

ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ - ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ
ΔΙΑΤΜΗΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ - ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ -- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ Α: ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ - ΧΩΡΟΣ - ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Η ΕΜΒΥΘΙΣΗ ΚΑΙ Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΑΝΟΙΚΕΙΟΥ

“Όλοι οι άνθρωποι έχουν τρεις ζωές: μια δημόσια, μια ιδιωτική, και μια μυστική”, Gabriel García Márquez

Nora Demjaha

Επιβλέπων καθηγητής: Γεώργιος Παρμενίδης

Κριτική επιτροπή: Κ. Μωραΐτης, Δ. Παπαλεξόπουλος, Γ. Παρμενίδης

Φ Ε Β Ρ Ο Υ Α Ρ Ι Ο Σ 2 0 1 5

Η ΕΜΒΥΘΙΣΗ ΚΑΙ Η ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΤΟΥ ΑΝΟΙΚΕΙΟΥ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	4
Ο ΜΥΘΟΣ	4
Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΩΣ ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ	6
Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ	9
ΤΟ ΥΨΗΛΟ	12
ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ	14
ΕΜΒΥΘΙΣΗ	14
ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΜΒΥΘΙΣΗΣ	16
1. Η διεπαφή του αληθινού και του μη αληθινού	17
2. Η ασφάλεια του μύθου	19
3. Η αισθητική απόλαυση	22
4. Απόκρυψη και αποκάλυψη	25
5. Δυνατότητα προβολής του επιθυμητού	33
6. Πλοήγηση μέσω avatar	38
7. Πολλαπλότητα	42
8. Απόδραση στο όνειρο	46
9. Κίνηση	48
10. Κλίμακα	52
11. Το όριο	57
12. Η αφήγηση	61
ΣΤΟ ΟΡΙΟ ΜΕΤΑΞΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ	65
1. Μεικτές πραγματικότητες	73
2. Οι κήποι των ψευδαισθήσεων	73
3. Σύγχρονα και παλιότερα avatars	84
4. Από την πραγματικότητα στην εικονική πραγματικότητα, και από την εικονική πραγματικότητα στην πραγματικότητα	99
ΤΟ ΑΝΟΙΚΕΙΟ	104
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ	125
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	128



Henri Cartier-Bresson

ΕΙΣΑΓΩΓΗ: Ο ΜΥΘΟΣ

«Ένας φυλακισμένος έχει ζωγραφίσει πάνω στον τοίχο του κελιού του ένα τοπίο: ένα μικρό τρένο μπαίνει σ' ένα τούνελ. Όταν οι δεσμοφύλακες έρχονται να τον πάρουν, τους ζητάει «ευγενικά να περιμένουν ένα λεπτό για να μπορέσω να μπω στο μικρό τρένο της ζωγραφιάς μου και να εξακριβώσω κάτι. Κατά τη συνήθειά τους έβαλαν τα γέλια γιατί με θεωρούσαν αγαθιάρη. Έγινα πολύ μικρός. Μπήκα στον πίνακά μου, ανέβηκα στο μικρό τρένο που ξεκίνησε και εξαφανίστηκε μέσα στο σκοτάδι του μικρού τούνελ. Για μερικές στιγμές έβλεπε κανείς λίγα σύννεφα καπνού να βγαίνουν από τη μαύρη τρύπα. Μετά ο καπνός διαλύθηκε και μαζί του ο πίνακας και με τον πίνακα το πρόσωπό μου...» Hermann Hesse¹

Οι μύθοι είναι η απαραίτητη συνθήκη και η πρώτη ύλη όλων των τεχνών². Ο μύθος συνοδεύει τον άνθρωπο σε όλες της κουλτούρες και σε όλες τις εποχές, δεν είναι τυχαία η ύπαρξη της μυθολογίας, των παραμυθιών ακόμα και θρησκειών. Χάρη στο μύθο έχουμε ένα κόσμο γεμάτο με αριστουργήματα όλων των ειδών. Έργα που απεικονίζουν μη υπαρκτά πράγματα και γεγονότα γοήτεψαν τους ανθρώπους και τους δημιούργησαν εθισμό, έγιναν αντικείμενο μίμησης και αναπαραγωγής.

Η αρχιτεκτονική κατασκευάζει και αυτή κόσμους που δεν υπήρχαν πριν, και προσπαθεί να τραβήξει τους ανθρώπους σε αυτούς. Συχνά χρησιμοποιεί διάφορα μέσα και την τεχνολογία προκειμένου γίνει πιο ανοίκεια, πιο απόμακρη, προκαλώντας έντονες συγκινήσεις, θαυμασμό, δέος άλλες φορές δημιουργεί άνεση και ζεστή ατμόσφαιρα για να πετύχει αντίθετα αποτελέσματα. `

¹ Hesse, Hermann, «Zusammengefasster Lebenslauf», στο *Gesammelte Werke*, τομ. 6, 393 κ.ε (‘‘Life Story briefly told’’, in *A Pictorial Biography*, Volker Michels (ed.), Denver Lindley (transl.), Triad Books 1979).

² F. Schelling, *Φιλοσοφία της τεχνης*, § 38

Κατά την Αναγέννηση χρησιμοποίησε την προοπτική και την ψευδαίσθηση του βάθους. Στο Μπαρόκ κατάργησε την απόλυτη διάκριση ανάμεσα σε κάθετη και οριζόντια και έκανε σαφή τα όρια μεταξύ τους με την υπερβολική διακόσμηση. Η βυζαντινή αρχιτεκτονική δημιουργούσε μυστήριο με το ημίφως. Η επιθυμία χειραγώγησης του παρατηρητή διαφέρει από αρχιτέκτονα σε αρχιτέκτονα. Ο προπολεμικός μοντερνισμός απευθυνόταν στο μυαλό και φιλοδοξούσε να καταστήσει τα κτηρια κατασκευές βασισμένες αποκλειστικά στη λογική. Ο μεταπολεμικός Le Corbusier ήθελε να κατευθύνει την εμπειρία ενορχηστρώνοντας παιχνίδια με τη θέα και με το φως.

Ο Μπωντλαίρ και ο Μπέντζαμιν μας μίλησαν για τη μαγεία της περιπλάνησης στις πόλεις³. Ο Πωλ Βαλερύ⁴ μας μίλησε για το αίσθημα του μεγαλείου που προκαλεί η αρχιτεκτονική, και την αδυναμία μας να ξεφύγουμε από αυτή, σε σύγκριση με τη ζωγραφική.

Η μεγαλούπολη από μόνη της τραβάει τον κάτοικό της σε ένα κόσμο που δεν μπορεί να ξεφύγει –για να τον αντιμετωπίσει γίνεται μπλαζέ, μας λέει ο Ζίμμελ⁵. Ο Μπατάιγ και ο Βαλερύ βλέπουν στην αρχιτεκτονική ολοκληρωτικές τάσεις, θέλουν να την καταστρέψουν⁶ (οι ρομαντικοί του 1800 ήθελαν και αυτοί να φύγουν από τον πολιτισμό και να πάνε στη φύση).



Επί χρόνια ο Μάγος της Οζ ήταν ιδιαίτερα αγαπητό σε όλες τις γενεές. Το κινηματογραφικό αυτό έργο, του 1939, έφερε επανάσταση στη χρήση του χρώματος και των ειδικών εφέ. Τώρα, τρία τέταρτα του αιώνα μετά, θα κάνει το ντεμπούτο του σε IMAX 3D.

Θα περίμενε κάνεις ότι με την εξέλιξη της τεχνολογίας και τη δυνατότητα εξήγησης των φαινομένων από την επιστήμη ο μύθος θα περιοριζόταν, και ότι η απόσταση ανάμεσα στην πραγματικότητα και το ψεύδος θα αυξανόταν, τα όρια ανάμεσά τους θα γινόταν πιο καθαρά. Όμως τα πράγματα δείχνουν ότι ο μύθος απλά μεταλλάσσεται. Σήμερα έχει επεκταθεί και σε νέα πεδία όπως η «εικονική

³ Benjamin, Walter, "The Paris of the Second Empire in Baudelaire", στο *Writings 1938-1940* HUPress 2003, *The Arcades Project*, HUPress 2002

⁴ Valéry, P. (1921) *Eupalinos ou l'Architecte*, Wikisource, la bibliothèque libre. Πρόσβαση στο http://www.livres-etebooks.fr/ebooks/Eupalinos_ou_l%27Architecte-4461

⁵ Simmel, Georg, "Οι μεγαλουπόλεις και ο πνευματικός βίος", *Χώρος, πόλη και εξουσία στη νεωτερικότητα*, Ίδρυμα Σ Καράγιωργα 2010.

⁶ Hollier, Denis, *Against Architecture, The writings of Georges Bataille*, MIT Press 1992.

πραγματικότητα». Ο βασικός στόχος που φαίνεται να έχει η κατασκευή ψευδαισθητικών χώρων όλων των ειδών –είτε πρόκειται για αρχιτεκτονήματα, είτε σκηνικά θεάτρου, εκθεσιακούς χώρους, κινηματογραφικό η εικονικό χώρο παιχνιδιών- είναι να κάνει λιγότερο σαφές το όριο που υπάρχει ανάμεσα σε αυτούς και στον πραγματικό χώρο. Η εφαρμογή φυσικών ιδιοτήτων και δυνάμεων προσφέρει ρεαλιστικότητα αφού επικαλείται την εμπειρία που έχουμε από το φυσικό κόσμο. Οι δημιουργημένοι αυτοί κόσμοι, προκειμένου να γοητέψουν τον φιλοξενούμενο και να τον ελκύσουν να μπει σε αυτούς (ακόμη και αρχικά «απορρίπτοντάς» τον) προκαλούν την επιθυμητή εντύπωση απαντώντας σε ψυχικές του «ανάγκες» ή επιθυμίες, εμβυθίζοντας τον σε αυτούς.

Η ΕΙΚΟΝΙΚΗ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΩΣ ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Στο διήγημα του Ίβο Άντριτς “Σημάδια” βλέπουμε τον χαρακτήρα των σημείων, και το φάσμα των πιθανών ερμηνειών τους. Πρόκειται για μια κατασκευασμένη πραγματικότητα βασισμένη σε σημάδια που θα μπορούσαν να ερμηνευτούν με πολλούς τρόπους. Ο ήρωας, ο καθηγητής Β. είναι ένας άνθρωπος σεμνός και ήσυχων τόνων ο οποίος αντιλαμβάνεται τυχαίες κινήσεις και χειρονομίες της τραγουδίστριας της όπερας Katerina Maranska ως μηνύματα προς αυτόν, κτίζοντας πάνω σε αυτά τον έρωτα του.



Σκηνές από την κινηματογραφική μεταφορά του διηγήματος του Ivo Andrić "Σημάδια" - Znakovi (σκηνοθεσία Petar Kralj)

Έχει ενδιαφέρον ότι τα συγκεκριμένα σημάδια θα μπορούσαν με ευκολία πράγματι να εκληφθούν ως πρόσκληση από την άγνωστη Katerina η οποία μάλιστα "εκείνη" ξεκινά την επαφή με τον καθηγητή με δική της πρωτοβουλία -μιας που ο καθηγητής, όταν αμφιβάλλει για την ορθότητα της ερμηνείας του, τη συζητάει με άλλον συνάδελφο του και εκείνος του επιβεβαιώνει ότι η εντύπωση του είναι σωστή: πράγματι η Katerina του δίνει σημάδια και εκείνος πρέπει να ανταποκριθεί. Το αποκορύφωμα είναι όταν στη όπερα καθισμένος ως θεατής ανάμεσα στο πλήθος "διαπιστώνει" ότι η

Katarina απευθύνεται σε εκείνον. Κοκκινίζει από την ένταση και γυρνάει γύρω του. Προκαλώντας την προσοχή, στρέφονται προς εκείνον και οι υπόλοιποι θεατές. Είναι πλέον βέβαιος ότι όλοι το έχουν καταλάβει ότι σε εκείνον απευθύνει το βλέμμα της η Katarina Maranska... Έπειτα από μεγάλη επιμονή του επισκέπτεται το σπίτι της Katarina, όμως αυτή δεν είναι εκεί. Αυτός επιμένει να την συναντήσει, και στο τέλος καταλήγει να χάσει τη δουλειά του και να συζητάει για τα σημάδια που του έστειλε η Katarina με τους συγκατοίκους του στο ψυχιατρείο. " Εμένα οι γυναίκες με κατέστρεψαν" λέει... "στο κάτω κάτω της γραφής εκείνη μου έστειλε σημάδια, όχι εγώ σε εκείνη... τόσο μεγάλος έρωτας και να μη τα καταφέρουμε να συναντηθούμε"...

Προκειμένου να μας εμβυθίσει στον κόσμο της, η εικονική πραγματικότητα χρησιμοποιεί "σημεία" τα οποία σημαίνουνται με τρόπο που μπορεί να είναι διαφορετικός από αυτόν που έχουμε συνηθίσει στην πραγματικότητα.

Βασική λειτουργία και απαραίτητη προϋπόθεση για την επιβίωση όλων των έμβιων οργανισμών, και μαζί τους του ανθρώπου, είναι η μετάδοση πληροφοριών.⁷ Το βασικό εργαλείο επικοινωνίας και μετάδοσης πληροφοριών στους ανθρώπους είναι η γλώσσα.⁸ Με τη γλώσσα το ένα άτομο μεταδίδει μηνύματα σε άλλα.⁹ Η μετάδοση του μηνύματος προϋποθέτει ένα «σημείο». Στη γλωσσολογία «σημείο» είναι ένα δίπολο που σύγκειται από το σημαίνον και το σημαινόμενο. Το σημαίνον είναι το υλικό όχημα του νοήματος –μια λέξη-, ενώ το σημαινόμενο είναι το μήνυμα που μεταδίδεται.¹⁰ Αν οι κατηγορίες οι οποίες περιγράφονται από τα σημαίνοντα προϋπάρχουν της συνείδησης μας και είναι ανεξάρτητες από αυτήν, και συνεπώς μπορούν να θεωρηθούν «αντικειμενικά υφιστάμενες» ή αν, αντιθέτως, είναι απλώς νοητικές κατασκευές, σε σημαντικό βαθμό αυθαίρετες, άρα υποκειμενικές, που μας βοηθούν να κατανοήσουμε τον κόσμο κατατάσσοντας τον, είναι ένα δύσκολο θεωρητικό ζήτημα, μιας και ο κόσμος φαίνεται να είναι ένα συνεχές. Ο Daniel Chandler αναρωτιέται «που είναι τα όρια ενός σύννεφου; Πού αρχίζει ένα χαμόγελο;»¹¹

Για να υπάρξει μετάδοση πληροφορίας, δηλαδή προκειμένου να επιτευχθεί η μετάδοση ενός μηνύματος, πρέπει να υπάρχει πομπός και δέκτης. Και οι δυο πρέπει να έχουν τα ίδια αισθητήρια

⁷ Λόγω της πολυμορφίας της πληροφορίας είναι δύσκολο να δοθεί ένας περιεκτικός ορισμός της: όσο πιο γενικός είναι ο ορισμός, ώστε να περιλαμβάνει κάθε μορφή πληροφορίας, τόσο πιο ασαφής και αόριστος είναι. Ο C. E. Shannon, ένας από τους θεμελιωτές της μαθηματικής "επιστήμης της πληροφορικής" θεωρεί ότι πληροφορία είναι ο,τιδήποτε μειώνει την αβεβαιότητά μας για το περιβάλλον μας και συμβάλλει στη λήψη αποφάσεων από πλευράς μας (Shannon, C. E., *Collected Papers*, New York: IEEE Press, 1993)..

⁸ Η σύγχρονη σημειωτική ιδρύθηκε από τον γλωσσολόγο των αρχών του 20ου αιώνα Ferdinand de Saussure, αλλά την έννοια του σημαίνοντος και του σημαινόμενου είχαν εισάγει οι αρχαίοι Στωικοί.

⁹ Ο Roland Barthes που συνέχισε, ανανέωσε και επέκτεινε τη θεωρία των σημείων και σε περιοχές εκτός της γλώσσας σημείωνε τη δεκαετία του 1960 ότι κάτι γίνεται σημείο όταν σημαίνει κάτι για κάποιον, όταν μεταφέρει μια σημασία από έναν πομπό σε ένα δέκτη (Barthes, Roland, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris, 1957).

¹⁰ Το σημαίνον μπορούμε να το αντιληφθούμε με τις αισθήσεις μας. Το σημαινόμενο, από την άλλη, είναι μια νοητική κατασκευή – δεν είναι υλικό αντικείμενο. Η σχέση μεταξύ σημαίνοντος και σημαινόμενου αναφέρεται συνήθως ως σημασιοδότηση. Ένα παράδειγμα: Σημείο: η λέξη 'τριαντάφυλλο'. Σημαίνον: το σύνολο των γραμμάτων τ-ρ-ι-α-ν-τ-α-φ-υ-λ-λ-ο. Σημαινόμενο: αυτό που εννοούμε ως 'τριαντάφυλλο', η νοητική κατηγορία 'τριαντάφυλλο'.

¹¹ Chandler, Daniel, *Semiotics: The Basics*, London: Routledge, 2001, 57.

όργανα ώστε να αντιλαμβάνονται τα μηνύματα, και να μοιράζονται τον ίδιο κώδικα ώστε να μπορούν να τα αποκωδικοποιούν με τον ίδιο τρόπο. Το νόημα προκύπτει σε συγκεκριμένο, κάθε φορά, πολιτιστικό περιβάλλον, και σε συγκεκριμένες κάθε φορά συνθήκες. Το νόημα γίνεται κάθε φορά κατανοητό μέσα στα συμφραζόμενά του.

Ο άνθρωπος, παράλληλα προς τη γλώσσα, που είναι το κατ' εξοχήν σημειακό σύστημα, χρησιμοποιεί και πολλά άλλα συστήματα σημείων που ως εκ τούτου μπορούν να θεωρηθούν ως "γλώσσες": προϋπόθεση είναι τα συστήματα αυτά να είναι επαρκώς οργανωμένα και υπάρχει μια κοινότητα ανθρώπων, ένα κοινό, που μπορεί να τα αναγνωρίσει και να τα ερμηνεύσει με στερεότυπους, και σε μεγάλο βαθμό διαπροσωπικούς τρόπους. Η τέχνη αποτελεί, με αυτή την έννοια, μια γλώσσα.



Pyongyang, 5 Οκτωβρίου 2011. (AP Photo/Damir Sagolj, Reuters) Περιοχή κατοικίας με φωτισμένο μόνο το πορτραίτο του τότε ηγέτη της Βόρειας Κορέας Kim il Sung

Κάθε σημαίνον μεταφέρει μαζί του καταδηλώσεις και συνδηλώσεις. Η καταδηλώση μιας αναπαραστατικής οπτικής εικόνας είναι αυτό που όλοι όσοι την βλέπουν –ανεξάρτητα από την κουλτούρα και την εποχή τους- αναγνωρίζουν ότι απεικονίζει. Οι συνδηλώσεις μιας τέτοιας εικόνας, από την άλλη, είναι ποικίλες, και εξαρτώνται από το πολιτιστικό περιβάλλον, αλλά και από τη συγκεκριμένη κάθε φορά συγκυρία στην οποία η εικόνα αυτή προσλαμβάνεται. Στη χαρακτηριστική του ανάλυση του πίνακα του Nicolas Poussin *Et in Arcadia ego*, ο Erwin Panofsky παρατηρεί ότι αυτό που καταδηλώνεται είναι μια παρέα βοσκών που διαβάζουν την επιγραφή *et in Arcadia ego* σκαλισμένη σε έναν τάφο. Το ότι όλοι πεθαίνουμε είναι το άμεσο συμπέρασμα αυτής της

καταδήλωση, κάτι όμως που είναι προφανές και δεν θα άξιζε τον κόπο να αποτελέσει θέμα ενός ζωγραφικού έργου. Ο Panofsky μας επισημαίνει ότι χωρίς τις συνδηλώσεις του αυτός ο πίνακας πράγματι δεν λέει τίποτε το ενδιαφέρον. Αν όμως σκεφτούμε ότι η Αρκαδία θεωρείται ένας επίγειος Παράδεισος, ένας μυθικός τόπος ευτυχίας, όπου ζούσαν οι νύμφες κατά την δημοφιλή τον 17^ο αιώνα ελληνική μυθολογία, τότε μια πρώτη συνδήλωση του πίνακα είναι ότι ακόμη και σε μια κατάσταση ευτυχίας ενυπάρχει εν σπέρματι η λύπη και ο πόνος.¹²

Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ

"Θυμάμαι πως είχαν αρχίσει όλα: μια Κυριακή πρωί. στις αρχές του Μάρτη, περπατούσα στο πάρκο. Και άξαφνα η Γενεβιέβη στάθηκε μπροστά μου και άρχισε να μου μιλάει σαν να γνωριζόμαστε από χρόνια. Το πράμα δεν έδειχνε καθόλου αγένεια: σ' ένα ίδρυμα τρελών, είναι εντελώς περιττά πράγματα οι συστάσεις και οι τύποι. Δε χρειάζεται να υπάρχει θέμα για να πιάσει κανείς συζήτηση. Λέει ότι του κατέβει στο κεφάλι και πολύ λίγο τον ενδιαφέρει αν καταλαβαίνει η δεν καταλαβαίνει ο άλλος. Τυχαίνει πολλές φορές δυο άνθρωποι να μιλάνε για πράγματα ολότελα και να συμφωνάνε απόλυτα, γιατί ο ένας δεν ακούει τι λέει ο άλλος."¹³ Erich Maria Remarque



Ψηφιακή σκηνογραφία για την παράσταση της Caroline Marcadés, *Champs de guerre, chants d'amour, d'après Roméo et Juliette de Shakespeare*, πράξη iii, σκηνή 5, Le Conservatoire national supérieur d'art dramatique, Ιανουάριος – Απρίλιος 2014. (Φωτογραφία Nora Demjaha)

¹² Panofsky, Erwin, *Meaning in the visual arts*, New York: Penguin, 1970, 51 ff.

¹³ Erich Maria Remarque, *Ο Μαύρος Οβελίσκος*, Ευαγ.Α.Δρούγκα, Αθήναι χ.χ (1956), 51 κ.ε.

Μεγάλο μέρος της μετάδοσης νοημάτων γίνεται μέσω άλλων σημαινόντων, που δεν έχουν άμεση σχέση με το επιδιωκόμενο σημαινόμενο. Πρόκειται για «μεταφορές». Σύμφωνα με τους R. Gerhart και A.M. Russel χρησιμοποιώντας μεταφορές φωτίζουμε το άγνωστο με το γνωστό.¹⁴

Μεγάλη σημασία έχει τι συνδέει μια μεταφορά. Αν είναι και τα δυο πράγματα γνωστά, τότε είναι ισοτίμα, είναι σαν ένας όρος να επιβεβαιώνει τον άλλο με ομαλή σύνδεση. Όταν όμως δεν είναι, τότε τα πράγματα είναι πιο πολύπλοκα. Ο Wittgenstein, επισημαίνει ότι η οικειοποίηση μιας ξένης κατηγορίας για την κατηγοριοποίηση ενός υποθετικού πράγματος, ενέχει τον κίνδυνο να ξεχάσουμε το βαθμό διαφοράς ανάμεσα στα συγκρινόμενα πράγματα, και έτσι να τα θεωρήσουμε ενιαία.¹⁵

Ο χαρακτήρας της μεταφοράς είναι εικονικός, αφού η μεταφορά «παρουσιάζει τα πράγματα μπρος στα μάτια μας»¹⁶. Ο εικονικός χαρακτήρας της μεταφοράς είναι στενά συνδεδεμένος με το υποκειμενικό χαρακτήρα της: ό,τι μπορεί να καταγράψει ως εικονικό μπορεί εξίσου να αποτελέσει κοινό κτήμα όλων των ομιλητών μιας γλώσσας.

Κατά τους Lakoff και Johnson στην κλασική γλωσσολογική θεωρία η μεταφορά αφορούσε την γλώσσα, όχι την σκέψη¹⁷. Στην σύγχρονη θεωρία η μεταφορά είναι πρώτα απ' όλα εννοιολογική. Η ποιητική μεταφορά δεν είναι στην γλώσσα αλλά στην σκέψη. Η μεταφορά μας προσφέρει κάτι πολύ πιο σημαντικό από μια βοήθεια στο να εκφραστούμε με πιο κατανοητό τρόπο. Η μεταφορά έχει προτεραιότητα έναντι της κυριολεξίας, και η κατανόηση της μεταφοράς μετατοπίζεται στο επίπεδο του αντιληπτικού μας σχήματος, πριν από την γλωσσική έκφραση των εννοιών. Ο τρόπος που αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και που σκεφτόμαστε είναι μεταφορικός, δηλαδή ότι η κατανόηση της εμπειρίας γίνεται μέσω μεταφορών. Οι γλωσσικές μεταφορές δεν είναι παρά αντανάκλασεις του μεταφορικού τρόπου αντίληψης και σκέψης μας.

Ως παράδειγμα ο Lakoff χρησιμοποιεί τις μεταφορές που χρησιμοποιούμε όταν περιγράφουμε την ερωτική σχέση: «Η σχέση μας έχει φτάσει σε αδιέξοδο», «κοίτα που φτάσαμε» «Ήταν μια μακρά και δύσκολη πορεία», «είμαστε σε ένα σταυροδρόμι», «πιθανόν να χρειαστεί να χωρίσουν οι δρόμοι μας», «ας γυρίσουμε πίσω», «η σχέση μας δεν οδηγεί πουθενά». Εδώ δεν χρησιμοποιούμε απλώς γλωσσικές μεταφορές. Χρησιμοποιούμε στην γλωσσική περιγραφή της σχέσης όρους ταξιδιού ή

¹⁴ Gerhart, R – Russel, A.M., *Metaphoric process*, Texas Christian University Press 1984, 132. Κατά τον Kuhn η μεταφορά μας δείχνει ότι μια άλλη γλώσσα θα τεμάχιζε, θα κατηγοροποιούσε, τον κόσμο διαφορετικά (Kuhn, T.S., «Metaphor in science», στο Ortony, A. (ed), *Metaphor and thought*, Cambridge University Press 1979, 409 - 419).

¹⁵ Σγουρούδη, Δήμητρα, *Μεταφορά και Φιλοσοφία της γλώσσας*, Διδακτορική διατριβή στο ΕΜΠ, 1997, 10. Όταν ο πρώτος όρος είναι γνωστός και ο δεύτερος φανταστικός, τότε η μεταφορά μπορεί να γίνει παραπλανητική. Και αν ο δεύτερος όρος καταντά οικείος, άρα γνωστός, και ξανασυνδέεται με έναν νέο υποθετικό – φανταστικό τότε ο πρώτος και ο τρίτος μπορεί να μην έχουν σύνδεση και η πλοήγηση να ξεφεύγει από την πηγή-την αλήθεια.

¹⁶ Σγουρούδη, ο.π., 21

¹⁷ Lakoff, George & Johnson, Mark, *Ο μεταφορικός λόγος*, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Θεσ/νική 2005.

διαδρομής ακριβώς επειδή συλλαμβάνουμε την ίδια την ερωτική σχέση ως ένα ταξίδι ή ως μια διαδρομή, και γενικά επειδή συλλαμβάνουμε τον κόσμο με ένα μεταφορικό τρόπο.¹⁸



ο Μάγος της Οζ

Η μεταφορά βασίζεται στην ανάγκη απλοποίησης της πραγματικότητας.¹⁹ Μια πολύ πολυπλοκή πραγματικότητα, όπως τον έρωτα, όχι μόνο την περιγράφουμε, αλλά και την συλλαμβάνουμε μέσω μιας λιγότερο πολύπλοκης πραγματικότητας, αυτής του ταξιδιού. Το ίδιο ισχύει, για παράδειγμα και με την κατανόηση της πολιτικής ως σκάκι, στο οποίο οι παίκτες κάνουν ορισμένες κινήσεις βελτιώνοντας τη θέση τους και νικώντας, εν τέλει, τον αντίπαλο.

Μέσω της τέχνης καταλαβαίνουμε καλύτερα τον κόσμο. Ο Bertolt Brecht έλεγε για τον ρεαλισμό: «Όσο δεν θα έχουμε έναν επιστημονικά θεμελιωμένο ορισμό για το ρεαλισμό, είναι ίσως καλύτερα... δηλαδή πιο πρακτικά, δηλαδή πιο επικοινωνιακά για το ρεαλιστικό γράψιμο, να μιλάμε για ρεαλιστές και για τη μέθοδο τους μέσω πιστών απεικονίσεων της πραγματικότητας να επηρεάζουν την πραγματικότητα... Ένας ρεαλιστής γράφει έτσι που να μπορεί να κατανοηθεί, γιατί θέλει να επιδράσει πραγματικά πάνω σε πραγματικούς ανθρώπους... Ένας ρεαλιστής που καταπιάνεται με την Τέχνη (για παράδειγμα ένας κριτικός) της επιτρέπει μια ελευθερία κίνησης για να μπορεί αυτή να είναι ρεαλιστική. Της αναγνωρίζει το δικαίωμα του χιούμορ (απλοποίηση και υπερβολή), της

¹⁸ Lakoff, George, «The contemporary Theory of Metaphor», στο Ortony, A. (ed), *Metaphor and thought*, 2nd edition, Cambridge University Press, 1994. Υπέρ του ισχυρισμού του Lakoff λειτουργεί το γεγονός ότι τόσο στα ελληνικά, όσο και στα αγγλικά (καθώς και σε άλλες γλώσσες) οι μεταφορές είναι παρόμοιες: Συγκεκριμένα ο Lakoff παραθέτει τις εξής μεταφορές στα αγγλικά: *Our relationship has hit a dead-end street.... Look how far we've come. It's been a long, bumpy road. We can't turn back now. We're at a crossroads. We may have to go our separate ways. The relationship isn't going anywhere. We're spinning our wheels. Our relationship is off the track. The marriage is on the rocks.*

¹⁹ "Ο Reddy αποδεικνύει σε μια μεμονωμένη, σημαντική, περίπτωση", επισημαίνει ο Lakoff, "ότι ο τόπος της μεταφοράς δεν είναι η γλώσσα αλλά η σκέψη, ότι η μεταφορά είναι ένα μείζον και απαραίτητο τμήμα του κανονικού, συμβατικού τρόπου σύλληψης του κόσμου μας, και ότι η καθημερινή μας συμπεριφορά αντανακλά την μεταφορική κατανόηση, από πλευράς μας, της εμπειρίας." (Lakoff, George, «The contemporary Theory of Metaphor»,...)

φαντασίας, της εκφραστικής ευχαρίστησης (επίσης την καινούργια έκφραση, την προσωπική έκφραση)».²⁰

Για τη δημιουργία έργων τέχνης γενικά, και ειδικότερα της εικονικής πραγματικότητας χρησιμοποιούνται μεταφορές της πραγματικότητας. Το έργο τέχνης (και η εικονική πραγματικότητα) είναι μια μεταφορά της πραγματικότητας. Ανάμεσα στην εικονική πραγματικότητα και την πραγματικότητα δημιουργείται μια γέφυρα που επιτρέπει συνεχές πέρασμα μεταφορών από την εικονική πραγματικότητα στην πραγματικότητα. Έτσι, αρχίζει όλο και πιο πολύ, η σύλληψη του πραγματικού χώρου να γίνεται μέσω της μεταφοράς στον εικονικό.



Marina Abramovic, Πορτραίτο με σκορπιό, 2005

ΤΟ ΥΨΗΛΟ

Η δύναμη που έχει η εικονική πραγματικότητα να χειραγωγεί τις εικόνες ενισχύει το αίσθημα της έκστασης που προσφέρει και μπορεί να συγκριθεί με το αίσθημα που προκαλείται με το "υψηλό".

Την έννοια του ύψους –sublime- την είχε εισάγει στη γραμματεία ένα κείμενο του 1^{ου} μΧ αιώνα, το *Περί Υψους*.²¹ Στο *Περί Υψους*, 1.3 «ακρότης και εξοχή λόγων εστί τα ύψη». Την έννοια του υψηλού είχε διερευνήσει συστηματικά ο Immanuel Kant που, μαζί με τον E. Burke την είχε επανεισάγει στη σκέψη. Ο Kant ερμήνευσε το υψηλό ως το συναίσθημα που προκύπτει από την επίδραση των φυσικών φαινομένων στον ψυχισμό του ανθρώπου –τη θέα ενός άγριου βουνού, ή τη γοητεία μιας καταιγίδας, κοκ. και ήταν εξαιρετικά επιφυλακτικός στη χρήση του στο χώρο της τέχνης. Η τέχνη του υψηλού της εποχής του ήταν μια τέχνη απεικόνισης του μεγαλείου της εξουσίας. Είχε, λοιπόν, τη λειτουργία της μετατροπής του αυτόνομου πολίτη σε παθητικό υπήκοο και άρα της ιδεολογικής νομιμοποίησης των υφιστάμενων σχέσεων κυριαρχίας. Ο Kant απέρριψε, έτσι, το υψηλό όπως αναλύεται στο αρχαίο *Περί Υψους*, επειδή ενέχει τον κίνδυνο αποθέωσης της βίας και κατ'επέκταση της υπονόμησης της υψηλής ιδέας της ελευθερίας εξαιτίας της δύναμης του πάθους που τη

²⁰ Μπέρτολτ Μπρεχτ *Ρεαλισμός, για το ρεαλισμό – για το αστυνομικό μυθιστόρημα*, Εκδόσεις Πλανήτης 1974, 12-13

²¹ Το *Περί Υψους* αποδιδόταν παλιότερα στον Cassius Longinus, έναν διανοούμενο και συγγραφέα του 3^{ου} μΧ αιώνα.

διακρίνει.²²

Τη δεκαετία του 1980, η μετανεωτερική σκέψη στράφηκε στην έννοια του υψηλού. Ένας από τους πρωτεργάτες αυτής της στροφής, ο Francois Lyotard διαπιστώνει ότι η τέχνη του εικοστού αιώνα δεν ευνοεί πλέον την καλλιέργεια μιας αισθητικής προσανατολισμένης στην επίτευξη του ωραίου, αλλά μάλλον χρησιμοποιεί και αναφέρεται στην αισθητική του «υψηλού». Με το ωραίο συνδέουμε τα χαρακτηριστικά της συμφωνίας, της ολότητας, της εναρμόνισης των αντιθέτων, πράγματα που δεν έχουν θέση στον κόσμο μας, καθ' ότι σήμερα κυριαρχούν η ασυμβατότητα και η ετερογένεια των διάφορων πτυχών από τις οποίες συνίστανται τα πράγματα. Αυτή την ασυμβατότητα και ετερογένεια είναι θεμελιώδες γνώρισμα της σύγχρονης κοινωνίας, η οποία είναι ανοιχτή στην ατομικότητα και ανεκτική στη διαφορετικότητα. Αυτή την ασυμβατότητα και ετερογένεια μελετά και οπτικοποιεί η σύγχρονη τέχνη²³. Σε αυτές μπορεί να ανταποκριθεί μόνο μια αισθητική του υψηλού η οποία αναγνωρίζει ότι σε κάθε έργο τέχνης παραμένει κατά κάποιο τρόπο κάτι ανολοκλήρωτο και κάτι κρυπτικό και όχι πάντοτε προσβάσιμο από αυτόν που το προσλαμβάνει. Το υψηλό δεν επιδιώκει να πείσει τον ακροατή αλλά να κάμψει την κριτική του ικανότητα εκστασιάζοντάς τον ώστε να δεχτεί το επιχείρημα χωρίς αντίσταση.

Ο Lyotard θέλει τη σύγχρονη τέχνη να θεμελιώνεται στον χαρακτήρα που αποδίδει ο Kant στο υψηλό. Το κάνει, αναγνωρίζοντας, προφανώς, ότι οι κίνδυνοι που συνδέονται με αυτή την επιλογή είναι το τίμημα που πρέπει να πληρώσει η τέχνη προκειμένου να μην οδηγήσει στην ισοπέδωση των διαφορών στην οποία έχει εκπέσει ο πεζός ορθολογισμός. Αυτή είναι μια σκέψη που είχε διατυπώσει και ο Adorno στην *Αισθητική Θεωρία* του. Κατά τον Adorno τα πραγματικά νεωτερικά έργα τέχνης ανήκουν στην κατηγορία του υψηλού: το υψηλό, όμως, έχει αλλάξει χαρακτήρα και λειτουργία σε σχέση με αυτό που θεωρούσε ο Kant γιατί η κοινωνία έχει μετασηματιστεί ριζικά σε σχέση με τον 18^ο αιώνα, στον τρόπο που το άτομο ορίζει την ταυτότητά του και κατανοεί τη θέση του στην κοινωνία και τη σχέση του με τους άλλους. Το υψηλό έχει προσλάβει το χαρακτήρα μέσου αντίστασης στην εξουσία και στην έκδηλη ή άδηλη βία της.

²² Για τον Kant οι ιδιες οι φυσικές δυνάμεις δεν είναι υψηλές. Είναι απλώς η αφορμή για τη συνειδητοποίηση της υπεραισθητής ελευθερίας μας μέσω της οποίας μπορούμε να αντισταθούμε στη βίαιη εξουσία της φύσης.

²³ Κατά τον Lyotard η μετανεωτερική φιλοσοφία, αλλά και η τέχνη, οφείλουν να αντισταθούν στην βεβιασμένη συναίνεση με βάση κάποιον ορθό λόγο, ο οποίος αγνοεί (αν δεν εξομαλύνει βίαια) τη διαφορετικότητα, οφείλουν να αντισταθούν στην υπαγόρευση ενός και μόνο σωστού μοντέλου στην κοινωνική οργάνωση, στον λόγο, στην καθημερινότητα της σύγχρονης κοινωνίας. Κοινωνίας η οποία συνίσταται από πλήθος αυτόνομων ατόμων που το καθένα έχει τις δικές του επιδιώξεις και οράματα, και που διεκδικεί έναν δικό του χώρο στον οποίο μπορεί να πραγματώσει αυτό που επιθυμεί: κάτι που είχαν επισημάνει ήδη ο Theodor Adorno και ο Max Horkheimer τη δεκαετία του 1940 (Horkheimer, Max & Adorno, Theodor, *Dialectic of Enlightenment*. New York: Herder and Herder 1972 [1947]). Οι Γερμανοί αυτοί διανοητές προσπάθησαν να ερμηνεύσουν την ολιόθηση της Γερμανίας και πολλών ευρωπαϊκών χωρών στον φασισμό κατά τον μεσοπόλεμο, κάνοντας μια διάκριση ανάμεσα στον Λόγο και στην χρησιμοθηρία την προσανατολισμένη στην αποτελεσματικότητα η οποία συνδέεται με τον εκπεσμό του χειραφετικού προγράμματος του Διαφωτισμού σε εργαλειώδη λογισμό. Είναι αυτό που ο Jacques Derrida αποκάλεσε «βία οποιουδήποτε κανόνα: η προστασία της θεολογίας και του Λογοκεντρισμού ενάντια στη διάρρηξη της γραφής, ενάντια στην αφοριστική ενέργεια και ενάντια ...στη διαφορετικότητα εν γένει» (Derrida, Jacques, *Of Grammatology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1977, 18)

ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ψευδαισθητικές / εικονικές πραγματικότητες κάθε είδους είναι όλο και πιο σημαντικές στον κόσμο που ζούμε. Η παρούσα έρευνα θα εξετάσει τις διαφορές και τις ομοιότητες της πραγματικότητας και της εικονικής πραγματικότητας με κέντρο βάρους τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνεται η εμπύθιση του επισκέπτη / παρατηρητή σε αυτές. Θα μελετήσει τον πραγματικό χώρο προκειμένου να διαπιστώσει ποια είναι τα στοιχεία που μας έλκουν σε αυτόν και με ποιο τρόπο εμπυθιζόμαστε σε αυτόν και, έπειτα στην αναπαράσταση του στον εικονικό χώρο. Θα αναζητήσει εκείνα τα χαρακτηριστικά της εικονικής πραγματικότητας, που της επιτρέπουν να κινητοποιεί τη σκέψη καθώς και ένα πλήθος συναισθημάτων. Εν τέλει θα εστιάσει στην αυξανόμενη συμπλοκή της πραγματικότητας με την εικονική πραγματικότητα, καθώς και το αίσθημα του ανοίκειου που μπορεί να δημιουργήσει η συμπλοκή αυτή λόγω του κενού σημασίας που δημιουργείται με την αποξένωση της εικονικής πραγματικότητας από τα συγκείμενά της και τη μετατροπή της σε ένα απόσπασμα στο οποίο είναι αδύνατον να δοθεί νόημα. Η εξέταση του ζητήματος αυτού θα γίνει τόσο με θεωρητική ανάλυση, όσο και με την οπτικοποίηση των υποθέσεων εργασίας με συγκεκριμένα πειραματικά projects.

ΕΜΒΥΘΙΣΗ



Laurie Lipton, *Delusion Dwellers*

Η σύγχρονη τέχνη των νέων μέσων μπορεί να εμβυθίσει τον παρατηρητή στο περιβάλλον που δημιουργεί με μια ευκολία που ήταν αδιανόητη μέχρι πριν κάποιες δεκαετίες. Η ίδια η εμβύθιση αποτελεί από μόνη της έναν θρίαμβο του υψηλού έναντι μιας ψυχρής, αποστασιοποιημένης θεώρησης του αντικείμενου-έργου τέχνης, θεώρηση που συχνά υπαγορεύεται από την κυρίαρχη ιδεολογία και λογική. Η εμβύθιση κινητοποιεί το σύνολο του ανθρώπινου οργανισμού επιδιώκοντας να του προσφέρει μια ολοκληρωτική εμπειρία.²⁴

Κάποιοι φιλόσοφοι και θεωρητικοί των μέσων- ανάμεσα σε αυτούς ο William Mitchell- θεωρούν ότι τα νέα μέσα οδηγούν σε «αποσωματοποίηση» (disembodiment) του επισκέπτη²⁵. Σύμφωνα με αυτή την άποψη, η ψηφιακή εικονικότητα «αποκόβει τον θεατή από την ενσώματη, απτική αίσθηση της υλικής ένταξής του στον κόσμο», τον απορροφά μέσα στην εικόνα και τον απομακρύνει από τη ζωντανή πραγματικότητα. «Κάθε είδους υλικότητα θα εξαφανιστεί προς όφελος της πληροφορίας» πρόβλεπε ο Paul Virilio στις αρχές της δεκαετίας του 1990²⁶.

Αντίθετα, ο Mark Hansen θεωρεί η εμπειρία που προσφέρει η εικονική πραγματικότητα είναι πιο πλήρης, καθώς υπάρχει και συναισθηματική εμπλοκή του σώματός μας με το περιβάλλον²⁷. Το σώμα συνεχίζει να συνιστά τον ενεργό συμμετέχοντα που καθορίζει το πλαίσιο αναφοράς της εικόνας. Η σωματική εμπλοκή μας με τα νέα μέσα επιτρέπει την εμβύθιση στα εικονικά περιβάλλοντα και είναι η βάση της διαδραστικής ενσωμάτωσης στον κυβερνοχώρο.

"Στον εικονικό χώρο η δύναμη υποβολής αδρανοποιεί, για ένα διάστημα, τη σχέση ανάμεσα στο υποκείμενο και το αντικείμενο, και το "σαν να" μπορεί να επιδράσει στην συνείδηση. Η δύναμη του έως τώρα άγνωστου ή τελειοποιημένου μέσου ψευδαίσθησης να παραπλανεί τις αισθήσεις οδηγεί τον παρατηρητή να δρα ή να αισθάνεται σύμφωνα με τη σκηνή ή τη λογική των εικόνων και, σε κάποιο βαθμό, μπορεί ακόμη και να πετύχει να αιχμαλωτίσει τη συνείδηση", σημειώνει ο Oliver Grau.²⁸

Η εμβύθιση μπορεί να μας γεμίσει δέος και να μας κάνει άβουλα όντα τα οποία άκριτα αποδέχονται το σύστημα αξιών και τις πολιτικές, κοινωνικές και ιδεολογικές επιλογές που ενυπάρχουν στο έργο τέχνης. Ή, μεταφέροντας μας σε άλλον κόσμο μπορεί να μας επιτρέψει να κοιτάξουμε τον πραγματικό κόσμο με κριτικό βλέμμα, και να μας επιτρέψει να δούμε ότι η υφιστάμενη πραγματικότητα δεν είναι η μοναδική πιθανή πραγματικότητα, όπως διατείνονται συχνά τα ολοκληρωτικά καθεστώτα. Η εμβύθιση μπορεί ενδεχομένως να γίνει ένα εργαλείο έρευνας και

²⁴ "Σε περιοχές τόσο διαφορετικές όσο η εικονική πραγματικότητα, οι τηλεσυσκέψεις, τα πολυχρηστικά περιβάλλοντα (MUDs -multi-user domain), τα ειδησεογραφικά πρακτορεία, οι ηλεκτρονικές συνομιλίες, η τηλεϊατρική, η εξ αποστάσεως εκπαίδευση, η προσομοίωση πτήσεων και computer gaming, η αίσθηση της παρουσίας είναι ζωτικής σημασίας για την επιτυχία τους" σημειώνει η Esther Milne (Milne, Esther, *Letters, Postcards, E-mail, Technologies of Presence*, London: Routledge 2010, 165).

²⁵ Mitchell, William J. *e-topia: 'Urban life, Jim - but not as we know it'*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.

²⁶ (Virilio, Paul & Ruby, A. 'Architecture in the Age of its Virtual Disappearance'. John Beckmann (ed), *Virtual Dimension: Architecture, Representation, and Crash Culture*. Princeton, NJ: Princeton Architectural Press, 178-87, 186-87.

²⁷ Hansen, Mark, *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006

²⁸ Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, London: Leonardo Books, 2003, 17.

εμπλουτισμού όχι μόνον της «εμπειρίας», αλλά και της σκέψης. Το να έχει η εμβύθιση τα χαρακτηριστικά που θέλει να της προσδώσουν ο Adorno και ο Lyotard (δηλαδή την άρνηση της αποδοχής μιας μόνο αλήθειας και της επιβεβαίωσης της ατομικότητας κατά την πρόσληψη του έργου μεταφέροντας αυτόν που εμβυθίζεται out of the box) και όχι τα χαρακτηριστικά που περιγράφονται στο *Περί Ύψους* (εκστασιασμός και παράκαμψη της αντίστασης που προβάλλει ο νους στα νοήματα που υποβάλλει το έργο τέχνης) και στα οποία ο Kant ήταν ιδιαίτερα επιφυλακτικός είναι ένα μείζον ζητούμενο σήμερα.

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΕΜΒΥΘΙΣΗΣ



Παιδιά παρακολουθούν το έργο "Αγ. Γεώργιος και ο Δρακός" σε υπαίθριο θέατρο μαριονεττας στο Παρίσι του 1963 Alfred Eisenstaedt/Getty

Ο Félix Lajeunesse πιστεύει ότι προσπαθώντας να δημιουργήσουμε βεβιασμένα "ενδιαφέρουσες" ή "συναρπαστικές" εμπειρίες απλώς κάνουμε το θεατή να αισθανθεί ότι καταναλώνει τα νέα μέσα, κάτι που συνεπάγεται ότι η "εμβύθιση απέτυχε". Αλλά αν δημιουργήσουμε μια σκηνή που ο θεατής μπορεί να την "κατοικήσει" έτσι όπως "κατοικούμε" το χώρο και τον χρόνο, τότε ενεργοποιούνται η φαντασία και η διάθεση και ο θεατής θα αρχίσει να αισθάνεται ότι είναι "εκεί". "Η αίσθηση της προσμονής αλλάζει", έλεγε ο Lajeunesse. " Η επιθυμία του να πάει στο επόμενο πράγμα μειώνεται.

Αρχίζει να εστιάζει σε αυτό που είναι εκεί, εκείνη τη στιγμή, σε εκείνη τη συγκυρία, τόπο και χρόνο, στο ανθρώπινο είναι".²⁹

Με δεδομένο ότι η εμπύθιση είναι όλο και πιο πολύ ο κυρίαρχος τρόπος επαφής του ανθρώπου με έργα τεχνης και ειδικά της εικονικής πραγματικότητας είναι σκόπιμη η ανάλυσή του τρόπου με τον οποίο επιτυγχάνεται, τόσο στην πραγματικότητα, όσο και στην εικονική πραγματικότητα, με βάση μια σειρά εννοιολογικά εργαλεία: 1. Διεπαφή του αληθινού και του μη αληθινού, 2. Ασφάλεια του μύθου, 3. Αισθητική απόλαυση, 4. Απόκρυψη και αποκάλυψη, 5. Δυνατότητα προβολής του επιθυμητού, 6. Πλοήγηση μέσω τρισδιάστατων άβαταρ, 7. Πολλαπλότητα, 8. Απόδραση στο όνειρο, 9. Κίνηση, 10. Κλίμακα, 11. Όριο, 12. Αφήγηση

1. Η διεπαφή του αληθινού και του μη αληθινού



3D Magazine

Η αναπαραγωγή οικείων και γνώριμων στοιχείων με αποδεκτά χαρακτηριστικά, παρατηρείται συχνά στους εικονικούς χώρους που τείνουν να εμβυθίσουν τον συμμετέχοντα. Η μίμηση, η αναπαράσταση και η αναπαραγωγή δεν μεταφέρουν μόνο το ύφος, το κύρος, του πραγματικού αλλά

28, Cochano, Carina, "The Last Medium. Virtual reality is here", *The California Sunday Magazine*, 5 May 2014, <https://stories.californiasunday.com/2014-10-05/virtual-reality-hollywood>

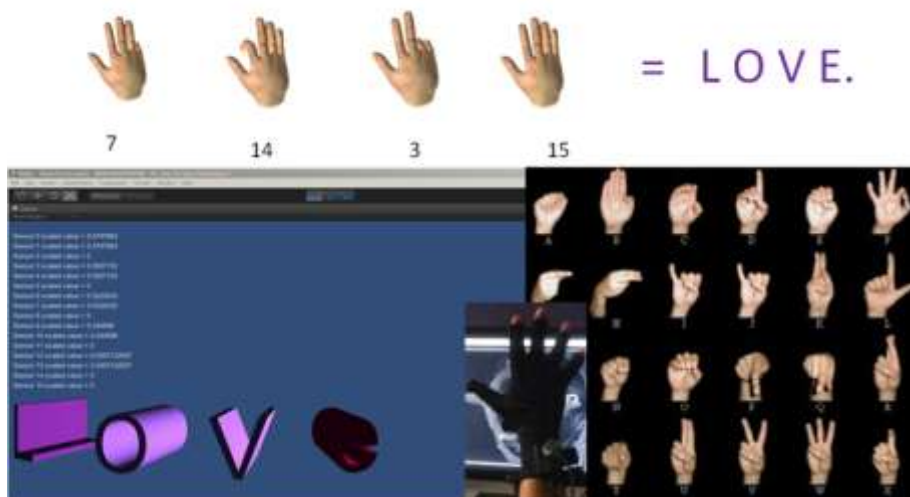
Ο Félix Lajeunesse και ο Paul Raphaël, συντέταιροι στην εταιρία Felix & Paul με έδρα το Μοντρεάλ, διερευνούν τρόπους να δημιουργήσουν διαφορετικές κινηματογραφικές εμπειρίες που δεν βασίζονται στην παραδοσιακή αφήγηση. Πρόσφατα ανέπτυξαν τη δική τους τεχνολογία σύλληψης της ζωντανής δράσης στην εικονική πραγματικότητα.

χρησιμοποιούνται για να κάνουν γνώριμο ένα περιβάλλον. Αν παρατηρήσουμε το σχεδιασμό των χώρων ψυχιατρείων θα βρούμε πολλά αντικείμενα που προέρχονται από τις εποχές στις οποίες έμεινε η μνήμη των ασθενών, αφού κάθε τι καινούριο το δέχονται με επιφυλακτικότητα. Πιθανόν αυτός είναι ο λόγος που σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι συναντάμε την μίμηση πραγματικών χώρων παρόλο που υπάρχει απόλυτη δυνατότητα ελεύθερου σχεδιασμού.



Laurent Sommerer & Christa Mignonneau, Life Writer, 2006, interactive Installation. Ο επισκέπτης πληκτρολογεί ένα κείμενο σε αυτή την παραδοσιακή γραφομηχανή. Από εκεί και πέρα τα τυπογραφικά στοιχεία εξελίσσονται μόνο τους βάσει ενός γενετικού κώδικα....

http://www.interface.ufg.ac.at/christa_laurent/WORKS/IMAGES/LIFE_WRITER_PICTURES/LifeWriter05.jpg



Προσωπικό πείραμα σε πραγματικό χρόνο. Με τη χρήση ενός γαντιού με αισθητήρες ως "συσκευής εισόδου" έγινε δυνατή η μεταγραφή στην οθόνη κάθε γράμματος της νοηματικής γλώσσας σε γράμμα του αλφαβήτου. Με αυτόν το απλό τρόπο θα μπορούσε να δημιουργηθεί εύκολα μια γέφυρα μεταξύ δυο διαφορετικών τρόπων επικοινωνίας (για την πραγματοποίηση του πειράματος και τη βοήθεια στη δημιουργία του κώδικα ευχαριστώ την ΑΣΚΤ και την διδάσκουσα Βούλα Ζώη)



Ο παιδικός αυτός σταθμός στο Μόναχο του 2011 παρέχει με την τζαμαρία στα παιδάκια αφενός μια θέα, μια εικόνα που αλλάζει συνεχώς, και αφετέρου ένα όριο ασφάλειας. Εκείνο μπορεί να επικοινωνήσει με το έξω κόσμο συχνά με παρόμοιο τρόπο σαν να έπαιζε ένα διαδραστικό παιχνίδι στην οθόνη. (φωτογραφία Nora Demjaha)

2. Η ασφάλεια του μύθου

Η κόρη μου πίνει νερό από το άδειο ποτήρι, και ο γιος μου έλεγε το "μυστικό" στους ξένους για το λιοντάρι που κατοικεί στο μπαλκόνι μας...

Τα παιδιά ζουν το παιχνίδι, αλλά γνωρίζουν ότι είναι παιχνίδι. Έχουν επίγνωση ότι ζουν μια εικονική πραγματικότητα, παίζουν πόλεμο έχοντας δίπλα τους σνακ.

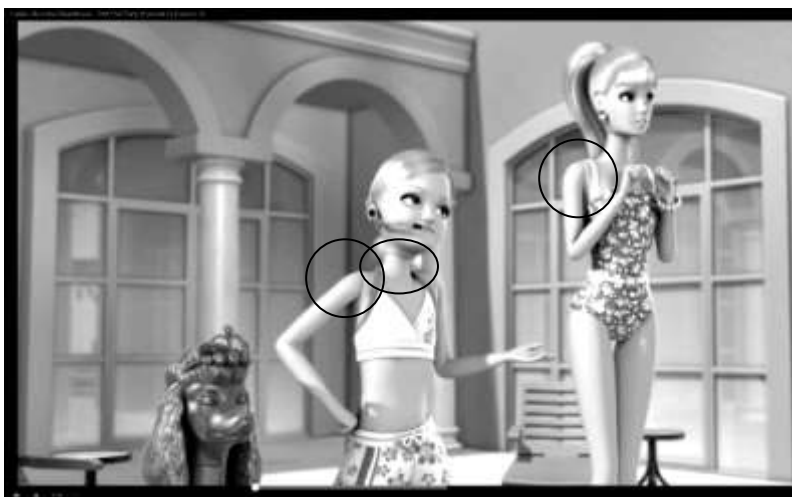
Η Elizabeth B. Hurlock (1942) χρησιμοποιεί για τα παιχνίδια ψευδαισθήσεων έναν όρο δανεισμένο από τα παιδιά που παίζουν "σαν να", τονίζοντας ότι τα παιδιά διαχωρίζουν το παιχνίδι από το αληθινό.³⁰ Και ο Oliver Grau (2001) αναφέρεται στον La Mettrie (1988) ότι ακόμη και τα εξάχρονα παιδιά είναι σε θέση να διακρίνουν τη διαφορά του αληθινού και του παιχνιδιού.³¹

³⁰ Βλέπε παρακάτω

³¹ Grau, Oliver, *ibid*, 17



Θεατρικό παιχνίδι, "σαν αληθινό" μετά από το 3ο έτος που παίζονται σύνθετα παιχνίδια φαντασίωσης (από την ταινία *Child Development McGraw-Hill*. Πηγή: *Dr Elizabeta B Herlok, Razvoj deteta (η παιδική ανάπτυξη), Zavod za izdavanje udžbenika Socijalističke Republike Srbije, 1956, σελ 337*) Τα παιδιά ζουν το παιχνίδι, αλλά γνωρίζουν ότι είναι παιχνίδι. Έχουν επίγνωση ότι ζουν μια εικονική πραγματικότητα, παίζουν πόλεμο έχοντας δίπλα τους σνακ.



Στα *video* με την Μπαρμπι "ζωντανή", βλέπουμε ότι το σώμα της δεν είναι ενιαίο, αλλά αποτελείται από ξεχωριστά μέλη που συνδέονται μεταξύ τους με εμφανείς συνδέσμους, όπως στην κούκλα Μπαρμπι. Τα κορίτσια τα οποία παρακολούθησαν το *video* απολαμβάνουν την κούκλα που ζωντανεύει...

Γιατί ακόμη και όταν είμαστε βυθισμένοι στην εικονική πραγματικότητα έχουμε τη βεβαιότητα ότι μπορούμε να ξεφύγουμε από αυτήν με το πάτημα ενός κουμπιού.³² Στο παιχνίδι στο οποίο θα αναγκαζόμασταν να συμμετέχουμε σύντομα θα έπαυε να είναι παιχνίδι και θα γινόταν ο εξαναγκασμός από τον οποίο θα θέλαμε να απελευθερωθούμε.³³

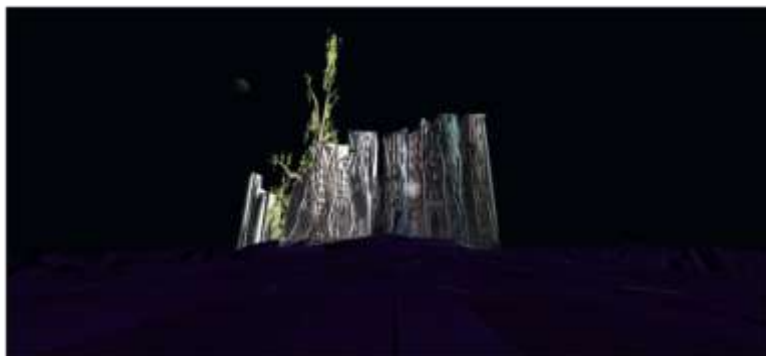
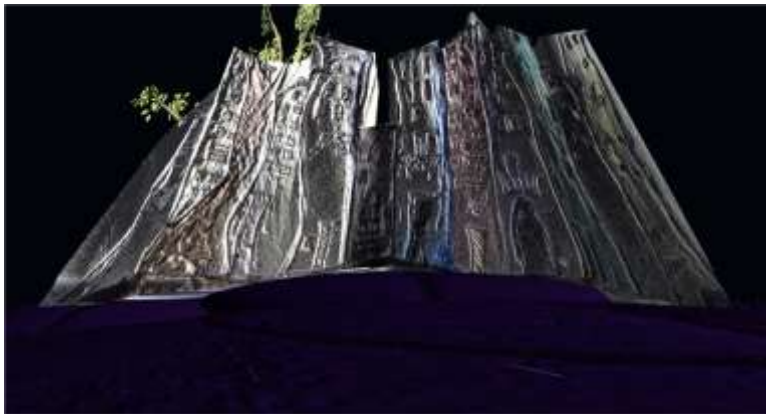
³² Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes folio 1979 [1967]*, 53.

³³ Η Βασιλική Τσάβου στο βιβλίο της "Ατίθασο αλαζονικό τακούνι", στην προσωπική διήγηση της για ερωτική της εμπειρία με διαδικτυακό "φίλο" της περιγράφει τον σοκ της όταν εκσπερμάτωνε ο άλλος στην κάμερα- οθόνη της, οπότε εκείνη έκλεισε αμέσως τον υπολογιστή της

Ακριβώς αυτή η επίγνωση ότι πρόκειται για έναν ψεύτικο κόσμο επιτρέπει την χαλάρωση η οποία είναι η βασική προϋπόθεση της εμπύθισης.

Προσωπικό πείραμα: Παραμύθι

(Unity 3d, Maya, blender, Audacity.)



Το *παραμύθι* είναι μια απόπειρα να δημιουργηθεί ένα τεχνητό περιβάλλον που δηλώνει καθαρά ότι είναι μη-πραγματικό. Η δήλωση αυτή αποσκοπεί στο να βοηθήσει στην διερεύνηση των επιπτώσεων που έχει η συνείδηση του επισκέπτη ότι εισέρχεται σε έναν μη πραγματικό περιβάλλον και έτσι απολαμβάνει της σιγουριάς που προσφέρει ο μύθος. Με τη συγκεκριμένη ατμόσφαιρά του ο χώρος που δημιουργείται οδηγεί τον επισκέπτη στον εικονικό χώρο, καθιστώντας σαφές ότι πρόκειται για μια παιδική ζωγραφιά και ότι, ως εκ τούτου, δεν κινδυνεύει..

Αρχικά δημιουργήθηκε ένα σκίτσο με μολύβι στο χέρι. Ακολούθως εφαρμόστηκε σε αυτό Unity Bump Mapping. Το Bump mapping είναι μια τεχνική που βοηθά να φανεί μια ζωγραφισμένη επιφάνεια να φανεί πιο ρεαλιστική μιμούμενη μικρές μετακινήσεις της επιφάνειας, ενώ η γεωμετρία δεν μεταβάλλεται. Οι "ψηφιδώσεις" (tessellations) εφαρμόστηκαν έτσι ώστε να γενικεύονται σε μεγαλύτερες διαστάσεις. Ένα δένδρο που τα κλαριά του κινούνται με τον αέρα δεν αφήνει τον θεατή να αποφανθεί με βεβαιότητα αν πρόκειται για πραγματικό ή μη πραγματικό περιβάλλον.

3. Η αισθητική απόλαυση

Βιώνουμε τους ψευδαισθητικούς χώρους με την παιχνιδώδη και συνειδητή υποταγή στην εμφάνιση (δηλαδή σε αυτό που βλέπουμε), η οποία συνιστά την αισθητική απόλαυση της ψευδαίσθησης.³⁴

Ποιος μπορεί να αντισταθεί μπροστά στην ποιοτική αισθητική οποιουδήποτε γούστου; Αν σταθούμε μπροστά σε ένα όμορφο παλάτι μας έλκει να μπούμε. Όλοι μας θέλουμε να ξεκουραστούμε σε μια μαγευτική πλαγιά. Αντίστοιχα τις ποιότητες αυτές τις διακρίνουμε και μας έλκουν σε όλους χώρους – και τους πραγματικούς και τους εικονικούς. Είναι οι εμπειρίες που θέλουμε να τις βιώνουμε ξανά και ξανά, ξαναεπισκεπτόμαστε τους χώρους, ξαναβλέπουμε την ίδια ταινία.



Ο Παρθενώνας. Φωτογραφίες Σωκράτης Μαυρομμάτης

³⁴ Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, Mass. & London: MIT Press (Leonardo Books), 2003, 17.

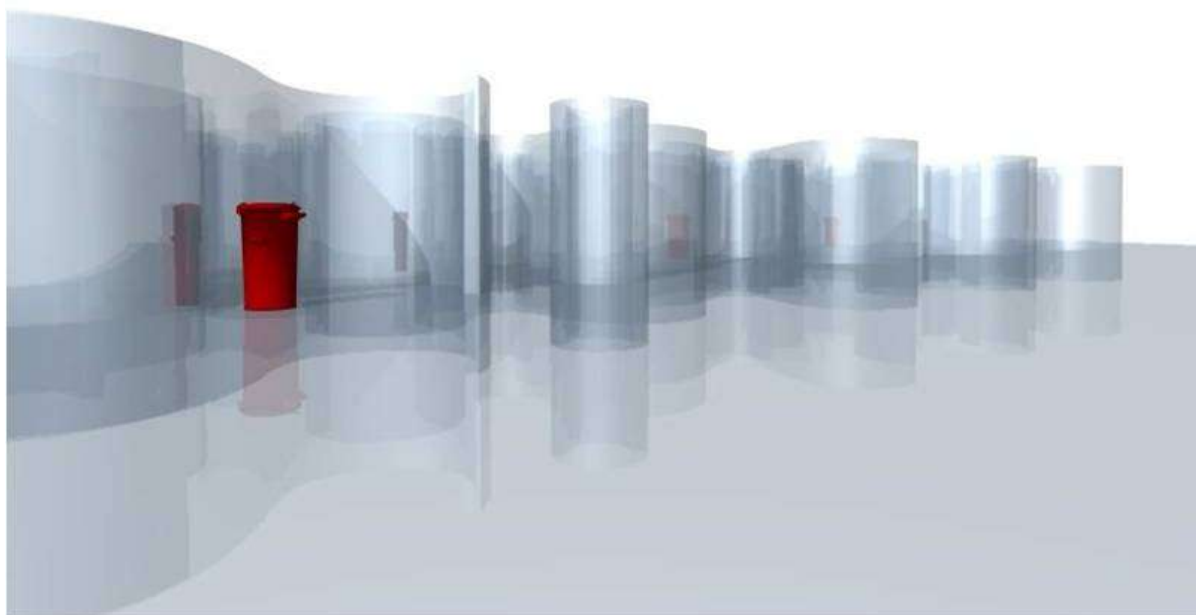


Marilyn Monroe. Τα ιδανικά της ομορφιάς αλλάζουν με το χρόνο Φωτογραφία. Gene Kornman

Προσωπικό πείραμα: Διαφανής λαβύρινθος

(Unity 3d, archicad 3d, Audacity)

Επειδή η αισθητική δεν είναι ίδια παντού και πάντοτε, αλλά εξαρτάται από ένα πλήθος παραγόντων -την εποχή, την κουλτούρα, τον τρόπο πρόσληψης και πολλά άλλα- πειραματίστηκα με έναν λαβύρινθο, που αν και αποτελείται από ελάχιστα στοιχεία δεν χάνει την πολλαπλότητα του. Σε παίρνει μέσα του και σε χάνει. Φαίνεται η διέξοδος την οποία είναι αδύνατον να φτάσεις, βλέπεις πίσω από γυάλινους τοίχους το άλλο άτομο ή αντικείμενο αλλά δεν μπορείς να το αγγίξεις... είναι υποθέτω μια αίσθηση παρόμοια με εκείνη που βιώνουμε όταν ερχόμαστε σε επαφή με την ομορφιά -ότι και αν είναι αυτό.



Στην μυθολογία η Αριάδνη κρατάει το κλειδί για τη σωτηρία του Θησέα από τον πολύπλοκο λαβύρινθο και το τερατώδες ον, τον μίτο. Η Αριάδνη, ξετυλίγει τους μίτους του λαβύρινθου που έχει κατασκευάσει για να οδηγηθεί στις παρυφές του υποσυνείδητου, όπου κατοικεί η πρωταρχική γνώση, η συγχώρεση και η συνένωση, καταστέλλοντας τον αμυντικό μηχανισμό των φρουρών της συνείδησης, περνώντας στην απελευθέρωση από την απωθημένη ενοχική προβολή μιας ακόμη αρχετυπικής σχέσης: του αιώνιου έρωτα και του θανάτου...

Ας αντιμετωπίσουμε μια πόλη σαν λαβύρινθο. Όταν για παράδειγμα την διασχίζουμε και μέχρι να φτάσουμε στον καθορισμένο μας προορισμό πιθανόν να προσέχουμε σημεία που ορίζουμε ως σημάδια, όπως στοιχεία της γεωμορφολογίας - έτσι και την πυκνότητα του πλήθους και το βουητό του, μυρωδιές κλπ. Σχεδιάζοντας ένα λαβύρινθο αντίστοιχα είναι σαν να σχεδιάζουμε μια πόλη: καθοδηγούμε τον επισκέπτη από τον ανοιχτό δρόμο μέχρι το κέντρο, την πλατεία, και μετά τον εγκλωβίζουμε η τον αγκαλιάζουμε σε μια γειτονιά η αγορά, του κρύβουμε η του φανερώνουμε τα στοιχεία και συχνά του καθορίζουμε και της αλληλοεπιδράσεις με όλους κατοίκους η επισκέπτες.

Ο λαβύρινθος χειρίζεται, παραπλανεί των επισκέπτη του με έναν στατικό- παγωμένο τρόπο.

Απλότητα: Η δομή του είναι απλή, σχεδιασμένη με επανάληψη δυο στοιχείων και όλα είναι από το ίδιο υλικό, το γυαλί, προκειμένου να εξυπηρετήσει δυο απαιτούμενες λειτουργίες την διαφάνεια και την αντανάκλαση.

Ο επισκέπτης εισέρχεται στο λαβύρινθο αυθόρμητα τοποθετημένος σε κάποιο σημείο. Μην καταφέροντας να ξεφύγει πιθανόν να επαναλαμβάνει διαδρομές και να ερευνά για νέα σημάδια εξόδου. Έναν στους τρεις τοίχους ο παίκτης έχει την δυνατότητα να τον μετακινήσει ελαφρώς και από πέντε από αυτούς βγαίνει από το λαβύρινθο περνώντας στο επόμενο επίπεδο. Ο επισκέπτης εφόσον αποφάσισε να ακολουθήσει τους ήχους προκειμένου να βρει διέξοδο θα απομακρυνθεί από της πύλες εξόδου. Οι πέντε πύλες οδηγούν προς τα έξω ενώ ταυτόχρονα ο ήχος κατευθύνει προς τα

έξω. Με το τρόπο αυτό αφενός συνεχίζεται η παραπλάνηση του επισκέπτη και αφετέρου επιτυγχάνεται μια χωρική ισορροπία που είναι σύμφωνη και με την δομή και ύψη του λαβυρίνθου.

Όσο πιο μικρό είναι το μέγεθός μας σε σχέση με τον λαβύρινθο, τόσο μικρότερη εποπτεία έχουμε του σχήματος και της εξόδου, με αποτέλεσμα να περιοριζόμαστε μόνο στη διαίθησή μας, δηλαδή όσο είμαστε μικρότεροι είμαστε από το σύνολο, τόσο περισσότερα μας καταπίνει -είναι άγνωστο και χάνουμε τον έλεγχο.

Εκτός από τα άλλα που αναφέρονται πιο πάνω, ο ήχος εμπλουτίζει την ατμόσφαιρα, την συμπληρώνει και παράλληλα, λόγω της τελειότητας την οποία αποδίνει ο βιολονίστας τρομάζει τον επισκέπτη. Τοποθετημένος σε τρεις διαστάσεις ο ήχος προσθέτει στο βάθος της εικόνας και βοήθα στην εμπύθιση του παίκτη.

Η μουσική είναι του Tomaso Antonio Vitali (1663 – 1745) εκτελεσμένη από τον Jascha Heifetz (1901–1987) <http://www.youtube.com/watch?v=97xlBipnzG8>.

4. Απόκρυψη και αποκάλυψη

Για να προσελκύσει και να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του επισκέπτη η εικονική πραγματικότητα διεγείρει την περιέργειά του με το να αποκαλύπτει ορισμένα στοιχεία της και να αποκρύπτει άλλα. Και εδώ η μαγεία της πολλαπλότητας κρατάει το ενδιαφέρον του παρατηρητή όπως και στα "μουσεία" περιέργων αντικειμένων που συνηθίζονταν τον 16ο και τον 17ο αιώνα -τα Wundertkammer.

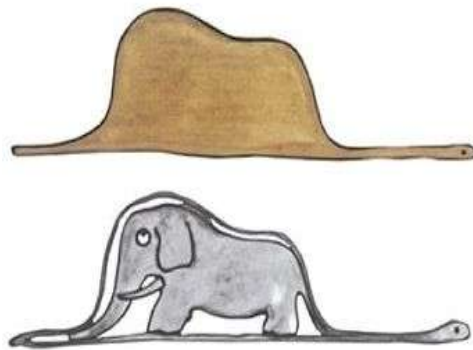


"Μουσείο" περιέργων αντικειμένων του Ole Worm



Jan Verhas - À cache-cache, 19ος αιώνας

Το κρυφτό ήταν πολύ δημοφιλές σε πολλές χώρες και σε πολλές χρονικές περιόδους -και εξακολουθεί να είναι- πιθανότατα γιατί προσφέρει μεγάλη διασκέδαση και προκαλεί έντονο ενδιαφέρον -η έκπληξη του κρυψίματος και της ανακάλυψης που ποτέ δεν επιτρέπει τη μονotonία



Σχέδιο από τον Μικρό Πρίγκιπα του Antoine de Saint-Exupéry.

Στα σχέδιά του για τον Μικρό Πρίγκιπα Antoine de Saint-Exupéry διερεύνησε το μυστήριο που ενυπάρχει στις μορφές, αξιοποιώντας την υποψία που δημιουργείται συχνά στον καθένα μας για το τι μπορεί να κρύβεται πίσω από την εξωτερική όψη ενός πράγματος. Η τέχνη ξέρει πολύ καλά να παίζει με πολλαπλά και με κρυμμένα νοήματα. Ο John Berger σημειώνει: «Η οπτική αντίληψη προηγείται των λέξεων. Το παιδί βλέπει και αναγνωρίζει πριν μπορέσει να μιλήσει. Όμως η οπτική αντίληψη προηγείται των λέξεων και υπό μια άλλη έννοια. Η οπτική αντίληψη είναι εκείνη που καθορίζει τη θέση μας στον κόσμο που μας περιβάλλει. Ερμηνεύουμε τον κόσμο αυτόν με λέξεις,

αλλά οι λέξεις δεν μπορούν ποτέ να αναιρέσουν το γεγονός ότι περιβαλλόμαστε από αυτόν. Η σχέση μεταξύ του τι βλέπουμε και του τι γνωρίζουμε δεν είναι ποτέ σαφώς προσδιορισμένη».³⁵

Ο Rene Magritte σχολίαζε τη διαφορά που υπάρχει πάντοτε ανάμεσα στις λέξεις και τις εικόνες στον πίνακά του *Το κλειδί των ονείρων*.



Rene Magritte, Το κλειδί των ονείρων και Αυτό δεν είναι μια πίπα.

Οι καλλιτέχνες πολύ συχνά δημιούργησαν εικόνες όλο μυστήριο, σα φωτογραφίες τραβηγμένες σε έναν άλλο κόσμο. Οι πίνακες του Magritte αποσθεροποιούν τις βεβαιότητες, εγείροντας συνεχώς ερωτηματικά. Ο καθένας τους είναι ένα σύνολο που αφήνει περιθώρια για πολλαπλές ερμηνείες και αναγνώσεις. Ο τρόπος του αναπαράστασης της πραγματικότητας είναι εξαιρετικά ποιητικός, και στοχεύει στο να δημιουργήσει μυστήριο. Η ποίηση είναι από τη φύση της κρυπτική. Τα νοήματα της που δεν είναι ποτέ μονοσήμαντα σαφή προκύπτουν από την παράθεση λέξεων που συνήθως δεν βρίσκονται η μια δίπλα στην άλλη. Ο Magritte πάντα παίζει με το ορατό και το αόρατο. Στον πίνακά του *Golconda* βλέπουμε ένα αστικό τοπίο που μοιάζει να είναι κάπου στην πατρίδα του, το Βέλγιο. Όλα μοιάζουν φυσιολογικά. Το φως στην πρόσοψη του σπιτιού, ο ουρανός, αναπαριστώνται με συμβατικό τρόπο, μάλλον αντίθετα με άλλους πίνακές του. Όπως συμβαίνει συχνά στο Βέλγιο, βρέχει. Βρέχει, όμως, ανθρώπους με μαύρα κοστούμια και καπέλα, τυπική αμφίεση υπαλλήλων της τράπεζας, την οποία συνήθιζε και ο ίδιος ο ζωγράφος

Οι άνθρωποι αυτού αιωρούνται ελαφρά, αλλά παρ' όλα αυτά δεν φαίνονται να κινούνται. Η απόλυτη συμβατικότητα της εμφάνισής τους, και η ομοιότητα μεταξύ τους, υπονομεύει την αντίληψη μας της πραγματικότητας. Ο ζωγράφος αναπαριστά μια μη πραγματική κατάσταση με πειστικά ρεαλιστικό τρόπο που δεν μπορεί να κατηγοριοποιηθεί απλά ως ψευδής αναπαράσταση της πραγματικότητας. Ο παρατηρητής συνεχίζει να εξερευνά τον αναζητώντας μian ερμηνεία η οποία πάντα απέχει από αυτή του/της διπλανού/ής του. Το μυστήριο, η έκπληξη, είναι τα βασικά χαρακτηριστικά της

³⁵ Berger, John, *Η εικόνα και το βλέμμα*, Αθήνα 1972.

εικονικής πραγματικότητας που οικοδομεί ο Magritte –τα χαρακτηριστικά τα οποία κάνουν ενδιαφέρουσα την ίδια την πραγματικότητα.

Προσωπικό πείραμα: Video game "Εκεί":

(Unity 3d, Maya, blender, Audacity, Archicad)



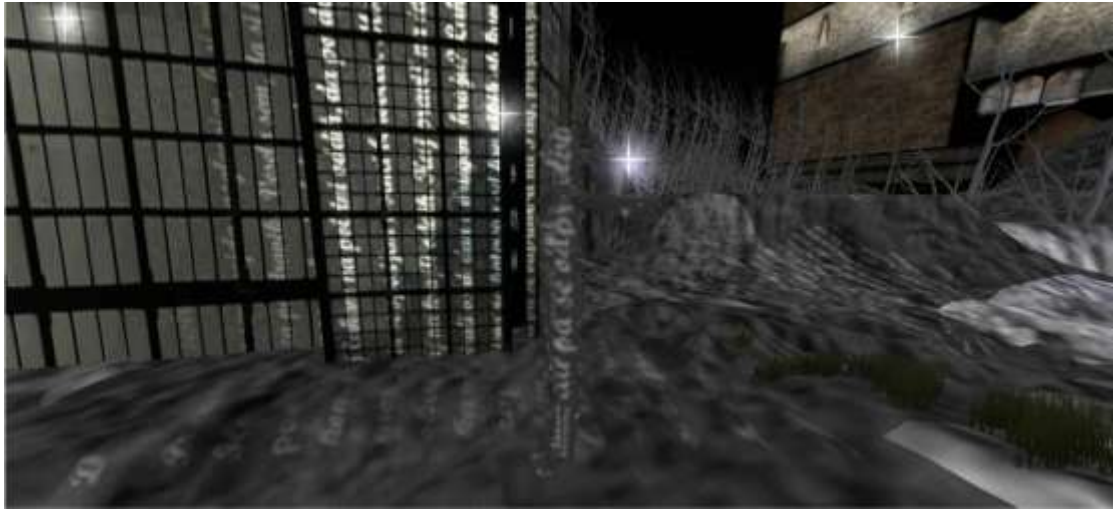
Και εδώ προκειμένου να είναι δυνατή η απόκρυψη και αποκάλυψη είναι απαραίτητη η πολλαπλότητα.

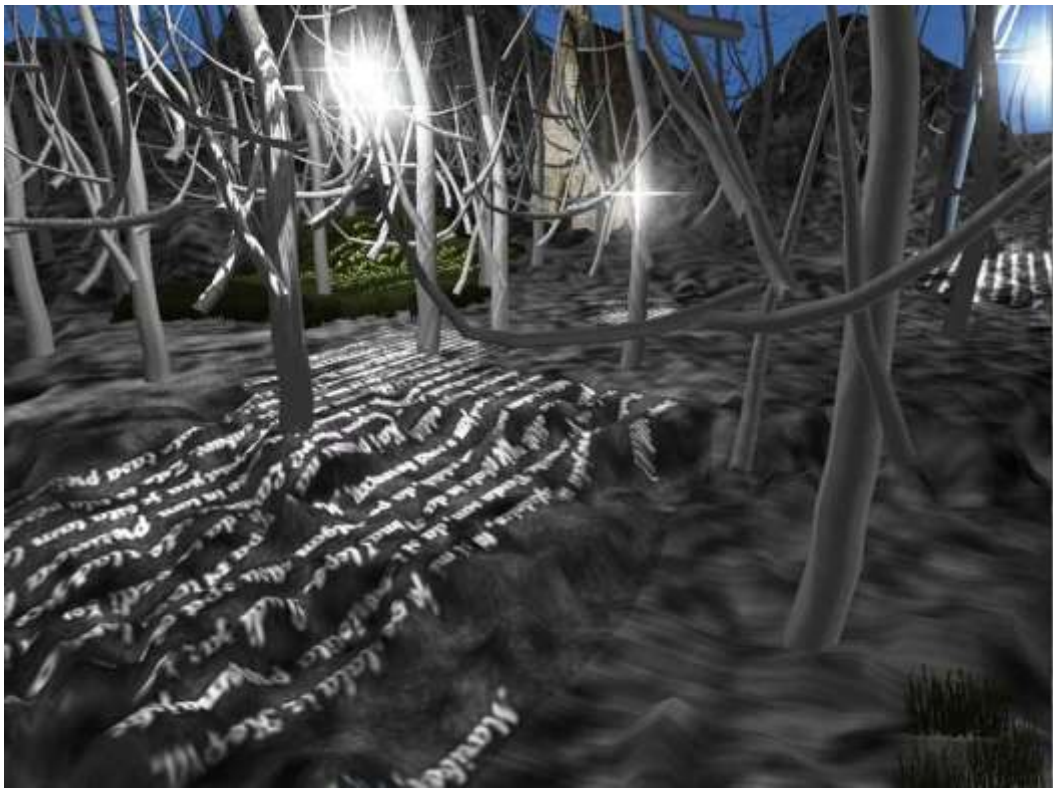
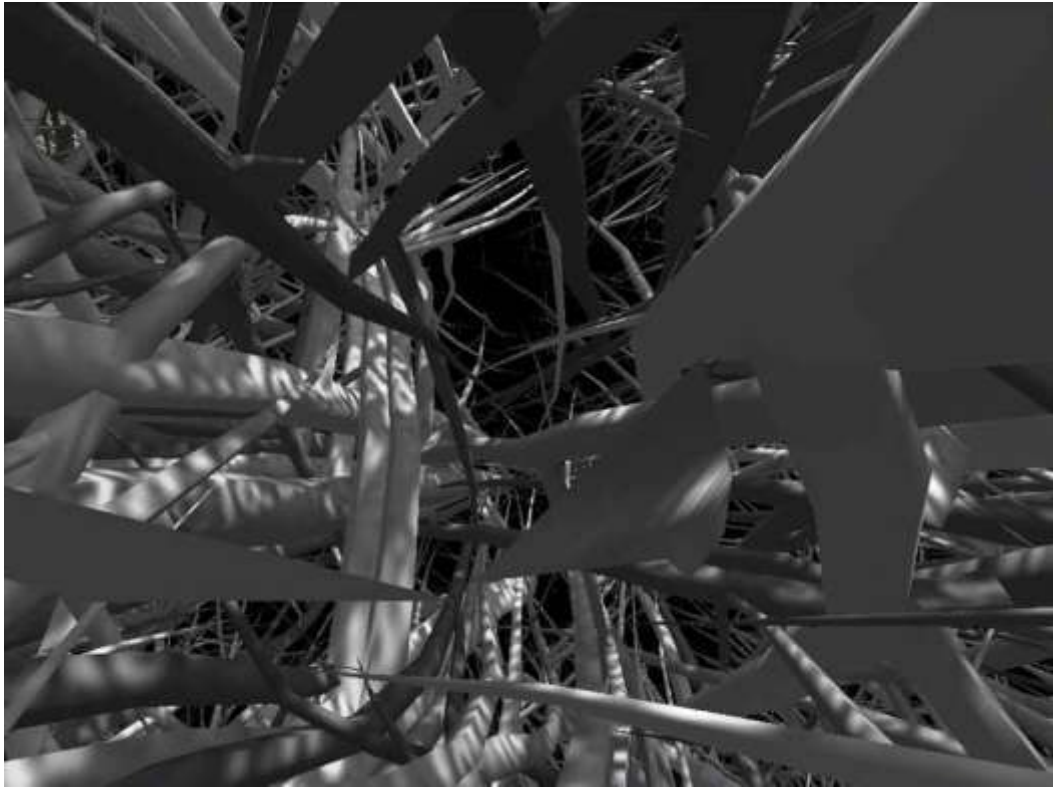
Ο παίκτης εμβυθίζεται στο εικονικό περιβάλλον με την βοήθεια της "βίωσης" της εμπειρίας: Επειδή το έδαφος είναι άγριο κάθε φορά πρέπει να βάλει περισσότερη ταχύτητα και να πηδήξει προκειμένου να υπερπηδήσει εμπόδια και να πάει στην επιθυμητή κατεύθυνση. Το εικονικό περιβάλλον είναι δομημένο με το ίδιο τρόπο και τα ίδια χαρακτηριστικά που υπάρχουν στην πραγματικότητα...με βοηθητικές ράμπες στους εισόδους προκειμένου να μπορεί το "πρώτο

πρόσωπο" να ανέβει. Έπειτα είναι ένας συνδυασμός τεχνητών και φυσικών ήχων: όσο δυναμώνει ο άνεμος δυναμώνουν και οι ήχοι των "Μελωδιών". Παράλληλα αρχίζει να καλεί η πρώτη εκκλησία και στην συνέχεια καλούν και η υπόλοιπες. Η είσοδος σε κάθε "ναό" μας φυλάει μια έκπληξη αφενός επειδή είναι διαπιστώνουμε ότι οι εκκλησίες αυτές είναι κατοικήσιμες και αφετέρου επειδή υπάρχει ηχητική απομόνωση από το περιβάλλον. Οι εξωτερικοί ήχοι δεν ακούγονται, στην κάθε "εκκλησία" παίζει μόνο ένα ραδιόφωνο. Τα κείμενα τα οποία προβάλλονται στα χιόνια και στα δέντρα και στα γκαζόν είναι ένας άλλος τρόπος καθοδήγησης του παίχτη στο χώρο αυτό. Η αναπαράσταση του πραγματικού επιτρέπει και παρεμβάσεις όπως στο πραγματικό περιβάλλον, όμως ο φωτισμός είναι βραδινός ενώ το ουρανός έχει την φωτεινότητα του απογεύματος.









5. Δυνατότητα προβολής του επιθυμητού



Έκθεση "L'Opéra Comique et ses trésors" / Βιτρίνα "Mignon", Φωτογραφία © CNCS - Photo Pascal François

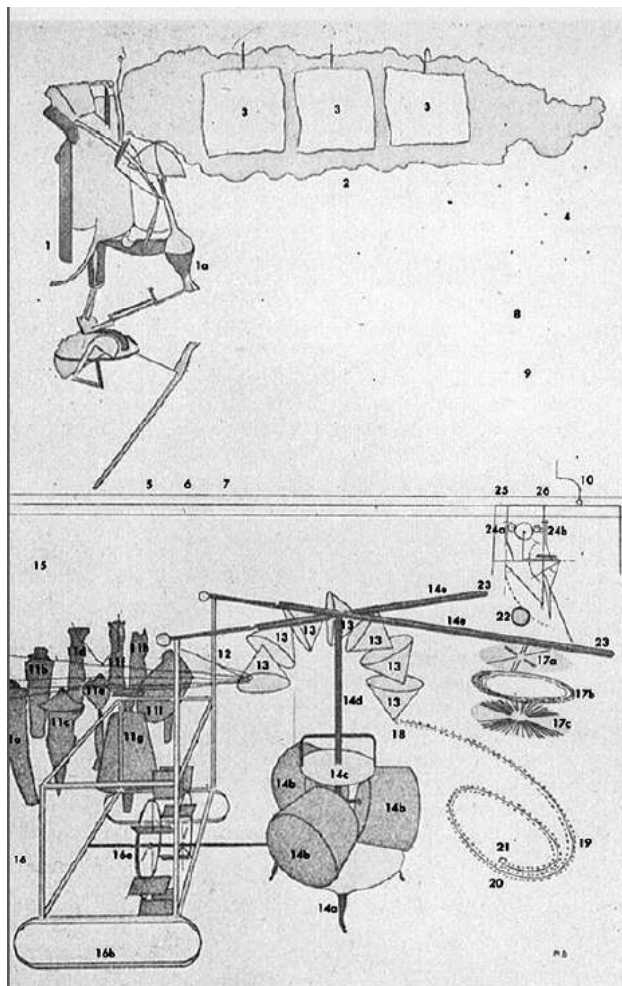
Η δυνατότητα πολλαπλών ερμηνειών ενός αντικειμένου, με την έννοια του Derrida, αλλά και η δημιουργία χώρων και αντικειμένων χωρίς σηματοδότηση εννοιών και συμβόλων διευκολύνουν την δυνατότητα προβολής του επιθυμητού. Η συναισθηματική και οικονομική επένδυση είναι μικρότερη και ελεγχόμενη. Οι ψυχίατροι λένε πως όταν προβάσουμε μια ερμηνεία σε κάτι επειδή είναι δικό μας δημιούργημα μπορούμε εύκολα να την αφαιρέσουμε ή να την ανατρέψουμε. Επίσης οι ατελείς μορφές μας αφήνουν περιθώριο να ερμηνεύουμε το αντικείμενο με το δικό μας τρόπο.



Claes Oldenburg, Ταμειακή Μηχανή, 1961



Διαδραστική video εγκατάσταση δημιουργημένη από τη συντάκτρια της παρούσας εργασίας στο εργαστήριο-atelier: Scénographie par l'image numérique για την παράσταση της Caroline Marcadés, *Champs de guerre, chants d'amour, d'après Roméo et Juliette de Shakespeare*, πράξη iii, σκηνή 5, Le Conservatoire national supérieur d'art dramatique, Ιανουάριος - Απρίλιος 2014. Ο κώδικας δημιουργήθηκε με τρόπο που επέτρεπε κάθε μορφή που σχεδιαζόταν με ένα "ποντίκι" υπολογιστή να αλλάζει συνεχώς χωρίς να επανέρχεται ποτέ στο αρχικό σημείο. Εδώ φαίνεται ένα πλέγμα γραμμών Voronoï σχεδιασμένο ανάμεσα σε σημεία. Τόσο οι γραμμές όσο και τα σημεία κινούνται σε συνάρτηση με την κίνηση των ηθοποιών- χορευτών στη σκηνή. (Φωτογραφία Nora Demjaha)



- THE BRIDE'S DOMAIN (upper half of the glass):**
1. The Bride (*Pendu femelle, arbor-type*)
 - a. Wasp or Sex Cylinder
 2. Top Inscription or Milky Way (the cinematic blossoming)
 3. Draft Pistons or Nets
 4. Nine Shots
 5. Bride's garment
 6. Region of the Gilled Cooler (isolating plates)
 7. Horizon
 8. Region of the picture of cast shadows
 9. Region of the mirror image of the sculpture of drops
 10. Juggler of Gravity (also called the Trainer, Handler, or Tender of Gravity)
- THE BACHELOR APPARATUS (lower half of the glass):**
11. Nine Malic Molds (or Eros's Matrix) forming the Cemetery of Uniforms and Liveries
 - a. Priest
 - b. Delivery Boy
 - c. Gendarme
 - d. Culrassier (cavalryman)
 - e. Policeman
 - f. Undertaker
 - g. Plunky (liveried servant)
 - h. Busboy
 - i. Stationmaster
 12. Capillary Tubes
 13. Sieves or Parasols (within are the Drainage Slopes)
 14. Chocolate Grinder
 - a. Louis XV chassis
 - b. Rollers
 - c. Necktie
 - d. Bayonet
 - e. Scissors
 15. Region of the Waterfall
 16. Glider (Chariot or Sleigh)
 - a. Water Mill Wheel
 - b. Runners sliding in a groove
 17. Oculist Witnesses
 - a. Oculist Charts
 - b. Oculist Charts
 - c. Oculist Charts
 18. Region of the Butterfly Pump
 19. Toboggan (or Corkscrew or Slopes of Flow)
 20. Region of the Three Crashes (or Splashes)
 21. Weight with nine holes
 22. Mandala (a magnifying glass to focus the splashes)
 23. Marbles
 24. Boxing match
 - a. First ram
 - b. Second ram
 25. Region of the sculpture of drops
 26. Region of the "Wilson-Lincoln effect".
- No. 10 and nos. 18-26 are elements that were not completed in the Large Glass (1915-23).

Διάγραμμα συστατικών στοιχείων του έργου του Duchamp *Le Grande Verre* από το Marcel Duchamp, ed. Anne d'Harmoncourt and Kynaston McShine, ex. cat., Philadelphia Museum of Art and the Museum of Modern Art (New York, 1973)

Το έργο του Marcel Duchamp *Le Grande Verre* επιχειρεί να οπτικοποιήσει τις δυνάμεις που κυβερνούν τη σεξουαλική επιθυμία -το εγώ και την ηδονή. Για να τις αναπαραστήσει ο Duchamp δημιούργησε έναν κόσμο από αινιγματικά αλλά υπαινικτικά συμβολικά αντικείμενα. Το *Le Grande Verre* είναι ένα είδος διαγράμματος που ενώνει αντικείμενα που αναπαριστούν αφηρημένες δυνάμεις, είναι ένα έργο ανοικτό στον χρόνο, αφού δεν τελείωσε ποτέ, και ανοικτό στην προβολή του επιθυμητού.³⁶

Μια ατελής, αινιγματική σκηνογραφία θα επέτρεπε την εμβύθιση (ο Berthold Brecht θα είχε, ενδεχομένως, αντίρρηση συνολικά στην επιδίωξη εμβύθισης) χωρίς να υπονομεύει τη δύναμη των διαλόγων και χωρίς να επιβάλλει μια συγκεκριμένη ερμηνεία τους.

³⁶ Ο Duchamp δούλεψε *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* γνωστό και ως *Le Grande Verre The Large Glass* για οκτώ χρόνια έως το 1923, πριν εγκαταλείψει σε, όπως την αποκαλούσε, "οριστικά ημιτελή" κατάσταση. Χρόνια μετά, σε μια μετακίνηση του το έργο απέκτησε και ένα ιστό από ρωγμές. <http://www.understandingduchamp.com/text>.

Στην Αρχιτεκτονική θα μπορούσαμε να πούμε ότι τέτοιου είδους είναι και οι χώροι φτιαγμένοι χωρίς αρχιτέκτονας -όπως ένας χώρος τσιγγάνων που τον χωρίζουν με πανιά κάθε φορά εκ νέου. Το ερώτημα είναι αν τα έργα με δυνατότητα διάδρασης ή κινητικής αρχιτεκτονικής διευκολύνουν την προβολή καταλήγοντας να είναι και αισθητικά πιο αποδεκτά.



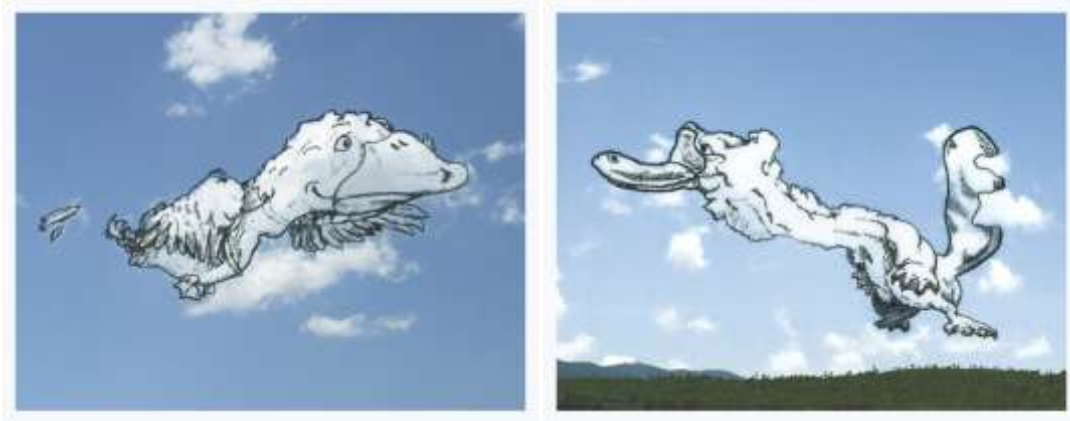
Κούκλες σε βιτρίνα του Παρισιού, που ανοιγοκλείνουν τα μάτια, κοιτούν τον καταναλωτή και μελλοντικά θα επικοινωνούν με αυτόν που στέκεται στην άλλη μεριά του κρύσταλλου.

Όταν κοιτάμε στις βιτρίνες ένα σύνολο με το οποίο είναι ντυμένη μια κούκλα, αυτό, πέρα το ότι μας βοηθά να δούμε το ρούχο εφαρμοσμένο στις ανθρώπινες αναλογίες, μας βοηθά να φανταστούμε τον εαυτό μας σε αυτό, να το προβάλλουμε τον εαυτό μας, και να οικειοποιηθούμε την εμφάνιση της κούκλας.

“Η φιλοσοφία είναι εν τέλει μια νοσταλγία για το σπίτι –μια επιθυμία να είμαστε παντού σπίτι μας”³⁷ Novalis

Ο ουρανός είναι δεδομένος, είναι κοινός, δεν έχει ιδιοκτήτη και όπου και να είμαστε βλέπουμε τα ίδια αστέρια, τον ήλιο και το φεγγάρι, τα σύννεφα, είναι ελευθέρη, ανάλαφρα, αθώα.. Μας μαγεύουν και τα θαυμάζουμε παρ'όλο που δεν μπορούμε να τα αποκτήσουμε, ούτε καν να τα ακουμπήσουμε, όπως ένα όνειρο η ένα παρελθόν. Κινούνται και μεταλλάζονται συνεχώς. Ταξιδεύουν αλλά έχουν και μικρότερη διάρκεια ζωής. Ίσως για αυτό να είναι τόσο πολύτιμα και τα αναπαριστούμε προκειμένου να τα κρατήσουμε ζωντανά.

³⁷ Novalis, *Das allgemeine Brouillon, Materialien zur Enzyklopädistik 1798/99*, Nr. 857 (Die Philosophie ist eigentlich Heimweh - Trieb überall zu Hause zu sein.) -)



Martin Feijó Cloud.Shaper. <https://www.behance.net/martinfeijoo>

Τα σύννεφα δεν είναι σφαίρες, τα βουνά δεν είναι κώνοι, οι ακτογραμμές δεν είναι κύκλοι και ο φλοιός των δέντρων δεν είναι λείος ούτε ο κεραυνός ταξιδεύει σε ευθεία γραμμή.³⁸

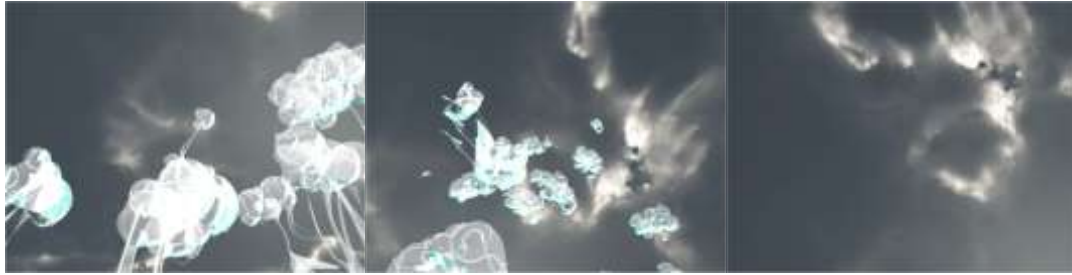


Προσωπικό πείραμα σχεδιασμού "σύννεφων"-

Τα σύννεφα είναι οντότητες που δεν μπορεί κανείς να τις συλλάβει. Όχι μόνο η μορφή τους αλλάζει συνεχώς, αλλά και η ίδια τους η ύπαρξη δημιουργείται και εξαφανίζεται στο πουθενά. Υπό μια έννοια τα σύννεφα είναι σαν την ίδια την εικονική πραγματικότητα: παρόντα αλλά όχι σταθερά, προσωρινά αλλά στιβαρά και γεμάτα δύναμη.



³⁸ Mandelbrot, B., *The Fractal Geometry of Nature*



Προσωπικό πείραμα σχεδιασμού "σύννεφων"-δέντρων

6. Πλοήγηση μέσω avatar



Random House Webster's College Dictionary: **AV * A* TAR** Incarnation of the Hindu god; an embodiment or personification, as of principle, life [1775-85 *Sktavatara* a passing down].

Το άβαταρ κατά κάποιο τρόπο είναι μια οντότητα έξω από εμάς στην οποία μπορούμε να φοράμε διαφόρους ρόλους, να ενσωματώνουμε τον εαυτό μας σε αυτήν και ταυτόχρονα να αποστασιοποιούμαστε από αυτήν όσο μας χρειάζεται. Η οντότητα αυτή φοράει πολλές μάσκες και την συναντάμε σε διάφορα σημεία και με διαφορεές μορφές.

Όπως επισημαίνει ο L. Blinka, "ορισμένοι συγγραφείς (πχ. Allison et al., 2006 και Turkle, 1995) συγκρίνουν τη σχέση του παίκτη με το άβαταρ του με τη μετάθεση όπως περίπου ορίζεται από την ψυχανάλυση: το άβαταρ δεν είναι στην απόλυτη δικαιοδοσία του παίκτη, ενώ δεν είναι εντελώς διαχωρισμένο από αυτόν. Βρίσκεται κάπου κοντά στο όριο ανάμεσα στην εξωτερική και στην εσωτερική (ψυχολογική) πραγματικότητα. Από την πλευρά του παίκτη, με το άβαταρ υπάρχει κατά κάποιο τρόπο μια αλληλοεπικάλυψη, έτσι ώστε αυτός να μπορεί να πειραματιστεί με τις ταυτότητες τους. Ο Wolfendale (2006) περιγράφει άμεσα τη σχέση του παίκτη με το άβαταρ ως μια εξάρτηση, δηλαδή σαν να επρόκειτο για ένα απόν ή ιδεατό ή μη πραγματικό πρόσωπο, ενώ τα αισθήματα που σχετίζονται με αυτή τη σχέση είναι πραγματικά."³⁹ Οι ηθοποιοί μόλις φορέσουν τα κοστούμια του ρόλου υιοθετούν και την συμπεριφορά – συναίσθημα αυτών που υποδύονται με την "μεταμφίεσή" τους.

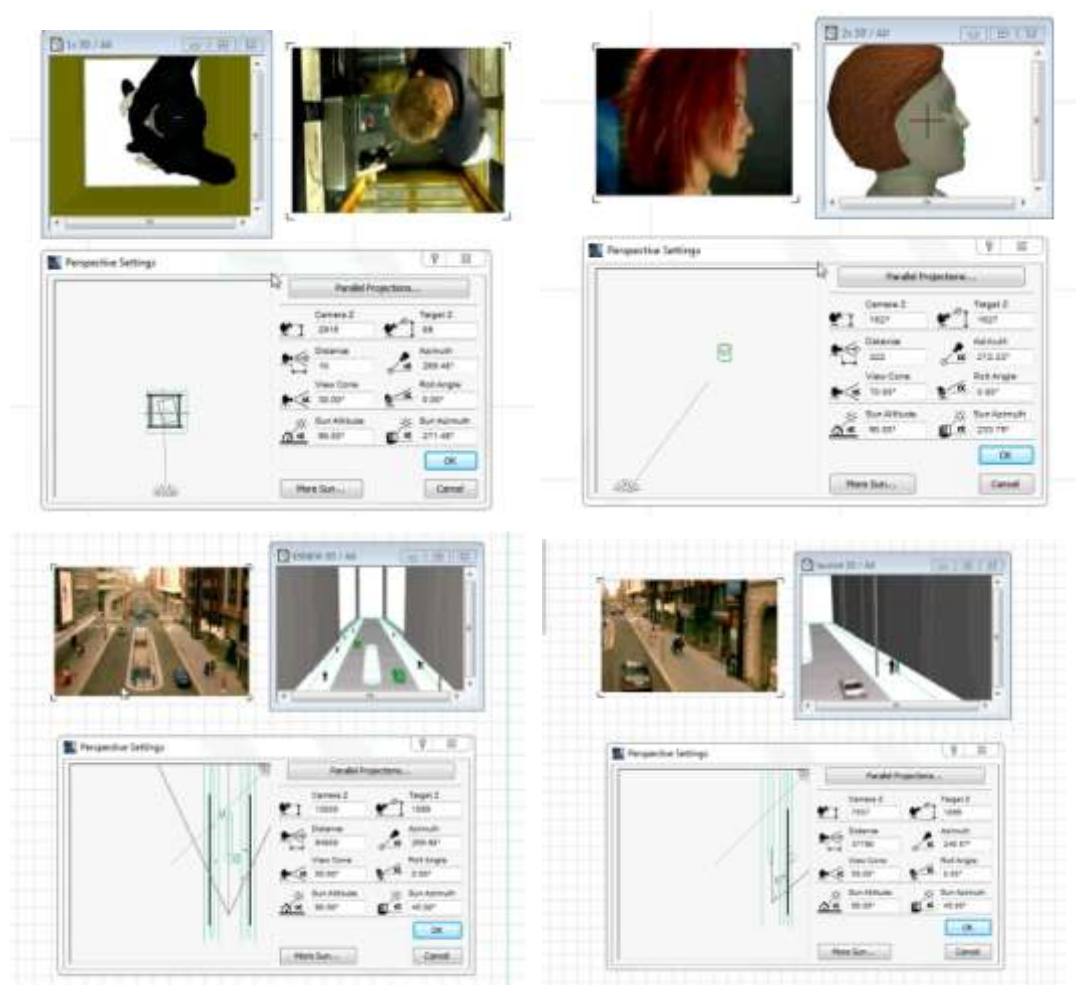
Το άβαταρ οπτικοποιεί καλύτερα την παρουσία μας στον εικονικό χώρο. Πχ όταν καθόμαστε σε ένα παγκάκι στον εικονικό χώρο, τότε το αισθανόμαστε καλύτερα όταν μπορούμε να δούμε το άβατάρ μας να κάθεται.

³⁹ Blinka, L. "The Relationship of Players to Their Avatars in MMORPGs: Differences between Adolescents, Emerging Adults and Adults". *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 2(1), 2008. [http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008060901&article=\(search in Issues\)](http://cyberpsychology.eu/view.php?cisloclanku=2008060901&article=(search%20in%20Issues))

Το άβαταρ μας μπορούσε να το διαμορφώσουμε όπως θέλουμε. Η εμφάνισή του αλλά και η συμπεριφορά ορίζεται από εμάς και κυρίως με την δυνατότητα απόδοσης φυσικών ιδιοτήτων που μας δίνει ο προγραμματισμός.

Μέσα από ένα άβαταρ βιώνουμε την εμπειρία και παράλληλα διατηρούμε την απόσταση από τον εικονικό χώρο. Το άβαταρ κινείται, δέχεται βία, εκτίθεται, και όχι "εμείς" κάτι που μοιάζει με Dr. Jekyll and Mr. Hyde. Επιτρέπει την οπτικοποίηση και την υλοποίηση διάφορων «εαυτών» μας, και μάλιστα σε ένα χώρο που δεν απειλείται από την "κλινική εικόνα" στην οποία είναι υποχρεωμένη να συμμορφωθεί η κοινωνία κατά τον Μ. Φουκώ.

Η πλοήγηση στο εικονικό μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους ανάλογα με το που και πως τοποθετούμε την κάμερα.



Προσωπική ανάλυση της θέσης της κάμερας, αναπαράσταση της θέσης της κάμερας που χρησιμοποιήθηκε για την ταινία Run Lola Run⁴⁰ στο πρόγραμμα- Premiere, Archicad.

⁴⁰Το *Lola rennt*, είναι μια γερμανική ταινία θρίλερ του 1998, σε σενάριο και σκηνοθεσία του Tom Tykwer με πρωταγωνιστές την Franka Potente και τον Moritz Bleibtreu. Τα τρία σενάρια της ταινίας είναι κατάλοιπα της ταινίας του 1981 του Krzysztof Kieślowski *Blind Chance*. Μετά τον θάνατο του Kieślowski ο Tykwer σκηνοθέτησε την ταινία που είχε σκοπό αυτός να κάνει με τίτλο *Heaven* http://en.wikipedia.org/wiki/Run_Lola_Run

Εκείνη τη κάμερα που χρησιμοποιούμε στο πραγματικό χώρο είναι ένα (στην αγγλική ορολογία) first person controller (τα μάτια μας είναι η κάμερα). Παρόλο που υπάρχει η ίδια στον εικονικό χώρο, όπου μπορούμε να "κινούμαστε" και να κοιτάμε όπου θέλουμε και να περπατάμε όπου θέλουμε, έχοντας ακόμη και σκιά, αυτό φαίνεται δεν μας αρκεί, θέλουμε να μας κοιτάμε για να βεβαιωθούμε ότι "υπάρχουμε" πίσω από την οθόνη.



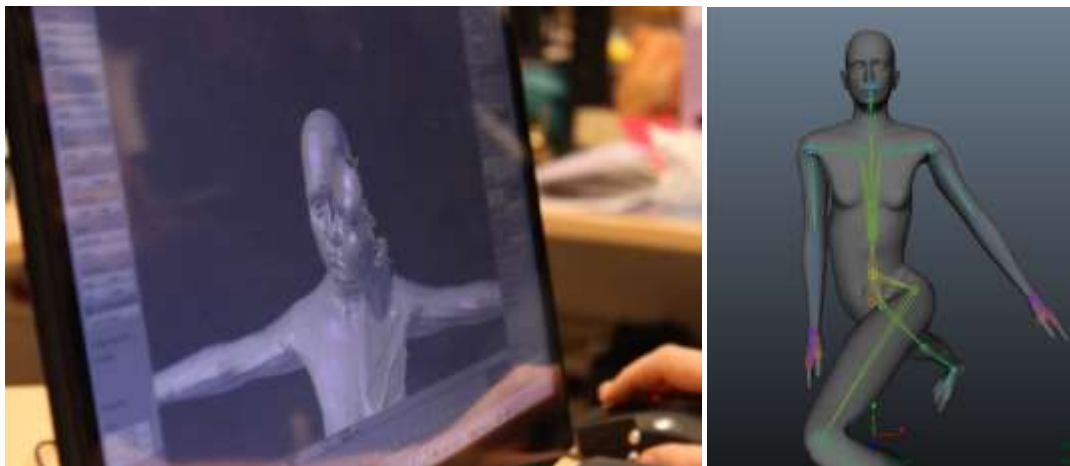
"Second life": οργανώνοντας πάρτι, εκθέσεις, γάμους σε έναν "δημόσιο χώρο" αναπτύσσεται πιο εύκολα επικοινωνία και διασκέδαση όπως παρατηρούμε στις παραπάνω screen shots από μια προσωπική πλοήγηση στο Second life. Το άβαταρ είναι κάτι παρόμοιο με την μάσκα, στην οποία η προβολή του επιθυμητού μάς ασκεί έντονη έλξη. Τελικά η μάσκα μάς κρύβει το πραγματικό πρόσωπο ή το βγάζει στην επιφάνεια. Στο απέναντι αβαταρ ή πίσω από μια μάσκα μπορούμε να φανταστούμε ό,τι πρόσωπο επιθυμούμε -και βέβαια με μια απόσταση ασφαλείας καθώς πάντα μπορούμε να αλλάξουμε το δικό μας άβαταρ ή τη μάσκα μας και να αναιρέσουμε την "πραγματικότητα" στην οποία σχεδιάσαμε.



Σκηνές από την κινηματογραφική ταινία του Stanley Kubrick *Eyes wide shut*.

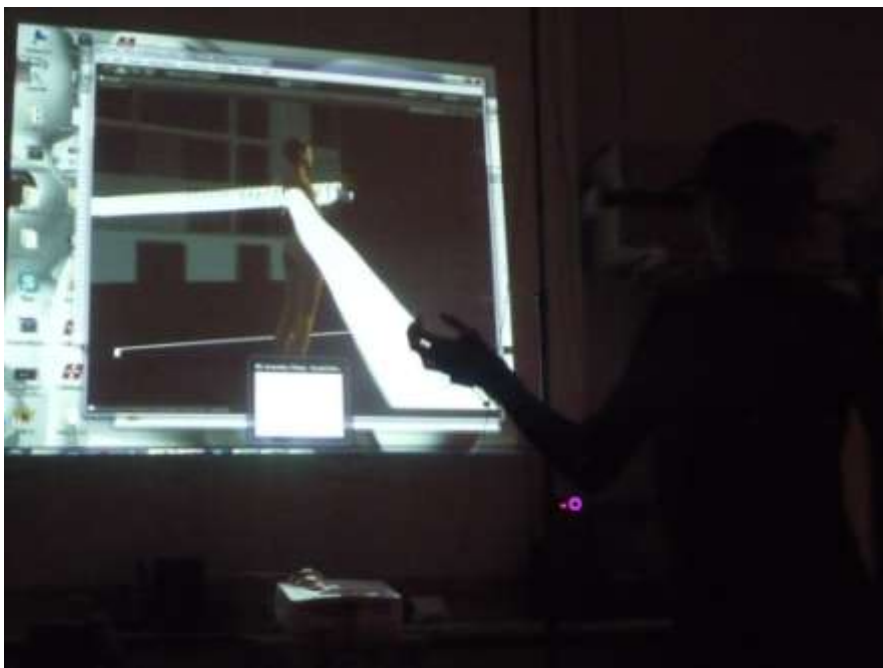
Στην περίπτωση του ατελιέ “Du geste capte au geste d’interactivité numérique”, που διοργανώθηκε στο εργαστήριο ATI, στο Πανεπιστήμιο Paris 8, τον Ιανουάριο του 2014, ο εικονικός ηθοποιός δεν δρούσε με δική του πρωτοβουλία, αλλά ακολουθούσε τον πραγματικό ηθοποιό. Μετά, συνέχιζαν ο ένας ανεξάρτητα από τον άλλο σε μια σχεδόν ισότιμη σχέση. Η πραγματικότητα και η προβολή της πραγματικότητας διαδρούσαν η μια με την άλλη. Όταν ο πραγματικός ηθοποιός προκαλούσε την αντίδραση του εικονικού ηθοποιού σπρώχνοντάς τον και εκείνος/η απαντούσε με μια δυνατή κραυγή (που μεταφερόταν στον πραγματικό χώρο με μεγάφωνα) τότε σε ορισμένες περιπτώσεις ο πραγματικός ηθοποιός που βρισκόταν στον πραγματικό κόσμο τρόμαζε και έκλεινε τα μάτια του... Επίσης ο πραγματικός ηθοποιός επηρέαζε τον ήχο. Με τις κινήσεις του (δίνοντας εντολές ανάλογα με την ένταση και την ταχύτητα των κινήσεών του) άλλαζε το περιβάλλον, τόσο ακουστικά, όσο και οπτικά, κάνοντας πιο έντονη την αίσθηση της πραγματικότητας και ευνοώντας την εμπύθιση.⁴¹

Στο πείραμα αυτό παρότι η περιοχή ανάμεσα στο φυσικό και τον ψηφιακό κόσμο μειώθηκε δραστικά, η εμπύθιση δεν θα έλεγα ότι επέτυχε, ήταν κάπως υπερβολική προσπάθεια να επικοινωνήσουν τα δυο όντα από διαφορετικούς κόσμους χωρίς ιδιαίτερο λόγο. Κάτι έλειπε, ίσως η μαγεία, και ήταν προφανές ότι η συνάντηση είναι “τεχνητή”.



Ατελιέ “Du geste capte au geste d’interactivité numérique”, ATI, Paris 8, Ιανουάριος 2014.

⁴¹ Χαρακτηριστικά δηλώθηκε ότι “το ατελιέ θα διεξαχθεί σε πέντε στάδια: παρουσίαση των τεχνικών σύλληψης της κίνησης (motion capture), δημιουργία απλού διαδραστικού μοντέλου, αυτοσχεδιασμός πραγματικού ηθοποιού-άβαταρ, αυτοσχεδιασμός πραγματικού ηθοποιού-περιβάλλοντος, αυτοσχεδιασμός πραγματικού ηθοποιού-εικονικού ηθοποιού. Διδάσκοντες ήταν οι καθηγητές Cedric Plessiet και Chu-Yin Chen.



Ατελιέ "Du geste capté au geste d'interactivité numérique", ATI, Paris 8, Ιανουάριος 2014. (Φωτογραφίες Nora Demjaha).

7. Πολλαπλότητα

Απαραίτητη προϋπόθεση για να κρατηθεί το ενδιαφέρον του θεατή η του αναγνώστη είναι η πολλαπλότητα, την στιγμή όπου νομίζει ότι γνώρισε το αντικείμενο ξεδιπλώνονται άλλα άγνωστα επίπεδα του. Το κάθε αντικείμενο δεν είναι ένα αντικείμενο, αλλά μια συρραφή πραγμάτων. Την πολλαπλότητα αυτή λίγο η πολύ την συναντάμε και σε άλλα χαρακτηριστικά, τον χρόνο την κίνηση την κλίμακα και κύριος όταν σηματοδοτείτε ένα αδικημένο η μια κατάσταση με παραπάνω από μια έννοια όταν δηλαδή δεν εξαντλείται με μια νοηματοδότηση.

Αυτή η πολυπλοκότητα θα μπορούσε να παρομοιαστεί με τις φωτογραφίες από χριστουγεννιάτικες βιτρίνες Prada στο Παρίσι. Περιέχοντας και κίνηση και πολλά στοιχεία σε ταξιδεύει στο χρόνο. Η τοποθέτηση της "σκηνής" σε σημαντικό δρόμο Παρισιού (όπως και φαίνεται από τα κτίρια που αντανακλώνονται) είναι εννοιολογικά φορτισμένη. Σαν μια θεατρική παράσταση χωρίς διήγηση και παρόλο αυτό ανοίγει ιστορίες, κάτι που αποδεικνύεται από το χρόνο παραμονής των επισκεπτών μπροστά της, μικρών και μεγάλων.



Βιτρίνα Prada, Παρίσι, Galleries Lafayette, Χριστούγεννα 2013. (Φωτογραφία Nora Demjaha)



Βιτρίνα Prada, Παρίσι, Galleries Lafayette, Χριστούγεννα 2013. (Φωτογραφία Nora Demjaha)

Η πολλαπλότητα και η συμπύκνωση μπορεί να θεωρηθούν ότι μοιάζουν με μια ιστορία χωρίς τέλος. Είναι σαν να βρίσκεσαι στη μέση ενός συναρπαστικού βιβλίου και να διαπιστώνεις ότι δεν μπορείς να φτάσεις στο τέλος του, ότι συνεχώς διαβάζεις σε κύκλο, χωρίς να υπάρχει αρίθμηση σελίδων, και όμως να μην διαβάζεις ποτέ το ίδιο κείμενο. Τίποτε δεν είναι στατικό.



Musée de la Poupée-Paris. (Φωτογραφία Nora Demjaha)

Προφανώς η εικονική πραγματικότητα δεν μπορεί να παρέχει τη μυρωδιά του καφέ, αλλά φαίνεται να γνωρίζει καλά τη δύναμη της λεπτομέρειας...

Προσωπικό πείραμα: Η Μορφή του Ήχου. Ένα Σύννεφο από ψιθύρους.

(Unity 3d, archicad, Audacity, kinect)

Κατά τον Semir Zeki: Η αντίληψη στηρίζεται στον εγκέφαλο: «Δεν βλέπει το μάτι, βλέπει ο εγκέφαλος»⁴². Η θεωρία *συναισθησίας* υποστηρίζει ότι ο εγκέφαλος κατά την αντίληψη του περιβάλλοντος (και του έργου τέχνης), συνδυάζει ερεθίσματα με τρόπο ασυνήθιστο και ευρηματικό, ο οποίος φαίνεται να προσιδιάζει περισσότερο προς την άτυπη ανάμειξη παρά στο διαχωρισμό διαφόρων αισθητών ιδιοτήτων.

Η εικόνα στην οθόνη είναι ασαφής, ίσως μαύρη. Το μόνο που αλλάζει σαφώς είναι ο ήχος: Ψιθυροί σε διάφορες γλώσσες, είναι κατανεμημένοι στο χώρο. Όσο πλησιάζουμε την πηγή τους, τόσο πιο δυνατοί γίνονται.

Ο χώρος ορίζεται μόνο από τον ήχο. Ο καλλιτέχνης δεν έχει χρησιμοποιήσει κανένα από τα συμβατικά μέσα ορισμού του χώρου, δεν έχει χρησιμοποιήσει σχήματα και μορφές, όμως ο «επισκέπτης» βλέποντας μπροστά του την οθόνη περιμένει κάποια εικόνα. Μια που αυτή δεν ορίζεται από γραμμές και χρώματα ο επισκέπτης την δημιουργεί στο μυαλό του με βάση μόνο τα ερεθίσματα που έχει: τους ψιθύρους.

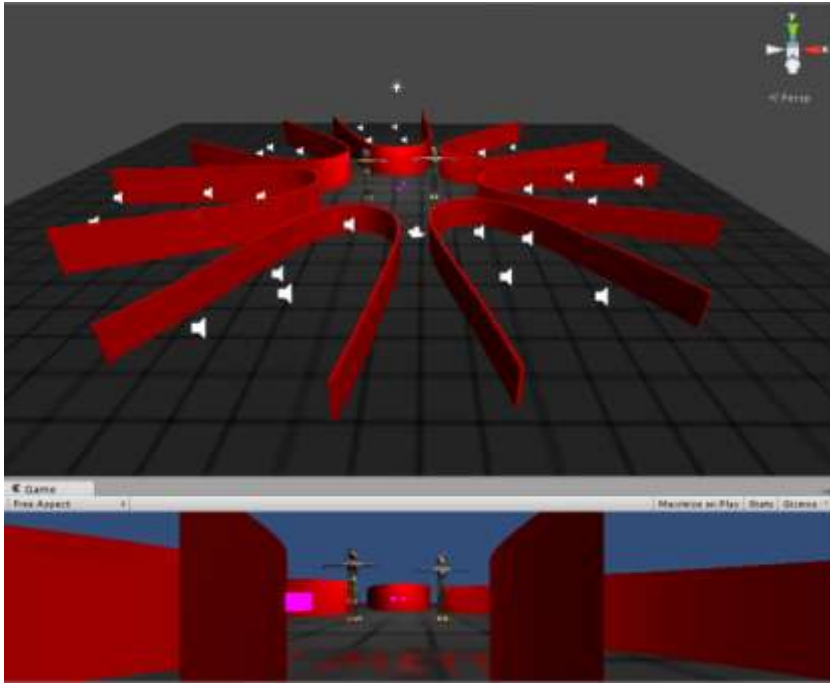
Έτσι, όπου ακούει πιο δυνατό και πιο μπερδεμένο ήχο, πολλούς ψιθύρους μαζί, τού δημιουργείται η εικόνα μιας πύκνωσης, ίσως μιας μεγαλούπολης. Όπου ο ήχος είναι πιο αδύνατος έχει την αίσθηση / την εικόνα ενός ήρεμου, απομονωμένου τοπίου.

Έτσι υπάρχει δυνατότητα υπέρβασης των ορίων μεταξύ των αισθήσεων Ένα ερέθισμα σε μία μόνον αίσθηση μπορεί να προκαλεί αισθητές εντυπώσεις σε περισσότερες από μία αισθήσεις, παρέχοντας έτσι τη δυνατότητα υπέρβασης των ορίων μεταξύ των διαφορετικών αισθήσεων. Η πιο συνηθισμένη μορφή της είναι η *χρωματική ακοή* στην οποία τα ηχητικά ερεθίσματα προκαλούν και χρωματικές εντυπώσεις.⁴³

Επειδή τα οπτικά ερεθίσματα λείπουν, ο καθένας μπορεί να προβάλει οτιδήποτε επιθυμεί στον εικονικό αυτό «χώρο». Ο χώρος αυτός είναι, έτσι, ανοιχτός σε ερμηνείες.

⁴² Semir Zeki, *Εσωτερική όραση: Μια εξερεύνηση της τέχνης και του εγκεφάλου* (1999), Πανεπιστημικές Εκδόσεις Κρήτης, 2002

⁴³ Φαίη Ζήκα, «Ο ήχος του χρώματος» (στο Φιλοσοφία και τέχνη, Εκδόσεις Οκτώ, 2011)



*Οπτικοποίηση ορίων ήχου στο Unity πείραμα με Kinect (Στο μάθημα με διδάσκουσα Βούλα Ζώη)
Στην πάνω εικόνα απεικονίζω απλά την θέση μας στο εικονικό χώρο και το όριο αντίληψης του ήχου, καθώς όλος ο κόσμος είναι μαύρος και ακούγονται μονάχα ομιλίες - ψίθυροι λέξεις*

8. Απόδραση στο όνειρο

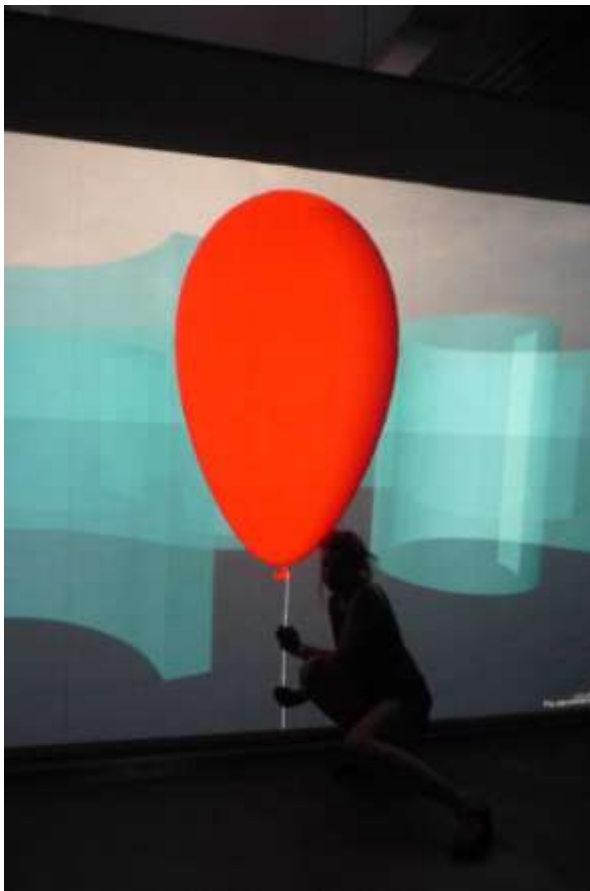
Όσο πιο δύσκολη είναι η πραγματικότητα, φαίνεται, τόσο περισσότερη είναι η ανάγκη δραπέτευσης από αυτήν. Ένας ολόκληρος τομέας της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου να κτίζεται πάνω στη ανάγκη αυτή. Επιχειρήσεις που εξυπηρετούν την διασκέδαση συμβάλλουν ενεργά την οικονομία. Στο εικονικό κόσμο των video games και κυρίως στο "Second life" παρατηρούμε ότι σε ένα ήδη "διασκεδαστικό" περιβάλλον δημιουργήθηκε μια άλλη διασκέδαση. Οργανώνοντας πάρτι, εκθέσεις, γάμους σε έναν "δημόσιο χώρο" αναπτύσσεται πιο εύκολα επικοινωνία και διασκέδαση όπως στο Sim City, όπου το παιχνίδι τελειώνει όταν οι κάτοικοι της γίνονται ευτυχισμένοι.

Και από τη άλλη μεριά, συχνά προσπαθούμε να δούμε την πραγματικότητα ως εικονική πραγματικότητα. Γιατί το κάνουμε; Ο Κουστουρίτσα είχε πει κάποτε για το Underground: Η ίδια η πραγματικότητα δεν αντέχει, άρα πρέπει να τη δούμε ως κωμωδία.⁴⁴ Η εικονική πραγματικότητα μάς φαίνεται, σε τέτοιες συνθήκες πιο φυσιολογική από την πραγματικότητα.

Την εποχή του Πολέμου στο Σαράγεβο 1992-1995 οι κάτοικοι έκαναν τα πάντα προκειμένου να φαίνεται ότι είναι μια φυσιολογική κατάσταση. Τα μαθήματα εξακολουθούσαν να δίνονται στα καταφύγια και σε υπόγεια γινόντουσαν θεατρικές παραστάσεις. Το πρώτο περίφημο Φεστιβάλ Κινηματογράφου του Sarajevo έλαβε χώρα στην πολιορκημένη πόλη το καλοκαίρι του 1995.⁴⁵

⁴⁴ Προσωπική μαρτυρία

⁴⁵ <http://www.sonar.ba/content.php?id=1&lang=ba>



Λαβύρινθος 2, στην παρουσίασή του στις Ανοιχτές Πορτες, ΑΣΚΤ 2013

9. Κίνηση

Η κίνηση δεν εξυπηρετεί μόνο την αναπαράσταση της πραγματικότητας, αλλά και οπτικοποιεί μνήμες πραγμάτων που είναι παρελθόν. Με λίγα μέσα παράγονται εξαιρετικά σύνθετα περιβάλλοντα.

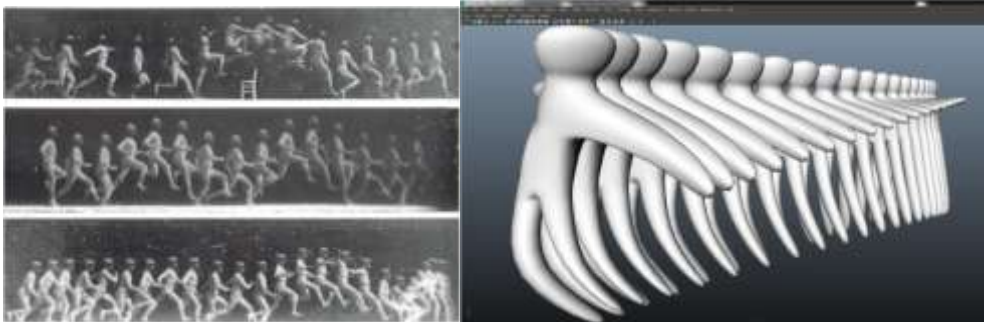


Όταν βρισκόμαστε ανάμεσα στο πλήθος και θέλουμε να κινήσουμε την προσοχή κάποιου κουνάμε το χέρι μας. Σε περίπτωση κινδύνου επιχειρούμε να κάνουμε τους άλλους να μας προσέξουν κουνώντας έντονα τα χέρια μας και χρησιμοποιώντας τη φωνή μας.

Από τη μια σε ορισμένες περιπτώσεις εντάσσουμε μηχανισμούς κίνησης σε αντικείμενα που είναι ακίνητα -τα "εμψυχώνουμε". Από την άλλη παγώνουμε την κίνηση κινούμενων αντικειμένων προκειμένου να την καταστήσουμε πιο ορατή. Και στις δυο περιπτώσεις η κίνηση αναπαρίσταται αποτελεσματικά -με την παρουσία ή την απουσία της αντίστοιχα. Πιθανόν για αυτό αυτή η μέθοδος κατάδειξης της κίνησης χρησιμοποιείται ευρύτατα στη διαφήμιση.

Η κίνηση στον χώρο συχνά σχεδιάζεται με την ίδια προσοχή όσο και οι παύσεις και τα διαλείμματά της όπως για παράδειγμα στην χορογραφία της Pina Bausch στη συνημμένη εικόνα. Το ίδιο γίνεται και στη μουσική. Οι στιγμές της έντασης είναι τόσο σημαντικές όσο και οι στιγμές της παύσης.

Η κίνηση δεν πρέπει να γίνει κατανοητή με το κατά λέξη νόημά της -το πέρασμα του χρόνου, η εξέλιξη, η αλλαγή είναι, επίσης, είδη κίνησης. Σε αυτές τις μορφές της η κίνηση δίνει στην πραγματικότητα την συνθετότητά της που διαισθητικά ταυτίζουμε με την ίδια τη ζωή.



Με τη φορά των δεικτών του ωρολογίου, από πάνω: Ο Salvador Dalí φωτογραφημένος από τον Philippe Halsman το 1941. Προσωπικοί πειραματισμοί με το σχεδιαστικό πρόγραμμα Perona Maya. Ο Alfred Hitckock φωτογραφημένος από τον Gjon Mili, Life archive. Étienne-Jules Marey, Χρονοφωτογραφία, 1880.



Marcel Duchamp, Γυμνή που κατεβαίνει τη σκάλα, No. 2, 1912 (αρ.); Pina Bausch, Blaubart (Κυανοπύγων), 1977 (δ.)

Προσωπικό πείραμα: Ανθρωποσύννεφο 2

Ένα σύστημα, παρά το γεγονός ότι μπορεί να αποτελείται από τεράστιο αριθμό στοιχείων μπορεί να περιγραφεί πλήρως ως προς τα μοναδιαία συστατικά του στοιχεία. Η πολυπλοκότητα στην περίπτωση του σμήνους είναι το αποτέλεσμα πλούσιας διάδρασης μεταξύ απλών στοιχείων που ανταποκρίνονται στην περιορισμένη πληροφορία που το καθένα έχει στη διάθεσή του. Όταν παρατηρούμε τη συμπεριφορά ενός πολύπλοκου συστήματος συνολικά, η προσοχή μας στρέφεται από το μοναδιαίο στοιχείο του συστήματος προς την πολύπλοκη δομή του.

Ας το δούμε έως σχήμα / μορφή και πως ξεκινά η δημιουργία η γέννηση των σχημάτων, πως δηλαδή ξεκινά από την μονάδα και εξελίσσεται στην "πολύπλοκη" συνθετική δομή και υπό ποιες προϋποθέσεις και λειτουργίες ανατρέπεται αυτή η μορφή και πως προστίθενται και άλλες μονάδες ή ομάδες σε αυτήν και, το κυριότερο, ας δούμε πως παράγεται και εξελίσσεται η κίνηση μέσα από όλες αυτές τις συμπεριφορές. Ο Karl Sims διαπιστώνει ότι όταν ορίζουμε τις μεταβλητές της δύναμης και της θέσης των κινούμενων αντικειμένων μπορούμε να ελέγξουμε την κάθε λεπτομέρεια της συμπεριφοράς τους.

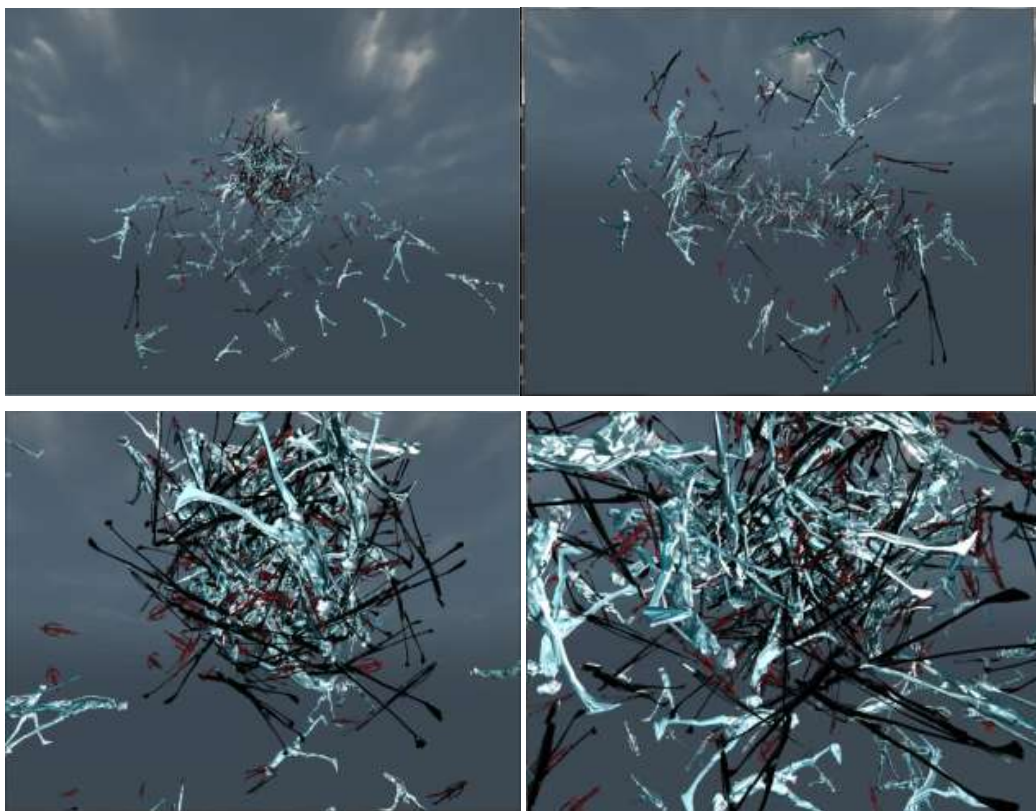
Όπως επισημαίνει ο Kevin Kelly "από πλευράς οργάνωσης (τα σμήνη) είναι σύνολα από πολλές χιλιάδες αυτόνομα μέλη. "Αυτόνομα" σημαίνει ότι κάθε μέλος αντιδρά ατομικά ανάλογα με εσωτερικούς κανόνες και την κατάσταση του τοπικού περιβάλλοντος του. Αυτό είναι αντίθετο προς την υπακοή σε διαταγές ενός κέντρου ή μιας ομαδικής αντίδρασης στο περιβάλλον γενικά. Στα σμήνη δεν υπάρχει κεντρική διοίκηση, ούτε μονάδα ή φορέα που μπορεί να έχει την εποπτεία, να επιβλέπει και να ελέγχει όλο το σμήνος. Παρ' όλα αυτά οι ενέργειες του σμήνους είναι στοχευμένες,

η κίνηση έχει κίνητρο, και ο σχηματισμός σκοπό"⁴⁶

Η γενετική αναπαράσταση στην τρισδιάστατη απεικόνιση αναλύει και απεικονίζει την μορφολογία που αναβαπτίζεται μιμούμενη το περπάτημα το κολύμπι και το άλμα. ⁴⁷

Στο παρακάτω παράδειγμα έχουμε την ανάλυση του σμήνους του Craig Reynolds. Βλέπουμε την μοντελοποίηση του σμήνους με βάση τρεις κανόνες

- α) Διαχωρισμός, αποφυγή συνωστισμού και σύγκρουσης
- β) Συνοχή, κίνηση προς της μέση θέση των γειτόνων
- γ) Ευθυγράμμιση, κίνηση προς τη μέση κατεύθυνση των διπλανών



Προσωπικό πείραμα σχεδιασμού σμήνους με κώδικα στο πρόγραμμα processing Maya Python και Unity
Υλοποίηση του σμήνους με μονάδα των άνθρωπο.

⁴⁶ Kelly, Kevin, *Out of Control, the New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*, Perseus 1994.

⁴⁷ Karl Sims *Evolving Virtual Creatures* (1994) <http://www.karlsims.com/papers/siggraph94.pdf> Σχεδιασμένα παραδείγματα γενοτυπικών γραφημάτων και αντίστοιχων μορφολογιών "όντων" (Designed examples of genotype graphs and corresponding creature morphologies)

Ο κώδικας αρχικά έγινε στην γλώσσα προγραμματισμού C# Java Script και έπειτα μεταφράστηκε στην Java Script. Η δομή είναι πολύ απλή καθώς ορίζονται οι τρεις κανόνες της συμπεριφοράς. Ουσιαστικά η ομάδα αυτή αποτελείται από τρία είδη "ανθρώπων" τα οποία πολλαπλασιάζονται δυναμικά την ώρα της εφαρμογής. Κτίστηκε πάνω στον ήδη δομημένο κώδικα που προσφέρεται στο διαδίκτυο από τον Benoit Faultier. Αρχικός κώδικας (<http://wiki.unity3d.com/index.php?title=Flocking>)

10. Κλίμακα

Στα παραμύθια η δυνατότητα αλλαγής μεγέθους είναι πολύ συχνή.: Ο φυλακισμένος του Herman Hesse έχει ζωγραφίσει πάνω στον τοίχο του κελιού του ένα τοπίο: «...Έγινα πολύ μικρός. Μπήκα στον πίνακά μου, ανέβηκα στο μικρό τρένο που ξεκίνησε και εξαφανίστηκε μέσα στο σκοτάδι του μικρού τούνελ....»

Η Alice αλλάζει συνεχώς μέγεθος....'Τι περίεργο συναίσθημα!' είπε η Αλίκη. 'πρέπει να συμπύσσομαι σαν ένα τηλεσκόπιο'. Και πράγματι, έτσι ήταν: τώρα πια ήταν μόνο δέκα ίντσες σε ύψος, και το πρόσωπό της φωτίστηκε όχι μόνο από τη σκέψη ότι τώρα θα είχε το σωστό μέγεθος για να περάσει την πόρτα που οδηγούσε στον υπέροχο αυτόν κήπο... Σηκώθηκε και πήγε στο τραπέζι για να μετρηθεί και διαπίστωσε ότι, απ'όσο μπορούσε να καταλάβει ότι είχε ύψος περίπου δυο πόδια.... Παρ' όλα αυτά σύντομα κατάλαβε ότι βρισκόταν σε μια λίμνη από δάκρια, τα οποία είχε χύσει όταν ήταν τρία μέτρα ψηλή. ' Μακάρι να μην είχα κλάψει τόσο πολύ!' είπε η Αλίκη κολυμπώντας και προσπαθώντας να βγει έξω....'Μη μιλάς' είπε η Βασίλισσα καλύπτοντας τη φωνή της Αλίκης. Κανένας δεν κουνήθηκε. 'Ποιος νοιάζεται για σένα;' είπε η Αλίκη (είχε έρθει στο κανονικό της μέγεθος εν τω μεταξύ). 'Δεν είσαι παρά μια τράπουλα!'⁴⁸

Τα ταξίδια του Γκουλιβερ και πολλά άλλα δομούνται με βάση την κλίμακα. Η αρχιτεκτονική είναι και εδώ ένας σημαντικός μόνιμος μάρτυρας της σημασίας της κλίμακας.

⁴⁸ Lewis Carroll CHAPTER I. Down the Rabbit-Hole, CHAPTER II. The Pool of Tears, CHAPTER XII. Alice's Evidence



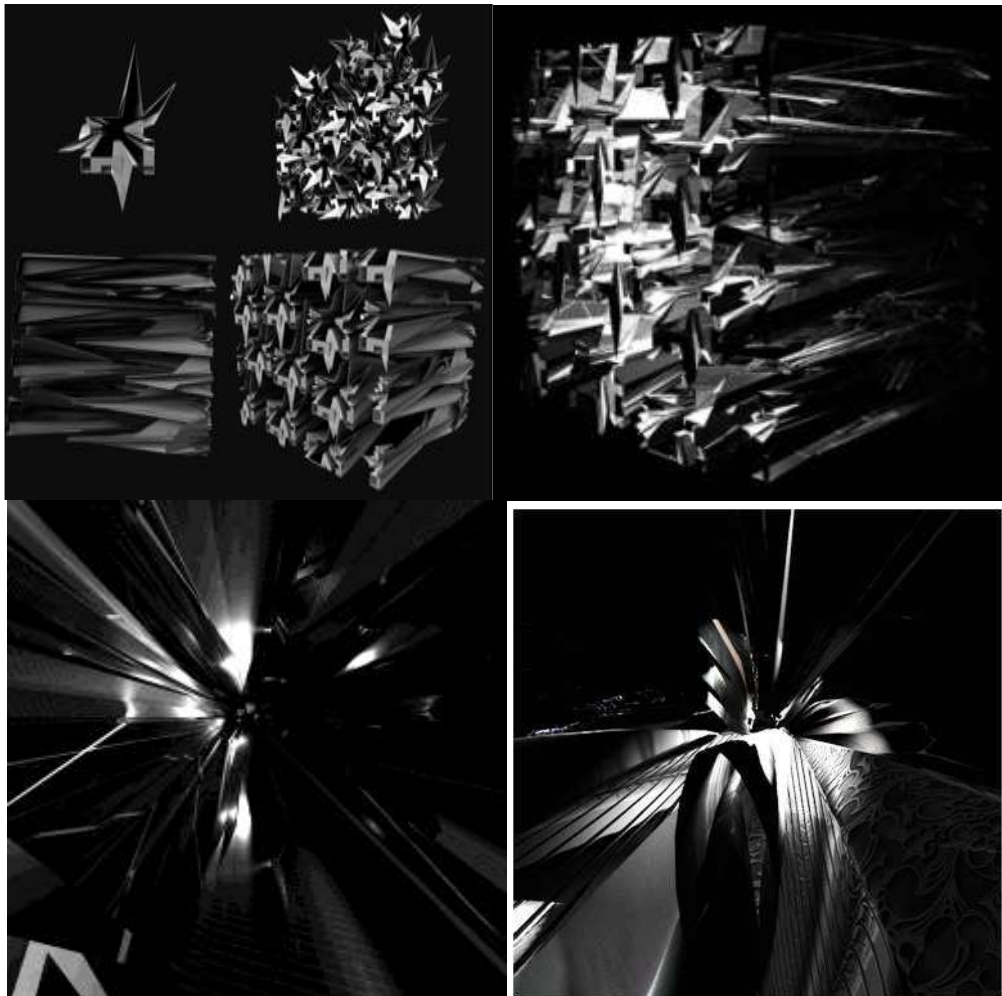
Πατώνοντας με την φωτογραφική το video του Philippe Parreno διακρίνουμε μια σχέση του με επισκέπτες παρόλο που το συγκεκριμένο έργο δεν έχει τεχνικά διαδραστικό χαρακτήρα. Μας γεννά εκείνη την αίσθηση του δέους η κλίμακα παρόλο που η επιφάνεια προβολής είναι διάτρητη...(όταν φτάσεις κοντά βλέπεις thru the wall). Palais de Tokyo, 20/12/2013(Φωτογραφία Nora Demjaha)



Palais de Tokyo, 20/12/2013. (Φωτογραφία Nora Demjaha)

Προσωπικό πείραμα: Φωτεινός λαβύρινθος

Η εφαρμογή του συγκεκριμένου project, έχει γίνει στα πλαίσια του Maya Workshop με θέμα pixelism, με τους X/A Architects. Μια μονάδα πολλαπλασιάζεται δημιουργώντας κάθε φορά μια νέα μονάδα (κάτι παρόμοιο με την δομή των fractals). Το συνολικό σχήμα είναι αδύνατον να προκαθοριστεί.





Όταν απλώθηκε το ίδιο texture σε αυτό το τρισδιάστατο πολύπλοκο σχήμα ανεξάρτητα από την κλίμακα και σε διαφορετικές επιφάνειες, έδωσε στο αποτέλεσμα πιο δυσδιάστατη και παραπλανητική μορφή, όπως εκείνη που είναι φυσικά εφαρμοσμένη στο δέρμα της καμηλοπαρδαλής, προκειμένου να μην γνωρίζει ο θηρευτής την ακριβή απόσταση του από αυτήν.

Προσωπικό πείραμα: Πεταλούδα
(Maya, Unity 3d photoshop)



Δημιουργημένη με τη λογική των φράκταλς, μια πεταλούδα έχει προκύψει από την επανάληψη μιας μορφής σε όλο και μεγαλύτερη κλίμακα. Το επαναλαμβανόμενο μοτίβο και η άψογη λεπτομέρεια που ανταποκρίνεται στη συνολική μορφή απορροφούν τον περαστικό και τον αφήνουν να εμπυθιστεί στη μαγεία αυτού του οικείου, αλλά και ταυτόχρονα ανοίκειου, αντικειμένου.

11. Το όριο



Άνθρωποι στέκονται στην ουρά στα ATM του Elephant and Castle Shopping Center-London (φωτογραφία Nora Demjaha)

Πως θα ήταν ο κόσμος χωρίς όρια; Να τρέχουμε στο δρόμο χωρίς να συναντάμε σύνορα, να βρισκόμαστε σε ένα πάρκο ή λαβύρινθο χωρίς να ξέρουμε το τέλος του, να βλέπουμε μια ατέλειωτη παράσταση ή να ακούμε συνέχεια μια μελωδία, να μην φοβόμαστε το πέρασμα του χρόνου...

Ο Michel Foucault υποστηρίζει ότι οι φυλακές γεννήθηκαν και λειτουργούν ως ιδρύματα που ελέγχουν την μην αποδεκτή συμπεριφορά. Κάποια στιγμή στις φυλακές προστέθηκαν τα ψυχιατρεία. Τα ψυχιατρεία δεν έχουν ψηλούς τοίχους όπως οι φυλακές, αλλά το όριο του «μέσα» και του «έξω» είναι πάρα πολύ σαφές, βασισμένο πάνω στο γεγονός ότι οι ψυχίατροι με την "κλινική εικόνα" απειλούν και επιβάλουν συμπεριφορές. Ένα όριο που υποστηρίζεται από ένα μηχανισμό τιμωρίας μπορεί λοιπόν να είναι μια απλή γραμμή στο έδαφος, τόσο στο παιχνίδι, όσο είναι και στην πραγματική ζωή.



Σκηνή από την ταινία του Wim Wenders *Paris, Texas*.

Ο καθηγητής της νευρολογίας Oliver Sacks, περιγράφει στο αυτοβιογραφικό του βιβλίο *Ξυπνήματα*, δουλεύοντας με ασθενείς με τη νόσο του Πάρκινσον, ότι παρατήρησε ότι η κίνηση των ασθενών στους χώρους της κλινικής περιοριζόταν σε μια επιφάνεια αποτελούμενη από άσπρα και μαύρα πλακάκια τοποθετημένα εναλλάξ, σαν σε σκακιέρα.⁴⁹ Στο σημείο που το ασπρόμαυρο πάτωμα σταματούσε συνεχίζοντας με ένα μονόχρωμο πάτωμα οι ασθενείς σταματούσαν και επέστρεφαν στα γνωστά αυτά τετράγωνα. Ο Sacks θεώρησε ότι η συμπεριφορά αυτή πιθανόν να συνδέεται με την μνήμη του παιχνιδιού του κουτσού. Ζήτησε να επεκταθεί το πάτωμα αυτό και με την επέκταση του ασπρόμαυρου πατώματος επεκτάθηκε η περιοχή στην οποία οι ασθενείς περπατούσαν...

⁴⁹ Sacks, Oliver, *Awakenings*, London: Vintage Books 1990 [1973]



"Κουτσό" στο Μάντσεστερ των μέσων του 20ού αιώνα, manchesterhistory.net. Το όριο είναι το βασικό στοιχείο που χαρακτηρίζει ένα παιχνίδι –στην περίπτωση αυτή, παρ' ότι το όριο δεν είναι παρά ένα ίχνος κιμωλίας, γίνεται απολύτως σεβαστό απ' όσους μετέχουν στο παιχνίδι.

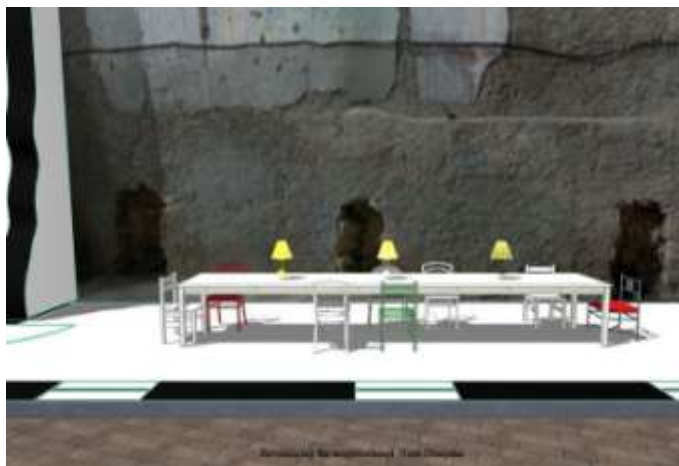


Dmitri Vrubel, Θεέ μου, βοήθησέ με να επιβιώσω αυτή τη θανατηφόρα αγάπη, graffiti στο τείχος του Βερολίνου. Το graffiti αυτό, του 1990, είναι μια μάλλον πιστή αναπαραγωγή μιας φωτογραφίας του 1979, και απεικονίζει τον ηγέτη της Σοβιετικής Ένωσης Λεονίντ Μπρέζνιεφ να φιλά τον ηγέτη της Ανατολικής Γερμανίας Έριχ Χόνεκερ. Η αντίληψη του ορίου του προσωπικού χώρου διαφέρει από πολιτισμό σε πολιτισμό και από άνθρωπο σε άνθρωπο.

Προσωπικό πείραμα: Πρόταση αναζωογόνησης μιας υποβαθμισμένης περιοχής της Βαρκελώνης
Autocad, Archicad, Photoshop

Time passes and a reality has emerged into which **local elderly don't fit**, many of which are ladies over 65. The empty spaces have become the venues of illegal or anti-social activities. The project seeks **to win back** for the elderly these lost spaces by enhancing the sense of **collectiveness** and by helping build a **real social network**.

Knitting can be the catalyst for the **coming together** of the lonely **warmth** once typical. The proposed architectural built on **nostalgia** **creativity** necessary means to into **familiar**, the cared-for, and into **safe**. Ladies will be **revitalization** effort. Children and adolescents may follow suit. Threads will be provided for free, as well as a table and some chairs -anybody could join, sit in her/his own chair, her/his own threads, her/his own knitting models. The public will be turned to private and back to public: **Revitalizing the neighborhood**



Στόχος της πρότασης ήταν η αναζωογόνηση μια υποβαθμισμένης γειτονιάς στη Βαρκελώνη, που τώρα πια κατοικείται από έναν γηράσκοντα πληθυσμό, ο οποίος κατά ένα μεγάλο μέρος του αποτελείται από μεγάλης ηλικίας χήρες που ζουν μόνες τους. Η πρόταση προέβλεπε την

εγκατάσταση, στη θέση ενός γκρεμισμένου κτηρίου, ενός τραπεζιού με καρέκλες γύρω-γύρω και με υλικά ραψίματος σε πρόθεση αυτό να γίνει το κέντρο και η αφορμή άτυπων και απρογραμμάτιστων δίνοντας στις κυρίες αυτές την ευκαιρία να περνούν κάποιες ώρες της ημέρας εκεί. Η επισήμανση (και η αμφισβήτηση) του ορίου ανάμεσα στο ιδιωτικό και το δημόσιο ήταν βασικό στοιχείο αυτού του project.

12. Η αφήγηση

Το «*Peau de chagrin*» είναι συμβολιστικό, ο τρόπος γραφής σε αυτόν τον συγγραφέα αλλάζει συνεχώς και ο Ταιν βρίσκει με μεγάλη έκπληξη, πως δεν μπορούσε καθόλου να γράψει, πράγμα ασυγχώρητο για ένα Γάλλο!⁵⁰

Don Giovanni
Overture

Lorenzo da Ponte
English version by
W. H. Auden and Chester Kallman

Wolfgang Amadeus Mozart

Andante

Piano

44917c © MCMLXI, by G. Schirmer, Inc. International Copyright Secured Printed in U.S.A.

Οβερτούρα της όπερας του Mozart Don Giovanni.

⁵⁰ Μπερτολτ Μπρεχτ, *Ρεαλισμός -για το ρεαλισμό - για το αστυνομικό μυθιστόρημα* Εκδόσεις Πλανήτης 1974 σελ 12

“Το να κατέχει καλά την δομή της αφήγησης είναι τόσο θεμελιώδες για έναν συγγραφέα, τόσο όσο η αίσθηση του να συμπάσχει με τους ήρωές του και ένα καλό λεξιλόγιο. Το μυστικό ενός μεγάλου μυθιστορήματος δεν είναι μόνο το τι λες, ή πως το λες, αλλά και που αυτό λέγεται, και πότε. Ο τρόπος με τον οποίο δομείται μια ιστορία επιτρέπει στο συγγραφέα να δημιουργήσει ένταση και να την εκτονώσει, να δημιουργήσει συγκρούσεις και να τις λύσει, να οδηγήσει τον αναγνώστη από μια συναρπαστική εισαγωγή σε ένα ικανοποιητικό κλείσιμο” λέει η υποψήφια για το βραβείο Orange Kathryn Heyman⁵¹. Η αφήγηση μιας ιστορίας δίνει την ψευδαίσθηση του περάσματος του χρόνου, δίνει ρυθμό και δυναμική και δίνει στον αναγνώστη χρόνο να σκεφτεί.

Η αφήγηση είναι ο πιο σημαντικός οδηγός, τον οποίο ακολουθεί (ή στον οποίο προσδένεται) ο επισκέπτης για να διερευνήσει το περιβάλλον στο οποίο έχει εισέλθει. Είναι το πιο σημαντικό στοιχείο τόσο στη λογοτεχνία και στις επιστημονικές μελέτες όσο και στα παραμύθια. Επίσης, αν και λιγότερο ορατή, πολλές φορές σχεδόν αδιόρατη, και στην αρχιτεκτονική, τη μουσική, το θέατρο, τη ζωγραφική, τα video-games...

Η διήγηση είναι σημαντική γιατί έχει να κάνει με την ζωή και την ανθρώπινη εμπειρία. Για το λόγο αυτό όταν οι ηθοποιοί παίζουν την ίδια τους τη ζωή στην σκηνή το μήνυμα μεταφέρεται πιο δυνατά. Αυτό είναι κοινό ανάμεσα σε διαφορετικούς τρόπους καλλιτεχνικής έκφρασης. Η εμπειρία γίνεται ακόμα πιο έντονη και ζωντανή όταν υπάρχει και κάποια διάδραση με το περιβάλλον όταν για παράδειγμα ο θεατής επηρεάζει το αποτέλεσμα. Έξαλλου ούτε μια απλή συναυλία δεν είναι η ίδια χωρίς κοινό. “Χωρίς αμφιβολία γνωρίζεις την φημισμένη θεωρία του Μπέρτολτ Μπρέχτ για την αποστασιοποίηση.... Ότι ήταν απαραίτητο να αναπτυχθεί ένας τρόπος σκηνοθεσίας ... που σταδιακά θα κατέστρεφε την “ψευδαίσθηση” και θα θύμιζε στο κοινό ότι αυτό που βλέπουν δεν είναι η πραγματική ζωή, αλλά ένα θέατρο, μια επινόηση, μια παράσταση από την οποία, παρ’ όλα αυτά θα έπρεπε να εξαχθούν συμπεράσματα και να παρθούν μαθήματα που θα συνέβαλαν στη δράση και στην κοινωνική αλλαγή.... Το μυθιστόρημα, όμως, στοχεύει στο ακριβώς αντίθετο αποτέλεσμα: στο να μειώσει την απόσταση που διαχωρίζει τη μυθοπλασία από την πραγματικότητα και, όταν το όριο μεταξύ τους χαθεί, να κάνει τον αναγνώστη να ζήσει το ψέμα της μύθοπλασίας σαν να ήταν η πιο αιώνια αλήθεια, οι ψευδαισθήσεις του σαν να ήταν οι πιο συνεπείς και πειστικές απεικονίσεις της πραγματικότητας”.⁵²

Η γοητεία των τηλεοπτικών σειρών οφείλεται στην αφήγηση, που ουσιαστικά είναι και το μοναδικό τους άξιο λόγου στοιχείο. Αμέσως μετά τον πόλεμο στην Γιουγκοσλαβία, οι άνθρωποι σε όλες τις περιοχές της πρώην ενιαίας αλλά πια κατακερματισμένης χώρας γύριζαν σπίτι τους ώστε να μπορούν να δουν στις 8:00 στην τηλεόραση την τηλεοπτική σειρά Κασσάνδρα που μετέδιδε το εθνικό ίδρυμα τηλεόρασης του Βελιγραδίου.

⁵¹ <http://www.theguardian.com/global/2014/may/15/narrative-structure-for-novelists-kathryn-heyman-writing-course>, retrieved May 16, 2014

⁵² Mario Vargas Llosa, *Γράμματα σε έναν νεαρό μυθιστορηματογράφο*, κεφ. Η δύναμη της πειθούς (αγγλική έκδοση *Letters to a young novelist*, Picador 2002, κεφ. The power of persuasion)

Η αφήγηση εμπεριέχει πολυπλοκότητα και πολλαπλότητα. 1. χειρίζεται την πλοήγηση μέσα στο τεχνητό περιβάλλον έτσι ώστε ο επισκέπτης πρέπει να δημιουργεί τα δικά του σημεία ενδιαφέροντος. 2. Ανυψώνει ή καταβαραθρώνει τη διάθεση, κουράζει ή χαλαρώνει τον επισκέπτη. 3. Συνδέει και αποσυνδέει. 4. Δένει μεταξύ τους και δημιουργεί συνειρμούς και διαδοχές πλούσια σε σημασίες και συνδηλώσεις.

Προσωπικό πείραμα: Nostalgija Unity

*Αν φανταστούμε ένα χέρι να γράφει πάνω στην επιφάνεια του Μυστικού Σημειωματαρίου ενώ το άλλο κάθε τόσο σηκώνει το φύλλο που καλύπτει την κερωμένη επιφάνεια, θα έχουμε μια ακριβή αναπαράσταση του τρόπου με τον οποίο προσπάθησα να περιγράψω το μηχανισμό αντίληψης που υπάρχει στο μυαλό μας.*⁵³



⁵³ Freud, Sigmund, *Γενική Θεωρία της Ψυχολογίας*, κεφ XIII, 1925. Το μυστικό Σημειωματάριο ήταν μια κερωμένη πινακίδα η οποία καλυπτόταν με ένα φύλλο και που έδινε τη δυνατότητα πολλαπλών εγγραφών, αφού με μια κίνηση ενός χάρακα το γραμμένο κείμενο σβηνόταν (όχι τελείως) και τη θέση του έπαιρνε το επόμενο.



Είκοσι χρόνια πριν υπήρχε το δικό μου Sarajevo, η ζωή μου, οι άνθρωποί μου, ο σκύλος μου, τα μέρη που συχνάζα, το σπίτι μου... Κομμάτια από το δικό μου Sarajevo εξακολουθούν να τριγυρνούν στο μυαλό μου άναρχα, ανακατεμένα, αλλόκοτα ζωντανά Nostalgija Sarajevo: Πειραματικό project δημιουργημένο με την επίβλεψη του Καθηγητή Νίκου Λάσκαρη.

Στην αναπαράσταση του Σαράγεβο, διατηρώ τα όρια και τη διαφορά του πραγματικού, τωρινού, Σαράγεβο. Υπάρχει άρνηση της υιοθέτησης του καινούργιου λόγω της μόνιμης παρουσίας του ανοίκειου η δυνατότητα πλοήγησης μας, η κίνηση στο χώρο, μας φέρνει κοντά, ακούμε γνωστές φωνές, ψιθύρους, το χτύπημα του τηλεφώνου το οποίο ούτε μπορούμε να αγγίξουμε ούτε να το σηκώσουμε. Ψίθυροι ακούγονται κάθε φορά που ο επισκέπτης πλησιάζει ένα εγκαταλελειμμένο κτήριο, ένα κενό οικόπεδο, το "άδειο" βαγόνι του τραμ. Κάπου στο βάθος ακούγεται να χτυπά ένα τηλέφωνο που κανείς δεν απαντά, Rade Šerbedžija διαβάζει ποίηση και ο Jasha Heifetz παίζει το 'Chaconne' του Tomaso Vitali.

ΣΤΟ ΟΡΙΟ ΜΕΤΑΞΥ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΙΚΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Αν η πραγματικότητα μας έλκει στον κόσμο της εμβυθίζοντας μας σε αυτόν, η εικονική πραγματικότητα μας πάει ένα βήμα παραπέρα. Στον τρισδιάστατο εικονικό χώρο έχουμε την δυνατότητα να προβάλλουμε της ανάγκες μας με διαφορετική ταχύτητα και να αλλάξουμε προθέσεις και συχνά με μικρότερη επένδυση και με λιγότερες συνέπειες. Η ελαφρότητα αυτή είναι η προϋπόθεση που επιτρέπει την μεγαλύτερη εμβύθιση –η εμβύθιση όμως επιτυγχάνεται κυρίως με την δυνατότητα βίωσης της εμπειρίας στους χώρους αυτούς όπως και στους πραγματικούς: Έχουμε τη δυνατότητα Internet Shopping σε όποια πρωτεύουσα επιθυμούμε. Έχουμε τη δυνατότητα να ζήσουμε μια "second life", να βιώσουμε τον χώρο μέσω ενός άβαταρ μας, να εκθέσουμε τα έργα μας, να οργανώσουμε συγκεντρώσεις, να αγοράσουμε ακίνητα, ολόκληρα νησιά.

Μέχρι πρόσφατα η εμφάνιση φαγητών στα video games υπονόμει την εμβύθιση, παρ' ότι σε μια πρώτη φάση την υποστήριζε: σε παιχνίδια τύπου raskman, όσο κατανάλωνες φαγητό τόσο ανταμειβόσουν με ενέργεια, πόντους, "ζωές", κάτι που σε απορροφούσε όλο και περισσότερο και σε κρατούσε στο παιχνίδι. Όταν οι απεικονίσεις των φαγητών έγιναν πιο ρεαλιστικές άρχισε να δημιουργείται η επιθυμία στον παίκτη να κλείσει τον υπολογιστή και να πάει να πάει να ικανοποιήσει την πείνα του. Σήμερα όμως έχουμε περάσει σε μια νέα φάση. Η Pizza Hut όχι μόνο δίνει τη δυνατότητα σε gamers να παραγγείλουν την πίτσα τους "χωρίς να αφήσουν το x-box τους"⁵⁴ και διοργανώνει διαγωνισμούς με δώρα που από τον κόσμο των Video games. Προκείμενου να ελαχιστοποιηθεί η απόσταση ανάμεσα στους δυο κόσμους, το φαγητό πλέον συνδέεται με το παιχνίδι. Με τον τρόπο αυτό η εμπειρία βοηθάει την εμβύθιση. Μεθαύριο ίσως η "ανταμοιβή" για κάποια επιτυχία να μεταφράζεται σε δυνατότητα προσθήκης κάποιου υλικού στην πίτσα που φτιάχνει ο ίδιος ο παίκτης. Όταν συμπληρώσει τους απαιτούμενους πόντους, θα πατάει ένα κουμπί και σε λίγα λεπτά η πίτσα του θα φτάνει ζεστή στο χώρο του.

⁵⁴ "Pizza Hut App Lets You Order Pizza Without Letting Go of Xbox Controller"



Πάνω αριστερά: Αξιολόγηση video games όπου εμφανίζεται ρεαλιστικά απεικονισμένο φαγητό. Πάνω δεξιά: Ο Pacman τρώει φρούτα. Κάτω αριστερά: Η Pizza Hut επιτρέπει στους gamers να συνθέσουν τη δική τους πίτσα και να την παραγγείλουν online. Κάτω δεξιά: Ο ινδικής καταγωγής μηχανικός Anjan Contractor και η εταιρία του Systems and Materials Research Corporation (SMRC) κέρδισε, μετά από σχετικό διαγωνισμό ένα συμβόλαιο από την NASA, αναπτύσσοντας μια τεχνολογία για την εκτύπωση πίτσας με 3D printer. Η τεχνολογία θα χρησιμοποιηθεί κατ' αρχάς για τη σίτιση αστροναυτών στο διάστημα, αντικαθιστώντας τις τυποποιημένες άχρωμες και εν πολλοίς άγευστες τροφές που προσφέρονταν μέχρι τώρα. Με την εφεύρεση αυτή σύντομα δεν θα χρειάζεται καν να σηκωθούμε από το παιχνίδι για να παραλάβουμε την πίτσα, καθώς θα μπορούμε να την εκτυπώσουμε στον 3D printer

Η επέμβαση και η δράση σε παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας είναι μεγαλύτερη απ' ότι σε απλούς εικονικούς χώρους. Σύμφωνα με τον Freud το παιχνίδι γενικά επιτρέπει τη βίωση μιας εναλλακτικής πραγματικότητας που ανταποκρίνεται σε μια μη αποδεκτή, παράνομη επιθυμία. Το παιδί ανακουφίζεται από τις πιέσεις του πραγματικού κόσμου. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τού επιτρέπεται να ζήσει ερεθίσματα "έξω" από ταμπύ, και κυρίως να εκτονώσει την μη κοινωνικά αποδεκτή επιθετικότητά του... Τα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας προσφέρουν έναν άλλου τύπου δημόσιο χώρο, με διαφορετικούς κανόνες που πρέπει να γίνουν σεβαστοί.

Στην διαδικασία κατασκευής χώρου εμπύθισης ο δημιουργός τους ψηφιακού η πραγματικού χώρου, χρησιμοποιεί κάποιες παραμέτρους προκειμένου να ελέγξει τον χρήστη. Στο πραγματικό χώρο μπορούμε να βγούμε από την εμπύθιση σε αυτόν με μια απότομη αλλαγή ρυθμού, με ένα άνοιγμα, μια έξοδο ξαφνικά σε ένα κλειστό χώρο. Στην εικονική θυμίζοντας μας με ένα ποτήρι νερό ότι διψάμε, ανάγκες που δεν μπορούν να καλυφθούν εδώ, δεν μπορούμε να πάρουμε ένα χάπι για πονοκέφαλο η να δαγκώσουμε το γυαλιστερό κόκκινο μήλο...

Την πόλη την δημιουργούν πολλοί παράγοντες. Στην εικονική πραγματικότητα ο δημιουργός είναι ένας, προς το παρόν. Στη πόλη η χειραγώγηση είναι λιγότερο σχεδιασμένη, όμως ίσως γι' αυτό το περιβάλλον είναι πιο πολλαπλό/γοητευτικό.

Χρόνος/εναλλαγή: Στα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας ο χρόνος επιταχύνεται, μπορούμε να πετάμε ανάμεσα στα κτήρια, πάνω έπο αυτά, να πετυχαίνουμε μια πιο γρήγορη εναλλαγή εντυπώσεων. Να αλλάζουμε τόπους Η αρχιτεκτονική όχι μόνο είναι αργή (Κόολχαας) αλλά και η εμπειρία της είναι αργή.

Μετατρεψιμότητα: Στην πραγματική αρχιτεκτονική οι δυνατότητες του χρήστη να αλλάξει το περιβάλλον του είναι ελάχιστες. Ακόμη και για ένα κράτος οι δυνατότητες είναι περιορισμένες. Στη εικονική πραγματικότητα οι δυνατότητες αλλαγών είναι τεράστιες.

Προβλεψιμότητα: Στην πραγματικότητα ξέρουμε ο βος όροφος δεν μπορεί να γίνει ξαφνικά υπόγειο. Οι βεβαιότητα μετατρέπεται σε αμφιβολία στα παιχνίδια εικονικής πραγματικότητας. Όμως και στην ίδια την αρχιτεκτονική, με άλλο τρόπο, η προβλεψιμότητα δεν είναι η ίδια. Σε ένα νεοκλασικό κτήριο ξέρουμε τι να περιμένουμε στο επόμενο βήμα μας, στον ντεκονστρουκτιβισμό υπάρχουν μεγαλύτερες εκπλήξεις.

Προσανατολισμός: Στην εικονική πραγματικότητα αντιγράφονται/υιοθετούνται βασικές ιδιότητες του φυσικού χώρου με γραφικά προσομοίωσης, παρέχοντας όχι μόνο την οπτική της τρίτης διάστασης του πραγματικού χώρου, αλλά και επιτρέποντας την ψυχολογική εμπλοκή και τη μεταφορά του θεατή στον εικονικό χώρο, δίνοντας του την αίσθηση της χωρικής θέσης και της παρουσίας.

Ιδιωτικότητα: Διαφορετικές δυνατότητες απόκρυψης ή αλλαγής ταυτότητας. Φύλο, θρησκεία, εθνικότητα, το κοινωνικό στάτους μπορούν να οριστούν χωρίς καμιά δέσμευση. Τα μηνύματα πληκτρολογούνται, και δεν μπορείς να καταλάβεις την εθνικότητα του άλλου. Οι επιτρεπτές συμπεριφορές είναι διαφορετικές. Κώδικες ενδυμασίας, κοινωνικές σχέσεις, προσέγγιση άλλου φύλου, κοινωνικά παρεκκλίνουσες συμπεριφορές χωρίς επιπτώσεις στην επαγγελματική και κοινωνική ζωή.

Ελευθερία κίνησης: Στην εικονική πραγματικότητα είμαστε εν τέλει ασφαλείς, και έτσι μπορούμε να κάνουμε πράγματα που δεν θα τολμούσαμε στην πραγματικότητα. Οι κανόνες που ισχύουν στο δημόσιο χώρο αλλάζουν πιο εύκολα στον εικονικό χώρο απ' ότι στον πραγματικό, και μπορούμε να επιλέξουμε τον δημόσιο χώρο όπου ισχύουν οι κανόνες που εμείς θέλουμε. Μπορούμε να μεταναστεύσουμε χωρίς πράσινη κάρτα.



Henri Cartier-Bresson

Υπάρχουν κάποιες περιοχές της πραγματικότητας, κάποιοι κτηριακοί τύποι, γενικότερα κάποιες κατηγορίες χωρικών μορφωμάτων, που προδιαθέτουν τον επισκέπτη για εμπύθιση μεταφέροντας τον σχεδόν, σε μια εικονική πραγματικότητα.

Τα πλοία Είναι κατ' εξοχήν οχήματα απόδρασης προς άλλους τόπους και κόσμους που επιτρέπουν την προβολή του επιθυμητού. Προσφέρουν στον επιβάτη την αίσθηση ότι δεν κινδυνεύει όσο είναι εντός του ορίου τους, εντός του "παραδείσου" ενός σύγχρονου ιπτάμενου χαλιού (που ο Foucault χρησιμοποίησε ως μεταφορά του κήπου), αλλά και του δίνουν (όταν φτάσει στο λιμάνι) τη δυνατότητα να το εγκαταλείψει και να επιστρέψει στον σταθερό, «πραγματικό» κόσμο.

Σιδηροδρομικοί σταθμοί Εκτός του ότι είναι και αυτοί τόποι απόδρασης, έχουν έντονα και άλλα στοιχεία, όπως έκπληξη και μη προβλεψιμότητα. Είναι τόποι ευνοϊκοί για όνειρα. Εμπεριέχουν ταυτόχρονα τη μονιμότητα και το στιγμιαίο...

Ξενοδοχεία, μοτέλ Προσφέρουν τη δυνατότητα να ζήσουμε μια διαφορετική ζωή μέσα σε ένα πλαίσιο χρονικό και χωρικό, υπό συγκεκριμένους όρους σχέσεων: να αλλάξουμε κοινωνική τάξη, να επαναπροσδιορίσουμε τις προσωπικές μας σχέσεις μακριά από τις δεσμεύσεις της καθημερινότητας

Νυχτερινά κέντρα διασκέδασης Πάμε προδιατεθειμένοι να φύγουμε από τα καθημερινά προβλήματα, και να αφεθούμε στη στιγμιαία ανεμελιά, με το μυαλό μας στραμμένο σχεδόν αποκλειστικά στη μουσική και στο θέαμα.

Όμως υπάρχουν και ορισμένα κτήρια/ χωρικά μορφώματα που λόγω της συγκεκριμένης διαμόρφωσής τους επιτρέπουν την εμβύθιση σε ένα σχεδόν φανταστικό κόσμο. Εδώ η μορφή είναι αποφασιστικής σημασίας.

Φιλαρμονική Βερολίνου Μπαίνοντας στο κτήριο αυτό η διάταξή του με τα καθίσματα αλλά και τις επιφάνειες των τοίχων και της οροφής όλα στραμμένα προς τη σκηνή (οι τοίχοι και η οροφή υπηρετώντας την ακουστική πιστότητα) στρέφουν αναγκαστικά την προσοχή μας στη μουσική και το θέαμα που θα δούμε.

Musee Orsay Με τα μικρά «περίπτερα» μέσα στην μεγάλη αίθουσα, έχουμε την αίσθηση μικρών καταφυγίων σε έναν ούτως ή άλλως χώρο, που δεν θυμίζει σε τίποτε μουσείο (φυσικά, αφού ήταν σιδηροδρομικός σταθμός) και που όμως είναι γεμάτος με αγάλματα και πίνακες. Τα πολλαπλά επίπεδα άρνησης του αναμενόμενου υποβάλλουν τους όρους της εμβύθισης.

Άγια Σοφία Είναι ίσως το πιο κλασικό παράδειγμα. Ο ίδιος ο χώρος είναι εξαιρετικά επιβλητικός και μυστηριώδης. Επί πλέον, ο θεός και οι άγιοι ήταν παρόντες μέσω των άβαταρ τους (των εικόνων τους) που κοίταζαν από ψηλά, και κυρίως από τον θόλο/ουρανό τους επισκέπτες (που, όπως και σε όλα τα θρησκευτικά κτήρια, έμπαιναν στην εκκλησία με δέος), επιβάλλοντάς τους την απομάκρυνση από τον πραγματικό κόσμο.

Park Güell Η αρχιτεκτονική του Gaudí είναι άλλο ένα κλασικό παράδειγμα, όμως ιδιαίτερα αυτό το πάρκο. Δεν είναι μόνο η κατάργηση της οριζόντιας και της καθέτου και η τρέλα των χρωμάτων που δημιουργούν μέθη στον επισκέπτη. Είναι η άρνηση περίπου κάθε κανόνα, οι κολώνες που γέρνουν, οι μορφές που δεν ξεχωρίζεις αν είναι φτιαγμένες από τη φύση ή τον άνθρωπο, οι συνεχείς εκπλήξεις...

MoMA Museum of Modern Art NY Η εμβύθιση δεν επιτυγχάνεται μόνο με μια αρχιτεκτονική τόσο εκρηκτική όσο αυτή του Gaudí. Η αισθητική ιδίως της νέας πτέρυγας του MoMA είναι μεν πάρα πολύ λιτή, όμως το μάτι μας εντυπωσιάζεται από την καθαρότητα των γραμμών, τις κλασικές αναλογίες, τα ανοίγματα και τις οπτικές φυγές και το μυαλό μας απορροφάται εντελώς.

Στοά Αριστείδου Ένα πολλαπλό ταξίδι στο χρόνο. Δεν βλέπεις πουθενά ουρανό, πουθενά λεωφορεία και αυτοκίνητα, μόνο μικρά μαγαζιά, τεχνίτες σκυμμένους πάνω σε παλιές συσκευές προσπαθώντας να τις επιδιορθώσουν, που η κάθε μια από αυτές έχει τη δική της ιστορία. Και στο δεύτερο υπόγειο, δίπλα στους άλλους χώρους, μέσα πό μια σιδεριά κομμάτια του αρχαίου τείχους της Αθήνας.

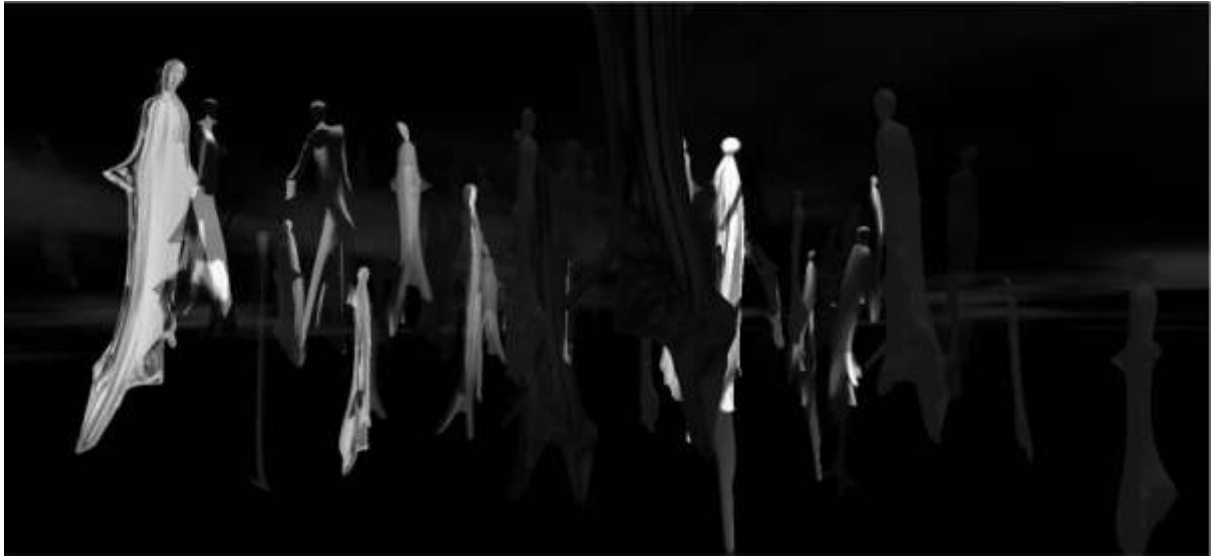
Αν επιχειρούσαμε να καταγράψουμε συστηματικά την ανταπόκριση ατών των κατηγοριών πραγματικών χωρικών μορφωμάτων (κτηριακών τύπων) σε σχέση με την ανταπόκρισή τους στα χαρακτηριστικά της εμπύθισης σε χώρους που έχουν ονειρικό και σχεδόν "εξωπραγματικό" χαρακτήρα θα είχαμε τον εξής πίνακα:

Εντοπισμός χαρακτηριστικών της εμπύθισης σε πραγματικούς χώρους												
	1. Ηδιεπαφή του αληθινού και του μη αληθ.	2. Ασφάλεια του μύθου	3. Αισθητική απόλαυση	4. Απόκρυψη και αποκάλυψη	5. Δυνατότητα προβολής του επιθυμητού	6. Πλοήγηση μέσω άβαταρ	7. Πολλαπλότητα	8. Απόδραση στο όνειρο	9. Κίνηση	10. Κλίμακα	11. Το οριο	12. Χαφήγηση
Τα πλοία	X	X	X	X			X	X	X	X	X	X
Σιδηροδρομικοί σταθμοί	X		X	X	X		X	X	X	X		X
Ξενοδοχεία	X	X	X		X		X	X	X		X	X
Εκκλησίες	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Οίκοι ανοχής	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Μουσεία	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Στοές	X	X		X	X		X	X	X	X	X	
Φιλαρμονική Βερολίνου	X		X	X	X		X	X	X	X	X	X
Musee Orsay	X	X	X		X		X	X	X	X	X	X
Άγια Σοφία	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Park Güell	X	X	X	X	X		X	X	X			X
MoMA NY Museum/Art/	X		X	X	X		X	X			X	X
Στοά Αριστείδου	X	X	X	X	X		X	X	X	X		
κήποι	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Η Κούκλα	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Προσωπικό πείραμα: Ανθρωποσύννεφο 3

Unity 3d, Maya, Audacity

*Αυτός που διαβάζει είναι ακόμη ανάμεσα στους ζωντανούς. Αλλά εγώ που γράφω θα έχω
εδώ και καιρό τραθήξει το δρόμο μου προς την επικράτεια των σκιών⁵⁵ Edgar Allan Poe*



⁵⁵ Poe, Edgar Allan, "Shadow -- A Parable," *The Collected Works of Edgar Allan Poe — Vol. II: Tales and Sketches*(1978), pp. 187-192 "Ye who read are still among the living; but I who write shall have long since gone my way into the region of shadows". Πρώτη δημοσίευση το 1835.



Το ανθρωποσύννεφο έχει μια ρεαλιστική πλευρά, αφού αποτελείται από ανθρώπινες φιγούρες. Έχει όμως και μια έντονα αντι-ρεαλιστική πλευρά, αφού οι φιγούρες αυτές αιωρούνται στον ουρανό, σχηματίζοντας ένα σύννεφο ανάμεσα στα άλλα σύννεφα. Μερικές ιδιότητες του ανθρωποσύννεφου είναι ρεαλιστικές, και άλλες όχι. Οι φιγούρες κινούνται απαλά πάνω και κάτω, αριστερά και δεξιά, γίνονται πιο λεπτές και κάμπτονται, λες και τις κοιτάς μέσα από παραμορφωτικό φακό. Φεύγουν από τον δρόμο του επισκέπτη ή κάθονται ακίνητες. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι ένα μίγμα γαλήνης και μελαγχολίας. Το σημαντικό είναι ότι αντιλαμβάνονται την παρουσία του επισκέπτη και αντιδρούν ανάλογα, τον παρατηρούν με περιέργεια και απομακρύνονται, "τρομάζουν" και ξαναβρίσκουν τη θέση τους...

1. Διεπαφή του αληθινού και του μη αληθ.	2. Ασφάλεια του μύθου	3. Αισθητική απόλαυση	4. Απόκρυψη και αποκάλυψη	5. Δυνατότητα προβολής του επιθυμητού	6. Πλοήγηση μέσω άβαταρ	7. Πολλαπλότητα	8. Απόδραση στο όνειρο	9. Κίνηση	10. Κλίμακα	11. Το όριο	12. Η αφήγηση
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

1. Μεικτές πραγματικότητες

Η μίξη της πραγματικότητας με "φανταστικά" στοιχεία επιδιωκόταν από παλιά. Η πιο πρωταρχική, ίσως περίπτωση μεικτής πραγματικότητας είναι το παιχνίδι.

Τα παιχνίδια δημιουργούν, το καθένα τους, μια εικονική πραγματικότητα. Μέσω του παιχνιδιού, τα παιδιά μαθαίνουν πράγματα, συγκροτούν την εικόνα τους για το κόσμο και κοινωνικοποιούνται. Θα μπορούσαμε να πούμε πως όλα ξεκινούν από αυτό. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τού επιτρέπεται να ζήσει ερεθίσματα "έξω" από ταμπό, και κυρίως να εκτονώνει την μη κοινωνικά αποδεκτή επιθετικότητά του. Με την έννοια αυτή θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι είναι ένας καθρέφτης των παικτών που αντανακλά τον χαρακτήρα, τους τρόπους, την ηθική όπου υπό την έννοια του "παίζω" απελευθερώνεται και εκτίθεται περισσότερο. Η εικονική πραγματικότητα γίνεται ο προθάλαμος της πραγματικότητας.

2. Οι κήποι των ψευδαισθήσεων

Οι κήποι είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα πρώιμης διεπαφής του πραγματικού με το μη-πραγματικό.

"Η Αλίκη άνοιξε την πόρτα και διαπίστωσε ότι οδηγούσε σε ένα μικρό πέρασμα, όχι μεγαλύτερο από μια ποντικότρυπα: γονάτισε και κοίταξε μέσα από το πέρασμα -αντίκρισε τον πιο όμορφο κήπο που είχε δει ποτέ. Πώς επιθυμούσε να βγει έξω από το σκοτεινό δωμάτιο και να περπατήσει ανάμεσα στα παρτέρια με τα φωτεινά λουλούδια και αυτά τα δροσερά σιντριβάνι, αλλά δεν χωρούσε ούτε το κεφάλι της να περάσει από την τρύπα. 'και να περνούσε το κεφάλι μου', σκέφτηκε η κακόμοιρη η Αλίκη, 'Αυτό δεν θα μου ήταν πολύ χρήσιμο αν δεν περνούσαν οι ώμοι μου. Ω, πόσο θα ήθελα να συμπτυσσόμουν σαν τηλεσκόπιο! Νομίζω πως θα μπορούσα, αρκεί μόνο να ήξερα πως πρέπει να αρχίσω' Γιατί, όπως θα δείτε αργότερα, συνέβησαν τόσα πολλά ασυνήθιστα πράγματα στη συνέχεια,

που η Αλίκη άρχισε να σκέφτεται ότι πολύ λίγα πράγματα ήταν πραγματικά αδύνατον να συμβούν..."⁵⁶



Σκηνή από την ταινία του Tim Burton's *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, 2010

Αν αφαιρέσουμε τους κήπους από τα παραμύθια ίσως αυτά να μην υπήρχαν καν.

Ο κήπος είναι ένα είδος διεπαφής ανάμεσα στον μύθο και στην πραγματικότητα, ανάμεσα στον κόσμο που δημιουργεί ο άνθρωπος και σε αυτόν που υφίσταται, δηλαδή στην ανθρώπινη κατασκευή και στη φύση.

Κατασκευάζοντας τον κήπο, ως ενδιάμεσο χώρο, ο άνθρωπος καθιστά πιο γνώριμο και ελεγχόμενο το άγνωστο σε αυτόν περιβάλλον της φύσης.

Ο Καντ γράφει για τους κήπους: «Διότι η πρώτη (η εικόνα) δίδει μόνο την επίφαση της σωματικής εκτάσεως, ενώ η δεύτερη δίδει μεν την έκταση αληθινά, αλλά δίδει μόνο την επίφαση της χρησιμότητας και της χρήσης για άλλους σκοπούς... Η αρχιτεκτονική των κήπων δεν είναι τίποτε άλλο παρά ο καλλωπισμός του εδάφους με την ίδια ποικιλία (χορτάρια, άνθη, θάμνους και δέντρα, ακόμη και νερά, λόφους και κοιλάδες), με την οποία παρουσιάζεται στην εποπτεία η φύση, απλώς με διαφορετική και κατάλληλη για ορισμένες ιδέες [πρότυπα] διάταξη. Η ωραία διάταξη των υλικών πραγμάτων [των σωμάτων] όμως, είναι δεδομένη μόνο για το μάτι, όπως και στη ζωγραφική· η αίσθηση της αφής δεν μπορεί να παράσχει την εποπτική παράσταση μιας τέτοιας μορφής»⁵⁷...»

⁵⁶ Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland*, Chapter I: Down the Rabbit-Hole.

⁵⁷ Kant, *Κριτική της κριτικής δύναμης*, #51.2: *Περί διαίρεσεως των καλών τεχνών*



Bomarzo Gardens, Italy

Ο κήπος συνδιάζει το γνωστό με το άγνωστο, την αισθητική απολαυση με εκείνη του τρόμου. Ο τρόμος είναι ένα έντονο και γοητευτικό συναίσθημα, και δεν είναι τυχαίο που το συναίσθημα αυτό διερευνήθηκε συστηματικά στη λογοτεχνία την εποχή του ρομαντισμού. Στα παραμύθια το αίσθημα του τρόμου προκαλείται πιο εύκολα γιατί η υπέρβαση του φυσικού, που είναι εγγενής σε αυτά, από μόνη της εμπεριέχει κάτι το τρομακτικό. Όμως η βίωση του τρόμου στα παραμύθια είναι πιο «εύκολη», λιγότερο τρομακτική, αφού η βίωση αυτή γίνεται μέσα στην ασφάλεια που μας παρέχει η επίγνωση ότι πρόκειται για έναν κατασκευασμένο κόσμο, όπου η απειλή δεν είναι απολύτως πραγματική –όπως συμβαίνει και στην εικονική πραγματικότητα – εκεί γοητευόμαστε από τον κίνδυνο με την ασφάλεια που μας δίνει η απόσταση.



Abbatiale Sainte-Foy de Conques (Aveyron)



Κήποι Botarzo, Ιταλία



Προκυμαία σε σχήμα σπείρας, Rozel Point, Απρίλιος 2005. 6,500 τόνοι βασάλτη, χώματος και αλατιού δημιουργούν ένα έργο land art, ακόμη ένα τύπο υβριδίου ανάμεσα στη φύση και το τέχνημα, όπως τα θαμμένα τριαντάφυλλα του παραμυθιού.

Στους κήπους, ο έλεγχος της φύσης από τον άνθρωπο ποικίλει. Άλλοτε είναι πολύ έντονος, όπως πχ στους γαλλικούς κήπους. Ήδη όμως από τον 17ο αιώνα Οι Γάλλοι ζωγράφοι –όπως ο Nicolas Poussin (1594-1665) και ο Claude Lorrain (1600-1682) αντιδρούσαν στο απολυταρχικό καθεστώς και στην θεολογικής ή ορθολογικής έμπνευσης αρμονική διάταξη του γαλλικού κήπου, πρότυπο του οποίου ήταν οι κήποι των Βερσαλλιών (η αντίδραση στην πραγματικότητα των γαλλικών κήπων –οι οποίοι ήταν μια εκδήλωση της πολιτικής οργάνωσης της κοινωνίας- γινόταν στο εικονικό περιβάλλον του πίνακα ζωγραφικής: σε αυτόν τον κατασκευασμένο κόσμο έβρισκαν καταφύγιο οι ριζοσπαστικές ιδέες για ένα πολιτικό σύστημα λιγότερο αυταρχικό από την απολυταρχία).



Nicolas Poussin, *Et in Arcadia Ego*, ca 1638-40 (Musee du Louvre)

Άλλοτε ο έλεγχος του ανθρώπου πάνω στη φύση είναι σχετικά πιο περιορισμένος όπως πχ στους αγγλικούς κήπους, ή, ακόμη περισσότερο σε κήπους που αφήνονται να αναπτυχθούν ελεύθερα, όπως το Fresh Kills Park στη Νέα Υόρκη.

Εκεί έχει επιτευχθεί μια ενδιαφέρουσα αντιστροφή, που δίνει σε ολόκληρο το εγχείρημα μια νότα φανταστικού: ο χώρος απόρριψης απορριμμάτων μιας μεγαλούπολης, μετατράπηκε σταδιακά σε χώρο ανάπτυξης μιας άλλης, πιο φυσικής, ζωής, η οποία, επι πλέον είναι πολύ πιο προσιτή στον κάτοικο της Νέας Υόρκης απ' ότι ήταν ο σκουπιδότοπος μέχρι πριν δέκα χρόνια.



FreshKills Park, χτες και σήμερα

Αν η εικόνα του κήπου γενικώς μπορεί (αν υπάρχει τέτοια πρόθεση) να ελεγχθεί, το κλίμα δεν μπορεί να ελεγχθεί παρά ελάχιστα, ιδίως σε σχέση με το τι μπορεί να γίνει (ιδίως) σε σύγχρονους εσωτερικούς χώρους. Εκεί, στους σύγχρονους εσωτερικούς χώρους η αισθητηριακή εμπειρία είναι απολύτως χειραγωγήσιμη και τα ερεθίσματα που καταγράφονται από τις αισθήσεις μας εντελώς κατευθυνόμενα. Ο κήπος όμως, στον οποίο η φύση δεν μπορεί να ελεγχθεί εντελώς διατηρεί ακόμη και σήμερα τον χαρακτήρα του ενδιάμεσου κόσμου μεταξύ ανθρώπινης δημιουργίας και φυσικού περιβάλλοντος.

Ο κήπος έχει αποτελέσει την πηγή έμπνευσης, αν όχι την πρώτη ύλη, για την κατασκευή της πιο ονειρικής (εικονικής θα έλεγε κάποιος που δεν πιστεύει) πραγματικότητας: τον παράδεισο. Δεν είναι τυχαίο ότι σε πολλούς πολιτισμούς η πιο μεγάλη ουτοπία, ο τόπος της αιώνιας ευτυχίας, είναι ένας κήπος, ο παράδεισος.

Αν ανοίξουμε το λεξικό του Μπαμπινιώτη θα διαβάσουμε: **Παράδεισος:** Κήπος στον οποίο ο Θεός εγκατέστησε τους Πρωτόπλαστους Αδάμ και Εύα και από τον οποίο εκδιώχθηκαν ύστερα από την πτώση στο πρωτοποριακό αμάρτημα. Συν. κήπος της Εδέμ[.] νοητός ουράνιος χώρος στον οποίο, κατά την Χριστιανική παράδοση, εγκαθίστανται οι ψυχές των δικαίων μετά θάνατον (...)τόπος μεταθανάτιας ευδαιμονίας, κατά το δόγμα διάφορων μονοθεϊστικών θρησκειών (λ.χ. χριστιανισμού, ισλαμισμού, ιουδαϊσμού) κατά τις πεποιθήσεις όσων λαών πίστευαν στην αθανασία της ψυχής...



Χαλί από το Βαλουχιστάν, Ιράν, που απεικονίζει σκηνή από ποίημα του Ο. Καγιαμ.

Οι κήποι ψευδαισθήσεων ήταν κατά την Αναγέννηση πολύ αγαπητοί, ως οπτικοποίηση της μυθολογίας η οποία προσέφερε ένα εναλλακτικό μοντέλο θέασης του κόσμου σε σχέση με τη σοβαρότητα του Χριστιανισμού.

Ο κήπος είναι ένα μέσο που μας μεταφέρει αλλού, έξω από τους καταναγκασμούς της φύσης και έξω από την αυστηρή οργάνωση και την προδιαγεγραμμένη ακολουθία συμβάντων που είναι συνυφασμένη με το κτήριο (η αρχιτεκτονική κατασκευάζει και αυτή κόσμους που δεν υπήρχαν πριν, και προσπαθεί να τραβήξει τους ανθρώπους σε αυτούς –από μια άποψη κατασκευάζει μύθους με πέτρες και λάσπη, όμως οι κόσμοι που κατασκευάζει είναι πιο ανελαστικοί...)



Κήπος-Λαβύρινθος

Σε αντίθεση με την ουτοπία ως πλασματικό μοντέλο, ο κήπος ανήκει, σύμφωνα με τον Michel Foucault, στο είδος εκείνο των τόπων το οποίο ονόμασε *ετεροτοπίες*, και μάλιστα σε εκείνες που προσφέρουν τη δυνατότητα συνύπαρξης ποικίλων 'άλλων τόπων', διαμορφώνοντας έτσι μια μικρογραφία του σύμπαντος.

Ο Foucault ασχολείται ιδιαίτερα με τον περσικό κήπο: «Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ο κήπος, θαυμάσια δημιουργία ηλικίας σήμερα χιλιάδων ετών, είχε στην ανατολή βαθύτερες και υπερκείμενες μεταξύ τους σημασίες...»



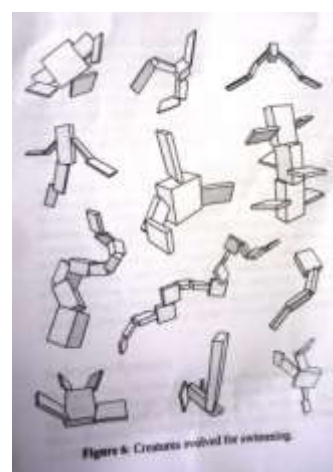
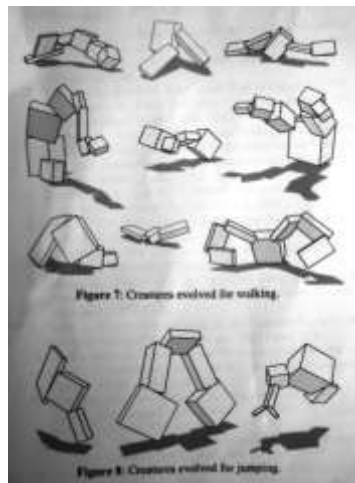
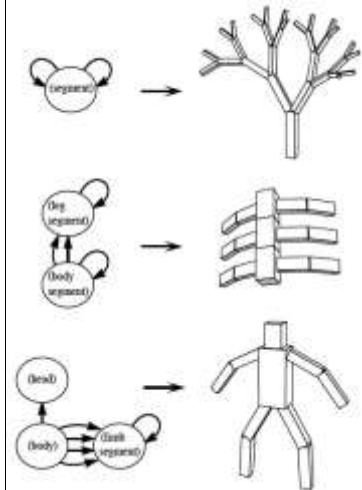
Περσικό χαλί από την πόλη Qom

«... Ο παραδοσιακός περσικός κήπος αποτελούσε έναν ιερό χώρο ο οποίος έπρεπε να συνενώνει, στο κέντρο του ορθογωνίου του, τέσσερα σημεία -που αντιπροσώπευαν τα τέσσερα σημεία του ορίζοντα- με έναν χώρο ακόμη πιο ιερό από τους άλλους, που ήταν σαν ομφαλός, ο ομφαλός του κόσμου και το κέντρο του (όπου βρισκόταν η γούρνα/λίμνη και το σιντριβάνι). Όλη η βλάστηση του κήπου έπρεπε να κατανέμεται σε αυτόν τον χώρο, σε αυτόν τον μικρόκοσμο. [...] Ο κήπος είναι το πιο μικρό κομμάτι του κόσμου και επιπλέον είναι ολόκληρος ο κόσμος.»⁵⁸

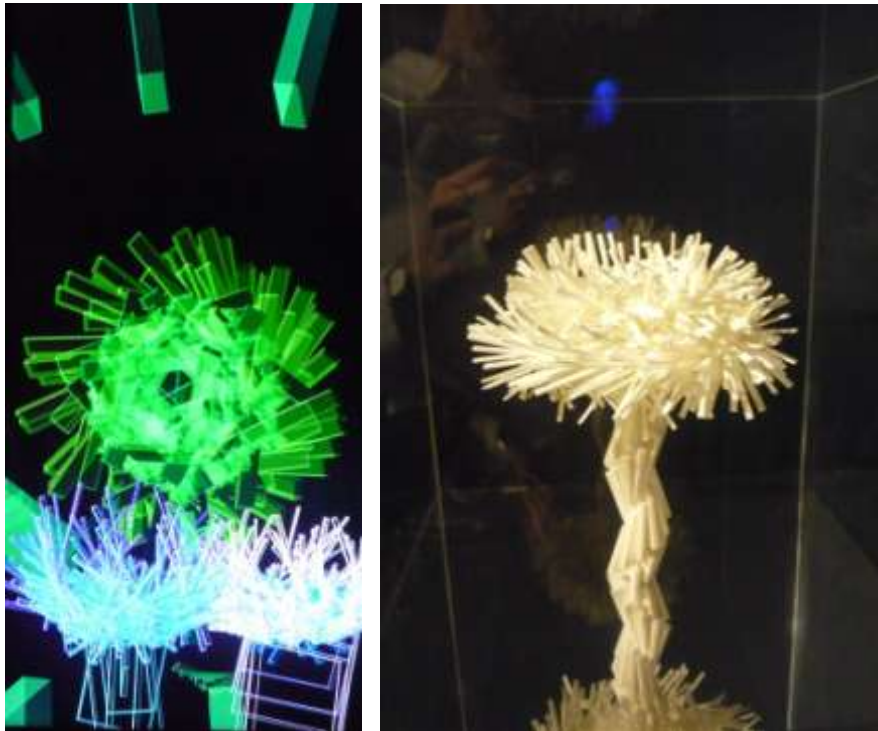
Στα παραμύθια επίσης ο παράδεισος αυτός έχει όριο, μιας που όσο βρισκόμαστε όντος του μαγικού χαλιού είμαστε "ασφαλείς".

Ο Foucault επισημαίνει ότι το περσικό χαλί ήταν «ένα είδος κινητού κήπου μέσα στο χώρο», με τα λουλούδια και τα ζώα που ήταν απεικονισμένα σε αυτό. Ο εσωτερικός αυτός κήπος ως 'υπτάμενο χαλί', μεταμορφωνόταν σε όχημα απόδρασης προς άλλους τόπους και κόσμους: μια ακόμη συμπλοκή του παραμυθιού με τον κήπο.

⁵⁸ M. Foucault, "Des espaces autres (1967); *Hétérotopies*" (1984).



Karl Sims, *Evolving Virtual Creatures* (1994), <http://www.karlsims.com/papers/siggraph94.pdf>
 Σχεδιασμένα παραδείγματα γενοτυπικών γραφημάτων και συνεπακόλουθες μορφολογίες "όντων".



M. Chevalier, Fractal Flowers. Centre des Arts Enghein les Bains, 2013. Paris ((Φωτογραφία Nora Demjaha)

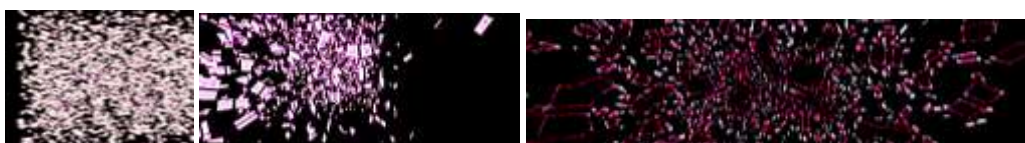
Η μεταφορά κανονικών γεωμετρικών σχημάτων αναπτυγμένων με γενετικό κώδικα δημιουργεί τελικά ένα λουλούδι με τρόπο παρόμοιο με αυτόν του Karl Sims.

Η δημιουργία φράκταλ με κώδικα είναι μια διαδικασία παρόμοια με αυτή της δημιουργίας ενός κήπου: γνωρίζοντας τον βιολογικό κώδικα "φυτεύεις" και "κόβεις" το λουλούδι όταν φτάνει στο επιθυμητό μέγεθος - κάνοντας ενδιάμεσως χρήση 3D printing... (όπου το λουλούδι δεν πεθαίνει, είναι κάτι αντίστοιχο σαν να φωτογραφηθεί). Πόση διαφορά έχουν το κομμένο λουλούδι και αυτό το μιας τρισδιάστατης εκτύπωσης?

Πως θα μας φαινόταν άραγε η συνύπαρξη των δυο κόσμων -σε έναν γεωμετρικό κήπο να περάσει ένα "τεχνητό" σμήνος; Μια τέτοια παρέμβαση δεν θα διέφερε πολύ από άλλες παρεμβάσεις,, απλά επειδή η παρέμβαση είναι εμφανώς "τεχνητή", αυτό καθιστά το αποτέλεσμα πιο απόμακρο και παράξενο.



Προσωπικό πείραμα σχεδιασμού σμήνους με κώδικα στο πρόγραμμα processing



Προσωπικό πείραμα σχεδιασμού σμήνους με κώδικα στο πρόγραμμα processing

3. Σύγχρονα και παλιότερα avatars

Εκτός από φωνές που μας συνοδεύουν στα τρένα, στο αυτοκίνητο (τα gps πια μας δίνουν οδηγίες με ανδρική ή γυναικεία φωνή, όποια διαλέξει κανείς), αυτόματοι τηλεφωνητές μας καλούν και μας απαντάνε με προκαταγεγραμμένες φωνές που αναπτύσσουν διάλογο, δίνοντας απαντήσεις ανάλογα με το τι θα πει ο ζωντανός, πραγματικός «συνομιλητής» τους (τις προάλλες ύψωσα τη φωνή μου σε μια συνομιλήτρια μόνιτορ, νομίζοντας ότι είναι αληθινή. Ζούμε ανάμεσα σε αυτά πολλά χρόνια τώρα και χωρίς να το συνειδητοποιούμε.



Gordana Bonetti, 1931- 1972

Η ομιλήτρια του Radio Zagreb Gordana Bonetti, βραβευμένη για την γλωσσική της ικανότητα και ιδιαίτερο χρώμα της Φωνής της, μετά από το θάνατο της για αλλά είκοσι χρόνια από (1972-1992) απαντούσε στο τηλέφωνο "95" δίνοντας την σωστή ώρα. Αυτό το νήμα του χρόνου που υποστασιοποιείτο με την άμεση επαφή με την γνωστή φωνή δημιουργούσε μια πολύπλοκη ατμόσφαιρα. Σε κάθε επιθυμητή στιγμή του 24-ώρου μπορούσε να σου αποδείξει ότι είναι εκεί: *στον επόμενο τόνο, η ώρα θα είναι...* Η τάση να κρατάμε ζωντανούς τους αγαπημένους μας υπήρχε από την αρχαιότητα, το αργότερο από την εποχή που οι Αιγύπτιοι μουμιοποιούσαν τα πιο σημαντικά μέλη της κοινωνίας όταν πέθαιναν. Η τάση αυτή που υπάρχει μέχρι σήμερα υποστηρίζεται από τις σύγχρονες τεχνολογίες, μάλιστα φαίνεται ότι η διάθεσή μας να κρατήσουμε «ζωντανούς» κάποιους ανθρώπους τραβάει την τεχνολογία ακόμη πιο μπροστά. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με παράδειγμα της Gordana Bonetti, αλλά και νέα παραδείγματα με εξελιγμένη μορφή όπως για παράδειγμα μια διαφήμιση της Galaxy Chocolate στην οποία πρωταγωνιστεί η ψηφιακά ανασυστημένη Audrey Hepburn.⁵⁹ Η διαφήμιση αυτή δημιουργήθηκε το 2013, είκοσι χρόνια μετά το θάνατο της Hepburn, η οποία, πια είναι διαθέσιμη να παίζει σε πολλές νέες ταινίες.

⁵⁹ Ευχαριστώ τον Cedric Plessiet για την υπόδειξη αυτής της διαφήμισης.



Η Audrey Hepburn με τον Mel Ferrer στα γυρίσματα του *Πόλεμος και Ειρήνη*, 1952 (πάνω), και στη διαφήμιση της *Galaxy Chocolate*, 2013 (κάτω)

Ο J. J. Winkelmann καλούσε, στα 1755, τους συγχρόνους του να μιμηθούν τα αρχαιοελληνικά αγάλματα, και όχι τη φύση γύρω τους, προκειμένου, βελτιώνοντας ένα ήδη εξαιρετικά εξελιγμένο πρότυπο (που με τη σειρά του είχε ως μοντέλο πολύ πιο όμορφα, απ' ό,τι τα σύγχρονά του, αντικείμενα –σώματα, τοπία, φως, κοκ), να φτάσουν ακόμη πιο κοντά στην τελειότητα: «Δεν είναι μόνο η φύση την οποία οι θαυμαστές των Ελλήνων βρίσκουν στα έργα τους, αλλά, πέρα από αυτό, κάτι ανώτερο από τη φύση. Ιδανική ομορφιά εικόνες γεννημένες από τον νου, όπως λέει ο Πρόκλος. Το πιο όμορφο σώμα μας πιθανότατα θα ήταν κατώτερο του πιο όμορφου ελληνικού, όπως ο Ιφικλής σε σχέση με τον αδελφό του, τον Ηρακλή. Οι μορφές των Ελλήνων, προετοιμασμένες για την ομορφιά. από την επίδραση του πιο ήπιου και καθαρού ουρανού, γίνονταν τέλεια κομψά με την άσκηση σε τρυφερή ηλικία" επισημαίνει.⁶⁰ Έτσι, και σήμερα, επιχειρούμε, κατασκευάζοντας avatar, να εξαλείψουμε τα φυσικά ελαττώματα και να τελειοποιήσουμε το πρότυπο μας: ο εικονιζόμενος

⁶⁰ Winckelmann, Johann Joachim, *Gedanken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Malerei und Bildhauerkunst*, 1756.

(είτε είναι ηθοποιοί, είτε εμείς οι ίδιοι) μπορεί να καθαριστεί από τα σημάδια που αφήνει ο χρόνος –στην περίπτωση της Audrey Hepburn να ακυρωθεί, σε επίπεδο εικόνας, ο θάνατος.

Το avatar έγινε ακόμη πιο πειστικό στην δημόσια "εμφάνιση" του "Michael Jackson" στα βραβεία Billboard Music, την Κυριακή 18 Μαΐου 2014. Επρόκειτο για ένα ολόγραμμα φτιαγμένο στον υπολογιστή, και κατά γενική ομολογία εντυπωσιακά ρεαλιστικό, που έδινε παράσταση στη σκηνή.

"Γνωρίζαμε ότι δεν χρειαζόταν να το παρακάνουμε με τις χορευτικές κινήσεις του -τις κρατήσαμε σε αυτόν τον κόσμο" λέει ο Rich Talauenga που συνέβαλε στο σχεδιασμό των κινήσεων του "Jackson".

"Είναι το πως σχεδιάζεις τα βήματά του ώστε να φαίνεται διαφορετικός. Μιλάς πάντα την ίδια γλώσσα, μόνο η διάλεκτος είναι διαφορετική".⁶¹



Το ολόγραμμα του Michael Jackson σε παράσταση στα Billboard Music Awards 2014

⁶¹ Galo, Phil, Το ολόγραμμα του Michael Jackson Hologram ταρακουνάει τα Billboard Music Awards: Watch & Go Behind the Scenes, Billboard, <http://www.billboard.com/articles/events/bbma-2014/6092040/michael-jackson-hologram-billboard-music-awards>

Η Κούκλα

Υπάρχει και ένα είδος αναταρ που φαίνεται ότι οι ρίζες του πηγαίνουν πάρα πολύ πίσω στην ιστορία: οι κούκλες.



Musée de la Poupée-Paris. (Φωτογραφία Nora Demjaha).

Νορα:...Πάντα ήσουν ευγενικός με μένα. Αλλά το σπίτι μας δεν είναι παρά μόνο ένα παιχνίδι. ήμουν η κούκλα-γυναίκα σου, όπως και στο πατρικό μου ήμουν η κούκλα του μπαμπά Και τα παιδιά μου ήταν οι δικές μου κούκλες με τη σειρά τους. Μου άρεσε όταν ερχόσουν και έπαιζες μαζί μου, όπως μ' άρεσε όπως όταν ερχόμουν και έπαιζα μαζί τους. Αυτός ήταν ο γάμος μας, Torvald....⁶²

Τι είναι μια κούκλα;

Λεξικό της Νεας Ελληνικής Γλώσσας, Μπαμπινιώτη: 1. μικρό ομοίωμα ανθρώπου (συνήθως κοριτσιού ή μωρού) με το οποίο παίζουν τα παιδιά (συνήθως τα κορίτσια)...

Στην Αίγυπτο έχει βρεθεί η παλιότερη κούκλα, αλλά πιθανότατα το παιχνίδι αυτό να είχε επινοηθεί πολύ παλιότερα. Είτε ήταν ένα απλό κλαδάκι δέντρου, με μια διχάλα ώστε να μοιάζει να έχει πόδια ή

⁶² Ibsen, Hendrik, *Κουκλόσπιτο*.

χέρια, είτε ένα ανθρωπόμορφο πήλινο αγαλματάκι, είτε ένα κομμάτι ύφασμα κατάλληλα δεμένο, τα παιδιά φαίνεται ότι έπαιζαν με τις κούκλες τους εδώ και πολλές χιλιάδες χρόνια.



Πήλινη βοιωτική κωδωνόσχημη κούκλα γύρω στο 700 π.χ από το μουσείο του Λούβρου. Έχει υπερμεγέθη λαιμό που καταλήγει σε μικρό κεφάλι. Τα χαρακτηριστικά της αποδίδονται πλαστικά εκτός από τα μάτια και τα μαλλιά που είναι ζωγραφισμένα. Πλαστικά αποδίδονται και τα άνω άκρα. Τα κάτω άκρα είναι κινητά. Στην κορυφή του κεφαλιού υπάρχει οπή για ανάρτηση Πηγή: Αργυριάδη Μαρία, Η κούκλα στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα ως σήμερα Αθήνα: Μπαρτζιώτη 199 (σελ 19)

Μικρά είδωλα (αγάλματα) είχαν αρχικά ίσως λατρευτικό χαρακτήρα. Όμως είναι βέβαιο ότι από κάποια στιγμή και μετά, αν όχι εξ'αρχής άρχισαν να χρησιμοποιούνται ως παιχνίδια, δηλαδή να είναι κούκλες.

Οι ειδικοί λένε: το αργότερο από τότε τα αγαλματίδια αυτά έγιναν αρθρωτά, από τότε δηλαδή που άρχισαν να μπορούν να αποδώσουν την κίνηση, περίπου στα 600-500 π.Χ. Από τότε ίσως υπάρχει και κουκλοθέατρο το οποίο αναφέρει και ο Αριστοτέλης: «δια των χορδών κινούντες».⁶³

Οι κούκλες είναι "άψυχα άβαταρ" που εμψυχώνονται από την φαντασία μας: τους δίνουμε τον ρόλο που θέλουμε, τις κάνουμε πρωταγωνιστές στις ιστορίες που δημιουργούμε με το μυαλό μας. Γι'αυτό μπορεί να μας πείσει μια επίσκεψη στο Μουσείο της Κούκλας (Musée de la Poupée) στο Παρίσι. Τα εκθέματά του είναι ένα χάρμα οφθαλμών, που προσφέρουν μια νοσταλγική επιστροφή σε ένα παλιό κόσμο –αυτόν του 19ου αιώνα. Οι απίστευτης λεπτομέρειας κούκλες εκτίθενται μαζί με τα προσωπικά αντικείμενα τους. Στις εικόνες έχω εστιάσει στις εκφράσεις των προσώπων τους όπου φαίνεται η μέγιστη προσπάθεια να δοθεί η ζωντάνια –ζωντάνια που προκύπτει από το ότι η μορφή τους μας βοηθά να τις φανταστούμε ως αληθινές.

⁶³ Αργυριάδη Μαρία, Η κούκλα στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα ως σήμερα Αθήνα: Μπαρτζιώτη 1991.(σελ 48)

Ο ψυχολόγος John Markey παρατήρησε ήδη από το 1928 ότι τα παιδιά κάτω των 3 ετών, δείχνανε υπερβολικό ενδιαφέρον για την προσωποποίηση και την επικοινωνία με την κούκλα τους η με άλλα νεκρά αντικείμενα όπως και με φανταστικούς φίλους.⁶⁴ Εκτιμάται ότι μέχρι την ηλικία των 7 περίπου ετών το 37% των παιδιών πηγαίνουν το φανταστικό παιχνίδι ένα βήμα παραπέρα και δημιουργούν έναν φανταστικό φίλο.⁶⁵



Κούκλες, Musée de la Poupée-Paris. (Φωτογραφίες Nora Demjaha).

⁶⁴ ⁶⁴ Markey, John, *The Symbolic Process and Its Integration in Children: A Study in Social Psychology*. New York: Harcourt Brace and Company 1928

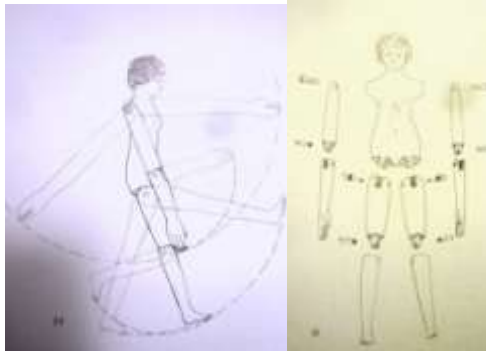
⁶⁵ ⁶⁵ Η ψυχολόγος Νίκη Νικολάου σε άρθρο της στο <http://www.vita.gr/blogs/psixologia/article/31208/fantastikoi-filoi/>, 13.02.14

Στα πρόσωπα τους μπορούμε να διακρίνουμε και μια κινητικότητα που αποδίνουν οι εκφράσεις. Αν τοποθετήσουμε γύρω από ένα τραπεζάκι αυτές τις κούκλες και προσθέσουμε και αντικείμενα για να «παίζουν», τότε θα δημιουργηθεί μια «σχέση» μεταξύ τους, θα παραχθεί μια «κίνηση», μια ιστορία, παρόλη την στατικότητα τους.



Κούκλες, Musée de la Poupée-Paris. (Φωτογραφίες Nora Demjaha).

Η επιδίωξη του να φαίνονται οι κούκλες «αληθινές» πάει αρκετούς αιώνες πίσω: όπως είδαμε ήδη από το 600 ή το 500 πΧ κατασκευάζονταν κούκλες με αρθρωτά μέλη. Σκοπός ήταν αυτές να γίνουν ακόμη πιο εύκολα φορείς των προβολών μας, υποδεχόμενες τον χαρακτήρα που εμείς θέλουμε να τους αποδώσουμε.



Ένας όρθιος τύπος κούκλας που χρονολογείται γύρω 450-440 π.Χ και κατασκευαζόταν στη Βοιωτία, στην Κυρήνη και στη Σικελία. Τέτοια δείγματα έχουν βρεθεί σε τάφο μικρού παιδιού στη Δήλο και στον Κεραμικό στην Αθήνα.⁶⁶



Η ελεφάντινη κούκλα της Grottarossa από το Εθνικό Ρωμαϊκό Μουσείο, Ρώμη.



Σχέδια του κόμη Franz Rosci για τα ποιήματά του για το θέατρο σκιών "Ο χοντρός κύριος" και "Η Σερενάτα"

⁶⁶ ⁶⁶ Αργυριάδη Μαρια, *Η κούκλα στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα ως σήμερα* Αθήνα: Μπαρτζιώτη 1991(σελ 25).

Ότι η κίνηση είναι από τα σημαντικότερα εργαλεία που χρησιμοποιούνται προκειμένου να κρατηθεί το ενδιαφέρον - ίσως σημαντικότερο και από την μορφή- μπορούμε να το συνάγουμε από τη διάδοση, σε παγκόσμια κλίμακα, του θεάτρου σκιών και του θεάτρου μαριονέτας.

Το θέατρο σκιών αναπτύχθηκε στην Κίνα των Han (206 π.Χ -220 μ.Χ.), στις Ινδίες και την Αραβία, πριν διαδοθεί σε ολόκληρο τον κόσμο. Στο θέατρο σκιών η ατέλεια των μορφών λειτουργεί θετικά, επιτρέποντας στη φαντασία του κάθε θεατή να συμπληρώσει την ελλείπουσα εικόνα, υπό το κράτος, όμως μιας μεταφορικής σκιάς. Αναφερόμενος στην υποδοχή του θεάτρου σκηνών στην αρχαία Κίνα, ο René Simmen γράφει: "σχετικά με τη το θρόνο του αυτοκράτορα Wu-Ti, η ιστορία ανταποκρίνεται πλήρως στο τι αντιπροσώπευε το θέατρο σκιών στις θρησκευτικές αρχές του: μια επίκληση των νεκρών. Οι σκιές ήταν αρχικά πνεύματα που καλούνταν από τους τελετάρχες ή αναμνήσεις των νεκρών. Τα πνεύματα αυτά αναπαριστώνταν από φιγούρες κομμένες αριστοτεχνικά από χαρτί ή δέρμα και δείχνονταν μετωπικά στη σκηνή. Για το λόγο αυτό η σκηνή, ένα τετρωμένο ύφασμα λέγεται στη Κίνα "οθόνη των νεκρών" και στη Ιάβα "ομίχλη και σύννεφα", στην Τουρκία "αυλαία των αναχωρούντων" (την ώρα του θανάτου), στην Αραβία " οθόνη των ονείρων, πέπλο του παντοδύναμου μυστικού". Με το θέατρο σκιών βρισκόμαστε στην περιοχή που οι σκιές, τα όνειρα και ο θάνατος συναντώνται. Σε πολλές χώρες η σκιά ταυτίζεται με τον θάνατο και το είδος αυτό είναι, όσο κανένα άλλο, ένα μαγικό".⁶⁷

Μαριονέτες μαρτυρούνται στην ελληνορωμαϊκή αρχαιότητα. Στο θέατρο μαριονέτας, η φαντασία λειτουργεί με διαφορετικό τρόπο, απ' ότι στο θέατρο σκιών. Η μαριονέττα πρέπει να μπορεί να κινηθεί. Οι κινήσεις της αναπαριστούν, απλουστευμένα, τις κινήσεις ενός ζώντος οργανισμού. Γι'αυτό και η μαριονέττα κατασκευάζεται όπως ο σκελετός του ζωντανού όντος που αυτή αναπαριστά. Ο René Simmen παραπέμπει στον Hans Jelmolli: "Η Μαριονέττα, η αιγιματική αυτή φιγούρα του θεάτρου, αντλεί από τη μουσική την πραγματική ψυχή της... καθαυτές οι κινήσεις της είναι στερεοτυπικές, σπασμωδικές. Ο μουσικός ρυθμός διορθώνει τις πρωτόγονες ποιότητες της κούκλας και τη μεταμορφώνει σε έναν εκφραστικό διερμηνέα κάθε ανθρώπινου συναισθήματος"⁶⁸



Ο Kasper, τυπική φιγούρα του γερμανικού θεάτρου μαριονέτας

⁶⁷Simmen René, *The world of puppets*. New York: Thomas Crowell Co. 1975, 80

⁶⁸Simmen René, *The world of puppets*. New York: Thomas Crowell Co. 1975., 54



Στην επάνω εικόνα διακρίνουμε μαριονέττες χρησιμοποιημένες για το γκροτέσκο έργο "Ο Γκαίτε υπό εξέταση" του Alfred Polgar και του Egon Friedell, που πρωτοπαρουσιάστηκε το 1925. Σχεδιαστήκαν από τον Olaf Gulbransson για το Θέατρο Μαριονετών και Καλλιτεχνών του Μονάχου, που ο διευθυντής του Paul Brahn, προσπαθούσε, μέσα από τη συνεργασία με θεατράνθρωπους, συγγραφείς, ζωγράφους, αρχιτέκτονες, και μουσικούς να αναδείξει την ιδέα ενός καλλιτεχνικού θεάτρου μαριονέτας.⁶⁹ Εδώ είναι εμφανής η επιδίωξη και ίσως η ανάγκη της εμβύθισης σε εμφανώς πλαστές οντότητες στις οποίες προσπάθησαν τόσο πολύ να αποδώσουν το αληθινό - κάτι που θα ήταν πιο απλό με ζωντανούς ηθοποιούς.

⁶⁹ Όλα τα στοιχεία για τις μαριονέτες που φαίνονται στις εικόνες είναι από το έργο του Simmen René, *The world of puppets*. New York: Thomas Crowell Co. 1975, 53 55.



Σκηνή από το "Λιβιέττα και Τρακάλλο", κωμική όπερα του Giovanni Battista Pergolesi, παρουσιασμένη από τον Ernest George στο Ruegg το 1925 στο Ελβετικό θέατρο Μαριονέττας

Η προσπάθεια αυτόνομης κινητικότητας και δραστηριότητας φαίνεται ήταν ο στόχος στην κατασκευή της μηχανικής κούκλας –στην ελληνορωμαϊκή αρχαιότητα επινοήθηκαν τα περίφημα «αυτόματα» από τον Ήρωνα του Αλεξανδρέα, αν και αυτά απευθύνονταν στο ενήλικο κοινό, αφού χρησιμοποιούνταν στα θέατρα. Στη σύγχρονη εποχή αρχικά η κίνηση επιτυγχανόταν με μηχανισμούς με γρανάζια, που μπορούσε κανείς να τους κουρδίσει: πολλές κούκλες ενεργοποιούνταν όταν άνοιγε ένα κουτί, μέσα στο οποίο ήταν τοποθετημένες, και άρχιζαν να χορεύουν ή να παίζουν πιάνο.

Η κούκλα που εμφανίζεται στην παρακάτω εικόνα είναι ένα κέρινο ομοίωμα του Θείου Βρέφους, του 1880-90. Χάρη σε κάποιο αθέατο μηχανισμό παίζει μουσική, κουνάει το κεφάλι και ανοιγοκλείνει τα μάτια, προσκαλώντας στον θεατή έκπληξη και θαυμασμό. Την κούκλα αυτή την ειχε δωρίσει ο Πάπας στον Αρμένιο Αρχιεπίσκοπο Ελλάδας Όβανες Χαντζιάν και τη χρησιμοποιούσαν κάθε χρόνο στον Άγιο Γρηγόριο, την Αρμενοκαθολική Εκκλησία, για να στολίζουν τη Φάτνη των Χριστουγέννων.⁷⁰

⁷⁰ Αργυριάδη Μαρια, *Η κούκλα στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα ως σήμερα* Αθήνα: Μπαρτζιώτη 1991 (σελ 61)



Κέρινο φιγουρίνι, 1880 -90

Με την επινόηση του ηλεκτρισμού άρχιζαν να κατασκευάζονται κούκλες με μπαταρίες, που περπατούσαν και υποκλίνονταν. Τώρα πια οι κούκλες μιλάνε και απαντάνε στις φωνές των παιδιών, εμβυθίζοντας ακόμη περισσότερο αυτούς που παίζουν μαζί τους στον φανταστικό κόσμο τους.

Το *Toy story* - η πρώτη μεγάλης διάρκειας κινηματογραφική ταινία φτιαγμένη στον υπολογιστή - με καθαρότητα δηλώνει την επιθυμία των παιδιών. Κούκλες ζωντανεύουν όταν το παιδί δεν είναι μπροστά, έχουν συναισθήματα και φόβους και ανασφάλειες.⁷¹ Το *Toy Story* παρακολουθεί την ιστορία ανθρωπόμορφων παιχνιδιών που προσποιούνται ότι είναι άψυχα όταν είναι παρόντες άνθρωποι, και εστιάζει στην σχέση ανάμεσα στον Woody, μια κούκλα που κινείται με σχοινιά (που τη φωνή της κάνει ο Tom Hanks), και του Buzz Lightyear, μια φιγούρα από διαστημικά κόμικς (με τη φωνή του Tim Allen).⁷²



Σχέδιο του Walt Disney για τον Pinocchio Toy Story

⁷¹ Το *Toy Story* είναι μια αμερικανική κινηματογραφική ταινία του σε παραγωγή της Pixar Animation Studios σε σκηνοθεσία John Lasseter σε διανομή της Walt Disney Pictures. Μεταξύ των διευθυντών παραγωγής ήταν ο Steve Jobs. Το *Toy Story* ήταν η πρώτη ταινία της Pixar.

⁷²http://en.wikipedia.org/wiki/Toy_Story



A.I. Artificial Intelligence

Όμως η λεπτομερής απεικόνιση των χαρακτηριστικών και η κίνηση δεν είναι εντελώς απαραίτητα στοιχεία προκειμένου μια κούκλα να μπορεί να υποδεχτεί το ρόλο που της αποδίδεται. Παρότι υπάρχουν μαριονέτες και σύγχρονες κινούμενες και ομιλούσες κούκλες και ταινίες με χαρακτήρες που δίνουν την εντύπωση των αληθινών, εξακολουθούν να φτιάχνονται και απλές κούκλες και να γυρίζονται ταινίες με φιγούρες που είναι εντελώς σχηματικές. Το *Artificial Intelligence* ήταν μια αμερικανική ταινία επιστημονικής φαντασίας γραμμένη σκηνοθετημένη και σε παραγωγή Steven Spielberg, βασισμένη στην σύντομη ιστορία του Brian Aldiss "Super-Toys Last All Summer Long". Τοποθετημένο κάποτε στο μέλλον, το A.I. παρουσιάζει την ιστορία του David, ένα ανθρωποειδές με μορφή παιδιού προγραμματισμένο με την ικανότητα του να αγαπά. Η συμπεριφορά της εξωγήινης φιγούρας είναι αυτή που την κάνει αγαπητή και, κυρίως, πιστευτή, όχι η μορφή της, που είναι εντελώς σχηματοποιημένη.⁷³ Η ανάγκη μας να ζήσουμε την εμπειρία και να εμπυθιστούμε σε έναν εικονικό κόσμο είναι τόσο μεγάλη που αναγνωρίζουμε ως τέτοιο κόσμο και αυτόν που περιγράφεται με τα απλούστερα μέσα. Στη σειρά *Charlie and Lola* που προβάλλεται στο BBC τις μέρες μας τα σκίτσα είναι στοιχειώδη, και η τεχνική της animation πολύ απλή.

⁷³http://en.wikipedia.org/wiki/A.I._Artificial_Intelligence



Σκηνή από την τηλεοπτική σειρά *Charlie and Lola*

Έχει ενδιαφέρον ένα απόσπασμα από την ταινία *Child Development* της McGraw-Hill (1958) στο οποίο αναφέρεται η Δρ Elizabeth Hurlock, όπου ζωντανεύει το σχέδιο κιμωλίας και ασκεί κριτική στον άτακτο μαθητή.



Το σχέδιο κιμωλίας ζωντανεύει και ασκεί κριτική στον άτακτο μαθητή (από την ταινία *Child Development McGraw-Hill 1958*) <http://www.youtube.com/watch?v=pXKPwYNBLOE>

Το σχέδιο κιμωλίας είναι το avatar της συνείδησης του μαθητή. Αυτό που το εμψυχώνει είναι κυρίως η φωνή, ενώ οι κινήσεις είναι στοιχειώδεις. Τρεις δεκαετίες μετά τα πρώτα κινούμενα σχέδια, και τέσσερις δεκαετίες μετά τα πρωτοποριακά μονταζ του Sergei Eisenstein η εικονική πραγματικότητα του κινούμενου σχεδίου συμπλέκεται με την πραγματικότητα του φυσικού προσώπου-ηθοποιού, δίνοντας εικόνες που καταγράφονται στο φιλμ.

Οι κινήσεις του ηθοποιού είναι προσχεδιασμένες και συντονισμένες με τις κινήσεις του άβαταρ /σχεδίου κιμωλίας. Σήμερα πια δεν έχουμε ανάγκη να το κάνουμε αυτό, αφού οι δυνατότητες αλληλεπίδρασης του εικονικού με το πραγματικό σε πραγματικό χρόνο έχουν αυξηθεί κατακόρυφα.

Το δίπολο πραγματικός ηθοποιός / εικονικός ηθοποιός είναι η εξέλιξη της τάσης αυτής. Συνδυάζει όλα μαζί -το σώμα, την έκφραση του προσώπου, τον τόνο της φωνής, την animation που αποδίδει όχι την καλύτερη δυνατή κίνηση, μια ιδεώδη κίνηση, αλλά πραγματοποιείται με την σύλληψη της πραγματικής κίνησης και αποδίδει την πραγματική κίνηση, και (στην πιο ολοκληρωμένη εκδοχή του) την τεχνητή νοημοσύνη. Πρόκειται για την ολοκλήρωση μιας προσπάθειας αιώνων: η δυνατότητα επικοινωνίας του πραγματικού ηθοποιού με τον εικονικό ηθοποιό δημιουργεί το τέλειο "άβαταρ". Η σύλληψη της κίνησης όχι μόνο εξυπηρετεί την αναπαράσταση της πραγματικότητας αλλά και οπτικοποιεί τη μνήμη περασμένων πραγμάτων. Με πολύ λίγα μέσα δημιουργείται ένα πολύ σύνθετο περιβάλλον.

Η διάδραση του πραγματικού ηθοποιού με τον εικονικό ηθοποιό βασίζεται σε φυσικές ιδιότητες, όμως ο πραγματικός ηθοποιός δεν δρα με δική του πρωτοβουλία, αλλά ακολουθεί τον πραγματικό ηθοποιό. Στη συνέχεια οι δυο τους συνεχίζουν ανεξάρτητα ο ένας από τον άλλο, σε μια ισότιμη σχεδόν σχέση. Το αληθινό και η προβολή του αληθινού αλληλεπιδρούν. Για παράδειγμα αν ο πραγματικός ηθοποιός προκαλέσει μια αντίδραση του εικονικού ηθοποιού με το να τον σπρώξει, και εκείνος απαντήσει με μια δυνατή φωνή (που μεταφέρεται στο φυσικό κόσμο με ηχεία), τότε είναι πιθανόν ο πραγματικός ηθοποιός που βρίσκεται στον φυσικό κόσμο να τρομάξει ή να κλείσει τα αυτιά του...(δίνοντας εντολές ανάλογα με την ταχύτητα και την ορμή της κίνησης...). Επίσης καθώς ο πραγματικός ηθοποιός επηρεάζει τον ήχο, με την κίνηση του αλλάζει και ακουστικά και οπτικά το περιβάλλον, κάνοντας πιο δυνατή την αίσθηση του πραγματικού και ευνοώντας την εμπύηση. Χαρακτηριστικά, στο atelier που διοργανώθηκε από το ATI/Universite Paris 8 τον Ιανουάριο του 2014 δηλωνόταν ότι «Το εργαστήριο θα διεξαχθεί σε πέντε φάσεις: παρουσίαση των τεχνικών σύλληψης κίνησης, δημιουργία απλού διαδραστικού μηχανισμού, αυτοσχεδιασμός "πραγματικού ηθοποιού", αυτοσχεδιασμός "πραγματικού ηθοποιού - άβαταρ", αυτοσχεδιασμός "πραγματικού ηθοποιού - εικονικού περιβάλλοντος", αυτοσχεδιασμός "πραγματικού ηθοποιού - εικονικού ηθοποιού".⁷⁴ Το όριο ανάμεσα στο πραγματικό και το εικονικό παραμένει υπαρκτό αφενός επειδή μεσολαβεί η προβολή ή η οθόνη και αφ'ετέρου αφού οι δυο αυτές οντότητες δεν βιώνουν και οι δυο την εμπειρία

⁷⁴Υπεύθυνοι οι καθηγητές Cedric Plessiet και Chu-Yin Chen

της θερμοκρασίας, της αναπνοής και μυρωδιάς, και ούτε μπορούν να μοιραστούν μαζί ένα κρασί. Η ασφάλεια που μας παρέχει το όριο αυτό είναι απαραίτητη προκειμένου να αφεθούμε ελεύθεροι να βυθιστούμε στην νεα αυτή πραγματικότητα.



Σκηνή από την ταινία "Avatar"

4. Από την πραγματικότητα στην εικονική πραγματικότητα, και από την εικονική πραγματικότητα στην πραγματικότητα

Καθώς οι άνθρωποι εμβυθίζονται όλο και πιο συχνά σε όλο και πιο πειστικούς εικονικούς κόσμους φτάνουν όχι μόνο να συλλαμβάνουν την πραγματικότητα μέσα από τους φακούς της εικονικής πραγματικότητας, αλλά και να τη βιώνουν ως πραγματικότητα. Ο φανταστικός κινηματογράφος αποτελεί ένα όλο και μεγαλύτερο ποσοστό των παραγωγών, και οι ταινίες που δεν χρησιμοποιούν ειδικά εφέ είναι όλο και λιγότερες. Στην ταινία επιστημονικής φαντασίας *Avatar*,⁷⁵ όπως και σε πλήθος άλλων κινηματογραφικών ταινιών τέτοιου είδους, τα άβαταρ –ανθρωπόμορφα όντα- σχεδιασμένα ψηφιακά στη βάση σαρώσεων (scans) πραγματικών ηθοποιών κινούνται (movement capture devices). Αυτό, προφανώς, βοήθησε τα avatars να κινούνται με "φυσικό" τρόπο. Οι κινήσεις, όμως των κασκαντέρ (που έχουν πολύ μεγαλύτερες ικανότητες κίνησης από τους συνηθισμένους ηθοποιούς (αυτών στον οποίων τη μορφή βασίστηκε ο σχεδιασμός των avatars) ήταν εμπνευσμένες από την κίνηση των καρτούν και των κόμικς. Η πραγματικότητα συμπλέκεται όλο και πιο πολύ με την εικονική πραγματικότητα...

Η συνύπαρξη των δυο κόσμων είναι πια όλο και πιο συχνή. Η εικονική πραγματικότητα αρχικά χρησιμοποιεί στοιχεία της πραγματικότητας, όμως από εκεί και πέρα απελευθερώνεται, δημιουργώντας μια πολλαπλότητα και παράγοντας νέες εικόνες μορφές και στην συνέχεια επιστρέφει στην πραγματικότητα στοιχεία και χαρακτηριστικά της.

Η εικονική πραγματικότητα φτάνει στο σημείο να υποκαθιστά την ίδια την πραγματικότητα. Μια «πραγματικότητα» που δεν είναι πραγματικότητα, μια «πραγματικότητα» που είναι μια

75 Το Avatar είναι ένα Αμερικανικό επικό φιλμ επιστημονικής φαντασίας, σε σκηνοθεσία, σενάριο και συμπαραγωγή James Cameron.

απλουστευμένη πραγματικότητα (δηλαδή μια πραγματικότητα που της λείπει κάτι) ενεργοποιεί το αίσθημα της ανεπαρκείας και του παράξενου.



Η επιδερμίδα που εφάρμοσε η καλλιτέχνης Stephanie Voegele στο σώμα της θυμίζει το φόρεμα που φόραγε στο μυθιστόρημα του Stanislaw Lem «Solaris» (1961) η Rheya – το «φάντασμα». Το φόρεμα της παρέμενε ίδιο σε όλη την ιστορία και αποτελούσε μέρος της, καθώς δεν είχε φερμουάρ και κουμπιά. Αποτελούσε ένα στοιχείο που θα βοηθούσε τον ήρωα και επιβάτη του διαστημόπλοιου «Προμηθέας» να καταλάβει αν είναι η Rheya αληθινή ή φανταστική οντότητα. Παρομοίως στο υπόδημα του Bart Hess διακρίνουμε αυτή την φανταστική νότα όπου δεν διαχωρίζουμε το σώμα από το αντικείμενο.

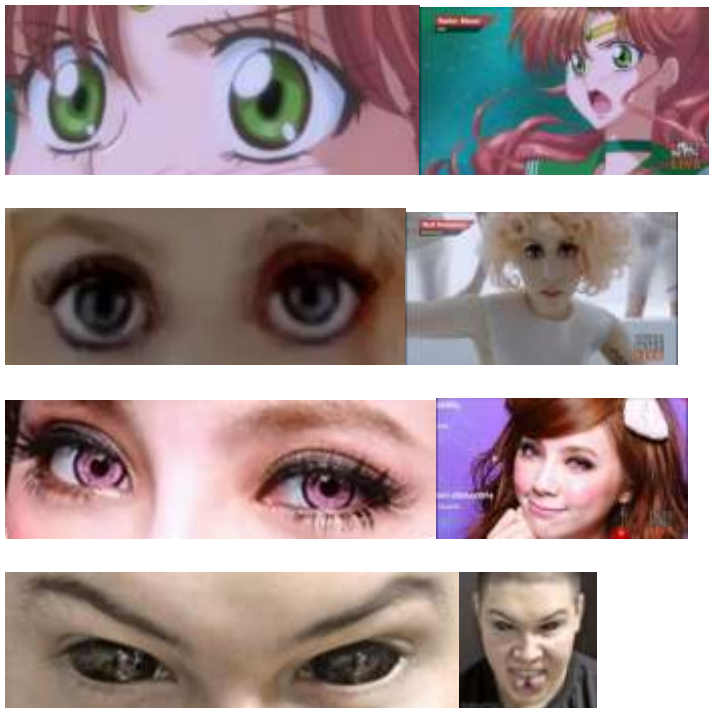


«Τα ματια είναι καθρεφτης της ψυχής», επισημαίνει ο J. Berger.⁷⁶ Ο Tim Barton στην ταινία του Big Eyes μας διηγείται την ιστορία μιας ζωγράφου που απεικονίζει την κόρη της με μεγάλα μάτια. Ο σκηνοθέτης προσπαθεί να απεικονίσει, με τη βοήθεια της τεχνολογίας, τον τρόπο που έβλεπε η ζωγράφος τους ανθρώπους: τους έβλεπε με μεγάλα μάτια, και αυτό απέδιδε, «ρεαλιστικά» με τη ζωγραφική της.

⁷⁶ Berger, John, Η εικόνα και το βλέμμα, Αθήνα 1972.



Απώτερη πηγή έμπνευσης για τα «μεγάλα μάτια» ήταν ίσως τα γιαπωνέζικα κόμικς manga τα οποία άρχισαν να κυκλοφορούν το 1938.⁷⁷ Τα manga γνώρισαν μεγάλη επιτυχία και στη Δύση, έγιναν ιδιαίτερα δημοφιλή,⁷⁸ και έγιναν συχνά πρότυπο, ειδικά μετά το βίντεο-κλιπ της Lady Gaga “bed romance”. Σε αυτό, τα μάτια της δημοφιλούς τραγουδίστριας είναι παρόμοια με τα εκείνα που συχνά εμφανίζονται στα manga. Εξ άλλου, τώρα πια, δίνονται οδηγίες στο διαδίκτυο με tutorial για μακιγιάζ ώστε το πρόσωπο να αποκτά όψη ηρωίδων των manga.⁷⁹ Τέτοια μεγάλα μάτια τα συναντάμε πλέον καθημερινά στο πραγματικό χώρο, γύρω μας. Η νέα αυτή μόδα της ανοίκειας εμφάνισης που μας έρχεται από «άλλους κόσμους» σοκάρει ακόμα περισσότερο με την μόνιμη παραμόρφωση της εμφάνισης που δεν έχει πια μόνο σκοπό την αισθητική «διόρθωση» ή «βελτίωση».



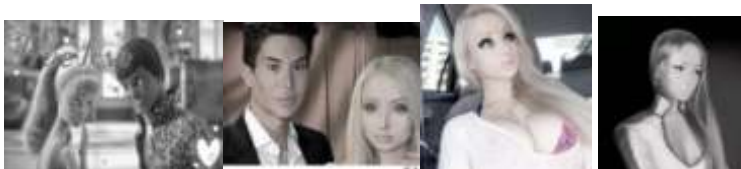
⁷⁷ Frederik L. Schodt, Osamu Tezuka, Manga! Manga!: The World of Japanese Comics, Kodansha 1983. Manga

⁷⁸ Το 2011, 40% των κόμικς που δημοσιεύτηκαν στην Γαλλία ήταν manga. Το 2013, υπήρχαν 41 εκδότες manga στη Γαλλία και, μαζί με άλλα ασιατικά κόμικς, τα manga αντιπροσώπευαν το 40% των νέων κόμικς που δημοσιεύονταν στη χώρα αυτή, ξεπερνώντας για πρώτη φορά ακόμη και τα Γαλλοβελγικά κόμικς (Brigid Alverson, “Strong French Manga Market Begins to Dip”, Publishers Weekly, February 12, 2014. Πρόσβαση December 14, 2014). Στις ΗΠΑ οι πωλήσεις manga μειώθηκαν κατά 35% ανάμεσα στο 2010 και 2012, αλλά η συμμετοχή στις εκδηλώσεις Γιαπωνέζικης Ποπ Κουλτούρας συνέχισε να μεγαλώνει (Brigid Alverson, “Manga 2013: A Smaller, More Sustainable Market”, Publisher’s weekly, April 05, 2013.

⁷⁹ Χαρακτηριστικά, βλέπουμε την μεταμόρφωση μιας κοπέλας σε ηρωίδα manga μέσα σε 6 λεπτά



Ο άνδρας και η γυναίκα που άλλαξαν τα σώματά τους για να γίνουν Barbie και Ken του πραγματικού κόσμου δεν τα πήγαν πολύ καλά μεταξύ τους. Οι δυο τους συναντήθηκαν σε μια φωτογράφιση και δεν υπήρξε έρωτας με την πρώτη ματιά. Αντίθετα, ο Justin Jedlica και η Valeria Lukyanova άρχισαν να προσβάλλουν ο ένας τον άλλο για τα υπερβολικά "πλαστικά" σώματά τους.





Valeria Lukyanova. Η παρουσία της Valeria Lukyanova στον φυσικό χώρο μας δημιουργεί ένα κενό και μας τρομαζει

Αν στην πραγματικότητα υιοθετήσουμε χαρακτηριστικά που συνηθίζονται στην εικονική πραγματικότητα, τότε μπορεί να δημιουργήσουμε μεγάλη σύγχυση, συγκρίσιμη με αυτή στην οποία υποκείμεθα όταν αντικρίζουμε την Valeria Lukyanova, τη γυναίκα που θέλησε να γίνει η “Barbie” του πραγματικού κόσμου. Το ερώτημα είναι αν η υιοθέτηση, στην πραγματικότητα, και στην αρχιτεκτονική ιδιαίτερα, χαρακτηριστικών που προέρχονται εμφανώς από την εικονική

πραγματικότητα οδηγεί σε μια αποδομητική αντίληψη της πραγματικότητας (και του χώρου) στην οποία δεν υπάρχει καμιά βεβαιότητα.



Θα απολογούμασταν, άραγε, για την κακοποίηση μιας κούκλας (κούκλα ή οποία δεν θα μαρτυρούσε τα «μυστικά» μας), ή μια φιγούρα την οποία θα σκοτώναμε με ευκολία στο video-game; Θα άλλαζε το νομικό καθεστώς άραγε η θα αλλάζαμε σε βάθος, κάνοντας ισότιμες τις σκέψεις με τις πράξεις;

ΤΟ ΑΝΟΙΚΕΙΟ

Η μίξη της εικονικής πραγματικότητας με την πραγματικότητα μπορεί να μας δημιουργήσει τα αισθήματα εκείνα της που ανήκουν στην ευρύτερη κατηγορία του ανοίκειου.

Το 1919 ο Sigmund Freud έφερε στο προσκήνιο την έννοια αυτή, την οποία ταύτισε με το παράξενο το οποίο βιώνουμε μέσα στο οικείο.⁸⁰ Για τον Freud το ανοίκειο είναι μια - ήπια - μορφή άγχους, σχετική με ιδιαίτερα φαινόμενα στην πραγματική ζωή και με συγκεκριμένα θέματα στην τέχνη, και

⁸⁰ Sigmund Freud, "Das Unheimliche", *Imago. Zeitschrift für Anwendung der Psychoanalyse auf die Geisteswissenschaften V* (1919), 297-324. Ο κείμενο του Freud είναι μια άμεση απάντηση στο άρθρο του ψυχιάτρου Ernst Jentsch's "Über die Psychologie des Unheimlichen".

ειδικά στην φανταστική λογοτεχνία. Παραδείγματα τέτοιων φαινομένων ή λογοτεχνικών θεμάτων είναι οι διπλές, παράξενες επαναλήψεις, η παντοδυναμία της σκέψης, (δηλαδή η ιδέα ότι οι επιθυμίες και οι σκέψεις επαληθεύονται), η σύγχυση μεταξύ εμψύχων και αψύχων, και άλλες εμπειρίες σχετιζόμενες με την τρέλα, με προλήψεις, ή με τον θάνατο.⁸¹

Ο Jacques Lacan επίσης χρησιμοποίησε την έννοια του ανοίκειου για να εξηγήσει τη φύση του άγχους και του φόβου.⁸² Ο Lacan παραπέμπει στο έργο του Guy de Maupassant "Le Horla" 1887: ένας άνδρας ξαφνικά βλέπει την πλάτη του στον καθρέφτη. Η πλάτη του υποκειμένου, βέβαια, είναι εκεί, αλλά δεν μπορεί να τη αντικρύσει το βλέμμα του. Εμφανίζεται ως ξένο αντικείμενο, έως ότου το υποκείμενο καταλάβει ότι είναι η δική του πλάτη. Εδώ κατά τον Lacan δεν υπάρχει γνωσιακή αναντιστοιχία, αλλά το γεγονός ότι βρισκόμαστε σε ένα πεδίο που δεν γνωρίζουμε πως να ξεχωρίσουμε το καλό από το κακό, την ευχαρίστηση από το δυσάρεστο. Και αυτό είναι το "σημείο" του άγχους: το "σημείο" του πραγματικού ως μη απομειούμενου σε οποιοδήποτε σημαίνον.⁸³

Το παιχνίδι ανάμεσα στην αναπαράσταση του πραγματικού και το ίδιο το πραγματικό είναι ελκυστικό. Οι κούκλες ακριβώς επειδή εμπεριέχουν το ανοίκειο, και δεν είναι ολοκληρωμένες, είναι μαγνήτες της προβολής που επιθυμητού με ένα μεταφυσικό τρόπο όπως εκείνος της μεταφοράς.

“Ανοίκειο είναι κάτι που έπρεπε να μείνει μυστικό και κρυμμένο αλλά έχει έρθει στο φως”⁸⁴.

Εφ’ όσον η εικονική πραγματικότητα είναι μια μεταφορά της πραγματικότητας -και γι’ αυτό τον λόγο μας είναι πολύ οικεία- μας γίνεται ανοίκεια όταν διαπιστώνουμε ότι παρ’ όλα αυτά δεν είναι πραγματικότητα. Το ανοίκειο μας δημιουργεί έντονα συναισθήματα καθώς αφ’ ενός μας απωθεί αλλά αφ’ ετέρου μας ελκύει και μας γοητεύει. “Οι άνθρωποι πληρώνουν για να φοβηθούν” ειπε ο Hitchcock.⁸⁵

Το ανοίκειο μπορεί να προκύπτει στην γκρίζα περιοχή ανάμεσα στην κυριολεξία και τη μεταφορά. Δεν υπάρχει κάτι ανοίκειο όταν στην αγγλική έκφραση game over το over το καταλάβουμε κυριολεκτικά,⁸⁶

Ο Masahiro Mori, καθηγητή της ρομποτικής στο Ινστιτούτο τις Τεχνολογίας στο Πανεπιστήμιο του Τόκιο, μας βοηθήσει να κατανοήσουμε αυτό το μηχανισμό όπως αυτός εκδηλώνεται με το περίεργο

⁸¹ Anneleen Masschelein, “A Homeless Concept; Shapes of the Uncanny in Twentieth-Century Theory and Culture”, *Image and Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative - ISSN 1780-678X, Issue 5. The Uncanny*, January 2013.

⁸² πχ. στο σεμινάριό του του 1962–1963 "L'angoisse" ("Άγχος").

⁸³ Η ανάλυση αυτή οφείλεται στον A. Vidler, *The Architectural Uncanny* (1994), 224.

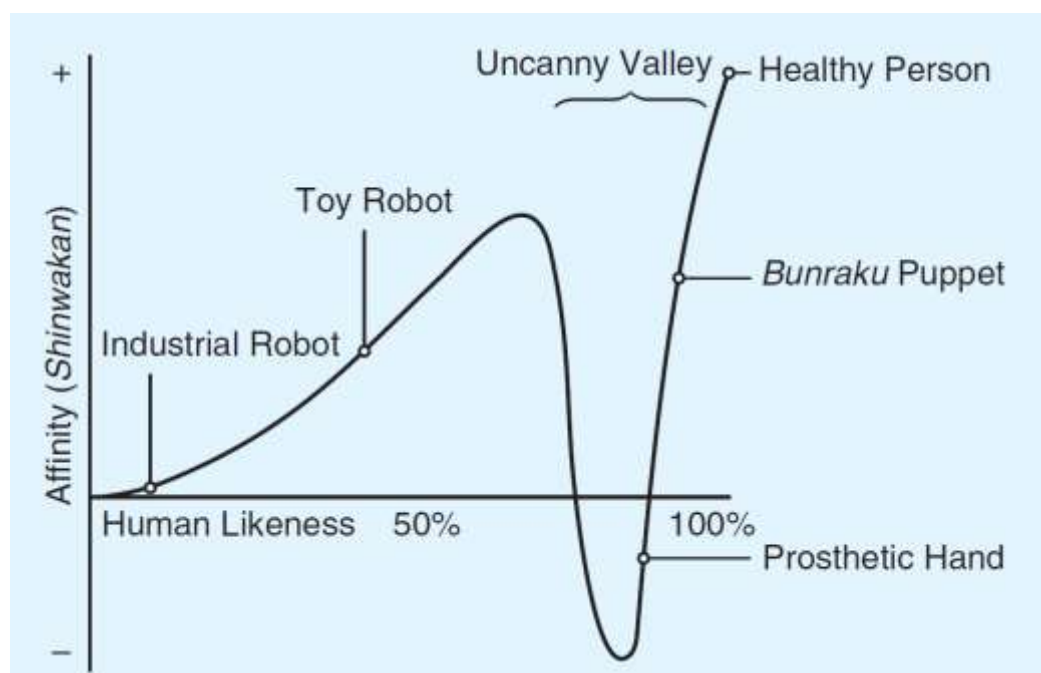
⁸⁴ Freud, Sigmund. “The uncanny” (1919), in *The standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, 24 vols. London: Hogarth Press, 1955 σ.241

⁸⁵ Alfred Hitchcock σε συνέντευξη του 1972 στη δημοσιογράφο Pia Lindstrom και στο ιστορικό του κινηματογράφου William Everson, <http://digitaldeconstruction.com/alfred-hitchcock-masters-cinema-complete-1972-interview/#.U1p3Z8Z63el>

⁸⁶ Το παράδειγμα από το κείμενο του George Lakoff "Over".

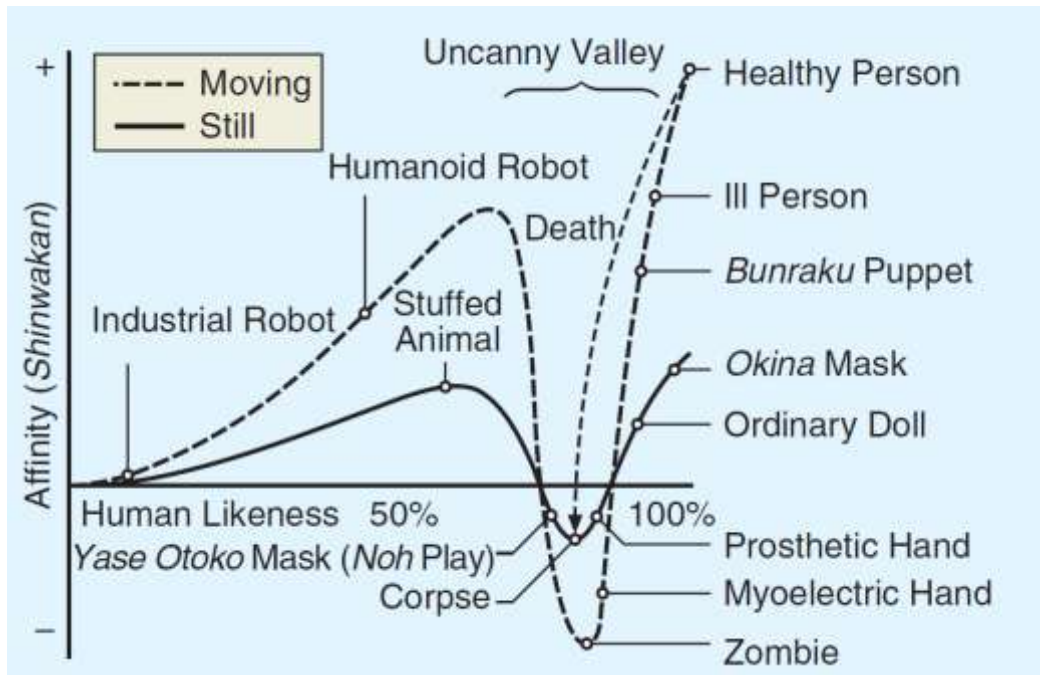
κενό, την περίεργη εντύπωση που μας προκαλούν τα παραδείγματα όπως εκείνα της Valeria Lukyanova.

Ο Mori παρατήρησε τις αντιδράσεις ανθρώπων όταν αυτοί βρισκόταν αντιμέτωποι με ρομπότ με ανθρώπινη εμφάνιση. Όσο πιο πολύ πλησίαζε η εμφάνιση των ρομπότ αυτή των ανθρώπων, τόσο η αντίδραση των ανθρώπων ήταν θετική. Οι άνθρωποι είναι συνηθισμένοι με τέτοιου είδους γραμμικές συναρτήσεις: για παράδειγμα, όσο διαρκεί η επιτάχυνση ενός αυτοκινήτου, τόσο πιο γρήγορα κινείται αυτό. Όσο πιο πολύ χρόνο διανύουμε περπατώντας σε ένα οριζόντιο δρόμο, τόσο πιο πολύ απομακρυνόμαστε από την αφετηρία μας. Όμως, όσον αφορά στην ομοιότητα των ρομπότ με τους ανθρώπους, από κάποιο σημείο και μετά, όταν τα ρομπότ έχουν μοιάσει πάρα πολύ με ανθρώπους αλλά όχι εντελώς – με μάτια που έχουν παράξενα χρώματα, με κινήσεις που έχουν κάτι το αφύσικο- τη θέση της αποδοχής παίρνει μια έντονη απώθηση. Όταν ξεπεραστεί αυτό το σημείο και το ρομπότ γίνει απaráλλακτο με άνθρωπο, τότε η θετική αντίδραση επανέρχεται και στη συνέχεια κορυφώνεται. Η απότομη μεταλλαγή από θετική σε αρνητική αποδοχή και πάλι σε θετική ονομάστηκε από τον Mori uncanny valley όπως έγινε γνωστή στην αγγλική της μετάφραση.⁸⁷

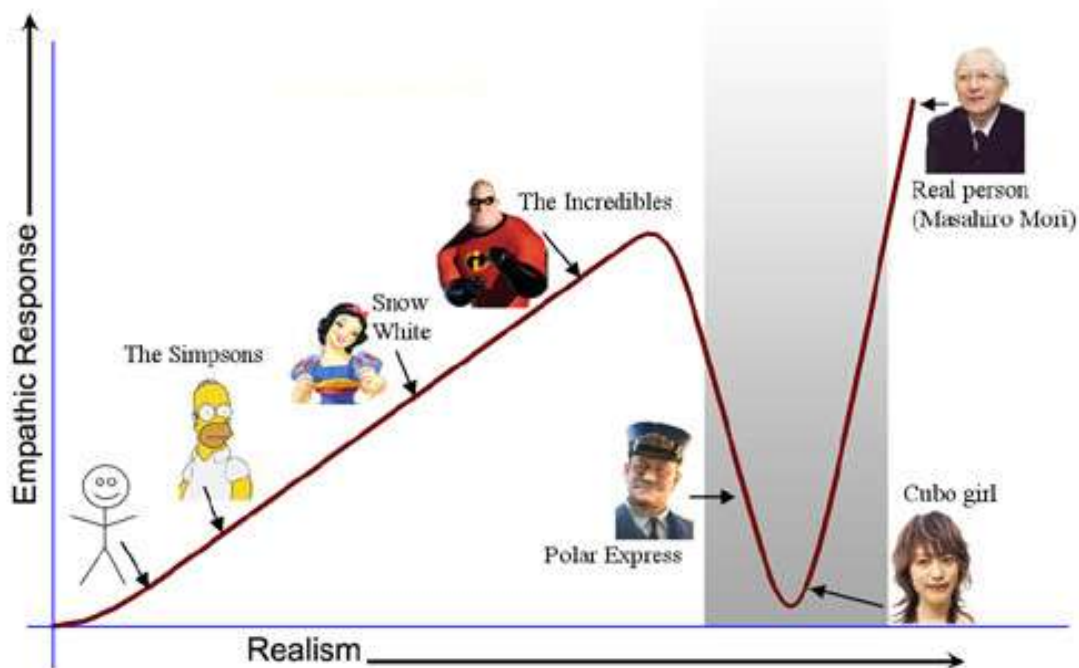


Το γραφήμα αναπαριστά την uncanny valley, τον προτεινόμενο από τον Mori συσχετισμό της ομοιότητας ενός ρομπότ προς τον άνθρωπο και της οικειότητας που αισθάνεται ο παρατηρητής που βλέπει το ρομπότ.

⁸⁷ Mori, M., "The uncanny valley", *IEEE Robotics & Automation Magazine*, 19(2), 1970, 98–100.



Η παρουσία κίνησης κάνει πιο απότομες τις καμπύλες στην uncanny valley. Το ίχνος του βέλους αναπαριστά τον ξαφνικό θάνατο ενός υγιούς προσώπου.



Η παραπάνω εικόνα απεικονίζει με απλό τρόπο τη θεωρία του Mori. Αρχικά, όσο πιο πολύ μοιάζουν οι χαρακτήρες με πραγματικούς ανθρώπους, τόσο πιο οικείοι μας είναι. Οι Simpsons μας είναι πιο οικείοι από την απλή φιγούρα με το στρογγυλό κεφαλι και τις γραμμές για σώμα, χέρια και πόδια. Η Χιονάτη μας είναι πιο οικεία από τους Simpsons. οι Incredibles πιο οικείοι από τη Χιονάτη. Όμως όταν φτασούμε σε ένα επίπεδο ομοιότητας, όταν δηλαδή οι χαρακτήρες είναι πολύ κοντά στους πραγματικούς ανθρώπους, αλλά μόνο με μικρές (αλλά ευκρινείς) διαφορές, τότε μας δημιουργείται η αίσθηση του ανοίκειου. Έτσι, ο εισπρακτορας στο Polar Express που μοιαζει με πραγματικό άνθρωπο, εκτός από τα μάτια του που έχουν μια περίεργη λάμψη, μας είναι πολύ λιγότερο οικείος και πό τους Incredibles και από τη Χιονάτη. Ακόμη πιο ανοίκεια μας είναι το Cubo Girl. "Όταν ο χαρακτήρας γίνει καθ' όλα όμοιος με πραγματικό άνθρωπο (ή στην περίπτωση πραγματικού ανθρώπου), η οικειότητα επιστρέφει. Γράφημα του Chris Landreth



Σε αυτό το πείραμα οι φιγούρες του "Ανθρωποσύννεφου" έχουν και τη μορφή του φυσικού ανθρώπου. Οι κινήσεις τους, επίσης, είναι αυτές φυσικών ανθρώπων, έτσι όπως καταγραφεί από μηχανήματα σύλληψης κίνησης (*motion capture*). Οι εσυνειδητές μικροατέλειες που προκύπτουν από την υστέρηση της κίνησης του "σκελετού" ορισμένων από τις φιγούρες σε σχέση με το "σώμα" τους, δημιουργεί την αίσθηση του ανοίκειου.



Ο David Bowie. Το χρώμα του αριστερού ματιού και η μονίμως διεσταλμένη κόρη είναι αποτέλεσμα τραυματισμού σε έναν καθγά. Κάτω, η ομοερωτική εικόνα του τραγουδιστή από το εξώφυλλο του δίσκου *Aladdin Sane*, <http://i.guim.co.uk/static/w-620/h--/q-95/sys-images/Observer/Columnist/Columnists/2011/10/18/1318938088403/David-Bowie2-007.jpg>



Η φύση του ανοίκειου

Κάπου στη θάλασσα ήταν ένα κύμα το οποίο αγαπούσε πολύ ένα βράχο. Τριγύρναγε γύρω του και χτύπαγε πάνω του, τον αγκάλιαζε με τα λευκά του χέρια, αναστέναζε, έκλαιγε και το ικέτευε να του έρθει να του παραδοθεί. Έτσι για πολύ καιρό. Μια μέρα ο βράχος αφέθηκε και έπεσε στην αγκαλιά του κύματος. Ξαφνικά ο βράχος δεν ήταν διαθέσιμος για παιχνίδια, για φιλιά και για την λαχτάρα και την λατρεία... Ήταν μόνο ένα κομμάτι πέτρας στον πάτο της θάλασσας. Το κύμα αισθάνθηκε εξαπατημένο και έτρεξε να ψάξει έναν άλλο βράχο. Erich Maria Remarque.⁸⁸

⁸⁸ Erich Maria Remarque *Arc de Triomphe*, 1945, 42 (στα γερμανικά ο βράχος είναι αρσενικό και το κύμα θηλυκό)

Αν όπως λέει ο Μάρκες οι δυστυχημένοι έρωτες μας αφήνουν μια γεύση σαν τα πικραμύγδαλα, τότε οι μη πραγματοποιημένοι, ανεκπλήρωτοι, έρωτες μένουν πάντα μια έντονη ιστορία. Αν ο Ρωμαίος και η Ιουλιέτα στο τέλος "ζούσαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα" προφανώς η ιστορία τους δεν θα είχε την ένταση και το έργο που την περιέγραφε την επιτυχία που είχε. Ο Erich Fromm μιλάει για ανθρώπους οι οποίοι βρίσκονται συνέχεια στην προσπάθεια να κατεδαφίσουν τον τοίχο ανάμεσα σε δυο αγνώστους και μόλις αυτό γίνει ψάχνουν για νέο άγνωστο προκειμένου να ξανασπάσουν τον τοίχο...



Ψηφιακή σκηνογραφία για την παράσταση της Caroline Marcadés, *Champs de guerre, chants d'amour, d'après roméo et juliette de Shakespeare*, πράξη iii, σκηνή 5, Le Conservatoire national supérieur d'art dramatique, Ιανουάριος - Απρίλιος 2014. (Φωτογραφία Nora Demjaha)

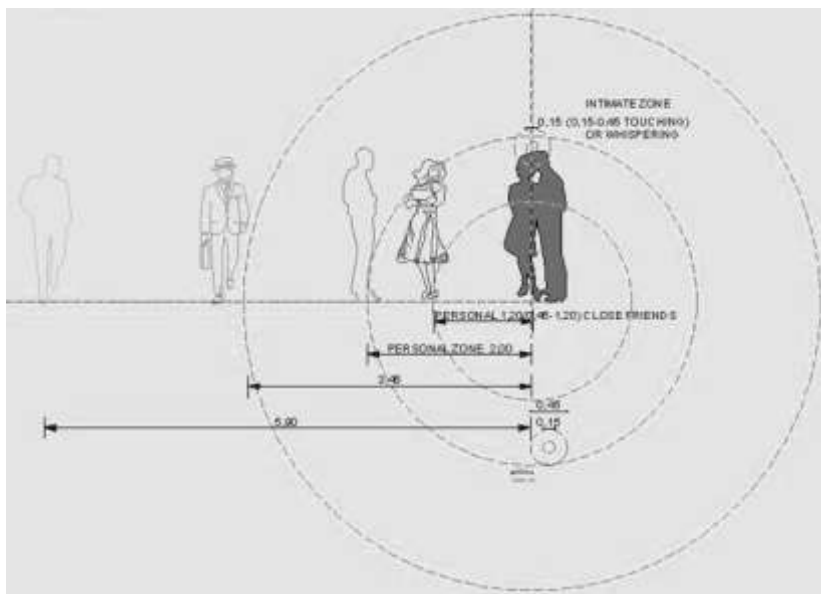
Το ανοίκειο κατοικεί στην γκρίζα αόρατη περιοχή που βρίσκεται ανάμεσα στο οικείο και το ξένο, το πραγματικό και το φανταστικό. Το αίσθημα του ανοίκειου παρουσιάζεται καθώς μικραίνει η απόσταση ανάμεσα στο πραγματικό και το μη πραγματικό.



Ιστορίες φτιαγμένες από γλυκά νόστιμα υλικά. Τα παιχνίδια παίρνουν ένα νέο ρόλο: δαγκώνουμε τη στέγη και την πόρτα, χωνεύουμε την Barbie. Μας δίνει αυτό μια αίσθηση ότι τρώμε το κατοικίδιό μας ή δεν μας νοιάζει, όπως όταν μασάμε ένα κομμάτι μαγειρεμένο μοσχαρίσιο κρέας;

Ο ψυχίατρος Ernst Jentsch συνέδεσε το ανοίκειο συναίσθημα με το άγχος και το φόβο που προκαλεί η έλλειψη προσανατολισμού, η είσοδος ενός νέου εισβολέα ο οποίος μπορεί να είναι ένας ανθρώπου ένα αντικείμενο ή ένα γεγονός, σε έναν κόσμο που θεωρείται γνωστός από παλιά.⁸⁹

Όσο μας έλκει να περάσουμε τη γραμμή ανάμεσα σε αυτούς τους κόσμους, όταν βρεθούμε στην "απέναντι" μεριά, παγώνουμε. Όπως συμβαίνει με όλα τα ζωντανά όντα, έτσι και οι άνθρωποι έχουν τον προσωπικό τους χώρο.



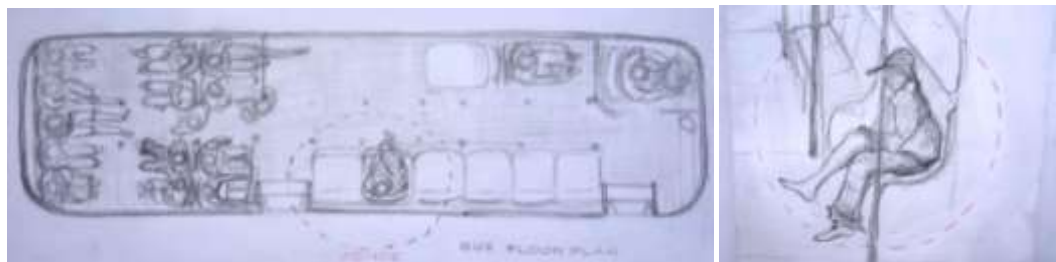
Προσωπική εικονογράφηση του "προσωπικού χώρου" με βάση την μελέτη του S.Hall. Η έννοια του προσωπικού χώρου συνδέεται με την έννοια του οικείου και του ανοίκειου. Στην εικόνα βλέπουμε το όριο του προσωπικού χώρου ανάμεσα σε "υγιείς φυσιολογικούς" ανθρώπους. Έχει ενδιαφέρον ότι αυτός ο χώρος διαφέρει ανάλογα με το περιβάλλον αλλά και το φύλο και ψυχική υγεία του ατόμου.

Η μίξη μιας φαντασίωσης (δηλαδή μιας εικονικής πραγματικότητας) με την πραγματικότητα εντείνει τα συναίσθηματα. Όταν ένας έρωτας, για παράδειγμα, που τον ζούμε στο μυαλό μας, γίνεται πραγματικότητα, είναι πιο έντονος. Το ίδιο και ένας φόβος που έχει αναπτυχθεί στο μυαλό μας: όταν τα γεγονότα που φοβόμασταν λάβουν πράγματι χώρα, τότε ο φόβος μας είναι ακόμη μεγαλύτερος,

⁸⁹ "Το 'χάνομαι' σημαίνει ότι ανάμεσα σε εμάς και τον χώρο δεν υπάρχει μόνο μια σχέση κυριαρχίας, ελέγχου από πλευράς του υποκειμένου, αλλά και την πιθανότητα ο χώρος να μας εξουσιάζει. Υπάρχουν στιγμές στη ζωή μας που μαθαίνουμε πως να μαθαίνουμε από τον χώρο γύρω μας.... Δεν είμαστε πια ικανοί να δίνουμε μια αξία, μια σημασία στην πιθανότητα να χαθούμε. Το να αλλάζουμε τόπους, να εξοικειωνόμαστε με διαφορετικούς κόσμους, να εξαναγκάζομαστε συνεχώς να αναδημιουργούμε σημεία αναφοράς είναι αναζωογονητικό σε φυσικό επίπεδο, αλλά σήμερα κανείς δεν θα συνιστούσε μια εμπειρία. Στους πρωτόγονους πολιτισμούς, από την άλλη, αν κάποιος δεν χαθεί ποτέ, δεν ενηλικιώνεται. Και αυτό συμβαίνει στην έρημο, στο δάσος, σε μέρη δηλαδή που είναι μηχανές μέσω των οποίων κανείς αποκτά άλλου είδους συνείδηση." Franco La Cecla, Pedersj, *l'uomo senza ambiente*, Laterza, Bari 1988.

“όπως όταν κάτι που μέχρι στιγμής θεωρούσαμε φανταστικό εμφανίζεται ως πραγματικό, ή όταν ένα σύμβολο επενδύεται με όλες τις δυνατότητες και το νόημα του συμβολιζόμενου”⁹⁰.

Τον γκρίζο μπερέ του τον είχε γερμένο τολμηρά κάπως στο αυτί, και κάτω απ τη μασχάλη του είχε ένα μπαστούνι με μαύρη λαβή με τη μορφή σγουρόμαλλου σκυλιού. Έδειχνε να' ναι σαράντα χρονών και πάνω. Το στόμα του ήταν περίεργα στραβό. Καλοξυρισμένος. Μελαχρινός. Το δεξί του μάτι μαύρο, το αριστερό, άγνωστο γιατί, πράσινο. Μαύρα φρύδια, αλλά το ένα πάνω από το άλλο. Με λίγα λόγια, ξένος.⁹¹



Προσωπικά σκίτσα από παρατηρήσεις συμπεριφοράς σε αστικό λεωφορείο της Πάτρας. Ο άνθρωπος στο δεξιά σκίτσο ήταν ένας από δυο επιβάτες του λεωφορείου που ήταν ήδη μέσα όταν μπήκαν δεκάδες φοιτητές. Παρόλο που δεν αποτελούσαν μια παρέα, όλοι συμφώνησαν και κάθισαν μακριά από τον ξιπόλητο μετανάστη.

Η άγνωστη γλώσσα, που όμως νιώθω την ανάσα της, τον συγκινησιακό αερισμό της, κοντολογίς την αγνή της σημαντικότητα, μου προκαλεί καθώς μετακινούμαι, έναν ελαφρό ίλιγγο, με παρασύρει μέσα στο τεχνητό της κενό, που δημιουργείται μόνο για μένα: ζω στον ενδιάμεσο χώρο, απαλλαγμένος από πλήρη αίσθηση.⁹²

Το ανοίκειο υπάρχει ακόμα και αν βρισκόμαστε ανάμεσα σε "όμοιους" μας ανθρώπους, πόσο μάλλον σε "ξένους" 'άλλης προσέλευσης, με άλλη γλώσσα, άλλη κουλτούρα αλλά και πόσο ανοίκειο υπάρχει σε μια "άλλη" καινούρια πόλη⁹³. Που όσο και να το βρίσκουμε συναρπαστική, άλλο τόσο νιώθουμε ανασφάλεια, ότι θα μας "κοροϊδέψουν" κλπ. Βέβαια η κορύφωση του ανοίκειου που μπορεί να βιώσει κανείς είναι όταν σε γνωστό περιβάλλον ανακαλύψει άγνωστα πράγματα, όταν βρεθεί στο σπίτι του, αλλά εκεί κατοικούν κάποιοι "άλλοι" άνθρωποι:

Προϋπόθεση του ανοίκειου είναι το οικείο

⁹⁰ Freud, Sigmund. "The uncanny" (1919), στο *The standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, 24 vols. London: Hogarth Press, 1955. p.217-252,251

⁹¹ Μιχαήλ Μπουλκακοφ, "Ο Ματιρ και η Μαργαριτα" σελ 11.

⁹² Roland Barthes, "Η επικράτεια των σημείων" σελ 18.

⁹³ Βλέπε μεταξύ άλλων Kristeva, Julia, *Strangers to ourselves*. New York: Columbia university press 1991(ελληνική έκδοση *Ξένοι μέσα στον εαυτό μας*, Scripta, Αθήνα 2011).

Το ανοίκειο δε δημιουργείται εκ του μηδενός. Προϋπόθεση του ανοίκειου, όπως επισήμανε ο Freud είναι το οικείο. Με την εμπύθιση στον εικονικό χώρο επιτυγχάνεται η οικειότητα, το δέσιμο και η χαλάρωση στο χώρο. Τότε ευκολότερα γεννιέται και η απώθηση με εισβολή του διαφορετικού. Ένα παρελθόν που μας είναι πολύ οικείο και πολύ ζωντανό μας δημιουργεί το αίσθημα του ανοίκειου όταν διαπιστώσουμε ότι δεν μπορούμε να το "αγγίξουμε". Αντίθετα, ένα μακρινό παρελθόν, που το γνωρίζουμε εξ αποστάσεως (πχ την εποχή του Παρθενώνα) δεν μας δημιουργεί ποτέ αυτή την αίσθηση του ανοίκειου, μιας και είμαστε βέβαιοι εξ αρχής για την απόσταση που μας χωρίζει από αυτό.

Εφ'όσον η εικονική πραγματικότητα είναι μια μεταφορά της πραγματικότητας -και γι'αυτό τον λόγο μας είναι πολύ οικεία- μας γίνεται ανοίκεια όταν διαπιστώνουμε ότι παρ' όλα αυτά δεν είναι πραγματικότητα.



Μεταφορά μέσω της μνήμης. Όταν ένα αντικείμενο φέρνει κοντά διάφορα γεγονότα ή χρονικές στιγμές που απέχουν μεταξύ τους. Εδώ ένα γηροκομείο στο Sarajevo που ολοκληρώθηκε το 1992, αλλά δεν πρόλαβε να κατοικηθεί από ανθρώπους. Τώρα, είκοσι χρόνια μετά τον πόλεμο, κατοικείται από δέντρα και χορτάρια. (φωτογραφία Nora Demjaha 2014).

Στους χώρους όπου βιώσαμε τραυματικές εμπειρίες είμαστε πάντα πιο επιλεκτικοί. Ο Freud γράφει για τη νοσταλγία για ένα συγκεκριμένο ή πολλές φορές άγνωστο μέρος που μοιάζει οικείο, η οποία

όμως μπορεί να μετασχηματιστεί για άγνωστους λόγους και να οδηγήσει στην αίσθηση ανοίκειου κατά τη διάρκεια των ονείρων.

Το παρελθόν είναι κάτι που το βλέπουμε ζωντανά αλλά δεν μπορούμε να το αγγίξουμε:



Nostalgija Sarajevo: Στην αναπαράσταση του Σαράγεβο, διατηρώ τα όρια και τη διαφορά του πραγματικού, τωρινού, Σαράγεβο. Υπάρχει άρνηση της υιοθέτησης του καινούργιου λόγω της μόνιμης παρουσίας του ανοίκειου. Επίσης η δυνατότητα πλοήγησης μας, η κίνηση στο χώρο, μας φέρνει κοντά, ακούμε γνωστές φωνές, ψιθύρους, το χτύπημα του τηλεφώνου το οποίο ούτε μπορούμε να αγγίξουμε ούτε να το σηκώσουμε. Το ανοίκειο παράγεται συνήθως όταν η πραγματικότητα και η φαντασία συμπλέκονται.

Το ανοίκειο εντοπίζεται ως φόβος που οδηγεί πίσω σε κάτι που είναι ήδη γνωστό και από παλιά οικείο. Είναι γνωστό ότι στα θρίλερ συχνά το "τέρας" είναι ένα οικείο πρόσωπο. Το ανοίκειο κρύβεται σε καταστάσεις που έχουν απωθηθεί και επανέρχονται.



Στην ταινία του Wim Wenders *Paris, Texas*, στο χώρο που βρίσκεται η γυναίκα την οποία πληρώνει ο επισκέπτης να βλέπει και μιλάει υπάρχει μια ατμόσφαιρα με αντικείμενα που υπάρχουν συνήθως σε ένα σπιτάκι, όμως η γυναίκα που προσφέρει την απόλαυση είναι «άγνωστη»

Για το Heidegger το ανοίκειο είναι ένα χαρακτηριστικό του ανθρώπου που αναζητεί κάτι που δεν έχει: την εστία. Ο Heidegger υποστηρίζει ότι ο άνθρωπος είναι κατοικώντας και κατοικεί χτίζοντας το σπίτι του και καλλιεργώντας τη γη του σεβόμενος τους θεούς και έχοντας συναίσθηση της θνητότητάς του.⁹⁴ Αυτό που ήταν ο κανόνας παλιότερα, εδώ και δυόμισι αιώνες (από την αρχή της βιομηχανικής επανάστασης) είναι πια η εξαίρεση. Οι άνθρωποι είναι πια ανέστιοι.

Τα ξενοδοχεία είναι διακοσμητικά ολοκληρωμένα και υποτίθεται «τέλεια» ταχτοποιημένα από αόρατα φαντάσματα. Θα έπρεπε υποτίθεται να μπαίνουμε μέσα στο δωμάτιο, και σε μια έτοιμη συνθήκη να ξεκουραζόμαστε, να δουλεύουμε η σιδηήποτε. Παρ'ολο αυτά, όταν εγώ μπαίνω σε ένα δωμάτιο ξενοδοχείου, με παρατηρώ ότι το διακοσμή, αλλάζω θέσεις στα αντικείμενα, προσθέτω αντικείμενα, αλλάζω φωτισμό, μουσική. Φαίνεται ότι η προσωπική παρέμβαση, η χειρονομία, το καθιστά πιο οικείο.

Ο Anthony Vidler συνέδεσε την αρχιτεκτονική από τον 19ο αιώνα και μετά, και ιδίως την αρχιτεκτονική που ακολούθησε τον μοντερνισμό, με την "ανεστιότητα" ως χαρακτηριστική κατάσταση του σύγχρονου ανθρώπου.⁹⁵ Το "ανοίκειο" της αρχιτεκτονικής της εποχής μας αντανακλά, κατά τον Vidler, την κοινωνική και την ατομική απομόνωση, την αποξένωση, την έλλειψη κοινών σημείων αναφοράς των μελών της κοινότητας.

⁹⁴ Heidegger, Martin, *Κτίζειν, Κατοικείν, Σκέπτεσθαι* (1954), μτφρ. Γ. Ξηροπαίδης. Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον, 2008.

⁹⁵ Vidler, Anthony, *The architectural uncanny*, MIT Press 1992. Ο Vidler εξετάζει μεταξύ άλλων το έργο των Bernard Tschumi, Rem Koolhaas, Peter Eisenman, Coop Himmelblau, John Hejduk, Elizabeth Diller και Ricardo Scofidio, καθώς και σύγχρονων θεωρητικών του πολιτισμού και της πόλης.

Η αφαίρεση μας βοηθά να εστιάσουμε σε ένα ζήτημα, και άρα να το δούμε πιο καθαρά. Οι επιστήμες απομονώνουν κάποιες πτυχές της πραγματικότητας για να τις μελετήσουν σε βάθος. Στην τέχνη, επίσης, η αφαίρεση μας βοηθά να δούμε τον κόσμο πιο καθαρά, να δούμε την ουσία των πραγμάτων, και να μην παρασυρόμαστε από το πλήθος των οπτικών ερεθισμάτων που προσφέρει η πραγματικότητα -γι'αυτό και μας ανοίγει νέους ορίζοντες, τους οποίους συνήθως μας αποκρύπτει το πλήθος των πληροφοριών της καθημερινότητας που μας περιτριγυρίζει. Στα πραγματικά έργα τέχνης η αναπαράσταση είναι αφαιρετική αλλά δεν χάνει την μαγεία της, κρατάει την πολλαπλότητα:



V. Van Gogh Παλιές μπότες με κορδόνια, ένας από τους πολλούς πίνακες με αυτό το θέμα που ζωγράφισε ο Βαν Γκογκ.

Η τέχνη καθιστά ορατό το αόρατο ανασύροντάς το από την λήθη, λέει ο Heidegger. Ο σκοπός της τέχνης είναι η α-λήθεια.⁹⁶ Όταν κοιτάμε έναν πίνακα ξεχνάμε την εικόνα και σκεφτόμαστε την αληθινή ζωή. Κοιτώντας τον πίνακα του Βαν Γκογκ που εικονίζει φορεμένα παπούτσια ξεδιπλώνεται στα μάτια μας μια ιστορία. Τα παπούτσια είναι του αγρότη που δούλευε τη γη κοκ, ανασυσταίνοντας την πραγματικότητα αλλά χωρίς να γίνονται μονοδιάστατα.

Ο πίνακας αυτός του Kiefer προσφέρει μια δυνατή εμπειρία. Ανθρώπινη παρουσία δεν υπάρχει, τα παιδικά φορέματα απεικονίζουν την ανθρώπινη υπόσταση. Έχουμε αφαίρεση και ταυτόχρονα ενεργοποίηση της φαντασίας που αναπλάθει την πραγματικότητα με την εισαγωγή της οραματικής διαδικασίας και οντολογικής διαδικασίας.

⁹⁶ Martin Heidegger, *Η Προέλευση του έργου Τέχνης*, Αθήνα, Δωδώνη 1986 (Der Ursprung des Kunstwerkes, 1950)



Anselm Kiefer, *Lilith am Roten Meer* (Η Lilith στην Ερυθρά Θάλασσα), 1990 -- πραγματικά φορέματα επικαλυμμένα με μπογιά και άλλα υλικά.

Όταν όμως η αφαιρετική σύλληψη και αναπαράσταση του κόσμου απειλεί να υποκαταστήσει την πραγματικότητα, τότε προκύπτει το αίσθημα του ανοίκειου, όπως επεσήμανε και ο Mori.



Valeria Lukyanova



Pollocks Toy Museum, Λονδίνο

Στο κουτί με κομμάτια από κούκλες απο το *Pollocks Toy Museum* το ανοίκειο προκύπτει επειδή οι κούκλες έχουν κομμένα μελη, με αποτέλεσμα να μην μπορούμε να τις χρησιμοποιουμε για να προβάλλουμε σε αυτές το φίλο ή τη φίλη μας.

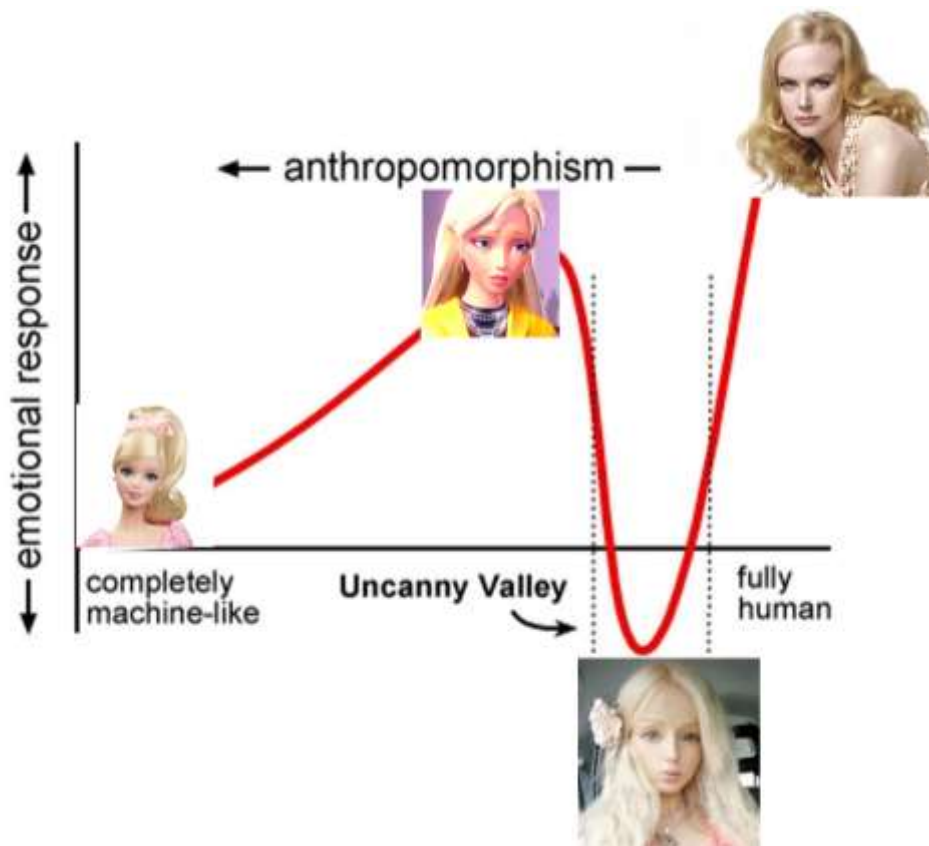
Και τι απέγιναν τα υπόλοιπα μελη τους... στα τέσσερα κεφάλια αντιστοιχούν περισσότερα μέλη...

Μας τρομαζει οτι και με εμας μπορεί να συμβεί το ίδιο, να μας διαμελίσουν με αυτόν τον τροπο. Το οτι είναι αθώες παιδικες φατσούλες μας τρομάζει ακόμη περισσότερο, γιατί αφ' ενός η αγνότητα δεν αποτελεί εμπόδιο στο να μας κακοποιήσουν και αφ'ετέρου γιατί η κακοποίηση αυτή γίνεται χωρίς λόγο (δεν είμαστε τέρατα). Η κακοποίηση των "καλών" κατά κάποιο τρόπο νομιμοποιείται.

Εφ' όσον η εικονική πραγματικότητα είναι μια μεταφορά της πραγματικότητας σε απλοποιημένη μορφή - μια αφαίρεση - (τον έρωτα τον περιγράφουμε ως ταξίδι και την πολιτική ως παρτίδα σκακιού), όταν ολοκληρωθεί η αποστολή μας, καταφέρουμε το στόχο μας και κάνουμε την κούκλα Barbie πραγματική, τότε παύουν να συμβαίνουν τα περισσότερα από όσα αναφέραμε πιο πάνω για τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνεται η εμβύθιση.

1. Διακόπτεται το "συνεχές γίνεσθαι", αφού έχει δοθεί μόνο μια ερμηνεία.
2. Αφαιρείται η δυνατότητα παρέμβασης, αφού το αποτέλεσμα είναι "οριστικό."
3. Παύει να υπάρχει μύθος, άρα δεν υπάρχει και η ασφάλεια που παρέχει ο μύθος.
4. Σταματά το όραμα/όνειρο όπως γίνεται στο τέλος της ανάγνωσης ενός μυθιστορήματος -άρα δεν υπάρχει πια και η δυνατότητα προβολής του επιθυμητού: αυτή η δυνατότητα υπάρχει σε μη τέλειες μορφές.
5. Δεν υφίσταται διεπαφή του πραγματικού με το μη πραγματικό. Η "αύρα" του πρωτοτύπου την οποία είχε αναλύσει ο Μπένγιαμιν στη μελέτη του για την τέχνη την εποχή της μηχανικής αναπαραγωγιμότητας του έργου τέχνης εξαφανίζεται. Η μαγεία καταστρέφεται.
- 5 Η αισθητική απόλαυση τίθεται σε αμφιβολία, αφού αλλάζουν τα κριτήρια του αξιολόγησης, πχ. ο κακός χαρακτήρας της "Barbie" υπονομεύει την καλή εμφάνισή της
- 6 Η ισορροπία απόκρυψης και αποκάλυψης τελειώνει αφού όλα είναι μπροστά μας
7. Χάνουμε τον έλεγχο.

Η Πολλαπλότητα χάνεται. Τελειώνει ο κύκλος, δεν ξαναγίνεται αντικείμενο μίμησης και μεταφοράς. Ουσιαστικά όλα αυτά με τα οποία επιτυγχάνεται η εμβύθιση σταματάνε να υπάρχουν, και βρισκόμαστε αντιμέτωποι με μια σκληρή, φτωχή πραγματικότητα που της λείπει η πολλαπλότητα.



Μετατροπή του διαγράμματος του Mori uncanny valley ώστε να απεικονίζει τις μεταπτώσεις του αισθήματος του ανοίκειου στην περίπτωση της Barbie (σχέδιο Nora Demjaha)

Τα δυο αυτά αντικείμενα μας ξαφνιάζουν και μας φέρνουν σε αμηχανία. Ανάλογα με το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται είτε μας δημιουργούν την αίσθηση του ανοίκειου είτε ξεδιπλώνουν μπροστά μας ιστορίες και μας κάνουν να βλέπουμε τα συνηθισμένα αντικείμενα γύρω μας με άλλη ματιά: ως εκθέματα σε μουσεία μας ανοίγουν οριζόντες και μας δημιουργούν ευαισθησίες, όμως αν τα είχαμε στο σπίτι μας, και έπρεπε κάθε πρωί να πιούμε τον καφέ μας σε ένα τέτοιο φλιτζάνι ή να πιούμε νερό από μια τέτοια κρήνη, η αίσθηση του ανοίκειου θα ήταν κυρίαρχη, αφού το πρακτικό πρόβλημα που θα προέκυπτε θα έσβηνε κάθε πολλαπλότητα. Ακόμη και όταν τα βλέπουμε στο μουσείο, φανταζόμαστε τον εαυτό μας να τα χρησιμοποιεί ως αντικείμενα καθημερινής χρήσης, οπότε μας δημιουργούν επίσης την αίσθηση του ανοίκειου.



Meret Oppenheim, Πρωινό σε γούνα, 1936



Marcel Duchamp, Κρήνη, 1917

Όσο η μάσκα αυτή παραμένει έκθεμα, αποτελεί σύμβολο μιας κουλτούρας, και μας υποδεικνύει έναν άλλο τρόπο σύλληψης της ανθρώπινης μορφής. Οι μοντερνιστές της δεκαετίας του 1920 είχαν γοητευτεί από τις αφρικανικές μάσκες.



Μάσκα τελετών ngil της φυλής των Fang



Man Ray, Άσπρο και μαύρο, φωτογραφία, 1926.

Όταν όμως οι μάσκες παίρνουν τη θέση του πραγματικού προσώπου, τότε το αίσθημα του ανοίκειου πολλαπλασιάζεται (όχι μόνο για ανθρώπους από το δικό μας πολιτιστικό περιβάλλον -και οι ντόπιοι αντιλαμβάνονται αυτόν που φοράει τη μάσκα ως αυτόν που εικονίζει η μάσκα).



Mathom (Limba Devil) και Ghongorli, Sierra Leone

Συχνά αντιλαμβανόμαστε την πολιτική ως παρτίδα σκάκι. Αυτή η μεταφορά μας βοηθάει να καταλάβουμε μια πολύπλοκη πραγματικότητα με απλά μέσα, που όμως ανοίγουν μια δική τους πολλαπλότητα -στο σκάκι μπορούμε να προβάλουμε με τη φαντασία μας πολλές καταστάσεις της ζωής μας. Όταν όμως το σκάκι γίνει πολιτική, τότε τα πράγματα γίνονται τρομακτικά, όπως στην περίπτωση του υπουργού προπαγάνδας της ναζιστικής Γερμανίας Paul Joseph Goebbels που προετοίμαζε προσεκτικά στις ανακοινώσεις του (οι οποίες ανάλογα με την περίπτωση περιείχαν μεγάλο ή μικρό μέρος της αλήθειας) ώστε να προκαλούν συγκεκριμένες αντιδράσεις στο κοινό.

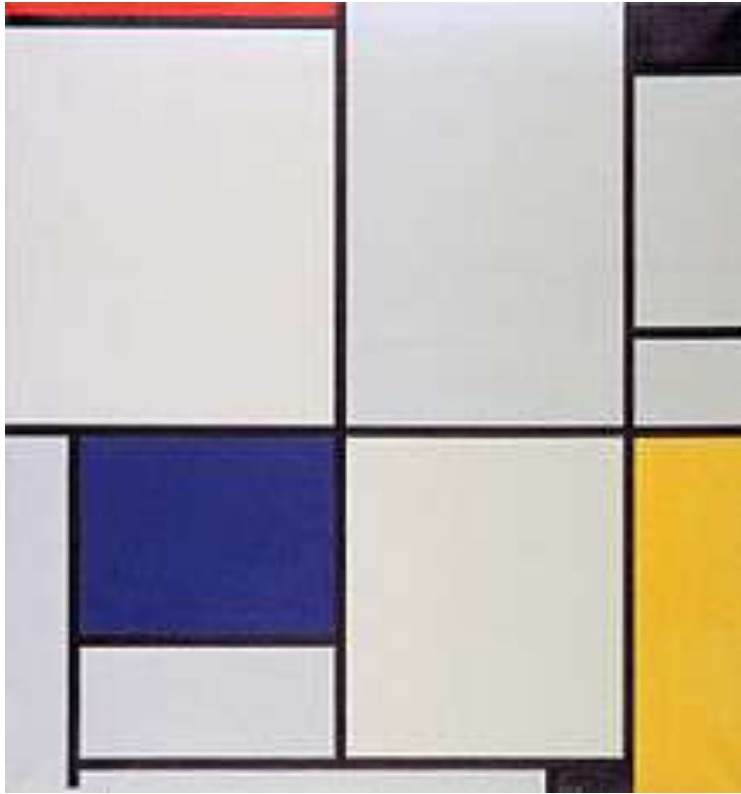


Παρτίδα σκάκι



Goebbels

Ένας πίνακας του Mondrian, παρ'ότι αφαιρετικός προσφέρει εξαιρετική πολλαπλότητα, με τον παρατηρητή να ανακαλύπτει συνεχώς νέες σχέσεις ανάμεσα στα σχήματα και τα χρώματα. όταν η αφαιρετική αυτή αυστηρότητα μεταφέρθηκε στην αρχιτεκτονική, όπως έγινε σε ορισμένα αποτυχημένα παραδείγματα μοντερνισμού (που προσπάθησαν να ανταποκριθούν σε ορισμένες, απλά διατυπωμένες "ανάγκες", παραβλέποντας όλες τις υπόλοιπες) το αποτέλεσμα ήταν τρομακτικό.



Piet Mondrian, Tableau 1, 1921



Pruitt-Igoe, St Louis, Missouri, κατασκευή 1954, κατεδάφιση 1972

Η ΔΙΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΑΙΣΘΗΣΗΣ ΤΟΥ ΟΙΚΕΙΟΥ Ή ΤΟΥ ΑΝΟΙΚΕΙΟΥ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗ ΘΕΣΗ ΤΟΥΣ

ΣΤΟ «ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ» ΚΟΣΜΟ

ΣΤΟΝ «ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ» ΚΟΣΜΟ



Ας συγκρίνουμε τις φιγούρες στο έργο "Ανθρωποσύννεφο 3" και μια πιθανή ερμηνεία τους με έναν συγκεκριμένο τρόπο, που αποκλείει όλες τις άλλες ερμηνείες...



Nora Demjaha, "Ανθρωποσύννεφο 3"



Καλόγριες προσέρχονται στα δικαστήρια για να παρακολουθήσουν τη δίκη για το "σκάνδαλο της Μονής Βατοπεδίου", Μάρτιος 2015

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

"Που πάμε λοιπόν; Πάντα στο σπίτι."⁹⁷ Novalis



Γιώργος Χαρθαλιάς, *Μαξιλάρια*, 1994

Επειδή η εικονική πραγματικότητα -η σύγχρονη εκδοχή του μύθου- αναπαριστά πραγματικά στοιχεία, τη φύση και τα πράγματα με τις φυσικές ιδιότητές τους, αντικείμενα, τον άνθρωπο, οι ομοιότητες με την πραγματικότητα είναι πολλές. Έτσι και η επίτευξη της εμπύθισης είναι κοινός στόχος του δημιουργού και στην εικονική πραγματικότητα και στην πραγματικότητα. Όπως είδαμε αναλυτικά πιο πάνω οι τρόποι εμπύθισης μοιάζουν τόσο πολύ, που συχνά νιώθουμε ότι βρισκόμαστε σε μια βάρκα και δεν αντιλαμβανόμαστε σε ποια μεριά του ποταμού είμαστε, στον πραγματικό ή στο μη πραγματικό κόσμο. Τα κλειδιά της εμπύθισης που χρησιμοποιούνται είναι παρόμοια και σε δυο κόσμους. Απλώς με την εικονική πραγματικότητα τα πράγματα γίνονται ακόμα πιο γρήγορα με αποτέλεσμα ότι σκοντάφτουμε περισσότερο. Ο ρεαλιστικός κόσμος δεν μπορεί να επιβιώσει χωρίς τον εικονικό και αντίστροφα. Αναπαριστώνται συνεχώς και το ένα τρέφει το άλλο. Η ασφάλεια του μύθου μας επιτρέπει να αφεθούμε σε αυτόν. Η αισθητική μας τραβά και συντηρεί την προσοχή μας.

⁹⁷ Novalis: *Heinrich von Ofterdingen* – Κεφάλαιο 24 (Wo gehen wir denn hin? Immer nach Hause)

Τα πολλά στοιχεία που καλούμαστε να ερευνήσουμε και να αποκαλύψουμε, διαβάζοντας τα με προσωπικό μας τρόπο, βαφτίζοντας τα με ερμηνείες που μας λείπουν, προκειμένου να φτιάξουμε μια συνέχεια, μια ιστορία, όλα αυτά δεν διαφέρουν πολύ είτε βρισκόμαστε στον έναν είτε στον άλλο κόσμο. Η αφήγηση παίζει το ίδιο ρόλο από ψυχολογική άποψη, και στους δυο κόσμους, με διαφορετικό όμως τρόπο μιας που στην οθόνη δείχνουμε παραπάνω πράγματα, και τα σύμβολα συντομεύουν το μήνυμα. Η κίνηση κάνει πολύπλοκο και ενδιαφέροντα τον χώρο, κάνει πιθανό να τρέξουμε, να προηγηθούμε, να τον ερευνήσουμε.

Τα τρισδιάστατα άβαταρ, κατασκευασμένα ειδικά για την εικονική πραγματικότητα, βοηθούν στην εμπύθιση σε αυτήν. Η κούκλα που γίνεται το άβαταρ μας όταν την εισάγουμε στον εικονικό χώρο είναι μια απομίμησή μας, μια μεταφορά μας, ορατή από εμάς τους ίδιους, που τη χρησιμοποιούμε για να βιώνουμε μέσω αυτής εμπειρίες εκ του ασφαλούς. Αυτό που λείπει το συμπληρώνουμε κατά κάποιον τρόπο, επιμένουμε να μειώνουμε το όριο ανάμεσα στους δυο κόσμους ακόμα περισσότερο, μέχρι που μας φεύγει από τον έλεγχο και πλέον θέλουμε να γίνουμε το πρότυπο που φτιάξαμε για τον εαυτό μας, όπως έγινε στην περίπτωση της Varleria Lukyanova που θέλησε να γίνει η Barbie του πραγματικού κόσμου -και που την ακολούθησαν και άλλες. Τότε η εμπύθιση ουσιαστικά χάνεται αφού κυριαρχεί το αίσθημα του ανοίκειου το οποίο προκύπτει από το ότι η πραγματικότητα έχει χάσει την πολλαπλότητά της και έχει γίνει μονοδιάστατη. Παίρνει την κατεύθυνση την οποία απεύχεται ο Lyotard, προκαλώντας το αίσθημα του ανεξέλεγκτου δέους που συνδέεται με το υψηλό και που μάς καταπλήσσει κάνοντας μας άβουλα όντα, ανίκανους να δημιουργήσουμε και να διατηρήσουμε το συνεχές γίνεσθαι.

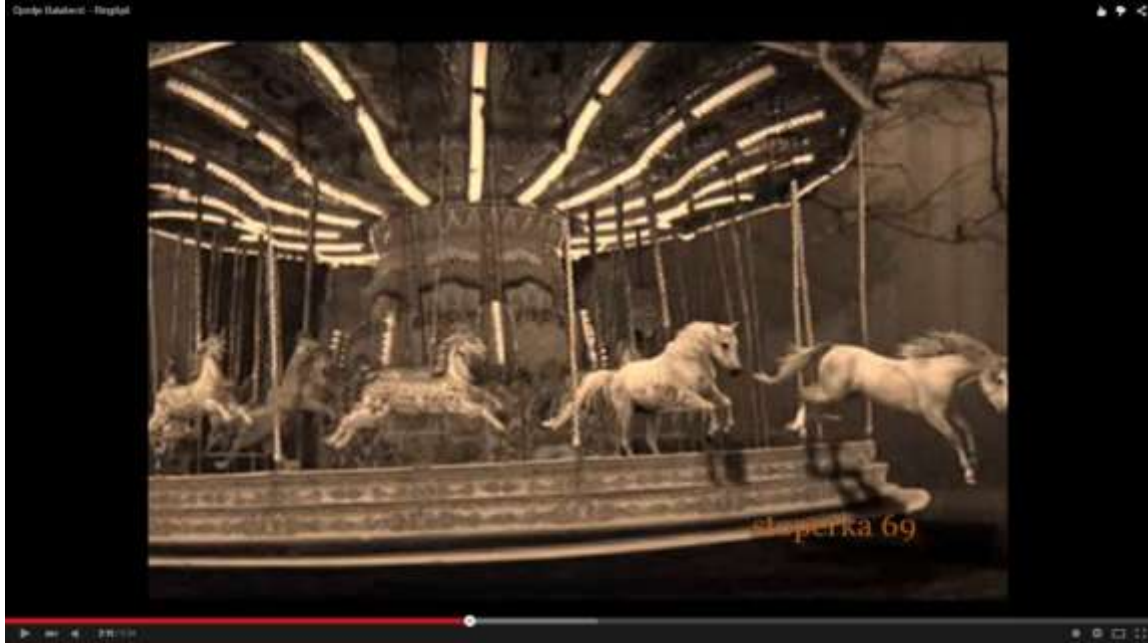
Ο μύθος εμπνέει, η εμπύθιση είναι ο δρόμος, η απόδειξη της ύπαρξης του, η μούσα των ποιητών, που γεννά παράγει και δημιουργεί. Έτσι δεν σταματά ο κύκλος και είμαστε αθάνατοι ξεπερνώντας την φύση μας.

Υπάρχουν πράγματα που δεν μπορούν να μεταφερθούν στην εικονική πραγματικότητα η οποία είναι διαφορετική από ένα έργο τέχνης, μιας που αυτό το βιώνουμε με διαφορετικό τρόπο. Τα Μαξιλάρια του Γιώργου Χαρβαλιά, για παράδειγμα, μας ανοίγουν έναν κόσμο σκέψεων και συναισθημάτων. Η δυνατότητα την οποία μας δίνει η εικονική πραγματικότητα να έρθουμε τόσο κοντά της μας κάνει να αντιληφθούμε πόσο μακριά εν τέλει είμαστε: δεν μπορούμε να βιώσουμε ούτε αληθινά αλλά ούτε και οραματικά πια.

Η εμμονή να σβήσουμε το όριο ανάμεσα στην φαντασία και την πραγματικότητα εξαφανίζει τον μύθο. Μεταφερμένη στην πραγματικότητα η εικονική πραγματικότητα είναι ένα απόσπασμα, βγαλμένο από το περιβάλλον του. Δεν έχουμε εργαλεία για να το επαναπροσδιορίσουμε, για να του προβάλλουμε νοήματα. Μην μπορώντας να το επανανοηματοδοτήσουμε μένει ένα κενό σημαίνον.

Η μείωση της απόστασης ανάμεσα στην φαντασία και την πραγματικότητα είναι κάτι που εάν έρθει καλύτερα να έρθει αβίαστα, επειδή ο μύθος είναι μια προσπάθεια να δώσουμε χρώμα στην πραγματικότητα.

"Η μυθοπλασία είναι ένα ψέμα που υποκρύπτει μια βαθιά αλήθεια. Είναι η ζωή που δεν υπήρξε, εκείνη που οι άνθρωποι μιας συγκεκριμένης εποχής ήθελαν να ζήσουν αλλά δεν έζησαν και γι' αυτό χρειάστηκε να την επινοήσουν."⁹⁸ Mario Varga Liosa



⁹⁸ Mario Varga Liosa, *Επιστολές σε έναν νέο συγγραφέα*, κεφ Η δύναμη της πειθούς.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Andrić, Ivo**, *Znakovi (Signs)*. Zagreb: Mladost 1965.
- Αργυριάδη, Μαρία**, *Η κούκλα στην ελληνική ζωή και τέχνη από την αρχαιότητα ως σήμερα*. Αθήνα: Λ. Μπαρτζιώτη 1991.
- Bachelard, Gaston**, *La poétique de l'espace*. Paris: PUF 1961 [1957]
- Bachelard, Gaston**, *La psychanalyse du feu*. Paris: Gallimard, 1992 [1949].
- Beckmann, John (ed)**, *The Virtual Dimension*, Princeton Architectural Press 1998, 186.
- Αργυριάδη Μαρία (επιμ) - Μουσείο Μπενάκη**, *Ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών*, Αθήνα: Αδάμ 2003
- Benjamin, Walter**, "What is Epic Theatre?" In: *Illuminations*. London: Pimlico 1999 [1955].
- Benjamin, Walter**, *Δοκίμια για την τεχνη*, Αθήνα: Κάλβος 1978.
- Benjamin, Walter**, "The Paris of the Second Empire in Baudelaire". Στο: *Selected Writings*, vol. 4 1938-1940, Cambridge, Mass.: HUPress 2003.
- Benjamin, Walter**, *The Arcades Project*. Cambridge, Mass.: HUPress 2002 [1982].
- Bettelheim, Bruno**, *The importance of play*, 1987. <http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1987/03/the-importance-of-play/305129/>. Accessed 22/03/2014.
- Caillois, Roger**, "*Les Jeux et les hommes*". Paris: Gallimard 1958.
- Couchot, Edmond**, *Des images, du temps et des machines dans l'art et la communication*. Éditions Jacqueline Chambon-Actes Sud 2007
- Couchot, Edmond**, *La Technologie dans l'art: De la photographie à la réalité virtuelle*. Éditions Jacqueline Chambon 1998.
- Craig, Alan B., Sherman, William R., Will, Jeffrey D.**, *Developing Virtual Reality Applications: Foundations of Effective Design*. Morgan Kaufmann / Elsevier 2009
- Damisch, Hubert**, *Théorie du nuage: pour une histoire de la peinture*, Paris, Seuil, 1972.
- Dolar, Mladen**, "I Shall Be with You on Your Wedding-Night: Lacan and the Uncanny", *October* Vol.58, Rendering the real, MIT Press, Autumn 1991, 5-23.
- Foucault Michel**, "*Des espaces autres; Hétérotopies*". Στο: *Architecture, Mouvement, Continuité*, no. 5, Octobre 1984 [1967].
- Foucault Michel**, *Histoire de la folie à l'âge classique*. Paris: Gallimard 1992.
- Freud, Sigmund**. "The uncanny" (1919), στο *The standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, 24 vols. London: Hogarth Press, 1955. p.217-252. (*Το ανοίκειο* (1919), μτφρ. Ε. Βαϊκούση. Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον, 2009).

- Freud, Sigmund**, “Το μέλλον μιας αυταπάτης” (1927), μτφρ. Δ. Νταβέας. Αθήνα: Εκδόσεις Printa, 2003..
- Gombrich, Ernst H.**, “The Image and the Eye”. In: *Further Studies in the Psychology of Pictorial Representation*. Oxford: Phaidon 1982.
- Grau, Oliver**, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Leonardo Books 2003
- Hansen, Mark**, *New Philosophy for New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006
- Heidegger, Martin**. *Κτίζειν, Κατοικεῖν, Σκέπτεσθαι* (1954), μτφρ. Γ. Ξηροπαίδης. Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον, 2008.
- Hurlok, Dr Elizabeth B**, *Razvoj deteta*, Zavod za izdavanje udžbenika Socijalističke Republike Srbije, 1956. Original: Child development, McGraw Hill 1972.
- Hobsbawm, Eric John**, *The age of extremes: the short twentieth century 1914-1991*. London: Vintage 1996.
- Ibsen, Hendrik**, “A Doll's House”. In: *A Doll's House and other plays*, (transl. Peter Watts). London: Penguin classics, 1965
- Isbister, Katherine**, *Better game characters by design a psychological approach*, PhD thesis. Rensselaer Polytechnic Institute, Morgan Kaufmann Publishers 2006.
- Kajoa, Roze**, *Igre i ljudi, maska i zanos (games and people –mask and immersion)*. Beograd: Nolit 1979.
- Kristeva, Julia**, *Strangers to ourselves*. New York: Columbia university press 1991(ελληνική έκδοση *Ξένοι μέσα στον εαυτό μας*, Scripta, Αθήνα 2011).
- Lakoff George & Mark Johnson**, *Ο Μεταφορικός λόγος*, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας 2005.
- Lakoff, George**, *Women, Fire and Dangerous Things*, The University of Chicago Press, 1987
- Marten, Marcel**, *Le langage cinématographique*, Editions du cerf, 1955.
- medi@terra Art +Technology Festival 2006** (επιμ. Μάνθος Σαντοριναίος), *Gaming Realities A challenge for digital culture*. Αθήνα: Φούρνος 2006.
- Mitchell, William J.** *e-topia: 'Urban life, Jim - but not as we know it'*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.
- Mumford, Lewis**, *Technics and Civilization*. Chicago: the university of Chicago Press 1962 [1934].
- Roussel, François-Gabriel et Jeliazkova-Roussel, Madeleine**, *Dans le labyrinthe des réalités: La réalité du réel, au temps du virtue*. Paris: L'Harmattan 2009.
- Simmen René**, *The world of puppets*. New York: Thomas Crowell Co. 1975.
- Sherman, William R., Craig, Alan B**, *Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design (The Morgan Kaufmann Series in Computer Graphics)*. Elsevier 2003.

Simmel, Georg, «The Metropolis and mental life». In: *The sociology of Georg Simmel*. The Free Press 1950.

Swink, Steve, *Game Feel. A Game Designer's Guide to Virtual Sensation*, Morgan Kaufmann Publishers 2009.

Vidler, Anthony, *The architectural uncanny*, MIT Press 1992.