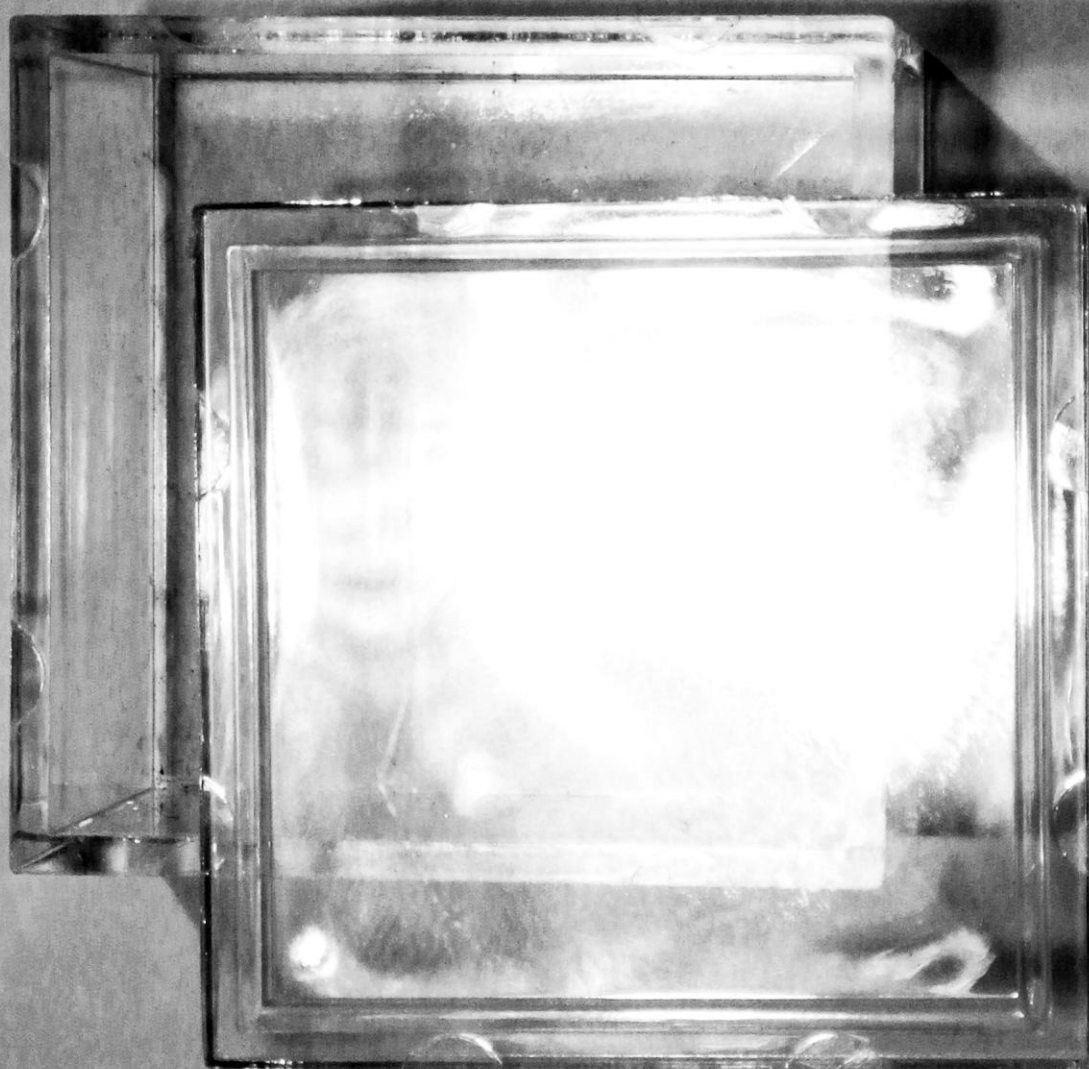




πάντειο πανεπιστήμιο κοινωνικών και πολιτικών επιστημών
τμήμα επικοινωνίας, μέσων και πολιτισμού
ΠΜΣ πολιτιστικής διαχείρισης

«δικό μου»: μια σπουδή πάνω στην αλληλεπίδραση τεχνολογίας,
καλλιτεχνικής έκφρασης, δημιουργού και κοινού

μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία της: Τερζίδου Αναστασίας (ΑΜ:4114Μ013)
επιβλέπων καθηγητής: Σκαρπέλος Ιωάννης
εξεταστική επιτροπή: Βώβου Ιωάννα, Μιχαηλίδου Μάρθα, Σκαρπέλος Ιωάννης

Αθήνα, 2016

«For we are where we are not»

Pierre-Jean Jouve σε Bachelard

(The poetics of space, 1994)



«δικό μου»

*«Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης
είναι ένα ερναστήριο: το κοινό
καλείται να συμμετέχει στα
πειράματα του»*

Alfred H. Barr

ιδρυτής και διευθυντής του
Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης της
Νέας Υόρκης

περίληψη

Το θέμα που πραγματεύεται η διπλωματική εργασία αφορά στη σύλληψη, το στήσιμο και την επικοινωνία της έκθεσης ψηφιακής τέχνης «δικό μου»: a piece of space. Συν-διοργανώτριες της έκθεσης είναι η Αναστασία Τερζίδου και η Ραφαέλα Καραγιάννη. Στο πλαίσιο αυτό, η εργασία παρακολουθεί τη συνολική διαδικασία ξεκινώντας από τη σύλληψη της κεντρικής ιδέας, περνώντας στη συζήτηση με τους καλλιτέχνες, με σκοπό να δημιουργήσουν έργα βασισμένα σε αυτή και φτάνοντας μέχρι την τελική επικοινωνία και σχέση της με το κοινό.

Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζονται ο τρόπος διαχείρισης του υλικού και άυλου περιεχομένου της έκθεσης, η επιμελητική προσέγγιση αλλά και τα πρακτικά ζητήματα υλοποίησής της ξεκινώντας από το χώρο και το χρόνο διεξαγωγής και φτάνοντας μέχρι την επικοινωνία της στο κοινό. Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στους καλλιτέχνες, στη δημιουργία και ανάλυση των έργων τους μέσω προσωπικών συνεντεύξεων, όπου μελετάται η σύνδεση τους με την κεντρική ιδέα, ο τρόπος χρήσης των νέων τεχνολογικών μέσων καθώς και τα παραγόμενα νοήματα. Τέλος, το τρίτο και τέταρτο κεφάλαιο σε μια πειραματική προσπάθεια μελέτης της σχέσης μεταξύ ψηφιακής τέχνης και κοινού προτείνει μια έρευνα με τη χρήση νέων τεχνολογικών μέσων, βίντεο και φωτογραφία, με στόχο την παρατήρηση ασυνείδητων, άρρητων συμπεριφορών και μη-λεκτικών αντιδράσεων κατά την επαφή με τα έργα. Παρουσιάζονται δε τα πρώτα αποτελέσματα αυτής της έρευνας μετά από μια δειγματική ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια της έκθεσης.

ευχαριστίες

Ραφαέλα, ευχαριστώ που κάναμε αυτή την έκθεση μαζί, που αγχωνόμασταν μαζί, που συναντούσαμε κόσμο στις 10 το βράδυ όταν τελειώναμε τις δουλειές μας και παρόλ' αυτά δε χάναμε το κέφι μας, που μου θύμιζες να μην σφίγγω τους ώμους μου από το άγχος, που τρέχαμε μαζί για να τα προλάβουμε όλα, που απαντούσες σε χαζές μου ερωτήσεις, που γίναμε συνεργάτιδες και τέλος, που είσαι τόσο υπέροχη φίλη.

κ. Σκαρπέλο, ευχαριστώ που στηρίζατε την ριψοκίνδυνη ιδέα μου να αλλάξω θέμα στη διπλωματική μου εργασία το Δεκέμβρη. Ευχαριστώ που ενθουσιαστήκατε όταν ακούσατε ότι φιλοδοξούμε να στήσουμε μια έκθεση το Μάρτιο ενώ ήταν Ιανουάριος.

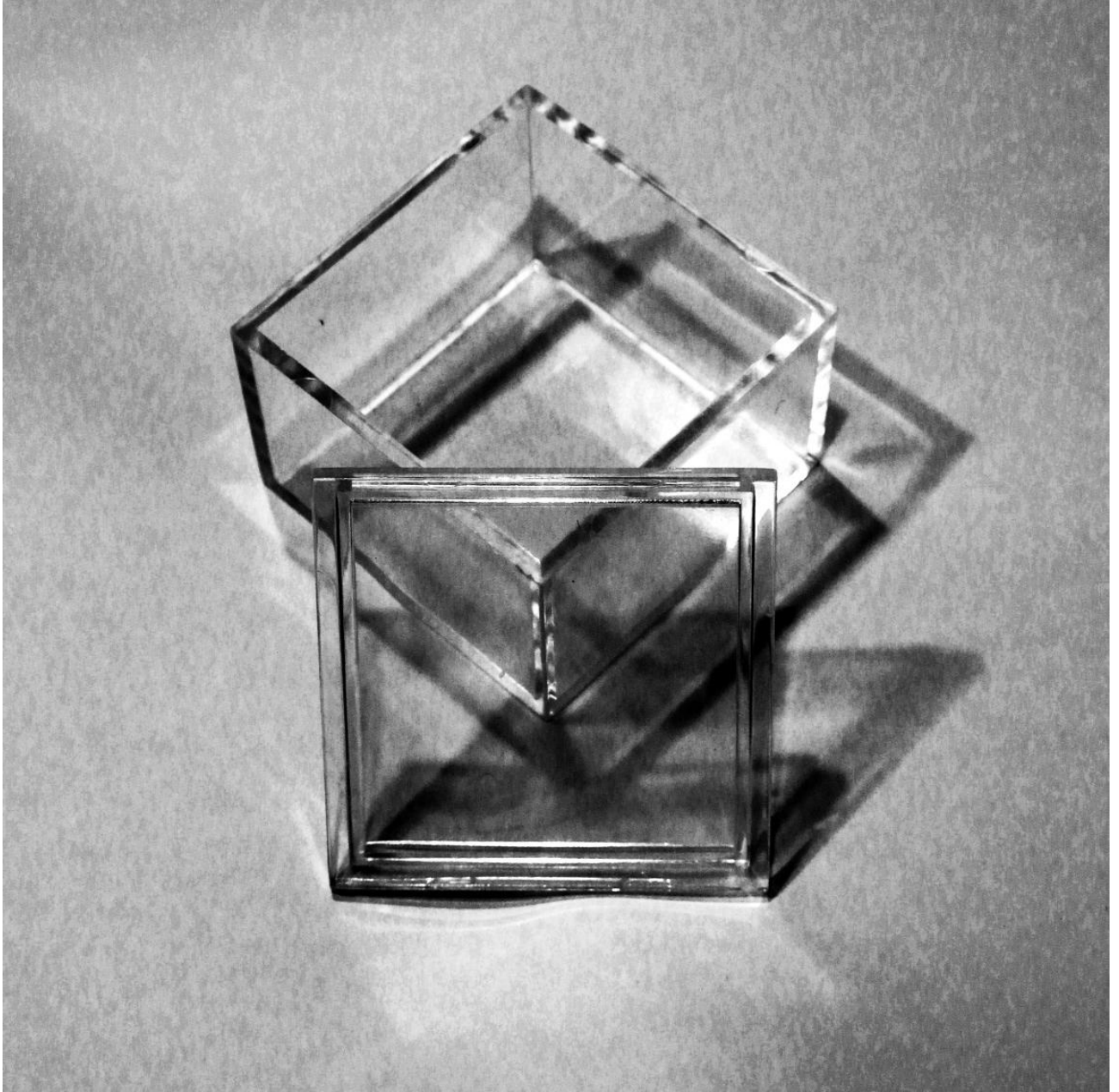
Αθήνα, Βασίλη, Γιάννη, Κυριακή και Λουκά ευχαριστούμε που με τόση χαρά δεχτήκατε να συμμετέχετε στο «δικό μου» με τα έργα σας. Γιώργο ευχαριστούμε για όλη τη δουλειά που έκανες με τα γραφιστικά. Νόρα, Άρη, Νατάσα ευχαριστούμε για το χρόνο και τις συμβουλές. Αμαρυλλίς ευχαριστώ για όλη τη βοήθεια και συνεργασία. Ιωάννα, Γιάννη και Ντάνυ, ευχαριστώ που ήσασταν εκεί. Άλεξ ευχαριστώ για την υποστήριξη σε ό,τι κάνω.

Πολλά πολλά ευχαριστώ στο μπαμπά Τάκη για τις διορθώσεις του κειμένου, τα ενθαρρυντικά μηνύματα στο κινητό και όλη τη στήριξη κατά την παραγωγή της έκθεσης. Πιο γλυκά ευχαριστώ στη μαμά Ροδούλα και τη νονά Σοφία γιατί είναι αυτές που είναι.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στην Ολίνα, που ήταν εκεί να με ταΐζει, να τρέχει, να με ηρεμεί, να μου λέει μερικά μπράβο και να με συνεφέρει όταν τα πράγματα ήταν δύσκολα και εύκολα.

περιεχόμενα:

εισαγωγή	9
κεφάλαιο 1ο: η έκθεση	13
1.1 κεντρική ιδέα	14
1.2 τόπος-χρόνος	17
1.3 καλλιτέχνες	19
1.4 επιμέλεια	20
1.5 γραφιστικά	24
1.6 χορηγίες- χρηματοδότηση	26
1.7 επικοινωνία	26
κεφάλαιο 2ο: τα έργα	28
2.1 γιατί ψηφιακή τέχνη; γιατί διάδραση;	29
2.2 ψηφιακή τέχνη στην Ελλάδα: μια σύντομη σκιαγράφηση	30
2.3 τα έργα της έκθεσης	31
2.4 Κυριακή Γονή και Megastructures beta_version	32
2.5 Αθηνά Κανελλοπούλου και The Step-In project	35
2.6 Γιάννης Κρανιδιώτης και DOLLHOUSE	38
2.7 Λουκάς Μεσσηνέζης και God is sitting in a room	41
2.8 Βασίλης Ψαρράς και Haptic/Eyes/ Public	44
κεφάλαιο 3ο: η έρευνα κοινού	48
3.1 μεθοδολογία έρευνας - το ζωντανό εργαστήριο	50
3.2 γιατί ψηφιακά; γιατί ανάλυση ασυνείδητης συμπεριφοράς/συναισθημάτων;	54
κεφάλαιο 4ο: αποτελέσματα	58
επίλογος	73
βιβλιογραφικές αναφορές	76
παράρτημα	82



εισαγωγή

«Η ανταλλαγή μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή προάγει τη συνύπαρξη νέων τρόπων σκέψης και δημιουργίας, οι οποίοι ενισχύουν την ποικιλομορφία και ανάδειξη νέων πολιτιστικών μετασχηματισμών, ενώ ταυτόχρονα εμπλουτίζουν τους επιστημονικούς και φιλοσοφικούς ορισμούς της ανθρώπινης κατάστασης» (Ascott, 1989:86)

Το θέμα που πραγματεύεται η διπλωματική εργασία αφορά στη σύλληψη, το στήσιμο και την επικοινωνία της πειραματικής έκθεσης ψηφιακής τέχνης «δικό μου»: a piece of space. Συν-διοργανώτριες της έκθεσης είναι η Αναστασία Τερζίδου και η Ραφαέλα Καραγιάννη, επίσης φοιτήτρια του μεταπτυχιακού προγράμματος Πολιτιστικής Διαχείρισης. Στο πλαίσιο αυτό, η εργασία παρακολουθεί τη συνολική διαδικασία ξεκινώντας από τη σύλληψη της κεντρικής ιδέας, περνώντας στη συζήτηση με τους καλλιτέχνες, με σκοπό να δημιουργήσουν έργα βασισμένα σε αυτή και φτάνοντας μέχρι την τελική επικοινωνία και σχέση της με το κοινό. Όλα τα εκθέματα δημιουργήθηκαν αποκλειστικά από Έλληνες καλλιτέχνες μετά από συζητήσεις μαζί τους σχετικά με τη βασική ιδέα.

Η έκθεση αυτή δεν ήταν τυχαία αμιγώς ψηφιακή. Οι δράσεις γύρω από τα νέα μέσα στη χώρα μας είναι εξαιρετικά περιορισμένες, παρόλο που αποτελούν μια βασική έκφραση του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού. Ο οπτικός πολιτισμός αφορά στα νοήματα της εικόνας μιας ταινίας, μιας φωτογραφίας, της τηλεόρασης, της διαφήμισης ή ενός πίνακα ζωγραφικής και πολύ λιγότερο στο φυσικό ή υλικό χαρακτήρα της εικόνας. Ως πνευματικό κομμάτι του πολιτισμού ασχολείται επίσης με την προβολή, την όραση και την οπτικότητα στο χώρο της έκθεσης. Αφορά στα κοινωνικά πλαίσια του κοιτώ και βλέπω, στους τόπους που αυτά λαμβάνουν χώρα και στις σχέσεις μεταξύ του θεατή και του εκθέματος (Hooper-Greenhill, 2000:107). Επιπλέον, ο ιδιαίτερος προβληματισμός πίσω από την ιδέα του project είναι η αλληλεπίδραση της τεχνολογίας αφενός με την καλλιτεχνική έκφραση και αφετέρου με την πρόσληψή της από το κοινό. Γι' αυτό το λόγο ένα βασικό κομμάτι της εργασίας προσανατολίζεται και στους τρόπους με τους οποίους το κοινό διαδρά με ψηφιακά έργα. Οι επισκέπτες είναι ενεργά υποκείμενα και καθοριστικοί παράγοντες για την (ανα)κατασκευή του νοήματος: όταν όλα έχουν ειπωθεί και γίνει, αυτοί είναι που χαράσσουν τις πιθανές σημασίες για τα αντικείμενα και τα εκθέματα που θα συναντήσουν στο δρόμο τους (Bollo και Pozzolo, 2005:2). Σκοπός ωστόσο ήταν μία έρευνα κοινού που θα προκύπτει επίσης μέσα από τεχνολογικές πρακτικές. Παραδειγματικά, τα ευρήματα προέκυψαν από τη συνεχή βιντεοσκόπηση της έκθεσης, από τη λήψη φωτογραφιών κατά την παρατήρηση των εκθεμάτων (με στόχο την οπτική ανάλυση των εκφράσεων του προσώπου τους), τη μέτρηση της απόστασης τους από το έργο ως ένδειξη εξοικείωσης με αυτό, το χρόνο διάδρασης, κλπ. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα χρήσιμες πληροφορίες ακόμα και για τους

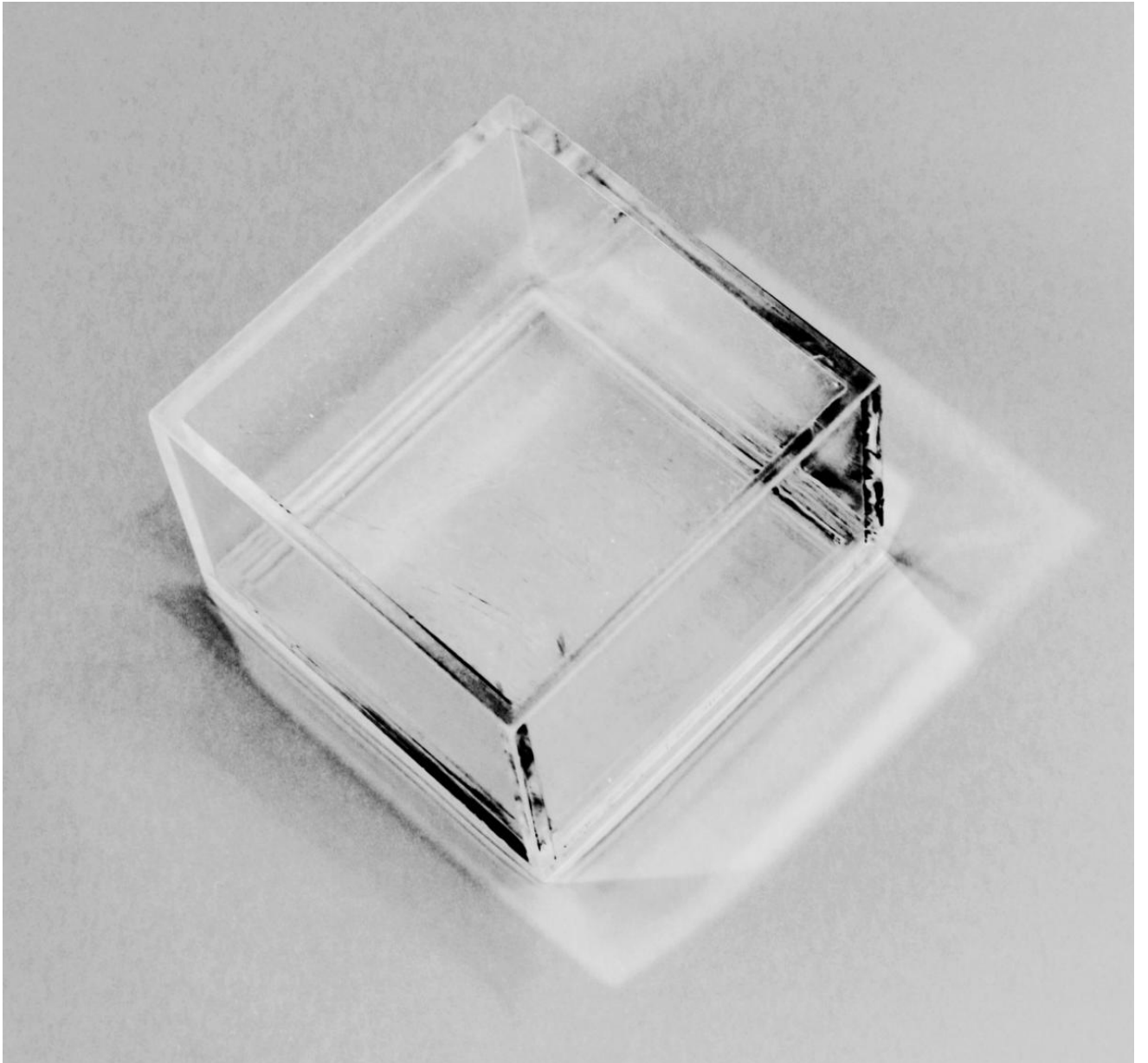
ίδιους τους καλλιτέχνες που είχαν την ευκαιρία να μάθουν πώς τα έργα τους προσλαμβάνονται από το κοινό. Αυτή η ιδιαιτερότητα των μεθόδων παρατήρησης είναι που δικαιολογεί τη χρήση του επιθέτου πειραματικής.

Τα έργα της έκθεσης, προσεγγίζουν την κοινωνιολογία του χώρου μέσα από τις κοινωνικές και χωρικές διεκδικήσεις, τις συνειδητές και ασυνείδητες κατακτήσεις του ατόμου μέσα στην πόλη. Ο κοινωνιολόγος Robert Park (Park σε Harvey, 2003:939) αναφέρει ότι αν η πόλη είναι ο κόσμος που δημιουργήσε ο άνθρωπος, είναι και ο κόσμος στον οποίο είναι πλέον καταδικασμένος να ζει. Έτσι, έμμεσα, και χωρίς σαφή αίσθηση της φύσης του έργου του, με την κατασκευή της πόλης έχει ανακατασκευαστεί και ο ίδιος. Ποια είναι όμως τα όρια του και οι «ιδιοκτησίες» του σε ατομικό επίπεδο; Τελικά ποιος είναι ο χώρος μου; Πόσο δικός μου είναι; Πόσο ρευστά είναι τα όρια; Πόσο μου ανήκει το σπίτι στο οποίο μένω πληρώνοντας ενοίκιο; Μου ανήκουν οι καθημερινές μου διαδρομές; Το ντουλαπάκι μου στο γυμναστήριο το οποίο είναι δικό μου για τις ώρες που θα βρίσκομαι εκεί; Το γραφείο μου στη δουλειά από την όποια μπορώ να απολυθώ ανά πάσα στιγμή; Το check-in μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που χάνεται από το χρονολόγιό μου όσο συνεχίζω να ανανεώνω τα posts μου; Σε μια πραγματικότητα με συνεχείς μεταβαλλόμενες συνθήκες διαβίωσης, πως μπορούμε να ορίσουμε τι είμαστε χωρικά μέσα σε μια πόλη; Πως μπορούμε να ορίσουμε την ιδιοκτησία; Ποιες είναι αυτές οι πτυχές που μεταβάλλουν το χώρο μου; Ο χρόνος, εγώ, οι άλλοι. Μπορούν αυτές οι έννοιες να αποτυπωθούν καλλιτεχνικά; Όταν εκλείπουν τα απτά όρια, όπως τοίχοι, πύλες, φράχτες, κλειδαριές και πόρτες, πόσο ρευστός είναι ο προσωπικός χώρος; Πόσο μπορεί η τέχνη και η τεχνολογία να απεικονίσουν τη λεπτή ισορροπία αυτής της ρευστότητας; Τα έργα της έκθεσης, μελετώντας τις πτυχές που μεταβάλλουν τον προσωπικό μας χώρο, θα επιχειρήσουν στην ουσία να ορίσουν τη σημασία του. Η «έκρηξη» της τεχνολογίας, ακριβώς επειδή έχει κάνει ακόμη πιο ρευστά τα όρια του προσωπικού, του ιδιωτικού, θεωρήθηκε το καταλληλότερο μέσο έκφρασης και μελέτης αυτής της ισορροπίας.

Η έκθεση πραγματοποιήθηκε βασισμένη στην αλληλεπίδραση του τριπτύχου τεχνολογία-δημιουργός-κοινό. Λειτουργήσε ως πείραμα σύνδεσης και επικοινωνίας μεταξύ καλλιτεχνών και επισκεπτών, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία ως μέσο έκφρασης αλλά και έρευνας. Στο πλαίσιο αυτό, επιχειρήθηκε μια κυκλική προσέγγιση της διαδικασίας του στησίματος της έκθεσης, καθώς από τη μια, τα έργα δημιουργήθηκαν αποκλειστικά ψηφιακά και από την άλλη, οι καλλιτέχνες συνέλεξαν πληροφορίες για τον αντίκτυπό τους από την ανάλυση ψηφιακού υλικού. Το 1939 αναφερόμενος στην πρώτη έκθεση στο νέο κτίριο του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης, ο ιδρυτής και διευθυντής του Alfred H. Barr (Museum of Modern Art, 1972:15), δήλωνε: «Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης είναι ένα εργαστήριο: το κοινό καλείται να συμμετέχει στα πειράματά του». Η έκθεση αυτή λειτουργήσε σαν ένα τέτοιο πείραμα, που αντιμετώπισε το κοινό ως έναν από τους βασικούς εκφραστές παραγωγής καλλιτεχνικών νοημάτων. Πέρα από το κομμάτι της προσωπικής ερμηνείας των έργων, που σαφώς εμπεριέχει το υποκειμενικό στοιχείο, ο στόχος ήταν μια

γενικότερη προσπάθεια κατανόησης της σχέσης και εξοικείωσης των επισκεπτών με την ψηφιακή τέχνη και τα νέα μέσα.

Με βάση αυτούς τους προβληματισμούς και για λόγους νοηματικής σύνδεσης, το πρώτο κεφάλαιο της εργασίας περιλαμβάνει την ανάλυση της βασικής ιδέας για την έκθεση, τη σύνδεσή της με την τεχνολογία και την περιγραφή της παραγωγικής διαδικασίας. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζονται ο τρόπος διαχείρισης του υλικού και άυλου περιεχομένου της έκθεσης, η επιμελητική προσέγγιση αλλά και τα πρακτικά ζητήματα υλοποίησής της ξεκινώντας από το χώρο και το χρόνο διεξαγωγής και φτάνοντας μέχρι την επικοινωνία της στο κοινό. Το δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει στους καλλιτέχνες, στη δημιουργία και ανάλυση των έργων τους μέσω προσωπικών συνεντεύξεων, όπου μελετάται η σύνδεση τους με την κεντρική ιδέα, ο τρόπος χρήσης των νέων τεχνολογικών μέσων καθώς και τα παραγόμενα νοήματα. Τέλος, το τρίτο και τέταρτο κεφάλαιο σε μια πειραματική προσπάθεια μελέτης της σχέσης μεταξύ ψηφιακής τέχνης και κοινού προτείνει μια έρευνα με τη χρήση νέων τεχνολογικών μέσων, βίντεο και φωτογραφία, με στόχο την παρατήρηση ασυνείδητων, άρρητων συμπεριφορών και μη-λεκτικών αντιδράσεων κατά την επαφή με τα έργα. Παρουσιάζονται επίσης τα πρώτα αποτελέσματα αυτής της έρευνας μετά από μια δειγματική ανάλυση των δεδομένων που συλλέχθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια της έκθεσης, σε συνεργασία με το Εργαστήριο Ευφυών Συστημάτων, Περιεχομένου και Αλληλεπίδρασης του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου και την ερευνήτρια Αμαρυλλίδα Ραουζαίου.



κεφάλαιο 1ο: η έκθεση

«Το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης είναι ένα εργαστήριο: το κοινό καλείται να συμμετέχει στα πειράματα του»

Alfred H. Barr, ιδρυτής και διευθυντής του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης της Νέας Υόρκης (Museum of Modern Art, 1972:15)

Η παρομοίωση του μουσείου με εργαστήριο όπως αυτή ειπώθηκε από τον Barr το 1939, προτείνει δύο ισχυρές ιδέες για το ρόλο του και τις επιμελητικές πρακτικές. Πρώτον, η ιδέα του μουσείου ως τόπος συμμετοχικού πειραματισμού: ένας χώρος ενεργός και προσανατολισμένος στην εμπειρία του κοινού, χώρος όπου η γνώση δημιουργείται, δεν παρουσιάζεται ή απλά μεταδίδεται. Δεύτερον, η χρήση της λέξης «εργαστήριο», παραπέμπει στην έννοια της διεπιστημονικότητας όσον αφορά στην επιμελητική πρακτική. Στην ουσία κάνει λόγο για συν-σχεδιασμό της τέχνης και της επιστήμης, θέτοντας το ενδεχόμενο τα ιδρύματα τέχνης να ανοιχτούν σε διαφορετικά είδη γνώσης, διαδικασιών και έργων τέχνης (Muller et al., 2006:196). Η έκθεση «δικό μου» πραγματοποιήθηκε βασισμένη στην αλληλεπίδραση του τριπτύχου τεχνολογία-δημιουργός-κοινό. Λειτουργήσε ως πείραμα σύνδεσης και επικοινωνίας μεταξύ καλλιτεχνών και επισκεπτών, χρησιμοποιώντας την τεχνολογία ως μέσο έκφρασης αλλά και έρευνας. Στο πλαίσιο αυτό, επιχειρήθηκε μια κυκλική προσέγγιση της διαδικασίας του στησίματος της έκθεσης, καθώς από τη μια, τα έργα δημιουργήθηκαν αποκλειστικά ψηφιακά και από την άλλη, οι καλλιτέχνες συνέλεξαν πληροφορίες για τον αντίκτυπό τους από την ανάλυση ψηφιακού υλικού. Η έκθεση λειτουργήσε σαν πείραμα που αντιμετώπισε το κοινό ως έναν από τους βασικούς εκφραστές παραγωγής καλλιτεχνικών νοημάτων. Πέρα από το κομμάτι της προσωπικής ερμηνείας των έργων, που σαφώς εμπεριέχει το υποκειμενικό στοιχείο, ο στόχος ήταν μια γενικότερη προσπάθεια κατανόησης της σχέσης και εξοικείωσης των επισκεπτών με την ψηφιακή τέχνη και τα νέα μέσα.

Οι σχεδιαστικές δραστηριότητες που είναι απαραίτητες, σύμφωνα με τον Τζώνο (2013:116), για τη δημιουργία μιας μουσειακής έκθεσης μπορούν να διακριθούν (παράλληλα με τη διάκριση τους σε άυλο και υλικό αντικείμενο) σε 3 ομάδες με διακριτό πεδίο ευθύνης:

1. Οργάνωση-διοίκηση, διαχείριση
2. Μελέτη, ερμηνεία συλλογής, παραγωγή νοηματικού εκθεσιακού μηνύματος
3. Έκφραση του παραπάνω μηνύματος στο χώρο και επικοινωνία με το κοινό

Η ψηφιακή τέχνη και τα νέα μέσα συνδυάζουν διαδραστικότητα, δίκτυα και υπολογιστική ενώ συχνά συνδέονται περισσότερο με τη διαδικασία παρά με τα ίδια τα αντικείμενα. Γι' αυτό το λόγο, τα παραγόμενα έργα είναι ιδιαίτερα δύσκολο να ταξινομηθούν σύμφωνα με τις παραδοσιακές μουσειακές κατηγορίες τέχνης, που περιλαμβάνουν τα μέσα, τη γεωγραφία, τη χρονολογία. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι

που δημιουργούν νέες προκλήσεις που αφορούν στην ερμηνεία, τις τεχνολογίες παρουσίασης και τη διάδοσή τους. Παρόλο που η γενικότερη διαδικασία της επιμέλειας και παραγωγής μιας τέτοιας έκθεσης στηρίζεται στις πτυχές για τις οποίες κάνει λόγο ο Τζώνος, η ιδιαιτερότητα της πραγματοποίησης της έγκειται ακριβώς σε αυτά τα χαρακτηριστικά. Ακόμα, καθώς πολλά από τα έργα που παράγονται ολοκληρώνονται μόνο μέσα από τη διάδραση, τελικά στηρίζονται σε μεγάλο βαθμό στην παρουσία και συμμετοχή του κοινού, όχι μόνο για προβολή τους στην έκθεση αλλά και για την αρχειακή καταγραφή τους. Αυτός, είναι ένας παράγοντας που ανεξάρτητα από το παρόν ερευνητικό ενδιαφέρον της έκθεσης πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά την παραγωγή και επιμέλεια τέτοιων εκθέσεων. Στο πλαίσιο αυτό, σημαντικό κομμάτι της διαδικασίας είναι η εκπαίδευση των επισκεπτών, η εξοικείωσή τους με τη φιλοσοφία της ψηφιακής τέχνης, η μετεξέλιξη της νοοτροπίας του «μην αγγίζετε», του πιο κοινού μουσειακού κανόνα. Επομένως, πέρα από τη μετάδοση και επικοινωνία του εκθεσιακού μηνύματος της κεντρικής ιδέας, ειδικά στην Ελλάδα κάθε αντίστοιχη δράση ή προβολή της καλλιτεχνικής ψηφιακής έκφρασης συμβάλλει και στη σύνθεση και ανάδειξη της γενικότερης ψηφιακής καλλιτεχνικής κουλτούρας.

Με βάση αυτά, η ουσιαστική μελέτη της αποτελεσματικότητας μιας έκθεσης (Lord, 2001:49) εξετάζει θέματα που εμπίπτουν σε 3 γενικές κατευθύνσεις: περιεχόμενο και αφήγηση, τρόπους προβολής και ερμηνευτικά μέσα, φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον. Με βασικό κορμό αξιολόγησης της έκθεσης αυτούς τους παράγοντες και τους τρόπους που ενσωματώθηκαν στο «δικό μου», σε αυτό το πρώτο κεφάλαιο της εργασίας παρουσιάζονται αναλυτικά οι βασικές ενέργειες που πραγματοποιήθηκαν για τη διαχείριση του υλικού και άυλου περιεχομένου της έκθεσης και στο επόμενο ο τρόπος με τον οποίο ερμήνευσαν την κεντρική ιδέα οι καλλιτέχνες με τα έργα τους. Πιο συγκεκριμένα, παρακάτω παρουσιάζονται οι βασικοί προβληματισμοί σχετικά με το concept, η επιμελητική προσέγγιση αλλά και τα πρακτικά ζητήματα υλοποίησής της ξεκινώντας από το χώρο και το χρόνο διεξαγωγής και φτάνοντας μέχρι την επικοινωνία της έκθεσης στο κοινό.

1.1 κεντρική ιδέα

Ποιος είναι ο χώρος μου; Ποιες οι διαστάσεις του; Πόσο δικός μου είναι τελικά; Ποιες είναι οι ιδιοκτησίες μου και ποια τα όρια μου; Πόσο ρευστά είναι αυτά τα όρια; Τελικά μου ανήκει το σπίτι μου; Μου ανήκουν οι καθημερινές μου διαδρομές; Ποιες είναι οι παράμετροι που διαμορφώνουν το χώρο μου; Ο χρόνος, εγώ, οι άλλοι. Όταν εκλείπουν τα απτά, φυσικά όρια πόσο ρευστός είναι ο προσωπικός χώρος; Πως μπορεί η τέχνη σε συνδυασμό με την τεχνολογία να απεικονίσουν τις λεπτές αποχρώσεις αυτής της ρευστότητας;

Σύμφωνα με τον Lord (2001:19), οι απαραίτητοι προβληματισμοί γύρω από την οργάνωση της κεντρικής ιδέας μια έκθεσης αφορούν στα **νοήματα** που προσπαθεί να επικοινωνήσει, τους **αποδέκτες** αυτών των νοημάτων και την αναζήτηση των **καταλληλότερων τρόπων** για να επιτευχθεί αυτή η επικοινωνία. Τα νοήματα αυτά γίνονται εμφανή αρχικά από τον τίτλο της. Ο τίτλος άλλωστε είναι η ταυτότητά της έκθεσης. Αποτελεί την εισαγωγή του επισκέπτη στο θέμα της και την πρώτη και σημαντικότερη πηγή πληροφόρησης γι' αυτήν. Γι' αυτό, ο τίτλος θα πρέπει να είναι σύντομος, περιεκτικός και να αντικατοπτρίζει το προφίλ που η έκθεση θέλει να επικοινωνήσει (Edson και Dean, 1994:185-190). Επιλέξαμε τον μικρό και εύηχο τίτλο **«δικό μου»**, ο οποίος συνοδεύεται πάντα από τα εισαγωγικά, με τα οποία στην ουσία πετυχαίνεται η αμφισβήτηση για την ιδιοκτησία του άυλου προσωπικού χώρου μέσα στην πόλη. Σε αυτή την περίπτωση τα σημεία στίξης καταφέρνουν να επικοινωνήσουν τον προβληματισμό της έκθεσης καλύτερα κι από τη χρήση των λέξεων. Ήταν κατανοητός από τους επισκέπτες και εξυπηρέτησε πολύ και επικοινωνιακά καθώς ήταν πρόσφορος για έξυπνα λογοπαίγνια. Το προσωπικό ενδιαφέρον μας για την ανάδειξη των νέων μέσων δεν ήταν ο μόνος λόγος που η έκθεση αυτή ήταν αμιγώς ψηφιακή. Θεωρούμε ότι η τεχνολογία, ο χώρος και η τέχνη είναι ένα τρίπτυχο ανατροφοδοτούμενο με μια φιλοσοφική σχέση. Κατά έναν τρόπο η τεχνολογία, κάνοντας τα όρια του προσωπικού χώρου τόσο ρευστά, προτρέπει την τέχνη να ανακαλύψει ακόμα περισσότερες μορφές έκφρασης και δημιουργίας. Επιπλέον η κεντρική ιδέα δεν είναι ασύνδετη και με τη γενικότερη «χωρική στροφή» από τις τέχνες και τις επιστήμες τα τελευταία χρόνια:

Η ευρέως αυτή αναγνωρισμένη «χωρική στροφή» συνδέεται με τον μετα-στρουκτουραλιστικό αγνωστικισμό και τις ερμηνείες του αναφορικά με τη φύση, το σύμπαν και τις προσωπικές ιστορικές αφηγήσεις, αλλά και με την ταυτόχρονη αναγνώριση του γεγονότος ότι η θέση και το πλαίσιο αναφοράς εμπλέκονται ουσιαστικά και αναπόφευκτα με όλες τις κατασκευές της γνώσης (Cosgrove σε Warf και Arias, 2009:12)

Καθώς οι προβληματισμοί της κεντρικής ιδέας της έκθεσης αφορούν σε κοινωνικές συμπεριφορές και γενικές έννοιες, ήταν ιδιαίτερη πρόκληση να τους δοθεί κατά κάποιο τρόπο υλική και απτή υπόσταση. Επιπλέον, ερευνητικά μας απασχόλησαν και τα ερωτήματα που θέτει προς συζήτηση στα άρθρα του ο Edmonds (2010:261):

Συνδέονται οι άνθρωποι με το έργο τέχνης; Πώς μπορεί αυτό να επιτευχθεί; Διατηρείται αυτή η σύνδεση; Ποιοι παράγοντες την καθορίζουν; Για παράδειγμα, εμπλέκονται η ευχαρίστηση, η απογοήτευση, ο θυμός;

Θεωρώντας την **διαδραστική ψηφιακή τέχνη** το ιδανικό μέσο για την εμπλοκή και επικοινωνία του κοινού με αυτές τις πτυχές στοχεύαμε σε έργα που θα εξυπηρετούσαν αυτό το σκοπό και θα συνέβαλλαν στην έρευνα των παραπάνω ερωτημάτων. Λόγω της φύσης του θέματος αλλά και για την εγκυρότητα της έρευνας, η

έκθεση δεν απευθυνόταν σε ειδικά καταρτισμένο ή συγκεκριμένο κοινό. Οι σκέψεις σχετικά με τα άυλα όρια του προσωπικού μας χώρου στην πόλη αφορούν συνειδητά και ασυνειδητά κάθε πολίτη της. Επιπλέον, με τα έργα της έκθεσης μπορούν να διαδράσουν άνθρωποι κάθε ηλικίας, φύλου, εθνικότητας, ακόμα και άτομα με ειδικές ανάγκες. Παρακάτω περιγράφεται σύντομα η κεντρική ιδέα, κείμενο που δόθηκε σαν αρχική οδηγία στους καλλιτέχνες για την παραγωγή των έργων.

«δικό μου»: σύντομη περιγραφή της κεντρικής ιδέας / οδηγία προς τους καλλιτέχνες

Ο κοινωνιολόγος Robert Park (Park σε Harvey, 2003:939) αναφέρει ότι αν η πόλη είναι ο κόσμος που δημιουργήσε ο άνθρωπος, είναι και ο κόσμος στον οποίο είναι πλέον καταδικασμένος να ζει. Έτσι, έμμεσα, και χωρίς σαφή αίσθηση της φύσης του έργου του, με την κατασκευή της πόλης έχει ανακατασκευαστεί και ο ίδιος. Η πόλη είναι ένας χώρος κοινωνικών και χωρικών διεκδικήσεων. Συνειδητών και ασυνειδητών κατακτήσεων. Τι μου ανήκει; Ποιος είναι ο χώρος μου; Πόσο δικός μου είναι τελικά; Ποιές είναι οι ιδιοκτησίες μου και ποια τα όρια μου; Πόσο ρευστά είναι αυτά τα όρια; Πόσο μου ανήκει το σπίτι στο οποίο μένω πληρώνοντας ενοίκιο; Μου ανήκουν οι καθημερινές μου διαδρομές; Το ντουλαπάκι μου στο γυμναστήριο το οποίο είναι δικό μου για τις δύο ώρες που θα βρίσκομαι εκεί; Το γραφείο μου στη δουλειά από την οποία μπορώ να απολυθώ ανά πάσα στιγμή; Το check-in μου στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης που χάνεται από το χρονολόγιό μου όσο συνεχίζω να ανανεώνω τα posts μου; Σε μια πραγματικότητα με συνεχείς μεταβαλλόμενες συνθήκες διαβίωσης, πως μπορούμε να ορίσουμε τι είμαστε χωρικά μέσα σε μια πόλη; Πως μπορούμε να ορίσουμε την ιδιοκτησία; Ποιες είναι αυτές οι πτυχές που μεταβάλλουν το χώρο μου; Ο χρόνος, εγώ, οι άλλοι. Μπορούν αυτές οι έννοιες να αποτυπωθούν καλλιτεχνικά; Όταν εκλείπουν τα απτά όρια, όπως τοίχοι, πύλες, φράχτες και πόρτες, πόσο ρευστός είναι ο προσωπικός χώρος; Πόσο μπορεί η τέχνη και η τεχνολογία να απεικονίσουν τη λεπτή ισορροπία αυτής της ρευστότητας;

Τα έργα της έκθεσης, μελετώντας τις πτυχές που επηρεάζουν και διαμορφώνουν τον προσωπικό μας χώρο στην πόλη, επιχειρούν στην ουσία να ορίσουν τη σημασία του. Η έννοια του προσωπικού χώρου αναφέρεται στην προτιμώμενη απόσταση που ένα άτομο διατηρεί μέσα σε ένα δεδομένο περιβάλλον από τους άλλους ανθρώπους και είναι σαφώς πολιτισμικά καθορισμένος. Ορίζεται ως «μια περιοχή με ένα αόρατο σύνορο γύρω από την το σώμα του ατόμου μέσα στο οποίο δεν επιτρέπεται η πρόσβαση» (Sommer σε Aiello και Thomson, 1980:113). Οι παρεμβάσεις γίνονται όμως πάντοτε συνειδητά; Ο Hall (Aiello και Thomson, 1980:114) εξηγεί ότι οι άνθρωποι περικυκλώνονται από μια σειρά «χωρικών σφαιρών» όπου πραγματοποιούνται διαφορετικοί τύποι κοινωνικών αλληλεπιδράσεων. Τι επιτρέπουμε και τι δε μπορούμε να αποτρέψουμε στη διαδικασία σχηματισμού αυτής της ιδιαίτερης σφαίρας;

1.2 τόπος-χρόνος

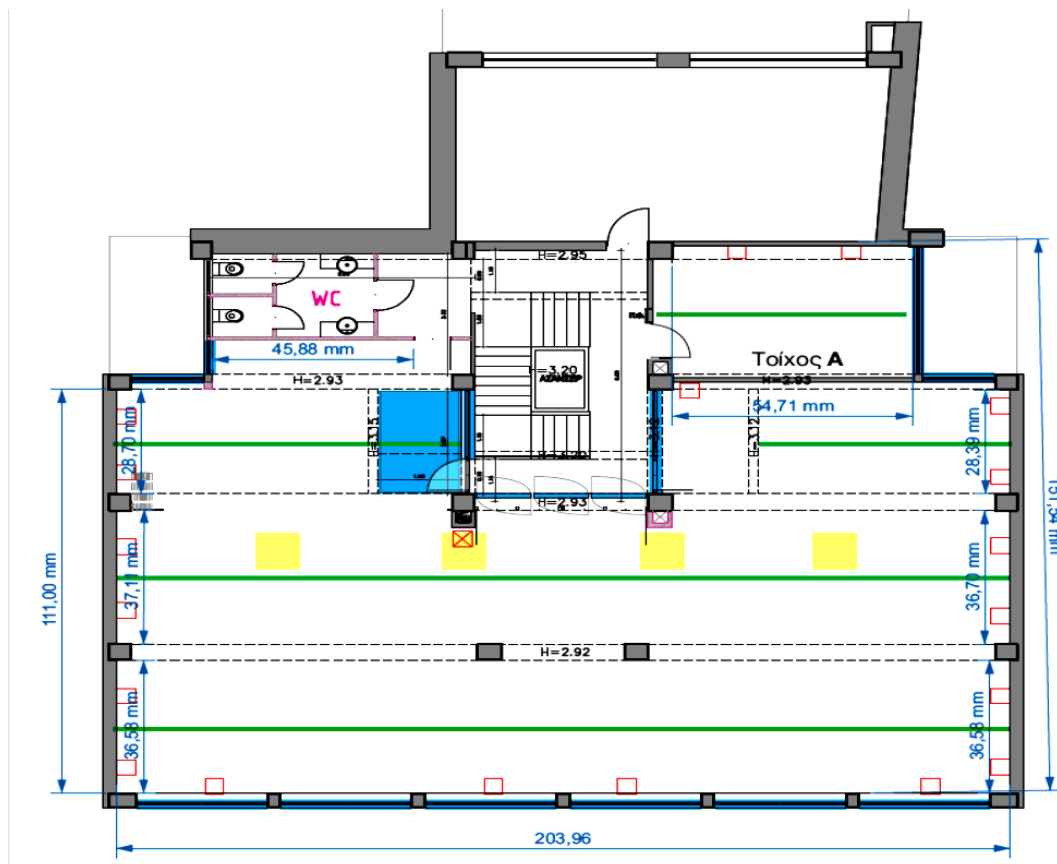
Κάθε έκθεση υπάρχει στο χώρο, καθώς και στο χρόνο, και πλαισιώνεται όχι μόνο από τον χώρο της έκθεσης, αλλά και από το χώρο στο σύνολό του. Εξαρτάται και από το κτίριο και την τοποθεσία, και τελικά οι τρεις παράγοντες αυτοί είναι που καθορίζουν τη γενικότερη χωρική εμπειρία του κοινού. Καθώς οι επισκέπτες προσεγγίζουν και μπαίνουν στο χώρο, επηρεάζονται άμεσα από την φυσική του πραγματικότητα και την αρχιτεκτονική: με βάση την τοποθεσία, τον τρόπο πρόσβασης στο χώρο, τον προσανατολισμό, τη μορφή και τα χρώματα, δημιουργούνται τα μηνύματα και το περιεχόμενο του χώρου και κατ' επέκταση της εκάστοτε έκθεσης (Lord, 2001:69). Η έκθεση φιλοξενήθηκε από τον πολυχώρο **«Ρομάντσο»**, σε ένα πραγματικά ιστορικό κτίριο, που βρίσκεται στο κέντρο της πόλης και είναι γνωστός για τις καινοτόμες δράσεις και εκδηλώσεις του στον χώρο του πολιτισμού. Λειτουργεί μάλιστα και ως δημιουργική θερμοκοιτίδα, χώρος δηλαδή στέγασης και παροχής υπηρεσιών σε νέους ή νέες επιχειρήσεις που αντικείμενο τους έχουν το διευρυμένο δημιουργικό χώρο. Στην ιστοσελίδα του χώρου αναφέρονται μεταξύ άλλων τα εξής (www.romantso.gr):

Το Ρομάντσο, το πρώην κτίριο γραφείων – τυπογραφείων του ομώνυμου εντύπου, βρίσκεται στο ιστορικό εμπορικό κέντρο της Αθήνας και αποτελείται ταυτόχρονα από μια θερμοκοιτίδα – χώρους γραφείων δραστηριοποίησης νέων επιχειρήσεων του δημιουργικού χώρου και ένα πολιτιστικό κέντρο. Το τελευταίο είναι ανοιχτό στο κοινό, με καθημερινό πρόγραμμα εκδηλώσεων, στοχεύοντας στην επανεργοποίηση ενός ξεχασμένου σημείου του ιστορικού εμπορικού κέντρου της πόλης, που κάποια χρόνια πριν αποτελούσε σημαντικό κομμάτι του δημιουργικού πυρήνα της αστικής ζωής.



Εικόνα 1. POMANTSO

Ο εκθεσιακός χώρος του 1ου ορόφου είναι ένα μοντέρνο παράδειγμα «λευκού κύβου», έχει μεγάλα παράθυρα και είναι περίπου 200 τετραγωνικά μέτρα. Σύμφωνα με τους Maak, Klonk και Demand (2011) με το να εκθέτεις σε λευκό κύβο εκθέτεις με τη διπλή έννοια του γερμανικού όρου «austellen»- από τη μία πλευρά επιδεικνύεις, από την άλλη διακόπτεις τις αισθητικές, αναζωογονητικές ενέργειες. Επομένως, οι λευκοί τοίχοι λειτούργησαν σαν βασικό εργαλείο για την ουδέτερη, ανεπηρέαστη παρουσίαση των έργων αλλά και σαν καμβάς για το «χτίσιμο» της επιθυμητής σκηνογραφικής ατμόσφαιρας.



Εικόνα 2. Κάτοψη του εκθεσιακού χώρου



Εικόνες 3,4. Εκθεσιακός χώρος

Προκειμένου να διευκολυνθούν χρονικά οι αναλύσεις των ψηφιακών δεδομένων που αφορούν στην έρευνα κοινού, οι ημερομηνίες που επιλέχθηκαν για την πραγματοποίηση της έκθεσης ήταν οι **16 - 23 Μαρτίου 2016**. Θεωρήσαμε ότι η μια εβδομάδα είναι ένα χρονικό περιθώριο διαχειρίσιμο από εμάς, όσον αφορά στην παραγωγή, και αρκετό ώστε να μπορέσουμε να συλλέξουμε τις απαραίτητες πληροφορίες για τον τρόπο και τις διαδικασίες πρόσληψης και κατανόησης των έργων από το κοινό.

1.3 καλλιτέχνες

Συνολικά στάλθηκαν προσκλήσεις σε 20 περίπου Έλληνες καλλιτέχνες (η λίστα με τα ονόματα βρίσκεται στο παράρτημα) και στην έκθεση συμμετείχαν τελικά 5, με στόχο την ισορροπία μεταξύ ανδρών και γυναικών. Οι καλλιτέχνες που συμμετείχαν έχουν ως κύριο μέσο έκφρασής τους τα ψηφιακά μέσα, γράφουν δημιουργικό κώδικα, δημιουργούν διαδραστικές εγκαταστάσεις και video art προβολές και είναι οι εξής:

Η **Κυριακή Γονή** είναι εικαστικός και συν-ιδρύτρια της εταιρείας «visualcortex». Ενδιαφέρεται για θέματα όπως το δικαίωμα στη λήθη, η μνήμη και τα ψηφιακά δεδομένα, ενώ ερευνά τη χρήση της υπολογιστικής σε συνδυασμό με τα παραδοσιακά μέσα επιδιώκοντας να ξεπεράσει το διαχωρισμό των μορφών και των ειδών τέχνης για μια ολοκληρωμένη καλλιτεχνική προσέγγιση.

Η **Αθηνά Κανελλοπούλου** είναι εικαστικός και κατά βάση μελετά τις ισορροπίες και τη διάδραση εντός του κοινωνικού πλαισίου μέσα από ένα χωρικό και ψυχαναλυτικό πρίσμα. Αγαπημένα της εκφραστικά μέσα είναι η γλυπτική και η εγκατάσταση, πολλές φορές με ενσωμάτωση ήχου και κινούμενης εικόνας, και η ζωγραφική.

Ο **Γιάννης Κρανιδιώτης** είναι new media artist και μουσικός, ο οποίος μέσα από τα έργα του δημιουργεί χώρους και εμπειρίες συνδυάζοντας ήχο και φως. Απομονώνοντας στοιχειώδεις αρχές, όπως η κίνηση ενός εκκρεμούς, δημιουργεί νέες οπτικές που αποκαλύπτουν μια αδιάσπαστη σχέση μεταξύ επιστήμης και τέχνης. Αυτό απαιτεί τη χρήση διαφορετικών πεδίων όπως μουσική, sound art, εικαστικά, ηλεκτρονικά, φυσική και προγραμματισμό.

Ο **Λουκάς Μεσσηνέζης** είναι sound artist με ενδιαφέροντα γύρω από την ακουστική αντίληψη, την ανθρωπολογία και τη φιλοσοφία ενώ μελετά τη δυναμική του ήχου ως μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης. Εμπνευσμένος από την κίνηση των υπαρξιστών, μεταχειρίζεται την ακουστική αντίληψη ως μία εξωστρεφή πράξη και όχι ως μία παθητική ικανότητα κατανόησης.

Ο **Βασίλης Ψαρράς**, εικαστικός και μουσικός, ολοκλήρωσε τη διδακτορική του διατριβή στο Goldsmiths University of London διεξάγοντας διεπιστημονική έρευνα και καλλιτεχνική πράξη για την ανάδειξη του υβριδικού flaneur της πόλης του 21ου αιώνα. Η έρευνα του προσεγγίζει θέματα όπως η αστική φιλοσοφία και αισθητική.

1.4 επιμέλεια

Ο ρόλος του επιμελητή σύγχρονης τέχνης έχει εξελιχθεί πέρα από φύλακας και φροντιστής αντικειμένων, προς μια πιο δυναμική και ενεργή θέση. Έχει γίνει πλέον διαμεσολαβητής καταστάσεων, μεσολαβητής μεταξύ των καλλιτεχνών, των έργων και του κοινού. Η διαδραστική τέχνη απαιτεί από τους επιμελητές νέους τρόπους διερεύνησης και συνεργασίας με το κοινό, νέους τρόπους για την ενίσχυση της απτότητας αυτής της εμπειρίας (Edmonds et al., 2009:143-144). Παρόλο που οι ψηφιακές τέχνες αποτελούν σημαντικό κομμάτι έκφρασης του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού, στην Ελλάδα οι πρωτοβουλίες για την ανάδειξή τους είναι λίγες. Αναρωτηθήκαμε αν μία από τις αιτίες είναι ο μικρός βαθμός εξοικείωσης και αποδοχής τους από το κοινό συνεπώς η βασική μας ανησυχία ήταν αφενός να ενισχύσουμε την επικοινωνία των καλλιτεχνών που χρησιμοποιούν τα νέα μέσα με το κοινό, και αφετέρου να προτείνουμε νέους τρόπους εμπειρίας με την τέχνη μέσω της διάδρασης και της τεχνολογίας. Από τις αρχικές συζητήσεις μας με τους καλλιτέχνες εκφράσαμε την επιθυμία να δημιουργήσουν έργα που θα εμπλέκουν ενεργά τους επισκέπτες ενώ η επιλογή του concept δεν ήταν περιοριστική για καμία ομάδα κοινού. Δεν υπήρχε προτεινόμενη διαδρομή κατά την επιμελητική διαδικασία, ωστόσο κατά την επιλογή της θέσης του κάθε έργου, πέρα από τους πρακτικούς λόγους που αφορούσαν στη διάταξη της αίθουσας και την καλύτερη προβολή του, λάβαμε υπόψη έναν γενικό προβληματισμό: τη σχέση που προτείνει κάθε ένα από αυτά και με ποιόν. Πιο συγκεκριμένα, ξεκινώντας κανείς την επίσκεψη του από τα δεξιά προς τα αριστερά (διαδρομή που συνήθως ακολουθούσαμε σε περίπτωση ξεναγήσεων) συναντούσε το έργο *Megastructures beta_version* της Κυριακής Γονή. Το έργο αυτό αφορά σε μια πιο ατομική ματιά της θέσης μας και της διαδρομής μας στην πόλη. Βασική προϋπόθεση του έργου μάλιστα, ήταν ότι μπορεί να διαδράσει κάθε φορά με έναν επισκέπτη. Μετά από αυτό, ακολουθούσε το *DOLLHOUSE* του Γιάννη Κρανιδιώτη όπου στη μικροκοινωνία της «πολυκατοικίας», της «γειτονιάς» προσπαθούσε να εξετάσει τις διαφορετικές αντιδράσεις απέναντι στην παραβίαση της ιδιωτικότητας και του προσωπικού χώρου. Το αμέσως επόμενο έργο, το *Haptic/Eyes/Public* του Βασίλη Ψαρρά έκανε ένα αντίστοιχο σχόλιο, αυτή τη φορά όμως πάνω στη δημόσια επιτήρηση σε κοινόχρηστους χώρους. Το *The Step-In Project* της Αθηνάς Κανελλοπούλου που ακολουθούσε, σχολίαζε τον τρόπο που διαμορφώνεται ο προσωπικός μας χώρος με βάση τη συνύπαρξη μας με τους άλλους, είτε αυτοί είναι γνωστοί μας είτε άγνωστοι. Και τέλος, το *God is sitting in a room* του Λουκά Μεσσηνέζη, εξάρει την αξία της πολυπολιτισμικότητας δημιουργώντας ένα αρμονικό ηχοτοπίο συνύπαρξης διαφορετικών ταυτοτήτων και θρησκειών. Στο επόμενο κεφάλαιο υπάρχει αναλυτικότερη περιγραφή των έργων και των νοημάτων τους μέσω προσωπικών συνεντεύξεων με τους καλλιτέχνες.

Οι τεχνικές του μουσείου και της γκαλερί, και κατ' επέκταση των εκθέσεων, είναι, κατά την Rose (2001:175) οι πρακτικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται από τα διάφορα ιδρύματα για να αρθρώσουν συγκεκριμένες μορφές δύναμης και γνώσης, ή

πιο χαρακτηριστικά οι «τεχνικές εκπλήρωσης των νοημάτων» (Haraway σε Rose, 2001:175). Αυτές χωρίζονται σε πέντε κατηγορίες:

1. Τεχνολογίες παρουσίασης
2. Κειμενικές και οπτικές τεχνολογίες ερμηνείας
3. Τεχνολογίες διαρρύθμισης
4. Τεχνολογίες σχετικά με την απτική διάδραση με τα εκθέματα
5. Χώροι πέρα από την έκθεση

Οι κατηγορίες αυτές λειτούργησαν σαν βασικός οδηγός για το στήσιμο της έκθεσης και την ανάδειξη των έργων. Πιο αναλυτικά:

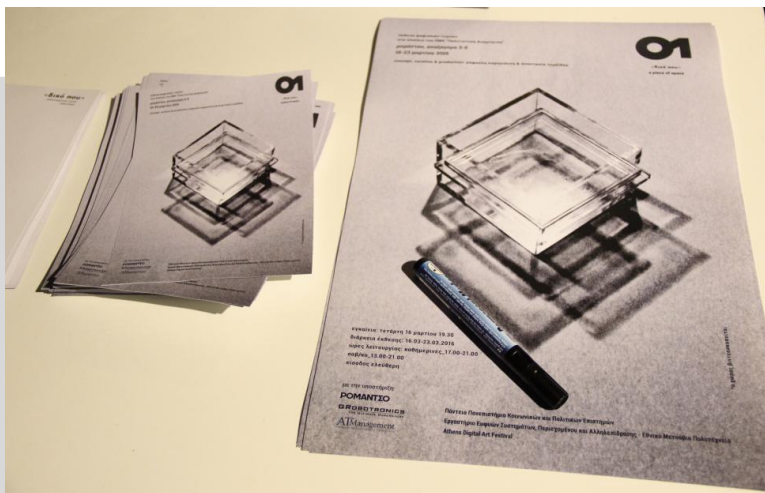
1. τεχνολογίες παρουσίασης

Ο μέσος επισκέπτης συχνά δεν γνωρίζει γιατί τα αντικείμενα και τα έργα που εκτίθενται είναι σημαντικά (εκτός από εκείνα που είναι παγκοσμίως γνωστά και πολυσυζητημένα), και δεν είναι σε θέση να κάνει μια προσωπική επιλογή ή ιεραρχία. Με βάση αυτά, η παρουσίαση των έργων είναι ιδιαίτερης σημασίας, όπως και η σχέση τους με άλλα δεδομένα που καθορίζουν την επίσκεψη (όπως για παράδειγμα η μεγάλη πυκνότητα της παρουσιάσής τους) (Bollo και Pozzolo, 2005:2). Ακριβώς επειδή κάθε έργο είχε τις δικές του απαιτήσεις σε εξοπλισμό για την παρουσίαση του, και πιο ειδικά για να επιτευχθεί η διάδραση με τους επισκέπτες, **ο τρόπος και τα μέσα προβολής** του συναποφασίστηκαν με τον κάθε καλλιτέχνη ξεχωριστά. Όλα τα έργα, ακριβώς λόγω της φύσης της ψηφιακής τέχνης απαιτούσαν τουλάχιστον έναν φορητό υπολογιστή κι έναν προτζέκτορα, οπότε το αρχικό δίλημμα που τέθηκε ήταν αν ο εξοπλισμός θα κρυφτεί ή θα μείνει εντελώς ακάλυπτος στα μάτια του κοινού. Τελικά, καταλήξαμε στη δεύτερη επιλογή, σε συμφωνία με τους καλλιτέχνες, απόφαση που τελικά ενίσχυσε την περιέργεια των επισκεπτών που δεν ήταν οικείοι με τα νέα μέσα για τους τρόπους που κάθε έργο λειτουργεί. Πολλοί προσπαθούσαν να κατανοήσουν πως οι τεχνολογίες παρουσίασης συνέβαλαν και εξυπηρετούσαν το τελικό αποτέλεσμα. Οι απορίες αυτές απαντήθηκαν με θετική διάθεση καθώς θεωρήσαμε ότι με την κατανόηση αυτών των παραμέτρων, πετυχαίνεται σε ένα βαθμό και η εξοικείωση με την ψηφιακή τέχνη. Οι αποστάσεις μεταξύ των έργων ήταν ένα βασικό μέλημα κατά την τοποθέτησή τους. Μιας και πρόκειται στην πλειοψηφία τους για εγκαταστάσεις και οι περισσότερες είναι και διαδραστικές, ήταν βασικό να υπάρχει ο κατάλληλος χώρος για την καθεμία. Σε αυτό εξυπηρέτησε ιδιαίτερα ο μεγάλος εκθεσιακός χώρος του Ρομάντσο. Τα έργα λοιπόν, τοποθετήθηκαν έτσι ώστε να έχουν το δικό τους κομμάτι στο χώρο αρκετό και για τους επισκέπτες που θα διαδρούν μαζί τους. Η ηχητική εγκατάσταση απαιτούσε την απομόνωσή της σε έναν ειδικά διαμορφωμένο χώρο. Για να επιτευχθεί αυτό χρησιμοποιήθηκε μια αυτό-στηριζόμενη κουρτίνα που μας παραχωρήθηκε από την εταιρεία AVITECH καθώς ο εκθεσιακός χώρος ήταν ενιαίος. Σημαντικό ζήτημα ήταν τα μεγάλα παράθυρα και η δυσκολία να επιτευχθεί η απαραίτητη συσκότιση που θα εξυπηρετούσε την προβολή. Σε συνεργασία με τη σκηνογράφο Νόρα Δελιδήμου, καταφέραμε να τα καλύψουμε με χοντρά λευκά χαρτόνια.

2. κειμενικές και οπτικές τεχνολογίες ερμηνείας

Σε μουσειακές εκθέσεις και κυρίως σε μουσεία τέχνης, οι επιμελητές συχνά προτιμούν να αφήνουν τα εξαγόμενα νοήματα ανοιχτά και διφορούμενα. Ακόμα κι αν τα **επιμελητικά κείμενα** προτείνουν στοχευμένες αναγνώσεις της έκθεσης, όπως κυρίως στα επιστημονικά μουσεία, δε μπορούν να εγγυηθούν έναν μοναδικό τρόπο οργάνωσης της εμπειρίας (Hooper-Greenhill, 2000:4). Στο πλαίσιο αυτό, όσον αφορά στις επιμελητικές ετικέτες, αυτές τοποθετήθηκαν σε κοντινή απόσταση από το κάθε έργο με επιλεγμένες πληροφορίες (καλλιτέχνης, τίτλος, χρονολογία, περιγραφή) σε ένα σύντομο κείμενο. Το κείμενο αυτό έδινε λίγα στοιχεία για τα νοήματα και τις ερμηνείες των έργων και στην περίπτωση των διαδραστικών/συμμετοχικού τις βασικές οδηγίες για να επιτευχθεί η λειτουργία/διάδραση. Η αλήθεια είναι ότι λόγω του χαμηλού φωτισμού, για την καλύτερη προβολή των έργων, δεν ήταν εύκολα διακριτές από τους επισκέπτες και πολλοί από αυτούς τελικά δεν τις πρόσεξαν. Εκ των υστέρων σκεφτήκαμε ότι θα έπρεπε να είχε τοποθετηθεί μια μικρή φωτιστική πηγή δίπλα σε καθεμία. Τυπώθηκαν σε ματ (αμμοβολή) ακρυλικά φύλλα (plexiglass) ώστε να μην αποσπούν την προσοχή από τα έργα και προκειμένου να λειτουργήσουν σαν φυσική συνέχεια των λευκών τοίχων του χώρου. Ωστόσο, έγινε και από τις δύο επιμελήτριες κατανοητή η ανάγκη του κοινού για περισσότερες πληροφορίες ή για συζήτηση υπό τη μορφή ξεναγήσεων για τον τρόπο λειτουργίας ή/και τις σκέψεις των καλλιτεχνών πίσω από κάθε έργο.

Στην υποδοχή, υπήρχε η **ειδική σήμανση** που προειδοποιούσε τους επισκέπτες ότι η έκθεση βιντεοσκοπείται για ερευνητικούς λόγους, **αφίσες και φυλλάδια** με τις βασικές πληροφορίες για την έκθεση και λίγα λόγια για το κάθε έργο.



εικόνα 5: Υποδοχή επισκεπτών

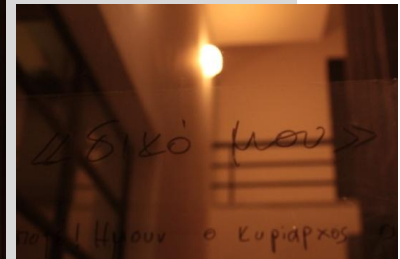
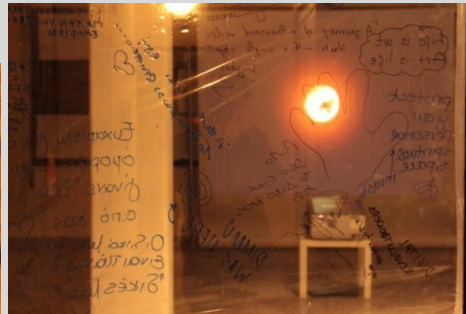
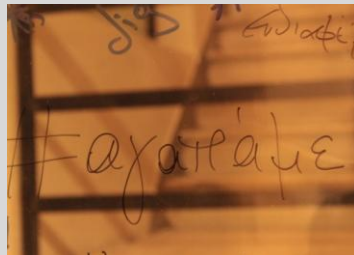
Για το **βιβλίο επισκεπτών** της έκθεσης αποφασίσαμε να εκμεταλλευτούμε τις μεγάλες γυάλινες επιφάνειες της εισόδου. Κολλήσαμε πάνω τους διαφάνειες και με ανεξίτηλο μαρκαδόρο κάθε επισκέπτης μπορούσε να αφήσει το σχόλιο του επάνω στις πόρτες. Θεωρήσαμε ότι καθώς ο κεντρικός προβληματισμός της έκθεσης αφορά στις

προσωπικές μας κατακτήσεις στην πόλη σε συνύπαρξη και αλληλεπίδραση με τους υπόλοιπους, όλη η διαδικασία του να αφήνει ο καθένας ένα σχόλιο βρίσκοντας κενό χώρο στη διαφάνεια ή σε συνδυασμό με άλλα σχόλια θα ήταν αντιπροσωπευτική για την κεντρική ιδέα της έκθεσης. Η εικόνα της εισόδου γεμάτη με λέξεις και σκίτσα από τους επισκέπτες βοήθησε πολύ στο να αισθανθούν ότι αφήνουν το προσωπικό τους στοιχείο στην έκθεση. Κάποιοι από αυτούς είπαν:

«Είναι το πιο πρωτότυπο βιβλίο επισκεπτών που έχω δει»

«Τώρα άφησα και το δικό μου στοιχείο»

«Είναι τέλειο που η έκθεση ξεκινάει με τα δικά μας σχόλια»



Εικόνες 6,7,8,9: Το «βιβλίο επισκεπτών» της έκθεσης

3. τεχνολογίες διαρρύθμισης

Όπως προαναφέρθηκε, ο εκθεσιακός χώρος θυμίζει μοντέρνο λευκό κύβο. Οι λευκοί τοίχοι συνέβαλλαν στην καλύτερη παρουσίαση των έργων αναδεικνύοντας τα. Ο φωτισμός ήταν ιδιαίτερα χαμηλός, όπως απαιτεί συνήθως η ψηφιακή τέχνη, προερχόταν από την οροφή και προσανατολιζόταν κυρίως στην είσοδο της έκθεσης. Ο χώρος όπου παρουσιάζεται η έκθεση, είναι κενός, με την έννοια της απουσίας επίπλων, και υπάρχει μόνο ένα μικρό λευκό τραπέζι στην υποδοχή από όπου οι επισκέπτες μπορούσαν να παίρνουν τα flyers με τις πληροφορίες για την έκθεση, με μερικές καρέκλες τριγύρω για την περίπτωση που κάποιος χρειαζόταν να καθίσει.

4. τεχνολογίες απτικής διάδρασης με τα εκθέματα:

Ο πιο γνωστός και κοινός κανόνας σε μουσεία και γκαλερί είναι αυτός του «μην αγγίζετε». Σε αυτή την έκθεση πέρα από τον εξοπλισμό, για τον οποίο δεν υπήρχε καμία προειδοποιητική ετικέτα, η απτική σχέση με τα έργα ήταν βασική προϋπόθεση. Οι επισκέπτες ήταν ελεύθεροι να ακουμπήσουν και να πλησιάσουν τα έργα χωρίς κανέναν περιορισμό.

5. χώροι πέρα από την έκθεση:

Καθώς ο εκθεσιακός χώρος ήταν ενιαίος, δεν υπήρχε η δυνατότητα πρόσβασης σε κάποιο άλλο δωμάτιο, εκτός από τις τουαλέτες που βρίσκονταν έξω από αυτόν. Τα διπλανά γραφεία, που ανήκουν στους εργαζόμενους του Ρομάντσο, λειτούργησαν σαν αποθηκευτικός χώρος για την παραγωγή της έκθεσης και το κοινό δεν μπορούσε να εισέλθει εκεί. Το μόνο κομμάτι του χώρου όπου οι επισκέπτες μπορούσαν να

πλησιάζουν, ήταν ένα γωνιακό σημείο σχετικά απομονωμένο από τα έργα που προοριζόταν για να αφήνουν τα πράγματά τους (τσάντες, παλτό, κλπ) για όσο χρόνο βρίσκονταν στην έκθεση.

1.5 γραφιστικά

Το έκθεμα είναι η αναντικατάστατη ψυχή του μουσείου, αλλά, κατά τις σύγχρονες μουσειολογικές αντιλήψεις δε μιλάει από μόνο του. Αφηγείται ό,τι ο νοηματικός και ο χωρικός-μουσειολογικός σχεδιασμός το βάζει να αφηγηθεί μέσω της επιλογής, όχι μόνο του εκθεσιακού αλλά και του συνοδευτικού τεκμηριωτικού υλικού, όπως και της σχέσης τους στον εκθεσιακό χώρο. Το συνοδευτικό τεκμηριωτικό υλικό συνθέτει το πλαίσιο αναφοράς μέσα στο οποίο προβάλλεται η σημασία του εκθέματος (Τζώνος, 2013:127). Μέσω του υλικού αυτού, κάθε έκθεση συνθέτει την οπτική της ταυτότητα και επικοινωνείται στο μελλοντικό της κοινό. Για τον Meggs (1992:8), οι 3 σαφείς στόχοι της γραφιστικής επιμέλειας είναι: να καθοδηγήσει, να ευχαριστήσει και να παρακινήσει. Είναι η υπέρβαση της απλής μεταφορά πληροφοριών, εντείνει το μήνυμα και εμπλουτίζει την εμπειρία του κοινού. Για το «δικό μου», σε συνεννόηση και συνεργασία με το γραφίστα καταλήξαμε να δημιουργήσει πέρα από το λογότυπο, την αφίσα και τον κατάλογο με τις αναλυτικές πληροφορίες, τα βιογραφικά των καλλιτεχνών και τις περιγραφές των έργων. Όλες οι γραφιστικές ανάγκες της έκθεσης καλύφθηκαν από το Γιώργο Καλοφωλιά. Για το λογότυπο αποφάσισε να χρησιμοποιήσει το χαρακτηριστικό δυαδικό σύστημα ενώνοντας τα ψηφία 0 και 1 και σχηματίζοντας το αρχικό «δ» του τίτλου και τονίζοντας με τον τρόπο αυτό τον βασικό ρόλο της τεχνολογίας στην έκθεση. Πιο συγκεκριμένα, ο ίδιος αναφέρει:

Το δυαδικό σύστημα λειτουργεί ως φιλοσοφική αλλά και οπτική απόδοση των αντιθέτων. Το άτομο και το σύνολο, το ιδιωτικό στοιχείο έναντι στο κοινό. Το ένα ενάντια στο όλο. Ο αριθμός 1 και ο αριθμός 0, η ανοιχτή γραμμή και το κλειστό σχήμα του κύκλου. Ζευγάρια από έννοιες ή ιδέες που συγκρούονται. Το δυαδικό σύστημα στη γλώσσα και στη σκέψη παρουσιάζεται ως δυο θεωρητικά αντίθετα που τοποθετούνται το ένα δίπλα στο άλλο. Η ψηφιακή οντότητα της έκθεσης εκφράζεται μέσα από τη δυαδικότητα.



Εικόνα 10. Το λογότυπο της έκθεσης

Για την αφίσα της έκθεσης χρησιμοποίησε την ανοιχτή σε μεταφορές έννοια του προσωπικού χώρου και την παρομοίωσε με ένα διαφανές κουτί που σε συνδυασμό με το φως και τις σκιές παρέπεμπε σε έναν αφηρημένο μικρό ιδιωτικό χώρο. Εκτός από τις πληροφορίες της έκθεσης η αφίσα περιλαμβάνει φυσικά τους υποστηρικτές και χορηγούς της.



Εικόνα 11. Η αφίσα της έκθεσης

Τέλος, ο Γιώργος Καλοφωλιάς επιμελήθηκε και τον κατάλογο της έκθεσης τον οποίο μπορεί κανείς να «ξεφυλλίσει» στο διαδίκτυο και γραφιστικά κινείται στο ίδιο ύφος με την αφίσα. Οι ίδιες φωτογραφίες πλαισιώνουν και τη διπλωματική εργασία για ένα γενικό και ομοιόμορφο αποτέλεσμα.

1.6 χορηγίες-χρηματοδότηση

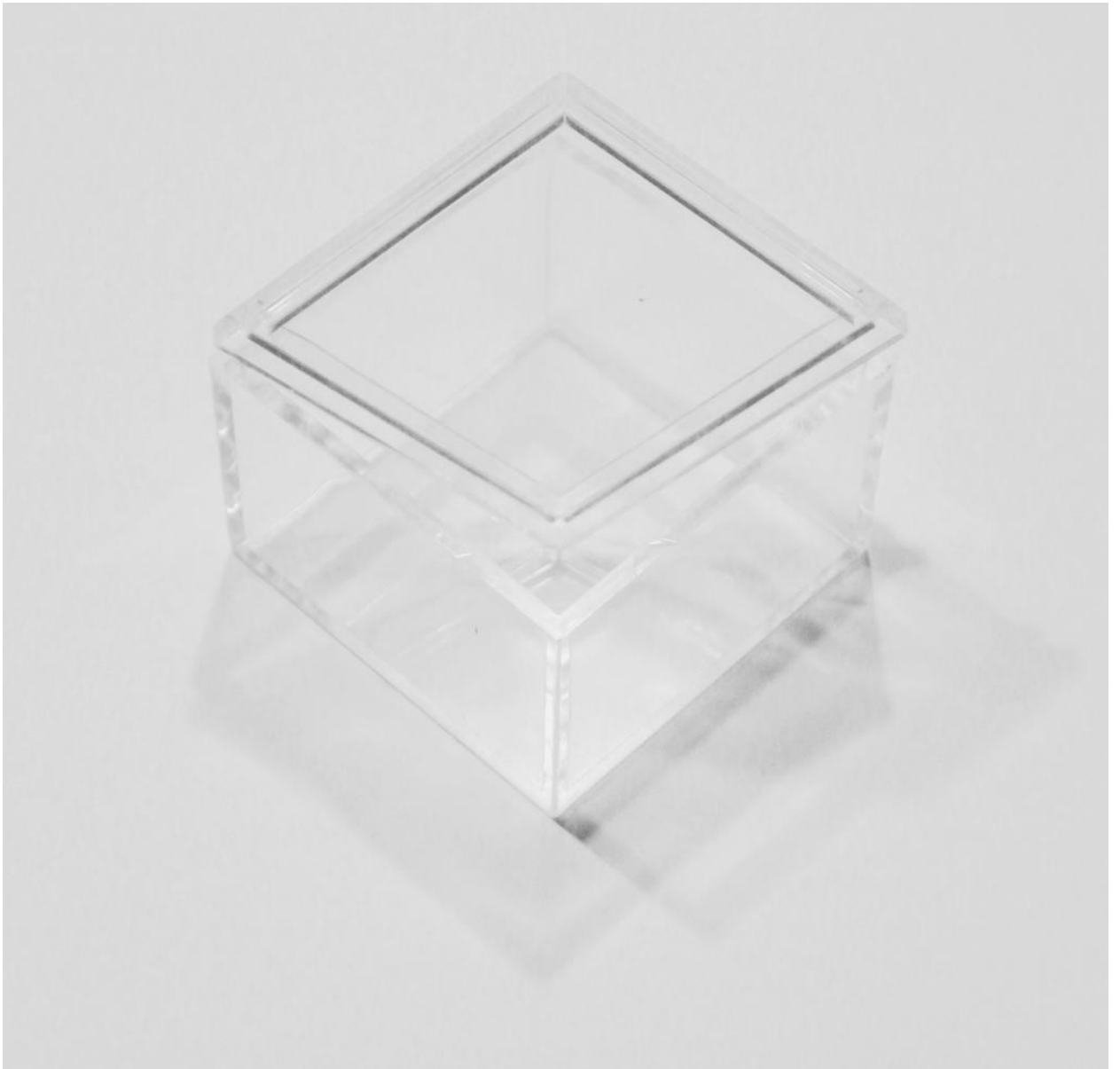
Για την πραγματοποίηση της έκθεσης απευθυνθήκαμε σε διαφορετικούς οργανισμούς με στόχο και χρηματικές αλλά και σε είδος χορηγίες. Τελικά, λόγω το μικρού χρονικού διαστήματος που είχαμε στη διάθεση μας καταφέραμε να κλείσουμε τις παρακάτω συμφωνίες:

1. Δωρεάν διάθεση του πολυχώρου «**Ρομάντσο**» για την πραγματοποίηση της έκθεσης στον 1^ο όροφο του κτιρίου.
2. Προνομιακές τιμές / υψηλές εκπτώσεις από το κατάστημα ηλεκτρονικών ειδών «**Grobotronics**», για τη δημιουργία των έργων.
3. Χορηγία εξοπλισμού για την παρουσίαση και προβολή των έργων από την εταιρεία παραγωγής «**AVITECH**»
4. Μικρή οικονομική υποστήριξη για τις παραγωγικές ανάγκες της έκθεσης από την εταιρεία συμβούλων «**A.T. MANAGEMENT**»
5. Catering για την ημέρα των εγκαινίων (16 Μαρτίου) από το διαδικτυακό site διανομής «**e-food.gr**»

Τα υπόλοιπα έξοδα που προέκυψαν καλύφθηκαν από τις συνδιοργανώτριες.

1.7 επικοινωνία

Το πιο βασικό εργαλείο για την επικοινωνία της έκθεσης στο κοινό ήταν σαφώς το διαδίκτυο. Φτιάξαμε την ιστοσελίδα της στο facebook (www.facebook.com/events/138121696575768/), σελίδα η οποία ενημερωνόταν σχεδόν καθημερινά (με βιογραφικά καλλιτεχνών, λεπτομέρειες για τα έργα, φωτογραφίες) και είχε εξαιρετική ανταπόκριση. Για τις καταχωρήσεις της έκθεσης σε έντυπα και ηλεκτρονικά μέσα (μερικές από αυτές βρίσκονται στο παράρτημα), χρησιμοποιήσαμε τις προσωπικές μας γνωριμίες και με τη βοήθεια της Νατάσας Πανδή, υπεύθυνης επικοινωνίας σε διαφορετικούς οργανισμούς, στείλαμε το δελτίο τύπου σε διαφορετικά μέσα ενημέρωσης. Ακόμα, χάρη στο Ρομάντσο και τη συνεργασία του με τη LIFO και την Κατερίνα Ηλιακή δώσαμε μια συνέντευξη για την προώθηση της έκθεσης (http://www.lifo.gr/print/small_talk/93864). Τέλος, το «δικό μου» λειτούργησε σαν έμπνευση για ένα άρθρο της Έμιλυ Καποθανάση και της Γεωργίας Σουβατζή της ιστοσελίδας deBop (www.debop.gr).



κεφάλαιο 2ο: τα έργα

*«Η λειτουργικότητα ενός υπολογιστή κρύβει μια αισθητική ποιότητα: η ομορφιά των συνθέσεων, η αποτελεσματικότητα του λογισμικού, η ασφάλεια του συστήματος, η κατανομή των δεδομένων, είναι όλα χαρακτηριστικά μιας νέας αισθητικής»
(Franco Mattes σε Tribe & Jana, 2006:23).*

Ο σκοπός μιας μουσειακής έκθεσης είναι να επηρεάσει αποτελεσματικά ένα κομμάτι των ενδιαφερόντων, της στάσης ή των αξιών του επισκέπτη, χάρη στα νοήματα που αυτός προσδίδει στα έργα τέχνης που εκθέτονται - μια διαδικασία που διεγείρεται και διατηρείται μέσω της εμπιστοσύνης του στην αυθεντία που περιβάλλει τα εν λόγω αντικείμενα (Lord, 2001:18). Για την έκθεση «δικό μου», η ανάγκη προέκυψε κυρίως λόγω της περιορισμένης ένταξης των ψηφιακών τεχνών στην ελληνική πολιτιστική ατζέντα παρά το γεγονός ότι αποτελούν σημαντικό κομμάτι της σύγχρονης τέχνης.

Οι **ψηφιακές τέχνες** εντάσσονται στη γενικότερη ομπρέλα των new media arts (τέχνη των νέων μέσων) και αφορούν στην καλλιτεχνική έκφραση που χρησιμοποιεί την ψηφιακή τεχνολογία ως ένα ουσιαστικό μέρος της δημιουργικής διαδικασίας και της παρουσίας της. Ο αντίκτυπος της ψηφιακής τεχνολογίας έχει δραστικά μετατρέψει δραστηριότητες όπως η ζωγραφική, το σχέδιο, η γλυπτική και η μουσική/ήχος, ενώ και νέες μορφές, όπως η διαδικτυακή τέχνη, η ψηφιακή εγκατάσταση και η εικονική πραγματικότητα, έχουν γίνει πια αναγνωρισμένες καλλιτεχνικές πρακτικές. Γενικότερα, η **new media art** περιλαμβάνει έργα τέχνης που δημιουργήθηκαν μέσω των νέων τεχνολογιών, συμπεριλαμβανομένης της ψηφιακής τέχνης, των computer graphics, του animation, της εικονικής τέχνης, της διαδικτυακής τέχνης, της διαδραστικής τέχνης, των video games, της ρομποτικής, της 3D εκτύπωσης, της cyborg τέχνης και της βιοτεχνολογίας. Η new media art συχνά στοχεύει στην αλληλεπίδραση μεταξύ του καλλιτέχνη και του παρατηρητή ή μεταξύ παρατηρητών και έργου τέχνης, χαρακτηριστικό πολύ κοινό και με άλλες μορφές της σύγχρονης τέχνης.

Τα έργα της έκθεσης είναι κατά βάση **διαδραστικές εγκαταστάσεις**, απόφαση που είχαμε πάρει από την αρχή, παρά το κόστος της δημιουργίας τους και του εξοπλισμού προβολής τους, λόγω του μοναδικού καλλιτεχνικού αποτελέσματος αλλά και εξαιτίας των σχέσεων που δημιουργούν με το κοινό. Μια εγκατάσταση ορίζεται ως ο καθορισμένος χώρος μέσα στον οποίο «φιλοξενείται» ένα καλλιτεχνικό όραμα ή αύρα, δίνοντας το έναυσμα για μια σειρά από διάφορα φαινόμενα (Rosenthal, 2003:26). Στη μετανεωτερικότητα, ο πολύπλευρος χαρακτήρας των εγκαταστάσεων (installations) δεν έχει ακόμη κατανοηθεί πλήρως. Πρώτα απ' όλα, πρέπει να γίνει κατανοητός και να αναγνωριστεί ως ένας τρόπος, όσο ελαστικό κι αν είναι το πλαίσιο της οριοθέτησης του, που προσφέρει τις μέγιστες δυνατότητες για έρευνα και έκφραση. Δεύτερον, έχοντας επιτύχει παγκόσμια πρόσβαση, η πρακτική αυτή μπορεί

να επιτρέψει στην τέχνη μια γενικότερη φιλοδοξία για καθολικότητα. Τρίτον, επειδή η τέχνη αυτής της μορφής δεν μπορεί να νοηθεί χωριστά από το συγκείμενό της, ακριβώς αυτός ο συνδυασμός του έργου και του χώρου που εκτίθεται, προσομοιάζει τελικά σε μια πραγματική εμπειρία, με αποτέλεσμα και η τέχνη να έχει πράγματι προσαρμοστεί σε αυτή τη συνθήκη (Rosenthal, 2003:25). Τα χαρακτηριστικά αυτά εξυπηρετούσαν και το σκοπό της πραγματοποίησης της έκθεσης αλλά και το ερευνητικό ενδιαφέρον που σχετίζεται με την επικοινωνία κοινού και τέχνης.

2.1 γιατί ψηφιακή τέχνη; γιατί διάδραση;

Η εμπειρία της τέχνης είναι έτσι κι αλλιώς πάντα ενεργή, και με μια μεταφορική έννοια διαδραστική, καθώς συγκροτείται από την αλληλεπίδραση του πλαισίου, της αντίληψης και της παραγωγής του νοήματος στο μυαλό του κοινού. Ωστόσο, με την «έκρηξη» της τεχνολογίας δημιουργείται μια νέα μορφή εμπειρίας της τέχνης. Σε ένα διαδραστικό, ηλεκτρονικά κατασκευασμένο, έργο τέχνης η αλληλεπίδραση δεν είναι μόνο ψυχολογική ή φιλοσοφική, αλλά συγκροτείται από τις σημαντικές ανταλλαγές που συμβαίνουν μεταξύ ενός ατόμου και ενός αντικειμένου. Κοινό και «μηχάνημα» δημιουργούν το δικό τους μοναδικό διάλογο που παράγει ένα διαφορετικό έργο τέχνης κάθε φορά (Muller et al., 2006:197). Στη διαδραστική ψηφιακή τέχνη, ο καλλιτέχνης προβληματίζεται σχετικά με το πώς «συμπεριφέρεται» το έργο τέχνης, το πώς το κοινό αλληλεπιδρά με αυτό (και ενδεχομένως με το πώς οι επισκέπτες αλληλεπιδρούν μεταξύ τους μέσα από αυτό) και, τελικά, με τη συνολική εμπειρία και το βαθμό εμπλοκής των συμμετεχόντων. Σαφώς τα ζητήματα αυτά αποτελούσαν ανέκαθεν κομμάτι της σκέψης των καλλιτεχνών, αλλά στην περίπτωση της διαδραστικής τέχνης έχουν γίνει πιο σαφή και εμφανή μέσα στο γενικότερο κανόνα (Edmonds, 2010:257). Οι ίδιοι προβληματισμοί απασχολούν και τους 5 καλλιτέχνες της έκθεσης οι οποίοι θεώρησαν ισχυρό κίνητρο για τη συμμετοχή τους το είδος της έρευνας κοινού που τους προτείναμε. Η πρόκληση όμως ήταν μεγάλη και για μας καθώς το ελληνικό κοινό δεν έρχεται συχνά σε επαφή με τέτοιου είδους τέχνη οπότε η μεγαλύτερη μας ανησυχία ήταν η ανταπόκρισή του. Η σύνδεση με τέτοια έργα δεν περιορίζεται μόνο στο χρόνο που θα ξοδέψει για να το δει. Εκφράζεται και με το τι κάνει, τον τρόπο που αναπτύσσονται οι αλληλεπιδράσεις μαζί του (Edmonds, 2010:260). Πέρα λοιπόν από το ενδιαφέρον για την ανάδειξη των δυνατοτήτων που προσφέρει η ψηφιακή τέχνη, θεωρήσαμε ότι είναι ένα εξαιρετικό μέσο για μια πιο ορατή και απτή επικοινωνία με την τέχνη γενικότερα. Ωστόσο, μπορεί να επηρεάσει μια έρευνα κοινού και τα αποτελέσματά της, τον τρόπο που θα εκφράζεται και θα δημιουργεί ο κάθε καλλιτέχνης; Είναι ικανή αυτή η γνώση να τον αλλάξει; Είναι ένας προβληματισμός που αναπόδραστα μας απασχόλησε με αφορμή τη συγκεκριμένη έρευνα κοινού.

Συχνά, μεταξύ των επιπτώσεων που προκύπτουν από τις νέες τεχνολογικές εφαρμογές αναφέρονται και η αποξένωση ή η τάση μοναχικότητας του χρήστη, του οποίου οι σχέσεις διαμεσολαβούνται πια μέσω οθονών. Κατά τη δεκαετία του εβδομήντα, οι Stroud Cornock και Ernest Edmonds μίλησαν για μια νέα έννοια που αφορά στη σχέση μεταξύ καλλιτέχνη, έργου και κοινού σε συνδυασμό με τη νέα αυτή

μορφή διαδραστικότητας της τέχνης που βασίζεται στην τεχνολογία. Περιγράφουν μια ισχυρή εμπειρία τέχνης στην οποία αναφέρονται ως «μήτρα» (Cornock και Edmonds 1973). Όλα τα στοιχεία της, ο καλλιτέχνης, το κοινό και το έργο (που αναφέρονται ως το «σύστημα της τέχνης») συμμετέχουν ενεργά στην πραγματοποίηση του έργου τέχνης. Οι σημασίες του αποκτώνται μέσω της διαδικασίας της ανταλλαγής, και η διαδραστικότητα είναι το μέσο γι' αυτή την κατεύθυνση (Muller et al., 2006:197). Στην πραγματικότητα, πέρα από τη διάδραση έργου-επισκέπτη, ο στόχος της τέχνης αυτής είναι η σχέση επισκέπτη-καλλιτέχνη, ακόμα και επισκέπτη-επισκέπτη, ανατρέποντας την εικόνα του μοναχικού χρήστη, αποξενωμένου από τις κοινωνικές ανταλλαγές.

Ακόμα, όντας συνυφασμένες με το περιβάλλον, οι εγκαταστάσεις μπορούν τελικά να θεωρηθούν μιας μορφής αναπαράσταση της ζωής. Αυτή η φυσική σύγκλιση σε συνδυασμό με τη χρήση κοινών υλικών, είναι τελικά ένα σχόλιο για την ανθρώπινη κατάσταση με έναν τρόπο πραγματικά αποτελεσματικό καθώς πρόκειται για την ουσία της ζωής (Rosenthal, 2003:27). Ο graphic artist Robert Rauschenberg (1925-2008) συνήθιζε μάλιστα να λέει ότι δουλεύει στο «μεταίχμιο μεταξύ ζωής και τέχνης». Δεν πρόκειται για διαμεσολάβηση ή αναπαράσταση εμπειρίας, η ψηφιακή διαδραστική τέχνη είναι μια ζωντανή, φυσική εμπειρία.

2.2 ψηφιακή τέχνη στην Ελλάδα: μια σύντομη σκιαγράφιση

Οι δράσεις γύρω από τα νέα μέσα στη χώρα μας είναι εξαιρετικά περιορισμένες παρόλο που αποτελούν ένα βασικό κομμάτι έκφρασης της σύγχρονης τέχνης. Ιστορικά, η σύγκλιση της επιστήμης, της τεχνολογίας και της τέχνης δεν είναι χαρακτηριστικό μόνο της ψηφιακής εποχής. Ξεκίνησε κατά τη διάρκεια του 20ου αιώνα ως μια πειραματική πρακτική, που έχει τις ρίζες της στην Μοντερνισμό και στα τεχνολογικά επιτεύγματα του τέλους του 19ου αιώνα (1840-1880). Για παράδειγμα, οι καλλιτέχνες που χρησιμοποιούσαν την ηλεκτρική ενέργεια, τη φωτογραφία, τον κινηματογράφο, το βίντεο, τη ρομποτική και την τεχνολογία, προς το τέλος πια του 20ου αιώνα, ξεκίνησαν να δημιουργούν με τη χρήση των νέων μέσων, της ψηφιακής τεχνολογίας και της βιοτεχνολογίας. Όλες αυτές οι τάσεις και τα κινήματα έφτασαν στην Ελλάδα από τις δυτικές πρωτεύουσες, όπου γεννήθηκαν, αλλά η διεπιστημονική προσέγγιση της τέχνης άρχισε να αφορά ευρέως Έλληνες καλλιτέχνες και μερικούς θεωρητικούς της τέχνης, μόνο από τη δεκαετία του 1990 και μετά. Σε μια γενική εικόνα της πρώιμης τέχνης των νέων μέσων στην Ελλάδα, θα δούμε πολύ περισσότερο πειραματισμό σε ψηφιακά βίντεο και βίντεο-εγκαταστάσεις και λιγότερο σε streaming media, διαδραστικότητα, προγραμματισμό, βιντεοπαιχνίδια, αισθητήρες και ρομποτική (Hatziziannaki, 2012).

Στα γεγονότα που σημάδεψαν την πρώτη περίοδο της ελληνικής new media art από το 2000 έως το 2008 περιλαμβάνεται και η ανάπτυξη των υποδομών, των θεσμών και της ίδιας της καλλιτεχνικής δραστηριότητας. Παραδειγματικά, το 2000, άνοιξε τις πόρτες του το *Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης* και από τα πρώτα χρόνια λειτουργίας του, συμπεριέλαβε στο πρόγραμμά του βίντεο και εκθέσεις με τη χρήση των νέων

μέσων. Λίγο νωρίτερα, το πρώτο *Φεστιβάλ Ελληνικής Τέχνης και Τεχνολογίας*, το οποίο ιδρύθηκε το 1998, μετονομάστηκε σε *Media@terra* και περιλάμβανε τα Βαλκάνια και τη Μεσόγειο (μέχρι και το 2006). Από το 2003 και μετά, τα φεστιβάλ της new media art πολλαπλασιάζονται και περιλαμβάνουν: το ετήσιο *Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακού Κινηματογράφου Αθήνας* (2003-2009) το μουσικό φεστιβάλ *Synch* (2004-2011), το *ATHENS VIDEO ART FESTIVAL* (2005), που προβάλλει την ελληνική και διεθνή βιντεο-τέχνη (και από τον Ιανουάριο του 2015 μετονομάστηκε σε *Athens Digital Arts Festival*), το *Festival Midden* στην Καλαμάτα, που ιδρύθηκε το 2005 και περιλαμβάνει και video art, το *Animasyros*, ένα ετήσιο *Διεθνές Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων*, το οποίο ξεκίνησε στη Σύρο το 2008 και το *Φεστιβάλ MIR* που περιλαμβάνει παραστάσεις, τέχνη των νέων μέσων και πολυμέσων (Hatzigiannaki, 2012). Ωστόσο στο πέρασμα του χρόνου, ο μοναδικός σταθερός θεσμός προβολής και ανάδειξης των ψηφιακών τεχνών στη χώρα μας, παραμένει το *Athens Digital Arts Festival** με ιδρυτή και πρόεδρό του, τον Ηλία Χατζηχριστοδούλου:

**Το Athens Digital Arts Festival (ADAF) είναι ένα διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών και αποτελεί μια γιορτή του ψηφιακού πολιτισμού, μια ετήσια συνάντηση που φέρνει σε επαφή μια παγκόσμια κοινότητα καλλιτεχνών και κοινού. Στόχος του Athens Digital Arts Festival είναι να ενθαρρύνει, να ενεργοποιήσει και να προωθήσει όλες τις όψεις της ψηφιακής δημιουργίας φιλοξενώντας καλλιτέχνες και κοινότητες της Ελλάδας και του εξωτερικού (adaf.gr)*

Η Άννα Χατζηγιαννάκη (2012), ιστορικός τέχνης προσανατολισμένη στη media art από το 1994, αναφέρει για το ψηφιακό μέλλον της Ελλάδας:

Το μέλλον της new media art στην Ελλάδα συνδέεται άμεσα με το επίπεδο της τριτοβάθμιας εκπαίδευσης, τη νέα γενιά των Ελλήνων καλλιτεχνών και την κοινωνική δυναμική της χώρας. Αυτές οι μορφές τέχνης είναι πειραματικές, παρεμβατικές και σε πολιτιστικό και σε πολιτικό επίπεδο, είναι τέχνες που εξελίσσονται και ανταποκρίνονται στις αλλαγές του 21ου αιώνα.

2.3 τα έργα της έκθεσης

Την έκθεση συγκρότησαν 5 έργα Ελλήνων καλλιτεχνών εκ των οποίων τα 3 δημιουργήθηκαν αποκλειστικά για την έκθεση μέσα σε διάστημα ενός μήνα περίπου και τα 2 είχαν σχεδόν ολοκληρωθεί πριν τη συζήτηση με τους καλλιτέχνες, είχαν κοινή θεματική με την κεντρική ιδέα και τροποποιήθηκαν/τελειοποιήθηκαν για να αποτελέσουν μέρος της. Από αυτά, τα 3 είναι διαδραστικά, το 1 συμμετοχικό και το 1 βίντεο-προβολή.

2.4 Κυριακή Γονή και Megastructures beta_version

Η αγγλική λέξη cloud σημαίνει σύννεφο αλλά έχει ταυτόχρονα ταυτιστεί και με το διαδίκτυο, και πιο συγκεκριμένα με τη διαχείριση και ιδιοκτησία των δεδομένων. Το έργο megastructures beta_version αποτελεί μια αυθαίρετη, ποιητική μεταφορά των νέων συνθηκών χωρικότητας, ελέγχου, ιδιωτικότητας και συνδεσιμότητας που ανακύπτουν με την διαρκή εξέλιξη της τεχνολογίας. Ένα τοπίο κατασκευασμένο από θραύσματα ζωγραφικής, επεξεργασμένων διαδικτυακών εικόνων και κώδικα αιωρείται μέσα στα σύννεφα και αποκαλύπτεται μόνο στο επίμονο και διεισδυτικό βλέμμα του θεατή, σχολιάζοντας τη ρευστότητα των ορίων ψηφιακού και φυσικού χώρου.



Εικόνα 12. megastructures beta_version

Το **Megastructures beta_version** συγκροτείται από δύο επίπεδα: χωρίς τη συμμετοχή του θεατή μπορεί να παρακολουθήσει κανείς ένα μείγμα από χρωματισμένα σύννεφα που κινούνται στο χώρο. Σε δεύτερο επίπεδο βρίσκεται ένα κατασκευασμένο με διαφορετικά μέσα τοπίο το οποίο αποκαλύπτεται κάθε φορά σε έναν επισκέπτη μέσω της διάδρασης. Όταν αυτός τοποθετηθεί μέσα στο ειδικά τοποθετημένο πλαίσιο μπροστά στο έργο και κοιτάξει προσεκτικά την οθόνη, μέσα στα σύννεφα ξεχωρίζει ένας μικρός κύκλος. Όσο πιο προσεκτικά και επίμονα παρατηρείται αυτός από το κοινό τόσο περισσότερο μεγαλώνει. Όταν ανοίξει αρκετά ώστε να δίνει πρόσβαση στο δεύτερο επίπεδο του έργου ο θεατής μπορεί να κινήσει τον κύκλο με το σώμα του ώστε να αποκαλύπτει σταδιακά το τοπίο. Ποτέ ο κύκλος δεν μεγαλώνει τόσο ώστε να καλύψει ολόκληρο το δεύτερο τοπίο. Οι προϋποθέσεις για να καταφέρει κανείς να το δει, είναι η διαδρομή που θα ακολουθήσει χρησιμοποιώντας τον κύκλο, ο χρόνος που θα αφιερώσει και η επιθυμία του. Στην προσωπική της ιστοσελίδα (kyriakigoni.com) η Κυριακή Γονή συμπληρώνει:

Το έργο είναι μια αλληλουχία οθονών και εκτυπώσεων σε εξέλιξη, σχεδιάστηκε και παρουσιάστηκε στο πλαίσιο της σειράς έργων Territories of Oblivion. Οι περίπλοκες υποδομές, το ορατό και το αόρατο μέρος του δικτυωμένου χώρου εμπλουτίζουν την εικονογραφία των πλωτών νησιών και δομών που παρουσιάζονται στη συγκεκριμένη σειρά έργων.



Εικόνα 13. megastructures beta_version

Καθώς πρόκειται για ένα διαδραστικό έργο, η παρουσία του επισκέπτη στο χώρο είναι απαραίτητη προκειμένου να αποκαλυφθεί και να λειτουργήσει πλήρως. Οι θεατές αναμένεται να διαδράσουν με αυτό προκαλώντας με την παρουσία τους και την κίνησή τους την αποκάλυψη του αόρατου/κρυμμένου τοπίου πίσω από τα σύννεφα, μέσα στο cloud. Συγχρόνως, η καλλιτέχνης προτείνει και τη λειτουργία του σαν ένα επιτοίχιο έργο, δηλαδή την παρατήρησή του ακόμη και δίχως διάδραση. Η Κυριακή Γονή προσθέτει σε συνάρτηση και με το ερευνητικό κομμάτι της έκθεσης:

Τα όρια μεταξύ του παρατηρούμενου και του παρατηρητή αποδεικνύονται ασαφή και διαρκώς μεταβαλλόμενα, όπως τα όρια του ψηφιακού και φυσικού χώρου.

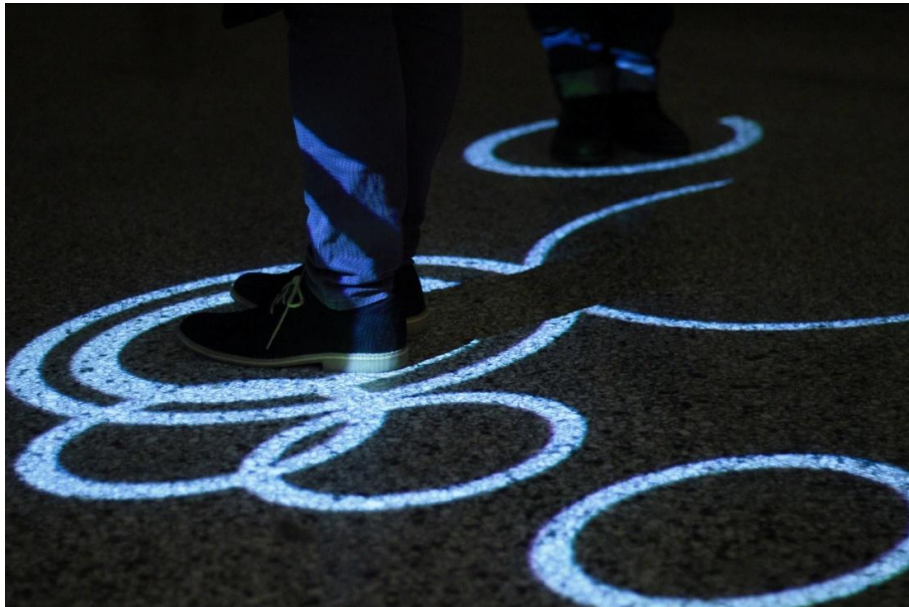
Στο χώρο της έκθεσης, οι επισκέπτες παρατηρούν και σχετίζονται με τα εκθέματα όσο οι κάμερες παρατήρησης καταγράφουν τη δημιουργία των διαδράσεων. Επιπλέον, η καλλιτέχνης σχολιάζει τη σύνδεση του έργου με την κοινωνιολογία του χώρου και την κεντρική ιδέα του «δικό μου», ως εξής:

Οι έννοιες του χώρου, της ταυτότητας, της κινητικότητας και του ανήκειν διαφοροποιούνται, επεκτείνονται διαρκώς μέσω της τεχνολογίας και του διαδικτύου. Νέα είδη συνδεσιμότητας, συνέχειας, απομόνωσης και ασυνέχειας αναδύονται μέσα σε αυτό που ονομάζεται cloud. Οι μορφές ελέγχου, εξουσίας και ιδιωτικότητας αντιστοίχως, επαναπροσδιορίζονται συνεχώς. Στον ψηφιακό χώρο τα απτά χωρικά όρια αναιρούνται προκαλώντας μία ρευστότητα και μία μεταβλητότητα όχι μόνο στις ιδιότητες του χώρου αλλά και στον τρόπο που τα υποκείμενα τον προσλαμβάνουν, τον σωματοποιούν και τον αναπαράγουν.

Πέρα από το σχόλιο πάνω στη ρευστότητα και τη μεταβλητότητα των ορίων της ιδιωτικότητας που γίνονται ακόμα πιο θολές καθώς όλο και περισσότερο αξιοποιούνται οι βέλτιστες δυνατότητες της τεχνολογίας, το έργο μπορεί να λειτουργήσει και σαν ένας προβληματισμός σχετικά με την προσωπική διαδρομή στην πόλη. Το δεύτερο τοπίο παραμένει το ίδιο για όλους τους επισκέπτες ωστόσο αυτό που αλλάζει είναι η πορεία και η διαδρομή ανακάλυψής του από τον καθένα. Σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, οι δρόμοι, τα κτίρια και όλα τα υλικά «συστατικά» μιας πόλης ελάχιστα μεταβάλλονται μέρα με τη μέρα. Παρόλ' αυτά κάθε μέλος της τα αντιλαμβάνεται με το δικό του τρόπο ανάλογα με τις διαδρομές και την κίνησή του.

2.5 Αθηνά Κανελλοπούλου και The Step-In project

Οι «μουσικές καρέκλες», το «κουτσό» και το «τζαμί» είναι λίγα από τα παιχνίδια που μαθαίνουν στα παιδιά τη νοηματοδότηση και διεκδίκηση του χώρου. Στο The Step-In project ο θεατής προσκαλείται να τοποθετηθεί μέσα σε έναν από τους κινούμενους κύκλους, που αποτελεί τον προσωρινό προσωπικό του χώρο και να συνυπάρξει με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Μέσα από αυτή την εμπειρία επαναπροσδιορίζονται έννοιες όπως ιδιωτικό και δημόσιο, ανταγωνισμός και συναγωνισμός, το «άλλο» και το «εγώ». Διαδρομές, βλέμματα και διαδράσεις αποδεικνύουν ότι η αρχή και το τέλος του κύκλου τελικά συναντιούνται.



Εικόνα 14. The Step-In project

Το **Step-In project** είναι μια επιδαπέδια βίντεο-εγκατάσταση, ένα έργο συμμετοχικό και όχι διαδραστικό. Ο επισκέπτης καλείται να επιλέξει έναν από τους κινούμενους κύκλους της εγκατάστασης, που αποτελεί τον προσωρινό προσωπικό του χώρο, να τον ακολουθήσει και να συνυπάρξει με τους υπόλοιπους συμμετέχοντες. Είναι η προβολή που κατευθύνει τον θεατή, χωρίς όμως να είναι έρμαιο των καταστάσεων που δημιουργούνται, έχει τη δυνατότητα να αποφύγει μια συνάντηση βγαίνοντας από το έργο ή αλλάζοντας κύκλο. Επιπλέον, η σκιά του δημιουργεί μια δυσκολία στην ανάγνωση του βίντεο και στην κίνηση του, όμως παράλληλα λειτουργεί σαν άμεσος προσδιορισμός της θέσης του και της δυσλειτουργικής κιναισθητικής αντίληψης της κοινωνίας. Όπως αναφέρει η καλλιτέχνης, δημιουργείται ένας παραλληλισμός με την αλληγορία της πλάνης του σπηλαίου του Πλάτωνα όπου οι σκιές αποτελούσαν αποτυπώσεις της σχέσης θέσης-χώρου-αντικειμένου σε κάτι που αρκετές φορές είναι μη πραγματικό και παραπλανά τον θεατή. Στο πλαίσιο αυτό, το κοινό καλείται να συμβιώσει μέσα σε ένα σκηνογραφημένο χορό με το «άλλο» είτε πρόκειται για πρόσωπο, είτε για κάποια σκιά που περιορίζει το χώρο του. Η Αθηνά Κανελλοπούλου προσθέτει:

Δημιουργώντας το Step-In Project κύριο μέλημα μου ήταν να επικοινωνήσω και να μελετήσω τις ανθρώπινες σχέσεις που αναπτύσσονται εντός ενός χώρου χαρακτηρισμένου ως χώρος τέχνης, ενώ παράλληλα, ήθελα να διερευνήσω τη διάδραση του κοινού όχι μόνο μέσα από το φίλτρο που προσφέρει το Step-In Project, αλλά και των θεατών/χρηστών της εγκατάστασης με την ίδια την προβολή. Δηλαδή να διαπιστώσω εάν ο σύγχρονος επισκέπτης μιας έκθεσης διαδρά πραγματικά με το έργο τέχνης και αν είναι εφικτό να διαμοιραστεί η νοηματοδότησή του αποκλειστικά μέσω της κιναισθησίας.



Εικόνα 15. The Step-In project

Η τέχνη είναι ένα πεδίο ανοιχτό για μια τέτοια κοινωνικό-χωρική μελέτη, που μοιάζει πολύ με πείραμα. Οι προσωρινές σχέσεις που δημιουργούνται μπορεί να είναι ανταγωνιστικές ή συναγωνιστικές, συνθέτοντας έτσι μια μικρογραφία της κοινωνίας, έναν μικρόκοσμο. Σχετικά με το πώς εντάσσεται το έργο της στους προβληματισμούς της κεντρικής ιδέας:

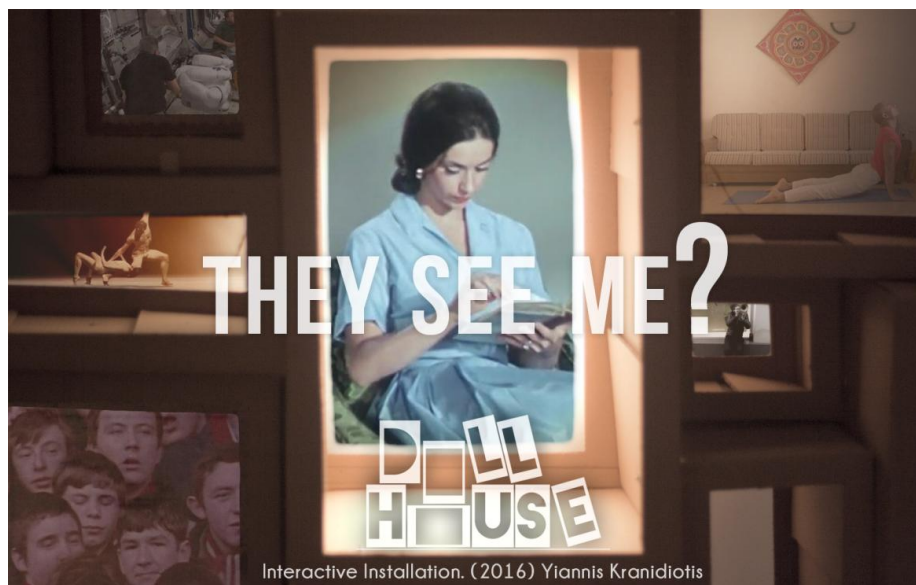
Το χωρικό στοιχείο (spatial element) είναι βασικός άξονας σε ένα μεγάλο τμήμα της σύγχρονης τέχνης και της προκειμένης εικαστικής πρότασης. Στη μετα-Γαλιλαίο αντίληψη του χώρου μιλάμε για κίνηση ή στάση σε σημεία, ενώ ήδη από το μεταμοντερνισμό ενυπάρχει η σκέψη της χωροθεσίας και των σχέσεων γειτνίασης, όπως αναφέρονται από το Foucault στο δοκίμιό του «Ετεροτοπίες» και σε άλλα κείμενα. Αυτό πραγματοποιείται όχι μόνο σημειακά και χωρικά (υλικά), αλλά λειτουργεί παράλληλα και με το κοινωνικό και ψυχολογικό γίνεσθαι (άυλα).

Τελικά, για το έργο αυτό, η τεχνολογία παίζει κατευθυντικό ρόλο. Είναι ο ρυθμιστής που κατευθύνει τον συμμετέχοντα να διαδράσει με τον χώρο και τους άλλους. Αφήνοντας το βίντεο να κατευθύνει το σώμα, όλη η εγκατάσταση λειτουργεί σε ένα πλαίσιο κοινωνικού χώρου. Ο θεατής μέσα από την συμμετοχή του στο περιβάλλον αυτής της κιναισθητικής εμπειρίας, νιώθει ότι μπαίνει σε ένα παιχνίδι. Ιδανικά, η εγκατάσταση χρησιμοποιείται κάθε φορά από 3 έως 12 συμμετέχοντες. Ο πρώτος στόχος είναι να αντιμετωπιστεί σαν ένα παιχνίδι μέχρι να γίνει αντιληπτό πως πρόκειται για ένα κοινωνικό πείραμα. Παρότι πρόκειται για συμμετοχικό έργο, το κομμάτι της διάδρασης αναμένεται κυρίως μεταξύ των επισκεπτών. Καθώς οι διαδρομές των κύκλων τους «αναγκάζουν» να έρθουν σε επαφή, το ενδιαφέρον αμέσως στρέφεται στις σχέσεις που δημιουργούν μεταξύ τους. Στη συζήτησή μας, η καλλιτέχνης προβλέπει:

Αναμένονται κάποιες μικρές αναστολές σε σχέση με τον αυθορμητισμό, καθώς το ελληνικό κοινό δεν είναι εξοικειωμένο με τη σχεσιακή αισθητική και τη διάδραση, και καθώς το παιχνίδι αυτό εντάσσεται σε ένα εκθεσιακό περιβάλλον, οι εκπλήξεις προβλέπονται ακόμα πιο σπάνιες.

2.6 Γιάννης Κρανιδιώτης και DOLLHOUSE

Ο προσωπικός χώρος δεν είναι πάντα μία υπαρκτή σταθερή τοποθεσία όπως το σπίτι μας, μπορεί να είναι ένα πεζοδρόμιο, μία διαδρομή ή μία καθημερινή συνήθεια. Στο DOLLHOUSE συνυπάρχουν 23 ένοικοι σε 23 κουτιά. Ο επισκέπτης έχει την δυνατότητα να κρυφοκοιτάξει τις ζωές τους μέσα σε αυτό το κουκλόσπιτο. Κάποιοι από ενοίκους θέλοντας να προστατεύσουν την ιδιωτικότητά τους, μας κλείνουν τα παράθυρα αποφεύγοντας την έκθεση και τα αδιάκριτα μάτια. Άλλοι επιζητούν την προβολή και κάνουν τα πάντα για να τραβήξουν την προσοχή μας. Υπάρχουν και αυτοί που αδιαφορούν εντελώς για την ύπαρξή μας. Ποιος από αυτούς μοιάζει με σένα;



Εικόνα 16. DOLLHOUSE

Το **DOLLHOUSE** είναι μία διαδραστική εγκατάσταση που αποτελείται από χαρτοκιβώτια τοποθετημένα σε μία οριζόντια δομή που θυμίζει κουκλόσπιτο. Εικαστικά έχει αναφορές στις δημιουργίες του Ζιμουν σε ό,τι αφορά στη χρήση των χαρτοκιβωτίων και τη σύνθεσή τους. Μέσα σε κάθε κουτί μπορούμε να παρακολουθήσουμε και έναν «ένοικο» που ζει σε αυτόν το χώρο. Κάποιοι «ένοικοι» του κουκλόσπιτου θέλουν να προστατεύσουν την ιδιωτικότητά τους ενώ κάποιοι άλλοι επιζητούν την προβολή της. Αυτό πετυχαίνεται καθώς όταν ο επισκέπτης πλησιάσει κάθε χαρτόκουτο κάποια από αυτά σβήνουν, άλλα ανάβουν και άλλα δεν επηρεάζονται. Τα συνεχώς αναμμένα κουτιά αντιπροσωπεύουν αυτούς που αδιαφορούν για το αν τους παρακολουθούν και τα συνεχώς σβηστά εκείνους που κάνουν τα πάντα για να μην τους δουν ενώ αυτά που ανάβουν το ακριβώς αντίθετο. Επίσης κάποια βίντεο αλλάζουν τυχαία κουτί μέσα στο χρόνο, ως ένα σχόλιο για την ρευστότητα του χώρου και της ιδιοκτησίας. Η αλληλεπίδραση με τον θεατή είναι ένας προβληματισμός σχετικά με το πόσο επηρεάζεται ο χώρος μας από το γεγονός ότι μας παρακολουθούν. Το περιεχόμενο των προβολών είναι κυρίως αποσπάσματα από ταινίες και αρχειακό υλικό που έχει μια έμμεση αναφορά στο χώρο και την ιδιωτικότητα. Τι θεωρεί ο καθένας προσωπικό χώρο; Πόσο επηρεάζεται ο χώρος μας από το γεγονός ότι μας παρακολουθούν; Θέλω να προστατεύσω την ιδιωτικότητά μου ή επιζητώ την προβολή της; Πόσο η προβολή της μπορεί να γίνει εμμονή; Αυτοί είναι μερικοί από τους προβληματισμούς που απασχολούν τον καλλιτέχνη για τη δημιουργία του DOLLHOUSE.



Εικόνα 17. DOLLHOUSE

Η τεχνολογία στο συγκεκριμένο έργο παίζει κυρίαρχο ρόλο και είναι απαραίτητη και για τη διάδραση με τον θεατή. Αποτελεί βασικό εργαλείο για την εμπλοκή του με τους «ένοικους» του κουκλόσπιτου καθώς τον τοποθετεί στη θέση αυτού που παρακολουθεί και σε πολλές περιπτώσεις επηρεάζει τις ζωές τους. Ο Γιάννης Κρανιδιώτης προσθέτει σχετικά:

Προσπάθησα να χρησιμοποιήσω την τεχνολογία στο βαθμό μόνο που θα μου χρησίμευε στην ανάδειξη αυτής της ιδέας και να αποφύγω τον κίνδυνο της υπερ-χρήσης της που συχνά μπορεί να αλλοιώσει ένα έργο και να το μετατρέψει σε «ψηφιακό τσίρκο».

Το DOLLHOUSE καθώς είναι ένα διαδραστικό έργο αναπόδραστα δημιουργεί μια ιδιαίτερη σχέση με τον επισκέπτη, ο οποίος θα το κατανοήσει στο σύνολό του μονό αν εμπλακεί μαζί του. Βασική παράμετρος γι' αυτό είναι η απόστασή του από το έργο. Μόνο όταν βρεθεί αρκετά κοντά σε κάθε κουτί πετυχαίνεται η σύνδεση του με τον αντίστοιχο «ένοικο». Ο καλλιτέχνης στη συζήτηση μας αναφέρει τα εξής:

Αυτό που περιμένω από το θεατή είναι να παρατηρήσει τα κουτιά χωριστά και να προσπαθήσει να δει την ιστορία του κάθε «ένοικου». Η έκπληξή του όταν ένα κουτί θα σβήσει ή θα ανάψει ελπίζω ότι θα του δημιουργήσει την ανάγκη για να εξερευνήσει το έργο περισσότερο. Όσο αφορά το ηχητικό μέρος, η χρήση μικρών ηχέων μέσα στα κουτιά αποσκοπεί στο να φέρει τον θεατή κοντά στο έργο και να τον κάνει να κρυφακούσει τα κουτιά και κατ' επέκταση τις ζωές τους. Η μετακίνηση κάποιων χώρων και των ήχων τους από κουτί σε κουτί εύχομαι ότι θα δημιουργήσει ένα ενδιαφέρον ηχοτοπίο που θα ενισχύσει την επιθυμία του θεατή για περαιτέρω εξερεύνησή του. Τέλος, ελπίζω το έργο να παρουσιάζει και εικαστικά ένα ενδιαφέρον ως σύνολο, με τον θεατή να παρατηρεί από απόσταση όλη αυτή την μικρή Βαβέλ.

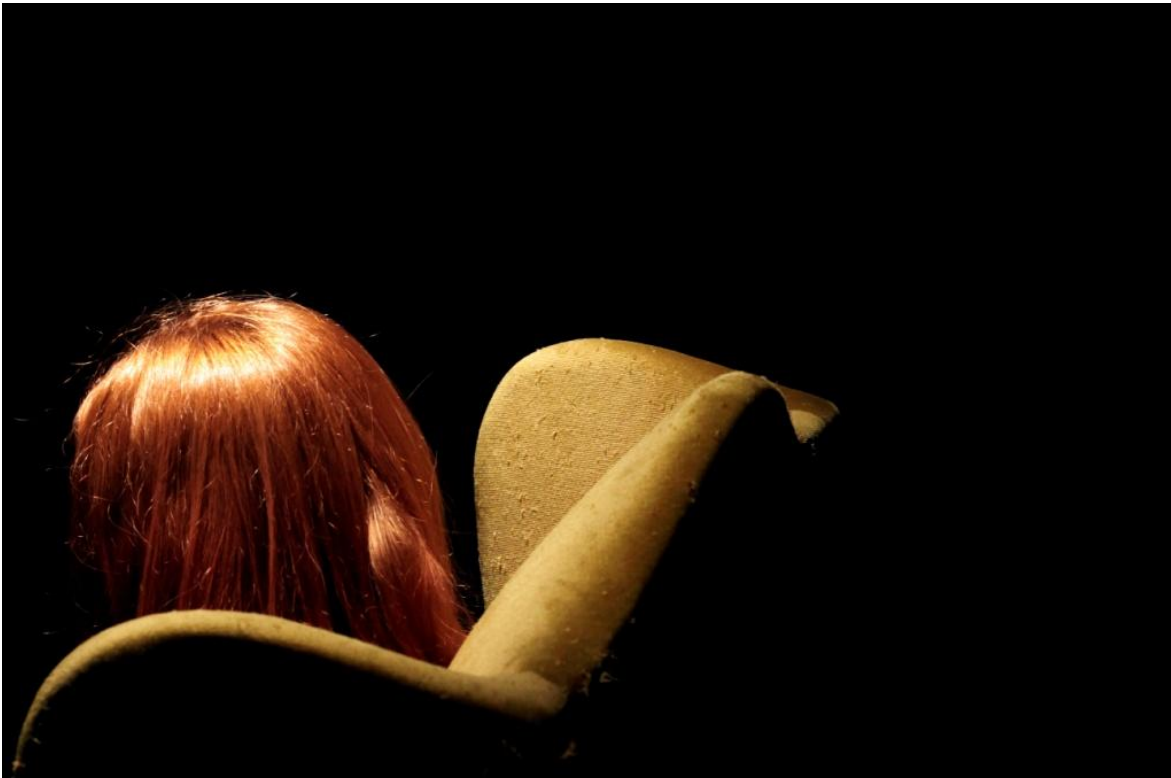
2.7 Λουκάς Μεσσηνέζης και God is sitting in a room

Στο Ιερό των ιερών, στα ενδότερα του ναού του Σολομώντα στα Ιεροσόλυμα, εκεί όπου κανένας άνθρωπος δεν μπορούσε να εισέλθει πέραν του αρχιερέα του ναού, εικάζεται ότι υπήρχε μία άδεια θέση. Εκεί βρισκόταν η παρουσία του θείου σε ένα χώρο ερμητικά κλειστό και απαγορευμένο. Η εγκατάσταση «God is Sitting in a Room» δίνει την ευκαιρία στον άνθρωπο να καθίσει στην θέση του θεού και ακούγοντας προσευχές από όλο τον κόσμο, να υποφέρει όπως εκείνος, να περιοριστεί και να εγκλειστεί, να νιώσει την εισβολή του άλλου στο χώρο, τον εγωισμό των ανθρώπων και την ανάγκη τους να κάνουν πραγματικότητα το όραμα της κατ' εικόνας και ομοιώσής τους με το Θεό.



Εικόνα 18. God is sitting in a room

Το **God is sitting in a room** συνθέτει μία πολυθρόνα η οποία είναι τοποθετημένη σε ένα άδριο σκοτεινό δωμάτιο. Η αναφορά γι' αυτή, είναι η άδρια θέση που εικάζεται ότι υπήρχε στο ιερό των ιερών, στα ενδότερα του ναού του Σολομώντα στα Ιεροσόλυμα. Κανένας άνθρωπος δεν μπορούσε να εισέλθει εκεί πέραν του αρχιερέα του ναού. Προοριζόταν αποκλειστικά για την παρουσία του θείου σε ένα χώρο ερμητικά κλειστό και απαγορευμένο. Σήμερα στην ίδια πόλη, στο ίδιο σημείο υπάρχει ένας ισλαμικός τόπος λατρείας. Η πολυθρόνα, φωτισμένη από μία στενή δέσμη φωτός, είναι το κέντρο της προσοχής με αποτέλεσμα ο περιβάλλων χώρος να μην είναι ευδιάκριτος. Περιμετρικά του δωματίου υπάρχουν 6 ηχεία στο κάθε ένα από τα οποία ανατίθεται ένας συγκεκριμένος ήχος. Η αναπαραγωγή του ήχου ενεργοποιείται από ένα αισθητήρα πίεσης ο οποίος βρίσκεται τοποθετημένος στην καρέκλα. Όταν κάποιος επισκέπτης καθίσει στην θέση, ένας αλγόριθμος διανέμει τους ήχους στα αντίστοιχα ηχεία αναπαράγοντάς τους με τη βοήθεια μίας γεννήτριας τυχαίων αριθμών. Το αποτέλεσμα είναι η δημιουργία ενός αυτόνομα εναλλασσόμενου υπερρεαλιστικού ηχοτοπίου το οποίο λόγω της διάταξης των μέσων αναπαραγωγής τονίζει την χωρική διάσταση της σημειολογίας του. Το ηχοτοπίο διαμορφώνεται από Χριστιανούς Ορθόδοξους και Καθολικούς οι οποίοι βαφτίζονται στον ποταμό Ιορδάνη ή λειτουργούν σε ναούς, Εβραίους οι οποίοι προσεύχονται την ημέρα του Σαββάτου, τις καμπάνες της εκκλησίας της Ανάστασης στην Ιερουσαλήμ, Ιμάμηδες στη Ναζαρέτ, μία ινδιάνικη ιεροτελεστία σαμανισμού στο δάσος του όρους Καρμέλ.



Εικόνα 19. God is sitting in a room

Σε μια προσπάθεια περιγραφής του, ο Λουκάς Μεσσηνέζης, αναφέρει στη συζήτηση μας:

Το έργο χρησιμοποιώντας ως μέσο τον ήχο τον οποίο ξεγυμνώνει από την αιθέρια φύση του, δίνει την ευκαιρία στο άτομο εννοιολογικά, να υποφέρει όπως ο θεός του Καζαντζάκη: Μεγαλοδύναμος, όχι παντοδύναμος. Στρατηγός και στρατευόμενος να νιώσει ως κακοφωνία τον εγωισμό των ανθρώπων και την ανάγκη να τον κάνουν αποκλειστικά «δικό τους».

Προσθέτει ακόμα, σχετικά με τη σύνδεση του έργου με την κεντρική ιδέα της έκθεσης:

Κάθε άνθρωπος ο οποίος προσεύχεται ή εκφράζει την πίστη του μέσα από πρακτικές λατρείας, πέραν του φυσικού χώρου μέσα στον οποίο εκφράζεται, οριοθετεί παράλληλα έναν εννοιολογικό χώρο γύρω του, ο οποίος πολλές φορές δείχνει απροσπέλαστος. Η εγκατάσταση είναι μία προσπάθεια αποδέσμευσης του θείου.

Το έργο δε θα μπορούσε να είναι πιο επίκαιρο. Ο σεβασμός στην πολιτισμική διαφορετικότητα είναι ένας βασικός προβληματισμός των καιρών μας. Το ίδιο και οι πρακτικές λατρείας των θρησκειών. Με το «God is sitting in a room», ο Λουκάς Μεσσηνέζης αφενός εξάρει τη συνύπαρξη της πολυπολιτισμικότητας και αφετέρου αποδεικνύει την κοινή ανθρώπινη ανάγκη για πίστη σε μια ανώτερη δύναμη. Ακριβώς επειδή καταπιάνεται με ένα ζήτημα ιδιαίτερος ευαίσθητο για την εποχή, ο τρόπος που θα ερμηνευτεί από το κοινό του προσδίδει διαφορετική αξία. Αντίστοιχες σκέψεις κάνει και ο ίδιος ο καλλιτέχνης:

Η εγκατάσταση είναι ανοιχτή στο να την αντιληφθεί ο καθένας ανάλογα με την ιδιοσυγκρασία, τα βιώματα και την θέλησή του. Το τι θα νιώσει και το τι θα λάβει το κάθε άτομο από το έργο δε μπορεί να προβλεφθεί. Το έργο είναι μία πρόσκληση. Αναμένω λοιπόν το κοινό να ανταποκριθεί, να λάβει θέση και να αφουγκραστεί κατά βούληση. Από εκείνο το σημείο και μετά, έργο και επισκέπτης γίνονται ένα. Ο καλλιτέχνης εξαφανίζεται και το κάθε «ένα» που δημιουργείται είναι διαφορετικό από το προηγούμενο.

2.8 Βασίλης Ψαρράς και Haptic/Eyes/Public

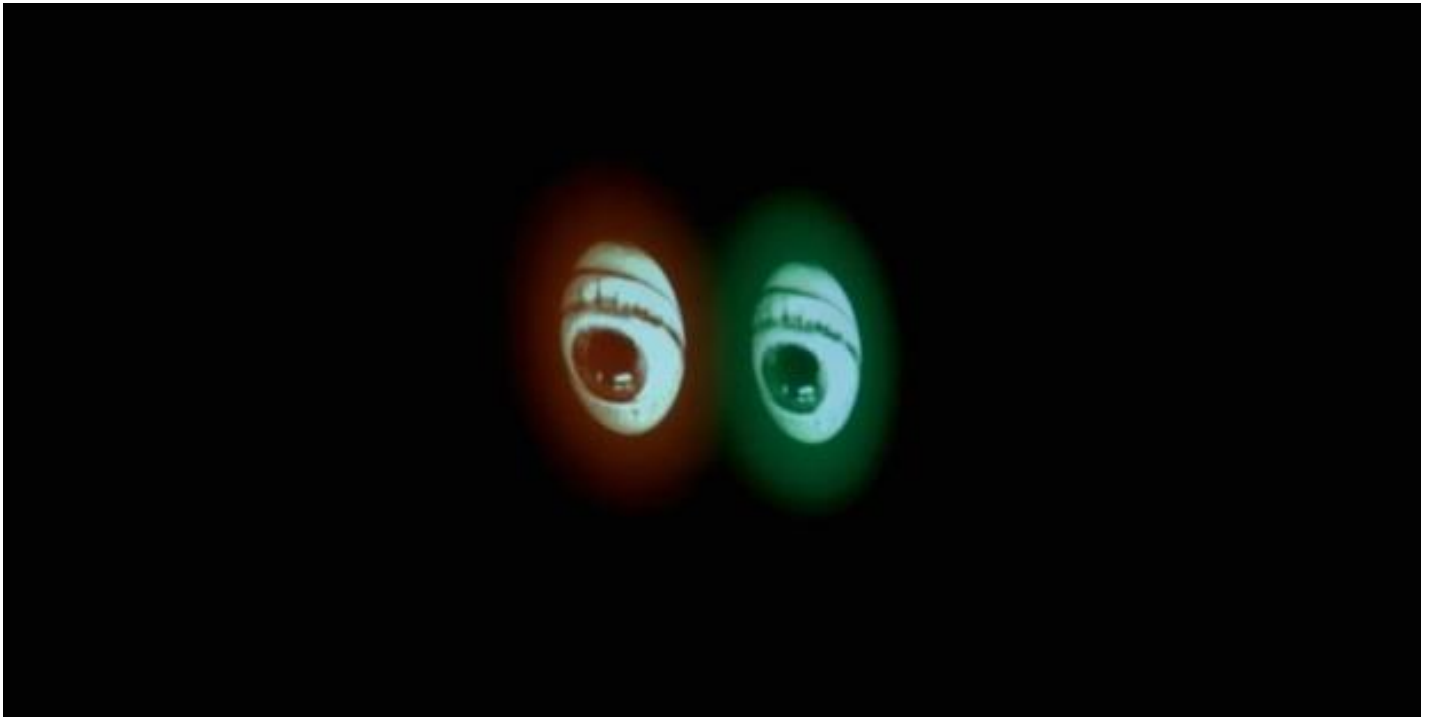
Η όραση είναι «αντικειμενική», διαπεραστική, ηδονοβλεπτική και έχει την τάση να συγγενεύει με την αφή, η οποία δίνει μια αίσθηση οικειότητας. Στο Haptic/Eyes/ Public, το μάτι ψηλαφεί το θεατή, μια κατάσταση περιέργως ευχάριστη αλλά ταυτόχρονα και κάπως ενοχλητική. Αποτελεί μια μορφή λυρικής ειρωνείας, τόσο για το σχόλιο που κάνει πάνω στη λειτουργία της δημόσιας επιτήρησης όσο και για τον προβληματισμό σχετικά με τη διαχείριση της προσωπικής μας εικόνας. Η λάμψη και τα χρώματα, συστατικά που δημιουργούν μια ατμόσφαιρα εφήμερη, ρομαντική, μεταβατική τείνουν να προκαλούν διφορούμενα συναισθήματα: φόβο για την παραβίαση της ιδιωτικότητας ή θαυμασμό για την σύνθεσή τους;



Εικόνα 20. Haptic/Eyes/ Public

Δημιουργημένο εξ' ολοκλήρου για προβολή στο δημόσιο χώρο, το **Haptic/Eyes/ Public** θέτει ζητήματα παρατήρησης, παρακολούθησης και ποιητικότητας. Είναι ακριβώς η εστίασή του στην όραση, ως μεταφορική αφή, που κάνει ρευστή την έννοια της ιδιοκτησίας του χώρου και πιο εμφανή την εφήμερη, επιτόπια πλευρά του τι σημαίνει «δικό μου». Με μοναδικό στοιχείο το μάτι δημιουργεί μια απτική σχέση από απόσταση, με τον αστικό χώρο και τον θεατή, παρατηρώντας τον μέσα από μια επαναλαμβανόμενη ψηλάφηση. Αν και το έργο ήταν προορισμένο αρχικά για προβολή σε δημόσιο χώρο, επιλέχθηκε λόγω της ιδιαίτερης σύνδεσής του με το ερευνητικό μέρος της έκθεσης. Είναι χαρακτηριστικό το γεγονός πως σε κοντινή απόσταση από την προβολή είχαν τοποθετηθεί κάποιες από τις κάμερες που κατέγραφαν τη σχέση των επισκεπτών με τα έργα. Χρησιμοποιώντας το σχήμα το φακού των καμερών δημόσιας επιτήρησης, ο Βασίλης Ψαρράς πειραματίζεται με το μάτι σε διάφορες διατάξεις και μορφές που ακροβατούν μεταξύ μιας παράξενης αίσθησης στον χώρο και χιούμορ. Ο ίδιος ο καλλιτέχνης αναφέρει στη συζήτηση μας:

Κατά την διάρκεια του διδακτορικού μου και ασχολούμενος με τις αισθήσεις και την πόλη μπήκα πιο μέσα στην έννοια του «βλέπειν» στον αστικό χώρο. Η όραση είναι απόμακρη, «αντικειμενική», διαπεραστική, ηδονοβλεπτική και έχει την τάση να συγγενεύει με την αφή. Έτσι θεώρησα πως για τα δεδομένα της έκθεσης, το μάτι ψηλαφεί τον χώρο, τον θεατή αλλά και αντίστροφα.



Εικόνα 21. Haptic/Eyes/ Public

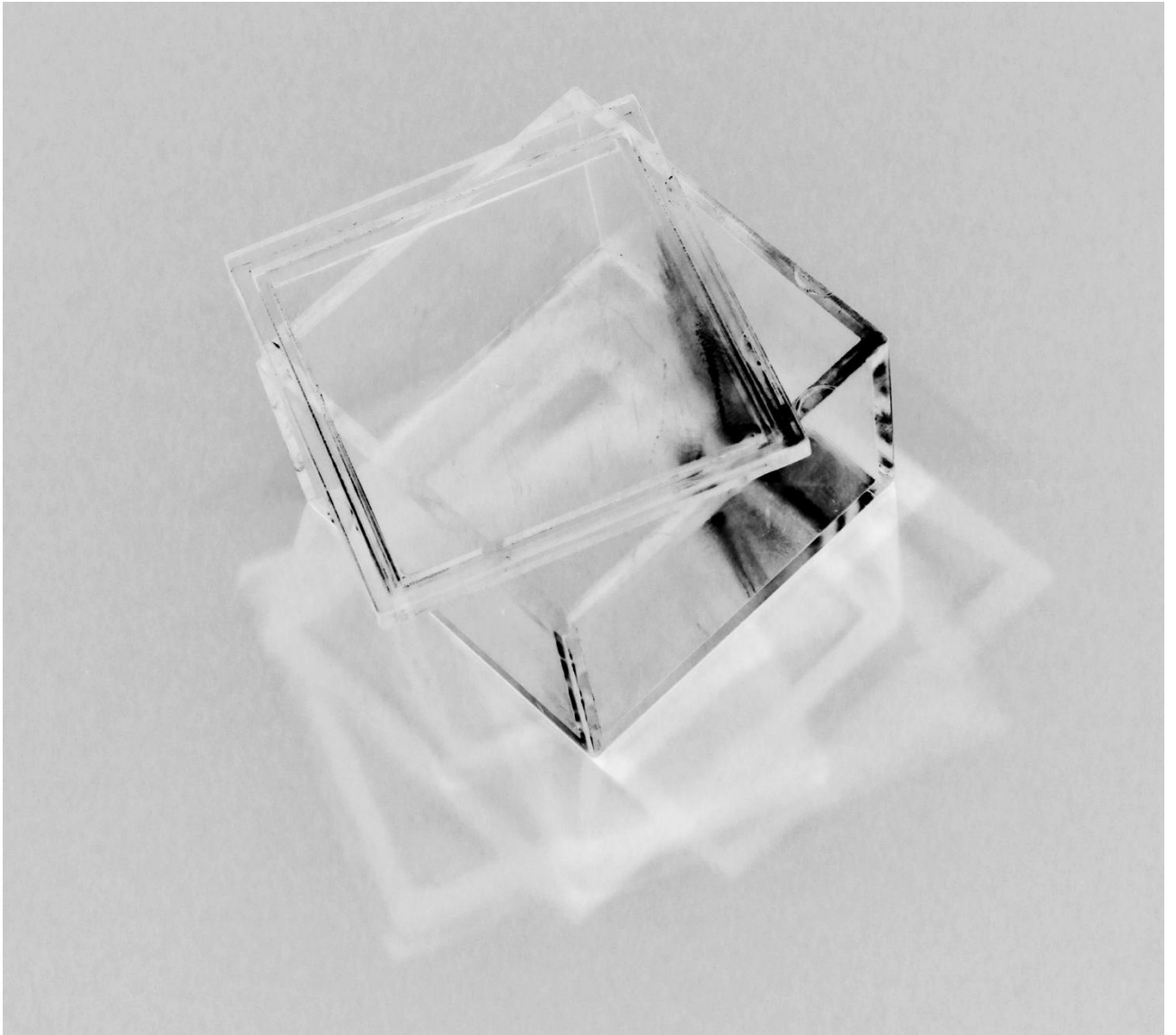
Με άλλα λόγια, ως έργο ψηλαφίζεται από τον θεατή αλλά και ψηλαφεί αυτόν, μια εξελισσόμενη σχέση η οποία οδήγησε και στο ένα κομμάτι του τίτλου του έργου καθώς η αγγλική λέξη «haptic» σημαίνει απτός, απτικός. Στην ιδιαίτερη ατμόσφαιρα που δημιουργεί συνέβαλε σημαντικά η θολή λάμψη που περιτριγύριζε το μάτι. Ο Βασίλης Ψαρράς εξηγεί:

Η λάμψη στον χώρο, ως μια κατάσταση εφήμερη, μεταβατική, με τραβάει χρόνια ως έννοια και φαίνεται σε μια σειρά και από άλλα έργα μου.

Για την προσδοκώμενη σχέση του έργου με το κοινό προσθέτει:

Το έργο αποτελεί μια εγκατάσταση, δημιουργεί δηλαδή μια «κατάσταση» που διακρίνεται από επανάληψη και επιτελεστικότητα, η οποία διαπερνά το έργο, το θεατή και το χώρο προσδίδοντας ποιητικές και πολιτικές προεκτάσεις. Κατ' αυτό τον τρόπο, καθιστά την όραση ως μια απτική διαδικασία εξ αποστάσεως. Κοιτάζει τον χώρο, τον θεατή, την μετάβαση γύρω του – είναι διαπεραστικό, ήσυχο, ρομαντικό και ταυτόχρονα με μια περιέργεια αδιάκριτη για το παρόν αλλά στοχαστική για το μέλλον. Τελικά, ποιός κοιτάζει ποιον – το έργο το θεατή ή ο θεατής το έργο;

Από τα μέσα του 20ου αιώνα, η επιτήρηση άρχισε να γίνεται δημοφιλές ζήτημα στην τέχνη. Από το «1984» του George Orwell μέχρι τη «Συνομιλία» του Francis Ford Coppola, η επιτήρηση παρουσιαζόταν συνήθως ως το απειλητικό φάντασμα της κυβέρνησης και άλλων δυνάμεων (Tribe & Jana, 2006:20). Ωστόσο σταδιακά μετατράπηκε και σε ένα είδος διασκέδασης, μια πηγή ηδονοβλεπτικού και επιδεικτικού ενθουσιασμού. Αυτή η στροφή συνοδεύτηκε με την παράλληλη δραματική αύξηση της πολυπλοκότητας και διεισδυτικότητας αυτών των τεχνολογιών επιτήρησης που τώρα πια εκτείνονται σε κάμερες δικτύου, βιομετρικά συστήματα αναγνώρισης, δορυφορική απεικόνιση και παραβίαση δεδομένων (Tribe & Jana, 2006:20). Η χρήση ενός γνώριμου ζωτικού οργάνου σε συνδυασμό με το σχήμα και τη μορφή του φακού δίνει μια πραγματική αίσθηση παρακολούθησης. Το Haptic/Eyes/Public αποτελεί μια μορφή λυρικής ειρωνείας, όχι μόνο για το σχόλιο που κάνει πάνω στη λειτουργία της επιτήρησης αλλά και για το γεγονός ότι πρωτοπαρουσιάζεται σε μια έκθεση που βιντεοσκοπείται συνεχώς.



κεφάλαιο 3ο: η έρευνα κοινού

*«Η ανταλλαγή μεταξύ του έργου τέχνης και του θεατή είναι κάτι περισσότερο από μια γνωστική διαδικασία. Η συνάντηση μεταξύ ενός υποκειμένου και ενός αντικειμένου έχει δύο όψεις: αφενός τις πτυχές της ερμηνείας από το υποκείμενο, οι οποίες είναι τόσο προσωπικές όσο και κοινωνικές, και αφετέρου τη φυσική υπόσταση του αντικειμένου»
(Hooper-Greenhill σε Messham-Muir, 2005:3)*

Όταν αναρωτιέται κανείς για το είδος της καταγραφής που είναι απαραίτητη για το χτίσιμο του ιστορικού μιας έκθεσης ένας χρήσιμος οδηγός είναι το βιβλίο «Exhibiting the New Art: “Op Losse Schroeven” and “When Attitudes Become Form”» (2010). Το βιβλίο περιλαμβάνει κατόψεις χώρων, φωτογραφίες των εγκαταστάσεων και από τους καλλιτέχνες αλλά και από τους επιμελητές, ημερολόγιο με την αναλυτική περιγραφή της επιμελητικής διαδικασίας, συνεντεύξεις με τους καλλιτέχνες, πληροφορίες σχετικά με τους τρόπους προώθησης και τις χορηγίες, τις καταχωρήσεις της έκθεσης στον τύπο (Graham, 2013:254-255). Ωστόσο, αναπόσπαστο κομμάτι μιας έκθεσης, και κυρίως όταν τα έργα απαιτούν συμμετοχή και διάδραση, είναι το κοινό. Οι σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ τέχνης και επισκεπτών είναι μια από τις βασικότερες πτυχές αξιολόγησης της. Ο Witcomb (2003:143) εξηγεί ότι οι επισκέπτες παίζουν ενεργό ρόλο στη διαδικασία παραγωγής των νοημάτων και μετατρέπονται σε συν-ερμηνευτές μαζί με τους καλλιτέχνες. Αυτό διασπά την παραδοσιακή μονόδρομη ροή της γνώσης, θέτοντας νοήματα και αφηγήσεις προς διαπραγμάτευση, και φέρνοντας το κοινό σε μια πιο στενή χωρική σχέση με τα έργα τα οποία τώρα πια βιώνονται παρά αποκωδικοποιούνται (Messham-Muir, 2005:8). Πόσο θα μπορούσαν αυτές οι συν-ερμηνείες να φέρουν πιο κοντά τον καλλιτέχνη με τον επισκέπτη μέσω ενός έμμεσου διαλόγου που προκύπτει από την ανάλυση του συναισθήματος και της ασυνείδητης συμπεριφοράς του δεύτερου;

Στο πλαίσιο αυτό, ο ιδιαίτερος προβληματισμός πίσω από την ιδέα της έκθεσης «δικό μου», είναι η αλληλεπίδραση της τεχνολογίας αφενός με την καλλιτεχνική έκφραση και αφετέρου με την πρόσληψή της τέχνης από το κοινό. Γι' αυτό το λόγο ένα βασικό κομμάτι της εργασίας, που αναλύεται στο 3^ο και 4^ο κεφάλαιό της, προσανατολίζεται και στους τρόπους με τους οποίους αυτό διαδρά με τα ψηφιακά έργα. Οι επισκέπτες είναι ενεργά υποκείμενα και καθοριστικοί παράγοντες για την (ανα)κατασκευή του νοήματος: όταν όλα έχουν ειπωθεί και γίνει, αυτοί είναι που χαράσσουν τις πιθανές σημασίες για τα αντικείμενα και τα εκθέματα που θα συναντήσουν στο δρόμο τους (Bollo και Pozzolo, 2005:2). Σκοπός ωστόσο ήταν μία έρευνα κοινού που θα προκύπτει επίσης μέσα από τεχνολογικές πρακτικές. Παραδειγματικά, τα ευρήματα προέκυψαν από τη συνεχή βιντεοσκόπηση της έκθεσης, από τη λήψη φωτογραφιών των επισκεπτών κατά την παρατήρηση των εκθεμάτων (με

στόχο την οπτική ανάλυση των εκφράσεων του προσώπου τους και την ανίχνευση των συναισθημάτων τους), τη μέτρηση της απόστασης τους από το έργο ως ένδειξη εξοικείωσης με αυτό, το χρόνο διάδρασης, κλπ. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα χρήσιμες πληροφορίες ακόμα και για τους ίδιους τους καλλιτέχνες που είχαν την ευκαιρία να μάθουν πώς τα έργα τους προσλαμβάνονται από το κοινό. Ο παράγοντας αυτός μάλιστα, όπως προαναφέρθηκε και στα προηγούμενα κεφάλαια, ήταν καταλυτικός για τη συμμετοχή τους στην έκθεση, μιας και δεν υπήρχε γι' αυτούς το κίνητρο της χρηματικής αμοιβής. Θεώρησαν ότι μέσω της έρευνας θα μπορούσαν να κατανοήσουν τις λειτουργικές αδυναμίες των έργων τους, τα δυνατά στοιχεία που συμβάλουν στην επικοινωνία με το κοινό ενώ δεν την αντιμετώπισαν σαν δικαιολογία για να αλλάξουν τον τρόπο που δουλεύουν προκειμένου να έρθουν πιο κοντά σε αυτό. Σχετικά με τη σημασία της παρατήρησης του κοινού σε περιπτώσεις εκθέσεων, η Rose (2001:170) αναφέρει πως στις σύγχρονες μελέτες στα πλαίσια της ανάλυσης ενός μουσείου ή γκαλερί χρησιμοποιούνται μέθοδοι όπως:

- Συνεντεύξεις με τους διευθυντές, επιμελητές και αρχιτέκτονες
- Φωτογραφίες ή άλλο οπτικό υλικό των κτιρίων, δωματίων και εκθεμάτων και ειδικότερα παρατήρηση της αρχιτεκτονικής του ιδρύματος (σχέδιο, διακόσμηση, διαρρύθμιση κ.α.)
- Παρατήρηση της συμπεριφοράς των επισκεπτών του μουσείου και αυτών που εργάζονται σε αυτό.

Επιπλέον, η παρατήρηση της συμπεριφοράς των επισκεπτών μέσα σε ένα μουσειακό χώρο δίνει τη δυνατότητα να αντιμετωπιστούν ορισμένα ιδιαίτερα σημαντικά ζητήματα και φαινόμενα που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια μιας μουσειακής εμπειρίας. Αυτά περιλαμβάνουν το χρόνο, την επιλογή του χώρου παρουσίασης, τη διαχείριση των πληροφοριών, η οποία θεωρείται κρίσιμη για να διατηρηθεί η προσοχή του επισκέπτη, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο οργανώνεται η ξενάγηση, η οποία επηρεάζεται σημαντικά από τη διάταξη του χώρου (Bollo και Pozzolo, 2005:1). Επομένως, για το ερευνητικό κομμάτι της εργασίας και λαμβάνοντας υπόψη τη θεωρία, ο καταλληλότερος τρόπος μελέτης του κοινού θεωρήθηκε η **ποιοτική έρευνα**, και ειδικότερα η **παρατήρηση**, που προέκυψε όμως μέσω της ανάλυσης βίντεο και φωτογραφιών, όπου καταγράφηκαν η διάδραση και εμπλοκή των επισκεπτών με τα έργα. Ένα καθοριστικό χαρακτηριστικό της μεταμοντέρνας έρευνας είναι η υπόθεση ότι οι εικόνες, τα σύμβολα, τα κείμενα, και άλλες αναπαραστάσεις έχουν τη δύναμη να δημιουργήσουν και να διατηρήσουν μια συγκεκριμένη κοινωνική πραγματικότητα. Έτσι, αυτές οι απεικονίσεις πιθανότατα λειτουργούν σαν το επίκεντρο της έρευνας που προχωρά σε αποτελέσματα με βάση κάποιο από αυτά τα παραδείγματα (Hesse-Biber, 2010:158). Η παρατήρηση είναι μέθοδος συλλογής δεδομένων ποιοτικού χαρακτήρα. Συνίσταται στην οργανωμένη και συστηματική παρατήρηση κοινωνικών συμπεριφορών, κοινωνικής αλληλεπίδρασης και διάδρασης, κοινωνικής επικοινωνίας (λεκτικής και μη), κοινωνικών διαδικασιών και κοινωνικών πλαισίων. Παρόλο που συχνά προτείνεται σε συνδυασμό και με άλλες μεθόδους για την ακρίβεια και επαλήθευση των αποτελεσμάτων (π.χ. συνεντεύξεις,

ερωτηματολόγια), στη συγκεκριμένη έκθεση, προτιμήθηκε σχεδόν αποκλειστικά η ψηφιακή παρατήρηση κυρίως για δύο λόγους: αρχικά, για τη διερεύνηση των δυνατοτήτων της τεχνολογίας σε κάθε στάδιο προετοιμασίας και μελέτης της έκθεσης (παραγωγή έργων, παρουσίαση έργων, έρευνα κοινού). Δεύτερον, καθώς η έρευνα στόχευε στην παρατήρηση άρρητων συμπεριφορών και μη-λεκτικών αντιδράσεων κατά την επαφή με τα έργα, η χρήση άλλων μεθόδων θα συνέβαλε μεν στην τριγωνοποίηση των αποτελεσμάτων αλλά θα έβαζε τους επισκέπτες στη διαδικασία να αναλύσουν συνειδητά την εμπειρία τους και όχι αυθόρμητα ή ασυνείδητα. Βέβαια, πρέπει να σημειωθεί ότι καθώς οι δύο επιμελήτριες βρίσκονταν στο χώρο όλες τις ώρες λειτουργίας της έκθεσης και ανέλαβαν και το κομμάτι των ξεναγήσεων, στην ανάλυση των αποτελεσμάτων συμπεριλαμβάνονται και κάποιες σημειώσεις που προέκυψαν από τη συμμετοχική παρατήρηση με το κοινό.

3.1 μεθοδολογία έρευνας - το ζωντανό εργαστήριο

Ο όρος «αισθητική της πρόσληψης», χρησιμοποιείται για να περιγράψει μια λογοτεχνική κατεύθυνση, όπως αυτή διαμορφώθηκε από τους Hans Robert Jauss και Wolfgang Iser, στο Πανεπιστήμιο της Κωνσταντίας στη Δυτική Γερμανία στα τέλη της δεκαετίας του 1960, με την βαρύτητα να δίδεται στο σχήμα: αναγνώστης - κριτική αντίδραση. Η πρόσληψη, ως αισθητικός όρος, έχει τόσο παθητική όσο και ενεργητική σημασία. Την πρόσληψη της τέχνης περιγράφει εκείνη η δισυπόστατη πράξη, η οποία περικλείει την επίδραση που επικαθορίζεται από το έργο και τον τρόπο με τον οποίο ο παραλήπτης το δεξιώνεται. Ο παραλήπτης μπορεί να καταναλώσει απλώς το έργο ή να το δεξιωθεί με κριτικό πνεύμα, μπορεί να εκδηλώσει το θαυμασμό του ή να το απορρίψει, μπορεί να απολαύσει τη μορφή του, να ερμηνεύσει το νόημα του, να υιοθετήσει μια ήδη αναγνωρισμένη ερμηνεία ή να επιχειρήσει μια νέα. Μπορεί όμως επίσης να απαντήσει σε ένα έργο παράγοντας ο ίδιος ένα καινούριο (Jauss, 1995:93). Ένα βήμα πιο μπροστά από αυτή τη θεωρία βρίσκεται η ιδέα του ζωντανού εργαστηρίου, έννοια που έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη διαδικασία στησίματος και παραγωγής της έκθεσης «δικό μου». Οι Eriksson et al. (σε Muller et al., 2006:200), περιγράφουν τα ζωντανά εργαστήρια ως εξής:

[...]μια μεθοδολογία έρευνας και ανάπτυξης, όπου καινοτομίες, όπως υπηρεσίες, προϊόντα ή εφαρμογές, δημιουργούνται και νομιμοποιούνται σε συνεργατικά, πολυδιάστατα, εμπειρικά περιβάλλοντα του πραγματικού κόσμου. [...] Η ανθρωποκεντρική αυτή προσέγγιση αντιμετωπίζει τους ανθρώπους, τους πολίτες και την κοινωνία ως πηγή καινοτομίας και όχι μόνο ως χρήστες, καταναλωτές ή αντικείμενα για έρευνα.

Η υλοποίηση του οράματος ενός ζωντανού εργαστηρίου απαιτεί τη συνεργασία μεταξύ πολιτιστικών, καλλιτεχνικών αλλά και ακαδημαϊκών φορέων, ώστε να συνδυαστεί αποτελεσματικά η καλλιτεχνική δημιουργία με την έρευνα. Από τον Barr και την έκθεση «Art in our time» (1939) όπου τα τελικά εκθέματα δημιουργήθηκαν μετά από έρευνα και διάλογο με το κοινό, μέχρι τη συνεργασία του Powerhouse

Museum και του University of Technology, του Σύδνεϋ για την ίδρυση του «*beta_space*», η έννοια του ζωντανού εργαστηρίου φαίνεται να είναι μια σταθερή αναζήτηση στο χώρο της σύγχρονης τέχνης. Ενδεικτικά, στην περιγραφή του «*beta_space*» αναφέρονται μεταξύ άλλων:

Στο beta_space παρουσιάζονται διαδραστικά έργα σε εξέλιξη από ερευνητές και καλλιτέχνες. Τα εκθέματα μπορεί να είναι σε διάφορα στάδια, από απλά πρωτότυπα μέχρι ολοκληρωμένα έργα. Σε όλες τις περιπτώσεις, η επικοινωνία με το κοινό είναι που προσφέρει εκείνες τις κρίσιμες πληροφορίες για την περαιτέρω εξέλιξη του έργου τέχνης ή της έρευνας. Η λέξη beta άλλωστε, αναφέρεται σε ένα κομμάτι λογισμικού όπου η ομάδα έργου του προχωρά στον ανασχεδιασμό του και την διόρθωση μηχανικών λαθών μόνο μέσω έλεγχου και ανατροφοδότησης από τους χρήστες (research.it.uts.edu.au/creative/betaspace/moreInfo.html).

Η έκθεση επιχείρησε να λειτουργήσει σαν μια πειραματική προσπάθεια προσομοίωσης των ζωντανών εργαστηρίων κυρίως εξαιτίας της έρευνας κοινού αλλά και της διάθεσης των καλλιτεχνών κατά τη δημιουργία των έργων.

Παρά το γεγονός ότι η εμπειρία στη διαδραστική τέχνη είναι πιο πλούσια σε σχέση με τα πιο στατικά έργα τέχνης, υπάρχουν ελάχιστα εμπειρικά δεδομένα ή αποτελέσματα επιτόπιας έρευνας για την εμπειρία του κοινού αυτής της μορφής τέχνης. Ο καλύτερος τρόπος για να συγκεντρωθούν πληροφορίες σχετικά με αυτήν την αλληλεπιδραστική συμπεριφορά είναι η παρατήρηση και ανάλυση των εμπειριών του κοινού, όπως αυτές καταγράφονται ζωντανά (Edmonds et al., 2009:141-142). Η καταλληλότερη μέθοδος προσέγγισης ενός τέτοιου ζητήματος, δηλαδή της διαμόρφωσης ενός χώρου τέχνης και της επίδρασης που έχει στο κοινό, ήταν σαφώς, η **μελέτη περίπτωσης**. Πρόκειται για μια **εμπειρική έρευνα** που εξετάζει ένα σύγχρονο φαινόμενο μέσα στο πραγματικό συγκείμενό του, ειδικότερα όταν τα όρια μεταξύ φαινομένου και συγκεκριμένου δεν είναι τελείως ξεκάθαρα (Yin, 2003:13). Στις μελέτες περίπτωσης δεν τίθενται οι βάσεις για επιστημονική γενίκευση. Κάνοντας μια τέτοια μελέτη, ο στόχος είναι να επεκτείνει και να γενικοποιήσει κανείς ήδη υπάρχουσες θεωρίες. Κατά κανόνα δεν ακολουθούνται συστηματικές διαδικασίες ενώ τα αποτελέσματα συχνά επηρεάζονται από διφορούμενες αποδείξεις ή προκατειλημμένες απόψεις (Yin, 2003:10). Με βάση το δεδομένο ότι οι πληροφορίες για τις εμπειρίες του κοινού με την ψηφιακή τέχνη είναι λίγες, ακόμα και μια μελέτη περίπτωσης σε μια έκθεση μικρής κλίμακας όπως η συγκεκριμένη, θα μπορούσε να συμβάλει στο ιστορικό έρευνας και ανάλυσης.

Όπως προαναφέρθηκε, το ειδικό ενδιαφέρον στην έκθεση «δικό μου» ήταν μια κυκλική προσέγγιση των δυνατοτήτων που προσφέρουν τα νέα τεχνολογικά μέσα και η πιθανότητα της πλήρους αξιοποίησής τους, από την συλλογή των ερευνητικών δεδομένων μέχρι και την ανάλυσή τους. Επιλέχθηκε κατά βάση η μέθοδος της **παρατήρησης**, μέσω της συνεχούς βιντεοσκόπησης της έκθεσης. Γενικότερα, η

παρατήρηση χρησιμοποιείται για τη συλλογή δεδομένων που αφορούν στη μη-λεκτική συμπεριφορά, και ως εκ τούτου δεν παρέχει μια άμεση συμβολή σε προβληματισμούς που έχουν να κάνουν με την κατανόηση του έργου ή τη μάθηση. Η χρήση της μεθόδου της παρατήρησης σε καμία περίπτωση δεν αποκλείει την ταυτόχρονη και ολοκληρωμένη χρήση άλλων τεχνικών συλλογής δεδομένων (Bollo και Pozzolo, 2005:3). Στην περίπτωση της διαδραστικής ψηφιακής τέχνης όμως, η παρατήρηση αποτελεί αναπόσπαστο στοιχείο μελέτης για την αξιολόγηση μιας έκθεσης καθώς εμπλέκει πολύ ενεργά το κοινό. Ακόμα, **τα κύρια ερευνητικά ερωτήματα** της εργασίας προσανατολίζονται στη λειτουργικότητα ή μη, διαφορετικών από τις κλασικές παραμέτρους με τις οποίες μπορεί να μετρηθεί η εμπειρία της ψηφιακής τέχνης αλλά και της τέχνης γενικότερα. Πιο συγκεκριμένα:

- Τι πληροφορίες μπορεί να αντλήσει ένας ερευνητής από ένα βίντεο με τη συμπεριφορά του επισκέπτη σε έναν εκθεσιακό χώρο;
- Μπορεί ένας καλλιτέχνης να μάθει για την πρακτική λειτουργικότητα μιας εγκατάστασης παρακολουθώντας την σε επικοινωνία με το κοινό;
- Μπορεί η απόσταση ή ο χρόνος παραμονής σε ένα έργο να αποτελέσουν μετρήσιμους παράγοντες κατανόησης της εξοικείωσης του κοινού με την ψηφιακή τέχνη; Ποιοι άλλοι παράγοντες μπορούν να προκύψουν;
- Πως μπορούν να μεταφραστούν οι εκφράσεις του προσώπου κατά την ώρα της διάδρασης σε συναισθήματα; Τι πληροφορίες μπορεί κανείς να αντλήσει από την ανάλυση αυτή για την επαφή επισκέπτη-τέχνης;
- Αρκεί αποκλειστικά μια τέτοιου είδους έρευνα για την παραγωγή ασφαλών συμπερασμάτων;
- Συχνά το μουσείο έχει συνδεθεί με παιδαγωγικούς σκοπούς, ωστόσο θα μπορούσαν οι ρόλοι «δασκάλου - μαθητή» να αλλάξουν; Θα μπορούσαν αυτοί που μαθαίνουν να είναι πια οι καλλιτέχνες, οι οποίοι παίρνοντας πληροφορίες από το κοινό εξελίσσονται, κατανοούν και δημιουργούν; Θα εμπλούτιζε μια τέτοια διαδικασία την πραγματική ουσία της επικοινωνίας έργου-δημιουργού-κοινού;

Για τη συλλογή των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκαν 5 διαφορετικές **κάμερες**, οι οποίες ήταν κατά βάση τύπου handycam ώστε να εξασφαλιστεί η πολύωρη καταγραφή της έκθεσης. Επιλέχθηκαν σημεία που να δίνουν γενική εικόνα του χώρου αλλά και 3 από αυτές προσαρμόστηκαν στα έργα ώστε να υπάρχουν κοντινές φωτογραφίες από τα πρόσωπα των επισκεπτών προκειμένου να διευκολυνθεί η ανάλυση των εκφράσεών τους. Για λόγους δεοντολογίας, σε όλα τα έντυπα της έκθεσης αλλά και κατά την είσοδο τους στο χώρο, οι επισκέπτες ενημερώνονταν για τη βιντεοσκόπηση του, είτε προφορικά είτε μέσω της προειδοποιητικής ετικέτας που είχε τοποθετηθεί σε εμφανές σημείο. Φυσικά, δεν υπήρξε καταγραφή ανηλίκων. Το εξεταζόμενο υλικό προέκυψε από τη βιντεοσκόπηση συνολικά 7 ημερών λειτουργίας της έκθεσης, δηλαδή το διάστημα από 17 έως και τις 23 Μαρτίου. Δεν υπάρχει βίντεο από την ημέρα των εγκαίνιων (16 Μαρτίου) καθώς ο αριθμός των επισκεπτών εκείνη την ημέρα ήταν αρκετά μεγάλος και λόγω του συνωστισμού δεν υπήρχε καθαρή εικόνα των κινήσεων

και συμπεριφορών του κοινού με τα έργα. Παρόλ' αυτά, στην ανάλυση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες από τα εγκαίνια για τη σύγκριση των διαδράσεων με τα έργα και στην περίπτωση έργου-επισκέπτη αλλά και στην περίπτωση έργου-πιο μεγάλης ομάδας επισκεπτών. Σύμφωνα με τους Bollo και Pozzolo (2005:2), η παρατήρηση καθιστά δυνατή την ανάλυση της συμπεριφοράς των επισκεπτών - κυρίως, της μη-λεκτικής- που εκδηλώνεται κατά τη διάρκεια της επίσκεψης και συντελεί στη μελέτη του πώς το περιβάλλον (που αποτελείται από το αρχιτεκτονικό χώρο και την οργάνωση του, πχ διάταξη, πυκνότητα των αντικειμένων, μεθόδους επικοινωνίας και παρουσίας, κ.λπ.) επηρεάζει τον τρόπο συμμετοχής και αλληλεπίδρασης με την εκάστοτε έκθεση και κατ' επέκταση με το ίδιο το μουσείο. Καίριας σημασίας για τη μελέτη αυτών των παραμέτρων είναι όμως και το είδος της επίσκεψης, αν δηλαδή αυτή είναι ατομική ή ομαδική.

Η επεξεργασία των φωτογραφιών για την ανίχνευση των συναισθημάτων των επισκεπτών, απαιτεί ειδικές τεχνολογικές εφαρμογές ώστε να εξασφαλιστεί η εγκυρότητα και ορθότητα των αποτελεσμάτων. Γι' αυτό το λόγο, και μετά την παρακολούθηση της ομιλίας: *«Ξέρουμε πώς νιώθεις! - Οι μηχανές μαθαίνουν να αναγνωρίζουν συναισθήματα»* (12 Φεβρουαρίου 2016) στο Μουσείο Μπενάκη από την ερευνήτρια **Αμαρυλλίδα Ραουζαίου**, ξεκίνησε μια συνεργασία με το **Εργαστήριο Ευφυών Συστημάτων, Περιεχομένου και Αλληλεπίδρασης του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου**, για την ανάλυση των δεδομένων. Η κα. Ραουζαίου αποφοίτησε από τη Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών του ΕΜΠ και έλαβε το διδακτορικό της δίπλωμα στον τομέα της επικοινωνίας ανθρώπου-υπολογιστή (HCI) από το ίδιο πανεπιστήμιο. Τα ερευνητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν σύνθεση και αναγνώριση εκφράσεων, ανάλυση μη λεκτικής επικοινωνίας, επικοινωνία ανθρώπου-μηχανής, παιχνίδια σοβαρού σκοπού κ.α. Ακριβώς λόγω της φύσης των ερευνητικών ερωτημάτων της εργασίας η συμβολή της στα τελικά αποτελέσματα της έρευνας θεωρείται πολύτιμη. Πέρα από την επεξεργασία των δεδομένων, σε συνεργασία μαζί της αποφασίστηκαν επίσης τα σημεία και ο τρόπος τοποθέτησης των καμερών.

Οι πληροφορίες που προκύπτουν από την παρατήρηση και μοντελοποίηση της συμπεριφοράς είναι ένα ενδιαφέρον εργαλείο για την εις βάθος μελέτη της οργάνωσης του μουσειακού περιβάλλοντος και, ειδικότερα, για τους τρόπους με τους οποίους η χωρική αλληλεπίδραση μεταξύ των μουσειολογικών και μουσειογραφικών στοιχείων καθορίζει τελικά τον προσανατολισμό και τη συμπεριφορά του κοινού (Bollo και Pozzolo, 2005:7). Όσον αφορά στο κομμάτι της ψηφιακής τέχνης βέβαια και ειδικότερα στην έκθεση «δικό μου», η παρατήρηση λειτούργησε και ως παράγοντας διερεύνησης της υπόθεσης ότι η φτωχή εξοικείωση του κοινού με τα νέα μέσα λειτουργεί ως ανασταλτικός παράγοντας για την ενσωμάτωση αυτού του είδους τέχνης στη σύγχρονη πολιτιστική και καλλιτεχνική σκηνή της Ελλάδας.

3.2 γιατί ψηφιακά; γιατί ανάλυση ασυνείδητης συμπεριφοράς/συναισθημάτων;

Όταν ερχόμαστε σε επαφή με τα έργα τέχνης συμβαίνουν πολλά περισσότερα από το να προσπαθήσουμε απλώς να τα ερμηνεύσουμε. Τα βιώνουμε σε συνάρτηση με μια χωρική σχέση με το σώμα μας. Η Hooper-Greenhill αναφέρει ότι «το υλικό και η φυσική παρουσία του έργου απαιτούν απαντήσεις συνυφασμένες με το σωματικό, οι οποίες πιθανόν να είναι διαισθητικές και άμεσες. Η αρχική αντίδραση σε ένα αντικείμενο μπορεί να είναι σιωπηρή και αισθητική παρά αρθρωμένη με τη χρήση του λόγου» (Hooper -Greenhill 2000:112, Messham-Muir,2005:3). Τι αποτελέσματα θα έδινε η μελέτη αυτών των ασυνείδητων αντιδράσεων, η ανάλυση των εκφράσεων και συναισθημάτων όπως προκύπτουν από την άμεση επαφή του επισκέπτη με το έργο και όχι από την έλλογη και λεκτική ανάλυση της εμπειρίας του; Αυτό το ερώτημα είναι που οδήγησε στον τελικό προσανατολισμό της συγκεκριμένης έρευνας κοινού, η οποία έχει δύο βασικά χαρακτηριστικά: **την ψηφιακή συλλογή των δεδομένων και την ανάλυση μη λεκτικών αντιδράσεων και συμπεριφορών**. Από διαφορετικούς θεωρητικούς (Yalowitz και Bronnenkant: 2009, Mousouri: 2005, Chiozzi και Andreotti: 2001, Serrell: 1998) χρησιμοποιείται ο όρος «timing and tracking» (χρονομέτρηση και παρακολούθηση) για να περιγραφεί η διαδικασία αυτή. Η παρακολούθηση των επισκεπτών, αναφέρεται στην καταγραφή, με λεπτομερή τρόπο, όχι μόνο του που πηγαίνουν οι επισκέπτες, αλλά και του τι ακριβώς κάνουν στο εσωτερικό μιας έκθεσης. Μπορεί να παρέχει ακόμα και ποσοτικά δεδομένα σε σχέση το χρόνο παραμονής σε ένα έργο, καθώς και άλλα στοιχεία συμπεριφοράς. Μπορεί να γίνει μέσω απλής παρατήρησης μέχρι και βιντεοσκόπησης (Yalowitz και Bronnenkant, 2009).

Ξεκινώντας από την επιλογή για τη σχεδόν αποκλειστική ανάλυση ψηφιακών δεδομένων, οι Gibbs, Friesse, και Mangabeira (2002:παρ.3) εξηγούν ότι τόσο η δημοτικότητα όσο και η οικονομική ευκολία για έρευνα μέσω του βίντεο δημιουργούν νέες ευκαιρίες για τους ερευνητές όχι μόνο όσον αφορά στις ρυθμίσεις βιντεοσκόπησης αλλά και στη χρήση της τεχνολογίας για τη δημιουργία νέου είδους δεδομένων. Φυσικά, η χρήση της εν λόγω τεχνολογίας εγείρει ζητήματα ερμηνείας και εγκυρότητας τα οποία οι ερευνητές οφείλουν να λαμβάνουν υπόψη κατά την επεξεργασία των αποτελεσμάτων. Ανάμεσα στα πλεονεκτήματα μια τέτοιας έρευνας είναι το γεγονός ότι οι οπτικοακουστικές εγγραφές των γεγονότων μπορούν να επανεξεταστούν από πολλούς παρατηρητές που δεν ήταν παρόντες τη δεδομένη χρονική στιγμή. Δεύτερον, μπορούν να αποθηκευτούν. Στο πλαίσιο αυτό, τα αρχεία μπορούν να ξανά αναλυθούν και να ανακτηθούν από τις μελλοντικές γενιές ερευνητών (Shrum, Duque και Brown, 2005:4). Πέρα από τα πρακτικά ζητήματα που διευκολύνει μια τέτοια έρευνα, συμβάλει σημαντικά στη σύνθεση του ιστορικού μιας έκθεσης με δεδομένο ότι η διαδραστική ψηφιακή τέχνη νοείται κυρίως μέσα από συμμετοχή ή μη του ανθρώπινου στοιχείου. Δεν είναι τυχαία η αναφορά του O' Doherty (1999:49) για τον αμήχανο θεατή μέσα στο χώρο-μη χώρο του μουσείου μοντέρνας τέχνης, ο οποίος

δεν ξέρει πού να σταθεί ή τι να κάνει, και τελικά, δε φταίει ο ίδιος, μα η τέχνη η οποία δεν μπορεί να τον συμπεριλάβει. Επομένως, ακόμα και η αμηχανία ή η άβολη θέση του κοινού μέσα στο χώρο, όπως αυτή μπορεί να καταγραφεί από μια κάμερα, αποτελεί βασική ένδειξη εξοικείωσης με τη σύγχρονη τέχνη και σαφώς θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά τη μελέτη.

Ο βασικότερος παράγοντας επιλογής της παρατήρησης μέσω του βίντεο και της φωτογραφίας για την έρευνα αυτή, ήταν τα δεδομένα-στόχος της. Προσπαθώντας να μελετήσει κάποιος διαισθητικές σωματικές αντιδράσεις και ασυνείδητες συμπεριφορές οφείλει να μειώσει όσο το δυνατόν περισσότερο την αίσθηση που έχουν οι επισκέπτες ότι είναι αντικείμενα μελέτης. Σαφώς το κοινό γνώριζε για την ύπαρξη καμερών στο χώρο, ωστόσο η καθημερινή εξοικείωση με την επιτήρηση σε διαφορετικές πτυχές της ζωής μας, έχει κάνει την ιδέα της καταγραφής της συμπεριφοράς μια σημαντική επιλογή μελέτης του κοινωνικού τοπίου. Καθώς η βιντεοσκόπηση γίνεται όλο και πιο διαδεδομένη, οι συμμετέχοντες συχνά δεν αντιλαμβάνονται ότι παρατηρούνται. Αυτός είναι ένας πολύ σημαντικός παράγοντας στην κοινωνική έρευνα καθώς το δείγμα εξετάζεται αντικειμενικότερα. Για τους Shrum, Duque και Brown (2005:2), η κάμερα λειτουργεί σαν βασικός δράστης, ενώ τόσο η συμπεριφορά όσο και η παρατήρηση συμβαίνουν αμφίδρομα - μπροστά και πίσω από την κάμερα. Οι αναλογικές τεχνολογίες που περιλαμβάνουν την εγγραφή ήχου και βίντεο έχουν μια μακρά ιστορία χρήσης σε πολλούς τομείς της κοινωνικής και ψυχολογικής έρευνας, ειδικότερα στην ανθρωπολογία.

Η συγκεκριμένη έρευνα προσανατολίζεται σχεδόν αποκλειστικά στη μελέτη των ασυνείδητων αντιδράσεων των επισκεπτών και τη διερεύνηση των διαφορετικών στοιχείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους ερευνητές για την περιγραφή της επικοινωνίας τους με την τέχνη. Σύμφωνα με τη θεωρία, τα αντικείμενα αρχικά αναγνωρίζονται μέσω των αισθήσεων και του σώματος. Αποκτούμε γνώση γι' αυτά, υποσυνείδητα, μέσω των αισθήσεων, χωρίς λογικούς υπολογισμούς. Η άρρητη αυτή γνώση παραμένει σε συναισθηματικό, διαδραστικό επίπεδο, και δεδομένου ότι είναι μη λεκτική και δύσκολο να μετρηθεί δεν μπορεί να αναλυθεί και να αξιολογηθεί. Παράγει «σωματικές αντιδράσεις», κινητοποιώντας τα αισθήματα και τα συναισθήματα, αλλά με μη εξετάσιμο τρόπο (Hooper-Greenhill, 2000:116). Καθώς αυτές οι αντιδράσεις αποτελούν το πρώτο στάδιο της ερμηνευτικής διαδικασίας αποτελούν κι ένα σημαντικό κομμάτι κατανόησης του τρόπου αντίληψης της τέχνης. Ακριβώς επειδή λόγω της φύσης τους είναι ιδιαίτερα δύσκολο να μετρηθούν, αποτελούν μια πρόκληση για το μελετητή αλλά και τον καλλιτέχνη που ενδιαφέρεται για τις υποσυνείδητες σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ του έργου τους και του θεατή. Θα μπορούσε η μελέτη συγκεκριμένων παραμέτρων να αποτελέσει χρήσιμο τρόπο μέτρησης αυτής της εμπειρίας; Μια εμπειρία που δεν μπορεί πάντα να μετρηθεί λεκτικά και πολλές φορές είναι δύσκολο να συζητηθεί, να μοιραστεί, να κατανοηθεί. Η ανταπόκριση στα χρώματα, η φυσική αντίδραση στο σύνολο του έργου, η προσωπική αυτή σύνδεση, που είναι ταυτόχρονα σωματική και εγκεφαλική, παραμένει μυστηριώδης (Hooper-Greenhill, 2000:4).

Το πώς ορίζει κανείς την αφοσίωση/δέσμευση του κοινού απέναντι στο έργο επηρεάζει και την επιλογή των μέσων που θα χρησιμοποιηθούν για τη μέτρηση της. Διαισθητικά, η αφοσίωση σχετίζεται με την προσοχή και το ενδιαφέρον, και ενώ συνδέεται συχνά με θετικά συναισθήματα, είναι σαφώς δυνατό τα χαρακτηριστικά αυτά να εκφράζονται και με αρνητικά συναισθήματα όπως αηδία, τρόμο ή θυμό (Latulipe et al., 2011:1846). Θα μπορούσε επομένως να αποτελεί σημαντικό δείκτη η ανίχνευση και ανάλυση των συναισθημάτων κατά την ώρα της επίσκεψης και πιο ειδικά κατά τη διάδραση με ένα έργο τέχνης; Άλλωστε, η ιδιαιτερότητα της κατανόησης των αντικειμένων δεν σχετίζεται αποκλειστικά με την εμπειρία της όρασης, και της συζήτησης γι' αυτά, αλλά και με την αφή ή τη μυρωδιά. Τα αντικείμενα ερμηνεύονται μέσα από μια γενικότερη «ανάγνωση» που συνδυάζει την οπτική με μια ευρύτερη αισθητική εμπειρία που περιλαμβάνει την άρρητη γνώση και τις σωματοποιημένες αντιδράσεις (Hooper-Greenhill, 2000:119). Η συμμετοχή στη λειτουργικότητα του έργου με ολόκληρο το σώμα, η μέτρηση της απόστασης αλλά και του χρόνου που κανείς αφιερώνει στην κατανόηση ενός έργου τέχνης μπορούν να αποτελέσουν μετρήσιμα δεδομένα σε μια τέτοια έρευνα; Κάνοντας ένα βήμα παραπάνω, θα μπορούσε κανείς να συμπεριλάβει μετρήσεις σφυγμών, θερμοκρασίας και άλλων βιομετρικών δεδομένων που δίνουν επιστημονικά συμπεράσματα σχετικά με την επικοινωνία κοινού-τέχνης. Αν οι βιομετρικές αναγνώσεις είναι πραγματικά μια ένδειξη της αντίδρασης σε μια παράσταση, πρέπει να μελετηθεί το πώς αυτές οι αναγνώσεις μπορούν να ερμηνευθούν. Αν μπορούμε να κατανοήσουμε μια αντίδραση (το μέγεθος και τη δύναμή της) από ένα βιομετρικό δεδομένο, θα δημιουργήσουμε ένα δυνητικά ισχυρό εργαλείο για τους μελετητές των παραστατικών –και όχι μόνο – τεχνών (Latulipe et al., 2011:1845). Για τη συγκεκριμένη έρευνα δεν προτιμήθηκαν οι μετρήσεις βιομετρικών δεδομένων καθώς απαιτούσαν εξοπλισμό και καλωδίωση του επισκέπτη. Αυτή η διαδικασία θα επηρέαζε την αίσθηση παρακολούθησης που θα ένιωθε το κοινό με αποτέλεσμα την προδιάθεση του απέναντι στην έρευνα και τελικά την επιρροή των δεδομένων.

Γενικά, οι περισσότερες μέθοδοι για την έρευνα κοινού περιλαμβάνουν έρευνες μετά την παράσταση, ομαδικές και ατομικές συνεντεύξεις. Ένας περίπλοκος παράγοντας στα ερωτηματολόγια μετά την παράσταση είναι το φαινόμενο «κορυφής - τέλους», το οποίο δείχνει ότι ένα κομμάτι της συναισθηματικής εμπειρίας που λαμβάνεται αμέσως μετά μια παράσταση επηρεάζεται έντονα από το κορυφαίο καθώς και από το τελικό συναίσθημα της εμπειρίας (Latulipe et al., 2011:1847). Τι μπορεί να κερδίσει ένας ερευνητής από την καρέ καρέ ανάλυση της εμπειρίας; Πως μπορεί να εκμεταλλευτεί αυτά τα δεδομένα;



κεφάλαιο 4ο: αποτελέσματα

«Διακρίνω δύο τρόπους πραγματοποίησης της ερμηνείας: τον αυτόματο, χωρίς σκέψη, ασυνείδητο ή προ-συνειδητό και τον μελετημένο, τον συνειδητό. Καθώς πραγματοποιείται μια αξιολόγηση, η συναισθηματική αντίδραση είναι δεδομένη, συνέπεια της βιολογίας» (Lazarus σε Ekman, 1999:51)

Η μελέτη του τρόπου που ο επισκέπτης κινείται μέσα σε έναν εκθεσιακό χώρο, δίνει τη δυνατότητα στους επαγγελματίες του μουσείου να καθορίσουν πώς οι επισκέπτες χρησιμοποιούν τα διάφορα στοιχεία της έκθεσης, εάν αυτή έχει καλή ροή και το κατά πόσον τελικά συνδέονται με τα εκθέματα (Yalowitz και Bronnenkant, 2009:49). Στον πυρήνα αυτών των ερευνών βρίσκεται η αντίληψη ότι το κοινό των μουσείων δεν είναι ομοιογενές, ως προς τα ενδιαφέροντα, τις προσδοκίες και τη στάση του, αλλά τελικά χρειάζεται να διακριθεί σε επιμέρους κατηγορίες, βάσει ορισμένων κοινών χαρακτηριστικών με σκοπό τη στόχευση των μουσειακών μηνυμάτων και τη βελτίωση των υπηρεσιών που παρέχονται. Επίσης, όπως αναφέρουν πολύ αναλυτικότερα οι Falk και Dierking (1992:55), στη διατύπωση του αλληλεπιδραστικού μοντέλου επίσκεψης στο μουσείο, ο επισκέπτης επηρεάζεται όχι μόνον από την προσωπικότητά του, αλλά επιπλέον από το κοινωνικό του περιβάλλον, από το στοιχείο του χώρου, της αρχιτεκτονικής και της ατμόσφαιρας μιας έκθεσης.

Η έρευνα κοινού που πραγματοποιήθηκε στην έκθεση «δικό μου», με γνώμονα πρακτικά στοιχεία αλλά και ιδέες που η έκθεση επικοινωνεί, εστιάζει στον τρόπο που αυτά προσλήφθηκαν και καταναλώθηκαν από το κοινό και όχι τόσο στην κατηγοριοποίηση των επισκεπτών της. Βέβαια, να σημειωθεί ότι την έκθεση επισκέφθηκαν διαφορετικές ως προς το φύλο, την ηλικία, τις προτιμήσεις και ενδιαφέροντα ομάδες ανθρώπων. Αυτό γίνεται εμφανές και μέσω του φωτογραφικού υλικού που χρησιμοποιείται παρακάτω. Στο κεφάλαιο αυτό λοιπόν, οργανώνεται η ανάλυση των δεδομένων που προέκυψαν από τη συμμετοχική παρατήρηση, τη βιντεοσκόπηση της έκθεσης και την επεξεργασία των φωτογραφιών σε συνεργασία με το Μετσόβιο Πολυτεχνείο.

το δείγμα και τα δεδομένα:

Για την εξαγωγή των συμπερασμάτων χρησιμοποιήθηκαν βίντεο με συνολική διάρκεια πάνω από 20 ώρες (20:50:32 ώρες ακριβώς) τα οποία όπως προαναφέρθηκε, συλλέχθηκαν με 5 διαφορετικές κάμερες. Επίσης, χρησιμοποιήθηκαν φωτογραφίες από την ημέρα των εγκαίνιων, τη μοναδική μέρα της έκθεσης που δεν υπήρχε βιντεοσκόπηση. Όπως φαίνεται και από το φωτογραφικό υλικό που χρησιμοποιείται σε

αυτό το κεφάλαιο αλλά και στο παράρτημα της εργασίας το δείγμα είναι ποικίλο για την εγκυρότητα της ανάλυσης.

η συμμετοχική παρατήρηση:

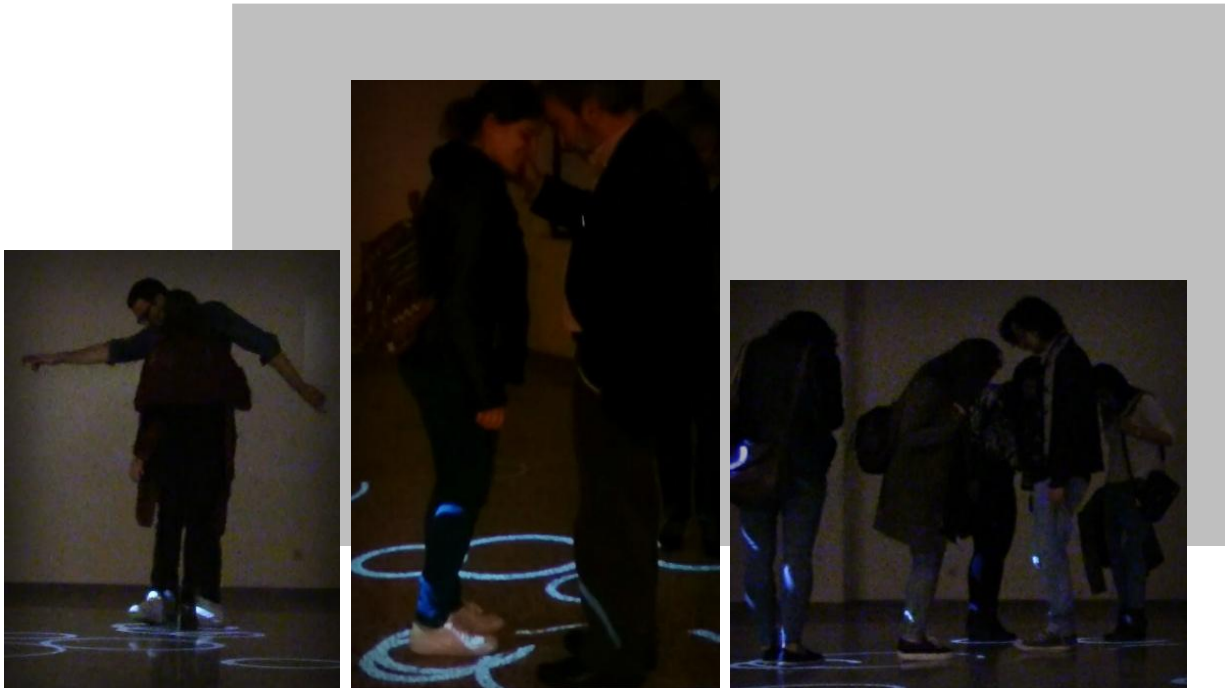
Αν και η έρευνα κοινού πραγματοποιήθηκε μέσω της συνεχούς βιντεοσκόπησης της έκθεσης, ακριβώς επειδή οι δύο επιμελήτριες βρισκόντουσαν στο χώρο καθ' όλη τη διάρκεια της λειτουργίας της, έχοντας αναλάβει φυσικά και το κομμάτι των ξεναγήσεων, αναπόφευκτα προέκυψαν κάποιες βασικές σημειώσεις για την έρευνα μέσω της συμμετοχικής παρατήρησης. Η μέθοδος αυτή επιτρέπει την συστηματική παρατήρηση κοινωνικών συμπεριφορών, κατά βάση μικρών ομάδων ανθρώπων, διευκολύνει τη μελέτη φαινομένων και διαδικασιών στο πραγματικό, κοινωνικό περιβάλλον, με κύρια προϋπόθεση τη συμμετοχή του ερευνητή στις πρακτικές και τις διεργασίες που ερευνά και τη συνεχή αλληλεπίδραση με τους συμμετέχοντες. Από τη διαδικασία αυτή, καθώς δεν ήταν η βασική ερευνητική μέθοδος, προέκυψαν συγκεκριμένα συμπεράσματα και πρόκειται για τις περισσότερες κοινές συμπεριφορές της πλειοψηφίας των επισκεπτών.

Το πιο κοινό χαρακτηριστικό ανάμεσα στους επισκέπτες ήταν η αγωνία να κατανοήσουν πως λειτουργεί πρακτικά το έργο. Έκαναν πολλές ερωτήσεις σχετικά με το πώς πετυχαίνεται η διάδραση, τι είδους εξοπλισμό χρειάζεται κάθε έργο, τους τρόπους προβολής. Μάλιστα, όπως αναφέρθηκε και στο πρώτο κεφάλαιο, κατά την επιμέλεια, αποφασίστηκε να μείνει ο εξοπλισμός εκτεθειμένος στα μάτια των επισκεπτών με αποτέλεσμα πολλοί από αυτούς να πλησιάζουν και να προσπαθούν να καταλάβουν τον τρόπο λειτουργίας του. Παρόλ' αυτά κανένας δεν ακούμπησε κάποιο από τα μηχανήματα. Διάφορες μελέτες συνδέουν τα θετικά συναισθήματα κατά την επαφή με την τέχνη με την αίσθηση κατανόησής της (Millis, 2001:328, Silvia, 2006:140-141). Αυτό γινόταν ακόμα πιο εμφανές από την ικανοποίηση που ένιωθαν κάποιοι από το κοινό όταν εντόπιζαν για παράδειγμα τους αισθητήρες του DOLLHOUSE και του God is sitting in a room ή τη web κάμερα στην κορυφή της οθόνης του Megastructures beta_version. Νιώθοντας ότι η κατανόηση συμβάλει στην εξοικείωση και «εκπαίδευση» του κοινού σχετικά με την ψηφιακή τέχνη, οι ερωτήσεις των επισκεπτών απαντήθηκαν με ευχαρίστηση από τις επιμελήτριες.

Ένα άλλο χαρακτηριστικό κάποιων από τους επισκέπτες, ήταν μια αρχική αμηχανία απέναντι στα έργα, τουλάχιστον μέχρι να κατανοηθεί πλήρως ο τρόπος διάδρασης. Συχνά, αρκούσε να κάνουν την αρχή 2-3 από το κοινό (ειδικά την ημέρα των εγκαινίων) και να πλησιάσουν περισσότερο για να συμπαρασύρουν τελικά και τους υπόλοιπους. Και στις δύο περιπτώσεις, η φτωχή επαφή με την ψηφιακή τέχνη δικαιολογεί την περιέργεια ή το δισταγμό απέναντι στα έργα.

Ακόμη, μεγάλη πλειοψηφία όσων επισκέφθηκαν την έκθεση ένιωθαν να χρειάζονται την ξενάγηση με τις επιμελήτριες και στις συζητήσεις μαζί τους ήταν φανερό ότι δύσκολα τολμούσαν να δώσουν δικές τους ερμηνείες για τα έργα. Πολλοί λίγοι διάβαζαν τις επιμελητικές ετικέτες, ωστόσο έκαναν αρκετές ερωτήσεις σχετικά με το τι είχαν στο μυαλό τους οι καλλιτέχνες φτιάχνοντας τα έργα και για λεπτομέρειες από αυτά και τη σημασία τους. Την έκθεση επισκέφθηκαν μερικές παρέες νεαρών ατόμων από το εξωτερικό και οι διαφορές στο κομμάτι αυτό ήταν εμφανείς: ήταν πιο άνετοι στο χώρο, κατανοούσαν σχεδόν αμέσως τον τρόπο λειτουργίας των έργων χωρίς να διαβάσουν τις ετικέτες (οι οποίες άλλωστε ήταν μόνο στα ελληνικά) και ήταν πολύ πιο ανοιχτοί στη συζήτηση για τα νοήματα των έργων.

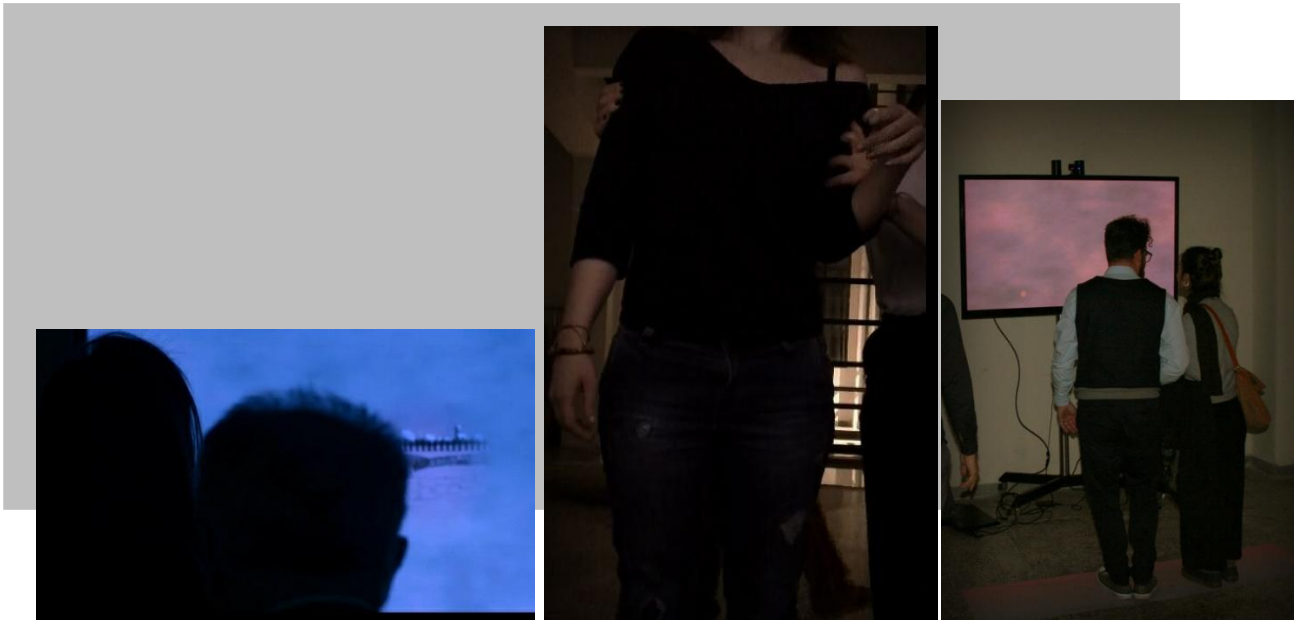
Τέλος, το πιο ευχάριστο αποτέλεσμα της διαδραστικής ψηφιακής τέχνης είναι σαφώς οι σχέσεις που δημιουργούνται μεταξύ των επισκεπτών κατά την επαφή τους με την τέχνη. Το πιο ενδεικτικό από τα έργα της έκθεσης για μια τέτοια μελέτη είναι το The Step-In Project όπου μπορούσε κανείς να παρατηρήσει από ένθερμους εναγκαλισμούς μέχρι και έξοδο από το έργο όταν οι κύκλοι οδηγούσαν τους επισκέπτες πολύ κοντά τον έναν με τον άλλον. Παραδειγματικά:



Εικόνες 22,23,24. Διάδραση με το The Step-In Project

Πολλές φορές βέβαια, η διάδραση μεταξύ επισκεπτών δεν περιοριζόταν μόνο στο έργο αυτό. Συχνά, κάποιος από αυτούς που είχε κατανοήσει τον τρόπο λειτουργίας ενός έργου, αναλάμβανε μέσω της σωματικής επαφής να εξηγήσει και σε άλλους πώς να το αγγίξουν, να το πλησιάσουν, να το προσεγγίσουν. Το φαινόμενο αυτό παρατηρήθηκε κυρίως στα εγκαίνια της έκθεσης, καθώς οι επιμελήτριες λόγω του

συνωστισμού δεν είχαν την ευκαιρία να μιλήσουν με όλους, ή μεταξύ ομάδων επισκεπτών, κυρίως δηλαδή μεταξύ μιας παρέας:



Εικόνες 25,26,27. Διάδραση μεταξύ επισκεπτών

οι μεταβλητές που μελετώνται:

Η διαδικασία της αξιολόγησης ενός έργου, εκθέματος, αντικειμένου κλπ, είναι σε μεγάλο βαθμό αυτόματη. Καθένας μπορεί συνειδητά να εξηγήσει μια σειρά εκτιμήσεων, αλλά συνήθως αυτές διαμορφώνονται γρήγορα και ασυνείδητα (Smith & Kirby σε Silvia, 2006:140-141). Αυτή η αυτόματη διαδικασία και ο τρόπος έκφρασής της, αποτέλεσαν το κύριο ερευνητικό ενδιαφέρον της εργασίας. Το ψηφιακό υλικό που συγκεντρώθηκε από τη βιντεοσκόπηση της έκθεσης ήταν ανοιχτό και πλούσιο για τη μελέτη διαφορετικών παραγόντων, ανάλογα με τη σκοπιά του ερευνητή. Για την οργάνωση και την τελική αξιολόγησή του, χρησιμοποιήθηκε κατά βάση ο τρόπος δουλειάς της Serrell (Yalowitz και Bronnenkant, 2009). Με βάση τη δική της μελέτη, οι βασικές μεταβλητές που λαμβάνονται συνήθως υπόψη σε μια τέτοια έρευνα εμπίπτουν σε 4 κατηγορίες:

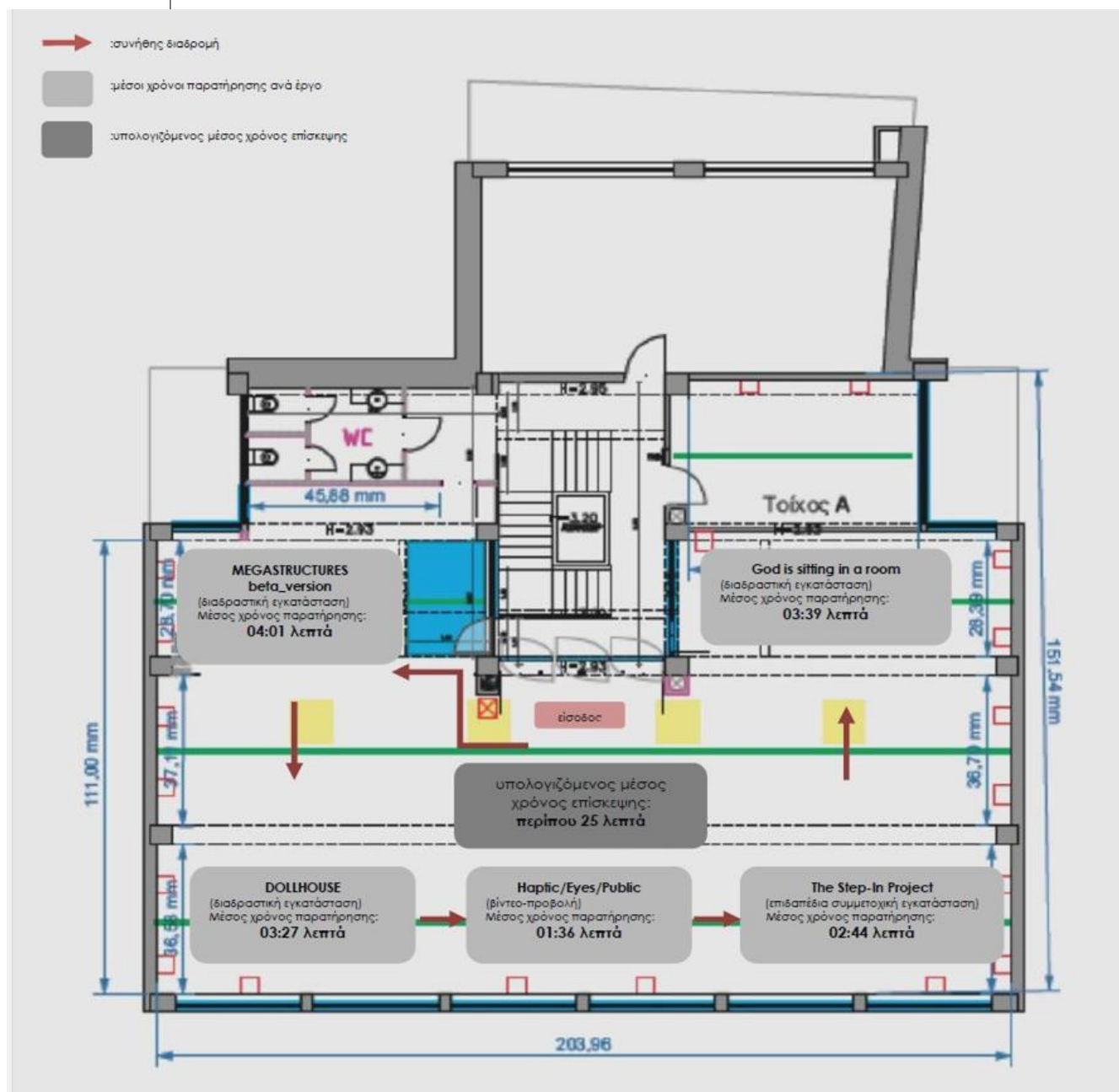
- ✚ Συμπεριφορές που σχετίζονται με το **χρόνο** (και περιλαμβάνουν το συνολικό χρόνο παραμονής στην έκθεση, τον αριθμό των στάσεων, το χρόνο παραμονής σε κάθε έκθεμα, κα)
- ✚ Άλλες **συμπεριφορές**, που περιλαμβάνουν τις διαδρομές, τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις με άλλους επισκέπτες ή ξεναγούς, τη χρήση του σώματος και της αφής σε διαδραστικά εκθέματα, την παρακολούθηση βίντεο, την ανάγνωση των κειμένων

- ✚ Παρατηρήσιμες **δημογραφικές** μεταβλητές που περιλαμβάνουν την ηλικία, τον αριθμό ενηλίκων και παιδιών, το φύλο
- ✚ **Γενικές μεταβλητές** που περιλαμβάνουν τα επίπεδα συνωστισμού ανά ώρα και μέρα της εβδομάδας, προσέλευση σε ειδικές εκδηλώσεις ή προγράμματα σε εξέλιξη στο μουσείο, την παρουσία του προσωπικού

Αν και οι χρήσεις των δεδομένων που προκύπτουν από μια τέτοια διαδικασία διαφέρουν από έκθεση σε έκθεση, σε γενικές γραμμές αυτά είναι χρήσιμα για τον προσδιορισμό της επιτυχίας της έκθεσης και των ειδικών εκθεμάτων της, την τοποθέτηση των εκθεμάτων στο μέλλον, τον καθορισμό των προσδοκιών σχετικά με το χρόνο και το επίπεδο της σύνδεσης επισκέπτη-έργου, την κατανόηση των μοτίβων των διαδρομών των επισκεπτών, τον προσδιορισμό των τύπων των εκθεμάτων που είναι πιο ελκυστικά για τους επισκέπτες, τη σύγκριση των τάσεων και των προτύπων σε πολλές εκθέσεις (Yalowitz και Bronnenkant, 2009:61). Με βάση το μοντέλο της Serrell, αναλύονται παρακάτω κάποιες από τις πτυχές που προτείνει, αποκλειστικά μέσω της χρήσης των ψηφιακών δεδομένων (βίντεο και φωτογραφίες) που προέκυψαν από τη βιντεοσκόπηση. Καθώς η εργασία εστιάζει σε αντιδράσεις και ασυνείδητες συμπεριφορές του δείγματος, δεν δίνεται βάση στις δημογραφικές μεταβλητές ή σε πρακτικές πληροφορίες που αφορούν τις βασικές ώρες και ημέρες επισκεψιμότητας της έκθεσης. Ωστόσο, κατά την επεξεργασία, δόθηκε η ανάλογη προσοχή ώστε το υλικό που μελετάται να καλύπτει ένα φάσμα ηλικιών των επισκεπτών και φυσικά και τα δύο φύλα.

ο χρόνος:

Σύμφωνα με τη Serrell (1997:109), το πιο απαραίτητο και απλούστερο δεδομένο που μπορεί να μελετηθεί για τους επισκέπτες μιας έκθεσης είναι αυτό του χρόνου, δεδομένο που λειτουργεί ανεξάρτητα από το ποιοι είναι, γιατί ήρθαν, πόσες φορές έχουν δει την έκθεση ή με ποιους την επισκέφθηκαν. Οι μετρήσεις αφορούν και στο χρόνο της συνολικής επίσκεψης στην έκθεση αλλά και στον ξεχωριστό χρόνο παραμονής και διάδρασης με κάθε έκθεμα. Η μέτρηση του χρόνου που δαπανάται από τους επισκέπτες έχει αποδειχθεί ως ένα από τα πιο χρήσιμα μέσα πρόβλεψης της αποτελεσματικότητας μιας έκθεσης, εκπαιδευτικής και αισθητικής, ενώ έχει χρησιμοποιηθεί για το σκοπό αυτό σε αναρίθμητες μελέτες (Shettel σε Serrell, 1997:111). Με βάση τα ψηφιακά δεδομένα της συγκεκριμένης έρευνας κοινού, υπολογίστηκαν και παρουσιάζονται στο διάγραμμα παρακάτω, οι μέσοι χρόνοι που αφορούν και στη συνολική επίσκεψη αλλά και σε κάθε έργο ξεχωριστά:



Εικόνα28.Σχεδιάγραμμα χρόνου

Μια πρώτη γενική παρατήρηση είναι ότι τα αποτελέσματα από αυτές τις μετρήσεις αποτελούν μια θετική ένδειξη του ενδιαφέροντος των επισκεπτών. Σε πολλές περιπτώσεις μάλιστα, ο χρόνος που δαπανούσαν σε κάποια από τα έργα ήταν έκπληξη και για τις επιμελήτριες. Από τα σχόλια που ακούστηκαν, σημαντικό ρόλο έπαιξε η

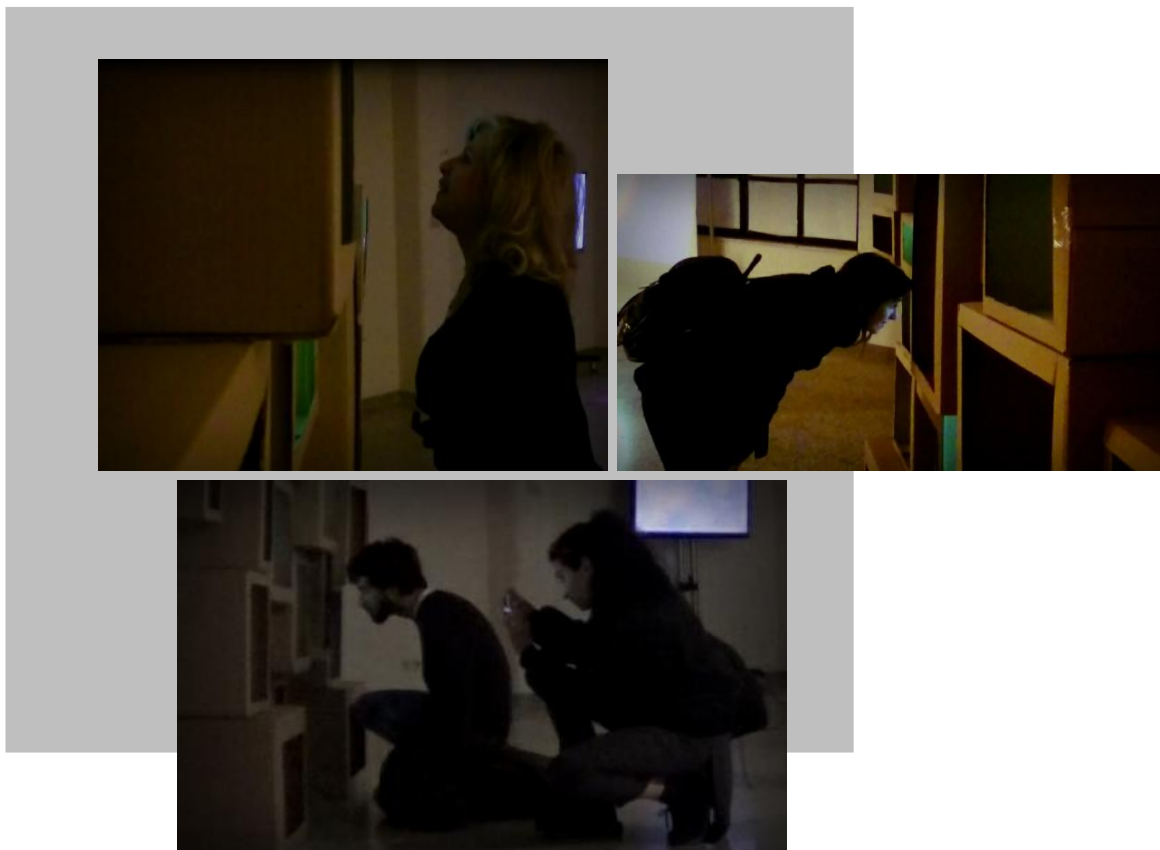
αίσθηση που είχαν ότι πρόκειται για μια καινούρια, διαφορετική εμπειρία σε σχέση με ό,τι είχαν δει στο παρελθόν. Συνέβαλε καθοριστικά βέβαια και ο μικρός αριθμός των έργων που δεν κούραζε το κοινό. Ο τρόπος μέτρησης των χρόνων αυτών έχει μια μικρή ιδιαιτερότητα: ήταν αρκετά ξεκάθαρος όταν επρόκειτο για μια ατομική επίσκεψη αλλά πιο θολός στην περίπτωση της ομαδικής. Αποφασίστηκε λοιπόν σαν μέσος χρόνος της ομαδικής παρακολούθησης του έργου να υπολογίζεται ο χρόνος στον οποίο όλα τα μέλη βρίσκονται στο ίδιο έργο.

Οι πληροφορίες που αφορούν στο χρόνο συμβάλλουν σημαντικά στη ρεαλιστική λήψη αποφάσεων σχετικά με τα μεγέθη των εκθέσεων, στην επιλογή των μέσων και εμπειριών που θα προσφέρουν καθώς και στην ισορροπία μεταξύ των προσδοκιών των επισκεπτών και των στόχων του μουσείου (Serrell, 1997:109). Στη συγκεκριμένη περίπτωση τα αποτελέσματα ήταν ενδεικτικά κυρίως για το είδος των εκθεμάτων που οι επισκέπτες προτιμούν. Η έρευνα απέδειξε ότι ανάμεσα στα 5 έργα της έκθεσης, λιγότερος χρόνος δαπανήθηκε από τους επισκέπτες στην βιντεο-προβολή (*Haptic/Eyes/Public*), το μόνο δηλαδή που δεν βασιζόταν στη διάδραση/συμμετοχή (τα υπόλοιπα 4 έργα ήταν διαδραστικά/συμμετοχικά). Παρόλο που η συνολική διάρκεια του βίντεο ήταν 3 λεπτά σχεδόν κανείς από τους επισκέπτες δεν το είδε ολόκληρο. Τα αποτελέσματα για το *Megastructures beta_version* επιβεβαιώνονται και από το πιο κοινό σχόλιο των επισκεπτών για το έργο. Οι περισσότεροι θεώρησαν ότι είναι εκείνο πάνω στο οποίο είχαν τον απόλυτο έλεγχο οι ίδιοι. Το γεγονός αυτό είναι που πραγματικά τράβηξε την προσοχή τους και δεν το εγκατέλειπαν μέχρι να αποκαλύψουν την εικόνα πίσω από τα σύννεφα. Ακόμη, αναφορικά με το έργο *Megastructures beta_version*, αξίζει να σημειωθεί ότι ήταν ίσως το μόνο έργο που πολλοί επισκέπτες ξαναγύριζαν για να το δουν. Τεχνικά, η αποκάλυψη του δεύτερου επιπέδου εξαρτιόταν από την δυνατότητα της web κάμερας να ανιχνεύσει τα πρόσωπα. Σε πολλές περιπτώσεις δεν αναγνώριζε πρόσωπα με γυαλιά, γένια, μουστάκι ή με διαφορετικό του μέσου όρου ύψος. Αυτό ωστόσο φαίνεται να λειτούργησε κατά κάποιο τρόπο θετικά, καθώς πολλοί από τους επισκέπτες ξαναγύριζαν σε αυτό μετά την ολοκλήρωση της ξενάγησης, ώστε να ξαναπροσπαθήσουν να το αποκαλύψουν. Συνεπώς, δαπανούσαν χρόνο στο έκθεμα και στην αρχή αλλά και στο τέλος της επίσκεψής τους. Οι πιο ακραίοι χρόνοι παρατηρήθηκαν στο *God is sitting in a room*. Ανάμεσα στα 5 έργα ήταν το πιο αμφιλεγόμενο, καθώς καταπιάνεται με το ζήτημα της θρησκείας και πολλοί ήταν οι επισκέπτες που προβληματίστηκαν με αυτό και εγκατέλειπαν σχετικά σύντομα την πολυθρόνα. Από την άλλη, αρκετοί ήταν εκείνοι που δαπάνησαν έως και 10 λεπτά στο δωμάτιο ακούγοντας το παράξενο ηχοτοπίο ενθουσιασμένοι με την ατμόσφαιρα που δημιουργούσε.

η απόσταση από το έργο:

Η αντίληψη της «απόστασης» σε σχέση με την τέχνη οδηγεί σε συγκεκριμένες σκέψεις οι οποίες δεν στερούνται ενδιαφέροντος ή ερευνητικής σπουδαιότητας. Ίσως η πιο προφανής πρόταση είναι η μελέτη της πραγματικής χωρικής απόστασης, δηλαδή η

απόσταση ενός έργου τέχνης από το θεατή, ή η προβλεπόμενη χωρική απόσταση, δηλαδή αυτή που απαιτείται για τη λειτουργικότητά του (Bullough, 1912:87). Αποτελεί ιδιαίτερο δείκτη εξοικείωσης με την ψηφιακή και γενικότερα τη σύγχρονη τέχνη, καθώς το κοινό των μουσείων συνήθως τηρεί συγκεκριμένες αποστάσεις από τα εκθέματα στο πλαίσιο του κλασικού κανόνα του «μην αγγίζετε». Η προθυμία ή αμηχανία του να πλησιάσει είναι βασικοί δείκτες για την παρατήρηση. Ο παράγοντας της απόστασης ήταν κρίσιμος κυρίως για το έργο του Γιάννη Κρανιδιώτη, DOLLHOUSE, όπου η απόσταση καθόριζε και τη διάδραση με αυτό. Οι φωτογραφίες που ακολουθούν είναι ενδεικτικές, αν και πρέπει να σημειωθεί ότι οι επισκέπτες ήταν αρχικά διστακτικοί στο να πλησιάσουν. Μετά από τις κατάλληλες οδηγίες όμως, ήταν πολύ ανοιχτοί να ακουμπήσουν, πλησιάσουν, περιεργαστούν το έργο:



Εικόνες 29,30,31. Απόσταση και DOLLHOUSE

Ο παράγοντας της απόστασης ήταν σημαντικός και στο κομμάτι της κατανόησης του τρόπου λειτουργίας της ψηφιακής τέχνης. Οι επισκέπτες συχνά πλησίαζαν πολύ κοντά στον εξοπλισμό παρουσίασης των έργων και προσπαθούσαν να καταλάβουν το είδος των μηχανημάτων, τον τρόπο προβολής, το πώς επιτυγχάνεται τελικά η διάδραση.

η συμμετοχή του σώματος:

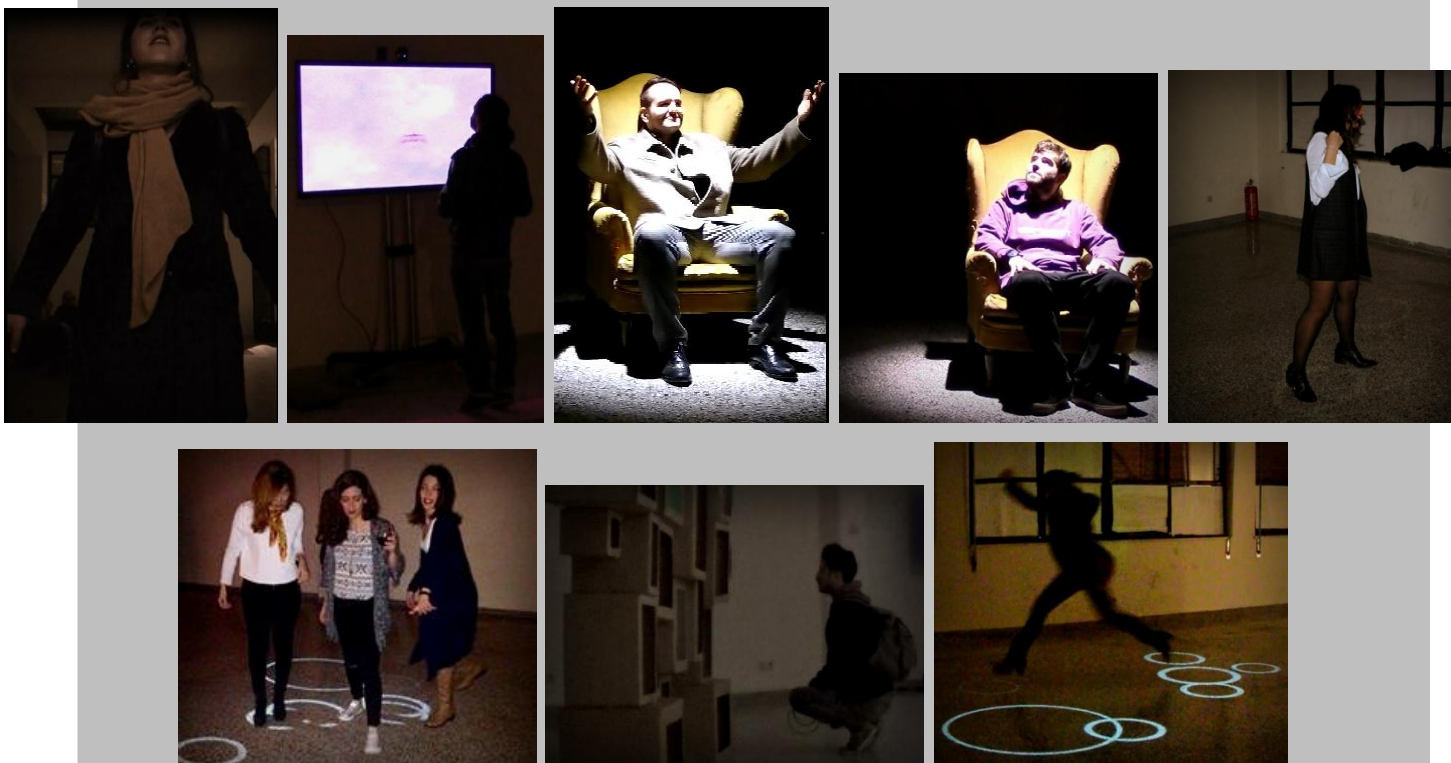
Οι σχέσεις που σχηματίζονται μεταξύ ανθρώπων και αντικειμένων, εξαρτώνται από το αν το άτομο ενσωματώνει ένα αντικείμενο, δηλαδή, αισθάνεται το αντικείμενο σαν μια επέκταση του εαυτού του ή αν το αντικείμενο ενσωματώνει το πρόσωπο, δηλαδή, αν το πρόσωπο υποβάλλεται στους «χειρισμούς» του αντικειμένου (Fels, 2000:13). Στη δεύτερη περίπτωση, το πρόσωπο δημιουργεί τα συναισθήματά του για τη διαδικασία μέσα από την απώλεια του ελέγχου του εαυτού του, καθώς αφήνεται στο αντικείμενο. Η συναισθηματική αντίδραση επιτυγχάνεται μέσω της υποβολής και του αισθήματος του ανήκειν (Fels, 2000:14). Ο Polanyi (Bilda et al., 2007:124) αναφέρει χαρακτηριστικά ότι:

Το σώμα είναι το απόλυτο μέσο για όλη την εξωτερική μας γνώση, πνευματική ή πρακτική. Η εμπειρία όπως την αντιλαμβανόμαστε, είναι ό,τι συλλαμβάνεται από το σώμα μας.

Η σωματοποιημένη γνώση ή εμπειρία, βασίζεται στον ουσιαστικό ρόλο που το σώμα διαδραματίζει στην οικοδόμηση της αντιληπτικής και πνευματικής διαδικασίας (Bilda et al., 2007:124-125). Ως εκ τούτου, το σώμα συμβάλει σημαντικά στη διαμόρφωση του νου, η οποία περιλαμβάνει την εμπειρία, την κατανόηση του κόσμου και τις αλληλεπιδράσεις με αυτόν. Οι διαδραστικές εγκαταστάσεις πολύ συχνά στηριζόμενες στο ρόλο του σώματος, προκαλούν τη συμμετοχή του για την πλήρη λειτουργικότητά τους, και το αν την πετύχουν τελικά ή όχι αποτελεί βασικό παράγοντα για την παρατήρηση της σχέσης που δημιουργείται. Οι επισκέπτες της έκθεσης ήταν πρόθυμοι, ανεξαρτήτως ηλικίας, να περιλάβουν το σώμα τους στη διάδραση με τα έργα. Καίριο για το ζήτημα αυτό, είναι το σχόλιο του Dean (1994:26), σχετικά με τη συμβολή των αισθήσεων στην εκπαιδευτική και αισθητική διαδικασία:

Οι περισσότεροι επισκέπτες προτιμούν την ενεργή συμμετοχή από την παθητική παρατήρηση. Αυτό συμβαίνει γιατί, αν και οι άνθρωποι λειτουργούν κυρίως με την όραση, οι άλλες αισθήσεις συμπληρώνουν ό,τι κερδίζεται με αυτή. Η αφή ενισχύει και επιβεβαιώνει τις πληροφορίες που προκύπτουν μέσα από τα μάτια. Οι πινακίδες «μην αγγίζετε» είναι ψυχολογικά προσβλητικές, επειδή παρακωλύουν τη βασική ανθρώπινη διαδικασία μάθησης.

Οι επιλεγμένες εικόνες παρακάτω, είναι ένα παράδειγμα του πως κάποιοι από αυτούς στάθηκαν στις μύτες, τεντώθηκαν, έσκυψαν, ακούμπησαν ή έκαναν μέχρι και άλματα όντας πραγματικά μέρος του έργου που έβλεπαν, και όχι απλοί παρατηρητές:



Εικόνες 32,33,34,35,36,37,38,39. Συμμετοχή του σώματος στη διάδραση

η ανάλυση των εκφράσεων του προσώπου και η ανίχνευση του συναισθήματος:

Τα συναισθήματα και η τέχνη είναι άρρηκτα συνδεδεμένα. Η συναισθηματική ή αισθητική αντίδραση απέναντι στην τέχνη όμως αντιμετωπιζόταν κατά βάση ως μια απλή αντίδραση σε ένα ερέθισμα. Νέες θεωρίες και έρευνες, με πρωτοπόρα τη δουλειά του Daniel Berlyne (1971) πάνω στην ανάπτυξη των «new experimental aesthetics (νέες πειραματικές αισθητικές θεωρίες)», έχουν δείξει ότι αυτές οι εμπειρίες είναι τελικά αρκετά πιο πολύπλοκες και μπορούν να μελετηθούν πειραματικά. Οι αισθητικές θεωρίες εξάγουν τον ρόλο της τέχνης στη δημιουργία και διαμόρφωση συναισθημάτων. Για τους σύγχρονους ερευνητές, είναι σαφές ότι η ψυχολογία των συναισθημάτων είναι ένα εξαιρετικό σημείο εκκίνησης για την εξερεύνηση των αντιδράσεων απέναντι σε καλλιτεχνικά ερεθίσματα (Silvia, 2005:342). Φυσικά η σχέση συναισθήματος και προσώπου είναι αδιαμφισβήτητη. Μερικές από τις χιλιάδες εκφράσεις του προσώπου είναι συνδεδεμένες με συγκεκριμένα συναισθήματα. Έρευνες έχουν δείξει ότι άνθρωποι διαφορετικών πολιτισμών κατηγοριοποιούν τις εκφράσεις με παρόμοιο τρόπο σε έξι βασικές κατηγορίες και στη συνέχεια «μιμούνται» τις εκφράσεις αυτές στην καθημερινή τους ζωή. Οι έξι αυτές βασικές κατηγορίες είναι: λύπη, θυμός, χαρά, φόβος, απέχθεια και έκπληξη (Ραουζαίου, 2006:24-25).

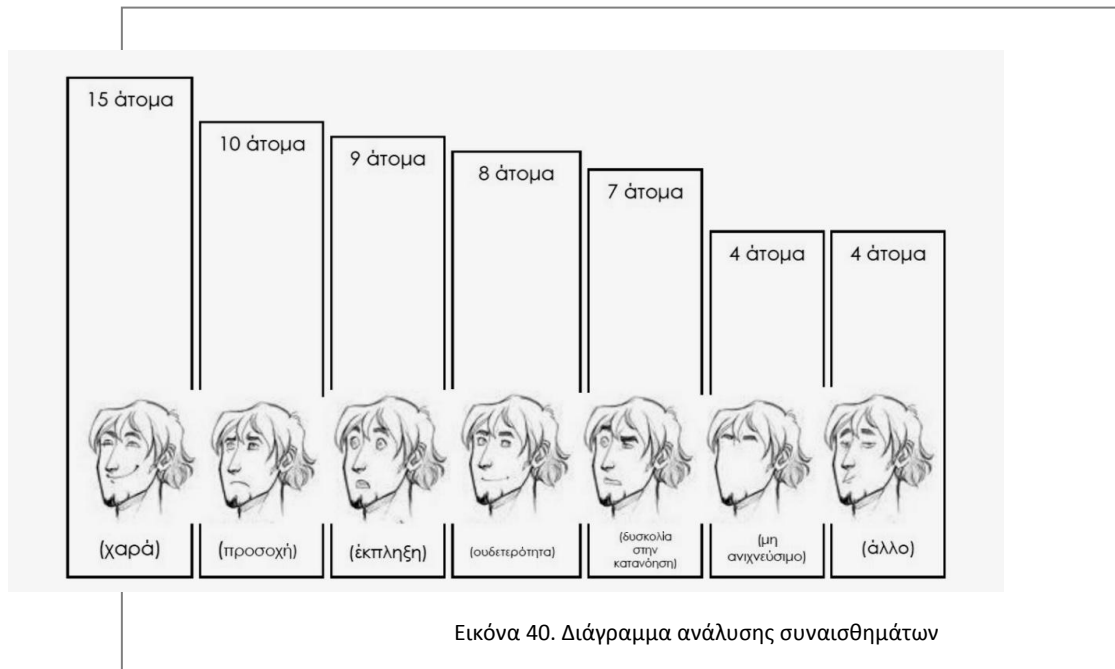
Καθώς το ενδιαφέρον της εργασίας εστιάζεται στην μελέτη των αυθόρμητων αντιδράσεων και των άρρητων σχέσεων μεταξύ τέχνης και κοινού, ερευνήθηκαν πειραματικά και οι συναισθηματικές αντιδράσεις των επισκεπτών της έκθεσης όπως αυτές οπτικοποιούνται μέσα από τις εκφράσεις των προσώπων τους. Κατά τη βιντεοσκόπηση της έκθεσης, κάποιες από τις κάμερες τοποθετήθηκαν σχεδόν επάνω στα έργα με στόχο τη λήψη κοντινών πλάνων για τη μετέπειτα επεξεργασία των φωτογραφιών που θα προκύψουν. Την επιλογή της λέξης «πειραματικά» δικαιολογούν αφενός ο δειγματικός αριθμός των εικόνων που αναλύθηκαν και αφετέρου η μη προηγούμενη εμπειρία σε τέτοιου είδους έρευνα. Μέσα από τα βίντεο επιλέχθηκαν περίπου 60 φωτογραφίες επισκεπτών, κατά τη διάδραση τους με τα έργα, οι οποίες αναλύθηκαν στο Εργαστήριο Ευφυών Συστημάτων, Περιεχομένου και Αλληλεπίδρασης του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου από την ερευνήτρια Αμαρυλλίδα Ραουζαίου και την ψυχολόγο Σοφία Καστρινάκη.

Τα συστήματα ανίχνευσης ανθρώπινων εκφράσεων έχουν σχεδόν τελειοποιηθεί και χρησιμοποιούνται πια από επιστήμονες σε ακαδημαϊκό επίπεδο έρευνας. Βέβαια, ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία στην ανάλυση των εκφράσεων είναι η εύρεση χαρακτηρισμού για τις διάφορες συναισθηματικές καταστάσεις. Δεδομένου όμως ότι ο ίδιος ο άνθρωπος χαρακτηρίζει τις εκφράσεις κατά τρόπο αρκετά σύνθετο, ένας απλός χαρακτηρισμός δεν είναι αρκετός, επιβάλλεται η εύρεση μίας συνεχούς αναπαράστασης των συναισθημάτων που θα προσεγγίζει όσο το δυνατόν περισσότερο την ανθρώπινη αντίληψη του θέματος (Ραουζαίου, 2006:21). Κατά τη βιβλιογραφική έρευνα, διαπιστώθηκε ότι έχουν διαμορφωθεί πολλά διαφορετικά συστήματα ανάλυσης και «αρχαιοθέτησης» συναισθημάτων. Για τη συγκεκριμένη έρευνα, το σύστημα αναγνώρισης αναπτύχθηκε στο εργαστήριο του Πολυτεχνείου με πρότυπο τη δουλειά των Peters, Asteriadis και Rebolledo-Mendez (2009).

Σύμφωνα με τη θεωρία, οι εκφράσεις του προσώπου παρέχουν πληροφορίες όχι μόνο για τη συναισθηματική κατάσταση, αλλά και για τη γνωστική δραστηριότητα, την ιδιοσυγκρασία, την προσωπικότητα, την ειλικρίνεια και την ψυχοπαθολογία (Donato et al., 1999:974). Σύμφωνα μάλιστα με τον Mehrabian (σε Pantic και Rothkrantz, 2000:882) στην πρόσωπο με πρόσωπο ανθρώπινη επικοινωνία μόνο το 7% της κατανόησης του μηνύματος οφείλεται στη λεκτική μεταφορά του, καθώς το 38% στηρίζεται σε μη λεκτικά στοιχεία και τέλος το 55% καθορίζεται από τις εκφράσεις του προσώπου. Η έκφραση κάποιου προσώπου μία δεδομένη στιγμή διαμορφώνεται από ένα σύνολο σημάτων. Στα σήματα αυτά περιλαμβάνονται το σχήμα και ο προσανατολισμός του προσώπου, αλλά και γενικότερα ολόκληρου του κεφαλιού και φυσικά η θέση και η κίνηση των διαφόρων χαρακτηριστικών του προσώπου (μάτια, φρύδια, στόμα κτλ). Στα σήματα αυτά συχνά περιλαμβάνονται με σημαίνοντα ρόλο το χρώμα του δέρματος του προσώπου, οι πιθανές ρυτίδες έκφρασης κτλ. Φυσικά τη σημαντικότερη συμβολή στη δημιουργία των εκφράσεων την έχουν οι μύες του προσώπου, οι οποίοι και έχουν την ικανότητα να δημιουργήσουν μεγάλη μεταβολή στην έκφραση σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, συμβάλλοντας τα μέγιστα στη χωρίς λόγια επικοινωνία (Ραουζαίου, 2006:24). Οι αυθόρμητες εκφράσεις ξεκινούν γρήγορα

και ομαλά, συνδυάζοντας πολλές διαφορετικές δράσεις του προσώπου ταυτόχρονα, ενώ οι μη αυθόρμητες πόζες τείνουν να ξεκινούν αργά και σπασμωδικά και οι δράσεις του προσώπου δεν ενεργούν ταυτόχρονα (Bartlett et al., 2006:23). Παρόλ' αυτά μπορούμε να συναντήσουμε και εκφράσεις οι οποίες, εκ πρώτης όψεως, δε φαίνεται να ανήκουν σε κάποια από τις έξι βασικές κατηγορίες, αυτό όμως συμβαίνει για τρεις κυρίως λόγους: πρόκειται είτε για μία καθαρά υποκειμενική έκφραση, είτε είναι μία από τις έξι εκφράσεις αλλά με διαφορετικό όνομα ή τέλος, είναι συνδυασμός δύο γνωστών εκφράσεων. Βέβαια, σε καθεμία από αυτές τις κατηγορίες, είναι δυνατόν να υπάρχει μία μεγάλη ποικιλία έντασης στις εκφράσεις και στις λεπτομέρειες τους. Οι τρεις εκφραστικές περιοχές του προσώπου είναι τα φρύδια, τα μάτια και το στόμα (Ραουζαίου, 2006:25).

Οι καταστάσεις που είχε να αναγνωρίσει το σύστημα στην παρούσα έρευνα ήταν: **χαρά, έκπληξη, θυμός, βαρεμάρα, άγχος, δυσκολία στην κατανόηση, προσοχή**. Όλες οι φωτογραφίες χαρακτηρίστηκαν και από την ψυχολόγο του εργαστηρίου όπου χρησιμοποιήθηκαν οι ίδιες καταστάσεις με το σύστημα. Επίσης, αρχικά χαρακτήρισε αποκλειστικά αυτό που βλέπει και όταν της εξηγήθηκε με ακρίβεια το project τις επαναξιολόγησε. Από την ανάλυση όλων των φωτογραφιών προέκυψε το «διάγραμμα συναισθημάτων» παρακάτω:

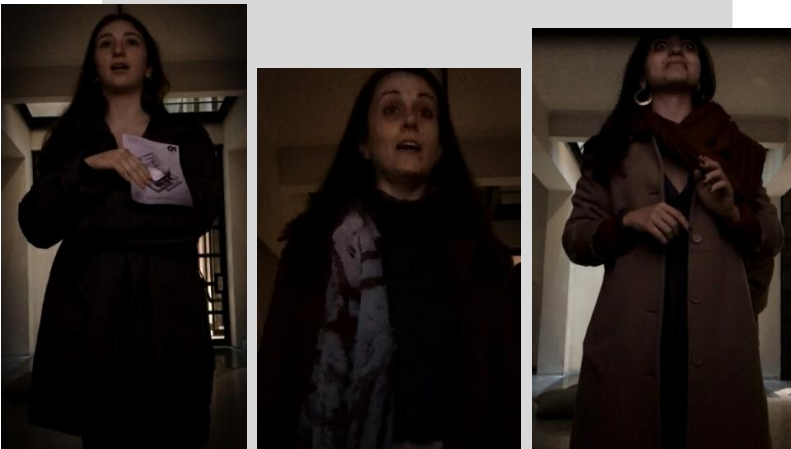


Στη συζήτηση μας με την κα. Ραουζαίου αμέσως μετά την επεξεργασία των φωτογραφιών, η ίδια αναφέρει:

Τα αποτελέσματα είναι θετικά, αλλά δειγματικά, ενώ διαφοροποιούνται αρκετά σε σχέση με τα αποτελέσματα που θα είχαμε σε μία έκθεση ζωγραφικής για παράδειγμα, ακριβώς λόγω του παράγοντα της διάδρασης.

Για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της έκθεσης, είναι ιδιαίτερα σημαντικό πως η επικοινωνία με τα έργα χαρακτηρίζεται κυρίως από θετικά συναισθήματα όπως χαρά ή ενδιαφέρον/προσοχή. Το στοιχείο της έκπληξης είναι επίσης ενδεικτικό και επιβεβαιώνεται και από τα σχόλια των επισκεπτών καθώς για πολλούς από αυτούς δεν υπήρχε προηγούμενη εμπειρία με την ψηφιακή τέχνη. Αυτός είναι ένας παράγοντας που δικαιολογεί και τον αριθμό των φωτογραφιών που κυριαρχούνται από τη δυσκολία ορισμένων επισκεπτών να κατανοήσουν τη λειτουργία των έργων. Για την αξιολόγηση της έρευνας, πιο σημαντικός είναι ο συνολικός αριθμός των φωτογραφιών όπου ήταν αδύνατο λόγω διαφορετικών συνθηκών να ανιχνευθεί το συναίσθημα του επισκέπτη. Ωστόσο, συνέβαλε στην κατανόηση του τρόπου που μια τέτοια έρευνα πρέπει να πραγματοποιείται στο μέλλον. Όλες οι φωτογραφίες με τις παρατηρήσεις τους βρίσκονται στο παράρτημα της εργασίας. Παραδειγματικά ακολουθούν κάποιες από αυτές κατηγοριοποιημένες ανάλογα με το συναίσθημα που έχει εντοπιστεί:

έκπληξη



Εικόνες 41,42,43. Φωτογραφίες για ανάλυση εκφράσεων

προσοχή/ενδιαφέρον



Εικόνες 44,45,46. Φωτογραφίες για ανάλυση εκφράσεων

χαρά



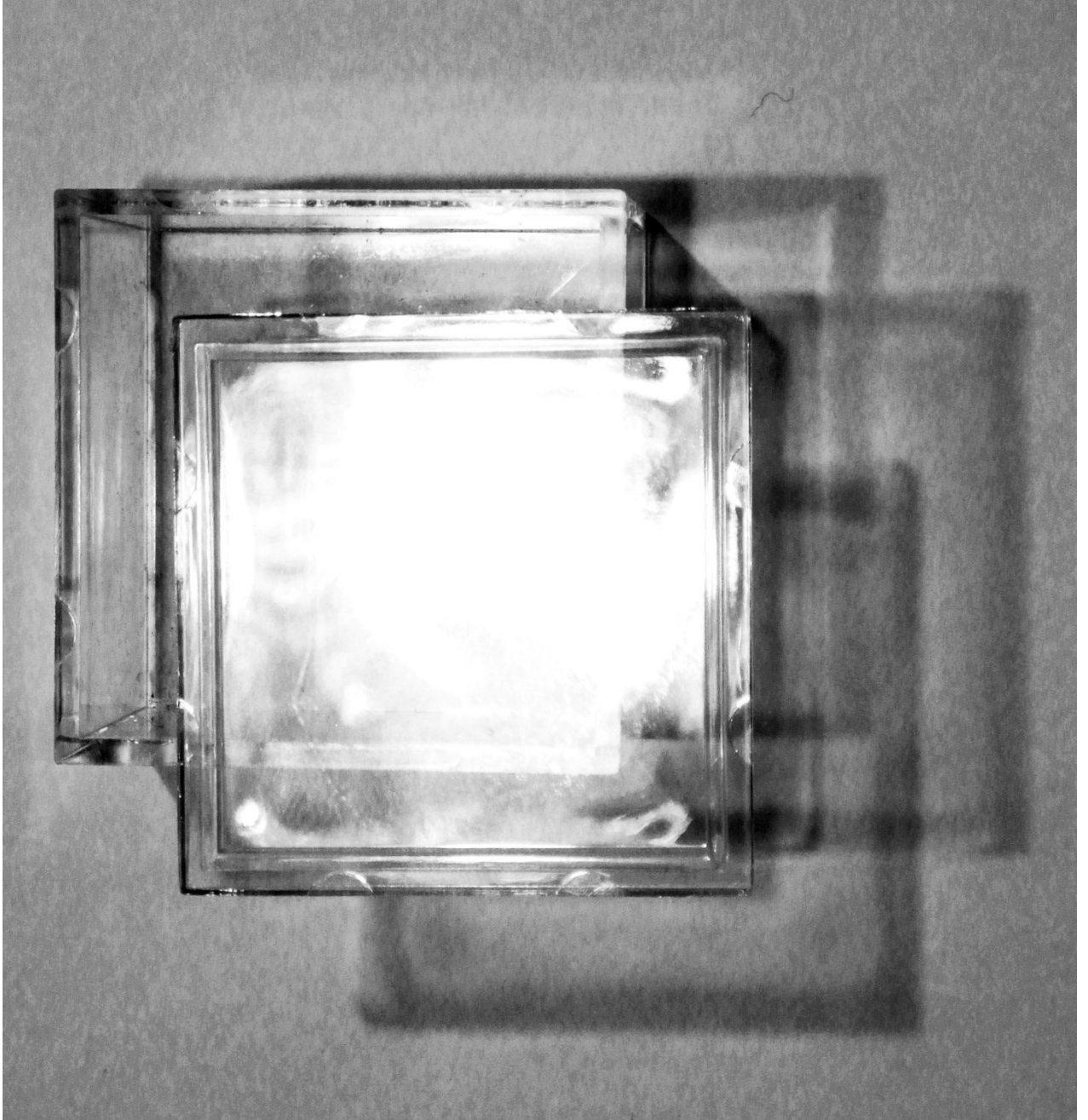
Εικόνες 47,48,49,50,51. Φωτογραφίες για ανάλυση εκφράσεων

γενικά συμπεράσματα από την έρευνα κοινού:

Η σκιαγράφηση των πτυχών για τις οποίες ενδιαφερόταν η συγκεκριμένη έρευνα κοινού είναι συχνά χαοτική και περιλαμβάνει σε μεγάλο βαθμό το υποκειμενικό στοιχείο. Ωστόσο, η προσπάθεια να κατανοήσει κανείς τους τρόπους με τους οποίους οπτικοποιείται η ασυνείδητη σύνδεση του ατόμου με την τέχνη, ακριβώς επειδή προαπαιτεί τη διεπιστημονικότητα, το συνδυασμό διαφορετικών γνωστικών πεδίων, έχει μια αξία διαφορετική. Από τη διαδικασία ορισμού των μεταβλητών που μπορεί κανείς να μελετήσει και να παρατηρήσει, γίνεται εμφανής η λεπτή ισορροπία των στοιχείων που συνθέτουν την ανθρώπινη συμπεριφορά απέναντι σε ένα ερέθισμα. Από την αρχή ακόμα της ερευνητικής διαδικασίας, όλος ο προβληματισμός σχετικά με το τι πρέπει να συμπεριληφθεί και τι όχι, το τι μπορεί να αποτελεί δείκτη που αξίζει να προσεχθεί, όλη η αγωνία να συμπεριλάβει κανείς τη βιβλιογραφία αλλά και το προσωπικό του ένστικτο στην έρευνα, αποτελεί πρόλογο και ένδειξη των τελικών συμπερασμάτων μιας τέτοιου είδους μελέτης.

Τα ερευνητικά ερωτήματα προσανατολίζονται σε μεγάλο βαθμό στην αποτελεσματικότητα και λειτουργικότητα των μέσων έρευνας που προτείνονται. Από το σχεδιασμό της μεθοδολογίας υπήρχε μια ανησυχία σχετικά με τις πληροφορίες που θα συλλεχθούν και το αν θα είναι αυτές ικανοποιητικές ή αρκετές για την εξαγωγή έγκυρων συμπερασμάτων. Το ψηφιακό υλικό που συγκεντρώθηκε είχε τελικά διττή χρησιμότητα: αρχικά, αποτελεί μια πρακτική καταγραφή των λειτουργικών αδυναμιών και πλεονεκτημάτων των έργων της έκθεσης, και κατ' επέκταση της ψηφιακής τέχνης. Έπειτα, η δυνατότητα που έδινε για πολλαπλές αναγνώσεις, άφηνε το υλικό ανοιχτό στην ανακάλυψη και ανάλυση καινούριων πτυχών κάθε φορά, σε συνάρτηση με τη βιβλιογραφία αλλά και την ασφάλεια ότι είχαν καλυφθεί οι βασικές ανάγκες των δεδομένων που ήταν απαραίτητα για μια ορθή έρευνα.

Η οπτική αποτύπωση της συμπεριφοράς ή ακόμα και των συναισθημάτων του κοινού απέναντι στην εμπειρία της ψηφιακής τέχνης οδηγεί σε δύο βασικές παρατηρήσεις: αρχικά κάνει ορατή την ανάγκη του ατόμου να εμπλακεί, να συμμετέχει, να κατανοήσει την τέχνη. Να διαδράσει και να αλληλεπιδράσει με αυτή, και κατά συνέπεια να συνδεθεί με τη σκέψη του ανθρώπου πίσω από τη δημιουργία του έργου. Να επικοινωνήσει, όχι απλώς να δει. Από την άλλη, για πολλούς από τους επισκέπτες δεν ήταν μια εμπειρία γνώριμη, και ενώ το γεγονός αυτό τους προξένησε μια αρχική αμηχανία ή έκπληξη, το ενδιαφέρον παραγόμενο της έρευνας ήταν η ευκολία προσαρμογής στις προκλήσεις των έργων. Ο χρόνος που περνούσαν μπροστά σ' αυτά ήταν μη αναμενόμενος, δεν αρκούσαν απλά στα βασικά λεπτά της πρώτης κατανόησης. Τα πρόσωπα τους και τα σώματά τους ήταν παρόντα. Το θέαμα ενός ανθρώπου τη στιγμή που ανακαλύπτει κάτι νέο, η εικόνα του τη στιγμή που αφήνεται στο έργο να τον οδηγήσει αποτέλεσαν το στόχο και τελικά το αποτέλεσμα της έρευνας.



επίλογος

«Υπάρχει μια ικανοποίηση, που θυμίζει αθλητικό ανταγωνισμό, στο κυνήγι ενός κειμένου που είναι δύσκολο να βρεθεί. Και υπάρχει και εκείνη η ικανοποίηση της ανακάλυψης της λύσης ενός αινίγματος μετά από μακρά σκέψη, της λύσης σε ένα φαινομενικά χαοτικό πρόβλημα» (Eco, 2015:221)

Η ερμηνεία του οπτικού πολιτισμού στα μουσεία συγκροτείται κυρίως από δύο πλευρές: του επιμελητή/μουσείου και του επισκέπτη. Οι επιμελητές προβάλλουν τα εκθέματα σε ομάδες συνοδευμένα από εικόνες και κείμενα, και ως εκ τούτου παράγουν νοήματα για τους επισκέπτες. Εν τω μεταξύ, οι επισκέπτες αναπτύσσουν τις δικές τους ερμηνείες των έργων, της προβολής και της εμπειρίας στο σύνολό της (Hooper-Greenhill, 2000:124). Η διπλωματική αυτή εργασία, σε μια προσπάθεια να συνδυάσει την οπτική των επιμελητών, των καλλιτεχνών και του κοινού, συγκροτήθηκε ουσιαστικά από 3 βασικές θεματικές: αρχικά, από την περιγραφή της διαδικασίας παραγωγής όπου δόθηκαν οι βασικές πληροφορίες και λεπτομέρειες των επιμελητικών στόχων, έπειτα, από την ανάλυση των ιδεών και σκέψεων των συμμετεχόντων καλλιτεχνών και τέλος, από την προσέγγιση και ανάλυση της επικοινωνίας της έκθεσης με το κοινό. Μελετώντας τη δουλειά των Edmonds, Bilda και Muller (2009:149) κάποιοι βασικοί προβληματισμοί και ευρήματά τους λειτούργησαν σαν εφαλτήριο για την έρευνα και συνδέονται αναπόδραστα με το εγχείρημα του «δικό μου». Αναλυτικότερα:

«Είναι σημαντικό να βάζει κανείς έναν καλλιτέχνη σε μια διαδικασία παρατήρησης των αλληλεπιδράσεων του έργου του με το κοινό σε ένα πραγματικό, ζωντανό πλαίσιο δίνοντας του ταυτόχρονα τις καλύτερες πιθανές μεθόδους που θα τον βοηθήσουν να μάθει από αυτές». Στην περίπτωση της έκθεσης αυτής «ανακαλύφθηκε» η ανάγκη των ίδιων των καλλιτεχνών για κάτι τέτοιο, μια αγωνία να κατανοήσουν και να δουν τις σχέσεις που δημιουργούνται μέσω της δουλειάς τους με το κοινό. Αυτή η ανησυχία τους σαφώς συνδέεται και με την φτωχή εκπροσώπηση των Ελλήνων καλλιτεχνών των νέων μέσων στην Ελλάδα.

«Ο καλλιτέχνης συχνά χρειάζεται να εξετάσει το ενδεχόμενο της ευκολίας με την οποία το κοινό μπορεί να συνεργαστεί με το έργο και τη σκέψη να παρέχει ένα επίπεδο πολυπλοκότητας που θα καθιστά πιο δύσκολη την κατανόηση του τρόπου που αυτό δημιουργήθηκε». Στις συζητήσεις με τους καλλιτέχνες, εκφράστηκε σχεδόν από όλους η επιθυμία να δημιουργήσουν ανοιχτές, διαφορετικές ερμηνείες μέσα από το έργο τους και στόχευαν σε μια μελετημένη χρήση της τεχνολογίας που να εξυπηρετεί κυρίως το νόημα και όχι τον εύκολο εντυπωσιασμό των επισκεπτών.

«Οι τεχνικές αξιολόγησης μπορούν να συμβάλουν στην εμβάθυνση, όχι απλά στην επιφανειακή προσέγγιση, των πιο δύσκολων πτυχών μιας εμπειρίας». Κατά την έρευνα κοινού, τα δεδομένα που συλλέχθηκαν επικεντρώνονταν στη σύνθεση και μελέτη της ασυνείδητης συμπεριφοράς κατά τη διάδραση. Η επιλογή αυτή έγινε με στόχο την βαθύτερη κατανόηση της αυθόρμητης επικοινωνίας τέχνης-κοινού, μιας πτυχής που είναι δύσκολο να ανιχνευθεί με ακρίβεια.

«Ο καλλιτέχνης μπορεί να μάθει μέσω των μεθόδων αξιολόγησης να δουλεύει με το κοινό σαν να ήταν ένα είδος υλικού που επεξεργάζεται κατά τη συνεργασία μαζί του». Οι συμμετέχοντες καλλιτέχνες επιθυμούσαν τις πληροφορίες για την σύνδεση των έργων τους με τους επισκέπτες της έκθεσης, καθώς θεωρούν τους δεύτερους ως τους βασικότερους εκφραστές και αποδέκτες των νοημάτων της δουλειάς τους.

«Η αξιολόγηση μπορεί να βοηθήσει και τους επιμελητές στη μείωση του χάσματος μεταξύ του οράματος του καλλιτέχνη για το έργο και της αντίληψης του κοινού γι' αυτό». Η εμπειρία του «δικό μου» συνέβαλε, όχι μόνο στην κατανόηση του πρακτικού τρόπου προβολής και παρουσίασης των έργων ψηφιακής τέχνης μα ταυτόχρονα και στην κατανόηση των αναγκών δύο διαφορετικών ομάδων, καλλιτεχνών και κοινού. Διαμεσολαβητής αυτής διαδικασίας είναι σαφώς ο επιμελητής μιας έκθεσης.

Σύμφωνα με τον Roles (σε Booth, 1998:148), τα μουσεία οφείλουν να διαδραματίσουν έναν πιο ενεργό ρόλο στην επικοινωνία, την ενημέρωση, την ψυχαγωγία και την έμπνευση, και ως εκ τούτου θα πρέπει να στοχεύουν σε καινούρια, διαφορετικά κοινά. Ακόμα, τα πολιτιστικά ιδρύματα, ιδιαιτέρως αυτά που υποστηρίζουν τη σύγχρονη τέχνη, οφείλουν επίσης να είναι ανοιχτά σε νέες μορφές τέχνης και καλλιτεχνικής έκφρασης. Ένας από τους πιο εντυπωσιακούς τομείς εφαρμογής των νέων τεχνολογιών στο μουσείο, έχει να κάνει όχι μόνο με τη χρήση τους ως βοηθητικό εργαλείο στη διοργάνωση εκθέσεων, αλλά κυρίως με την οργανική ένταξή τους μέσα σε αυτές. Στόχος είναι η εξάπλωση της χρήσης τους όχι μόνο για την παροχή πληροφοριακού υλικού για τα αντικείμενα, αλλά και για τη δημιουργία εμπειριών για τους επισκέπτες, που πολλές φορές περιλαμβάνουν ακόμα και την πραγματική «εμβύθιση» (immersion) του κοινού σε αυτές. Ακολουθώντας τις ευρύτερες κοινωνικές αλλαγές και το μεταλλασσόμενο ρόλο του μουσείου, οι νέες τεχνολογίες έχουν στηρίξει νέους τρόπους επικοινωνίας με το κοινό του, δίνοντας μεγαλύτερες δυνατότητες επιλογής και συμμετοχής. Παράλληλα, η κοινωνία της πληροφορίας έχει βάλει σε νέες βάσεις τη σχέση επιμελητών και καλλιτεχνών (Dietz σε Οικονόμου, 2004:3). Άλλωστε, οι προκλήσεις όσο οι τεχνολογικές εφαρμογές εξελίσσονται, γίνονται ακόμη περισσότερες. Αρχικά, όσον αφορά στα κοινά στόχους τέτοιων εκθέσεων αλλά και σχετικά με τις νέες εμπειρίες που μπορούν να δημιουργηθούν. Παρακολουθώντας κανείς εκθέσεις και δράσεις από φεστιβάλ του εξωτερικού αλλά και συνειδητοποιώντας τις δυνατότητες που προσφέρονται μέσω της τεχνολογίας, μπορεί να οραματίζεται συνολικές ψηφιακές εμπειρίες που δεν περιλαμβάνουν μόνο το κομμάτι της δημιουργίας των έργων ή τις τεχνολογίες παρουσίασης αλλά και τη γενικότερη εμπλοκή του επισκέπτη με όλο το περιβάλλον

μιας έκθεσης. Από την άλλη, η διαδραστική ψηφιακή τέχνη κάνοντας μερικά βήματα μπροστά, μπορεί να φιλοδοξεί πια και σε έργα συν-δημιουργικά, έργα που γίνονται πράξη από καλλιτέχνες και ολοκληρώνονται μόνο μέσα από τη συμμετοχή του κοινού. Οι επισκέπτες δεν θα είναι πια μόνο συν-δημιουργοί των νοημάτων αλλά και πρακτικά των ίδιων των έργων.

Το ίδιο συμβαίνει και με την έρευνα. Οι τεχνολογικές πρακτικές μελέτης του κοινού εξελίσσονται και αυτοματοποιούνται διευκολύνοντας τους ερευνητές και ανοίγοντας πεδία για τη συλλογή νέων μορφών δεδομένων, νέων πτυχών ανάλυσης, νέων αποτελεσμάτων. Παραδειγματικά, το επόμενο βήμα στην ανάπτυξη των συστημάτων αυτόματης αναγνώρισης έκφρασης είναι να αρχίσουν να εφαρμόζονται σε πραγματικές εφαρμογές. Οι αυθόρμητες εκφράσεις διαφέρουν από τις στημένες τόσο στη συμμετοχή των μυών που εμπλέκονται, όσο και στη δυναμική αυτών των κινήσεων (Bartlett et al., 2006:32). Η αυτόματη ανίχνευση αυτής της πολύπλοκης λειτουργίας δημιουργεί νέους δρόμους στην κατανόηση και το ρόλο του συναισθήματος κατά την ώρα της επικοινωνίας έργου-επισκέπτη.

Κλείνοντας, η επαφή με την ψηφιακή τέχνη και τα νέα μέσα σε μια έκθεση, ακόμη και τόσο μικρής κλίμακας, συνέβαλε αρχικά στη σκιαγράφηση και καταγραφή μιας ομάδας Ελλήνων καλλιτεχνών και θεσμών που επιδιώκουν την ένταξη αυτής της μορφής τέχνης στην ελληνική καλλιτεχνική σκηνή. Η έρευνα κοινού που πραγματοποιήθηκε σε αυτή, έδωσε ένα δείγμα της τάσης, περιέργειας και ανάγκης του κοινού για την τέχνη που εμπλέκει την τεχνολογία και τη διάδραση. Δεν πρόκειται για μια καλλιτεχνική μορφή που επικοινωνεί με συγκεκριμένο, ειδικά καταρτισμένο κοινό. Απευθύνεται και βρίσκει υποστηρικτές σε κοινό που αναζητά ενεργή δημιουργική συμμετοχή, κοινό που προσπαθεί να κατανοήσει τα όρια της τεχνολογικής εξέλιξης, κοινό που ενδιαφέρεται για μια συνολική εμπειρία εμπλοκής με την τέχνη. Άλλωστε η new media art συμβαίνει εδώ και τώρα, εκφράζει τις δυνατότητες του σήμερα και ακριβώς γι' αυτό είναι αδύνατον να αποκλειστεί τελικά από την ελληνική πολιτιστική ατζέντα.

βιβλιογραφικές αναφορές

βιβλία:

Τζώνος, Π. (2013) Μουσείο και μουσειακή έκθεση, θεωρία και πρακτική, Διαπανεπιστημιακό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: Μουσειολογία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης-Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Εκδόσεις Εντευκτηρίου, Θεσσαλονίκη

Bachelard, G. (1994) *The poetics of space*, Translated from the French by Maria Jolas, with a new foreword by John R. Stilgoe, Beacon Press Boston

Dean, D. (1994) *Museum Exhibition: Theory and Practice*, Routledge

Eco, U. (2015) *How to Write a Thesis*, translated by Caterina Mongiat Farina and Geoff Farina foreword by Francesco Erspamer, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England, Translated from the original Italian, *Come si fa una tesi di laurea: le materie umanistiche*, 1977/2012 Bompiani /RCS Libri S.p.A., Via Angelo Rizzoli 8 – 20132 Milano

Edson, G., Dean, D. (1994) *Object Interpretation, The Handbook for Museums*, London Routledge

Ekman, P. (1999) Chapter 3: Basic Emotions, In T. Dalgleish and M. Power (Eds.) *Handbook of Cognition and Emotion*, Sussex, U.K.: John Wiley & Sons, Ltd.

Falk, H., Dierking, L. (1992) *The Museum Experience*, forward by Willard L. Boyd, Whalesback books, Washington D.C.

Hesse-Biber, S. (2010) *Mixed methods research, merging theory with practice*, The Guilford Press, New York, London

Hooper-Greenhill, E. (2000) *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Routledge Lord, B., Lord, G. (edited) (2001) *Manual of Museum Exhibitions*, Altamira Press

Jauss, H.R., (1995) *Η θεωρία της πρόσληψης, τρία μελετήματα*, Βιβλιοπωλείο της «Εστίας», Εισαγωγή - Μετάφραση – Επίμετρο: Μίλτος Πεχλιβάνος

Museum of Modern Art (1972), *Art in Our Time: An Exhibition to Celebrate the Tenth Anniversary of the Museum of Modern Art and the Opening of Its New Building*, Held at the Time of the New York World's Fair, Ayer Publishing

- O' Doherty, B. (Author), Mc Evilly, T. (Introduction) (1999), *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*, Expanded Edition, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, California
- Rosenthal, M. (2003) *Understanding Installation Art, from Duchamp to Holzer*, Prestel
- Rose, G. (2001), *Visual Methodologies: An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*, Sage Publications, London, Thousand Oaks, New Delhi
- Serrell, B. (1998) *Paying attention: Visitors and museum exhibits*. Washington, DC: American Association of Museums
- Tribe, M., Jana, R. (2006) *New Media Art*, TASCHEN
- Warf, B., Arias, S. (2009) *The Spatial Turn: Interdisciplinary Perspectives*, Routledge Studies in Human Geography
- Yin, R. (2003) *Case study research / Design and methods*, Third edition, Applied social research methods series vol. 5, Sage publication

άρθρα:

- Οικονόμου, Μ. (2004) Νέες Τεχνολογίες και Μουσεία: εργαλείο, τροχοπέδη ή συρμός; *International Scientific Electronic Journal*, Vol. 1, 2004 © Department of Cultural Technology and Communication University of the Aegean
- Aiello, J., Thomson, D., (1980) Personal Space, Crowding, and Spatial Behavior in a Cultural Context, I. Altman et al. (eds.), *Environment and Culture*, Springer Science & Business Media, New York
- Bartlett, M., Littlewort, G., Frank, M., Lainscsek, C., Fasel, I., Movellan, J. (2006) Automatic Recognition of Facial Actions in Spontaneous Expressions, *JOURNAL OF MULTIMEDIA*, VOL. 1, NO. 6
- Bilda, Z., Candy, L., Edmonds, E. (2007) An embodied cognition framework for interactive experience, *CoDesign*, Vol. 3, No. 2, 123 – 137
- Bollo, A., Pozzolo, L. (2005) Analysis of visitor behaviour inside the museum: an empirical study, In *Proceedings of the 8th international conference on Arts and Cultural Management*, 3–6 July Montreal. Montreal: HEC
- Booth, B. (1998) Understanding the Information Needs of Visitors to Museums, *Museum Management and Curatorship*, 17:2, 139-157

- Bullough, E. (1912) Psychical Distance as a Factor in Art and an Aesthetic Principle, *British Journal of Psychology* 5, no. 2: 87–118
- Chiozzi, G., Andreotti, L. (2001) Behavior vs. time: Understanding how visitors utilize the Milan Natural History Museum, *Curator: The Museum Journal*, 44, 153–165
- Donato, G., Stewart Bartlett, M., Hager, J., Ekman, P., Sejnowski, T. (1999) Classifying Facial Actions, *IEEE TRANSACTIONS ON PATTERN ANALYSIS AND MACHINE INTELLIGENCE*, VOL. 21, NO. 10
- Edmonds, E., Bilda, Z., Muller, L. (2009) Artist, evaluator and curator: three viewpoints on interactive art, evaluation and audience experience, *Digital Creativity*, 20:3, 141-151
- Edmonds, E. (2010) The art of interaction, *Digital Creativity*, Vol. 21, No. 4, pp. 257–264
- Fels, S. (2000) Intimacy and Embodiment: Implications for Art and Technology, *ACM Multimedia Workshop Marina Del Rey CA USA*, 1-58113-311-1/00/11
- Gibbs, G., Friese, S., Mangabeira, W. (2002) The use of new technology in qualitative research. Introduction to Issue 3(2) of FQS, *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* Volume 3, No. 2, Art. 8
- Graham, B. (2013) Exhibition Histories and New Media Behaviours, *Journal of Curatorial Studies*, Volume 2 Number 2, pp 242-262, Intellect Limited
- Harvey, D., (2003) Debates and Developments: The Right to the City, *International Journal of Urban and Regional Research*, Volume 27.4, p. 939-41
- Latulipe, C., Carroll, E., Lottridge, D. (2011) Love, Hate, Arousal and Engagement: Exploring Audience Responses to Performing Arts, Session: Performing Arts, May 7–12, Vancouver, BC, Canada
- Meggs, P. (1992) *Type and Image: The Language of Graphic Design*, John Wiley and sons, INC.
- Messham-Muir, K. (2005) Affect, Interpretation and Technology, *Open Museum Journal* Volume 7: The other side
- Millis, K. (2001) Making meaning brings pleasure: The influence of titles on aesthetic experience, *Emotion*, 1, 320-329

- Moussouri, T. (2005) Automated visitor tracking and data analysis for research and evaluation in museums, Presented at the Visitor Studies Association Annual Conference, Philadelphia, PA
- Muller, L., Edmonds, E., Connell, M. (2006) Living laboratories for interactive art, CoDesign, Vol. 2, No. 4, 195 – 207, Taylor & Francis
- Pantic, M., Rothkrantz, L.J.M. (2000) Expert system for automatic analysis of facial expressions, Image and Vision Computing 18, 881–905
- Serrell, B. (1997) Paying Attention: The Duration and Allocation of Visitors' Time in Museum Exhibitions, Curator 40:2, pp. 108-113
- Shrum, W., Duque, R., Brown, T. (2005) Digital Video as Research Practice: Methodology for the Millennium, Journal of Research Practice Volume 1, Issue 1, Article M4
- Silvia P. (2006) Artistic training and interest in Visual art: applying the appraisal Model of aesthetic emotions, Empirical studies of the arts, vol. 24(2) 139-161
- Silvia P. (2005) Emotional Responses to Art: From Collation and Arousal to Cognition and Emotion, Review of General Psychology, Vol. 9, No. 4, 342–357, Copyright by the Educational Publishing Foundation
- Yalowitz, S., Bronnenkant, K. (2009) Timing and Tracking: Unlocking Visitor Behavior, Visitor Studies, 2009, 12(1), 47–64

διδακτορικές εργασίες:

- Ραουζαίου, Α. (2006) Αναπαράσταση Συναισθήματος και Σύνθεση Εκφράσεων Προσώπου και Χειρονομιών σε Εικονικούς Χαρακτήρες, Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο, Σχολή Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Υπολογιστών, τομέας Τεχνολογίας Πληροφορικής και Υπολογιστών

ιστότοποι και άρθρα στο διαδίκτυο:

Επίσημη ιστοσελίδα Athens Digital Arts Festival: adaf.gr [τελευταία προσπέλαση στις 04/04/2016]

Επίσημη ιστοσελίδα πολυχώρου POMANTSO: www.romantso.gr [τελευταία προσπέλαση στις 04/03/2016]

Επίσημη ιστοσελίδα beta_space:

research.it.uts.edu.au/creative/betaspace/moreInfo.html [τελευταία προσπέλαση στις 15/04/2016]

Ascott, R. (1989) Gesamtdatenwerk. Connectivity, Transformation and Transcendence. In: Druckey, Timothy (1999) (Hg.): Ars Electronica: Facing the Future. MIT Press. 86-89, Available at: <http://epc.buffalo.edu/584/docs/ascott.html> [τελευταία προσπέλαση στις 19/03/2016]

Hatziyiannaki, A. (2012) New Media art in Greece, This paper is the extended initial version of the work titled «New Media Art in Greece» that is published in the Goethe-Institut web site, for the project «ArtUp! Media Art in Bulgaria, Greece and Turkey». Found at: <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/med/bgt/gri/enindex.htm> [τελευταία προσπέλαση στις 05/04/2016]

Maak, N., Klonk C., Demand, T., (2011) The white cube and beyond Museum display, Tate Etc., 21, January 1, Available at: <http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/white-cube-and-beyond> [τελευταία προσπέλαση στις 04/03/2016]

πρότυπο για την επεξεργασία των εκφράσεων του προσώπου:

Peters, C., Asteriadis, S., Rebolledo-Mendez, G. (2009) Modelling User Attention for Human-Agent Interaction, 2009 10th Workshop on Image Analysis for Multimedia Interactive Services, London

πηγές εικόνων:

Εικόνα 1. POMANTΣΟ / πηγή εικόνας POMANTΣΟ

Εικόνα 2. Κάτοψη του εκθεσιακού χώρου / πηγή εικόνας POMANTΣΟ

Εικόνες 3,4. Εκθεσιακός χώρος / πηγή εικόνων www.romantso.gr

Εικόνα 5: Υποδοχή επισκεπτών / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος

Εικόνες 6,7,8,9: Το «βιβλίο επισκεπτών» της έκθεσης / πηγή εικόνων Ολίνα Ζακολίκου

Εικόνα 10. Το λογότυπο της έκθεσης / πηγή εικόνας Γιώργος Καλοφωλιάς

Εικόνα 11. Η αφίσα της έκθεσης / πηγή εικόνας Γιώργος Καλοφωλιάς

Εικόνα 12. megastuctures beta_version / πηγή εικόνας Κυριακή Γονή

Εικόνα 13. megastuctures beta_version / Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος

Εικόνα 14. The Step-In Project / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος

Εικόνα 15. The Step-In Project / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος

Εικόνα 16. DOLLHOUSE / πηγή εικόνας Γιάννης Κρανιδιώτης

Εικόνα 17. DOLLHOUSE / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος

Εικόνα 18. God is sitting in a room / πηγή εικόνας Λουκάς Μεσσηνέζης
Εικόνα 19. God is sitting in a room / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος
Εικόνα 20. Haptic/Eyes/ Public / πηγή εικόνας Βασίλης Ψαρράς
Εικόνα 21. Haptic/Eyes/ Public / πηγή εικόνας Στέλιος Δάγκας, Χρήστος Πανάγος
Εικόνες 22,23,24. Διάδραση με το The Step-In Project / πηγή εικόνων βιντεοσκόπηση
Εικόνες 25,26,27. Διάδραση μεταξύ επισκεπτών / πηγή εικόνων βιντεοσκόπηση
Εικόνα 28. Σχεδιάγραμμα χρόνου / εικόνα κατασκευασμένη στο word
Εικόνες 29,30,31. Απόσταση και DOLLHOUSE / πηγή εικόνων βιντεοσκόπηση
Εικόνες 32,33,34,35,36,37,38,39. Συμμετοχή του σώματος στη διάδραση / πηγή εικόνων βιντεοσκόπηση
Εικόνα 40. Διάγραμμα ανάλυσης συναισθημάτων / εικόνα κατασκευασμένη στο word, σκίτσα εκφράσεων από pinterest.com
Εικόνες 41-51. Φωτογραφίες για ανάλυση εκφράσεων / πηγή εικόνων βιντεοσκόπηση

Εικόνες εξωφύλλου-κεφαλαίων-οπισθόφυλλου / Γιώργος Καλοφωλιάς

ιστότοποι καλλιτεχνών-γραφίστα-έκθεσης-καταλόγου-προωθητικού βίντεο:

Αθηνά Κανελλοπούλου: athinakanellopoulou.wix.com/athinakanellopoulou
Βασίλης Ψαρράς: billpsarras.tumblr.com
Γιάννης Κρανιδιώτης: kranidiotis.gr
Κυριακή Γονή: kyriakigoni.com
Λουκάς Μεσσηνέζης: luc-messinezis.com
Γιώργος Καλοφωλιάς: designforleaving.tumblr.com
«δικό μου» Έκθεση Ψηφιακών Τεχνών: www.facebook.com/events/138121696575768/
Κατάλογος έκθεσης: issuu.com/raphaellealamagneau/docs/_____catalogue
Βίντεο: vimeo.com/160443091/0d64d1a25b

παράρτημα:

Το παράρτημα της εργασίας περιλαμβάνει:

- Λίστα όλων των καλλιτεχνών που προσκλήθηκαν να συμμετέχουν στην έκθεση
- Αναλυτικό ημερολόγιο εργασιών
- Το Δελτίο Τύπου της έκθεσης
- Τις καταχωρήσεις της έκθεσης στον τύπο
- Ενδεικτικό φωτογραφικό υλικό
- Τα αποτελέσματα της επεξεργασίας όλων των φωτογραφιών από το Μετσόβιο Πολυτεχνείο

Λίστα με καλλιτέχνες που προσκλήθηκαν να συμμετέχουν στην έκθεση:

- 1) Γιάννης Κρανιδιώτης
- 2) Λουκάς Μεσσηνέζης
- 3) Κυριακή Γονή
- 4) Αθηνά Κανελλοπούλου
- 5) Βασίλης Ψαράς
- 6) Άγγελος Ροδιτάκης
- 7) Αφροδίτη Ψαρά
- 8) 2 monochannels (Γιώργος Λαμπρόπουλος)
- 9) Μαρία Βαρελά
- 10) Μαρίκα Κονσταντίνου
- 11) Μπάμπης Βενετόπουλος
- 12) Αριάδνη Μίκου
- 13) Χαράλαμπος Πολιτάκης
- 14) Πέτρος Βρέλλης
- 15) Νικόλας Ψαρουδάκης
- 16) Τέρψη Κρεμάλη
- 17) Αιμιλία Παπαφιλίππου
- 18) Ζώης Λουμάκης

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

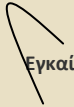
Ιανουάριος 2016

Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο	Κυριακή
28	29	30	31	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>
<u>4</u>	<u>5</u> Mail σε: Αναστασία Δημητρά, Χάρης Μπίσκοκ, Πάσκουα Βοργιά, Κώστας Νασσιάς (βοήθεια για την αναζήτηση καλλιτεχνών)	<u>6</u> Επαφή με: Ηλία Χατζηχριστοδούλου για να κανονιστεί συνάντηση	<u>7</u> Επικοινωνία με: κ. Σκαρπέλο Πρότυπο mail για το call των καλλιτεχνών	<u>8</u> Deadline για τη σύνταξη της κεντρικής ιδέας	<u>9</u>	<u>10</u>
<u>11</u> Πρώτα mail σε καλλιτέχνες	<u>12</u> Mail σε: Ιδρυμα Λιλιαν Βουδουρη για αίτηση χορηγίας Συνάντηση με: Γιάννη Κρανιδιώτη	<u>13</u> Συνάντηση με: Ηλία Χατζηχριστοδούλου	<u>14</u> Mail σε: Λουκά Μεσσηνέζη Επικοινωνία με: Αθηνά Κανελλοπούλου και Κυριακή Γονή για συνάντηση	<u>15</u>	<u>16</u>	<u>17</u>
<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u> Συνάντηση με: Κυριακή Γονή	<u>21</u> Σύνταξη κοστολογίου και απαιτήσεων παραγωγής	<u>22</u>	<u>23</u> Συνάντηση με: Λουκά Μεσσηνέζη	<u>24</u>
<u>25</u> Mail σε: ΠΟΛΙΣΤΙΚΟΣ ΟΜΙΛΟΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ ΠΕΙΡΑΙΩΣ ΚΑΙ ΕΘΝΙΚΗΣ ΤΡΑΠΕΖΑΣ για αίτηση χορηγίας	<u>26</u> Συνάντηση με: Αθηνά Κανελλοπούλου	<u>27</u> Επόμενα mail σε καλλιτέχνες	<u>28</u> Συνάντηση με: Αφροδίτη Ψαρρά Συνάντηση με: Άρη Μιχαηλίδη Mail σε: Υπεύθυνο Τεχνόπολης Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>29</u> Συνάντηση με: Γιάννη Κρανιδιώτη για τελική απόφαση έργου Συνάντηση με: Άγγελο Ροδιτάκη	<u>30</u>	<u>31</u>

Φεβρουάριος 2016

Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο	Κυριακή
<u>1</u> Mail σε: Εταιρεία TROUT για συνεργασία με το γραφίστα Γιώργο Καλοφωλιά	<u>2</u> Επικοινωνία με: Μουσείο Ψηφιακής Τέχνης THE LOFT Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>3</u> Mail σε: COSMOTE για αίτηση χορηγίας	<u>4</u> Συνάντηση με: 2monochannels	<u>5</u> Κατάθεση πρότασης στη σχολή	<u>6</u> Επικοινωνία με: KINONO Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου Επικοινωνία με: Κατάστημα ηλεκτρονικών GROBOTRONICS για χορηγία σε υλικά για την κατασκευή των έργων	<u>7</u>
<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u> Επικοινωνία με: -ισμός Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου Συνάντηση με: Βασίλη Ψαρρά	<u>11</u> ΤΕΛΙΚΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΕΣ: Γ.Κρανιδιώτης Κ. Γονή Α. Κανελλοπούλου Λ.Μεσσηνέζης Β.Ψαρράς	<u>12</u>	<u>13</u> Επικοινωνία με: ARTWALL Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου Συνάντηση με: το γραφίστα Γιώργο Καλοφωλιά	<u>14</u>
<u>15</u>	<u>16</u> Συνάντηση με: Αμαρυλλίς Ραουζαίου για συνεργασία στην ανάλυση των αποτελεσμάτων	<u>17</u>	<u>18</u> Συνάντηση με: MEDIANERAS στην Πανεπιστημίου 64 Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>19</u> ΧΩΡΟΣ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ Πανεπιστημίου 64, 1 ^{ος} όροφος	<u>20</u> Συνάντηση με σκηνογράφο Νόρα Δεληδήμου	<u>21</u> ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΑΣ ΕΚΘΕΣΗΣ
<u>22</u>	<u>23</u> Ακύρωση του χώρου από τις MEDIANERAS	<u>24</u>	<u>25</u> Επικοινωνία με: BOOZE Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>26</u> Επικοινωνία με: Ε.Δ.Ω. POP ART Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>27</u> Επικοινωνία με: CHEAP ART BHIVE Στο πλαίσιο αναζήτησης χώρου	<u>28</u>
<u>29</u> Συνάντηση με: Βασίλη Χαραλαμπίδη από ROMANTΣΟ	1	2	3	4	5	6

Μάρτιος 2016

Δευτέρα	Τρίτη	Τετάρτη	Πέμπτη	Παρασκευή	Σάββατο	Κυριακή
29	<u>1</u> ΧΩΡΟΣ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ ROMANTΣΟ, 1ος όροφος	<u>2</u> Επικοινωνία με: εταιρεία AVITECH για ανάγκες εξοπλισμού	<u>3</u>	<u>4</u> ΤΕΛΙΚΗ ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΕΡΓΩΝ	<u>5</u> Συναντήσεις με τους καλλιτέχνες στο χώρο Σκηνογραφικές αγορές.	<u>6</u>
<u>7</u> Εκτύπωση αφισών και flyers	<u>8</u> ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΔΤ	<u>9</u> ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΔΤ Σκηνογραφικές αγορές.	<u>10</u> Αφισκόλληση Σκηνογραφικές αγορές.	<u>11</u> Αίτημα χορηγίας στην efood.gr για τα εγκαίνια Αφισκόλληση	<u>12</u> Συλλογή όλων των καμερών για την έρευνα Συνέντευξη σε: Κατερίνα Ηλιάκη και Iifo Εκτύπωση επιμελητικά καρτελάκια και αυτοκόλλητο για Κυριακή Γονή	<u>13</u>
<u>14</u>	<u>15</u> Στήσιμο έκθεσης	<u>16</u>  Εγκαίνια	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
<u>21</u>	<u>22</u>	<u>23</u>  Κλείσιμο	<u>24</u> Παράδοση εξοπλισμού	<u>25</u>	<u>26</u>	<u>27</u>
<u>28</u> Πρόταση για παρουσίαση της έκθεσης στο σχολείο δεύτερης ευκαιρίας φυλακών Κορυδαλλού	<u>29</u>	<u>30</u>	<u>31</u>	<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ ΤΗΣ ΕΚΘΕΣΗΣ

«δικό μου»

Έκθεση ψηφιακών τεχνών

16-23 Μαρτίου 2016

στο ΡΟΜΑΝΤΣΟ, Αναξαγόρα 3-5

Εγκαίνια: Τετάρτη 16 Μαρτίου 19.30

a piece of space

Ποιος είναι ο χώρος μου; Οι διαστάσεις του; Πόσο δικός μου είναι τελικά; Ποιες είναι οι ιδιοκτησίες μου και ποια τα χωρικά όρια μου; Πόσο ρευστά είναι αυτά τα όρια; Πόσο μου ανήκει το σπίτι μου; Μου ανήκουν οι καθημερινές μου διαδρομές; Ποιες είναι οι παράμετροι που διαμορφώνουν το χώρο μου; Ο χρόνος, εγώ, οι άλλοι. Όταν εκλείπουν τα απτά όρια πόσο ρευστός είναι ο προσωπικός χώρος; Πως μπορεί η τέχνη σε συνδυασμό με την τεχνολογία να απεικονίσουν τη λεπτή ισορροπία αυτής της ρευστότητας;

Τα έργα της έκθεσης «δικό μου» επιχειρούν να αποτυπώσουν και να ορίσουν τη σημασία του προσωπικού μας χώρου στην πόλη, μελετώντας τις πτυχές που τον μεταβάλλουν. Προσεγγίζουν τις κοινωνικές και χωρικές διεκδικήσεις, τις συνειδητές και ασυνείδητες κατακτήσεις του ατόμου μέσα στον αστικό ιστό.

Στο πλαίσιο του ΠΜΣ «Πολιτιστική Διαχείριση» του Παντείου Πανεπιστημίου, η Ραφαέλα Καραγιάννη και η Αναστασία Τερζίδου, συνδιοργανώνουν μια έκθεση ψηφιακών τεχνών που μελετά τη διάδραση μεταξύ δημιουργού - έργου - κοινού. Η έκθεση είναι μικρής κλίμακας και αποτελείται από πρωτότυπα έργα διεθνώς αναγνωρισμένων Ελλήνων καλλιτεχνών, οι οποίοι έχουν ως κύριο μέσο έκφρασής

τους τα ψηφιακά μέσα, γράφουν δημιουργικό κώδικα, δημιουργούν διαδραστικές εγκαταστάσεις και video art προβολές.

Καλλιτέχνες + Έργα

Η Κυριακή Γονή με το **“Megastructures”** δημιουργεί ένα λυρικό τοπίο κατασκευασμένο από θραύσματα ζωγραφικής, επεξεργασμένων διαδικτυακών εικόνων και κώδικα που αιωρείται μέσα σε μικρά σύννεφα και αποκαλύπτεται μόνο στο επίμονο και διεισδυτικό βλέμμα του θεατή.

Η Αθηνά Κανελλοπούλου με το **“The Step-In project”** καλεί το κοινό να επαναπροσδιορίσει τις έννοιες ιδιωτικό και δημόσιο. Ζητά από τον επισκέπτη να τοποθετηθεί σε έναν από τους κινούμενους κύκλους της εγκατάστασης και να συνυπάρξει σε συμμετοχικές διαδρομές.

Ο Γιάννης Κρανιδιώτης στο δικό του **“Dollhouse”** συγκεντρώνει 23 ενοίκους σε 23 κουτιά. Κάποιοι από αυτούς, θέλοντας να προστατεύσουν την ιδιωτικότητά τους, μας κλείνουν τα παράθυρα. Άλλοι επιζητούν την προβολή και κάνουν τα πάντα για να τραβήξουν την προσοχή μας.

Ο Λουκάς Μεσσηνέζης, στο έργο του **“God is Sitting in a Room”**, προτείνει στον επισκέπτη να εισέλθει σε ένα χώρο σκοτεινό και περιορισμένο, αυστηρά προορισμένο για την παρουσία του Θεού. Εκεί, θα ακούσει προσευχές από όλο τον κόσμο, δημιουργώντας μια εμπειρία ταυτόχρονα προσωπική και παγκόσμια.

Ο Βασίλης Ψαρράς με το **“Haptic/Eyes/Public”** “ψηλαφίζει” έννοιες όπως η δημόσια επιτήρηση και παρακολούθηση. Η λάμψη, τα χρώματα και η ατμόσφαιρα του έργου προκαλούν διφορούμενα συναισθήματα: φόβο για την παραβίαση της ιδιωτικότητας ή θαυμασμό για την σύνθεσή τους;

#δικόμου #dikomou #pieceofspace #digitalarts

Σύλληψη, επιμέλεια & παραγωγή: Ραφαέλα Καραγιάννη, Αναστασία Τερζίδου
Οπτική Ταυτότητα Έκθεσης: Γιώργος Καλοφωλιάς

Με την υποστήριξη των

POMANTΣΟ

ATMANAGEMENT

GRobotronics

Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών

Εργαστήριο Ευφυών Συστημάτων, Περιεχομένου και Αλληλεπίδρασης - Εθνικό

Μετσόβιο Πολυτεχνείο

Athens Digital Arts Festival

Ρομάντσο, Αναξαγόρα 3-5, Ομόνοια

Διάρκεια έκθεσης: 16.03 - 23.03.2016

Εγκαίνια: Τετάρτη 16 Μαρτίου 19.30

Ώρες λειτουργίας:

Καθημερινές : 17.00-21.00

Σαβ/κο : 13.00 -21.00

Είσοδος ελεύθερη

Η έκθεση θα βιντεοσκοπείται

Για περισσότερες πληροφορίες:

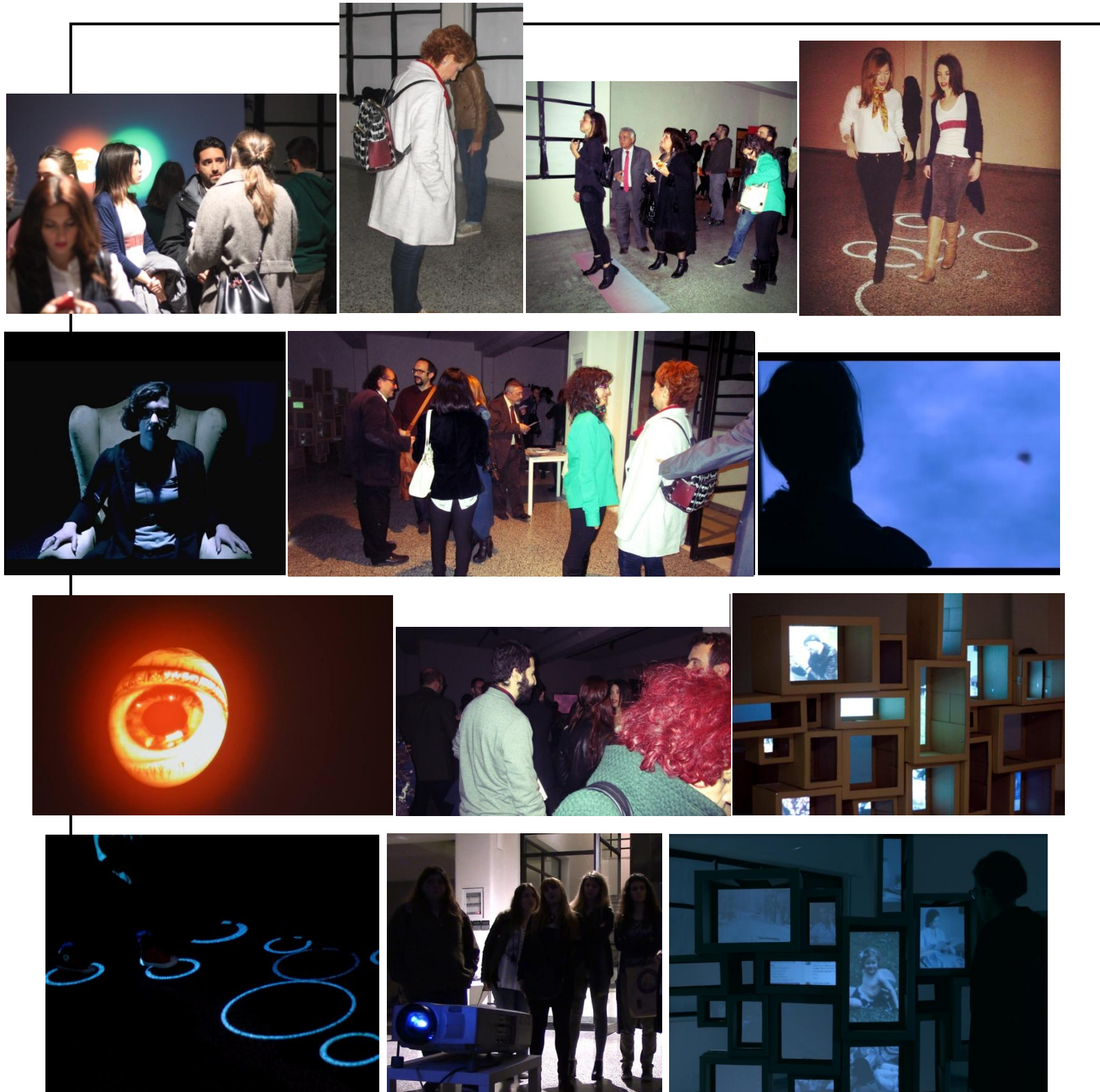
Ραφαέλα Καραγιάννη (6945191291) | Αναστασία Τερζίδου (6970060715)

ΑΡΘΡΑ ΣΤΟΝ ΤΥΠΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΘΕΣΗ

1. http://www.trollradio.gr/ai1ec_event/a-piece-of-space/?instance_id
2. <http://www.toratora.gr/diko-mou-ekthesi-psifiakwn-texnwn-sto-romantso/>
3. <http://alternactive.gr/diko-mou-ekthesi-psifiakon-technon/>
4. <http://www.debop.gr/deBlog/click-4-thought/romantso-ekthesi-eikastikon-psifiakon-texnon-diko-mou-diko-sou>
5. <http://www.culturenow.gr/46236/diko-moy-ekthesh-pshfiakwn-texnwn-sto-romantso>
6. http://www.artnews.gr/index.php?option=com_content&view=article&id=5132:---q-q&catid=81:greece&Itemid=458
7. <http://www.clickatlife.gr/atzenta/event/55405/diko-mou-ekthesi-psifiakon-texnon>
8. <http://www.lifo.gr/guide/arts/3649>
9. <http://popaganda.gr/diko-mou>
10. <https://www.facebook.com/AthensDigitalArtsFestival/photos/a.382715566974.167552.32954031974/10153367607261975/?type=3>
11. <http://didee.gr/2016/03/16/diko-mou/>
12. <http://www.eidisis.gr/politistika/diko-moy-me-ti-sfragida-kai-tis-anastasias-terzidoy.html>
13. <http://www.forfree.gr/event/%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%8C-%CE%BC%CE%BF%CF%85/>
14. <http://www.kilkis-press.gr/page/diko-moy-ekthesi-psifiakon-texnon>
15. https://issuu.com/maglifo/docs/468_low2/1
16. <https://www.facebook.com/animasyrosInternationalAnimationFestival/photos/a.10151412868662133.1073741831.15933022132/10153276446137133/?type=3&theater>
17. http://www.lifo.gr/print/small_talk/93864

**Αμέσως μετά τη λήξη της έκθεσης «δικό μου», ζητήθηκε από τις επιμελήτριες να την παρουσιάσουν στα τέλη Μαΐου, στο Σχολείο Δεύτερης Ευκαιρίας των φυλακών Κορυδαλλού. Το σχολείο φιλοξενεί κατά καιρούς διαφορετικές πολιτιστικές εκδηλώσεις και ήταν ιδιαίτερα αισιόδοξη η επιθυμία του να εντάξει στο πρόγραμμά του και την ψηφιακή τέχνη.*

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΟ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ



ΣΥΝΟΛΙΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑΣ ΕΚΦΡΑΣΕΩΝ

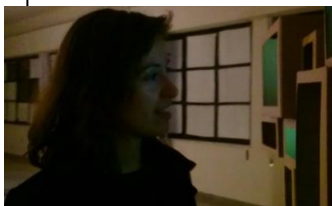
Σημείωση: Οι καταστάσεις που είχε να αναγνωρίσει το σύστημα ήταν: **χαρά, έκπληξη, θυμός, βαρεμάρα, άγχος, δυσκολία στην κατανόηση, προσοχή**. Το σύστημα δε δούλεψε καθόλου στις περιπτώσεις «μη ανιχνεύσιμο», κυρίως λόγω φωτισμού ή έλλειψης κάποιων χαρακτηριστικών του προσώπου, οπότε δεν μπορούσε να βρει τα χαρακτηριστικά του προσώπου για να μετρήσει την κίνησή τους. Όλες οι φωτογραφίες χαρακτηρίστηκαν και από την ψυχολόγο του εργαστηρίου. Για αυτές χρησιμοποιήθηκαν οι ίδιες καταστάσεις με το σύστημα. Επίσης, αρχικά χαρακτήρισε αποκλειστικά αυτό που βλέπει και μετά την εξήγηση του concept, τα επαναξιολόγησε. Οι χαρακτηρισμοί μετά την / που βρίσκονται με παρένθεση είναι οι πρώτοι που έδωσε πριν μάθει για το project. Συνολικά έγινε ανάλυση εκφράσεων για 57 πρόσωπα.



Μη ανιχνεύσιμο/
χαρά



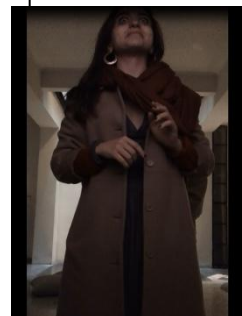
Μη ανιχνεύσιμο/
(βαρεμάρα)
προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/ χαρά



Μη ανιχνεύσιμο/
δυσκολία στην
κατανόηση



Μη ανιχνεύσιμο/
έκπληξη



Αριστερά: μη ανιχνεύσιμο / χαρά
Κέντρο: δυσκολία στην
κατανόηση / προσοχή
Δεξιά: μη ανιχνεύσιμο / χαρά



Μη ανιχνεύσιμο/
(βαρεμάρα)
προσοχή



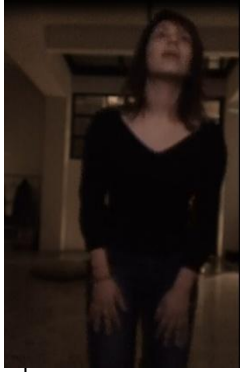
Άγχος /
δυσκολία στην
κατανόηση



Έκπληξη /
δυσκολία στην
κατανόηση



Αριστερά: μη
ανιχνεύσιμο /
προσοχή
Δεξιά: μη
ανιχνεύσιμο /
ουδετερότητα



Μη ανιχνεύσιμο/
μη ανιχνεύσιμο



Έκπληξη/
προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/
προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/
χαλαρός



Μη ανιχνεύσιμο/
(λυπημένος) προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/
χαρά



Μη ανιχνεύσιμο/
(βαρεμάρα) προσοχή



Χαρά / χαρά



Ουδετερότητα/
προσοχή



Αριστερά: έκπληξη / προσοχή
Δεξιά: μη ανιχνεύσιμο/
προσοχή



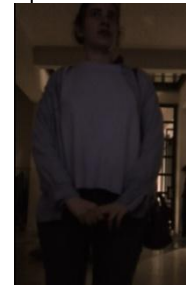
Μη ανιχνεύσιμο/
μη ανιχνεύσιμο



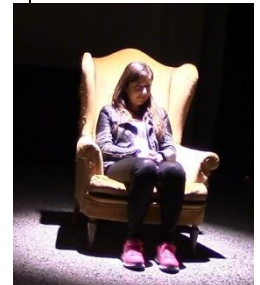
Μη ανιχνεύσιμο/
(προσοχή) χαρά



Μη ανιχνεύσιμο/ προσοχή



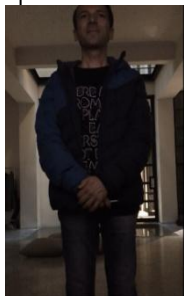
Μη ανιχνεύσιμο/
δυσκολία στην
κατανόηση



Μη ανιχνεύσιμο/
προσοχή



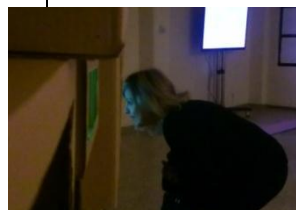
Μη ανιχνεύσιμο/
ουδετερότητα



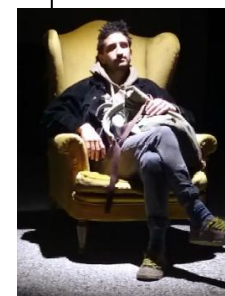
Ουδετερότητα /
ουδετερότητα



Μη ανιχνεύσιμο/
χαρά



Μη ανιχνεύσιμο/
δυσκολία στην κατανόηση



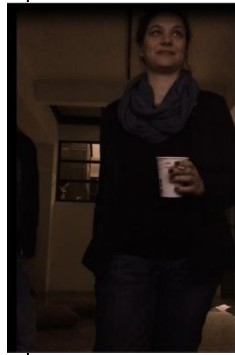
Μη ανιχνεύσιμο/
μη ανιχνεύσιμο



Μη
ανιχνεύσιμο/
(προσοχή)
άγχος



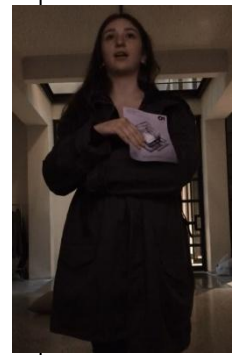
1: μη ανιχνεύσιμο / ουδετερότητα
2: μη ανιχνεύσιμο/ δυσκολία στην
κατανόηση
3: μη ανιχνεύσιμο / ουδετερότητα
4: μη ανιχνεύσιμο / ουδετερότητα
5: μη ανιχνεύσιμο / βαρεμάρα



Χαρά / χαρά



Έκπληξη /
(έκπληξη) χαρά



Έκπληξη /
έκπληξη



Μη ανιχνεύσιμο/ χαρά



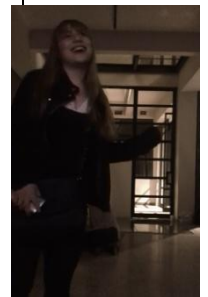
Έκπληξη /
(έκπληξη) προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/ προσοχή



Μη ανιχνεύσιμο/
χαρά



Χαρά / χαρά



1: μη ανιχνεύσιμο /
μη ανιχνεύσιμο
2: μη ανιχνεύσιμο /
έκπληξη
3: μη ανιχνεύσιμο /
δυσκολία στην
κατανόηση



Έκπληξη /
έκπληξη



Χαρά / χαρά



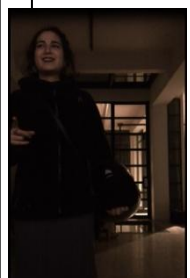
Μη
ανιχνεύσιμ
ο /
δυσκολία
στην
κατανόηση



Μη
ανιχνεύσιμο
/ χαρά



Ουδετερότητα
/ δυσκολία
στην
κατανόηση



Μη
ανιχνεύσιμο
/ χαρά



a p i e c e o f s p a c e