



Ιόνιο Πανεπιστήμιο
Σχολή Μουσικής και Οπτικοακουστικών Τεχνών
Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας
ΠΜΣ Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

Η έννοια της μεταφοράς στη συνύπαρξη πραγματικού και ψηφιακού χώρου

Ευγενία Φαλιαρίδου

Επιβλέπων Καθηγητής
Άγγελος Φλώρος

Κέρκυρα, Μάρτιος 2021

Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας

Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Η έννοια της μεταφοράς
στη συνύπαρξη πραγματικού και ψηφιακού χώρου

Ευγενία Φαλιαρίδου

Επιβλέπων Καθηγητής

Άγγελος Φλώρος

Κέρκυρα, Μάρτιος 2021

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή» του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον Επιβλέποντα καθηγητή της παρούσας ερευνητικής εργασίας κ. Άγγελο Φλώρο, Επ. Καθηγητή του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου, για τη δημιουργία εξαιρετικού κλίματος συνεργασίας, τη βοήθεια, τη στήριξη και την ενθάρρυνσή του.

Επιπρόσθετα, ευχαριστώ θερμά τα μέλη της Εξεταστικής Επιτροπής, κ. Κωνσταντίνο Τηλιγάδη, Αν. Καθηγητή και Αν. Πρόεδρο του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και Διευθυντή του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή» και κ. Δημήτρη Ζουρούδη, Καθηγητή, Διευθυντή του 1^{ου} Εργαστηρίου Ζωγραφικής και Πρόεδρο του Τμήματος Εικαστικών και Εφαρμοσμένων Τεχνών της Σχολής Καλών Τεχνών Α.Π.Θ., για την πολύ σημαντική συμβολή τους στην περάτωση της παρούσας ερευνητικής εργασίας.

Περιεχόμενα

Abstract	σελ. 4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	σελ. 5
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή	σελ. 7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η εννοιολογική τέχνη, η παράσταση και το περπάτημα ως καλλιτεχνική πράξη - Παραδείγματα	
2:1. Θεωρητικό πλαίσιο	σελ. 8
2:2. Το έργο «FOLLOWING PIECE» του VITO ACCONCI	σελ. 10
2:3. Τα έργα «VENETIAN SUITE» και «VOIR LA MER » της SOPHIE CALLE	σελ. 12
2:4. Το έργο «PARADOX OF PRAXIS I» του FRANCIS ALYS	σελ. 15
2:5. Η δυναμική του δημόσιου χώρου	σελ. 18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Το ανθρώπινο υποκείμενο και η μεταφορά	σελ. 21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Ψηφιακός χώρος και διάδραση – Παραδείγματα	
4:1. Θεωρητικό πλαίσιο	σελ. 26
4:2. Η κίνηση του σώματος στο έργο του CRIS MILK και ο ρόλος της σκιάς	σελ. 29
4:3. Η κίνηση του σώματος στο έργο του JOON MOON και ο ρόλος της σκιάς	σελ. 31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Η προσέγγιση της μεταφοράς και το παραγόμενο καλλιτεχνικό έργο – Μέρος I	σελ. 36
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Η προσέγγιση της μεταφοράς και το παραγόμενο καλλιτεχνικό έργο – Μέρος II	σελ. 44
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Ηλεκτρονικός εξοπλισμός	σελ. 54
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: Συμπεράσματα	σελ. 55
Βιβλιογραφία - Ιστογραφία - Σύνδεσμοι	σελ. 57
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ I: Ευρετήριο εικόνων – Πηγές – Σύνδεσμοι	σελ. 61
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II: Λογισμικό	σελ. 71

Abstract

The framework of the research work is based on the investigation of the relationship that develops between digital and real space, acting in it, as the main axis of the narrative, the human being. The object of study is the concept of metaphor to the coexistence of experience as a narrative and of the experience of the present as a fact of performance. The field of research is defined as the condition created in the environment of a spatial installation with a dual role, through observation / interaction.

The denaturation of the real condition in the digital, unexperienced space is raised as the research question of the work. Through the fields of philosophy, media theory, art, technology, as well as psychoanalytic theory, the object of study and consequently the elements under examination are approached. Part of the methodology that will serve as an example in the research is the stitching of images and sounds of story, narration, description, video projection of them, in combination with the creation of an interactive installation, as a tool of observation and research.

Περίληψη

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή» του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Η ανάπτυξη της εργασίας δομείται σε οκτώ κεφάλαια.

Το πρώτο κεφάλαιο αποτελεί την εισαγωγή, στην οποία αναφέρεται το πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας, το οποίο στηρίζεται στη διερεύνηση της σχέσης που αναπτύσσεται μεταξύ ψηφιακού και πραγματικού χώρου, δρώντας σε αυτόν, ως κύριος άξονας της αφήγησης ο άνθρωπος. Το αντικείμενο της μελέτης, το οποίο αφορά στην έννοια της μεταφοράς στη συνύπαρξη της εμπειρίας ως αφήγηση και της εμπειρίας του παρόντος ως γεγονός επιτέλεσης. Το πεδίο έρευνας, που ορίζεται από τη συνθήκη που δημιουργείται στο περιβάλλον μίας χωρικής εγκατάστασης με διττό ρόλο, μέσω της θέασης/παρατήρησης και της διάδρασης. Η μετουσίωση της πραγματικής συνθήκης στον ψηφιακό, μη βιωμένο χώρο τίθεται ως το ερευνητικό ερώτημα της εργασίας.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μία σύντομη αναφορά και όχι ανάλυση, καθώς δεν αποτελεί αντικείμενο διερεύνησης της παρούσας εργασίας, στην εννοιολογική τέχνη και την παράσταση, διότι συνυπάρχουν ως χαρακτηριστικά γνωρίσματα στα έργα των καλλιτεχνών που ακολουθούν στη συνέχεια και δίνονται ως παραδείγματα. Επιπρόσθετα, το περπάτημα ως καλλιτεχνική πράξη, ζήτημα που αποτελεί μέρος της έρευνας της εργασίας, εντοπίζεται στο έργο των συγκεκριμένων καλλιτεχνών, οι οποίοι έχουν ενστερνιστεί την έννοια της περιπλάνησης και την έχουν ερμηνεύσει μέσα στο έργο τους.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται μία θεωρητική προσέγγιση στη σχέση υποκειμένου και μεταφοράς μέσα από τα πεδία της φιλοσοφίας, της λογοτεχνίας, καθώς και της ψυχαναλυτικής θεωρίας. Μέσα στο θεωρητικό πλαίσιο που αναπτύσσεται γίνεται μία προσπάθεια κατανόησης της λειτουργίας ενός αστικού περιβάλλοντος ως βιωμένου χώρου και τη θέση που κατέχει ο άνθρωπος σε αυτό μέσα από το ενέργημα του περπατήματος και την έννοια της μεταφοράς.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται μία αναφορά στον ψηφιακό χώρο και την διάδραση που δημιουργείται μεταξύ ανθρώπου και ψηφιακού μέσου, καθώς και παραδείγματα έργων καλλιτεχνών που ασχολούνται με την κίνηση του σώματος και τον ρόλο της σκιάς μέσα από διαδραστικές εγκαταστάσεις.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται μία αναδρομή στο καλλιτεχνικό έργο που προηγήθηκε της διπλωματικής εργασίας, αλλά αφορά στην ίδια προβληματική. Αναφέρεται ως παράδειγμα διερεύνησης της ίδιας προβληματικής, κατά το οποίο η προσέγγιση της μεταφοράς μέσω του καλλιτεχνικού έργου δίνεται από διαφορετικά μέσα. Επιπρόσθετα η αναφορά αυτή θα βοηθήσει στην κατανόηση του επόμενου κεφαλαίου, που αναφέρεται στην παρούσα ερευνητική εργασία.

Στο έκτο κεφάλαιο αναπτύσσεται η ιδέα και ο τρόπος εφαρμογής ως παράδειγμα της έρευνας. Οι έννοιες της μετάβασης/μετάθεσης και της μεταφοράς έτσι όπως αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια μέσα από το θεωρητικό πλαίσιο - παραδείγματα (ΚΕΦ. 2-4) και την ανάπτυξη της μέχρι πρότινος καλλιτεχνικής πρακτικής (ΚΕΦ. 5), επιχειρούν να αποτυπωθούν στην ερευνητική εργασία, μέσα από μία νέα προσέγγιση, χρησιμοποιώντας νέα τεχνολογικά μέσα και ψηφιακά εργαλεία. Η αλληλεπίδραση έργου/θεατή και η δυνατότητα συμμετοχής του επισκέπτη μέσω της διάδρασης, αποτελεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην εξέλιξη της εικαστικής μου έρευνας διότι συμβάλλει αφενός στην άρση μιας παθητικής θέασης (το υποκείμενο, δεν λειτουργεί μόνο ως θεατής αλλά και ως χρήστης) και αφετέρου στη διαμόρφωση του έργου/αποτελέσματος. Οι νέες τεχνολογίες ως μεθοδολογικό εργαλείο, διαμορφώνουν νέα πεδία προς διερεύνηση. Μέσα από τη διάδραση, δημιουργείται ένα σύστημα αμφίδρομης και όχι μονοσήμαντης σχέσης. Δημιουργείται μία νέα εμπειρία μέσα σε ένα περιβάλλον που συνυπάρχουν οι χρήστες, η τεχνολογία και το ίδιο το περιβάλλον.

Στο έβδομο κεφάλαιο γίνεται λόγος για τα ψηφιακά εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για την υλοποίηση της ιδέας.

Τέλος, στο όγδοο κεφάλαιο, παρατίθενται τα συμπεράσματα της έρευνας. Στο παράδειγμα της εγκατάστασης η ενότητα των δύο μερών έγκειται στην αναλογία μεταξύ των θεμάτων. Η συνύπαρξη βιωμένου και άυλου ψηφιακού χώρου προσφέρεται για παρατήρηση και αναστοχασμό των αντικειμένων. Βιώνοντας την εμπειρία της εγκατάστασης, μέσα από τον πειραματισμό κατά την προσπάθεια υλοποίησης της ιδέας, παρατηρείται η δημιουργία ενός αμφίσημου χώρου όπου ο επισκέπτης βλέπει το είδωλό του καθώς πλησιάζει στην επιφάνεια προβολής. Στην παρούσα έρευνα η αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων και πρακτικών, έδωσε τη δυνατότητα δημιουργίας συσχετισμού του φυσικού χώρου με τον ψηφιακό προκειμένου να προκύψουν νέες χωρικές εμπειρίες, εστιάζοντας σε υλικά και άυλα στοιχεία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Εισαγωγή

“Πιστεύω ότι το αέναο της αλλαγής αναγκάζει τον εγκέφαλο να είναι οργανωμένος με ιδιαίτερο τρόπο, ώστε να μπορεί να αποκτά γνώσεις σε ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον.”

Semiri Zeki

Το πλαίσιο της ερευνητικής εργασίας βασίζεται στην ανάγκη διερεύνησης της σχέσης/συννομιλίας που αναπτύσσεται μεταξύ ψηφιακού και πραγματικού χώρου, δρώντας σε αυτόν, ως κύριος άξονας της αφήγησης, ο άνθρωπος. Αντικείμενο της μελέτης αποτελεί η έννοια της μεταφοράς και ταυτόχρονα η συνύπαρξη της εμπειρίας ως αφήγηση και της εμπειρίας του παρόντος ως γεγονός επιτέλεσης. Η ύφανση (συρραφή) εικόνων και ήχων της ιστορίας, αφήγησης, περιγραφής της περιπατητικής πράξης ως τρόπο του πράττειν (και η παρουσίασή της μέσω βιντεοπροβολών), καθώς και η πραγμάτωση της πράξης αυτής από τον/την επισκέπτη/τρια, η καταγραφή και η απεικόνισή της στην επιφάνεια προβολής σε πραγματικό χρόνο, συγκροτούν τα εργαλεία της έρευνας.

Ως πεδίο έρευνας ορίζεται η συνθήκη που δημιουργείται στο περιβάλλον μίας χωρικής εγκατάστασης με διττό ρόλο, μέσω της θέασης/παρατήρησης και της διάδρασης. Η μετάβαση από τον βιωμένο τόπο σε έναν άυλο εικονικό χώρο μέσα από τη δημιουργία περιβαλλόντων εικονικής πραγματικότητας, υπάρχει ως εμπειρία εμπύθισης και έχει καταγραφεί στην ιστορία της ψηφιακής εποχής. Το ζήτημα που θα απασχολήσει στην παρούσα ερευνητική εργασία είναι η σχέση που αναπτύσσεται μεταξύ πραγματικού και ψηφιακού χώρου, η συνύπαρξη του βιώματος, του επισκέπτη/τριας, του ειδώλου και της σκιάς. Ο επισκέπτης καλείται να αποκτήσει την εμπειρία του βιώματος αυτού. Η μετουσίωση της πραγματικής συνθήκης στον ψηφιακό, μη βιωμένο χώρο τίθεται ως το ερευνητικό ερώτημα της εργασίας.

Προσεγγίζοντας το ερευνητικό ερώτημα μέσα από μία σύγχρονη καλλιτεχνική πρακτική ακολουθείται μία μεθοδολογία όπου συνυπάρχουν οι επιστήμες, η τεχνολογία και η καλλιτεχνική δημιουργία. Μέσω βιβλιογραφικών αναφορών και διαδικτυακής έρευνας, στα πεδία της φιλοσοφίας, της θεωρίας των μέσων, της τέχνης, της τεχνολογίας, καθώς και της ψυχαναλυτικής θεωρίας, προσεγγίζεται το αντικείμενο της μελέτης και κατ' επέκταση τα υπό εξέταση στοιχεία. Μέρος της μεθοδολογίας που θα λειτουργήσει ως παράδειγμα στην έρευνα αποτελεί η συρραφή εικόνων και ήχων της ιστορίας, αφήγησης μέσω της περιπατητικής πράξης, η βιντεοπροβολή αυτών, σε συνδυασμό με τη δημιουργία μιας διαδραστικής εγκατάστασης, ως εργαλείο παρατήρησης και επικοινωνίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Η ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΗ ΤΕΧΝΗ, Η ΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΠΕΡΠΑΤΗΜΑ ΩΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΠΡΑΞΗ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

2:1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Στο παρόν κεφάλαιο γίνεται μία σύντομη αναφορά και όχι ανάλυση, καθώς δεν αποτελεί αντικείμενο διερεύνησης της παρούσας εργασίας, στην εννοιολογική τέχνη και την παράσταση, διότι συνυπάρχουν ως χαρακτηριστικά γνωρίσματα στα έργα των καλλιτεχνών που ακολουθούν στη συνέχεια και δίνονται ως παραδείγματα. Επιπρόσθετα, το περπάτημα ως καλλιτεχνική πράξη, ζήτημα που αποτελεί μέρος της έρευνας της εργασίας, εντοπίζεται στο έργο των συγκεκριμένων καλλιτεχνών, οι οποίοι έχουν ενστερνιστεί την έννοια της περιπλάνησης και την έχουν ερμηνεύσει μέσα στο έργο τους. Σαφώς οι καλλιτέχνες που έχουν ασχοληθεί με την περιπατητική πράξη είναι πολλοί, ωστόσο στην παρούσα εργασία γίνεται μία ενδεικτική επιλογή, ως παράδειγμα στη συγκεκριμένη προβληματική.

Ο συνδυασμός της γεωμετρικής αφαίρεσης και του *readymade* δημιούργησε τις προϋποθέσεις για την ανάπτυξη εννοιολογικών προσεγγίσεων στις καλλιτεχνικές αναζητήσεις. Μέσω των πρακτικών των καλλιτεχνών του *fluxus* και της *pop art* και μέσω του έργου του Φρανκ Στέλα και των μινιμαλιστών, δημιουργήθηκαν γέφυρες που οδήγησαν σε μία οργανωμένη εμφάνιση της εννοιακής τέχνης το 1968¹. Δίνοντας μεγαλύτερη έμφαση στην ιδέα, ανεξάρτητα από τη μορφή που θα έπαιρνε κάθε φορά, δημιουργήθηκε μία τέχνη που απαιτούσε πνευματική συμμετοχή από τον θεατή, αναζητώντας νέους χώρους ως εναλλακτική λύση της περικλειστής αίθουσας τέχνης². Στις «Παραγράφους για την εννοιολογική τέχνη» ο Λε Ουίτ αναφέρει πως στην εννοιολογική τέχνη, η ιδέα της «έννοιας» είναι το πιο σημαντικό τμήμα του έργου. Όταν ένας καλλιτέχνης επιλέγει μία εννοιολογική μορφή τέχνης, αυτό σημαίνει πως ο σχεδιασμός και οι αποφάσεις παίρνονται εκ των προτέρων και η διαδικασία της υλοποίησης είναι ένα τυπικό θέμα. Έτσι η ιδέα γίνεται μία μηχανή που δημιουργεί την τέχνη με αντικειμενικό σκοπό να καταστήσει το έργο νοητικά ενδιαφέρον για τον θεατή³.

Η τέχνη της παράστασης (*Performance art*) ως στοιχείο συναντάται σε ένα μεγάλο αριθμό καλλιτεχνικών πρακτικών διαφορετικών πλαισίων. Στην ιστορία της τέχνης, κατέχει

¹ Hal Foster, R, Krauss, Y-A, Bois, B, Buchloh, D, Joselit, *Η τέχνη από το 1900. Μοντερνισμός Αντιμοντερνισμός Μεταμοντερνισμός* (Αθήνα: ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ, 2012), 571.

² Νίκος Στάγκος, *Έννοιες της μοντέρνας τέχνης. Από τον Φωβισμό στον Μεταμοντερνισμό* (Αθήνα: ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ, 2010), 355.

³ Νίκος Δασκαλοθανάσης, *Από τη μινιμαλιστική στην εννοιολογική τέχνη* (Αθήνα: ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, 2012), 203.

κεντρική θέση στο Gutai, στα χάπενινγκ, στο Fluxus και αλλού. Επομένως είναι δύσκολο να οριστεί ένας ορισμός με αυστηρότητα για την τέχνη της παράστασης⁴. Πολλοί καλλιτέχνες χρησιμοποίησαν την παράσταση ως μέσο έκφρασης μέσα από διαφορετικές προσεγγίσεις. Το περπάτημα ως καλλιτεχνική πράξη, εντοπίζεται στο Παρίσι του 19^{ου} αιώνα, με τους Γάλλους καλλιτέχνες περιπλανώμενους στους δρόμους του Παρισιού να καταγράφουν σκηνές της καθημερινής ζωής. Ο Charles Baudelaire, στο βιβλίο του 'Ο Ζωγράφος της μοντέρνας ζωής', αναφέρει χαρακτηριστικά πως «Ο Ζωγράφος της μοντέρνας ζωής» αντανακλά την κοινωνική και αισθητική αναστάτωση του Παρισιού κατά τη διάρκεια του 'εκσυγχρονισμού' της πόλης που ξεκίνησε το 1852, αναζητώντας «το απροσδιόριστο κάτι» με σκοπό «να εξάγει το αιώνιο από το παροδικό»⁵. Με μια πιο συνειδητή και πιο οργανωμένη εμφάνιση τη δεκαετία του 1960, το περπάτημα, αποτελεί μία επιτελεστική πράξη, πολύ ξεχωριστής προσέγγισης που καθοδηγείται από το υπάρχον τοπίο ή σχέδιο πόλης, λειτουργώντας πολλές φορές ως τρόπος κατανόησης, απεικονίζοντας καθημερινές πρακτικές, επαναδιαπραγματεύοντας τις σχέσεις με την πόλη μέσα από τη συμμετοχή όλων των αισθήσεων⁶.

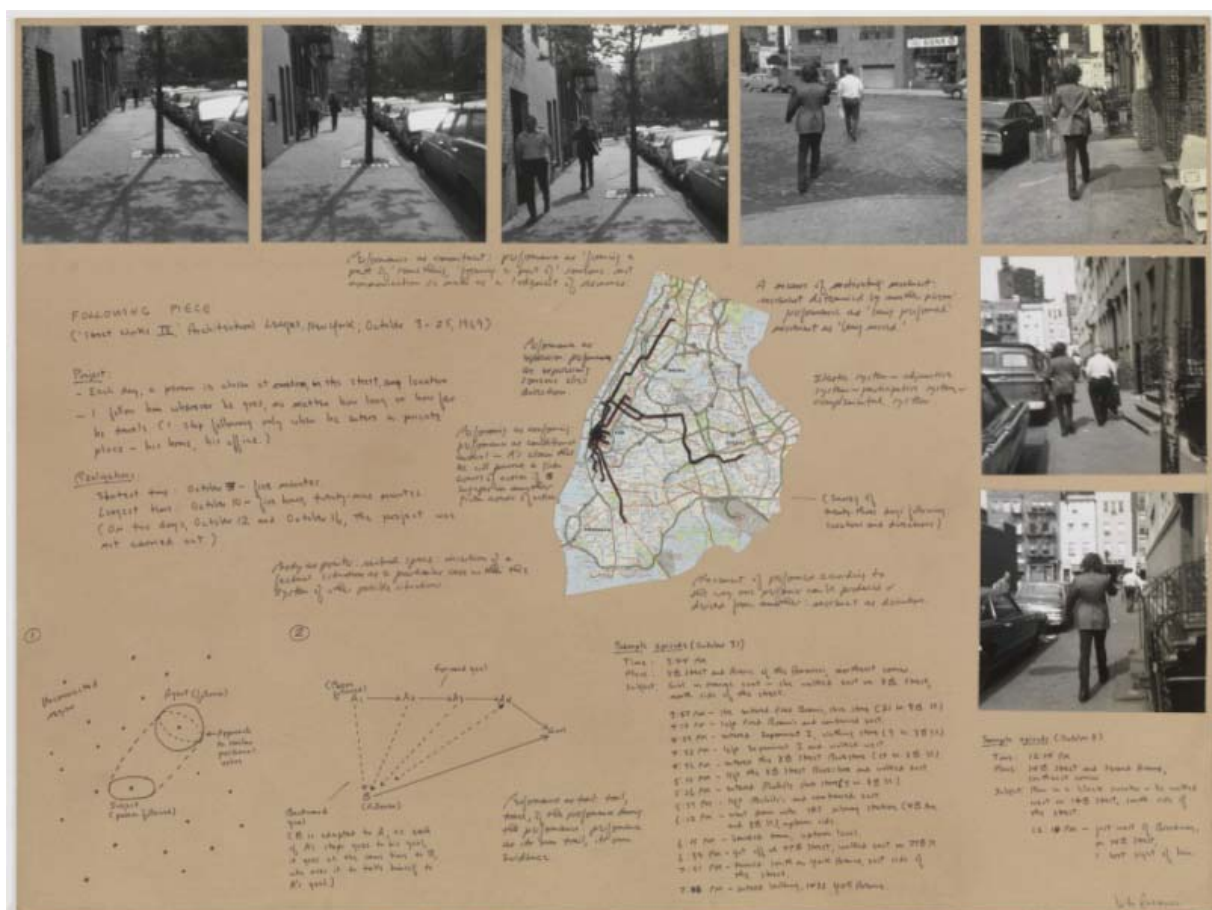
⁴ Foster κ.ά., *Η τέχνη από το 1900. Μοντερνισμός Αντιμοντερνισμός Μεταμοντερνισμός*, 609.

⁵ Charles Baudelaire, *Ο ΖΩΓΡΑΦΟΣ ΤΗΣ ΜΟΝΤΕΡΝΑΣ ΖΩΗΣ* (Αθήνα: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, 2018), 13, 39.

⁶ Meier Allison, *The Art of Walking* (Art & Art History). JSTOR April 5, 2018, [Online]. Διαθέσιμο: <https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

2:2. TO ΕΡΓΟ «FOLLOWING PIECE» ΤΟΥ VITO ACCONCI

Ο **Vito Acconci**⁷, στο έργο του «Following Piece», το 1969, επιλέγει τυχαία περαστικούς και τους ακολουθεί έως ότου να μπουν σε έναν ιδιωτικό χώρο. Η περιπλάνηση/παρακολούθηση μπορούσε να διαρκέσει μερικά λεπτά έως και ώρες, εάν το άτομο πήγαινε για παράδειγμα σε ένα εστιατόριο ή στον κινηματογράφο (Εικ.1).



Εικ. 1 Vito Acconci, *Following Piece*, 1960. Gelatin silver prints, felt-tip pen, and map on board.

Η δράση πραγματοποιήθηκε μεταξύ 3 και 25 Οκτωβρίου του 1969 σε καθημερινή βάση, στους δρόμους της Νέας Υόρκης, στο πλαίσιο της έκθεσης «Street Works IV» στο

⁷ Vito Acconci (1940-2017), Αμερικανός καλλιτέχνης με ποικίλες καλλιτεχνικές πρακτικές, performance, video, εγκαταστάσεις. (Χ. Σ., TATE, ART & ARTISTS, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.tate.org.uk/art/artists/vito-acconci-623>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

Το έργο του περιλάμβανε τη διέλευση των ορίων, συμπεριλαμβανομένου δημόσιου-ιδιωτικού, του πραγματικού κόσμου και του κόσμου της τέχνης (Χ. Σ., Public Delivery, Some of Vito Acconci's most influential performances, [Online]. Διαθέσιμο: <https://publicdelivery.org/vito-acconci-performances/>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

Architectural League Νέας Υόρκης. Ο Acconci είναι από τους πρώτους καλλιτέχνες που πειραματίστηκαν με την τεχνική της επιτέλεσης και της εννοιολογικής τέχνης. Την περίοδο αυτή χρησιμοποιεί το σώμα ως αντικείμενο τέχνης στην έρευνά του. Στο «Following Piece» υπέβαλε τις δικές του κινήσεις στις κινήσεις των ανθρώπων που ακολουθούσε. Βγάζοντας την τέχνη από τα κλειστά πλαίσια μιας γκαλερί στον δρόμο, εξερευνεί θέματα όπως ο χώρος, ο χρόνος και το ανθρώπινο σώμα, έχοντας ως μέσο το ίδιο το σώμα. Η ανθρώπινη συμπεριφορά, οι σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ των ανθρώπων, αλλά και σε σχέση με το περιβάλλον, το βίωμα μέσα από την παραίτηση του αυτοέλεγχου (μιμούμενος τις κινήσεις των ανθρώπων που ακολουθούσε), ο κοινωνικός χώρος, είναι ζητήματα που προσεγγίζει μέσα από το έργο του⁸ (Εικ. 2).

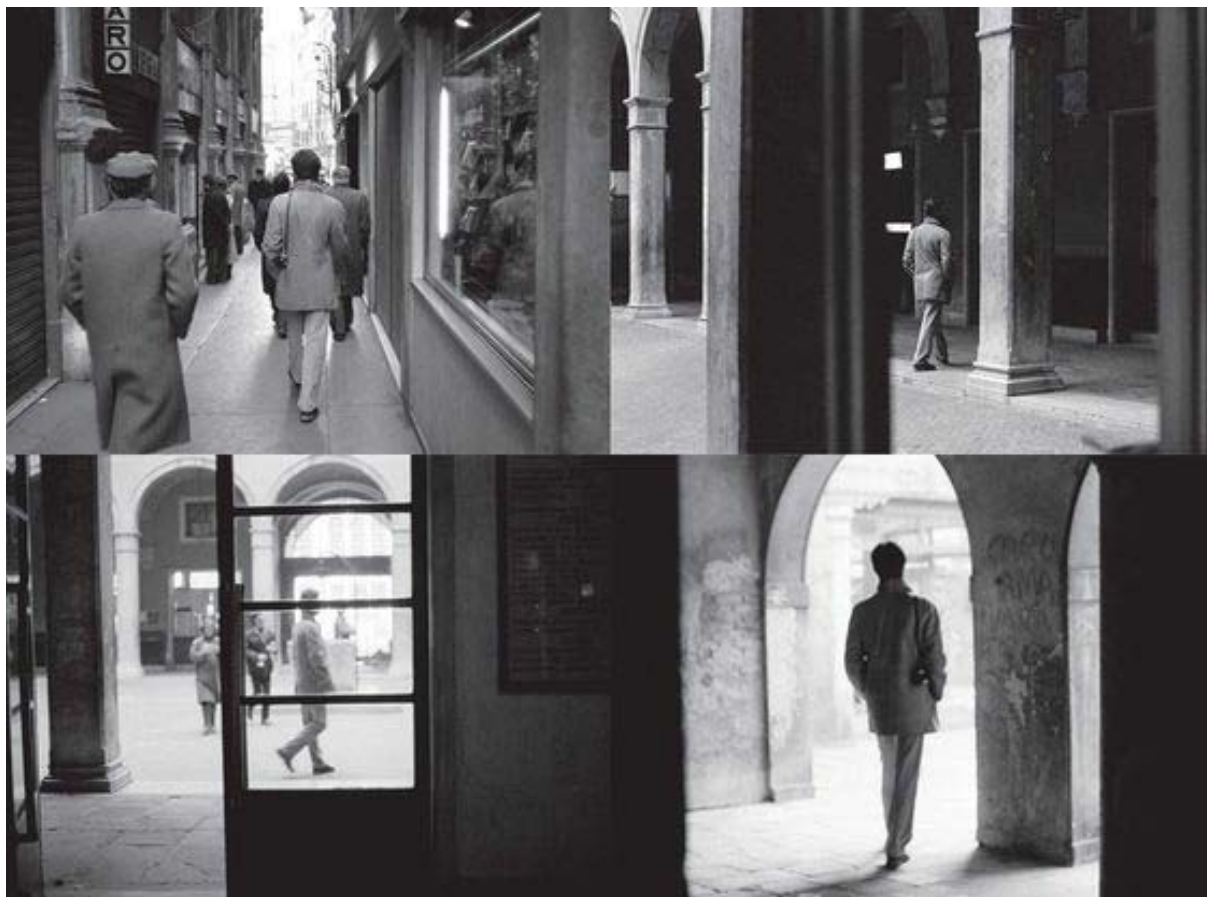


Εικ. 2 Vito Acconci, *Following Piece*, between October 3 and 25, 1969, performance, photograph © Vito Acconci 2008, shown courtesy of Vito Acconci

⁸ Jp McMahon, Vito Acconci, *Following Piece*, Khan Academy, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/conceptual-performance/a/vito-acconci-following-piece> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

2:3. ΤΑ ΕΡΓΑ «VENETIAN SUITE» ΚΑΙ «VOIR LA MER » ΤΗΣ SOPHIE CALLE

Η **Sophie Calle**⁹, στα εννοιολογικά και ποιητικά της έργα, κρύβει συνειδητά τα όρια μεταξύ τέχνης και ζωής, μυθοπλασίας και πραγματικότητας, ιδιωτικού και δημόσιου. Παίζει με την έννοια του ηδονοβλεψία και πολλά από τα έργα της τη βρίσκουν ακολουθώντας ξένους και ερευνώντας την ιδιωτική τους ζωή¹⁰ (Εικ. 3).



Εικ. 3. Sophie Calle, Suite Vénitienne (1979)

Η πρακτική της Sophie Calle χαρακτηρίζεται από παραστάσεις που χρησιμοποιούν σενάρια βάσει κανόνων, τα οποία στη συνέχεια τεκμηριώνει. Το «Venetian Suite» αποτελείται από ασπρόμαυρες φωτογραφίες, κείμενα και χάρτες που τεκμηριώνουν

⁹ Sophie Calle (1953), Γαλλίδα καλλιτέχνης. Η καλλιτεχνική πρακτικής της εστιάζει στη φωτογραφία και την εγκατάσταση, συνδυάζοντας φωτογραφίες, κείμενα και βίντεο και υφαίνοντας αφηγήσεις, τόσο δικών της ιστοριών, όσο και άλλων ανθρώπων. (Χ. Σ., GUGGENHEIM, *Sophie Calle, Collection Online*, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/sophie-calle>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

¹⁰ Russel Lecture: *Sophie Calle* - MCASD La Jolla, UCSD, January 15, 2009, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://web.archive.org/web/20100621233227/http://va-grad.ucsd.edu/~drupal/node/736>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

ένα ταξίδι που έκανε η καλλιτέχνης στη Βενετία για να ακολουθήσει έναν άντρα, που αναφέρεται ως Henri B., τον οποίο είχε γνωρίσει προηγουμένως στο Παρίσι¹¹ (Εικ. 4-6).



Εικ. 4. Sophie Calle, Suite Vénitienne (1979)



Εικ. 5. Sophie Calle, Suite Vénitienne (1979)



Εικ. 6. Sophie Calle, Suite Vénitienne (1979)

¹¹ Χ. Σ., Sophie Calle - Venetian Suite, TATE, ART & ARTISTS, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://www.tate.org.uk/art/artworks/calle-venetian-suite-t13640>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

Ακολουθεί πρακτικές ντεντέκτιβ και παρόλο που φαίνεται πως καταγράφει τις κινήσεις του άντρα ουσιαστικά καταγράφει τη δική της επιτέλεση.

Στο έργο της «Voir la mer», η Calle, καλεί κατοίκους της Κωνσταντινούπολης, οι οποίοι κατάγονται κυρίως από την κεντρική Τουρκία, να δουν τη θάλασσα για πρώτη φορά. Μετά τη θέαση της θάλασσας έπρεπε να επιστρέψουν το βλέμμα τους στην κάμερα, η οποία ήταν τοποθετημένη στο σημείο για να καταγράψει τα συναισθήματα που είχε προκαλέσει η εμπειρία¹² (Εικ. 7).



Εικ. 7. Sophie Calle, Voir la mer, 2011 (detail). © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2018. Courtesy Galerie Perrotin.

Στο βίντεο διάρκειας 3:55'' παρουσιάζεται ένα δείγμα της καταγραφής¹³ (Εικ. 8).



Εικ. 8. S. Calle, Voir la mer, στιγμιότυπο από βίντεο.

¹² Sophie Calle, Sophie Calle: Voir la mer, lens culture, [Online]. Διαθέσιμο:

<https://www.lensculture.com/books/8289-sophie-calle-voir-la-mer> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

¹³ X. Σ., Sophie Calle: Voir la mer, 2011, PERROTIN, [Online]. Διαθέσιμο:

<https://vimeo.com/perrotin/review/412761097/6b503b1144> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

2:4. TO ΕΡΓΟ «PARADOX OF PRAXIS I» ΤΟΥ FRANCIS ALYS

Ο Francis Alÿs¹⁴, με ευαισθησία προς τις ανθρωπολογικές και γεωπολιτικές ανησυχίες που επικεντρώνονται γύρω από τις παρατηρήσεις της καθημερινής ζωής δημιουργεί πολύπλευρα έργα που συμπεριλαμβάνουν δημόσιες δράσεις, εγκαταστάσεις, βίντεο, ζωγραφικά έργα και σχέδια¹⁵. Το MoMA (Museum of Modern Art) της Νέας Υόρκης, με αφορμή την έκθεση που πραγματοποιήθηκε στις 8/5 - 1/8 - 2011 και περιελάμβανε ένα σημαντικό μέρος από το έργο του καλλιτέχνη, αναφέρει πως ο Francis Alÿs, ένας από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες της γενιάς του, χρησιμοποιεί ποιητικές και αλληγορικές μεθόδους για την αντιμετώπιση πολιτικών και κοινωνικών πραγματικοτήτων, όπως τα εθνικά σύνορα, ο τοπικισμός (localism), η έννοια της παγκοσμιοποίησης (globalism), οι συγκρούσεις και η κοινότητα, καθώς και τα οφέλη και τις επιπτώσεις της προόδου. Οι προσωπικές, περιπατητικές εξερευνήσεις πόλεων του Alÿs αποτελούν τη βάση της πρακτικής του, μέσω της οποίας συντάσσει εκτενή και ποικίλη τεκμηρίωση που αντικατοπτρίζει τις ιδέες και τη διαδικασία του¹⁶.

Το «Paradox of Praxis I» είναι το αρχείο μιας δράσης που διεξάγεται κάτω από την ενότητα «sometimes making something leads to nothing». Το 1997, για εννέα ώρες, ο Alÿs έσπρωξε ένα μπλοκ πάγου στους δρόμους της πόλης του Μεξικού μέχρι να λειώσει εντελώς (Εικ. 9, 10).

Η πράξη αυτή βιντεοσκοπήθηκε επεξεργάστηκε και συμπυκνώθηκε και το τελικό υλικό που παράχθηκε αποτελεί ένα βίντεο λίγων λεπτών. Μέσα από το βίντεο φαίνεται ότι στην αρχή ο καλλιτέχνης αντιμετώπιζε δυσκολία στη μετακίνηση του ογκώδους κομματιού από πάγο, ενώ στη συνέχεια, ενόσω έλιωνε, η κατάσταση γινόταν αρκετά διαχειρίσιμη και ίσως λίγο πιο διασκεδαστική καθώς το κλωτσούσε σαν να ήταν μία μπάλα ποδοσφαίρου.

¹⁴ Ο Francis Alÿs (1959), γεννήθηκε στο Βέλγιο, ενώ ζει και εργάζεται στο Μεξικό. Σπούδασε αρχιτεκτονική στο Institute of Architecture in Tournai του Βελγίου και στο Università di Architettura της Βενετίας. Το 1986 ταξίδεψε στο Μεξικό όπου εργάστηκε στο πλαίσιο της προσπάθειας ανακατασκευής της πόλης μετά από τους καταστροφικούς σεισμούς του 1985, ενώ την πορεία κινήθηκε προς την τέχνη λόγω της ελευθερίας και της ευελιξίας που παρέχει. Στα έργα του χρησιμοποιεί μια ποικιλία από νέα και παραδοσιακά μέσα για να προκαλέσει συχνά μία ποιητική αίσθηση εξάρθρωσης σε κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα, (James W. Yood, Francis Alÿs, Belgian-born conceptual artist' ENCYCOPEDIA BRITANNICA, Aug 18, 2019, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.britannica.com/biography/Francis-Alÿs#accordion-article-history> [Τελευταία πρόσβαση: 16 Σεπτεμβρίου 2019])

¹⁵ David Zwirner, Francis Alÿs – Biography, David Zwirner, 2019 [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.davidzwirner.com/artists/francis-alÿs/biography> [Τελευταία πρόσβαση: 15 Σεπτεμβρίου 2019]

¹⁶ MoMA, Francis Alÿs: A Story of Deception, MoMA, 2011, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1091?locale=en> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Σεπτεμβρίου 2019]



Εικ. 9. Francis Alÿs, Paradox of Praxis I (Sometimes Doing Something Leads to Nothing), 1997.

© Francis Alÿs. Courtesy the artist and David Zwirner.



Εικ. 10. Francis Alÿs, Paradox of Praxis I (Sometimes Doing Something Leads to Nothing), 1997.

© Francis Alÿs. Courtesy the artist and David Zwirner.

Το βίντεο περιέχει εικόνες και ήχους της πόλης, δρόμους, κτίρια και βιτρίνες σε μία εναλλαγή κοντινών και μακρινών πλάνων. Όταν το κομμάτι γίνεται πολύ μικρό, σαν ένα παγάκι, η περιήγηση σταματά και ένα κοντινό πλάνο δείχνει το τελικό στάδιο της διαδικασίας και τα νερά που μένουν από αυτή. Η τελική σκηνή του βίντεο περιλαμβάνει επίσης μια ομάδα από 3 νεαρά αγόρια που παρακολουθούν το παγάκι να λιώνει εντελώς και χαμογελούν στην κάμερα¹⁷.

Στο ebook 'Politics of Rehearsal' από την ιστοσελίδα του καλλιτέχνη αναφέρεται ότι το έργο είναι προφανώς πολιτικό όσο αυτό προφανώς δεν είναι, εντούτοις αποτελεί ένα σχόλιο στις προσπάθειες επιβολής της νεωτερικότητας του Βορά στη Λατινική Αμερική. Οι συνθήκες ανισότητας, υποβάθμισης, εξαναγκασμού και εκμετάλλευσης καθιστούν αδύνατη την ανάκαμψη της οικονομίας. Αυτό το πλαίσιο - κοινωνικό, πολιτικό, οικονομικό και ψυχολογικό - στηρίζει και ενημερώνει ολόκληρη τη δομή της επανάληψης και της δοκιμής με την οποία λειτουργεί το έργο του Alÿs¹⁸. Ο Alÿs, μέσα στη συμβολική περιπατητική του πράξη, το αντικείμενο που επιλέγει για να σπρώξει στους δρόμους της πόλης δεν είναι τυχαίο. Το μπλοκ πάγου αποτελεί μία μεταφορά στην έννοια του λευκού κύβου, όρος που επινοήθηκε για να περιγράψει τον προεπιλεγμένο χώρο για την προβολή της τέχνης. Μία άλλη ερμηνεία του 'Paradox of Praxis' είναι η σύγκρουση ανάμεσα σε δύο διαφορετικούς τρόπους σκέψης για την τέχνη. Από τη μία πλευρά, η θέα του λευκού κύβου: αντικειμενική, θεσμική, που δεν είναι ακριβώς γνωστή για την περιεκτικότητά της. Από την άλλη πλευρά, η θέα του δρόμου: παροδική, απρόβλεπτη, λαϊκιστική. Η τέχνη που λαμβάνει χώρα τους δρόμους της πόλης είναι τελείως διαφορετική και μάλιστα αντιθετική στον τυπικό, δυτικό τρόπο προβολής της τέχνης (μουσεία, γκαλερί). Ένα μεγάλο μέρος της τέχνης που επιτελείται στους δρόμους λειτουργεί ως αντίβαρο στον θεσμικό κόσμο της τέχνης¹⁹.

¹⁷ Francis Alÿs, *Sometimes Making Something Leads to Nothing*, 1997, [Online]. Διαθέσιμο: <https://francisalys.com/sometimes-making-something-leads-to-nothing/> [Τελευταία πρόσβαση: 19 Σεπτεμβρίου 2019]

¹⁸ Francis Alÿs, *Politics of Rehearsal*, Francis Alÿs, 1997, [Online]. Διαθέσιμο: http://francisalys.com/ebooks/FrancisAlys_HammerBook/#page=29 [Προσπελάστηκε: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

¹⁹ Arn, J, *When Performance Art Takes to the Street, the Results Are Moving*, ART SY, April 8, 2019 [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-performance-art-takes-street-moving> [Τελευταία πρόσβαση: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

2:5. Η ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΤΟΥ ΔΗΜΟΣΙΟΥ ΧΩΡΟΥ

Οι δρόμοι ενέπνευσαν μερικούς από τους σημαντικότερους σύγχρονους πολιτικούς καλλιτέχνες. Για τον πολιτικό καλλιτέχνη ο δρόμος δεν είναι απλώς ένα σκηνικό, αλλά ένα θέμα, ένα εργαλείο για την κριτική του κόσμου της τέχνης και την ώθηση της τέχνης στον κόσμο. Η δυναμική ανάληψη μια σαφούς κοινωνικής ευθύνης με έναν ισχυρά πολιτικό προσδιορισμό από μέρους του καλλιτεχνικού πεδίου δεν είναι ένα φαινόμενο που εμφανίστηκε τώρα. Ταυτίστηκε αρχικά με την εδραίωση της μοντέρνας τέχνης και των πρωτοποριών στις αρχές του 20ού αιώνα. Ο ντανταϊσμός, ο σουρεαλισμός και ο κονστρουκτιβισμός, ήρθαν για να συνδράμουν στην πολιτική πρωτοπορία. Στην πορεία, μετά από μία άλλη μορφή πολιτικοποίησης που έθετε την τέχνη στην υπηρεσία ολοκληρωτικών καθεστώτων, ο Β΄ Παγκόσμιος πόλεμος, η διάψευση των προσδοκιών από την παραδοσιακή αριστερά, η εμφάνιση μετά το '60 κινημάτων των δικαιωμάτων, του φεμινισμού και αντιπολεμικών, δεν άφησαν ανεπηρέαστη την καλλιτεχνική κοινότητα. Αντίθετα, υπήρξε αλληλεπίδραση μέσα από την οποία επιχειρήθηκε η αμφισβήτηση του ιεραρχικού περιβάλλοντος των ιδρυμάτων τέχνης, των αξιών της αγοράς και των διάφορων μορφών ειδημοσύνης: «Οι φαινομενολογικές αναζητήσεις του μινιμαλισμού, οι εφήμερες δράσεις και οι περφόρμανς (performance), οι τοποειδείς διαδικασίες (site-specific) και παρεμβάσεις, η εννοιολογική και καταγραφική τέχνη με τον έντονο τεκμηριωτισμό και την έμφαση στη γλώσσα ή την πληροφορία, η απούλωση (dematerialization) του αντικειμένου τέχνης με στόχο την ουτοπική παράκαμψη της θεσμικής αγοράς, η οικειοποίηση (appropriation) των σημείων της μαζικής κουλτούρας με στόχο την αμφισβήτηση των ταυτοτήτων που αυτή παράγει [...] συνέστησαν την απαρχή μιας νέας πολιτικής αισθητικής που δεν έχει κατασταλάξει τελειωτικά ούτε στις σημερινές συνειδήσεις» (Σταυρακάκης, Σταφυλάκης, 2008: 13-14)²⁰.

Η Καταστασιακή Διεθνής που αποτέλεσε το πιο πολιτικά δεσμευμένο μεταπολεμικό κίνημα, επιδίωξε να μετατρέψει την τέχνη και την πολιτική ταυτόχρονα σε κάθε στάδιο της εξέλιξής της. Σημαντική συνεισφορά της ήταν ότι κατάρτισε μια πολιτιστική πολιτική που μπορούσε να επικρίνει τον καταναλωτικό καπιταλισμό. Επιδιώκοντας να πραγματώσει τις κρίσιμες πολιτιστικές στρατηγικές της μέσα από πολιτικές παρεμβάσεις, συμμετείχε στην πρώτη φοιτητική εξέγερση στο Παρίσι το 1966 και το 1967 δημοσίευσε τις δύο σπουδαιότερες κριτικές της κατά της καπιταλιστικής κουλτούρας, την *Επανάσταση της*

²⁰ Γ. Σταυρακάκης, Κ. Σταφυλάκης, *Το πολιτικό στη σύγχρονη τέχνη* (Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ, 2008), 13-14.

καθημερινής ζωής, του Ραούλ Βανεγκέμ και την *Κοινωνία του θεάματος* του Γκι Ντεμπόρ. Στην πράξη διαλύθηκε πλήρως το 1972, ωστόσο συνέχισε να υφίσταται μέσω των κειμένων της. Αναφορικά παραθέτω μία άποψη από την *Κοινωνία του θεάματος*: "Στην εποχή της διάλυσής της, η τέχνη, σαν αρνητική κίνηση που επιδιώκει το ξεπέραςμα της τέχνης μέσα σε μια ιστορική κοινωνία όπου η ιστορία δεν έχει ακόμα βιωθεί, είναι τέχνη της αλλαγής και, ταυτόχρονα, απόλυτη έκφραση του αδύνατου της αλλαγής. Όσο πιο μεγαλεπήβολη είναι η απαίτησή της, τόσο πιο ανέφικτη γίνεται η αληθινή πραγμάτωσή της. Αυτή η τέχνη είναι αναγκαστικά πρωτοποριακή και δεν είναι. Η πρωτοπορία της είναι η εξαφάνισή της» (Foster κ.ά., 2012: 431)²¹.

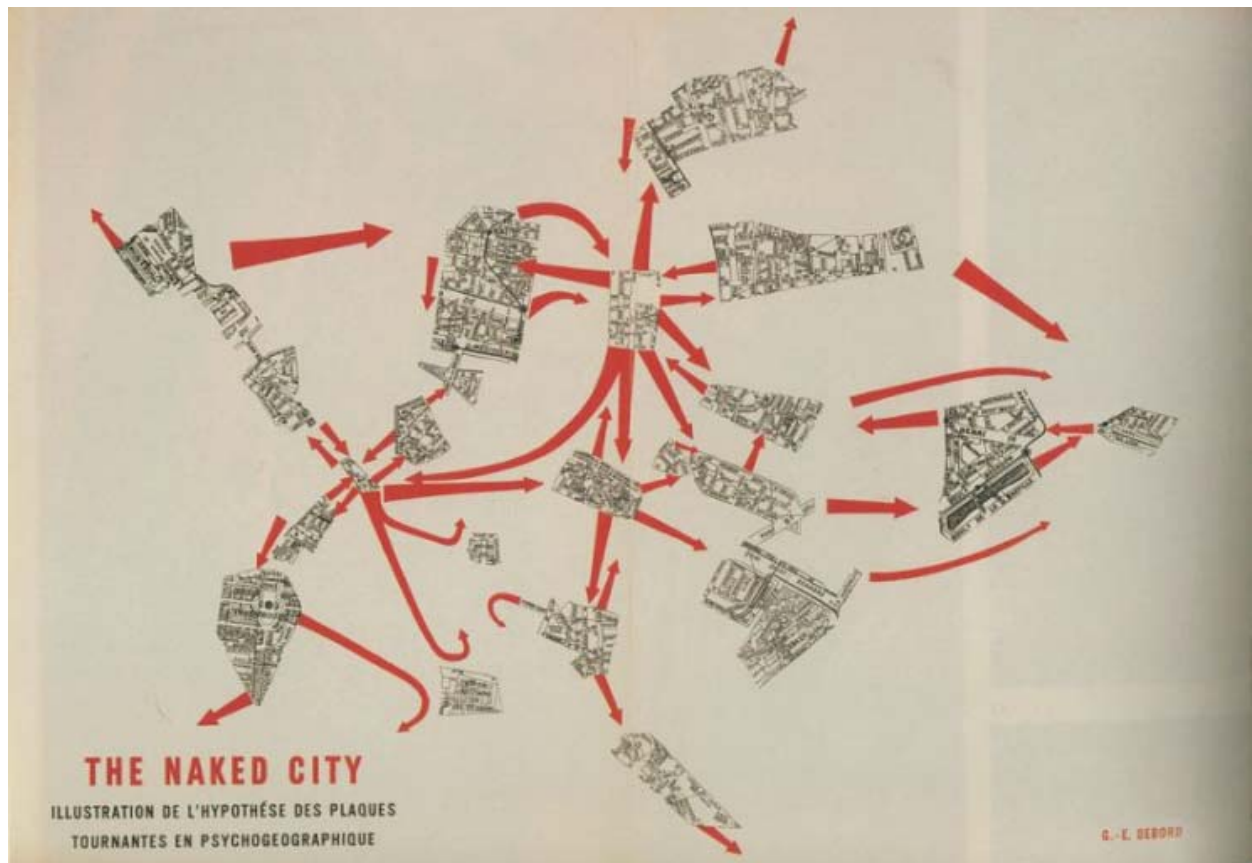


Εικ. 11. Artist's book: Guy Debord & Asger Jorn, *Mémoires*, 1959

Μία από τις θεμελιώδεις αξίες στις οποίες βασίστηκε ήταν η έννοια της «Ψυχογεωγραφίας» και της «Περιπλάνησης». Η «Ψυχογεωγραφία» αφορά στη μελέτη του γεωγραφικού περιβάλλοντος και των επιπτώσεών του, είτε αυτό γίνεται συνειδητά και οργανωμένα, είτε όχι, επάνω στα συναισθήματα και τη συμπεριφορά των ανθρώπων. Ο όρος εμφανίστηκε το 1955 από τον Guy Debord, Γάλλο θεωρητικό/ συγγραφέα και αποτέλεσε ένα μεθοδολογικό εργαλείο τόσο για τους Καταστασιακούς (Εικ. 11), όσο και για τις

²¹ Foster κ.ά., *Η τέχνη από το 1900. Μοντερνισμός Αντιμοντερνισμός Μεταμοντερνισμός*, 431.

μεταγενέστερες θεωρίες/μελέτες για την πόλη. Η «Περιπλάνηση» (derive) αποτελεί τη βασική πρακτική της Ψυχογεωγραφίας, ως μέθοδος εξερεύνησης. Τα αποτελέσματά της καταγράφονταν στους ψυχογεωγραφικούς χάρτες (Εικ. 12). Οι χάρτες αποτελούν υποκειμενικές αναπαραστάσεις διαδρομών στην πόλη, μια διαφορετική ανάγνωση του αστικού τοπίου, όπως βιώθηκε εφήμερα από τον πλάνητα²².



Εικ. 12. Ψυχογεωγραφικός χάρτης του Παρισιού. Guy Debord & Ager Jorn, The Naked City, 1957

²² Δήμητρα Τσιαούσκογλου, Καταστασιακοί (Μέρος Α'), art mag, Νοέμβριος 28, 2013, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.artmag.gr/art-history/art-history/item/5154-situationists> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΤΟ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ

Ο Michel de Certeau, στο κεφάλαιο ‘Περπατώντας στην πόλη’ του βιβλίου του «Επινοώντας την καθημερινή πρακτική», επιχειρεί να ανιχνεύσει πρακτικές του χώρου που παραπέμπουν σε μια ειδική μορφή τελέσεων (των «τρόπων του πράττειν») και σε μια «άλλη χωρικότητα» (μια «ανθρωπολογική», ποιητική εμπειρία του χώρου), ξένες ως προς τον «γεωμετρικό» ή/και «γεωγραφικό» χώρο των οπτικών ή θεωρητικών κατασκευών²³.

Η επιθυμία του ανθρώπου για την πόλη γεννήθηκε προτού βρει τα μέσα να την κατασκευάσει. Οι πίνακες ζωγραφικής του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης απεικονίζουν την πόλη μέσα από μία οπτική που δεν υπήρχε ακόμη. Μέσα από την προοπτική, τη θέαση της πόλης από ψηλά και το πανόραμα που προέκυπτε, μετέτρεπε τον θεατή σε “ουράνιο οφθαλμό”. Βλέποντας την πόλη από ψηλά, ο θεατής τοποθετείται σε απόσταση, με όλο τον κόσμο να απλώνεται μπροστά του και να μεταβάλλεται, κάτω από το βλέμμα του, σε κείμενο προς ανάγνωση. Σε αντίθεση, “κάτω”, στους δρόμους, βρίσκονται οι καθημερινοί χρήστες της πόλης. Χαράζουν διαδρομές, δημιουργούν δίκτυα, διασταυρώνονται και συνθέτουν μία πολλαπλή ιστορία, η οποία, παραμένει καθημερινά, συνεχώς, άλλη. Στην περίπτωση αυτή, το αστικό “κείμενο” το γράφουν οι ίδιοι οι χρήστες, χωρίς όμως να μπορούν να το διαβάσουν. Έτσι, μέσα στη σχεδιασμένη πόλη, που βρίσκεται μέσα σε ένα “γεωμετρικό” ή “γεωγραφικό” χώρο, εισέρχεται μία άλλη πόλη που μετακινείται. Η κατοικημένη πόλη, που δημιουργεί πρακτικές του χώρου, οι οποίες παραπέμπουν σε μια “άλλη χωρικότητα”, σε μια ποιητική και μυθική εμπειρία του χώρου, μία πόλη μεταφορική²⁴.

Η μεταφορά είναι πολύ χαρακτηριστική και στις “Αόρατες πόλεις”, του Italo Calvino. Ο Calvino, περιγράφει ένα σύνολο πόλεων, μη αναγνωρίσιμων, επινοημένων. Προσφέρει ερεθίσματα και στοχασμούς για την πόλη γενικότερα, βασιζόμενος σε έννοιες όπως η μνήμη, η επιθυμία, σημάδια και ανταλλαγές, μέσα από περιγραφές, διαλόγους και ερωτήματα που αφορούν και τη σύγχρονη πόλη. Περιγράφοντας την πόλη της Ταμάρας, μιλάει για τα σημάδια και τα σύμβολα που συναντάς σε μία πόλη, όπου το βλέμμα διατρέχει τους δρόμους σαν να πρόκειται για γραμμένες σελίδες: “η πόλη λέει όλα όσα πρέπει να σκεφτείς”. Ποια πραγματικά είναι η πόλη κάτω από αυτά τα σημάδια, τι περιέχει και τι κρύβει, είναι ερωτήματα που τα αφήνει να αιωρούνται²⁵. Ταυτόχρονα, δημιουργεί ισορροπίες

²³ Michel deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν* (Αθήνα: ΣΜΙΛΗ, 2010), 247.

²⁴ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 245-247.

²⁵ Ιταλο Καλβίνο, *Οι αόρατες πόλεις*. μετ. Ανταίος Χρυσοστομίδης (Αθήνα: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ, 2018), 32.

τοποθετώντας στις πόλεις αντιφατικές καταστάσεις. Μία πόλη εισέρχεται σε μία άλλη. Σχεδόν σε όλες υπάρχει το στοιχείο της αντίθεσης που τις χαρακτηρίζει μέσα από τη δομή τους και τις συμπεριφορές αυτών που τις κατοικούν. Το καλό και το κακό, η δυστυχία και η ευτυχία, η κρυφή πόλη μέσα στη φανερή: “Και στη Ραΐσα, πόλη θλιμμένη, υπάρχει ένα αόρατο νήμα που, για μια στιγμή, δένει ένα ζωντανό πλάσμα με ένα άλλο και έπειτα κόβεται, ύστερα επανασυνδέει κάποια κινούμενα σημεία σχεδιάζοντας νέες γρήγορες φιγούρες έτσι ώστε, σε κάθε στιγμή, η δυστυχισμένη πόλη να περιλαμβάνει μια ευτυχισμένη πόλη που η ίδια ούτε καν υποψιάζεται ότι υπάρχει” (Καλβίνο, 2018: 182)²⁶.

Ο Michel de Certeau, κάνοντας μία υπόθεση ότι μια χωρική τάξη οργανώνει ένα σύνολο δυνατοτήτων (για παράδειγμα μία πλατεία που μπορεί κάποιος να χρησιμοποιήσει) και απαγορεύσεων (ένα κτίριο που εμποδίζει τη διέλευση), ο περιπατητής πραγματώνει ορισμένες μόνο από αυτές, δίνοντάς τους “είναι” και “φαίνεσθαι”. Ταυτόχρονα όμως, επινοεί άλλες, λοξές συντομότερες διαδρομές, παρεκκλίσεις και γενικά αυτοσχεδιάζει, μεταβάλλοντας ή εγκαταλείποντας χωρικά στοιχεία. Έτσι, μεταμορφώνει κάθε χωρικό σημαίνον σε κάτι άλλο, άρα επιλέγει. Κάνοντας διαλογή, τοποθετεί ορισμένους τόπους στην αδράνεια, ενώ με άλλους συνθέτει “τυχαία” χωρικά “γυρίσματα”, εισάγοντας μια ρητορική του περπατήματος²⁷.

Ο Νίτσε, μιλώντας για την έννοια της μεταφοράς στην καλλιτεχνική πράξη, αναφέρεται σε μία διαδικασία μετασχηματισμού. Δίχως αυτή τη διαδικασία μετάθεσης, κατά την οποία ο καλλιτέχνης εξαλείφει κάποιες λεπτομέρειες, προσθέτει άλλες, ή διευθετεί προκειμένου να μεταμφιέσει κάποια μέρη, θα ήταν αδύνατο να υπάρξει τέχνη. Η εργασία εξιδανίκευσης που υπάρχει εκ φύσεως στην καλλιτεχνική δραστηριότητα αντιστοιχεί στην ασύνειδη δραστηριότητα, η οποία αφενός παράγει μία αφθονία εικόνων (και πράξεων κατ’ αντιστοιχία), αφετέρου επιλέγει μεταξύ αυτών και αφήνει κάποιες άλλες²⁸.

Επιστρέφοντας στον Michel de Certeau και τη ρητορική του περπατήματος, εντοπίζουμε μία συσχέτιση ανάμεσα στην τέχνη του χειρισμού του λόγου και στο περπάτημα ως πράξη. Χαρακτηριστικά αναφέρει: “Η τέχνη του να ‘τορνεύεις’ φράσεις γυρίζοντάς τις από δω κι από κει ισοδυναμεί με μία τέχνη του να κάνεις διαδρομές, στρίβοντας πότε δω, πότε κει. Η τέχνη αυτή, όπως και η συνηθισμένη γλώσσα, προϋποθέτει και συνδυάζει ποικίλες εκδοχές ύφους και χρήσης. [...] Και τα δύο στοχεύουν έναν ‘τρόπο του πράττειν’,

²⁶ Καλβίνο, *Οι αόρατες πόλεις*, 32.

²⁷ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 245-256.

²⁸ Σαρά Κοφμάν, *Ο Νίτσε και η μεταφορά*. (Αθήνα: ΣΜΙΑΗ, 2010), 61-63.

έναν τρόπο να κάνεις κάτι (να μιλάς, να περπατάς κ.λ.π.), αλλά το μεν ύφος ως γενική επεξεργασία του συμβολικού, η δε χρήση ως στοιχείο ενός κώδικα. Διασταυρώνονται για να σχηματίσουν ένα ύφος χρήσης - τρόπο του είναι και τρόπο του πράττειν” (de Certeau: 258)²⁹. Αναλύοντας τη “σύγχρονη τέχνη της καθημερινής έκφρασης” με βάση τις αφηγήσεις χωρικών πρακτικών του Ζ. Φρ. Ωγκογιάρ, ο Ντε Σερτώ μεταφέρει την επισήμανση του Ωγκογιάρ σε δύο θεμελιώδη σχήματα λόγου: τη συνεκδοχή και το ασύνδετο. Συνεκδοχή έχουμε όταν δηλώνεται ένα μέρος αντί για το όλο στο οποίο εντάσσεται για να εκφράσει το όλο (κατά τον Νίτσε, το “εγώ” πρέπει να εκφράζει την ολότητα. Με αυτόν τον τρόπο έχουμε τη μετουσίωση του καλλιτέχνη σε μεταφορά του κόσμου, ο οποίος γίνεται το μέσο του αιώνιου είναι, χαρακτηριστικό που το εντοπίζει στον δημιουργό του αρχαίου μουσικού δράματος, της κατεξοχήν συνολικής τέχνης³⁰). Ασύνδετο έχουμε όταν καταργούνται οι συνδετικές λέξεις, οι σύνδεσμοι. Έτσι κατά το περπάτημα το ασύνδετο τεμαχίζει τον χώρο που διανύεται. Ως οδοιπορικά σχήματα, το ένα διαστέλλει ένα χωρικό στοιχείο για να υποκαταστήσει μία ολότητα και το άλλο διανοίγει απουσίες κρατώντας κάποια επιλεγμένα κομμάτια. Το ένα είναι “πυκνωτικό” διευρύνοντας τη λεπτομέρεια και δίνει στο σύνολο τις μικρότερες δυνατές διαστάσεις και το άλλο αφαιρεί, κόβοντας τη συνέχεια. Έτσι, τα οδοιπορικά σχήματα αντικαθιστούν το σύστημα ενός συνεκτικού χώρου, “δεμένου” και ταυτόχρονου, με διαδρομές που έχουν δομή μύθου. Ως “μύθο” ο Ντε Σερτώ εννοεί έναν λόγο που σχετίζεται με τον τόπο μιας ύπαρξης, μία αφήγηση, μία αποσπασματική ιστορία που τα κενά της συναρμολογούνται με τις κοινωνικές πρακτικές που συμβολίζει³¹. Ο οραματιστής ταξιδιώτης του Καλβίνο, είχε σκεφτεί ένα πρότυπο πόλης από το οποίο μπορούσε να αντλήσει όλες τις άλλες: “μία πόλη φτιαγμένη μονάχα από εξαιρέσεις, αποκλίσεις, αντιφάσεις, ανακολουθίες, παραξενιές” (Καλβίνο, 2018: 93)³².

Στο σημείο αυτό, με αφορμή την ανάλυση του Ντε Σερτώ πάνω στον “τρόπο του πράττειν” μέσα από τις πυκνώσεις και τις αραιώσεις, τα κενά και τα πλήρη, έχει ενδιαφέρον να αναφερθεί η συμπεριφορά του οπτικού εγκεφάλου, έτσι όπως καταγράφεται από τον Semir Zeki, στο πεδίο της νευροεπιστήμης. Ο Zeki, μιλώντας για τις ιδιότητες που έχει ο οπτικός εγκέφαλος, αναφέρει πως από τις συνεχώς μεταβαλλόμενες πληροφορίες που δέχεται ο εγκέφαλος σε τεράστια ποσότητα, συγκρατεί τις πιο βασικές, ξεχωρίζοντας τον ουσιώδη

²⁹ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 258.

³⁰ Κοφμάν, *Ο Νίτσε και η μεταφορά*, 34.

³¹ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 260-262.

³² Καλβίνο, *Οι αόρατες πόλεις*, 93.

χαρακτήρα των αντικειμένων και των καταστάσεων. Αναζητά δηλαδή την σταθερότητα και το ουσιώδες. Η ολότητα και η ενότητα της οπτικής εικόνας είναι μία ιδιότητα που έχει τη δυνατότητα να την πραγματοποιήσει μόνο ο οπτικός εγκέφαλος. Για τις νευροεπιστήμες, οι εικαστικές τέχνες είναι κυρίως το προϊόν της δραστηριότητας του οπτικού εγκεφάλου. Η μετατόπιση ή η συμπλήρωση των μορφών από τον λεγόμενο οπτικό εγκέφαλο ολοκληρώνει με περίπλοκες διαδικασίες πρόσληψης τα ατελή σχήματα για την αντίληψη, το λεγόμενο οπτικό συμπλήρωμα³³.

Κατά την καταγραφή σκηνών από τους δρόμους της πόλης, παρατηρώντας τις κινήσεις των ανθρώπων, προκύπτουν νοητικές συνδέσεις με ακόμη μία φανταστική πόλη του Καλβίνο, την Χλόη. Εκεί, τα άτομα που περπατάνε στους δρόμους δεν γνωρίζονται μεταξύ τους: “Σε κάθε τους συναπάντημα φαντάζονται χίλια πράγματα ο ένας για τον άλλον, τις συναντήσεις που θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν μεταξύ τους, τις συζητήσεις, τις εκπλήξεις, τα χάδια, τις δαγκωματιές. Κανένας όμως δεν χαιρετά κανέναν, τα βλέμματα διασταυρώνονται για μια στιγμή, ύστερα δραπετεύουν, ψάχνουν άλλα βλέμματα, δεν σταματάνε πουθενά. [...] Κάτι τρέχει ανάμεσά τους, μια ανταλλαγή βλεμμάτων σαν γραμμές που συνδέουν τη μία μορφή με την άλλη και σχηματίζουν τόξα, αστεράκια, τρίγωνα, μέχρι που όλες οι παραλλαγές, σε μια στιγμή, εξαντλούνται και άλλα πρόσωπα μπαίνουν στη σκηνή” (Καλβίνο, 2018: 73)³⁴. Ο βιωμένος τόπος εμπεριέχει αναμνήσεις. Είναι σαν “παρουσίες απουσιών”. Συντίθεται με εμπειρίες, σκέψεις, συναισθήματα, ανάμεσα στο παρελθόν και το παρόν, σαν ένα παλίμψηστο πρακτικών του χώρου. Σ’ αυτόν τον παλίμψηστο τόπο, “η υποκειμενικότητα αρθρώνεται πάνω στην απουσία”. Ο Ντε Σερτώ μέσα σ’ αυτή τη συνθήκη αναγνωρίζει μία επανάληψη της πρωταρχικής εμπειρίας, της διαφοροποίησης του παιδιού από το σώμα της μητέρας, που πραγματοποιείται μέσω ποικίλων μεταφορών, όπου εκεί “εγκαινιάζεται η δυνατότητα του χώρου και μια εντόπιση του υποκειμένου” (de Certeau: 274)³⁵. Ο Λακάν, μετά την παρουσίαση του “Σταδίου του Καθρέφτη”, κατά το οποίο το βρέφος βλέποντας την εικόνα του στον καθρέφτη διαπιστώνει ότι έχει μία ολοκληρωμένη μορφή μέσα από την αίσθηση ενοποίησης και ολότητας που του παρέχει η εικόνα (στην πραγματικότητα η εικόνα έρχεται να πάρει τη θέση του εαυτού, όπου η αίσθηση του ενοποιημένου εαυτού αποκτάται με το τίμημα ο εαυτός μας να είναι ένας άλλος, δηλαδή η κατοπτρική μας εικόνα), ασχολήθηκε με τη φύση της συνείδησης και

³³ Semir Zeki, *Εσωτερική όραση*. (Ηράκλειο: ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΡΗΤΗΣ, 2013).

³⁴ Καλβίνο, *Οι αόρατες πόλεις*, 34.

³⁵ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 274.

συγκεκριμένα της αυτοσυνείδησης. Στο σημείο αυτό συνέβαλε η πειραματική ψυχολογία, η οποία υποστήριξε ότι η αυτογνωσία είναι αποτέλεσμα της επίγνωσης του βρέφους γύρω από σώμα του. Κατά συνέπεια, το βρέφος δεν πρέπει απλώς να αποκτήσει επίγνωση του σώματος και των λειτουργιών του, αλλά να αναπτύξει επίγνωση του περιβάλλοντός του και του εξωτερικού κόσμου. Με αποτέλεσμα, για να μπορέσει κάποιος να αυτοπροσδιοριστεί ως αυτόνομος εαυτός, πρέπει πρώτα να διακρίνει τον εαυτό του από τους άλλους και το κοινωνικό του περιβάλλον³⁶. Το ταξίδι του περάσματος στον άλλο μέσα από την κατοπτρική διαδικασία (και την ταύτιση του εαυτού με την εικόνα) εμπεριέχει τη διαδικασία της “χωρικής σύλληψης”, όπου “εγγράφει το πέρασμα στον άλλο ως τον νόμο του είναι και το νόμο του τόπου”. Συνεπώς, χρησιμοποιώντας τον χώρο σημαίνει ότι επαναλαμβάνουμε την εμπειρία της παιδικής ηλικίας: “μέσα στον τόπο, είμαι άλλος και περνάω στον άλλο”. Η παιδική ηλικία, λειτουργεί ως καθοριστικός παράγοντας στις πρακτικές του χώρου, κατακλύζοντας ιδιωτικούς και δημόσιους χώρους και δημιουργώντας μέσα στη σχεδιασμένη πόλη μία πόλη “μεταφορική” (de Certeau: 275)³⁷.

Μέσα στο θεωρητικό πλαίσιο που αναπτύχθηκε σε αυτό το κεφάλαιο γίνεται μία προσπάθεια κατανόησης της λειτουργίας ενός αστικού περιβάλλοντος ως βιωμένου χώρου και τη θέση που κατέχει ο άνθρωπος σε αυτό μέσα από το ενέργημα του περπατήματος και την έννοια της μεταφοράς. Οι πρακτικές του χώρου, δημιουργούν συνθήκες που καθορίζουν την κοινωνική ζωή. Η διεργασία του περπατήματος σχηματίζει ένα σύστημα το οποίο δίνει πραγματική υπόσταση στην πόλη, χωρίς να προσδιορίζεται τοπικά αλλά χωρικοποιώντας. Τα βήματα διαπλέκονται σχηματίζοντας χώρους. Υφαίνοντας τόπους. Το περπάτημα, η περιπλάνηση, η δραστηριότητα των περαστικών, μετατίθεται σε σημεία που συνθέτουν κάθε φορά μία νέα γραμμή³⁸.

³⁶ Sean Homer, *Εισαγωγή στον Ζακ Λακάν* (Αθήνα: OPOSITO, 2017), 42-50.

³⁷ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 260-275.

³⁸ deCerteau, *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*, 252-254).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΔΙΑΔΡΑΣΗ – ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ

4.1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

Ο Σεμίρ Ζέκι, στο βιβλίο του “Εσωτερική όραση”, διερευνά την τέχνη ως προϊόν της δραστηριότητας του εγκεφάλου. Οι εικαστικές τέχνες εκφράζονται μέσω του εγκεφάλου ο οποίος στηρίζεται σε κανόνες λειτουργίας είτε αυτοί αφορούν το επίπεδο της αντίληψης, της εκτέλεσης ή της εκτίμησης. Είναι δύσκολο βέβαια να ειπωθεί για το πώς και από πού προκύπτει το αισθητικό αποτέλεσμα ενός έργου τέχνης και της συναισθηματικής εμπειρίας που προκαλεί στον θεατή, καθώς οι γνώσεις που αφορούν τη λειτουργία του εγκεφάλου είναι ακόμη αποσπασματικές. Μένοντας στο επίπεδο της αντίληψης, ο εγκέφαλος διαχειρίζεται όλες τις αντιληπτικές διαδικασίες του ανθρώπου μέσα από ένα σύστημα μηχανισμών εκ των οποίων λαμβάνει πληροφόρηση για το εξωτερικό περιβάλλον προκειμένου να αποκτήσει γνώση³⁹.

Στο πλαίσιο της εργασίας αυτό που έχει ενδιαφέρον και είναι υπό διερεύνηση, είναι οι εμπειρίες που προκύπτουν από τη χρήση του ενδιάμεσου που μεταφέρει το ερέθισμα στον εγκέφαλο, τα λεγόμενα αισθητηριακά όργανα. Κατανοώντας τη σημασία των αισθήσεων για την πρόσληψη της πληροφορίας και κατ’ επέκταση της κατανόησης του εξωτερικού κόσμου, τα μέσα έχουν τη δυνατότητα να ανοίξουν διαφορετικές διόδους για τις αισθήσεις. Κατά τον Μάρσαλ Μακλούαν, οι ανθρώπινες αισθήσεις, των οποίων προεκτάσεις είναι όλα τα μέσα, είναι σταθερές φορτίσεις των προσωπικών μας ενεργειών και διαμορφώνουν καθολικά τη συνείδηση και την εμπειρία του κάθε ατόμου⁴⁰. Η γνωστή φράση του Μ. Μακλούαν, “το μέσο είναι το μήνυμα”, περικλείει την ουσία της σκέψης του και δίνει ένα νέο, τεχνολογικό περιεχόμενο στο ζήτημα της μορφής και του περιεχομένου, προσδίδοντας στο μέσο ίση αξία με αυτή του μηνύματος.

Κάνοντας μία μικρή αναδρομή στη σχέση τέχνης και ψηφιακότητας, τα πρώτα δείγματα εμφανίζονται αρκετά νωρίς, στα τέλη της δεκαετίας του ‘60 (για παράδειγμα με την έκθεση “Cybernetic Serendipity” στο Λονδίνο το 1968), στο πλαίσιο της εξερεύνησης της τεχνολογίας και της ένταξής της στην καλλιτεχνική δημιουργία. Η ενασχόληση με την ψηφιακότητα συνιστούσε περισσότερο μία επιμέρους θεματική της ευρύτερης σχέσης “τέχνης και τεχνολογίας”. Με την εμφάνιση του παγκόσμιου ιστού η ψηφιακή τέχνη

³⁹ Zeki, *Εσωτερική όραση*.

⁴⁰ Marshall McLuhan, *MEDIA, Οι προεκτάσεις του ανθρώπου* (Αθήνα: Κάλβος, 1990), 42.

ανέπτυξε δικούς της θεωρητικούς, επιμελητές και θεσμικούς χώρους, όπως για παράδειγμα το πιο γνωστό φεστιβάλ, ίσως και το μεγαλύτερο που ταυτίζεται με τα νέα μέσα, της Ars Electronica. Καλλιτέχνες και θεωρητικοί έθεσαν την ψηφιακή τέχνη όχι ως νέα κατηγορία τέχνης, ούτε ως καλλιτεχνική δραστηριότητα της πληροφορικής, αλλά ως συνέχεια ή υπέρβαση της μοντέρνας τέχνης σε νέα μέσα⁴¹.

Η γενική συσχέτιση της τέχνης και της τεχνολογίας δεν είναι εννοιολογικά οξύμωρη. Στα ελληνικά γίνεται πιο εύκολα κατανοητό λόγω κοινής ρίζας. Ετυμολογικά η λέξη “τεχνολογία” εκτός από την τεχνική εμπεριέχει τον λόγο και τη λογική, συνεπώς δεν ταυτίζεται μόνο με τη μηχανική συσκευή αλλά και με τον προγραμματισμό και τη λογική διευθέτηση των τεχνικών μέσων. Στην ψηφιακή εποχή η τεχνολογία εγκαθίσταται βαθύτερα στον παγκόσμιο πολιτισμό, ενώ τη τέχνη ανασυντίθεται και αναδιοχετεύεται στον τρόπο ζωής και τα οπτικοακουστικά μέσα. Το φαινόμενο της “δημοκρατικοποίησης της τέχνης”, πάγιο αίτημα του καλλιτεχνικού χώρου μετά τη δεκαετία του ‘60 και η τεχνολογία, οδηγούν τη σύγχρονη τέχνη σε ευρύτερη κοινωνική απήχηση και σε νέα θεώρηση του καλλιτεχνικού μέσου⁴².

Ο Lev Manovich, σε μία προσπάθεια συστηματικής οργάνωσης μιας βασικής θεωρίας των Νέων Μέσων, μέσα από τη σημειολογική ανάλυση των χαρακτηριστικών και των μεθοδολογιών τους, αναφέρει πως ο όρος “διεπαφή ανθρώπου-υπολογιστή” χαρακτηρίζει την αλληλεπίδραση του χρήστη με τον υπολογιστή, μέσα από συσκευές εισόδου και εξόδου δεδομένων όπως η οθόνη, το πληκτρολόγιο και το ποντίκι. Ο όρος επινοήθηκε από την εποχή που ο υπολογιστής λειτουργούσε ως εργαλείο δουλειάς (εγγραφή κειμένων κ.λ.π.). Στην πορεία, κατά την διάρκεια της δεκαετίας του ‘90 η χρήση του και η έννοια της διεπαφής άρχισε να μεταβάλλεται, αποκτώντας νέο χαρακτήρα. Με την ευρεία χρήση του διαδικτύου, ο άνθρωπος βρίσκεται πλέον σε μία συνεχή διεπαφή δεδομένων (κείμενα, φωτογραφίες, μουσική, βίντεο, εικονικά περιβάλλοντα) μέσω του υπολογιστή. Κατά κύριο λόγο, ο Manovich, υποστηρίζει πως “δεν βρισκόμαστε σε διεπαφή με τον υπολογιστή αλλά με την κουλτούρα, η οποία είναι πλέον ψηφιοποιημένη σε ψηφιακή μορφή”, καθώς και ότι “η διεπαφή ανθρώπου-υπολογιστή αποτελεί ήδη μία ισχυρή πολιτισμική παράδοση, μια πολιτισμική γλώσσα που διαθέτει τους δικούς της τρόπους για την αναπαράσταση της ανθρώπινης μνήμης και εμπειρίας” (Manovich, 2016: 130-133)⁴³.

⁴¹ Κωνσταντίνος Βασιλείου, *Προς την τεχνολογία της τέχνης. Από τη μοντέρνα στη σύγχρονη τέχνη* (Αθήνα: ΠΛΕΘΡΟΝ, 2012), 79-81.

⁴² Βασιλείου, *Προς την τεχνολογία της τέχνης. Από τη μοντέρνα στη σύγχρονη τέχνη*.

⁴³ Lev Manovich, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων* (Αθήνα: ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ, 2016), 130-133.

Η διάδραση (interactivity), ως έννοια, είναι κυρίαρχη στον χώρο του ψηφιακού πολιτισμού. Ο σύγχρονος άνθρωπος, διαδρά καθημερινά με τα ηλεκτρονικά μέσα για να επικοινωνήσει, να αναζητήσει πληροφορίες, να διεκπεραιώσει εργασίες. Στον χώρο της τέχνης, η διάδραση επιτελεί έναν τελετουργικό χαρακτήρα, αναπτύσσοντας έναν διάλογο μεταξύ έργου και επισκέπτη. Ο επισκέπτης καλείται να ανακαλύψει σταδιακά τις ιδέες του έργου τέχνης. Πρόκειται για μία διαδικασία μύησης. Εμπεριέχει την έννοια της ανακάλυψης, των κρυφών μηνυμάτων και της έκπληξης. Τίθεται σε μία κατάσταση διερεύνησης και διαμόρφωσης μιας προσωπικής εκδοχής, μέσα από μία διαδικασία διαλόγου. Αναπτύσσεται μία διαλεκτική σχέση ανθρώπου – ψηφιακού έργου, κατά την οποία ο επισκέπτης αναλαμβάνει έναν ενεργητικό ρόλο, όπου μέσα από νοητικές και σωματικές λειτουργίες, σε συνδυασμό χρήσης ενδιάμεσων τεχνολογικών μηχανισμών, επιδρώντας στο αποτέλεσμα. Κατά μία έννοια, ο επισκέπτης ορίζει το έργο το οποίο ο ίδιος θα βιώσει⁴⁴.

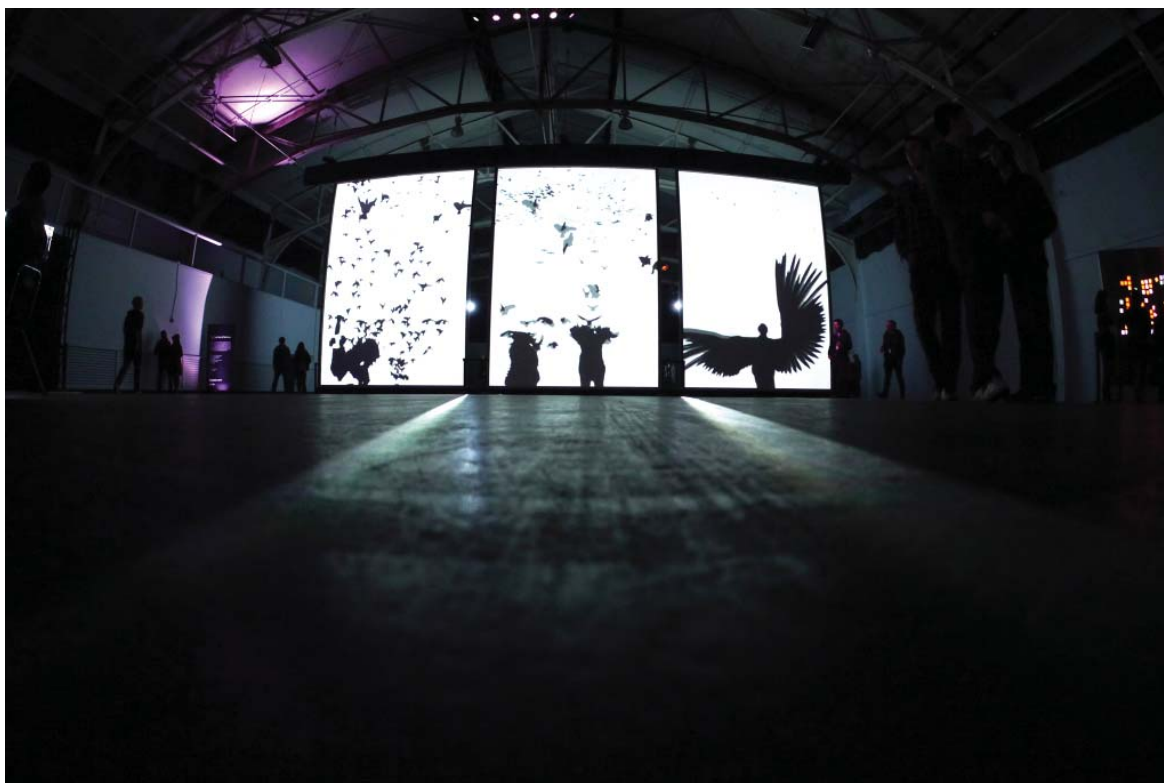
Ο 21^{ος} αιώνας φέρνει μία σημαντική επανάσταση στον χώρο της διαδραστικής τέχνης, μέσω της χρήσης αυτόνομων ενδιάμεσων μηχανισμών που δημιουργούν νέες συνθήκες στον χώρο της καλλιτεχνικής έκφρασης (smartphones, Arduino κ.ά.). Οι μηχανισμοί αυτοί αλλάζουν τη σχέση του χώρου προβολής και διάδρασης. Δημιουργούν έναν άλλο χώρο μέσα στον χώρο. Με την εμφάνιση του Arduino (Interaction Design Institute, Ivrea, Italy) σημειώθηκε μία επανάσταση στον χώρο των διαδραστικών συσκευών. Πρόκειται για μία πλακέτα ανοιχτού κώδικα στην οποία μπορούν να συνδεθούν και να προγραμματιστούν αισθητήρες (αφής, υπέρυθρων ακτίνων, κίνησης, απόστασης κ.λ.π.). Σε συνδυασμό με το χαμηλό κόστος και ένα πλήθος εκπαιδευτικού υλικού στο site του Arduino, έχει μετατραπεί στον πιο διαδεδομένο μηχανισμό ανάπτυξης διαδραστικών αντικειμένων. Κατά συνέπεια, έχει αρχίσει να συνειδητοποιείται πως οι εξελίξεις στην τέχνη τον 21^ο αιώνα επηρεάζονται πλέον από ερευνητικά κέντρα και Πανεπιστήμια μικρών ερευνητικών ομάδων και αυτόνομους μηχανισμούς όπως το Arduino⁴⁵.

⁴⁴ Ματθαίος Σαντορινάιος, Ζώη Σταυρούλα, Δημητριάδη Νεφέλη, Διαμαντόπουλος Ταξιάρχης, Μπαρδάκος Γιάννης, *Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη*. [ηλεκτρ. βιβλ.] (Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 2015) Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6076>, 297-298.

⁴⁵ Σαντορινάιος κ.ά., *Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη*, 312.

4.2. Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ CRIS MILK ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΣΚΙΑΣ

Ο **Chris Milk**, στο έργο «The Treachery of Sanctuary», 2012, χρησιμοποιεί το κινούμενο σώμα με βάση τη σκιά του. Είναι ένα μεγάλης κλίμακας διαδραστικό τρίπτυχο: μια ιστορία γέννησης, θανάτου και μεταμόρφωσης που χρησιμοποιεί προβολές των σωμάτων των συμμετεχόντων (Εικ. 13).



Εικ. 13. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

Με αναφορές στις ζωγραφικές αναπαραστάσεις του σπηλαίου Lascaux, προκαλεί την επιθυμία για κίνηση, χορό, έκφραση. Κάθε μέρος του τρίπτυχου αντιπροσωπεύει ένα βήμα σε ένα ταξίδι. Η ερμηνεία της αφήγησης αφορά μία παγκόσμια ανθρώπινη εμπειρία: τη γέννηση, τον θάνατο και την αναγέννηση (Εικ. 14-15)⁴⁶.

⁴⁶ Chris Milk, *The Treachery of Sanctuary* 2012, [Online]. Διαθέσιμο: <http://milk.co/treachery#> [Τελευταία πρόσβαση: 15 Φεβρουαρίου 2021].



Eik. 14. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

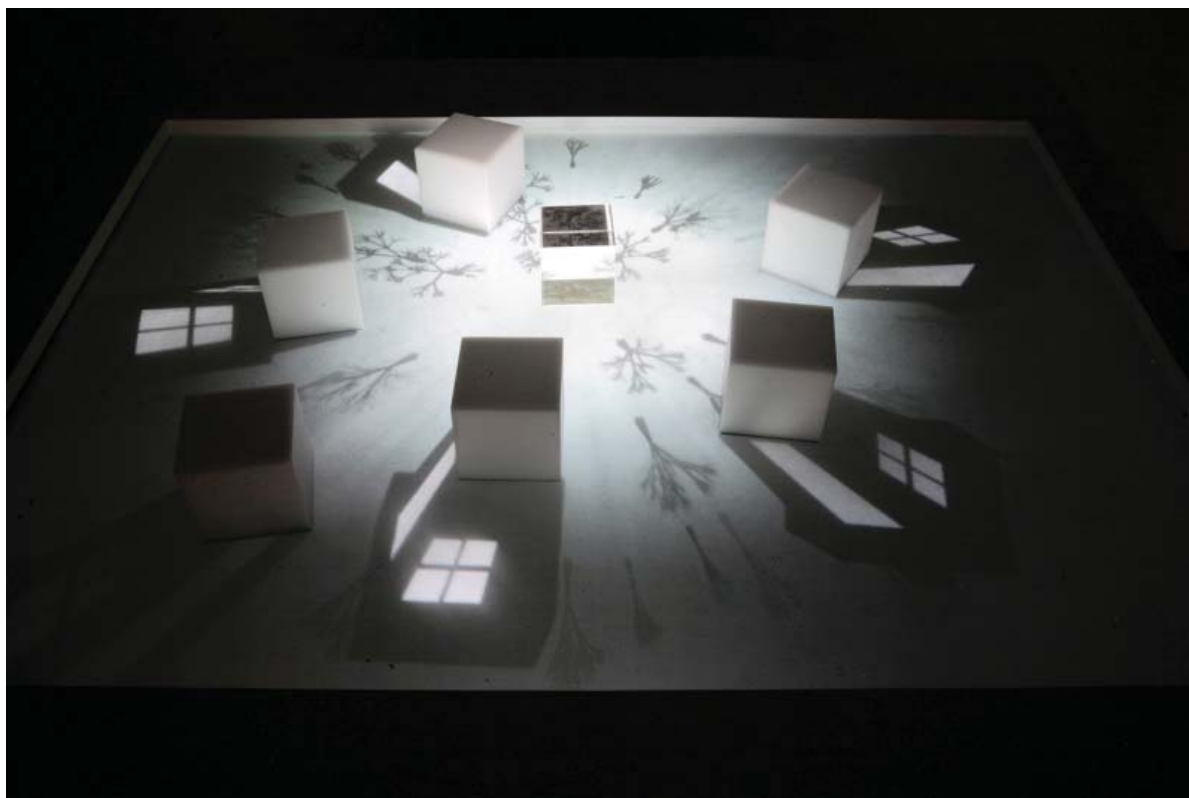


Eik. 15. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

4.3. Η ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΣΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟ ΕΡΓΟ ΤΟΥ JOON MOON ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΣΚΙΑΣ

«AUGMENTED SHADOW»

Στο έργο «Augmented Shadow» (2010) του **Joon Moon**, η σκιά κατέχει επίσης κυρίαρχο ρόλο. Οι συμμετέχοντες κινούν ειδικούς κύβους πάνω σε μία επιφάνεια πολλαπλής αφής, μία επιφάνεια προβολής του εικονικού χώρου. Το έργο βασίζεται στο γεγονός ότι οι σκιές παρουσιάζουν παραμορφωμένες σιλουέτες ανάλογα με το φως. Δημιουργείται ένα φανταστικό οικοσύστημα και με την κίνηση των κύβων οι διαδρώντες προκαλούν νέες αντιδράσεις. Σε αυτήν την εγκατάσταση, οι σκιές υπάρχουν ταυτόχρονα σε πραγματικό και εικονικό περιβάλλον. Η σκιά είναι μια μεταφορά διεπαφής που συνδέει τον εικονικό κόσμο και τους χρήστες. Επομένως, οι χρήστες μπορούν να παίζουν με τις σκιές που βρίσκονται στο όριο μεταξύ του πραγματικού, εικονικού και φανταστικού (Εικ. 16-18)⁴⁷.



Εικ. 16. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010

⁴⁷ Joon Moon, *Augmented Shodow*, 2010, [Online]. Διαθέσιμο: <https://joonmoon.net/Augmented-Shadow> [Τελευταία πρόσβαση: 15 Φεβρουαρίου 2021].



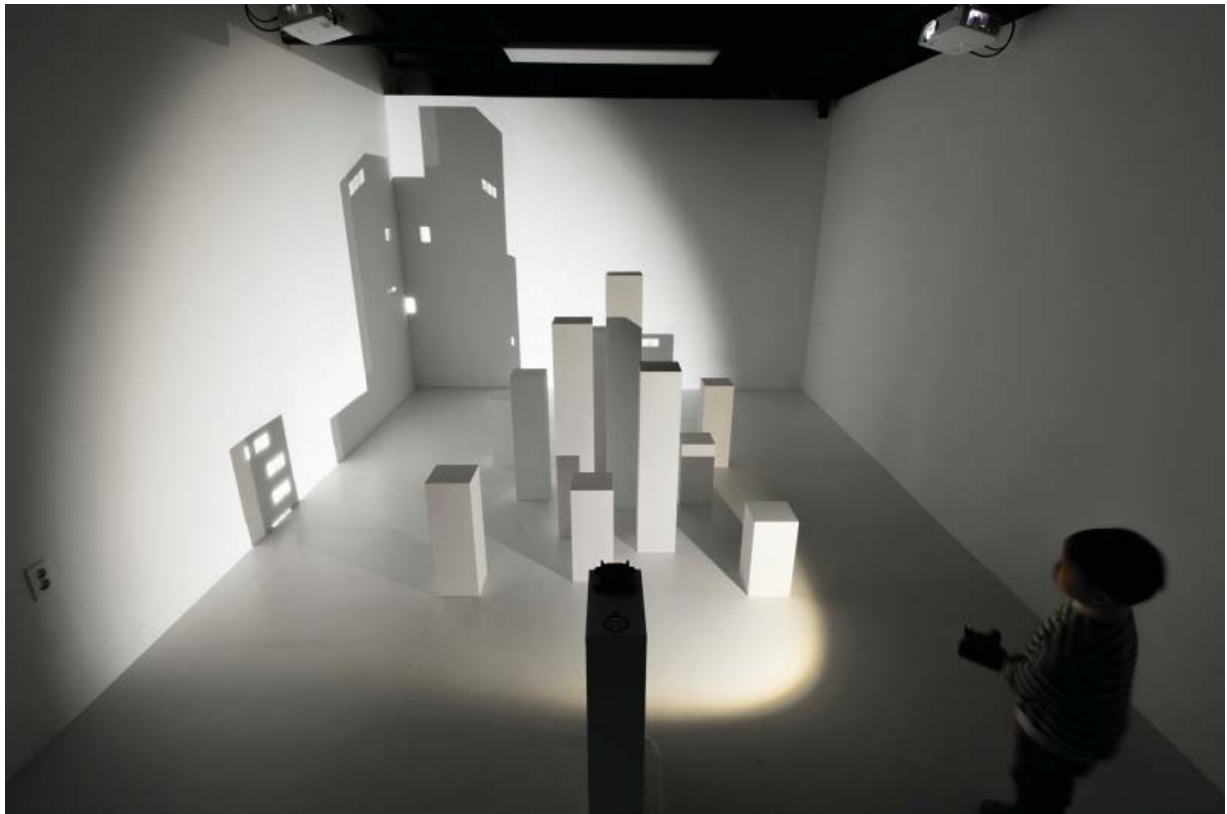
Ейк. 17. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010



Ейк. 18. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010

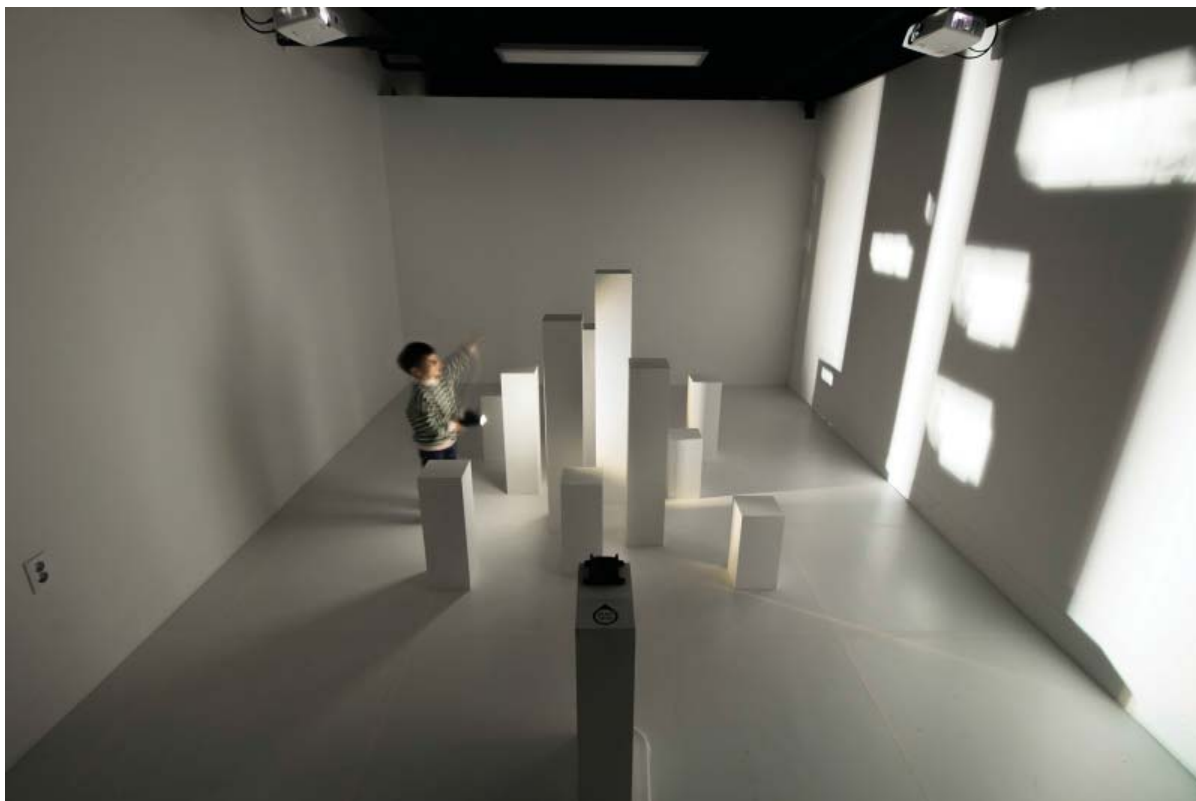
«HELLO, SHADOW!»

Στην προηγούμενη δουλειά του «Augmented Shadow», ο Joon Moon ανακάλυψε ότι όταν το AR συνδυάζεται με τα χαρακτηριστικά μιας σκιάς που βρίσκεται στο όριο μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, οι χρήστες αισθάνονται μοναδικά ποιητικά συναισθήματα. Συνεχίζοντας σε αυτό το πλαίσιο, έχει αναπτύξει μια νέα συσκευή επαυξημένης σκιάς. Το έργο «Hello, Shadow!», 2018, είναι η πρώτη δοκιμή. Για να παρατηρηθούν σωστά οι σκιές, οι χρήστες πρέπει να βρουν την κατάλληλη θέση σε σχέση με τη συσκευή φωτισμού. Κατά τη διαδικασία, οι χρήστες διασκεδάζουν από την εξερεύνηση των κρυφών χαρακτηριστικών μεταξύ των πολλαπλών επιπέδων της σκιάς (Εικ. 19-23)⁴⁸.



Εικ. 19. Joon Moon, «Hello, Shadow!», 2018

⁴⁸ Joon Moon, *Hello, Shadow!*, 2018, [Online]. Διαθέσιμο: <https://joonmoon.net/Hello-Shadow> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]



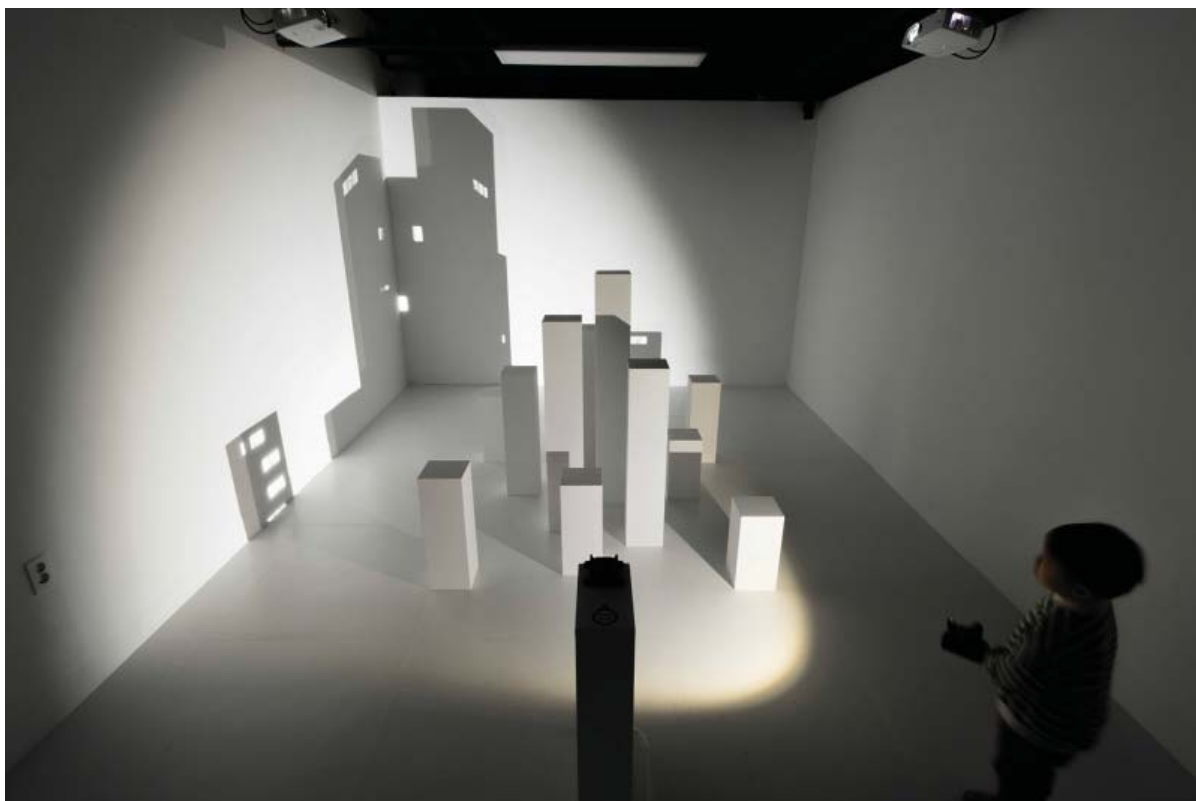
Ек. 20. Joon Moon, «Hello, Shadow!», 2018



Ек. 21. Joon Moon, «Hello, Shadow!», 2018



Εικ. 22. Joon Moon, «Hello, Shadow!», 2018



Εικ. 23. Joon Moon, «Hello, Shadow!», 2018

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΟ - ΜΕΡΟΣ Ι

Η έννοια της μεταφοράς, το αντικείμενο που τίθεται προς διερεύνηση, ξεκινά από μία ενότητα ζωγραφικών έργων σε καμβά και ψηφιακών δοκιμίων, που παράχθηκαν τόσο κατά την εκπόνηση της διπλωματικής εργασίας της προπτυχιακής μου έρευνας, όσο και κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου στο μεταπτυχιακό.

Λαμβάνοντας υπόψη το ενδιαφέρον μου για τη συνθήκη που δημιουργείται στα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς ως μέσο μετακίνησης, συμπεριλαμβανομένων των οπτικοακουστικών ερεθισμάτων που παράγονται, γίνεται μία προσπάθεια προσέγγισης της έννοιας της μετάβασης της ανθρώπινης παρουσίας μέσα στον χώρο και τον χρόνο ενός αστικού περιβάλλοντος.



Εικ. 24. Σχέδιο εκ του φυσικού σε χαρτί με μολύβι 2B. Ψηφιακή μορφή μέσω scanner.

Στη “Μεταπαραγωγή” του Nicolas Bourriaud, κατά την προσέγγιση του έργου του Mike Kelly με τίτλο “Framed & Frame” (Πλαισιωμένο και πλαίσιο), γίνεται λόγος για το

συγκρουσιακό στοιχείο ως ενδεικτικό στοιχείο της καθημερινής εμπειρίας των κατοίκων της πόλης στον 21ο αιώνα. Η παγκόσμια κουλτούρα ως χαοτικό χωνευτήρι, συρρέει και συγχέει την υψηλή και τη χαμηλή κουλτούρα, την Ανατολή και τη Δύση, την τέχνη και τη μη τέχνη, αλλά και έναν ατελείωτο αριθμό αρχείων εικόνων και τρόπων παραγωγής. Αναφερόμενος στο μείζον θέμα του έργου του Mike Kelly που είναι το ντετουράζ (detourage), το ξεφοντάρισμα, δηλαδή η διαδικασία απομόνωσης ενός αντικειμένου από το περιβάλλον του, καταδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο πολιτισμός μας, μεταμοσχεύοντας, μπολιάζοντας και αποπλαισιώνοντας τα πράγματα⁴⁹.

Το ερευνητικό ενδιαφέρον στην ενότητα που παρουσιάζεται κινείται γύρω από έναν αντίστοιχο συλλογισμό. Οι καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα στα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς και η συνύπαρξη ετερόκλητων στοιχείων, μέσα από τη βιωματική εμπειρία και την παρατήρηση, στοιχειοθετούν το αρχικό πληροφοριακό υλικό (Εικ. 24-28).

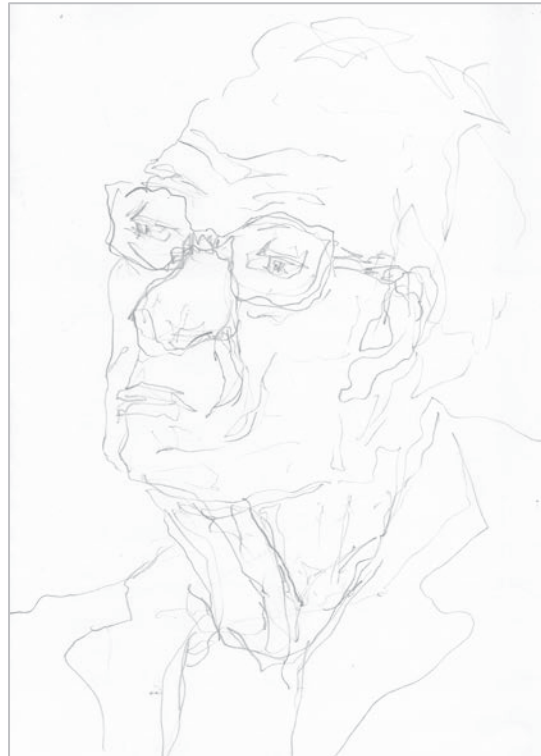


Εικ. 25-26. Σχέδια εκ του φυσικού σε χαρτί με μολύβι 2B. Ψηφιακή μορφή μέσω scanner.

Τα σχέδια που γίνονται μέσα στα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς είναι αποτέλεσμα γρήγορων κινήσεων του μολυβιού σε μία προσπάθεια απόδοσης του δυναμικού χαρακτήρα

⁴⁹ Nicolas Bourriaud, *Μεταπαραγωγή*, (Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, 2014).

της αστικής εμπειρίας. Η ταχύτητα εκτέλεσης αποβλέπει σε μια αποτύπωση του εφήμερου, της στιγμής, με τη μορφή σημείωσης, ως μία γρήγορη αναπαραγωγή της εντύπωσης, ακολουθώντας το σχήμα «παρατήρηση – επιλογή – αποτύπωση» του παρόντος.

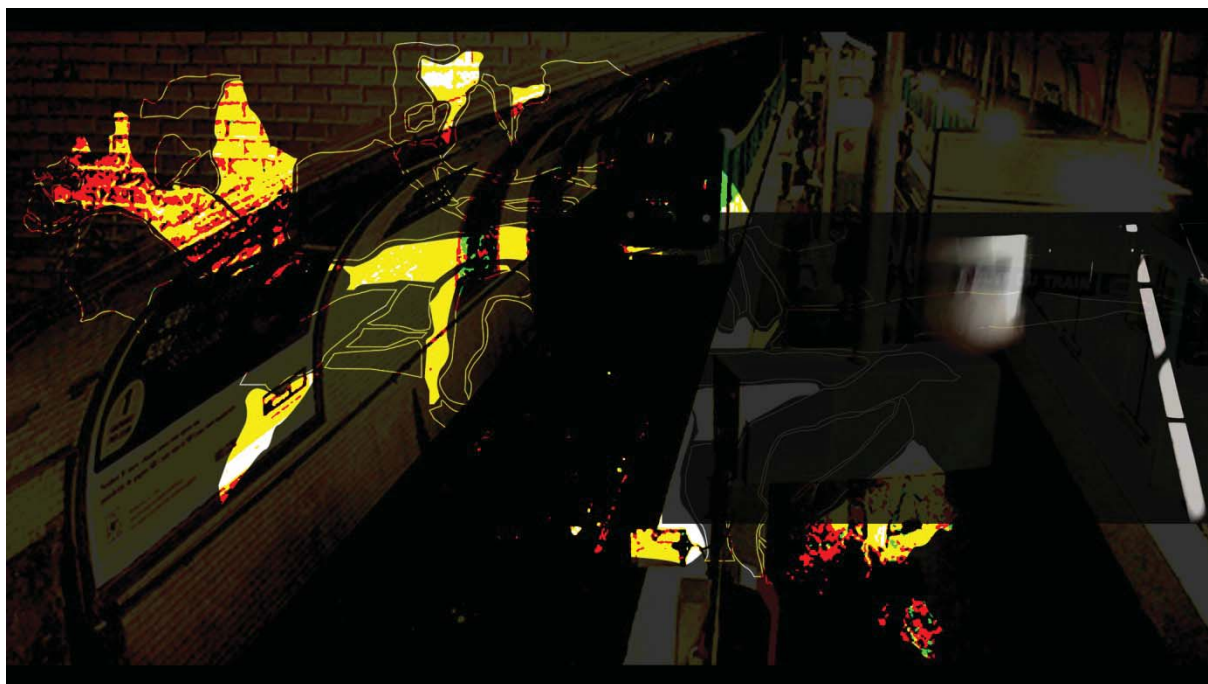


Εικ. 27-28. Σχέδια εκ του φυσικού σε χαρτί με μολύβι 2B. Ψηφιακή μορφή μέσω scanner.

Το πλαίσιο που παράγεται δημιουργεί μία αναγκαστική συνθήκη βάζοντας όρια στο πλαισιωμένο αντικείμενο που είναι ο άνθρωπος. Το στοιχείο της επανάληψης της χρήσης του μέσου οδηγεί σε πανομοιότυπες πράξεις, συμπεριφορές και εκφράσεις. Τι συμβαίνει όταν τα επιμέρους στοιχεία που απομονώνονται λειτουργούν ως γνωσιακά εργαλεία και απαλλαγμένα πλέον από τα αρχικά πλαίσιά τους αναλύονται και επαναπροσδιορίζονται με διαφορετικό τρόπο; Πώς λειτουργεί η έννοια της μετάβασης μέσα στον χώρο και τον χρόνο και πώς κινείται ο άνθρωπος μέσα σ' αυτές τις μεταβλητές;

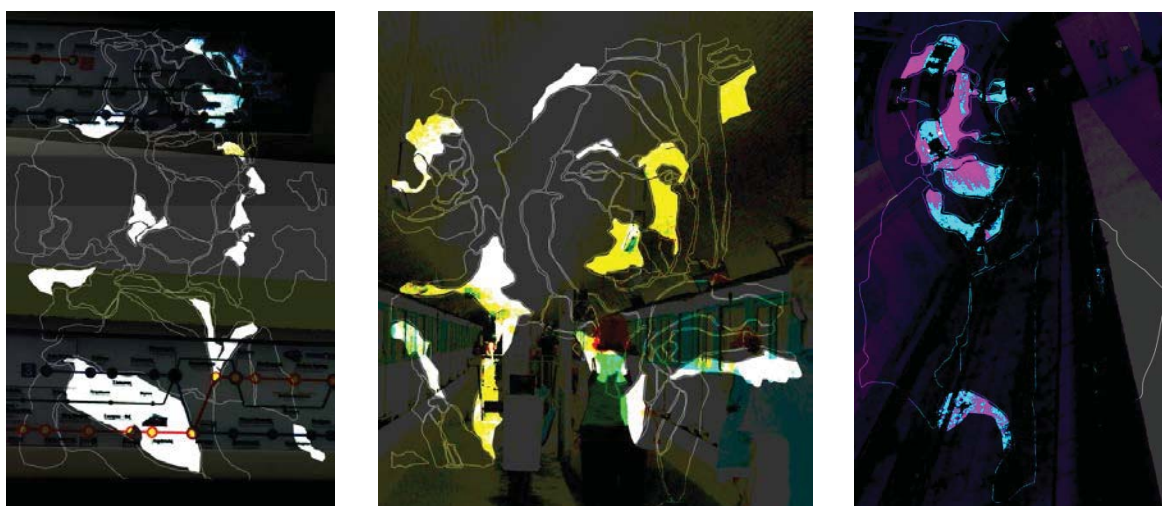
Γεννάται η ανάγκη της απεικόνισης μιας οπτικής σύγχυσης, της απόδοσης μιας ασαφούς κατάστασης της εικόνας. Προβάλλοντας παράλληλα βίντεο, διαστέλλοντας τον χρόνο και ταυτόχρονα μειώνοντάς τον, χωρίς να υπάρχει ξεκάθαρη αφήγηση, διατηρώντας όμως στοιχεία μιας πραγματικότητας, μέσα από μία υποτυπώδη αρχή, ένα είδος κορύφωσης και ένα τέλος που παραμένει “ανοιχτό” προς ερμηνείες, επιχειρείται η αποδόμηση της ρεαλιστικής κατάστασης/εικόνας και η δημιουργία μιας άχρονης μετάβασης σε μία

“συγκεχυμένη χωρικότητα”, όπως αναφέρει και ο Mike Kelly σε ένα κείμενό του για το νόημα που παράγεται μέσω του έργου του⁵⁰.



Εικ. 29. Video frame, Transition, 2019

Τα ζωγραφικά στοιχεία του καμβά εναλλάσσονται με αυτά της κινούμενης εικόνας, δομούνται με σχέδια με γραμμή, εκ του φυσικού, που έχουν ψηφιοποιηθεί και μετατραπεί σε φόρμες και έχουν ενταχθεί σε εικόνες από χάρτες και περιβάλλοντα των μέσων μεταφοράς (Εικ. 29-32).

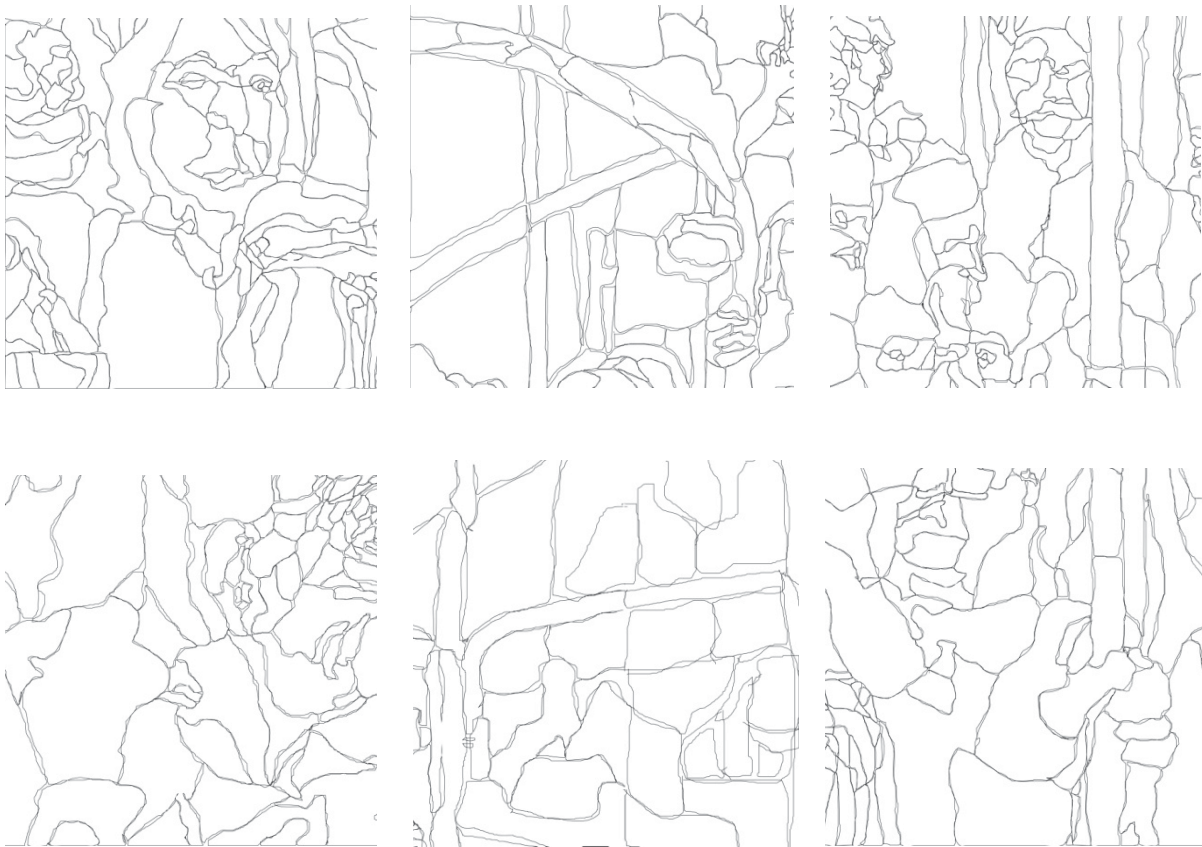


Εικ. 30-32. Video frames, Transition, 2019

⁵⁰ Ευγενία Φαλιαρίδου, *Transition*, 2019, [Online]. Διαθέσιμο: <https://drive.google.com/drive/folders/1qLrWOMtzd-2rb4CmPBzrU4MVy2EbcGFD?usp=sharing>

Οι αφαιρετικές φόρμες άλλοτε γεμίζουν με χρώμα και άλλοτε αποτυπώνονται μόνο με γκρι τόνους, δημιουργώντας νέες εικόνες, δίνοντας στον θεατή το ερέθισμα να αναλογιστεί κριτικά τις δικές του προβολές. Από την πράξη της μεταφοράς ως διαδικασία μετασχηματισμού, μέσα στα νέα δεδομένα του παρόντος, φαίνεται να δημιουργείται μία νέα συνθήκη η οποία θα σηματοδοτήσει νέους τρόπους λειτουργίας και επικοινωνίας.

Μορφολογικά, στη δομή της φόρμας και τη σύνθεση, το ζητούμενο προκύπτει μέσα από την αναζήτηση του ουσιώδους (Εικ. 33-38). Ένα τμήμα της μεθοδολογίας που χρησιμοποιώ μπορεί να πλαισιωθεί μέσω της έρευνας της νευροεπιστήμης για την τέχνη.



Εικ. 33-38. Μεταγραφή του σχεδίου με γραμμή σε φόρμα με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων.

Συνοπτικά αναφέρω πως Νευροβιολογικός ορισμός της τέχνης στηρίζεται στο γεγονός πως ο εγκέφαλος, από τις συνεχώς μεταβαλλόμενες πληροφορίες που δέχεται σε τεράστια ποσότητα, συγκρατεί τις πιο βασικές, ξεχωρίζοντας τον ουσιώδη χαρακτήρα των αντικειμένων και των καταστάσεων. Αναζητά δηλαδή την σταθερότητα και το ουσιώδες. Το ίδιο πράττει και η τέχνη. Συνεπώς, η τέχνη θεωρείται για μια ορισμένη αντίληψη ότι είναι η προέκταση των λειτουργιών του οπτικού εγκεφάλου στην αναζήτηση του ουσιώδους. Η

ολότητα και η ενότητα της οπτικής εικόνας είναι μία ιδιότητα που έχει τη δυνατότητα να την πραγματοποιήσει μόνο ο οπτικός εγκέφαλος. Για τις νευροεπιστήμες οι εικαστικές τέχνες είναι κυρίως το προϊόν της δραστηριότητας του οπτικού εγκεφάλου.



Εικ. 39-40. Μεταφορά του σχεδίου στον καμβά και ανακατανομή της ζωγραφικής φόρμας με προσθήκη ακρυλικού χρώματος. Αναλογικά έργα διάστασης 140 x 100 εκ. έκαστο.

Η μετατόπιση ή η συμπλήρωση των μορφών από τον λεγόμενο οπτικό εγκέφαλο ολοκληρώνει με περίπλοκες διαδικασίες πρόσληψης τα ατελή σχήματα για την αντίληψη, το λεγόμενο οπτικό συμπλήρωμα. Στη θέση ενός χώρου στον οποίο η αντίληψη ενεργεί συνειδητά εμφανίζεται ταυτόχρονα ένας άλλος χώρος στον οποίο διεισδύει ασυνείδητα. Αυτό που λείπει προσδιορίζει το υπάρχον με την έλλειψή του. Έτσι δημιουργείται στο διάκενο αυτής της απουσίας εκ του αποτελέσματος ο υπαινιγμός μιας νέας εικόνας, που απευθύνεται στον θεατή οδηγώντας τον να αναλογιστεί κριτικά τις δικές του προβολές (Εικ. 39-43). Το κρίσιμο ενδιαμέσο που μεταφέρει αυτή τη διαδικασία στο κοινωνικό πεδίο είναι τα καλλιτεχνικά έργα⁵¹.

⁵¹ Zeki, *Εσωτερική όραση*.

Ενδιαφέρον επίσης, αποτελεί το πώς προσλαμβάνει ο θεατής τέτοιου είδους “τεχνικές εικόνες”, που δεν έχουν συντεταγμένες στον τόπο ή τον χρόνο αλλά σε επιφάνειες εικονοσύνθεσης, τις οποίες “ούτε στα όνειρά μας δεν θα μπορούσαμε να τις δούμε”, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο θεωρητικός και κριτικός της τέχνης και της τεχνολογίας Vilem Flusser⁵².



Εικ. 41. Μεταφορά του σχεδίου στον καμβά και ανακατανομή της ζωγραφικής φόρμας με προσθήκη ακρυλικού χρώματος. Αναλογικά έργα συνολικής διάστασης 140 x 480 εκ.



Εικ. 42. Μεταφορά του σχεδίου στον καμβά και ανακατανομή της ζωγραφικής φόρμας με προσθήκη ακρυλικού χρώματος. Αναλογικά έργα συνολικής διάστασης 140 x 480 εκ.

Η σχέση ψηφιακού και αναλογικού στοιχείου αποτελεί ένα βασικό στοιχείο στην έρευνά μου. Πώς λειτουργεί η αλληλοτροφοδότηση από το φυσικό στοιχείο στο ψηφιακό, πώς γεννιούνται διαφορετικές αναγνώσεις του έργου, αν αυτές υπάρχουν τελικά; Πώς προσαρμόζεται και πώς αλληλεπιδρά το εικαστικό έργο που αναπτύσσεται σε έναν πειραματικό εργαστηριακό χώρο με τον αρχιτεκτονημένο χώρο και τον πραγματικό θεατή και

⁵² Vilem Flusser, *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, (Αθήνα: ΣΜΙΛΗ, 2008).

τι προκύπτει από αυτή την αλληλεπίδραση; Κατά πόσο ο θεατής βλέπει αυτό που κοιτάζει, και ποιο θα ήταν το ερέθισμα για να μπει σε αυτή τη διαδικασία της εξάσκησης της περιπλάνησης του βλέμματος;



Εικ. 43. Μεταφορά του σχεδίου στον καμβά και ανακατανομή της ζωγραφικής φόρμας με προσθήκη ακρυλικού χρώματος. Αναλογικό έργο διάστασης 200 x 320 εκ. (2πτυχο).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΟ - ΜΕΡΟΣ ΙΙ

Οι έννοιες της μετάβασης/μετάθεσης και της μεταφοράς έτσι όπως αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια μέσα από το θεωρητικό πλαίσιο - παραδείγματα (ΚΕΦ. 2-4) και την ανάπτυξη της μέχρι πρότινος καλλιτεχνικής πρακτικής (ΚΕΦ. 5: Η ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΡΑΓΟΜΕΝΟ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ ΕΡΓΟ - ΜΕΡΟΣ Ι), επιχειρούν να αποτυπωθούν στην ερευνητική εργασία, μέσα από μία νέα προσέγγιση, χρησιμοποιώντας νέα τεχνολογικά μέσα και ψηφιακά εργαλεία.

Στο σύγγραμμα «Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους», προσδιορίζοντας το πλαίσιο μιας διαδραστικής εγκατάστασης αναφέρεται πως «ο καλλιτέχνης αξιοποιεί τον χώρο σε συνδυασμό με τεχνολογικούς μηχανισμούς, κατασκευές και υλικά για να αναπτύξει έναν διάλογο με τον επισκέπτη. Είναι δυνατό να χρησιμοποιεί τη σωματική κίνηση του επισκέπτη για την εξέλιξη της διάδρασης» (Σαντορινάιος, 2015 : 316)⁵³.

Η αλληλεπίδραση έργου/θεατή και η δυνατότητα συμμετοχής του επισκέπτη μέσω της διάδρασης, αποτελεί ιδιαίτερο ενδιαφέρον στην εξέλιξη της εικαστικής μου έρευνας διότι συμβάλει αφενός στην άρση μιας παθητικής θέασης (το υποκείμενο, δεν λειτουργεί μόνο ως θεατής αλλά και ως χρήστης) και αφετέρου στη διαμόρφωση του έργου/αποτελέσματος. Οι νέες τεχνολογίες ως μεθοδολογικό εργαλείο, διαμορφώνουν νέα πεδία προς διερεύνηση. Μέσα από τη διάδραση, δημιουργείται ένα σύστημα αμφίδρομης και όχι μονοσήμαντης σχέσης. Δημιουργείται μία νέα εμπειρία μέσα σε ένα περιβάλλον που συνυπάρχουν οι χρήστες, η τεχνολογία και το ίδιο το περιβάλλον.

Ο Manovich, στο κεφάλαιο “Ψευδαίσθηση, αφήγηση και διαδραστικότητα”, κάνει μια πολύ ενδιαφέρουσα τοποθέτηση σχετικά με την ψευδαίσθηση κατά τη διαδικασία της διάδρασης: Το υποκείμενο, δεν λειτουργεί μόνο ως θεατής αλλά και ως χρήστης. Μεταβαίνει δηλαδή, διαρκώς από τον έναν ρόλο στον άλλον. Από την αντίληψη στη δράση. Από την παθητική παρακολούθηση της ιστορίας στην ενεργή συμμετοχή σε αυτήν. Στο σημείο που παρακολουθεί μία κινηματογραφική αφήγηση, η εικόνα μπορεί να παγώσει και να ζητηθεί η συμμετοχή του, μέσα από ένα μενού εντολών ή επιλογών που εμφανίζεται ξαφνικά στην οθόνη. Ο Manovich παρατηρεί μία “αυτο-αποδόμηση” των διεπαφών που αποσπά τον χρήστη

⁵³ Σαντορινάιος κ.ά., *Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη*, 316.

από την ψευδαίσθηση. Η μετάβαση όμως από την ψευδαίσθηση στη διάλυσή της και αντίστροφα, ούτε αποσπά τον χρήστη, ούτε λειτουργεί υποστηρικτικά. Το φαινόμενο αυτό το χαρακτηρίζει “μεταρεαλισμό” εφόσον ενσωματώνει την ίδια την κριτική του. Η αποκάλυψη του μηχανισμού είναι το νέο δομικό στοιχείο της σύγχρονης ιδεολογίας. Ο νέος μεταρεαλισμός, στηρίζεται στην ταλάντευση ανάμεσα στην ψευδαίσθηση και τη διάλυσή της, όπου από την εμβύθιση του χρήστη στην ψευδαίσθηση εισέρχεται στην άμεση απεύθυνση προς αυτόν. Ο χρήστης, όμως, πιστεύει ο Manovich, πως επενδύει σε αυτό τον μηχανισμό διότι του δίνεται η επιλογή του ελέγχου. Επίσης, το φαινόμενο αυτό δεν αποτελεί ατέλεια της τεχνολογίας αλλά ένα δομικό φαινόμενο της σύγχρονης κοινωνίας. Η μεταφορά από τη μία κατάσταση στην άλλη, δηλαδή από την ψευδαίσθηση στη διάδραση, εξαναγκάζει τον χρήστη να αλλάζει νοητικές διεργασίες, ασκώντας “πολλαπλές παράλληλες γνωστικές λειτουργίες”. Ανάγοντας τη λειτουργία αυτή σε μία ευρύτερη σύγχρονη χρήση του υπολογιστή και κατ’ επέκταση όλων των τεχνολογικών μέσων, απαιτείται από τους χρήστες “ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, πειραματισμός και γρήγορη εκμάθηση νέων λειτουργιών” (Manovich, 2016: 293-300)⁵⁴.

Μέσα από την καθημερινή πρακτική δημιουργούνται υβριδικές χωρικές εμπειρίες. Κινούμαστε, πράττουμε, επικοινωνούμε μέσω φυσικών και ψηφιακών τόπων, είτε διαχωρίζοντάς τους, είτε λειτουργώντας ταυτόχρονα και στους δύο. Τη συνθήκη που προκύπτει από τη συσχέτιση φυσικού και ψηφιακού χώρου μελετά η παρούσα ερευνητική εργασία και κατά συνέπεια το παραγόμενο έργο - εγκατάσταση. Στα παραδείγματα που παρουσιάζονται, το πραγματικό περιβάλλον μέσω της καταγραφής (εικόνες και βίντεο) μεταφέρεται σε ένα ψηφιακό περιβάλλον (βιντεοπροβολή). Αντίστοιχα, το φυσικό περιβάλλον της εγκατάστασης μεταφέρεται στην επιφάνεια προβολής, σε έναν ψηφιακό χώρο, μέσω της κάμερας και του προβολέα.

Μέρος της εγκατάστασης αποτελεί η βιντεοπροβολή από την καταγραφή του φυσικού περιβάλλοντος. Η μετάβαση του πραγματικού – βιωμένου χώρου σε έναν ψηφιακό χώρο (προβαλλόμενη εικόνα) δομείται και εξελίσσεται κλιμακωτά μέσω της αφαίρεσης.

Το αρχικό πληροφοριακό υλικό αφορά στην καταγραφή του φυσικού περιβάλλοντος μέσα από το ενέργημα του περπατήματος σε ένα αστικό τοπίο. Καταγράφονται οι διαδρομές που επιλέχθηκαν τυχαία και από διαφορετικά σημεία της πόλης, επιδιώκοντας μία πολυσυλλεκτικότητα, τόσο στο τοπίο, όσο και στους περιπατητές, καθώς, το στοιχείο αυτό,

⁵⁴ Manovich, *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*, 293-300.

αποτελεί χαρακτηριστικό γνώρισμα της ίδιας της πόλης. Χωρίς να υπάρχει προσδιορισμός της αφετηρίας και του προορισμού, συντίθεται ένα κολάζ εικόνων και ήχων (Εικ. 44-47).



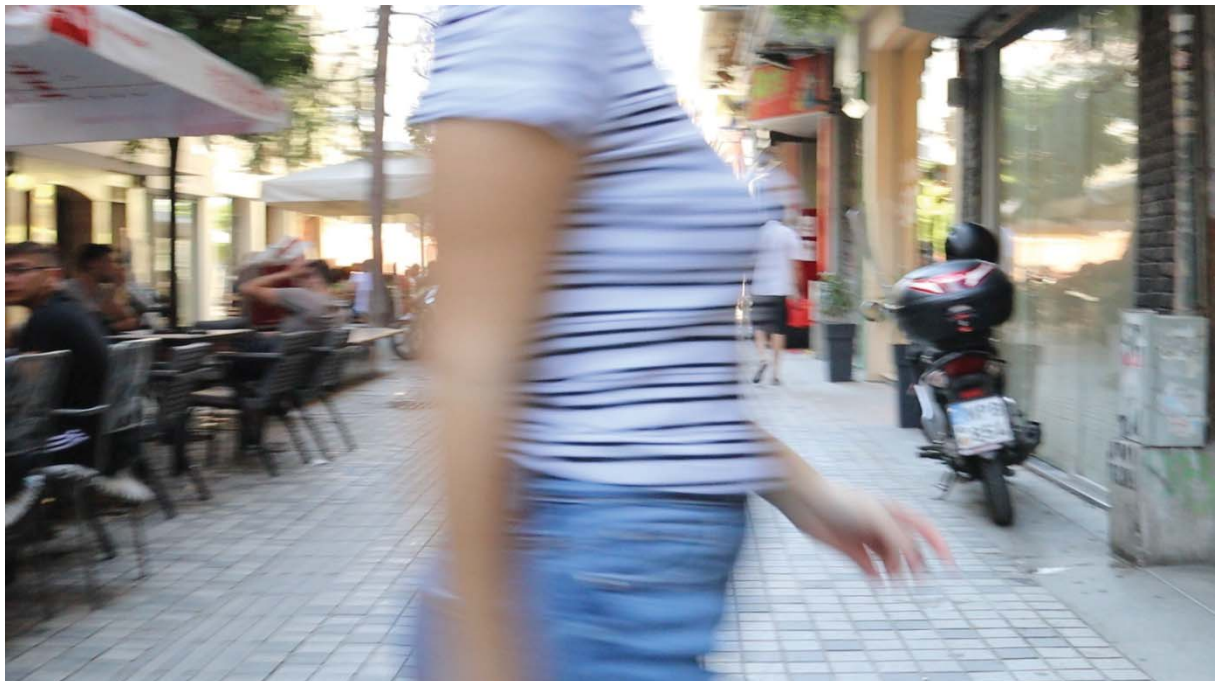
Εικ. 44. Εικόνα από την καταγραφή του αστικού περιβάλλοντος.



Εικ. 45. Εικόνα από την καταγραφή του αστικού περιβάλλοντος.



Εικ. 46. Εικόνα από την καταγραφή του αστικού περιβάλλοντος.



Εικ. 47. Εικόνα από την καταγραφή του αστικού περιβάλλοντος.

Από το υλικό που συγκεντρώθηκε επιλέχθηκε ένα μέρος και το βίντεο που προβάλλεται αποτελεί μία συρραφή πολλών επί μέρους λήψεων. Το στοιχείο της αμεσότητας, του ρεαλισμού και της εντύπωσης του πραγματικού ήταν τα ζητούμενα, ως χαρακτηριστικά γνωρίσματα. Για τους λόγους αυτούς, η κάμερα βρίσκεται επάνω στον περιπατητή και λειτουργεί ως το μάτι του. Η συνειδητή μη επεξεργασία του βίντεο (εκτός από τις συνδέσεις των πλάνων στο μοντάζ), η κίνηση της κάμερας και οι ήχοι του περιβάλλοντος, επιχειρούν να συμβάλλουν στην προσπάθεια αυτή. Στη συνέχεια το βίντεο προβάλλεται σε ένα αναλογικό έργο, προκαλώντας μία οπτική ασάφεια, συνδέοντας το πραγματικό, το ψηφιακό και τη ζωγραφική φόρμα (Εικ. 48-55). Η καταγραφή της προβολής αυτής προβάλλεται εκ νέου στην εγκατάσταση, ως μέρος της κατά την αδράνεια - μη συμμετοχή του επισκέπτη⁵⁵.

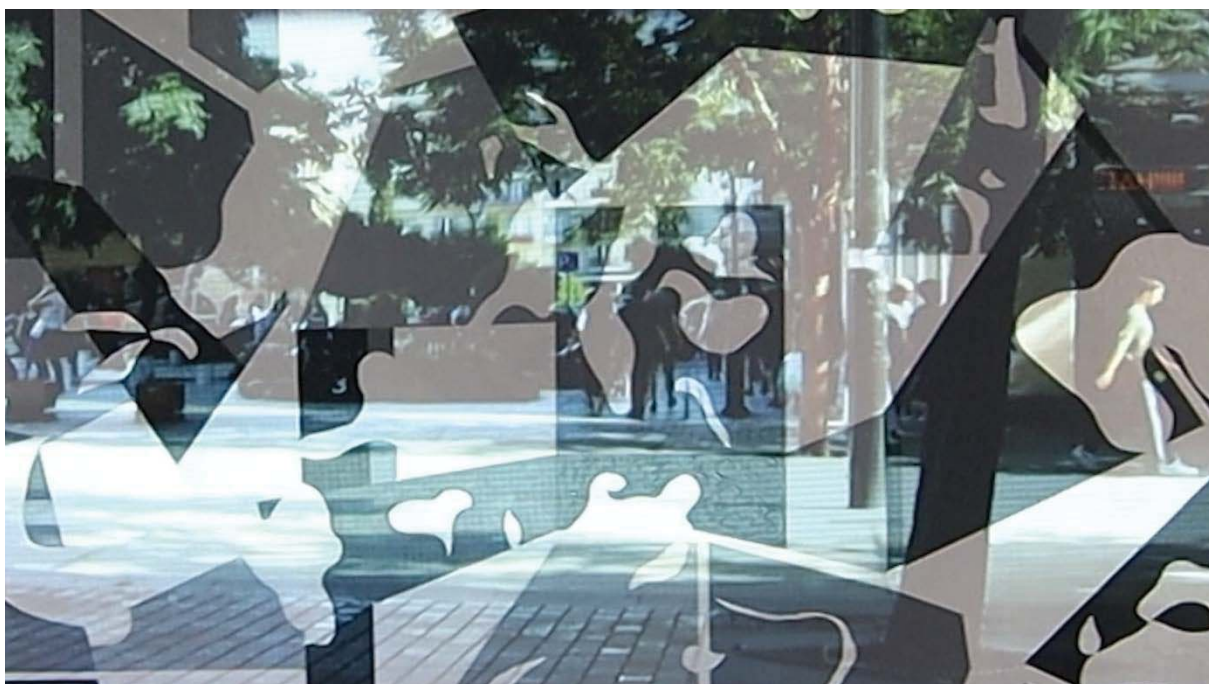


Εικ. 48-51. Video frames, metaphor2, 2021

⁵⁵ Καταγραφής προβολής αρχείο metaphor2.mp4, διαθέσιμο στον σύνδεσμο:
<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1qLrWOMtzd-2rb4CmPBzrU4MVy2EbcGFD>



Εικ. 52. Video frame, metaphor2, 2021



Εικ. 53. Video frame, metaphor2, 2021



Εικ. 54. Video frame, metaphor2, 2021



Εικ. 55. Video frame, metaphor2, 2021

Στον χώρο της εγκατάστασης βρίσκεται επίσης μία κάμερα η οποία καταγράφει τον χώρο και μέσω υπολογιστή και προβολέα τον προβάλλει στην επιφάνεια προβολής. Πιο συγκεκριμένα, καθιστώντας τον επισκέπτη ως κύριο παράγοντα στην εξέλιξη της αφήγησης, η κίνησή του προς την επιφάνεια προβολής, καταγράφεται μέσω της κάμερας, η οποία ταυτόχρονα προβάλλεται στην επιφάνεια προβολής. Καθώς η λήψη προβάλλεται στην επιφάνεια προβολής, προχωρώντας ο επισκέπτης βλέπει, εκτός από το είδωλό του, να εντάσσεται και η σκιά του δημιουργώντας την ψευδαίσθηση της μετάβασης/συνύπαρξης του επισκέπτη, του “ειδώλου” και της σκιάς του σε έναν άλλο, εικονικό χώρο. Κατά συνέπεια, δημιουργείται η συνθήκη της συνύπαρξης τριών καταστάσεων. Της πραγματικής κίνησης του επισκέπτη που πλησιάζει την επιφάνεια προβολής, της κίνησης του “ειδώλου” του μέσα στον εικονικό χώρο και την ένταξη της σκιάς από ένα χρονικό σημείο και έπειτα (Εικ. 56-60)⁵⁶.

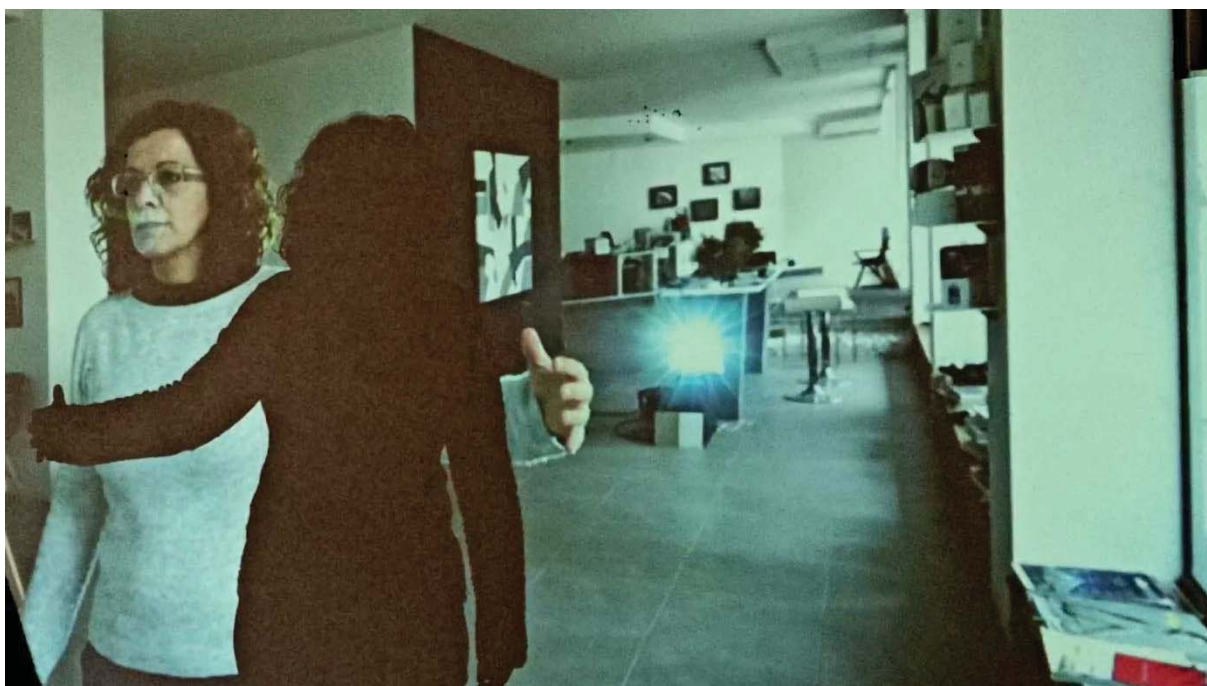


Εικ. 56. Video frame, documentation, 2021

⁵⁶ Καταγραφή λειτουργίας της εγκατάστασης, αρχείο documentation.mp4, διαθέσιμο στον σύνδεσμο: <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1qLrWOMtzd-2rb4CmPBzrU4MVy2EbcGFD>



Εικ. 57. Video frame, documentation, 2021



Εικ. 58. Video frame, documentation, 2021



Εικ. 59. Video frame, documentation, 2021



Εικ. 60. Video frame, documentation, 2021

Η διαδρομή που πρόκειται να ακολουθήσει ο επισκέπτης έχει μία γραμμική πορεία προς την επιφάνεια προβολής. Προχωρώντας βλέπει αρχικά την προβολή του βίντεο. Καθώς εισέρχεται στην περιοχή που έχει οριστεί για τη διάδραση το βίντεο απενεργοποιείται και βλέπει τον εαυτό του να προβάλλεται στην επιφάνεια προβολής.

Κατά συνέπεια δημιουργείται μία συνθήκη όπου ο θεατής/επισκέπτης, αφενός γίνεται δέκτης ψηφιακών ερεθισμάτων (βιντεοπροβολή) και αφετέρου βιώνει μία νέα χωρική εμπειρία μέσω της συσχέτισης του πραγματικού με τον ψηφιακό χώρο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για την πραγματοποίηση της ερευνητικής εργασίας χρησιμοποιήθηκαν ψηφιακά εργαλεία για την καταγραφή και την επεξεργασία του οπτικοακουστικού υλικού, καθώς και για τη συγγραφή και μορφοποίηση του κειμένου τεκμηρίωσης. Πιο συγκεκριμένα η λήψη των εικόνων και η καταγραφή του ήχου έγινε με τη βοήθεια μίας κάμερας Canon EOS M50 Mirrorless Digital Camera. Για τον ήχο, συμπληρωματικά χρησιμοποιήθηκε και ένα καταγραφικό zoom. Η επεξεργασία των πλάνων έγινε στο πρόγραμμα Adobe Premiere Pro, όπου έγινε και το τελικό μοντάζ (εικόνων και ήχων) των βίντεο που παρουσιάζονται. Η μορφοποίηση των κειμένων, των εικόνων και της τελικής παρουσίασης έγινε στο πρόγραμμα Adobe InDesign και η επεξεργασία των εικόνων στο Adobe Photoshop.

Ο εξοπλισμός της εγκατάστασης περιλαμβάνει μία κάμερα Canon EOS M50 Mirrorless Digital Camera για την καταγραφή του επισκέπτη στο πεδίο έρευνας, έναν προβολέα EPSON EB-X27, ένα laptop DELL, μικροελεγκτή Arduino UNO συνδεδεμένο με αισθητήρα κίνησης PIR Motion Sensor (HC-SR501), ο οποίος με το κατάλληλο λογισμικό απενεργοποιεί τη ροή του βίντεο κατά την είσοδο του επισκέπτη στον χώρο της διάδρασης. Η σύνδεση της κάμερας με τον υπολογιστή γίνεται μέσω WiFi.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ιδιαίτερο προσωπικό ενδιαφέρον αποτελεί, ο διάλογος που προκύπτει μεταξύ της θεωρίας των επιστημών (όπως της φιλοσοφίας, των νευροεπιστημών, της θεωρίας των μέσων και του πολιτισμού, της πειραματικής ψυχολογίας), των νέων τεχνολογιών και του έργου τέχνης. Επιπρόσθετα, ο διάλογος μεταξύ έργου και θεατή που προκύπτει, από την πρώτη στιγμή της θέασης ενός έργου και κατ' επέκταση η αλληλεπίδραση που δημιουργείται, αποτελεί σημαντικό παράγοντα για την έρευνα και την εξέλιξη του καλλιτεχνικού μου έργου. Σύμφωνα με τον McLuhan “Όλα τα μέσα είναι δρώσες μεταφορές λόγω της δύναμής τους να μεταφράζουν την εμπειρία σε καινούργιες φόρμες” (McLuhan, X. H.: 83-84)⁵⁷.

Η πρόταση που κατατίθεται αφορά μία διαδραστική εγκατάσταση κατά την οποία με τη χρήση της ψηφιακής τεχνολογίας (οθόνες, χρήσης μικροελεγκτή arduino, καταγραφή μέσω κάμερας, προβολέα, επιφάνειας προβολής και κατάλληλου λογισμικού) δύναται να υποστηρίξει την έρευνα, μέσω της υλοποίησης της ιδέας του επιθυμητού έργου/δοκιμίου προς παραγωγή.

Στην παρούσα έρευνα η αξιοποίηση σύγχρονων τεχνολογικών εργαλείων και πρακτικών, έδωσε τη δυνατότητα δημιουργίας συσχετισμού του φυσικού χώρου με τον ψηφιακό προκειμένου να προκύψουν νέες χωρικές εμπειρίες, εστιάζοντας σε υλικά και άυλα στοιχεία. Βιώνοντας την εμπειρία της εγκατάστασης, μέσα από τον πειραματισμό κατά την προσπάθεια υλοποίησης της ιδέας, παρατηρείται η δημιουργία ενός αμφίσημου χώρου όπου ο επισκέπτης βλέπει το είδωλό του καθώς πλησιάζει στην επιφάνεια προβολής. Φτάνοντας σε ένα συγκεκριμένο σημείο, το είδωλό του βρίσκεται αναλογικά ίσο δίπλα στη σκιά του πραγματικού σώματος. Εκείνη τη στιγμή γεννάται η ανάγκη να καταφέρει να αγγίξει το είδωλο τη σκιά. Η μετουσίωση της πραγματικής συνθήκης στον νέο ψηφιακό, μη βιωμένο χώρο δημιουργεί την ψευδαίσθηση της εγγύτητας.

Στο παράδειγμα της εγκατάστασης η ενότητα των δύο μερών έγκειται στην αναλογία μεταξύ των θεμάτων. Τη συνύπαρξη βιωμένου και άυλου ψηφιακού χώρου μέσω του ενεργήματος του περπατήματος. Προσφέρει, όχι γνώση, αλλά παρατήρηση και αναστοχασμό των αντικειμένων. Είναι ένας γνώμονας με στόχο να προσδώσει στην εμπειρία τη μέγιστη δυνατή πληρότητα. Με τον αναστοχασμό, το μερικό ή το ειδικό υπάγεται σε μία γενική έννοια που προσδοκά να προσδώσει ένα καθολικό νόημα. Το προσωπικό να γίνει οικουμενικό, ενδεχομένως μία υποκειμενική καθολικότητα.

⁵⁷ McLuhan, *MEDIA, Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, 83-84.

Κλείνοντας, θα ήθελα να παραθέσω ένα απόσπασμα από το βιβλίο της Σαρά Κοφμάν “Ο Νίτσε και η μεταφορά”, κατά το οποίο γίνεται αναφορά στην καλλιτεχνική δραστηριότητα και στον τρόπο που αυτή μπορεί να καταστεί δυνατή: “Η καλλιτεχνική δραστηριότητα καθίσταται δυνατή μονάχα μέσω μιας εργασίας μετάθεσης, αλλά και επειδή ήδη πάντοτε μεταθέταμε ενστικτωδώς τον “κόσμο” σε ένα σύνολο μορφών. Το μάτι και η σκέψη μας είναι απλά κάτοπτρα που αντανakλούν μορφές. Ο κόσμος του οποίου μπορούμε να λάβουμε συνείδηση δεν είναι παρά ένας κόσμος επιφανειών. Καθεμιά από τις αισθήσεις μας είναι ένα από τα κάτοπτρα που δημιουργούν μέσω αντανάκλασης έναν ιδιαίτερο κόσμο” (Κοφμάν, 2010: 60)⁵⁸.

⁵⁸ Κοφμάν, *Ο Νίτσε και η μεταφορά*, 60.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Βασιλείου, Κ. 2012. *Προς την τεχνολογία της τέχνης. Από τη μοντέρνα στη σύγχρονη τέχνη*. Αθήνα: ΠΛΕΘΡΟΝ.

Δασκαλοθανάσης, Ν. 2012. *Από τη μινιμαλιστική στην εννοιολογική τέχνη*. Αθήνα: ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Στάγκος, Ν. 2010. *Έννοιες της μοντέρνας τέχνης. Από τον Φωβισμό στον Μεταμοντερνισμό*. Αθήνα: ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΕΘΝΙΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ

Σταυρακάκης, Γ, Σταφυλάκης, Κ. 2008. *Το πολιτικό στη σύγχρονη τέχνη*. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Baudelaire, C. 2018. *Ο ΖΩΓΡΑΦΟΣ ΤΗΣ ΜΟΝΤΕΡΝΑΣ ΖΩΗΣ*. μετ. Ειρ. Βλαβιανού. Αθήνα: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ

Bourriaud, N. 2014 *Μεταπαραγωγή*, Δ. Γκινοςάτης μετάφρ. - επιστ. επιμέλεια, Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

deCerteau, M. 2010. *Επινοώντας την καθημερινή πρακτική. Η πολύτροπη τέχνη του πράττειν*. μετ. Κ. Καψαμπέλη. Αθήνα: ΣΜΙΛΗ.

Flusser, V. 2008 *Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων*, μετ. Γ. Ηλιόπουλος, Αθήνα: ΣΜΙΛΗ.

Foster, H, Krauss, R, Bois, Y-A, Buchloh, B, Joselit, D (2012). *Η τέχνη από το 1900. Μοντερνισμός Αντιμοντερνισμός Μεταμοντερνισμός*. μετ. Ιουλ. Τσολακίδου. επιμ. Δ. Ασημακοπούλου. Αθήνα: ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ.

Homer, S. 2017. *Εισαγωγή στον Ζακ Λακάν*. μετ. Στ. Μαύρη. Αθήνα: OPOSITO.

Καλβίνο, Ι. 2018. *Οι αόρατες πόλεις*. μετ. Ανταίος Χρυσοστομίδης. Αθήνα: ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ.

Κοφμάν, Σ. 2010. *Ο Νίτσε και η μεταφορά*. μετ. Δ. Γκινοσάτης. Αθήνα: ΣΜΙΛΗ.

Manovich, L. 2016. *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων*. μετ. Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης. Αθήνα: ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ.

McLuhan, M. 1990. *MEDIA, Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*. μετ. Σπ. Μάνδρος. Αθήνα: Κάλβος.

Zeki, S. 2013. *Εσωτερική όραση*. μετ. Θ. Ντινόπουλος. Ηράκλειο: ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΡΗΤΗΣ.

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΑ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΣΥΓΓΡΑΜΜΑΤΑ

Σαντοριναίος, Μ., Ζώη, Σ., Δημητριάδη, Ν., Διαμαντόπουλος, Τ., Μπαρδάκος, Γ. 2015. *Από τις σύνθετες τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς-δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή τέχνη*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/6076>

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

Alÿs, F. (1997). 'Politics of Rehearsal' Francis Alÿs [Online]. Διαθέσιμο: http://francisalys.com/ebooks/FrancisAlys_HammerBook/#page=29 [Προσπελάστηκε: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

Arn, J.(2019). 'When Performance Art Takes to the Street, the Results Are Moving' ART SY April 8 [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-performance-art-takes-street-moving>[Προσπελάστηκε: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

Arn, J, *When Performance Art Takes to the Street, the Results Are Moving*, ART SY, April 8, 2019 [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-performance-art-takes-street-moving> [Προσπελάστηκε: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

Joon Moon, *Hello, Shadow!*, 2018, [Online]. Διαθέσιμο: <https://joonmoon.net/Hello-Shadow> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

Jp McMahon, Vito Acconci, *Following Piece*, Khan Academy, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/conceptual-performance/a/vito-acconci-following-piece> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

Meier, Al. (2018). *The Art of Walking*. JSTOR April 5 [Online]. Διαθέσιμο: <https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/> [Προσπελάστηκε: 23 Σεπτεμβρίου 2019]

Meier Allison, *The Art of Walking* (Art & Art History). JSTOR April 5, 2018, [Online]. Διαθέσιμο: <https://daily.jstor.org/the-art-of-walking/> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

Milk, C, *The Treachery of Sanctuary* 2012, [Online]. Διαθέσιμο: <http://milk.co/treachery#> [Τελευταία πρόσβαση: 15 Φεβρουαρίου 2021].

MoMA (2011). 'Francis Alys: A Story of Deception' MoMA, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1091?locale=en> [Προσπελάστηκε: 18 Σεπτεμβρίου 2019]

Moon, J, *Augmented Shadow*, 2010, [Online]. Διαθέσιμο: <https://joonmoon.net/Augmented-Shadow> [Τελευταία πρόσβαση: 15 Φεβρουαρίου 2021].

Russel Lecture: *Sophie Calle* - MCASD La Jolla, UCSD, January 15, 2009, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://web.archive.org/web/20100621233227/http://va-grad.ucsd.edu/~drupal/node/736>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

Sophie Calle, *Sophie Calle: Voir la mer*, lens culture, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.lensculture.com/books/8289-sophie-calle-voir-la-mer> [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

X. Σ., *Vito Acconci*, TATE, ART & ARTISTS, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.tate.org.uk/art/artists/vito-acconci-623>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

X. Σ., *Public Delivery, Some of Vito Acconci's most influential performances*, [Online]. Διαθέσιμο: <https://publicdelivery.org/vito-acconci-performances/>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

X. Σ., GUGGENHEIM, *Sophie Calle, Collection Online*, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://www.guggenheim.org/artwork/artist/sophie-calle>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021].

X. Σ., *Sophie Calle - Venetian Suite*, TATE, ART & ARTISTS, [Online]. Διαθέσιμο: (<https://www.tate.org.uk/art/artworks/calle-venetian-suite-t13640>) [Τελευταία πρόσβαση: 18 Απριλίου 2021]

Yood, J. (2019). 'Francis Alÿs, Belgian-born conceptual artist' *ENCYCOPÆDIA BRITANNICA*, Aug 18 [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.britannica.com/biography/Francis-Alys#accordion-article-history> [Προσπελάστηκε: 16 Σεπτεμβρίου 2019]

Zwirner, D. (2019). 'Francis Alÿs - Biography' *David Zwirner*, [Online]. Διαθέσιμο: <https://www.davidzwirner.com/artists/francis-aly/s/biography> [Προσπελάστηκε: 15 Σεπτεμβρίου 2019]

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Google Drive / Evgenia Faliaridou 2021 / *transition – metaphor2 - documentation*, [Online]. Διαθέσιμο: <https://drive.google.com/drive/folders/1qLrWOMtzd-2rb4CmPBzrU4MVy2EbcGFD?usp=sharing>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι: ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ – ΠΗΓΕΣ - ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ



Εικ. 1 Vito Acconci, *Following Piece*, 1960. Gelatin silver prints, felt-tip pen, and map on board.

(<https://www.moma.org/collection/works/146947>)

Σελ. 10



Εικ. 2 Vito Acconci, *Following Piece*, between October 3 and 25, 1969, performance, photograph © Vito Acconci 2008, shown courtesy of Vito Acconci. **Σελ. 11**



Εικ. 3-5. Sophie Calle, *Suite Vénitienne* (1979)

(<http://walkingartists.altervista.org/sophie-calle/>)

Σελ. 12-13



Εικ. 6. Suite Vénitienne by Sophie Calle Images and text copyrighted and provided courtesy of the artist; published by Siglo, 2015

(<https://www.anothermag.com/art-photography/7349/sophie-calle-suite-venitienne>)

Σελ. 13



Εικ. 7. Sophie Calle, Voir la mer, 2011 (detail). © Sophie Calle / Adagp, Paris, 2018. Courtesy Galerie Perrotin.

(<https://www.e-flux.com/announcements/208334/sophie-callel-hotel-voir-la-mer/>)

Σελ. 14



Εικ. 8. S. Calle, Voir la mer, στιγμιότυπο από βίντεο.

(<https://vimeo.com/perrotin/review/412761097/6b503b1144>)

Σελ. 14



Εικ. 9 Francis Alÿs, Paradox of Praxis I (Sometimes Doing Something Leads to Nothing), 1997.

© Francis Alÿs. Courtesy the artist and David Zwirner.

Σελ. 16



Εικ. 10 Francis Alÿs, Paradox of Praxis I (Sometimes Doing Something Leads to Nothing), 1997.

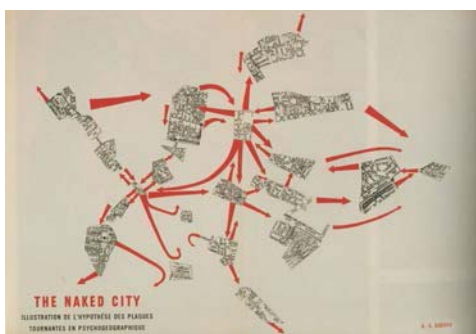
© Francis Alÿs. Courtesy the artist and David Zwirner.

Σελ. 16



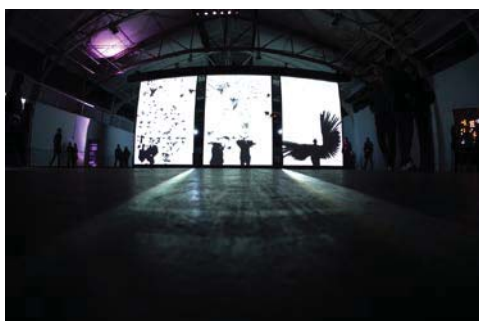
Εικ. 11. Artist's book: Guy Debord & Asger Jorn, Mémoires, 1959

Σελ. 19



Εικ. 12. Ψυχογεωγραφικός χάρτης του Παρισιού. Guy Debord & Asger Jorn, The Naked City, 1957

Σελ. 20



Εικ. 13. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

<http://milk.co/treachery#>

Σελ. 29



ΕΙΚ. 13. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

<http://milk.co/treachery#>

Σελ. 30



ΕΙΚ. 13. Chris Milk, THE TREACHERY OF SANCTUARY, 2012

<http://milk.co/treachery#>

Σελ. 30



ΕΙΚ. 16. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010

<https://joonmoon.net/Augmented-Shadow>

Σελ. 31



ΕΙΚ. 17. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010

<https://joonmoon.net/Augmented-Shadow>

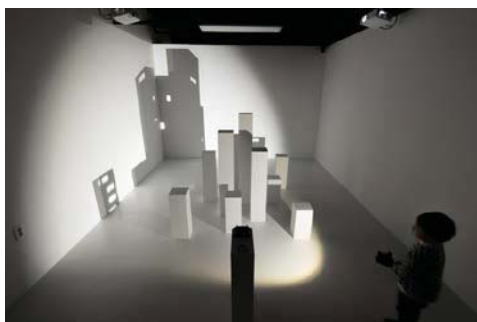
Σελ. 32



ΕΙΚ. 18. Joon Moon, «Augmented Shadow», 2010

<https://joonmoon.net/Augmented-Shadow>

Σελ. 32



ΕΙΚ. 19. Joon Moon, «Hello, Shadow!»,
2018

<https://joonmoon.net/Hello-Shadow>

Σελ. 33



ΕΙΚ. 20. Joon Moon, «Hello, Shadow!»,
2018

<https://joonmoon.net/Hello-Shadow>

Σελ. 34



ΕΙΚ. 21. Joon Moon, «Hello, Shadow!»,
2018

<https://joonmoon.net/Hello-Shadow>

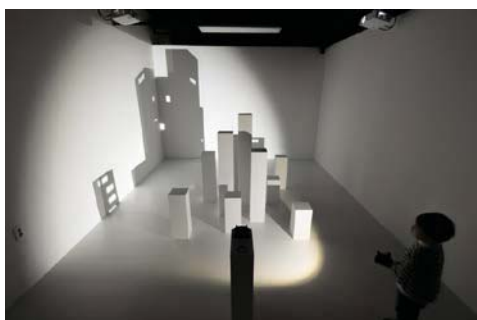
Σελ. 34



ΕΙΚ. 22. Joon Moon, «Hello, Shadow!»,
2018

<https://joonmoon.net/Hello-Shadow>

Σελ. 35



ΕΙΚ. 23. Joon Moon, «Hello, Shadow!»,
2018

<https://joonmoon.net/Hello-Shadow>

Σελ. 35



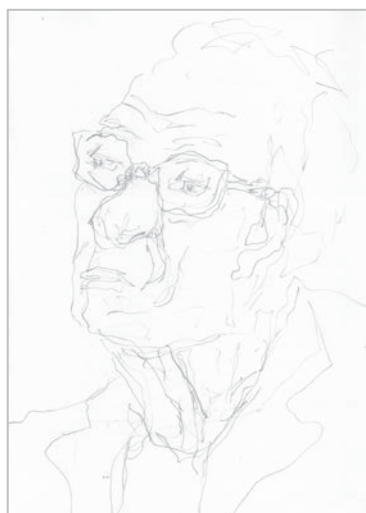
Εικ. 24.

Ευγενία Φαλιαρίδου, Σχέδιο 1

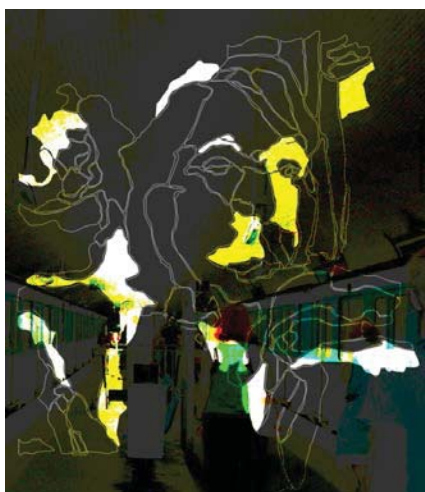
Σελ. 36



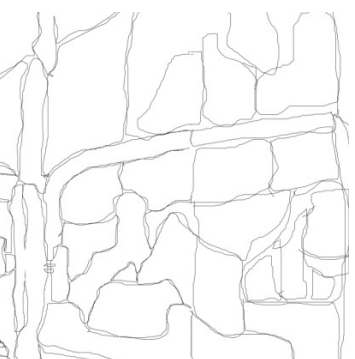
Εικ. 25- 26. Ευγενία Φαλιαρίδου, Σχέδια 2,3, **Σελ. 37**



Εικ. 27-28. Ευγενία Φαλιαρίδου, Σχέδια 3,4 **Σελ. 38**



Εικ. 29-32. . Ευγενία Φαλιαρίδου, video frames, *Transition*, 2019 Σελ. 39



Εικ. 33-38. Ευγενία Φαλιαρίδου, Σχέδια, Σελ. 40



Εικ. 39-40. Ευγενία Φαλιαρίδου, ακρυλικό χρώμα σε καμβά, 140 x 100 cm (έκαστο), **Σελ. 41**



Εικ. 41. Ευγενία Φαλιαρίδου, ακρυλικό χρώμα σε καμβά, 140 x 160 cm (έκαστο) **Σελ. 42**



Εικ. 42. Ευγενία Φαλιαρίδου, ακρυλικό χρώμα σε καμβά, 140 x 160 cm (έκαστο), **Σελ. 42**



Εικ. 43. Ευγενία Φαλιαρίδου, ακρυλικό χρώμα σε καμβά, 200 x 320 cm, **Σελ. 43**



Εικ. 44-45. Ευγενία Φαλιαρίδου, video frames, 2019, Σελ. 46



Εικ. 46-47. Ευγενία Φαλιαρίδου, video frames, 2019, Σελ. 47



Εικ. 48-55. Ευγενία Φαλιαρίδου, *metaphor2*, video frames, 2021, Σελ. 48-50



Εικ. 56-57. Ευγενία Φαλιαρίδου, installation video frames, 2021, **Σελ. 51, 52**



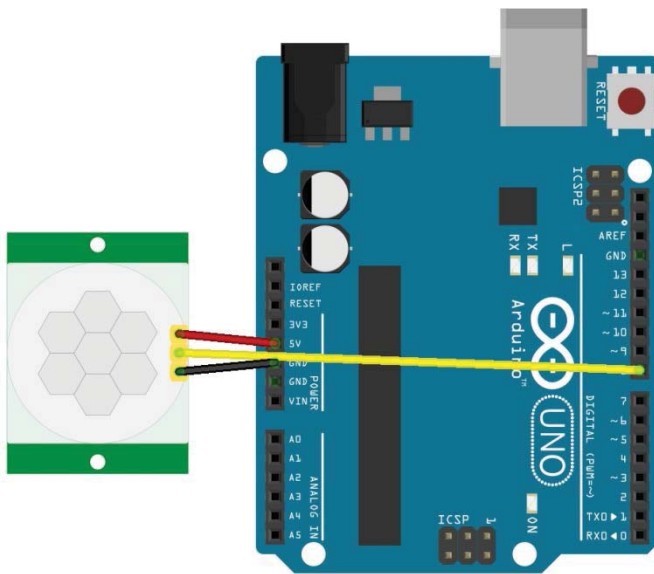
Εικ. 58. Ευγενία Φαλιαρίδου, installation video frames, 2021, **Σελ. 52**



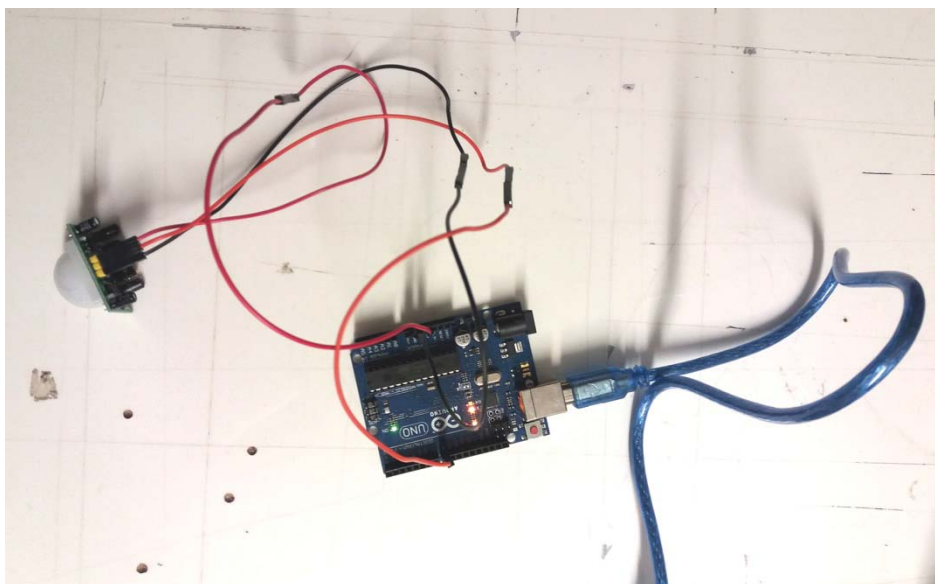
Εικ. 59-60. Ευγενία Φαλιαρίδου, installation video frames, 2021, **Σελ. 53**

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ II: ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

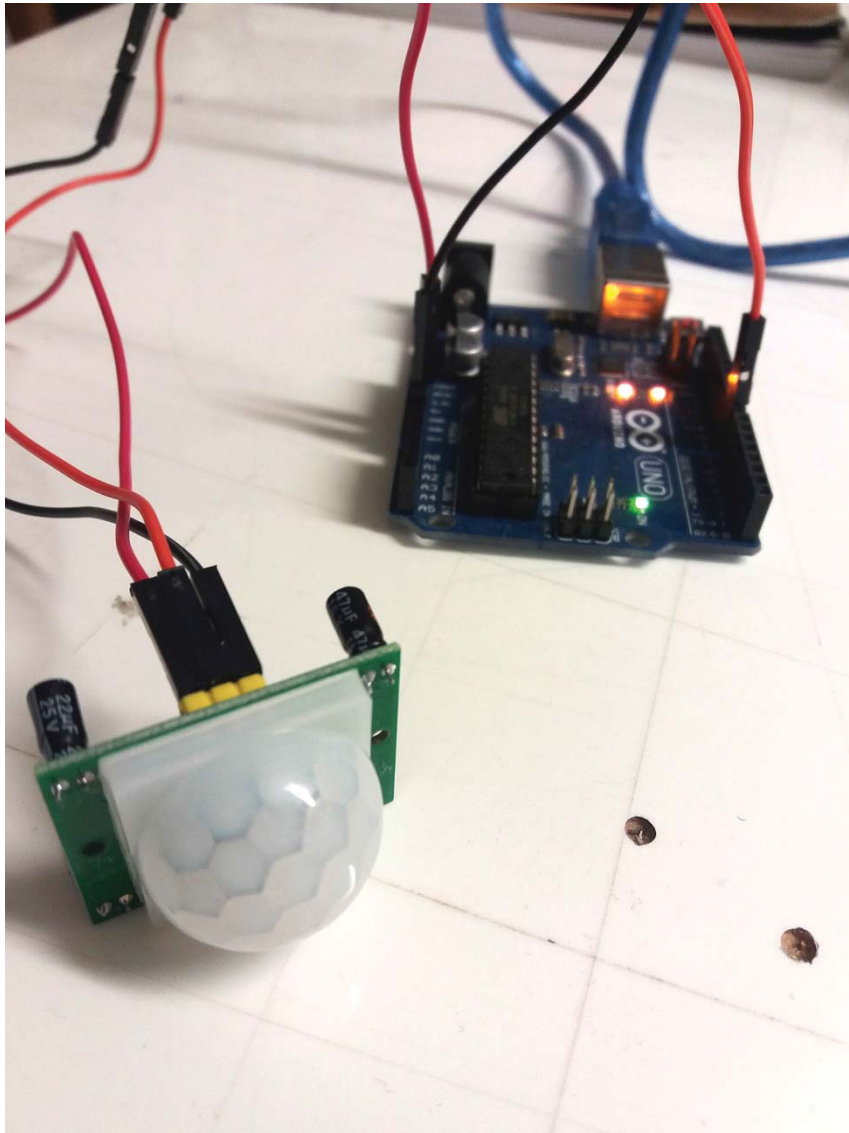
Για τις ανάγκες της διάδρασης, της εναλλαγής της κατάστασης μεταξύ της βιντεοπροβολής και της εισόδου του επισκέπτη στον χώρο διάδρασης, χρησιμοποιήθηκε ένας μικροελεγκτής Arduino UNO, σε συνδυασμό με τα λογισμικά Arduino IDE και Processing. Για την ανίχνευση της κίνησης χρησιμοποιήθηκε ο αισθητήρας PIR Motion Sensor (HC-SR501). (Εικ. 1-3).



Εικ. 1. Σύνδεση μικροελεγκτή Arduino με αισθητήρα PIR Motion Sensor (HC-SR501).



Εικ. 2. Σύνδεση μικροελεγκτή Arduino με αισθητήρα PIR Motion Sensor (HC-SR501).



Εικ. 3. Σύνδεση μικροελεγκτή Arduino με αισθητήρα PIR Motion Sensor (HC-SR501).

Αρχικά έγινε η χρήση του παρακάτω κώδικα για τον έλεγχο της λειτουργίας του αισθητήρα μέσω σειριακής (Εικ. 4-5):

```
#define pirSensor 8

int reading;

void setup() {

  pinMode(pirSensor, INPUT);

  Serial.begin(9600);
```

```

}

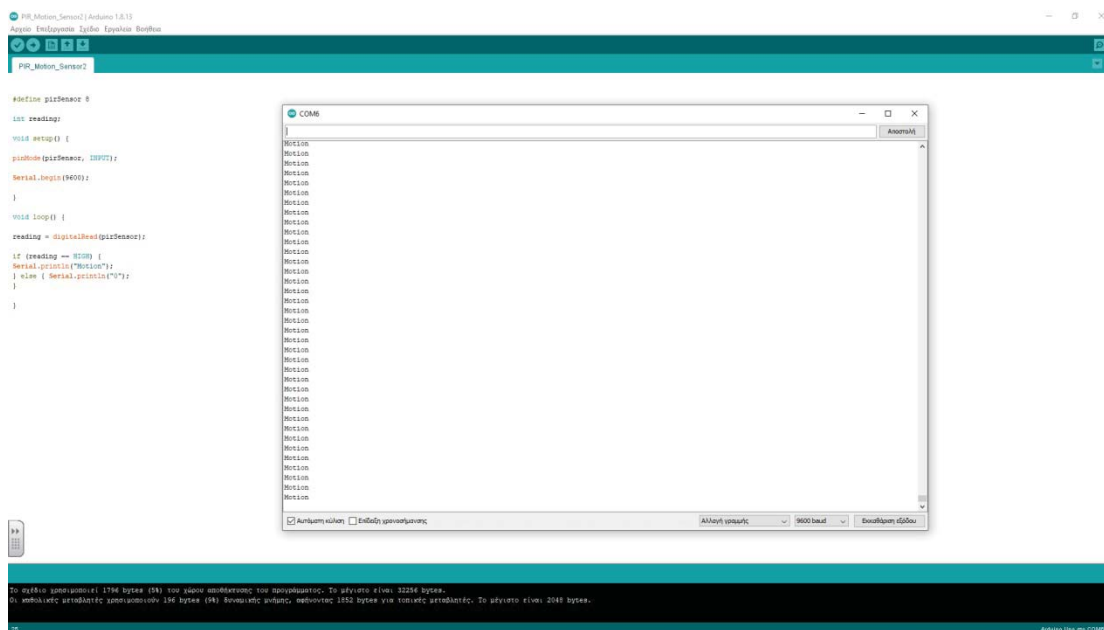
void loop() {

  reading = digitalRead(pirSensor);

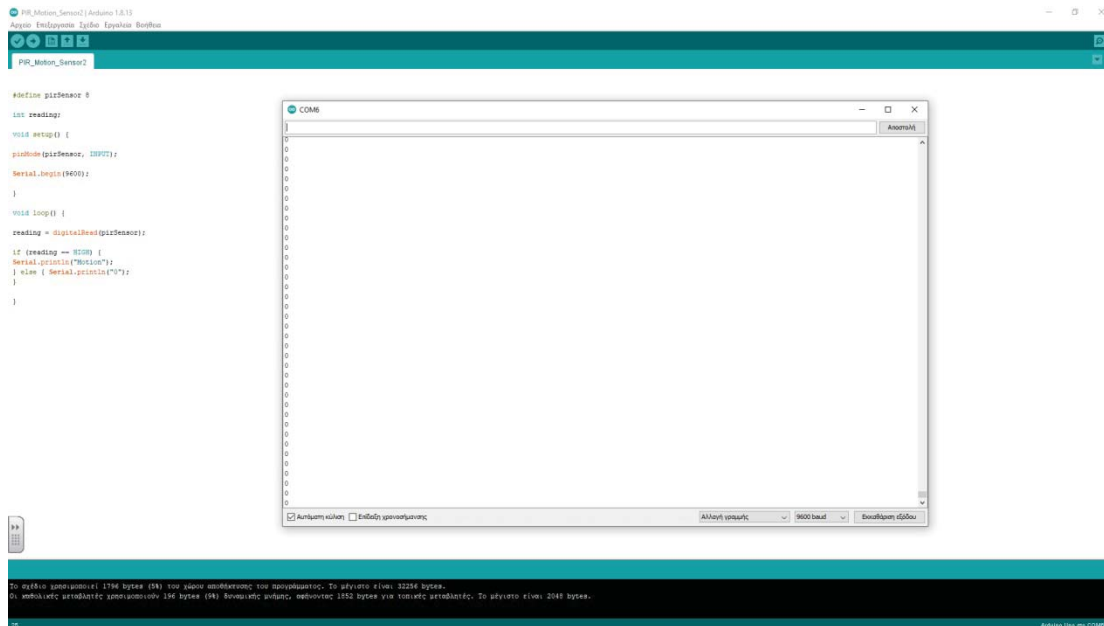
  if (reading == HIGH) {
    Serial.println("Motion");
  } else { Serial.println("0");
  }

}

```



Εικ. 4. Εφαρμογή κώδικα στο Arduino IDE και έλεγχος λειτουργίας μέσω σειριακής.



Εικ. 5. Εφαρμογή κώδικα στο Arduino IDE και έλεγχος λειτουργίας μέσω σειριακής.

Η λήψη του κώδικα έγινε από <https://www.elithecomputerguy.com/2019/08/pir-sensor-on-arduino-hc-sr501/>

Στη συνέχεια, στο περιβάλλον της Processing έγινε η δοκιμή της αναπαραγωγής του βίντεο. Ο κώδικας βασίστηκε στο παράδειγμα: Java Examples/Video/Movie/Loop, της Processing. Έγινε εισαγωγή της βιβλιοθήκης GStreamer-based video library for Processing, η εισαγωγή βιβλιοθήκης στον κώδικα “import processing.video.*” (Σχέδιο/Εισαγωγή βιβλιοθήκης/video) καθώς και η εισαγωγή του αρχείου βίντεο “metaphor2.mp4” μέσα σε ένα φάκελο “data” εσωτερικά του φακέλου του συγκεκριμένου sketch (sketch_play_video_play).

Ο κώδικας που χρησιμοποιήθηκε:

```
import processing.video.*;
```

```
Movie movie;
```

```
void setup() {
  size(560, 406);
  background(0);
}
```

```

// Load and play the video in a loop
movie = new Movie(this, "metaphor2.mp4");
movie.loop();
}

void movieEvent(Movie m) {
  m.read();
}

void draw() {
  //if (movie.available() == true) {
  //  movie.read();
  //}
  image(movie, 0, 0, width, height);
}

```

Ακολούθως παρουσιάζονται οι κώδικες που εφαρμόστηκαν σε Arduino IDE και Processing για την διακοπή της προβολής κατά την είσοδο του επισκέπτη στον χώρο της διάδρασης μέσω της ανίχνευσης της κίνησης από τον αισθητήρα PIR Motion Sensor.

Arduino Code

```

#define pirSensor 2

int ledPin = 13;
int val;

void setup() {
  // put your setup code here, to run once:
  pinMode(pirSensor, INPUT);
  pinMode(ledPin, OUTPUT);

  Serial.begin(9600);
}

void loop() {
  // put your main code here, to run repeatedly:

```

```

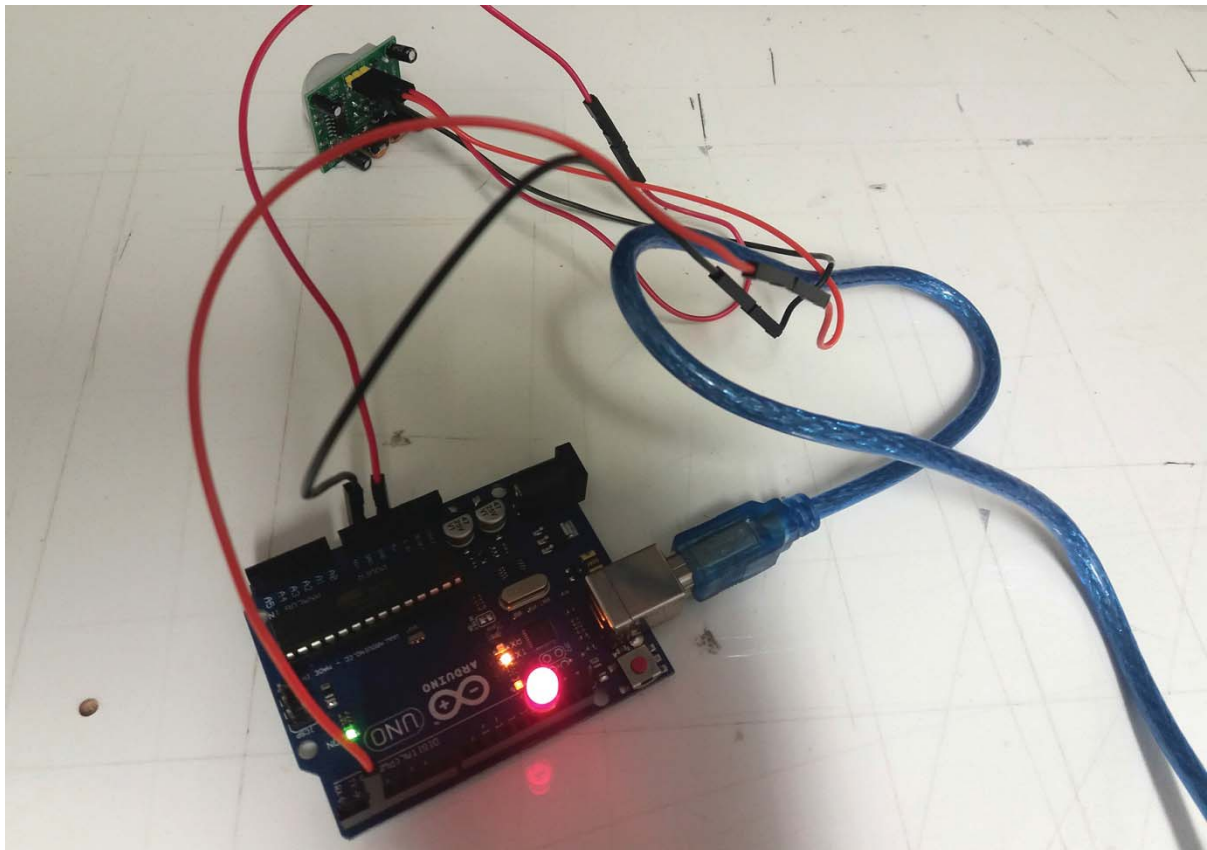
val = digitalRead(pirSensor);

if (val == HIGH) {
  //sensor motion
  Serial.println("motion");
  //turn led on if motion hoe
  digitalWrite(ledPin, HIGH);
}

else {
  //sensor inactive
  Serial.println("nothin");
  //turn the light off hoe
  digitalWrite(ledPin, LOW);
}
}

```

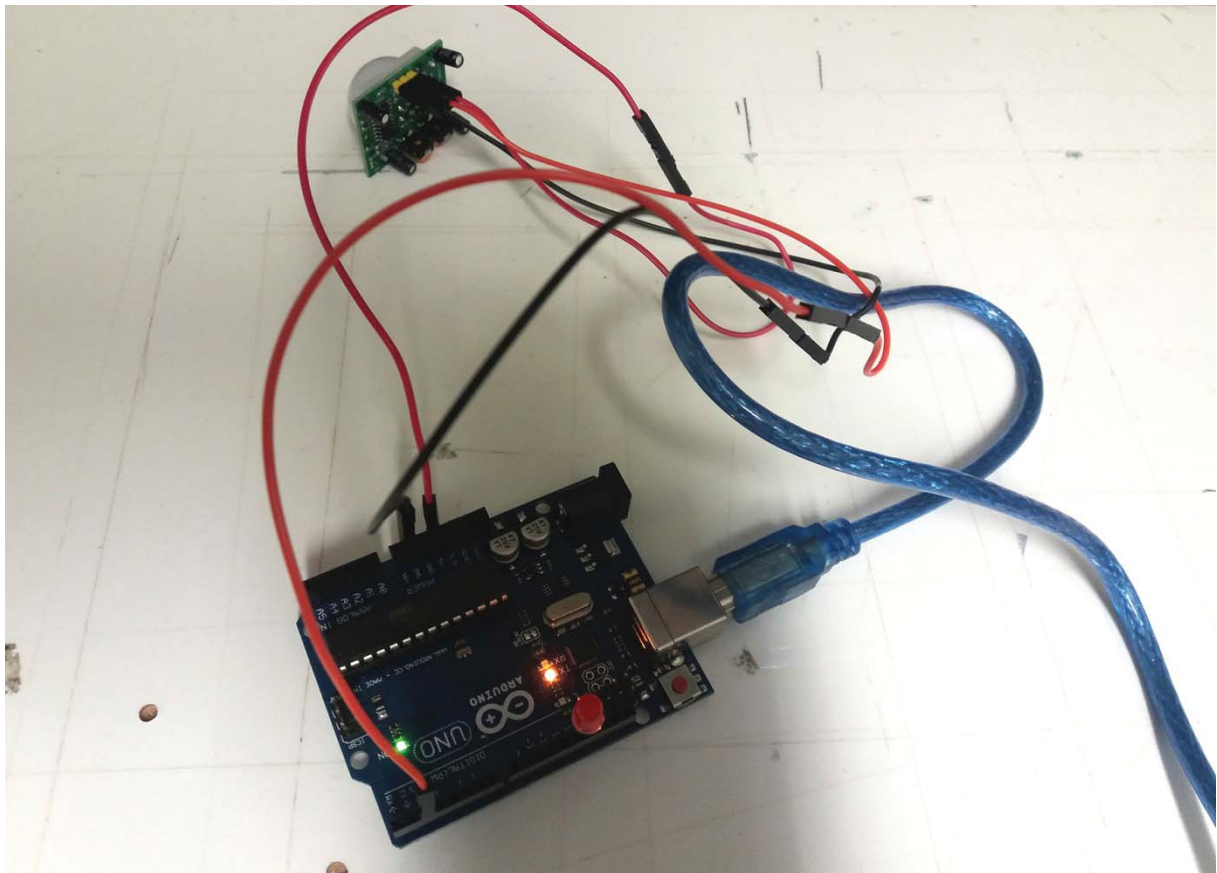
Η ανίχνευση της κίνησης Εικ. 6-9



Εικ. 6. Το led ανάβει μόλις ανιχνεύσει κίνηση.



Εικ. 7. Το led ανάβει μόλις ανιχνεύσει κίνηση. Εμφάνιση αποτελέσματος μέσω σειριακής.



Εικ. 8. Το led δεν ανάβει αν δεν ανιχνεύσει κίνηση ο αισθητήρας.



Εικ. 9. Το led δεν ανάβει αν δεν ανιχνεύσει κίνηση ο αισθητήρας. Εμφάνιση αποτελέσματος μέσω σειριακής.

Processing code

```
import processing.video.*;

final String STR_LOW_STATE="Motion";
final String STR_HIGH_STATE="Nothing";
final int LOW_STATE=0;
final int HIGH_STATE=1;
final float LOW_STATE_SPEED=0.5;
final float HIGH_STATE_SPEED=3.0;

String val; // Data received from the serial port

Movie movie;

int state=0;

void setup()
{

    //movie
    size(640, 360);
    movie = new Movie(this, "metaphor2.mp4");
    setState(STR_LOW_STATE); //Init string

    //different movie functions
```

```

    movie.play();
    movie.jump(0);
    movie.loop();
}

void draw(){
    image(movie, 0, 0);
}

void mousePressed() {
    state=(state+1)%2; //Changes state. Either 0 or 1
    setState( state==LOW_STATE ? STR_LOW_STATE : STR_HIGH_STATE );
}

void movieEvent(Movie movie) {
    movie.read();
}

void setState(String newState) {
    val = newState;
    if (val.equals(STR_LOW_STATE)) {
        movie.speed(LOW_STATE_SPEED);
    } else {
        movie.speed(HIGH_STATE_SPEED);
    }
}

```



Εικ. 10. Εφαρμογή του κώδικα στο περιβάλλον της Processing.

Η αρχική δομή του κώδικα βασίστηκε σε παραδείγματα από τον σύνδεσμο της Processing Foundation: <https://discourse.processing.org/t/cannot-do-if-else-statement-with-arduino-pir-motion-sensor/17679>

