



**ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ & ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

HOMO AUDIOVISUALIS:

**Αισθητική των Πολυμέσων &
Συναισθησία**

-Μεταπτυχιακή Εργασία-

ΣΟΦΙΑ ΦΑΡΔΗ

**Επιβλέπων Καθηγητής: ΔΙΟΝΥΣΗΣ
ΚΑΒΒΑΘΑΣ**

**Μ.Δ.Ε. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ
ΠΟΛΙΤΙΚΗ, ΔΙΟΙΚΗΣΗ &
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ**

ΙΑΝ. 2008



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ:	
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	4
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΡΙΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ.....	10
<u>1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΩΝ ΑΙΣΘΗΣΕΩΝ</u>	
1.ΟΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ ΩΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ.....	14
1.1 Ο ρόλος των αισθήσεων για τον Simmel: Η κοινωνική αξία του αμοιβαίου βλέμματος.....	15
1.1.2 Αίσθηση και ανθρώπινη αντίληψη: Το έργο του Maurice Merleau-Ponty.....	17
1.2 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΙΑΣ:	
Η συναισθησία ως φαινόμενο και η συναισθησία ως μεταφορά.....	21
<u>2ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΙΑ & ΣΥΓΧΡΟΝΑ ΠΟΛΥΜΕΣΑ</u>	
2. ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΝΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΟΥΣ ΕΠΙΔΡΑΣΗ.....	26
2.1. Τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά της σύγχρονης τεχνολογίας.....	26
2.1.1.Η μετά-γλώσσα των Μέσων μέσα από το έργο του Manovich.....	26
2.1.2 Η διεπιφάνεια (interface) ως μοντέλο οργάνωσης της πολιτιστικής πληροφορίας: Μια ιστορική αναδρομή.....	29
2.2 Η έννοια της συναισθησίας μέσα από το έργο των Bolter, Ong και McLuhan.....	34
<u>3ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ: Η ΤΕΧΝΗ ΩΣ ΠΕΔΙΟ ΑΝΑΦΟΡΑΣ</u>	
3.Η ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ & Η ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ	41
3.1 ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ SYNCH FESTIVAL: Frequency Boost.....	45
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	49
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	53
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ.....	55

Homo audiovisualis: Αισθητική των πολυμέσων & συναισθησία

Copyright ©Σοφία Φαρδή 2008

Μ.Δ.Ε. Πολιτιστική Πολιτική, Διοίκηση & Επικοινωνία

Τμήμα Μέσων Επικοινωνίας & Πολιτισμού

Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών & Πολιτικών Επιστημών

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Στόχος της συγκεκριμένης εργασίας, όπως αφήνεται να εννοηθεί και από τον τίτλο της, αποτελεί η μελέτη της αλληλόδρασης της τεχνολογίας των σύγχρονων πολυμέσων με τον άνθρωπο, υπό το πρίσμα πάντα των σημερινών κοινωνικών και πολιτισμικών συνθηκών. Η μεθοδολογία για τη μελέτη της σχέσης αυτής βασίζεται στη *διατύπωση μιας υπόθεσης*: Τα πολυμέσα τα οποία χάρη στις ιδιότητες της ψηφιακότητας μπορούν να συνδυάζουν κειμενικά, εικονικά και ακουστικά δεδομένα κατά τρόπο που να θεσμοθετούν μια νέα μορφή επικοινωνίας η οποία απαιτεί τη σύμμειξη των αισθητηριακών μας προσλήψεων. Η κυριαρχία των συναισθητικών πολυμέσων σε κάθε πτυχή της σημερινής πραγματικότητας έχει οδηγήσει στη δημιουργία ενός νέου τύπου ανθρώπου, διάδοχο του *homo typographicus*, τον *homo audionvisualis*. Ο άνθρωπος αυτός εισέρχεται στο πεδίο της κοινωνικής και πολιτισμικής δράσης, μέσω της χρήσης των πολυμέσων, χρησιμοποιώντας τις τηλε-συναισθητικές του αντιληπτές ικανότητες.

Προκειμένου να αξιολογηθεί η βάση της παραπάνω υπόθεσης επιλέχθηκε κατά πρώτο λόγο μια *διεπιστημονική θεωρητική προσέγγιση* του θέματος. Αρχικός στόχος της έρευνας ήταν η διαπίστωση της συναισθητικής ιδιότητας των πολυμέσων. Έτσι, μέσα από μια σειρά κειμένων τα οποία προέρχονται κυρίως από το χώρο της φιλοσοφίας και της θεωρίας των μέσων διερευνάται η προέλευση της έννοιας της συναισθησίας. Παράλληλα, επιχειρείται να καταδειχθεί το πώς αυτή η νέα κατάσταση επηρεάζει την ανθρώπινη συνείδηση. Έπειτα, μέσα από την *ποιοτική ανάλυση* των βασικότερων χαρακτηριστικών της αισθητικής των πολυμέσων, καταγράφονται η τηλε-συναισθητικές τους ιδιότητες.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η μελέτη των παραπάνω φαινομένων πραγματοποιείται υπό το πρίσμα της πολιτισμικής θεωρίας. Κύριος άξονας, λοιπόν της παρούσας εργασίας αποτελεί η θέση ότι το ανθρώπινο υποκείμενο επηρεάζεται καθοριστικά από τις επικρατούσες πολιτισμικές συνθήκες, οι οποίες με τη σειρά τους ενσωματώνουν τη σύγχρονη τεχνολογία.

Τέλος, μέσω της καταγραφής των χαρακτηριστικών ενός έργου τέχνης και συγκεκριμένα μια εγκατάσταση (*installation*), που παρουσιάστηκε στην ενότητα New Media του SYNCH FESTIVAL 2007 οδηγούμαστε σε μερικά χρήσιμα συμπεράσματα για τη δημιουργική χρήση των συναισθητικών πολυμέσων. Συγκεκριμένα, για την καταγραφή των χαρακτηριστικών του έργου επιλέχθηκε η

μέθοδος της παρατήρησης, κατά τη διάρκεια της οποίας καταγράφονταν οι αντιδράσεις του κοινού μπροστά στην εγκατάσταση. Επίσης μέσα από την καταγραφή του τρόπου που οι θεατές επέλεγαν να αλληλεπιδράσουν με την εγκατάσταση προέκυψαν νέα δεδομένα σε ό,τι αφορά στα χαρακτηριστικά του έργου τέχνης. Το υλικό αυτό αποτέλεσε τη βάση για την ανάλυσή του και πηγή στοχασμού για τη σχέση του διπλού πολυμέσα-καλλιτεχνική δημιουργία.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Διαβάζοντας κανείς τον τίτλο της συγκεκριμένης μεταπτυχιακής εργασίας μπορεί να διερωτηθεί πώς σχετίζεται η θεματολογία της συναισθησίας και του homo audiovisuais με ένα Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα το οποίο έχει ως αντικείμενο την Πολιτιστική Διαχείριση και Πολιτική. Πώς μπορεί να απασχολήσει με άλλα λόγια ένα τόσο συγκεκριμένο θέμα όσο η συναισθητική ιδιότητα των πολυμέσων έναν μελλοντικό εμπλεκόμενο στο χώρο της διοίκησης και της πολιτισμικής επικοινωνίας. Το ερώτημα είναι εύλογο. Ωστόσο, η διελεύκασή του γίνεται ακόμη ευκολότερη αν λάβει κανείς υπόψη του ότι ο πολιτισμός ως σύστημα συννύσχει και συνδιαλέγεται με άλλα πολιτικά, κοινωνικά, οικονομικά συστήματα. Αν ρίξει λοιπόν κανείς μια ματιά στη σύγχρονη καθημερινή πραγματικότητα θα διαπιστώσει ότι τα οπτικοακουστικά πολυμέσα συνοδεύουν όλες τις μορφές της κοινωνικής δράσης, ενώ τείνουν να κυριαρχήσουν και στο χώρο της πολιτισμικής παραγωγής και επικοινωνίας με ελάχιστες ποιοτικές διαφοροποιήσεις. Αν συγκρίνουμε για παράδειγμα την επίσκεψή μας σε ένα εμπορικό κέντρο με την επίσκεψή μας σε ένα σύγχρονο μουσείο, θα διαπιστώσουμε ότι και στις δύο περιπτώσεις κατακλυζόμαστε από οπτικοακουστικά μηνύματα τα οποία λειτουργούν ως εξωτερικά ερεθίσματα που στόχο έχουν να εμπλέξουν το σύνολο των αισθήσεών μας, είτε με σκοπό να προκαλέσουν την πνευματική και αισθητηριακή μας αφύπνιση είτε για να μας χειραγωγήσουν.

Ο μελλοντικός υπεύθυνος *διαχείρισης* πολιτισμού οφείλει, κατά τη γνώμη μου, να γνωρίζει τη φύση και τη λειτουργία των μέσων που χρησιμοποιούνται σε κάθε εποχή, αφού μόνο έτσι θα μπορέσει να σταθεί απέναντι τους με κριτική ματιά και να διακρίνει τις παραπάνω ποιοτικές διαφορές σε ό,τι αφορά τη χρήση τους. Ας μη ξεχνάμε ότι τα μέσα και η τεχνολογία γενικότερα που χρησιμοποιείται σε κάθε εποχή επηρεάζει τα σχέδια που διαμορφώνουν τα ιστορικά υποκείμενα με τον εαυτό τους όσο και με το σύνολο των πολιτιστικών «προϊόντων». Η τυπογραφία για παράδειγμα καθιέρωσε, μέσω της μαζικής παραγωγής, μια νέα σχέση του υποκειμένου με το λογοτεχνικό κείμενο, κατά τον ίδιο τρόπο που η εμφάνιση της ψηφιακής τεχνολογίας γέννησε ένα νέο ρεύμα στην τέχνη γνωστό υπό τον γενικό και αμφιλεγόμενο τίτλο της “New Media Art”.

Πρόσφατο παράδειγμα των επιδράσεων της οπτικοακουστικής τεχνολογίας στο χώρο του πολιτισμού αποτελεί και η ανακαίνιση του αρχαιολογικού μουσείου της Θεσσαλονίκης, όπου η μεταφορά άλλοτε εξεζητημένων μουσειακών εκθεμάτων στο Μουσείο της Βεργίνας, δημιούργησαν την ανάγκη για μια νέα αναδιάταξη των αρχαιολογικών θησαυρών αλλά και μια νέα ερμηνεία τους. Αυτό επιτεύχθηκε όχι απλά με τον προσανατολισμό σε μια κοινωνιολογική ερμηνεία του αρχαίου κόσμου αλλά και στις πολυμεσικές εφαρμογές. Τώρα πλέον, η θέαση των αρχαίων αγαλμάτων συνοδεύεται και εμπλουτίζεται από μια ακουσματική εμπειρία χάρη στα ειδικά ηχεία που έχουν τοποθετηθεί σε κάποιες από τις αίθουσες της έκθεσης. Παράλληλα, αν τα αντικείμενά του μουσείου και ο τρόπος που αυτά έχουν διαταχθεί στο χώρο δεν αρκούν για να αναπαράγει ο επισκέπτης την εικόνα της αρχαίας πόλης, η χρήση των οπτικοακουστικών μέσων και των διαδραστικών πολυμέσων επιλύουν αυτό το πρόβλημα. Η γραφική αναπαράσταση της από τις διαδραστικές, πολυμεσικές εφαρμογές που υπάρχουν σε κάθε γωνιά της έκθεσης του ανοίγουν ένα νέο τρόπο θέασης μέσω της οπτικοακουστικής αναπαράστασης τις πληροφορίες της οποίας ο ίδιος μπορεί να επεξεργαστεί κατά βούληση.

Αν και η παραπάνω ανάλυση θα μπορούσε να αποτελεί από μόνη της μια μεταπτυχιακή εργασία θα τη χρησιμοποιήσω εδώ μόνο ως παράδειγμα. Στόχος αυτής της εργασίας δεν αποτέλεσε η ανάλυση ενός συγκεκριμένου παραδείγματος εφαρμογής των πολυμέσων στο χώρο του πολιτισμού, αλλά η διεπιστημονική μελέτη των επιμέρους τους χαρακτηριστικών, ώστε να γίνει αντιληπτό πώς αυτά τελικά επηρεάζουν τον τρόπο σκέψης και δράσης μας. Προτού επεκταθώ στην περιγραφή της δομής της εργασίας μου θα αναφερθώ στην επιλογή των εννοιών που χρησιμοποιήθηκαν στο τίτλο. Ο όρος *homo audiovisuais*, συναντάται στο κείμενο του Debray¹. Ο Γάλλος συγγραφέας αναπτύσσοντας τη μεσολογία του αναφέρεται σχεδόν χωρίς καμιά εξήγηση στον *audiovisualis*, παρουσιάζοντας ως τον διάδοχο του *homo typographicus*, υπονοώντας ότι ένα νέο κοινωνικό μοντέλο ανθρώπου έχει γεννηθεί. Ο άνθρωπο αυτός δεν περιορίζεται στη χρήση της τυπογραφίας αλλά χρησιμοποιεί τα οπτικοακουστικά μέσα τα οποία διαμορφώνουν την *ηθική και την αντίληψή του*. Βασικό χαρακτηριστικό της αντιληπτικής του ικανότητας αποτελεί η συναισθησία. Με τον όρο αυτό εννοούμε την ταυτόχρονη συμμετοχή των αισθήσεων (κυρίως της όρασης της ακοής και της αφής, ενώ δεν αποκλείεται η τεχνολογία να

¹ Debray R. 1997, *Η επιστήμη της επικοινωνίας, Ιδέες γενικής μεσολογίας*, Αθήνα, «Νέα Σύνορα» Λιβάνη, 97

εξελιχθεί εμπλέκοντας τη γεύση και την όσφρηση). Ο όρος είναι δανεισμένος από τη νευρολογία, ωστόσο πολλοί θεωρητικοί των μέσων τον χρησιμοποιούν πλέον για να περιγράψουν την τεχνική «μίξη» των αισθήσεών μας, η οποία συντελείται κατά την αλληλόδρασή μας με τα οπτικοακουστικά διαδραστικά πολυμέσα. Συχνά ο παραπάνω όρος αναφέρεται και ως τηλε-συναισθησία. Επίσης, ο όρος «συναισθητικά μέσα» είναι ευρύτερα γνωστός στον τομέα του multimedia design, όπου χρησιμοποιείται για να περιγράψει τις (συν)αισθητηριακές δυνατότητες της αλληλεπίδρασης χρήστη-μέσου.

Προκειμένου να εξερευνηθούν και επιστημονικά οι παραπάνω έννοιες και η σημασία τους στην πολιτιστική δράση ακολουθήθηκε μια διεπιστημονική προσέγγιση, όπου δεδομένα της κοινωνιολογικής προσέγγισης και της θεωρίας των μέσων φιλτράρονται μέσα από τη διορατική ματιά κλασικών φιλοσοφικών κειμένων. Συγκεκριμένα, η ανάπτυξη της θεματολογίας ξεκινάει με μια αναφορά στη σημασία των αισθήσεων. Ο λόγος αυτής της σύντομης επισκόπησης της θέσης των αισθήσεων στο χώρο των επιστημών κρίθηκε αναγκαίος προκειμένου να κατανοήσουμε τη σημασία της συναισθητικής εμπειρίας. Αρχικά, λοιπόν, θα αναζητήσουμε μέσα από αναφορές σε κείμενα σημαντικών διανοητών όπως ο Simmel το ρόλο των αισθήσεων ως φορείς κοινωνικής συγκρότησης, αλλά και τη σχέση της αίσθησης με την ανθρώπινη αντίληψη (Ponty). Τέλος, θα επιχειρήσουμε, μέσα από μια σύντομη αναφορά στο έργο του Benjamin για τον Baudelaire να δείξουμε πώς η συναισθησία –ως μεταφορά πάντα και όχι ως ιδιότητα του ανθρώπινου εγκεφάλου- αποτέλεσε αντικείμενο φιλοσοφικού στοχασμού.

Στο δεύτερο κεφάλαιο η μελέτη της συναισθησίας συγκεκριμενοποιείται στα πολυμέσα. Μέσα από μια περιγραφή και ερμηνεία των κύριων χαρακτηριστικών που συγκροτούν την αισθητική τους επιχειρείται να εντοπιστούν οι συναισθητικές ιδιότητες των σύγχρονων μέσων. Το συγκεκριμένο κεφάλαιο περιλαμβάνει σημαντική αναφορά στο έργο του Lev Manovich ο οποίος είναι έναν από τους πιο δραστήριους επιστήμονες σε ό,τι αφορά στα σύγχρονα μέσα. Ωστόσο, καθώς οι ιδιότητες στους συγκροτούν την εποχή της δεύτερης προφορικής κουλτούρας δε θα μπορούσε να μη γίνει αναφορά στο έργο του McLuhan και του Ong οι οποίοι εντόπισαν τη συναισθησία ως εγγενές χαρακτηριστικό των μέσων της μετα-τυπογραφικής εποχής και προσπάθησαν να την ερμηνεύσουν με κοινωνικούς όρους.

Καθώς το σοκ του καινούργιου αλλά και τα κατάλοιπα των προηγούμενων τεχνολογιών δεν μας επιτρέπουν να εντοπίσουμε και να αξιοποιήσουμε τις τυχόν

απελευθερωτικές ιδιότητες και τα περιθώρια δημιουργικότητας που ανοίγονται μπροστά μας με την διάδοση των πολυμέσων, καλούμαστε να αναζητήσουμε πιθανές διεξόδους. Αυτός ακριβώς είναι και ο ρόλος του τρίτου κεφαλαίου. Με αφορμή ένα παράδειγμα από το χώρο της σύγχρονης τέχνης και συγκεκριμένα το έργο-installation “Frequency Boost” με το οποίο η Ολλανδή καλλιτέχνιδα Nathalie Bruys συμμετείχε στο Synch Festival 2007, επιχειρείται να καταδειχθούν οι δημιουργικές δυνατότητες της τηλε-συναισθητικής εμπειρίας. Παράλληλα αναδεικνύονται τα ερωτήματα που θα πρέπει να θέσουμε σε ό,τι αφορά στην εφαρμογή της τεχνολογίας ώστε να μην απομακρυνθούμε από το ζητούμενο: ένα νέο, καθολικό άνοιγμα του εαυτού μας στον κόσμο το οποίο θα μας φέρει πιο κοντά στο νόημα της ύπαρξής μας.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΡΙΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

Η ολοκλήρωση της συγκεκριμένης μεταπτυχιακής εργασίας αποτέλεσε για μένα ένα προσωπικό στοίχημα. Η σημασία της έγκειται τόσο στο γεγονός ότι η πραγμάτευση του θεματικού της κορμού αποτελεί αντικείμενο προβληματισμού και μελέτης καθ' όλη τη διάρκεια των προπτυχιακών και μεταπτυχιακών μου σπουδών, αλλά και γιατί η διαδικασία πραγματοποίησης της με οδήγησε ίσως ένα σκαλί πιο πάνω στο δύσκολο μονοπάτι της γνώσης. Θα ήθελα, λοιπόν, να αδράξω την ευκαιρία προκειμένου να ευχαριστήσω κάποιους ανθρώπους οι οποίοι στάθηκαν αρωγοί αλλά και εμπνευστές στο δύσκολο αυτό δρόμο.

Η λίστα είναι μεγάλη και ίσως παραλείψω μερικούς. Σίγουρα όμως δε θα μπορούσα να ξεχάσω να αναφέρω τον κ. Διονύση Καββαθά, διδάσκων του Τμήματος Επικοινωνίας Μέσων & Πολιτισμού στο Πάντειο Πανεπιστήμιο και επιβλέπων της εργασίας μου. Ο ίδιος με βοήθησε να αποκομίσω πολύτιμες γνώσεις κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου στο Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Πολιτιστική Πολιτική, Διοίκηση & Επικοινωνία. Οι συζητήσεις μαζί του και με τους υπόλοιπους συμφοιτητές μου συνοδεύονταν πάντα από πάθος και θέληση για γνώση και υπήρξαν για μένα αφορμή προβληματισμού καθώς και πηγή ανανέωσης του ενδιαφέροντός μου για το αντικείμενο των σπουδών μου. Παράλληλα, κατά τη διάρκεια των σεμιναρίων του που παρακολούθησα στα πλαίσια του μαθήματος με τίτλο «Φιλοσοφία του Πολιτισμού», μου δόθηκε η ευκαιρία να μελετήσω τον τομέα των μέσων επικοινωνίας, ο οποίος υπήρξε και το αντικείμενο των προπτυχιακών μου σπουδών, αλλά και του πολιτισμού μέσα από μια νέα οπτική. Το σημαντικότερο όμως είναι ότι μέσα από τη διδασκαλία του μου σύστησε μερικά από τα πιο απαιτητικά αλλά πάνω απ' όλα ενδιαφέροντα κείμενα τα οποία σε αντίθεση περίπτωση δε θα είχα τη δυνατότητα ούτε ίσως και την πίστη ότι θα μπορούσα να μελετήσω, να κατανοήσω και εν τέλει να διαπραγματευτώ. Τα κείμενα αυτά αλλά και ο τρόπος προσέγγισής τους στάθηκε για μένα αστείρευτη πηγή ιδεών η οποία καθόρισε την επιλογή του θέματος της συγκεκριμένης εργασίας και με συνοδεύει και μέχρι σήμερα στον τρόπο που βλέπω τον κόσμο γύρω μου. Τέλος, θα ήθελα να τον ευχαριστήσω για την κατανόηση και την επιείκεια που ο ίδιος επέδειξε τόσο στην δική μου άγνοια όσο και στην πιθανή έλλειψη αυτοπειθαρχίας που πιθανόν να χαρακτήριζε κάποια περίοδο

των σπουδών μου και να τονίσω ότι οφείλεται αποκλειστικά στην έλλειψη εμπιστοσύνης στις προσωπικές μου δυνάμεις.

Στη συνέχεια θα ήθελα να αναφερθώ σε δύο ακόμη καθηγητές τους οποίους είχα τη χαρά να γνωρίσω κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου στο συγκεκριμένο Μεταπτυχιακό πρόγραμμα και οι οποίοι συνέβαλαν, ο καθένας με τον δικό του τρόπο, στην ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας.. Πρόκειται για την κα. Ιωάννα Τσιβάκου και τον κ. Γιάννη Σκαρπέλο. Σε ό,τι αφορά στην κα. Τσιβάκου μπορώ να πω στο πρόσωπό της βρήκα όχι απλά μια πανεπιστημιακό αλλά μια φίλη μια πολύτιμη συνομιλήτρια. Πάντα πρόθυμη η ίδια να συζητήσει μαζί μου και να ακούσει με υπομονή και ενδιαφέρον τις απόψεις μου και ταυτόχρονα με την ικανότητα που χαρακτηρίζει κάθε εκπαιδευτικό που αγαπάει τη δουλειά του, να μου δώσει τις κατάλληλες απαντήσεις προς την επίλυση των εκάστοτε προβλημάτων που προέκυπταν κατά τη διάρκεια της έρευνάς μου. Οι παρατηρήσεις της και τα σχόλιά της αποτέλεσαν σημαντικό οδηγό για την εκπόνηση της παρούσης εργασίας, ενώ η μεθοδικότητα και το επιστημονικό της έργο συνθέτουν τα πολυτιμότερα εφόδια τα οποία σχεδόν ιδιοτελώς αποκόμισα από την γνωριμία μου μαζί της.

Παράλληλα, η πολύτιμη ανταλλαγή απόψεων που είχα μαζί με τον κ. Γιάννη Σκαρπέλο, κατά το αρχικό στάδιο της επιλογής του θέματος της μεταπτυχιακής μου εργασίας, υπήρξε καθοριστική για τον επιστημονικό προσανατολισμό που θα έδινα στην εργασία μου. Επίσης, η άποψή του σχετικά με τη θεματική της εργασίας μου με βοήθησε να θέσω μερικά καίρια ερωτήματα κατά τη διάρκεια της μετέπειτα έρευνας μου.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Κωστή Δάλλα για τις πολύτιμες συμβουλές, την κατανόηση και την υποστήριξή του σε κάποια δύσκολη περίοδο της μεταπτυχιακής μου πορείας, όπου πίστευα ότι η ολοκλήρωση της συγκεκριμένη εργασίας θα ήταν αδύνατη. Ακόμη, οφείλω να ευχαριστήσω την κα. Ανδρομάχη Γκαζή, η οποία μέσα από τη διδασκαλία της για το μάθημα της Μουσειολογίας με έφερε σε επαφή με ένα αντικείμενο που έχω πλέον εντάξει στα μελλοντικά ακαδημαϊκά και επαγγελματικά μου ενδιαφέροντα. Οι εκπαιδευτικές επισκέψεις σε μουσεία και εκθέσεις, τις οποίες πραγματοποιήσαμε κατά τη διάρκεια του μαθήματός της αποτέλεσαν τη βάση του προβληματισμού μου αλλά και την αφορμή για το τρίτο κεφάλαιο της εργασίας μου.

Φυσικά, ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην ολοκλήρωση της παρούσης εργασίας έπαιξαν και κάποιοι αγαπητοί συμφοιτητές μου. Η Βάσω, ο Αχιλλέας, ο Αντώνης, η

Αλεξάνδρα, ο Παναγιώτης κ.α. ήταν εκεί σε κρίσιμες στιγμές όλους αυτούς τους μήνες για να με ακούσουν και να συμβάλλουν με τις απόψεις τους γύρω από θέματα που κλήθηκα να αντιμετωπίσω με αφορμή αυτήν την εργασία. Κλείνοντας το ευχαριστήριο αυτό σημείωμα θα ήθελα να ευχαριστήσω τη φίλη μου Άννα Μαργιορίδου, μεταπτυχιαχή φοιτήτρια στο Πανεπιστήμιο του Poitiers στη Γαλλία, η οποία με βοήθησε στο δύσκολο έργο αυτής της εργασίας, είτε μέσα από το διάλογο είτε με το δανεισμό πολύτιμου βιβλιογραφικού υλικού και σημειώσεων.

Σοφία Φαρδή

Αθήνα, Ιανουάριος 2008

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η Σημασία των Αισθήσεων

“Insofar, as I have hands, feet, a body, I sustain around me intentions which are not dependent on my decisions and which affect my surroundings in a way that I do not choose.”

Maurice Merleau-Ponty
1962, *Phenomenology of Perception*

1. ΟΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ ΩΣ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ

Προτού επιχειρήσει κανείς να καταπιαστεί με την έννοια της συναισθησίας ως όρο πολιτισμικής ανάλυσης, όπως συμβαίνει στην περίπτωση μας, είναι απαραίτητο να αναφερθεί στη σημασία των αισθήσεων στο χώρο των επιστημών και της διανόησης εν γένει. Τόσο η αξιολόγηση των αισθήσεων όσο και η μελέτη της σημασίας στους στην καθημερινή ζωή έχει απασχολήσει σπουδαίους μελετητές από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Αναφορές στη σημασία των αισθήσεων βρίσκουμε εξάλλου σε μια σειρά τομέων όπως είναι η φιλοσοφία, η τέχνη, η ψυχολογία, η ιστορία και η ανθρωπολογία, ενώ η συγκριτική τους μελέτη έχει οδηγήσει, όπως θα δούμε παρακάτω, στη δημιουργία διαφορετικών θεωρητικών μοντέλων.

Πρώτος ο Αριστοτέλης έστρεψε την προσοχή του στις αισθήσεις.. Στο έργο του *Περί ψυχής* αναφέρει την αίσθηση ως μία από τις ιδιότητες της ψυχής, ορίζοντας μάλιστα τις αισθήσεις ως «παράθυρα της ψυχής»². Στην προσπάθειά του να ορίσει την ανθρώπινη ύπαρξη ο Αριστοτέλης υποστήριξε ότι αυτή δε μπορεί να οριστεί στα πλαίσια μιας απόλυτης υλικότητας, δηλαδή, σε ένα σώμα που εξαντλείται στις ζωτικές του λειτουργίες. Αντίθετα ο ανθρώπινος εαυτός έχει την ικανότητα να σκέπτεται, να γνωρίζει, να αισθάνεται. Στην προσπάθεια με άλλα λόγια της αυτογνωσίας, το ανθρώπινο ον στρέφεται έξω από το σώμα του. Πέρα λοιπόν από τα σωματικά και φυσικά φαινόμενα υπάρχουν και έννοιες όπως η φαντασία, ο λόγος και οι σκέψεις, «παρουσίες» που καταλαμβάνουν κάποιο χώρο χωρίς να μπορούν να προσδιοριστούν υλικά. Πρόκειται για την ψυχή η οποία αποτελείται από ένα συνεχώς ανανεώσιμο υλικό, όπως εικόνες, νοήματα και συναισθήματα. Ο Αριστοτέλης, μάλιστα, μέσα από το συγκεκριμένο έργο του κατάφερε να απομακρυνθεί από το ψευδοδίλλημα ενός δυϊσμού μεταξύ ψυχής και σώματος, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στην χαρακτηριστική της ιδιότητα, τη δράση, η οποία αποτελεί και την ουσία της. Σύμφωνα με τον αρχαίο φιλόσοφο, η ψυχή δεν είναι σώμα, αλλά παράλληλα δεν υπάρχει χωρίς αυτό. Αντίθετα, αποτελεί την ενδελέχειά του, δηλαδή, τη δυναμική μορφή του όντος³. Με αυτόν

² Αριστοτέλης, *Περί ψυχής*, σε επιμέλεια Ι.Σ. Χριστοδούλου, σειρά Αρχαίοι Συγγραφείς, Θεσσαλονίκη, Ζήτρος, 7-15

³ ο.π. 147, 157, 167-177

τον τρόπο, λοιπόν, η ψυχή η οποία καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τον εξωτερικό κόσμο και την αισθητηριακή αντίληψη, αποτελεί τον πυρήνα της ύπαρξής μας για τον καθένα μας ξεχωριστά.

Επίσης σύγχρονοι φιλόσοφοι και ερευνητές όπως ο Simmel, ο Walter Benjamin και ο McLuhan, μέσα από τη μελέτη των μέσων και του σύγχρονου τρόπου ζωής αναφέρθηκαν τον τρόπο που επηρεάζονται οι αισθήσεις μας και κατά συνέπεια ποιες είναι οι επιδράσεις που δεχόμαστε στη διαδικασία του πολιτισμικού μας εαυτού όσο και της συνείδησής μας. Άλλοι, όπως ο Maurice Merleau-Ponty εξέτασαν το θέμα της ανθρώπινη ύπαρξης μέσα στον κόσμο, μέσα από τη φαινομενολογία της αντίληψης και της σχέσης της τόσο με τον αισθητό κόσμο, όσο και με τη διαμόρφωση της συνείδησης ως μια δυναμική διαδικασία.

1.1 Ο ρόλος των αισθήσεων για τον Simmel: Η κοινωνική αξία του αμοιβαίου βλέμματος

Ένας από τους σημαντικότερους διανοητές που έστρεψε την προσοχή του στο ρόλο των αισθήσεων ήταν και ο Georg Simmel. Ο Γερμανός φιλόσοφος του 20^{ου} αιώνα είναι γνωστός για μια σειρά κειμένων που άφησε πίσω του και στα οποία εξετάζει τις κοινωνικές εκείνες δυνάμεις και τις σχέσεις που συγκροτούν το σύγχρονο πολιτιστικό πεδίο δράσης. Στο κείμενό του ο ίδιος κάνει ειδική αναφορά στο ρόλο που παίζουν οι αισθήσεις στη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων. Όπως επισημαίνει ο Simmel, προκειμένου να κατανοήσουν την κοινωνική ζωή δεν αρκεί να εξετάζουμε μόνο το μακροπεριβάλλον των μεγάλων κοινωνικών δομών. Αντίθετα, θα πρέπει να στρέψουμε στο βλέμμα σε άλλα στοιχεία τα οποία υπάρχουν στο μικροπεριβάλλον αυτών των δομών και τα οποία αν και είναι ρευστά και χαρακτηρίζονται από παροδικότητα είναι εξίσου σημαντικά σε ό,τι αφορά στη σύνδεση των υποκειμένων με την κοινωνική ζωή⁴.

Ο Simmel αποτελεί μάλιστα ένα από τους συγγραφείς που πρώτοι εισάγουν έννοιες όπως η *αισθητηριακή αντίληψη (sensory perception)* στη θεωρία τους, υποστηρίζοντας επίσης ότι ο γεγονός ότι αλληλεπιδρούμε μεταξύ μας οφείλεται στο γεγονός ότι καθημερινά κατακλυζόμαστε- τόσο ως πομποί όσο και ως δέκτες- από ερεθίσματα που δρουν αρχικά στο επίπεδο των αισθήσεων μας. Αυτό συμβαίνει μέσω της αισθητηριακής αλληλόδρασης (*sensory affect*) με την οποία, σύμφωνα με τον

⁴ Simmel G. “Sociology of the senses”, στο David Frisby & Mike Featherstone (επιμ.) *Simmel On Culture*, 1997, London, Sage Publications, 109-111

Simmel προσδιορίζουμε τον Άλλον και παράλληλα αποκαλύπτουμε πτυχές του εαυτού μας.⁵

Το έργο του εντάσσεται στην ευρύτερη προσπάθεια πολλών φιλοσόφων του 19^{ου} και 20^{ου} αιώνα να ερμηνεύσουν την κοινωνία ως ένα σύνολο πνευματικών σχέσεων των υποκειμένων που την αποτελούν⁶. Η θεματική αυτή ήρθε θα έλεγε κανείς και ως απάντηση στην Καρτεσιανή φιλοσοφία, η οποία υποστήριζε σχεδόν δογματικά την υπεροχή του λόγου και απαξίωνε την αισθητηριακή αντίληψη⁷. Η συγκεκριμένη διαμάχη για την ακρίβεια είχε ξεκινήσει με τις πρώιμες ψυχολογικές και φιλοσοφικές προσεγγίσεις γύρω από την όραση. Οι Βρετανοί εμπειριστές, με πρωτεργάτες τους John Locke, George Berkeley και David Hume, υποστήριζαν ότι η γνώση μας βασίζεται στις αισθήσεις μας. Βασική τους πεποίθηση αποτελούσε και το γεγονός ότι αυτή η γνώση επηρεάζεται στη συνέχεια από άλλους παράγοντες όπως η μνήμη, την κρίση κ.α. και μας βοηθά να δημιουργήσουμε μια αναπαράσταση του κόσμου γύρω μας, ωστόσο τον κύριο ρόλο σε αυτή τη διαδικασία έπαιζαν οι αισθήσεις αυτές καθ' αυτές. Στην αντίπερα όχθη ο ορθολογισμός του Descartes, υποστήριζε ότι οι αισθήσεις είναι αναξιόπιστες και η αληθινή γνώση θα πρέπει να βασίζεται αποκλειστικά στο λόγο και στην ικανότητα της σκέψης⁸.

Στόχος αυτών των φιλοσόφων ήταν να αποδείξουν ότι η πνευματικότητα κάθε ύπαρξης αποκαλύπτεται άμεσα μεταξύ των υποκειμένων, γεγονός που οδήγησε στην προσέγγιση φαινομενολογικών μεθόδων. Πολλοί από αυτούς επεσήμαναν τη σημασία της γλώσσας στην δημιουργία κοινωνικών σχέσεων. Άλλοι όπως ο Simmel- ή ακόμη κι ο Sartre-ξεχώρισαν τη σημασία της όρασης η οποία σε σύγκριση με τις υπόλοιπες αισθήσεις προκαλεί κατά την άποψή του την πιο άμεση διεπαφή μεταξύ των υποκειμένων: « Η ενότητα και η αλληλεπίδραση των ατόμων βασίζεται στην πραγματοποίηση του αμοιβαίου βλέμματος»⁹. Ο Simmel δεν εννοεί φυσικά την απλή παρατήρηση αλλά το άνοιγμα του εαυτού μας στον

⁵ ο.π. 113

⁶ Weinstein D. and Weinstein M.A., 1984, "On the visual constitution of society: On the contributions of Georg Simmel and Jean-Paul Sartre to a sociology of the senses", *The History of European Ideas*, 5, 20-29 στο site: <http://www.angelfire.com/pr/photoplay/simmel/senses.html>

⁷ John W. Yolton, 1984, *Perceptual acquaintance from Descartes to Reid*, London, Blackwell, 37-42

⁸ Richard L. Gregory, Andrew M. Colman 1995, *Sensation and Perception*, Longman, New York, 2-3

⁹ Simmel G. "Sociology of the senses", στο David Frisby & Mike Featherstone (επιμ.) *Simmel On Culture*, 1997, London, Sage Publications, 111

άλλον. Όπως υποστηρίζει τα ερεθίσματα που δεχόμαστε μέσω της οπτικής παρατήρησης του προσώπου του άλλου αποτελούν ένα εργαλείο αποκάλυψης της εσωτερικότητάς του. Η αρχική αυτή εντύπωση που αποκομίζουμε για τον άλλον μέσω του βλέμματος αποτελεί τη βάση για τη γνωριμία μας μαζί του και την αρχική ενέργεια σύναψης ενός κοινωνικού δεσμού, καθώς μας βοηθά να συνειδητοποιήσουμε την ατομικότητα του.

1.1.2 Αίσθηση και ανθρώπινη αντίληψη: Το έργο του Maurice Merleau-Ponty

«Η αντίληψη δεν αποτελεί μια παθητική καταγραφή της εξωτερικής πραγματικότητας αλλά μια ικανότητα, η καλύτερα ένα σύνολο δεξιοτήτων», υποστηρίζει ο αμερικανός ψυχολόγος J. Gibson¹⁰. Αντίστοιχη φαίνεται να είναι και η άποψη του Γάλλου φιλόσοφου Maurice Merleau-Ponty ότι η αντίληψη εμπεριέχει μια δυναμική διάσταση αφού αποτελεί αρχέγονη πηγής του ανοίγματός μας στον κόσμο. Η άποψη αυτή έρχεται σε αντίθεση με την παραδοσιακή άποψη της φιλοσοφίας του John Locke ότι η αντίληψη αποτελεί απλά ένα τυχαίο προϊόν των ατομικών αισθήσεων. Σκοπός του Merleau-Ponty εξάλλου ήταν να εξετάσει την ουσία της αντίληψης και της συνείδησης, η οποία όπως υποστήριξε στο έργο του είναι αποτέλεσμα της ζωντανής μας ύπαρξης μέσα στον κόσμο- *Being in the world*.

Προκειμένου να καταγράψει την ανθρώπινη εμπειρία μέσα στον κόσμο ο Ponty επέλεξε το δρόμο της φαινομενολογίας προκειμένου να δομήσει την άποψή του για την αντίληψη. Όπως υποστήριξε ο ίδιος εξάλλου, ο Εμπειρισμός δεν μπορεί να εξηγήσει πώς η φύση της συνείδησης επηρεάζει τις αντιλήψεις μας, ενώ ο Ορθολογισμός με τη σειρά του δεν εξηγεί πώς η αντίληψη επηρεάζει τη συνείδησή μας. Η συνείδηση αποτελεί τη βάση της εμπειρίας η οποία καθοδηγεί με τη σειρά της κάθε συνειδητή πράξη. Αυτός είναι και ο βασικός λόγος για τον οποίο δεν μπορούμε να διαχωρίσουμε τον εαυτό μας από τις αντιλήψεις μας για τον κόσμο. Ο αισθητός κόσμος λοιπόν και οι αισθήσεις μας αποτελούν τη βάση της ανθρώπινης συνείδησης, η οποία ορίζεται ως μια διαδικασία “αισθάνεσθαι” και εκλογίκευσης. Για τον Ponty η συνείδηση είναι αποτέλεσμα της αντιληπτικής μας ικανότητας, γι’ αυτό και το σώμα αποτελεί πεδίο της ανθρώπινης εμπειρίας αλλά και ταυτόχρονα το μέσο για το άνοιγμά μας στον κόσμο: «Λεδομένου ότι διαθέτω χέρια, πόδια, ένα σώμα, διατηρώ

¹⁰ Richard L. Gregory, Andrew M. Colman 1995, *Sensation and Perception*, Longman, New York, 1-2

γύρω μου πιθανότητες που δεν βασίζονται στις αποφάσεις μου και που επηρεάζουν το περιβάλλον μου κατά τρόπο που δεν επιλέγω¹¹». Μέσω αυτής της υλικής-σωματικής υπόστασης της συνείδησης απομακρύνεται από το δυϊσμό του Descartes. Αξίζει να σημειωθεί ότι ο Ponty δεν απορρίπτει τη συμβολή της ψυχολογίας στην κατανόηση της ανθρώπινης αντίληψης αλλά υποστηρίζει ότι υπάρχουν και παράγοντες φυσιολογία που την επηρεάζουν και ότι τα δεδομένα των αισθήσεων (sensory data) φιλτράρονται και νοηματοδοτούνται μέσα από τη δυναμική διαδικασία της αντίληψης. Στα βήματα του Πλάτωνα, ο Ponty επαναφέρει τη σημασία του σώματος στο πεδίο της φιλοσοφίας υποστηρίζοντας ότι η ανθρώπινη νόηση δεν αποτελεί απλά την ουσία της ανθρώπινης αντίληψης. Αντίθετα, αυτή διαμεσολαβείται από την εμπειρία η οποία είναι αποτέλεσμα της σωματικής μας ύπαρξης στον κόσμο.

Η ουσία και η εμπειρία αποτελούν για ίδιο έννοιες αλληλοσυμπληρούμενες. Ακριβώς αυτή η υλική υπόσταση (corporeality) της ανθρώπινης ύπαρξης και της σχέσης ανάμεσα στον αισθητό κόσμο και την αντίληψη, η οποία καθορίζει το υπάρchein μας στον κόσμο, αποτελεί τη βάση της υπαρξιακής μας ελευθερίας. Η ελευθερία αποτελεί μια δυνατότητα ακριβώς επειδή μέσω της σωματικής μας ύπαρξης και αντίληψης έχουμε τη δυνατότητα δυναμικής νοηματοδότησης του κόσμου:

“...Μπορώ να χάσω την ελευθερία μου μόνο αν προσπαθήσω να προσπεράσω τη φυσική και κοινωνική μου ύπαρξη μη δεχόμενος να την αποδεχτώ, αντί να αναλάβω την ευθύνη της προκειμένου να συμμετάσχω στον φυσικό και ανθρώπινο κόσμο. Τίποτα δε με καθορίζει έξω από μένα, όχι επειδή καμιά δύναμη δεν επιδρά επάνω μου, αλλά αντίθετα επειδή βρίσκομαι εξ αρχής έξω από τον εαυτό μου και ανοιχτός προς τον εξωτερικό κόσμο. Είμαστε αληθινοί από το γεγονός και μόνο ότι ανήκουμε στον κόσμο και όχι μόνο επειδή υπάρχουμε μέσα σε αυτόν ως οντότητες όπως ακριβώς υπάρχουν τα αντικείμενα και διαθέτουμε όλα όσα χρειαζόμαστε για να υπερβούμε τα όρια του αισθητού κόσμου.¹²”

Με αυτήν την αισιόδοξη προοπτική ο άλλος συγγραφέας ολοκληρώνει την προβληματική μας αποδεχόμενος την επίδραση και τη σημασία του αισθητού κόσμου σε ό,τι αφορά στην ύπαρξή μας, αλλά τονίζοντας παράλληλα την υπαρξιακή μα

¹¹ Maurice Merleau-Ponty, 1962, *Phenomenology of Perception*, New York, Routledge, 440

¹² ο.π., 529-530

δυνατότητα να ξεπεράσουμε τα όριά τους. Το γεγονός αυτός οριοθετεί και την υπαρξιακή μας ελευθερία.

Όσο και αν διαφέρουν μεταξύ τους τα στοιχεία που αποκομίζουμε από τις διαφορετικές επιστημονικές προσεγγίσεις, όλα συνηγορούν ότι οι αισθήσεις αποτελούν τους διαμεσολαβητές ανάμεσα στο σώμα και κατ'επέκταση τον ίδιο μας τον εαυτό με τον εξωτερικό κόσμο. Ο συνεχής αυτός διάλογος εσωτερικού-εξωτερικού κόσμου μας θυμίζει ότι οι αισθήσεις διαθέτουν εκτός από βιολογικά και πολιτιστικά, εκτός από υποκειμενικά και αντικειμενικά χαρακτηριστικά. Φυσικά, στους κόλπους της επιστημονική κοινότητας συνεχίζουν να αναπτύσσονται προσεγγίσεις με διαφορετικό προσανατολισμό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα η cognitive science, η οποία στρέφεται τη μελέτη λειτουργίας του ανθρώπινου εγκεφάλου και την ανάπτυξη γνωσιακών μοντέλων ανάλυσης, τα οποία ωστόσο δεν αναγνωρίζουν τη σημασία του εξωτερικού περιβάλλοντος, του σώματος και των συναισθημάτων στη διαμόρφωση και λειτουργία της ανθρώπινης σκέψης. Χωρίς να αποδοκιμάζει τη συμβολή της παραπάνω θεώρησης, η παρούσα εργασία προσανατολίζεται τη μελέτη του πολιτιστικού περιβάλλοντος και στην ισορροπία μεταξύ της αισθητηριακής αντίληψης και των αισθήσεων ως φορείς πολιτισμικού νοήματος. Η κοινωνική και πολιτισμική σημασία των αισθήσεων αποτελεί εξάλλου τον πυρήνα πολλών νέων θεωρητικών προσεγγίσεων η οποίες προέρχονται κυρίως μέσα από τη μελέτη των αισθήσεων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η πρόσφατη έκδοση της επιστημονικής εφημερίδας με τίτλο “The Senses and Society”¹³. Σκοπός της έκδοσης αποτελεί η διαμόρφωση του πολιτιστικού και κοινωνικού σκηνικού μέσα από το ρόλο που διαδραματίζουν οι αισθήσεις, ο οποίος όπως υποστηρίζουν αποτελούν ταυτόχρονα ένα κοινωνικό προϊόν. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται σε ένα από τα εισαγωγικά άρθρα της έκδοσης:

« Η εμφάνιση της έκδοσης Αισθήσεις & Κοινωνία αποτελεί δείγμα της αισθησιακής (sensual) επανάστασης που συντελείται στον τομέα των κοινωνικών και ανθρωπιστικών επιστημών και των τεχνών. Αυτή η “επανάσταση” συμπεριλαμβάνει

¹³ *The senses and Society*, Oxford, Berg Publishers: τετράμηνη έκδοση επιστημονικού και ακαδημαϊκού ενδιαφέροντος που πρωτοεκδόθηκε το Μάρτιο του 2006 και ιδρύθηκε με τη συμβολή Βρετανών, Καναδών και Αμερικανών επιστημόνων του MIT οι οποίοι υιοθετούν την προσέγγιση του “sensory model”.

την τρομακτική ποικιλία στη διαμόρφωση των αισθήσεων μέσα στο πέρασμα της ιστορίας και ανάμεσα- καθώς και μέσα στους κόλπους διαφορετικών κουλτουρών .

Το σύνολο των αισθήσεων (sensorium) –ως ένας αντιληπτικός μηχανισμός, ένα λειτουργικό μηχανισμό- αποτελεί ένα συνεχώς μεταλλασσόμενο κοινωνικό και πολιτισμικό κατασκεύασμα¹⁴. Η αντιληπτική ικανότητα είναι περισσότερο πολιτισμική κα πολιτική και όχι απλά -όπως πολύ συχνά υποστηρίζεται από τους ψυχολόγους και τους νευροβιολόγους- αποτέλεσμα γνωστικής διαδικασίας ή νευρολογικών μηχανισμών που διαθέτει ο κάθε άνθρωπος.¹⁵»

Η μετατόπιση του ενδιαφέροντος στην κοινωνική ζωή των αισθήσεων μέσω της μελέτης της κυρίαρχης τεχνολογίας και της αισθητικοποίησης της καθημερινής ζωής (technoligation-aestheticization) έχει ως αποτέλεσμα την αναθεώρηση παλαιότερων παραδειγμάτων ερμηνείας της κουλτούρας (π.χ. η κουλτούρα ως “κείμενο”)¹⁶. Οι αισθήσεις αποτελούν τα εργαλεία μέσα από τα οποία οργανώνουμε την εμπειρία μας στην καθημερινή μας ζωή. Επίσης, παρατηρείται ότι ο ρόλος των αισθήσεων διαφέρει ανάμεσα στις κοινωνικές δομές γεγονός που συνηγορεί ότι η οργάνωση του αισθητηριακού μας πεδίου διαθέτει εκτός από βιολογικά χαρακτηριστικά και κοινωνικά. Για περισσότερες από τρεις δεκαετίες για παράδειγμα, ο δυτικός πολιτισμός ερμηνεύεται μέσα από τη σημασία της όρασης. Ο πολυγραφώτατος, μάλιστα συγγραφέας σε ό,τι αφορά στον κοινωνικό ρόλο των αισθήσεων και διευθυντής του Concordia Sensoria Research Team, του Τμήματος Κοινωνιολογίας και Ανθρωπολογίας του Πανεπιστημίου Concordia στο Μόντρεαλ του Καναδά, David Howes, έχει καθιερώσει την τάση αυτή του ερευνητικού ενδιαφέροντος με τον όρο “αισθητηριακό μοντέλο” (sensory model)¹⁷. Ένα από τα βασικότερα χαρακτηριστικά αυτού του μοντέλου αποτελεί το γεγονός ότι ερευνά το ρόλο των αισθήσεων συνολικά, γεγονός που καθιστά την έννοια τη συναισθησίας ως μέσο για την ερμηνεία φαινομένων που συντελούνται στο επίπεδο της πολιτισμικής δράσης πιο επίκαιρη από ποτέ.

¹⁴ Ong Walter 1991, *The shifting sensorium*, στο *The varieties of Sensory Experience*, David Howes, Toronto, University of Toronto Press

¹⁵ Bull, Michael; Gilroy, Paul; Howes, David; Kahn, Douglas 2006, “Introducing Sensory Studies”, *The Senses and Society*, 1, 5-7

¹⁶ David Howes 2006, “Charting the Sensorium Revolution”, *The Senses and Society*, 1, 113-128

¹⁷ ο.π. 129

1.2 Η ΕΝΝΟΙΑ ΤΗΣ ΣΥΝΑΙΣΘΗΣΙΑΣ:

Η συναισθησία ως φαινόμενο και η συναισθησία ως μεταφορά

Η συναισθησία αποτελεί κατεξοχήν έναν όρο της νευροβιολογίας και της ψυχολογίας και ορίζεται από τους επιστήμονες ως “ η ακούσια φυσική εμπειρία μιας νευρολογικής ανάμιξης των αισθήσεων με αφορμή κάποιο εξωτερικό ερέθισμα”¹⁸. Όσο ασυνήθιστο και να είναι το φαινόμενο της συναισθησίας αποτελεί ένα διαδεδομένο φαινόμενο στους κόλπους των επιστημόνων το οποίο οφείλεται σε ορισμένες διεργασίες του αριστερού τμήματος του εγκεφάλου. Η πρώτη μάλιστα καταγεγραμμένη συναισθητική εμπειρία χρονολογείται το 1960 σε κείμενα του John Locke. Ο ίδιος ζήτησε από έναν τυφλό άντρα να του περιγράψει πώς αντιλαμβάνεται το χρωματικό φάσμα, κα αυτός του απάντησε ότι μοιάζει με τον ήχο της τρομπέτας.¹⁹ Ο σύγχρονος ορισμός της συναισθησίας χρησιμοποιείται από τους επιστήμονες προκειμένου να περιγράψουν τις εμπειρίες των ατόμων τα οποία η έκθεσή τους σε μία πηγή εξωτερικού ερεθίσματος είναι δυνατόν να τους προκαλέσει τη συνύπαρξη δύο διαφορετικών μεταξύ τους αισθήσεων. Για παράδειγμα κάποιος έχει την ικανότητα να βλέπει χρώματα στο άκουσμα μουσικής, να συσχετίζει οσμές με ηχητικούς τόνους, ή, όπως πολλοί συχνά παρατηρείται, να συνδυάζει αριθμούς με συγκεκριμένα χρώματα. Αξίζει να σημειωθεί ότι η πρόσμιξη αυτή των αισθήσεων για τους συναισθητικούς δεν αποτελεί μια μεταφορική περιγραφή, αλλά μια κυριολεκτική, βιωματική εμπειρία.

Πρόσφατες έρευνες, μάλιστα, έχουν συνδέσει τη συναισθησία αλλά και παρόμοιες διαδικασίες κατά τη διάρκεια των οποίων παρατηρείται ταυτόχρονη συμμετοχή των αισθήσεων, είναι πιθανόν να συνδέονται με την αντιληπτική μας ικανότητα και τη δημιουργικότητα²⁰. Το γεγονός αυτό εξηγεί, σύμφωνα με τους ερευνητές το γιατί το φαινόμενο της συναισθησίας συναντάται πολύ συχνά σε καλλιτέχνες. Η τέχνη έχει συνδεθεί επίσης με την έννοια της συναισθησίας, αφού αποτελεί το πεδίο όπου η ταυτόχρονη αφύπνιση και συμμετοχή των αισθήσεών μας μέσω ενός εξωτερικού ερεθίσματος, όπως είναι ένα έργο τέχνης, αποτελεί τον κανόνα. Πρώτος ο Ρώσος συνθέτης Aleksandr Scriabin, ο οποίος συνόδευε τις παραστάσεις του από ένα

¹⁸ Cytowic Richard E. 1995, “Synesthesia: Phenomenology and Neuropsychology”, *PSYCHE*, 2 στο site: <http://psyche.cs.monash.edu.au/v2/psyche-2-10-cytowic.htm>

¹⁹ <http://csmt.uchicago.edu/glossary2004/synaesthesia2.htm>

²⁰ By Vilayanur S. Ramachandran and Edward M. Hubbard 2003, “Hearing Colors, Tasting Shapes”, *Scientific American Magazine*, May 2003, στο site: <http://www.sciam.com/article/id/0003014B-9D06-1E8F-8EA5809EC5880000>

μηχάνημα (“clavier à lumières”) το οποίο παρήγαγε χρωματιστές δέσμες φωτός οι οποίες ακολουθούσαν την ένταση του ήχου με σκοπό να προκαλέσει τη συγχώνευση των αισθήσεων και να οδηγήσει σε έκσταση το κοινό του. Συμμεριζόμενος το συσχετισμό ήχου και χρώματος ο ζωγράφος Wassily Kandisky, συναισθητικός ο ίδιος, θεωρείται ως ένας από τους πρώτους εικαστικούς καλλιτέχνες που μελέτησε τις συναισθητικές διαστάσεις του έργου του, πειραματιζόμενος με τις dissonances ανάμεσα στο χρώμα και τον ήχο. Στόχος του ήταν να διευρύνει το πεδίο των αισθητηριακών ερεθισμάτων και να πετύχει έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις στους θεατές. Κατά παρόμοιο τρόπο, άμεση είναι η σχέση του Συμβολισμού στην τέχνη, καθώς μία από τις βασικές του αρχές αποτελεί η πεποίθηση ότι όλα τα φαινόμενα τα οποία αντιλαμβανόμαστε μέσω των αισθήσεών μας αλληλοπλέκονται μεταξύ τους παραπέμποντας σε μια υπερφυσική πραγματικότητα. Ακόμη, μεταγενέστεροι καλλιτέχνες όπως ο Dick Higgins, ο οποίος είναι από τους γνωστότερους αντιπροσώπους του Fluxus. Αναφερόμενος στην καλλιτεχνική έκφραση της avant garde υποστηρίζει ότι η συναισθησία αποτελεί κύριο στοιχείο της το οποίο προκύπτει από το συνδυασμό διαφορετικών μέσων στα πλαίσια μιας ενιαίας δομής²¹.

Φυσικά, οποιαδήποτε αναφορά στην έννοια της συναισθησίας δε θα μπορούσε να μη συμπεριλαμβάνει τον Γάλλο ποιητή Charles Baudelaire. Ο ίδιος αποτέλεσε έναν από τους σημαντικότερους καλλιτέχνες σε ό,τι αφορά στην καθιέρωση της έννοιας της συναισθησίας. καθώς η πρόσμιξη των αισθήσεων απασχόλησε το ίδιο προσωπικά. Παράλληλα, το έργο του διακρίνεται για τις αισθητικές του μεταφορές, καθώς στο ποιητικό σύστημα του Baudelaire χρώματα, εικόνες, ήχοι συνδυάζονται κατά τρόπο που η ποίησή του μετατρέπεται σε μια σχεδόν συναισθητική εμπειρία. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το ποίημά του Correspondances, το πιο χαρακτηριστικό «συναισθητικό ποίημα» όπου τα “αρώματα”, τα “χρώματα”, και οι “ήχοι”, συναντώνται “διασχίζοντας το πνεύμα και τις αισθήσεις”:

Correspondances

*La nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles*

²¹ Higgins Dick 1965, “Synesthesia and Intersenses: Intermedia”, στο site: http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html

*L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers.*

*Comme de longs échos qui de loin se confondent
Dans une ténébreuse et profonde unité,
Vaste comme une nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.*

*Il est des parfums frais comme de chairs d'enfants,
Doux comme les hautbois, verts comme les prairies,
—Et d'autres, corrompus, riches et triomphants,*

*Ayant l'expansion des choses infinies,
Comme l'ambre, le musc, le benjoin et l'encens,
Qui chantent les transports de l'esprit et des sens. Correspondances*

*La nature est un temple où de vivants piliers
Laissent parfois sortir de confuses paroles
L'homme y passe à travers des forêts de symboles
Qui l'observent avec des regards familiers.*

*Comme de longs échos qui de loin se confondent
Dans une ténébreuse et profonde unité,*

*Vaste comme une nuit et comme la clarté,
Les parfums, les couleurs et les sons se répondent.*

*Il est des parfums frais comme de chairs d'enfants,
Doux comme les hautbois, verts comme les prairies,
—Et d'autres, corrompus, riches et triomphants,*

Ayant l'expansion des choses infinies,

*Comme l'ambre, le musc, le benjoin et l'encens,
Qui chantent les transports de l'esprit et des sens*

Στο θεωρητικό έργο του Baudelaire συναντάμε επίσης και τον πλάνητα, ο οποίος αποτελεί ένα από τα κεντρικά μοτίβα της ποίησής του²². Ο πλάνης αποτελεί τον “συγγραφέα που κάποια στιγμή μπήκε στην αγορά κοίταξε γύρω του σα να έβλεπε πανόραμα”²³, τη φιγούρα εκείνη μέσα από τα μάτια της οποίας ξεδιπλώνεται η ποιητική απόδοση του Παρισιού του 19 ου αιώνα. Ο πλάνης είναι με άλλα λόγια ο άνθρωπος κείνος ο οποίος περιφερόμενος στους δρόμους του Παρισιού βιώνει τη συναισθητική εμπειρία που του προσφέρει το αστικό τοπίο της ανερχόμενης μετρόπολης. Με αυτόν τον τρόπο το μοτίβο του πλάνη μεταμορφώνεται σε ένα

²² Benjamin W. 1994, *Σαρλ Μπωντλαίρ, Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια, 42-79

²³ ο.π. 42

μοντέλο “ηχητικής τύπου οργάνωσης της οπτικής αντίληψης”²⁴. Ταυτόχρονα, χάρη στην οξυδέρκεια που χαρακτηρίζει τη μελέτη του Walter Benjamin το μοτίβο του πλάνη αποτελεί πηγή προβληματισμού σχετικά με την υπερφόρτωση της εμπειρίας και την ανάγκη για αμεσότερη σύνδεση του συναισθήματος με την πράξη και την καθημερινή ζωή της μετανεωτερικότητας, όπου κυριαρχούν οι πολυμεσικές- πολύ-αισθητηριακές εφαρμογές των υπερ-μέσων.

²⁴ Μπουμπάρης Ν. 2003, “Αναλύοντας την ακουσματική εμπειρία-Προς μια πολιτισμική κοινωνιολογία του ήχου”, *Επιστήμη και Κοινωνία*, 10

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Συναισθησία & Σύγχρονα Πολυμέσα

“A change has taken place in human mind...our era will be known to posterity as the era to one of the greatest revolutions in the human mind and in the whole constitution of human society. The first of the leading peculiarities is, that this is an age of transition.”

John Stuart Mill 1831,
The Spirit of the Age

2. ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΔΙΑΔΡΑΣΤΙΚΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΝΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΟΥΣ ΕΠΙΔΡΑΣΗ

2.1. Τεχνικά και αισθητικά χαρακτηριστικά της σύγχρονης τεχνολογίας

Οι τεχνολογικές αλλαγές που μετεξελίσσουν τα μέσα που χρησιμοποιούνται σε κάθε εποχή, προκαλεί κάθε φορά την ανάπτυξη θεωριών που κάνουν λόγο για μια νέα εποχή, μια νέα επανάσταση που θα επηρεάσει τον τρόπο σκέψης και δράσης μας με τον πιο ανατρεπτικό τρόπο. Ωστόσο, η στάση μας απέναντι στην ανατρεπτική δύναμη της τεχνολογίας θα πρέπει να είναι κριτική αν πραγματικά επιθυμούμε να εντοπίσουμε την ουσία των πιθανών αλλαγών. Εξάλλου όπως έχουν επισημάνει προγενέστεροι μελετητές κάθε νέο μέσο εμπεριέχει μέσα του το παλιό²⁵. Η θέση που διατύπωσε για παράδειγμα ο McLuhan ότι το μέσο είναι το μήνυμα βασίστηκε ακριβώς στην παραπάνω παραδοχή, καθώς όπως παρατήρησε το περιεχόμενο της τυπογραφικής φόρμας είναι η γραφή όπως ακριβώς το μυθιστόρημα προσέφερε τη φόρμα πάνω στην οποία βασίστηκε ο κινηματογράφος²⁶.

Ακολουθώντας τη λογική της συνεχούς αλλαγής, μια νέα ορολογία που επικεντρώνεται στα επαναστατικά χαρακτηριστικά των μέσων έχει αναπτυχθεί στους κόλπους της επιστημονικής κοινότητας και των θεωρητικών των μέσων, η οποία ενστερνίζεται τη λεγόμενη New Media Theory. Στόχος του παρόντος κεφαλαίου δεν αποτελεί να εξετάσει την ορθότητα των απόψεων της παραπάνω θεωρίας. Ωστόσο, μέσα από το έργο ενός από τους αντιπροσωπευτικότερους υποστηρικτές της, του Lev Manovich, αλλά και προγενέστερων μελετητών όπως ο Μακ Λούαν και ο Bolter, διακρίνει μερικά από τα κυριότερα χαρακτηριστικά των σύγχρονων μέσων, προκειμένου να εξετάσει με κριτική ματιά την έννοια της συναισθησίας.

2.1.1. Η μετά-γλώσσα των Μέσων μέσα από το έργο του Manovich

Βασική πεποίθηση του Manovich αποτελεί το γεγονός ότι τα σύγχρονα νέα μέσα όπως τα αποκαλεί ότι ο υπολογιστής έχει πλέον διεισδύσει και σε πολλά από τα

²⁵ Bolter J.D. & Grusin R. 2000, *Remediation, Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 52-60

²⁶ McLuhan M., *Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, Αθήνα, Κάλβος, 25-55

στάδια αυτής καθ' εαυτής της παραγωγής του εκάστοτε παραδοσιακού μέσου που μεταφέρει πληροφορία, είτε αυτό είναι μια φωτογραφία, είτε ένα κείμενο μιας εφημερίδας, είτε ένα μουσικό κομμάτι, επηρεάζοντας ταυτόχρονα τόσο τη διακίνησή της πληροφορίας όσο και τη φύση της. Τα μετεξελιγμένα μέσα κατά τον ίδιο αποτελούν προέρχονται από τη μίξη των παλιότερων πολιτιστικών συμβάσεων σε ό,τι αφορά τις δυνατότητες που μας προσέφερε η τεχνολογία σε ό,τι αφορά στη διαχείριση και την πρόσβαση στα δεδομένα με τις προηγμένες τεχνικές. Τα *παλιά-συμβατικά* μέσα όπως λέει αποτελούσαν αναπαραστάσεις της οπτικής πραγματικότητας και της ανθρώπινης εμπειρίας, ενώ τα *νέα μέσα* αποτελούν κατά βάση αριθμητικά δεδομένα (numerical data), ανοιχτά στη σύνθεση και την ελεύθερη διαχείριση. Η παραπάνω ιδιότητα έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση υβριδικών προϊόντων τα οποία προκύπτουν από μια ατέρμονη συνδυαστικότητα. Απ' το 1990 ακόμη ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μετατράπηκε ως την πλατφόρμα εκείνη όπου όλα τα υπάρχοντα μέσα μπορούσαν με τον έναν ή τον άλλον τρόπο να μεταδοθούν, γεγονός που αποτελεί τη γέννηση των διαδραστικών πολυμέσων, τα οποία με τη σειρά τους ωθούν στα άκρα τις διανοητικές και σωματικές μας δυνατότητες²⁷.

Η *ψηφιακή αναπαράσταση* της πληροφορίας είναι το πρώτο και κυριότερο από αυτά τα χαρακτηριστικά με ό,τι αυτό συνεπάγεται για την μαθηματική επεξεργασία και τη διακίνησή της: ο σύγχρονος τρόπος λήψης και διακίνησης φωτογραφιών (συχνά και μέσω του Internet) συμπυκνώνει όλα τα στοιχεία της ψηφιοποίησης, από τις φθηνές ψηφιακές μηχανές μέχρι την όχι και τόσο συνηθισμένη εκτύπωση τους στο χαρτί.

Απόρροια της πολύ ευέλικτης αυτής αναπαράστασης είναι η ευκολία *συνδυασμού* και *ενοποίησης* ουσιαστικά διαφορετικών μορφών πληροφορίας όπως για παράδειγμα η χρήση κειμένου, εικόνας και βίντεο εντός μιας ιστοσελίδας, ακόμα και όταν κάποιο από τα συστατικά δε βρίσκεται καν στην ίδια ιστοσελίδα αλλά πρόκειται για υπερσύνδεσμο. Η *επεξεργασία* των ψηφιακών δεδομένων μέσω *αυτοματοποιημένων διαδικασιών* όπως η επεξεργασία εικόνας ή η αυτόματη διόρθωση κειμένων, διαδικασιών που χρησιμοποιούνται σε καθημερινή βάση, είναι ένα επόμενο χαρακτηριστικό, όπως είναι και η αυτοματοποίηση στην αναζήτηση της πληροφορίας (Google κτλ). Ακριβώς λόγω της ομογενοποιημένης ψηφιακής φύσης της

²⁷ Wardrip N. and Montfort N. ed., *The New Media Reader*, Cambridge, MIT Press, 19-20

πληροφορίας, κάτι άλλο που την χαρακτηρίζει είναι η *μεταβλητότητα*, με την έννοια της εύκολης παραγωγής, διαμόρφωσης και αναπαραγωγής διαφορετικών εκδοχών ενός αντικειμένου. Ένα σύγχρονο παράδειγμα από τη μουσική είναι διαφωτιστικό: ο ήχος π.χ. της κιθάρας από ένα μουσικό κομμάτι απομονώνεται και χρησιμοποιείται ξανά, πιθανώς και επαναλαμβανόμενα, σε ένα άλλο μουσικό κομμάτι. Ένα άλλο παράδειγμα, εντελώς διαφορετικό ωστόσο, είναι οι διαφορετικές εκδοχές μιας ιστοσελίδας που εμφανίζονται ανάλογα με την ταχύτητα της σύνδεσης του εκάστοτε χρήστη, ή οι διαφορετικές διαφημίσεις σε κάθε του επίσκεψη...

Τέλος, μια πιο λεπτή ιδιαιτερότητα των νέων μέσων είναι η *δυϊσμός της πληροφορίας* που έχουν επιφέρει. Κάθε πληροφορία έχει πλέον και μία δεύτερη αναπαράσταση εντός του υπολογιστή, πρακτικά μη αναγνωρίσιμη από τον ανθρώπινο παράγοντα, τουλάχιστον όχι από το μέσο χρήστη της. Η κωδικοποιημένη αυτή εκδοχή «μεταγλωττίζεται» λοιπόν σε κάτι κατανοητό, είτε από μια ανθρώπινη αίσθηση, είτε από μια ανθρώπινη γλώσσα.

Μπορούμε να θεωρήσουμε πως οι εξελίξεις στα σύγχρονα μέσα, με ακραία ίσως εκδοχή την εικονική πραγματικότητα και ότι αυτή συνεπάγεται για την ίδια τη γλώσσα ως το απόλυτο μέσο επικοινωνίας, είναι μεν κάτι το καινούργιο, ψήγματα όμως του οποίου μπορούν να αναζητηθούν σαφώς στις πρωτοπορίες της τέχνης κατά το παρελθόν. Αυτό που αλλάζει ίσως με τη διάδοση των πολυμέσων είναι ο τρόπος και ο βαθμός συμμετοχής που απαιτείται από το χρήστη κατά τη χρήση τους. Σε ό,τι αφορά για παράδειγμα στην έννοια της διαδραστικότητας των πολυμέσων, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι ο ρόλος του χρήστη/ θεατή περιέχει πλέον εγγενώς την έννοια της δράσης λόγω και μόνο της αναγωγής του ηλεκτρονικού υπολογιστή σε ενιαίο εργαλείο για τη χρήση/ θέαση της πληροφορίας. Αυτή η κατάσταση δεν είναι κάτι το εντελώς καινούργιο. Και η κλασική αλλά και η μοντέρνα τέχνη απαιτούν από το θεατή να συμμετάσχει ενεργά στην κατανόηση του έργου, πολλές φορές ακόμα και στην ίδια την παράστασή του, όπως για παράδειγμα στις εικαστικές δράσεις της δεκαετίας του 1960. Αντίστοιχα, και η λογοτεχνία πολύ συχνά απαιτεί από τον αναγνώστη να συμπληρώσει ο ίδιος εικόνες και ιδέες ή ακόμη και να αναδιαρθρώσει χρονικά τα γεγονότα που περιγράφονται. Ευθείες αναλογίες με υπάρχοντες τρόπους, τεχνικές ή ιδέες μπορούμε να εντοπίσουμε και σε άλλα χαρακτηριστικά των πολυμέσων. Για παράδειγμα, ο κινηματογράφος προηγήθηκε της ψηφιοποιημένης πληροφορίας -ως προς τη διακριτότητά του- χρησιμοποιώντας κινηματογραφικά καρέ για την απεικόνιση της πραγματικότητας, ως προς το συνδυασμό εικόνας, κειμένου

και μετέπειτα ήχου σε ένα ενιαίο έργο πολύ πριν το WWW, αλλά και ως προς τη μη γραμμική δομή και θέαση της πληροφορίας, τουλάχιστον για τους δημιουργούς του μέσα από τις τεχνικές του μοντάζ.²⁸

Παρά τη σχετική ομοιομορφία παλιών και νέων τεχνικών θα πρέπει να παρατηρήσουμε ότι τα σύγχρονα πολυμέσα προσφέρουν μια νέα βάση σε ό,τι αφορά τη σχέση τους με το χρήστη η οποία χαρακτηρίζεται από την ταυτόχρονη συμμετοχή των αισθήσεων του. Αυτό γιατί, όπως προκύπτει από τα παραπάνω, η δομή των διαδραστικών πολυμέσων δεν δε προσφέρει απλά τη δυνατότητα πολλαπλής αισθητηριακής απεύθυνσης. Αντίθετα την απαιτεί ως εγγενές χαρακτηριστικό της. Η χρήση τους, λοιπόν, ενέχει τη συνολική αισθητηριακή μας εμπλοκή. Ο ήχος, τα γραφικά, η εικόνα αποτελούν όχι απλά διαφορετικά στοιχεία ενός συνόλου, όπως συνέβαινε με τον ήχο και την εικόνα τον κινηματογράφο, αλλά μέρη ίσης αξίας ως προς τη μετάδοση του νοήματος. Έτσι, ο ορισμός του χρήστη των διαδραστικών πολυμέσων ως *homo-audiovisualis* δικαιολογείται μέσα από την καθημερινή πρακτική της οποίας τα πολυμέσα αποτελούν αναπόσπαστο τμήμα της.

2.1.2 Η διεπιφάνεια (interface) ως μοντέλο οργάνωσης της πολιτιστικής πληροφορίας: Μια ιστορική αναδρομή

Απαραίτητη προϋπόθεση προκειμένου να κατανοήσουμε πλήρως τον βαθμό στον οποίο επιδρούν πάνω μας τα διαδραστικά πολυμέσα αποτελεί η αναφορά της έννοιας της *διεπιφάνειας*. Λέγοντας *διεπιφάνεια* αποδίδουμε στην ελληνική τον αγγλικό όρο *interface*, το μέσο δηλαδή εκείνο το οποίο παίζει τον ρόλο του διαμεσολαβητή ανάμεσα στο καθαρό περιεχόμενο, όπως αυτό βρίσκεται ψηφιακά κωδικοποιημένο εντός του ηλεκτρονικού υπολογιστή, και στον ανθρώπινο χρήστη ο οποίος χρειάζεται αυτήν ακριβώς τη διαμεσολάβηση (μέσω κάποιας *μεταφοράς*, με τη γλωσσική έννοια) για να εκμεταλλευτεί και να κατανοήσει το περιεχόμενο. Μια επιφάνεια δηλαδή, η οποία χωρίζει τις δύο πλευρές και παράλληλα επιτρέπει την ανταλλαγή πληροφορίας με προκαθορισμένο και συνάμα λειτουργικό τρόπο.

Ο τρόπος λειτουργίας των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων των προσωπικών υπολογιστών αποτελεί ένα από τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα διεπιφανειών: προσφέρει έναν αισθητικά ωραίο και χρηστικά αποτελεσματικό τρόπο ώστε ο απλός άνθρωπος να μπορεί να χρησιμοποιεί τον ηλεκτρονικό υπολογιστή στην καθημερινή

²⁸ Manovich Lev 2001, *The language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 27-61

ζωή χωρίς να χρειάζεται γνώσεις προγραμματισμού, κατάσταση που ήταν ο κανόνας μόλις πριν από είκοσι χρόνια. Το ενδιαφέρον όσον αφορά τις διεπιφάνειες, πέρα από την ίδια τη δομή και τη χρηστική τους αξία, είναι ο τρόπος που επιβάλλονται και μεταλλάσσουν τον τρόπο σκέψης και λειτουργίας του ιδίου του χρήστη, μια μετάλλαξη που πολλές φορές δε γίνεται κατανοητή αμέσως. Θα προσπαθήσουμε στη συνέχεια να θίξουμε το ρόλο και την προέλευση των διεπιφανειών όσον αφορά τη μετάδοση πολιτιστικού υλικού αλλά και να μελετήσουμε τη σημαντική σχέση τους με την οθόνη, το υλικό μέσο εκείνο το οποίο αποτελεί τον φορέα μετάδοσης παντός είδους πληροφορίας σήμερα.

Παρατηρώντας το ρόλο του ηλεκτρονικού υπολογιστή τις τελευταίες δεκαετίες και την αλλαγή του από ένα εργαλείο παραγωγής πολιτιστικού περιεχομένου (π.χ. κείμενα, εικόνες, βίντεο κτλ.) σε μία ενιαία πλατφόρμα παραγωγής και παρουσίασης, ιδίως με την ανάπτυξη της δικτύωσης των προσωπικών υπολογιστών κατά τη δεκαετία του 1990 και τις σημερινές της διαστάσεις, θα μπορούσε κανείς να θεωρήσει πως οι παραδοσιακές διεπιφάνειες χρήσεις του υπολογιστή μεταβάλλονται προς ένα είδος *διεπιφανειών πολιτιστικού περιεχομένου*: όλο και περισσότερα γραφικά και πολυμεσικά στοιχεία κάνουν την εμφάνισή τους στην καθημερινή μας επαφή με τον υπολογιστή και επίσης, όλο και περισσότερο χρησιμοποιούμε τον υπολογιστή για να καταναλώσουμε τέχνες παραδοσιακές επί το πλείστον όπως η μουσική, η ζωγραφική κ.α. Πώς όμως επηρεάστηκαν οι πολιτιστικές αυτές πλέον διεπιφάνειες και από πού αντλούν τις ιδέες για να εξελίξουν το σχεδιασμό και τις υπηρεσίες τους, εξελίσσοντας έτσι και τη δική μας εμπειρία;

Ο *γραπτός λόγος* είναι σίγουρα πρόδρομος όλων αυτών των εξελίξεων. Το *κείμενο*, ο όρος που χρησιμοποιείται στην ορολογία των υπολογιστών αντί του *λόγου*, αποτελεί το βασικό στοιχείο κωδικοποίησης (μία *μεταγλώσσα* δηλαδή) κάθε άλλης μορφής πληροφορίας εντός του συστήματος, είτε αυτή είναι ένα αρχείο εικόνας, είτε ένα πρόγραμμα, είτε το ίδιο το λειτουργικό σύστημα. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το ότι μιλάμε για *γλώσσες προγραμματισμού*. Χαρακτηριστική απόρροια της μεγάλης σημασίας του κειμένου είναι η χρήση της *σελίδας* ως μέσου προβολής της πληροφορίας: μέτρο μεγέθους μνήμης ή αρχείου κειμένου, βασικό συστατικό του WWW, ακόμα και η βασική ιδέα πίσω από τα παραθυρικά περιβάλλοντα των σύγχρονων λειτουργικών συστημάτων. Πηγαίνοντας το σκεπτικό παραπέρα, ακόμα και η έννοια των υπερδεσμών προϋπήρχε μέσω του κειμένου, εν δυνάμει τουλάχιστον. Όλοι μας έχουμε διαβάσει βιβλία στα οποία γίνονται αναφορές σε άλλα

βιβλία, και μάλιστα με την πλήρη πληροφορία τίτλος, σελίδα, αράδα, όπως ακριβώς πρέπει να προγραμματιστεί μια σελίδα του WWW.

Παρά τον αδιαμφισβήτητο ρόλο του λόγου, είναι γεγονός ότι η *εικόνα* ή γενικότερα τα *κινηματογραφικά στοιχεία* παίζουν όλο και σημαντικότερο ρόλο στα σύγχρονα μέσα, ίσως και λόγω της αλλαγής του ρυθμού λειτουργίας της σύγχρονης κοινωνίας, σε συνδυασμό πάντα και με την τεράστια επιρροή της τηλεόρασης. Από την εισαγωγή κινηματογραφικών τεχνικών και όρων όπως το ζουμ της κάμερας ή οι τεχνικές του μοντάζ που στις διεπιφάνειες των υπολογιστών μεταφέρθηκαν ως cut-and-paste (αντιγραφή, αποκοπή, επικόλληση) μέχρι τις διαστάσεις της οθόνης που παραπέμπουν στην κινηματογραφική οθόνη, η κινηματογραφική εμπειρία έπαιξε καταλυτικό ρόλο στη διαμόρφωση των περιβαλλόντων των υπολογιστών σήμερα. Και φυσικά, όσον αφορά την εικονική πραγματικότητα, ο κινηματογράφος είναι ακόμη πιο επιδραστικός με ανθρωπόμορφα γραφικά ή και αληθινούς ηθοποιούς που παίζουν το ρόλο τους κατά βούληση του χρήστη. Έχοντας υπ' όψιν τα παραπάνω, είναι σαφές πως ο κινηματογράφος και οι τεχνικές του είναι πλέον η κυρίαρχη γλώσσα των σύγχρονων υπολογιστικών συστημάτων παίρνοντας τη σκυτάλη από το κείμενο, όπως ακριβώς συνέβη και στα παραδοσιακά ΜΜΕ με το πέρασμα από την εφημερίδα στο ραδιόφωνο, την τηλεόραση και το Internet.

Μέχρι πρόσφατα ωστόσο οι διεπιφάνειες δεν είχαν και τόσο να κάνουν με πολιτιστικό περιεχόμενο παρά με πολεμικές, επιστημονικές ή εφαρμογές γραφείου. Κατά την ανάπτυξη των γραφικών διεπιφανειών κατά τα τελευταία τριάντα χρόνια, είναι σαφής η αναφορά «επιφάνεια εργασίας» (desktop) στο έργο μιας γραμματέως που ετοιμάζει έγγραφα στο γραφείο της, τα αρχειοθετεί σε «φακέλους» και ενίοτε τα πετάει στον «κάδο ανακύκλωσης». Ωστόσο, οι σύγχρονες ανάγκες μιας διεπιφάνειας ή ενός χρήστη δεν είναι πλέον οι ίδιες και σίγουρα θα ξαναλλάξουν στο μέλλον. Κι εκεί ακριβώς βρίσκεται το σημαντικό: ενώ ο γραπτός και ο κινηματογραφικός λόγος έχουν σχεδόν αποκτήσει την τελική τους μορφή, οι διεπιφάνειες υπολογιστών, αντλώντας από τα προηγούμενα στερεότυπα, βρίσκονται ακόμη σε ένα στάδιο αλλαγών, όπως ίσως και ο ίδιος ο κινηματογράφος πριν από εκατό χρόνια. Και γι' αυτό είναι σημαντικό να κρατά κανείς μια πιο αναλυτική στάση μελέτης σχετικά με τα τεκταινόμενα στις εξελίξεις του χώρου των διεπιφανειών.

Καταλήγουμε τώρα σχετικά με την προέλευση της *οθόνης* όσον αφορά στην παρουσίαση πολιτιστικού περιεχομένου. Αναζητώντας τις ρίζες της σημερινής οθόνης του υπολογιστή, καταλήγουμε στους πίνακες ζωγραφικής ή τη φωτογραφία

και τη στατική αναπαράσταση που πρόσφεραν. Η κινηματογραφική οθόνη, μεταβλητή αλλά με προκαθορισμένο τρόπο, ήταν το επόμενο βήμα για να ακολουθήσει εν τέλει η οθόνη του υπολογιστή όπου όλα αλλάζουν σε πραγματικό χρόνο. Μέσα από όλες αυτές τις παραδόσεις, η οθόνη του υπολογιστή ως μέσο πρόσληψης και επεξεργασίας της πληροφορίας αποτελεί τον επόμενο κρίκο σε μια σειρά υλικών μέσων μετάδοσης με επόμενο ίσως στάδιο τις εφαρμογές της εικονικής πραγματικότητας όπου μία εικονική μεν, τρισδιάστατη δε, αναπαράσταση μεταφέρει όσα σήμερα βλέπουμε από την οθόνη του υπολογιστή.

Η κυριαρχία της οθόνης πραγματικού χρόνου-real time screen- ενδέχεται να αποτελέσει στοιχείο ανατροπής στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε όσα συμβαίνουν σήμερα. Η οθόνη πραγματικού χρόνου έχει τη δυνατότητα να αναδιοργανώνει την εμπειρία μας στο χώρο απαιτώντας παράλληλα να χρησιμοποιήσουνε το σύνολο των αισθήσεών μας προκειμένου να δούμε. Όπως σημειώνει ο Manovich σε μεταγενέστερα κείμενά του, μία εξέλιξη η οποία παρατηρείται στο σχεδιασμό και τη διάδοση των διεπιφανειών είναι η αισθητικοποίησή τους. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει η αλληλόδρασή μας με τις διεπιφάνειες που χρησιμοποιούμε καθημερινά ως ένα γεγονός (event), μία εμπειρία παρά μια απλή ανταλλαγή πληροφοριών. Ο χρήστης καλείται να συμμετέχει πνευματικά και συναισθηματικά αφού ο σχεδιασμός των διεπιφανειών αποσκοπεί στο να ερεθίσει όλες μας τις αισθήσεις. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η σχεδίαση των Windows και των άλλων λειτουργικών συστημάτων η οποία αποσκοπεί στην πλήρη εμπλοκή του χρήστη μέσα από τη βίωση μια αισθητικής εμπειρίας²⁹.

Συμπερασματικά, θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι η επαγρύπνηση του συνόλου των αισθήσεων αποτελεί αναγκαία συνθήκη στην αλληλόδρασή μας με τα πολυμέσα, γεγονός που κάνει άλλους να μιλούν για απελευθέρωση τους- σε σχέση με την ακινησία που επέβαλε η κινηματογραφική εικόνα- και άλλους για υποδούλωση του αισθητηριακού μας πεδίου και του εαυτού μας στην τεχνική ζωή των μέσων.

Η προβληματική της δημιουργικής χρήσης των συναισθητικών δυνατοτήτων που μας προσφέρουν τα διαδραστικά πολυμέσα γίνεται ακόμη πιο έντονη αν αναλογιστούμε τις τεχνολογίες που αναπτύσσονται πέρα και πάνω από τις διεπιφάνειες: τις τεχνολογίες του λογισμικού και των προγραμμάτων-εφαρμογών.

²⁹ Manovich Lev Απρίλιος 2006, “After the digital Divine? German aesthetic Theory in the Age of New Media”, διάλεξή του στο Washington University, στο site: www.levmanovich.net

Έτσι όπως έχει διαμορφωθεί ο τρόπος λειτουργίας του σύγχρονου λογισμικού, είναι αξιοσημείωτος ο συνθετικός χαρακτήρας του: υπάρχουν πια γλώσσες προγραμματισμού οι οποίες προσφέρουν στο χρήστη έτοιμα κομμάτια κώδικα, ακόμα και τη δυνατότητα να συνθέσει και όχι πλέον να προγραμματίσει τον αλγόριθμό του, εφαρμογές γραφείου με προκαθορισμένα πρότυπα κειμένου, βιβλιοθήκες ολόκληρες από εικόνες, ήχους και βίντεο έτοιμα να ξαναχρησιμοποιηθούν όπου ταιριάζουν. Αυτή η κυρίαρχη λογική της επανα-χρήσης έχει επιβληθεί σε τόσο μεγάλο βαθμό στην κουλτούρα των υπολογιστών που το ενδιαφέρον πλέον βρίσκεται στους τρόπους αποφυγής της, είτε ακολουθώντας πραγματικά καινούργιες τεχνικές, είτε κυριολεκτικά απέχοντας από αυτήν ακολουθώντας κάτι ανάλογο της μινιμαλιστικής τάσης με προέλευση την αρχιτεκτονική και τις άλλες τέχνες. Όλα τα παραπάνω φαίνονται καθαρά στον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί το WWW: καινούργιες ιστοσελίδες βασίζονται σε παλιότερες, τα ίδια γραφικά επαναχρησιμοποιούνται ενδεχομένως με μικροαλλαγές, η κυρίαρχη τάση είναι πλέον ο μινιμαλιστικός σχεδιασμός και τέλος, δυστυχώς, πολύ σπάνια συναντάμε κάτι το καινούργιο και πραγματικά δημιουργικό στους ιστοτόπους που επισκεπτόμαστε. Χωρίς να θέλουμε να εμβαθύνουμε παραπάνω, θα κάνουμε εδώ μια διαφωτιστική αναλογία με τη σύγχρονη μουσική και το ρόλο του DJ σε αυτήν: εκεί που παλαιότερα ο μουσικός ήταν δημιουργός ή έστω εκτελεστής πρωτότυπων έργων, τα τελευταία χρόνια ο DJ απλώς επιλέγει, ταξινομεί και αναπαράγει έτοιμα κομμάτια με μόνη δική του συμμετοχή τη σύνθεσή τους σε ένα ενιαίο σύνολο. Αν αναλογιστούμε τη διαφορά που συντελέστηκε στη μουσική, μπορούμε να δούμε και τη διαφορά όσον αφορά τα νέα και τα παλιά μέσα.

Επιστρέφοντας στο παράδειγμα του DJ, αυτό που ξεχωρίζει έναν καλό DJ από έναν κακό δεν είναι η επιλογή των κατάλληλων αλλά ακριβώς η ικανότητά του να τα ενώνει σε ένα ενιαίο και λειτουργικό, για την κάθε περίπτωση, σύνολο. Αυτή η διαδικασία στη διαχείριση του υλικού μέσω του υπολογιστή πρόκειται για μια εξελιγμένη μορφή της τεχνικής του μοντάζ όπως είναι γνωστή από τον κινηματογράφο. Αν το κινηματογραφικό μοντάζ τοποθετεί τις σκηνές με προσοχή τη μία μετά την άλλη έχοντας υπ' όψιν πως έτσι γυρίστηκαν ή αλλάζοντας ίσως και τη γραμμική τους συνέχεια, οι σύγχρονες τεχνολογίες μας πηγαίνουν ένα βήμα παραπέρα. Πλέον ξεκινώντας από μία αρχική ιδέα, μία φωτογραφία ή ένα βίντεο, ο δημιουργός χτίζει μέσω του υπολογιστή και του λογισμικού του το υλικό το οποίο εν

τέλει θα αποτελέσει το έργο. Παρατηρούμε έτσι μια τεχνική που είναι ένα υπεрсύνολο του μοντάζ, με απείρως περισσότερες δυνατότητες δημιουργικής επέμβασης στο περιεχόμενο. Και εάν εξαρχής αυτή η τεχνολογία ήταν ίσως ακριβή και προνόμιο των μεγάλων εταιρειών οπτικοακουστικού υλικού, σήμερα μπορεί κανείς να δει πως οι καθημερινές διαφημίσεις γύρω του πολύ σπάνια ακολουθούν τους κανόνες της παλιάς τέχνης αλλά εν αντιθέσει αποτελούνται όλο και περισσότερο από γραφικά υπολογιστών, συχνά χωρίς καν την ανθρώπινη παρουσία στην εικόνα. Και είναι ενδιαφέρον πως αυτό που ουσιαστικά κοστίζει σήμερα είναι η παρουσία του ανθρώπου-ηθοποιού και όχι το τεχνικό κομμάτι της εργασίας, μια κατάσταση εντελώς αντίστροφη απ' ό τι πριν από μόλις δέκα ή είκοσι χρόνια³⁰.

2.2 Η έννοια της συναισθησίας μέσα από το έργο των Bolter, Ong και Mc Luhan

Σύμφωνα και με τις παραπάνω παρατηρήσεις διαπιστώνει κανείς ότι τόσο ο σχεδιασμός όσο και η προβληματική σχετικά με τα σύγχρονα διαδραστικά πολυμέσα έχει μετατοπιστεί από τις έννοιες της πληροφορίας και του νοήματος του περιεχομένου στις αισθητικές τους επιδράσεις (affection-sensation vs meaning and digital information). Η σύνδεση της θεωρίας των μέσων με το αισθητηριακό μας πεδίο (sensorium) έχει ξεκινήσει ουσιαστικά με τον Marsal Mc Luhan. Ο ίδιος, υποστήριξε ότι το αισθητηριακό μας πεδίο όχι απλά επηρεάζεται από το τη χρήση των μέσων αλλά έχει την τάση να αναδιοργανώνεται από τα επικρατέστερα για κάθε εποχή μέσα:

« Οι επιδράσεις της τεχνολογίας δεν επισυμβαίνουν μόνο στο επίπεδο των γνωμών ή των εννοιών, αλλά τροποποιούν σταθερά και χωρίς αντίσταση αισθητηριακές αναλογίες ή πρότυπα αντίληψης... Οι ανθρώπινες αισθήσεις με τη σειρά τους, των οποίων προεκτάσεις είναι όλα τα μέσα, είναι επίσης σταθερές φορτίσεις των προσωπικών μας ενεργειών και διαμορφώνουν καθολικά τη συνείδηση και εμπειρία του καθένα μας...»³¹

Η παρατήρηση αυτή είναι σήμερα πιο επίκαιρη από ποτέ, αφού όπως σημειώθηκε παραπάνω, χάρη στις ιδιότητες πρωτίστως της ψηφιοποίησης, η οποία μας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε μιντιακές δομές οι οποίες επιτρέπουν το συνδυασμό

³⁰ ο.π. 104-115

³¹ Mc Luhan, *Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, Αθήνα, Κάλβος, 38 & 43

των μέσω και τη μίξη των αισθήσεων, οδηγούμαστε ουσιαστικά στη γέννηση ολιστικών μέσων τα οποία απευθύνονται τόσο άμεσα όσο και περιφερειακά στη συνείδησή μας. Αυτή ακριβώς η ταυτόχρονη αλληλεπίδραση των αισθήσεων αποτελεί ακριβώς τη σχέση της συναισθησίας με τα διαδραστικά πολυμέσα. Για να αντιληφθούμε ακόμη καλύτερα η σχέση των πολυμέσων και των εφαρμογών τους με τη συναισθησία (ή ακόμη καλύτερα την τηλε-συναισθησία αν θέλουμε να τη διακρίνουμε από το νευρολογικό φαινόμενο) θα πρέπει να ορίσουμε τα πολυμέσα ως δια-συνδεδεμένες επικοινωνιακές δομές τα οποία συνδέουν κειμενικά και οπτικοακουστικά δεδομένα. Ο Bolter, δίνοντας έμφαση στο υπερκείμενο, αναφέρεται στα πολυμέσα ως υπερ-μέσα (hypermedia). Όπως επισημαίνει και ο ίδιος στα κείμενά του τα σύγχρονα αυτά μέσα διαφέρουν από τους προγόνους του (το φιλμ, τα βιντεοπαιχνίδια κλπ.) όπου και εκεί συναντάμε συνδυασμό ήχου, εικόνας και κειμένου. Η κύρια διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι η αισθητική τους ενσωματώνει ολιστικά τα μεταξύ τους στοιχεία όπως για παράδειγμα τις εικόνες στην κειμενικότητα. Αντίθετα στον κινηματογράφο ένα κείμενο, το σενάριο μετατρέπεται απλά σε μια αφήγηση από κινούμενες εικόνες. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Bolter³²:

« Τα πολυμεσικά κείμενα δεν συνιστούν σε καμία περίπτωση το θάνατο της γραφής. Μία πολυμεσική εφαρμογή συνεχίζει να αποτελεί ένα κείμενο, ένα σύνολο στοιχεία τα οποία χρησιμοποιούνται συμβολικά. Τα υπερμέσα επεκτείνουν τις ιδιότητες της ηλεκτρονική γραφής στο χώρο του ήχου και της εικόνας. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής υπόσχεται να προκαλέσει ένα συναισθητικό φαινόμενο όπου καθετί που ακούμε ή βλέπουμε συμβάλλει στην κειμενικότητα του κειμένου...Αυτά τα συναισθητικά κείμενα θα χαρακτηρίζονται από προσαρμοστικότητα, δυναμική, θα είναι διαδραστικά και θα θολώνουν τη διάκριση ανάμεσα στον συγγραφέα και τον αναγνώστη»

Και ο McLuhan διέκρινε τις συναισθητικές επιδράσεις που ασκούν πάνω μας τα μέσα, ωστόσο, η προσέγγισή του διαφέρει από του Bolter. Στο βιβλίο του *Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, αναφέρεται στις μη εγγράμματες κοινωνίες αντιπαραβάλλοντας όπως λέει, “τον ακαριαίο-άμεσο χαρακτήρα της ηλεκτρονικής

³² Bolter J. D. 1991, *Writing Space, The computer, Hypertext and the History of Writing*, LEA Publishers, New Jersey, 27

επικοινωνίας” με “τη συνεκτικότητα που χαρακτηρίζει τη νομαδική ζωή”. Για τον ίδιο, η εικονική στιγμιαία φύση των ηλεκτρονικών μέσων, όπου οπτικά ερεθίσματα αντιπαραβάλλονται με ακαριαία ταχύτητα, η οπτική κυριαρχία εκθρονίζεται επιτρέποντας έτσι στη συναισθησία να κυριαρχήσει. Με άλλα λόγια η ηλεκτρονική επικοινωνία μας επιβάλλει να ακολουθήσουμε έναν ρυθμό κι όχι απλά πληροφορίες που μεταδίδονται με το έναν ή τον άλλον τρόπο. Έτσι μας εισάγει σε μια αέναη κίνηση η οποία επιτρέπει τη σύμμειξη των αισθήσεων μέσα στο χρόνο.³³

Για τον Bolter πάλι, η συναισθησία ξεδιπλώνεται μέσα στο χώρο, καθώς αποτελεί αποτέλεσμα της στατικότητας του κειμένου. Οι διαφορετικές αυτές θεωρήσεις σχετικά με τη λειτουργία της συναισθησίας όπως αυτή προκύπτει από τις ιδιότητες των μέσων, οφείλεται στη διαφορετική προσέγγιση δυο σχολών. Από τη μία έχουμε τη σχολή της Σημειωτικής (Bolter) και από την άλλη την προσέγγιση η οποία ακολουθεί την ιστορία των μέσων διακρίνοντας την περίοδο της προφορικότητας και της εγγραμματοσύνης (Ong, Mc Luhan). Για τον Mc Luhan οι μη-δυτικές κοινωνίες είναι πιο ανοιχτές στην συναισθησία απ’ ότι ο εγγράμματος δυτικός άνθρωπος. Όπως ακριβώς και ο Maurice Merleau-Ponty στο έργο του οποίου αναφερθήκαμε παραπάνω, ο Luhan θεώρησε ότι η συναισθησία αποτελεί τον κανόνα στην καθημερινή ζωή, και όπως σημείωσε στο βιβλίο του *Gutenberg Galaxy*”:

“Ο περιορισμός των αισθήσεων και της μεταξύ τους αλληλεπίδρασης αποτελεί μια από τις συνέπειες της Γουτεμβεργιανής τεχνολογίας”³⁴

Κατά τον ίδιο τρόπο ο Ong μέσα από τη θεωρία του για τη δευτερογενή προφορικότητα σημειώνει:

“...Η επικοινωνία στην τυπογραφική εποχή δε νοείται ως «επαφή», αλλά μέρος της ουσίας της ζωής, όπου η συνείδηση διαμορφώνεται μέσα από τις σχέσεις εσωτερικού και εξωτερικού κόσμου... Με την έλευση των ηλεκτρονικών μέσων ο δυτικός πολιτισμός μπαίνει στην περίοδο της δευτερογενούς προφορικότητας... Η νέα αυτή

³³ Mc Luhan ο.π. 110-112

³⁴ Mc Luhan M. 1962, *The Gutenberg Galaxy: The making of typographic man*, Toronto, Ontario, Canada: University of Toronto Press, 16-17

μορφή της προφορικότητας εξισορροπεί κατά κάποιο τρόπο την οπτικοκεντρική εξάρτηση της συνείδησης...³⁵»

Κύριο χαρακτηριστικό αυτής της εποχής είναι η κατάργηση της γραμμικότητας η οποία περιόρισε σημαντικά το αισθητηριακό μας πεδίο:

“...Η γραμμική επεξεργασία και η τοποθέτηση της λέξης στο χώρο, που ξεκίνησε με τη γραφή και εντάθηκε με την τυπογραφία, εντείνεται ακόμη περισσότερο με τον υπολογιστή, που μεγιστοποιεί την υπαγωγή της λέξης στο χώρο και την (ηλεκτρονική) τοπική κίνηση και βελτιώνει την αναλυτική γραμμικότητα καθιστώντας την ουσιαστικά στιγμιαία”.

Με αφορμή, λοιπόν, την παραπάνω παρατήρηση μπορεί να υποθέσει κανείς ότι η συνδυαστικότητα των πολυμέσων, όπου ήχος, εικόνα, κείμενο συνθέτονται, έρχεται να ανατρέψει τις αναλογίες που παρατηρούνται στο αισθητηριακό μας πεδίο με την κυριαρχία της γραφής. Όμως η συνδυαστικότητα αυτή κατά τον Ong δεν είναι δίχως όρια, αφού αν και οι εφαρμογές των πολυμέσων προκαλούν την ταυτόχρονη αφύπνιση των αισθήσεών μας δεν υπόσχονται τελικά απόλυτη ελευθερία:

“...από μια άποψη η προφορικότητα πήρε αυτό που της ανήκε...αλλά δεν είναι η παλιά προφορικότητα...παρά την αυθόρμητη ατμόσφαιρα που καλλιεργούν τα μέσα αυτά κυριαρχούνται από μια αίσθηση κλειστότητας που είναι κληρονομιά της τυπογραφίας...”³⁶

Ο καταλληλότερος, λοιπόν, τρόπος ώστε να αξιοποιήσουμε τις συναισθητικές ιδιότητες των σύγχρονων πολυμέσων (κατά άλλους νέων μέσων) και να πραγματοποιήσουμε ένα άνοιγμα του εαυτού μας στον κόσμο και μια εκ νέου επαπαναπροσδιόριση του ίδιου μας του εαυτού αποτελεί το πεδίο της δημιουργικής πολιτιστικής δράσης, όπως είναι για παράδειγμα ο χώρος της καλλιτεχνικής έκφρασης. Εκεί τα μέσα χρησιμοποιούνται, όπως θα δείξουμε στο παρακάτω κεφάλαιο, κατά τρόπο που αποκαλύπτει τις εσωτερικές τους δομές. Το γεγονός αυτό μας βοηθάει να αποκτήσουμε μια κριτική στάση απέναντί τους. Παράλληλα, όμως,

³⁵ Ong W. 1982, *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη*, Ηράκλειο, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, 194

³⁶ Ong W. ο.π. 196-197

μέσα από διαφορετικές ερμηνείες και χρήσεις τους τα μέσα επανεπεντάσσονται στο πεδίο της πολιτισμικής δράσης αποκαλύπτοντας μας νέους τρόπους ερμηνείας του κόσμου και νέους τρόπους αξιοποίησης των αντιληπτικών μας ικανοτήτων.

3ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η Τέχνη ως Πεδίο Αναφοράς

**“Το έργο τέχνης δεν είναι ακαδημαϊκό,
δεν υπακούει σε κανένα προαποφασισμένο
σχήμα και εκφράζει μόνο την *ακραία λατρεία*
της δεκτικότητας ή πιο τετριμμένα,
την *ακραία επαγρύπνηση του ζωντανού*
σώματος που βλέπει, ακούει, μαντεύει,
κινείται, ανασαίνει, αλλάζει...”**

Paul Virilio
2002, Αυτό που έρχεται

Invisible Systems

«Η έκθεση *Invisible Systems* παρουσιάζει καλλιτέχνες και πρωτοβουλίες που αποδίδουν την ενσωμάτωση των *New Media* στρατηγικών σε διάφορα πολιτισμικά επίπεδα αντικατοπτρίζοντας την παράλληλα στο *concept*, το περιεχόμενο και τη μορφή των έργων τους. Η *New Media Art* έχει γίνει ένας ευρύς όρος ο οποίος περιγράφει όλα τα είδη των υβριδικών μορφών πολιτισμική έκφρασης από τις κατεξοχήν ακαδημαϊκές όπως η τέχνη, η μουσική, τα θέατρο μέχρι το *design* και την αρχιτεκτονική. Είναι γεγονός πλέον ότι η καλλιτεχνική πρακτική δεν μπορεί να λειτουργήσει αποκλειστικά και μόνο μέσα στα στενά όρια των κλασικών μεθόδων. Αντιθέτως έχει προκύψει ένας κατακερματισμός ο οποίος δημιουργεί νέες διασταυρώσεις, δυναμικές συνεργασίες και πολύπλοκους συνδέσμους. Τα *new media* δεν είναι πλέον μια συγκεκριμένη τεχνοτροπία αλλά ένα πολύτιμο εργαλείο.

Η έκθεση *Invisible Systems* δεν υποστηρίζει ένα συγκεκριμένο ακαδημαϊκό χώρο των *new media* ως είδος έκφρασης, αλλά αντί αυτού επισημαίνει ότι η γλώσσα τους έχει αρχίσει να διεισδύει σε όλες τις εκφάνσεις της πολιτισμικής παραγωγής δημιουργώντας νέους διαλόγους. Η *Invisible Systems* παρουσιάζει τη συμβιωτική συνοχή των οργανικών σχέσεων ποικίλων πεδίων. Η μεσολάβηση αυτών των αόρατων συστημάτων, γίνεται εμφανής στο έργο των καλλιτεχνών που συμμετέχουν. Η ενσωμάτωση των *new media* στρατηγικών στη δημιουργική διαδικασία και την κατασκευή τους, υφίστανται σε ένα φορμαλιστικό επίπεδο.

Χρησιμοποιώντας διαφορετικές τεχνικές οι καλλιτέχνες επεξεργάζονται μεθόδους χαρτογράφησης, επανασύνδεσης, οργανικούς μηχανισμούς, *sampling* και επαναπαρουσίασης. Με αυτόν τον τρόπο, αποξενώνουν τις εμπειρίες του θεατή και τις παρουσιάζουν μέσα σε μια διαφορετική δομή συνειρμών και σχέσεων. Η διαφορετικού χαρακτήρα διάταξη, στοχεύει να αποκαλύψει τις αόρατες δυναμικές οι οποίες επιτρέπουν την ανάδειξη νέων δομών.

Η *Invisible Systems* δεν προσφέρει ένα απομονωμένο περιβάλλον με άμεσα και αποκλειστικά διαδραστικά έργα τέχνης. Εδώ, όχι απλά ο θεατής ως μονάδα αλλά η παρουσία πολλών θεατών δημιουργεί τελικά μια διάταξη δικτύου. Το σύνολο των θεατών, το κοινό, γίνεται ένα ζωτικό μέρος της έκθεσης, προσφέροντας ευρήματα τα οποία ζητούν περαιτέρω εξερεύνηση.

Η *Invisible Systems* έχει ως στόχο την αμφισβήτηση των δομών δύναμης και των υποκειμένων δυναμικών, οι οποίες προσπαθούν να παραμείνουν αόρατες. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι τα συστήματα υπόσχονται ότι παρέχουν δομή και νόημα στις καθημερινές μας ζωές αλλά την ίδια στιγμή διατηρούν τη δυνατότητα της εκμετάλλευσής.

Ο οπτικός μας πολιτισμός τελικά δεν υποδηλώνει και κάποια πολιτισμική ορατότητα.

Η αόρατη διάσταση απορρίπτει τη συνείδηση συγκεκριμένων δομών και μας στερεί τη δυνατότητα της αυτοπροστασίας, μιας κριτικής αντιμετώπισης ή ακόμη μιας αντικειμενικής επιλογής.

Όλοι οι συμμετέχοντες στην έκθεση *Invisible Systems* εξετάζουν τους κατεστημένους συσχετισμούς, παρουσιάζοντας θραύσματα που επιτρέπουν σε εσάς τους θεατές να εξερευνήσετε πολλαπλές πολιτισμικές, κοινωνικές και οικονομικές δομές, αποκαλύπτοντας παράλληλα μόλις την κορυφή του παγόβουνου.

Η έκθεση *Invisible Systems* παρουσιάζει ένα ευρύ φάσμα έργων τα οποία διερευνούν τα διαφορετικά φαινόμενα, αποκωδικοποιούν τα συστατικά τους και κατόπιν τα ανασυνθέτουν προς μια καθολική εμπειρία.»

Alexandra Landré, Αντώνης Πίττας

(Από την εισαγωγή του καταλόγου του *Synch 07* για το τμήμα *New Media Art*)

3. Η ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ & Η ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ

Μία από τις συνηθέστερες έννοιες που εμφανίζονται στη μελέτη των επιδράσεων των μέσων και του εξωτερικού κόσμου γενικότερα από τον οποίο δεχόμαστε αμέτρητο αριθμό ερεθισμάτων είναι αυτή του σοκ. Πράγματι, η κυριαρχία των πολυμέσων σε κάθε πτυχή της κοινωνικής ζωής από την εργασία μέχρι τη διασκέδαση και την πολιτιστική παραγωγή επαναφέρει την έννοια του σοκ ακόμη και σύγχρονη προβληματική. Αυτό γιατί όπως υπέθεσαν πρώτα σημαντικού φιλόσοφοι η υπερ-έκθεσή μας σε εξωτερικά ερεθίσματα οδηγεί στην απευαισθητοποίησή μας και παράλληλα μας υποχρεώνει να προσαρμόζουμε την αντιληπτική μας ικανότητα στους κανόνες του εξωτερικού περιβάλλοντος. Αρκεί να σκεφτεί κανείς την εξέλιξη που επέφεραν τα πολυμέσα στην παραγωγή θεαμάτων. Παλαιότερα, για την επιτυχή διεξαγωγή μιας συναυλίας αρκούσε η ηρωποιημένη παρουσία για να εξεγείρει τα πλήθη. Σήμερα, η αξιολόγηση μιας αντίστοιχης εμπειρίας και ο βαθμός της συναισθηματικής εμπλοκής και συγκίνησης περιλαμβάνει και το αισθητηριακό αποτύπωμα που άφησαν πάνω μας τα πολυμέσα, μέσα από την παραγωγή σύνθετων θεαμάτων.

Ένας από τους πρώτους μελετητές που ανέπτυξαν μια θεωρία για την έννοια του σοκ ήταν ο Benjamin στα κείμενά του για τον Baudelaire και το έργο τέχνης την εποχή της βιομηχανοποίησης. Για τον Benjamin το σοκ είναι αποτέλεσμα της υπερ-έκθεσής μας σε εξωτερικά ερεθίσματα. Το σοκ αποτελεί τον κανόνα για τον πλάνη του Baudelaire πάνω στον οποίο επιδρά η ενέργεια του πλήθους της ανερχόμενης μητρόπολης. «Η εμπειρία αυτή από το πλήθος έφερε τα ίχνη του “πονοκεφάλου και των χιλιάδων χτυπημάτων” που υφίσταται ο διαβάτης μέσα από το συρφετό της πόλης και που κρατούν μέλλον άγρυπνη τη συνείδηση του εγώ»³⁷. Αποτέλεσμα αυτής της υπερ-έκθεσης στην κατάσταση του σοκ ζωή, ο άνθρωπος της νεωτερικότητας έχει εκπαιδεύσει τη συνείδησή του ώστε να δρα ως μηχανισμός άμυνας στα εξωτερικά ερεθίσματα. Όπως υπογραμμίζει αναφερόμενος στον Freud:

“...η εξάσκηση αυτή επαφίεται στην άγρυπνη συνείδηση, που έχει την έδρα της σε ένα φλοιώδες στρώμα του εγκεφάλου, τόσο βεβαρημένο από την επίδραση των

³⁷ Benjamin W. 1994, Σαρλ Μπωντλαίρ, Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού, Αθήνα, Αλεξάνδρεια, 72

ερεθισμάτων, από την επίδραση των ερεθισμάτων, ώστε προσφέρει στην υποδοχή τους τις ευνοϊκότερες συνθήκες.³⁸»

Κατά αντίστοιχο τρόπο ο Simmel, περιγράφοντας τη ζωή στη μητρόπολη παρατήρησε ότι οι άνθρωποι ανέπτυξαν μια κάποιου βαθμού παθητικότητα απέναντι στα εξωτερικά ερεθίσματα απ'τα οποία κατακλύζονταν καθημερινά. Αυτός ήταν ένας αμυντικός μηχανισμός που λειτουργούσε θετικά στην ανθρώπινη ύπαρξη αφού τη βοηθούσε να προστατέψει την πνευματικότητά της. Θετική ήταν και για τον Benjamin αυτή η προστασία κατά του σοκ, αφού όπως επεσήμανε μέσα από την ανάλυση του η ίδια η συνθήκη του σοκ και ο μηχανισμός που αναπτύσσουμε απέναντί του αποτελεί τη βάση της ποιητικής δημιουργίας. Για τον Baudelaire η επίδραση του πλήθους λειτουργούσε επάνω του μεθυστικά και αποτέλεσε τη βάση της λυρικής του ποίησης καθώς οι εξωτερικές εντυπώσεις και τα ερεθίσματα έπαιρναν τη μορφή *βιώματος* το οποίο λειτουργούσε ως πηγή καλλιτεχνικής έμπνευσης.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει ως αναγνώστες του έργου του Benjamin, να παρατηρήσουμε ότι η αναφορά της θετικής λειτουργίας του σοκ μέσα από ένα καλλιτεχνικό έργο, όπως είναι η ποίηση του Baudelaire δεν είναι τυχαία. Αντίθετα, συνίσταται στην χαρακτηριστική ιδιότητα τα τέχνης να μας φανερώνει εναλλακτικούς τρόπους θέασης του κόσμου που μας περιβάλλει μέσα στον οποίο είναι κυρίαρχη, όπως έχει σημειωθεί και παραπάνω, η παρουσία των οπτικοακουστικών πολυμέσων. Η τέχνη, λοιπόν, έχει τη δύναμη να μας αποκαλύψει τρόπους χρήσεις της τεχνολογίας που επικρατεί σε κάθε εποχή που βρίσκονται μακριά από την εργαλειακότητα που επιβάλλουν οι κοινωνικές, πολιτικές και οικονομικές δυνάμεις.

Προκειμένου να κατανοήσουμε τη λειτουργία της τέχνης σε ό,τι αφορά στον τόπο που αυτή χειρίζεται την τεχνολογία αρκεί να αναλογιστούμε τη διάκριση ανάμεσα στο εργαλείο και τη μηχανή. Μια διάκριση που ξεκίνησε από την ιστορική κοινωνιολογία του Mumford για να καταλήξει στη διάκριση της Zuboff μεταξύ τεχνολογίας και εργαλείου. Όπως η ίδια παρατηρεί η μεταξύ τους διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι η τεχνολογία αποτελεί νοημοσύνη συστηματικά εφαρμοσμένη στο ανθρώπινο σώμα που μεγενθύνει και επεκτείνει τη φύση του

³⁸ ο.π. 131

ανθρώπου. Διαμετρικά αντίθετη είναι η λειτουργία του εργαλείου το οποίο νοούμενο ως προέκταση των μελών ου ανθρώπινου σώματος είναι προσαρτημένο στο σώμα και δε στέκει απέναντι από αυτόν. Η χρήση των εργαλείων με άλλα λόγια απαιτεί τη δημιουργική σφραγίδα του εργάτη/ χρήστη. Η τεχνολογία από την άλλη απαιτεί, όπως σημειώνει ο Καλλίνικος, την υποταγή του, αφού περιλαμβάνει την εκμάθηση ενός λειτουργικού κώδικα³⁹. Αντίστοιχα ο Mumford, σχολιάζοντας τη βιομηχανική τεχνολογία τη χαρακτηρίζει ως ένα αποστασιοποιημένο σύστημα γνώσης και λειτουργιών το οποία μας επιβάλλει τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και επεμβαίνουμε σε αυτόν⁴⁰.

Σύμφωνα με τις παραπάνω παρατηρήσεις, μπορούμε να υποστηρίξουμε ότι τα σημερινά συναισθητικά πολυμέσα βρίσκονται κάπου ανάμεσα. Μπορεί δηλαδή η λειτουργία τους να απαιτεί τη χρήση ενός ψηφιακού λειτουργικού κώδικα, ωστόσο η συνδυαστικότητά τους η οποία αποτελεί ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά τους, μας αφήνει μια σχετική ελευθερία στον τρόπο που τελικά θα τα χρησιμοποιήσουμε. Καθώς όμως τα πολυμέσα μας κατακλύζουν καθημερινά ως μέσα υποταγής και ελέγχου, αφού η εκμετάλλευσή τους πραγματοποιείται για οικονομικούς και εμπορικούς σκοπούς, τα περιθώρια αυτής της ελευθερίας στενεύουν⁴¹. Ακριβώς γι' αυτόν τον λόγο-όπως θα αναπτύξουμε με πρόσθετα επιχειρήματα παρακάτω- η τέχνη ή καλύτερα η καλλιτεχνική δημιουργία όντας απαλλαγμένη από παρόμοιες δυνάμεις, μπορεί να χαράξει μια αντίστροφη πορεία από αυτήν που παρατηρήθηκε παραπάνω, δείχνοντάς μας πώς η τεχνολογία μπορεί να καταστεί *εργαλείο*.

Το πέρασμα από τη βιομηχανική στην ψηφιακή εποχή, η οποία χαρακτηρίζεται από υψηλό βαθμό συμβολικής αναπαράστασης, μετέτρεψε τη φυσική-υλική σχέση του ανθρώπου με τον κόσμο “σε αποκομμένες, αποστασιοποιημένες σχέσεις του ανθρώπου με τον κόσμο ... από την Δράση και την Πράξη περάσαμε στην Ανάγνωση”⁴². Η χρήση των διαδραστικών πολυμέσων κατά τρόπο που θα συνθέτουν μια συναισθητική εμπειρία που θα μας εμπλέκει ως νοήμον όντα αλλά

³⁹ Ιωάννα Τσιβάκου (επιμ.) 1995, *Δράση και Σύστημα, Σύγχρονες Προσεγγίσεις στη Θεωρία των Συστημάτων*, Αθήνα, Θεμέλιο, 39

⁴⁰ ο.π.

⁴¹ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η γέννηση νέων όρων και στρατηγικών που παρατηρείται στο χώρο του marketing με αφορμή την εκμετάλλευση των πολυμέσων. Ο όρος “sensorium management” ο οποίος περιγράφει τις μεθόδους διαφήμισης και προώθησης μέσα από τη δημιουργία τεχνητών εμπειριών που εμπλέκουν το σύνολο των αισθήσεών μας.

⁴² ο.π. 46

και ως φυσικές παρουσίες, μπορεί να αποτελέσει έναν τρόπο για την επενατοποθέτησή μας μέσα στον κόσμο μέσω της πράξης και της δράσης. Η παραπάνω υπόθεση βέβαια δεν είναι καινούργια. Όπως παρατηρεί ο Καλλίνικος:

«...Η συνδεδετική οργάνωση του software και η χρήση των πολυμέσων ή υπερμέσων θα σημάνει το τέλος της συμβολικής σημειογραφικής διαμεσολάβησης του κόσμου, δημιουργώντας τις συνθήκες για μια νέα σχέση με τον κόσμο με την επανεμφάνιση της αλληλόδρασης και τη συμμετοχή περισσότερων αισθήσεων από την όραση . Ήχοι και εικόνες, τεχνολογικά μεταβιβαζόμενες, και μια ευρύτερη επικοινωνία με την ψηφιακή μηχανή μέσω της αφής και της κίνησης πρόκειται να επανακαθιδρύσουν την κυριαρχία της συναφειακής δράσης και επικοινωνίας...⁴³»

Τη δημιουργική αξιοποίηση των δυνατοτήτων που ας προσφέρει η εποχή της δεύτερης προφορικότητας οραματίστηκαν ο Mickael Benedikt και ο Mc Luhan. Ακόμη και αν οι πιθανότητες υλοποίησης ενός τέτοιου οράματος δεν είναι πολλές, σημασία έχει το εγγονός ότι η αναγκαιότητά της συνεχίζει να μας απασχολεί. Και αν υπάρχει κάποιος χώρος όπου αυτό το όραμα γίνεται έστω στιγμιαία πραγματικότητα, είναι ο χώρος της καλλιτεχνικής έκφρασης. Το πώς θα επιχειρήσουμε να το δείξουμε παρακάτω με την παρουσίαση του έργου τέχνης “Frequency Boost” της Nathalie Bruys που παρουσιάστηκε στο Synch Festival του 2007.

⁴³ ο.π. 69

3.1. ΤΟ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΤΟΥ SYNCH FESTIVAL: Frequency Boost

Τον Σεπτέμβριο του 2007 η Ολλανδή καλλιτέχνης Nathalie Bruys, συμμετείχε στο Synch Festival με το έργο της Frequency Boost (Ενίσχυση Συχνότητας, εικόνα 1 & 2). Το συγκεκριμένο έργο ανήκει στην κατηγορία της installation art και σχεδιάστηκε ειδικά για το χώρο του τμήματος New Media του Φεστιβάλ όπου και τοποθετήθηκε. Η εγκατάσταση της Bruys αποτελείται από α) μια μεγάλη υφασμάτινη επιφάνεια που έχει τοποθετηθεί κάθετα στο χώρο ώστε να αποτελεί το χρωματιστό background β) δύο εκκρεμών στις άκρες των οποίων έχουν τοποθετηθεί μικροσκοπικά κρουστά. Μπροστά από τα εκκρεμή έχουν εγκατασταθεί κυλινδρικά γ) καθίσματα πάνω στα οποία υπάρχουν δ) ακουστικά και ε) cd player. Μέσα στο cd player η καλλιτέχνη έχει τοποθετήσει τρία στ) ακουστικά κομμάτια μεταξύ των οποίων ο θεατής μπορεί να επιλέξει για να ακούσει.

Σκοπός του έργου, όπως δήλωσε η ίδια η Bruys ήταν να μελετήσει τον “αόρατο ήχο” και την “οπτική αναπαράσταση του” μέσα από τη δημιουργία μια συνολικής εμπειρίας. Ακριβώς γ’ αυτόν το λόγο το έργο της δεν ολοκληρώνεται παρά μόνο με τη συμμετοχή του θεατή. Ο επισκέπτης της έκθεσης που στέκεται μπροστά στο έργο της καλείται, λοιπόν, να ακούσει τη μουσική που θα επιλέξει και παράλληλα να «παίξει» με τα εκκρεμή. Μέσα από αυτό το παιχνίδι ο θεατής-συμμετέχων έχει τη δυνατότητα να παράξει ένα νέο ηχητικό αποτέλεσμα και μέσω της κίνησής του στο χώρο να θέσει το έργο στον προσωπικό του ρυθμό. Σε αυτό το διπλό ηχητικό αποτέλεσμα βασίζεται και ο τίτλος του έργου αφού ο ήχος που φτάνει στα αυτιά του συμμετέχοντα μέσω των ακουστικών, ενισχύεται απ’ τον ήχο που παράγουν τα εκκρεμή. Το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα που αντιλαμβάνεται ο συμμετέχων αποτελεί μια σύνθεση των ήχων που παράγουν τα εκκρεμή και της μουσικής που ακούγεται από το cd player. Ο τελευταίος παραμένει αόρατος για όσους βρίσκονται γύρω από την εγκατάσταση. Η κίνηση όμως των εκκρεμών σε αντιπαραβολή με το χρωματικό τοπίο που συνθέτει το χρωματιστό ύφασμα που ανεμίζει στο πίσω μέρος αποτελούν την οπτική του αναπαράσταση. Έτσι, ο ήχος γίνεται κίνηση και η κίνηση αυτή μετατρέπεται πάλι σε ήχο που μοιάζει να ταξιδεύει σε ένα χρωματικό τοπίο. Το τελικό αποτέλεσμα που ενεργοποιεί η εγκατάσταση της Bruys είναι η παραγωγή μιας συναισθητικής εμπειρίας η οποία απευθύνεται:

- στην ακοή, μέσω της παραγωγής των ήχων

- στην αφή, αφού ο θεατής καλείται όχι μόνο να ακούσει αλλά και να αγγίξει τα εκκρεμή
- στην όραση, αφού μόνο το χρωματιστό background είναι αρκετό για να διεγείρει το οπτικό μας πεδίο

Με κεντρικό άξονα την κίνηση μέσα στο χώρο πραγματοποιείται τελικά η πρόσμιξη των αισθήσεων η οποία συμπληρώνει κατά κάποιο τρόπο το έργο. Ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά τα εγκατάστασης αποτελεί το γεγονός ότι εντάσσει την ηλεκτρονική τεχνολογία μετατρέποντάς της σε εναρκτήριο γεγονός για εμπειρία η οποία προσεγγίζει το ολικό έργο τέχνης. Με αυτόν τον τρόπο η τεχνολογία ξεφεύγει από τα στενά όρια της εργαλειακότητας και μετατρέπεται σε εργαλείο(με την έννοια που αναλύσαμε παραπάνω) το οποίο απαιτεί την ενεργητική συμμετοχή του θεατή για την παραγωγή ενός οπτικοακουστικού αποτελέσματος. Το τελικό αυτό αποτέλεσμα ενέχει στοιχεία δημιουργικότητας καθώς είναι μοναδικό και φέρει τη σφραγίδα του συμμετέχοντα-ο θεατής καθορίζει το ρυθμό του έργου.

Μέσω της δράσης του θεατή η οποία μεταφράζεται σε κίνηση μέσα στο χωρικό πλαίσιο που ορίζει η εγκατάσταση θίγεται παράλληλα το ζήτημα της εξουσιαστικής λογικής των σύγχρονων μέσων. Ο θεατής δεν αφήνεται απλά στο ηδονιστικό ερέθισμα των αισθήσεών του. Αντίθετα, αντιδρά και η αντίδρασή του αυτή αποτελεί την αρχή μιας νέας δημιουργικής πράξης. Το “θα σταθώ στα μάτια, στα αυτιά σου...και ο κόσμος θα κινηθεί στο ρυθμό που θα διαλέξω⁴⁴” μοιάζει εδώ να καταρρίπτεται.

Δικαιολογημένα κάποιος μπορεί αν θέσει το ερώτημα γιατί το συγκεκριμένο έργο να συμπεριληφθεί σε μια έκθεση New Media Art τη στιγμή που το μόνο τεχνολογικό μέσο που περιλαμβάνει είναι ένα κοινό cd player. Όσο εύστοχη και να φαίνεται η παρατήρηση αυτή, μια περαιτέρω ανάλυση του έργου δικαιολογεί απόλυτα την επιλογή των επιμελητών. Αυτό γιατί φέρει τα χαρακτηριστικά των σύγχρονων πολυμέσων και αναπαράγει τις ιδιότητές τους. Τα στοιχεία αυτά είναι τα εξής:

- Η υφασμάτινη επιφάνεια αποτελεί την αναπαράσταση μιας διεπιφάνειας, πάνω στη οποία ο θεατής μπορεί να στοχεύσει με τα εκκρεμή και να αντιπαραβάλει τον ήχο με τη χρωματική εναλλαγή. Αυτή η χρωματική

⁴⁴ Mc Luhan, Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου, Αθήνα, Κάλβος, 96

εναλλαγή των κάθετων χρωματικών λωρίδων αποτελεί θα έλεγε κανείς την οπτική αναπαράστασης του ηχητικού κύματος.

- Επίσης, καθώς η εγκατάσταση ολοκληρώνεται μόνο όταν ενταχθούν σε αυτό οι θεατές, το Frequency Boost αποτελεί ένα συμμετοχικό έργο, το οποίο ενέχει το στοιχείο της διαδραστικότητας.
- Ακόμη ένα από τα χαρακτηριστικά των πολυμέσων που ενσωματώνει το έργο της Bruys είναι αυτό της υπερ-συνδεσιμότητας. Το ρόλο του υπερσυνδέσμου καλείται να διαδραματίσει ο ίδιος ο θεατής, ο οποίος μέσω της συνδυαστικής χρήσης των επιμέρους στοιχείων της εγκατάστασης παράγει το τελικό αποτέλεσμα

Σε αυτό το σημείο θα ήταν χρήσιμο να θυμηθούμε τη θέση του Martin Heidegger ότι το έργο τέχνης έχει αξία επειδή ενέχει την αλήθεια του πράγματος. Το πραγμασιδές στο έργο της Bruys είναι η ύλη από της οποίας αυτό αποτελείται, το οποίο μέσα από τη μορφή μιας εγκατάστασης συνθέτουν το πράγμα την αλήθεια του οποίου θα ανακαλύψουμε. Τη θέση του *πράγματος* στη περίπτωση μας παίρνουν οι ήχοι, οι κινούμενες εικόνες και τα υπόλοιπα δεδομένα τα οποία υπάρχουν υπερσυνδεδεμένα στα σημερινά πολυμέσα. Η ιδιότητα του έργου τέχνης, όπως υποστήριξε ο Heidegger, έγκειται στο ότι μας αποκαλύπτει τη μη κρυπτότητα των πραγμάτων⁴⁵. Έτσι, στην εγκατάσταση του Synch ο ήχος δεν υπάρχει απλά ως background. Αντίθετα, στα πλαίσια μιας συνολικής εμπειρίας μας αποκαλύπτεται μέσω της απτικής και εικονικής και απτικής του αναπαράστασης η υπερβατική του δύναμη. Με άλλα λόγια ανορθώνει έναν κόσμο και παράλληλα διατηρεί ανοιχτή την ανοιχτότητα του κόσμου καθώς προάγει την ύλη πέρα από τα όρια της χρησιμότητας⁴⁶. Με άλλα λόγια τα πολυμέσα και τα χαρακτηριστικά τους, όπως εμπεριέχονται στο έργο που μελετήσαμε, αν και υπάρχουν στον έξω κόσμο εισάγονται, μέσω της δράσης μας, σε ένα πλαίσιο επανερμηνείας.

Το έργο της Bruys αποτελεί με αυτόν τον τρόπο μια μεταφορά για τον τρόπο που τοποθετούμε τον εαυτό μας μέσα στον κόσμο. Με αυτόν τον τρόπο μας θυμίζει τη ρευστή φύση της πραγματικότητας την οποία μπορούμε και εμείς να επηρεάσουμε μέσα από μια επιλογή/ διάκριση. Η δυνατότητα αυτής

⁴⁵ Heidegger Martin 1986, *Η προέλευση του έργου τέχνης*, Αθήνα-Γιάννενα, Δωδώνη, 60-61

⁴⁶ ο.π. 73-77

της επιλογής αποτελεί υπενθύμιση ότι τα οπτικοακουστικά δεδομένα δεν αποτελούν απλά μεταφερόμενα μηνύματα. Αντίθετα αποζητούν την ερμηνεία και μας καλούν να ανακαλύψουμε τις ιδιότητές τους. Δεν είναι τυχαίο το σχόλιο μιας κοπέλας η οποία δοκιμάζοντας την εγκατάσταση κατέληξε σε ένα ρυθμικό χορό παροτρύνοντας και άλλους θεατές να την ακολουθήσουν. Η ίδια περιέγραψε την εμπειρία αυτή ως “πρωτόγονη” και “απελευθερωτική”. Πρόκειται για λόγια που παραπέμπουν στην άποψη του Lacan για τη συμβολή της ακουσματικής εμπειρίας στη δημιουργία του ασυνειδήτου, οπότε και στην ένταξη του Εγώ στον κόσμο.

Πολλοί μπορεί να υποστηρίξουν ότι το να ζούμε μέσα σε έναν κόσμο όπου μaw περιβάλλουν πολυμέσα τα οποία με τη σειρά τους φροντίζουν να κρατούν σε συνεχή αφύπνιση τις αισθήσεις μας, οδηγεί τελικά σε ένα αισθητικό ηδονισμό ο οποίος χειραγωγεί τις αισθήσεις μας κρατώντας μας υπνωτισμένους. Ποια είναι λοιπόν η χρησιμότητα της αναπαραγωγής αυτού του φαινομένου από ένα έργο τέχνης; Χαρακτηριστική είναι σε αυτό το σημείο η άποψη του Adorno ότι ο αισθητικός ηδονισμός στην τέχνη εμπεριέχει το στοιχείο της αλήθειας αφού “στην τέχνη τα μέσα δεν αναλώνονται εντελώς μέσα στο σκοπό...σε σημαντικά έργα το αισθησιακό στοιχείο, αστράφτοντας από το φως της τέχνης τους, μετατρέπεται σε κάτι πνευματικό...η ευτυχία που προσφέρουν τα έργα τέχνης είναι πάντοτε κάτι τυχαίο και δευτερεύον, πιο επουσιώδες από την ευτυχία της γνώσης”⁴⁷. Παράλληλα, η σημείωση του McLuhan ότι: “όταν η τεχνολογία ενός καιρού σπρώχνει δυνατά προς μια κατεύθυνση, είναι ίσως σοφό να δώσουμε ένα αντίθετο σπρώξιμο” θα μπορούσε να αποτελέσει ένα καταληκτικό σχόλιο για την εγκατάσταση του Synch. Αυτό ακριβώς επειδή τα συγκεκριμένο έργο επιλέγει να αναπαράγει τα χαρακτηριστικά των πολυμέσων απαλλαγμένα όπως από την τεχνική που τα πλαισιώνει (π.χ. το πανί σε συνδυασμό με εκκρεμή και όχι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελούν μια τύπου διεπιφάνεια) αποκαλύπτοντάς μας έτσι την ουσία τους⁴⁸.

⁴⁷ Adorno Theodor W. 2000, *Αισθητική Θεωρία*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια, 36-37

⁴⁸ σε αντιπαράθεση της άποψης του Heidegger ότι *η τεχνική εμποδίζει κάθε εμπειρία της ουσίας της*. Kittler Friedrich 2005, (επιμ. Δ. Καββαθάς), *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, Αθήνα, Νήσος, 10

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Όσο και αν αναζητούμε την απελευθερωτική δύναμη της τέχνης το εισαγωγικό σημείωμα της έκθεσης New Media μας προειδοποιεί για την ύπαρξη Αόρατων Συστημάτων, τα οποία διατηρούν τη δυνατότητα εκμετάλλευσης. Την στιγμή λοιπόν που αναζητάμε την απελευθερωτική δύναμη της τέχνης, η καθημερινότητά μας κατακλύζεται από πολυμέσα τα οποία χρησιμοποιούνται εργαλειακά. Στόχο αυτής της διαδικασίας είναι η δημιουργία ενός αισθητηριακού υποκειμένου το οποίο θα βρίσκεται υποταγμένο σε οικονομικούς, πολιτικούς κ.α. σκοπούς. Στερούμενοι, λοιπόν, της δυνατότητας να επενδύσουμε εμείς οι ίδιοι με νόημα το περιεχόμενό τους, βρισκόμαστε αντιμέτωποι με έναν καταγιγισμό πληροφοριών και ερεθισμάτων που απευθύνονται πρωτίστως στο αισθητηριακό μας πεδίο, βάζοντας σε δεύτερη μοίρα την πνευματική μας εγρήγορση.

Σε έναν κόσμο όπου η τεχνική έχει περάσει κάθε πεδίο της κοινωνικής πολιτισμικής και οικονομικής ζωής η άποψη του Kittler ότι η τεχνική μας καθορίζει την πραγματικότητα και γι' αυτό βρίσκονται πέραν κάθε αισθητικής⁴⁹ μοιάζει να προβάλλει αντίρρηση σε κάθε αισιόδοξη θεώρηση του τρόπου που τα μέσα μας ορίζουν.

Ο χώρος ωστόσο της καλλιτεχνικής έκφρασης και το έργο τέχνης λειτουργεί σε αυτήν την δυσάρεστη κατάσταση ως αντίδοτο. Μέσω της επικοινωνίας μας μαζί του μας δίνεται η ευκαιρία νοσηματοδότησης. Μέσω αυτής ακριβώς της διαδικασίας η εμπειρία μετατρέπεται σε πράξη: “Τα έργα τέχνης είναι ομοιώματα της εμπειρικής ζωής καθόσον της παρέχουν αυτά που της αρνείται η εξωτερική πραγματικότητα και έτσι την απελευθερώνουν από τις στρεβλώσεις που υφίσταται η υλική-εξωτερική εμπειρία”⁵⁰. Η καλλιτεχνική έκφραση εμφανίζεται, σύμφωνα με τα παραπάνω επιχειρήματα, το κατάλληλο πεδίο για να ερευνήσουμε τις θετικές/ δημιουργικές επιρροές της συναισθητικής εμπειρίας στην οποία μας υποβάλλουν τα πολυμέσα. Τη στιγμή που θα αρχίσουμε να αναζητάμε αυτό το *ξάφνιασμα* των

⁴⁹ Kittler Friedrich 2005, (επιμ. Δ. Καββαθός), Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή, Αθήνα, Νήσος, 15

⁵⁰ Adorno Theodor W. 2000, *Αισθητική Θεωρία*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια, 19

απευαισθητοποιημένων νεύρων, η τεχνική ζωή που μας περιβάλλει χάνει στιγμιαία την εξουσιαστική της δύναμη. Αναζητούμε έτσι την πρωταρχική σημασία της συγκίνησης ως θεμελιώδης αρχή τα ύπαρξής μας και όχι ως συνήθεια που έχει γίνει εθισμός⁵¹.

Παρολαυτά όμως η παραπάνω διαδικασία ως μέσω καθορισμού της υπαρξιακής μας ταυτότητας αποτελεί απλά το ζητούμενο. Η μετανεωτερική πραγματικότητα δεν μας επιτρέπει να είμαστε αφελείς ώστε να θεωρούμε ότι η προβληματική εξαντλείται στη γνωστή ρήση ότι το μέσο είναι το μήνυμα. Αντίθετα θα πρέπει να θυμόμαστε ότι δεν είναι το μέσο μόνο που καθορίζει το περιεχόμενο των μηνυμάτων αλλά και η επίδραση των κοινωνικών και οικονομικών συστημάτων. Η συνειδητοποίηση αυτή μας υπενθυμίζει ότι οφείλουμε να είμαστε σε επαγρύπνηση. Παράλληλα, μια νέα είδους διαλεκτική θεωρία που τοποθετεί τη δράση στο κέντρο της ύπαρξής μας στον κόσμο κάνει την εμφάνισή της.. Η έννοια της ελευθερίας, όπως ορίζεται από τον Bauman αποτελεί το πεπρωμένο μας. Υπάρχουμε στον κόσμο που γνωρίζουμε ότι μας αλλοτριώνει , οπότε δεν έχουμε άλλη επιλογή από την ανάληψη ευθύνης, την πραγματοποίηση επιλογών μέσα από τις οποίες θα ορίσουμε τη θέση μας σε σχέση με τον κόσμο και τα πράγματα.

Βέβαια, αν και με μια πρώτη ανάγνωση η έννοια της ελευθερίας μοιάζει επαναστατική δε θα πρέπει να βιαστούμε να καταλήξουμε σε αισιόδοξα σενάρια Αυτό γιατί όσο και αν η ελευθερία εμφανίζεται ως μια δυναμική έννοια , αποτελεί παράλληλα, μια **κατασκευή** προκειμένου να αμυνθούμε στις αλλοτριωτικές δυνάμεις της εποχής μας. Η ελευθερία αποτελεί ένα μέσο να επανεφεύρουμε τον εαυτό μας, χωρίς να υπόσχεται την απελευθέρωση της ψυχής μας. Η αξία της δυναμικής μας ύπαρξης μέσα στον εχθρικό, αλλά παράλληλα γεμάτο δυνατότητες κόσμο θα κριθεί στην ικανότητά μας να θέσουμε τα κατάλληλα-ενοχλητικά ερωτήματα παρά στην αναζήτηση κάποιου καθησυχαστικού νοήματος. Σαν σύγχρονοι flaneurs θα πρέπει να περιπλανηθούμε σε αυτόν τον οπτικοακουστικό κόσμο αφήνοντας το ρεύμα του να επιδράσει πάνω μας.

⁵¹ Virilio Paul 2004, *Αυτό που έρχεται*, Θεσσαλονίκη, Νησίδες, 58



Εικόνα 1. Αποψη από το έργο της Nathalie Bruys, “Frequency Boost”
Πηγή: www.flickr.com



Εικόνα 2. Άποψη από το έργο της Nathalie Bruys, “Frequency Boost”
Πηγή: www.flickr.com

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Adorno Theodor W. 2000, *Αισθητική Θεωρία*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια
2. Benjamin W. 1994, *Σαρλ Μπωντλαίρ, Ένας λυρικός στην ακμή του καπιταλισμού*, Αθήνα, Αλεξάνδρεια
3. Bauman Zygmunt 1997, *Η μετανεωτερικότητα και τα δεινά της*, Αθήνα, Ψυχογιός
4. Benjamin Walter, 1978, *Δοκίμια για την τέχνη*, Αθήνα, Κάλβος
5. Bolter J. D. 1991, *Writing Space, The computer, Hypertext and the History of Writing*, LEA Publishers, New Jersey
6. Bolter J.D. & Grusin R. 2000, *Remediation, Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press
7. Cubitt Sean 1998, *Digital Aesthetics*, London, Sage Publications
8. David Frisby & Mike Featherstone (επιμ.) *Simmel On Culture*, 1997, London, Sage Publications
9. David Howes 2006, “Charting the Sensorium Revolution”, *The Senses and Societ*
10. Debray R. 1997, *Η επιστήμη της επικοινωνίας, Ιδέες γενικής μεσολογίας*, Αθήνα, «Νέα Σύνορα» Λιβάνη
11. Heidegger Martin 1986, *Η προέλευση του έργου τέχνης*, Αθήνα-Γιάννενα, Δωδώνη
12. Hughes Rogert 1991, *The shock of the new: Art and the century of change*, London, BBC Publications
13. John W. Yolton, 1984, *Perceptual acquaintance from Descartes to Reid*, London, Blackwe
14. Kittler Friedrich 2005, (επιμ. Δ. Καββαθάς), *Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, γραφομηχανή*, Αθήνα, Νήσος
15. Manovich Lev 2001, *The language of New Media*, Cambrigde, MIT Press
16. Maurice Merleau-Ponty, 1962, *Phenomenology of Perception*, New York, Routledge
17. Mc Luhan M. 1962, *The Gutemberg Galaxy: The making of typographic man*, Toronto, Ontario, Canada: University of Toronto Press
18. Mc Luhan, *Media: Οι προεκτάσεις του ανθρώπου*, Αθήνα, Κάλβος

19. Ong W. 1982, *Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη*, Ηράκλειο, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης
20. Peter Lunenfeld 2000, *The digital dialectic: new essays on new media*, Cambridge, MIT Press
21. Politzer Georges, *Βασικές Αρχές της Φιλοσοφίας*, Αθήνα, Αναγνωστίδης
22. Popper Frank 1993, *Art of the electronic age*, London, Thames & Hudson Ltd
23. Richard A. Shweder & LeVine A. Robert ed. 1984, *Culture Theory: Essays on mind, self and emotion*, Cambridge, Cambridge University Press
24. Richard L. Gregory, Andrew M. Colman 1995, *Sensation and Perception*, Longman, New York
Φιοραβάντες Βασίλης 2004, *Θεωρία Πολιτισμού II, Τέχνη, Κουλτούρα, Αισθητική, Ο άνθρωπος αντιμέτωπος με την Παγκοσμιοποίηση*, Αθήνα, Ψηφίδα
25. Serota Nicholas 1996, *Εμπειρία ή Ερμηνεία, Το δίλημμα των μουσείων μοντέρνας τέχνης*, Αθήνα, Άγρα
26. SYNCH, Innovative music, moving image & new media 2007, Κατάλογος έκθεσης, Φεστιβάλ Αθηνών
27. Virilio Paul 2004, *Αυτό που έρχεται*, Θεσσαλονίκη, Νησίδες
28. Wardrip N. and Montfort N. ed., *The New Media Reader*, Cambridge, MIT Press
29. Wheale Nigel 1995, *Postmodern Arts*, London, Routledge
30. Ιωάννα Τσιβάκου (επιμ.) 1995, *Δράση και Σύστημα, Σύγχρονες Προσεγγίσεις στη Θεωρία των Συστημάτων*, Αθήνα, Θεμέλιο
31. Σκαρπέλος Ι.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ:

- 1. www.manovich.net**
- 2. www.doctorhugo.org**
- 3. csmt.uchicago.edu/glossary2004/**
- 4. <http://www.bergpublishers.com/JournalsHomepage/TheSensesSociety/tabid/523/Default.aspx>.**
- 5. www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html**
- 6. <http://psyche.cs.monash.edu.au/v2/psyche-2-10-cytowic.htm>**
- 7. www.angelfire.com/pr/photoplay/simmel/senses.html**
- 8. www.sciam.com/article/id/0003014B-9D06-1E8F-8EA5809EC5880000**
- 9. www.marxists.org/glossary/terms/experience**