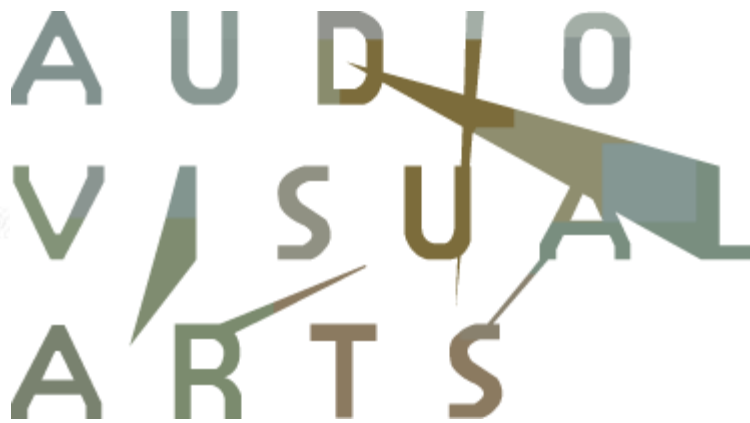




Ιόνιο Πανεπιστήμιο

Τμήμα: Τεχνών Ήχου και εικόνας

Οπτικοακουστικές τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή

Διπλωματική εργασία

Τίτλος: Where do I exist?

Σουζάνα Ρωμανίδου

Επιβλέπων: Κ. Τηλιγάδης

Συν-επιβλέποντες:

Α. Γιαννακουλόπος & Μ. Παναγόπουλος

Κέρκυρα, 2021

Περίληψη

Η παρούσα εργασία αποτελεί μέρος της διπλωματικής εργασίας. Χωρίζεται σε δύο μέρη ένα πρακτικό και ένα θεωρητικό. Το πρακτικό μέρος αφορά την δημιουργία ενός εικονικού χώρου πλοήγησης, όπου ο/η θεατής μπορεί να προηγηθεί και να γίνει μέρος του έργου. Το έργο είναι ένα σχόλιο για την σχέση μας με τα νέα μέσα και το πως αυτή μπορεί να αλλάξει το φιλοσοφικό υπόβαθρο τόσο του/της θεατή, όσο και έννοιες όπως το φύλλο, την επικοινωνία και τα πιστεύω που πηγάζουν από την ίδια μας την ύπαρξη.

Στο θεωρητικό μέρος της εργασίας γίνεται η θεωρητική προσέγγιση των παραπάνω με αναφορές στον Jean Baudrillard, Paul Virilio, Donna Haraway, Lev Manovich, Nicolas Bourdieu. Στην εργασία γίνεται λόγος για το πως ο θεατής εξελίσσεται παράλληλα με την εξέλιξη της τεχνολογίας και την νέα θέση που παίρνει μέσα από την διαδραστικότητα. Επιπλέον, γίνεται λόγος για τα ΜΜΕ, την τηλεματική κοινωνία και τις έννοιες που τίθενται φιλοσοφικά από την σχέση ανθρώπου μηχανής.

Η εργασία αποτελεί μία εξερεύνηση της σχέσης ανθρώπου μηχανής, της επικοινωνίας που δημιουργείται από αυτή την σχέση, όπως για παράδειγμα νέους κώδικες επικοινωνίας, και την καθημερινή μας στάση γύρω από όσα συμβαίνουν στο κόσμο. Το έργο αποτελεί μία φιλοσοφική και δημιουργική αναζήτηση που σε ευρύτερο πλαίσιο μπορεί να θεωρηθεί «υπαρξιακή». Επιπλέον είναι ένας σχολιασμός στην τηλεματική κοινωνία.

Space link: <https://www.dropbox.com/sh/jmdiydd0h0bi57a/AAAP3q8Fn39AUjbdja6yaJwFa?dl=0>

Περιεχόμενα

Περιεχόμενα	3
Κεφάλαιο 1	4
Εισαγωγή	4
Μεθοδολογία	5
Στόχος.....	6
Κεφάλαιο 2- Ανάπτυξη Θεωρίας.....	7
2.α Η επανάληψη αντικειμένων και αξιών.....	7
2.α.1 Walter Benjamin - Το έργο στην εποχή της τεχνολογικής του αναπαραγωγικότητας	7
2.α.2 Jean Baudrillard και "Η Διαφάνεια του Κακού"	7
2.β.1 Πραγματικό, Φαντασιακό, Συμβολικό.....	10
2.β.2 Η σχέση του πραγματικού κόσμου με τα τρισδιάστατα γραφικά	11
2.γ Η νέα σχέση του θεατή με το έργο	11
2.γ1 Από τον Λακάν στον Μπουριο.....	12
Πως βλέπει ο/η θεατής.....	12
2.γ.2 Από τον Bourriaud στο Manovich- Διάδραση πριν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή	13
2.δ Διάδραση με υπολογιστές	15
2.δ.1 Ο Τηλεματικός Άνθρωπος.....	16
2.δ.2 Cyborg-Η νέα σχέση ανθρώπου μηχανής	17
2.ε Η καταστροφή, το ατύχημα και ο τρόμος	19
2.ζ. Η αφήγηση από τον πραγματικό στον εικονικό χώρο.....	21
Κεφάλαιο 3- Αναφορές και Παραδείγματα άλλων έργων	22
.....	25
Κεφάλαιο 4- Περιγραφή έργου	28
Εννοιολογική προσέγγιση έργου.....	33
Τεχνική υλοποίηση.....	35
.....	36
Δείγμα κώδικα για την ενεργοποίηση Webcam	36
.....	36
Δείγμα κώδικα για την δημιουργία του generator	36
Συμπέρασμα	37
Αναφορές.....	39

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία αφορά την διπλωματική εργασία με τίτλο “Where Do I Exist?”. Αποτελείται από δύο μέρη, ένα πρακτικό και ένα θεωρητικό. Το πρακτικό κομμάτι αφορά την δημιουργία ενός εικονικού εννοιολογικού χώρου πλοήγησης του/της θεατή σε έξι δωμάτια. Το κάθε δωμάτιο είναι ένα σχόλιο ή μία περιγραφή μίας κατάστασης. Τα θέματα τα οποία τίγονται είναι τα εξής : σύγχυση αξιών, πληροφορία, απο-υλοποίηση, κατανάλωση και κυβόργια.

Το θεωρητικό μέρος της εργασίας είναι ένα αναδρομή στην θέση του/της θεατή και το πως αυτή έχει εξελιχθεί παράλληλα με την τεχνολογία. Γίνεται μία αναδρομή από τον κινηματογράφο, στον ενεργό θεατή και στον θεατή της διάδρασης με τον υπολογιστή. Στην συνέχεια αναλύεται το πως αυτή η διάδραση θα μπορούσε να μας εντάξει στην έννοια του κυβόργιου και τι αλλαγές θα μπορούσε να φέρει αυτό σε έννοιες όπως το φύλλο, η ελευθερία και η θρησκεία. Επιπλέον, γίνεται λόγος για την νέα σχέση του/της θεατή με το έργο και το πως αυτή/ος αναδιαμορφώνει αυτή την σχέση μέσα από την επικοινωνία που επιτρέπει το μέσο στον/στην χρήστη. Γίνεται αναφορά στην ενσωμάτωση της μηχανής και στα νέα όρια που θέτει.

Πιο συγκεκριμένα το έργο πραγματεύεται την σχέση των τεσσάρων αξιών όπως αυτές έχουν τεθεί από τον Baudrillard στο βιβλίο η Διαφάνεια του Κακού. Παράλληλα τίθενται ζητήματα όπως η σχέση εικονικού και πραγματικού, το “αδιέξοδο της καπιταλιστικής κουλτούρας” και η νέα σχέση μας με την “ανθρώπινη επαφή” όπως αυτή διαμορφώνεται με την χρήση του διαδικτύου. Το έργο χωρίζεται σε 5 μέρη τα οποία και θα αναλυθούν στην συνέχεια.

Στόχος είναι η δημιουργία ενός έργου όπου ο θεατής έχει πλέον νέα σχέση με αυτό. Η θέαση είναι πλέον εικονική. Το έργο είναι άυλο και μπορεί να επηρεαστεί από δεδομένα εξωτερικών παραγόντων.

Στην συνέχεια γίνεται η ανάλυση του πρακτικού μέρους. Περιγράφεται το κάθε δωμάτιο ξεχωριστά και στην συνέχεια γίνεται η εννοιολογική του προσέγγιση. Τίθενται το εξής ερώτημα: Είναι το άυλο και το εφήμερο αποτέλεσμα της αισθητικοποίησης των πάντων; Μία προσπάθεια να ξεπεραστεί η υπερπαραγωγή; Η συμβάλλει στην διαιώνιση της και στην αναγνώριση ότι είναι ένας “δρόμος χωρίς επιστροφή”;

Παρακάτω αναλύεται η πορεία της καλλιτεχνικής έρευνας που πραγματοποιήθηκε. Η μεθοδολογία της διπλωματικής εργασίας πραγματοποιήθηκε ξεκινώντας από την θεωρητική έρευνα και την συλλογή υλικού για αναφορές, ενώ στην συνέχεια παρουσιάζεται το κομμάτι της υλοποίησης μέσα στην μηχανή γραφικών της unity.

Τίτλος

Ο τίτλος του έργου «Where do I exist?» έχει διπλή σημασία για το έργο. Η μία έννοια του είναι η ύπαρξη μέσα στον εικονικό χώρο και η άλλη είναι η σχέση μας την πραγματικότητα και την ύπαρξη μας μέσα σε αυτήν. Ενώ βρισκόμαστε σε ένα εικονικό χώρο μπορούμε παράλληλα να δούμε τον εαυτό μας να κάθεται μπροστά σε μία οθόνη ή να γράφει tweets. Παράλληλα, έχουμε την ευκαιρία να υπάρξουμε χωρίς το σώμα μας και να δούμε την ύπαρξη μας μακριά από αυτό. Ο τίτλος είναι εμπνευσμένος από το κομμάτι Immaterial της Sophie.

Μεθοδολογία

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει λόγος για τον τρόπο με τον οποίο υλοποιήθηκε το συγκεκριμένο έργο και ποια είναι η μεθοδολογική του προσέγγιση. Αρχικά, η έρευνα που διεξάχθηκε είναι καλλιτεχνική. Η θεματική που προσεγγίστηκε είχε να κάνει με τις εξής αναζητήσεις: την σχέση των ανθρώπων με την πληροφορία εν μέσω πανδημίας, και ποια είναι σχέση των ανθρώπων με την ύλη αλλά και με άλλους ανθρώπους. Για τα συγκεκριμένα ερωτήματα η έρευνα ξεκίνησε με τα εξής:

Βιβλιογραφία

Η Διαφάνεια του Κακού	Jean Baudrillard
Το Φανταστικό	Jean Paul Sart
Το προπατορικό ατύχημα	Paul Virilio
Η Γλώσσα των νέων μέσων	Lev Manovich
Σχεσιακή Αισθητική	Nicolas Bourriaud

Άρθρα

Instagrammism	Lev Manovich
On totalitarian interactivity	Lev Manovich

Καλλιτεχνικές αναφορές

Martha Rosler	Semiotics of the Kitchen
Nam June Paik	Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii
Joseph Kosuth	An Object Self-Defined
Leo Carax	Holy Motors
Sophie	Immaterial

Στόχος

Ο στόχος της συγκεκριμένης εργασίας είναι η αναζήτηση της σχέσης των ανθρώπων με το μέσο. Η σχέση του χρήστη με αυτό και η εξέλιξη των ανθρώπων από τα καθημερινά ερεθίσματα που δέχεται. Η χρήση του εικονικού και άυλου χώρου έχει ως στόχο να αναδείξει την άμεση ανάγκη του χρήστη για το έργο. Χωρίς αυτόν το έργο δεν υπάρχει. Η διάδραση του χρήστη με την μηχανή θέτουν το έργο σε εξέλιξη. Επιπλέον στόχος είναι η δράση ενός εξωτερικού παράγοντα στο εσωτερικό του έργου. Στην συγκεκριμένη περίπτωση είναι η άντληση πληροφοριών από το tweeter και η χρήση της κάμερα. Παράλληλα, απώτερος σκοπός είναι η ταύτιση της καθημερινότητας και συνεπώς πραγματικότητας των ανθρώπων με τον εικονικό χώρο.

Η άφθονη και ανεξέλεγκτη πληροφορία που ο άνθρωπος δέχεται καθημερινά μπορεί ουσιαστικά να τον οδηγήσει σε μία υπερχειλίση, σε μία λανθάνουσα κατάσταση, ακόμη και σε ένα υπολογιστικό error. Η αξία κάθε πληροφορίας αλλοιώνεται από τις διπλανές της πληροφορίες και χάνει το νόημα της. Η χρήση του εικονικού χώρου για την επιτέλεση του έργου έχει ως στόχο να αναδείξει την καθημερινή μας σχέση με το μέσο και την ασάφεια των ορίων μεταξύ του πραγματικού και του εικονικού, κάτι που διαγράφεται ακόμη περισσότερο εν μέσω πανδημίας.

Τελικός στόχος του έργου είναι η δημιουργία μίας εμπειρίας που θίγει θέματα με τα οποία ο χρήστης έρχεται καθημερινά σε επαφή. Εμπειρίες που προκύπτουν από την σχέση μας με την πληροφορία και πως αυτές επηρεάζουν την αλληλεπίδραση μας με άλλους ανθρώπους αναπτύσσοντας νέους κώδικες επικοινωνίας. Πολλές φορές αυτή η νέα επαφή μπορεί να οδηγή σε μία κατάσταση τόσο ουτοπική όσο και δυστοπική.

Θέτοντας τον/την θεατή μπροστά από μία κατάσταση που πιθανότητα βιώνει έτσι και αλλιώς στην καθημερινότητα του/της στόχος είναι τεθεί το ζήτημα σε τι διαφέρει η πραγματική ζωή από την εικονική. Τι διαφορά έχει να είσαι στον πραγματικό κόσμο και να αντιμετωπίζεις τα μέσα από το κινητό σου από το να βρίσκεσαι σε ένα εικονικό κόσμο; Καθώς οι έννοιες πλέον είναι μπλεγμένες υπάρχει λόγος να αντιστεκόμαστε στην ύπαρξη μας μέσα στο εικονικό; Εάν εισβάλλουμε στον εικονικό κόσμο όντας πλέον κυβόργια θα έχουμε την ανάγκη για μία ανώτερη ιδέα κατάσταση όπως ο παράδεισος; Και τέλος θα καταφέρουμε να απο-υλοποιηθούμε; Ο στόχος είναι ο/η θεατής να σκεφτεί τόσο την πραγματική του ζωή όσο και την εικονική, καθώς πλέον σχεδόν όλοι ζούμε σε μία τηλεματική κοινωνία όπως θα δούμε ότι αναφέρει ο Flusser. Η ύπαρξη μας στα media είναι πιο ζωντανή από ποτέ. Μία άυλη ύπαρξη με νέους κανόνες και νέα κοινωνική συνύπαρξη. Η επιρροή των άλλων γίνεται κυρίως στην εικονική μας ύπαρξη.

Κεφάλαιο 2- Ανάπτυξη Θεωρίας

2.α Η επανάληψη αντικειμένων και αξιών

Η εξέλιξη της τεχνολογίας μετά την βιομηχανική επανάσταση έχει φέρει στο προσκήνιο μία διάχυτη ενέργεια των αξιών. Σημαντικό σταθμός για όλη αυτή την αλλαγή αποτελεί η αναπαραγωγή και η επανάληψη. Παρακάτω θα γίνει λόγος για τις αλλαγές που έφερε η αναπαραγωγή στο έργο, στις αξίες και στην σχέση θεατή με το έργο.

2.α.1 Walter Benjamin - Το έργο στην εποχή της τεχνολογικής του αναπαραγωγικότητας

Πριν γίνει λόγος για τον Jean Baudrillard και την επανάληψη ως μορφή «κακού» είναι σημαντικό να γίνει μία αναφορά στην μετάβαση που επιδέχτηκε το ίδιο το έργο τέχνης με την τεχνίτη αναπαραγωγή. Ο Μπενγιαμιν (1892-1940) στο «Το έργο τέχνης στην εποχή της τεχνολογικής του αναπαραγωγικότητας» αναφέρει ότι ένα έργο τέχνης μπορούσε πάντα να είναι αναπαραγωγίμο μέσα από την μίμηση αυτού. Για παράδειγμα η αντιγραφή έργων τέχνης ως μέθοδος μάθησης. Αυτό που ήρθε με την βιομηχανική επανάσταση είναι η τεχνική αναπαραγωγικότητα. Η τεχνική αναπαραγωγή αναφέρει πως υπερτερεί της χειροποίητης αναπαραγωγής σε δύο σημεία. Α) Το τεχνικό αντίγραφο είναι περισσότερο αυτόνομο σε σχέση με το χειροποίητο και Β) μπορεί να αντέξει σε συνθήκες που δεν είναι μπορεί να συντηρηθεί το γνήσιο έργο. Αυτό όμως που εξουδετερώνει η τεχνίτη αναπαραγωγή των έργων είναι το εδώ και το τώρα., συνεπώς η γνησιότητα του έργου. Το αντικείμενο χάνει το κύρος του μέσω της επανάληψης του και έτσι κλονίζεται η ΑΥΡΑ του. Το αντικείμενο αναπαραγωγής περνάει από την μοναδική παρουσία του στην πολλαπλότητα του.

Με το πέρασμα των χρόνων στις ανθρώπινες κοινωνίες αλλάζει και ο τρόπος της αισθητηριακής αντίληψης. Αυτή η αλλαγή της αισθητηριακής αντίληψης φέρει και την παρακμή της αίγλης (ΑΥΡΑΣ) του έργου τέχνης. Πλέον ένα έργο τέχνης δημιουργείται για να αναπαράγεται. Την εποχή εκείνη ο Μπένγιαμιν αναφέρεται στην αναπαραγωγή μιας φωτογραφίας και στο ότι δεν τίθεται πλέον το ερώτημα στο ποιο είναι το γνήσιο αντίγραφο αυτής καθώς από μία πλάκα μπορούσαν να αναπαράχθούν πολλά αντίγραφα, στην σημερινή και ψηφιακή εποχή η αναπαραγωγή και η αντιγραφή έχει πιο ευρεία μορφή. Η αναπαραγωγή γίνεται όλο και πιο εύκολη. Με αυτό τον τρόπο και η εκθεσιμότητα ενός έργου είναι μεγαλύτερη. (Walter, 1978)

2.α.2 Jean Baudrillard και "Η Διαφάνεια του Κακού"

Ο Jean Baudrillard στο βιβλίο "Η Διαφάνεια του Κακού" (1990) αναφέρεται στα τέσσερα στάδια της αξίας:

Φυσική Αξία: φυσικό αναφερόμενο δηλαδή η αξία ενός αντικειμένου που προκύπτει από την φυσική χρήση του κόσμου σε αυτό.

Εμπορική Αξία: Η χρηματική αξία που δίνεται σε ένα αντικείμενο.

Δομικό Στάδιο Αξίας: Η αξία εκτυλίσσεται σε σχέση με ένα σύνολο μοντέλων δηλαδή αιτιοκρατικά.

Μορφοκλασματικό στάδιο Αξίας (μολυσματικό στάδιο): Η αξία ακτινοβολεί προς όλες τις κατευθύνσεις χωρίς υπερβατικό στόχο. Πιο συγκεκριμένα όλοι οι τομείς μολύνουν ο ένας τον άλλον. Για παράδειγμα το πολιτικό μπορεί να είναι οικονομικό, αισθητικό, επιστημονικό, αθλητικό κλπ. Η μία αξία εμπλέκεται μέσα στην άλλη.

Μέσα σε αυτό το τέταρτο στάδιο προκαλείται μία σύγχυση. Τα πάντα είναι σεξουαλικά, πολιτικά, οικονομικά καθώς εισέρχονται στην σφαίρα της απελευθέρωσης. Με αυτό τον τρόπο υπάρχει μία γενίκευση των αξιών καθώς η μία κατηγορία χάνεται μέσα στην άλλη. Για παράδειγμα, όλα αισθητικοποιούνται ακόμη και το πιο αισχρό (Baudrillard, 2019, pp. 11-24) Κάτι τέτοιο μπορούμε να δούμε και στην παρακάτω φωτογραφία όπου απεικονίζεται η αυτοκτονία ενός ανθρώπου. (βλ. Andy Warhol- Suicide 1966).



Ο Baudrillard αναφέρει πως τα media είναι η αλληγορία του σπηλαίου. Σε αυτά βλέπουμε τις σκιές της σαρκικής απόλαυσης. Θα μπορούσαμε για παράδειγμα να αναφερθούμε στις εικόνες που συναντάμε σε μέσα κοινωνικής δικτύωσης όπως το instagram και να ανατρέξουμε σε θεωρίες όπως το instagrammism (Lev Manovich, 2016) και τα πρότυπα εικόνων που αναπτύσσονται μέσα από αυτό, όπως θα δούμε παρακάτω. Στις εικόνες των social media βλέπουμε έναν κόσμο που δεν μπορούμε στην πραγματικότητα να προσεγγίσουμε σαν να είμαστε και εμείς στο σπήλαιο. Εάν όμως αντιστρέψουμε την σχέση αυτή τίθεται το ερώτημα εάν ο εικονικός εαυτός μας είναι στο σπήλαιο και βλέπει τον πραγματικό εαυτό του έξω από το μέσο; ποιος από τους δύο κόσμους είναι ο πραγματικός; Αυτό που αξίζει να σημειωθεί είναι η έλλειψη ετερότητας που συναντά κανείς στην χρήση των media. Η ατέρμονη αναπαραγωγή των εικόνων οδηγεί προς την καταστροφή της ίδιας της εικόνας. Σε αυτή την περίπτωση μιλάμε για μία τάση προς καταστροφή που δημιουργεί μία αβεβαιότητα. Τα media παίζουν με την αβεβαιότητα. Οι έννοιες χάνουν το νόημα τους καθώς επαναλαμβάνονται ατέρμονα. Έτσι μέσα σε αυτή την σύγχυση δεν υπάρχει τάξη με αποτέλεσμα να δημιουργείται ένα μολυσματικό περιβάλλον. Αυτή επανάληψη που έρχεται με την εξέλιξή οδηγεί έλλειψη ετερότητας. Ο ίδιος αναφέρεται στο πόσο μοιραία θα μπορούσε να αποβεί η ύπαρξη του σωσία που τίθεται με την κλωνοποίηση. (Baudrillard, 2019, σσ. 64-74)

Επιπλέον, η αξία χάνεται και λόγω της ατέρμονης επανάληψης και της αναπαραγωγής. Η έλλειψη δεν είναι δραματική. Δραματικός όμως είναι ο κορεσμός, δημιουργεί μία κατάσταση αδράνειας. Συνεπώς τείνει προς την αυτοκαταστροφή αναφέροντας πως η απουσία της ετερότητας είναι η αρχή του κακού. Ο Πωλ Βιρίλιο στο βιβλίο του "Το προπατορικό ατύχημα" αναφέρει ότι το ατύχημα αναδεικνύει την ιδιότητα ενός αντικειμένου και αποδέχεται την άποψη του Βαλερύ ότι "η συνείδηση επιβιώνει μόνο για το ατύχημα...η απώλεια συνείδησης του ατυχήματος ...ισοδυναμεί με την ασυνειδητότητα και την τρέλα". (Βιρίλιο, 2005, σσ. 11-27)

Η διαφορά ανθρώπου μηχανής είναι η αίσθηση της απόλαυσης, η ανθρώπινη μέθη από την λειτουργία της μηχανής. Ο Baudrillard αναφέρεται στην από-υλικοποίηση της τέχνης η οποία έρχεται με την μορφή τη εννοιολογικής τέχνης, της εφήμερης τέχνης, της αντι-τέχνης. Από την στιγμή που αισθητική είναι πλέον διάχυτη και αυτή προς όλες τις κατευθύνσεις η τέχνη τείνει προς την εξαφάνιση της. Με αυτό τον τρόπο η τέχνη οδηγείται σε ένα υπερβατικό στάδιο. Ξεπερνάει τις αξίες της μέσα από την υπερβολή. Απελευθερώνεται από το πραγματικό και θέτει το Υπέρ-πραγματικό. (Baudrillard, 2019, σσ. 64-74)

2.β.1 Πραγματικό, Φαντασιακό, Συμβολικό

Το πραγματικό το συμβολικό και το φαντασιακό έχουν αναλυθεί από τον ψυχαναλυτικό κλάδο και τον κλάδο της τέχνης πολλές φορές. Σημαντικό είναι να αναφερθούμε στην επιστροφή που έφερε ο Jacques Lacan στον Freud. Αρχικά χρειάζεται να εξετάσουμε πώς χρησιμοποιεί ο Lacan τον λόγο και την γλώσσα. Η γλώσσα περιέχει την συμβολική ομιλία ενώ ο λόγος τις κοινωνικές σχέσεις και περιορίζεται σε αυτό που λέμε. Ο Lacan προσδίδει στην γλώσσα το συμβολικό. Το συμβολικό είναι το νόημα που δίνεται σε ένα αντικείμενο-πράγμα. Η ιστορία που δημιουργείται γύρω από το αντικείμενο πλάθεται από το φαντασιακό. Έτσι το συμβολικό και το φαντασιακό συνυπάρχουν με το πραγματικό. Η ταύτιση με ένα πράγμα ουσιαστικά συμβολοποιεί το φαντασιακό. Η σύζευξη του πραγματικού με το φαντασιακό υπάρχει στην καθημερινότητα μας και για αυτό συχνά μία υποκειμενική κρίση που ανήκει στο φαντασιακό μπερδεύεται με το πραγματικό. Ανατρέχοντας στην θεωρία του σταδίου του καθρέφτη του Lacan και την δημιουργία του Εγώ διαπιστώνουμε ότι και η δημιουργία του Εγώ αποτελεί μέρος της φαντασίας του υποκειμένου. Η φαντασία που του επιτρέπει να κυριαρχεί πάνω στο σώμα. Ο Lacan έχει πει :

«Στη σχέση του φαντασιακού και του πραγματικού και μέσα στη σύνθεση του κόσμου που απορρέει από αυτή, όλα εξαρτώνται από την κατάσταση του υποκειμένου. Και η κατάσταση του υποκειμένου (...) χαρακτηρίζεται ουσιαστικά από τη θέση του μέσα στο συμβολικό κόσμο, δηλαδή στον κόσμο του λόγου.»

Το πραγματικό με το αληθινό πρέπει να διαχωριστούν. Το πραγματικό είναι αυτό που αντιλαμβάνεται το υποκείμενο ως πραγματικό ενώ το αληθινό είναι το ορατό. Το ορατό μπορεί να είναι υπαίτιο του πραγματικού, όπως μία αρρώστια.

Το φαντασιακό με το πραγματικό συνυπάρχουν. Το μάτι του υποκειμένου είναι αυτό που θα ανατρέξει στην οποιαδήποτε κατάσταση και θα την χαρακτηρίσει μέσα από το συμβολικό. Το υποκείμενο υπάρχει μέσα από την γλώσσα του. (Ντετί, 2000), σσ. 121-128)

Μία εικόνα μπορεί να μεταφραστεί με ποικίλους τρόπους. Ένας από αυτούς είναι η πρώτη και άμεση ανάγνωση μιας εικόνας και ο επιλογισμός μιας εικόνας. Η ματιά του επιλογισμού είναι ουσιαστικά η ουσία και εννοιολογική προσέγγιση μίας εικόνας. Η εικόνα υπάρχει μέσα στην συνείδηση μας και το αντικείμενο της εικόνας βρίσκεται μέσα στην ίδια την εικόνα. Μία εικόνα είναι μπορεί να είναι η ιδέα για το αντικείμενο της εικόνας που καθορίζεται ποιοτικά και ποσοτικά και η εσωτερική της ουσία που μαζί δομούν μία ολική εντύπωση αυτής στην συνείδηση. Η εικόνα συνδέεται άμεσα με το αντικείμενο και την συνείδηση που έχουμε για αυτό. Με την παραπάνω σύνδεση όταν φέρνουμε στο μυαλό μας ένα αντικείμενο φέρουμε την φαντασιακή συνείδηση και όχι την εικόνα του αντικειμένου.

Σε μία παράσταση ένα αντικείμενο μας δίνεται μόνο από μία συγκεκριμένη πλευρά. Το μέρος του αντικειμένου που δεν βλέπουμε παραμένει αμφίβολο. Η γνώση της εικόνας ενός αντικειμένου είναι άμεση. Επιπλέον, το να ανακαλεί κάποιος/α για παράδειγμα ένα πρόσωπο στην μνήμη του/της είναι σαν να φέρει μαζί και όλες τις στιγμές που διαμόρφωσαν την ταυτότητα του/της. Από την άλλη πλευρά έχουμε την ύλη της ψυχικής εικόνας. Η ύλη αυτή παίρνει το νόημα της από την πρόθεση που την εμψυχώνει. Με την φαντασία μας καταστάται παρόν ένα αντικείμενο χωρίς να είναι εδώ. Η πρόθεση που το ακολουθεί είναι πάντα σε σχέση με το αντικείμενο. Πάντα όταν έρχεται ένα αντικείμενο στη φαντασία προϋπόθεση είναι η απουσία ή ακόμη και η ανυπαρξία του. Ο

φανταστικός κόσμος υπάρχει ως ένα πραγματικός κόσμος ανάλογα με την στάση της συνείδησης. (Sart, 1990, σσ. 15-25)

2.β.2 Η σχέση του πραγματικού κόσμου με τα τρισδιάστατα γραφικά

Το πραγματικό στον κινηματογράφο έρχεται για να θέσει ένα νέο δίλημμά. Με την εμφάνιση τρισδιάστατων φωτορεαλιστικών σκηνών, σε αντίθεση με τα κινούμενα σχέδια ο κινηματογράφος στην αρχή προσπαθούσε να κρύψει τον τεχνητό του χαρακτήρα. Αρνούνταν το γεγονός ότι η εικόνα που βλέπουμε δεν υπάρχει και για αυτό και αργεί να εντάξει τα ειδικά εφέ στο περιεχόμενο του. Υπήρχε μία άρνηση κατά την εμφάνιση των ειδικών εφέ. Ένα παράδειγμα είναι ότι σε βιβλία της δεκαετίας του '70 για το πώς γίνεται μία ταινία σχεδόν δεν αναφέρονται τα ειδικά εφέ. (Manovich, Η γλώσσα των νέων μέσων, 2009, pp. 391-430)

Βασικές αρχές ψηφιακής κινηματογράφησης

- Αντί για την καταγραφή της πραγματικότητας έχουμε απευθείας εικόνες από τον υπολογιστή. Τα πραγματικά πλάνα δεν είναι το μόνο υλικό για την δημιουργία μίας ταινίας.
- Η άμεση καταγραφή σε ψηφιακή μορφή εντάσσει την ταινία ως εικονοστοιχείο. Ο υπολογιστής δεν μπορεί να διακρίνει τα «πραγματικά πλάνα», δηλαδή αυτά που είναι τραβηγμένα από τον φακό της κάμερας και ποια είναι αυτά που έχουν δημιουργηθεί με υπολογιστή.
- Ο παραδοσιακός κινηματογράφος χρησιμοποιείται ως πρώτη ύλη για περαιτέρω εικονοσύνθεση. Δηλαδή έχουμε ρεαλιστικές εικόνες που ταυτόχρονα. Το τελικό αποτέλεσμα είναι ένα νέο είδος ρεαλισμού, που το χαρακτηριστικό του είναι εικόνες που ενώ στην πραγματικότητα δεν υπάρχουν με την επεξεργασία που έχουν υποστεί μοιάζουν σαν αληθινές. (Manovich, Η γλώσσα των νέων μέσων, 2009, pp. 391-430)

Ποια είναι η σχέση μας σήμερα με τα τον τρισδιάστατο κόσμο; Τα βιντεοπαιχνίδια μας εντάσσουν σε ένα φανταστικό χώρο ο οποίος αποτυπώνει ουσιαστικά την ιδέα κάποιου (βλ. Σαρτ). Το ερώτημα είναι εάν αυτός ο χώρος θα μπορούσε να θεωρηθεί ένα άλλο ζωγραφικό παράθυρο και να αποτυπώσει την ιδέα που έχει “το δημιουργό” της για τον κόσμο. Εντάσσονται πλέον στο “πραγματικό”; Ή μήπως μιλάμε για ένα κόσμος ιδεών όπως τον έθεσε ο Πλάτωνας;

2.γ Η νέα σχέση του θεατή με το έργο

Σε αυτό το μέρος της εργασίας θα γίνει μία αναδρομή στην σχέση του θεατή με το έργο. Πως αυτή έχει εξελιχθεί μέσα σε διάφορες μορφές τέχνης και πως με την χρήση νέων μέσων η έννοια του θεατή χάνεται και την θέση της παίρνει ο/η χρήστης.

Στην μοντέρνα και την κλασσική τέχνη ο θεατής καλείται να καλύψει το κενό της ελλειπτικής αφήγησης με πληροφορίες που ανακαλεί από το παρελθόν του για να καταλήξει σε λογικά συμπεράσματα. Ο εγκέφαλος του ανθρώπου ψάχνει συνεχώς συμπεράσματα μέσα στην διαδικασία εκμάθησης και την δημιουργία εμπειρίας. Ανασύρει αναμνήσεις ή εμπειρίες, τις συνδυάζει μεταξύ τους για να δημιουργήσει σύνθετες έννοιες. Στην σκηνογραφία, το βλέμμα του θεατή κατευθύνεται από τον καλλιτέχνη. Στην γλυπτική και την αρχιτεκτονική ο θεατής πρέπει να κινηθεί για να αντιληφθεί το έργο στο σύνολο του. Αντίστοιχα στην δεκαετία του 20 νέες τεχνικές αφήγησης όπως το μοντάζ καλούν τον

θεατή να ενώσει ο ίδιος της μεταξύ τους σκηνές και πλάνα προσπαθώντας να καλύψει το χρονικό η χωρικό κενό που δημιουργείται. Πιο συγκεκριμένα τα έργα με ελλιπή αφήγηση καλούν τον θεατή να δημιουργήσει ο ίδιος μεγάλο μέρος της αφήγησης. Αντιστοιχεί σε περιγράμματα και χρώματα εικόνες και μορφές από το παρελθόν του. Στις μεταγενέστερες μορφές τέχνης, όπως happenings performance και installations, είναι πιο εμφανή η διαδραστικότητα .3 Η συμμετοχή του θεατή πλέον γίνεται πράξη και για αυτό, αποτέλεσαν πρόγονοι των διαδραστικών εγκαταστάσεων με υπολογιστή. Η συμμετοχή στο έργο επηρεάζει το νόημα του. Ο επισκέπτης δρα υπό κάποιες συμπεριφορές στον χώρο δημιουργώντας σχέσεις μεταξύ αυτού και των παρευρισκόμενων. Η επίδραση αυτή επηρεάζει το τελικό νόημα του έργου. (Bourriaud, 2015, σσ. 37-39)

2.γ1 Από τον Λακάν στον Μπουριο

Πως βλέπει ο/η θεατής

Σε αυτό το κεφάλαιο γίνεται λόγος για το πως ο θεατής έχει χαρακτηριστεί από την κινηματογραφική οθόνη και ταυτίζεται με τον ήρωα και την ηρωίδα της αυτής. Ουσιαστικά είναι μία ιστορική αναδρομή η οποία αξίζει να αναφερθεί για να δούμε πως αυτή η σχέση εξελίσσεται και σταδιακά στην σύγχρονη τέχνη μπορεί και να πάψει να υφίσταται.

Θέτοντας το ζήτημα της ταύτισης είναι σημαντικό να αναφερθούμε στο πως ο/η θεατής δημιουργεί αυτή την ταύτιση. Αρχικά ο/η θεατής μιας ταινίας καθρεφτίζεται στην κινηματογραφική οθόνη, χωρίς όμως να μπορεί να δει το είδωλο του. Κατά τον Ζακ Λακάν και το στάδιο του καθρέφτη για την δημιουργία του πρώτου ενικού προσώπου, το παιδί περνάει από την διαδικασία της ταύτισης και της μίμησης. Μέσα από τον καθρέφτη το παιδί ουσιαστικά ταυτίζεται με τον όμοιο του δηλαδή την μητέρα του και αυτό συμβάλλει στην διαμόρφωση του εγώ και την αντίληψη του εαυτού. Έτσι έχοντας την εμπειρία του καθρέφτη ο θεατής μιας ταινίας δεν έχει πλέον την ανάγκη να βλέπει τον εαυτό του στην οθόνη για να φτάσει στο σημείο της ταύτισης. Είναι κάτι γνώριμο για αυτόν/ην, μία μνήμη που την επαναφέρει. Κατά αυτό τον τρόπο στην περίπτωση του κινηματογράφου ο/η θεατής ταυτίζεται με τον ήρωα/ηρωίδα της ταινίας ενώ παράλληλα αυτή η σχέση ενισχύεται από την ταύτιση που δημιουργείται με την κάμερα και την κίνηση της. 5 Περιληπτικά, με τον ίδιο τρόπο που ο άνθρωπος έχει περάσει από το στάδιο της αντίληψης του εαυτού του με τον ίδιο τρόπο ταυτίζεται με το είδωλο της οθόνης. (Metz, 1993, pp. 52-55)

Ο Κρίστιαν Μετζ στο βιβλίο του Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος κάνει λόγο για τον τρόπο που ο θεατής βλέπει. Αναφέρεται τόσο στο γλωσσικό κομμάτι του σεναρίου όσο και στο στάδιο της ταύτισης. Πιο συγκεκριμένα, αναφέρει πως η ψυχανάλυση του σεναρίου δεν σχετίζεται με το γραπτό λόγο αλλά με το νοούμενο του σεναρίου που είναι και το σημαινόμενο του. Έτσι μέσα από τους κώδικες έκφρασης ο θεατής αντιλαμβάνεται τις ερμηνείες του έργου. Το σενάριο είναι ένα όνειρο. Το όνειρο είναι το σημαίνον της πραγματικής έννοιας του που δεν μπορεί να γίνει αντιληπτή συνείδηση και μεταφράζεται με το σημαινόμενο. Η ταυτοποίηση των αντικειμένων στο όνειρο και στον κινηματογράφο είναι ο τρόπος μέσα από τον οποίο δίνεται το σημαινόμενο. Πιο συγκεκριμένα ο ονειρευόμενος και ο θεατής αναγνωρίζει τα αντικείμενα που βλέπει. Όταν κάποια από αυτά αδυνατεί να τα κατανοήσει αποκτούν αινιγματική αξία και αυτός είναι ένας τρόπος εισβολής στην συνείδηση. Η θέση του σεναρίου μέσα στο οπτικοακουστικό έργο είναι φανερό ενώ ο συμβολισμός του όχι. Το σημαίνον αποκτά μία «λανθάνουσα» μορφή στην αντίληψη του θεατή. (Metz, 1993, σσ. 65-73)

Ο Μετζ παρομοίαζε την κατάσταση που βρίσκεται ο θεατής την ώρα που βλέπει μία ταινία με την κατάσταση που βρίσκεται όταν ονειρεύεται. Όπως όταν βλέπει ένα όνειρο ο πρωταγωνιστής είναι ο ίδιος, έτσι όταν βλέπει μία ταινία ταυτίζεται με τον ήρωα αυτής. Υπάρχουν βέβαια κάποιες βασικές διαφορές ανάμεσα στον ονειρευόμενο και στον θεατή μιας ταινίας. Από την μία πλευρά ο

ονειρευόμενος δεν γνωρίζει ότι ονειρεύεται και από την άλλη ο θεατής του κινηματογράφου γνωρίζει ότι βρίσκεται στην κινηματογραφική αίθουσα. Και στις δύο περίπτωση μιλάμε για μία ψευδαίσθηση πραγματικότητας. Όμως ο όρος ψευδαίσθηση σχετίζεται περισσότερο με το όνειρο. Στον κινηματογράφο υπάρχει μία ορισμένη εντύπωση πραγματικότητας. Ο θεατής μιας ταινίας βρίσκεται σε μία κατάσταση μεταξύ ύπνου και ξύπνιου (εγρήγορσης). Παρομοιάζεται με την κατάσταση που βρίσκεται ο άνθρωπος λίγο πριν κοιμηθεί (την λέμε με μια λέξη: υπναγωγική κατάσταση). Η φιλμική του κατάσταση εμπεριέχει κάποια στοιχεία κινητικής αναστολής και μειωμένης εγρήγορσης. (Metz, 1993, σσ. 125-128)

Η φιλμική αντίληψη είναι μία πραγματική αντίληψη και διαφέρει από την εσωτερική διεργασία που γίνεται κατά την διάρκεια του ονείρου και της ονειροπόλησης. Η ταινία είναι λιγότερο παραισθητική από το όνειρο. Οι εικόνες και οι ήχοι σε μία ταινία προέρχονται από εξωτερικούς παράγοντες και δεν αποτελούν φαντασία του θεατή αλλά κάποιου άλλου. Το όνειρο σε αντίθεση μοιάζει με ταινία που έχει γυρίσει το ίδιο το υποκείμενο. Οι εξωτερικοί παράγοντες που αναφέρθηκαν είναι ουσιαστικά τα μέσα προβολής που επιτρέπουν τον ήχο και την κίνηση της εικόνας. Για αυτό τον λόγο ο κινηματογράφος θεωρείται πιο αντιληπτικός σε σχέση με τις άλλες τέχνες. (Metz, 1993, σσ. 125-128) Η σχέση του/της θεατή με την μεγάλη οθόνη έχει αναλυθεί και επεξηγηθεί στο παρελθόν πολλές φορές. Με την εξέλιξη όμως της τεχνολογίας ο/η ίδιος/α θεατής αλλάζει θέση όπως θα δούμε και στην συνέχεια.

2.γ.2 Από τον Bourriaud στο Manovich- Διάδραση πριν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή

Σημαντικό κομμάτι της εξέλιξης που έχει πάρει σε θεωρητικό υπόβαθρο η έννοια του/της θεατή είναι η έννοια της διάδρασης η οποία τίθεται με την εμφάνιση των υπολογιστών. Ο Nicolas Bourriaud βέβαια αναφέρει στο βιβλίο του σχεσιακή αισθητική ότι η διάδραση προϋπάρχει του ηλεκτρονικού υπολογιστή μέσα από διάφορες μορφές τέχνης. Ο ίδιος ορίζει την έννοια της διάδρασης μέσω της αντίληψης του/της θεατή για το έργο. Το νόημα που ουσιαστικά αντλεί από αυτό και η διαδικασία της παραγωγής του είναι μία μορφή διάδρασης. (Bourriaud, 2015, σσ. 37-39)

Ο Μπουριό στο βιβλίο του σχεσιακή αισθητική αναφέρεται στο έργο τέχνης και πως το νόημα ενός έργου είναι η αλληλεπίδραση με τον θεατή. Ο θεατής παράγει νόημα μέσα από τα αντικείμενα που του "δείχνει" ο καλλιτέχνης, τα επεξεργάζεται τα συνδυάζει ανάλογα με το ερεθίσματα, το κοινωνικό πλαίσιο, τις γνώσεις και την συναισθηματική του κατάσταση. Αν δεν σου δώσει κάτι ένα έργο μάλλον δεν προσπάθησες αρκετά. Ο Jean Luc Godard έλεγε ότι χρειάζονται δύο για την δημιουργία μιας εικόνας. Ο Duchamp έλεγε οι θεατές κάνουν τους πίνακες. (Bourriaud, 2015, σσ. 115-116) Με αυτή την θέση μπορεί κανείς να αντιληφθεί ότι το νόημα ενός έργου παράγεται από τον ίδιο τον θεατή και πως ο καλλιτέχνης ουσιαστικά του δίνει ένα ερέθισμα. Το πως ο/η θεατής θα καταλήξει να αντιληφθεί το έργο εξαρτάται από το γεωγραφικό, εκπαιδευτικό του υπόβαθρο, από το φύλο του και πολλούς άλλους παράγοντες που μπορούν να συσχετιστούν με τις εμπειρίες του/ της ίδιου/ας. (Bourriaud, 2015, σσ. 37-39, 66)

Κάθε τέχνη μπορεί να έχει τόσες ερμηνείες όσες οι παραλήπτες της. Το άτομο αλληλεπιδρά με τους άλλους και συνθέτει ομάδες που αλληλοεπιδρούν με άλλες ομάδες. Ο καλλιτέχνης επικοινωνεί με το θεατή και ο θεατής με τον υπόλοιπο κόσμο. Δημιουργείται ένα πολύπλοκο δίκτυο σχέσεων. Η τέχνη επικοινωνεί με το παρελθόν της το παρόν και το μέλλον. Ο Ράμο Νας καταλήγει στο συμπέρασμα ότι η τέχνη κάνει τέχνη και όχι οι καλλιτέχνες. Κάθε άτομο μπορεί να συλλάβει με διαφορετικό τρόπο ένα έργο. (Bourriaud, 2015, σσ. 37-39, 66)

Η διάδραση είναι πολύ παλιά υπόθεση . Βρίσκεται στην έκθεση ενός έργου και στην «ανοικτότητα» για την δημιουργία ενός διαλόγου. Δημιουργείται ένας χώρο-χρόνος που αποτελείται από δικούς του κανόνες και προβληματισμούς , του οποίους εντοπίζει και συζητά ο κόσμος που εμπεριέχεται σε αυτόν. Επεξεργάζεται τις πληροφορίες που του δίνονται και απαντούν με μία σκέψη μία πρόταση. Ο καλλιτέχνης προσπαθεί να συμπεριλάβει το κοινό ως μια ασαφή οντότητα μέσα στην διαδικασία παραγωγής του έργου του. (Bourriaud, 2015, σσ. 73-80) Το νόημα που αποδίδεται σε ένα έργο είναι μία διαδικασία αλληλεπίδραση που ξεκινά από το εργαστήρι του/της καλλιτέχνη και το μήνυμα που αποφασίζει να μεταφέρει, και φτάνει στον/στην θεατή και στον τρόπο που ο δέκτης ουσιαστικά αποδέχεται την πληροφορία.

Η Clair Bishop μίλησε για την κοινωνική διάσταση της συμμετοχικότητας σε αντίθεση με την ατομική ενεργοποίηση του/της θεατή. Η έμφασή τους είναι στη συνεργασία, και τη συλλογική διάσταση της κοινωνικής εμπειρίας. Η θέση του/της θεατή έχει πλέον περάσει από την παθητική στάση στην ελάχιστη συμμετοχική του/της δραστηριότητα. Η ίδια στο Interactive Installations αναφέρει πως ο η συμμετοχικότητα του χρήστη σε ένα έργο έχει τρία βασικά χαρακτηριστικά:

- 1) Το ενεργό υποκείμενο (δηλαδή ο ενεργός επισκέπτης)
- 2) Ο μη έλεγχος από τον δημιουργό
- 3) Η συλλογική υπευθυνότητα της κοινότητας (Bishop, 2006, pp. 10-17)

Παρακάτω παρατίθενται κάποια παραδείγματα διαδραστικών εγκαταστάσεων χωρίς υπολογιστές

Félix González-Torres

Στο έργο “Untitled” (Blue Mirror), 1990 υπάρχουν τοποθετημένα χαρτιά το ένα πάνω στο άλλο, δημιουργώντας έναν κύβο. Ο θεατής παίρνει μαζί του ένα χαρτί, με αποτέλεσμα τα χαρτιά να τελειώνουν και το έργο να καταστρέφεται. Στο έργο του, “Untitled” (March 5th) #1 (1991), ο καθρέφτης δίπλα στον καθρέφτη ερευνά τί είναι ο ίδιος και πως καθρεφτίζεται στον άλλο. Λιγότερο φορμαλιστικό περισσότερο ψυχολογικό έργο. Τα έργα του συχνά αποτελούνταν από τον αριθμό δύο. Σε αυτόν τον αριθμό ο καλλιτέχνης έβρισκε την συντροφικότητα και συμβόλιζε την μοναξιά όχι με τον αριθμό ένα αλλά με μεγαλύτερο του δύο. Με το ένα έδειχνε το μοναδικό το ολοκληρωτικό. Μεταφέρει μηνύματα που περιμένει ο θεατής να τα αποκωδικοποιήσει. (Bourriaud, 2015)

Rirkrit Tiravanija

Παράλληλα ο Rirkrit Tiravanija στα έργα του, δεν προβλέπει υλικότητα. Αποδομεί την σχέση αντικείμενο τέχνη. Στο έργο *pad thai* ένα μαγειρικό σκεύος στο κέντρο του χώρου και γύρω σούπες συσκευασμένες που μπορεί ο επισκέπτης να τις φάει αφού τις ετοιμάσει αφήνει στο επισκέπτη να διαδράση με τον χώρο αλλά και με τους άλλους επισκέπτες. (Bourriaud, 2015)

Joseph Parreno Philippe Perrin

Στο *Les ateliers du Paradis* στην Νίκαια το 1990, έγινε μία έκθεση όπου παρουσιάστηκε μία ταινία γυρισμένη σε πραγματικό χρόνο. Στον χώρο υπήρχαν έργα του Helmut Newton και Angela Bulloch, μικρό-συσκευές, τραμπολίνο, ένα κουτάκι coca-cola, και ένα βίντεο που έπαιζε με συγκεκριμένο πρόγραμμα. Στα εγκαίνια μοιράστηκαν μπλουζες με λέξεις όπως καλός κακός, ειδικά εφέ. Έπειτα ανάλογα με το πού βρισκόντουσαν οι επισκέπτες δημιουργούσαν ένα σενάριο σε αληθινό χρόνο. (Bourriaud, 2015)

Jorge Pardo

Ο Jorge Pardo βρίσκει λειτουργικές αξίες σε πιθανόν άχρηστα αντικείμενα. Στο έργο του Pier 1997 σε μια ξύλινη προβλήτα υπάρχει ένα μηχάνημα που πουλά τσιγάρα. Αφήνοντας τον επισκέπτη να σκεφτεί αν θα καπνίσει στην προβλήτα ή αν θα ψάξει την δική του συμπεριφορά στο χώρο. (Bourriaud, 2015, σσ. 73-80)

2.6 Διάδραση με υπολογιστές

Ο Manovich στο βιβλίο του «Η γλώσσα των νέων μέσων» ισχυρίζεται ότι η διάδραση με ένα έργο τέχνης δεν είναι κάτι καινούριο το οποίο δημιουργήθηκε μετά την εφεύρεση των υπολογιστών.

Συναντάμε διαδραστικότητα από την κλασική τέχνη, την μοντέρνα τέχνη, την αρχιτεκτονική και τον κινηματογράφο. Ο Manovich χρησιμοποιεί συγκεκριμένες έννοιες για να αναφερθεί στην διάδραση με τον υπολογιστή. Οι έννοιες αυτές είναι η διαδραστικότητα με μενού, η εικόνα-διεπαφή και η εικόνα- εργαλείο. (Manovich, Η γλώσσα των νέων μέσων, 2009, pp. 112-119)

Όπως ήδη έχει αναφερθεί ο ορισμός της διάδρασης έρχεται με την εμφάνιση των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η αλληλεπίδραση του χρήστη με την μηχανή είναι αυτή που δημιούργησε νέες ανάγκες στον καλλιτεχνικό κύκλο για την εξερεύνηση και την δημιουργία του νέου μέσου σε σχέση με τον/την χρήστη/θεατή. Παρακάτω γίνεται μία αναφορά σε αυτή την αλληλεπίδραση καθώς και στο διαδραστικό έργο όπως τέθηκε από τον Lev Manovich.

Με την εμφάνιση των υπολογιστών και την δημιουργία έργων με την χρήση τους μπορούμε να μιλάμε πλέον για τις διαδραστικές εγκαταστάσεις. Η εμφάνιση των διαδραστικών εγκαταστάσεων με υπολογιστή ήρθε με μία μεγάλη απήχηση από το κοινό. Ο κόσμος που τις επισκέπτεται, αλληλεπιδρά με το έργο, με τις κινήσεις ή την ομιλία του. Αν και πάντα οι δυνατότητες επίδρασης του είναι περιορισμένες, λόγω του ότι ο καλλιτέχνης πρέπει να τις έχει συμπεριλάβει από πριν στο έργο του. Κατά την δημιουργία τους ορίζεται και το εύρος της διαδραστικότητας που μπορεί να υπάρξει. Παρόλα αυτά ο θεατής νιώθει ότι δρα μέσα στο έργο και ότι με αυτό τον τρόπο γίνεται μέρος του. (Manovich, On totalitarian Interactivity, 1996)

Ο Manovich εξετάζει και συγκρίνει το πώς αντιδρά το έργο αυτό σε σχέση με τα παλαιότερα. Το διαδραστικό έργο με υπολογιστές αντιδρά μόνο με συγκεκριμένο τρόπο σε αντίθεση με τα έργα της μοντέρνας τέχνης ή τα γλυπτά και αρχιτεκτονήματα. Τα έργα των τελευταίων δίνουν άπειρες δυνατότητες αντίληψης και ερμηνείας του έργου στον επισκέπτη μέσα από διαφορετικές διαδρομές σκέψεων. Ενώ στα πρώτα οι διαδρομές είναι συγκεκριμένες και η πορεία σκέψης του καλλιτέχνη αποτυπώνεται στο έργο του. Ο θεατής αντικρίζει την σκέψη και το μυαλό του δημιουργού που τον κατευθύνει σε συγκεκριμένα μονοπάτια περιορίζοντας τον να δημιουργήσει τα δικά του. Βρίσκεται να σκέφτεται το πώς σκέφτηκε ο δημιουργός, αν το σκέφτηκε σωστά ή κάτι ξέχασε να συμπεριλάβει. (Manovich, On totalitarian Interactivity, 1996)

Στην μία τέτοια αλληλεπίδραση δίνεται ουσιαστικά η εντύπωση της ελευθερίας αλλά παράλληλα δημιουργείται ένα συναίσθημα περιορισμού. Οι σύνδεσμοι των δυνατοτήτων σε μία τέτοια εφαρμογή θυμίζει την πορεία της σκέψης του ανθρώπου. Εστιάζοντας κάπου ο άνθρωπος

προσπαθεί να ανασύρει μια πληροφορία για το αντικείμενο από την μνήμη του να το ορίσει με το δικό του τρόπο ενώ τώρα ένας σύνδεσμος του εξηγεί αυτός τι είναι αυτό που βλέπει. Μειώθηκε δραματικά το πλήθος αποτελεσμάτων της διάδρασης. Οι περισσότεροι επισκέπτες θα καταλήξουν στο ίδιο συμπέρασμα. (Manovich, On totalitarian Interactivity, 1996)

Το διαδίκτυο είναι η αναπαράσταση της χαοτικής μορφής των συνδέσεων του εγκεφάλου του ανθρώπου. Ο χρήστης ενθουσιάζεται με τις δυνατότητες που του δίνονται. νιώθει ελεύθερος να κινηθεί από πληροφορία σε πληροφορία χωρίς δυσκολία. Κινείται όσο ελεύθερα σκέφτεται. Όσο ελεύθερα επιλέγει μεταξύ των επιλογών που βρέθηκαν μπροστά του. Ο Manovich καταλήγει στο συμπέρασμα ότι το διαδίκτυο σε καθοδηγεί. (Manovich, On totalitarian Interactivity, 1996)

Η ψυχολογική πορεία σκιαγραφείται στα διαδραστικά έργα και τα κάνει ελκυστικά για το κοινό και τους καλλιτέχνες. Μια μοντέρνα τάση εξωτερίκευσης συναισθημάτων. Θεωρητικοί υποστηρίζουν ότι οι νέες τεχνολογίες εξωτερικεύουν και αντικειμενοποιούν το μυαλό. Από την άλλη υποστηρικτές της μοντέρνας ψυχολογίας όπως ο Freud που εξετάσαμε πιο πάνω συνδέουν τις μορφές με ψυχικές διεργασίες. Καταλήγει ότι ο κινηματογράφος μας έκανε να εξετάσουμε τις μορφές την οπτική πλευρά του καλλιτέχνη ενώ τα διαδραστικά μέσα , το δίκτυο και της συνδεδεμένες καταστάσεις, την πνευματική δομή του καλλιτέχνη. (Manovich, On totalitarian Interactivity, 1996)

Flaneur - Cyberflaneur

Είναι σημαντικό να αναφερθούμε στην σχέση ανθρώπου-μηχανής από την πλευρά του περιπλανιτή. Ο περιπλανιτής όπως αυτός είχε τεθεί από τον Baudelaire δεν υφίσταται έχει πεθάνει. Την θέση του είχε πάρει με την εμφάνιση του δικτύου ο Cyberflaneur. Ο cyberflaneur είναι η ηλεκτρονική εκδοχή του flaneur και αναφέρεται στην ελεύθερη χρήση και περιπλάνηση στο διαδίκτυο. Περιηγείται ανώνυμα και αποκωδικοποιεί την εικονική πραγματικότητα και τα υπερκείμενα. Παρόλα αυτά θεωρείται πως ο cyberflaneur έχει πεθάνει. Ο θάνατος του προέρχεται από την αλλαγή αυτής της ελεύθερης και παιγνιώδους πλοήγησης που υπήρχε στο διαδίκτυο καθώς πλέον έγινε ένας χώρος για την ολοκλήρωση και επιτέλεση πραγμάτων. (Morozon, 2012)

2.6.1 Ο Τηλεματικός Άνθρωπος

Η διαφορά ανθρώπου μηχανής έγκειται στην απόλαυση. Ο άνθρωπος είναι σε θέση να σαγηνευτεί από την μηχανή και την λειτουργία της ενώ η μηχανή όχι. Στην περίπτωση της οθόνης του υπολογιστή το στάδιο του καθρέφτη απορρίπτεται. Ο “Άλλος” δεν στοχεύει να περάσει ποτέ από την οθόνη. Η οθόνη είναι ο τόπος διεπαφή. Έχουμε περάσει από το φαντασιακό της σκηνής και της κινηματογραφικής οθόνης στο φαντασιακό της οθόνης του υπολογιστή, της διεπαφής, του αναδιπλασιασμού και της συνάφειας του διαδικτύου. Η οθόνη είναι το μέσο αλληλεπίδρασης των ανθρώπων. Οι αισθητηριακές σχέσεις είναι πλέον απτικές. Το βλέμμα μας προς την οθόνη είναι μία ατέρμονη γραμμή, περιπλανιέται διεσπαρμένα μέσα σε αυτή. Η απόσταση του θεατή με την σκηνή δεν υφίσταται πλέον. Η εμβύθιση που προκαλείται στην οθόνη γίνεται για να καλύψουμε ένα διηνεκές κενό.

Η εικόνα που βλέπει ο χρήστης στην οθόνη είναι δυνητική και άρα αδιάβατη για το σώμα, σε αντίθεση με την σκηνή, και προσφέρεται μόνο για ένα συγκεκριμένο είδος επικοινωνίας. Οι λέξεις, τα βλέμματα και οι χειρονομίες δεν αγγίζονται ποτέ. Η οθόνη είναι πολύ σε πολύ κοντινή απόσταση και δεν μπορεί να έχει την δραματική ένταση μίας σκηνής, ενώ παράλληλα είναι πολύ μακρινή για

να προκαλέσει την αίσθηση του τεχνάσματος. Έτσι δημιουργείται μία διάσταση που δεν είναι ανθρώπινη. Ο Τηλεματικός Άνθρωπος ορίζεται για την μηχανή και η μηχανή ορίζεται για αυτόν. Η μηχανή κάνει αυτό που θέλει ο άνθρωπος και από την άλλη πλευρά ο άνθρωπος κάνει μόνο ό,τι είναι προγραμματισμένη η μηχανή να κάνει. Αυτή η σχέση χαρακτηρίζεται από την δυνητικότητα που την διακατέχει.

Η ελευθερία μέσα σε αυτή την σχέση είναι μηδαμινή. Οι αποφάσεις μπορεί να πάρει ο Τηλεματικός άνθρωπος είναι πολύ συγκεκριμένες. Η τεχνητή νοημοσύνη μας απελευθερώνει από την πραγματική νοημοσύνη. Η έννοια της ελευθερίας δεν είναι δυνατή να τεθεί πλέον,. Ο Τηλεματικός Άνθρωπος δεν αλλοτριώνεται από άλλους άνθρωπος αλλά υπάρχει μέσω της ομοιόστασης που δημιουργεί η σχέση ανθρώπου μηχανής. (Baudrillard, 2019, σσ. 65-74)

Ο Vilem Flusser στο βιβλίο του “Το Σύμπαν Των Τεχνικών Εικόνων” αναφέρει πως η τεχνική εικόνα αλλάζει τον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε και αξιολογούμε τον κόσμο. Η γραμμική αφήγηση γίνεται πλέον μη γραμμική. Με αυτό τον τρόπο έχουμε και την εμφάνιση της “Τηλεματικής Κοινωνίας”. Οι τεχνικές εικόνες δημιουργούνται από τεχνικές μηχανές αλλά αναπαριστούν εικόνες που έχουν σχέση με την ανθρώπινη ύπαρξη και την επικοινωνία. Η τηλεματική κοινωνία χαρακτηρίζεται τόσο ως η ελεύθερη κοινωνία με αυτοσυνείδηση, όσο και ως μια δομή που πραγματοποιούνται καταστροφές. Η τηλεματική κοινωνία κατευθύνεται προς ένα «συνεχή εγκεφαλικό οργασμό» (και μια «αναδυόμενη κυβερνητική λειτουργική συνείδηση». Στην τηλεματική κοινωνία του Flusser η κοινωνία μπορεί να υπάρξει με ελεύθερη σκέψη και απελευθερωμένη από το εγώ της. (Flusser, 2008, pp. 126-128)

Ο Roy Ascott έχει ορίσει το τηλεματικό ως την επικοινωνία ανάμεσα σε απομακρυσμένου γεωγραφικά ανθρώπους στην οποία διαμεσολαβεί ο υπολογιστής. Η τηλεματική τέχνη αμφισβητεί την παραδοσιακή τέχνη καθώς πλέον φέρει στην επιφάνεια τα διαδραστικά, συμπεριφορικά περιβάλλοντα για απομακρυσμένες αισθητικές εμπειρίες προς την/τον χρήστη, που φέρουν τον/την ίδια στην θέση του/της ενεργού/ής θεατή. Το όραμα του Ascott είναι η παγκόσμια ένωση της κοινωνίας μέσα από μία τηλεματική «αγκαλιά». Με την έννοια του κυβερνητικού (cybernetics) στην τέχνη δεν εννοούμε απαραίτητα την δημιουργία κάποιου αντίστοιχου περιβάλλοντος, αλλά την ύπαρξη της ίδιας της έννοιας μέσα σε αυτό. Το κυβερνητικό στην τέχνη υπονοεί μία πειραματική αισθητική με διάρκεια, κίνηση και πρόοδο. (Ascott, Telematic Embrace, 2003, pp. 4-24) Κινούμαστε προς μία κυβερνητική κοινωνία στην οποία διαδικασίες όπως η ανάκληση, η άμεση επικοινωνία και η αυτόνομη ευελιξία θα κατακλείσουν κάθε μέρος του περιβάλλοντος μας. Σε μία τέτοια κοινωνία το κυβερνητικό εκφράζεται μέσα από τις ανθρωπιστικές επιστήμες και την τεχνολογία. Η σχέση ανθρώπου μηχανής δημιουργεί περισσότερο το ερώτημα της ταυτότητας μέσα σε αυτή. (Ascott, Behaviourist Art and the Cybernetic Vision, 1967, pp. 95-105)

2.6.2 Cyborg-Η νέα σχέση ανθρώπου μηχανής

Η διάδραση ανθρώπου μηχανής ειδικότερα τον 21ο αιώνα φέρνει έντονα στο προσκήνιο την έννοια του cyborg. Κάνοντας μία ιστορική αναδρομή θα δούμε ότι η Donna Haraway αναφέρει ότι ήδη από τα τέλη του 20ου αιώνα είμαστε όλοι Cyborgs / Κυβόργια. Όπως αναφέρει το κυβόργιο είναι ένα πλάσμα μεταξύ του πραγματικού υλικού κόσμου και της επιστημονικής φαντασίας. Τα κυβόργια είναι πλάσματα χωρίς φύλο. Εικάζει ότι η ουτοπική ιδέα της ύπαρξης χωρίς φύλο, σημαίνει και την ύπαρξη

χωρίς γένεση και χωρίς τέλος. Αυτή την θεωρία την βασίζει στο γεγονός ότι ένα κυβόργιο δεν έχει τις ρίζες του στον δυτικό πολιτισμό, δεν γνωρίζει τις παραδόσεις που έχουν να κάνουν με τα στερεότυπα των φύλων, την ύπαρξη του ανθρώπου μέσα από τον άλλο, την έννοια της προόδου και την σχέση του ανθρώπου με την φύση για την δημιουργία πολιτισμού. Ένα κυβόργιο μπορεί να είναι η επανάσταση στην έννοια οίκου. (Harraway, 1985)

Ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά που εναποθέτει η Harraway στα κυβόργια είναι ότι δεν περιμένουν από κανένα “Πατέρα-Σωτήρα” να τους σώσει. Όπως συγκεκριμένα αναφέρει, δεν είναι φτιαγμένα από πηλό και ούτε επιθυμούν να επιστρέψουν σε αυτό το στάδιο. Ίσως αυτός είναι και ο λόγος που η ίδια αναφέρει ότι “Θα προτιμούσα να ήμουν cyborg παρά Θεός”. Για τα cyborg ο κήπος της Εδέμ δεν υφίσταται. Με αυτή την έννοια τα υποκείμενα είναι απελευθερωμένα από τα δεσμά τους. Επιπλέον, αναφέρει πως η σύγχρονη μηχανή (μόντεμ) είναι παντού και την παραλληλίζει με ένα ασεβή αρχάριο θεό που κοροϊδεύει τον πατέρα-δημιουργό για την πνευματικότητα του. Βέβαια αναφέρει πως ένα κυβόργιο έχει δύο πλευρές που πρέπει να παίρνουμε υπόψιν μας. Η μία πλευρά είναι αυτή της τελικής αξιολόγησης της γυναικείας σωματικότητας από την αρρενωπότητα (κυριαρχία) και η άλλη πλευρά μπορεί να αφορά την κοινωνική ζωή των ανθρώπων που δεν φοβούνται την κοινή τους σχέση με ζώα και μηχανές. (Harraway, 1985)

Σε αυτή λοιπόν την συνύπαρξη η αναπαραγωγή παίρνει άλλη διάσταση. Η σωματική επαφή παίρνει την μορφή της γενετικής μηχανικής. Ο Baudrillard αναφέρει πως οι άνθρωποι τείνουν προς την αναπαραγωγή με μία φυσική απόσταση. (Baudrillard, 2019)

2.6.3 Instagrammism-Lev Manovich

Ο Lev Manovich στο Instagrammism (2016) αναφέρεται στην αισθητική που έχει πλέον δημιουργήσει το instagram κάνοντας μία αναδρομή στο που μπορεί να έχουμε ξαναδεί αυτή την αισθητική. Αρχικά αναφέρει πως αυτή η αισθητική πρωτοεμφανίστηκε στην φωτογραφία διαφήμισης της δεκαετίας του 30, συνεχίστηκε με την εμφάνιση του photoshop την δεκαετία του 90' και συνεχίζεται με το instagram. Η κοινή φόρμα, που δημιουργείται από τον φακό και τον σχεδιασμό της λήψης, σε συνδυασμό με το περιεχόμενο της εικόνας του instagram δημιουργούν μία ιδιαίτερη “αισθητική”, “τονικότητα” και “ευαισθησία”. Ο ίδιος αναφέρεται σε αυτό τον συνδυασμό της φόρμας του μέσου και του ιδιαίτερου περιεχομένου ως instagrammism.

Η ιδιαιτερότητα του instagram έρχεται με τα φίλτρα που μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει μέσα από την εφαρμογή καθώς και ένα συγκεκριμένο εύρος επεξεργασίας της εικόνας. Διαχωρίζει τα είδη της φωτογραφίας που προκύπτουν σε διάφορες κατηγορίες, αυτές που το θέμα είναι στο επίκεντρο της φωτογραφίας και σε αυτές που είναι στο πίσω μέρος. Όλες οι φωτογραφίες βρίσκονται σε μία gallery η μία δίπλα στην άλλη αι έτσι δημιουργούν ένα συγκεκριμένο συναίσθημα/διάθεση. Οι εικόνες του instagram δεν δημιουργούνται για να πούνε μία συγκριμένη ιστορία. Πολλές φορές θα μπορούσαμε να παρουσιάσουμε αυτές τις εικόνες με φιλμ και διαφημίσεις που έχουμε δει στο παρελθόν. Ωστόσο διαφέρουν σημαντικά. Για παράδειγμα η διαφήμιση έχει στόχο να πουλήσει κάτι ενώ στον κινηματογράφο οι εικόνες υπάγονταν σε μία μεγαλύτερη ιστορία. Για αυτό τον λόγο διαχωρίζει τις εικόνες αυτές από την εικόνα που δημιουργείται από και για το instagram και αναφέρεται στις τελευταίες με τον όρο “poetic design”. Οι εικόνες αυτές καθορίζονται από την ατμόσφαιρα και την

αισθητική τους. (Manovich, Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity, 2016)

2.ε Η καταστροφή, το ατύχημα και ο τρόμος

Ο/Η θεατής έχει αναπτύξει μία πολύ συγκεκριμένη σχέση με τα ΜΜΕ. Αυτή η σχέση αφορά την κινδυνολογία που μεταφέρουν τα ΜΜΕ καθημερινά στην οθόνη του/της θεατή. Η σκέψη ενός ατυχήματος προκαλεί τρόμο στον θεατή. Αυτό χρησιμοποιείται από τα μέσα. Για τον τρόμο των ΜΜΕ έχουν μιλήσει και ο Πωλ Βιρίλιο και ο Ζαν Μπωντριλιάρντ. Παρακάτω θα παρατεθούν οι απόψεις και των δύο για το πως η ιδέα της απειλής έχει χτιστεί στον θεατή.

Στο βιβλίο του Πωλ Βιρίλιο “Το προπατορικό ατύχημα” αναφέρει πως το ατύχημα είναι ένα ασύνειδο έργο που δημιουργείται με την ανακάλυψη αυτού που ήταν κρυμμένο. Διαχωρίζει το ατύχημα σε φυσικό και τεχνητό. Η ίδια η επινόηση μιας καταστασκευής είναι ταυτόχρονα και η επινόηση του ατυχήματος που μπορεί να προκληθεί. Ως προπατορικό ατύχημα ονομάζει την πρώτη φορά που αυτό το ατύχημα συμβεί. Ο Βιρίλιο αναφέρει ότι ουσιαστικά ένα ατύχημα αναδεικνύει την ουσία. Το ατύχημα είναι αδιαχώριστο από την ταχύτητα είτε αυτή είναι η πραγματική ταχύτητα είτε η δυνητική ταχύτητα που βρίσκεται κάτω από την παραγωγική συνείδηση του μηχανισμού. Καταλήγει πως ο χρόνος είναι αυτός που επιτελεί την καταστροφή και η ουσία είναι το θύμα αυτής την καταστροφής. (Βιρίλιο, 2005, σσ. 19-25)

Το ατύχημα μπορεί να είναι είτε φυσικό είτε να είναι μία κακόβουλη απειλή. Ο φόβος του ατυχήματος χρησιμοποιείτε για την ασφάλεια και την ειρήνη ενώ μπορεί παράλληλα να χρησιμοποιηθεί και για την νίκη ενός πολέμου. Ο φόβος μεγαλώνει με τα ΜΜΕ και παρουσιάζεται από αυτά ως αναπόσπαστο κομμάτι την καθημερινότητας μας. Όσο ένα ατύχημα έχει αβέβαιη προέλευση τόσο λιγότερες πιθανότητες έχει να χρησιμοποιηθεί εχθρικά και απειλητικά. Κρατώντας ζωντανή την συγκίνηση που προκαλείτε από ένα ατύχημα τα ΜΜΕ χρησιμοποιούν το ατύχημα για πολιτικούς σκοπούς. (Βιρίλιο, 2005, σσ. 25-35)

Ο τύπος και η οπτικοακουστική αναπαράσταση που έρχεται μετά την βιομηχανική επανάσταση, φέρει μία φιλική αναπαράσταση συνοδευόμενη από το “μείζον ατύχημα του οπτικοακουστικού ατυχήματος” όπως γράφει ο Βαλερύ. Ανέκαθεν τα ΜΜΕ ενδιαφέρονταν περισσότερο για την ανάδειξη ενός ατυχήματος και με αυτό τον τρόπο έχουν δημιουργήσει στον θεατή μια αίσθηση τρόμου με γεγονότα που μέχρι στιγμής είχε δει σε ταινίες. (Βιρίλιο, 2005, σσ. 35-40). Για τον τρόπο μίλησε και ο Baudrillard. Συγκεκριμένα για τον τρόπο που φέρει η τηλεόραση. Η εικόνα στην τηλεόραση είναι η βία του νοητικού σύμπαντος. Η ίδια η παρουσία της μπορεί να προκαλέσει ένα τραγικό γεγονός. Θεωρεί πως είμαστε συνένοχοι σε αυτά τα τρομοκρατικά πρότυπα καθώς συγκινούμαστε μέσα από αυτά ή ακόμη καλύτερα περιμένουμε την συγκίνηση που θα μας προκαλέσουν. Τα μέσα ουσιαστικά ζητούν από τον θεατή να είναι ενεργός κάτι που πολλές φορές οδηγεί σε βιαιότητες. Για παράδειγμα θα μπορούσαμε να θέσουμε την performance της Μαρίνας Αμπράμοβιτς όπου επέτρεπε στους θεατές να χρησιμοποιήσουν διάφορα αντικείμενα πάνω της , ανάμεσα τους και ένα όπλο. Σε κάποια φάση η κατάσταση ξέφυγε και ένας θεατής πήγε να χρησιμοποιήσει το όπλο όπου και τον σταμάτησαν πριν προβεί σε κάτι μοιραίο. Η σχέσεις εξουσίας που δημιουργούνται σε τέτοιες περιπτώσεις μας δείχνουν πως όλοι έχουμε μία “βούληση ισχύος και απώλειας του άλλου”. Αυτό είναι μία τάση αυτοκαταστροφής που συναντάμε και σε κρατικό επίπεδο. Η εξουσία των κρατών τους οδηγεί στο να καταστρέψουν τις πόλεις τους καθώς είναι μία κατάσταση πιθανότατα μίμησης από την περίοδο που τάσσονται κατά των εχθρών τους. Καθώς λοιπόν το κοινό οδηγείται σε μία κατάσταση θήτη ή θύματος οδηγούμαστε προς το υπερ-πολιτικό. Πλέον βλέπουμε δρώμενα χωρίς την φυσική παρουσία θεατών αλλά την ύπαρξη τηλεθεατών. (Baudrillard, 2019, σσ.

92-98).

Ο Βιρίλιο όπως και ο Baudrillard αναφέρονται στην κλωνοποίηση. Ο Βιρίλιο συγκεκριμένα θεωρεί πως περάσαμε από μία ατομική βόμβα, σε μία πληροφορική βόμβα και αυτό που έρχεται είναι μία γενετική βόμβα. Θεωρεί πως γεγονότα όπως η κλωνοποίηση ή η γενετική τροποποίηση από το Τσέρνομπιλ είναι μία απειλή που πλέον δεν αφορά έναν αντιληπτό φυσικό κίνδυνο αλλά απειλεί το πνεύμα και τον ορθολογισμό. (Βιρίλιο, 2005, σ. 51) Παράλληλα ο Baudrillard αναφέρει ότι ο σωσίας είναι το είδωλο στον καθρέφτη, η ταύτιση μας με αυτό δημιουργεί ένα φόβο του φανταστικού ωστόσο θανάτου του ειδώλου. Με την υλοποίηση του σωσία η ιδέα αυτού του θανάτου γίνεται πραγματική. Η εξιδανίκευση του σωσία είναι γοητευτική όσο παραμένει στην φαντασία και όχι όταν επέρχεται στην σφαίρα του πραγματικού. Αυτός ο πολλαπλασιασμός του Ιδίου καταστρέφει την ιδέα του άλλου και αποκλείει κάθε είδος ετερότητας. Σε αυτή την περίπτωση τίθενται πολλά ζητήματα. Αρχικά δεν υπάρχει πλέον η ιδέα της γέννησης από μία δυαδική ένωση του πατέρα και της μητέρας. Έπειτα το στάδιο του καθρέφτη σταματά να υφίσταται. Ο σωσίας ουσιαστικά δεν έχει αναπαραχθεί με έμφυλο τρόπο και έτσι δεν γνωρίζουν την ιδέα του θανάτου. (Baudrillard, 2019, σ. 138). Αντίστοιχα κάτι τέτοιο συναντάμε και στη μηχανή και τα cyborgs που θα δούμε στην συνέχεια ποιες είναι οι διαφορές ενός υβριδικού ον με τον άνθρωπο.

2.7. Η αφήγηση από τον πραγματικό στον εικονικό χώρο

Αναδρομικά η αφήγηση έχει εξεταστεί με πολλαπλούς τρόπους και έχει επηρεαστεί ανάλογα με το είδος της τέχνης που έχει ως αναφορά. Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει μία ανάλυση της αφήγησης όπως έχει τεθεί από τον Αριστοτέλη ως την εξέλιξη της αφήγησης σε ένα εικονικό χώρο όπως για παράδειγμα στα βιντεοπαιχνίδια.

Στην Ποιητική του Αριστοτέλη συναντάμε την τραγωδία που είναι η μίμηση πράξεων με σοβαρότητα και την επική ποίηση η οποία παρακολουθεί την τραγωδία με την μορφή της αφήγησης. Μία σημαντική διαφορά σε αυτά τα δύο είναι η χρονική εξέλιξη των πραγμάτων. Η τραγωδία τοποθετείται σε συγκεκριμένο χρονικό πλαίσιο ενώ η επική ποίηση παρεκκλίνει από αυτό. Ο χρόνος αποκτά νόημα για τον άνθρωπο όταν τοποθετείται σε μία αφήγηση και παράλληλα η αφήγηση αποκτά ολοκληρωτικό νόημα όταν τοποθετείται σε μία προσωρινή ύπαρξη. Μέσα από την αφήγηση οργανώνεται ο χρόνος. Η πλοκή και ο μύθος δομούνται μέσα από ένα κείμενο που παίρνει την μορφή μια αφήγησης. Ουσιαστικά η επιλογή και τοποθέτηση των πράξεων που εξιστορούνται. Η πλοκή είναι η μίμηση των πράξεων της πραγματικής ζωής, παρόλο που στην συγκεκριμένη περίπτωση αναφερόμαστε σε κάτι πιο αφαιρετικό κοντά στην τοποθέτηση του Danto για το τι είναι το έργο τέχνης. Περνάμε από το μιμητικό και αισθητικό κομμάτι στο πιο αφαιρετικό πιο κοντά στον Ιδεατό κόσμο του Πλάτωνα. (Αριστοτέλης, 2008) Επιπλέον, ο Danto ανέφερε πως η κάμερα παράγει κάτι που η όραση μπορεί να ορίσει ως αληθινό χωρίς όμως να είναι και εμφανές αληθινό. Η κάμερα αποτυπώνει στιγμές στον χρόνο τοποθετώντας την μία δίπλα στην άλλη, ενώ η φωτογραφία είναι ένα και μοναδικό στιγμιότυπο στον χρόνο. (Danto, 1998) Σε μία άλλη θεωρητική προσέγγιση ο Paul Ricoeur χωρίζει την μίμηση σε τρία στάδια. Στο πρώτο ορίζει την οικία και πρωτόλεια αίσθηση που έχουμε για την σειρά των πράξεων, στην δεύτερη την ποιητική σύνθεση αυτών των πράξεων και τρίτη την αναδιαμόρφωση του πρώτου μη-κατανοητού μέσα από την ποιητική έκφραση. Το στάδιο αυτό αποκτά μεταφορική έννοια και αναφέρεται σε αισθήσεις και συναισθήματα σε αντίθεση με την μίμηση που βασίζεται στην χρονική εξέλιξη των γεγονότων. (Ricoeur, 1984)

Η αφήγηση σε έναν εικονικό χώρο μπορεί να αναλυθεί από δύο πλευρές. Η μία είναι αυτή των βιντεοπαιχνιδιών και η άλλη είναι η αφήγησή στην πλοήγηση του/της χρήστη στον υπολογιστή. Σε αυτές τις περιπτώσεις μιλάμε για την διαδραστική αφήγηση. Ξεκινώντας από τα βιντεοπαιχνίδια το πρώτο χαρακτηριστικό που μπορούμε να διακρίνουμε σε αυτά από αυτά που καθορίζουν την αφήγηση από τον Αριστοτέλη είναι η αρχή, μέση και το τέλος. Είναι και ένας από τους λόγους που στις πρώτες ακαδημαϊκές έρευνες τα παιχνίδια θεωρήθηκαν ότι έχουν μία αφήγηση με πολύ φυσικό τρόπο. Για να γίνει ξεκάθαρος ο τρόπος διάδρασης του/της χρήστη σε ένα βιντεοπαιχνίδι συχνά δίνεται ένα ιστορικό υπόβαθρο μέσω των cut scenes. Για να δομηθεί μία αφήγηση σε ένα βιντεοπαιχνίδι χρησιμοποιούνται πολλές τεχνικές όπως text, cut scenes, game prompts κ.α. Όλα τα παιχνίδια έχουν αρχή, μέση και τέλος. Το περιεχόμενο της αφήγησης και ο τρόπος διάδραση μπορεί να διαφέρει ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού. Η αφήγηση στα βιντεοπαιχνίδια είναι διαδραστική

και συχνά μη γραμμική. Η κύρια διαφορά της αφήγησης σε ένα διαδικτυακό χώρο σε σχέση με τα βίντεο παιχνίδια ότι σε αυτή την περίπτωση μιλάμε για μία μη γραμμική αφήγηση, χωρίς αρχή, μέση και τέλος. Και στις δύο περιπτώσεις η αφήγηση δημιουργείται από την συμμετοχή και διάδραση του χρήστη. (Ip, 2011)

Κεφάλαιο 3- Αναφορές και Παραδείγματα άλλων έργων

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρατεθούν κάποιες αναφορές σε καλλιτέχνες που επηρέασαν την δημιουργία του έργου που υλοποιήθηκε.

Inside- Playdead

Το πρώτο έργο από αποτέλεσε αναφορά στην δημιουργία του εικονικού χώρου είναι το παιχνίδι inside. Το Inside είναι ένα παιχνίδι από την Playdead που πραγματεύεται θέματα όπως την ελευθερία, την μαζικοποίηση και την πραγματικότητα. Το παιχνίδι ξεκινάει με την εμφάνιση ενός μικρού παιδιού χωρίς πρόσωπο που τρέχει σε ένα δάσος. Στην εξέλιξη του προσπαθείς να ξεφύγεις από σκυλιά, επιστήμονες, ανθρώπους με μάσκες. Είναι παιχνίδι γρίφων που πραγματεύεται τόσο τις φοβίες όσο και τις φοβίες που δημιουργούνται στερεοτυπικά. Το παιχνίδι δείχνει ένα κόσμο που ελέγχεται από συγκεκριμένους ανθρώπους. Παράλληλα και ο χρήστης μπορεί να ελέγξει κάποιους ανθρώπους μέσω του παιδιού. Σου αφήνει την αίσθηση ότι έχεις τον έλεγχο του παιχνιδιού όμως στην πραγματικότητα στο τέλος του παιχνιδιού το παιδί δείχνει να αποσυνδέεται και από τον χρήστη. Το αγόρι απελευθερώνεται. Η ιδέα της αποσύνδεσης συχνά ταυτίζεται με το Matrix. (Inside)



Still from Gameplay, Inside-Playdead

Filtered Perception- Brian Christensen

Το δεύτερο έργο που λειτούργησε ως αναφορά είναι το Filtered Perception του Brian Christensen. Το έργο είναι ένα γλυπτό με εννοιολογική προσέγγιση, σχετικά με τους περιορισμούς που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα. Στο έργο υπάρχουν τέσσερις πανομοιότυπες φιγούρες που συνδέονται μεταξύ τους με μία αλυσίδα. Το έργο είναι μία μετάφραση του σπηλαίου του Πλάτωνα και αναφέρεται στην δυσκολία να βγούμε την σφαίρα των όσων θεωρούμε δεδομένων. Το συγκεκριμένο έργο είναι ένα σχόλιο στα ΜΜΕ και στο πως αυτά καθορίζουν την σκέψη και την ύπαρξη μας. Το έργο αποτελείται από τέσσερις φιγούρες οι οποίες μαγνητοσκοπούνται από μία κάμερα, και από μία φιγούρα που βρίσκεται έξω από το σπήλαιο και μαγνητοσκοπείται από μία άλλη κάμερα. Στην αλληγορία του Πλάτωνα, οι φιγούρες τελικά απελευθερώθηκαν και καθώς έφυγαν από το σπήλαιο διαπίστωσαν ότι ολόκληρη η κατασκευή της ύπαρξής τους ήταν εντελώς ψευδής και ότι υπάρχει μια καθαρή πραγματικότητα που υπάρχει πέρα από την κατακερματισμένη σύλληψη των σκιών. Στο έργο του Christensen, αυτό αντιπροσωπεύεται από τις αυθαίρετες εικόνες της πρώτης κάμερας με ένα μικρό καλώδιο να είναι η μόνη σύνδεση με την πραγματικότητα, η οποία καταγράφεται από τη δεύτερη κάμερα. Η πέμπτη φιγούρα φοράει μάσκα αφού έχει δει την πραγματικότητα και στην πραγματικότητα στέκεται μπροστά της, που αντιπροσωπεύεται από τον σταλαγμίτη. (Thompson)



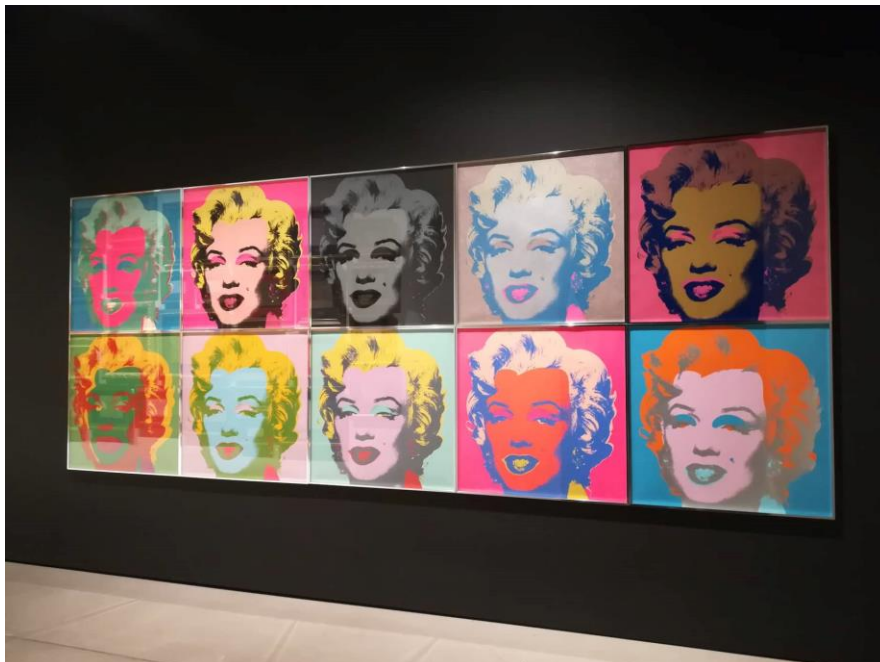
Filtered Perception- Brian Christensen

Sophie-Immaterial

Το συγκεκριμένο κομμάτι ηλεκτρονικής ποπ μουσικής είναι μία αναφορά στην εξέλιξη της τεχνολογίας και στο μέλλον που χτίζεται μέσα από αυτό. Μέσα από τους στίχους και την μουσική γίνεται μία απελευθέρωση του φύλου που έρχεται με την χρήση της μηχανικής φωνής του υπολογιστή. Η καλλιτέχνης χρησιμοποίησε το μέσο για να αποδώσει μία άυλη μορφή στην σεξουαλικότητα. Αναφέρεται σε άυλα αγόρια και άυλα κορίτσια που μπορούν να είναι ότι θελήσουν χωρίς να τους καθορίζει το σώμα τους. Αποκομμένη από οτιδήποτε ορίζει τον κόσμο κοινωνικά δημιουργείται ένας άλλος κόσμος που το κάθε άτομο μπορεί να ζήσει απελευθερωμένο από τα δεσμά του χωρίς να καθορίζεται από τις πολιτισμικές αξίες που δίνονται σε κάποιον από την ώρα που γεννιέται.

Andy Warhol Marilyn Monroe Zeefdruk

Το 1967, ο Warhol δημιούργησε μια επιχείρηση εκδόσεων εκτύπωσης, Factory Additions, μέσω της οποίας δημοσίευσε μια σειρά χαρτοφυλακίων αποτυπωμάτων σε θέματα υπογραφής του. Η Μέριλιν Μονρόε ήταν η πρώτη. Χρησιμοποίησε την ίδια δημοσιότητα ακόμα της ηθοποιού που είχε προηγουμένως χρησιμοποιήσει για δεκάδες πίνακες. Κάθε εικόνα εδώ εκτυπώθηκε από πέντε οθόνες: μία που έφερε τη φωτογραφική εικόνα και τέσσερις για διαφορετικές περιοχές χρώματος, μερικές φορές τυπωμένες εκτός καταχώρισης. Σχετικά με τις επαναλήψεις ο Warhol είπε, «Όσο περισσότερο βλέπεις το ίδιο ακριβές πράγμα, τόσο περισσότερο εξαφανίζεται το νόημα και τόσο καλύτερα και κενά νιώθεις». (MoMA, Andy Warhol - Marilyn Monroe 1967)



Andy Warhol Marilyn Monroe Zeefdruk

Joseph Kosuth Self-Defined Subject [Violet], 1966, 1966

Ο Kosuth αναδεικνύει το έργο της σημασιολογίας στην τέχνη και θέτει ερωτήματα όπως «πώς οι έννοιες των χαρακτήρων είναι αυθαίρετες» και «πώς οι χαρακτήρες αναφέρονται στα γλωσσικά φαινόμενα» ως θεμέλιο για τη συζήτηση της σχέσης μεταξύ έννοιας και παρουσίασης. Με βάση γλωσσικά ζητήματα, ο Κοσούθ άνοιξε έναν νέο τρόπο ανάλυσης και κατανόησης της τέχνης μέσω σημείων και της αυθαίρετης σχέσης τους με το άτομο. Υπό το φως αυτής της νέας πολιτικής, οι κατευθύνσεις έχουν χρησιμοποιήσει την έννοια της τέχνης, η οποία αμφισβητεί την αντίληψη του ατόμου για την πραγματικότητα. (Kosuth, n.d.)



Joseph Kosuth Self-Defined Subject [Violet], 1966, 1966

Detail, Nam June Paik, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995

Ο Paik στο *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, τοποθετεί πάνω από 300 τηλεοπτικές οθόνες στον συνολικό σχηματισμό ενός χάρτη των Ηνωμένων Πολιτειών που περιγράφεται με χρωματιστά φώτα νέον (δείτε την εικόνα στο πάνω μέρος της σελίδας και τις λεπτομέρειες παρακάτω). Περίπου σαράντα πόδια μήκος και ύψος δεκαπέντε πόδια, το έργο είναι ένα μνημειώδες ρεκόρ των φυσικών αλλά και πολιτιστικών περιγραμμάτων της Αμερικής: σε κάθε πολιτεία, οι οθόνες εμφανίζουν βίντεο κλιπ που αντιστοιχούν στη μοναδική δημοφιλή μυθολογία αυτής της πολιτείας. Για παράδειγμα, η Αϊόβα (όπου ξεκινά κάθε κύκλος προεδρικών εκλογών) αναπαράγει παλιά πλάνα ειδήσεων διαφόρων υποψηφίων, ενώ ο Κάνσας παρουσιάζει τον Μάγο του Οζ. Οι πολιτείες ορίζονται σταθερά, αλλά συνδέονται επίσης, από το δίκτυο των φώτων νέον, το οποίο αντανακλά το δίκτυο των διακρατικών «υπερυψωμένων οδών» που ενοποίησαν οικονομικά και πολιτιστικά τις ηπειρωτικές ΗΠΑ στη δεκαετία του 1950. Ωστόσο, ενώ οι αυτοκινητόδρομοι διευκόλυναν τη μεταφορά ανθρώπων και αγαθών από ακτή σε ακτή, τα φώτα νέον υποδηλώνουν ότι αυτό που μας ενώνει τώρα δεν είναι τόσο μεταφορά, αλλά ηλεκτρονική επικοινωνία. Χάρη στις οθόνες των τηλεοράσεων και των οικιακών υπολογιστών που έγιναν δημοφιλείς τη δεκαετία του 1990, καθώς και τα καλώδια του Διαδικτύου (που μεταδίδουν πληροφορίες ως ελαφριά), οι περισσότεροι από εμάς έχουν πρόσβαση στις ίδιες πληροφορίες ανά πάσα στιγμή και από οποιοδήποτε μέρος. *Electronic Superhighway: Continental U.S., Αλάσκα, Χαβάη*, το οποίο στεγάζεται στο Μουσείο Τέχνης Smithsonian American από το 2002, ως εκ τούτου έγινε εικονίδιο της Αμερικής στην εποχή της πληροφορίας. (Ryan, n.d.)



Detail, Nam June Paik, *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*, 1995

The semiotics of the kitchen (Rosler, 1975)

https://www.youtube.com/watch?v=ZuZympOIGC0&ab_channel=Everythinghasitsfirsttime

Σε αυτή την παράσταση η Μάρθα Ρόσλερ αναλαμβάνει το ρόλο μιας νοικοκυράς με ποδιά και παριστά τις τηλεοπτικές διαδηλώσεις μαγειρικής που διαδόθηκαν από το Julia's Child στη δεκαετία του 1960. Στέκεται σε μια κουζίνα, περιτριγυρισμένη από ψυγείο, τραπέζι και σόμπα, και χρησιμοποιεί αντικείμενα με την σειρά της αλφαβήτου από το Α στο Ω. Η περφορμανς εξελίχθηκε δίνοντας ένα γράμμα στα διάφορα εργαλεία που βρέθηκαν σε αυτόν τον οικιακό χώρο. Κρατώντας μαχαίρια, καρυοθραύστη και πλάστη, ζεσταίνει στο καθήκον της, οι χειρονομίες της σφίγγουν έντονα την οργή και την απογοήτευση των καταπιεστικών ρόλων των γυναικών. Ο Ρόσλερ είπε για αυτό το έργο, "Ανησυχούσα με κάτι σαν την έννοια της" γλώσσας που μιλά το θέμα "και με τη μετατροπή της ίδιας της γυναίκας σε ένα σημάδι σε ένα σύστημα σημείων που αντιπροσωπεύουν ένα σύστημα παραγωγής τροφίμων, ένα σύστημα αξιοποιημένης υποκειμενικότητας. " (MoMA, Martha Rosler Semiotics of the Kitchen 1975)



Martha Rosler-The semiotics of the kitchen

Κεφάλαιο 4- Περιγραφή έργου

Παρακάτω θα γίνει η περιγραφή του έργου από χώρο σε χώρο , η σύνδεση του με την θεωρία και η εννοιολογική του προσέγγιση.

Αρχικά ο χώρος χωρίζεται σε έξι μέρη.

Δωμάτιο πρώτο

Στο πρώτο χώρο από όπου και ξεκινάει η πλοήγηση μπορεί κανείς να δει τέσσερις βιτρίνες. Στην πρώτη βιτρίνα υπάρχει ένα λουλούδι το οποίο μιμείται το φυσικό του τοπίο. Στην δεύτερη βιτρίνα υπάρχουν περισσότερα λουλούδια τα οποία είναι μέσα σε περικυκλωμένα από χρήματα. Στην τρίτη βιτρίνα υπάρχουν τέσσερα λουλούδια. Το κάθε λουλούδι είναι φωτισμένο και από ένα διαφορετικό χρώμα. Στην τέταρτη βιτρίνα υπάρχει ένα λουλούδι το οποίο είναι φτιαγμένο από αλουμινόχαρτο και βρίσκεται μέσα σε ένα χώρο από αλουμινόχαρτο. Σε αυτό το χώρο μπορεί κανείς να διαβάσει κείμενο από live tweets που έχουν το hashtag “immaterial”.



Still from VR space -Immaterial Hashtag



Still from VR space -Flowers through time

Δωμάτιο δεύτερο

Στο δεύτερο δωμάτιο μπορεί κανείς να μπει και να καθίσει στον τυλιγμένο από πλαστικό καναπέ και να δει ένα γλυπτό από τηλεοράσεις που περιστρέφονται. Σε κάθε τηλεόραση παίζει και από ένα βίντεο με διαφορετικό περιεχόμενο. Υπάρχουν τηλεοράσεις που δείχνουν θέματα σχετικά με τον κορονοϊό, εικόνες από διάφορες φυλές, βίντεο από μαζώξεις κόσμου πριν από τον κορονοϊό και τέλος υπάρχει μία τηλεόραση που ο κάθε χρήστης μπορεί να δει το είδωλο του μέσα σε αυτή.



Still from VR space -TV screens

Τρίτο δωμάτιο

Σε αυτό το δωμάτιο υπάρχουν διάφορα διάφανα κουτιά. Στην μία πλευρά του τοίχου υπάρχουν κουτιά που έχουν μέσα πλαστικά μέρη σώματος. Πίσω από αυτά προβάλλεται ένα βίντεο με την αλφάβητο του instagram. Όταν ο/η θεατής μπαίνει στον χώρο ακούγεται με pc voice μία υποδοχή στον εικονικό χώρο που αναφέρεται στα συναισθήματα και την ύπαρξη μέσα σε αυτόν.



Still from VR space -Alphabet of Instagram

Τέταρτο δωμάτιο

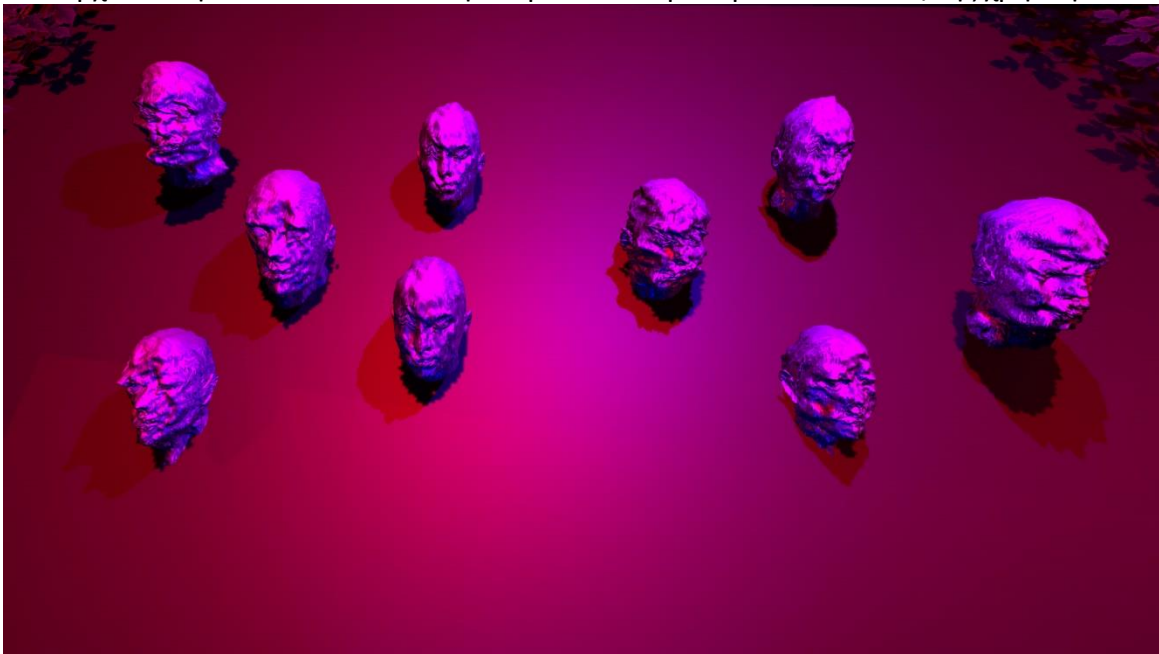
Ο χρήστης μπαίνει και βλέπει τρία άβαταρ από αλουμινόχαρτο. Μπροστά του υπάρχει ένας κύβος ο οποίος ανάβει ώστε να τον πατήσει ο χρήστης. Πατώντας το κουμπί ξεκινάει να παίζει το τραγούδι "touch me" με google voice, τα άβαταρ χορεύουν και από πίσω τους παίζει ένα βίντεο το οποίο αναφέρεται στις σχέσεις των ανθρώπων όπως έχουν αναπτυχθεί ανά τα χρόνια. Υπάρχουν εικόνες αγγίγματος ανθρώπων, αγκαλιμάτων, ρομπότ, ζώων, ρομποτικών ζώων αλλά και εικόνες που αναφέρονται στον "παράδεισο" και στην "κόλαση".



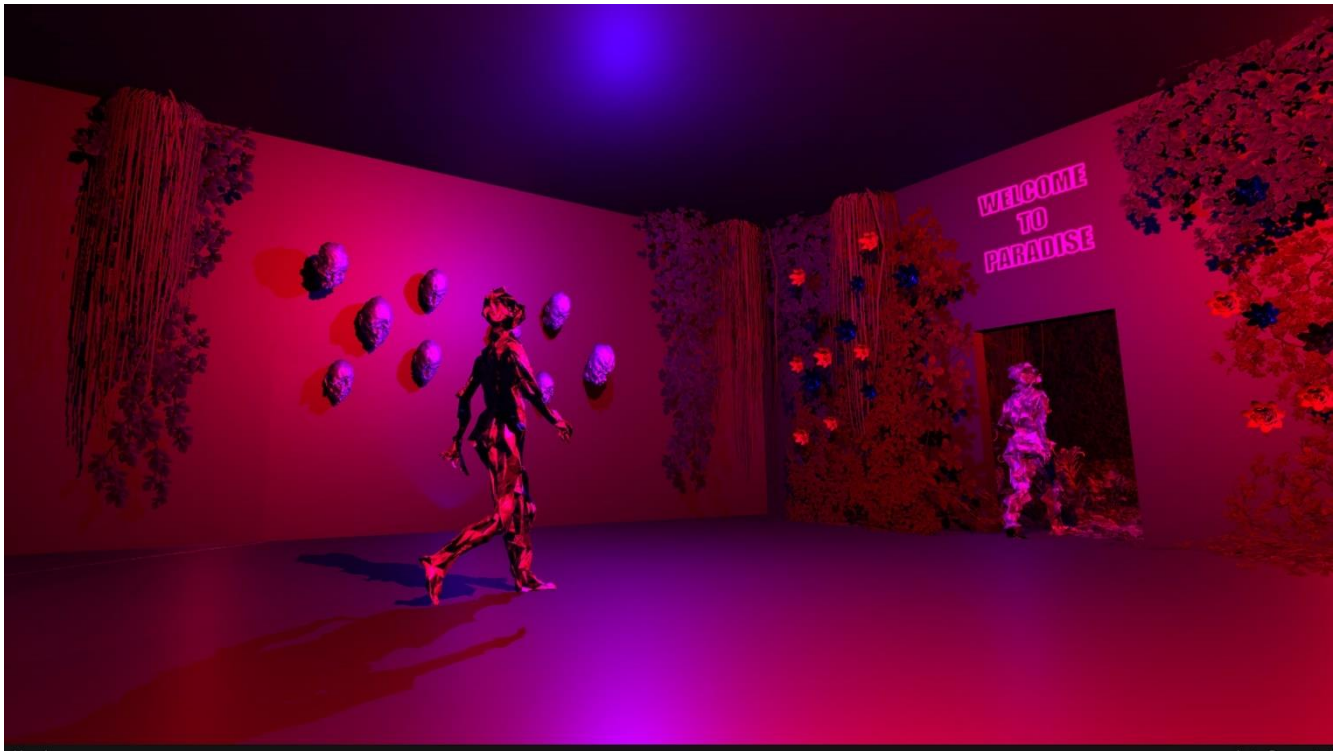
Still from VR space -Touch me

Πέμπτο δωμάτιο

Σε αυτό τον χώρο γεννιούνται τα άβαταρ τα οποία και κατευθύνονται προς το τελευταίο δωμάτιο, το οποίο έχει και απέξω πινακίδα που γράφει "WELCOME TO PARADISE". Ο χρήστης μπορεί να διακρίνει ότι μέσα σε αυτό τον χώρο υπάρχει ένας κήπος με διάφορα φυτά και λουλούδια. Από την δεξιά πλευρά υπάρχουν κεφάλια που κοιτάνε την πορεία των άβαταρ αλλά και του/της χρήστη.



Still from VR space -Heads



Still from VR space -Welcome to Paradise

Έκτο δωμάτιο

Αυτό το δωμάτιο είναι ο εικονικός παράδεισος. Κάθε άβαταρ που μπαίνει μέσα αυτοκαταστρέφεται. Το ίδιο συμβαίνει και με τον χρήστη μόνο που στην περίπτωση του το τέλος έρχεται με υπολογιστικό error.

Εννοιολογική προσέγγιση έργου

Ο συγκεκριμένος εικονικός χώρος δημιουργήθηκε για να αναδείξει την σχέση των ανθρώπων με τα μέσα αλλά και την τεχνολογία. Είναι ένας χώρος ελεύθερης πλοήγησης και διάδρασης. Στόχος ήταν η δημιουργία ενός χώρου που ενώ κατά βάση είναι ίδιος κάθε φορά που χρήστης επιλέγει να το τρέξει έχει δύο στοιχεία που είναι διαφορετικά κάθε φορά. Αυτά είναι το hashtag “immaterial”, που αλλάζει κάθε φορά που νέοι χρήστες κάνουν καταγραφή μια της λέξεις με hashtag, και η οθόνη στην οποία ο χρήστης μπορεί να διακρίνει τον εαυτό του ανάμεσα στις υπόλοιπες οθόνες. Στην συνέχεια θα γίνει ανάλυση τόσο των παραπάνω όσο και όλων των χώρων σε σχέση με την θεωρία που αναπτύχθηκε.

Στον πρώτο χώρο, τον χώρο τον οποίο ο χρήστης γεννιέται βλέπει μπροστά του τις τέσσερις βιτρίνες που περιεγράφηκαν παραπάνω. Οι τέσσερις βιτρίνες είναι η εικονοποίηση των τεσσάρων αξιών όπως αυτές έχουν οριστεί από τον Baudrillard. Η πρώτη βιτρίνα είναι η εικονοποίηση της φυσικής αξίας των πραγμάτων όπως για παράδειγμα ένα λουλούδι στον φυσικό του χώρο. Η δεύτερη βιτρίνα αναφέρεται στην εμπορικοποίηση της αξίας. Όταν για παράδειγμα ένα λουλούδι (που ανήκει στην φύση) αποκτά χρηματική αξία. Η τρίτη βιτρίνα είναι ουσιαστικά και η προ-οικονομία της τέταρτης. Υπάρχουν τέσσερα λουλούδια σε διαφορετικό χρώμα. Κατά τον Baudrillard το τρίτο στάδιο της αξίας είναι το δομικό στάδιο. Η αξία σε αυτό το στάδιο εκτυλίσσεται αιτιοκρατικά. Ο λόγος που χρησιμοποιήθηκαν τα λουλούδια σε αυτή την μορφή είναι για να γίνει μία αναφορά στην παραγωγή όπως αυτή οροθετήθηκε από τον Andy Warhol και πως η παράγωγή διαμορφώνεται ανάλογα με την ζήτηση της. Η σχέση δηλαδή της ζήτησης με την παραγωγή. Το 4ο στάδιο και η 4η ουσιαστικά βιτρίνα είναι το μορφοκλασματικό στάδιο. Κατά τον Baudrillard αυτό είναι και το μολυσματικό στάδιο όπου η αξία ακτινοβολεί προς όλες τις κατευθύνσεις χωρίς κανένα υπερβατικό στόχο. Καθώς λοιπόν η μία αξία εμπλέκεται στην άλλη έτσι και το λουλούδι πλέον αλλάζει μορφή και χάνει το νόημα της αξίας και της ύπαρξης του.

Μέσα σε αυτή την γενίκευση των κατηγοριών δίνεται η ευκαιρία να συνδεθεί η εικόνα με κείμενο από ένα κοινωνικό δίκτυο. Η λέξη που χρησιμοποιήθηκε είναι #immaterial (άυλος). Στόχος της χρήστης αυτής της λέξης είναι η σκέψη για από-υλοποίηση. Η ανάγκη του ανθρώπου για υπερκατανάλωση, και υλισμό είναι ένα καπιταλιστικό φαινόμενο που έρχεται από την εποχή της βιομηχανικής επανάστασης. Στον εικονικό χώρο έχουμε την ευκαιρία να είμαστε άυλοι, χωρίς σώμα και χωρίς φύλο.

Το δεύτερο δωμάτιο είναι αυτό με τις οθόνες και τον καναπέ. Στο δωμάτιο αυτό υπάρχουν πολλές οθόνες που αναπαράγουν διαφορετικά βίντεο η κάθε μία. Στις οθόνες μπορεί κανείς να δει εικόνες από συναυλίες που είναι ένα σχόλιο σχετικά με την παρούσα κατάσταση της πανδημίας και πως αυτή έχει επηρεάσει τις κοινωνικές μας σχέσεις. Επιπλέον υπάρχουν εικόνες από ειδήσεις σχετικά με τον κορονοιο, την νέα κατάσταση με τις μάσκες και την αντιμετώπιση του με το εμβόλιο. Τέλος, υπάρχουν εικόνες από διάφορες φυλές οι οποίες έχουν χρησιμοποιηθεί για να δείξουν την αντίθεση με τον δυτικό πολιτισμό. Είναι ουσιαστικά ένα “ωμό” σχόλιο ότι ο δυτικός πολιτισμός δεν είναι ο μόνος πολιτισμός στην γη και ίσως ο τρόπος αντιμετώπισης μας στην νέα αυτή κατάσταση να επηρεάζει και άλλους πολιτισμούς. Πλέον, όλα γίνονται από τον καναπέ μας. Ο χρήστης μπορεί να δει τον εαυτό του μέσα σε μία από τις οθόνες που γυρνάνε. Ουσιαστικά στόχος είναι ο χρήστης να δει τον εαυτό του μέσα σε όλη αυτή την κατάσταση και να αναρωτηθεί για την θέση του σε αυτή. Όλα είναι πλέον πλαστικά και αποστειρωμένα αυτός είναι και ο λόγος που ο καναπές είναι

καλυμμένος με πλαστικό. Ακόμη ο καναπές χρησιμοποιείτε για να δείξει την αναμονή και την παθητικότητα των ανθρώπων σε καταστάσεις που τους επιβάλλονται.

Το τρίτο δωμάτιο αποτελείται από πλαστικά μέρη του σώματος πίσω από τα οποία προβάλλεται η αλφάβητος του instagram. Για την αλφάβητο έχουν χρησιμοποιηθεί διάφορα hashtag από το όλα τα γράμματα της αγγλικής αλφαβήτου. Στόχος είναι να αναδειχθεί ένας νέος κώδικας επικοινωνίας και μία νέα γλώσσα στην αισθητική επικοινωνία που δημιουργείται μέσω του instagram. Τα μέρη του σώματος είναι μέσα σε ένα κουτί και είναι πλαστικά. Το κουτί χρησιμοποιείται σαν μία βιτρίνα για να δείξει την εμπορικοποίηση του σώματος που έρχεται με αυτή την νέα γλώσσα. Μπαίνοντας στο δωμάτιο ακούγεται με pc voice ένα καλωσόρισμα στον εικονικό χώρο στο οποίο καθώς το σώμα είναι πλέον αποδομημένο δεν μπορεί να αναφέρεται με τον ίδιο τρόπο σε συναισθήματα όπως χαρά λύπη , και ακόμη δεν μπορεί να αναφέρεται τουλάχιστον με τον ίδιο τρόπο στην έννοια του θανάτου.

Το τέταρτο δωμάτιο έχει δημιουργηθεί ουσιαστικά με ένα πιο ειρωνικό τρόπο. Όταν ο χρήστης μπαίνει στο δωμάτιο βλέπει μπροστά του 3 άβαταρ και ένα κουμπί που γράφει touch me. Όταν αυτό πατηθεί τα άβαταρ ξεκινάν να χορεύουν με το τραγούδι "touch me" με google voice και πίσω τους παίζει ένα βίντεο με εικόνες που σχολιάζουν την εξέλιξη των ανθρώπινων σχέσεων και πιο συγκεκριμένα στο άγγιγμα. Στο τέλος του βίντεο προβάλλονται εικόνες παράδεισου και κόλασης από διάφορα έργα τέχνης που προ-οικονομούν τα ερχόμενα δωμάτιο.

Τα άβαταρ που χορεύουν με το τραγούδι είναι ένα σχόλιο σχετικά με την τεχνητή νοημοσύνη. Επιπλέον, τα άβαταρ δεν έχουν φύλο. Αυτό δημιουργήθηκε σε σχέση με το μανιφέστο της Donna Harraway για το πως τα cyborg δεν έχουν ουσιαστικά φύλο. Το τραγούδι που παίζει έχει δημιουργηθεί με google voice με σκοπό να ενισχύσει την αίσθηση της "μηχανής" στον χώρο και να αναδείξει τον τρόπο με τον οποίο πλέον ζούμε ο οποίος είναι κυρίως εικονικός. Οι στίχοι του τραγουδιού είναι ειρωνικοί για την νέα σχέση μας με την επαφή και το άγγιγμα. Η ζωή η μας κυλάει πλέον μέσα από ένα καινούριο κόσμο τον εικονικό. Το άγγιγμα αλλάζει μορφή και οδηγείται σε άγγιγμα μηχανής ανθρώπου. Το μέσο είναι η προέκταση μας και ουσιαστικά είμαστε και οι ίδιοι πλέον κυβόργια.

Το πέμπτο δωμάτιο είναι ένα δωμάτιο αναπαραγωγής άβαταρ. Τα άβαταρ γεννιούνται ατέρμονα και κατευθύνονται προς το δωμάτιο που έχει απέξω LED φώτα. Τα άβαταρ αναπαράγονται συνεχόμενα ως ένα σχόλιο της υπερκατανάλωσης. Παρόλα αυτά όταν μπαίνουν πλέον στο έκτο δωμάτιο καταστρέφονται. Τα άβαταρ όπως αναφέρει η Harraway δεν έχουν ανάγκη από κάποιο παράδεισο. Δεν υπάρχει λόγος για αυτά να ακολουθούν αυτό τον δρόμο. Το ίδιο συμβαίνει και με τον ίδιο τον χρήστη. Όταν αυτός μπαίνει μέσα αυτοκαταστρέφεται. Συγκεκριμένα βλέπει ένα προγραμματιστικό error. Όταν ο χρήστης μπαίνει στον "παράδεισο" αυτοκαταστρέφεται όπως και τα άβαταρ. Σκοπός είναι η ταύτιση του χρήστη με ο άβαταρ. Πλέον όντας και αυτός ένα κυβόργιο δεν έχει ανάγκη από κάποιον παράδεισο. Εδώ και πάλι υπάρχει αναφορά τόσο στην Harraway και την σχέση των άβαταρ με την θρησκεία όσο στον Paul Virillio για το αυτοκαταστροφικό ατύχημα που παθαίνουν τα άβαταρ.

Ο χρήστης σε όλη την διάρκεια του έργου είναι ένας περιπλανητής παρατηρητής. Πιο συγκεκριμένα ακόμη και εάν ο όρος θεωρείται πλέον ότι δεν εφάπτεται με την εξέλιξη του δικτύου και της τεχνολογίας, θα μπορούσε να παρομοιαστεί με ένα cyborgflaneur/usse. Ο χρήστης περνάει από δωμάτιο σε δωμάτιο με την ελάχιστη διάδραση που μπορεί να έχει και παρατηρεί τι συμβαίνει σε καθένα από αυτά. Τα δωμάτια είναι σαν εικονικές εγκαταστάσεις που ο χρήστης αλληλεπιδρά με αυτά

μέσω της μηχανής. Μπορεί να γυρίσει γύρω τους και να επιλέξει την οπτική πλευρά που θέλει να τα δει.

Τεχνική υλοποίηση

Για την τεχνική υλοποίηση του έργου ακολουθήθηκαν τα εξής βήματα. Αρχικά δημιουργήθηκε ο εικονικός χώρος στην παιχνιδομηχανή της unity. Για την υλοποίηση όλου του project χρησιμοποιήθηκαν τα εξής προγράμματα:

Unity Game Engine, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Mixamo, 3ds Max, Adobe Audition.

Στην συνέχεια θα δούμε πως δημιουργήθηκε το κάθε δωμάτιο ξεχωριστά.

Για το πρώτο δωμάτιο χρησιμοποιήθηκε ένα 3d μοντέλο το λουλούδι το οποίο τοποθετήθηκε σε βιτρίνες με διάφορα texture. Το μοντέλο έχει επεξεργαστεί στο 3ds max όπου μειώθηκαν τα πολύγωνα του με pro-optimizer μία διαδικασία από την οποία πέρασαν όλα τα μοντέλα. Ο λόγος που μειώθηκαν τα πολύγωνα κάθε μοντέλου είναι για να τρέχει πιο εύκολα όλη η εφαρμογή και να μην υπάρχει υπερφόρτωση πολυγώνων. Η κίνηση στα avatar δημιουργήθηκε με το mixamo. Κάθε μοντέλο που χορεύει έχει αντλήσει την κίνηση του από την βιβλιοθήκη του mixamo. Περνώντας το μοντέλο εκεί υπάρχει η δυνατότητα στον χρήστη να κατεβάσει το μοντέλο του και να χρησιμοποιήσει την κίνηση σε εφαρμογές όπου μπορεί να γίνει δεκτό εάν τρισδιάστατο αντικείμενο όπως στην προκυμμένη περίπτωση το unity.

Για την υλοποίηση του tweeter text ακολουθήθηκαν τα εξής βήματα. Αρχικά έγινε εγγραφή στο tweeter API από όπου και δόθηκαν οι κωδικοί που σου δίνουν πρόσβαση στην εφαρμογή. Στην συνέχεια χρησιμοποιήθηκε ένα package του Craig Tinney και ακολουθήθηκαν τα βήματα από το βίντεο https://www.youtube.com/watch?v=cPmvZbMLq3A&ab_channel=CraigTinney. Κάθε φορά δίνεται πρόσβαση σε 30 tweets που περιέχουν την λέξη «immaterial». Κάνοντας μερικές τροποποιήσεις στο package, χρησιμοποιήθηκε μόνο το text που προβάλλεται στον χώρο εναλλάσσοντας το ένα tweet με τ επόμενο.

Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε το free asset Magic Mirror για την τοποθέτηση του καθρέφτη. Η unity δίνει την δυνατότητα να κάνεις download assets μέσα από την εφαρμογή.

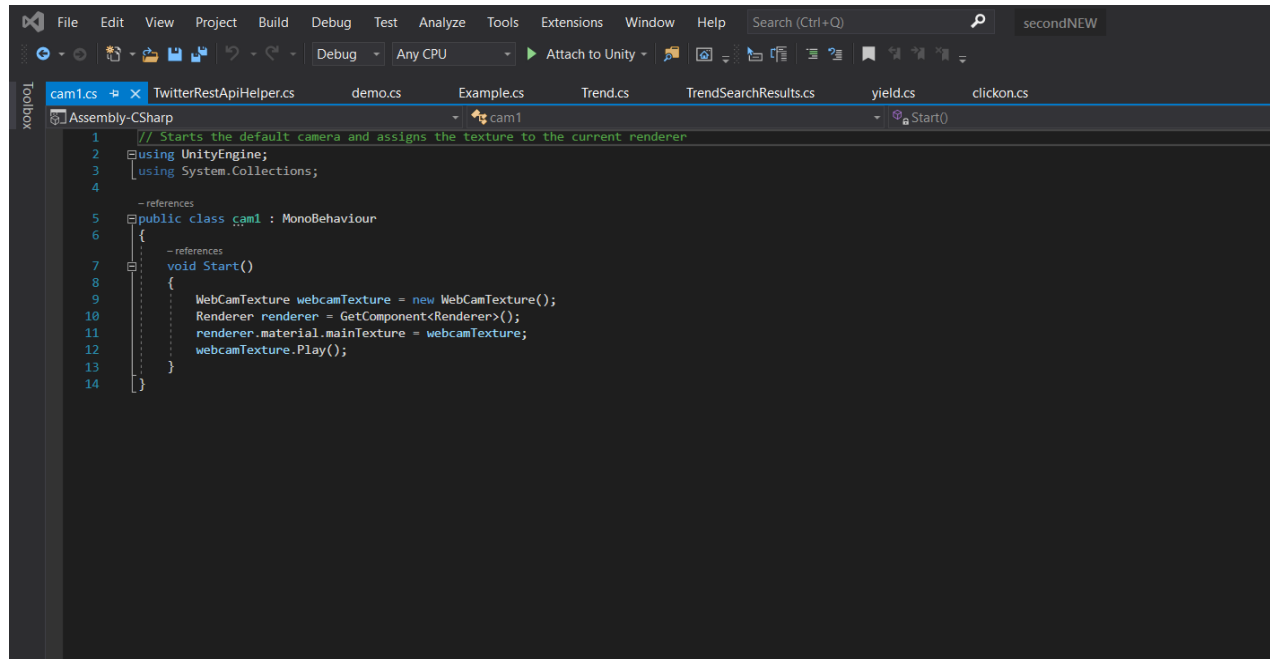
Στο δεύτερο δωμάτιο στήθηκε ένα γλυπτό από οθόνες. Τα βίντεο στις οθόνες προβάλλονται με video render texture το οποίο χρησιμοποιήθηκε σε κάθε οθόνη ξεχωριστά. Για κάθε βίντεο ακολουθήθηκε η εξής διαδικασία ώστε να γίνει προβολή στην οθόνη: α) πάνω σε ένα plane πρόσθεσα render texture β) κάθε βίντεο είχε το ίδιο μέγεθος και κάποιοι παράμετροι μπορεί να αλλαχθούν μέσα από το το βίντεο ως texture. Σε μία οθόνη του δωματίου ο/η χρήστης μπορεί να δει τον εαυτό του με την χρήση της κάμερας του υπολογιστή του. Παρακάτω υπάρχει δείγμα του κώδικα που χρησιμοποιήθηκε για αυτή την λειτουργία. Στον χώρο υπάρχει επίσης ένας καναπές και ένα πλαστικό κάλυμμά που δημιουργήθηκε με simulation στο 3ds max.

Στο τρίτο δωμάτιο υπάρχει ένας πίνακας από αλλοιωμένα πρόσωπα. Τα κάθε πρόσωπο και τα μοντέλα που υπάρχουν στο τρίτο, τέταρτο και πέμπτο δωμάτιο έχουν αλλοιωθεί στο 3ds max με pro-optimizer και noise. Στο δωμάτιο έχει δημιουργηθεί μία βροχή από τα standard asset της unity στα οποία έχει αλλαχθεί το texture.

Στο τέταρτο δωμάτιο γίνεται μία βίντεο προβολή πάλι με video render texture. Στον χώρο υπάρχουν τρία άβαταρ που χορεύουν. Η κίνηση έγινε σε συνδυασμό με mixamo και animation μέσα στην unity. Όλα αυτά ενεργοποιούνται αφού ο χρήστης πατήσει πάνω στον κύβο που γράφει touch me.

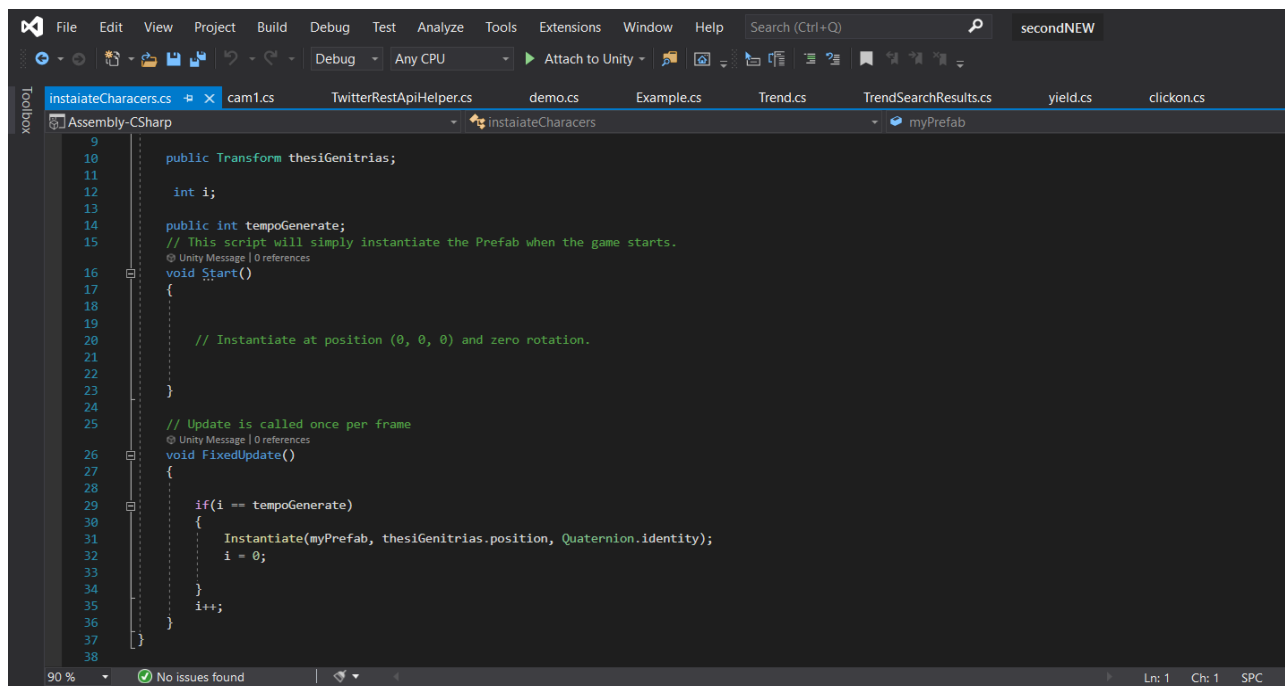
Στο πέμπτο δωμάτιο έχει δημιουργηθεί ένας generator που δημιουργεί συνέχεια τα άβαταρ που

προχωρούν και τα οποία έχουν γίνει prefab. Τα άβαταρ προχωρούν στο έκτο δωμάτιο όπου καταστρέφονται με έναν OnEnterDestroyer. Παρακάτω θα δείτε δείγμα του κώδικα για τον generator.



```
1 // Starts the default camera and assigns the texture to the current renderer
2 using UnityEngine;
3 using System.Collections;
4
5 - references
6 public class cam1 : MonoBehaviour
7 {
8     - references
9     void Start()
10     {
11         WebCamTexture webcamTexture = new WebCamTexture();
12         Renderer renderer = GetComponent<Renderer>();
13         renderer.material.mainTexture = webcamTexture;
14         webcamTexture.Play();
15     }
16 }
```

Δείγμα κώδικα για την ενεργοποίηση Webcam



```
9
10 public Transform thesiGenitrias;
11
12 int i;
13
14 public int tempoGenerate;
15 // This script will simply instantiate the Prefab when the game starts.
16 @ Unity Message | 0 references
17 void Start()
18 {
19     // Instantiate at position (0, 0, 0) and zero rotation.
20
21 }
22
23
24
25 // Update is called once per frame
26 @ Unity Message | 0 references
27 void FixedUpdate()
28 {
29     if(i == tempoGenerate)
30     {
31         Instantiate(myPrefab, thesiGenitrias.position, Quaternion.identity);
32         i = 0;
33     }
34     i++;
35 }
36
37
38
```

Δείγμα κώδικα για την δημιουργία του generator

Συμπέρασμα

Το συγκεκριμένο έργο δημιουργήθηκε για την αναζήτηση νέων μορφών τέχνης με την χρήση της μηχανής. Κατά την θεωρητική του προσέγγιση έγινε μία ιστορική αναδρομή στην αλλαγή που έχει υποστεί η θέση του/της θεατή με την εξέλιξη της τεχνολογίας. Εάν μπορούμε να αναφερθούμε στον/στην θεατή του σήμερα ως ο σύγχρονος θεατής είναι αυτός/η που πλέον έχει κριτική σκέψη που προκύπτει μέσα από το έργο. Είναι η ουσία του κάθε έργου να δημιουργήσει αυτή την προσωπική αναζήτηση στον θεατή. Ο/Η ίδιος/ίδια δε είναι πλέον παθητικός. Δεν του δίνεται μία συγκεκριμένη οπτική πλευρά τόσο των ιδεών όσο και των αντικειμένων. Ο σύγχρονος θεατής μπορεί να σκεφτεί πάνω στο έργο να το αναδομήσει και να δώσει στην παρατήρηση μία νέα μορφή. Μία σημαντική αλλαγή έρχεται όταν ο/η θεατής μπορεί να είναι δημιουργό ενός έργου κατά την θέαση του. Καλείται να δράσει πάνω στο έργο, να συμμετέχει στην δημιουργία του ως μέρος μιας συλλογικής αλληλεπίδρασης.

Το νέο δεδομένο που επέρχεται από την σχέση ανθρώπου-μηχανής είναι η απόρριψη του σταδίου του καθρέφτη όπως την γνωρίζουμε από τον Lacan και όπως αυτό αναδιατυπώθηκε στον κινηματογράφο. Σε αυτή την σχέση δεν υπάρχει η ταύτιση με τον άλλον αλλά μία άμεση επικοινωνία και ανταπόκριση. Η μηχανή καθοδηγείται από τον/την χρήστη και ο/η χρήστης από το εύρος αλληλεπίδρασης που του επιτρέπει η μηχανή. Με αυτό το δεδομένο έχουν δημιουργηθεί νέοι κώδικες και τρόποι επικοινωνίας αλλά και νέοι τρόποι δημιουργίας. Είναι μία πολυδιάστατη σχέση που απλώνεται προς όλες τις κατευθύνσεις.

Η διάδραση που μπορεί να έχει ένα έργο φέρνει μαζί και την συμμετοχή του σε αυτό. Παρόλα αυτά διάδραση κατά τον Bourdieu είναι και η παρατήρηση ενός έργου. Σε αυτό το σημείο τίθεται το ερώτημα εάν η παρατήρηση που παρόλα αυτά δημιουργεί κάποια κριτική σκέψη στον/στην θεατή δημιουργεί είναι ταυτόχρονα και συμμετοχικότητα. Για την προσέγγιση αυτού μπορούμε να ανατρέξουμε προς μία άλλη πλευρά αυτή του flaneur. Ο Flaneur ή αλλιώς περιπλανητής του Μπωντλαίρ ήταν και ο/η κρυφός/η παρατηρητής μια πόλης. Στην σύγχρονη εποχή ο ορισμός αυτός πήρε την διάσταση του cyberflaneur και αναφερόμαστε σε ένα διαδικτυακό περιπλανητή ή ακόμη και σε έναν/μία εικονικό περιπλανητή. Και στις δύο περιπτώσεις εξαρτάται η οπτική πλευρά που θα επιλεχθεί να εξεταστεί ο όρος της διαδραστικότητας ώστε να οριστεί και κατά πόσο μπορεί να υπάρξει σε αυτό συμμετοχικότητα. Εάν δηλαδή η διάδραση ορίζεται ως μία νοητή αλληλεπίδραση με τον/την θεατή τότε θα μπορούσε να υπάρχει και μία νοητή συμμετοχή του στο έργο καθώς πάντα τίθεται το ερώτημα εάν το έργο μπορεί να υπάρξει χωρίς τον θεατή. Από την άλλη πλευρά εάν η διάδραση οφείλει να είναι ορατή τότε το ίδιο ισχύει και για την συμμετοχικότητα του/της θεατή.

Παρόλο που η παραπάνω σχέση έχει αναδομηθεί, ο/η θεατής έχει δημιουργήσει μία νέα αισθητική αντίληψη που προκύπτει από την σχέση του με τα ΜΜΕ. Σε αυτή την περίπτωση έχει δημιουργηθεί μία σχέση κινδυνολογίας που δημιουργείται από τα μέσα αλλά αναμένεται από τον δέκτη. Ο/Η θεατής είναι έτοιμος να ακούσει μία κακή είδηση καθώς ήταν από την εμφάνιση της τεχνίτης εικόνας δέκτης πανικόβλητων ειδήσεων.

Ο Baudrillard αναφέρει πως η έλλειψη της ετερότητας που ουσιαστικά προκύπτει από την επανάληψη είναι και η αρχή του κακού. Τα μέσα έχουν πλέον την ικανότητα να δημιουργούν μία ατέρμονη επανάληψη και έτσι διοχετεύεται προς όλες τις κατευθύνσεις. Οι έννοιες με αυτό τον τρόπο

χάνουν την αξία και το νόημα τους. Έχουν πολλαπλασιαστεί τόσο πολύ που η ίδια η πληροφορία δεν έχει πλέον την ίδια αξία. Όπως αυτό συνέβη με το έργο τέχνης και την τεχνίτη αναπαραγωγή του το ίδιο συμβαίνει και με την πληροφορία η οποία έρχεται από το μέσο. Ο άνθρωπος έχει δεχτεί μία υπερπληροφόρηση από “σοκαρίστηκα” γεγονότα, από υλικά, από κατανάλωση που πλέον το φίλτρο απέναντι σε αυτά έχει αλλοιωθεί. Ταυτόχρονα η επικοινωνία έχει πάρει άλλη μορφή και ο άνθρωπος εντάσσεται σε μία τηλεματική κοινωνία. Σήμερα, πιο πολύ από ποτέ χρησιμοποιεί την επικοινωνία μέσω της μηχανής, η οποία έχει συγκεκριμένες νόρμες και κώδικες.

Όλη η παραπάνω πληροφορία, μαζεύτηκε για να δημιουργηθεί ο εικονικός χώρος με στόχο να δημιουργήσει ακριβώς αυτό το ερώτημα που μπορεί να χάνεται μέσα από την υπερπληροφόρηση που δεχόμαστε. Μέσα σε αυτόν στόχος ήταν να δημιουργηθεί ένας καθρέφτης της καθημερινότητας των περισσότερων ανθρώπων κυρίως όπως αυτή έχει δημιουργηθεί μετά την εμφάνιση της πανδημίας. Παράλληλα, χρησιμοποιώντας κάποιες έννοιες που έχουν χρησιμοποιηθεί τόσο για το μέσο και την αναπαραγωγή της εικόνας όσο και για τον υλικό και άυλο κόσμο τίθεται το ερώτημα της ίδιας της ύπαρξης της σωματικότητας μέσα στα μέσα. Μπορούμε να αποδομηθούμε μέσα σε αυτά και να αποκοπούμε από όλα αυτά που μας κρατούν “δέσμιους” από την ώρα που γεννιόμαστε; Είναι τα νέα μέσα ο τρόπος για από-υλοποίηση και αποδέσμευση από τα πιστεύω, από το φύλο, την επικοινωνία και την σεξουαλικότητα καθώς μέσα στο ίδιο δεν τίθεται καν το ζήτημα της απελευθέρωσης από τα παραπάνω.

Μέσα στο έργο ο/η θεατής γίνεται ένας εικονικός περιπλανητής. Καλείται να πλοηγηθεί μέσα στον χώρο και να παρατηρήσει όσα συμβαίνουν γύρω του. Κάποιες φορές γίνεται μέρος των αντικειμένων που βλέπει και κάποιες άλλες μπορεί να αλληλοεπιδράσει με αυτό. Στο συγκεκριμένο έργο θεατής έχει αρκετά περιορισμένη αλληλεπίδραση με τον χώρο, πολλές φορές μάλιστα μπορεί αυτή να μην γίνεται κατανοητή. Παρόλα αυτά είναι η ίδια η πλοήγηση του μέσα στον χώρο και όχι μόνο που θα του δώσει ύπαρξη. Το έργο μπορεί να επηρεαστεί και από εξωτερικούς παράγοντες που είναι με το hashtag του twitter.

Το #immaterial είναι επηρεασμένο από το κομμάτι της Sophie – Immaterial και έχει χρησιμοποιηθεί για να τονίσει τον τρόπο που έχουμε ζήσει στο παρελθόν σε σχέση με τον τρόπο που ζούμε τώρα. Η λέξη τονίζει την αντίθεση με το material κόσμο που μας φέρει ο καπιταλισμός. Παρόλο που ζούμε σε μία εποχή που τα υλικά έχουν την λιγότερη αξία, καθώς είμαστε κυρίως όλοι μέσα στο σπίτι μας, όλοι εξακολουθούμε και ενδίδουμε σε αυτό τον υλισμό μέσα από τον άυλο κόσμο του διαδικτύου. Το immaterial είναι ο τρόπος μας για να έρθουμε πιο κοντά σε κάτι πνευματικό, ανεξάρτητο από το σώμα μας, αποκομμένο από όσα ήδη γνωρίζαμε. Μία σχέση με την ίδια μας την ύπαρξη που μπορεί να μοιάζει πιο πλατωνική.

Τέλος, η διαδοχή του ενός δωματίου στο άλλο, όσων αφορά το πρακτικό κομμάτι της διπλωματικής εργασίας, φέρει περιληπτικά την εξής ιδέα: από την φύση, στην κατανάλωση και στην αλλοίωση των αξιών η οποία με την σειρά της μας φέρει σε μία αδράνεια σε αυτά που συμβαίνουν γύρω μας. Μία ματιά προς την πνευματικότητα του ανθρώπου είναι η αποδόμηση του ίδιου του σώματος ως ύλη, που έρχεται μέσα από τον βομβαρδισμό της πληροφορίας και την αλλαγή της επικοινωνίας που φέρει αυτή. Με αυτή την διαδοχή έρχεται και μία εικονική απελευθέρωση από κάθε τι που μας δεσμεύει από την ώρα που γεννιόμαστε, αφού πλέον δεν θα υπάρχει η μνήμη σε όλα αυτά που είναι επίκτητα σε έναν άνθρωπο.

Αναφορές

- Ascott, R. (1967). *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*. Cybernetica, Journal of the International Association .
- Ascott, R. (2003). *Telematic Embrace*. California: University of California.
- Baudrillard, J. (2019). *Η Διαφάνεια του Κακού*. Αθήνα: ΠΛΕΘΡΟΝ.
- Bishop, C. (2006). *Participation*. London: MIT PRESS.
- Bourriaud, N. (2015). *Σχεσιακή αισθητική*. (Δ. Γκινοσάτης, Μεταφρ.) Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.
- Danto, A. (1998). *The End of the Art: A Philosophical Defense. History and Theory vol.37*. Ανάκτηση από www.jstor.org/stable/2505400
- Flusser, V. (2008). *ΠΡΟΣ ΤΟ ΣΥΜΠΛΗΝ ΤΩΝ ΤΕΧΝΙΚΩΝ ΕΙΚΟΝΩΝ*. Αθήνα: Σμίλη.
- Harraway, D. (1985). *A Cyborg Manifesto*. Socialist Review.
- Inside. *Playdead*. Ανάκτηση από <https://playdead.com/games/inside/>
- Ip, B. (2011). *Narrative Structures in Computer and Video Games: Part 1: Context, Definitions, and Initial Finding*. Games and culture.
- Kosuth, J. (χ.χ.). *brandstrup*. Ανάκτηση από <https://www.brandstrup.no/artists/joseph-kosuth/featured-works?view=thumbnails>
- Manovich, L. (1996, Οκτώβριος 19). *On totalitarian Interactivity*. Ανάκτηση από ((notes from the enemy of the people) In art power and communication) rhizom: <https://rhizome.org/com>
- Manovich, L. (2009). *Η γλώσσα των νέων μέσων*. (Δ. &. Θοδωρής, Μεταφρ.) Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.
- Manovich, L. (2016). *Notes on Instagrammism and mechanisms of contemporary cultural identity*.
- Metz, C. (1993). *Ψυχανάλυση και Κινηματογράφος, το φαντασιακό σημαίνει*. (Β. Π. Σιατίτσας, Μεταφρ.) Αθήνα: Πλεθρον.
- MoMA. *Andy Warhol - Marilyn Monroe 1967*. Ανάκτηση από <https://www.moma.org/collection/works/61240>
- MoMA. *Martha Rosler Semiotics of the Kitchen 1975*. Ανάκτηση από <https://www.moma.org/collection/works/88937>
- Morozov, E. (2012, Φεβρουάριος 4). *The Death of the Cyberflâneur*. Ανάκτηση από The New York Times: <https://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html>
- Ricoeur, P. (1984). *Time and Narrative*. London: The University of Chicago.
- Rosler, M. (Σκηνοθέτης). (1975). *Semiotics of the Kitchen* [Ταινία].
- Ryan, T. R. *khanacademy*. Ανάκτηση από Nam June Paik, Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii: <https://www.khanacademy.org/humanities/ap-art-history/global-contemporary-apah/20th-century-apah/a/paik-electronic-superhighway>
- Sart, J. P. (1990). *Το Φαντασιακό*. Αθήνα: Αρσενίδης.
- Thompson, D. . *Utah's Art Magazine: Published by Artists of Utah*. Ανάκτηση από Brian Christensen - Filtered Perception: <http://artistsofutah.org/15bytes/12may/page4.html>
- Walter, B. (1978). Το έργο στην εποχή της τεχνικής αναπαραγωγικότητας του. Στο B. Walter, *Δοκίμια για την Τέχνη* (σσ. 11-31). Αθήνα: Κάλβος.
- Αριστοτέλης. (2008). *Ποιητική*. Θεσσαλονίκη: Ζήτρος.
- Βιρίλιο, Π. (2005). *Το προπατορικό ατύχημα*. Θεσσαλονίκη: Νησίδες.
- Ντετί, Μ. (2000). *Εισαγωγή στην Ψυχανάλυση του Λακάν*. Αθήνα: ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ.