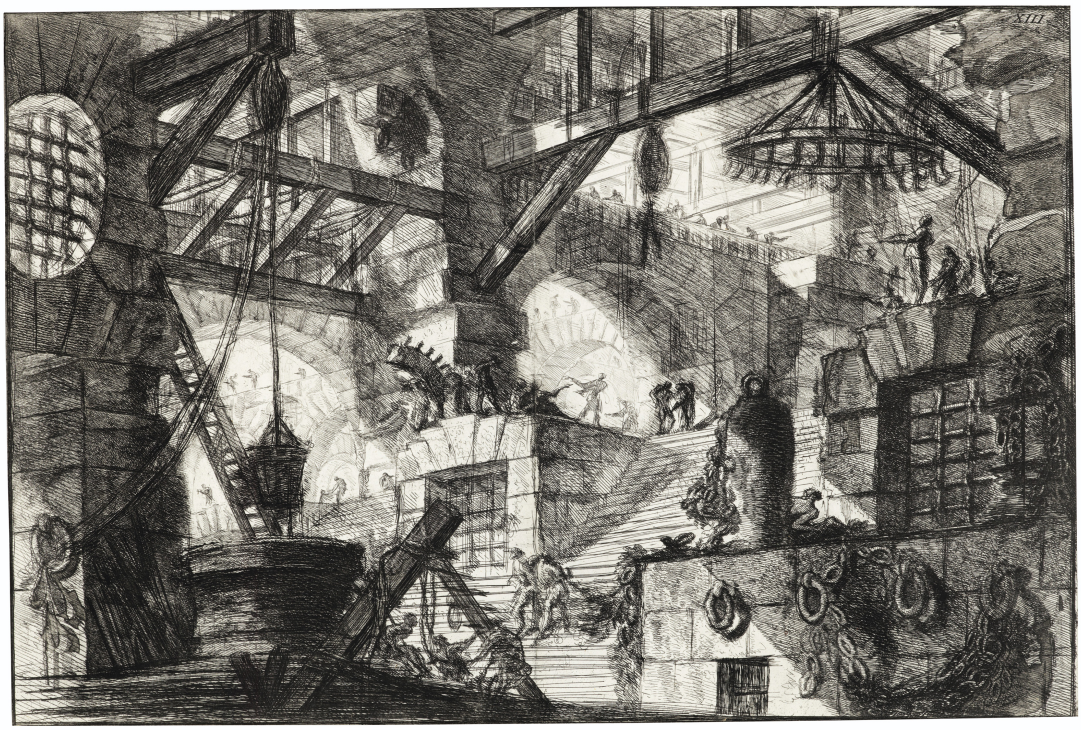
Η διάδραση ανάμεσα στην τέχνη και τη ζωή που τόνισε ο Giotto μέσα από την τοιχογραφία του Μεσαίωνα, στον εικοστό αιώνα ξαναγίνεται ένας τρόπος επικοινωνίας ανάμεσα στους ανθρώπους, ακόμα και σε στιγμές κρίσης πολιτισμικής, πολιτικής και οικονομικής.

Με αφορμή τα παραπάνω, παραπέμπω σ΄ένα μικρό κείμενο του Γιάννη Κουνέλλη, εκπροσώπου της Arte Povera, στο οποίο γράφει :

"*Η τερατώδης απόφαση για το τέρας Κ.:*

> *Κύριε δικαστά, κύριοι ένορκοι, βρίσκομαι εδώ μπροστά σας αδίκως, επειδή απαίτησα, κι αυτή είναι η μοναδική μου ενοχή, να φέρω στο προσκήνιο τον ανθρωπάκο των ερειπίων του Πιρανέζι, αλλά χωρίς ν'αλλάξω το τοπίο (...).*
> *Χρειάζομαι μια γλώσσα για να μπορώ να μεγεθύνω αυτή τη μικρή φιγούρα κάτω απ'τα ερείπια (...)"* [*[11], *[11α]], [εικ.6]

Το κείμενο οραματίζεται εσκεμμένα, αλλά περιγράφει ξεκάθαρα το ρόλο του καλλιτέχνη, που ανάμεσα στα ερείπια που άφησε ο Β' Παγκόσμιος πόλεμος, θέλει να ξαναδώσει στην Ευρώπη τη δυνατότητα μιας *γλώσσας*, έτσι ώστε να μπορεί να πάρει η ανθρώπινη φιγούρα μια διάσταση στο ιστορικό παρόν.



εικ.6: Piranesi, οι "Φυλακές", 1745-1750.

[*11] αυτό το κείμενο εμφανίστηκε για πρώτη φορά στο περιοδικό Domus το 1982.

[*11α] Σχετικά με τον Giovanni Battista Piranesi .

Για να το κάνει αυτό, ο Κουνέλλης επιστρέφει στις μορφές της παράδοσης, όχι τόσο με τη συντηρητική έννοια, αλλά κυρίως για να έχει μια συμπαγή βάση και να καταφέρει “το άλμα πέρα απ' τα ερείπια” του πρόσφατου παρελθόντος (η κληρονομιά του Β' Παγκοσμίου πολέμου).

Συμπέρασμα.

Στη δεκαετία του '70 του εικοστού αιώνα, οι καλλιτέχνες, βγαίνοντας από τις γκαλερί και τα μουσεία, επέστρεψαν την τέχνη στο λαό (δήμο). Σήμερα, μετά την παρένθεση των δεκαετιών του '80 του '90 και της πρώτης δεκαετίας του 2000, η τέχνη επιστρέφει δυναμικά και καταλαμβάνει δημόσιους χώρους.

Οι πιο σύγχρονες μορφές της καλλιτεχνικής και τεχνολογικής εφαρμογής έχουν επεκτείνει τη δυνατότητα της τάσης για εκδημοκρατισμό της καλλιτεχνικής γλώσσας διευρύνοντας την καλλιτεχνική εμπειρία. Η τέχνη δεν βρίσκεται μπροστά στο θεατή αλλά τον περιβάλλει και λειτουργεί μαζί του διαδραστικά. Έτσι ο θεατής γίνεται ένα μέρος του έργου τέχνης.

Θα μπορούσε κάποιος να πει πως η τοιχογραφία έδωσε χρώμα στην πόλη και τους θεσμούς της. Μπορούμε να πούμε πως σήμερα χάρη στις νέες τεχνολογίες και στην καλλιτεχνική δημιουργικότητα το “δέρμα” της πόλης και το δέρμα των ατόμων βρίσκονται στην πιο στενή επαφή που είχαν μέχρι σήμερα.

Από την περιγραφή της περφόρμανς μου που ακολουθεί στην επόμενη παράγραφο, μπορεί να καταλάβει κάποιος γιατί αφήνω να φανεί η προβαλλόμενη εικόνα μιας γυναίκας θεατή στο στήθος μου. Ιδανικά είναι μια φυσική ανταλλαγή, κατά την οποία η ταυτότητα του “άλλου” αποκαλύπτεται στο στήθος μου, σα να με άγγιζε. Το στήθος μου γίνεται ο τοίχος, η πλατεία, η τοιχογραφία. Σ' αυτόν τον χώρο συνύπαρξης του “εγώ” και του “άλλου”, γινόμαστε μαζί ένα δημόσιο έργο τέχνης. Το στήθος μου είναι η επιφάνεια όπου πραγματοποιείται το δημόσιο έργο τέχνης, καθώς η χαρτογράφηση είναι η νέα τοιχογραφία, το ανανεωμένο μέσο για να πραγματοποιηθεί το δημόσιο έργο τέχνης.

SKY – SKIN – ΣΚΗΝΗ.

Υπάρχουν κάποιες λέξεις σε διαφορετικές γλώσσες, που μοιράζονται την ίδια ετυμολογική ρίζα, προερχόμενη από τα σανσκριτικά [*12a]. Πράγματι από τη σανσκριτική λέξη CHANNA (σκεπασμένος) προέρχεται η λέξη SKINI (ΣΚΗΝΗ, ελληνικά), από την οποία προέρχεται με τη σειρά της η λατινική λέξη SCAENA.

Η σημερινή σημασία (σκηνικά θεάτρου, διάλογος ανάμεσα στους ηθοποιούς, θεατρική σκηνή) προέρχεται από δύο ρίζες των σανσκριτικών. Η μία είναι CHA-YA/μετά/ SKA- (σκεπάζω) και δημιουργεί τη λέξη SKIA (σκιά στα ελληνικά) που συνδέεται άμεσα με το λατινικό CASA. Η άλλη ρίζα είναι SKU- από το σανσκριτικό sku-nomi (σκεπάζω) από το οποίο προέρχονται το ελληνικό σκύτος (δέρμα) το αρχαίο γερμανικό skiura (σταύλος) το ολλανδικό schuur (καλύβα). Από την ίδια ρίζα προέρχονται οι αγγλικές λέξεις sky και skin [*12b]. Επομένως, βλέπουμε ότι από τα Ελληνικά στ'Αγγλικά, από τα Γερμανικά στα Λατινικά, οι λέξεις που βρίσκουμε στο θέατρο και στη ζωή σχετίζονται ετυμολογικά με την έννοια του “καλύπτω/προστατεύω”.

Οι έννοιες λοιπόν της προστασίας και της ευαισθησίας αφορούν στην τέχνη και κατ'επέκτασιν σήμερα στην ψηφιακή τεχνολογία, οι οποίες μπορούν να αναπτυχθούν ως ένα «αυξημένο δέρμα» [*13] το άτομο, για την κοινότητα, για τον πολιτισμό, για τον πλανήτη.

[*12a] σανσκριτικά: https://en.wikipedia.org/wiki/Sanskrit

[*12b] https://www.etimo.it/?term=scena&find=Cerca

[*13] “αυξημένο δέρμα”: όρος εμπνευσμένος από τον όρο “αυξημένη πραγματικότητα”.

ΤΕΧΝΙΚΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΠΟΥ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ

Για την πραγματοποίηση αυτής της επιτέλεσης χρησιμοποίησα:

SOFTWARE:



Resolume



Adobe Premiere



Final Cut

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ Η/ΚΑΙ ΨΗΦΙΑΚΑ ΜΕΣΑ:

ένα μικρόφωνο επαφής

έναν ενισχυτή

3 βιντεοκάμερες

έναν μεγάλο προβολέα

έναν μικρό προβολέα

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ:

ένα τσεκούρι

ένα αναμμένο κερί.

Η ΡΟΗ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ (workflow)

ΈΡΕΥΝΑ

Η έρευνά μου ξεκίνησε από μια ιδέα επιτέλεσης που περιελάμβανε διαδραστικά το κοινό. Μέσω των ενεργειών μου και της επεξεργασίας του ήχου και των εικόνων, μέσω ενός ή περισσοτέρων λογισμικών, ήθελα να "αγγίξω" τις αισθήσεις του κοινού, αλλά και να προσφέρω την δυνατότητα στο κοινό να με "πλησιάσει" αν όχι σωματικά, έστω νοητικά ή συναισθηματικά. Η χρήση του μικρού προβολέα έδωσε την δυνατότητα να εμφανιστεί το πρόσωπο ενός θεατή στο στήθος μου, μέσω της προβολής.

Διερεύνησα τη δυνατότητα χρήσης του Arduino για ηχητική λήψη και επεξεργασία, και του **Processing** για επεξεργασία εικόνας.
Επίσης, διερεύνησα τη δυνατότητα χρήσης του **Kinect**, ενώ παρακολούθησα μερικά tutorials για το λογισμικό **PureData**.
Ως προς τη δυνατότητα χρήσης λογισμικού γραφικής 3D, έχω πειραματιστεί με το **Autodesk Maya**.
Αυτή η έρευνα μου επέτρεψε να διευρύνω την αντίληψή μου για τις δυνατότητές μου και να κατανοήσω τα όρια και τις δυνατότητες αυτών των προγραμμάτων σε σχέση με τις καλλιτεχνικές μου ανάγκες.
Στο τέλος επέλεξα το **Resolume** για αυτήν την περίσταση, επειδή μου επέτρεψε να χρησιμοποιήσω περισσότερα μέσα (κάμερα, μικρόφωνο, προβολέα) με άμεσο τρόπο για ζωντανή επιτέλεση.

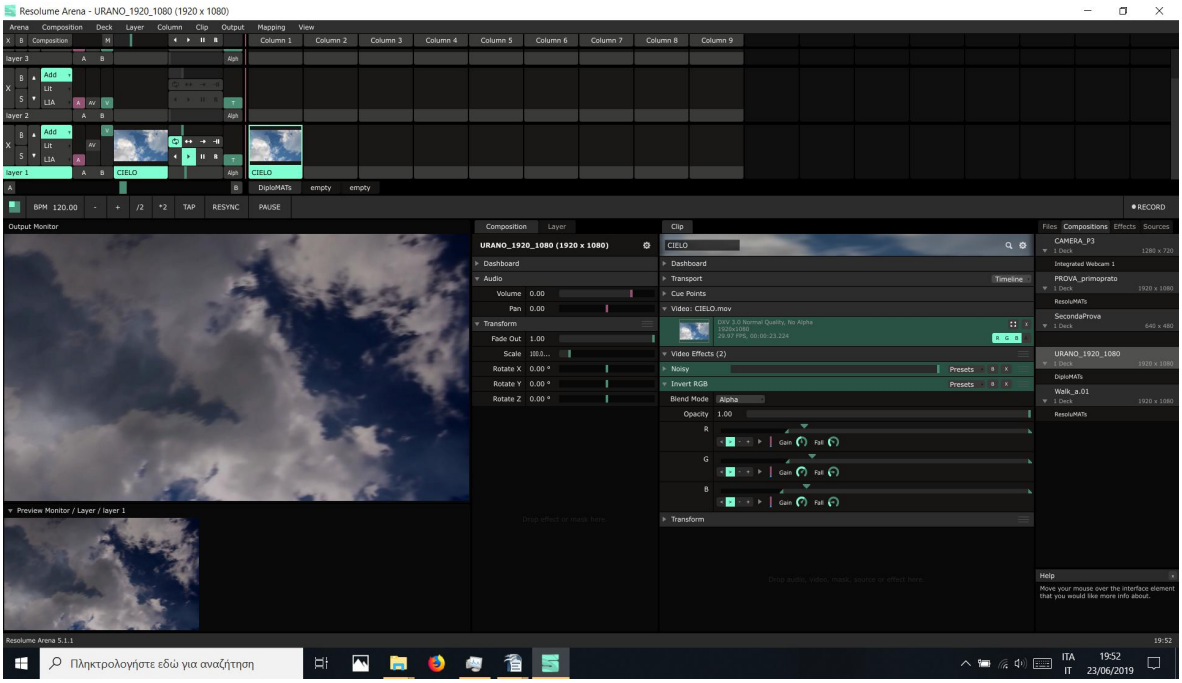
Η έρευνα ακολουθήθηκε από μια φάση πειραματισμού χρησιμοποιώντας το λάπτοπ, την ενσωματωμένη κάμερα του λάπτοπ, ένα μικρόφωνο επαφής και προ-επεξεργασμένα βίντεο στο **Adobe Premiere**.

Στη συνέχεια :

. Δοκιμές και πειράματα με την χαρτογραφική προβολή στο πάτωμα.
. Προοπτική παραμόρφωση της εικόνας.
. Χρήση προ-επεξεργασμένων βίντεο σε Adobe Premiere .
. Πειραματισμός και δοκιμή της αλληλεπίδρασης μεταξύ ήχου και εικόνας μέσω Resolume.

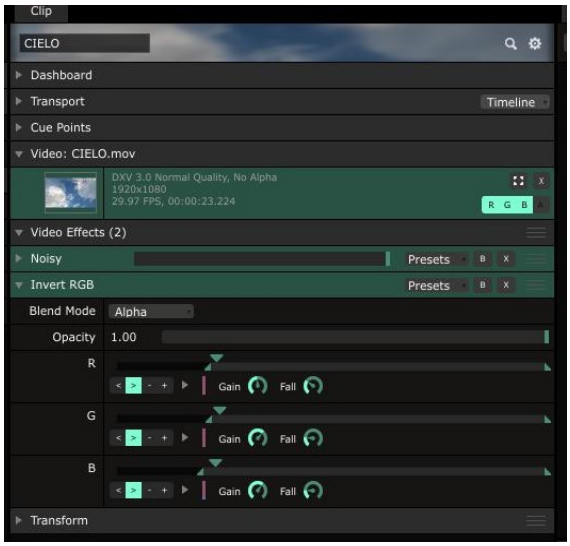


Παρακάτω δημοσιεύω ορισμένες εικόνες (screenshots) που αποδεικνύουν τη χρήση του προγράμματος Resolume.



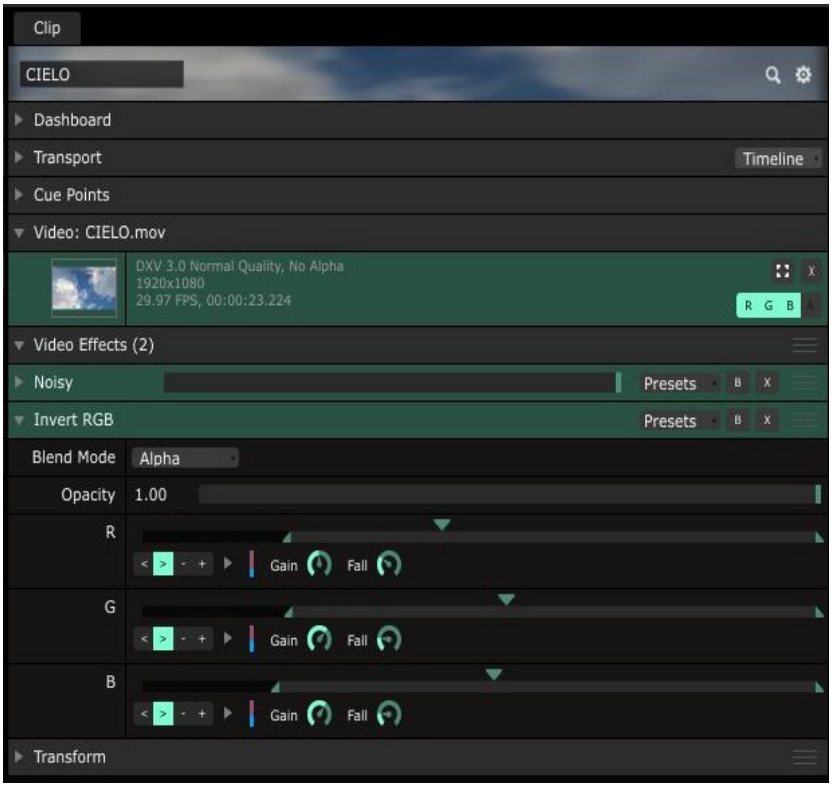
εικ.1

Στην **εικόνα 1**, βλέπουμε να εικονίζεται ο ουρανός με τα ρέοντα σύννεφα. Η εικόνα παραμένει αμετάβλητη σε σχέση με την αρχική της όψη, διότι, όπως φαίνεται στην **εικόνα 2**, οι τιμές RGB δεν λαμβάνουν κανένα ηχητικό ερέθισμα.

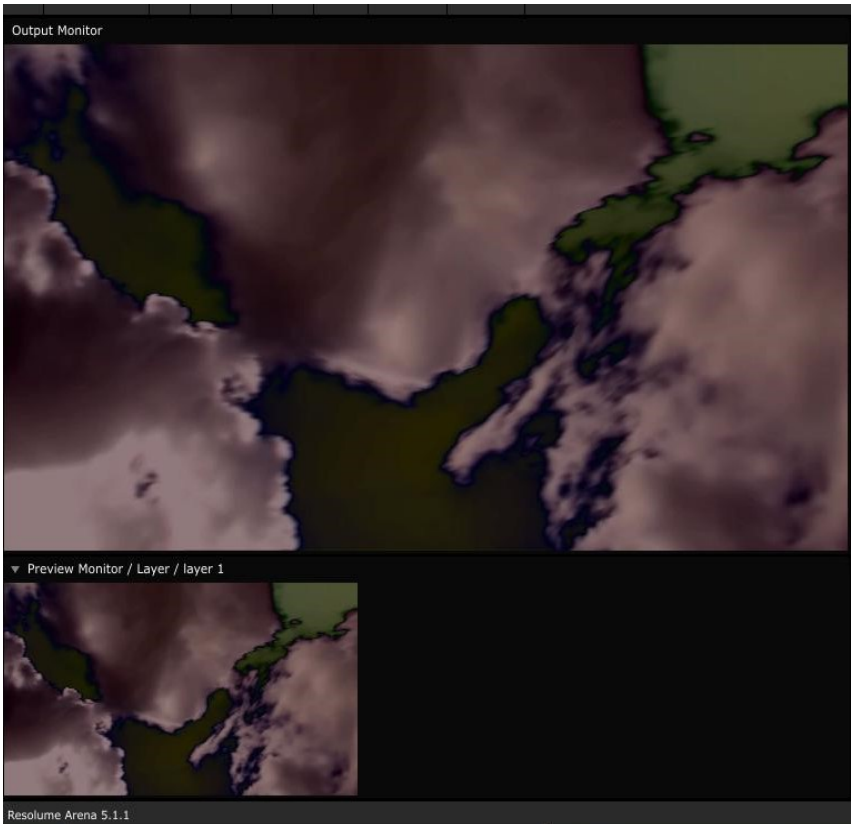


εικ.2

Αν κοιτάξουμε αντ 'αυτού τις **εικόνες 3** και **4** (επόμενη σελίδα), θα δούμε ότι τα χρώματα αλλάζουν ριζικά αν οι τιμές RGB διεγείρονται από τη λήψη του ήχου του τσεκουριού, που μεταδίδεται μέσω του μικροφώνου επαφής (βλέπε το βίντεο της επιτέλεσης "The Walk of the Poet #2 ").

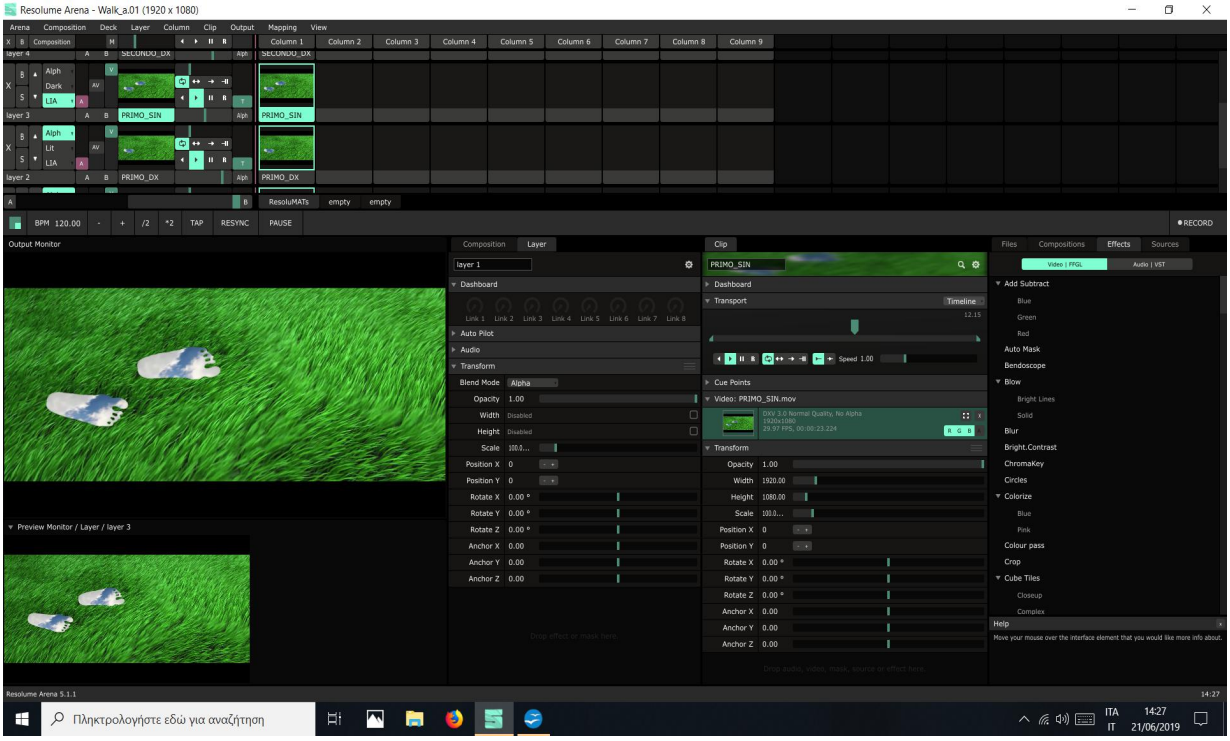


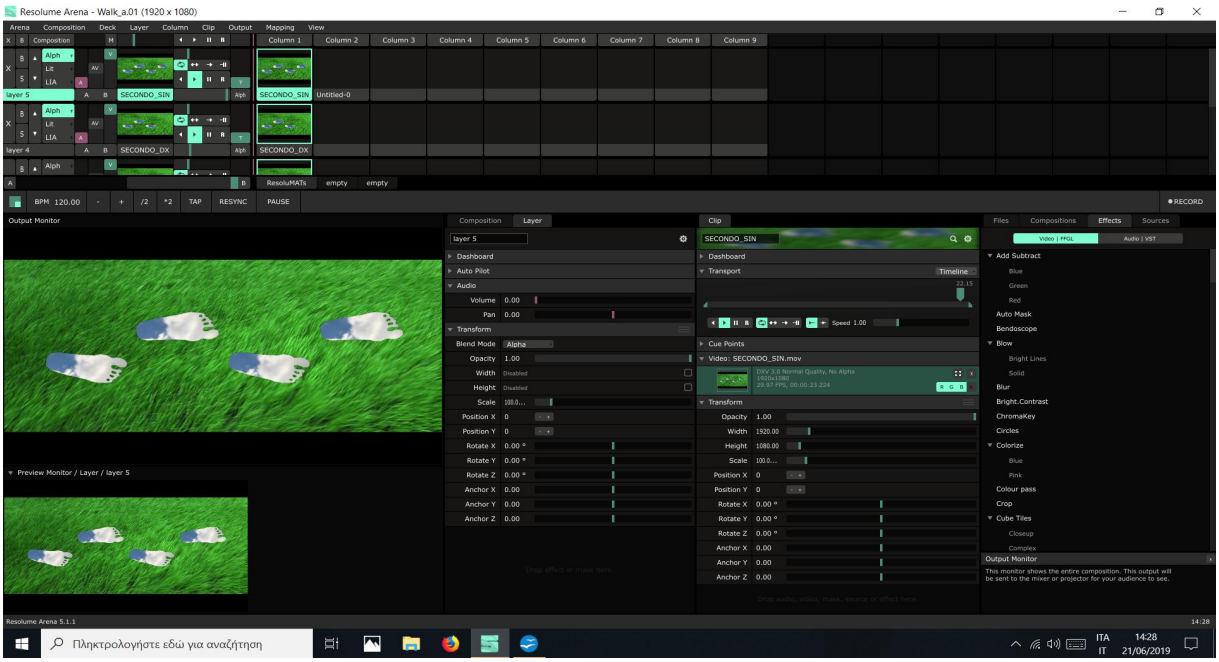
εικ.3*: οι τιμές τον χρωμάτων (R,G,B), αλλάζουν υπό την διέγερση του ήχου ο οποίος λαμβάνεται από το ενσωματωμένο μικρόφωνο του φορητού υπολογιστή.*



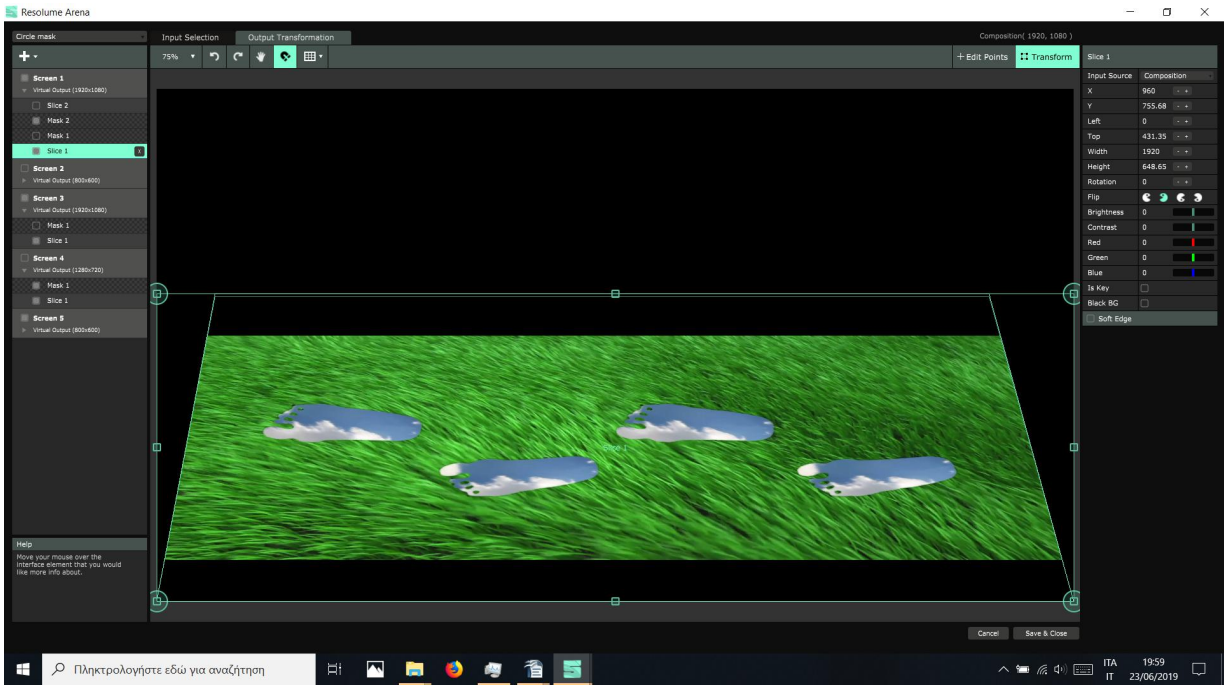
εικ.4*: ο ουρανός και τα σύννεφα αλλάζουν ριζικά χρώμα.*

Παρακάτω παρουσιάζω δύο εικόνες που δείχνουν τη διαδικασία της αλληλεπίδρασης μεταξύ εμού (του performer), και του λογισμικού Resolume (επιτέλεση "The Walk of the Poet #1.").





Σ'αυτήν την τελευταία εικόνα, βλέπουμε πώς επεξεργάστηκα την εικόνα στο Resolume για να είναι σωστή σε προοπτική κατά τη διάρκεια της προβολής στο πάτωμα. Ο προβολέας κρεμόταν από την οροφή με κλίση περίπου 45, 50 μοιρών. Η παραμόρφωση ήταν απαραίτητη για να επιτευχθεί ένα κανονικό ορθογώνιο σχήμα.



Συμπέρασμα.

Κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού και κατά το σχεδιασμό και την υλοποίηση της διπλωματικής έργασίας, απέκτησα ενδιαφέρον που θέλω να εμβαθύνω στο μέλλον, όσον αφορά στη σχέση μεταξύ της δουλειάς μου ως καλλιτέχνη και των δημιουργικών δυνατοτήτων που προσφέρει η χρήση της τεχνολογίας.

Τόσο από πρακτική όσο και από θεωρητική άποψη, με τη διπλωματική μου εργασία, ελπίζω να συμβάλλω, έστω και ελάχιστα, στο τεράστιο πεδίο των εικαστικών τεχνών στην ψηφιακή εποχή. Ένα έδαφος που διαρκώς αναπτύσσεται.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Arnold Hauser “Storia sociale dell'arte”, Einaudi . Torino, 1956.

Jean Baudrillard . Lo scambio simbolico e la morte . Feltrinelli, 1979.

Pavel Florenskij “Le porte regali - Saggio sull’icona”. A cura di Elémire Zolla.
Piccola Biblioteca Adelphi 1977.

Merleau-Ponty . L'occhio e lo spirito . SE, Milano 1989 . Gallimard, Paris, 1964.

Martin Heidegger. “Sein und Zeit”, 1927. Longanesi, 2005.

Αριστοτέλης . Ποιητική .

Πλάτωνα . Πολιτεία . Η αλληγορία του σπηλαίου. Βιβλίο έβδομο

ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

Resolume.	Εγχειρίδιο και tutorials.
PureData.	Tutorials
Processing.	Εγχειρίδια και tutorials.
Maya.	Tutorials

Όλες οι αναφορές από το διαδίκτυο προέρχονται από σελίδες της Wikipedia που ερευνήθηκαν και μελετήθηκαν κατά τη διάρκεια των τριών μηνών πριν από την εξέταση της διπλωματικής εργασίας του μεταπτυχιακού διπλώματος.

Από το Ετυμολογικό Λεξικό Online "Pianigiani" αναφαίρεται μόνο μια παραπομπή.

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα:
Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

:: Δίνοντας σώμα στο άυλο ::

:: **τέχνη σε επιτέλεση, δημόσιος χώρος και ψηφιακό μέσο**::

Επιβλέπων Καθηγητής:
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

Σύμβουλος Καθηγητής:
Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος

Εξεταστική Επιτροπή :
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης, Επίκουρος Καθηγητής
Ανδρέας Γιαννακουλόπουλος, Αναπληρωτής Καθηγητής
Ανδρέας Φλώρος, Κοσμήτορας της Σχολής
Μουσικής & Οπτικοακουστικών Τεχνών

Μεταπτυχιακός Φοιτητής:
Francesco Chiais

Αριθμός μητρώου: ADA2017029

Ακαδημαϊκό έτος: 2017-18

ΚΕΡΚΥΡΑ Ιούνιος 2019

::