

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

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Slow Art

Το εγκώμιο της βραδύτητας ως κριτική της σύγχρονης κοινωνίας

Παναγιώτα Ανδριάκαινα
(Α.Μ: ADA 2019002)

Επιβλέπων Καθηγητής:
Τηλιγάδης Κωνσταντίνος

Κέρκυρα, Μάρτιος 2021





1.Giota Andriakaina_Ear-nest attempt_2021.

Η παρούσα διπλωματική εργασία πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών "Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή" του τμήματος Τεχνών Ήχου & Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή Κωνσταντίνο Τηλιγάδη για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε, την δημιουργία εξαιρετικού κλίματος συνεργασίας, την στήριξη και την ενθάρρυνση του. Θα ήθελα επίσης, να ευχαριστήσω εκείνους τους διδάσκοντες που συνέβαλλαν με τις γνώσεις τους και τις παρατηρήσεις τους στην πορεία της εργασίας μου και συγκεκριμένα τον Ανδρέα Γιαννακουλόπουλο, τον Άγγελο Φλώρο, τον Κωνσταντίνο Τσιούτα, τον Φώτη Ραφτόπουλο, τον Απόστολο Λουφόπουλο και τον Νίκο Κόκκαλη.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τους καθηγητές της Σχολής Καλών Τεχνών ΑΠΘ Κυριάκο Κατζουράκη και Δημήτρη Ζουρούδη δίπλα στους οποίους μαθήτευσα, καθώς επίσης και τον αγαπητό φίλο Πέτρο Παπαδόπουλο που κάθε φορά που αντιμετώπιζα ένα τεχνικό πρόβλημα μου προσέφερε απλόχερα τη βοήθεια του.

Περιεχόμενα

Περίληψη	3
Abstract	4
Εισαγωγή	
Η slow art_ μια νέα πρόκληση στο εικαστικό πεδίο	5
A ΜΕΡΟΣ-Η έννοια του αργού τέμπο	
1. Τα Slow κινήματα	
1.1. Slow food	10
1.2. Slow Travel	12
1.3. Slow Reading-Slow Writing	13
1.4. Slow cinema	15
2. Arts & Crafts Movement- ο πρόδρομος των σύγχρονων κινήματων; Η απώλεια της απόλαυσης στην εργασία	20
3. M. Kundera, <i>Η Βραδύτητα</i> Η απώλεια της μνήμης και της απόλαυσης στη λογοτεχνία	21
4. K. Σχινά, Έρρυθμη Σπουδή	24
B ΜΕΡΟΣ-Οι θεωρητικές και εικαστικές ευαισθησίες της Slow art	
1. Το /τα μανιφέστο/α της Slow Art- ως Κίνημα	28
2. Arden Reed, Slow Art και Σχεσιακότητα	29
2.1. Διάλεξη Arden Reed, Slow Art in the Age of Instant Everything	37
2.2. Hans Belting: Το μάτι και το σώμα	43
3. Η αισθητική της βραδύτητας στον L. Koepnick	45
4. Οι κριτικές και τα όρια του εγχειρήματος Go slow- μια οικολογική ευαισθησία ή/και μια νέα στρατηγική μάρκετινγκ;	51
5. Tableaux Vivants και Βραδύτητα	53
6. Το παράδειγμα του Bill Viola	56
6.1. Time Art	63
7. Το παράδειγμα του James Turrell	64
8. Τελευταίες θεωρητικές επιρροές για την μορφοποίηση των εικαστικών δοκιμών της παρούσας εργασίας	
8.1. Nicolas Bourriaud -Σχεσιακή αισθητική	70
8.2. Μάρσαλ Μακ Λούαν και Walter Ong	71
Γ ΜΕΡΟΣ-Πώς συνδέεται η Slow Art με τις Εικαστικές μου Δοκιμές ?	
1. Εικαστικές δοκιμές -Σύνδεση με προηγούμενη εργασία	77
2. Καλλιτεχνικές επιρροές για μορφοποίηση έργων	
2.1. Πρώτη διαδραστική δοκιμή με τίτλο Everyday life in fast forward	81
2.2. Δεύτερη δοκιμή βίντεο με τίτλο The poetics of everydaylife	86
2.3. Τρίτη δοκιμή με τίτλο Layers of words	87
2.4. Τέταρτη διαδραστική δοκιμή με τίτλο Hold on!	92
3. Συμπεράσματα	98
Βιβλιογραφία	99
Ιστογραφία & Links εργασιών	100
Παράρτημα Α Ευρετήριο Εικόνων	104
Παράρτημα Β Κώδικες εργασιών & Φωτογραφίες	108

Περίληψη

Μπορεί σήμερα η τέχνη να αποτελέσει καταφύγιο και να διασώσει την αυτονομία της από τους ξέφρενους και εξωφρενικούς ρυθμούς της μηντιακής πραγματικότητας;

Μπορεί η εικαστική παρέμβαση να διατηρήσει την έγνοια της για το παρόν χωρίς να καταλήξει σε κρισιολογία, στην εμπορευματοποίηση της κρίσης και της ανθρώπινης δυστυχίας;

Μήπως κρισιολογώντας συμμετέχουμε στην κρίση την οποία πασχίζουμε να υπερβούμε; Εδώ εκθέτω ορισμένες δοκιμές φτιαγμένες σε αργό χρόνο.

Τον χρόνο της κλωστής και της βελόνας, χωρίς βελόνα και κλωστή αλλά με την βοήθεια της τεχνολογίας που καλεί τον θεατή σε μια βιντεοεγκατάσταση,

σε έναν χρόνο χαμηλής κίνησης

όχι αναποφάσιστο

αλλά αποφασισμένα αναβλητικό

όχι αδίστακτο

αλλά διστακτικό

σε ένα χρόνο βραδύ,

βραδυκίνητο

που πάντα έρχεται on time

καθυστερημένος.

Abstract

Can art serve as a refuge and salvage its autonomy from the outrageous and frenzied pace of today's media reality? Can artistic intervention preserve its concern about the present without resorting to *crisis discourse* and the commercialization of the crisis and people's distress?

By adopting a *crisis discourse*, are we perhaps contributing to the crisis that we are so desperately trying to overcome?

I have exhibited here some artistic attempts created at a slow pace.

The pace of a needle and thread, without the needle and thread but with the help of technology, which invites the observer to a video installation,

at a slow-moving pace

not undecided

but decidedly dilatory

not unhesitating

but hesitant

moving slowly,

in slow motion

always on time

punctually late.

Εισαγωγή

Η slow art_ μια νέα πρόκληση στο εικαστικό πεδίο

Η slow art θα μπορούσε να οριστεί ως μια ευαισθησία, η οποία ενδιαφέρεται να ασκήσει κριτική στην επιτάχυνση του ατομικού και συλλογικού βίου που ξεκινά τον 18^ο αιώνα και κορυφώνεται σταδιακά μετά το 1960 με την ανάπτυξη της τεχνολογίας της πληροφορικής. Όσον αφορά τις απαρχές αυτής της ευαισθησίας μπορούμε να ανατρέξουμε στον 18^ο αι. και την ανάπτυξη των μέσων μαζικής μεταφοράς καθώς και στην εμφάνιση της βιομηχανοποιημένης παραγωγής, την εισαγωγή δηλαδή μηχανών στην παραγωγική διαδικασία, στην οικονομία. Στην πρώτη φάση της νεωτερικότητας εξέχουσα θέση στην κριτική που ασκείται στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία έχει το κίνημα Arts and Crafts movement, το οποίο σχολιάζει την απώλεια της ποιότητας των παραγόμενων προϊόντων και ασκεί κριτική στη μαζική και ταχύτατη παραγωγή.

Μια δεύτερη φάση που σχετίζεται με αυτήν την ευαισθησία, θα μπορούσε να είναι η εποχή μετά το 1960. Η κριτική της βιομηχανικής κοινωνίας και των ταχύτατων, βίαιων ρυθμών τόσο της παραγωγής όσο και της καθημερινότητας αναπτύσσεται και συμπορεύεται με την ανάπτυξη των νέων κοινωνικών κινημάτων: το φεμινιστικό και το νεολαιίστικο κίνημα κ.λπ. Σε αυτή τη δεύτερη φάση όμως, η εστία του ενδιαφέροντος αναφέρεται κυρίως σε αυτό που λέμε lifestyle, συμπορεύεται δηλαδή με ένα αίτημα προς τα άτομα της νεωτερικής κοινωνίας να αναδιαμορφώσουν μια καθημερινότητα με μια ποιότητα ζωής που θα απομακρύνεται από τους βίαιους ρυθμούς της επιτάχυνσης.

Μια τρίτη φάση είναι αυτή που αναπτύσσετε στο τέλος του 20^{ου} αι. με την ανάπτυξη του slow food κινήματος, του slow reading, του slow travel, του slow science. Σε αυτό τον χρονικό σταθμό εντάσσεται και η slow art με επίκληση τη βραδύτητα του χρόνου. Οι κύριοι πυλώνες της κριτικής σε αυτήν την τρίτη φάση αφορούν την ανάπτυξη αυτού που ονομάζεται management στην τέχνη και την εισαγωγή curators, οι οποίοι ειδικά στην αρχική φάση εμφάνισης τους, χρησιμοποιούσαν μια ιδιόλεκτο η οποία ενώ απευθυνόταν στο κοινό και είχε πρόθεση να το βοηθήσει να στοχαστεί γύρω από ένα έργο τέχνης, να το βιώσει, να το απολαύσει, εν τέλει η ιδιόλεκτος αυτή εμπεριείχε όρους της μεταμοντέρνας φιλοσοφίας και θεωρίας που το απομάκρυναν από την εμπειρία του έργου. Οι όροι αυτοί ήταν απρόσιτοι από το κοινό. Οι όροι αυτοί του ήταν ακατανόητοι. Σε μια υστερότερη φάση όμως, αναπτύσσεται το slow art movement, το οποίο έχει πολλές εκφάνσεις. Μία από αυτές θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι μια κριτική των experts, των curators στον ίδιο τους τον εαυτό. Δηλαδή αντί να επεξηγούν το έργο με ακατάληπτους θεωρητικούς

όρους, αρχίσουν να στρέφονται στο κοινό και να το καθιστούν μέρος του έργου χωρίς να υποτιμούν τη νοημοσύνη του, κάνοντας του ερωτήσεις του τύπου: Τι είναι αυτό που βλέπετε, τι αισθάνεστε μπροστά σε ένα έργο τέχνης. Ο Arden Reed αναπτύσσει τη στροφή προς το θεατή ως στοιχείο που προσδιορίζει το έργο τέχνης και συμβάλλει στον ορισμό της slow art βάζοντας τρεις διαστάσεις.

Το slow δηλαδή ο επιθετικός προσδιορισμός αυτής της τέχνης έχει να κάνει με το ίδιο το έργο τέχνης; Είναι δηλαδή μια αντικειμενική ιδιότητα ενσωματωμένη στο εικαστικό έργο; Μάλλον όχι γράφει ο Reed. Διότι εάν κοιτάξω ένα έργο τέχνης π.χ. αυτό του Πάουλ Κλεε με τίτλο Angelus Novus πρέπει να σκεφτώ ότι όταν ο Κλεε δημιούργησε αυτό το έργο, δεν είχε στο νου του τις νεότερες αναζητήσεις της slow art.

Η άλλη διάσταση που θέτει ο Reed για να προσδιορίζει τον όρο slow art, είναι όταν ξεφεύγει από το αντικείμενο της τέχνης, δηλαδή το έργο τέχνης και στρέφεται στο υποκείμενο δηλαδή στον δημιουργό. Ο καλλιτέχνης έχει κάποια πρόθεση, πράττει δηλαδή με σκοπό να δημιουργήσει ένα έργο που θα εμπίπτει στον χώρο της slow art; Μάλλον όχι. Είναι δύσκολο να εντοπιστεί αυτή η πρόθεση στα έργα που ο Reed εγγράφει με αναφορά την προϊστορία της slow art.

Αρα αυτό που με αφορά και με συγκινεί σε αυτή την νέα ευαισθησία που λέγεται slow art, με όλα της τα προβλήματα, με την κριτική που της έχει ασκηθεί ακόμη κι από τους πρωτεργάτες της, είναι η σχέση του έργου τέχνης με τον θεατή.

Η εμπειρία του θεατή με το έργο τέχνης, η σχεσιακότητα είναι βασικός όρος της slow art. Την ενδιαφέρει δηλαδή το πως ο θεατής μεταγράφει το έργο τέχνης μέσα από τα βιώματα του, το πως το εντάσσει μέσα στον κόσμο του. Η ανάλυση ξεκινά από το απλό ερώτημα: πόσο χρόνο στέκεται μπροστά σε ένα έργο τέχνης ο σύγχρονος θεατής;

Στην παρούσα εργασία, πέραν από τις άλλες θεωρητικές αναφορές που αφορούν κυρίως τον χώρο της φιλοσοφίας, έργα όπως αυτά του Maurice Merleau-Ponty, του Paul Virilio που ανήκουν σε ένα χώρο που ουσιαστικά είναι οικείος στους μελετητές της φιλοσοφίας και της κοινωνικής θεωρίας και δεν αποτελεί το κύριο πεδίο της μελέτης μου αλλά είμαι αναγκασμένη να αναφερθώ, θα σταματήσω σε δύο θεωρητικά έργα τα οποία μέσα από τη μελέτη μου ανέδειξα ως βασικούς πυλώνες της θεωρητικής ευαισθησίας που ονομάζεται slow art.

Το πρώτο είναι το βιβλίο του Arden Reed με τίτλο *Slow Art The Experience of Looking, Sacred Images to James Turrell* και το δεύτερο βιβλίο με πιο θεωρητική προσέγγιση είναι του Lutz Koepnick με τίτλο *On Slowness. Toward an Aesthetic of the Contemporary*.

Στην παρούσα εργασία θα προσπαθήσω να αναπτύξω τα βασικά τους επιχειρήματα, να παρατηρήσω τα έργα με τα οποία ασχολούνται, που αποτελούν την αφορμή να μιλήσουν για slow art, όπου εξέχουσα θέση κατέχει το εικαστικό έργο των Bill Viola και James Turrell. Και στα δύο βιβλία γίνεται, επίσης, εξέχουσα αναφορά στον στοχαστή του 20^{ου} αιώνα Walter Benjamin. Αρχικά θα αναλύσω κάποια έργα τέχνης και κινηματογραφικές ταινίες δημιουργών που εμπλέκονται στις αναφορές του slow cinema. Κατόπιν προκειμένου να μιλήσω για την slow art θα αφιερώσω χρόνο για να εστιάσω και να κατανοήσω την πιο πολιτικο-κοινωνική πλευρά της slow art, όπως ειδικά εμφανίζεται στο έργο του Lutz Koepnick με κάποιο ύφος διδακτισμού και αυτό το αναφέρω με μια αρνητική διάθεση προς αυτά τα μανιφέστα. Εκεί θα ξετυλίξω τις βασικές τους ιδέες και θα επιχειρήσω να εισάγω τον αναγνώστη στη λογική των slow movements.

Μετά την ανάλυση και ανάδειξη των βασικών επιχειρημάτων των Reed και Koepnick, στο τελευταίο μέρος της παρούσας εργασίας θα προσπαθήσω να περιγράψω τι είναι αυτό που με συγκίνησε στην slow art με όλα της τα προβλήματα, τα οποία θα έχω περιγράψει.

Στη συνέχεια θα προσπαθήσω να συνδέσω την ευαισθησία αυτή με μία από τις εργασίες μου που ξεκίνησε να εκπονείται με αφορμή μια έκθεση μου στις Βιτρίνες του ΟΤΕ στη Θεσσαλονίκη. Η εργασία αυτή κατόπιν φιλοξενήθηκε στο Τσαρσί Χαμάμ στη Μυτιλήνη και στο Μπέη Χαμάμ στη Θεσσαλονίκη. Όταν δούλευα αυτήν την εργασία είχα μια επιθυμία σχετικά με τη συμμετοχή του θεατή στη διαδικασία παραγωγής του έργου, αγνοώντας την ύπαρξη της slow art. Εδώ θα μπορούσα να αναφερθώ σε αυτό που συχνά λέγεται ότι *Ο Μολιέρος δεν ήξερε ότι έκανε πρόζα*, ότι δηλαδή συχνά ο πειραματισμός στην εικαστική γλώσσα δεν παρακινείται με αφορμή κάποιες θεωρητικές ευαισθησίες αλλά προκύπτει από ένστικτο και από γνώση της θεωρίας του σχεδίου και του χρώματος και μέσα από τους κανόνες της σύνθεσης. Έτσι ο δημιουργός εικαστικών πειραματισμών «γράφει» διαφορετικά από τον συγγραφέα και τον θεωρητικό της τέχνης.

Αξίζει τέλος να αναφέρω ότι παρότι η slow art κίνησε το ενδιαφέρον μου δεν θεωρώ, δεν έχω μια πρόθεση να ταυτιστώ ή η παρούσα εργασία να γίνει ένα ακόμη επεισόδιο στην ιστορία του μανιφέστου και των εγκωμίων της βραδύτητας.

Θα έλεγα ότι το ενδιαφέρον μου είναι κυρίως εικαστικό και ερευνητικό, θα έλεγα, επίσης, ότι έχει κι έναν βιωματικό χαρακτήρα. Η δική μου εμπειρία, το βίωμα μου από τους γρήγορους ρυθμούς ταχύτητας της πόλης που γεννήθηκα την Αθήνα μετασχηματίστηκε καθώς εμπλουτίστηκε από την εμπειρία ζωής στη Θεσσαλονίκη, την πόλη που ζω τα τελευταία χρόνια. Το γεγονός ότι η Θεσσαλονίκη έχει χαρακτηριστεί ως η πόλη της βραδύτητας, ειρωνικά ως η πόλη του «χαλαρά» και φαίνεται να απέχει από τους

εξωφρενικούς ρυθμούς ζωής των σύγχρονων μητροπόλεων, ουσιαστικά δεν απέχει από τους ρυθμούς αυτούς. Η παρατήρηση των ρυθμών της καθημερινότητας, του καθημερινού λόγου σαν περιπατητής στην πόλη καθώς και η πρόσφατη εμπειρία μου με τα ψηφιακά μέσα με παρακίνησε να σκεφτώ σε μια ευρύτερη έννοια τον χώρο και τον χρόνο και να εκφράσω την αγωνία μου για την καθημερινή ζωή .



2.Giota Andriakaina_2021

Slow Art

Α' Μέρος
Η έννοια
του αργού
τέμπε



1. Τα Slow κινήματα

1.1. Slow food

Σε όλες τις αναφορές στην Slow art βρίσκουμε αρκετά στοιχεία και πληροφορίες για τους προδρόμους αυτής της ευαισθησίας στα διάφορα κινήματα που έχουν συγκροτηθεί με κεντρικό τους σύνθημα την επιβράδυνση και την αξία του αργού τέμπο.

Εξέχουσα θέση σε αυτά τα κινήματα έχει το slow food. Το κίνημα αυτό έκανε την εμφάνισή του το 1986 στην Ιταλία, στην περιοχή Piedmont. Ξεκίνησε από αριστερούς διανοούμενους με πρωτεργάτη τον ακτιβιστή Carlo Petrini (Capalbo 2019), ο οποίος εξέφρασε μια σφοδρή αντίδραση στο άνοιγμα του πρώτου ταχυφαγείου Mc Donald στην Ιταλία. Εκδηλώθηκε σαν μια αντίδραση στην ομογενοποίηση της γεύσης, στη βιομηχανική παραγωγή πρόχειρου, ανθυγιεινού φαγητού με αρνητικές προεκτάσεις στο περιβάλλον, στα ζώα, τους εργαζόμενους και στην ιδιωτική ζωή. Στη συνέχεια, το slow food movement επεκτάθηκε σε περισσότερες χώρες και συνδέθηκε με τον προβληματισμό ότι η μαζική παραγωγή από τη μια μεριά εξασφάλισε την μείωση των τιμών των προϊόντων για τους πολλούς, όμως από την άλλη μεριά τα παραδοσιακά, ποιοτικά προϊόντα προσφέρονταν σε υψηλές τιμές και αφορούσαν τους λίγους. Παράλληλα, η είσοδος των αλυσίδων fast foods στη ζωή των Αμερικάνων είναι αποδεδειγμένο ότι περιόρισε σημαντικά τον χρόνο που διαθέτει το κάθε νοικοκυριό στην προετοιμασία του φαγητού (μόλις 27 λεπτά).

Το slow food δεν αποτέλεσε μόνο μια καταγγελία της ταχύτητας. Συνέβη με αφορμή τους γοργούς ρυθμούς της καθημερινής ζωής αλλά προτείνεται ως μια συνολικότερη στάση ζωής απέναντι στην καθημερινότητα. Τα κεντρικά του συνθήματα είναι: *αξιώνω* ως σημαντική την καλή, ποιοτική εργασία που βασίζεται στην επανάληψη και στην εμπειρία, *απολαμβάνω* τις παύσεις ως τροφή της σκέψης, ως δεξαμενή της δημιουργικότητας και κυρίως *νοιιάζομαι* για τον άλλον, τόσο τον καταναλωτή του προϊόντος όσο και τον εργαζόμενο καθώς και για το περιβάλλον (Bommel and Spicer 2011).

Το slow food movement διευρύνθηκε και με ένα πλήθος άλλες, παρεμφερείς ονομασίες, όπως slow eating, slow cooking, slow drinking και φιλοδοξεί να προσφέρει μια ολιστική θεώρηση που δίνει αξία και νόημα στο παρόν. Για αυτό ακριβώς τον λόγο οι υποστηρικτές του γράφουν και δημοσιεύουν τις απόψεις τους σχετικά με ένα μεγάλο εύρος καθημερινών δραστηριοτήτων τόσο της ιδιωτικής όσο και της δημόσιας ζωής. Στα διάφορα sites, που είναι σχετικά με το slow food, γίνεται αναφορά στο ρόλο της μηχανής την εποχή της εκμηχάνισης της παραγωγής. Κεντρική ιδέα κατέχει η σκέψη ότι ο βιομηχανικός πολιτισμός και η ανάπτυξη των μηχανών δεν αποτελούν απλά εργαλεία που απλοποιούν την καθημερινότητα, αλλά επιβάλλουν τρόπο συμπεριφοράς και καθορίζουν τον

χαρακτήρα της σκέψης και της ζωής των ανθρώπων. Με άλλα λόγια, η μηχανή μυεί τον άνθρωπο σε μια σκέψη και κατ' επέκταση σε μια δράση, τυποποιημένη και μονότονη που μοιάζει με τα εγγενή χαρακτηριστικά ενός μηχανήματος. Ένας μηχανοποιημένος άνθρωπος συνεχώς προσπαθεί να αποδείξει την ικανότητα του, την αποδοτικότητα του μέσα σε έναν φρενήρη ρυθμό και αποξενώνεται από τις αισθήσεις του, την όσφρηση, τη γεύση, την αφή. Αυτός ο αυτοματοποιημένος άνθρωπος-μηχανή δεν έχει τον χρόνο για να συσσωρεύσει και να επεξεργαστεί τα ερεθίσματα, με συνέπεια η εμπειρία του συνεχώς να απαξιώνεται, να μην καλλιεργείται, να εξατμίζεται.

Στο site της slowfood σχετικά πρόσφατα το 2017, προτείνεται επίσης το κίνημα slow food σαν μια οικολογική, πολιτική στάση εναντίον της σπατάλης και της ανισότητας. Παρουσιάζεται σαν ένα κίνημα που ενδιαφέρεται για τα προβλήματα της κλιματικής αλλαγής, την προστασία της βιοποικιλότητας και για το δικαίωμα όλων των ανθρώπων στην τροφή (Slow food Communities 2019).

Πιο συγκεκριμένα, το 2014 η καθηγήτρια, η οποία διορίστηκε ειδική εισηγήτρια για το Δικαίωμα στην Τροφή, Hilal Elver (Elver 2016,87-109) παρουσίασε στο Ινστιτούτο ερευνών, το Transnational Institute του Άμστερνταμ, την αγρο-οικολογία σαν έναν τρόπο να αντιμετωπιστεί αυτό το πρόβλημα. Στα πλαίσια της αγρο-οικολογίας συνεργάζονται διάφορες επιστήμες: κοινωνιολογία, οικονομία, ιστορία, οικολογία, προκειμένου να μελετήσουν τις επιπτώσεις των αγροτικών μεθόδων παραγωγής στη διασφάλιση της τροφής με στόχο να παραχθεί εκείνο το επιπλέον προϊόν που θα οδηγήσει στην ισότητα των αγαθών. Προτείνεται έτσι η ενίσχυση των μικρού μεγέθους παραγωγικών μονάδων ποιοτικών προϊόντων, που ενεργούν με σεβασμό στη Μητέρα-φύση. Στην πορεία του χρόνου οι δράσεις προς αυτήν την κατεύθυνση συνεχίζονται με έναν πιο σαφή προσανατολισμό που εστιάζει στην εμπλοκή των τοπικών παραγωγών, ως ρυθμιστών στη σχέση παραγωγού και καταναλωτή. Τα Slow Food's Presidia projects υποστηρίζουν τους μικρού-μεγέθους παραγωγούς παραδοσιακών προϊόντων, τις παραδοσιακές τεχνικές παραγωγής και τη διάσωση ειδών από το ζωικό και φυτικό βασίλειο που συρρικνώνονται (Siniscalchi 2013). Επιδιώκουν να εδραιώσουν μια ισορροπία μεταξύ των διαθέσιμων πόρων και των αναγκών της κοινωνίας μέσω της μακροχρόνιας παραγωγικότητας καθώς και της αντιμετώπισης του φαινομένου μείωσης της βιοποικιλότητας. Υποστηρικτές της αγρο-οικολογίας πιστεύουν ότι μια μικρή αύξηση στη σοδειά των μικρών παραγωγικών μονάδων, μπορεί να δώσει λύση στο παγκόσμιο πρόβλημα του υποσιτισμού, μειώνοντας τις απώλειες της μετασυλλεκτικής διαδικασίας, περιορίζοντας την σπατάλη, βελτιώνοντας

τη γονιμότητα του εδάφους, δίνοντας ίσες ευκαιρίες σε καλλιεργητές διαφορετικού φύλου και δημιουργώντας κίνητρα για να μείνει ο κόσμος στην επαρχία .

Στην Ελλάδα, το slow food Ικαρίας είναι το πιο ενεργό. Συγκεκριμένα το 2018 έδωσε το παρών στην μεγάλη αγρο-οικολογική, πολιτιστική εκδήλωση στο Τορίνο Terra Madre.

Οι δράσεις της Slow food επεκτείνονται μέχρι σήμερα, μέσω εκπαιδευτικών δράσεων σε διάφορα μέρη του κόσμου. Παίρνουν την μορφή συνεδρίων καθώς και projects μαγειρικής (slow cooking) και κηπουρικής (slow gardening). Συμπερασματικά οι δράσεις που προτείνονται σκοπεύουν να δημιουργήσουν μια στάση υπευθυνότητας προς το περιβάλλον δίνοντας αξία στο παρόν και συνδέοντας το άτομο με το κοινωνικό σύνολο.

1.2. Slow Travel

Η σύνδεση του ατόμου με το κοινωνικό σύνολο φαίνεται να είναι και η πρόθεση του Γάλλου Θεόφιλου Γκωτιέ (1811-1872) ποιητή και μυθιστοριογράφου, ο οποίος συνδέεται με το slow travel. Στα ταξιδιωτικά μυθιστορήματα του περιγράφονται τα ταξίδια του σε χώρες όπως η Ισπανία, η Ιταλία, η Αίγυπτος, η Ρωσία, η Αλγερία, η Τουρκία με σκοπό ν' *αδράξει τη γραφική φυσιογνωμία μιας πόλης*, όπως ο ίδιος αναφέρει. Ο Γκωτιέ επέλεγε να ζήσει σε αρκετές από τις πόλεις που επισκέφτηκε, παρατηρώντας και καταγράφοντας τις εντυπώσεις του. Στα μυθιστορήματα του εκδηλώνεται το ενδιαφέρον του για την τέχνη και τον πολιτισμό και αξιώνεται ως σημαντική η παρατήρηση και η σύνδεση του ατόμου με την κοινότητα καθώς και η κατανόηση του διαφορετικού, του άλλου (Gardner 2009). Η διάρκεια του ταξιδιού, ο χρόνος της διαδρομής είναι ένα θέμα με το οποίο καταπιάνονταν πολλοί θεωρητικοί και καλλιτέχνες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αναφοράς στη σημασία του χρόνου είναι το βιβλίο με τίτλο *Μόμο* του Γερμανού Michael Ende που περιγράφει ένα κορίτσι που έχει το χάρισμα να ακούει τους άλλους, να επικοινωνεί ακόμη και σε στιγμές σιωπής.

1.3. Slow Reading-Slow Writing

Slow University-Slow Reading-Slow Writing

Η επιτάχυνση του Πανεπιστημίου. Το Slow Movement ως διαμαρτυρία για τις συνθήκες παραγωγής της σκέψης-γνώσης

Ο Michael Billig στο βιβλίο του με τίτλο *Learn to Write Badly: How to Succeed in the Social Sciences*, το 2015 σχολιάζει το κενό που υπάρχει μεταξύ της γλώσσας της καθημερινής ζωής και της ακαδημαϊκής γλώσσας. Κάποιοι ακαδημαϊκοί υιοθετούν μια γλώσσα, χρησιμοποιούν προτάσεις στις οποίες απουσιάζει το υποκείμενο και τα ρήματα και συχνά είναι ακατανόητες για το μη μνημένο κοινό, για τον μη μνημένο αναγνώστη. Η γλώσσα αυτή, σχολιάζει ο Billig πως φέρει συγγένεια με την γλώσσα που χρησιμοποιούν οι managers εταιρειών οι οποίοι αναφέρουν έννοιες όπως: ποσοτικοί δείκτες, αύξηση της παραγωγικότητας, αξιολόγηση. Οι έννοιες αυτές δεν παραμένουν απλά λέξεις αλλά μετατρέπονται σε συνθήκες σκέψης και καθημερινού βιώματος στα εκπαιδευτικά πλαίσια και μειώνουν τον χρόνο μελέτης και έρευνας.

Η αργή επιστήμη συνδέεται με την επιστημονική εργασία που εστιάζει στη διαδικασία της έρευνας, της μελέτης χωρίς πίεση χρόνου, χωρίς να εστιάζει στην έννοια της αριστείας, στην έννοια του αποτελέσματος, χωρίς η γνώση να συνδέεται με τις ανάγκες της αγοράς. Στο βιβλίο του Ordine Nuccio με τίτλο *Η χρησιμότητα του άχρηστου. Μανιφέστο με ένα δοκίμιο του Abraham Flexner* αναφέρεται πως οι πρώτες λέξεις με τις οποίες έρχεται αντιμέτωπος ο πρωτοετής φοιτητής είναι οι λέξεις: πιστωτικές μονάδες και οφειλόμενα. Και οι δυο λέξεις είναι παρμένες από τον χώρο της οικονομίας. Οι επιστήμες μας διδάσκουν τη χρησιμότητα του άχρηστου αναφέρει στο βιβλίο του ο Nuccio. Η σημερινή εποχή σύμφωνα με τον συγγραφέα, δεν ευνοεί την καλλιέργεια ενός πάθους για την γνώση και την τέχνη εάν δεν υπάρχει ανταπόδοση. Η επιτυχία μιας έκθεσης ζωγραφικής κρίνεται από τον αριθμό των επισκεπτών και εάν πρόκειται για μουσείο, από τις εισπράξεις των εισιτηρίων. Η οικονομική αριθμητική αποτίμηση προφανώς και δεν απασχολούσε ερευνητές, επιστήμονες όπως ο Γαλιλαίος ή ο Νεύτωνας που εργάζονταν με περιέργεια και χωρίς να βασανίζονται από την έννοια της χρησιμότητας.

Η κατανόηση και η σύνδεση του παρόντος με αυτό που έχει προηγηθεί, δομείται και μέσα από την διαδικασία της αργής ανάγνωσης. Αυτή η στάση, προτείνει μια αναγνωστική διαδικασία που αντιστέκεται στην ποσοτικοποίηση και την ανυπομονησία, ενθαρρύνει την απόλαυση της ανάγνωσης και την ανακάλυψη (Le Cunff 2020).

Ο Αμερικανός συγγραφέας Sven Birkerts εξετάζοντας την αναγνωστική διαδικασία στα πλαίσια μιας τεχνολογικής, ψηφιακής, διαδικτυακής κουλτούρας διαπιστώνει την αναγκαιότητα της αργής ανάγνωσης για την κατανόηση σε βάθος (Birkerts 2006, 3-7). Το 2004 ο Carl Honore συγγραφέας του βιβλίου *"In Praise of Slowness: How a Worldwide Movement Is Challenging the Cult of Speed"* είχε ορίζει την βραδύτητα σαν μια στάση που δίνει αξία στην ποιότητα παρά στην ποσότητα, στο βίωμα της στιγμής περισσότερο παρά στην εστίαση στο μέλλον (Honore 2005, 1-52). Αυτή η στάση γίνεται αναγκαία ειδικά στα πλαίσια της σημερινής εποχής, όπου σύμφωνα με Γερμανούς ερευνητές και ειδικά με το πείραμα του Jakob Nielson, το βλέμμα του αναγνώστη διαγράφει μια πορεία σχήματος F στις ιστοσελίδες, σκανάροντας την αρχή του κειμένου, λιγότερο τη μέση και καταλήγοντας στο τέλος του όποιου κειμένου, χωρίς στην ουσία να διαβάσει (Kehe 2010).

Το slow writing θα μπορούσε να περιγραφεί μέσω του παρακάτω project. Ευκίνητα δάχτυλα γράφουν και ταυτόχρονα «ακούν» στο ακόλουθο project με αποτέλεσμα να ενεργοποιούνται και άλλες αισθήσεις, πέραν της όρασης. Το 2005, ο Arthur Grau δημιούργησε το Type Bar, ένα project με σκοπό την δακτυλογράφηση με παραδοσιακές γραφομηχανές, γραμμάτων που υπαγόρευαν οι προσκεκλημένοι συμμετέχοντες. Το Type Bar επιχειρούσε επίσης να ζωντανέψει την τέχνη της slow communication. Πιο συγκεκριμένα κάθε επισκέπτης υπαγόρευε το γράμμα δυνατά, ενώ ο δακτυλογράφος άκουγε προσεκτικά και δακτυλογραφούσε. Τα γράμματα στη συνέχεια αποστέλλονταν στους παραλήπτες. Η παραπάνω δράση προέκυψε μάλλον σαν μια κριτική στο φαινόμενο του βομβαρδισμού από ψηφιακά μηνύματα καθώς και του σχολιασμού αυτού του τύπου του αποδέκτη των ψηφιακών μηνυμάτων που είναι πάντα συνδεδεμένος και διαθέσιμος μέσω των social media. Με το παραπάνω project προτείνεται η παύση στην ταυτόχρονη ανταπόκριση των μηνυμάτων από τα social media. Γίνεται αναφορά στην ελευθερία του δέκτη του μηνύματος να ορίσει το χρόνο που θα λάβει το μήνυμα, τον χρόνο που θα το απαντήσει, έχοντας επεξεργαστεί την απάντηση, παίρνοντας απόσταση από μια εξπρές, ραγδαία επικοινωνία. Προτείνεται, επίσης, η προφορική επικοινωνία πρόσωπο με πρόσωπο, με σωματική επαφή, που δεν στηρίζεται σε βάση δεδομένων και πρότυπα επικοινωνίας (templates).

1.4. Slow cinema

Η επικοινωνία μεταξύ θεατή και δημιουργού αλλά και μεταξύ των ανθρώπων σχολιάζεται και στο είδος του κινηματογράφου που περιγράφεται με τον όρο *slow cinema*. Ο ρυθμός, το τέμπο στο *slow cinema* ορίζεται από την μορφή του. Τα χαρακτηριστικά του είναι η αντισυμβατική χρήση της μουσικής επένδυσης, το αραιό μοντάζ που περιέχει λίγη ή καθόλου αφήγηση, η βραδύτητα στη χρήση της κάμερας και η μινιμαλιστική ηθοποιία. Συχνά στην αφήγηση απουσιάζει η σχέση αιτίας- αποτελέσματος. Ένα τέτοιο είδος κινηματογράφησης υπάρχει στην δουλειά των Abbas Kiarostami, Ben Rivers, Tsai Ming-Liang, Hon Hsiao-hsien, Θεόδωρος Αγγελόπουλος, Bela Tarr, Andrei Tarkovsky, Nuri Bilge Ceylan.



3.Abbas Kiarostami_The Wind will Carry Us_2016.

Ο Ιρανός Abbas Kiarostami είναι ζωγράφος και σπουδαίος μαραγκός αλλά έγινε γνωστός σαν *Ο κινηματογραφιστής ταινιών με ποιητικό ύφος* που εκθειάζουν την έννοια της στιγμής. Ο Kiarostami εμπνέεται από την Περσική φιλοσοφία και ποίηση. Επιχειρεί να παγιδέψει στιγμές που λόγω της ταχύτητας της καθημερινότητας μπορεί να μην τύχουν της προσοχής μας. Ενώ χρησιμοποιεί καθημερινούς ανθρώπους, αντί για ηθοποιούς, που προσπαθούν να επικοινωνήσουν μεταξύ τους, η αφήγηση του έχει απόσταση από την καθημερινότητα, τον ρεαλισμό. Σε αρκετές σκηνές ενώ οι ηθοποιοί απουσιάζουν, γίνονται ορατοί μέσα από τις δράσεις τους, ακούγονται αλλά δεν φαίνονται, ειδικά στην ταινία *The wind will carry us* (εικ.1). Σε συνέντευξη του περιγράφει τις ταινίες σαν κατασκευασμένη τέχνη, επινόηση, με πολλά layers και με ασάφεια γύρω από την έννοια του χρόνου. Η κοσμοθεωρία του περιγράφει τον άνθρωπο σαν την ύπαρξη μεταξύ δύο καταστάσεων, που μετακινείται, που γίνεται, δεν είναι (Wigon 2013; Seitz 2019; Sterritt 2000). Ο θεατής, σύμφωνα με τον Kiarostami, παρακολουθεί μια αφήγηση με έντονο το στοιχείο της επανάληψης που μοιάζει με πάζλ, δηλαδή που αποτελείται από κομμάτια που δεν ταιριάζουν και δεν μορφοποιούν μια ξεκάθαρη εικόνα, χωρίς συμβουλευτικό ύφος. Ο

θεατής είναι μέρος της δημιουργικής διαδικασίας, παρακολουθεί παύσεις, κενά διαστήματα και καλείται να επανακατασκευάσει το σύνολο ενώνοντας τις σκηνές σύμφωνα με την φαντασία και την εμπειρία του.

Η εμπειρία της παρατήρησης και ο εκθειασμός της ομορφιάς της μοναξιάς εμφανίζεται στη δουλειά του Ben Rivers. Συχνά αναστοχάζεται την έννοια του χρόνου, καθώς ένα δευτερόλεπτο διαρκεί όσο ένα λεπτό, ένα λεπτό όσο μια ώρα και μία ώρα διαρκεί όσο ένας χρόνος (Cruz 2014). Ο χώρος και τα αντικείμενα χτίζουν τα ανθρώπινα πορτρέτα, συνήθως με τη χρήση ασπρόμαυρων φωτογραφιών στην κινηματογραφική δουλειά του Rivers. Συχνά στις ταινίες του απουσιάζει ο διάλογος ή ο μονόλογος.



4.Ben Rivers_The Two Eyes are Not Brothers_2015.

Ο Ben Rivers (1972) είναι Βρετανός καλλιτέχνης και δημιουργός πειραματικών ταινιών με κύρια χαρακτηριστικά τους την χρήση αναλογικής κάμερας, τα πολλά cuts και τα πολλά frames. Συχνά καλείται να συναρμολογήσει 300.000 frames. Ο κινηματογράφος, αυτού του είδους εκτός από slow cinema, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί στοχαστικός ή ουτοπικός κινηματογράφος, σε δυστοπικές περιόδους της ανθρώπινης ιστορίας.

Η ανθρώπινη ιστορία στη δουλειά του Tsai Ming-Liang συχνά αναπαρίστανται με τους ηθοποιούς του να εμφανίζονται μέσα σε τηλεφωνικούς θαλάμους καθώς το θέμα της επικοινωνίας και της μοναξιάς σε μια άκρως καταναλωτική κοινωνία είναι ένα από τα θέματα που τον απασχολούν (Bitel 2019).



5.Tsai Ming-Liang _No Form._2012.

Ο Tsai Ming-Liang (1957) είναι καλλιτέχνης από την Ταιβάν που καθιστά τον θεατή των ταινιών του ενεργό και τη θέαση, εμπειρία· ειδικά με το VR φιλμ του *The deserted* (2017). Η επινοητικότητα και η εικαστικότητα του στον κατασκευασμένο χώρο που δημιουργεί, τον καθιστά ικανό να αναμετρηθεί με καλλιτέχνες σαν τον Αντονιόνι και τον Μπέργκμαν. Ενώ γνωρίζει την τεχνολογία *Augmented Reality*, την θέτει πάντα κάτω από τον έλεγχο της πρόθεσης του με σκοπό ο θεατής να βιώσει ελεύθερα όχι κατευθυνόμενος, την εμπειρία της θέασης. Ο ίδιος ξεχωρίζει την σειρά ταινιών, *Walker* για την καλλιτεχνική ελευθερία που βίωσε ως δημιουργός και συγκρίνει το αποτέλεσμα περισσότερο με ζωγραφικό έργο που υπόκειται σε υποκειμενική ερμηνεία, παρά με φιλμ (*Fandor for movie lovers*).



6.Hou Hsiao-Hsien _The Assassin _2016.

Το φιλμ με τον ενδιαφέρον τίτλο *The Assassin* (Nie Yinniang) σε καλεί να εισχωρήσεις στον ορισμό των λέξεων που κρύβονται σε αυτόν. Η λέξη *nie* σημαίνει τρία αυτιά, γιν σημαίνει απόκρυψη, το να κρύβομαι και η λέξη *niang* σημαίνει γυναίκα. Ο Ταϊβανός καλλιτέχνης Hou Hsiao-Hsien (1947) σε αυτή την ταινία αναφέρεται στην ιστορία μιας γυναίκας που με μάτια κλειστά βασίζεται μόνο στην ακοή για την πρόσληψη της εμπειρίας της πραγματικότητας σε ένα χρόνο ενιαίο (Ganjavie 2015).



7.Theo Angelopoulos_The Weeping Meadow _2004.

“Στη δυτική φιλοσοφία δεχόμαστε ότι παρόν και παρελθόν είναι έννοιες ξεχωριστές. Για τους Ασιάτες ο χρόνος είναι ενιαίος. Εγώ αισθάνομαι ότι χάνω την έννοια του τι είναι παρελθόν και τι είναι παρόν. Είμαστε ένα όλον, παρελθόν και παρόν. Η Ιστορία δεν είναι ιστορία που έγινε και την ξεχάσαμε, ξανάρχεται με άλλες μορφές. Όταν δεν τη διαβάζουμε σωστά, δεν διαβάζουμε σωστά το παρόν. Μπορεί να μιλήσει κανείς γι’ αυτά που συμβαίνουν σήμερα, χωρίς αυτό να έχει σχέση με ό,τι έγινε χθες ή πολλά χρόνια πριν; Όλα μαζεύονται και γίνονται μια ανάγνωση του σήμερα, που μας βοηθά να πάμε στην επόμενη στιγμή, που είναι το μέλλον”. Η παραπάνω αναφορά στην έννοια του χρόνου είναι του σκηνοθέτη Θ. Αγγελόπουλου (1935-2012) που εμβυθίστηκε σε αυτό που συχνά χαρακτηρίζεται “χειροποίητο” σινεμά. Σε συνεντεύξεις του χαρακτηρίζει τα έργα του σαν μια εργασία εν εξελίξει, δηλώνει ότι αγαπάει τις μικρές προτάσεις, όπως ο Έρνεστ Χέμινγουεϊ και τις λήψεις μεγάλης διάρκειας. Ο Θόδωρος Αγγελόπουλος, επαναδιαπραγματευόταν στις ταινίες του το ζήτημα του θανάτου με σκοπό να επαναπροσδιορίσει την αξία της ζωής. Περιγράφει τη ζωή και τη γνώση σαν μια διαδρομή, ένα ταξίδι στο τέλος του οποίου θα έχει κατανοήσει, βιώσει περισσότερα (Αγγελόπουλος 2012).



8. Béla Tarr _Sátántangó_ 1944.

Με όχημα το βίωμα και την αγωνία του για την κοινωνική αβεβαιότητα και τη φτώχεια κινείται ο Ούγγρος ουμανιστής, σκηνοθέτης Béla Tarr (1955). Οι ταινίες του απαιτούν χρόνο. Συχνά η διάρκεια των ταινιών του και συγκεκριμένα η ταινία με τίτλο Sátántangó(εικ.6) που αγγίζει τις επτά ώρες, σχολιάζει την ανθρώπινη ταπείνωση, την

καταστροφή, αυτό που χάνεται, μια κοινωνική πραγματικότητα που δυσανεσθεί τόσο ώστε το συναίσθημα αυτό να είναι ικανό να λειτουργήσει ως αφετηρία δράσης. Επιχειρεί να μετατρέψει την διάρκεια, την αιωνιότητα σε αντικείμενο χρησιμοποιώντας βασικούς ήχους, μια χαρακτηριστική αυτο-επινοημένη γλώσσα που σφίγγει τον θεατή, του μεταφέρει ένα βάρος και τον τραντάζει. Εργάζεται χωρίς σενάριο, χωρίς επαγγελματίες ηθοποιούς, χωρίς δραματουργία βασισμένη σε ακαδημαϊκούς κανόνες, συχνά χρησιμοποιεί έναν άχαρο, απότομο τρόπο μετάβασης(cuts) μεταξύ των σκηνών προσομοιάζοντας τον τρόπο αυτό με την πραγματικότητα. *Ο χρόνος αποτελεί μέρος της ζωής μας. Δεν μπορείς να αγνοήσεις τον χρόνο και τον χώρο*, αναφέρει. Ενδιαφέρεται περισσότερο για τους ανθρώπους και για τα κοινωνικά προβλήματα παρά για την φιλομογράφηση τους (Ehrlich 2019; Appelt 2019; Perrin 2019).



9.Andrei Tarkovsky_The Forests Of Ivan's Childhood _1962.

Η έννοια του βιωμένου χρόνου που μένει στην ψυχή σαν εμπειρία εν χρόνω απασχολεί τον Ρώσο σκηνοθέτη Αντρέι Ταρκόφσκι (1932-1986) στο αυτοβιογραφικό βιβλίο του με τίτλο *Σμιλεύοντας τον χρόνο*. Ο κινηματογράφος πυκνώνει την εμπειρία και πλησιάζει τη ζωή κάνοντας τον θεατή ενεργό. Ισχυρίζεται ότι οι ποιητικοί συλλογισμοί είναι πιο κοντά στους νόμους που βοηθούν τη σκέψη να αναπτύσσεται και ότι για να κατανοήσεις την καλλιτεχνική εικόνα, αποδέχεσαι αισθητικά το ωραίο σε επίπεδο συγκινησιακό. Υποστηρίζει την άποψη του Προυστ «να υψώσουμε ένα πελώριο οικοδόμημα αναμνήσεων» και θεωρεί την μνήμη ως το στοιχείο που μας κάνει ευαίσθητους στον πόνο(Ταρκόφσκι 1987, 26-87).

2. Arts & Crafts Movement- ο πρόδρομος των σύγχρονων κινημάτων; Η απώλεια της απόλαυσης στην εργασία

Σε όλες τις μελέτες και τις αναφορές στο κίνημα slow food ξεχωριστή μνεία γίνεται στο κίνημα *Arts & Crafts* των αρχών του 19^{ου} αι. με κύριο εκπρόσωπο τον William Morris (1834-1896). Το κίνημα Arts and Craft έχει τις ρίζες του στα τέλη του 19^{ου} αιώνα στην Βικτωριανή Αγγλία και εκφράστηκε σαν εναλλακτική πρόταση έναντι της βαναυσότητας που είχε εγκαθιδρύσει η εκβιομηχάνιση (Cumming,Karlan 1991) .Μετά την βιομηχανική επανάσταση η εργασία του τεχνίτη υποτιμήθηκε, η ομοιομορφία της βιομηχανικής παραγωγής εδραιώθηκε.

Το κίνημα έδινε αξία στη διαδικασία παραγωγής του έργου, στην εργασία και οι εκπρόσωποι του θεωρούσαν ότι το κίνημα μπορούσε να οδηγήσει στην κοινωνική αναμόρφωση, στην βελτίωση των συνθηκών ζωής. Προέτασαν το αίτημα για βελτίωση των εργασιακών συνθηκών, την πίστη στην εργασία του τεχνίτη και τη συγκρότηση εργαστηρίων με πρότυπο την ποιότητα των συντεχνιών του Μεσαίωνα, γεγονός που θα οδηγούσε την τέχνη μέσα από την ένωση καλών και εφαρμοσμένων τεχνών να πραγματωθεί σε ένα ποιοτικό τρόπος ζωής. Ηγετικές μορφές του κινήματος ήταν ο Άγγλος William Morris, ο C.R.Ashbee και ο W.R.Lethaby που ενώ είχαν εκπαιδευτεί ως αρχιτέκτονες στη συνέχεια προσχώρησαν στις τέχνες με την πεποίθηση ότι όλες οι τέχνες έχουν ισότιμη αξία. Ο σκοπός του κινήματος ήταν να εγκαθιδρυθεί μια αρμονική σχέση μεταξύ των αρχιτεκτόνων, των σχεδιαστών και των τεχνιτών και να παραχθούν καλοσχεδιασμένα αντικείμενα της καθημερινής ζωής σε προσιτές τιμές.

Μορφοπλαστικά αποκήρυτταν την έννοια του στυλ. Ο William Morris, ο κυριότερος εκπρόσωπος του κινήματος Arts and Crafts, έζησε σε μια εποχή όπου οι κοινωνικές διεκδικήσεις δεν αφορούσαν μόνο οικονομικά αιτήματα αλλά και αιτήματα αισθητικής.

Άσκησε κριτική στην θεοποίηση της τεχνολογίας και αναφερόταν στην εργασία σαν μια συνθήκη που όχι απλά θα εξασφαλίσει τα προς το ζην, αλλά μια διαδικασία κατά την οποία ο εργαζόμενος θα αντλεί ευχαρίστηση πράττοντας την. Οι ιδέες του σοσιαλιστή William Morris διαμορφώθηκαν από την επίδραση του Άγγλου τεχνοκριτικού John Ruskin(1819-1900) που άσκησε κριτική στη βιομηχανική κοινωνία.

Τόσο τα κινήματα που σχετίζονται με το slow movement όσο και το προγενέστερο κίνημα Arts & Crafts, θεωρούν αναγκαία την επαναδόμηση του καπιταλιστικού οικονομικού συστήματος (Hanagan 2019), έτσι ώστε οι εργαζόμενοι και οι καταναλωτές να αντλούν ευχαρίστηση από το προϊόν που παράγουν. Οι εργαζόμενοι μέσω της καλής εργασίας, μιας εργασίας με ικανοποιητικό μισθό, σταθερές συνθήκες και διασφαλισμένο εργασιακό ωράριο που εξασφαλίζει ελεύθερο χρόνο, εμπλέκει το μυαλό και την ψυχή, καθίστανται

καλλιτέχνες που ενδιαφέρονται για το αισθητικό αποτέλεσμα της εργασίας τους και συμβάλλουν στη δημιουργία ενός δημόσιου χώρου που οδηγεί στη συλλογική ικανοποίηση. Ο John Dewey περιγράφει τη δημοκρατία σαν μια κατάσταση, στα πλαίσια της οποίας οι άνθρωποι «εκπαιδεύονται» στη δίκαιη κρίση και δράση, σαν μια κοινωνικο-οικονομική δομή που στοχεύει στη δικαιοσύνη. Η δικαιοσύνη εμφανίζεται τόσο στις ιδέες του Carlo Petrini όσο και σε αυτές του William Morris, όταν και οι δύο συμφωνούν ότι τα υψηλής ποιότητας και αισθητικής αντικείμενα είτε αφορούν την τροφή, είτε είναι χρηστικά, δύνανται να είναι ποιοτικά και να παρέχονται στους εργαζόμενους που τα παράγουν χωρίς να αποτελούν προϊόντα που απολαμβάνει μόνο η μεσαία και ανώτερη τάξη. Ο χώρος και ο χρόνος της εργασίας αποκτά νέο νόημα γιατί μετασχηματίζεται σε μια γέφυρα που ενώνει το ατομικό συμφέρον με το συλλογικό. Η έννοια του χρόνου και του χώρου μετασχηματίζεται γιατί συνδέεται με την έννοια της δημιουργίας. Ο ρυθμός της εργασίας τείνει να αποτελέσει προσωπική επιλογή και όχι επιβαλλόμενη συνθήκη.

3. M. Kundera, *Η Βραδύτητα*.

Η απώλεια της μνήμης και της απόλαυσης στη λογοτεχνία.

Έχουμε την τάση να ξεχνούμε υπερβολικά γρήγορα
(Κούντερα 2009,78)

Σε όλες τις σύγχρονες μελέτες σχετικά με την επιτάχυνση του χρόνου στο πλαίσιο της σύγχρονης κοινωνίας και την αξία της βραδύτητας, ξεχωριστή θέση έχει το μυθιστόρημα του Μίλαν Κούντερα *Η βραδύτητα* (2009). Ο Τσέχος συγγραφέας μας προσφέρει εδώ με έναν έξοχα ποιητικά τρόπο τις σκέψεις του. Αξίζει, λοιπόν, μια εκτεταμένη παράθεση ορισμένων αποσπασμάτων από το βιβλίο.

Στις πρώτες κιόλας σελίδες του βιβλίου βρίσκουμε μια δυνατή εικόνα, εικόνα ανυπομονησίας και βιασύνης, καθώς ο Κούντερα αφηγείται την αναμέτρηση δύο οδηγών αυτοκινήτου σε επίπεδο ταχύτητας και περιγράφει πόσο διαφορετικά ο καθένας διαχειρίζεται τον χρόνο.

«Οδηγώ και στο καθρεφτάκι, προσέχω πίσω μου ένα αυτοκίνητο. Το αριστερό του φωτάκι αναβοσβήνει και ολόκληρο το αυτοκίνητο εκπέμπει κύματα ανυπομονησίας. Ο οδηγός περιμένει την ευκαιρία να με προσπεράσει. Παραμονεύει αυτήν την στιγμή όπως το αρπαχτικό παραμονεύει ένα σπουργίτι».

(Κούντερα 2009,7)

Το μυθιστόρημα θα μπορούσε να λογιστεί και ως ένα δοκίμιο για τον χρόνο, την μνήμη και τη λήθη. Ο Τσέχος συγγραφέας αναφέρει ότι οι άνθρωποι έχουν την τάση να ξεχνάνε γρήγορα. Και αυτό συμβαίνει στα πλαίσια ενός κοινωνικο-οικονομικού μοντέλου όπου το παρελθόν αποτελεί ένα αμελητέο κομμάτι και η γνώση μετατρέπεται σε πληροφορία. Σε αυτό το μοντέλο ολοένα και λιγότεροι μπορούν να αποκτήσουν την αφθονία υλικών αγαθών που προσφέρονται.

«Υπάρχει κρυφός σύνδεσμος μεταξύ βραδύτητας και μνήμης, μεταξύ ταχύτητας και λήθης. Ας πάρουμε μια όσο το δυνατόν πιο κοινότυπη κατάσταση: κάποιος περπατάει στο δρόμο. Ξαφνικά θέλει να θυμηθεί κάτι, αλλά του διαφεύγει η ανάμνηση. Εκείνη τη στιγμή μηχανικά, επιβραδύνει το βήμα του. Αντιθέτως, κάποιος που προσπαθεί να ξεχάσει ένα δυσάρεστο περιστατικό που έζησε πριν από λίγο, επιταχύνει εν αγνοία του το βάδισμα του, σαν να θέλει να απομακρυνθεί γρήγορα από κάτι που, χρονικά, βρίσκεται ακόμα πολύ κοντά του. Στα υπαρξιακά μαθηματικά αυτή η εμπειρία παίρνει τη μορφή δύο στοιχειωδών εξισώσεων: ο βαθμός της βραδύτητας είναι ευθέως ανάλογος με την ένταση της μνήμης. Ο βαθμός της ταχύτητας είναι ευθέως ανάλογος με την ένταση της λήθης.»

(Κούντερα 2009,44)

Στα πλαίσια αυτού του μοντέλου η επικοινωνία μετασχηματίζεται. Η ποσότητα των λέξεων που συγκροτούν τον διάλογο, καθώς επίσης και τα δομικά στοιχεία μιας καλλιτεχνικής δημιουργίας, ολοένα και περισσότερο συρρικνώνονται μέσα σε μια κατάσταση βιασύνης και στόχευσης στην παραγόμενη ποσότητα. Το αποτέλεσμα είναι ο πλούτος των σημασιών τους να περιορίζεται, η ποιητικότητά τους να αλλοιώνεται.

«Ο τρόπος με τον οποίο αφηγούμαστε τη σύγχρονη ιστορία μοιάζει με μια μεγάλη συναυλία όπου παρουσιάζουν χωρίς καμιά διακοπή και τα εκατόν τριάντα οχτώ έργα του Μπετόβεν, παίζοντας όμως μόνο τα οχτώ πρώτα μέτρα κάθε έργου. Αν ξαναγινόταν σε δέκα χρόνια η ίδια συναυλία, θα έπαιζαν μόνο την πρώτη νότα κάθε έργου, δηλαδή εκατόν τριάντα οχτώ νότες σε όλη τη συναυλία, νότες οι οποίες θα παρουσιάζονταν σαν μία και μοναδική μελωδία. Και σε είκοσι χρόνια, όλη η μουσική του Μπετόβεν θα συνοψιζόταν μόνο σε μια μακρότατη διαπεραστική νότα, που θα έμοιαζε μ' εκείνη την ατέρμονη και πολύ ψηλή νότα την οποία άκουσε την πρώτη μέρα που κουφάθηκε».

(Κούντερα 2009,97)

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει και το παρακάτω απόσπασμα όπου ο Κούντερα αναφέρεται στη δραματική πτώχευση του λεξιλογίου της Αριστεράς,¹ το οποίο ίσως σχετίζεται με την υποτίμηση της πολυφωνίας και της πολιτικής.

«Κρατάω ένα απόκομμα από τον Νουβέλ Ομπσερβατέρ του Οκτωβρίου 1993.

Μια δημοσκόπηση: έστειλαν σε χίλια διακόσια άτομα κατά ομολογία τους αριστερά έναν κατάλογο διακοσίων λέξεων από τις οποίες έπρεπε να υπογραμμίσουν αυτές που τους γοήτευαν, αυτές που τους ευαισθητοποιούσαν, που τις έβρισκαν ελκυστικές και συμπαθητικές· λίγα χρόνια πιο πριν, είχαν κάνει την ίδια δημοσκόπηση: εκείνη την εποχή, από τις ίδιες διακόσιες λέξεις υπήρχαν δεκαοχτώ στις οποίες συμφωνούσαν όλοι οι αριστεροί και επιβεβαίωναν έτσι μια κοινή ευαισθησία. Σήμερα οι λατρεμένες λέξεις είναι πλέον μόνο τρεις».

(Κούντερα 2009,117-118)

Σχεδόν ολοκληρώνει την αφήγηση του με ένα ζητούμενο-μια ζωή που θα προλαβαίνεις να βιώσεις την απόλαυση και τις ευτυχισμένες μέρες.

«Θέλω να απολάσω τον ρυθμό των βημάτων του: όσο αυτός προχωράει, τόσο αυτά επιβραδύνονται. Σ' αυτήν την βραδύτητα νομίζω πως αναγνωρίζω ένα σημάδι ευτυχίας».

(Κούντερα 2009,160)

¹ Το εγκώμιο της βραδύτητας ως κριτική της νεωτερικής- μετανεοτερικής κοινωνίας εμφανίζεται επαναλαμβανόμενα στη λογοτεχνία του Κούντερα και αποτελεί αντικείμενο σχολιασμού του ντοκιμαντέρ με τίτλο Fast forward γαλλικής παραγωγής από την La Clairière Production το 2016.

4. Κ. Σχινά, Έρρυθμη Σπουδή²

Η Κατερίνα Σχινά στο βιβλίο της *Καλή και Ανάποδη*. Ο πολιτισμός του πλεκτού αφιερώνει χρόνο στη σχέση μεταξύ του πλεξίματος και του ρυθμού. Η Σχινά συνδέει την επαναληπτικότητα του πλεξίματος με το βίωμα, με την εμπειρία. Η υλικότητα του νήματος διευρύνει τις αισθήσεις πέραν της όρασης, συνδέει την οπτική παρατήρηση με την ακοή. Ο ήχος της βελόνας που χτυπάει η μία την άλλη, ο πιο σιωπηλός ήχος της κλωστής που συνδέει επιμέρους κομμάτια του πλεκτού χωρίς να παραλείπει τη σχέση του μέρους με το όλο, σε κάνει να αφουγκράζεσαι.

Στο *Καλή και Ανάποδη* η μαστοριά του πλεξίματος αποτελεί μια μορφή τέχνης, η οποία απαιτεί σκέψη και στοχασμό, στηρίζεται στις αισθήσεις, κινητοποιεί ολόκληρο το σώμα το οποίο μετέχει στην όλη διαδικασία του πλεξίματος ρυθμικά, επαναληπτικά, με υπομονή. Το πλέξιμο μετατρέπεται σε μια διαδικασία ενδοσκόπησης, σε μια σωματική εμπειρία και συνδέεται με την ικανοποίηση ενόψει αυτού που θα προκύψει.

Εξήντα περίπου κινήσεις το λεπτό κάνει μια πεπειραμένη πλέκτρια, διάβασα κάποτε -όσοι πάνω κάτω και οι χτύποι της καρδιάς. Η ομιλία του σώματος λοιπόν, ο παλμός της καρδιάς και ο σφυγμός στη φλέβα, είναι ότι ορίζει τη διαδικασία, καταλήγοντας στο χέρι και στο μάτι. Κυρίως στο μάτι-γιατί αυτό επιβάλλει πειθαρχία στο χέρι, αυτή ελέγχει και κρίνει αδιάκοπα, διορθώνει ή προσαρμόζει το χέρι, αυτό εμπεδώνει τον ρυθμό που κρατάει την πλέκτρια σε εγρήγορση. Πλέξιμο νωχελικό και ασυντόνιστο δεν υφίσταται· η «έρρυθμη σπουδή» είναι το καθοριστικό χαρακτηριστικό του».

(Σχινά 2014,24)

Η σημασία που δίνει στον αργό χρόνο περιγράφεται με την εικόνα μιας πλέκτριας.

«(...) μέσα σ' αυτήν την ήρεμη χρονομετρία, παρασυρμένη, θαρρείς, από τη φορά μιας αέναης κίνησης, η πλέκτρια παύει να έχει συνείδηση των χεριών της, παύει να σκέφτεται τι ακριβώς κάνουν: η συνείδηση της επικεντρώνεται σ' αυτό που βλέπει- και τούτο δεν είναι ούτε το πλεκτό που ήδη μακραίνει, ούτε οι πόντοι που είναι περασμένοι στις βελόνες της, αλλά το μελλοντικό ολοκληρωμένο χειροτέχνημα».

(Σχινά 2014,25)

² Η σχέση μου με την κλωστή στις προηγούμενες εικαστικές μου δοκιμές, με έφερε σε επαφή με το βιβλίο της Κατερίνας Σχινά, *Καλή και ανάποδη*. Ο πολιτισμός του πλεκτού.

Το πλέξιμο με τους αργούς ρυθμούς, περιγράφεται και σαν μια κατάσταση εμβύθισης που σε αποσπά από την καθημερινότητα και τους γρήγορους ρυθμούς της. Η Σχινά αναφέρεται στο έργο του Φλούσερ, ο οποίος συνδέει τη γραφή με το ύφασμα, το ύφασμα με το κείμενο, τα νήματα με τις προτάσεις (lines), τις λέξεις με την χειροτεχνία. Αυτή η διαδικασία σε εντάσσει σε μια άλλη θεώρηση του χρόνου. Σχολιάζοντας τον Φλούσερ, η Σχινά σημειώνει:

«Ετυμολογικά, η λέξη κείμενο (text) ανάγεται στο ύφασμα (textile) και η λέξη γραμμή (linea) στο λινό ύφασμα. Τα κείμενα (...) είναι ατελή υφάσματα: αποτελούνται από γραμμές του (στημονιού) αλλά δεν χρειάζονται, για να συγκροτηθούν, τα κάθετα νήματα (το υφάδι). Με αυτήν την έννοια, φαίνεται πως το κείμενο μοιάζει περισσότερο με πλεκτό: εκεί που φαίνεται σταθερό και στέρεο, αίφνης, αν τραβήξεις μια κλωστή, μίαν ακρούλα του αρχίζει να ξηλώνεται αφήνοντας πίσω του μια ελαφρώς τεθλασμένη, τσαλακωμένη γραμμή και τίποτε άλλο.»

(Σχινά 2014,106)

Η Σχινά αναφέρει παραδείγματα καλλιτεχνών προκειμένου να θίξει τη σχέση του νήματος με την κειμενικότητα, με τον χρόνο, τον τόπο και την ροή μιας αφήγησης.

«Η Celia Pym ταξίδεψε στην Ιαπωνία το 2001, όταν ακόμη φοιτήτρια καλών τεχνών στο Χάρβαρντ (Jeffs 2005). Κρατώντας ένα μοναδικό σακίδιο με τα απολύτως απαραίτητα και μερικά κουβάρια μαλλί, περιπλανήθηκε στο ιαπωνικό αρχιπέλαγος με στόχο να «πλέξει το ιαπωνικό της δρομολόγιο», να δημιουργήσει ένα μακρύ, πολύπτυχο πλεκτό, που θα μετρούσε τον χρόνο και τον τόπο. Έπλεκε κάθε μέρα και ξεκινούσε για το επόμενο προορισμό της κάθε φορά που τελείωνε η κούκλα του μαλλιού της· όταν βαριόταν έναν τόπο, έπλεκε γρήγορα και βιαστικά για να τον εγκαταλείψει μίαν ώρα αρχύτερα, όταν όμως της άρεσε, επέτρεπε στον εαυτό της τη νωχέλεια [...]. Η Pym δεν προσέδωσε ποτέ στην ανάπτυξη την έννοια της τελείωσης περιδιαβάζοντας την Ιαπωνία, ανάμεσα σε συνεχείς υπομνήσεις της Ζεν παράδοσης ηθελημένα ή ακούσια συνέδεσε το συνεχές του πλεκτού της με την ουσία του κοάν-δηλαδή της ιστόρησης, του ερωτήματος, της δήλωσης, που ούτε αναλύεται ούτε απορρίπτεται αλλά επαναλαμβάνεται κατά κόρον οδηγώντας σε έναν αδήριτο κλονισμό του νοήματος. Κι όμως, μέσα σ' αυτόν τον κλυδωνισμό του νοήματος που οδηγεί στο κενό, μέσα απ' αυτήν την μικρορυθμική που ξαναρχίζει χωρίς να τελειώνει, αναδύθηκε η αφήγηση της Pym» (Σχινά 2014,110).



10. Κατερίνα Σχινά Καλή και ανάποδη. Ο πολιτισμός του πλεκτού_2014.

Slow Art

Β' Μέρος
Οι θεωρητικές
και εικαστικές
ευαισθησίες
της Slow Art



1.Το /τα μανιφέστο/α της Slow Art- ως Κίνημα

Το μανιφέστο της slow art όπως καταγράφεται από την Annemie Maes ιστορικό τέχνης, που διετέλεσε μέλος του Κοινοβουλίου στις Βρυξέλλες σαν εκπρόσωπος του κόμματος των Πρασίνων της Φλάνδρας, συνοψίζεται στα παρακάτω:

-Η τέχνη δεν σχετίζεται με τους νόμους της οικονομίας, της προσφοράς και της ζήτησης.

- Η τέχνη σχετίζεται με την πειθαρχία και απαιτεί την αφοσίωση τόσο του καλλιτέχνη όσο και του θεατή,



11. Andy Warhol –Sleep_ 1963.

χωρίς να προσαρμόζεται στις τάσεις του «επιτυχημένου» έργου τέχνης της εποχής, όπως αυτό υπαγορεύεται από τους managers της τέχνης.

-Η τέχνη είναι για όλους και μιλάει στον καθένα ξεχωριστά, άρα πρέπει να ενσωματώνει την πολυπολιτισμικότητα.

-Η μοντέρνα τέχνη ασκεί κριτική στην πραγματικότητα.

-Ο καλλιτέχνης δεν ταυτίζεται με τον πολιτικό, με την πολιτική, δεν αναπαράγει την υφιστάμενη κατάσταση ούτε τάζει κάποιο όραμα, εκθέτει αυτό που παρατηρεί με ενσυναίσθηση και με τον τρόπο της τέχνης. Υπό αυτήν την έννοια η τέχνη μπορεί να είναι περίεργη, εκκεντρική, δυσνόητη, φευγαλέα και να αντιστέκεται στην πραγματικότητα .

-Η τέχνη ενσωματώνει την συμμετοχή του θεατή στο εικαστικό αντικείμενο, την διαδραστικότητα μέσω χαμηλής απαίτησης γνώσης της τεχνολογίας από τον θεατή, τη χρήση ταπεινών υλικών και τη σύνδεση του παρόντος με το παρελθόν.

Η Slow Art Day είναι μια ημέρα δράσεων σχετικών με την slow art. Έχει τις απαρχές της το 2009 στο Museum of Modern Art στη Ν. Υόρκη και μέχρι το 2010 επεκτάθηκε σε 55 χώρες. Το 2012 ενεπλάκησαν μουσεία και γκαλερί από 101 χώρες (Metropolitan Museum, Schneider Art Museum στο Oregon και στο Arizona State Museum) (Narayanan 2012; Campbell 2012). Το 2019 επαναλήφθηκε σε περισσότερα μουσεία και γκαλερί όπως: Tate Modern, Ashmolean Museum, Photographer's Gallery, Ulster Museum and Yorkshire Sculpture Park (Bailey, 2019). Τον Απρίλιο του 2020 στο Momus η Slow Art Day ήταν αφορμή να στηθεί μια έκθεση στη Θεσσαλονίκη.

2. Arden Reed, Slow Art και Σχεσιακότητα

Στην ενότητα αυτή θα προσπαθήσω να αναδείξω τα βασικά επιχειρήματα του Arden Reed για την slow art. Η αναφορά μου δεν θα είναι βέβαια εξαντλητική. Επιλέγω να παρουσιάσω ορισμένα στοιχεία της μελέτης του Reed, τα οποία θεώρησα ότι σχετίζονται τόσο με κάποιες δικές μου προσπάθειες στο παρελθόν, όσο και με τα έργα που αποτελούν μέρος της διατριβής μου.

Ο Arden Reed επιχειρεί να δώσει έναν ορισμό της «αργής τέχνης». Προσπαθεί να εξηγήσει πως συνέλαβε τον όρο slow art, τις σκέψεις του και τις αναλυτικές του κατηγορίες. Τρία πράγματα είναι σημαντικά στον τρόπο με τον οποίο ο Reed σκέφτεται την slow art (Reed 2017,19-36).

Το πρώτο επίπεδο ανάλυσης της slow art είναι να περιγράψει τον όρο με αναφορά στο αντικείμενο, δηλαδή το έργο τέχνης. Το δεύτερο επίπεδο είναι να προσδιορίσει την slow art με αναφορά στο υποκείμενο της εικαστικής δημιουργίας, δηλαδή τον καλλιτέχνη. Το τρίτο επίπεδο ανάλυσης σύμφωνα με τον Reed, είναι να σκεφτεί τον θεατή, δηλαδή να προσδιορίσει τον όρο slow art από την οπτική του θεατή.

Θα δούμε στο τέλος του πρώτου κεφαλαίου του βιβλίου του Arden Reed με τίτλο *“Slow Art The experience of looking, Sacred Images to James Turrell”* ένα πιο σύνθετο ορισμό της slow art, όμως αρχικά θα περιγράψουμε τον πρωταρχικό συλλογισμό του συγγραφέα.

Αρχικά ο Reed προσπάθησε να προσδιορίζει την τάση αυτή, το κίνημα της slow art, ως προς το αντικείμενο, ως προς το εικαστικό έργο. Με αυτή την οπτική προσδιόρισε ως slow art εκείνα τα εικαστικά έργα που έχουν κατά κάποιο τρόπο μια εσωτερική ιδιότητα που τραβάει το βλέμμα του θεατή, που τον συναρπάζουν, τον καθηλώνουν. Σε αυτή την περίπτωση, το ίδιο το έργο έχει ένα χαρακτηριστικό που υποχρεώνει το βλέμμα του θεατή να καθυστερήσει, να περιπλανηθεί αργά πάνω στην επιφάνεια του έργου. Αυτά είναι συνήθως έργα που απαιτούν την υπομονή του θεατή. Ως παραδείγματα ο Reed αναφέρει τους μαύρους πίνακες του Ad Reinhardt (εικ.11) (Reed 2017,13).



12. Ad Reinhardt Black Paintings_1954-1967.

Ωστόσο, ο Reed θεωρεί ότι εάν θα έμενε σε αυτόν τον ορισμό, τότε το ζητούμενο θα ήταν απλά να φτιάξει ένα blog, μια πλατφόρμα. Εκεί θα ανέβαζε κάποια έργα με τη δήλωση ότι αυτά συγκαταλέγονται στη slow art διότι καταφέρνουν να αιχμαλωτίσουν και να καθυστερήσουν το βλέμμα του θεατή.

Το δεύτερο επίπεδο ανάλυσης της slow art είναι να περιγράψει τον όρο, όχι σε σχέση με το αντικείμενο-έργο, αλλά σε σχέση με το υποκείμενο-καλλιτέχνη. Πιο συγκεκριμένα αναφέρει τον Robert Irwin(1928), ο οποίος δημιουργεί έργα (εικ.12) που ενσωματώνουν την έννοια της βραδύτητας, με πρόθεση να επιβραδύνει το βλέμμα του θεατή προετοιμάζοντας τον για μια συνάντηση μεταξύ του εικαστικού έργου και του αποδέκτη του (Reed 2017,21-31).



13. Robert Irwin _Light and Space_2007.

Ο Reed σε αυτό το επίπεδο υπεισέρχεται σε κάποιες ποσοτικές μετρήσεις. Δηλαδή για να προσέξει κανείς το οτιδήποτε, ακόμη περισσότερο ένα έργο τέχνης, απαιτείται μια συγκεκριμένη, μετρήσιμη χρονική περίοδος. Όταν ο Irwin σχεδιάζει το έργο με σκοπό να επιβραδύνει το βλέμμα του θεατή, έχει κατά νου τον χρόνο που απαιτείται να σταθεί ο θεατής μπροστά στο έργο. *Τέτοιου είδους προθέσεις θα τα χαρακτήριζα ως εμμονές*, σχολιάζει ο Reed. Πολλές φορές η πρόθεση του καλλιτέχνη καταστρατηγείται όταν ο

θεατής, αποκαμωμένος από μια οκτάωρη εργασία, προσπερνά βιαστικά το έργο τέχνης. Επίσης αρκετές φορές το τέμπο δηλαδή το πόσο αργά θα δει το έργο ο θεατής μπορεί να μην είναι σαφής στόχος του καλλιτέχνη αλλά το προϊόν της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Αυτό που κάνει συχνά ένα έργο τέχνης να ανήκει στην slow art είναι ότι ένας σημαντικός αριθμός θεατών κοντοστέκεται μπροστά του, σταματά και του αφιερώνει χρόνο.

Ένα άλλο επίπεδο ανάλυσης και προσδιορισμού της slow art είναι η οπτική του θεατή, ανεξάρτητα τόσο από την πρόθεση του καλλιτέχνη όσο και από τα χαρακτηριστικά του έργου τέχνης. Εάν κάποιος θεατής ή ένα μέρος των θεατών, επισκεπτών μιας έκθεσης επικεντρώνονταν σε ένα έργο τέχνης για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, αυτό θα αρκούσε για να εντάξουμε το συγκεκριμένο έργο τέχνης στην slow art.

Εάν ίσχυε μόνο αυτός ο προσδιορισμός της slow art, τότε η slow art θα περιλάμβανε τα πάντα. Για κάθε άνθρωπο ένα αντικείμενο π.χ. ένα στυλό, ένα άδειο πακέτο τσιγάρα μπορεί να έχει μια ιδιότητα που να προσελκύσει το βλέμμα για αρκετό χρόνο.

Καταλήγοντας τον συλλογισμό του ο Reed, σημειώνει ότι οι τρεις παραπάνω οπτικές δεν τον ικανοποιούν. Είτε δώσουμε έμφαση στο αντικείμενο της τέχνης, είτε στο υποκείμενο-καλλιτέχνη και τις προθέσεις του, είτε στο κοινό - θεατή, ξεχωριστά από μόνες τους, δεν αρκούν για να δοθεί ένας ικανοποιητικός ορισμός της slow art.

Τι είναι λοιπόν slow art; Πώς ο Reed την προσδιορίζει;

Ο Reed συνεχίζει αναλύοντας στον αναγνώστη ένα σχεσιακό ορισμό³ της slow art. Θεωρεί ότι η slow art μπορεί να οριστεί ως μια δυναμική σχέση που στήνει μια επικοινωνία ανάμεσα στο έργο τέχνης και τον παρατηρητή, το κοινό, τον θεατή. Τον ενδιαφέρει ιδιαίτερα πως κάποια έργα κάνουν τον θεατή να επενδύσει χρόνο, το βλέμμα του πάνω σε αυτά.

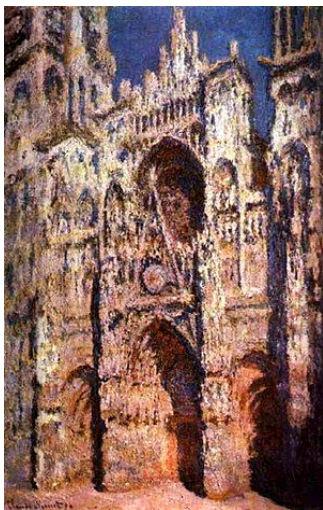
Σε αυτό το σημείο συνομιλεί με τις φυσικές επιστήμες και περιγράφει ότι ο τρόπος με τον οποίο βλέπω κάτι, αλλάζει τον τρόπο με τον οποίο σχετίζομαι με αυτό που βλέπω είτε είναι ένα αγαπημένο πρόσωπο είτε είναι ένα αγαπημένο αντικείμενο, έτσι και ορισμένα έργα φαίνεται να έχουν μια ιδιότητα που τα κάνει να απαιτούν τη συγκέντρωσή μας. Αυτό αφορά όλους τους θεατές; Μάλλον για όλους, υποθέτει ο Reed.

Οι συλλογισμοί του Reed σχετικά με την slow art συνομιλούν με τις ανησυχίες του Φλομπέρ σχετικά με τον χαρακτήρα του, τον flaneur, τον απόμακρο κατά κάποιο τρόπο

³ Με αφορμή αυτήν την προσέγγιση της slow art από τον Arden Reed αναζήτησα το βιβλίο του Bourriaud, Nicolas. 2015. *Σχεσιακή Αισθητική*, επιμέλεια: Δημήτρης Γκινοσάτης. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών.

θεατή, ο οποίος επισκέπτεται την μοντέρνα πόλη εμβυθισμένος με το βλέμμα του καρφωμένο σε αυτό που συμβαίνει γύρω του, γεγονός που μεταμορφώνει τη σχέση του με την πόλη σε μια ποιητική περιπλάνηση. Μια ποιητική περιπλάνηση μέσα στα μεγάλα φώτα, ανάμεσα στο ανώνυμο πλήθος, στους αγνώστους μεταξύ των οποίων κανείς δεν θα τον χαιρετήσει, αυτή η μοναχικότητα του flaneur και η παρατηρητικότητα της ματιάς του δημιουργεί μια ποιητική σχέση με το τοπίο, τον εαυτό του και τη σχέση του με τον κόσμο, τους περαστικούς. Άρα, όπως το σουλάτσο του flaneur είναι αργό, έτσι κατά κάποιο τρόπο και το πέρασμα του θεατή μπροστά από το έργο τέχνης ανακινεί μια τέτοιου τύπου αργή σχέση με το εικαστικό αντικείμενο.

Ο Reed κάνει αναφορά σε μια σειρά έργων του Μονέ (Reed 2017,20-21) με αντικείμενο το Rouen Cathedral. Ο Μονέ σε αυτά τα έργα ζωγράφισε τον καθεδρικό ναό της Ρουέν σε διαφορετικές ώρες, τη μέρα, τη νύχτα, το απόγευμα (εικ13,14). Με αυτόν τον τρόπο, ο Μονέ ενσωματώνει σε αυτές τις εικαστικές του δοκιμές την έννοια του χρόνου. Δείχνει επίσης πως το ίδιο αντικείμενο μεταμορφώνεται ανάλογα με την ώρα της ζωγραφικής του αναπαράστασης.



14.Claude Monet_Rouen Cathedral_1894.



15.Claude Monet_Rouen Cathedral:
The Portal (Sunlight)_1894.

Ένα έργο τέχνης που θεωρεί ο Reed αντιπροσωπευτικό για την slow art είναι η φωτογραφία του Thomas Struth(εικ.15).

Το έργο δείχνει έναν άντρα-θεατή, του οποίου το βλέμμα καρφώνεται σε ένα από τα δύο έργα τέχνης του Rembrandt. Στην ανάλυση αυτού του έργου εκδηλώνεται με μεγαλύτερη σαφήνεια ο σχεσιακός ορισμός της slow art από τον Reed. Η φωτογραφία του Thomas

Struth απεικονίζει τη σχέση του θεατή με το έργο τέχνης. Βλέπουμε εδώ έναν ηλικιωμένο άντρα που κοιτάζει το έργο του Rembrandt (Reed 2017,19-21).

Επίσης, το έργο του Rembrandt λειτουργεί ως καθρέπτης του ηλικιωμένου-θεατή. Βλέπει εντός του τον εαυτό του. Συγχρόνως συγκροτεί μια συνομιλία με τον πίνακα του Rembrandt και μια σχέση μεταξύ διαφορετικών χρόνων, διαφορετικών ιστορικοτήτων. Ο θεατής ανήκει στο 1989 – πρόκειται για τη χρονιά που σημαδεύτηκε με ιστορικά γεγονότα που τάραξαν την παγκόσμια κοινωνία. Άρα, εδώ, στη φωτογραφία του Struth, ο θεατής συνομιλεί με ένα έργο που ανήκει ιστορικά τέσσερις αιώνες πριν. Η φωτογραφία αυτή στήνει μια φοβερή εμπειρία που, όπως θα δούμε και έπειτα, εμπεριέχεται σε αυτήν και ο έντονα βιωματικός της χαρακτήρας της slow art.

Ένα δεύτερο επίπεδο ανάλυσης είναι ότι απλά κοιτάζοντας αυτήν την φωτογραφία επαναλαμβάνουμε το βλέμμα του θεατή. Παραδείγματος χάρη εάν είχαμε μια άλλη κάμερα πίσω από εμάς, μέσα στο μουσείο θα έδειχνε εμάς να κοιτάζουμε τον ηλικιωμένο και τον ηλικιωμένο να κοιτάζει το έργο του Rembrandt, δηλαδή θα είχε μια τριπλή διαγενεακή αναστοχαστικότητα. Ο φωτογράφος θα έβλεπε τα βλέμματα όλων όσων φωτογράφιζε.



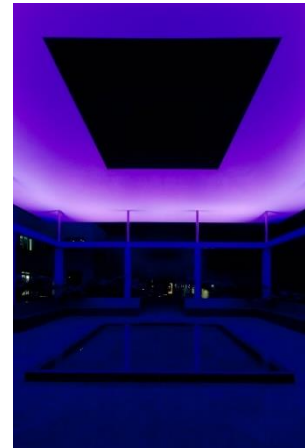
16.Thomas Struth_Kunsthistorisches Museum 3_Vienna_ 1989.

Ο Reed αναφέρεται επίσης στο έργο του εικαστικού James Turrell (1943). Ο Turrell χρησιμοποιεί το χρωματιστό φως σε γεωμετρικές φόρμες, που προβάλλεται σε άδειους χώρους. Καθώς περνά ο χρόνος, η τονικότητα, η απόχρωση των χρωματιστών φωτισμών αλλάζει επίσης. Ο Turrell καλεί τους θεατές να παραμείνουν στα έργα του και να τα παρατηρήσουν. Θεωρεί ότι αυτό που δίνει ταυτότητα στο έργο δεν είναι ο καλλιτέχνης αλλά η σχέση θεατή και έργου(εικ.16), καθώς και η εμπειρία που βιώνει ο θεατής μέσα στο έργο τέχνης (Reed 2017,233-246).



17. James Turrell_ Meeting_1980-86.

Στο έργο του James Turrell με τίτλο *Dividing the light* (εικ.17) ο θεατής μπορεί να καθίσει στα παγκάκια και μέσω ενός κυκλικού ανοίγματος(κοίλο-oculus) να παρατηρήσει το φως να αλλάζει χρωματισμούς καθώς δύει ο ήλιος. Το σλόγκαν του Turrell για αυτό το έργο του είναι «Ο ουρανός δεν είναι μπλε. Εμείς τον βλέπουμε μπλε».



18. James Turrell_ Dividing the light_2007.

Κάτω από την ίδια σκοπιά αναφέρεται και στο έργο του Richard Serra. Ο Reed σημειώνει πως η εμπειρία που βιώνει ο θεατής που περιηγείται στον χώρο του Serra(εικ.18) γίνεται το αντικείμενο της τέχνης. Ο Serra καλεί τους θεατές να περιπλανηθούν σε διαδρόμους που σχηματίζονται από κοίλες μεγάλου ύψους μεταλλικές κατασκευές .Η σχέση με το αντικείμενο τέχνης είναι χαρακτηριστικό της *slow art* με αφορμή αυτό το παράδειγμα, δηλαδή της δουλειάς του Serra (Reed 2017,21-22,217-223). Εδώ υπάρχει ένα πρόβλημα, σε κάθε πρόταση που διατυπώνει ο Arden Reed σχετικά με τον ορισμό της *slow art*. Η εμπειρία που βιώνει αυτός που δεν σχετίζεται ως ειδικός με το έργο τέχνης, είναι εικαστική εμπειρία; Για ποια εμπειρία μιλάμε για την εμπειρία του ειδικού ή του μη ειδικού με την τέχνη;



19. Richard Serra_The Matter of Time_1981.

Η slow art είναι ριζοσπαστικά εμπειρική, σχετίζεται με την εμπειρία του παρατηρητή-θεατή. Ο θεατής βιώνει σωματικά το αντικείμενο της τέχνης, το έργο τέχνης. Ο Arden Reed καλεί τον θεατή στον χώρο που εκτίθεται το έργο τέχνης και όχι στην εμπειρία του θεατή εξ αποστάσεως, μέσω βιβλίων, με την τέχνη. Το ζητούμενο είναι το βίωμα, η εμπύθιση του θεατή, του θεατή που παρατηρεί ακόμη και ψηφιακά έργα τέχνης.

Το πρόβλημα που θα μπορούσε κάποιος να θέσει είναι ότι ένα έργο τέχνης που μπαίνει στο μουσείο αναγκάζει τον θεατή σε αποστασιοποίηση, τον καλεί να οξύνει την εικαστική του ανησυχία, δεν τον καλεί να βυθιστεί στο σύμπαν του καλλιτέχνη. Π.χ. η σχεδία της Μέδουσας του Ζερικό δεν με καλεί να εμπυθιστώ στο έργο του. Εάν είμαι ανθρωπιστής μπορεί να είναι αφορμή να πέσω στη θάλασσα για να διασώσω τους ναυαγούς. Ο Ζερικό επιδιώκει την αποστασιοποίηση, το έργο του προφανώς θα συγκινήσει αλλά δεν προτρέπει σε διάσωση των ναυαγών. Η εμπειρική προσέγγιση της slow art έχει ενδιαφέρον από την άποψη ότι δίνει αξία στον θεατή και την σχέση του με το έργο τέχνης, όμως υπάρχει το πρόβλημα της προτροπής και του διδακτισμού, της εμπύθισης και της εμπλοκής. Η απόσταση, η αποστασιοποίηση δημιουργεί σεβασμό για το έργο τέχνης και παράλληλα οξύνει την εικαστική αντίληψη.

Η Slow art στοχεύει στην αναζωπύρωση της μνήμης, της θύμησης του παρόντος. Στους λόγους περί slow art συχνή μνεία γίνεται στο βιβλίο του Μαρσέλ Προυστ *Αναζητώντας τον χαμένο χρόνο*. Ωστόσο, παρότι ένα έργο τέχνης μπορεί να ενεργοποιήσει τη μνήμη μας και να μας μεταφέρει σε ένα παρελθόν, οικείο ή λιγότερο οικείο, θα ήταν αφελές να υποστηρίξαμε ότι η τέχνη μπορεί να εξαφανίσει τις ρήξεις του ιστορικού χρόνου, το πέρασμα του χρόνου. Παρότι δεν είμαστε συγχρονικά παρόντες με την εποχή στην οποία έχει παραχθεί ένα έργο τέχνης, ωστόσο η slow art καλεί τον θεατή να μεταφερθεί στον κόσμο της αναπαράστασης, να δει προσεκτικά το έργο και να τον συγκλονίσει.

Τα τρία αλληλοσυνδεόμενα πλαίσια ανάλυσης μέσα από τα οποία προσπαθεί ο Arden Reed να περιγράψει την slow art είναι το επιστημονικό πλαίσιο που σχετίζεται με τις φυσικές

επιστήμες, το ιστορικό-κοινωνιολογικό πλαίσιο ανάλυσης και αυτό που σχετίζεται με την ψυχολογία.

Σχετικά με το επιστημονικό πλαίσιο, ο Reed δεν θεωρεί ότι η slow art συνομιλεί με την θεωρία του Αϊνστάιν. Οι έννοιες βραδύτητα και ταχύτητα δεν είναι ανεξάρτητες, ενδιαφέρουν τις φυσικές επιστήμες αλλά όταν αναφέρομαι στο βίωμα αποκτούν άλλο ερμηνευτικό πλαίσιο. Σίγουρα σημειώνει ο Arden Reed δεν μπορώ να αποσυνδέσω την βραδύτητα από την ταχύτητα(Reed 2017,19-36).

Η αναφορά στην slow art κάνει αναγκαία την αναγκαιότητα ύπαρξης και μιας fast art, γρήγορης τέχνης; Και τι θα οριζόταν ως γρήγορη τέχνη; Το γρήγορο πέρασμα του θεατή μπροστά από ένα έργο τέχνης;

Ένα έργο τέχνης που αποτελείται από ένα σύνολο οδηγιών για την απελευθέρωση ενός λίτρου αζώτου στον αέρα, όπως αναφέρει ο Reed. Γεγονός είναι, αναφέρει μετά από συζητήσεις του με επιμελητές εκθέσεων σε μουσεία στην Αμερική, ότι ο σημερινός θεατής στέκει ελάχιστο χρόνο μπροστά στα έργα τέχνης. Ενδεχομένως η πληθώρα των εικόνων με την οποία βομβαρδίζεται, τον αφήνει ασυγκλόνιστο.

Γιατί ο θεατής δεν αφιερώνει χρόνο;

Ενδεχομένως η απο-ιεροποίηση του έργου τέχνης(Reed 2017,63-80) και του καλλιτέχνη να καθιστά τον θεατή βιαστικό, να μην του δημιουργεί δέος, όπως μια θρησκευτική εικόνα.

Σήμερα ο θεατής ενός μουσείου ή μιας γκαλερί ίσως βιάζεται να δηλώσει μέσα από μια selfie το που βρίσκεται, παρά να σταθεί και να παρατηρήσει κάποιο έργο τέχνης. Σχετικά πρόσφατα, το 2016, ένας τουρίστας στην προσπάθεια του να βγάλει selfie έσπασε το άγαλμα του Αγίου Μιχαήλ στο Εθνικό Μουσείο Αρχαίας Τέχνης στη Λισαβόνα της Πορτογαλίας. Η σχέση του συγκεκριμένου θεατή με την τέχνη είναι άλλη από αυτήν που επιδιώκει να περιγράψει ο Arden Reed. Η εποχή μας, μετά το 1960, χαρακτηρίζεται από αυτό που θα μπορούσαμε να περιγράψουμε ως κρίση της καλλιτεχνικής αυθεντίας (Μαραγκόπουλος 2010), ο καλλιτέχνης δεν έχει την αίγλη που είχε στον 19^ο αιώνα, όταν κυρίαρχο πρότυπο ήταν ο καλλιτέχνης ως ιδιοφυΐα (genius).⁴

Σχετικά με το ιστορικό πλαίσιο ανάλυσης, κάθε εποχή, κάθε μορφή κοινωνίας, έχει τους δικούς της ιδιαίτερους, χαρακτηριστικούς ρυθμούς της, το τέμπο της – μια αντίληψη του

χρόνου που καθορίζεται από την κατάσταση της τεχνολογίας, της κοινωνίας, της οικονομίας, της πολιτικής, κ.λπ. Επίσης, αυτό το τέμπο δεν είναι κοινό για όλους ακόμα και στα πλαίσια της ίδιας κοινωνίας. Το τέμπο διαφέρει ανάλογα με την κοινωνική θέση και την οικονομική τάξη– άλλος είναι ο χρόνος του αγρότη, ο χρόνος του ιερέα στη μεσαιωνική, προνεοτερική κοινωνία και άλλος ο χρόνος του εργάτη σε ένα βιομηχανοποιημένο σύγχρονο εργοστάσιο.

Η εφεύρεση των ρολογιών στην Ευρώπη του δέκατου τρίτου αιώνα παρήγαγε αντικειμενικό και ομοιόμορφο χρόνο, αλλά αυτό είναι διαφορετικό από τη ζωντανή εμπειρία, αυτό που ο κοινωνιολόγος Erwin Straus ονόμασε *κοινωνικοπολιτισμικό χρόνο*, δηλαδή -όχι μια αφηρημένη, ποσοτική, κοινή για όλους αντίληψη του χρόνου, αλλά μια ποιοτική αντίληψη του χρόνου, πού 'χει σχέση με την εμπειρία και καθορίζεται κοινωνικο-πολιτισμικά.

2.1. Διάλεξη Arden Reed, Slow Art in the Age of Instant Everything.

Η ταχύτητα και η βραδύτητα δεν είναι μόνο σχεσιακά συσχετιζόμενες έννοιες, αλλά πολύ συχνά η μία έννοια εφάπτεται της άλλης. Αυτό μπορούμε να το καταλάβουμε με το εξής παράδειγμα: καθώς ένας οδηγός έτρεχε σε ράλι, του συνέβη ένα ατύχημα που τον έκανε να πεταχτεί τριάντα μέτρα πάνω από το έδαφος. Μετά το ατύχημα, ο οδηγός έκανε την εξής δήλωση *μου φάνηκε ότι το όλο συμβάν εξελίχθηκε σε χρόνο μιας αιωνιότητας*. Σε αυτήν την περίπτωση, βλέπουμε τον οδηγό που είναι εξοικειωμένος με την ταχύτητα, να αναφέρεται στον χρόνο σαν κάτι που διαρκεί για πάντα.

Για τους υποστηρικτές της, η slow art είναι διπλά γόνιμη, είναι ωφέλιμη και για την τέχνη και για το κοινό της. Με αυτή τη συλλογιστική αποδίδουν στην slow art ένα ηθικό περιεχόμενο, το οποίο έγκειται στο ότι εφοδιάζει τόσο τον παραγωγό της όσο και τον θεατή-καταναλωτή με μια αναστοχαστική διάθεση.

Ο στοχασμός πάνω σε ζητήματα της μοντέρνας επιτάχυνσης του χρόνου διευρύνεται και στο πεδίο της πολιτικής θεωρίας. Εξέχουσα μορφή εδώ θεωρείται ο Πωλ Βιριλιό(Reed 2017,8-9) .

Στις αναλύσεις του Βιριλιό,⁵ όταν τα νέα, οι ειδήσεις μεταφέρονται με την ταχύτητα του φωτός, η ταχύτητα οπτικοποιείται μέσα από τον συνεχή βομβαρδισμό μας με συνεχείς

⁵ Αντί να βλέπει την κοινωνική τάξη ή τη συσσώρευση του πλούτου ως την κινητήρια δύναμη μέσα στην ιστορία, ο Βιριλιό θεωρεί ότι η ταχύτητα είναι η βασική δύναμη που κινεί τον σύγχρονο πολιτισμό. Κάνει λόγο για έναν «τεχνολογικό βιταλισμό» και εστιάζει την προσοχή του στον ρόλο της τεχνολογίας στις

ειδήσεις και εικόνες. Αυτό σημαίνει ότι η πολιτική την εποχή των πληροφοριών ταυτίζεται με την προβολή στο διαδίκτυο. Έτσι οι κυβερνήτες, οι πολιτικοί δεν έχουν χρόνο για διαπραγματεύσεις και διάλογο γιατί η τεχνολογία έχει μειώσει τον χρόνο της πολιτικής – για παράδειγμα, σήμερα πια δεν υπάρχει χρόνος για να αξιοποιηθεί μια προειδοποίηση πολεμικής σύρραξης, η έκρηξη πολέμου σε ένα μέρος του κόσμου γίνεται με το πάτημα ενός κουμπιού, μέσα σε χρόνο δευτερολέπτων(Βιριλιό 1986).

Άρα, κατά τον Βιριλιό, ο αφοπλισμός και η αποφυγή του πολέμου μπορεί να επιτευχθεί, και έτσι να αποφευχθεί η καταστροφή του κόσμου, εάν η πολιτική διεξαχθεί σε ένα πιο αργό τέμπο⁶.

κοινωνίες, την ιστορική της εξέλιξη και στους τρόπους με τους οποίους μετασχηματίζει το ανθρώπινο είδος σε όλες του τις διαστάσεις (ηθικά, πολιτισμικά, γνωστικά, πολιτικά). Για τον Βιριλιό, το ζήτημα της τεχνολογίας είναι το ζήτημα της εποχής μας και το έργο της ζωής του αποτελεί μια συνεχή αντανάκλαση σχετικά με την προέλευση, τη φύση και τα αποτελέσματα των βασικών τεχνολογιών που αποτελούν τον σύγχρονο / μεταμοντέρνο κόσμο. Συγκεκριμένα, ο Βιριλιό πραγματοποιεί μια ριζική κριτική για τους τρόπους με τους οποίους η τεχνολογία μεταμορφώνει τον σύγχρονο κόσμο και ακόμη και τα ανθρώπινα είδη. Ο υπότιτλος στο βιβλίο του έχει τον όρο «δρομολογία», που σημαίνει ξέφρενη κούρσα, και αναδεικνύει το ενδιαφέρον του συγγραφέα για τη σχέση μεταξύ ταχύτητας και πολέμου, εξάλλου μία από τις βασικές του υποθέσεις είναι ότι ο πόλεμος, και κυρίως η κατάσταση εκτάκτου ανάγκης, υπήρξε μια από τις βασικές αιτίες για την επιτάχυνση του κόσμου.

⁶ Αξίζει να κάνουμε μια σχετικά σύντομη αναφορά στο βιβλίο του Πωλ Βιριλιό με τίτλο Η πληροφορική βόμβα. Το βιβλίο του Γάλλου στοχαστή περιγράφει έναν κόσμο που κυριαρχεί ο πόλεμος της πληροφορίας, της πληροφορίας που διαχέεται μέσω του ψηφιακού περιβάλλοντος με ταχύτατους ρυθμούς. τον φόβο του zapping. Παραφράζει την γνωστή ρήση του Marshall McLuhan *Το μέσο είναι το μήνυμα στην μορφή*. Το μήνυμα δεν είναι πια το μέσο, είναι μόνον η ταχύτητα του (Βιριλιό 2000,134). Λόγω της πανδημίας και των θέσεων που περιγράφουν την πραγματικότητα να γίνεται ολοένα και πιο ψηφιακή, οι απόψεις του σήμερα, γίνονται ολοένα και πιο επίκαιρες.

Αναφέρει καθημερινά παραδείγματα που περιγράφουν την ψηφιακή πραγματικότητα. Πιο συγκεκριμένα αναφέρεται σε λογισμικά όπως το open tv και το media highway που επιτρέπουν σε αρκετά νοικοκυριά να χρησιμοποιήσουν το πλίκτρο ok του τηλεχειριστηρίου και έτσι να δηλώσουν την προτίμηση τους στο προϊόν ενός διαφημιστικού spot. Οι κάμερες επιτήρησης, από την Earthcam που δίνει τη δυνατότητα να επισκεφτείς όλο τον κόσμο καθισμένος σε μια καρέκλα μπροστά στον υπολογιστή σου, έως και οι κάμερες στα σούπερ μάρκετς, στις τράπεζες κλπ., αλλάζουν τον τρόπο της όρασης και εισάγουν την έννοια της οπτικής κατάδοσης. Μέσω δωρεάν τηλεφωνικών κλήσεων μπορείς να καταδώσεις ένα γεγονός. Η εποπτεία των ψηφιακών μέσων περιγράφεται και μέσω της χρήσης του transponder(Βιριλιό 2000,68-76) του ηλεκτρονικού βραχιολιού που μπορεί να φορέσει ένας κατάδικος.

Οι εργασιακές συνθήκες επηρεάζονται από την ψηφιακή πραγματικότητα, όταν σύμφωνα με τον Βιριλιό συνάπτονται συμβάσεις μηδενικής ώρας με τους εργαζόμενους στη Βρετανία και οι εργαζόμενοι απλά παραλαμβάνουν από την επιχείρηση ένα κινητό τηλέφωνο που τους ειδοποιεί τότε τους χρειάζεται. *Σας ειδοποιεί τηλεφωνικά και σπεύδετε, γράφει χαρακτηριστικά.*

Στο εξής, ακόμη και αν λέτε OXI, θα ακούν NAI αναφέρει ο Βιριλιό προκειμένου να σχολιάσει την επίδραση της πολιτικής εκπροσώπησης μέσω της τηλεψήφου και την επίδραση της διαδικτυακής επικοινωνίας στην κοινή γνώμη.

Η επιτάχυνση της πραγματικότητας, η τεχνολογική επιτάχυνση, η εικονική πραγματικότητα των τηλεπικοινωνιών, η ακύρωση των πραγματικών αποστάσεων στην επικοινωνία, το τέλος της γεωγραφίας μετά την επανάσταση των μεταφορών (Βιριλιό 2000,19-25) γεννάει μια αόρατη απειλή. Την βιομηχανία της λήθης όταν ο κώδικας του υπολογιστή θα διαδεχθεί τις γλώσσες των λέξεων και των πραγμάτων (Βιριλιό 2000,118).

Χαρακτηρίζει τον υπολογιστή ως μια μηχανή όρασης και όχι απλά μια μηχανή ανάκτησης πληροφοριών. Η οπτική δόνηση μετασχηματίζει τον κόσμο από το hear it now στο see it now. Η τεχνολογική επιτάχυνση αρχικά είχε ως συνέπεια την μετακίνηση από το γραπτό λόγο στην ομιλία, από το γράμμα και το βιβλίο στο

Μία φράση που συχνά παρατίθεται στους διάφορους λόγους περί slow art είναι αυτή του Φλομπέρ *Anything becomes interesting if you look at it long enough/ Καθετί μπορεί να γίνει ενδιαφέρον, όταν το κοιτάξεις για αρκετό χρόνο*. Σε αυτήν την περίπτωση, ο θεατής μυείται στον αργό χρόνο της παρατήρησης ενός αντικειμένου.

Σύμφωνα με τον Reed, η εμπειρία του χρόνου αναδεικνύεται και στο έργο του Walter de Maria, το οποίο θεωρείται ένα οικολογικό αριστούργημα. Αριστερά (εικ.19), απεικονίζεται ένας κεραυνός, το θέμα όμως του έργου δεν είναι ο κεραυνός, αλλά τα 400 αλουμινένια αλεξικέραυνα. Ενώ κατά τη διάρκεια της ημέρας είναι αόρατα, καθώς δύει ή ανατέλλει ο ήλιος, τα αλουμινένια αλεξικέραυνα αλλάζουν απόχρωση, τονικότητα και μοιάζουν να δονούνται.



20. Walter de Maria_The Lightning Field_1977.

Εάν περάσουμε στο χώρο της video art, ο Reed κάνει αναφορά στο έργο του Douglas Gordon. Τριάντα τρία χρόνια μετά την ταινία *Psycho* του Alfred Hitchcock, ο Gordon συνομιλεί με το μεγάλο σκηνοθέτη και δημιουργεί το *24 Hour Psycho* (εικ.20).



21. Douglas Gordon_24 Hour Psycho_1993.

Εδώ, η ταινία του Hitchcock επιμηκύνεται αφού σε κάθε frame ο Gordon παρέμβαλε δυόμιση δευτερόλεπτα με αποτέλεσμα η αρχική ταινία να διαρκεί εικοσιτέσσερις ώρες.

τηλέφωνο, στο ραδιόφωνο και τα τελευταία χρόνια ο λόγος χάνεται μπροστά στον ακαριαίο χαρακτήρα της εικόνας και τον βομβαρδισμό από εικόνες και πληροφορίες και την ταυτοχρονικότητα ανταπόκρισης σε μηνύματα ολοένα και πιο γρήγορα.

Όλα τα παραπάνω έργα αποτελούν παραδείγματα της slow art και κυρίως μίας εκδοχής της βραδύτητας, δηλαδή της βραδύτητας ως εγγενούς χαρακτηριστικού του έργου τέχνης. Το έργο τέχνης είναι αυτό που μου υπαγορεύει να καθυστερήσω και με καθηλώνει στο χρόνο και στη διάρκεια.

Εάν στα παραπάνω έργα ο καλλιτέχνης έχει την πρόθεση να κάνει το βλέμμα του θεατή να καθυστερήσει, να επιβραδύνει τη σχέση του με το έργο, στα παραδείγματα που ακολουθούν ο υποστηρικτής της slow art (curator, ιστορικός ή θεωρητικός της τέχνης) καλεί τον θεατή να επιβραδύνει το βλέμμα του, να καθυστερήσει την παραμονή του μέσα στη γκαλερί και στο μουσείο για να δει έργα, των οποίων ο δημιουργός ποτέ δεν έχει σκεφτεί την ιδέα της slowness και της slow art.

Στη διάλεξη του ο Reed αναφέρεται στο πως ο πίνακας του Μανέ, *A Young Lady*, έγινε η αφορμή για να αρχίσει να συγκροτεί τη θεωρία του για την slow art. Το ερώτημα που τον απασχολούσε είναι τι συμβαίνει όταν στέκεσαι και κοιτάς έναν πίνακα για ένα λεπτό ή για μία ολόκληρη μέρα. Αλλάζει κάτι στην εμπειρία του θεατή;

Ο Reed πρωτοείδε το *A Young Lady in 1866* (εικ.21) του Μανέ την άνοιξη του 1990. Μετά από σχεδόν οκτώ χρόνια όταν το ξαναείδε, διηγείται: «*Η γυναικεία φιγούρα είναι σε φυσικές διαστάσεις, ο πίνακας με έκανε να χάνομαι στις γκριζόλευκες πτυχώσεις του ρούχου. Αυτό που με καθήλωσε ήταν οι παρακάτω απορίες:*



22. Edouard Manet_ *A Young Lady* in 1866 _1832.



23. Edouard Manet_ *Olympia* _1863.

Γιατί υπάρχει μια γυναίκα δίπλα σε έναν παπαγάλο; Γιατί η γυναίκα κρατάει ένα ανδρικό ματογυάλι; Ποιός τις έστειλε το μπουκέτο; Πιο πολύ από όλα όμως με απασχόλησε το βλέμμα της. Η γυναίκα αυτή είναι χαμένη σε ένα είδος ονειροπόλησης. Πρόκειται να βγει ή μόλις γύρισε; Η μόδα της εποχής δεν επιτάσσει κρινολίνα. Είναι ο μοναδικός πίνακας που ο Μανέ είχε βάλει στον τίτλο, ημερομηνία και το μοντέλο του έργου υποθέτει κανείς ότι είναι το ίδιο πρόσωπο που πόζαρε για την Ολυμπία, το άλλο πολύ γνωστό του έργο. (εικ.22). Άρα αυτός ο

πίνακας είναι ο αντίποδας της γυμνής Ολυμπίας. Το 1866 μόνο οι άντρες φορούσαν ματογυάλι (...). Ο Φλωμπέρ αναφέρεται και περιγράφει με ακρίβεια όλα τα στοιχεία που περιέχει αυτός ο πίνακας. Αυτό που είναι σημαντικό είναι η αλληλεπίδραση που άρχισε με τον πίνακα, οι ερωτήσεις που του έθεσα, η ανάλυση που έκανα, δηλαδή ο διάλογός μου με τον πίνακα. Μετά από χρόνια ξαναείδα τον ίδιο πίνακα και αναλογίστηκα εάν η εμπειρία αυτή του διαλόγου με αυτό το έργο θα μπορούσε να λειτουργήσει και για άλλους ανθρώπους. Έτσι ξεκίνησε η σχέση μου με την *slow art*».

Με αναφορά στο έργο *Monochrome*(2002) του Joseph Marioni(εικ.23), ο Reed σχολιάζει τα επίπεδα χρώματος, layers, που μπορεί ο θεατής να ανακαλύψει εάν παρατηρήσει το έργο επίμονα, τις σταγόνες στη γωνία του πίνακα, το στοιχείο εκείνο που δεν είναι ορατό με την πρώτη ματιά. Κάτι κινείται και σταδιακά σταματάει, κάτι είναι ακίνητο και σταδιακά κινείται, μετασχηματίζεται εάν του αφιερώσεις χρόνο. Παύει να είναι σταθερό και γίνεται κινούμενη εικόνα (moving picture).



24.Joseph Marioni_Monochrome_2002.

Τίθεται λοιπόν το ερώτημα: Με ποια έννοια είναι καλή η *slow art* για τον θεατή; Για να απαντήσω σε αυτό το ερώτημα, αναφέρει ο Reed, χρειάζεται ένα μάθημα ιστορίας. Δηλαδή πώς οι άνθρωποι πριν την εποχή της Αναγέννησης συνδιαλέγονται με τους πίνακες, ποια είναι η σχέση τους με τις εικόνες.

Στο βιβλίο του Hans Belting *Η εικόνα και το κοινό της στα χρόνια του Μεσαίωνα*, ο Belting μας καλεί να σκεφτούμε ποια είναι η σχέση του θεατή με μια εικόνα στο Μεσαίωνα και πώς αυτή τη σχέση μπορούμε να την αντιπαραβάλλουμε, πως έχει αλλάξει αυτή η σχέση με τη μετάβαση στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία και με την συνοδευτική διαδικασία της εκκοσμίκευσης. Εάν κανείς ανατρέξει στους μελετητές του Μεσαίωνα, στους θεωρητικούς των μεσαιωνικών χρόνων θα μάθει ότι ο θεατής των θρησκευτικών εικόνων εμβυθίζεται

στην ιερή εικόνα και κατά κάποιο τρόπο δεν αισθάνεται ότι ανήκει σε έναν άλλο χρόνο, γιατί στον Μεσαίωνα δηλαδή πριν την εκκοσμίκευση, ο χρόνος του ιερού, ο χρόνος της θρησκείας, ο ιερός χρόνος όπως διαφορετικά λέγεται συμπλέκεται αξεδιάλυτα με τον χρόνο τον κοσμικό, τον χρόνο της εργασίας, της αγροτικής δουλειάς. Σε αυτούς τους χρόνους βασιλεύει η πίστη στην αθανασία της ψυχής. Όταν ο άνθρωπος πεθαίνει δεν σταματάει να υπάρχει, υπάρχει με ένα άλλο τρόπο σε ένα χώρο υπερφυσικό. Το φανταστικό, το υπερφυσικό, το ιερό στοιχείο για τον άνθρωπο του Μεσαίωνα, γίνονται πιστευτά και αποτελούν κομμάτι της καθημερινότητας του. Αυτό που δεν κάνει ο άνθρωπος του Μεσαίωνα είναι αυτό που έκανε ο Reed αναλύοντας το έργο του Μανέ. Τα ιστορικά, ορθολογικά ερωτήματα που έθεσε ο Reed μπροστά στο έργο Young Lady in 1866 δεν θα μπορούσαν να τεθούν από τον άνθρωπο του Μεσαίωνα. Ο θεατής του Μεσαίωνα δεν ιστορικοποιεί το έργο που κοιτάζει, άρα δεν το απογυμνώνει από το υπερβατικό νόημα του. Ο Reed σχολιάζει ότι εάν είσαι πιστός και κοιτάξεις τον πίνακα Penitent Magdalene (1594) του Caravaggio (εικ.24) τότε βλέπεις τα δάκρυα της να κυλούν πάνω στον πίνακα.



25.Caravaggio _Penitent Magdalene _1594.

Με αυτή τη σύντομη αναδρομή στον άνθρωπο του Μεσαίωνα και στην εμπειρία που βιώνει μέσω των ιερών εικόνων, μπορούμε να καταλάβουμε πως η ταχύτητα της σύγχρονης κοινωνίας φτιάχνει μια άλλη σχέση ανάμεσα στο θεατή και το έργο τέχνης και το απομαγεύει, το απαλλάσσει και το εξορθολογίζει.

Άρα δεν μπορούμε να σκεφτούμε τη slow art παρά μόνο σε σχέση με δυο μεγάλες ιστορικές τομές του 18^{ου} αιώνα, την επιτάχυνση του χρόνου και την εκκοσμίκευση, που επέφεραν αλλαγές στον τρόπο που κοιτάζουμε όχι μόνο ένα έργο τέχνης αλλά και τον εαυτό μας και την ζωή μας. Στις αρχές του 20^{ου} αιώνα και ολόένα και περισσότερο τον 21^ο αιώνα, τα ψηφιακά μέσα και η ταχύτητα εξάπλωσης τους οδήγησε ένα πλήθος μελετητών που στρέφουν το ενδιαφέρον τους στην έννοια του χρόνου στη σύγχρονη μεταμοντέρνα

κοινωνία. Ένας διάσημος μελετητής είναι ο Hartmut Rosa (Γκιμπιρίτης 2015), ο οποίος διηγείται την ιστορία της νεοτερικότητας ως μια διαδικασία επιτάχυνσης που αφορά τόσο τα μέσα μεταφοράς, την επικοινωνία αλλά και την βιομηχανική οργάνωση της παραγωγής, την οικονομία. Όλες αυτές οι αλλαγές οδηγούν σε επιτάχυνση στο ρυθμό της κοινωνικής αλλαγής. Ένας άλλος στοχαστής γνωστός στο πεδίο των κοινωνικών και πολιτικών σπουδών είναι ο David Harvey (Κουρλιούρος, 2008) ο οποίος μιλάει για την συμπίεση του χωροχρόνου που συμβαίνει εξαιτίας των νέων τεχνολογιών. Ο Harvey προσεγγίζει κριτικά όλες αυτές τις αλλαγές χωρίς να τις απορρίπτει. Η κριτική έγγειται στο ότι δημιουργούν ένα χαοτικό, διασπαστικό πλαίσιο στο βίωμα και στην εμπειρία του σύγχρονου ανθρώπου, αυτό που συχνά περιγράφεται ως εξάυλωση της εμπειρίας. Το νέο συμβαίνει πριν βιωθεί το παλιό και πριν γίνει το παλιό, αντικείμενο στοχασμού, πριν αποκρυσταλλωθεί η εμπειρία. Η ταχύτητα για όλους αυτούς τους στοχαστές δημιουργεί ένα αίτημα για την άμεση ικανοποίηση της επιθυμίας, την ικανοποίηση της επιθυμίας εδώ και τώρα και σχετίζεται, με ένα τρόπο, αυτό το αίτημα περισσότερο με την έννοια της ανωριμότητας παρά με τη έννοια της ενηλικίωσης. Αρκεί να σκεφτούμε τον τρόπο με τον οποίο απαιτούνται μικρά παιδιά την ικανοποίηση της επιθυμίας τους.

2.2. Hans Belting: Το μάτι και το σώμα

Ο Hans Belting είναι ιστορικός της μεσαιωνικής τέχνης στα πανεπιστήμια της Χαϊδελβέργης και του Μονάχου. Στο κείμενο-ανακοίνωση σε συνέδριο με τίτλο *Προς μια ανθρωπολογία της εικόνας* (2003) διατυπώνει τις ακόλουθες ερωτήσεις (Belting, 2018).

Τι είναι λοιπόν η εικόνα; Που βρίσκεται η εικόνα; Στο βλέμμα μας ή μόνο στη μνήμη του φωτογράφου και σε ποια έκταση εμφανίζεται στο τύπωμα;

Διευκρινίζοντας ότι δεν μιλάει για τέχνη αλλά μόνο για εικόνες, επιχειρεί να προσδιορίσει την έννοια της εικόνας αρχικά κάνοντας αναφορά στην φωτογραφία του C.E. Hatch (Frontier Michigan) που απεικονίζει ένα νέο άντρα που κοιτάζει την κάμερα κρατώντας τη φωτογραφία ενός μεγαλύτερου ηλικιακά άντρα. Πλάι του κάθεται μια γυναίκα και ένας σκύλος. Όλοι στραμμένοι με το βλέμμα στην κάμερα. Το κάδρο με τη φωτογραφία του άντρα, δηλαδή αυτό το μέρος της εικόνας υποκαθιστά το σώμα αυτού που απουσιάζει.

Με αναφορά σε ένα κρανίο από την Ιεριχώ κάνει μια αναδρομή στη συνήθεια να στολίζουν αυτά τα κρανία με δέρμα και πολύτιμες πέτρες προκειμένου να λειτουργήσει το κρανίο ως εικόνα, ως ένα μέρος αυτού του σώματος που λείπει. Έπειτα χρησιμοποιεί ως παράδειγμα το προσωπίο Micah από το Άιν Γκαζάλ της Ιορδανίας που χρησιμοποιούνταν προκειμένου να καλύψει το κρανίο του νεκρού και επίσης χρησιμοποιείται από ηθοποιούς με σκοπό να εμφανιστούν οι νεκροί σε μια θεατρική παράσταση. Χαρακτηριστικά γράφει: *Το*

προσωπείο συνοψίζει έξοχα τόσο το ταυτόχρονο όσο και την αντίθεση μεταξύ της απουσίας και της παρουσίας, που τόσο έχει χαρακτηρίσει την πλειοψηφία των εικόνων κατά τη χρήση τους από τον άνθρωπο. Ενδιαφέρον έχει και η αναφορά στον Γάλλο στοχαστή Roland Barthes (1915-1980). Ο Roland Barthes όταν είδε τον εαυτό του σε μια φωτογραφία έγραψε εκείνο που βλέπω είναι πως έχω γίνει όλος εικόνα, δηλαδή ο θάνατος αυτοπροσώπως.

Ο άυλος τύπος της νοητικής εικόνας είναι το βλέμμα. Η εικόνα αποκτά νόημα μέσω του βλέμματος, όπως το κείμενο αποκτά ζωή από την ανάγνωση.

Το νερό της λίμνης του Αννεσύ είναι ακίνητο, τα αντικείμενα παγωμένα και σαν να διστάζουν, όπως στις αρχές της δημιουργίας. Είναι ένας κόσμος που δεν τον διακρίνει η οικειότητα. Δεν είναι ο κόσμος μέσα στον οποίο αισθανόμαστε καλά ο κόσμος αυτός απαγορεύει κάθε ανθρώπινη έκφραση συναισθημάτων. Όταν αφήνοντας τους πίνακες του Σεζάν, πηγαίνουμε να δούμε άλλους ζωγράφους, αισθανόμαστε ένα αίσθημα ανακούφισης, σαν αυτή που νοιώθουν οι άνθρωποι όταν, μετά από μια κηδεία, οι συζητήσεις ξαναρχίζουν, καλύπτοντας αυτή την απόλυτη καινοτομία του θανάτου και αποδίδοντας πάλι στους ζωντανούς ένα αίσθημα μονιμότητας (Μερλώ-Ποντύ,41). Η αναφορά στον τρόπο που το βλέμμα, η όραση δημιουργεί στους ανθρώπους την εμπειρία της εμβύθισης, να συνδέουν αυτό που κοιτάζουν με την εμπειρία τους φαίνεται στο παραπάνω απόσπασμα του Μερλώ-Ποντύ αναφερόμενος σε ένα έργο του Σεζάν. Ο Σεζάν αντιμετώπιζε τις δυσκολίες της πρώτης λαλιάς. Επιχειρούσε να δομήσει σε δύο διαστάσεις με ποιον τρόπο ο κόσμος μας αγγίζει(Μερλώ-Ποντύ,46). Αυτή η προσπάθεια σχετικά με μια άλλη γλώσσα επικοινωνίας, τη ζωγραφική, δεν σκοπεύει μόνο να εκφράσει μια ιδέα αλλά να ξυπνήσει εμπειρίες που θα ριζώσουν και σε άλλες συνειδήσεις, αυτές των θεατών των έργων.

Σε αυτήν την διαδραστική ερμηνεία της τέχνης που εμφανίζεται ακόμη και στις δύο διαστάσεις ενός έργου, χωρίς απαραίτητα την χρήση της τεχνολογίας, το κινούμενο σώμα είτε του ζωγράφου είτε του θεατή μετέχει. Η όραση εξαρτάται από την κίνηση. Αυτός που βλέπει, πλησιάζει αυτό που κοιτάζει και εμβυθίζεται στον κόσμο του(Μερλώ-Ποντύ,67). Το σώμα βλέπει και ταυτόχρονα γίνεται αντικείμενο της όρασης. Αντικείμενο της όρασης μπορεί να γίνει και ο εαυτός που αναγνωρίζει σε αυτό που βλέπει την άλλη πλευρά, κι έτσι ο εαυτός γεφυρώνεται και στη συνέχεια διαμορφώνεται από αυτό που κοιτάζει. Αυτό που κοιτάζει μπορεί να είναι κάτι διαφορετικό, είτε κάτι που μας θυμίζει. Χαρακτηριστικά ο Τζιακομέτι αναφέρει η ομοιότητα είναι που μου δίνει τη δυνατότητα να ανακαλύπτω κάτι από τον εξωτερικό κόσμο. Ο ζωγράφος γράφει ο Μερλώ-Ποντύ δεν γίνεται κάτοχος της όρασης του ούτε σε μερικούς μήνες ούτε στη μοναξιά. Απαιτείται βραδύτητα στην

παρατήρηση και επαφή με το τι συμβαίνει τριγύρω. Το μάτι βλέπει τον κόσμο, βλέπει αυτό που λείπει από τον κόσμο για να γίνει πίνακας, κι εδώ το κείμενο του Merleau-Ponty γεφυρώνεται με την άποψη του Belting περί της σχέσης των εννοιών: απουσία και εικόνα. Από τη στιγμή που θα φτιαχτεί ο πίνακας, το μάτι βλέπει τον πίνακα σαν μια απάντηση στις ελλείψεις, στην απουσία και βλέπει σε άλλους πίνακες διαφορετικές απαντήσεις σχετικά με τον ορισμό της έλλειψης, της απουσίας. Η ζωγραφική κάνει ορατό αυτό που το μάτι, η κοινή όραση πιστεύει ότι είναι αόρατο. Ο κόσμος ανοίγεται σε ένα κοινό κόσμο. Τι σημαίνει η μικρή λέξη *βλέπω* (Μερλώ-Ποντύ, 107). Η όραση, η οπτική κουλτούρα δεν αποτελεί έναν ορισμένο τρόπο της σκέψης, ούτε και αυτοπαρουσία· είναι το μέσον εκείνο που μου επιτρέπει να απουσιάσω από τον ίδιο τον εαυτό μου.

3. Η αισθητική της βραδύτητας στον L. Koernick.

Ο Lutz Koernick είναι καθηγητής στο τμήμα German, Russian and East European Studies στο πανεπιστήμιο Βάντερμπιτ, στο Τενεσί των ΗΠΑ. Οι μελέτες του αφορούν τα πεδία της θεωρίας και της αισθητικής των μέντια, της οπτικής κουλτούρας και της διανοητικής ιστορίας από τον 19ο έως τον 21ο αιώνα. Το 2014 ο Koernick δημοσιεύει την μελέτη του *On Slowness: Toward and Aesthetic of the Contemporary*.

Εδώ ο συγγραφέας εξετάζει κριτικά μια αντίληψη σύμφωνα με την οποία η ταχύτητα προσιδιάζει στην σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία και είναι ένα βασικό δομικό της χαρακτηριστικό, ενώ η βραδύτητα ανήκει στο παρελθόν, σε έναν προνεοτερικό κόσμο. Συνέπεια αυτής της αντίληψης είναι η βραδύτητα να απαξιώνεται ως βαθιά συντηρητική, οπισθοδρομική και αντιμοντέρνα στάση⁷.

⁷ Σε κείμενό της σχετικά με το ζήτημα της βραδύτητας και της επιτάχυνσης, η Michelle Boulous Walker σχολιάζει το ανανεωμένο ενδιαφέρον για το έργο της Hanna Arendt και την ταινία της Margarethe von Trotta, *Hanna Arendt* (2012), σημειώνοντας περίπου τα εξής:

Η Arendt αναφέρεται στην ενεργοφιλία, τη «μανία της συνεχούς δραστηριότητας», στην οποία θεμελιώθηκαν τα ολοκληρωτικά κινήματα και μας επιτρέπει σήμερα να σκεφτούμε τη μανία του Αμερικανού προέδρου Donald Trump με τις συνεχείς αναρτήσεις στο Twitter. Εδώ, μια βιαστική και ασυλλόγιστη απάντηση υποκαθιστά μια στοχαστική δέσμευση. Η βιασύνη και η απροσεξία χαρακτηρίζουν συχνά την πολιτική αρένα σήμερα. Η ταινία της Margarethe von Trotta για τη Hannah Arendt διερευνά το ζήτημα του χρόνου και της σχέσης της με τη σκέψη, καθώς απεικονίζει μακράς διάρκειας σκηνές όπου η Arendt καπνίζει και τίποτα άλλο δεν φαίνεται να συμβαίνει. Η Arendt σκέφτεται και η von Trotta αποκλίνει από τις προσδοκίες του mainstream κινηματογράφου και τις κλονίζει, υποστηρίζοντας ότι η σκέψη, ο αναστοχασμός παίρνει χρόνο. Η βραδύτητα με την οποία πορεύεται η Arendt προκειμένου να αποφανθεί για τη δίκη του αρχηγού των Ναζί, Adolf Eichmann, δεν εξοργίζει μόνο όσους εργάζονται στο *The New Yorker*, αλλά και όλους εμάς, τους θεατές, που νοιώθουμε την ένταση ανάμεσα στις απαιτήσεις του δημοσιογραφικού πεδίου (ταχύτητα, προθεσμίες/deadlines) και το αργό τέμπο της φιλοσοφικής σκέψης και της κρίσης. Η εργασία της Arendt θέλει χρόνο. Είναι μια μορφή δραστηριότητας, η οποία, μεταξύ πολλών άλλων, δεν μπορεί να βιαστεί, χωρίς να απωλέσει την αξία της και τη συμβολή της στο εγχείρημα της κριτικής κατανόησης της ιστορίας και στην πρόοδο του πολιτισμού (Walker 2020).

Ο Koernick αμφισβητεί την αντίληψη ότι η βραδύτητα αποτελεί ένα απομεινάρι του παρελθόντος. Μας προτείνει να προσεγγίσουμε τη βραδύτητα ως μια μοντέρνα στρατηγική, μια στάση δηλαδή η οποία μας επιτρέπει να πλοηγηθούμε στην ολοένα και μεγαλύτερη επιτάχυνση του χρόνου που συντελείται στο πλαίσιο της ύστερης νεοτερικότητας. Η βραδύτητα θεωρείται εδώ ως ένα πολύτιμο εργαλείο, ένα μέσον που μας επιτρέπει να δώσουμε έμφαση και να αναβαθμίσουμε την εμπειρία μας εντός του παρόντος, δηλαδή την εμπειρία του χρόνου και του χώρου. Η βραδύτητα αποτελεί ένα μέσο που εντείνει τις χρονικές και χωρικές μας εμπειρίες, μας βοηθάει να προσεγγίσουμε τα πολλαπλά επίπεδα του χρόνου από τα οποία συγκροτείται το παρόν. Η αργή στάση απέναντι στον εαυτό, τα πράγματα και τον κόσμο μπορεί να χαράξει χώρους μέσα σε διαδικασίες επιτάχυνσης που μας επιτρέπουν να σκεφτόμαστε τη διαφορά μέσα στην ιστορία, τόσο τις εναλλακτικές χρονικές περιόδους του παρελθόντος όσο και του μέλλοντος. Με αυτήν την έννοια, η βραδύτητα κάθε άλλο παρά συντηρητική στάση είναι, αφού μας επιτρέπει να σκεφτόμαστε εναλλακτικές πραγματικότητες.

Ο Koernick εξετάζει την ιδέα της βραδύτητας καθώς σχολιάζει ένα πλήθος έργων από το χώρο της τέχνης και της φωτογραφίας (Janet Cardiff, Olafur Eliasson, Hiroshi Sugimoto, and Michael Wesely), του βίντεο (Douglas Gordon, Willie Doherty and Bill Viola), του κινηματογράφου (Peter Weir και Tom Tykwer) και της λογοτεχνίας (Don DeLillo) που καλύπτουν ένα χρονικό εύρος από τα τέλη του 20ου έως σήμερα. Βασική πρόταση του Koernick είναι ότι η βραδύτητα αποτελεί μια στάση, η οποία μας επιτρέπει να αποστασιοποιηθούμε από το παρόν και τα άπειρα ερεθίσματα της εμπειρίας που προκαλεί η τεχνολογική εξέλιξη και η ψηφιακή επανάσταση στην εποχή της πληροφορίας. Στη μελέτη φιλοτεχνείται μια αισθητική πρόσληψη του κόσμου η οποία επικεντρώνει στο ανοικτό ορίζοντα του μέλλοντος, στις δυνατότητες που κυοφορεί η ιστορία, μιαν αντίληψη η οποία αντιβαίνει προς τη θεώρηση του παρόντος ως αναπαραγωγή του ίδιου, ως συνέχεια απαλλαγμένη από ρήξεις, τομές και ασυνέχειες. Οι εγκαταστάσεις βίντεο, οι φωτογραφίες, οι ταινίες και τα εικαστικά έργα που αναφέρονται στη μελέτη αναδεικνύονται σε παραδείγματα ενός σύγχρονου ήθους της βραδύτητας (a contemporary ethos of slowness), όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Koernick.

Το συνδετικό στοιχείο όλων αυτών των διαφορετικών έργων είναι μια αργή αισθητική, η οποία ωστόσο δεν προσκαλεί τους θεατές σε έναν άλλο, παρελθόντα χρόνο, δεν καλλιεργεί μια εξιδανικευμένη εικόνα της προβιομηχανικής κοινωνίας και δεν φτιάχνει ένα ρομαντικό ειδύλλιο με τους αργούς ρυθμούς της αγροτικής-ποιμενικής πραγματικότητας (Koernick

2014,164). Η αργή αισθητική, την οποία ο συγγραφέας εντοπίζει στα έργα που εξετάζει, δεν επιζητά να μεταφέρει τους θεατές σε έναν άλλο, υποτιθέμενο ιδανικό τόπο και χρόνο. Αντιθέτως, προτείνει την αργή αισθητική ως έναν τρόπο βίωσης της εμπειρίας σήμερα, ως έναν τρόπο που επιτρέπει στους θεατές να αναστοχαστούν τους γρήγορους, εξωφρενικούς ρυθμούς της καθημερινής τους ζωής και να σταθούν κριτικά απέναντι στη χρονική συμπίεση του παρόντος και την εξάρθρωση της εμπειρίας.

Παρότι ο Koernick επισκέπτεται με κριτική ματιά την επιτάχυνση του χρόνου σήμερα, δεν υιοθετεί μια λουδίτικη αντίληψη απέναντι στις νέες τεχνολογίες και συνεπώς, δεν συγκαταλέγεται στην ομάδα των λεγόμενων τεχνοφοβικών. Αυτό είναι φανερό τόσο στα επιχειρήματα του βιβλίου, όσο και στην επιλογή των έργων που παρουσιάζονται αφού τα περισσότερα από αυτά τα έργα δεν θα μπορούσαν να πραγματοποιηθούν χωρίς τα μοντέρνα τεχνολογικά επιτεύγματα. Η μελέτη του Koernick δεν πλέκει το εγκώμιο της βραδύτητας, όπως επί το πλείστον συμβαίνει στα διάφορα μανιφέστα για το slow food, slow travel, κ.λπ., τα οποία υπόσχονται ή επαγγέλλονται μια απόδραση σε μια προνεοτερική εποχή στο πλαίσιο της οποίας η καθημερινή ζωή ρυθμιζόταν από τον χρόνο της εκκλησίας και της θρησκευτικότητας και ο κοσμικός χρόνος συνδεόταν με τον ιερό χρόνο μέσω της πίστης στην αθανασία της ψυχής.

Για τον Koernick, η βραδύτητα δεν είναι μια αισθητική στρατηγική που αποσκοπεί να αντιστρέψει το παρόν, να επιβραδύνει τους ρυθμούς της ζωής και να αντιστρατευτεί την μοντέρνα επιτάχυνση. Η αισθητική της βραδύτητας αποσκοπεί μάλλον στον αναστοχασμό και στην κατανόηση, παρά επαγγέλλεται ένα πολιτικό και πολιτισμικό όραμα ανατροπής της σύγχρονης τεχνολογικής κοινωνίας. Προϋπόθεση του αναστοχασμού, του κατανοητικού εγχειρήματος και της εικαστικής φαντασίας είναι η πρόσκαιρη παύση, η δημιουργική αξιοποίηση ενός διαλείμματος στον γρήγορο χρόνο της εναλλαγής των εικόνων και της διάχυσης των πληροφοριών στο διαδίκτυο.

Η αισθητική της βραδύτητας του Koernick δεν αποσκοπεί στην ανεύρεση ενός ήρεμου καταφύγιου, ούτε υπόσχεται μια απόδραση από τον πολιτισμό της βιασύνης. Αποτελεί μάλλον μια πρόσκληση να διερευνήσουμε το βίωμα της επιτάχυνσης, την εμπειρία της ταχύτητας και της συγχρονικότητας (contemporality). Όπως χαρακτηριστικά γράφει “το στοίχημα της αισθητικής της βραδύτητας (...) είναι να διερευνήσει το νόημα της μοντέρνας εμπειρίας, το νόημα να βιώνει κανείς τον κόσμο της ταχύτητας, της επιτάχυνσης και της συγχρονικότητας - η εμπειρία εδώ νοείται με τους όρους της Miriam Hansen (Koernick 2017,149-50,262-263) ως αυτό που διαμεσολαβεί ανάμεσα στην προσωπική αντίληψη του ατόμου και ένα κοινωνικό, συλλογικό νόημα, ανάμεσα στη συνείδηση και το

ασυνείδητο, ανάμεσα στην απώλεια του εαυτού και την αναστοχαστικότητα, τον στοχασμό περί του εαυτού (...) - η εμπειρία ως μήτρα διαφορετικών και συγκρουόμενων χρονικοτητήτων, της μνήμης και της ελπίδας, αλλά και ως εμπειρία της απώλειας, τόσο της μνήμης όσο και της ελπίδας” (Koernick 2017,10). Η προσπάθεια του συγγραφέα να διαφοροποιηθεί τόσο από τους υπερασπιστές της ταχύτητας όσο και από τους νοσταλγούς της βραδύτητας είναι ένα βασικό χαρακτηριστικό της μελέτης του, η οποία διερευνά ένα πλήθος εικαστικές δημιουργίες των οποίων η σχέση με τη βραδύτητα, το κριτήριο της ταξινόμησης τους στο πλαίσιο της *slow art*, δεν είναι τόσο εμφανής. Η βραδύτητα, υποστηρίζει, δεν πρέπει να θεωρηθεί ως το αντίθετο της νεωτερικότητας, της ταχύτητας και της επιτάχυνσης, αλλά μάλλον ως αναπόσπαστο μέρος αυτής, ως αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης βιομηχανικής κουλτούρας. Σε όλο το βιβλίο ο Koernick προσφέρει μια συνάρθρωση της συνύπαρξης ταχύτητας και βραδύτητας.

Ο Koernick ασχολείται, μεταξύ άλλων, με τους φουτουριστές⁸ για τους οποίους η έννοια της ταχύτητας είναι ένα ξεχωριστό ήθος, η νεωτερική συνείδηση του παρόντος (Koernick 2017,22-27). Για να αποδώσει ποιητικά αυτό το επιχείρημα ο Koernick αξιοποιεί την προσέγγιση του Walter Benjamin για το *Angelus novus* του Paul Klee, τον άγγελο της ιστορίας. Τα φτερά του αγγέλου απεικονίζονται ακίνητα, το σώμα του δεν μετακινείται ούτε προς τα εμπρός, ούτε προς τα πίσω. Έτσι αποτελεί ένα σύμβολο της βραδύτητας, και της κριτικής του Benjamin στο χαρακτηριστικό πνεύμα της νεωτερικότητας, την ταχύτητα, την επιτάχυνση του χρόνου (Koernick 2017,177-188). Ο Koernick διαφοροποιείται από όλους εκείνους που θεωρούν τη βραδύτητα ως το αντίθετο της νεωτερικότητας, και έτσι της παραχωρεί μια κεντρική θέση: «Το να ζεις αργά απαιτεί τόσο συζήτηση και προσπάθεια όσο μια ζωή ασταμάτητου ρυθμού και συνεχιζόμενης εξάρθρωσης. Γυρίζει την ταχύτητα ενάντια στον εαυτό του με την ελπίδα να

⁸ Ο Φουτουρισμός υπήρξε ένα καλλιτεχνικό κίνημα που εμφανίστηκε κυρίως στην Ιταλία την περίοδο 1909-1920. Οι ιδέες του διαδόθηκαν σύντομα σε όλη την Ευρώπη. Ο Ιταλός ποιητής Φίλιππο Τομάσο Μαρινέτι έγραψε το *μανιφέστο του κινήματος* που εκδόθηκε το 1909. Οι βασικές αρχές του *μανιφέστου* υμνούσαν την τεχνολογία, την ταχύτητα, τον πόλεμο, τον πατριωτισμό και τον αποκλεισμό των γυναικών από το κίνημα. Κατήγγειλαν την τέχνη του παρελθόντος προαναγγέλλοντας την τέχνη του μέλλοντος, την τέχνη ενός δυναμικού περιβάλλοντος, αποθεώνοντας την αξία της μηχανής και την τεχνολογία. Απεικόνισαν την ταχύτητα με τη μορφολογία του «ταυτόχρονου», σαν μια επανάληψη του αντικειμένου σε διαφορετική θέση. Ο Φουτουρισμός συνδέθηκε πολιτικά με τον φασισμό. Το κείμενο που ακολουθεί είναι η αναφορά του Walter Benjamin [*Για το έργο τέχνης. Τρία δοκίμια*, Αθήνα: Πλέθρον, 2013:56] στους φουτουριστές και είναι απόσπασμα του *μανιφέστου* του φουτουρισμού από τον Μαρινέτι οποίος υποστήριζε ότι ο φασισμός είναι η φυσική επέκταση του φουτουρισμού.

Ο πόλεμος είναι ωραίος, γιατί χάρη στις αντιασφυξιογόνες μάσκες, τα μεγάφωνα που προκαλούν τρόμο, τα φλογοβόλα και τα μικρά τανκς θεμελιώνει την κυριαρχία του ανθρώπου στην υποταγμένη μηχανή.

πολλαπλασιάζει τις αντιληπτικές και βιωματικές δυνατότητες της σύγχρονης ζωής. Μόνο αυτός που είναι πρόθυμος να αντιμετωπίσει το ρυθμό της σύγχρονης ζωής, μόνο αυτός που τολμάει να αντιμετωπίσει τα αδιάλειπτα και συνεχή σοκ του αστικού εκσυγχρονισμού και της επιτάχυνσης- μόνο αυτός θα μπορεί να αναγνωρίσει τις πραγματικές απολαύσεις και τις προκλήσεις της βραδύτητας» (Koernick 2017,32).

Ο Koernick συσχετίζει τη θέση του σχετικά με την μοντερνικότητα της αισθητικής της βραδύτητας με την ανάλυση του Benjamin⁹ για τον άγγελο της ιστορίας, δηλαδή τα σχόλια του Γερμανού φιλοσόφου για το έργο του Paul Klee, *Angelus novus* (1920).

⁹ Να κάθεσαι ήρεμα ένα καλοκαιριάτικο απόγευμα
και να ακολουθείς με το βλέμμα σου
μια κορυφογραμμή στον ορίζοντα ,
ή ένα κλαδί που ρίχνει τη σκιά πάνω σου:
αυτό σημαίνει να αναπνέεις την αύρα
αυτού του βουνού, αυτού του κλαδιού⁹.

Η διάλυση της αύρας και της μοναδικότητας του έργου τέχνης περιγράφεται στο πρώτο κείμενο του βιβλίου[Walter Benjamin, *Για το έργο τέχνης. Τρία δοκίμια*, Πλέθρον, 2013, σελ12-27, 50-56] με τίτλο Το έργο τέχνης την εποχή της δυνατότητας τεχνικής αναπαραγωγής. Ο κινηματογράφος, η φωτογραφία στα τέλη του 19^{ου} αιώνα συνέβαλλαν αποφασιστικά σε αυτό, ενσωματώνοντας την τεχνολογία στη διαδικασία παραγωγής του έργου. Το αντίγραφο ενός έργου τέχνης μέσω της τεχνικής αναπαραγωγής του μπορεί να μεταφερθεί στον χρόνο και τον χώρο. Ο θεατής επαναπροσδιορίζει τη σχέση του με το έργο τέχνης, δυσκολεύεται να εμβυθιστεί στο έργο τέχνης, αλλάζει η σχέση που είχε όταν βρισκόταν μπροστά στο πρωτότυπο έργο, η σχέση του εδώ και τώρα του έργου τέχνης που είναι μοναδικό σε συγκεκριμένο τόπο. Ο κινηματογράφος με τον βομβαρδισμό σκηνών φέρνουν τον θεατή σε δύσκολη θέση να σκεφτεί αυτό που βλέπει. Η αναπαραγωγή καθιστά το έργο τέχνης εμπόρευμα, το απομαγεύει, η απόσταση θεατή και έργου τέχνης διευρύνεται. Η καταστροφή της αύρας του έργου τέχνης επιχειρήθηκε και μέσα από την εικαστική συμπεριφορά των ντανταϊστών, οι οποίοι επικολλώντας αλλότρια υλικά π.χ. εισιτήρια στα έργα τους τα σημαδεύουν ως έργα που ενσωματώνουν την αναπαραγωγή και κάνουν αναφορά στα μέσα παραγωγής. Ο θεατής μπροστά σε αυτά τα έργα ή ακούγοντας ένα ποίημα του Tristan Tzara σύμφωνα με τον Benjamin, είναι ακατόρθωτο να βρεθεί σε κατάσταση περισυλλογής⁹ όπως συμβαίνει βλέποντας ένα φιλμ που οι σκηνές εναλλάσσονται με ιλιγγιώδη ταχύτητα.



26. Paul Klee_Angelus Novus_1920.

Ο *Angelus novus* (εικ.25) έχει στραμμένο το πρόσωπο από το παρόν προς το παρελθόν, δεν βλέπει όμως την ιστορία σαν μια γραμμική θριαμβευτική πρόοδο. Αντιθέτως, βλέπει στην ιστορία έναν σωρό ερειπίων, καταστροφών, ματαιώσεων, αποτυχιών, θραυσμάτων που κείτονται στο παρόν, μπροστά στα πόδια του. Παρότι επιθυμεί να σταματήσει το χρόνο, να υιοθετήσει έναν αργό χρόνο και να κόψει ταχύτητα, με σκοπό να αποδώσει δικαιοσύνη στα θύματα της νεοτερικότητας, η ταχύτητα της προόδου τον εμποδίζει. Η θύελλα της προόδου τον σπρώχνει εμπρός, προς ένα μέλλον του οποίου τον χαρακτήρα δεν γνωρίζει, βρίσκεται πίσω από την πλάτη του.

Η αισθητική της βραδύτητας αποτελεί μια πρόσκληση να αναγνωρίσουμε το παρόν ως έναν χρόνο ο οποίος εμπεριέχει εντός του το παρελθόν και πιο συγκεκριμένα, εκείνες τις όψεις του παρελθόντος οι οποίες παραμένουν σύγχρονες, ζωντανές και παρούσες ως ανεκπλήρωτες επιθυμίες και υποσχέσεις. Μας προσκαλεί επίσης να αναγνωρίσουμε ότι το παρόν δεν είναι ένα ομοιογενές όλο και δεν κατευθύνεται προς ένα τέλος, γνωστό εκ των προτέρων· διαπερνάτε από αντιθέσεις, χαρακτηρίζεται από διαφωνία, διέπετε από πολιτισμική ποικιλία και πολλαπλότητα.

Η αισθητική της βραδύτητας δεν προσφέρει κάποια συνταγή ευτυχίας, μια ουτοπία που είναι να πραγματωθεί στο μέλλον, όπως συχνά υπόσχονται τα κάθε λογής slow κινήματα που καλούν τα άτομα να αναδιαμορφώσουν τη ζωή τους σύμφωνα με ένα αργό τέμπο. Εάν προσφέρει μια υπόσχεση είναι μάλλον η εξής – η αισθητική της βραδύτητας προσφέρει μια ευκαιρία για την διαύγαση του ατομικού και του συλλογικού μας βίου, μια ευκαιρία για κατανόηση των όρων υπό τους οποίους συγκροτείται το παρόν μας.

4. Οι κριτικές και τα όρια του εγχειρήματος Go slow – μια οικολογική ευαισθησία ή/και μια νέα στρατηγική μάρκετινγκ;

Τα διάφορα μανιφέστα των slow κινημάτων υποδεικνύουν έναν άλλον τρόπο ζωής και ίσως κάποια αιτήματα τους να σχετίζονται με μια νοσταλγική διάθεση απέναντι σε μια προνεοτερική εποχή, όπου οι ρυθμοί της καθημερινότητας ρυθμίζονταν από την συμπόρευση του κοσμικού και του ιερού χρόνου. Άλλες διατυπώσεις των κινημάτων μιας αργής προσέγγισης της καθημερινότητας συχνά υπόσχονται έναν τρόπο να κατασκευαστεί το ιδεατό αύριο (Mansire, Zwijnenburg 2009) που θα υψωθεί στο *σάπιο παρόν*. Σε ορισμένα sites που αναφέρονται τα slow μανιφέστα, οι προτάσεις τους περισσότερο αφορούν μια πρακτική ζωής που καλούν τα άτομα να αναδιαμορφώσουν τη ζωή τους σύμφωνα με ένα αργό τέμπο παρά σκέψεις που συνάδουν με την εικαστική δημιουργία και την τέχνη. Η ενασχόληση με τη χειροτεχνία, μέσω της φιλοσοφίας της βραδύτητας, μοιάζει περισσότερο σαν ένας τρόπος να ξεφύγει κάποιος από το άγχος της καθημερινότητας (Johnston, Duck 2014) να ενταχθεί σε μια κοινότητα για να μειώσει το βάρος της μοναξιάς και λιγότερο να εκφραστεί είτε ως κοινωνική καταγγελία είτε ως εικαστικός τρόπος έκφρασης. Εκφράζεται, δηλαδή, μια παρωχημένη νοσταλγία για το παρελθόν που κάποιες φορές το παρουσιάζουν εξιδανικευμένο.

Επίσης ο Arden Reed αναφέρει πως μερικές φορές το κίνημα της slow art διατρέχει τον κίνδυνο να γίνει διδακτικό, ηθικοπλαστικό. Ξεκινάει δηλαδή με μια πρόθεση ο καλλιτέχνης να μάθει, να διδάξει στον θεατή πως να βλέπει ένα έργο τέχνης, πόση ώρα να δαπανήσει μπροστά σε ένα έργο τέχνης ή τι πρέπει ακριβώς να δει.

Το Slow Making Manifesto (Kevin 2007) που εστιάζει στα παρακάτω σημεία: να κοπιάζεις για την τελειότητα στην κατασκευαστική διαδικασία, να φτιάχνεις αντικείμενα που θα έχουν διάρκεια και θα βελτιώνουν την ζωή του άλλου, να χρησιμοποιείς πρώτες ύλες από παραγωγούς που σέβονται το περιβάλλον, την εργασία τους και τους εργαζόμενους τους, να συνεργάζεσαι με τίμιο τρόπο με σκοπό τη διάδοση της γνώσης, να απολαμβάνεις τον τρόπο της αργής κατασκευής, συγκροτούν έναν *προτεινόμενο* τρόπο σωτηρίας χωρίς εκτεταμένη ιστορική, κοινωνιολογική και οικονομική ανάλυση.

Ειδικότερα για την slow art, δεν κρύβω στον αναγνώστη πως δυσκολεύτηκα να βρω σκέψεις, διατυπώσεις των ίδιων των καλλιτεχνών, που να δηλώνουν ότι συνδέονται με την slow art και νομίζω πως οι δηλώσεις των καλλιτεχνών που προαναφέρθηκαν, περισσότερο εστιάζουν στη σχέση του έργου με τον θεατή καθώς και στον αναστοχασμό και στην μελέτη του ιστορικού και καλλιτεχνικού χρόνου.

Ο Arden Reed αναρωτιέται εάν θα μπορούσε να υπάρχει μια κακή εκδοχή της αργής τέχνης; Εάν την ονομάσουμε *long-μακροσκελή-αργόσυρτη τέχνη*, μια τέτοια εργασία αποτυγχάνει να εγκολπωθεί τη βραδύτητά της, δεν αιτιολογεί τη διάρκειά της, δηλαδή είναι αργή, αλλά σέρνεται, δεν καταλαβαίνει κανείς γιατί πάει σε ιδιαίτερα μεγάλη χρονική διάρκεια. Αυτές είναι περιπτώσεις όπου οι κίνδυνοι δεν παράγουν αντίστοιχα οφέλη. Βιώνουμε τέτοια δουλειά ως απλώς κουραστική. Η αργόσυρτη, μακροσκελής τέχνη μπορεί επίσης να πάρει τη μορφή της νοσταλγίας, μιας αντίδρασης στον βιασμένο, ταχύτατο, ξέφρενο ρυθμό της ζωής και προσφέρει μόνο την υπόσχεση της επιστροφής σε ένα φανταστικό ήσυχο μέρος χωρίς γυρισμό. Δεν χρειάζεται να προτείνουμε παραδείγματα, γιατί αυτό που εσύ θεωρείς "αργό", μπορεί να είναι για μένα "μακρύ", αργόσυρτο.

Επίσης σε κάποια άρθρα στο διαδίκτυο (Walker, Oliver 2019) που κάνουν αναφορά στη *slow art* γίνεται λόγος γι' αυτήν εντός ενός θεολογικού πλαισίου επικαλούμενα έννοιες όπως αφοσίωση, προσοχή, αγάπη. Τίθεται το ερώτημα γιατί θεωρούν ότι αυτός που αφιερώνει χρόνο στην τέχνη και κάνει με αφοσίωση την εργασία του μετατρέπεται σε ενάρτετο, διαπράττει μια ιερή πράξη και μεταβάλλει την στιγμή σε πνευματική εμπειρία; Προτείνονται πνευματικές ασκήσεις, υποδεικνύοντας τρόπους και μεθόδους προκειμένου να προσεγγίσεις την τέχνη, την ποίηση, το sublime, το μεγαλειώδες, αναγνωρίζοντας τους εαυτούς τους ικανούς να το υποδείξουν. Με άλλα λόγια, εμφανίζονται ως μεσσίες που θα σώζουν και τους υπόλοιπους. Αναρωτιέται επίσης κανείς, αν ο όρος *slow art* ξεφύτρωσε και από την ανάγκη κάποιων καλλιτεχνών να υπάρξουν μέσα από μια κοινή διακήρυξη θέσεων. Αναρωτιέται εάν η γεύση του φαγητού μπορεί να συγκριθεί με την απόλαυση μπροστά σε ένα έργο του Ρέμπραντ που ο θεατής κοιτάζει πολύ προσεκτικά. Επίσης αναρωτιέται, εάν ο καλλιτέχνης και ο θεατής που επενδύει χρόνο σε ένα εικαστικό αντικείμενο έχει περισσότερο οικολογικές ευαισθησίες από κάποιον άλλο. Κάποιες φορές η *slow art* συνδέεται με έναν εκπαιδευτικό χαρακτήρα (Lipson 2012) προτείνοντας μια κατεύθυνση προς ένα στόχο. Σημασία όμως δεν έχει η διαδικασία της μάθησης, παρά το αποτέλεσμα;

Ποιος αποφασίζει εάν ένα έργο ανήκει στο πεδίο της *slow art* ο καλλιτέχνης ή ο επιμελητής της έκθεσης;

Στις μέρες μας εξακολουθεί να γίνεται λόγος για την ορμή του ψηφιακού καπιταλισμού. Κάποιες απόψεις περί *slow art* συνδέονται με μια επέμβαση της τέχνης στην οικονομία, σχολιάζοντας μια εντατική νεοφιλελεύθερη πραγματικότητα με αρνητικά οφέλη τόσο για τον εργαζόμενο όσο και για το περιβάλλον. Η αισθητική, δηλαδή, προτείνεται συνολικά μια συνταγή που θα οδηγήσει στη βελτίωση της θέσης του ατόμου και του συνόλου. Σύμφωνα

όμως με την ιστορικό Eileen Boris καθηγήτρια στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνια, στις αρχές του 20ου αι. αρκετοί Αμερικάνοι της μεσαίας και ανώτερης τάξης υιοθέτησαν τις απόψεις του William Morris περί αισθητικής, αποσυνδέοντάς τες όμως από το αίτημα αναμόρφωσης της οικονομίας. Για αυτό τον λόγο, πολλοί μελετητές εκτιμούν ότι ένα ριζοσπαστικό κίνημα σαν το Arts & Crafts μετατράπηκε εντέλει μέσω των Slow food – eating – cooking σε big business και έχασε την ανατρεπτική του διάθεση.

Σχετικά πρόσφατα στην Αθήνα, μια καθημερινή δράση με marketing προσανατολισμό ήταν και η δράση του πολυτελούς εστιατορίου Artisanal της Κηφισιάς τον Μάρτιο του 2017, που κάλεσε ανθρώπους της τέχνης, των media και του επιχειρείν και τους έδωσε την ευκαιρία να βιώσουν την εμπειρία του ποιοτικού φαγητού που διακρίνεται και φυσικά αξίζει τιμολογιακά για την χειροτεχνική του προσέγγιση, διαφοροποιημένο από τα μαζικά προϊόντα τύπου fast food. Οι λεγόμενοι “Αριστοτέχνες” που συμμετείχαν, πρότειναν και ρούχα αριστοτεχνικά, χειροποίητα καμωμένα με την μέθοδο της βραδύτητας, ιδιαίτερα όμως υψηλής αξίας.

5. Tableaux Vivants και Βραδύτητα

Τα tableaux vivants έχουν κάποια χαρακτηριστικά χάρη στα οποία εγγράφονται στα ενδιαφέροντα των μελετητών της slow art. Τα tableau vivants εστιάζουν σε μεταίχμιακές στιγμές της ανθρώπινης ύπαρξης, σε στιγμές κρίσιμες, σε κατώφλια περάσματος σε μια άλλη, νέα κατάσταση. Καλούν τον θεατή να καθυστερήσει το βλέμμα του και να ατενίσει με ένταση και προσοχή το στιγμιαίο, το τρομακτικό, αυτό που διαφεύγει συχνά της προσοχής ή και αυτό το οποίο δεν θέλουμε να δούμε και να στοχαστούμε - το τραύμα, τη βία, τον θάνατο. Με αυτήν την έννοια, τα ταμπλό εισάγουν τη βραδύτητα στο κέντρο της κοινωνίας της ταχύτητας.

Τα tableau vivants είναι σχεδιασμένα και κατασκευασμένα για τον τοίχο και όχι για την συμπερίληψή τους μέσα σε ένα φωτογραφικό άλμπουμ. Ως εκ τούτου, δίνουν ιδιαίτερη αξία στο βλέμμα του θεατή, του επισκέπτη της έκθεσης (Chevrier 2003,116)

Τα συγκεκριμένα εικαστικά έργα μοιάζουν με γλυπτά ή με ζωντανές εικόνες που διαλέγονται με την διάκριση ιερού – κοσμικού.

Άλλες φορές έχουν ως πηγή έμπνευσης θρησκευτικές εικόνες, αναπαριστούν συχνά σκηνές από την ιστορία της τέχνης, έργα του μεσαίωνα ή της αναγέννησης, και άλλες φορές τα θέματά τους είναι κοσμικά.

Κάποιοι μελετητές των ταμπλό θεωρούν ότι υπάρχει μια σχέση ανάμεσα στη θρησκευτικότητα, ή καλύτερα, στη νέα, μοντέρνα πνευματικότητα και στο συγκεκριμένο καλλιτεχνικό είδος. Αναφέρονται δηλαδή στη σχέση ανάμεσα στις ιερές εικόνες και τα ταμπλό (Morgan 2017).

Το γεγονός ότι οι θρησκευτικές εικόνες, αντίθετα από το γραπτό κείμενο, πρόσφεραν στον μη-εγγράμματο τη δυνατότητα να τις προσεγγίσει και να διεισδύσει στο περιεχόμενό τους, αποτελεί στοιχείο σύνδεσης με τα tableaux vivants. Οι απλοί αγράμματοι άνθρωποι του μεσαίωνα και της αναγέννησης μπορούσαν να στοχαστούν, να παρατηρήσουν και να προσεγγίσουν πνευματικά ζητήματα.

Τα tableau vivants έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλές είδος μεταξύ 1830 και 1920. Κατά τη διάρκεια της παράστασης, οι χαρακτήρες των «ζωντανών εικόνων» δραματοποιούν σκηνές από τη ζωγραφική, τη λογοτεχνία, την καθημερινή ζωή, κ.λπ. πάνω στην σκηνή. Σημαντικό ρόλο κατέχουν οι χειρονομίες του σώματος και οι εκφράσεις των προσώπων των performers, οι οποίες χαρακτηρίζονται από μια σχετική βραδύτητα με σκοπό να έχουν έναν πιο έντονο βιωματικό περιεχόμενο. Μικρές αλλαγές στην αναπνοή των performers, όπως για παράδειγμα το ανοιγοκλείσιμο των ματιών, μπορούν να προκαλέσουν μεγάλη επίδραση. Αυτή η δραματοποίηση επιτρέπει στους θεατές να εμπλακούν νοηματικά, αλλά και κοινωνικο-πολιτικά στο περιεχόμενο του έργου τέχνης.

Τα tableau vivants, διαφορετικά από τους πίνακες ζωγραφικής, έχουν εφήμερο χαρακτήρα. Μετά την παράσταση, το έργο δεν υφίσταται, δεν μουσειοποιείται. Δανείζονται στοιχεία από όλα τα πεδία της τέχνης, τη ζωγραφική, τη γλυπτική, τη λογοτεχνία, και κυρίως από το θέατρο και τη σκηνογραφία. Για αυτό θεωρούνται έργα που διατυπώνονται σε μια υβριδική γλώσσα, παίζουν με ποικίλα και διαφορετικά εικαστικά ιδιώματα.

Συχνά ένα ερώτημα που θέτουν οι μελετητές των ταμπλό αφορά τον λόγο της ύπαρξής τους και την ιδιαίτερη συμβολή τους. Εφόσον το ταμπλό μιμείται ένα πρωτότυπο έργο τέχνης, ποιος είναι ο αυθεντικός δημιουργός του – αυτός που υπογράφει το πρωτότυπο ή αυτός που το δραματοποιεί; Είναι άραγε το ταμπλό ίδιο και απαράλλακτο με το πρωτότυπο; Είναι μια διακωμώδηση του νοήματος του αρχικού έργου ή μήπως μια εμβάθυνση και διεύρυνση του νοήματός του; Τι σημαίνει άραγε η απόπειρα να μεταφέρεις το έργο του 14^{ου} αιώνα στη σκηνή του 21^{ου} και να ζωντανέψεις το παρελθόν εντός του παρόντος; Εδώ, οι διάφοροι κοινωνικοί και πολιτισμικοί χρόνοι, ο χρόνος της αναγέννησης συμπλέκεται με τους χρόνους της σύγχρονης βιομηχανικής κοινωνίας (Reed 2017, 47-

59).Ένας από τους σύγχρονους καλλιτέχνες που συγκαταλέγονται σε αυτούς που συνέδεσαν το είδος των *tableaux vivants* με την αισθητική της βραδύτητας είναι ο αμερικανός καλλιτέχνης Bill Viola (Koernick 2014,190,254,265-278).

Εντοπίζεται μια σχέση μεταξύ των ταμπλό και των βίντεο-πορτρέτων του Bill Viola τα οποία κινούνται ανεπαίσθητα, όπως οι ηθοποιοί των *tableau vivants*. Ο Hans Belting πήρε συνέντευξη από τον Viola το 2003 σχετικά με την σειρά videos *The passions* (2003) που δημιουργήθηκαν μετά τον θάνατο του πατέρα του Viola (Koernick 2014,266,Reed 2017,73).



27. Bill Viola *The Quintet of the Astonished* 2000.

Η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται στον θεατή ο οποίος παρακολουθεί τα πρόσωπα (εικ.26) των videos αυτής της σειράς έργων του Viola είναι μια κατάσταση αμφιβολίας. Του προκαλούν ένα ερώτημα- είναι αυτά τα πρόσωπα κοσμικά πορträίτα που έχουν τις ρίζες τους στις θρησκευτικές εικόνες;

Όπως ο Viola εξήγησε, όταν έφτιαξε το συγκεκριμένο έργο είχε κατά νου την ιταλική Αναγέννηση και εμπνεύστηκε από αυτήν την καλλιτεχνική περίοδο, καθώς και από το Μεσαίωνα και το θρησκευτικό του πνεύμα.

6. Το παράδειγμα του Bill Viola

Ο Bill Viola σύμφωνα με τον Reed, τεντώνει τον χρόνο στα όρια της ακινησίας (Reed 2017,188). «Πρέπει να βρούμε χρόνο, να αφήσουμε τη συνείδηση να αναπνεύσει και το ακατάστατο μυαλό μας να ηρεμήσει, να σιωπήσει» σχολιάζει ο Viola. Ο Bill Viola φτιάχνει videos που μοιάζουν με πίνακες ζωγραφικής, με αναφορά σε θρησκευτικές εικόνες, όπως προαναφέρθηκε.



28.Jacopo Carucci Pontormo_
Visitation_1528-1529.



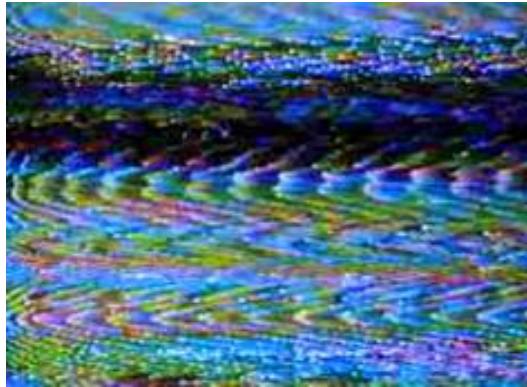
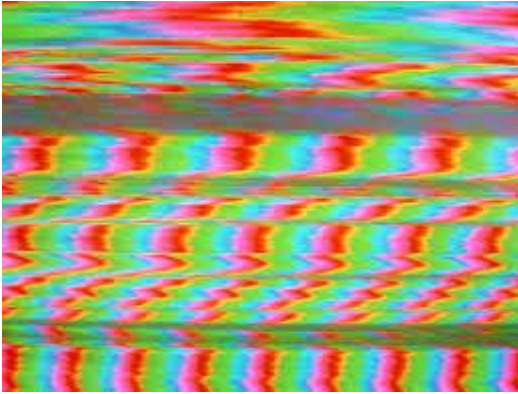
29.Bill Viola. The Greeting. 1995.

Το βίντεο με τίτλο *The Greeting* (εικ.28) βασίζεται στο έργο *Visitation* (εικ.27) του μανιεριστή ζωγράφου Jacopo Pontormo. Ο Viola μελέτησε ζωγράφους του 14^{ου} και 15^{ου} αι. όπως τον Giotto και τον Luca Signorelli. Ο ίδιος αναφέρει πως θαυμάζει την παρατεταμένη κυοφορία των πινάκων που λαμβάνει χώρα μέσα από τις ξυσμένες χρωστικές ουσίες και τις βουρτσιές της χρωστικής ύλης, τις λάμπεις του βερνικιού (Koernick 2014,266). Σαν νεαρός ζωγράφος πειραματίστηκε με την αίσθηση που δίνουν τα διαφορετικά, αλληλοκαλυπτόμενα layers της χρωστικής πάνω στον καμβά. *Η ζωγραφική εντείνει την όραση περιορίζοντας την εστίαση της, σαν να πακετάρει το ευρύτερο πεδίο της ζωής μέσα σε μικρά μπουκάλια και μπολ πάνω στο τραπέζι, σχολιάζει. Και συνεχίζει αφηγούμενος, πως Η μεταβατική περίοδος που οδήγησε προς την Αναγέννηση, όταν δηλαδή οι ζωγράφοι του Βορρά είχαν το ένα πόδι στο Μεσαίωνα, απεικόνιζε έναν κόσμο που φωτιζόταν από ένα θείο φως, ένα φως που μετέτρεπε σε ιερό ακόμη και κάθε τρίχα του προσώπου. Ο Viola, γράφει ο Reed, σκοπεύει να εμφυσήσει σε*

ρεαλιστικές εικόνες το θείο φως. Σε κάποιο ταξίδι που έκανε ο καλλιτέχνης όταν ήταν παιδί στις Σύρακους, περιοχή της Ν. Υόρκης ήρθε για πρώτη φορά αντιμέτωπος με την έννοια της βραδύτητας. Σε εκείνο το ταξίδι θυμάται πως στάθηκε παρατηρώντας την σήψη των δέντρων στην όχθη μιας χαράδρας. *Είχα την εντύπωση πως εάν καθόμουν ακίνητος για χρόνια, θα παρακολουθούσα μια ταινία, όχι μια σταθερή εικόνα. Θα γινόμουν μάρτυρας της διαδικασίας της σήψης, μια πράξη επιβίωσης που θα συνέβαινε σε ένα ρυθμό που δεν θα μπορούσα να εισβάλλω*, σημειώνει ο Viola. Τέτοιου είδους εμπειρίες οδήγησαν τον Viola να δουλέψει στα όρια της κίνησης και της ακινησίας έχοντας ως μέσο το βίντεο και επεμβαίνοντας στον ρυθμό. Ο Viola εξήγησε στον Reed γιατί το βίντεο είναι το ιδανικό μέσο για την slow art. Σε αντίθεση με το φιλμ, εάν παγώσεις το βίντεο δεν βλέπεις εικόνα παρά βλέπεις pixels που πρέπει συνεχώς να εξετάσεις, να σκανάρεις και να ανασυνθέσεις. Είναι μια δονούμενη οπτική εικόνα που συμπληρώνεται όταν την κοιτάς ξανά και ξανά ικανή να κρατήσει την προσοχή του θεατή.

Ο Viola μιλώντας για το έργο με τίτλο *The stopping mind*(1990)(εικ.35) αναφέρει *Η κίνηση με την ακινησία είναι δυο έννοιες που σχετίζονται ως μια φιλοσοφική κατάθεση. Είναι βυθισμένες και οι δύο έννοιες στην ανθρώπινη ύπαρξη* (Reed 2017,189). Ο αμερικανός σκηνοθέτης Peter Sellars (1957) περιγράφει τη δουλειά του Viola να έχει ενσωματωμένες τις έννοιες του θρήνου και του πένθους, την αναταραχή, την ανάσταση, την καταστροφή και την απόγνωση. Σε ένα τέτοιο πλαίσιο πρέπει να υπάρχει χώρος για γιατρεία και χρόνος για γνώση και περισυλλογή.

Στο βιβλίο του Michael Rush με τίτλο *New media in Art* αναφέρεται ότι τα videos του Viola την περίοδο 1970-80 χαρακτηρίζονται σωματικά, υλικά και άυλα την ίδια στιγμή. Περισσότερο από άλλους βιντεοκαλλιτέχνες, ο Viola χειρίζεται με πάθος το βίντεο ως το μέσο εκείνο που δίνει δυνατές εκφραστικές δυνατότητες (Rush 1999,113). Το 1973 ο Viola πειραματίστηκε με παιγνιώδη τρόπο με μια βιντεοκάμερα (Jennings 2015,25-27) και έτσι προέκυψε το βίντεο με τίτλο *Information*(εικ.29) που μπορούσε μέσω μιας κονσόλας, να χειριστεί την διαδοχή των εικόνων παράγοντας καρέ που θυμίζουν μορφολογικά την έλλειψη σήματος.



30..Bill Viola_ Information_ 1973.

Στη δουλειά του ο Viola δίνει έμφαση στον ήχο και μελετάει προσεκτικά, με αναγεννησιακή ευλάβεια, τη σχέση φωτός-σκιάς σχετικά με την εικόνα (Rush 1999,113). Το 1975 πρωταγωνίστησε στο βίντεο του με τίτλο *Playing Soul Music to My Freckles* με ένα μεγάφωνο (εικ.30) τοποθετημένο στην πλάτη του. Σε αυτό το βίντεο ο Viola εμφανίζεται ως αντανάκλαση σε ένα φλυτζάνι καφέ και καθώς πίνει τον καφέ σταδιακά εξαφανίζεται. Η ύπαρξη και η ανυπαρξία είναι ένα δίπολο θεμελιώδες στην κουλτούρα των λαών της Ανατολής, στην ανατολική φιλοσοφία την οποία μελέτησε καθώς μυήθηκε στο Βουδισμό και αποτελεί χαρακτηριστικό στοιχείο της δουλειάς του.



31.Bill Viola_ *Playing Soul Music to My Freckles*_1975.

Στο βίντεο με τίτλο *I don't know what it is I am like* (1986) η αντανάκλαση της φιγούρας του καλλιτέχνη αιχμαλωτίζεται στο μάτι μια κουκουβάγιας (εικ.31). Αυτή η δουλειά του Bill Viola είχε ως αφορμή ένα σανσκριτικό κείμενο, το *Rig Veda* που διερευνά την σύνδεση όλων των ζωντανών οργανισμών και μια υπερβατική ύπαρξη πέραν από τους νόμους της

φυσικής. Ο ίδιος περιγράφει αυτή τη δουλειά του μια *προσωπική κατάθεση του εσωτερικού κόσμου και την σχέση του με την ζωική συνείδηση που κουβαλάμε όλοι μας*. Το έργο αυτό είναι δομημένο σε πέντε μέρη και το χαρακτηρίζουν σαν ένα μεταφυσικό ταξίδι από τον φυσικό κόσμο στις πνευματικές τελετουργίες.



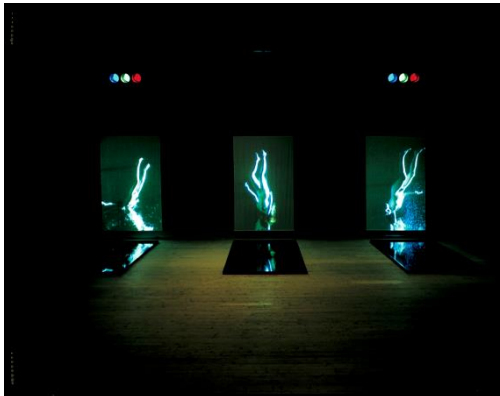
32. Bill Viola, *I don't know what it is I am like*, 1986.

Συχνά η δουλειά του συνδέεται με την καλλιτεχνική γραφή που εμφανίζεται στην ιστορία της τέχνης και έχει στοιχεία λυρισμού και ποίησης. Ο ίδιος χαρακτηρίζει τη δουλειά του οπτική ποίηση που διαπραγματεύεται έννοιες όπως: ταυτότητα και πνευματικότητα (Rush 1999, 152-157).

Από το 1980 και μετά η δουλειά του παίρνει τον χαρακτήρα εγκαταστάσεων. Το έργο *Slowly turning narrative* (1992) αποτελείται από δυο τεράστιες προβολές σε περιστρεφόμενες οθόνες (εικ.32) που η μια σκανάρει στιγμιότυπα από τη γέννηση έως το θάνατο, ενώ στην άλλη φαίνεται το πρόσωπο του και ο θεατής μέσω ενός καθρέφτη αντανακλάται στην οθόνη. Με το έργο *Stations* (εικ.33) παρουσιάζει πέντε βιντεοπροβολές που απεικονίζουν γυμνά, αναρτημένα από το νερό, σώματα. Τα πλαισιώνει ένας ήχος που λειτουργεί άλλοτε σαν νανούρισμα και άλλοτε σαν ψίθυρος στο ρυθμό υποβρύχιου κελαρύσματος. Η αντανάκλαση των γυμνών σωμάτων στο γρανίτη που είναι τοποθετημένος στο πάτωμα, δίνει την εντύπωση ότι οι φιγούρες βρίσκονται σε πισίνα με μαύρο νερό. Ο αγαπημένος Πέρσης ποιητής του Viola, Jahal al-Din Rumi (13ος αι.) συχνά γίνεται η αφορμή να μορφοποιήσει εικόνες χωρίς αρχή και τέλος και στις οποίες κάθε στιγμή αποκαλύπτει τους αιώνιους κύκλους της ζωής από τον θάνατο έως την αναγέννηση.



33. Bill Viola _Slowly turning narrative _1992.



34.. Bill Viola_Stations _1994.



35. Bill Viola _The Crossing _1996.



Στο έργο *The Crossing* σε μια διπλή οθόνη που εκτείνεται από το πάτωμα έως το ταβάνι προβάλλονται ταυτόχρονα δύο βίντεο(εικ.34). Και τα δύο ξεκινούν με την ίδια ανδρική φιγούρα να πλησιάζει αργά προς την κάμερα. Ο άντρας στέκεται ακίνητος και το βλέμμα του κατευθύνεται στην κάμερα. Στην μια οθόνη η φιγούρα κατακλύζεται από νερό και στην άλλη οθόνη η φιγούρα τυλίγεται στις φλόγες¹⁰ μέχρι που εξαφανίζεται και στις δύο προβολές. Ενώ οι εικόνες φαίνονται να γεννούν την φρίκη, σύμφωνα με τον Michael Rush, συγγραφέα του *New media in art*, στην ουσία εμπεριέχουν την έννοια της εξιλέωσης. Η ταχύτητα είναι αργή, οι ήχοι δυνατοί και ο θεατής βιώνει μια φυσική εμπειρία. Η εμμονή του με το νερό σχετίζεται με μια προσωπική του εμπειρία όταν ήταν έξι χρονών. Σε μια οικογενειακή εκδρομή έπεσε από μια βάρκα και παρ' ολίγο να πνιγεί. Ενώ θα περίμενε κανείς να θυμάται αυτό το γεγονός με φόβο, ο Viola το περιγράφει σαν μια όμορφη εμπειρία, πέραν της πραγματικότητας. Το νερό, μεταφορικά λειτουργεί ταυτόχρονα σαν μια αντανάκλαση του εξωτερικού κόσμου αλλά και σαν εμπόδιο, φράγμα. Συχνά χρησιμοποιεί απόλυτα σκοτεινά δωμάτια για τα βίντεο με εξοπλισμό υψηλών ταχυτήτων

¹⁰Παράθεμα από το βιβλίο του Berger, John. 1993. *Η εικόνα και το βλέμμα*. Αθήνα: Οδυσσέας
Ο τρόπος που βλέπουμε τα πράγματα επηρεάζεται από το τι γνωρίζουμε ή το τι πιστεύουμε. Στο Μεσαίωνα όταν οι άνθρωποι πίστευαν στη φυσική ύπαρξη της κόλασης, η θέα της φωτιάς πρέπει να σήμαινε κάτι διαφορετικό από αυτό που σημαίνει σήμερα.

(300frames/sec) με σκοπό να καταγράψει τις λεπτομέρειες που αναδεικνύονται όταν στη συνέχεια κατά το μοντάζ μειώνει σημαντικά την ταχύτητα. Διαπραγματεύεται αντιθετικές έννοιες, δίπολα όπως: καταστροφή και δημιουργία, ζωή και θάνατος (Viola 2019).



36. Bill Viola_The stopping mind _1991.

Στο έργο *The stopping mind* του 1991, παράλληλα με τέσσερις βιντεοπροβολές, ακούγεται μια φωνή που ψιθυρίζει προτάσεις για το σώμα και την απώλεια των αισθήσεων ενώ η εικόνα λιβαδιών (εικ.35) αρχικά παγώνει, έπειτα κινείται και στη συνέχεια απροσδόκητα ταρακουνιέται συνοδευόμενη από παραμορφώσεις στον ήχο, σχολιάζοντας τον τρόπο πρόσληψης του παρόντος. Στο επόμενο έργο *Room for St John of the cross*, υπάρχει ένας μικρός χώρος με παράθυρο που οι θεατές μπορούν να κοιτάζουν μια μικρή έγχρωμη εικόνα στην οθόνη που είναι τοποθετημένη σε ένα ξύλινο τραπέζι πλάι σε μια στάμνα και ένα ποτήρι με νερό(εικ.36). Η οθόνη δείχνει ένα βουνό καλυμμένο με χιόνι. Η ηχογραφημένη φωνή σιωπηλά απαγγέλει ποίηση, στίχους που αφορούν την απόδραση από την νύχτα μέσω του πετάγματος, του μυστικιστή Ισπανού ποιητή St John of the Cross (16^{ος} αι.) που όντας φυλακισμένος σε ένα μικρό, σκοτεινό, χωρίς παράθυρα κελί βασανίστηκε εννιά μήνες την περίοδο της Ιεράς Εξέτασης. Στον τοίχο πίσω από αυτό το περικλειστο δωμάτιο προβάλλεται με συνοδεία ζωηρού ήχου, μια οροσειρά χιονισμένων βουνών που μετακινούνται χαοτικά σαν μέσα σε καταιγίδα. Σύμφωνα με τον Michael Rush, ο Viola επιχειρεί να ανακατασκευάσει την μνήμη και να σχολιάσει έννοιες που αφορούν τον χρόνο και το χώρο με την βοήθεια της τεχνολογίας. Συνεχίζει ο Rush περιγράφοντας την αναφορά του Viola στην σκληρότητα του χρόνου, τη βαναυσότητα του χρόνου με το έργο *Reasons for knocking at an empty house*. Ο θεατής με τη βοήθεια ακουστικών παρακολουθεί τον Viola να κάθεται σε μια καρέκλα φανερά κουρασμένος (εικ.37). Τα μάτια του θεατή βρίσκονται στο ίδιο ύψος με τα μάτια του καλλιτέχνη, υπό τον ήχο της αναπνοής που μεταμορφώνεται από ήχο ησυχίας σε ήχο έντασης, καθώς ο καλλιτέχνης χτυπά με ένα περιοδικό το κεφάλι του. Ένα βασανιστήριο με έναν ξάγρυπνο καταβεβλημένο άνθρωπο που κάθεται μόνος σε ένα άδειο δωμάτιο.



37.Bill Viola_Room for St John of the cross_1983



38.Bill Viola_Reasons for knocking at an empty house_1982.



39.Bill Viola_Reflecting Pool _1977.

Και στο έργο Reflecting Pool (1977) ο Viola απευθύνει ένα κάλεσμα στον θεατή. Όταν έπαιρνα την κάμερα, τα πρώτα χρόνια μετά την ολοκλήρωση των σπουδών μου, ένιωθα ότι είχα βρει το μέσο που θα χρησιμοποιήσω αλλά έλειπε ο θεατής, η συμμετοχή του ήταν για μένα απαραίτητη, εξομολογείται ο Viola (Viola 2004).

6.1. Time Art

Πριν περάσω στον επόμενο καλλιτέχνη τον James Turrell που αναφέρεται από τους θεωρητικούς της slow art με την ίδια συχνότητα όπως ο Bill Viola, θα ήθελα να αναφερθώ στην έννοια του χρόνου όπως σχολιάζεται από τον Michael Rush. Ο Rush αναφέρεται στην κριτικό τέχνης και επιμελήτρια Anne Marie Duguet και ειδικότερα στο σχόλιο της ότι *Ο χρόνος αναδύεται όχι μόνο μέσω επαναλαμβανόμενων θεμάτων στην ιστορία της τέχνης αλλά και σαν συστατική παράμετρος της φύσης του έργου τέχνης. Τα χάπενινγκ, οι εγκαταστάσεις, τα βίντεο έκαναν κεντρική την προσωρινότητα της εικαστικής φόρμας. Η διαδραστική τέχνη δημιουργεί μια αναβολή του χρόνου καθώς ο θεατής συνάπτοντας μια σχέση με τη μηχανή, παρουσιάζει και διατηρεί την δράση της εικαστικής δημιουργίας* (Rush 1999,12-15). Ο Rush, συνεχίζει γράφοντας ότι η ιστορία της media art συνδέεται με την ανάπτυξη της φωτογραφίας¹¹. Χρόνος και μνήμη, προσωπική και ιστορική, είναι τα βασικά συστατικά της φωτογραφίας. Τόσο με την ακίνητη όσο με την κινούμενη εικόνα, οι καλλιτέχνες και οι ερασιτέχνες δοκιμάζουν ένα νέο τρόπο να οπτικοποιήσουν την έννοια του χρόνου. Η αναπαράσταση του χρόνου εμπεριέχει με μεγαλύτερη σαφήνεια την έννοια του χώρου: ο χώρος που καταλαμβάνει το θέμα, ο χώρος που καταλαμβάνει το ίδιο το εικαστικό αντικείμενο, ο χώρος μέσα στον οποίο βρίσκεται το εικαστικό αντικείμενο κλπ. Ο επαναπροσδιορισμός της έννοιας χρόνος συνδέετε με την επανάσταση που δημιουργήθηκε αρχικά με την φωτογραφία και κατόπιν με τα υπόλοιπα τεχνολογικά μέσα. Με την φωτογραφία οι άνθρωποι ξεκίνησαν να συμμετέχουν στην διαπραγμάτευση της έννοιας του χρόνου, αυξάνοντας την ταχύτητα της εικόνας, πειραματιζόμενοι με την βραδύτητα της, παγώνοντας την. Ο Γάλλος φιλόσοφος Henri Bergson (1859-1941) και οι αναφορές του στην έννοια του χρόνου επηρέασαν πολλούς καλλιτέχνες. Χαρακτήριζε την πραγματικότητα μια συνεχής ροή, μια διαδοχή αλλαγών, μια παλίρροια. *Η ουσία του χρόνου είναι ότι περνάει* έγραψε στο βιβλίο του Matter and Memory (1896). Και συνεχίζει ο τελευταίος γράφοντας *Αυτό που ονομάζω παρόν έχει το ένα πόδι στο παρελθόν και το*

¹¹ Παράθεμα από το βιβλίο του John Berger, *Η εικόνα και το βλέμμα*.1993. Αθήνα: Οδυσσέας για τον κινηματογραφιστή Dziga Vertov *Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή*.1923
Είμαι ένα μάτι. Ένα μηχανικό μάτι. Εγώ, η μηχανή σου δείχνω έναν κόσμο με τον τρόπο που μόνο εγώ μπορώ να τον δω. Απελευθερώνομαι για σήμερα και για πάντα από την ανθρώπινη ακινησία. Βρίσκομαι σε συνεχή κίνηση. Πλησιάζω και απομακρύνομαι από τα αντικείμενα. Έρπω κάτω από αυτά. Κινούμαι παράλληλα με το ρύγχος ενός αλόγου που τρέχει. Πέφτω και ανυψώνομαι με την πτώση και την ανύψωση των σωμάτων. Είμαι εγώ η μηχανή, που ελίσσομαι στις χαοτικές κινήσεις, καταγράφοντας τη μια κίνηση μετά την άλλη στους πλέον σύνθετους συνδυασμούς. Απαλλαγμένη από τα όρια του χρόνου και του χώρου συντάσσω το καθένα και όλα τα σημεία του σύμπαντος όπου τα θέλω να είναι. Ο τρόπος μου οδηγεί προς τη δημιουργία μιας νέας αντίληψης του κόσμου. Έτσι εξηγώ με νέο τρόπο τον άγνωστο σε σένα κόσμο.

άλλο πόδι στο μέλλον. Για πολλούς καλλιτέχνες ο Bergson ήταν πηγή έμπνευσης, ειδικά γι' εκείνους που εντυπωσιάζονταν με την αναπαράσταση του σώματος στον χώρο και τον χρόνο. Από τη στιγμή της εμφάνισης της φωτογραφικής μηχανής η τέχνη και η τεχνολογία συνυπάρχουν με ένα ουσιαστικό δεσμό.

7. Το παράδειγμα του James Turrell

Ο Reed χαρακτηρίζει τον James Turrell, σαν τον καλλιτέχνη, το έργο του οποίου σχετίζεται με την έννοια *διάρκεια* (Reed 2017,228). Εμμένει στο έργο του Turrell με τίτλο Roden Crater για να το χαρακτηρίσει *tableau vivant*. Στο συγκεκριμένο έργο αλλά και στο σύνολο της δουλειάς του Turrell, το φως είναι το μέσο, το υλικό που χρησιμοποιεί. Ο Turrell μιλώντας για τη δουλειά του αναφέρει ότι *Με το φως εμφανίζεται κάτι από το τίποτα και συμπληρώνει Η απουσία εντείνεται όταν τοποθετώ το εφήμερο στη θέση αντικειμένων*. Το τίποτα στη δουλειά του Turrell μπορεί να πάρει φόρμα, σχήμα και να γίνει αφετηρία μιας ευαίσθητης επικοινωνίας, μιας συνάντησης. *Μου αρέσουν αυτά που διαδραματίζονται μέσα στον χρόνο ,που διαρκούν, με άλλα λόγια ενσωματώνουν την έννοια του χρόνου και μια ευαισθησία*.

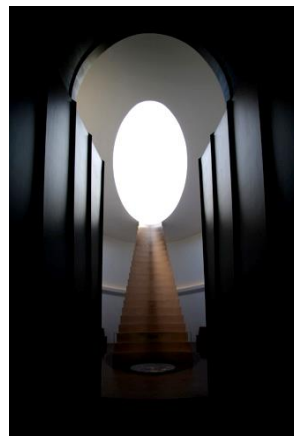


40. James Turrell_ Roden Crater_2000.

Ο Turrell επικαλούμενος την έννοια του χρόνου, σχεδιάζει μια εγκατάσταση με διάρκεια δυο χιλιάδων χρόνων. Η καλλιτεχνική του διαδρομή εμπεριέχει την έννοια της βραδύτητας, εάν σκεφτεί κανείς ότι αφιέρωσε τη μισή του ζωή στο έργο Roden Crater.



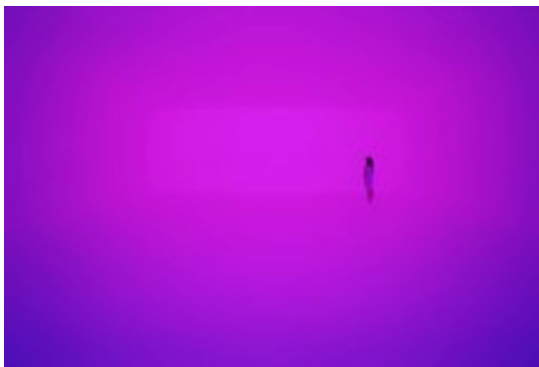
41. James Turrell_ Roden Crater_2000.



42. James Turrell_ Roden Crater_2000.

Ο Turrell δημιουργεί ένα θεατρικό σκηνικό που κατά την γνώμη μου, θυμίζει το ψηφιακό περιβάλλον του προγράμματος δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών unity (εικ.39,40,41), εμπλέκει την προσοχή του θεατή και τον κάνει να μετέχει σε μια εμπειρία, παρακολουθώντας τον χρόνο να ρέει εντός του χώρου. Η δουλειά του επικεντρώνεται στη μελέτη του χρόνου, του φωτός, στη συνθήκη κάτω από την οποία το φως ανακατασκευάζει τον χώρο, καλώντας τον θεατή να βιώσει μια αισθητική εμπειρία, παρατηρώντας και αφιερώνοντας χρόνο.

Από νεαρή ηλικία, το 1968, σε ηλικία εικοσιπέντε χρονών επιχείρησε για πρώτη φορά να φράξει το εξωτερικό φως σε ένα κτίριο και έπειτα να δημιουργήσει ανοίγματα. Μέσω αυτών των ανοιγμάτων επιχείρησε να κατευθύνει το φως κατά τη διάρκεια της χειμερινής και καλοκαιρινής ισημερίας, σύμφωνα με τη θέληση του. Το πρότζεκτ ονομάστηκε Mendota Stoppages (Reed 2017,228-230). Στη συνέχεια ο Turrell ξεναγούσε τους επισκέπτες του κτιρίου στα διάφορα δωμάτια, ανοίγοντας και κλείνοντας τις οπές. Στο εξωτερικό φως που διέσχισε τις οπές, παρεισέφρεαν τα φώτα του δρόμου και οι αντανakλάσεις από τα φώτα της κυκλοφορίας των αυτοκινήτων. Από πολύ νωρίς δηλαδή ο Turrell, σύμφωνα με τον Reed, έδινε στα έργα του μια αμυδρή φόρμα διαλογισμού μέσω ανεικονικών δωματίων που τυλίγονταν στο φως και στον ήχο.



43. James Turrell _Perfectly Clear (Ganzfeld)_1976.

Με τη σειρά έργων που είχαν τον τίτλο Ganzfelds (The Ganzfeld effect= perceptual deprivation, απώλεια αντίληψης) ο Turrell επιχειρεί και στήνει χώρους ομοιόμορφα κορεσμένους με ένα μόνο χρώμα (εικ.42) μέσα στους οποίους ο θεατής δεν μπορεί να διαγνώσει ούτε το βάθος, ούτε το ύψος ούτε το πλάτος.



44. James Turrell _The projection pieces_ 1960.

Σε μια άλλη σειρά έργων με τίτλο The projection pieces ο Turrell ρίχνει φως στις γωνίες ενός χώρου και δημιουργεί ψευδαισθητικά γεωμετρικές φόρμες, όπως πυραμίδες και

κύβους. Οι φόρμες αυτές ενώ φαίνονται σαν στερεά αντικείμενα, όντας καμωμένα από φως μπορούν να γίνουν διαπερατά.

Είναι αυτά τα έργα μια ψευδαίσθηση; Μήπως σκοπεύουν να σχετικοποιήσουν αυτό που συλλαμβάνει η όραση καθημερινά; ¹²

¹² Οι κυβιστές μετασχημάτισαν τον κενό χώρο σε όγκο και το ακίνητο, σταθερό αντικείμενο μετασχηματίστηκε επίσης, απελευθερωμένο να κινηθεί και να διαδράσει με τους θεατές όπως για παράδειγμα τα mobiles του Αμερικανού μοντερνιστή Alexander Calder. Οι καλλιτέχνες του μοντερνισμού παρά το ότι τιμούσαν και αποδέχονταν τις νέες τεχνολογίες και μεθόδους καθώς και το ρόλο του υποκειμένου στην τέχνη, δεν απέρριψαν την σύνδεση της τέχνης με το παρελθόν. Το παρελθόν θα λειτουργούσε σαν γνώση με σκοπό να επαναπροσδιοριστεί το παρόν.

Ο ριζοσπαστικός Γάλλος ρεαλιστής ζωγράφος Gustave Courbet, μια καθοδηγητική μορφή του Μοντερνισμού την περίοδο της δεκαετίας 1800 δήλωνε την πρόθεση του να μελετήσει εξονυχιστικά την ιστορία της τέχνης του παρελθόντος, προκειμένου ελεύθερα να εκφράσει την ατομικότητα του. (Esplund 2018,5-6). Αρκετοί μεταμοντέρνοι καλλιτέχνες θεωρούσαν την συμμετοχή του θεατή τόσο σημαντική, ίσως και περισσότερο σημαντική από τη συμμετοχή του καλλιτέχνη στο έργο τέχνης. Αυτή η αντι-φορμαλιστική και αντι-αισθητική θέση οδήγησε και σε κινήματα όπως η Process art που έδινε έμφαση στη φθαρτότητα και την προσωρινότητα των έργων τέχνης (Esplund 2018,11). Οι ίδιοι υιοθέτησαν την ειρωνεία, το σεβασμό στην εννοιολογική τέχνη και την διαδικασία αποδόμησης. Επίσης δανείστηκαν και επαναχρησιμοποίησαν την δουλειά άλλων καλλιτεχνών του παρελθόντος. *Αναζητούμε ερωτήσεις όχι απαντήσεις. Η τέχνη δεν αφορά απαντήσεις αλλά επιδιώκει να δημιουργήσει μια εμπειρία στο θεατή να νοιώσει και να σκεφτεί*, διατύπωναν. Αυτά είναι μερικά αποσπάσματα από το βιβλίο με τίτλο The Art of looking, το οποίο ο συγγραφέας Lance Esplund χαρακτηρίζει ως οδηγό για να μνηθείς στο έργο τέχνης βιωματικά, να θέσεις ερωτήσεις και να προβληματιστείς σχετικά με τις απαντήσεις με περιέργεια, υπομονή και προσοχή. Αναφέρει την προσωπική του άποψη για τους καλλιτέχνες και τους παρομοιάζει με ποιητές που δεν αναζητούν το τι θα πουν αλλά το πως θα το πουν (Esplund 2018,15-23). Χαρακτηρίζει το έργο του Paul Klee, το έργο εκείνου του ζωγράφου που τον δίδαξε ότι η εμπλοκή με την τέχνη είναι μια σωματική εμπειρία. Η έννοια της μεταφοράς, της αλληγορίας, του να μεταφέρεις το βάρος από ένα στοιχείο ενός έργου σε κάτι άλλο, περιγράφεται σαν την αναγκαία συνθήκη για την κατανόηση της μοντέρνας τέχνης σαν την αντίστιξη, την τοποθέτηση μιας άλλης λέξης στην αναμενόμενη λέξη ενός ποιητικού κειμένου. Στην ποιητική της οπτικής γλώσσας, σε ένα πίνακα ζωγραφικής, μέσω της εμπειρίας του θεατή που δομείται μέσα από την αφιέρωση χρόνου παρατήρησης και εξερεύνησης οπτικής, ακουστικής, νοητικής, οι μεταφορές ξεδιπλώνονται. Η εμπλοκή του θεατή με την φόρμα και το φως σε ένα έργο τέχνης, παρόμοια με το άκουσμα της μουσικής ή το διάβασμα ποίησης κάνουν το νου να περιπλανιέται ελεύθερα. Πολύ κοντά στις θέσεις του Reed, ο Lance Esplund περιγράφει τον τρόπο πρόσληψης της τέχνης ελεύθερο από συμβάσεις, ανοικτό σε μια νέα γλώσσα με υπομονή και βιωματική συμμετοχή (Esplund 2018,26-36).

Ένα έργο τέχνης από τη στιγμή που φεύγει από τον καλλιτέχνη στέκεται με σκοπό να αναδείξει πέραν από την ατομική εμπειρία, μια καθολική εμπειρία, την εμπειρία που μπορεί να μοιραστεί. Οι θεατές δεν



45. James Turrell_Afrum (white)_1966.



46. James Turrell_ Alta Green_ 2010.

Τα έργα του Turrell, σχολιάζει ο Reed, αιωρούνται μεταξύ στάσης και κίνησης. Όπως τα *tableau vivants*, οι εγκαταστάσεις του Turrell μας προσκαλούν να διακρίνουμε κίνηση σε μια κατάσταση σταθερή, σε μια κατάσταση ακινησίας. Όπως τα *tableau vivants*, οι εγκαταστάσεις του Turrell θέτουν μέσα σε πλαίσιο, σε κορνίζα αυτό που κοιτάζουμε και το μετατρέπουν σε πίνακα ζωγραφικής. Όπως τα *tableau vivants*, ο θεατής εισέρχεται στα έργα του, κάθεται αρκετό χρόνο μέσα σε ένα θεατρικό χώρο παρακολουθώντας κάτι να εξελίσσεται σαν μια παράσταση. Ο ίδιος ο Turrell αναφέρει πόσα λίγα απαιτούνται για να ορίσεις ένα ταμπλό. Δεν χρειάζονται ούτε ηθοποιοί, ούτε κουστούμια, ούτε σκηνικά αντικείμενα.

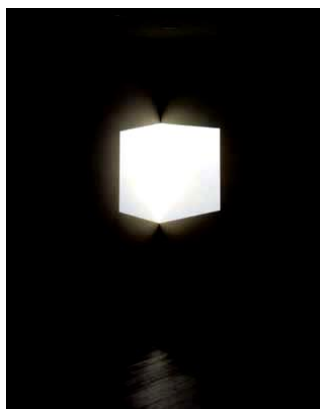
πλησιάζουν μέσω της θέασης ενός έργου τέχνης τον καλλιτέχνη αλλά μια κοινότητα διαφορετικών ανθρώπων. Αναφέρει χαρακτηριστικά ότι « Ο Cezanne που επιθυμούσε να ζωγραφίσει την αλήθεια της φύσης, τελικά ζωγράφισε όχι την φύση αλλά την εμπειρία του να βλέπεις. Ο τρόπος ζωγραφικής του, η χρήση του χρώματος κάνει τα μάτια του θεατή να κινούνται, να διατρέχουν την επιφάνεια του πίνακα και να διαισθάνεται την εικόνα να μεταβάλλεται κάτω από διαφορετικές οπτικές γωνίες, βιώνοντας μια εμπειρία (Esplund 2018,74-79). Στην τέχνη αλλά και στην ζωή η διαδρομή, η διαδικασία μετράει. Το ταξίδι και τα ταξίδια απαιτούν υπομονή, αντοχή, βραδύτητα και περιέργεια. Ο Κλεε έλεγε χαρακτηριστικά ότι η ζωγραφική πραγματοποιείται αργά όπως ένα σπίτι που το χτίζεις τούβλο-τούβλο. Και αναφορικά με τον θεατή, ο Κλεε πρότεινε να έχει πάντα μαζί του μια καρέκλα έτσι ώστε τα κουρασμένα πόδια του να μην του αποσπάσουν την προσοχή από τον πίνακα που κοιτάει.

Η συμβουλή του Lance Esplund είναι να κλείσουμε τα κινητά μας ή οποιοδήποτε τεχνολογικό μέσο στην επίσκεψή μας σε ένα μουσείο. Ίσως τότε ανακαλύψουμε ότι το να κοιτάς σχετίζεται με το στοιχείο της ανακάλυψης ((Esplund 2018, 81-82, 111-112, 228-231,236-241).

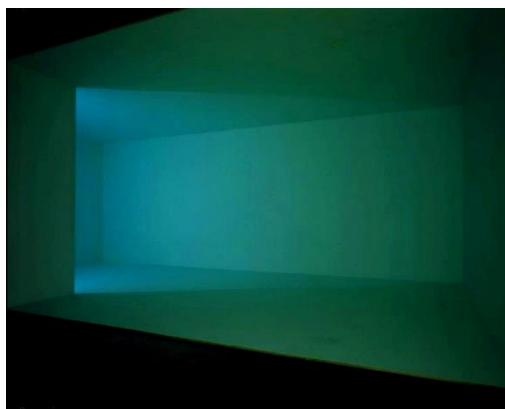
Ο Reed καταλήγει, σχολιάζοντας την δουλειά του Turrell, ότι καταφέρνει να ανακεφαλαιώσει την μοντέρνα ιστορία της τέχνης από τη ζωγραφική του καβαλέτου έως το μινιμαλισμό (1960) και τους μονοχρωματικούς πίνακες.

Χωρίς το φως και τον χώρο ο *Turrell*, αναφέρει ο Reed, *φτιάχνει αυτό που θα ονόμαζα κενό ταμπλό*.

Ο Kirk Varnedoe, ιστορικός τέχνης και επιμελητής στο Museum of Modern Art, στο βιβλίο του *Pictures of nothing* σχολιάζει (Jennings 2015,2-4) την αναγκαιότητα της αφαίρεσης, την έλλειψη αναπαράστασης και το συμβολισμό της γλώσσας της αφαίρεσης με αναφορά στις ακόλουθες εγκαταστάσεις φωτός του James Turrell.



47. James Turrell_ Afrum Proto_1966.



48. James Turrell_ Wedgework_1974.

Σχολιάζει ότι αυτά τα έργα αποτελούν παράδειγμα φορμαλισμού της τέχνης της αφαίρεσης, δεν ανήκουν στον φυσικό κόσμο, όπως η αρχιτεκτονική και οι ταινίες, αφορούν κάτι πέραν από αυτά τα ίδια. Είναι φτιαγμένα από φως και μετατρέπονται σε βίωμα μέσω της παρατεταμένης εμπειρίας. Το βίντεο ως μέσο, παράγει αφαίρεση με την έννοια ότι απουσιάζει το φυσικό περιβάλλον και είναι ικανό να διερευνήσει τη σχέση αναπαράστασης και αφαίρεσης όπως γίνεται με τη ζωγραφική, σύμφωνα με τον Jeremy Gilbert Rolfe (1945), ζωγράφο, θεωρητικό και τεχνοκριτικό.

Το LCD φως της δουλειάς του Turrell (εικ.43-47) δίνει την δυνατότητα στον θεατή να κοιτάξει πέρα από τη δική του, οικεία όραση, να δει με έναν άλλο τρόπο.

8.Τελευταίες θεωρητικές επιρροές για την μορφοποίηση των εικαστικών δοκιμών της παρούσας εργασίας

8.1.Nicolas Bourriaud -Σχεσιακή αισθητική

Η εικαστική, σπουδαστική περιέργεια και το κενό της ελληνικής βιβλιογραφίας ήταν η αφετηρία να διερευνήσω στα πλαίσια της διπλωματικής εργασίας τη slow art καθώς και καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα και να δοκιμάσω να διευρύνω τον σπουδαστικό χαρακτήρα της προηγούμενης εμπειρίας μου, εμπνευσμένη από την επαφή μου με τα ψηφιακά εργαλεία, τις γνώσεις και τα συγγράμματα που μου πρότειναν οι επιβλέποντες καθηγητές.

Πριν προχωρήσω λοιπόν, στην αναλυτική περιγραφή των εικαστικών δοκιμών που υλοποίησα, θα αναφέρω τα συγγράμματα που με βοήθησαν συμπληρωματικά με όσα προαναφέρθηκαν στην μορφοποίηση των έργων.

Ο Nicolas Bourriaud στο βιβλίο του με τίτλο *Σχεσιακή αισθητική* με επιστημονική επιμέλεια από τον Δημήτρη Γκινιοσάτη, μελέτησε τις καλλιτεχνικές δράσεις από το 1990 και έπειτα.

Από το συγκεκριμένο βιβλίο ξεχώρισα τον καλλιτέχνη Rirkrit Tiravanija, ο οποίος μετατρέπει τον χώρο της γκαλερί όπου εκθέτει σε χώρο κουζίνας μαγειρεύοντας ο ίδιος και προσφέροντας φαγητό στους θεατές-επισκέπτες της έκθεσης.

Οι θεατές μετέχουν σε ένα κάλεσμα το οποίο ακόμη και οι πιο ειδικοί, δυσκολεύονται να αποφασίσουν εάν πρόκειται για ακτιβισμό, περφόρμανς ή εγκατάσταση. Όπως κι αν ορίζεται η καλλιτεχνική του δραστηριότητα, οι περισσότεροι θα συμφωνήσουν ότι στήνει *μοντέλα κοινωνικότητας ικανά να παραγάγουν ανθρώπινες σχέσεις*.

Ο δεύτερος καλλιτέχνης που αναφέρεται στο βιβλίο και στήνει μια σχέση με τον κόσμο, είναι ο Philippe Pareno που καλεί τους θεατές να ασκήσουν το χόμπι τους μέσα σε ένα εργοστάσιο συναρμολόγησης.

Στις καλλιτεχνικές πρακτικές μετά το 1990 σύμφωνα με τον Bourriaud παρατηρούνται τάσεις που διατηρούν μια κάποια απόσταση από έννοιες όπως όραμα, ιδεολογία, δημιουργία ενός καλύτερου αύριο. Μάλλον διαπραγματεύονται αυτές οι τάσεις έναν τρόπο ύπαρξης μέσα στην καθημερινότητα, καθιστώντας τον θεατή της έκθεσης συνομιλητή.

Η σχεσιακή τέχνη επιχειρεί να σχολιάσει την σχέση ανάμεσα στους ανθρώπους και τον κόσμο διασυνδέοντας τους μέσω ενός αισθητικού αντικειμένου. Αρκετοί άνθρωποι βιώνουν έναν ταχύ μετασχηματισμό της κοινωνίας που συνοδεύεται από ανασφάλεια στην εργασία, στην καθημερινότητα παράλληλα με αύξηση της ταχύτητας των ρυθμών ζωής. Αρκετά από τα καλλιτεχνικά έργα που αναφέρονται στο βιβλίο, λαμβάνουν χώρα σε

χώρους όπου χαρακτηρίζουν το οικονομικό σύστημα, χαρακτηρίζονται από την εκμηχάνιση της εργασίας, την επανάληψη και την άσκηση ελέγχου. Κάποια άλλα διερευνούν την σχέση καλλιτέχνη-γκαλερίστα.

Η σχεσιακή τέχνη κάνει αναφορά στις κοινωνικές συνθήκες, παρατηρεί και σχολιάζει την ανθρώπινη αλληλεπίδραση συχνά σε ένα αστικό περιβάλλον. Η δόμηση των πόλεων ενώ επέτρεπε την εγγύτητα, αναφέρει ο Bourriaud, κατέληξαν οι εντατικοί ρυθμοί της καθημερινότητας να κάνουν δύσκολη τη διασύνδεση των ανθρώπων, τη συμπερίληψη του ενός στη ζωή του άλλου. Μέσα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο όπου η σχέση εργασίας και ελεύθερου χρόνου αντιστρέφεται και η τεχνολογία δείχνει και την άλλη όψη της, δεν αποτελεί δηλαδή μόνο μέσο βελτίωσης της καθημερινότητας, η διανθρώπινη επικοινωνία μεταβάλλεται.

Η σχεσιακή τέχνη παρατηρεί το τώρα και η καθημερινή ζωή εμφανίζεται πιο ενδιαφέρουσα από την μαζική κουλτούρα.

8.2.Μάρσαλ Μακ Λούαν και Walter Ong

Το σύγγραμμα που με βοήθησε, επίσης, στην μορφοποίηση των έργων είναι αυτό του Μάρσαλ Μακ Λούαν με τίτλο *Το μέσο καθορίζει το μήνυμα*. Ο καθηγητής αγγλικής φιλολογίας στο Πανεπιστήμιο του Τορόντο, Μάρσαλ Μακ Λούαν (1911-1980), προέβλεψε τον σημαντικό ρόλο των νέων ηλεκτρονικών μέσων επικοινωνίας (ηλεκτρονικών υπολογιστών και διαδικτύου) πολύ νωρίτερα από την επικράτηση τους τον 21^ο αι.. Πέρα από τις παραπάνω γνωστικές του ανησυχίες, η σκέψη του επηρεάστηκε και από την πρακτική του εξάσκηση. Ο Μακ Λούαν ήταν διπλωματούχος μηχανικός και είχε μελέτησε έννοιες όπως το μέσο, το μήνυμα, η πληροφορία. Από την μια μεριά, εξυμνούσε την τεχνολογική πρόοδο και υποστήριζε ότι το νόημα, το περιεχόμενο του μηνύματος καθορίζεται από την τεχνολογία που θα χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή και τη διάδοσή του. Από την άλλη όμως μεριά, δεν ήταν τεχνοουτοπιστής. ανησυχούσε για τον τρόπο που θα χειριστούν τα μέσα όσοι θα τα έχουν στην κατοχή τους και προέβλεπε ένα μέλλον δυστοπικό, ένα αύριο μη συμμετοχής, έναν κόσμο «παραξενότερο και παραξενότερο» (McLuhan 1990,16). Το μήνυμα αλλάζει κλίμακα και ρυθμό, έγραφε ο Μακ Λούαν το 1960, όταν η τηλεόραση είχε εδραιωθεί και ο τυπογραφικός πολιτισμός είχε αρχίσει να υποχωρεί. Αναφέρει επίσης ότι ο κάθε άνθρωπος ζει εκατοντάδες χρόνια σε μια δεκαετία, η εμπειρία πολλαπλασιάζεται μέσω της τεχνολογίας και ότι η τεχνολογία επηρεάζει την ανθρώπινη συμπεριφορά. Συχνά αναρωτιέται εάν μέσα σε αυτό το πλαίσιο, οι πολίτες μπορούν να αξιολογήσουν την πληροφορία του μηνύματος και εξομολογείται ότι γράφει με σκοπό να κατανοήσει αυτό που συμβαίνει, με σκοπό να κατανοήσει την εμπειρία του.

Περιγράφει **το βιβλίο**, το αποτέλεσμα της τυπογραφίας, σαν την προέκταση του ματιού και την **ανάπτυξη της γραφής**, ως ένα μέσο που επέτρεψε την περισυλλογή. Το 1964 με το βιβλίο του *Media. Οι προεκτάσεις του ανθρώπου* έχοντας ως αφηγηματική αφετηρία τον προφορικό και γραπτό λόγο, κάνει αναφορά στα μέσα ως προέκταση των τμημάτων του εαυτού μας που αλλάζουν την κοινωνική δομή, τις ανθρώπινες σχέσεις και την ανθρώπινη σκέψη, όπως σημειώνει ο Σπύρος Μάνδρος, ο μεταφραστής του βιβλίου (McLuhan 1990,11). *Κάθε εφεύρεση ή τεχνολογία είναι προέκταση ή αυτοακρωτηριασμός του φυσικού σώματος μας και κάθε τέτοια προέκταση απαιτεί επίσης νέες αναλογίες ή νέες ισορροπίες ανάμεσα στα άλλα όργανα και προεκτάσεις του σώματος*¹³. Σχολιάζοντας τη **σχέση της όρασης με την ακοή**, συμπληρώνει με αναφορά στον Μπέικον πως *είναι ένα σπουδαίο εύρημα ότι ο Παν ή ο κόσμος λέγεται πως διάλεξε για γυναίκα του την Ηχώ μόνο γιατί αυτή είναι η αληθινή φιλοσοφία που αποδίδει πιστά τις ίδιες τις λέξεις του κόσμου....* (McLuhan 1990,69).

Η ταχύτητα του ηλεκτρισμού άλλαξε τον χώρο της ζωής και της εργασίας, η προέκταση μας στον χώρο και στον χρόνο του πλανήτη γίνεται απόλυτη.

Στη διαδραστική εργασία με τα τηλέφωνα με τίτλο **Hold on** που θα περιγραφεί στη συνέχεια, με επηρέασαν οι απόψεις του Μακ Λούαν που ακολουθούν. Ένα μέσο π.χ. το **τηλέφωνο**, εκμηδενίζει τους παράγοντες του χρόνου και του χώρου, μεταβάλλει τις αναλογίες μεταξύ των αισθήσεων (ακοή, όραση, αφή κ.λπ.) και μας εμπλέκει σε βάθος, μεταμορφώνοντας τον πομπό, τον δέκτη και το μήνυμα (McLuhan 1990,117). Η αύξηση της ταχύτητας κίνησης και διάδοσης των πληροφοριών και των εικόνων μας κάνει μέλη μιας παγκόσμιας ανθρώπινης οικογένειας που παρακολουθούμε το μήνυμα όχι σε μια γραμμική σύνδεση αλλά σε μια ταυτοχρονικότητα.

Η δομή του βιβλίου του, αρκεί να κοιτάξει κάποιος τα περιεχόμενα, ξεκινάει από τον **προφορικό λόγο** και καταλήγει στην έννοια του αυτοματισμού, διέπετε από ιστορικότητα, την σχέση αιτίας και αποτελέσματος. Με αυτόν τον τρόπο συμμορφώνεται με την αντίληψη του σύμφωνα με την οποία *Οδηγούμε προς το μέλλον κοιτάζοντας –από τον καθρέφτη– προς τα πίσω*. Ο Μακ Λούαν καθιστά το άτομο συμμετοχό στην διαδικασία της τεχνολογικής προόδου και της εφεύρεσης νέων μέσων. Διακρίνει τα μέσα σε θερμά και ψυχρά. Τα θερμά μέσα όπως π.χ. το βιβλίο και η διάλεξη στερούν από το δέκτη του μηνύματος τη δυνατότητα συμμετοχής, ενώ τα ψυχρά μέσα π.χ. το τηλέφωνο και ο

διάλογος, καλούν τον αποδέκτη του μηνύματος να συμμετέχει. Η σκέψη του αγγίζει έννοιες δίπολα. Χαρακτηριστικά αναφέρω τα παρακάτω αντιθετικά ζεύγη:

Μέσο και μήνυμα
Μορφή και περιεχόμενο
Κατακερματισμός και Ολοκλήρωση
Μάτι και αυτί
Προφορικός λόγος και γραπτός λόγος

(McLuhan 1990,17)

Στο κεφάλαιο του βιβλίου με τίτλο: *Το τηλέφωνο: Χαλκός Ηχών ή Σύμβολον Αλλαλάζον* αναφέρεται σε αυτό το μέσο, το τηλέφωνο, περιγράφοντας το σαν ένα ψυχρό μέσο, χαμηλής ευκρίνειας, που επιτρέπει την μη οπτική εμπλοκή, δίνει στο αυτί μια πενιχρή ποσότητα πληροφορίας, άρα συμβάλλει σε αυτό που περιγράφει ως ακρωτηριασμένη και απομονωμένη αίσθηση (McLuhan 1990,321). Παράλληλα είναι το κανάλι του προφορικού λόγου. Σύμφωνα με τον Μακ Λούαν, *ο προφορικός λόγος εμπλέκει δραματικά όλες τις αισθήσεις* (McLuhan 1990,103). Η φωνητική γραφή είναι συχνά ακατέργαστη και αργή. Το ξαφνικό κουδούνισμα του τηλεφώνου προσδίδει στον χρήστη ένα *μουδιαστικό αποτέλεσμα*. Είναι ένα μέσο που εμπλέκει τον χρήστη, λειτουργεί σαν *στορευτής* πληροφοριών και μνήμης. Καταργεί τον χρόνο και τον χώρο. Οι Ρώσοι, αναφέρει ο McLuhan, αγαπούσαν αυτό το μέσο, το τηλέφωνο σαν ένα εργαλείο συμβατό με τις προφορικές παραδόσεις τους. Στον προφορικό λόγο τείνουμε να αντιδρούμε σε κάθε κατάσταση που προκύπτει, να ανταποκρινόμαστε στον τόνο και τη χειρονομία, ακόμα και στην ίδια τη δική μας ομιλία (McLuhan 1990,105). Το αυτί είναι υπερευαίσθητο σε σύγκριση με το ουδέτερο μάτι.

Ο Walter Ong, μαθητής του Marshall McLuhan, ασχολείται και αυτός με το αντικείμενο που διερευνά ο δάσκαλος του. Στο μεταφρασμένο στα ελληνικά βιβλίο του *Προφορικότητα και εγγραματοσύνη* (1997) ο Ong συνομιλεί με το χαρακτηριστικό απόφθεγμα του McLuhan ότι το μέσο καθορίζει το μήνυμα¹⁴. Αυτό σημαίνει ότι το μέσο που χρησιμοποιείς για να επικοινωνήσεις με τον άλλον επηρεάζει σημαντικά και συχνά μετασχηματίζει ριζικά τον τρόπο σκέψης των ανθρώπων, τη συνείδηση τους, τον τρόπο με τον οποίο η κοινωνία σκέφτεται για τον εαυτό της και επενεργεί για τη διατήρηση ή την αλλαγή της. Ο Ong αντιδιαστέλλει δύο τύπους κοινωνίας: την προ-εγγράμματη παραδοσιακή κοινωνία και τη

¹⁴ Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Θ.Παραδέλλης στην ελληνική έκδοση «Η έννοια του μέσου, παραμένει κεντρική σε όλο του το έργο, καθώς δεν παραπέμπει απλώς σε έναν τρόπο μεταβίβασης κάποιων πληροφοριών διαμέσου του χώρου και ανάμεσα σε δύο άτομα αλλά σε ένα μέσο που δημιουργεί νέους τρόπους σκέψης και διαμεσολαβεί μεταξύ ατομικής και συλλογικής ύπαρξης.»

σύγχρονη τεχνολογικά προηγμένη κοινωνία στην οποία κυρίαρχος είναι ο γραπτός λόγος και θεωρεί ότι στο παρελθόν, ο κόσμος γινόταν αντιληπτός μέσα από όλες τις αισθήσεις (όραση, ακοή, αφή κλπ.).Θα λέγαμε ότι εάν στις προ-εγγράμματες κοινωνίες η αφή και η ακοή είχε κυρίαρχο ρόλο, στις σύγχρονες κοινωνίες η όραση έχει κυρίαρχη θέση.

Ένας κίνδυνος που υπάρχει όταν διαβάζει κανείς το βιβλίο του Ong είναι να εξιδανικεύσει τον προφορικό πολιτισμό¹⁵ και να επικρίνει τον γραπτό πολιτισμό. Ο Ong όμως δεν το κάνει. Βρίσκει ενδιαφέρουσες όψεις του ενός και του άλλου, χωρίς όμως να καταλήγει σε μια ρομαντική θέση, ότι δηλαδή η προφορική επικοινωνία είναι ζεστή, κοντινή, διαφανής σχέση. Οι διακρίσεις του Ong μεταξύ προφορικού και γραπτού πολιτισμού συνδέονται με τις δυο μεγάλες επαναστάσεις. Η πρώτη επανάσταση στην επικοινωνία του ανθρώπου που ξεκινάει από τον Γουτεμβέργιο, την εκ-τεχνολόγηση του λόγου, την εμφάνιση δηλαδή του λόγου σε γραπτή μορφή που μπορεί να αναπαραχθεί. Η δεύτερη επανάσταση είναι αυτή που ζούμε, από τη δεκαετία του 1970-1980 με την διαδικτυακή επικοινωνία, η οποία συνδυάζει τον γραπτό λόγο, τον ήχο και την εικόνα (βλ. facebook).

Σύμφωνα με τον Ong, τα χαρακτηριστικά της προφορικότητας είναι ο δυναμισμός της επικοινωνίας, η κινητικότητα, η μεταβολή, η συμμετοχικότητα, η σύμφυση της σε ένα συγκεκριμένο πλαίσιο, η αλλαγή ανάλογα με τις εκάστοτε συνθήκες και η βιωματική της διάσταση. Επίσης, άλλο ένα σημαντικό χαρακτηριστικό είναι η διαδραστική διάσταση της προφορικής επικοινωνίας, η στενή σχέση ομιλητή και ακροατή.

Από την άλλη μεριά, ο γραπτός πολιτισμός εξωτερικεύει τη σκέψη και της δίνει μια μόνιμη μορφή. Ο γραπτός λόγος δίνει μια «πρωτοφανή ελευθερία» στον αναγνώστη να διαβάσει το κείμενο ανεξάρτητα από τον συγγραφέα του, ακόμα και συχνά ενάντια στις προθέσεις του συγγραφέα [πχ, παρερμηνεύοντας τα λόγια του]. Δεν υπάρχει στον γραπτό λόγο το ερώτημα από το ακροατήριο «τι εννοείς?». Επίσης, η γνωστή φράση «είσαι μ ας» μπορεί να ειπωθεί ανάλογα με το πλαίσιο και να εκλάβει διαφορετικές ερμηνείες ανάλογα με την τονικότητα και τις συνθήκες - πχ, μπορεί να είναι μια γλυκιά προσφώνηση σε έναν φίλο ή να γίνει αφορμή για καβγά μεταξύ αγνώστων.

Παρότι ο Όνγκ δεν αναφέρεται επί μακρόν στη φάση της «δευτερογενούς προφορικότητας», σημειώνει ωστόσο ότι σε αυτήν την φάση αναπτύσσεται μια νέα εκδοχή προφορικότητας η οποία στηρίζεται και στον γραπτό λόγο και έχει κάποια χαρακτηριστικά του γραπτού πολιτισμού.¹⁶

¹⁵ Στη σχετική βιβλιογραφία μπορεί κανείς να συναντήσει μια ρομαντική αντίληψη για την προφορικότητα, την οποία εκθειάζει ως ιδανική πλησιέστερη προς το βίωμα και λιγότερο ολοκληρωμένη ενώ καταγγέλλει ή επικρίνει τη γραφή ως τεχνολογικό προϊόν.

¹⁶ Παραθέτω ορισμένα αποσπάσματα από το βιβλίο του Ong που μου φάνηκαν ιδιαίτερα ενδιαφέροντα:



49.Giota Andriakaina_Layers of words_2021.

«Όπως είδαμε, η γραφή είναι ουσιαστικά μια δραστηριότητα που εγείρει τη συνείδηση (...). Η ίδια η αναστοχαστικότητα τής γραφής —ενισχυμένη από τη βραδύτητα της διαδικασίας της γραφής σε σχέση με την απαγγελία και από την απομόνωση του συγγραφέα σε σχέση με τον προφορικό αφηγητή— ενθαρρύνει την ανάπτυξη της συνείδησης μέσα από το ασυνείδητο. "Όπως φαίνεται κι από τα θεωρητικά κείμενα του Poe, ο συγγραφέας μιας αστυνομικής ιστορίας είναι εντόνως πιο αναστοχαστικά συνειδητός από τούς επικούς αφηγητές τού Peabody (Ong, 216) Ο Οιδίποδας τού Σοφοκλή και, ακόμη περισσότερο ο Πενθέας, ή Αγαύη, η Ιφιγένεια και ο Ορέστης στις τραγωδίες του Ευριπίδη είναι ασυγκρίτως πιο περίπλοκοι και εσωτερικά πιο βασανισμένοι από τούς ομηρικούς χαρακτήρες. Από τη σκοπιά τής προφορικότητας - εγγραματοσύνης, εδώ έχουμε να κάνουμε με την αυξανόμενη εσωτερικευση του κόσμου που εγκαινίασε η γραφή. Ο Watt (1967, σελ. 75) μας επιστρά την προσοχή στην «εσωτερικευση της συνείδησης» και τις ενδοσκοπικές συνήθειες που παρήγαγαν τη νέα αυτή αντίληψη για τον ανθρώπινο χαρακτήρα (Ong, 219). Όπως είδαμε, η γραφή και η ανάγνωση είναι μοναχικές δραστηριότητες (αν και η ανάγνωση γινόταν αρχικά μπροστά σέ κοινό). Δεσμεύουν την ψυχή σε μια κοπιαστική, εσωτερικευμένη, εξατομικευμένη μορφή σκέψης, απρόσιτη στους προφορικούς ανθρώπους. Στους ιδιωτικούς κόσμους που δημιουργούν, γεννιέται η αίσθηση του «σφαιρικού» ανθρώπινου χαρακτήρα — με τα βαθιά εσωτερικευμένα κίνητρα, που ενεργοποιούνται μυστηριωδώς, αλλά με συνέπεια, από το εσωτερικό του. Ο «σφαιρικός» χαρακτήρας, που πρωτοεμφανίζεται στο χειρογραφικά ελεγχόμενο αρχαιοελληνικό δράμα, αναπτύσσεται περαιτέρω κατά την εποχή του Shakespeare μετά τον ερχομό της τυπογραφίας και κορυφώνεται με το μυθιστόρημα, όταν, μετά την έλευση της εποχής του ρομαντισμού, η τυπογραφία εσωτερικεύεται πληρέστερα (Ong, 220).

Slow
Art

Γ' Μέρος
Πως συνδέεται
η Slow Art
με τις
εικαστικές μου
δοκιμές;



1. Εικαστικές δοκιμές –Σύνδεση με προηγούμενη εργασία

Στην εισαγωγή της παρούσας εργασίας είχα αναφέρει ότι θα προσπαθήσω να συνδέσω την ευαισθησία που διέκρινα στη slow art και να επιχειρήσω να τη συνδέσω με μία από τις εργασίες μου που ξεκίνησε να εκπονείται με αφορμή μια έκθεση μου στις Βιτρίνες του ΟΤΕ στη Θεσσαλονίκη, το 2017. Τα κλώστινα πορτραίτα – Street Portraits εκτέθηκαν στην βιτρίνα του ΟΤΕ το 2017 (εικ.48). Στη διάρκεια των δύο εβδομάδων της έκθεσης, ομάδες μαθητών επισκέφτηκαν το χώρο. Τους ζήτησα να συνομιλήσουν με τα πορτραίτα.



50.Giota Andriakaina, Street Potraits_2017.

Πιο συγκεκριμένα, οι ερωτήσεις που τους υπέβαλλα ήταν οι εξής:

- Αν σας μιλούσε ο άνθρωπος-πορτραίτο, Τι θα σας έλεγε;
- Αν του μιλούσατε εσείς, Τι θα του λέγατε;

Στα παραπάνω ερωτήματα απάντησαν και άλλες πληθυσμιακές κατηγορίες

- μαθητές Λυκείου στον Εύοσμο Θεσσαλονίκης
- μαθητές Λυκείου Ρομά στον Δενδροπόταμο Θεσσαλονίκης
- Φοιτητές Κοινωνικών Επιστημών στην Αθήνα
- Φοιτητές - Erasmus σε Πανεπιστήμιο της Αθήνας
- Πολίτες της Θεσσαλονίκης που ανήκουν στην «τρίτη ηλικία»

Ο διάλογος με το έργο δημιουργηθεί ερωτήσεις και προβληματισμούς που αφορούν τη σχέση του θεατή ως αποστασιοποιημένου κριτή, σχολιαστή αλλά και ως συμμετόχου και συμπάσχοντα.

Πώς οι διάφορες ομάδες απευθύνονται στο έργο και συνομιλούν μαζί του;

Υπάρχουν κάποια χαρακτηριστικά που μπορούν να ομαδοποιήσουν τις απαντήσεις τους, τη σχέση τους με τα αγωνιώδη πορτραίτα του δρόμου;

Μπορεί ο λόγος του θεατή για το εικαστικό έργο να γίνει ένα νέο εικαστικό έργο;

Όσοι συμμετείχαν έγραψαν πάνω σε ό,τι έβρισκαν – σε μικρά κομμάτια από χάρτινες σακούλες του εμπορίου, χαρτοπετσέτες εστιατορίου, μισοάδεια πακέτα τσιγάρων, φύλλα σχολικών βιβλίων, τετράδια πανεπιστημιακών σημειώσεων, αποδείξεις παντοπωλείων, συνταγές γιατρών του ΙΚΑ. Τα ιδιόρρυθμα αυτά γραπτά, τυπωμένα πάνω σε ύφασμα και ραμμένα πανί με πανί (εικ.49-51), ήταν η πρώτη ύλη με την οποία κατασκευάστηκαν τα έργα που τοποθετήθηκαν, δυο χρόνια μετά στο Τσαρσί Χαμάμ (Λουτρό της Αγοράς) στη Μυτιλήνη. Τα πάνινα πορτραίτα που φιλοξενήθηκαν στον θερμό χώρο, όπως ονομάζεται ο δεύτερος χώρος του συγκροτήματος, είχαν φτιαχτεί απ' τα ρετάλια της Θεσσαλονίκης.



51.Giota Andriakaina_The poetics of everyday life in crisis_2018.

-Γεννήθηκα και φτιάχτηκα από μαλλί/

-Τι μέρα έχουμε/ Πως καταντήσαμε έτσι/

-Μια δεύτερη ευκαιρία η ζωή να μου έδινε/

Αποφάσισα να πουλήσω τα χωράφια στο χωριό/

Δυσκολεύομαι/Τις μπάμιες γιατί δεν τις τρως Μιχάλη;

-Πώς μεγάλωσες έτσι/ Λυπάμαι πολύ κυρία/

-Πως μπορώ να σας βοηθήσω/

-Πείτε μου μόνο αν μπορώ/

-Κάνε κουράγιο/

-Ποιος πέθανε από το σόι σου/

-Την έζησες τη ζωή σου/

-Με φοβίζεις πάρα πολύ



52.Giota Andriakaina_The poetics of everyday life in crisis_2018

- Μαμά θέλω να μου δώσεις σημασία/

-Μη δεις άλλο τηλεόραση



53.Giota Andriakaina_The poetics of everyday life in crisis_2018

-Είμαι μόνη/

-Ωχ τι ατυχία/

-Βασανίζομαι/

-Όταν μεγαλώσεις θα καταλάβεις τι έχω κάνει για σένα/

-Η ζωή είναι δύσκολη/

-Πάλι μας κυνηγάνε/

Είμαι πρόσφυγας/

Που είναι το παιδί μου; - Αυτό είναι το καλό σου προφίλ/

- Είσαι πολύ παράξενη/

-Γιατί σου κρέμονται κλωστές;

Στη συνέχεια ένα χρόνο μετά, η έκθεση πήρε νέα μορφή με αφορμή τη συλλογή σκουπιδιών, άχρηστων υλικών από τους δρόμους της Μυτιλήνης και τοποθετήθηκε στο Μπέη Χαμάμ με τίτλο το *Αχ! Των αχ-χρήστων*. Κάθε χώρος στο Μπέη Χαμάμ αφηγούνταν ένα μικρό κεφάλαιο από την μικροιστορία της ελληνικής κρίσης και επιχειρούσε να διασώσει την ποιητικότητα της καθημερινής ζωής.

Σε αυτές τις σύντομες φράσεις μπορεί κανείς να διακρίνει τρυφερές μικροαστικές κοινοτυπίες (Η αγάπη για την οικογένεια δεν έχει όρια), γνωμικά από ψυχοθεραπευτικές εκπομπές (Η ζωή χωρίς σοφία δεν είναι εφικτή), απομιμήσεις λαϊκής σοφίας (Μη σταματάς να ελπίζεις και να ονειρεύεσαι), γαστριμαργικές προτάσεις μαγειρικής οικονομίας (Τις μπάμιες γιατί δεν τις τρως Μιχάλη), σεμνές προτάσεις βοήθειας από συμπάσχοντες (Πώς μπορώ να βοηθήσω;), σκληρόκαρδες κρίσεις από θυμωμένα, κακομεγαλωμένα και στερημένα νιάτα (Είσαι μεγάλη, την έζησες τη ζωή σου) και ξεκαρδιστικές σφήνες που παραβγαίνουν τις Μπεκετικές παραδοξολογίες (Ωραία αυτιά! Γάντια τερματοφύλακα έχετε;).

Εγκαταστημένα στους χώρους του χαμάμ υποδέχονταν τον επισκέπτη με ένα πανδαιμόνιο φωνών και ήχων του πεζοδρομίου.

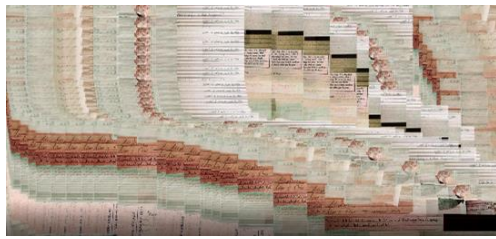
Τα σημειώματα καθώς και οι ηχογραφημένες φωνές τους, στην παρούσα εργασία, είναι τα αντικείμενα που επιχειρούν να *χτίσουν* ανθρώπινα πορτρέτα και χρησιμοποιήθηκαν στο βίντεο *The poetics in everyday life*, σε περιβάλλον που θυμίζει διαδραστικό παιχνίδι του προγράμματος *unity*, σε αργό ρυθμό. Στην διαδραστική εφαρμογή *Everyday life in fast forward* εμφανίζονται τα χειρόγραφα σημειώματα, με γοργό ρυθμό με την βοήθεια της γλώσσας προγραμματισμού *processing* στην δημιουργία του βίντεο. Παράλληλα

αντιπαραβάλλονται με ήχους μιας ασύνδετης κενής γλώσσας, μιας άλλης γλώσσας-όψης του δημόσιου, τηλεοπτικού, πολιτικού, ηχογραφημένου πληροφοριακού λόγου, μέσω της διαδραστικής εφαρμογής των τηλεφώνων, με τίτλο Hold on. Οι χειροποίητες κατασκευές με τα σφαλιστά βιβλία, τα καλωδιωμένα μεταλλικά αυτιά, τα γράμματα (κουλουράκια και τσιμεντένια πλεκτά) που δεν μορφοποιούν καμία λέξη ή φράση προσπαθούν να καταγράψουν την εκτεχνολόγηση του λόγου, το κοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο γράφτηκαν αυτά τα σημειώματα. Είναι το πλαίσιο της περιόδου της κοινωνικής αβεβαιότητας, της μοναξιάς, μιας μεταιχμιακής κατάστασης, της κρίσης στην οικονομία, που δυστυχώς χαρακτηρίζεται από κυκλικότητα, από τον εγκλεισμό σε μια επαναληπτικότητα, από το ξόδεμα του χρόνου και της γνώσης με τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, γεγονός που εντείνεται από τον χωροχρόνο που δημιουργούν τα ψηφιακά μέσα.

Οι συσχετιζόμενες έννοιες ταχύτητα και βραδύτητα συνυπάρχουν. Ο θεατής στα πλαίσια αυτής της βιντεοεγκατάστασης καλείται να περιπλανηθεί, να ταξιδέψει, να αναστοχαστεί για αυτό που λείπει.

2.Καλλιτεχνικές επιρροές για μορφοποίηση έργων

2.1.Πρώτη διαδραστική δοκιμή με τίτλο_Everyday life in fast forward.



54-55.Giota Andriakaina_Everyday life in fast forward_video 3 min_2021.



56-57. Giota Andriakaina_Everyday life in fast forward_interactive video _2021.

Η πρώτη δοκιμή σε αυτήν την βιντεοεγκατάσταση αφορά μια βαλίτσα (εικ.55-56), που είναι επενδυμένη με θραύσματα από χαρτί ταπετσαρίας, με την πρόθεση να μορφοποιηθεί στην επιφάνειά της, κάτι ανάμεσα στο μέσα και το έξω ενός αστικού τοπίου. Η βαλίτσα συνδέεται μέσω καλωδίου με ένα ψαλίδι και μια βελόνα. Η μορφολογία του video προέκυψε με την γλώσσα προγραμματισμού processing ενώ για την διαδραστικότητα αυτής της δοκιμής χρησιμοποιήθηκε arduino. Η δοκιμή αυτή καλεί τον θεατή να ενώσει το ψαλίδι με την βελόνα προκειμένου να αρχίζει να προβάλλεται το βίντεο Everyday life in fast forward (εικ.53-54) που ενώνει φράσεις, αφηγήσεις ανθρώπων που βιώνουν μια πραγματικότητα σε κρίση. Το βίντεο αυτό παρουσιάζει τα ιδιόρρυθμα γραπτά των περαστικών της έκθεσης που προαναφέρθηκε. Το βίντεο καλεί τον θεατή σε ένα σιωπηλό διάλογο με τα χειρόγραφα σημειώματα. Ο ήχος απουσιάζει. Ενώ στο βίντεο υπονοείται η ανθρώπινη παρουσία μέσω των χειρόγραφων σημειωμάτων, δεν υπάρχει ανθρώπινη παρουσία, παρά μόνο φράσεις. Ο βομβαρδισμός των σημειωμάτων-εικόνων μέσω της ταχύτητας του βίντεο, καθώς και η χαμηλή ανάλυση καθιστά τα σημειώματα αδύνατα προς ανάγνωση, τα μετατρέπει σε καρέ που θυμίζουν μορφολογικά την έλλειψη σήματος της τηλεόρασης.

Ο ρυθμός του ξετυλίγματος των σημειωμάτων της καθημερινότητας εμποδίζει ή ευνοεί τη διασύνδεση των ανθρώπων, τη συμπερίληψη του ενός στη ζωή του άλλου;

Προσπαθώ να συνδέσω την έννοια της μεταφοράς, του ταξιδιού μέσω της βαλίτσας με την έννοια της μεταφοράς ως αλληγορίας του λόγου. Η προσωπική μου περιπλάνηση καθώς και του θεατή εντός της εγκατάστασης, προσδοκώ να συνδεθεί με μια πολύ

ενδιαφέρουσα πρόταση που διάβασα αποσπασματικά στο βιβλίο του James Joyce με τίτλο Η αγρύπνια των Φίννεγκαν, *Είμαστε αποκλεισμένοι μέσα σ' αυτόν τον κενό κόσμο θα ταξιδέψω σ' όλον τον άδειο κόσμο.* Το παραπάνω βιβλίο δύσκολα μπορεί να διαβαστεί, όπως κι εγώ δυσκολεύομαι να εξορθολογήσω τις εικαστικές μου δοκιμές και συχνά να κατανοήσω την σύγχρονη καθημερινότητα.

Αφορμή, λοιπόν, της εργασίας αυτής είναι τα χειρόγραφα σημειώματα. Θα επιχειρήσω να δημιουργήσω ένα πλαίσιο, μέσω της βιντεοεγκατάστασης όπου θα συνυπάρχουν τα ποιητικά χειρόγραφα σημειώματα, τα σημειώματα που εκφράζουν την αγωνία των καθημερινών ανθρώπων με τον κενό, ασύνδετο λόγο, μια άλλη όψη του δημόσιου λόγου που ακούγεται από τα τηλέφωνα.

Μορφολογικά η παραπάνω διαδραστική δοκιμή σ' ότι αφορά το βίντεο, ίσως, έχει επιρροές από την σημαντική εργασία του αφροαμερικανού καλλιτέχνη και υπερασπιστή πολιτικών δικαιωμάτων, Jack Whitten (1939-2018). Την περίοδο εργασίας μου ήρθα σε επαφή, επίσης, με το έργο του Charles Sandison (1969). Η δουλειά του περιλαμβάνει λέξεις φράσεις (εικ.57) που συναντιούνται άλλοτε με επιθετικό, γοργό τρόπο και άλλοτε με ειρηνικό, αργόσυρτο ρυθμό. Η ποιητική τους απεικόνιση στηρίζεται στον δυαδικό κώδικα και αφορά δίπολα εννοιών του συστήματος της σκέψης όπως κλειστό-ανοικτό, ζωή-θάνατος, μέσα- έξω, ιδιωτικό- δημόσιο.



58. Jack Whitten_ The Wall_2009.



59. Charles Sandison

Data for a Theory of Color, 2010.



60. Paul Klee

The gate of the night_1921.



61. Josef Albers

I-S V V II_1971.



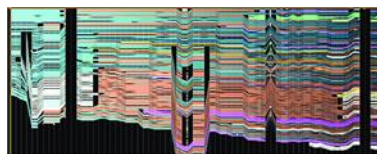
62. Johannes Itten

Untitled_1948.

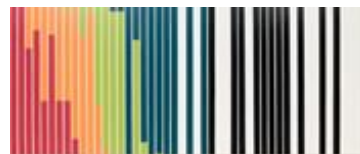
Ο τίτλος του έργου του Charles Sandison, *Data for the theory of color* με οδήγησε στα έργα των καλλιτεχνών- δασκάλων της θεωρίας του χρώματος και του σχεδίου, Josef Albers (εικ.59), Johannes Itten (εικ.60), Paul Klee (εικ.58) της σχολής Μπάουχαους που νομίζω πως συνέβαλαν στη μορφολογία της βαλίτσας. Τεχνικά και άρα μορφολογικά, το βίντεο *Everyday life in fast forward* συνδέεται και με την εικαστικό Giselle Beiguelman στο βίντεο με τίτλο *Sometimes Always/Sometimes Never* (2005). Η Beiguelman δίνει τη δυνατότητα στο κοινό να χρησιμοποιήσει ένα πληκτρολόγιο και ποντίκι για να επεξεργαστεί, σε πραγματικό χρόνο, τη σειρά και τη θέση των καρτέ στην οθόνη καθώς και να επιβάλει έγχρωμα φίλτρα στις εικόνες (εικ.61) δημιουργώντας ένα παλίμψηστο που πυροδοτεί μια διαδικασία διαγραφής και καμία ενέργεια δεν επαναλαμβάνεται ποτέ. Η ερμηνεία που δίνουν στο έργο τους το καλλιτεχνικό δίδυμο Fernanda Viégas (1971) και Martin Wattenberg (1970) οι οποίοι μέσω λογισμικών προγραμμάτων οπτικοποιούν οικονομικά δεδομένα και συνομιλίες στα chats (εικ.62), με παραξένεψε για τον ίδιο λόγο που συνέβη με την δουλειά του Γερμανού καλλιτέχνη KP Brehmer που χρησιμοποιεί εκτυπώσεις offset (εικ.63) και περιγράφει την εργασία του ως κριτική στον καπιταλισμό και τη συσσώρευση του πλούτου. Το ενδιαφέρον με αφορμή τις εργασίες αυτών των καλλιτεχνών ήταν ότι ανακάλεσα μνημονικά, την περίφημη φράση του Μάρσαλ Μακ Λούαν *Όσο περισσότερα στοιχεία για εμάς καταγράφουν οι βάσεις δεδομένων, τόσο λιγότερο υπάρχουμε*.



63. Giselle Beiguelman
*Sometimes Always/
Sometimes Never* _2005.



64. Fernanda Viégas- Martin Wattenberg
*History Flow*_2003.



65. KP Brehmer
*Proportion of Public Sector Employee*_1938.

Η αναγνώριση εικαστικότητας σε αυτά τα χειρόγραφα σημειώματα που απεικονίζονται στο βίντεο και η πρόθεση μου να τα αξιοποιήσω, ίσως έχει επηρεαστεί και από ένα πλήθος έργων παλιότερων και νεότερων καλλιτεχνών. Αρχικά θα αναφέρω τη σειρά έργων του Alberto Burri (1915-1995) με τίτλο *Bianco*. Ο Burri μου μεταφέρει μια δυνατή συγκίνηση όταν χρησιμοποιεί φθαρμένα, τσαλακωμένα υλικά (εικ.64) και επιχειρεί, σύμφωνα με τον ιστορικό τέχνης Giulio Carlo Argan να μεταφέρει το τραύμα των πληγών που βίωσε στον πόλεμο. Ο Gedi Sibony (1973) χρησιμοποιεί στην δουλειά του απορρίμματα χαρτιού (εικ.65) και πειραματίζεται με έργα που θυμίζουν τον Robert Rauschenberg (1925-2008) τον Richard Tuttle (1941) και τα κολάζ του Kurt Schwitters (1887-1948) (εικ.66) ειδικά στις δουλειές τους με μη παραδοσιακά υλικά.



66. Alberto Burri
Bianco, 1952.



67. Gedi Sibony
The Two Most Important Days, 2013.



68. Kurt Schwitters
Merzzeichnung 47, 1920.



69. Mariana Castillo Deball
Initiations, 2009.



70. Richard Tuttle
When pressure exceeds weight, 2012.

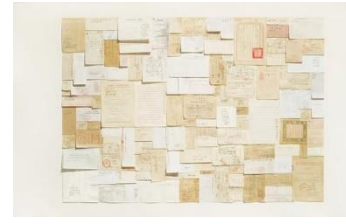
Η μεξικανή καλλιτέχνης Mariana Castillo Deball (1975) αξιοποιεί εικαστικά ιστορίες ανθρωπολόγων και ιθαγενών δημιουργών προσδίδοντας στα έργα της την ιδέα της *βιογραφίας των αντικειμένων*. Τα χειρόγραφα σημειώματα που χρησιμοποιώ ενώ προέκυψαν όπως προαναφέρθηκα, από την συνομιλία των θεατών με τρία πορτρέτα καμωμένα με νήμα και στη συνέχεια με κείμενο (εικ.48-51), σκέφτηκα ότι αποκομμένα από τα πορτρέτα, θα μπορούσαν να λειτουργήσουν τα ίδια ως πορτρέτα, αφήνοντας τον θεατή ελεύθερο να μορφοποιήσει στη μνήμη του το πρόσωπο που γεννά το πολυφωνικό και ταυτόχρονα σιωπηλό κείμενο που περιέχουν. Προσπάθησα να λειτουργήσει αυτό το βίντεο *Everyday life in fast forward* (εικ.52-53) σαν θραύσματα ιστοριών της καθημερινής ζωής. Στην αναζήτηση που έκανα με αφορμή την παρούσα εργασία δεν θα μπορούσα να παραλείψω τον Richard Tuttle, ο οποίος χρησιμοποιεί ταπεινά υλικά (εικ.68) με χειροποίητο τρόπο και η δουλειά του αντανακλά τον εύθραυστο χαρακτήρα της ανθρώπινης ύπαρξης. Η μορφή του θραυσματικού χαρακτήρα τόσο στο βίντεο (εικ.52-53), στα χειρόγραφα σημειώματα όσο και στη χειροποίητη επεξεργασία της βαλίτσας (εικ.54-55) ενισχύθηκε και από την μορφολογία της δουλειάς νεότερων καλλιτεχνών όπως ο David Musgrave (1973). Η απώλεια μιας ενιαίας εικόνας μορφοποιείται στο έργο του με τίτλο *Faulty images*. Μορφολογικά παραθέτω ως παραδείγματα και τα έργα του μεξικανού Inaki Bonillas (1981) καθώς και του κινέζου Hong Hao.



71. David Musgrave_
Faulty Images_2006.



72. Inaki Bonillas
Words and photos_2014.



73. Hong Hao
Paper Mosaic Installation_ 2011.



74. Giota Andriakaina_2021

2.2.Δεύτερη δοκιμή_Βίντεο με τίτλο The poetics of everyday life



75.Giota Andriakaina_The poetics of everyday life_

Video duration 10 min_2021

If there are no questions,
there are no answers.
If there are questions
then, of course, there are
answers,
but the final answer makes the
questions seem absurd
whereas the questions, up
until then, seem more
intelligent than the answers.

(Cage 118)

Στο βίντεο *The poetics of Everyday life* (εικ.72) χρησιμοποίησα μόνο την μορφολογία του προγράμματος Unity για μια εναλλακτική παρουσίαση των χειρόγραφων σημειωμάτων με ακουστική δυνατότητα, αφαιρώντας την δυνατότητα διάδρασης που προσφέρει το πρόγραμμα αυτό. Την περίοδο που συνέλεξα τα χειρόγραφα σημειώματα παράλληλα ηχογραφήσα όσους θεατές συμμετείχαν. Τα σημειώματα που είναι αναρτημένα στον τοίχο είναι χειρόγραφες ερωτήσεις που με την κίνηση του βέλους του ποντικιού επάνω τους, ακούγεται μια διαφορετική ερώτηση. Διαφορετικές ερωτήσεις συναντιούνται σε αυτό το βίντεο χαμηλής, αργής ταχύτητας και η παρουσίαση τελειώνει με την μοναδική καταφατική πρόταση *Δεν έχω άλλες αντοχές* που μόλις ακούγεται καλεί τον θεατή με τα κοινά κουμπιά, buttons, διαδικτυακών παιχνιδιών Visit gallery και Escape, σε μια νέα πολυφωνική ανακάλυψη. Το χωρικό πλαίσιο απουσιάζει, το τέλος της γεωγραφίας προκύπτει ως αποτέλεσμα της χρήσης των media. Η βραδύτητα συμπορεύεται με την ταχύτητα του προηγούμενου βίντεο¹⁷.

¹⁷ Σχετικά με το μουσικό χαλί χρησιμοποίησα το 4'33 το γνωστό έργο του Cage το οποίο υμνούσε τη σιωπή. Επιθυμούσε με άλλα λόγια, να τονίσει τη σημασία της σιωπής. Οι ήχοι του περιβάλλοντος μπορούσαν να παίξουν το ρόλο της μουσικής. Έτσι στο συγκεκριμένο κομμάτι οι ήχοι προέρχονταν από το χρονόμετρο που πατούσε ο πιανίστας ή σε άλλα έργα από τυχαίους ήχους που παράγονταν από μια μεγάλη ή μια μικρή ορχήστρα. Το ότι κλείνει το πιάνο, είναι επίσης ήχος. Ο βήχας του κοινού είναι μέρος του μουσικού κομματιού. Στο κομμάτι αυτό επειδή υπάρχει ησυχία και οι ήχοι είναι διάσπαρτοι στον χώρο και στον χρόνο, δηλαδή δεν είναι πυκνοί και συνεχείς, τα εφέ που πέρασα δημιούργησαν αφηρημένους ήχους, ήχους που δεν γνωρίζαμε από πριν ότι μπορεί να υπάρξουν. Στο μουσικό έργο του Cage για προετοιμασμένο πιάνο (prepared piano), ο Cage τροποποιεί το άκουσμα από τις νότες του πιάνο, βάζοντας βίδες ή άλλα αντικείμενα στις χορδές του πιάνου αλλοιώνοντας τον φυσικό ήχο του πιάνου. Σε αυτό το έργο του, χρησιμοποίησα, εφέ granular synthesis (hourglass), stretching

2.3. Τρίτη δοκιμή με τίτλο Layers of words



76. Giota Andriakaina_Layers of words _2021.

(paulxstretch) , pitch shifting, gate εφέ (ένα εφέ δυναμικό σχετικό με την ένταση του ήχου , το οποίο ανοίγει ή κλείνει την δυναμική του ήχου, δηλαδή επιβάλλει σίγαση ή δυνατό ήχο σε τακτά χρονικά διαστήματα με συχνότητα που καθορίζουμε . Γι' αυτό ακούγεται σαν τρέμουλο. Χρησιμοποίησα επίσης delay εφέ που παίζει επαναληπτικά τον ήχο μετά από λίγη καθυστέρηση . Επίσης χρησιμοποίησα μια μίξη granular επεξεργασίας με εφέ χώρου reverb αντήχηση, PaulXstretch η οποία κάνει τους ήχους να έχουν διάρκεια και να ακούγονται σαν drone ήχοι δηλαδή κρατημένοι, επαναλαμβανόμενοι ήχοι που τους έκανα stretching , πειράζοντας παράλληλα τις ρυθμίσεις του PaulXstretch (αρμονικές, τονικό ύψος, stretch, frequency shift, κτλ. Χρησιμοποίησα επίσης, το HourGlass freesoftware από ΧΕΝΑΚΙΟΣ. Το παραπάνω ηχητικό υλικό λειτούργησε ως χαλί και γι' αυτό το λόγο οι πειραματισμοί είχαν σκοπό να μεταλλάξουν το ηχητικό υλικό αλλά και κάποιες φορές να διατηρήσουν χαρακτηριστικά του μουσικού έργου του John Cage. Δεν το μετέτρεψα σε κάποια σημεία σε κάτι τελείως αλλοιωμένο. Παράλληλα ακούγονται βήματα βιντεοπαιχνιδιού και άνοιγμα χαρτοκιβωτίων υπονοώντας την ανθρώπινη παρουσία που ενώ ακούει τους καθημερινούς ανθρώπους να εκφράζουν την αγωνία τους, αυτός ο αόρατος άνθρωπος κάτι ψάχνει.



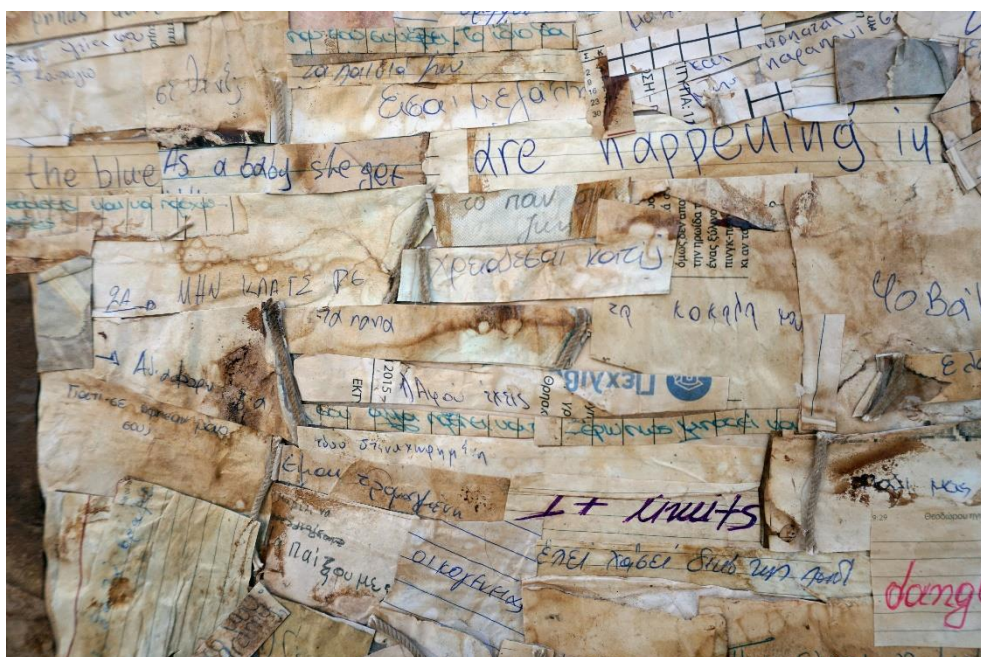
77.Giota Andriakaina_Layers of words_2021.



78.Giota Andriakaina_2021.



79. Giota Andriakaina_2021.



80. Giota Andriakaina_detail_2021.



81.Giota Andriakaina_2021.

Ο θεατής ταξιδιώτης- flauter σε αυτήν την βιντεοεγκατάσταση έρχεται σε επαφή με ένα σωρό βιβλίων(εικ.82) με διαφορετικούς τίτλους Nonsense words, Words like swords, Words like a ton of bricks, Heavy Empty and voiceless, βιβλίων που δεν διαβάζονται. Επίσης μπορεί να δει τιμεντένια πλεκτά γράμματα που δεν μορφοποιούν κείμενο καθώς και ένα κολάζ που αποτελείται από αποσπάσματα των σημειωμάτων που επίσης δεν μορφοποιούν ένα συνεχές, συνεκτικό κείμενο. Την βιντεοεγκατάσταση συνοδεύουν δισδιάστατες δοκιμές με τίτλο eyes που πίσω από μια τρύπα υπάρχει ένας σωρός χρωματιστών χαρτιών που υποδηλώνει ότι κρύβεται κάποιο κείμενο, το οποίο πάλι δεν διαβάζεται. Σε αυτήν την διαδραστική ερμηνεία της τέχνης που εμφανίζεται ακόμη και στις τρεις διαστάσεις ενός έργου, χωρίς απαραίτητα την χρήση της τεχνολογίας, το κινούμενο σώμα του θεατή μετέχει. Η όραση εξαρτάται από την κίνηση. Ένα πάζλ είναι αυτός ο σωρός που αποτελείται από αλλεπάλληλα στρώματα λέξεων, βιβλία που δεν εξωτερικεύουν την σκέψη, που

φαίνεται να ταιριάζουν αλλά που στερούν τη δυνατότητα στον θεατή να εισχωρήσει εντός τους μιας και μορφοποιούν μια κλειστή κατασκευή. Εδώ θα ήθελα να θυμίσω την παρατήρηση του Πωλ Βιριλιό που περιγράφει την τεχνολογική επιτάχυνση με το πέρασμα από την προφορική ομιλία στον γραπτό λόγο (εκ-τεχνολόγηση του λόγου) και από το βιβλίο στη χρήση του τηλεφώνου.

Πάντα με εντυπωσίαζε η πρόθεση του Θ. Αγγελόπουλου για ένα χειροποίητο σινεμά και η αγάπη του για τις μικρές προτάσεις που διαπραγματεύονται το ζήτημα της απώλειας. Όπως προανέφερα, ο Αγγελόπουλος περιγράφει τη ζωή και τη γνώση σαν ένα ταξίδι στο τέλος του οποίου θα έχει βιώσει περισσότερα. Θα επιθυμούσα, λοιπόν, να καταγράψω την κίνηση του θεατή μέσα σε αυτήν την εγκατάσταση. Να μεταμορφωθεί αυτή η εγκατάσταση σε ένα tableaux vivant που καλεί τον θεατή να καθυστερήσει το βλέμμα του και να ατενίσει με προσοχή το στιγμιαίο, αυτό που διαφεύγει συχνά της προσοχής, ή και αυτό το οποίο δεν θέλουμε να δούμε και να στοχαστούμε – την δυσκολία της καθημερινής ζωής.

Άρα η εργασία αυτή δεν έχει τελειώσει.

Αποτελεί μια αφορμή ο θεατής και ο δημιουργός να αναστοχαστούν τους γρήγορους, εξωφρενικούς ρυθμούς της καθημερινής τους ζωής και να σταθούν κριτικά απέναντι στη χρονική συμπίεση της γνώσης, της σχέσης με τον άλλον και την εξάρθρωση της εμπειρίας. Μορφολογικά σε αυτήν την δοκιμή νομίζω, ότι με επηρέασε το έργο του μεξικανού καλλιτέχνη Damián Ortega. Ο Ortega(1967) επιχειρεί μια κριτική στη γραφειοκρατία, στη συσσώρευση του κεφαλαίου και στη φτώχεια, χρησιμοποιώντας συχνά υλικά της καθημερινής ζωής (εικ.83), αυτοκίνητα εργαλεία συνθέτοντας θραυσματικές γλυπτικές εικόνες, εικόνες που απαρτίζονται από τα μέρη του αντικειμένου, αποχωρισμένα από το σύνολο. Ο σωρός των βιβλίων σαν χρωματικές λωρίδες αλλά περισσότερο σαν συμβολικά πορτρέτα, παρουσιάζονται στις δουλειές των Dave Muller (1964) (εικ.84) και Zoe Leonard (1961)(εικ.85).



82.Damián Ortega
(for Parkett no. 92)_2013.



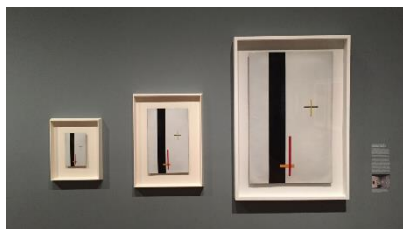
83. Dave Muller
This American's Top 40 _2012.



84. Zoe Leonard
How to Make Good Pictures_2016.

2.4. Τέταρτη διαδραστική δοκιμή με τίτλο HOLD ON!

Η συμμετοχικότητα του θεατή σε αυτήν την βιντεοεγκατάσταση επαναλαμβάνεται μέσω των κουδουνισμάτων των τηλεφώνων που καλούν τον θεατή να ακούσει έναν ασύνδετο, ασυνάρτητο λόγο που αποκαλύπτεται πρόταση-πρόταση από διαφορετικές τηλεφωνικές συσκευές. Ο λόγος¹⁸ αυτός σχετίζεται με τον δημόσιο λόγο, από μια άλλη οπτική. Το τηλέφωνο λειτουργεί σαν ένα όχημα μιας σχέσης. Στην προκειμένη περίπτωση μιας σχέσης χωρίς ενότητα, αναδεικνύοντας το κενό της επικοινωνίας. Το κενό της επικοινωνίας μεταξύ των καθημερινών ανθρώπων και του πολιτικού λόγου. Τα σημειώματα και οι φωνές των συνηθισμένων ανθρώπων σου παρουσιάζουν τα γεγονότα ενώ η φωνή από τα τηλέφωνα που θα περίμενε κανείς να σε ενημερώνει, δεν λέει τίποτα. Ο λόγος της πολιτικής δεν αποδίδει αυτό το οποίο αποτελεί το αντικείμενο του δηλαδή την κατάρρευση των οραμάτων της προόδου, τα οικονομικά τους προβλήματα, την αγωνία τους για το αύριο. Το τηλέφωνο χρησιμοποιήθηκε εικαστικά με διαφορετικούς τρόπους. Το 1922 ο László Moholy Nagy χρησιμοποίησε το τηλέφωνο για να παραγγείλει πέντε επισμαλτωμένους πίνακες(εικ.86) από εταιρεία σήμανσης και επιγραφών. Συγκεκριμένα καθοδήγησε τον υπάλληλο της εταιρείας περιγράφοντας του αυτό που σχεδίασε όση ώρα μιλούσαν (Paul 2003).



85.László Moholy-Nagy
Telephone Paintings_1922.



86..Matrix_film_1999.



87. Angus Fairhurst_ Gallery
Connections_1991-96.

Στην ταινία Matrix το τηλέφωνο(εικ.87) χρησιμοποιείται προκειμένου να ασκήσει έλεγχο καθώς και στο διαδραστικό έργο του Douglas Gordon Hello it's me, ο οποίος καλεί τηλεφωνικά τους πελάτες ενός καφέ στέλνοντας οδηγίες.

Στην περφόρμανς του Angus Fairhurst με τίτλο Gallery Connections, ο καλλιτέχνης συνέδεσε τα τηλέφωνα δυο διακεκριμένων γκαλερί στο Λονδίνο με τρόπο ώστε οι ιδιοκτήτες των γκαλερί να μπορούν να συνομιλούν μόνο μεταξύ τους, προκαλώντας παρανόηση και μπέρδεμα(εικ.88).

¹⁸ Δες σελίδα 123-124



88.Giota Andriakaina_Hold on_Interactive installation_2021.



89.Harun Farocki _Listening Stations_2006.



90.David Mach_Installation Art of Twelve phone boxes_2019.

Το έργο Listening station (εικ.90) ανήκει στον τσέχο Harun Farocki (1944-2014). Ο Farocki ασχολήθηκε με τον κινηματογράφο και την συγγραφή βιβλίων και καταπιάνεται με θέματα που αφορούν την εξουσία και την επιτήρηση, χρησιμοποιώντας εικαστικά το εικονικό περιβάλλον των βιντεοπαιχνιδιών του υπολογιστή.

Ο τηλεφωνικός θάλαμος αντικείμενο της καθημερινής ζωής των ανθρώπων που κατοικούν στο Λονδίνο είχε αποσυρθεί και ο David Mach αποφάσισε να το χρησιμοποιήσει για να δημιουργήσει μια εγκατάσταση μεγάλων διαστάσεων. Ενώ η εγκατάσταση έχει μια σειριακή διάταξη (εικ.91), ο ίδιος τάσσεται εναντίον του ορθολογισμού και της όποιας γραμμικής αφήγησης. Το ενδιαφέρον του με αφορμή τον τηλεφωνικό θάλαμο, που υπήρξε σήμα κατατεθέν του Λονδίνου, ήταν πως να συνθέσει ένα κόκκινο ορθογώνιο με μια κόκκινη καμπύλη (Mach 2019).



91.Robert Adrian X_ The World in 24 Hours_1982.

Το 1982 ο Robert Adrian X με το έργο του *The World in 24 Hours* κατασκευάζει ένα παγκόσμιο multimedia project (εικ.92) που βασίζεται στην ιδέα ότι το τηλέφωνο θα είναι η αφορμή για την εξάπλωση του internet που έλαβε χώρα το 1990. Κατά την διάρκεια αυτού του project καλλιτέχνες από 16 χώρες, συνδέθηκαν μέσω παλιάς τεχνολογίας, τηλεφώνων(Adrian 2015), fax, τηλεοράσεων αργής σάρωσης (slow scan TV), τερματικού υπολογιστή (computer terminals) για ένα συνεχόμενο 24ωρο, στα πλαίσια του Ars Electronica Festival. Η εννοιολογική προσέγγιση του project αυτού επιχείρησε να καταδείξει αρχικά ότι η επικοινωνία μέσω του διαδικτύου θα αλλάξει τις ζωές μας, ότι κάποιες χώρες, ειδικά μη καπιταλιστικές, της Ανατολικής Ευρώπης και της Αφρικής θα αποκλειστούν από την χρήση του παγκόσμιου δικτύου καθώς και να τονίσει ότι ο ρόλος του καλλιτέχνη μπορεί να επεκταθεί πέραν από την κατασκευή αντικειμένων, στη δημιουργία χώρου. Η επικοινωνία μέσω της παραδοσιακής τηλεφωνικής συσκευής θα διαφοροποιηθεί από την επικοινωνία ένας με έναν και θα διαμορφωθεί σε επικοινωνία με πολλούς ανθρώπους, ταυτόχρονα, την ίδια χρονική στιγμή. Η τέχνη θα αλλάξει περιεχόμενο, τρόπο, μέθοδο. Ποιος ο ρόλος του καλλιτέχνη που διαπραγματεύεται θέματα οπτικής αντίληψης μέσα στο ιντερνετικό *αόρατο* δίκτυο;



92.Aman Mojadidi_ Once Upon a Place _2017.

Ο αμερικανό-αφγανός καλλιτέχνης Aman Mojadidi, τοποθέτησε την διαδραστική του εγκατάσταση στην πλατεία Times Square. Η εγκατάσταση αυτή αποτελούνταν από τρεις

τηλεφωνικούς θαλάμους (εικ.93) και είχε τον τίτλο Once Upon a Place (2017). Οι επισκέπτες μπορούσαν σηκώνοντας το ακουστικό να ακούσουν τις ιστορίες (70 συνολικά-διάρκειας 2 min η καθεμία) μεταναστών προσφύγων, που αφηγούνται την διαδρομή από τη χώρα τους μέχρι τη Νέα Υόρκη. Σε κάθε τηλεφωνικό θάλαμο υπήρχε και ένα βιβλίο με εποπτικό υλικό από τις προσωπικές ιστορίες των μεταναστών. Όσοι θεατές-μετανάστες επιθυμούσαν, μπορούσαν να γράψουν τη δική τους ιστορία.



93.Υπαίθρια αγορά στο Κάιρο

Η καθημερινότητα είναι πάντα μια αφορμή για σκέψη. Η παραπάνω εικόνα (εικ.94) μου φάνηκε αισθητικά ενδιαφέρουσα καθώς και η ιστορία που διηγείται το βίντεο που αφορά εργασία του Μενέλαου Καραμαγγιώλη και έχει τίτλο no_border_films (2019). Το κεντρικό πρόσωπο αυτής της ιστορίας, βρίσκεται στις φυλακές ανηλίκων και επιθυμεί να πάρει άδεια για να παραβρεθεί στην κηδεία της μάνας του στην Αλβανία. Στο συγκεκριμένο βίντεο αποτυπώνεται μια σκηνή θρήνου μέσω της κάμερας ενός κινητού τηλεφώνου.



94.Markus Kison _ Echo touch_2008.

Ξεχώρισα επίσης, την δουλειά του Markus Kison με τίτλο Echo touch που χρησιμοποιώντας την αγωγιμότητα των οστών, καλεί τους θεατές σε μια ακουστική εμπειρία (εικ.95).Τους καλεί να βιώσουν ένα ιστορικό γεγονός, αυτό της αεροπορικής επιδρομής στις 13 Φεβρουαρίου 1945.Ο ήχος των βομβαρδισμών μεταφέρεται, μέσω του βραχίονα που ακουμπάει στο κιγκλίδωμα της γέφυρας, απευθείας στο αυτί του θεατή.



95. Christian Marclay_ Telephones_1995.

Ο Christian Marclay, το 1995, δημιουργεί το έργο Telephones(εικ.96) ενώνοντας γνωστές κινηματογραφικές σκηνές όπου ένα σύνολο διαφορετικών αντιδράσεων *ράβεται* σε μια ενιαία συνομιλία.



96. Sophie Calle _Le Telephone_2015

Η καλλιτέχνης Sophie Calle δημιουργεί ένα γλυπτό σε σχήμα λουλουδιού(εικ.97) με τίτλο Le Telephone χρησιμοποιώντας έναν τηλεφωνικό θάλαμο. Η καλλιτέχνης καλούσε το συγκεκριμένο τηλέφωνο με την προσδοκία ότι κάποιος άγνωστος που θα περνούσε από το σημείο αυτό θα απαντούσε στην κλήση της.



97. John Giorno_ Dial a Poem_1969.

Το έργο του John Giorno με τίτλο Dial a Poem(εικ.98) δημιουργήθηκε με σκοπό την διάδοση της ποίησης το 1968.Περιλαμβάνει 200 ηχογραφήσεις που μπορείς να ακούσεις, αρκεί να καλέσεις μια συγκεκριμένη τηλεφωνική γραμμή.

Στο παράρτημα Β υπάρχουν λεπτομέρειες σχετικά με τον κώδικα και τον τεχνολογικό εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε στις παραπάνω δοκιμές.

Συμπεράσματα

Η παρούσα εργασία στρέφει το ενδιαφέρον σε μια νέα ευαισθησία που δεν έχει βρει ακόμη μεγάλη απήχηση στην ελληνική βιβλιογραφία. Το κίνημα slow art δίνει αξία στο βίωμα του θεατή, στην εμπειρία που βιώνει συμμετέχοντας σε μια εικαστική δοκιμή, στη σχεσιακή τέχνη του εικαστικού αντικειμένου με τον επισκέπτη της έκθεσης ασκώντας κριτική στην επιτάχυνση της καθημερινής ζωής. Η εμπλοκή μου με τα ψηφιακά εργαλεία adobe photoshop, adobe premiere, adobe audition, το λογισμικό διαδραστικών παιχνιδιών unity, της γλώσσας προγραμματισμού C# και processing και του μικροελεγκτή Arduino μου έδωσαν την δυνατότητα να μεταγράψω προηγούμενη εργασία με νέο τρόπο, σε μια βιντεοεγκατάσταση που εύχομαι να δίνει τη δυνατότητα στον θεατή να βιώσει μια εμπειρία.

Η κλωστή που ήταν το υλικό των προηγούμενων εργασιών μου, μετασχηματίστηκε σε καλώδιο στην παρούσα εργασία.

Επίσης η αναζήτηση που έγινε βιβλιογραφικά, με αφορμή αυτήν την εργασία, με όλες τις ελλείψεις της, ελπίζω να λειτουργήσει σαν αφορμή για σκέψη σχετικά με την ιστορία της τέχνης. Προσπάθησα να ενώσω τις γνώσεις από την “χειροποίητη” πλευρά της εικαστικής εργογραφίας με νέες γνώσεις από την ψηφιακή εργογραφία. Νομίζω ότι η προσπάθεια να ενώσω τις αισθήσεις όραση, ακοή και αφή που αποτελούσε έναν προβληματισμό μου, ενισχύθηκε από την επαφή μου με τα νέα μέσα. Ελπίζω ο εικαστικός πειραματισμός μου να συμβάλλει προς αυτήν την κατεύθυνση και θα χαίρομαι εάν αυτή η εργασία γίνει μια αφορμή που θα συνδέσει τη σχέση παραδοσιακής ζωγραφικής, πρότερης γλυπτικής με την νέα πραγματικότητα που λόγω της πανδημίας, αλλά και της εξέλιξης της τεχνολογίας, γίνεται ολοένα και πιο ψηφιακή.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή και τους υπόλοιπους καθηγητές του μεταπτυχιακού προγράμματος σπουδών που με βοήθησαν με τις γνώσεις τους, την προτεινόμενη βιβλιογραφία και τις παρατηρήσεις τους στην πορεία της εργασίας μου.

ΞΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Belting, Hans.2018. “Προς μια ανθρωπολογία της εικόνας”. *Ιστορία της τέχνης*. 7 :24-41.
- Berger, John.1993.*Η εικόνα και το βλέμμα*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Bourriaud, Nicolas.2014. *Σχεσιακή αισθητική, επιστημονική επιμέλεια : Δημήτρη Γκινοσάτη*. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών.
- Cage, John.1976.*Silence.Lectures and writings by John Cage*.USA:Wesleyan University Press.
- Cumming, Elizabeth, Kaplan, Wendy. 1991. *The arts and crafts movement*. UK:Thames and Hudson.
- Esplund, Lance.2018. *The art of looking. How to read modern and contemporary art*. New York: Basic Books.
- Honore, Carl.2005. *In Praise of Slowness: How a Worldwide Movement Is Challenging the Cult of Speed*, New York: Harper Collins.
- Jennings, Gabrielle.2015. *Abstract video. The moving image in contemporary art*. USA: University of California Press.
- Koepnick, Lutz.2014. *On Slowness: Toward an Aesthetic of the Contemporary*. USA: Columbia University Press.
- McLuhan, Marshall. 1990.*Media. Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*. Αθήνα:Κάλβος.
- Nuccio, Ordine. 2014. *Η χρησιμότητα του άχρηστου. Μανιφέστο, με ένα δοκίμιο του Abraham Flexner*. Αθήνα: Άγρα.
- Ong ,Walter. 1997.*Προφορικότητα και Εγγραματοσύνη. Η εκτεχνολόγηση του λόγου*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης.
- Paul, Christiane .2003. *Digital Art*. UK: Thames & Hudson LTD.
- Reed, Arden.2017. *Slow Art: The Experience of Looking, Sacred Images to James Turrell*. University of California Press.
- Rush, Michael. 1999. *New media in art*. UK: Thames &Hudson.
- Virilio, Paul. 1986. *Speed and Politics. An Essay on Dromology*. New York: Semiotext(e).
- Wapner, Paul and Hilal Elver.2016. *Reimagining Climate Change*.London and New York: Routledge.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βιριλιό, Πωλ.2000. *Η πληροφορική βόμβα*. Θεσσαλονίκη: Νησίδες.
- Κούντερα, Μίλαν.2009.*Η βραδύτητα*. Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας.
- Μερλώ –Ποντύ, Μωρίς.1991. *Η αμφιβολία του Σεζάν .Το μάτι και το πνεύμα*, Αθήνα: Νεφέλη.
- Σχινά, Κατερίνα.2014.*Καλή και ανάποδη. Ο πολιτισμός του πλεκτού*. Αθήνα: Κίχλη.
- Ταρκόφσκι,Αντρέι.1987. *Σμιλεύοντας το χρόνο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Μαν,Τόμας.2017.*Θάνατος στη Βενετία*.Αθήνα:Μεταίχμιο.

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ & LINKS ΕΡΓΑΣΙΩΝ

ΞΕΝΗ ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

Adrian, Robert X. 2015. "In any case, it's all about the telephone" Ars electronica blog. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,

<https://ars.electronica.art/aeblog/en/2015/02/21/robert-adrian-x-turns-80/>

Appelt, Martha. 2019. "Béla Tarr Interview" Doc Nomads. Τελευταία πρόσβαση, 10 Νοεμβρίου

2020, <http://www.docnomads.eu/academic-board/43-the-docnomads-association-dna/news/365-bela-tarr-interview>

Bailey, Anna. 2019. "Slow art? It will 'blow your mind'". BBC News. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-47699001>

Birkerts, Sven. 2006. The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age. UK: McMillan.

Bitel, Anton. 2019. "Virtual Arthouse: Tsai Ming-liang's The Deserted at the Taiwan Film Festival" Little White Lies Magazine. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://lwlies.com/festivals/tsai-ming-liang-the-deserted-vr-taiwan-film-festival-london/>

Bommel, Koen van and André Spicer. 2011. "Hail the Snail: Hegemonic Struggles in the Slow Food Movement". Organization Studies, 32(12):1717-1744.

The Slow Food manifesto. Τελευταία πρόσβαση, 10 Νοεμβρίου 2020,

<http://www.sloth.gr.jp/2.Manifesto.htm>

Campbell, Thomas P. 2012. Slow art day Blog. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,

<https://www.slowartday.com>

Capalbo, Carla. 2019. "Carlo Petrini-Interview: Slow Food founder Carlo Petrini". Decanter (7

January) Τελευταία πρόσβαση, 20 Νοεμβρίου 2020, <https://www.decanter.com/magazine/interview-carlo-petrini-2-406733/>

Chevrier, Jean-François. 2003. "The Adventures of the Picture Form in the History of Photography". In Fogle, Douglas. (ed.). The Last Picture Show: Artists Using Photography 1960–1982 Minneapolis: Walker Art Centre: 116

Cruz, Maria Palacios. 2014. "In Search of Utopia: Slowness and the Everyday in Two Years at Sea and A Spell to Ward off the Darkness" Cinea. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://cinea.be/search-utopia-slowness-and-the-everyday-two-years-at-sea-and-a-spell-to-ward-off-the-darkness/>

Ehrlich, David. 2019. "Béla Tarr Reflects on Making Seven-Hour 'Sátántangó' 25 Years Ago and Life as an 'Ugly, Poor Filmmaker'". IndieWire. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,

<https://www.indiewire.com/2019/10/bela-tarr-satantango-restoration-interview-1202182436/>

Ganjavie, Amir. 2015. "When Minimalism Meets the Martial Art Tradition: An Interview with Hou Hsiao-hsien" Senses of Cinema. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,

<https://www.sensesofcinema.com/2015/feature-articles/hou-hsiao-hsien-interview/>

Gardner, Nicky. 2009. "A manifesto for slow travel". Hidden Europe, Exploring Cultures and Communities – the slow way. Τελευταία πρόσβαση, 10 Ιανουαρίου 2021, <https://www.hiddeneurope.co.uk/a-manifesto-for-slow-travel>

Hanagan, Nora. 2019. "The Citizen, the Baker, and the Candlestick Maker: What Democrats Can Learn from the Arts and Crafts and Slow Food Movements". American Political Thought 8(4).

Jeffs, Angela. 2005. "Knitting trip around Japan ties up more projects". The Japan Times. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,

<https://www.japantimes.co.jp/community/2005/05/07/general/knitting-trip-around-japan-ties-up-more-projects/>

Johnston, Kim. Duck, Ampersand. 2014. "Slow making". Slow making blog. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <http://slowmaking.blogspot.com/>

Kehe, Marjorie.2010. "Should your child be learning the art of slow reading?" The Christian Science Monitor. Τελευταία πρόσβαση, 20 Δεκεμβρίου 2020,<https://www.csmonitor.com/Books/chapter-and-verse/2010/0621/Should-your-child-be-learning-the-art-of-slow-reading>

Kevin, Kelly.2007. " The Spread of Slow". The long now foundation blog. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://blog.longnow.org/02007/11/26/the-spread-of-slow/>

Le Cunff, Anne-Laure.2020. "The speed reading fallacy: the case for slow reading". Ness Labs. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://nesslabs.com/speed-reading>

Lipson, Elaine.2012. " The Slow Cloth Manifesto: An Alternative to the Politics of Production Production". University of Nebraska – Lincoln. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,
<https://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1710&context=tsaconf>

Mach, David. 2019.Interview.Time & Leisure. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,
<https://www.timeandleisure.co.uk/interview-david-mach/>

Mansire, Pierre. Zwijnenburg, Kirsten.2009. "Slow future and the Slow future Manifesto". Pierre Mansire & Kirsten Zwijnenburg. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <http://www.kirstenzwijnenburg.nl/slow-future-manifesto>

Morgan, David.2017. "Defining the sacred in fine art and devotional imagery", Taylor & Francis Online.Religion:1-22. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0048721X.2017.1361587>

Narayanan, Aparna.2012. "Introducing the 'slow art' movement; it's like the 'slow food' movement, with art (and food)".Politico Magazine. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://www.politico.com/states/new-york/city-hall/story/2012/05/introducing-the-slow-art-movement-its-like-the-slow-food-movement-with-art-and-food-067223>

Perrin, David. 2019. "I Am Interested in the World, Not Just in Filming It": Béla Tarr on "Sátántangó""Notebook Mubi. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,
<https://mubi.com/notebook/posts/i-am-interested-in-the-world-not-just-in-filming-it-bela-tarr-on-satantango>

Reed, Arden.2017. "Slow Art in the Age of Instant Everything". Chicago Humanities Festival. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=XQxSrJV15ag>

"Seeing Patterns in the Films of Tsai Ming-liang" Fandor for movie lovers. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=t7d8rmaYlZg>

Seitz, Matt Zoller. 2019. "Abbas Kiarostami, the Filmmaker and the Man: an Interview with Godfrey Cheshire" Roger Ebert.com. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,
<https://www.rogerebert.com/mzs/abbas-kiarostami-the-filmmaker-and-the-man-an-interview-with-critic-and-longtime-friend-godfrey-cheshire>

Siniscalchi, Valeria.2013. "Environment, regulation and the moral economy of food in the Slow Food movement". Journal of Political Ecology, 20(1):295-305.

"Slow Art Day 2020 online @MOMus-Πειραματικό Κέντρο Τεχνών!!". Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://beater.gr/slow-art-day-online-momus/>

Slow Food Communities- International Congress in Chengdu(China, September-October 2017).Τελευταία πρόσβαση,19 Νοεμβρίου 2020, <https://www.slowfood.com/our-network/slow-food-communities/>

Sterritt, David. 2000. "With Borrowed Eyes: Abbas Kiarostami" Film Comment. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.filmcomment.com/film-comment-contact/>

Viola, Bill. 1986."I Do Not Know What It Is I Am Like" Electronic Arts Intermix. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://www.eai.org/titles/i-do-not-know-what-it-is-i-am-like>

Viola, Bill.2019. "Bill Viola's The Crossing – Everything you need to know». Public Delivery.

Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://publicdelivery.org/bill-viola-crossing/>

Viola,Bill.2004. "The Light Enters You — An interview with video artist Bill Viola".Lion's roar.

Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.lionsroar.com/the-light-enters-you/>

The Crossing – Everything you need to know". Public Delivery. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://publicdelivery.org/bill-viola-crossing/>

Walker, Alice. Oliver, Mary . 2019."What Does It Mean To Be A People of Attention?" Unitarian Society of Germantown. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://usguu.org/what-does-it-mean-to-be-a-people-of-attention/>

Walker, Michelle Boulous.2020. "Why slow philosophy is the antidote to fast politics". ABC's Religion and Ethics. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.abc.net.au/religion/michelle-boulous-walker-slow-philosophy-in-a-time-of-fast-polit/12336408>

Wigon, Zachary. 2013. "They Should Be Grateful: An Interview with Abbas Kiarostami" Filmmaker Magazine. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020,<https://filmmakermagazine.com/65073-they-should-be-grateful-an-interview-with-abbas-kiarostami/#.X-iLnhaxW9I>

Wroe,Nicholas.2014. "Bill Viola: 'People thought I was an idiot and that video would never last'".The Guardian. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/23/bill-viola-video-artist-interview-tate-modern-st-pauls-cathedral>

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ

Αγγελόπουλος,Θόδωρος.2012. "Δεν έχω άλλο σπίτι από το ταξίδι" La Ivolution Blog. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, <https://worldcity.wordpress.com>

Γκιμπιρίτης, Νικόλας.2015. "Κοινωνική επιτάχυνση και πολιική αδράνεια". Περιοδικό ResPublica. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου, 2020,<http://www.respublica.gr/2015/06/post/acceleration-inertia/>

Κουρλιούρος ,Ηλίας.2008. "Οικογεωγραφία"Research Gate Net:317-327. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, https://www.researchgate.net/profile/Elias_Kourliouros/publication

/258208529_Politistike_strophe_metamonternismos_kai_topikes_aphegeseis/links/00b7d534311a22930d000000/Politistike-strophe-metamonternismos-kai-topikes-aphegeseis.pdf

Μαραγκόπουλος, Άρης.2010. "Το έργο τέχνης στην εποχή της ψηφιακής (ανα)παραγωγής του, Μέρος 2ο" .e Anagnosis. Τελευταία πρόσβαση, 10 Δεκεμβρίου 2020, [https://www.eanagnosis.gr/gr/Articles/4/2/124/%CE%A4%CE%BF-%CE%AD%CF%81%CE%B3%CE%BF-%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CF%80%CE%BF%CF%87%CE%AE-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE%CF%82-\(%CE%B1%CE%BD%CE%B1\)%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%AE%CF%82-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CE%9C%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82-2%CE%BF.html](https://www.eanagnosis.gr/gr/Articles/4/2/124/%CE%A4%CE%BF-%CE%AD%CF%81%CE%B3%CE%BF-%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CF%80%CE%BF%CF%87%CE%AE-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AE%CF%82-(%CE%B1%CE%BD%CE%B1)%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%AE%CF%82-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CE%9C%CE%AD%CF%81%CE%BF%CF%82-2%CE%BF.html)

"Οι Artisans μας μούν στην «τέχνη της βραδύτητας» ή αλλιώς,The Art of Slow."2017.Fay's Control. <https://www.fayscontrol.gr/artisans-mas-mioun-stin-techni-tis-varititas-allios-art-slow/>

LINKS ΕΡΓΑΣΙΩΝ-ΚΩΔΙΚΕΣ

Learn How to Decode a TV Remote Using Arduino and IR Sensor (Video)

<https://nandgeek.com/blog/learn-how-to-decode-tv-remote-using-arduino/>

Using an Infrared Library on Arduino

<https://learn.adafruit.com/using-an-infrared-library>

Συνοπτικό βίντεο όλων των εργασιών(3 μέρη)

<https://drive.google.com/file/d/1VQNcrtHoBhivj2f6XrAsZI6pl9-JmWgZ/view?usp=sharing>

Βίντεο everyday life in fast forward(3 min)

https://drive.google.com/file/d/1xyr5wtzDMQRNZt_WaNcecYaaz1t34GDg/view?usp=sharing

Βίντεο με τίτλο The poetics in everyday life(12 min)

https://drive.google.com/file/d/1eXGpT_ma10nx4KG6k5rkzBI7bU574rPt/view?usp=sharing

Διαδραστική εργασία με τίτλο Hold On!_ Ήχοι από τηλέφωνα & sList.txt αρχείο που πρέπει να περιέχει μέσα η SD κάρτα.

https://drive.google.com/file/d/1_is5LDAoUBdoFMHnInZYIPWWuSYpEAUP/view?usp=sharing

https://drive.google.com/file/d/1IVPnznTKFU0bu2ssfN_VN7CBiQtukjWg/view?usp=sharing

Διαδραστική εφαρμογή Everyday life in fast forward_Κώδικας

<https://drive.google.com/file/d/1PYYeZmyu48aSLgHEG4OR4NGfDjXOZYge/view?usp=sharing>

Κώδικας processing για δημιουργία βίντεο με τίτλο Everydaylife in fast forward(φάκελος sketch_facilities)

https://drive.google.com/file/d/1qaZ32fvKlsj_pqLY3xjBnnbjEs7gCp64/view?usp=sharing

Διαδραστική Εφαρμογή με τίτλο Hold On_Κώδικας

<https://drive.google.com/file/d/1i5uYgTWHre9VN-0cHfXgZkhKMj73xwxL/view?usp=sharing>



98.Giota Andriakaina_2021.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α –ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

- 1.Giota Andriakaina_Ear-nest attempt_2021.
2. .Giota Andriakaina_2021.
- 3.Abbas Kiarostami_The Wind will Carry Us_2016.
<https://stonemovieesspree.blogspot.com/2016/03/the-wind-will-carry-us-1999-abbas.html>
- 4.Ben Rivers_The Two Eyes are Not Brothers_2015.
<https://www2.bfi.org.uk/news-opinion/sight-sound-magazine/features/pictures/location-ben-rivers-two-eyes-are-not-brothers>
- 5.Tsai Ming-Liang_No Form_2012.<https://www.moma.org/calendar/events/6647>
- 6.Hou Hsiao-Hsien_The Assassin_2016.<http://thecinemaarchives.com/2019/09/29/the-assassin-2015-hsiao-hsien-hou/>
- 7.Theo Angelopoulos_The Weeping Meadow_2004.
https://europeanfilmawards.eu/en_EN/film/trilogy-the-weeping-meadow.5928
8. Béla Tarr_ Sátántangó_1944 <https://www.criterionchannel.com/satantango>
- 9.Andrei Tarkovsky_The Forests Of Ivan's Childhood_1962.
<https://celluloidwickerman.com/2014/12/18/the-forests-of-ivans-childhood-1962-andrei-tarkovsky/>
10. Κατερίνα Σχινά_Καλή και ανάποδη. Ο πολιτισμός του πλεκτού_2014.
<https://media.public.gr/Books-PDF/9786185004118-0826946.pdf>
11. Andy Warhall_Sleep_1963. <https://worldscinema.org/2019/01/andy-warhol-sleep-full-version-1963/>
12. Ad Reinhart_Black Paintings_1954-1967<https://www.nytimes.com/2013/11/22/arts/design/ad-reinhardt-at-the-david-zwirner-gallery.html>
13. Robert Irwin_Light and Space_2007. <https://www.mcasd.org/exhibitions/robert-irwin-light-and-space>
- 14.Claude Monet_Rouen Cathedral_1894.
[https://en.wikipedia.org/wiki/Rouen_Cathedral_\(Monet_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Rouen_Cathedral_(Monet_series))
- 15.Claude Monet_Rouen Cathedral:The Portal (Sunlight)_1894.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/437124>
- 16.Thomas Struth_Kunsthistorisches Museum 3_Vienna_1989.
<https://www.mutualart.com/Artwork/Kunsthistorisches-Museum-III--Vienna/C9E2C34EE674878E>
- 17.James Turrell_Meeting_1980-86.<https://www.moma.org/calendar/events/5810>
- 178James Turrell_Dividing the light_2007.
<https://artsandculture.google.com/asset/dividing-the-light-james-turrell/IQEYUjBq7dRz0A>
- 19.Richard Serra_The Matter of Time_1939.<https://www.guggenheim-billbao.eus/en/learn/schools/teachers-guides/the-matter-of-time>
- 20.Walter de Maria_The Lightning Field_1977.
<https://publicdelivery.org/walter-de-maria-lightning-field/>
- 21.Douglas Gordon_24 Hour Psycho_1993.
<https://gagosian.com/quarterly/2018/02/23/douglas-gordon/>
- 22.Eduard Manet_A Young Lady in 1866_1832.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/436964>
23. Edouard Manet_Olympia_1863.
<https://kiamaartgallery.wordpress.com/2015/09/12/edouard-manet-olympia-1863/>
- 24.Joseph Marioni_Monochrome_2002.<https://baronianxippas.com/artists/joseph-marioni/>
- 25.Caravaggio_Penitent Magdalene_1594.
https://www.google.com/search?q=Caravaggio+ Penitent+Magdalene+ 1594.&tbm=isch&ved=2ahUKEwiOrpqn9PLtAhUjuqQKHbseAg0Q2-cCegQIABAA&oeq=Caravaggio+ Penitent+Magdalene+ 1594.&gs_lcp=CgNpbWcQDFDP QpYz_0KYJKOC2gAcAB4AIAByYgBZZIBAzAuMZgBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nwAEB&scient=img&ei=B_vqX86OHKP0kgW7vYho&bih=689&biw=1260&client=firefox-b-d#imgsrc=SeXFJty- Zms5M
- 26.Paul Klee_Angelus Novus_1920.<http://www.heberling.se/lfb/marie-voignier-interview.html>
- 27.Bill Viola_The Quintet of the Astonished_2000.
<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/492174>

28. **Jacopo Carucci Pontormo_ Visitation_1528–1529.**
<http://artwithhillary.blogspot.com/2018/09/pontormos-four-tall-women.html>
29. **Bill Viola. The Greeting. 1995.**
<https://www.nybooks.com/daily/2017/06/21/facing-off-with-the-old-masters-bill-viola/>
30. **Bill Viola_ Information_ 1973.**
<https://www.eai.org/titles/information>
31. **Bill Viola_ Playing Soul Music to My Freckles_1975.**<https://zkm.de/en/artwork/playing-soul-music-to-my-freckles-so-they-wont-get-lonely>
32. **Bill Viola_ I don't know what it is I am like_1986.** <https://cinema-scope.com/cinema-scope-magazine/exploded-view-bill-violas-i-do-not-know-what-it-is-i-am-like/>
33. **Bill Viola_ Slowly turning narrative_1992.**<https://www.artlimited.net/agenda/bill-viola-slowly-turning-narrative-lacma-exhibition-video-los-angeles/en/7583441>
34. **Bill Viola_ Stations_1994.** <https://www.moma.org/collection/works/81737>
35. **Bill Viola_ The Crossing_1996.** <https://www.scadmoa.org/exhibitions/2011/the-crossing>
36. **Bill Viola_ The stopping mind_1991.** http://crazyninjaraccoons.blogspot.com/2006/02/intermediate-studio-permanent-flux_10.html
37. **Bill Viola_ Room for St John of the cross_1983.** <https://www.moca.org/collection/work/room-for-st-john-of-the-cross>
38. **Bill Viola_ Reasons for knocking at an empty house_1982.**
<https://www.artic.edu/artworks/122701/reasons-for-knocking-at-an-empty-house>
39. **Bill Viola_ Reflecting Pool_1977.**<https://www.moma.org/collection/works/120413>
40. **James Turrell_ Roden Crater_2000.**
https://www.baldwingallery.com/archive/exhibitions/2001/james-turrell_martinez-celaya/
41. **James Turrell_ Roden Crater_2000.**<https://medium.com/the-long-now-foundation/james-turrells-roden-crater-an-artwork-45-years-in-the-making-set-to-open-sooner-560ae548ac2f>
42. **James Turrell_ Roden Crater_2000.**
https://www.cladglobal.com/architecture_design_news?codeid=340451&mailthis=340451&type=news
43. **James Turrell_ Perfectly Clear (Ganzfeld)_1976.**<https://artsandculture.google.com/asset/perfectly-clear-ganzfeld-james-turrell/uQFeQRdkuZieSg>
44. **James Turrell_ The projection pieces_1960.**<https://www.vice.com/en/article/qkwand/early-james-turrell-works-pace-gallery>
45. **James Turrell_ Afrum (white)_1966.** <https://collections.lacma.org/node/215590>
46. **James Turrell_ Alta Green_2010.**<https://magdorian.wordpress.com/2015/10/06/james-turrell-colour-as-an-experience/>
47. **James Turrell_ Afrum Proto_1966.** <https://www.guggenheim.org/artwork/4084>
48. **James Turrell_ Wedgework_1974.**<https://www.wikiart.org/en/james-turrell/wedgework-3-1974>
49. **Giota Andriakaina_ Layers of words_2017.**
50. **Giota Andriakaina_ Street Potraits_2017.**
51. **Giota Andriakaina_ The poetics of everyday life in crisis_2018.**
52. **Giota Andriakaina_ The poetics of everyday life in crisis_2018.**
53. **Giota Andriakaina_ The poetics of everyday life in crisis_2018.**
- 54-55. **Giota Andriakaina_ Everyday life in fast forward_video 3 min_2021.**

- 56-57. **Giota Andriakaina_ Everyday life in fast forward_interactive video _2021.**
58. **Jack Whitten_ The Wall_2009.** http://www.zeno-x.com/artists/IW/IW_works/slides/IW2009_02.html
59. **Charles Sandison_ Data for a Theory of Color_2010.**
<https://gr.pinterest.com/pin/375558056408193151/>
60. **Paul Klee_ The gate of the night_1921.** <https://www.dw.com/en/artist-paul-klee-transcends-time-in-munich-exhibition/a-42788535>
61. **Josef Albers_ I-S V V II_1971.** https://cristearoberts.com/artists/47-josef-albers/works/3308/?_cf_chl_jschl_tk_=0949fca9a1c2147aa43a21ed96f6115e7899a44f-1609238285-0-AQqUaxmPjT11Kas8gkYhj64u72fn4IDjPK_Lp2dy3ubAFBIDafCUKJIMZIYj3C8mc0isVISy5pD6A1bOe70oALjwymzGXvG8q2PHBmr5U0b-9zHtZNUe11JAVjRXIyawLiUSgp-uOiZDaz59n0BRDJKP6jb8JfmJfG4_JhQ-wC2na3LtakyXFGz6JftsHqs-fN7MCUugXR0hegfbECNY91EduYHeZiR0Mh9aijSAL0LAFdno57sEK0LpOIso09i5deLv00jbIsHczXOGXXTNBR0h3ngaFHXHmudADU5fsuifNB_Bggyng_Ax07Qc8M0Nx5_gZTJOFBuy7pjPD7DGn2v3rwUjOr_knq0idUkrC
62. **Johannes Itten_ Untitled_1948.**
<https://www.mutualart.com/Artwork/Untitled/196444E6DC7073A3>
63. **Giselle Beiguelman_ Sometimes Always/ Sometimes Never _2005.**
<http://vercodigofonte.blogspot.com/2006/02/sometimes-alwayssometimes-never.html>
64. **Fernanda Viégas_ Martin Wattenberg_ History Flow_2003.** <http://hint.fm/projects/historyflow/>
65. **KP Brehmer_ Proportion of Public Sector Employee_1938.** <https://www.cornucopia.net/events/kp-brehmer-the-big-picture/>
66. **Alberto Burri_ Bianco_1952.** <https://www.pinterest.co.kr/pin/88312842669039430/>
67. **Gedi Sibony_ The Two Most Important Days_2013.**
<https://ar.pinterest.com/pin/482025966345928470/>
68. **Kurt Schwitters_ Merzzeichnung 47_1920.**
<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/40577/Kurt-Schwitters-Merzzeichnung-47>
69. **Mariana Castillo Deball_ Initiations_ 2009.** <https://www.moma.org/collection/works/151221>
70. **Richard Tuttle_ When pressure exceeds weight_2012.**
<https://www.moma.org/collection/works/169062>
71. **David Musgrave_ Faulty Images_2006.** <https://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/15/david-musgrave-faulty-images>
72. **Inaki Bonillas_ Words and photos_2014.** <https://www.diaart.org/exhibition/exhibitions-projects/iaki-bonillas-words-and-photos-web-project>
73. **Hong Hao_ Paper Mosaic Installation_ 2011.**
<https://viola.bz/things-art-mosaic-by-chinese-artist-hong-hao/>
74. **Giota Andriakaina _2021.**
75. **Giota Andriakaina_ The poetics of everyday life_ video duration 10 min_2021.**
76. **Giota Andriakaina_ Layers of words_ 2021.**
77. **Giota Andriakaina_ Layers of words_ 2021.**
78. **Giota Andriakaina _ 2021.**
79. **Giota Andriakaina _ 2021.**
80. **Giota Andriakaina_detail _ 2021.**
81. **Giota Andriakaina _ 2021.**

82. **Damián Ortega_(for Parkett no. 92)_2013.**
https://whitecube.com/artists/artist/damian_ortega
83. **Dave Muller _This American's Top 40 _2012.**
<http://www.anthonymeierfinearts.com/artists/dave-muller>
84. **Zoe Leonard _How to Make Good Pictures_2016.**
<https://www.4columns.org/scott-andrea-k/zoe-leonard>
85. **László Moholy-Nagy _Telephone Paintings _1922.**
<https://www.moma.org/collection/works/78747>
86. **Matrix _film_1999.**
<https://www.youtube.com/watch?v=tdFEEQZuJtA>
87. **Angus Fairhurst _Gallery Connections _1991-96.**
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/fairhurst-gallery-connections-t07294>
88. **Giota Andriakaina _Hold on _Interactive installation_2021.**
89. **Harun Farocki _Listening Stations_2006.**
<http://www.harunfarocki.de/installations/2000s/2006/listening-stations.html>
90. **David Mach _Installation Art of Twelve phone boxes_2019.**
<https://kingstoncourier.co.uk/out-of-order-telephone-box-artwork-refurbished-in-kingston/>
91. **Robert Adrian. The World in 24 Hours_1982.**
<https://www.arshake.com/en/robert-adrian-the-world-in-24-hours/>
92. **Aman Mojadidi _Once Upon a Place _2017.**
<https://www.artforum.com/interviews/aman-mojadidi-discusses-once-upon-a-place-70219>
93. **Υπαίθρια αγορά στο Κάιρο**
94. **Markus Kison _ Echo touch_2008.**https://www.researchgate.net/figure/Markus-Kison-Pictogram-from-Touched-Echo-and-a-person-engaged-in-the-interaction-with_fig1_274120915
95. **Christian Marclay _Telephones_1995.**<https://publicdelivery.org/christian-marclay-telephones/>
96. **Sophie Calle _Le Telephone_2015.**
<https://asherosdesign.wordpress.com/2015/10/07/a-game-of-telephone-sophie-calle/>
97. **John Giorno _Dial a Poem_1969.**<https://www.messynessychic.com/2020/05/19/before-the-internet-there-was-the-1960s-dial-a-poem-hotline/>
98. **Giota Andriakaina _ 2021.**

Παράρτημα Β_ Κώδικες εργασιών & Φωτογραφίες

Κώδικας για την διαδραστική εφαρμογή με τίτλο Everyday life in fast forward.

Το IRdecoder ήταν απαραίτητο στην αρχή για να μπορέσω να αποκωδικοποιήσω και να αντιγράψω τα σχετικά σήματα που στέλνει το τηλεχειριστήριο του DVD player που είναι ενσωματωμένο στην βαλίτσα, για την κάθε λειτουργία. Αποσπάστηκε αυτούσιο από το ακόλουθο link

<https://nandgeek.com/blog/learn-how-to-decode-tv-remote-using-arduino/>

```
/* Raw IR decoder sketch!

This sketch/program uses the Arduino and a PNA4602 to
decode IR received. This can be used to make a IR receiver
(by looking for a particular code)
or transmitter (by pulsing an IR LED at ~38KHz for the
durations detected

Code is public domain, check out www.ladyada.net and adafruit.com
for more tutorials!

*/

// We need to use the 'raw' pin reading methods
// because timing is very important here and the digitalWrite()
// procedure is slower!
//uint8_t IRpin = 2;
// Digital pin #2 is the same as Pin D2 see
// http://arduino.cc/en/Hacking/PinMapping168 for the 'raw' pin mapping
#define IRpin_PIN PIND
#define IRpin 2
// for MEGA use these!
// #define IRpin_PIN PINE
// #define IRpin 4

// the maximum pulse we'll listen for - 65 milliseconds is a long time
#define MAXPULSE 65000

// what our timing resolution should be, larger is better
// as its more 'precise' - but too large and you wont get
```

```

// accurate timing
#define RESOLUTION 20

// we will store up to 100 pulse pairs (this is -a lot-)
uint16_t pulses[100][2]; // pair is high and low pulse
uint8_t currentpulse = 0; // index for pulses we're storing

void setup(void) {
  Serial.begin(9600);
  Serial.println("Ready to decode IR!");
}

void loop(void) {
  uint16_t highpulse, lowpulse; // temporary storage timing
  highpulse = lowpulse = 0; // start out with no pulse length

  // while (digitalRead(IRpin)) { // this is too slow!
  while (IRpin_PIN & (1 << IRpin)) {
    // pin is still HIGH

    // count off another few microseconds
    highpulse++;
    delayMicroseconds(RESOLUTION);

    // If the pulse is too long, we 'timed out' - either nothing
    // was received or the code is finished, so print what
    // we've grabbed so far, and then reset
    if ((highpulse >= MAXPULSE) && (currentpulse != 0)) {
      printpulses();
      currentpulse=0;
      return;
    }
  }

  // we didn't time out so lets stash the reading

```

```

pulses[currentpulse][0] = highpulse;

// same as above
while (! (IRpin_PIN & _BV(IRpin))) {
    // pin is still LOW
    lowpulse++;
    delayMicroseconds(RESOLUTION);
    if ((lowpulse >= MAXPULSE) && (currentpulse != 0)) {
        printpulses();
        currentpulse=0;
        return;
    }
}
pulses[currentpulse][1] = lowpulse;

// we read one high-low pulse successfully, continue!
currentpulse++;
}

void printpulses(void) {
    Serial.println("\n\r\n\rReceived: \n\rOFF \tON");
    for (uint8_t i = 0; i < currentpulse; i++) {
        Serial.print(pulses[i][0] * RESOLUTION, DEC);
        Serial.print(" usec, ");
        Serial.print(pulses[i][1] * RESOLUTION, DEC);
        Serial.println(" usec");
    }

    // print it in a 'array' format
    Serial.println("int IRsignal[] = {");
    Serial.println("// ON, OFF (in 10's of microseconds)");
    for (uint8_t i = 0; i < currentpulse-1; i++) {
        Serial.print("\t"); // tab
        Serial.print(pulses[i][1] * RESOLUTION / 10, DEC);
        Serial.print(", ");
    }
}

```

```

Serial.print(pulses[i+1][0] * RESOLUTION / 10, DEC);

Serial.println(",");

}

Serial.print("\t"); // tab

Serial.print(pulses[currentpulse-1][1] * RESOLUTION / 10, DEC);

Serial.print(", 0;");

}

```

Ο Κώδικας **PlaySignal** που ακολουθεί ήταν αναγκαίος προκειμένου το άγγιγμα της βελόνας και του ψαλιδιού να ενεργοποιήσει το χαμηλής ανάλυσης βίντεο με τίτλο Everyday life in fast forward που δημιουργήθηκε μέσω της γλώσσας προγραμματισμού processing και δημιουργεί τη διαδραστική εμπειρία μέσω της χρήσης arduino Nano που είναι τοποθετημένο μέσα στη βαλίτσα μαζί με το dvd player.

```

#define IRledPin 12      // Ακροδέκτης που έχουμε συνδέσει τον πομπό υπέρυθρων
#define contact 9        // Ακροδέκτης που έχουμε συνδέσει την βελόνα και το ψαλίδι
#define NumIRsignals 96  // Πλήθος σημάτων για τον πομπό υπέρυθρων

long lastContact = 0;    // Η στιγμή που ακουμπήσαμε τελευταία φορά την βελόνα με το ψαλίδι
long videoDuration = 20000; // Σε msec (1 sec = 1000 msec)
long startTime = 0;      // Η στιγμή που ξεκίνησε το βίντεο
long escFlag = 0;        // Μετρητής/χρονόμετρο για τον υπολογισμό του "break" και άτακτης
                           επιστροφής στο αρχικό μενού

// Σήμα για το on/off του DVD player
int on_off[] = {
  918, 468,
  52, 64,
  52, 62,
  52, 64,
  52, 64,
  52, 62,
  54, 62,
  52, 64,
  50, 64,
  52, 180,

```

```
54, 176,  
52, 178,  
54, 178,  
52, 178,  
52, 178,  
54, 178,  
52, 178,  
52, 178,  
52, 180,  
52, 178,  
52, 64,  
54, 60,  
54, 62,  
52, 178,  
56, 60,  
50, 66,  
52, 62,  
54, 62,  
50, 180,  
54, 178,  
52, 178,  
48, 68,  
52, 178,  
52, 0};
```

```
// Σήμα για το play button του DVD player
```

```
int play_button[] = {  
    920, 466,  
    52, 66,  
    52, 60,  
    56, 62,  
    50, 66,  
    52, 60,  
    56, 60,  
    52, 64,
```

```
54, 60,  
56, 176,  
52, 178,  
52, 178,  
56, 176,  
52, 178,  
56, 174,  
54, 178,  
52, 178,  
52, 178,  
56, 176,  
54, 176,  
52, 64,  
52, 62,  
60, 56,  
52, 64,  
52, 62,  
54, 62,  
52, 64,  
52, 62,  
54, 178,  
52, 178,  
52, 178,  
54, 178,  
52, 178,  
52, 4100,  
922, 236,  
52, 0};
```

```
// Σήμα για το menu button του DVD player
```

```
int menu_button[] = {  
    920, 468,  
    52, 64,  
    52, 60,  
    56, 62,
```

```

50, 68,
50, 62,
54, 62,
50, 64,
54, 60,
56, 176,
54, 176,
52, 178,
54, 180,
50, 178,
52, 178,
56, 178,
52, 176,
52, 178,
56, 176,
54, 176,
52, 178,
56, 178,
50, 62,
54, 64,
50, 66,
50, 62,
54, 62,
52, 64,
52, 62,
54, 62,
52, 178,
54, 178,
52, 178,
52, 4102,
918, 238,
52, 0};

// Αρχικοποίηση συστήματος
void setup(void) {
    pinMode(contact, INPUT);    // Ορίζουμε τον ακροδέκτη 9 που έχουμε την βελόνα και το ψαλίδι ως
    // είσοδο η λέξη contact ορίζει την επαφή των δύο καλωδίων της βελόνας και του ψαλιδιού

```

```

pinMode(IRledPin, OUTPUT); // Ορίζουμε τον ακροδέκτη 12 που έχουμε τον πομπό ως έξοδο

digitalWrite(IRledPin, LOW); // Αρχικοποιούμε τον πομπό, δηλαδή το IR led, σε LOW - δηλαδή να μην εκπέμπει τίποτα

Serial.begin(9600); // Ξεκινάμε μία σειριακή επικοινωνία - κυρίως για debug κατά τον προγραμματισμό, μετά δεν μας βοηθάει κάπου

delay(1000); // Περιμένω ένα δευτερόλεπτο

while (digitalRead(contact) != HIGH) {

    // Περιμένουμε να κάνει την πρώτη επαφή για να γίνει αρχικοποίηση

    Serial.println("Please make the first contact...");

}

videoMenu(); // Εκτελώ την συνάρτηση που στέλνει το σήμα για επιστροφή στο κεντρικό μενού και έχω επιστροφή την μαύρη οθόνη προκειμένου ο θεατής να υποπτευθεί την διαδραστικότητα της εφαρμογής

delay(2000); // Περιμένω δύο δευτερόλεπτα

}

void loop() {

    Serial.println("Waiting for action...");

    if (digitalRead(contact) == HIGH) { // Αν υπάρξει επαφή της βελόνας με το ψαλίδι μπαίνει μέσα

        lastContact = millis(); // Κρατάμε την χρονική στιγμή που έγινε η επαφή για να υπολογίσουμε πότε τελειώνει το video

        videoPlay(); // Εκτελώ την συνάρτηση που στέλνει το σήμα για εκκίνηση του βίντεο

        startTime = lastContact; // Κρατάμε την χρονική στιγμή που ξεκίνησε να παίζει το video

        delay(videoDuration);

        videoMenu(); // Εκτελώ την συνάρτηση που στέλνει το σήμα για επιστροφή στο κεντρικό μενού

        delay(2000); // Περιμένω δύο δευτερόλεπτα

    }

}

// Συνάρτηση που στέλνει το σήμα για το play button
// Είναι βασισμένη στην βιβλιοθήκη και τα σχετικά παραδείγματα που βρήκα στο adafruit.com
void videoPlay() {

    Serial.println("PLAY VIDEO");

    for (int i = 0; i < NumIRsignals; i+=2) { //Loop through all of the IR timings

```

```

pulseIR(play_button[i]*10);          //Flash IR LED at 38khz for the right amount of time
delayMicroseconds(play_button[i+1]*10); //Then turn it off for the right amount of time
}
}

// Συνάρτηση που στέλνει το σήμα για επιστροφή στο αρχικό μενού
// Είναι βασισμένη στην βιβλιοθήκη και τα σχετικά παραδείγματα που βρήκα στο adafruit.com
void videoMenu() {
    Serial.println("MENU VIDEO");
    for (int i = 0; i < NumIRsignals; i+=2) { //Loop through all of the IR timings
        pulseIR(menu_button[i]*10);          //Flash IR LED at 38khz for the right amount of time
        delayMicroseconds(menu_button[i+1]*10); //Then turn it off for the right amount of time
    }
}

// Συνάρτηση που στέλνει το σήμα για ενεργοποίηση/απενεργοποίηση του DVD player - Δεν την
// χρειαζόμαστε σε αυτή την υλοποίηση
// Είναι βασισμένη στην βιβλιοθήκη και τα σχετικά παραδείγματα που βρήκα στο adafruit.com
void videoOnOff() {
    Serial.println("ON/OFF VIDEO");
    for (int i = 0; i < NumIRsignals; i+=2) { //Loop through all of the IR timings
        pulseIR(on_off[i]*10);          //Flash IR LED at 38khz for the right amount of time
        delayMicroseconds(on_off[i+1]*10); //Then turn it off for the right amount of time
    }
}

// Αυτή η συνάρτηση μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε μία θύρα PWM και να στέλνουμε σήμα σε
// περίπου 38khz στο IR LED πομπό μας
// Είναι βιβλιοθήκη με σχετικό κώδικα που την πήρα αυτούσια από adafruit.com
void pulseIR(long microsecs) {
    // we'll count down from the number of microseconds we are told to wait
    cli(); // this turns off any background interrupts
    while (microsecs > 0) {
        // 38 kHz is about 13 microseconds high and 13 microseconds low
        digitalWrite(IRledPin, HIGH); // this takes about 3 microseconds to happen
    }
}

```

```

    delayMicroseconds(10);    // hang out for 10 microseconds, you can also change this to 9 if its not
    working

    digitalWrite(IRledPin, LOW); // this also takes about 3 microseconds

    delayMicroseconds(10);    // hang out for 10 microseconds, you can also change this to 9 if its not
    working

    // so 26 microseconds altogether

    microsecs -= 26;
}

sei(); // this turns them back on
}

```

Κώδικας processing για την δημιουργία βίντεο με τίτλο Everyday life in fast forward

```

PImage img,rizoharto;
//PImage img1,facilities;
int i=0;
void setup(){
    size(3000,3000);
    //img=loadImage("birds.png");

    rizoharto=loadImage("rizoharto.jpg");
    // facilities=loadImage("facilities.png");

    //imageMode(CENTER);
    background(255);
    // background(#C1AF92);
    frameRate(25);
}
void draw(){
    //background(0);
    //background(255);

    //image (img,420,180,300,180);
    // image(facilities,mouseX,mouseY,200,200);
    tint(255,250);
    image(rizoharto,mouseX,mouseY);
}

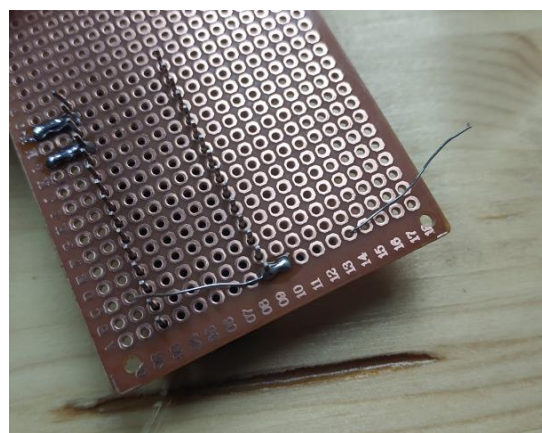
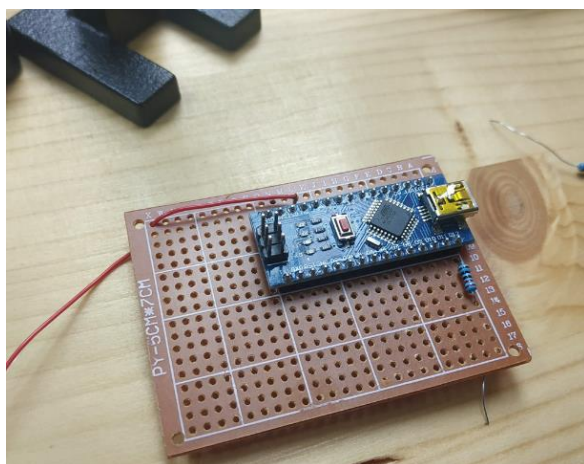
```

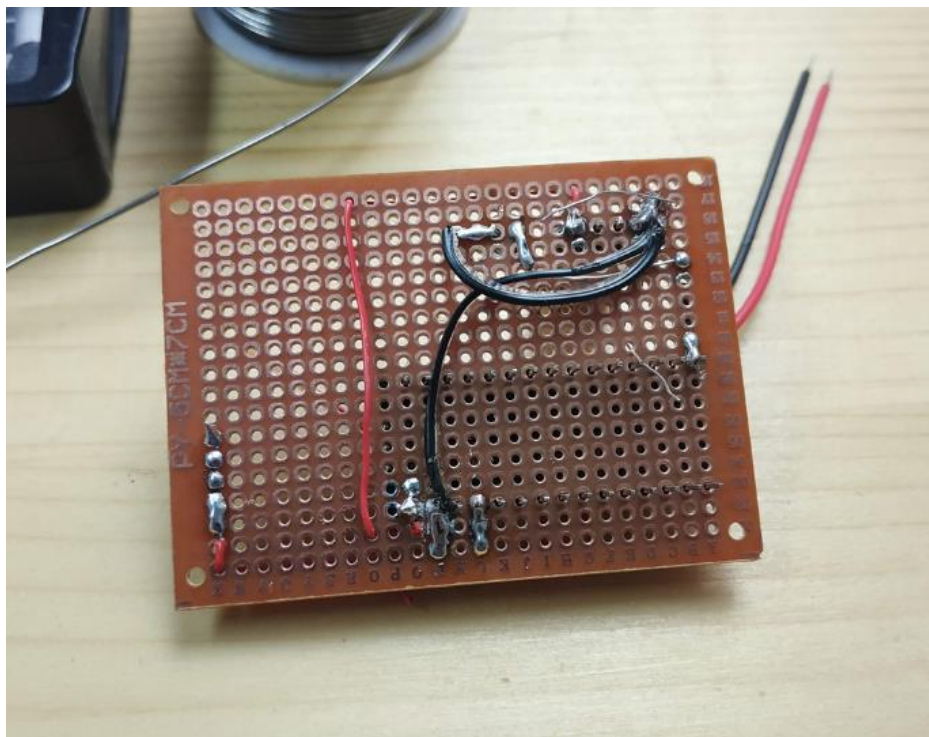
```
// image(facilities,random(width),random(height),500,400);  
//ellipse(mouseX,mouseY,100,100);  
//fill(#716351);  
//image(img,i++,i++,mouseX,mouseY);  
//if(i==1000){  
  i=0;  
  
  //image(img,random(1000),random(1000),mouseX,mouseY);  
  //image(img,mouseX,mouseY);  
  //image(img,420,180,mouseX,mouseY);  
  //image(img,mouseX,mouseY,300,200);  
  delay(100);  
  saveFrame("video/giota_#####.jpeg");  
}
```

Φωτογραφίες διαδραστικής εφαρμογής σε βαλίτσα για προβολή βίντεο με τίτλο Everyday life in fast forward

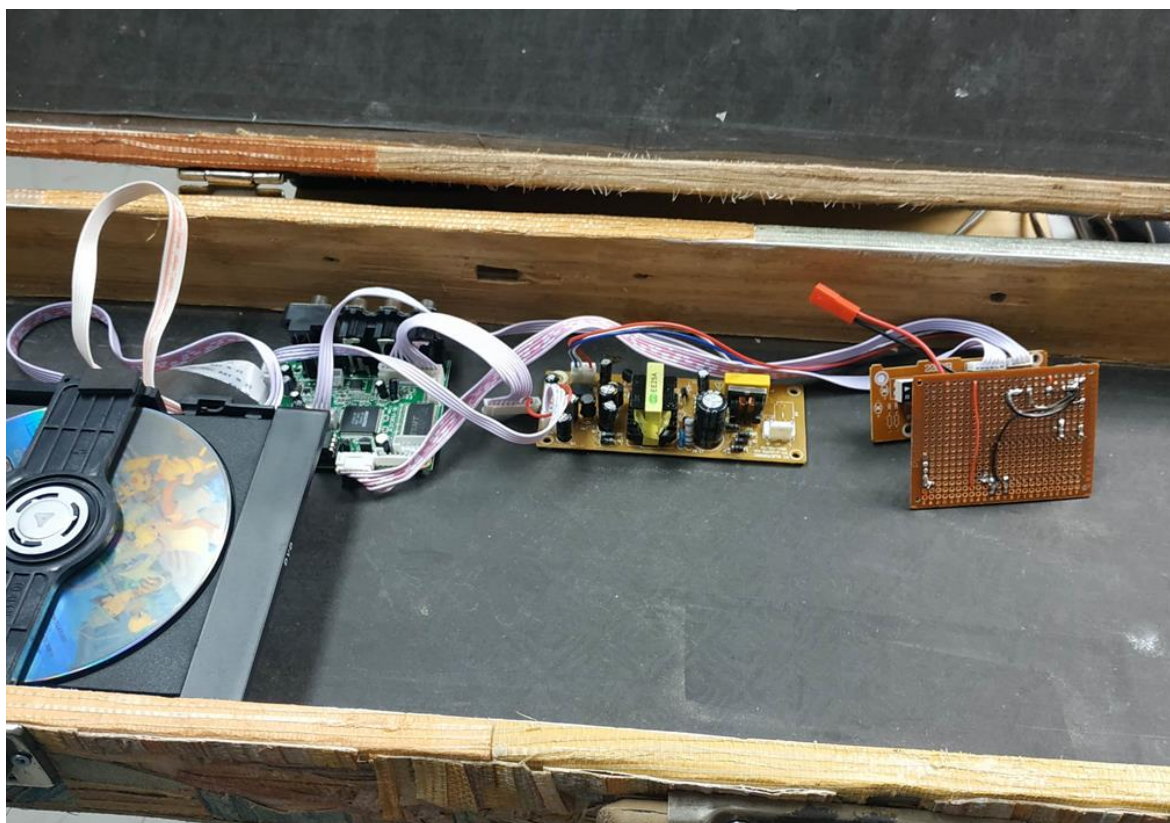


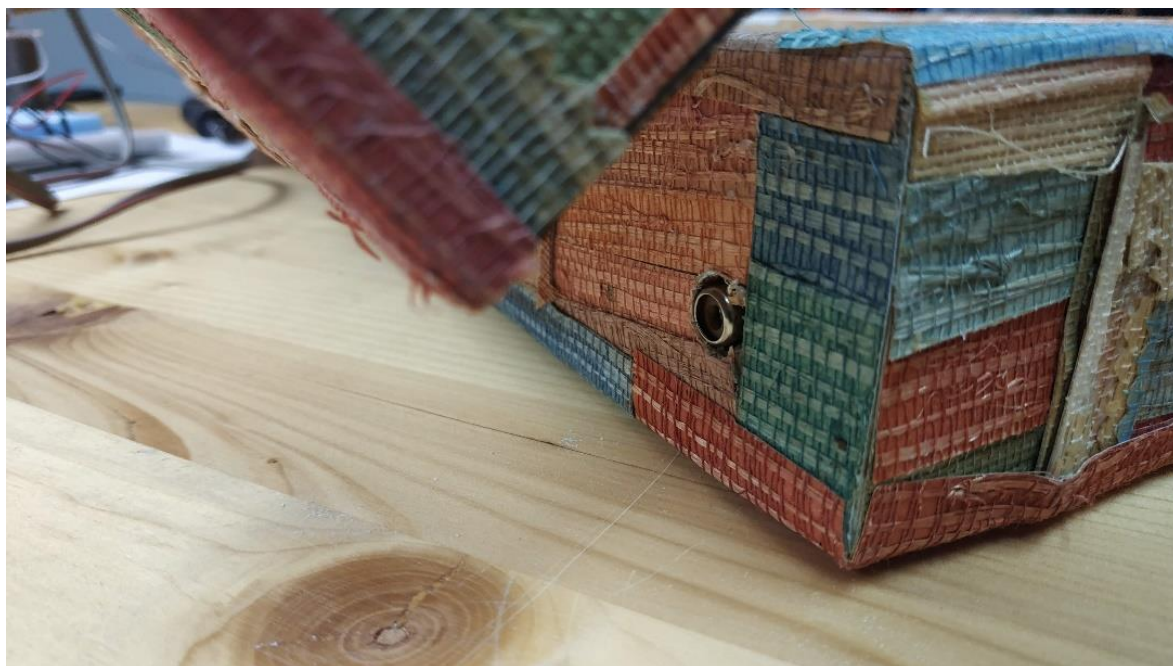
Με την βοήθεια φίλου διέλυσα το dvd και δοκίμασα να στείλω σήμα από το IR Led στο δέκτη του dvd player προκειμένου να παίξει σωστά.



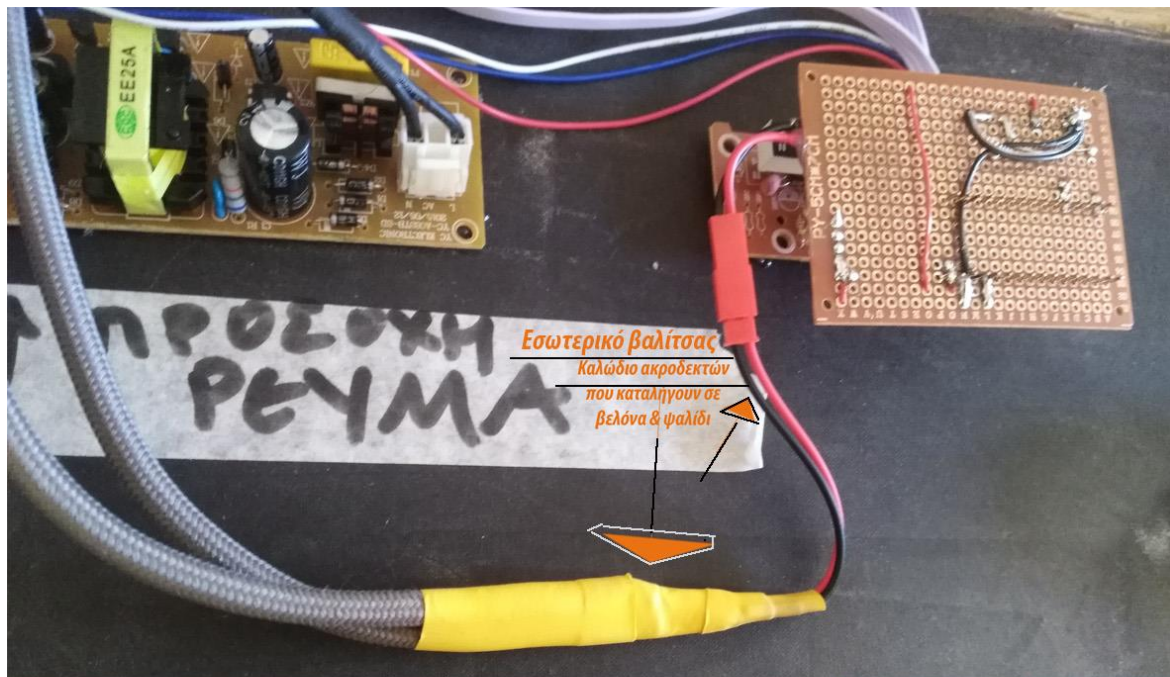


Συνέχισα με κολλήσεις πάνω στο shield προκειμένου να γίνει compact η κατασκευή .Η παραπάνω φωτογραφία αφορά το shield που θα συνδεθεί με το arduino Nano, με το IR led και με τα στοιχεία που πηγαίνουν στο ψαλίδι και την βελόνα. Στην παρακάτω φωτογραφία φαίνεται ότι τα τοποθέτησα μέσα στην βαλίτσα.





Στην παραπάνω φωτογραφία φαίνεται η έξοδος του καλωδίου του video που θα ενωθεί με τον προτζέκτορα ή με τηλεόραση.



Στόχος-Μεθοδολογία διαδραστικής εφαρμογής με τίτλο Hold on!

Για τον δημόσιο λόγο, έτσι όπως ακούγεται στα τηλέφωνα, χρησιμοποιήθηκαν διαδοχικές προτάσεις από τον παρακάτω πίνακα, που σου επιτρέπουν να «μιλάς» χωρίς να λες απολύτως τίποτα. Η μετατροπή του κειμένου σε ήχο πραγματοποιήθηκε με την χρήση της εφαρμογής που παρέχεται δωρεάν μέχρι κάποιο όριο στην σελίδα <https://freetts.com/>.

Όλα τα τελικά αρχεία μετατράπηκαν σε wav και αποθηκεύτηκαν σε μία sd κάρτα έτσι ώστε να τα διαβάζει το arduino.

Οι προδιαγραφές των ήχων είναι οι εξής:

- 1) Να υπάρχει κενό 1 δευτερόλεπτο πριν από κάθε ήχο και 3 δευτερόλεπτα μετά από κάθε ήχο,
- 2) Τα αρχεία να είναι όλα τύπου .wav,
- 3) Η ονομασία όλων των αρχείων να μην έχει κενά και να είναι με λατινικούς χαρακτήρες
- 4) Να είναι μονοφωνικά,
- 5) Να έχουν Sample Rate: 11025 Hz και
- 6) Να έχουν Bit Depth: 8 bits.

Τα δευτερόλεπτα (χρονική διάρκεια αρχείων) τα διαβάζουμε από το csv αρχείο.

Στήλη Α	Στήλη Β	Στήλη Γ	Στήλη Δ
Κυρίες και κύριοι	η πραγμάτωση των στόχων που έχουμε θέσει	μας επιβάλλει να αναλύσουμε πολύ προσεκτικά και συνειδητά	τις υπάρχουσες οικονομικές συνθήκες και τα θεσμικά πλαίσια
Από την άλλη πλευρά	η έκταση και η μέθοδος διαμόρφωσης των στελεχών	παίζουν σημαντικό ρόλο για να καθορίσουμε	τους άξονες μιας μελλοντικής πορείας.
Και ταυτόχρονα	η σταθερή άνοδος στην ποιότητα και την ποσότητα των προσπαθειών μας	μας υποχρεώνει να προσδιορίσουμε και να καθορίσουμε	ένα γενικότερο σύστημα πλατιάς συμμετοχής
Δεν πρέπει όμως να μας διαφεύγει ότι	η παρούσα δομή του συστήματος αυτού	μας βοηθάει να προετοιμάσουμε και να αφομοιώσουμε	τις νέες τάσεις και κατευθύνσεις απέναντι στην πρόκληση των καιρών.
Κατά τον τρόπο αυτό	ένα νέο μοντέλο πολύπλευρης δράσης	εγγυάται την ευρύτερη δυνατή απήχηση ώστε να επεξεργαστούμε	τις νέες συνιστώσες και συντεταγμένες
Η καθημερινή πρακτική έχει αποδείξει ότι	η ανάπτυξη της ποικιλόμορφης δραστηριότητάς μας	συμβάλλει με τρόπο αποφασιστικό στο να σηματοδοτήσει	τις βάσεις μιας προοδευτικής μετεξέλιξης
Περιττεύει να υπογραμμίσω τη σημασία αυτών των στοιχείων γιατί	η αδιάκοπη προσήλωσή μας στην πρακτική της τεκμηρίωσης και ενημέρωσης	βοηθάει αποφασιστικά στην προσπάθεια να στερεώσουμε	ένα δυναμικό σύστημα αντιμετώπισης των νέων μεγάλων απαιτήσεων του καιρού μας

Η πολύμορφη και πλούσια εμπειρία αλλά και	το δυνάμωμα και η επέκταση των δομών	μας δίνουν σε μεγάλο βαθμό την ευχέρεια να εκτιμήσουμε	τις καλύτερες δυνατές συνθήκες για την επιτάχυνση του έργου μας
Η επιμέλεια της οργάνωσης και προπάντων	η πλατιά συμμετοχή των λαϊκών μαζών στις σχετικές επεξεργασίες	αποτελούν μια πολύ σημαντική βάση για	ένα καινούργιο μοντέλο ανάπτυξης
Τα ιδεολογικά κριτήρια όταν συνδυαστούν και	με το ξεκίνημα μιας αποφασιστικής καμπάνιας	εγκαινιάζουν μία διεργασία που συμβάλλει στο να τελειοποιήσουμε	τις διάφορες μορφές ενίσχυσης της επιρροής μας

Η Διαδραστική Εφαρμογή-Στάδια & Συνδέσεις

Εξοπλισμός-Τεχνολογία

1. Αναγκαίος εξοπλισμός:

- ο τηλεφωνικές συσκευές
- ο αντιστάσεις
- ο καλώδια
- ο Ένα καλώδιο Ethernet (ένα για κάθε τηλεφωνική συσκευή)
- ο DC Motor Driver Module –Shield
- ο Ένας μετασχηματιστής 19V
- ο Ένα Power Bank
- ο Ένα Arduino Mega
- ο PIR αισθητήρας κίνησης



2. Τα τέσσερα στοιχεία που θέλω να ελέγξω:

- α) ο χτύπος μέσω του ηλεκτρομαγνήτη
- β) το κλείστρο –ακουστικό τηλεφώνου (ντριν)
- γ) το megάφωνο/ηχογραφημένα ηχητικά αρχεία
- δ) τον αισθητήρα κίνησης PIR

3. Ο έλεγχος θα γίνει μέσω καλωδίου Ethernet-δικτύου-Internet

Θα χρησιμοποιήσω τα έξι από τα οκτώ καλώδια γιατί για καθένα από τα τρία παρακάτω στοιχεία πρέπει να κλείνει το κύκλωμα .

Άρα ένα ζεύγος καλωδίων για καθένα από τα τρία παρακάτω στοιχεία:

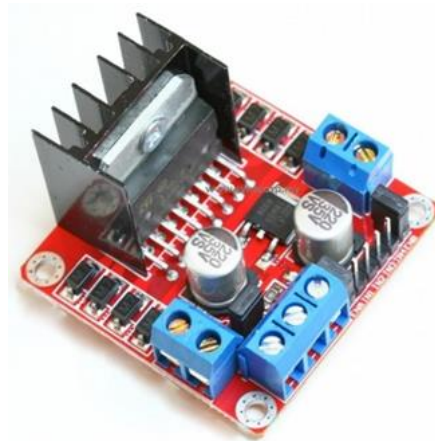
- α) χτύπος μέσω του ηλεκτρομαγνήτη-καφέ ζεύγος
- β) το κλείστρο –ακουστικό τηλεφώνου (ντριν)-μπλε ζεύγος
- γ) το megάφωνο/ηχογραφημένα ηχητικά αρχεία-πράσινο ζεύγος

Χρειάζομαι δυο καλώδια Internet-δικτύου – Ethernet, ένα για κάθε τηλεφωνική συσκευή.



4.DC Motor Driver Module –Shield

Το Shield το χρειαζομαι για έλεγχο του ηλεκτρομαγνήτη (χτύπος τηλεφώνου-καφέ ζεύγος καλωδίου Ethernet) . Βασική απαίτηση για να λειτουργήσει σωστά ο ηλεκτρομαγνήτης των τηλεφώνων είναι μία τάση περίπου στα 20 volt. Αυτό μπορώ να το πετύχω είτε βάζοντας σε σειρά μπαταρίες των 9 volt είτε χρησιμοποιώντας έναν μετασχηματιστή ανάλογης τάσης.



Το Shield που χρησιμοποιήσαμε είναι το Arduino L298N DC Motor Driver Dual H Bridge. Χρησιμοποιήσαμε ένα για κάθε δύο τηλεφωνικές συσκευές που έχουμε. Το Shield όπως προανέφερα έχει ξεχωριστή τροφοδοσία ρεύματος από την πλακέτα του Arduino και τους αισθητήρες. Παρόλα αυτά συνδέεται κανονικά με τις αντίστοιχες ψηφιακές εξόδους του Arduino Mega προκειμένου να λάβει τα σωστά σήματα και να λειτουργήσει όπως θέλουμε.

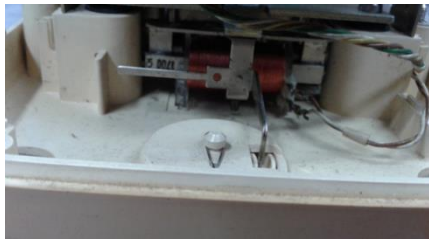
5.Τι είναι ο ηλεκτρομαγνήτης;

Εάν τυλίξουμε ένα λεπτό μονωμένο σύρμα, πυκνά γύρω από ένα μεταλλικό αγωγίμο στοιχείο, προκύπτει ένα πηνίο. Τα πηνία δεν έχουν πολικότητα .Καθώς περνάει εναλλασσόμενο ρεύμα αλλάζουν πολικότητα. Τα πηνία, όταν συνδεθούν σε μια πηγή ρεύματος, αποταμιεύουν ενέργεια και την αποταμιεύουν σε μαγνητικό πεδίο. Στην παρακάτω φωτογραφία, το πηνίο του τηλεφώνου, σε πορτοκαλί χρώμα, ενώνετε με μια ράβδο σιδήρου (πάνω στην οποία αναγράφεται η ένδειξη 1700Ω) που βρίσκεται στο εσωτερικό του πηνίου και έτσι προκύπτει ένας ηλεκτρομαγνήτης.

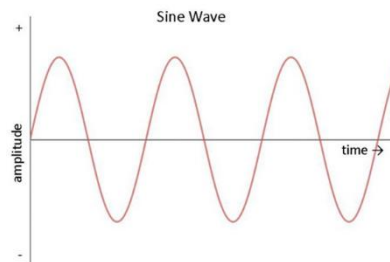
Όταν το πηνίο διαρρέεται από ηλεκτρικό ρεύμα, ο σίδηρος μαγνητίζεται και συμπεριφέρεται σαν φυσικός μαγνήτης. Το σημαντικό όμως είναι ότι μόλις διακοπεί η παροχή ρεύματος, ο ηλεκτρομαγνήτης χάνει τις μαγνητικές του ιδιότητες.

Με άλλα λόγια έχουμε ένα μαγνήτη, ισχυρότερο από τους φυσικούς και το βασικότερο, με μαγνητικές ιδιότητες μόνο για όσο θέλουμε εμείς. Λόγω της «εικονικής» εναλλασσόμενης πηγής (μέσω προγραμματισμού και του Shield) ρεύματος εναλλάσσω την πολικότητα του

ηλεκτρομαγνήτη. Δηλαδή χάρη στην εναλλασσόμενη πηγή ρεύματος δημιουργώ πολικότητα στον μαγνήτη. Εφαρμογές του ηλεκτρομαγνήτη είναι το τηλέφωνο, το ηλεκτρικό κουδούνι κλπ.



τηλεφωνική συσκευή τύπου Α



Εναλλασσόμενο ρεύμα

Ο ηλεκτρομαγνήτης-πηνίο έλκει την κάθετη μεταλλική βελόνα και έτσι αυτή μετακινείται δεξιά και αριστερά καθώς αλλάζει η πολικότητα του πηνίου-ηλεκτρομαγνήτη, λόγω της διαρροής εναλλασσόμενου ρεύματος. Το πηνίο του τηλεφώνου λειτουργεί όπως ένα DC moter, εάν αλλάξω την πολικότητα στο DC moter, γυρνά αριστερά ή δεξιά .

Το εναλλασσόμενο ρεύμα θα δημιουργηθεί μέσω shield και κώδικα.



Η κάθετη μεταλλική βελόνα που μετακινείται δεξιά και αριστερά, συνδέετε με το μεταλλικό πίσω μέρος σε σχήμα T ,το οποίο καθώς μετακινείται δεξιά και αριστερά, χτυπά τα δυο καμπανάκια του τηλεφώνου. Το κουδούνι για να χτυπήσει ,πρέπει να αλλάξω την πολικότητα στο πηνίο, γι' αυτό είναι αναγκαία η χρήση εναλλασσόμενου ρεύματος. Η τηλεφωνική συσκευή Α έχει ένα πηνίο.



τηλεφωνική συσκευή τύπου Α



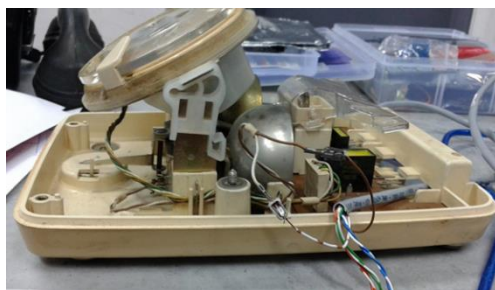
τηλεφωνική συσκευή Β

Η τηλεφωνική συσκευή Β έχει 2 πηνία
Το χρυσό καλώδιο σε αυτήν την τηλεφωνική
συσκευή ενώνει τα δύο πηνία, όπως ενώνονται οι
μπαταρίες για να κλείσει το κύκλωμα(σε σειρά).

Ποια καλώδια συνδέω πάνω στον ηλεκτρομαγνήτη;

Το καφέ καλώδιο του καλωδίου Ethernet συνδέεται με το αριστερό πηνίο και το λευκό
καλώδιο του καλωδίου Ethernet συνδέεται με το δεξί πηνίο για να καταλήξει στο DC Motor
Shield. Όλα τα καλώδια μέσω του Shield καταλήγουν στο Arduino ,εφόσον το shield
«κουμπώνει» επάνω του.

Το πηνίο όταν παίρνει ρεύμα λειτουργεί σαν μαγνήτης.



τηλεφωνική συσκευή τύπου Α



τηλεφωνική συσκευή τύπου Β

Η συχνότητα του κουδουνίσματος, σε μια παλιά τηλεφωνική συσκευή, ήταν τα $f=20$ Hz,
που μεταφράζετε σε 20 χτύπους το δευτερόλεπτο ($1\text{sec}=1000\text{ms}$).

Στο arduino ή στην processing ,εάν επιθυμώ να αναπαραστήσω παρόμοιο κουδούνισμα ,με
δεδομένο ότι μετατρέπω το 1 sec σε 1000 ms ,δοκιμάζω την εντολή `delay (50);`
[$1000/20=50\text{ms}$].

Παρατηρώ ότι δυο από τα οκτώ καλώδια του καλωδίου ίντερνετ- Ethernet(καφέ-άσπρο)
,χρησιμοποιούνται για να δώσουν ρεύμα στο πηνίο-ηλεκτρομαγνήτη.

Η εναλλαγή της πολικότητας στα δυο καλώδια μπορεί να αναπαρασταθεί με τον
παρακάτω πίνακα για την Α τηλεφωνική συσκευή.

Time	1	2
0 ms	+	-
50 ms	-	+
100 ms	+	-
150 ms	-	+

$$F(\text{συχνότητα}) = 1\text{sec}(1000\text{ms})$$

$$T \text{ περίοδος (κάθε πότε)}$$

$$\text{Λύνω ως προς } T \alpha$$

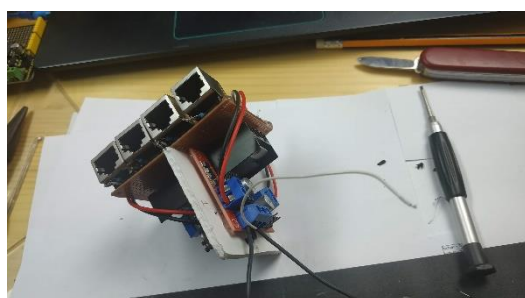
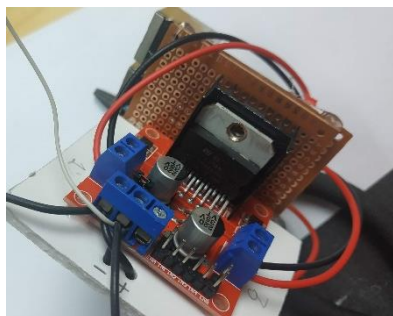
$$T=1000/20=50$$

Όπου A στον πίνακα αριστερά, είναι η πρώτη τηλεφωνική συσκευή. Κάθε 50 ms πρέπει να αλλάζει η πολικότητα στο πηνίο (κατεύθυνση η μεταλλική βελόνα που χτυπάει καμπανάκι), γεγονός που μου εξασφαλίζει έναν χτύπο(ντριν).

Κάθε θύρα A ή B στο Shield έχει νούμερα (1,2).Στη θύρα A βάζω καφέ-άσπρο καλώδιο Ethernet για τη μια συσκευή και στη θύρα B (3,4) βάζω καφέ-άσπρο καλώδιο Ethernet για την άλλη συσκευή

Για να αλλάξω πολικότητα, χρειάζεται προγραμματισμός δηλαδή Κώδικας

Έτσι το DC Motor Driver Module –Shield θα έχει πηγή τάσης 19V (μέσω του μαύρου και άσπρου καλωδίου στην Vin). Με την χρήση του Shield θα διοχετεύσουμε τα 19V στους ηλεκτρομαγνήτες των δυο τηλεφώνων μέσω των καφέ ζευγών καλωδίων από την A και B έξοδο του Shield. Η χρήση του DC Motor Driver Module (19 Volt) το οποίο «κουμπώνει» πάνω στο arduino, μας επιτρέπει να αλλάξουμε την πολικότητα μέσω προγραμματισμού και έτσι δημιουργείτε εναλλασσόμενο ρεύμα AC.Η διαδρομή του ζεύγους καφέ-άσπρα καλώδια του καλωδίου Ethernet είναι η εξής: Shield-καλώδιο Ethernet-ηλεκτρομαγνήτης



Τελική μορφή Shield

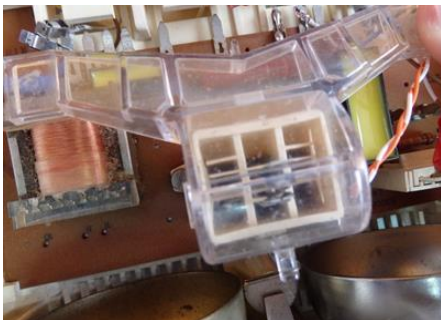
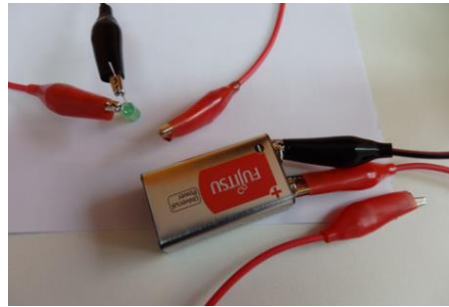


Ηλεκτρομαγνήτης τηλεφώνου

6. Κλείστρο -ακουστικό τηλεφώνου(ντριν)

Αποσυναρμολόγηση παλιάς τηλεφωνικής συσκευής. Αναζητώ με την βοήθεια ενός led τα σημεία που κλείνουν το κύκλωμα του ηλεκτρικού ρεύματος

Με άλλα λόγια για να βρω ποια από όλα τα σιδερένια «πλήκτρα»-βλ. κάτω φωτογραφίες-καταλήγουν στα σιδεράκια που βρίσκονται κάτω από το κλείστρο του ακουστικού (βλ. δεξιά μικρή φωτογραφία)

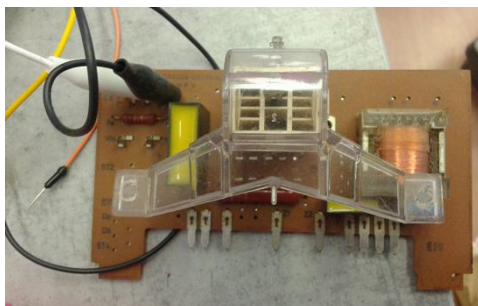


Κλείστρο τηλεφώνου τύπου Α

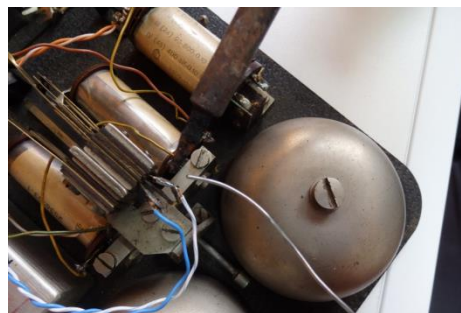


Κύκλωμα με ακροδέκτες «πλήκτρα»

Το κλείστρο του ακουστικού (εσωτερικά) λειτουργεί σαν διακόπτης (button). Κάτω από το κλείστρο υπάρχουν τα σιδεράκια που κλείνουν ή ανοίγουν το κύκλωμα (περνάει ή δεν περνάει ρεύμα).



τηλεφωνική συσκευή τύπου Α



τηλεφωνική συσκευή τύπου Β

Όταν είναι σηκωμένο το ακουστικό τα ελάσματα στη μαύρη τηλεφωνική συσκευή ενώνονται. Το ζευγάρι μπλε -άσπρο καλωδίων Ethernet είναι για να ελέγξω το ακουστικό-κλείστρο τηλεφώνου που λειτουργεί σαν button.

Όταν είναι πατημένο τα σιδεράκια που φαίνονται κάτω από το διάφανο κλείστρο ,δεν είναι σε επαφή, δηλ. δεν περνάει ρεύμα. Βρίσκομαι σε κατάσταση LOW.

Ενώ όταν δεν είναι πατημένο, τα σιδεράκια που φαίνονται κάτω από το διάφανο κλείστρο ,έρχονται σε επαφή, δηλ. περνάει ρεύμα. Βρίσκομαι σε κατάσταση HIGH. Όταν δεν είναι

πατημένο σημαίνει ότι έχω σηκώσει το ακουστικό και ακούω το φωνητικό μήνυμα. Το ζευγάρι_ καφέ - άσπρο_ καλωδίων Ethernet είναι για να ελέγξω το κουδούνισμα το ντριν του τηλεφώνου. Με αυτό ελέγχω όπως προείπαμε, τον ηλεκτρομαγνήτη που θα χτυπήσει τα κουδουνάκια (το ντριν) του τηλεφώνου.

Το μπλέ ζεύγος του καλωδίου Ethernet πάνε κατευθείαν στο έλασμα του button. Σε αυτήν την συσκευή, όλα τα καλώδια του Ethernet, καταλήγουν στο στοιχείο που θέλω να ελέγξω. Με το μπλε άσπρο ζεύγος καλωδίων του Ethernet μεταφέρω την πληροφορία ότι άνοιξε ή έκλεισε το κύκλωμα (σηκώσαμε ή κατεβάσαμε το ακουστικό). Το ένα από τα δύο καλώδια του μπλε -άσπρων ζευγαριών των καλωδίων Ethernet πρέπει να καταλήγει στο “-”.

Γι' αυτό το λόγο τα λευκά καλώδια των μπλε-άσπρων ζευγαριών, τα ένωσα με το GND μέσω μίας αντίστασης (απλή συνδεσμολογία για την χρήση του button).

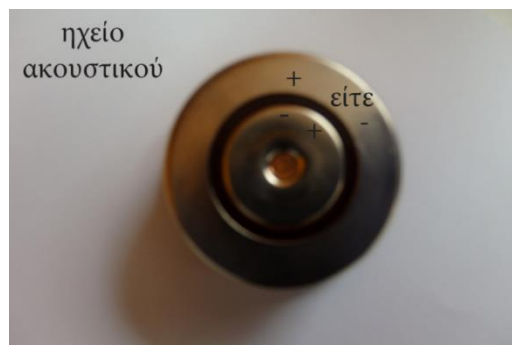
Αφού έχω δυο buttons (κλείστρα τηλεφωνικών συσκευών) έβαλα δύο αντιστάσεις (μία για την κάθε τηλεφωνική συσκευή). Το μέγεθος των αντιστάσεων ήταν σχετικά μεγάλο 10 KΩ με σκοπό το ρεύμα να διαλέξει τον «εύκολο» δρόμο και να περάσει μέσω των τηλεφωνικών συσκευών όταν κλείνει το κύκλωμα (σήκωσα το ακουστικό).

7. Το megáfono/ηχογραφημένα ηχητικά αρχεία

Το ακουστικό του τηλεφώνου στο επάνω μέρος, εσωτερικά, έχει ένα ηχείο (βλ. επόμενη διαφάνεια) και κάτω από το ηχείο υπάρχει ένα πράσινο και ένα κίτρινο καλώδιο (βλ. φωτο). Με αυτά τα καλώδια ενώθηκε το πράσινο-άσπρο ζεύγος του καλωδίου Ethernet. Στο κάτω μέρος κάθε τηλεφωνικής συσκευής υπάρχει το μικρόφωνο και κάτω από το μικρόφωνο υπάρχουν πάλι δύο καλώδια (μαύρη τηλεφωνική συσκευή) με το οποίο όμως δεν θα ασχοληθώ στην παρούσα εργασία.



τηλεφωνική συσκευή τύπου B

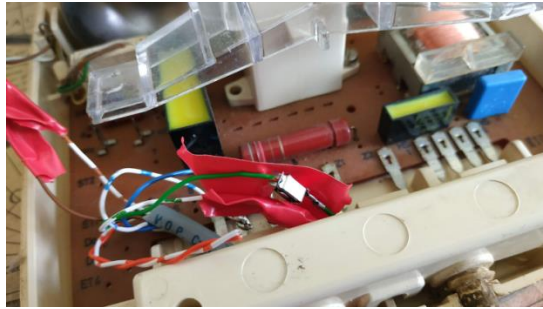


Το ηχείο (αναλογικό -λειτουργεί με αναλογικό σήμα) δεν έχει πολικότητα

όπως έχει για παράδειγμα η μπαταρία
και το led



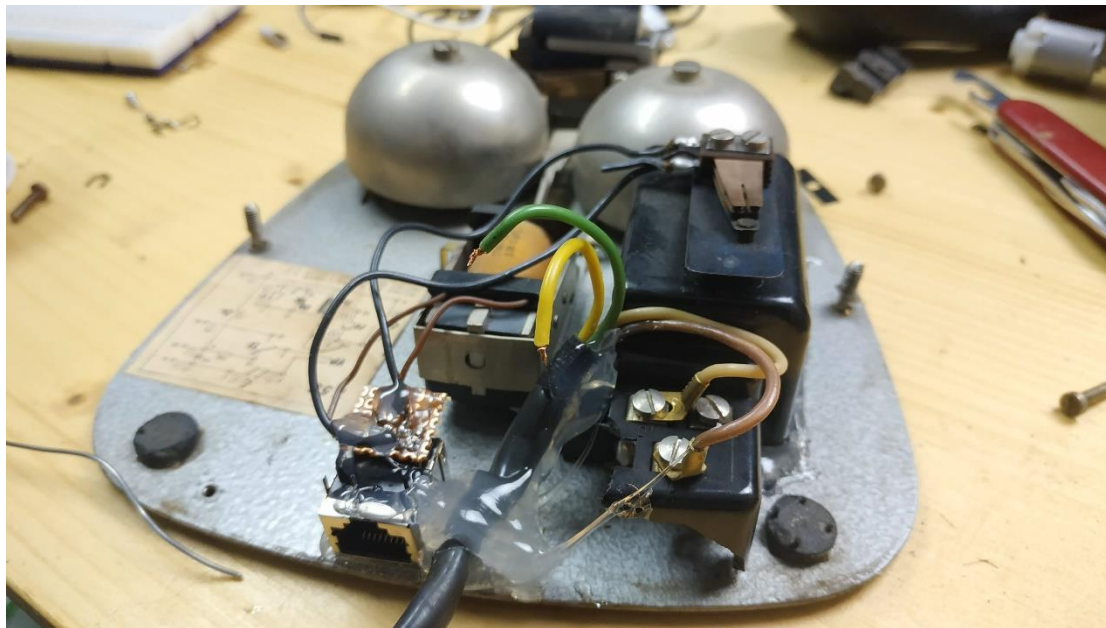
τηλεφωνική συσκευή τύπου Α



Συνδέσεις με το Ethernet καλώδιο
τύπου Α

Το ακουστικό και της δεύτερης συσκευής έχει κάτω από το ηχείο πράσινο και κίτρινο καλώδιο (βλ. αριστερή φωτο). Με αυτά τα καλώδια ενώθηκε το πράσινο-άσπρο ζεύγος του καλωδίου Ethernet.

Το καλώδιο του ακουστικού ενώνεται με καλώδιο Ethernet. Το πράσινο καλώδιο του ακουστικού με το πράσινο καλώδιο του Ethernet ενώ το κίτρινο καλώδιο του ακουστικού με το άσπρο καλώδιο του Ethernet τηλεφωνική συσκευή Α

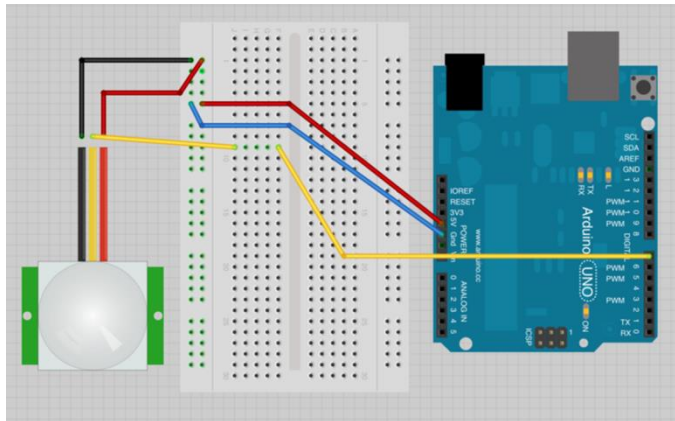


Μέσω των σπινάλ των τηλεφωνικών συσκευών, τα καλώδια κίτρινο +πράσινο που βρίσκονται κάτω από το ηχείο του ακουστικού καταλήγουν στην τηλεφωνική συσκευή. Το κίτρινο και πράσινο καλώδια του ηχείου μας χρησιμεύουν, ενώνονται με το πράσινο ζεύγος καλωδίων του Ethernet και μεταφέρουν το ηχητικό μήνυμα

8. Αισθητήρας Κίνησης PIR

Σύνδεση: Η δίπλα εικόνα περιγράφει τον τρόπο που συνδέεται ο αισθητήρας κίνησης PIR με το arduino

Χρήση: Ο αισθητήρας κίνησης θα ανιχνεύει την κίνηση του θεατή και θα ενεργοποιεί την λειτουργία της διαδραστικής εγκατάστασης



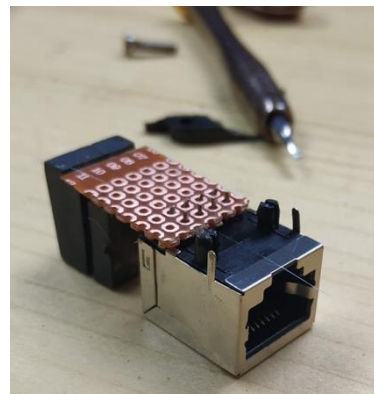
PIR

9. Κολλήσεις – Δημιουργία ηλεκτρονικών στοιχείων

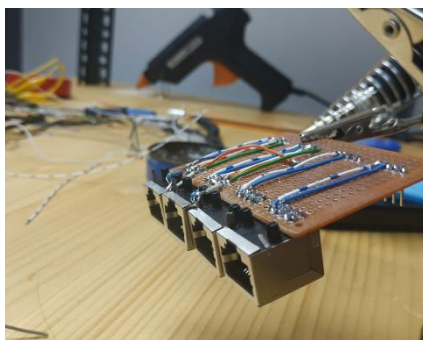
Όλες οι κολλήσεις πραγματοποιήθηκαν με κολλητήρι και καλά πάνω ειδική διάτρητη πλακέτα που προορίζεται για αυτούς τους σκοπούς. Παρακάτω παραθέτω φωτογραφίες από την διαδικασία.



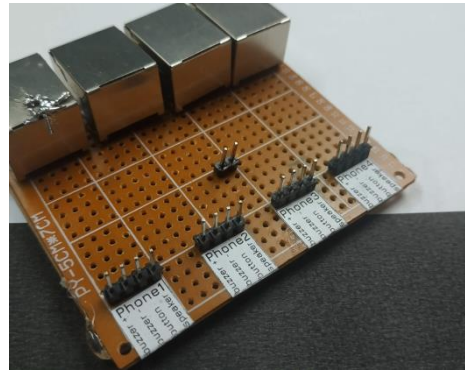
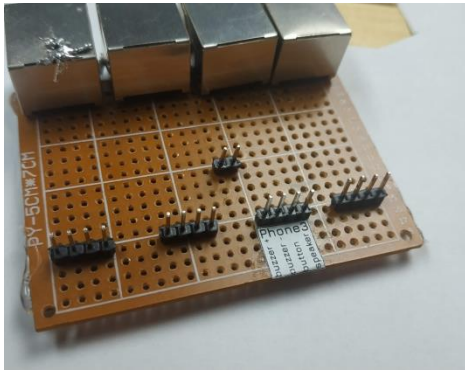
Κολλητήρι & καλά



Θηλυκό Ethernet βύσμα

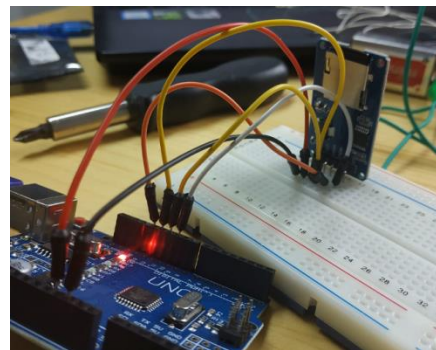
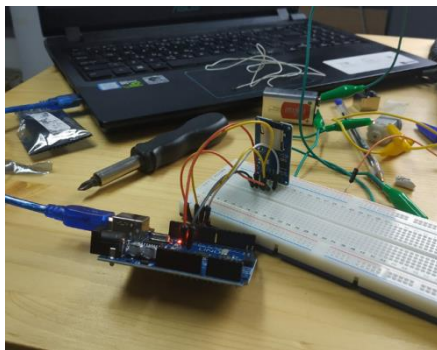


Κολλήσεις για την δημιουργία του shield το οποίο θα συνδέει τα DC Motor Controller με το Arduino και τις τηλεφωνικές συσκευές



Ακροδέκτες του Shield που θα οδηγήσει τα ρεύματα στα σωστά pin του Arduino

10. SD κάρτα



Πρώτες δοκιμές με SD κάρτα

Κώδικας

```
/*
    ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ PIR ΑΙΣΘΗΤΗΡΑ
    ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΣΥΝΔΕΣΗΣ SD ΚΑΡΤΑΣ
    ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ SD ΚΑΡΤΑ
    ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ ΓΙΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΗΧΟΥ
    ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΗ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ
    ΚΟΥΔΟΥΝΙΣΜΑ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ ΚΑΙ ΑΠΑΝΤΗΣΗ
    ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ ΣΩΣΤΟΥ ΑΡΧΕΙΟΥ ΣΤΟ ΚΑΘΕ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
*/

// ΦΟΡΤΩΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ
#include "SD.h"          // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD
#include "SPI.h"          // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD

#include "TMRpcm.h"       // Αναπαραγωγή αρχείων ήχου από την SD

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ
#define SDPin 53          // Pin επικοινωνίας με την SD κάρτα

TMRpcm phoneAudio;       // Δημιουργώ το αντικείμενο με τα χαρακτηριστικά που
                           // χρειάζονται για την αναπαραγωγή του ήχου

int pirSensor = 35;

int speakerPhone[] = {5, 6, 11, 46};

int buttonPhone[] = {41, 42, 43, 44};

int RingA[] = {22, 24, 26, 28};
int RingB[] = {23, 25, 27, 29};

long LR=0; // Χρονική στιγμή για το LastRing (LR)
long LP=0; // Χρονική στιγμή για το LastPause (LP)

int Phone[] = {0, 1, 2, 3};          // Ποια τηλέφωνα υπάρχουν

int numOfPhones;    // Ο συνολικός αριθμός τηλεφώνων που υπάρχουν
long lastAnswerTime = 0;    // Χρονική στιγμή που σηκώσαμε το τηλέφωνο
                           // τελευταία φορά
int answerPhone = -1;       // Στην μεταβλητή αυτή θα καταχωρούμε το
                           // τηλέφωνο που παίζει ο ήχος κάθε χρονική στιγμή. Το -1 σημαίνει ότι κανένα
                           // τηλέφωνο δεν έχει σηκωθεί ακόμη.
boolean noAnswer = true;    // Αντίστοιχα αυτή είναι μία λογική μεταβλητή
                           // (true/false) όπου μας ενημερώνει αν κάποιος σήκωσε κάποιο τηλέφωνο

String csvLine;          // Μεταβλητή που θα μας βοηθήσει στην ανάγνωση ενός csv
                           // αρχείου
String Sounds[200], Durations[200];    // Μέγιστος αριθμός αρχείων ήχου 200
int totalAudioFiles = 0;    // Μεταβλητή που κατά την ανάγνωση του csv θα
                           // πάρει τον σωστό αριθμό των αρχείων
int audioDuration = 0;      // Θα μας βοηθήσει στην αναπαραγωγή του αρχείου
                           // ήχου

void setup() {
    // ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
    Serial.begin(9600);          // Ξεκινάμε μία σειριακή επικοινωνία
    // για να μπορούμε να ελέγχουμε κατά τον προγραμματισμό ότι όλα πάνε καλά
    Serial.println("Start...");
```

```

// ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ
numOfPhones = sizeof(Phone)/sizeof(int);
// Εμφανίζω στην σειριακή οθόνη για επιβεβαίωση το τι εντοπίσαμε
Serial.print("We have ");
Serial.print(numOfPhones);
Serial.println(" phones");

// ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ Η SD
if (!SD.begin(SDPin)) {
    Serial.println("SD fail");
    return;
}
Serial.println("SD is ok");

// ΔΙΑΒΑΣΜΑ, ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΗΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟ TXT ΤΗ ΣΔ
ΚΑΡΤΑΣ
File soundFileList = SD.open("sList.txt"); // Ανοίγω το αρχείο
if (soundFileList) { // Εάν όντως το αρχείο άνοιξε σωστά
    Serial.println("Ανοίγμα αρχείο ολοκληρώθηκε με επιτυχία");

    while (soundFileList.available()) { // Ξεκινάω να διαβάζω το
    αρχείο μέχρι να το τελειώσω όλο.
        csvLine = soundFileList.readStringUntil('\n'); // Διαβάζω μέχρι
        να τελειώσει η σειρά. Ο χαρακτήρας '\n' σημαίνει τέλος σειράς
        if(csvLine.indexOf(".wav,") > 0) { // Ελέγχω αν μέσα στην
        σειρά υπάρχει τουλάχιστον μία φορά η σειρά των χαρακτήρων '.wav' για να
        είμαστε σίγουροι ότι περιέχει αρχείο ήχου.
            for (int i = 0; i < csvLine.length(); i++) { // Διαβάζω
            έναν έναν όλους τους χαρακτήρες. Η συνάρτηση '.length();' μας επιστρέφει το
            πλήθος των χαρακτήρων
                if (csvLine.substring(i, i+1) == ",") { // Μόλις
                εντοπίσω την θέση του κόμμα (,) ξεκινάω τον διαχωρισμό και την αποθήκευση.
                Η θέση του κόμμα (,) είναι η i.
                    totalAudioFiles++; // Αυξάνω τα συνολικά
                    Sounds[totalAudioFiles] = csvLine.substring(0, i);
                    Durations[totalAudioFiles] =
                    csvLine.substring(i+1); // Ενώ το άλλο μισό το αποθηκεύω στο Durations[]

                    // Εμφανίζω στην σειριακή οθόνη για επιβεβαίωση το
                    τι εντοπίσαμε
                    Serial.print("Audio filename ");
                    Serial.print(Sounds[totalAudioFiles]);
                    Serial.print(" with ");
                    Serial.print(Durations[totalAudioFiles]);
                    Serial.println(" seconds.");
                    break; // Τερματίζω την ανάγνωση σειράς
                }
            }
        }
        // Τελείωσε η ανάγνωση του αρχείου
        soundFileList.close(); // Κλείνω το αρχείο που άνοιξα
    } else { // Αλλιώς αν το αρχείο δεν άνοιξε σωστά
        Serial.println("Εντοπίσαμε σφάλμα κατά το άνοιγμα του αρχείου");
    }

    // ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΗΧΟΥ
    phoneAudio.setVolume(5); // Ορίζω την ένταση του ήχου στο 5 (από 0
    έως 7 μπορεί να πάει)

```

```

// PIR sensor
pinMode(pirSensor, INPUT);

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ PINS ΚΑΙ ΠΕΥΜΑΤΩΝ
for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {

    pinMode(speakerPhone[i], OUTPUT); // Ακουστικά - Μονάδα εξόδου

    pinMode(buttonPhone[i], INPUT); // κουμπί - Μονάδα εισόδου

    pinMode(RingA[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα εξόδου
    pinMode(RingB[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα εξόδου

    // Αρχικοποίηση τάσης ρεύματος
    digitalWrite(RingA[i], HIGH);
    digitalWrite(RingB[i], LOW);

}

LR = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'
LP = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'

randomSeed(analogRead(A0)); // Για να πετύχουμε περίπου τύχη
}

void loop() {

    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟΝ PIR SENSOR
    if (digitalRead(pirSensor) == HIGH) {
        // Εντοπίσαμε κίνηση
        Serial.print("Motion detected...");

        // Αρχικοποίηση τηλεφώνων ξανά
        answerPhone = -1; // Κανένα τηλέφωνο δεν σηκώθηκε ακόμη
        noAnswer = true; // Κανένας δεν απάντησε ακόμη

        // ΟΡΙΖΩ ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΘΕΛΩ ΝΑ ΕΠΑΝΑΛΗΦΘΕΙ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΕΧΡΙ ΝΑ
        ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΠΑΛΙ ΚΙΝΗΣΗ
        for (int z=0; z<=6; z++) {

            // ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
            Serial.println("ΧΤΥΠΑΝΕ ΤΑ ΕΝΕΡΓΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ");

            while (noAnswer) { // Όσο κανένας δεν σηκώνει το τηλέφωνο

                // ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ
                if ((millis() - LP) <= 1000) {
                    if ((millis() - LR) >= 50) {
                        for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {
                            if (answerPhone != i) { // Ελέγχω αν δεν
έχω σηκώσει ήδη αυτό το τηλέφωνο.
                                digitalWrite(RingA[i],
!digitalRead(RingA[i]));
                                digitalWrite(RingB[i],
!digitalRead(RingB[i]));
                                LR = millis();
                            }
                        }
                    }
                } else {
                    if ((millis() - LP) >= 2000) {
                        LP = millis();
                    }
                }
            }
        }
    }
}

```

```

    }
}

// ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΣΗΚΩΣΑΜΕ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {
    if (answerPhone != i) { // Ελέγχω αν δεν έχω
σηκώσει ήδη αυτό το τηλέφωνο.
        if (digitalRead(buttonPhone[i]) == HIGH) {
            answerPhone = i;
            noAnswer = false;
            lastAnswerTime = millis();
            phoneAudio.speakerPin =
speakerPhone[answerPhone];
        }
    }
}

// ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΟΣΟ ΕΧΕΙ ΑΝΟΙΧΤΟ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
while(digitalRead(buttonPhone[answerPhone]) == HIGH){

    while(!phoneAudio.isPlaying()){
        Serial.print("ΕΧΕΙΣ ΣΗΚΩΣΕΙ ΤΟ ");
        Serial.print(answerPhone + 1);
        Serial.print("ο ΤΗΛΕΦΩΝΟ ");
        Serial.print("ΠΟΥ ΤΟ ΠΙΝ ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ");
        Serial.println(buttonPhone[answerPhone]);

        delay(1000); // Περνάει λίγος χρόνος για να φέρεις το
ακουστικό στο αυτί σου

        // Ορισμός του αρχείου που θα παίξει
        filename = ".wav";
        filename = col + filename;
        filename = "_" + filename;
        filename = row + filename;
        Serial.print("ΠΑΙΖΕΙ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ");
        Serial.print(filename);

        // Ψάχνω να βρω το αρχείο και την διάρκειά του
        for (int i=0; i<totalAudioFiles; i++) {
            if (Sounds[i].equals(filename)) {
                audioDuration = Durations[i].toInt();
                break;
            }
        }
        Serial.print(" ΜΕ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ");
        Serial.print(audioDuration);
        Serial.println("sec");

        phoneAudio.play(filename.c_str());
        audioDuration = 1000 + audioDuration*1000; //
Μετατροπή σε ms

        // Ορισμός του επόμενου αρχείου
        col++;
        if (col > 4) {
            col = 1;
        }
        row = random(7);
        if (row == 0){
            row = 7;
        }
    }
}

```

```

    }

    if (millis() > lastAnswerTime + audioDuration) {
        Serial.print("ΤΕΛΟΣ ΗΧΟΥ");
        break;
    }
}
phoneAudio.stopPlayback();
noAnswer = true;

}

// Περιμένει να κλείσει όλα τα τηλέφωνα για να ξεκινήσει και πάλι
από την αρχή
while(digitalRead(buttonPhone[answerPhone]) == HIGH){
    // Μην κάνεις τίποτα, απλά περίμενε να κατεβάσει το ακουστικό
του τηλεφώνου
}
delay(10000); // Περιμένω 10 sec να φύγει ο χρήστης για να
ξεκινήσω και πάλι να ελέγχω για εντοπισμό κίνησης

} else {
    Serial.println("Waiting for motion...");
}
}

```

Περιγραφή σκέψης πριν τον κώδικα –Επιμέρους στάδια κώδικα

Ανάλυση προβλήματος/project

Θέλουμε να προγραμματίσουμε 4 διαφορετικά και ανεξάρτητα τηλέφωνα (παλιές τηλεφωνικές συσκευές που τροποποιήσαμε κατάλληλα εσωτερικά) να χτυπούν όταν εντοπίσουμε κάποια κίνηση στον χώρο.

Στην συνέχεια όταν κάποιος σηκώνει το τηλέφωνο θέλουμε να ακούει από το ακουστικό ένα ηχογραφημένο μήνυμα. Όταν το μήνυμα τελειώσει θέλουμε να χτυπήσουν και πάλι τα τηλέφωνα εκτός από το τηλέφωνο που μόλις σηκώσαμε. Αυτό θέλουμε να συνεχίζεται για Χ φορές. Μετά η διαδικασία θα αρχίσει και πάλι από την αρχή.

Τα ηχογραφημένα μηνύματα βασίζονται σε ένα πίνακα με φράσεις «ξύλινου πολιτικού λόγου», οπότε θέλουμε να ζητείται μία τυχαιότητα, αλλά ταυτόχρονα θα πρέπει να ακολουθεί τον βασικό κανόνα του πίνακα αυτού.

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν να στήνουμε βήμα - βήμα το πρόγραμμα ανάλογα με τις απαιτήσεις.

Αισθητήρας κίνησης – PIR (Passive infrared sensor)

Αυτό αποτελεί και το πιο εύκολο κομμάτι στον προγραμματισμό που θα δούμε. Έχουμε ξανασχοληθεί με αυτόν τον αισθητήρα. Κάθε φορά που εντοπίζει μία κίνηση επιστρέφει την τιμή HIGH στο pin του arduino που τον έχουμε συνδέσει, αλλιώς επιστρέφει την τιμή LOW.

Δεν απαιτείται κάποια βιβλιοθήκη για τον προγραμματισμό του, απλά χρειαζόμαστε την αρχικοποίηση των θυρών και μεταβλητών όπως όλα τα στοιχεία.

```
int pirSensor = 35;
// Ορίζω σε ποιο pin είναι συνδεδεμένος ο PIR αισθητήρας

void setup() {
    // ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
    Serial.begin(9600); // Ξεκινάμε μία σειριακή
    // επικοινωνία για να μπορούμε να ελέγχουμε κατά τον προγραμματισμό ότι
    // όλα πάνε καλά
    Serial.println("Start...");

    // PIR sensor
    pinMode(pirSensor, INPUT);
}

void loop() {
    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟΝ PIR SENSOR
    if (digitalRead(pirSensor) == HIGH) {
        // Εντοπίσαμε κίνηση
        Serial.print("Motion detected...");

    } else {
        Serial.println("Waiting for motion...");
    }
}
```

Κάρτα μνήμης SD

Για να πετύχουμε την απουσία του υπολογιστή στο τελικό μας αποτέλεσμα θα χρειαστούμε ένα πρόσθετο μέσω αποθήκευσης καθώς η εσωτερική μνήμη του Arduino είναι απειροελάχιστη για να μπορέσει να αποθηκεύσει αρχεία ήχου.

Για τον προγραμματισμό της ανάγνωσης αρχείων από SD κάρτα με το Arduino απαιτείται η φόρτωση συγκεκριμένων βιβλιοθηκών, καθώς και η αρχικοποίηση του pin από το οποίο θα επικοινωνούμε με την κάρτα.

```
// ΦΟΡΤΩΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ
#include "SD.h"          // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD
#include "SPI.h"         // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ
#define SDPin 53         // Pin επικοινωνίας με την SD κάρτα-καθορισμένο
//pin/θύρα του Arduino για κάρτα μνήμης

int pirSensor = 35;

void setup() {
    // ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
    Serial.begin(9600);    // Ξεκινάμε μία σειριακή
    //επικοινωνία για να μπορούμε να ελέγχουμε κατά τον προγραμματισμό ότι
    //όλα πάνε καλά
    Serial.println("Start...");

    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ Η SD
    if (!SD.begin(SDPin)) {
        Serial.println("SD fail");
        return; // με return σταματάει το πρόγραμμα - κολλάει
    }
    Serial.println("SD is ok");

    // PIR sensor
    pinMode(pirSensor, INPUT);
}

void loop() {
    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟΝ PIR SENSOR
    if (digitalRead(pirSensor) == HIGH) {
        // Εντοπίσαμε κίνηση
        Serial.print("Motion detected...");

    } else {
        Serial.println("Waiting for motion...");
    }
}
```

Αφού συνδέσαμε σωστά την SD κάρτα πρέπει τώρα να μπορέσουμε να διαβάσουμε τα αρχεία που έχει μέσα. Σε αυτό μας βοηθάει το csv αρχείο που από πριν ετοίμασα και πρόσθεσα μέσα στην SD.

Τι είναι όμως ένα csv αρχείο; Ένα αρχείο CSV (Τιμές διαχωρισμένες με κόμματα) είναι ένας ειδικός τύπος αρχείου που μπορείτε να δημιουργήσετε ή να επεξεργαστείτε στο Excel. Αντί για την αποθήκευση πληροφοριών σε στήλες, τα αρχεία CSV αποθηκεύουν πληροφορίες διαχωρισμένες με κόμματα. Όταν αποθηκεύετε κείμενο και αριθμούς σε ένα αρχείο CSV, είναι εύκολο να τα μετακινήσετε από ένα

πρόγραμμα σε ένα άλλο. Για παράδειγμα, μπορείτε να εξαγάγετε τις επαφές σας από το Google σε ένα αρχείο CSV και, στη συνέχεια, να τις εισαγάγετε στο Outlook.

Το ίδιο θα κάνω. Μέσα στην κάρτα μνήμης έχω βάλει ένα αρχείο με το όνομα sList.txt (Sound List) στο οποίο πρέπει να έχουμε καταγράψει όλα τα ονόματα των αρχείων ήχου που θέλουμε να αναπαραχθούν κατά την διάρκεια της αλληλεπίδρασης. Δίπλα σε κάθε όνομα αρχείου έχω γράψει το πόσα δευτερόλεπτα διάρκεια έχει το κάθε αρχείο. Αυτό θα μας βοηθήσει στο να προγραμματίσουμε τους ήχους να τελειώνουν σωστά στην ώρα τους και να μην έχουμε παράσιτα στην αρχή ή το τέλος.

```
1_1.wav,2
1_2.wav,3
1_3.wav,4
1_4.wav,4
2_1.wav,2
2_2.wav,4
2_3.wav,3
2_4.wav,3
3_1.wav,2
3_2.wav,4
3_3.wav,4
3_4.wav,3
4_1.wav,3
4_2.wav,3
4_3.wav,4
4_4.wav,4
5_1.wav,2
5_2.wav,3
5_3.wav,4
5_4.wav,3
6_1.wav,3
6_2.wav,4
6_3.wav,4
6_4.wav,3
7_1.wav,4
7_2.wav,5
7_3.wav,4
7_4.wav,5
```

Παραπάνω βλέπουμε το περιεχόμενο του αρχείου sList.txt που έχουμε μέσα στην κάρτα. Παρατηρούμε ότι τα δευτερόλεπτα με την ονομασία του κάθε αρχείου χωρίζονται με κόμμα (,) και πως κάθε αρχείο έχει την δική του γραμμή. Στην ουσία είναι σαν να έχουμε έναν πίνακα με 28 γραμμές και 2 στήλες.

Πίνακας... Έναν αντίστοιχο πίνακα πρέπει να δημιουργήσουμε και με τον προγραμματισμό. Στην ουσία θα πρέπει να περάσουμε αυτόν τον πίνακα του αρχείου σε έναν πίνακα/μεταβλητή μέσα στο πρόγραμμα για να μπορέσουμε μετά να καλούμε εύκολα τον κάθε ήχο που θέλουμε κάθε φορά.

Θα δημιουργήσουμε λοιπόν δύο συνολικά πίνακες για αυτή την δουλεία. Έναν για κάθε στήλη. Θυμίζω ότι σε αυτούς τους τύπους αρχείων (csv) οι στήλες χωρίζονται με κόμματα. Θα έχουμε λοιπόν τον πίνακα Sounds[28] και Durations[28]. Και οι δυο πίνακες θα είναι τύπου String δηλαδή κείμενο (παρόλο που τα δευτερόλεπτα είναι αριθμός – θα μας βοηθήσει να αποφύγουμε προβλήματα). Παρατηρούμε επίσης ότι το μέγεθος του πίνακα είναι 28 καθώς τόσα είναι και τα αρχεία ήχου μέσα στο csv. Θα

μπορούσαμε να βάλουμε και ακέραιες τιμές 200 στο καθένα για την περίπτωση που στο μέλλον θέλω να φορτώσω περισσότερα χωρίς να πειράξουμε ξανά τον προγραμματισμό.

Δεδομένων όλων αυτών κατά την αρχικοποίηση των μεταβλητών θα πρέπει να προσθέσουμε και το παρακάτω κώδικα.

```
String csvLine;        // Μεταβλητή που θα μας βοηθήσει στην ανάγνωση
ένός csv αρχείου
String Sounds[28], Durations[28];    // Μέγιστος αριθμός αρχείων ήχου
200
int totalAudioFiles = 28;    // Συνολικός αριθμός αρχείων ήχου
int audioDuration = 0;    // Θα μας βοηθήσει στην αναπαραγωγή του
αρχείου ήχου
```

Για να είναι εύκολη όμως οποιαδήποτε προσθήκης, αφαίρεσης ή αλλαγής σε αρχεία ήχου μέσα από την κάρτα μνήμης και για να μην χρειαστεί να αλλάζουμε τον προγραμματισμό κάθε φορά θα τροποποιήσουμε το παραπάνω κομμάτι κώδικα σε αυτό.

```
String csvLine;        // Μεταβλητή που θα μας βοηθήσει στην ανάγνωση
ένός csv αρχείου - Θα καταχωρούμε μία μια γραμμή
String Sounds[200], Durations[200];    // Μέγιστος αριθμός αρχείων
ήχου 200
int totalAudioFiles = 0;    // Μεταβλητή που κατά την ανάγνωση του
csv θα πάρει τον σωστό αριθμό των αρχείων
int audioDuration = 0;    // Θα μας βοηθήσει στην αναπαραγωγή του
αρχείου ήχου

int row = 1, col = 1;    // Δηλώνουμε την σειρά και την στήλη του ήχου
που θέλουμε να παίξει πρώτα μόλις σηκώσουμε το τηλέφωνο
String filename = "";    // Θα καταχωρούμε εδώ το όνομα αρχείου που θα
πρέπει να παίζει κάθε φορά.
```

Τώρα μας μένει να διαβάσουμε το csv αρχείο και να καταχωρίσουμε τα δεδομένα μέσα στους πίνακες/μεταβλητές.

Η εντολή με την οποία διαβάζω ένα αρχείο από την κάρτα είναι η **SD.open("sList.txt");**. Μετά το άνοιγμα του αρχείου θα πρέπει να το προσπελάσουμε όλο σειρά – σειρά και να το αποθηκεύσουμε στον αντίστοιχο πίνακα ονομασίας αρχείων ήχου και χρονικής διάρκειας του κάθε αρχείου. Αυτό απαιτεί επανάληψη όσες φορές είμαι και οι σειρές στο αρχείο. Θυμίζω ότι κάθε αρχείο ήχου έχει την δική του σειρά.

Ας σχηματίσουμε λοιπόν τον κώδικα που περιγράψαμε. Αρχικά θα πρέπει να ανοίξουμε το αρχείο.

```
// ΔΙΑΒΑΣΜΑ, ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΗΧΟΥ ΑΠΟ ΤΟ TXT ΤΗΣ SD
ΚΑΡΤΑΣ
File soundFileList = SD.open("sList.txt"); // Ανοίγω το αρχείο

if (soundFileList) {    // Εάν όντως το αρχείο άνοιξε σωστά
    Serial.println("Άνοιγμα αρχείο ολοκληρώθηκε με επιτυχία");
} else {    // Αλλιώς αν το αρχείο δεν άνοιξε σωστά
```

```

        Serial.println("Εντοπίσαμε σφάλμα κατά το άνοιγμα του
        αρχείου");
    }

```

Τώρα θα εξετάσουμε κάθε σειρά του αρχείου ξεχωριστά

```

        while (soundFileList.available()) { // Ξεκινάω να διαβάζω
το αρχείο μέχρι να το τελειώσω όλο.
            csvLine = soundFileList.readStringUntil('\n'); // Διαβάζω
μέχρι να τελειώσει η σειρά. Ο χαρακτήρας '\n' σημαίνει τέλος σειράς
            if(csvLine.indexOf(".wav," ) > 0) { // Ελέγχω αν μέσα
στην σειρά υπάρχει τουλάχιστον μία φορά η σειρά των χαρακτήρων '.wav'
για να είμαστε σίγουροι ότι περιέχει αρχείο ήχου.

                // ΕΔΩ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ ΘΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΗΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ

            }
        }
        // Τελείωσε η ανάγνωση του αρχείου
        soundFileList.close(); // Κλείνω το αρχείο που άνοιξα

```

Αφού λοιπόν απομονώσαμε κάθε σειρά μέσα σε κάθε επανάληψη τώρα πρέπει να βρούμε μέσα στους χαρακτήρες το κόμμα (,) που δηλώνει την αλλαγή στήλης και να χρίσουμε στην μέση την γραμμή αποθηκεύοντας την στον κατάλληλο πίνακα.

```

for (int i = 0; i < csvLine.length(); i++) { // Διαβάζω έναν έναν
όλους τους χαρακτήρες. Η συνάρτηση '.length();' μας επιστρέφει το
πλήθος των χαρακτήρων
    if (csvLine.substring(i, i+1) == ",") { // Μόλις εντοπίσω την
θέση του κόμμα (,) ξεκινάω τον διαχωρισμό και την αποθήκευση. Η θέση
του κόμμα (,) είναι η i.
        totalAudioFiles++; // Αυξάνω τα συνολικά αρχεία που
καταχώρησα κατά 1 (ξεκινήσαμε από το 0)
        Sounds[totalAudioFiles] = csvLine.substring(0, i); //
Αποθηκεύω το πρώτο μισό (μέχρι το κόμμα) στο Sounds[]
        Durations[totalAudioFiles] = csvLine.substring(i+1); //
Ενώ το άλλο μισό το αποθηκεύω στο Durations[]

        // Εμφανίζω στην σειριακή οθόνη για επιβεβαίωση το τι
εντοπίσαμε
        Serial.print("Audio filename ");
        Serial.print(Sounds[totalAudioFiles]);
        Serial.print(" with ");
        Serial.print(Durations[totalAudioFiles]);
        Serial.println(" seconds.");
        break; // Τερματίζω την ανάγνωση σειράς
    }
}

```

Φτάνουμε λοιπόν έτσι μέσα στην μέθοδο setup() να έχουμε αυτό τον κώδικά για την προσπέλαση και καταχώρηση των τιμών του csv αρχείου.

```
void setup() {
  // ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
  Serial.begin(9600); // Εκκινάμε μία σειριακή επικοινωνία
  Serial.println("Start...");

  // ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ Η SD
  if (!SD.begin(SDPin)) {
    Serial.println("SD fail");
    return;
  }
  Serial.println("SD is ok");

  // ΔΙΑΒΑΣΜΑ, ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΗΧΟΥ ΑΠΟ SD ΚΑΡΤΑ
  File soundFileList = SD.open("sList.txt"); // Ανοίγω το αρχείο
  if (soundFileList) { // Εάν όντως το αρχείο άνοιξε σωστά
    Serial.println("Ανοιγμα αρχείο ολοκληρώθηκε με επιτυχία");
    while (soundFileList.available()) { // Εκκινάω να διαβάζω
      csvLine = soundFileList.readStringUntil('\n');
      if (csvLine.indexOf(".wav," ) > 0) {
        for (int i = 0; i < csvLine.length(); i++) {
          if (csvLine.substring(i, i+1) == ",") {
            totalAudioFiles++;
            Sounds[totalAudioFiles] = csvLine.substring(0, i);
            Durations[totalAudioFiles] = csvLine.substring(i+1);

            Serial.print("Audio filename ");
            Serial.print(Sounds[totalAudioFiles]);
            Serial.print(" with ");
            Serial.print(Durations[totalAudioFiles]);
            Serial.println(" seconds.");
            break;
          }
        }
      }
    }
    soundFileList.close(); // Κλείνω το αρχείο που άνοιξα
  } else { // Αλλιώς αν το αρχείο δεν άνοιξε σωστά
    Serial.println("Εντοπίσαμε σφάλμα κατά το άνοιγμα");
  }

  // PIR sensor
  pinMode(pirSensor, INPUT);
}
```

Ρυθμίσεις για την αναπαραγωγή των ήχων

Αφού ολοκληρώσαμε την ανάγνωση και καταχώρηση όλων των αρχείων, πρέπει να ρυθμίζουμε κατάλληλα το Arduino προκειμένου να μπορέσει να παίξει.

Για αυτή την δουλειά θα χρειαστούμε και πάλι μία βιβλιοθήκη. Μετά την φόρτωση της βιβλιοθήκης θα χρειαστεί απλά να ρυθμίσουμε την ένταση του ήχου και να ορίσουμε ποιο αρχείο και από ποια έξοδο θέλουμε να το αναπαράγει. Στο Arduino Mega που έχουμε εμείς έχουμε μέχρι 4 διαφορετικά κανάλια ήχου που μπορούμε να στείλουμε κάτι να παίξει.

Ας δούμε λοιπόν τα στοιχεία που πρέπει να εισάγουμε κατά την αρχικοποίηση και στην μέθοδο setup().

```
// ΦΟΡΤΩΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ
#include "TMRpcm.h" // Αναπαραγωγή αρχείων ήχου από την SD

TMRpcm phoneAudio; // Δημιουργώ το αντικείμενο με τα
// χαρακτηριστικά που χρειάζονται για την αναπαραγωγή του ήχου

int speakerPhone[] = {5, 6, 11, 46}; // Προκαθορισμένα από την
// βιβλιοθήκη pins για τα κανάλια εξόδου ήχου
```

```
void setup() {

    // ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΗΧΟΥ
    phoneAudio.setVolume(5); // Ορίζω την ένταση του ήχου στο 5
    (από 0 έως 7 μπορεί να πάει)

}
```

Στην ένταση του ήχου αν βάλουμε πάνω από 5 πικάρει πολύ και δεν ακούγεται καλά ο ήχος. Από δοκιμές νομίζω είναι η καλύτερη ένταση.

Τα κανάλια εξόδου τα αποθηκεύσαμε και αυτά σε έναν πίνακα για να μας είναι πιο εύκολη η επιλογή του κατάλληλου ανάλογα με το τηλέφωνο κατά τον προγραμματισμό. Στην ουσία ας σκεφτούμε ότι έχουμε έναν πίνακα με τέσσερις θέσεις, δηλαδή όσα και τα τηλέφωνα. Κάθε θέση έχει έναν αριθμό μέσα που αντιστοιχεί στο κανάλι αναπαραγωγής ήχου που ανήκει σε κάθε τηλέφωνο.

5	6	11	46
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

Κατά τον ίδιο τρόπο θα ονοματίσουμε στην επόμενη ενότητα και τα τηλέφωνα. Αντί να έχουμε το τηλέφωνο 1-2-3-4 θα τα ονομάσουμε πιο βολικά για την γλώσσα των υπολογιστών που το πρώτο στοιχείο πάντα είναι το 0. Οπότε θα έχουμε τα τηλέφωνα 0-1-2-3-4.

Εγκατάσταση τηλεφώνων

Τον προγραμματισμό των τηλεφώνων θα τον χωρίσω σε περισσότερες από μία ενότητες . Αρχικά θα μιλήσω για την αρχικοποίηση και αρχική παραμετροποίηση των συσκευών.

Στην κάθε συσκευή έχουμε να ελέγξουμε τρία διαφορετικά στοιχεία. Το ακουστικό, για να ακούσουμε τον ήχο. Τον ηλεκτρομαγνήτη για το κουδούνισμα, για να το βάλουμε να χτυπάει όταν πρέπει. Και το κουμπί κάτω από το ακουστικό, για να καταλαβαίνουμε πότε σηκώσαμε το ακουστικό.

Θα πρέπει λοιπόν κατά την αρχικοποίηση των μεταβλητών να γνωστοποιήσουμε στο Arduino που σε ποιο pin βρίσκεται το κάθε στοιχείο. Το ακουστικό και το κουμπί χρειάζονται ένα pin για τον έλεγχο καθώς το άλλο και στις δύο περιπτώσεις είναι η γείωση. Ο ηλεκτρομαγνήτης όμως απαιτεί δύο pin για κάθε συσκευή.

Για να κάνουμε την ζωή μας πιο εύκολη θα καταχωρήσω όλα αυτά τα στοιχεία σε πίνακες όπου ανάλογα με την θέση που βρίσκονται μέσα σε αυτόν θα αφορούν το αντίστοιχο τηλέφωνο.

Κατά την αρχικοποίηση θα χρειαστούμε να ορίσουμε τα pins που αντιστοιχούν σε κάθε τηλέφωνο. Για το ακουστικό δεν θα χρειαστεί να το ξανακάνουμε καθώς τα ορίσαμε στην προηγούμενη ενότητα (κανάλια ήχου).

```
int buttonPhone[] = {41, 42, 43, 44};

int RingA[] = {22, 24, 26, 28};
int RingB[] = {23, 25, 27, 29};

long LR=0; // Χρονική στιγμή για το LastRing (LR)
long LP=0; // Χρονική στιγμή για το LastPause (LP)

int Phone[] = {0, 1, 2, 3}; // Ποια τηλέφωνα υπάρχουν

int numOfPhones; // Ο συνολικός αριθμός τηλεφώνων που υπάρχουν
long lastAnswerTime = 0; // Χρονική στιγμή που σηκώσαμε το
// τηλέφωνο τελευταία φορά
int answerPhone = -1; // Στην μεταβλητή αυτή θα καταχωρούμε το
// τηλέφωνο που παίζει ο ήχος κάθε χρονική στιγμή. Το -1 σημαίνει ότι
// κανένα τηλέφωνο δεν έχει σηκωθεί ακόμη.
boolean noAnswer = true; // Αντίστοιχα αυτή είναι μία λογική
// μεταβλητή (true/false) όπου μας ενημερώνει αν κάποιος σήκωσε κάποιο
// τηλέφωνο
```

Για να γίνει πιο εύκολα αντιληπτή η καταχώρηση στους πίνακες θα τους καταγράψουμε και εδώ με έναν πιο φυσικό τρόπο.



`int Phone[]` Πίνακας Τηλέφωνα (ονομασία τηλεφώνων)

0	1	2	3
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

`int speakerPhone[]` Κανάλι ήχου (pin εξόδου)

5	6	11	46
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

`int buttonPhone[]` Κουμπί ακουστικού (pin εισόδου) / κλείστρο

41	42	43	44
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

`int RingA[]` Α pin Ηλεκτρομαγνήτη (ντριν)

22	24	26	28
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

`int RingB[]` Β pin Ηλεκτρομαγνήτη (ντριν)

23	25	27	29
Θέση 0	Θέση 1	Θέση 2	Θέση 3

Με αυτόν τον τρόπο φτάσαμε σχεδόν στο τέλος της αρχικοποίησης μεταβλητών. Στην τελευταία ενότητα θα χρειαστεί απλά να βάλουμε άλλες δύο εντολές.

Πριν περάσουμε στο κομμάτι του `setup()` για την εγκατάσταση των τηλεφώνων ας δούμε ολοκληρωμένα ότι έχουμε γράψει μέχρι τώρα στην αρχικοποίηση μεταβλητών και βιβλιοθηκών.

```
// ΦΟΡΤΩΝΟΥΜΕ ΤΙΣ ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΕΣ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΕΣ

#include "SD.h"          // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD
#include "SPI.h"          // Επικοινωνία με την κάρτα μνήμης SD

#include "TMRpcm.h"       // Αναπαραγωγή αρχείων ήχου από την SD

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ
#define SDPin 53          // Pin επικοινωνίας με την SD κάρτα

TMRpcm phoneAudio;       // Δημιουργώ το αντικείμενο με τα
                           // χαρακτηριστικά που χρειάζονται για την αναπαραγωγή του ήχου

int pirSensor = 35;

int speakerPhone[] = {5, 6, 11, 46};

int buttonPhone[] = {41, 42, 43, 44};

int RingA[] = {22, 24, 26, 28};
int RingB[] = {23, 25, 27, 29};

long LR=0; // Χρονική στιγμή για το LastRing (LR)
```

```

long LP=0; // Χρονική στιγμή για το LastPause (LP)

int Phone[] = {0, 1, 2, 3}; // Ποια τηλέφωνα υπάρχουν

int numOfPhones; // Ο συνολικός αριθμός τηλεφώνων που υπάρχουν
long lastAnswerTime = 0; // Χρονική στιγμή που σηκώσαμε το
// τηλέφωνο τελευταία φορά
int answerPhone = -1; // Στην μεταβλητή αυτή θα καταχωρούμε το
// τηλέφωνο που παίζει ο ήχος κάθε χρονική στιγμή. Το -1 σημαίνει ότι
// κανένα τηλέφωνο δεν έχει σηκωθεί ακόμη.
boolean noAnswer = true; // Αντίστοιχα αυτή είναι μία λογική
// μεταβλητή (true/false) όπου μας ενημερώνει αν κάποιος σήκωσε κάποιο
// τηλέφωνο

String csvLine; // Μεταβλητή που θα μας βοηθήσει στην ανάγνωση
// ενός csv αρχείου
String Sounds[200], Durations[200]; // Μέγιστος αριθμός αρχείων
// ήχου 200
int totalAudioFiles = 0; // Μεταβλητή που κατά την ανάγνωση του
// csv θα πάρει τον σωστό αριθμό των αρχείων
int audioDuration = 0; // Θα μας βοηθήσει στην αναπαραγωγή του
// αρχείου ήχου

int row = 1, col = 1; // Δηλώνουμε την σειρά και την στήλη του ήχου
// που θέλουμε να παίζει πρώτα μόλις σηκώσουμε το τηλέφωνο
String filename = ""; // Θα καταχωρούμε εδώ το όνομα αρχείου που θα
// πρέπει να παίζει κάθε φορά.

```

Αρχικά μέσα στην setup() πρέπει να γνωστοποιήσουμε στο Arduino πόσα είναι τα τηλέφωνα. Αυτό μπορεί να του το περάσαμε έμμεσα από τον πίνακα (αφού έχει μόνο τέσσερις θέσεις), αλλά θα πρέπει να του πούμε να το «δει» με τον ακόλουθο προγραμματισμό.

```

// ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ
numOfPhones = sizeof(Phone)/sizeof(int);
// Εμφανίζω στην σειριακή οθόνη για επιβεβαίωση το τι εντοπίσαμε
Serial.print("We have ");
Serial.print(numOfPhones);
Serial.println(" phones");

```

Ο παραπάνω κώδικας πρέπει να τοποθετηθεί μετά την εντολή `Serial.begin(9600);` Διαφορετικά δεν θα μπορέσει να εμφανίσει κάτι στην σειριακή οθόνη.

Θα ορίσουμε μονάδες εισόδου και εξόδου για όλα αυτά τα pin των πινάκων καθώς και τα αρχικά ρεύματα όπου χρειάζεται. Η διαδικασία είναι κοινή και για τα 4 τηλέφωνα οπότε ας εκμεταλλευτούμε τον «μαγικό» κόσμο των πινάκων και να κάνουμε εύκολη την ζωή μας. Θα επαναλάβουμε 4 φορές την διαδικασία.

```

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ PINS ΚΑΙ ΡΕΥΜΑΤΩΝ
for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {

    pinMode(speakerPhone[i], OUTPUT); // Ακουστικά - Μονάδα εξόδου

```

```

pinMode(buttonPhone[i], INPUT); // κουμπί - Μονάδα εισόδου

pinMode(RingA[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα εξόδου
pinMode(RingB[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα εξόδου
// Αρχικοποίηση τάσης ρεύματος
digitalWrite(RingA[i], HIGH);
digitalWrite(RingB[i], LOW);

}
LR = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'
LP = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'

```

Και εδώ στην μέθοδο setup() σχεδόν τελειώσαμε. Μας μένει μόνο μία εντολή σχετικά με την τυχαιότητα των ήχων που θα αναπαράγονται κάθε φορά που σηκώνουμε το τηλέφωνο (εκτός της πρώτης φοράς όπου θα είναι προκαθορισμένο).

Ας δούμε μία και όλο τον κώδικα μέσα στην μέθοδο setup() ολοκληρωμένο.

```

void setup() {
    // ΣΕΙΡΙΑΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ
    Serial.begin(9600);
    Serial.println("Start...");

    // ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ
    numOfPhones = sizeof(Phone)/sizeof(int);
    // Εμφανίζω στην σειριακή οθόνη για επιβεβαίωση το τι εντοπίσαμε
    Serial.print("We have ");
    Serial.print(numOfPhones);
    Serial.println(" phones");

    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΕΙΝΑΙ ΣΩΣΤΑ Η SD
    if (!SD.begin(SDPin)) {
        Serial.println("SD fail");
        return;
    }
    Serial.println("SD is ok");

    // ΔΙΑΒΑΣΜΑ, ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ ΑΡΧΕΙΩΝ ΗΧΟΥ ΑΠΟ SD ΚΑΡΤΑ
    File soundFileList = SD.open("sList.txt"); // Ανοίγω το αρχείο
    if (soundFileList) { // Εάν όντως το αρχείο άνοιξε σωστά
        Serial.println("Ανοίγμα αρχείο ολοκληρώθηκε με επιτυχία");

        while (soundFileList.available()) {
            csvLine = soundFileList.readStringUntil('\n');
            if (csvLine.indexOf(".wav,") > 0) {
                for (int i = 0; i < csvLine.length(); i++)
                    if (csvLine.substring(i, i+1) == ",")
                        totalAudioFiles++;
                Sounds[totalAudioFiles] = csvLine.substring(0, i);
                Durations[totalAudioFiles] = csvLine.substring(i+1);

                Serial.print("Audio filename ");
                Serial.print(Sounds[totalAudioFiles]);
                Serial.print(" with ");
                Serial.print(Durations[totalAudioFiles]);
                Serial.println(" seconds.");
                break; // Τερματίζω την ανάγνωση σειράς
            }
        }
    }
}

```

```

    }
    soundFileList.close(); // Κλείνω το αρχείο που άνοιξα
} else { // Αλλιώς αν το αρχείο δεν άνοιξε σωστά
    Serial.println("Εντοπίσαμε σφάλμα");
}

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΡΥΘΜΙΣΕΩΝ ΗΧΟΥ
phoneAudio.setVolume(5);

// PIR sensor
pinMode(pirSensor, INPUT);

// ΑΡΧΙΚΟΠΟΙΗΣΗ PINS ΚΑΙ ΠΕΥΜΑΤΩΝ
for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {

    pinMode(speakerPhone[i], OUTPUT); // Ακουστικά - Μονάδα
    εξόδου
    pinMode(buttonPhone[i], INPUT); // κουμπί - Μονάδα εισόδου

    pinMode(RingA[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα
    εξόδου
    pinMode(RingB[i], OUTPUT); // Ηλεκτρομαγνήτης - Μονάδα
    εξόδου

    // Αρχικοποίηση τάσης ρεύματος
    digitalWrite(RingA[i], HIGH);
    digitalWrite(RingB[i], LOW);

}

LR = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'
LP = millis(); // Στιγμή 'μηδέν για το πρόγραμμα'
}

```

Κουδούνισμα τηλεφώνων και απάντηση

Σε αυτή την ενότητα θα προγραμματίσουμε να χτυπούν κάθε φορά όλα τα ενεργά τηλέφωνα. Αρχικά θα πρέπει να σκεφτούμε πόσες φορές θέλουμε να γίνει η διαδικασία. Δηλαδή πόσες φορές θέλουμε να σηκώσει το τηλέφωνο ο χρήστης πριν ξεκινήσει και πάλι από την αρχή.

Για αρχή ορίζουμε στις 7 φορές, αλλά είναι κάτι που μπορούμε να αλλάξουμε όποτε θέλουμε.

```
void loop() {  
  
    // ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΙΝΗΣΗΣ ΑΠΟ ΤΟΝ PIR SENSOR  
    if (digitalRead(pirSensor) == HIGH) {  
        // Εντοπίσαμε κίνηση  
        Serial.print("Motion detected...");  
  
        // Αρχικοποίηση τηλεφώνων ξανά  
        answerPhone = -1;    // Κανένα τηλέφωνο δεν σηκώθηκε ακόμη  
        noAnswer = true;    // Κανένας δεν απάντησε ακόμη  
  
        // ΟΡΙΖΩ ΠΟΣΕΣ ΦΟΡΕΣ ΘΕΛΩ ΝΑ ΕΠΑΝΑΛΗΦΘΕΙ Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΜΕΧΡΙ  
        // ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΠΑΛΙ ΚΙΝΗΣΗ  
        for (int z=0; z<=6; z++) {  
  
            // ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΜΕΧΡΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ  
            Serial.println("ΧΤΥΠΑΝΕ ΤΑ ΕΝΕΡΓΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ");  
            while (noAnswer) {    // Όσο κανένας δεν σηκώνει το  
                τηλέφωνο  
                // ΕΛΩ ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΒΗΜΑ ΘΑ ΚΑΝΟΥΜΕ ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΝΑ  
                // ΧΤΥΠΟΥΝ  
  
            }  
        }  
  
        // Περιμένει να κλείσει όλα τα τηλέφωνα για να ξεκινήσει και  
        // πάλι από την αρχή  
        while (digitalRead(buttonPhone[answerPhone]) == HIGH) {  
            // Μην κάνεις τίποτα, απλά περίμενε να κατεβάσει το  
            // ακουστικό του τηλεφώνου  
        }  
        delay(10000);    // Περιμένω 10 sec να φύγει ο χρήστης για να  
        // ξεκινήσω και πάλι να ελέγχω για εντοπισμό κίνησης  
  
    } else {  
        Serial.println("Waiting for motion...");  
    }  
}
```

```
// ΣΥΧΝΟΤΗΤΑ ΧΤΥΠΗΜΑΤΟΣ ΤΗΛΕΦΩΝΩΝ  
if ((millis() - LP) <= 1000) {  
    if ((millis() - LR) >= 50) {
```

```

        for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {
            if (answerPhone != i) { // Ελέγχω αν δεν έχω σηκώσει
// ήδη αυτό το τηλέφωνο. Αν είναι το τηλέφωνο σήκωσα τελευταία φορά,
// δεν μπαίνει μέσα άρα το "απενεργοποιούμε" για να μην ξαναχτυπήσει
                digitalWrite(RingA[i], !digitalRead(RingA[i]));
                digitalWrite(RingB[i], !digitalRead(RingB[i]));
                LR = millis();
            }
        }
    } else {
        if ((millis() - LP) >= 2000) {
            LP = millis();
        }
    }
}

```

```

// ΕΛΕΓΧΟΣ ΑΝ ΣΗΚΩΣΑΜΕ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
for (int i=0; i<numOfPhones; i++) {
    if (answerPhone != i) { // Ελέγχω αν δεν έχω σηκώσει ήδη αυτό
//το τηλέφωνο
        if (digitalRead(buttonPhone[i]) == HIGH) {
            answerPhone = i;
//καταγράφω το τηλέφωνο που σηκώθηκε
            noAnswer = false;
            lastAnswerTime = millis();
//καταγράφω τη χρονική στιγμή που σήκωσα το τηλέφωνο (το τώρα =
//αφετηρία) για να μετρήσω χρόνο για να παίξει σωστά το ηχητικό

            phoneAudio.speakerPin = speakerPhone[answerPhone];
//ενημερώνω το αντικείμενο phoneAudio για το κανάλι από το οποίο θα
//αναπαράγει τον ήχο
        }
    }
}

```

Αναπαραγωγή κατάλληλου αρχείου ήχου

```
// ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ ΟΣΟ ΕΧΕΙ ΑΝΟΙΧΤΟ ΤΟ ΤΗΛΕΦΩΝΟ
while(digitalRead(buttonPhone[answerPhone]) == HIGH){

    while(!phoneAudio.isPlaying()){
        Serial.print("ΕΧΕΙΣ ΣΗΚΩΣΕΙ ΤΟ ");
        Serial.print(answerPhone + 1);
        Serial.print("ο ΤΗΛΕΦΩΝΟ ");
        Serial.print("ΠΟΥ ΤΟ PIN ΤΟΥ ΕΙΝΑΙ ΣΤΟ ");
        Serial.println(buttonPhone[answerPhone]);

        delay(1000); // Περνάει λίγος χρόνος για να φέρεις το ακουστικό στο
        // αυτί σου

        // Ορισμός του αρχείου που θα παίξει
        filename = ".wav";
        filename = col + filename;
        filename = "_" + filename;
        filename = row + filename;
        Serial.print("ΠΑΙΖΕΙ ΤΟ ΑΡΧΕΙΟ ");
        Serial.print(filename);

        // Ψάχνω να βρω το αρχείο και την διάρκειά του
        for (int i=0; i<totalAudioFiles; i++) {
            if (Sounds[i].equals(filename)) {
                // .equals() αφορά ισότητα όταν έχω string μεταβλητές
                audioDuration = Durations[i].toInt();
                // ο πίνακας duration είναι string για να διαβαστεί τον μετατρέπω σε
                // ακέραιο
                break; // σταματώ την επανάληψη
            }
        }
        Serial.print(" ΜΕ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ");
        Serial.print(audioDuration);
        Serial.println("sec");

        phoneAudio.play(filename.c_str());
        // Μετατρέπω string σε character (ιδιοτροπία της βιβλιοθήκης phoneAudio)

        audioDuration = 1000 + audioDuration*1000; // Μετατροπή σε ms

        // Ορισμός του επόμενου αρχείου
        col++;
        if (col > 4) {
            col = 1;
        }
        row = random(7);
        if (row == 0){
            row = 7;
        }
    }

    if (millis() > lastAnswerTime + audioDuration) {
        Serial.print("ΤΕΛΟΣ ΗΧΟΥ");
        break;
    }
}
phoneAudio.stopPlayback();
noAnswer = true;
```

Μπορεί σήμερα η τέχνη να αποτελέσει καταφύγιο
και να διασώσει την αυτονομία της από τους ξέφρενους
και εξωφρενικούς ρυθμούς της μιντιακής πραγματικότητας;

Μπορεί η εικαστική παρέμβαση να διατηρήσει την έγνοια της
για το παρόν χωρίς να καταλήξει σε κρισολογία,
στην εμπορευματοποίηση της κρίσης και της ανθρώπινης δυστυχίας;

Μήπως κρισολογώντας συμμετέχουμε στην κρίση
την οποία πασχίζουμε να υπερβούμε;

Εδώ εκθέτω ορισμένες δοκιμές φτιαγμένες σε αργό χρόνο.

Το χρόνο της κλωστής και της βελόνας,
χωρίς βελόνα και κλωστή αλλά με τη βοήθεια της τεχνολογίας
που καλεί τον θεατή σε μια βιντεοεγκατάσταση,

σε έναν χρόνο χαμηλής κίνησης

όχι αναποφάσιστο

αλλά αποφασισμένα αναβλητικό

όχι αδίστακτο

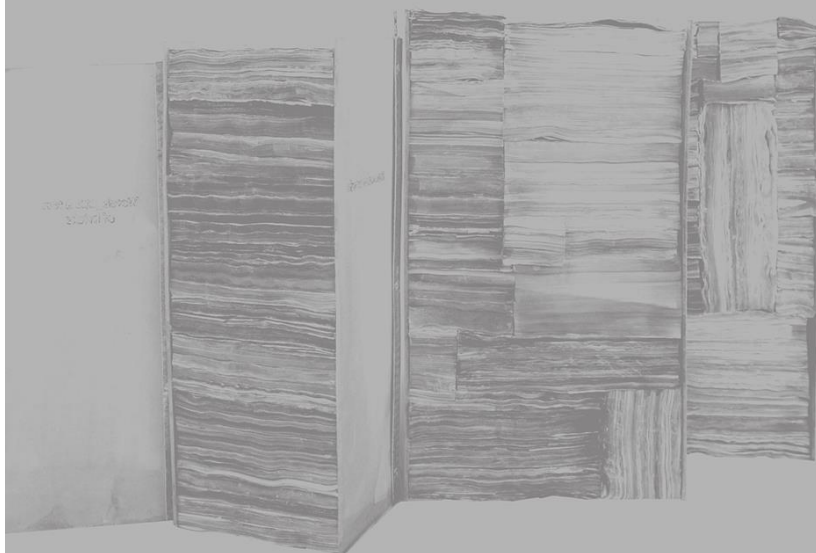
αλλά διστακτικό

σε έναν χρόνο βραδύ,

βραδυκίνητο

που πάντα έρχεται on time

καθυστερημένος.



Παναγιώτα Ανδριάκαινα