ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

PANTEION UNIVERSITY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES



ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Η Νέα Παλαιά Τάξη: Η επικράτηση της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια

ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ

Κωνσταντίνος Παπαμιχαλόπουλος

Αθήνα, 2021

Τριμελής επιτροπή:

Περσεφόνη Ζέρη, Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου (Επιβλέπουσα)

Διονύσης Καββαθάς, Επίκουρος Καθηγητής Παντείου Πανεπιστημίου

Θανάσης Μουτσόπουλος, Αναπληρωτής Καθηγητής Πολυτεχνείου Κρήτης

Copyright© Κωνσταντίνος Παπαμιχαλόπουλος, 2021

All rights reserved. Με την επιφύλαξη παντός δικαιώματος.

Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας διδακτορικής διατριβής εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα. Ερωτήματα που αφορούν τη χρήση της διδακτορικής διατριβής για κερδοσκοπικό σκοπό πρέπει να απευθύνονται προς τον συγγραφέα.

Η έγκριση της διδακτορικής διατριβής από το Πάντειον Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών δεν δηλώνει απόδοση των γνωμών του συγγραφέα.

Η Νέα Παλαιά Τάξη: Η επικράτηση της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια

Κωνσταντίνος Παπαμιχαλόπουλος

Η Νέα Παλαιά Τάξη: Η επικράτηση της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια
3

Εικόνες
7

Περίληψη
9

Abstract
9

Μέρος Πρώτο: Εισαγωγή
10

Μα είναι αυτό τέχνη;
31

Μέρος Δεύτερο: Ιστορία της γραμμικής προοπτικής στη ζωγραφική
55

Χρονολογική περιγραφή της ιστορίας της γραμμικής προοπτικής
55

Κατάργηση της γραμμικής προοπτικής στο μοντερνισμό
64

Cezanne, ο πρόδρομος της υπονόμευσης της γραμμικής προοπτικής
74

Μια παρερμηνεία του Manet
83

Συντηρητική επανάσταση: ο ύστερος Degas
103

Ο Munch και το μοναχικό πλήθος
109

Dada και Σουρεαλιστές - Δυο διαφορετικές στρατηγικές κατάλυσης της ευταξίας
110

Μέρος Τρίτο: Η Κατάργηση Της Γραμμικής Προοπτικής Στα Βιντεοπαιχνίδια
114

Πρώτα βιντεοπαιχνίδια
114

Το Battlezone και η Εισαγωγή του 3D στα βιντεοπαιχνίδια
117

Τα όχι και τόσο ανεξάρτητα Indie
122

Echochrome
123

Πατήρ Πάντων Πόλεμος: η περίπτωση του «This War of Mine»
127

Μια ιδιότυπη αποθέωση: Οι κατά συρροή δολοφονίες των θεών (και της γραμμικής προοπτικής) στο Apotheon
140

Eufloria
145

Μια νέα εκδοχή του Axis Mundi: Fez
149

Απουσία προοπτικής και χρώματος: Limbo
154

Μνημεία Τσέπης Ισομετρικής Προοπτικής: Monument Valley
159

Μέρος Τέταρτο: Συσχέτιση και αιτιολόγηση της ιστορίας της γραμμικής προοπτικής ανάμεσα στις τέχνες και στα βιντεοπαιχνίδια
162

Οθόνη εντός οθόνης εντός οθόνης: από το τελάρο στην CRT, στα LED panels και στο Hololens
162

Μέρος Πέμπτο: Βιντεοπαιχνίδια στις γκαλερί
183

Το M.O.M.A. είναι μόνο η αρχή
190

Bill Viola - The Night Journey
199

Η περίπτωση Μανέτα
202

Ο Beeple και η πιθανή επανάσταση των NFTs
206

Μέρος Έκτο: Επαναστατικός Χιπστερισμός, ένα οξύμωρο σχήμα
210

Κομφορμιστικός Αντικομφορμισμός
210

Οι αλλαγές που επιφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια στις εικαστικές τέχνες
211

Επίλογος: Θα υπάρξει ο Picasso των βιντεοπαιχνιδιών;
223

Συμπεράσματα
232

Βιβλιογραφία
237

Ελληνόγλωσση
237

Ξενόγλωσση
242

Εικόνες

Εικ. 1: Spacewar!
Εικ. 2: Pac-Man (1980). Ιαπωνία: NAMCO
Εικ. 3: Pong (1972). Η.Π.Α.: Atari
Εικ. 4: Super Mario Bros (1985). Ιαπωνία: Nintendo
Εικ. 5: Battlezone (1980). ΗΠΑ: Activision
Εικ. 6: Βίσωνας, τμήμα σπηλαιογραφίας (περ. 15000 π. Χ.). Altamira, Ισπανία
Εικ. 7: Η τοιχογραφία της Άνοιξης ((περ. 1500 π. Χ.). Αθήνα: Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
Εικ. 8: Κρατήρας του Διπύλου (8ος αιώνας). Αθήνα: Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο
Εικ. 9: Εμπορική αξία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών το 2020 και προβολή έως το 2023. Πηγή: wepc.com. (https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-game-monetization)
Εικ. 10: Matisse, H. Το Κόκκινο Δωμάτιο (1908). Ελαιογραφία σε πανί, Μουσείο Ερμιτάζ, Αγία Πετρούπολη
Εικ. 11: Picasso, P. Οι Δεσποινίδες της Αβινιόν (1907). Ελαιογραφία σε πανί, Νέα Υόρκη: Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης (MoMA)
Εικ. 12: Πώρινη επιτύμβια στήλη του ζεύγους Μερού και Μερερού. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αιγυπτιακή συλλογή. Μέσο Βασίλειο, 12η Δυναστεία
Εικ. 13: Manet, E. Δεμάτι με σπαράγγια (1880). Ελαιογραφία σε πανί. Wallraf - Richartz Museum, Κολονία, Γερμανία
Εικ. 14: Ακοτάντος, Μ. (15ος αιώνας). Άγιος Ιωάννης ο Πρόδρομος. Αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο. Αθήνα: Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο
Εικ. 15: Kuniyoshi, U. (περ. 1844). Ο Mitsukuni και ο σκελετός - φάντασμα που επικαλέστηκε η Πριγκίπισσα Takiyasha. Έγχρωμη ξυλογραφία. Λονδίνο: Βρετανικό Μουσείο
Εικ. 16: Cezanne, P. (περ. 1879-1882). Νεκρή φύση. Ελαιογραφία σε πανί. Ιδιωτική συλλογή ζεύγους Lecomte, Παρίσι.
Εικ. 17: Kalf, W. (1653). Νεκρή φύση με κέρας. Ελαιογραφία σε πανί. Λονδίνο: Εθνική Πινακοθήκη
Εικ. 18: Fabritious, C. (1652). Ελαιογραφία σε πανί. Λονδίνο: Εθνική Πινακοθήκη
Εικ. 19: Bouts, D. (1464-1468). Ο Μυστικός Δείπνος. Ελαιογραφία σε ξύλο. Βέλγιο: M-Museum
Εικ. 20: Θεοτοκόπουλος, Δ. - El Greco. (1580). Η Θεία Μορφή. Ελαιογραφία σε πανί. Αθήνα: Ίδρυμα Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή
Εικ. 21: Carpaccio, V. (περ. 1495 - 1500). Η Άφιξη των Άγγλων Πρεσβευτών (λεπτομέρεια). Ελαιογραφία σε πανί. Βενετία: Gallerie dell' Accademia
Εικ. 22: Hoogstraten, S. (περ. 1655 - 1660). Όψεις εσωτερικών χώρων ολλανδικής κατοικίας. Ελαιογραφία σε ξύλο. Λονδίνο: Εθνική Πινακοθήκη
Εικ. 23: Velazquez, D. (1634 - 1635). Η παράδοση της Breda. Ελαιογραφία σε πανί. Μαδρίτη: Μουσείο του Prado
Εικ. 24: Uccello, P. (περ. 1435 - 1455). Ο Niccoló Mauruzi da Tolentino ρίχνει τον Bernardino della Carda στην Μάχη του San Romano. Αυγοτέμπερα και ελαιογραφία σε ξύλο. Φλωρεντία: Galleria degli Uffizi

Εικ. 25. Echochrome (2008). Ιαπωνία: Sony Interactive Entertainment System
Εικ. 26: This War of Mine (2014). Πολωνία: 11 bit studios
Εικ. 27: Apotheon (2015). Τορόντο: Alientrap game
Εικ. 28: Eufloria. (2009) Κολωνία: Omni Systems Ltd., Headup Games
Εικ. 29: Fez. (2012). ΗΠΑ: Polytron Corporation
Εικ. 30: Limbo (2010). Δανία: Playdead Games
Εικ. 31: Monument Valley. (2104). ΗΠΑ: UsTwo Games
Εικ. 32: Masaccio (1427 - 1428). Η Αγία Τριάδα. Φλωρεντία: Santa Maria Novella
Εικ. 33: Donatello (1427). Οι Εορτασμοί του Ηρώδη. Χάλκινο ανάγλυφο. Σιένα: Βαπτιστήριο του Αγίου Ιωάννου
Εικ. 34: Προοπτικό σχεδιάγραμμα του Βαπτιστηρίου του Αγίου Ιωάννη ειδωμένο από την πύλη του καθεδρικού του Duomo, Φλωρεντία.
Εικ. 35: Σχεδιάγραμμα του τρόπου θέασης της ζωγραφιάς του Μπρουνελέσκι
Εικ. 36: Στήλη του Sobekhotep, διοικητή του Θινιτικού νομού(ευρύτερη περιοχή της Αβύδου). Κάιρο: Αιγυπτιακό Μουσείο.
Εικ. 37: Στήλη του Sobekhotep και της συζύγου του Neferuptah. ΗΠΑ: Μουσείο του Πανεπιστημίου της Πενσυλβάνια
Εικ. 38: Shadow of the Colossus (2005). Ιαπωνία: Team ICO
Εικ. 39: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (1997). Σπουδή για κεφαλή ενός γίγαντα από τσιμέντο. Ακρυλικό σε χαρτί, 30 x 41 εκ. Ιδιωτική συλλογή, Αθήνα
Εικ. 40: Carpaccio, Vittore. (1497 - 1498). Συνάντηση της Αγίας Ούρσουλας και του Πρίγκηπα. Ελαιογραφία σε πανί, 279 x 610 εκ. Gallerie dell'Accademia, Βενετία.
Εικ. 41: Memling, Hans. (1491). Τα Πάθη του Κυρίου (κεντρικό τμήμα τρίπτυχου). Ελαιογραφία σε ξύλο, 205 x 105 εκ. Museum für Kunst- und Kulturgedichte, Lübeck, Γερμανία
Εικ. 42: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2010). FFXIII. Ξηρή χάραξη, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε χαρτί, 150 x 100 εκ. Ιδιωτική συλλογή, Αθήνα
Εικ. 43: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2010). FFXIII. Ξηρή χάραξη, 150 χ 100 εκ. Συλλογή Μουσείου Νεότερου Ελληνικού Πολιτισμού, Αθήνα
Εικ. 44: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2013). Αυτοπροσωπογραφία ως ο Γιάπωνας. Οξυγραφία και αυγοτέμπερα σε χαρτί, 21 x 30 εκ., Ιδιωτική συλλογή, ΗΠΑ
Εικ. 45: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2020). Η Ύβρις του Ξέρξη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 90 x 200 εκ.
Εικ. 46: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Προσωπογραφία Δημητρίου Υψηλάντη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 24 x 18 εκ.
Εικ. 47: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Ανθίβολο για τον Κολοσσό Richard Church. Μελάνι, Procreate app (iPad), Pixelmator (Mac OSX) και ξηρογραφία σε χαρτί, 150 x 40 εκ.
Εικ. 48: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Προσωπογραφία Θεοδώρου Κολοκοτρώνη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 40 x 25 εκ.
Εικ. 49: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2020). Αυτοπροσωπογραφία ως ο Θεμιστοκλής. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 100 x 60 εκ.

Περίληψη

Αυτή η διατριβή εξετάζει την γραμμική προοπτική στα βιντεοπαιχνίδια υπό το πρίσμα της υπονόμευσής της στις εικαστικές τέχνες ιστορικά. Υποστηρίζει πως δεν υπήρξε ανάλογη κατάργηση, ή έστω υπονόμευση, στον σχεδιασμό των κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών - τουλάχιστον όχι ακόμα - και πιθανώς δεν πρόκειται ούτε στο εγγύς μέλλον να υπάρξει τέτοια επανάσταση. Με κάποιες ελάχιστες εξαιρέσεις, η γραμμική προοπτική στα βιντεοπαιχνίδια έχει επικρατήσει σε αξιοσημείωτα μεγάλο βαθμό. Ο λόγος αφορά περισσότερο πρακτικούς, υπαρκτούς περιορισμούς τεχνικής υποδομής, οικονομικών πόρων και ανθρώπινου δυναμικού και όχι σχεδιαστικών ικανοτήτων. Ωστόσο αυτοί οι περιορισμοί ενέπνευσαν μια νοσταλγία για ένα υποτίθεται πιο αγνό, πιο αθώο τεχνολογικό παρελθόν, παίρνοντας την μορφή ενός ιδιότυπου είδους αισθητικού χιπστερισμού.

Κατ΄επέκταση αναλύεται πώς η τέχνη της ζωγραφικής μπορεί να επωφεληθεί από το παράδειγμα των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να αντιληφθούν και να αξιοποιήσουν οι σύγχρονοι εικαστικοί καλλιτέχνες τις δυνατότητες και την εγκυρότητα αυτής της αρχαίας, αλλά και ταυτοχρόνα πάντοτε νέας, πρακτικής.

Λέξεις κλειδιά: τέχνη, βιντεοπαιχνίδια, γραμμική προοπτική, ζωγραφική, χιπστερισμός

Abstract

This doctoral thesis examines the use of linear perspective in video games in light of its role having been undermined in the visual arts historically. This thesis argues that there has been no such abolition, or even any form of subversion of this rule, in the design of video game worlds - at least not yet - and probably such a revolution will not take place, at least not in the foreseeable future. With a few exceptions, the use of linear perspective in video games has been remarkably high. The reason is more practical, owing mainly to existing limitations of technical infrastructure, scarce financial resources and limitations in accessing manpower. The aforementioned constraints do not mean to imply any limitations regarding design skills. Yet these shortcomings inspired a nostalgia for a supposedly purer, allegedly more innocent technological past, and this nostalgia took the form of a peculiar kind of aesthetic hipsterism.

This then is followed by an analysis of how visual arts can benefit from the example of video games and the ways in which contemporary visual artists themselves could perceive and utilise the possibilities and the still enduring currency of this ancient, but at the same time constantly renewing, artistic practice.

Keywords: art, video games, linear perspective, painting, hipsterism

Μέρος Πρώτο: Εισαγωγή

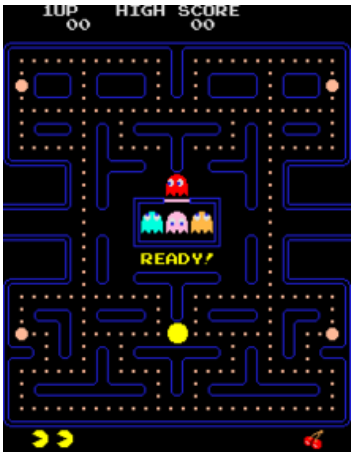
Η αρχική πρόθεση, όσον αφορά την παρούσα διδακτορική διατριβή, ήταν να μελετηθεί η κατάργηση της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια. Έχοντας υπόψιν την κατάργησή της γραμμικής προοπτικής στις εικαστικές τέχνες ήδη από τον δέκατο ένατο αιώνα, θα μπορούσε κανείς να υποθέσει πως, με παιχνίδια–προπομπούς όπως το Pac-Man και το Super Mario της Nintendo, και με μια κατά τα φαινόμενα ραγδαία επάνοδο των 2D (δισδιάστατων) βιντεοπαιχνιδιών, ιδίως σε φορητές συσκευές όπως το iPhone και κατόπιν στα διαφόρων μεγεθών και δυνατοτήτων iPad, η εκ νέου κατάργηση, ή έστω υπονόμευση, της γραμμικής προοπτικής, ως τρόπος σχεδιασμού και απεικόνισης των κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών, θα ήταν απλώς θέμα χρόνου. Τελικώς, κάτι τέτοιο δεν συνέβη και δεν προβλέπεται να συμβεί όπως όλα δείχνουν, τουλάχιστον με τα έως τώρα δεδομένα. Ως εκ τούτου, αντί για την κατάργηση της γραμμικής προοπτικής, ανακαλύπτει κανείς πως, στα βιντεοπαιχνίδια τουλάχιστον, στοιχειοθετείται η επικράτηση αυτής της παλαιότατης τεχνολογίας για τη σχεδίαση και την αναπαράσταση του ορατού, έξι αιώνες μετά την πρώτη πρακτική της εφαρμογή από τον Brunelleschi στη Φλωρεντία της περιόδου μεταξύ 1415 και 1420.

Πιθανώς στο συσχετισμό μεταξύ τεχνών και βιντεοπαιχνιδιών, θα μπορούσε να τεθεί ως αντεπιχείρημα η υπόθεση πως στις εικαστικές τέχνες η προοπτική προϋπήρχε και καταργήθηκε, ενώ στα βιντεοπαιχνίδια θεωρητικώς ακολουθήθηκε η αντίστροφη διαδικασία, δηλαδή ότι λόγω τεχνικών περιορισμών δεν προϋπήρχε η τρισδιάστατη απόδοση του χώρου, και σιγά σιγά, με την πρόοδο των τεχνολογικών μέσων, υιοθετήθηκε η γραμμική προοπτική, η εφαρμογή της οποίας γρήγορα επεκτάθηκε αλλά εν συνεχεία αυτός ο τρόπος αναπαράστασης του ψηφιακού χώρου καταλύθηκε με τη μεσολάβηση ταλαντούχων επαναστατικών δημιουργών, των αντίστοιχων Picasso ή Kandinsky των βιντεοπαιχνιδιών.

Είναι αλήθεια πως το Spacewar![1] (1962), το Pong[2] (1972) ή αργότερα το Pac-man[3] (1980) και το Super Mario Bros.[4] (1983) δεν χρησιμοποιούσαν την γραμμική προοπτική. Οι λόγοι αυτής της επιλογής των δημιουργών δεν ήταν καλλιτεχνική αλλά ξεκάθαρα τεχνική. Με ορισμένες εξαιρέσεις όπως το Battlezone[5] (1980), το Star Wars (1983) και το Out Run[6] (1986), το σύνηθες στα περισσότερα βιντεοπαιχνίδια ήταν η δισδιάστατη απεικόνιση και η ανυπαρξία της γραμμικής προοπτικής. Όσο όμως η τεχνολογία προσέφερε αυξημένες δυνατότητες, παράλληλα και η χρήση γραμμικής προοπτικής καθώς και η χρήση πιο περίπλοκων γραφικών και αναπαραστατικών λύσεων σταδιακά επεκτάθηκε ως καλλιτεχνική πρακτική.



Εικ. 1: Spacewar! (1962). ΗΠΑ: Steve Russell



Εικ. 2: Pac-Man (1980).
Ιαπωνία: NAMCO

---

[1] 'Spacewar!' The story of the world's first digital video game ...www.theverge.com › the-story-of-the-worlds-first-digital-...

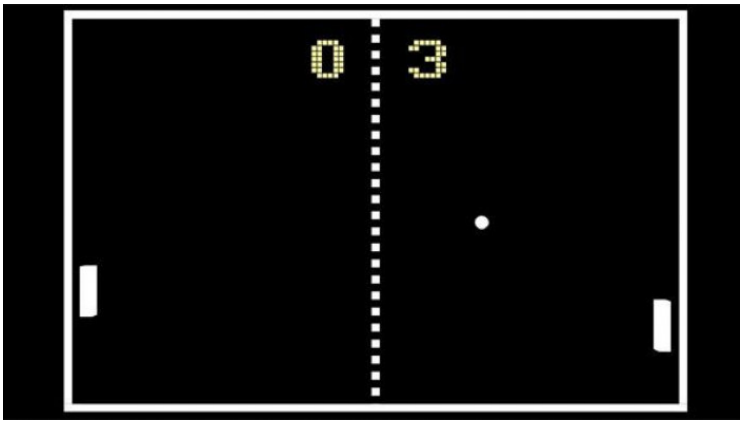
[2] Why Atari's PONG Matters 45 Years Later - Nerdistnerdist.com › article › atari-pong-45th-anniversary-histor...

[3] https://www.pacman.com/en/

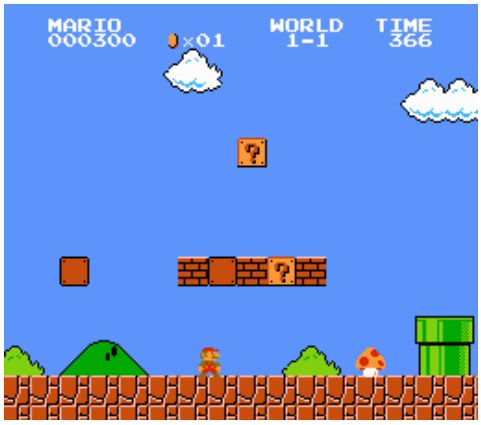
[4] https://www.arcadeclassics.net/80s-game-videos/mario-bros

[5] https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=7059

[6] https://www.gamesradar.com/best-retro-games/2/



Εικ. 3: Pong (1972). Η.Π.Α.: Atari



Εικ. 4: Super Mario Bros (1985). Ιαπωνία: Nintendo



Εικ. 5: Battlezone (1980). ΗΠΑ: Activision

Όσον αφορά την ιστορία της γραμμικής προοπτικής στις εικαστικές τέχνες, μπορεί να θεωρηθεί πως η γραμμική προοπτική προϋπήρχε μόνο αν επιλεγεί ως σημείο εκκίνησης η Φλωρεντία του 1420 και οι πρώτες εφαρμογές της στα δύο (χαμένα πια) έργα του Brunelleschi. Η Ιστορία της

Τέχνης εκτείνεται, σύμφωνα με τα υπαρχοντα τουλάχιστον τεκμήρια και τέχνεργα, χιλιετίες πριν από τους Μπρουνελέσκι και Αλμπέρτι. Από τον γλυπτό ανθρωπόμορφο λέοντα του Hohlenstein - Stadel (28000 π. Χ.) και τις σπηλαιογραφίες της Peche - Merle (25000 π. Χ.), της Dordogne και του Lascaux (17000 π. Χ.) καθώς και της Altamira (15000 π. Χ.)[7], η ιστορία των τεχνών εκτείνεται στα βάθη των αιώνων και χωρίς ίχνος γραμμικής προοπτικής σε καμία από τις παραπάνω παραστάσεις. Αλλά ακόμη και αν δεν ανατρέξουμε τόσες χιλιετίες πίσω, ακόμη και στις τοιχογραφίες της Κνωσσού στην Κρήτη (περ. 1500 π. Χ.) και του Ακρωτηρίου στη Σαντορίνη[8] (περ. 1500 π. Χ.) ή τα σχέδια που έχουν εγγραφεί στον Κρατήρα του Διπύλου[9] (8ος π. Χ.) ο οποίος φυλάσσεται στο Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, σε όλα αυτά τα παραδείγματα η γραμμική προοπτική πρακτικώς δεν υπήρχε, ούτε καν ως υπόνοια, δεδομένου ότι ο Ευκλείδης συνέγραψε την πραγματεία του περί Γεωμετρίας και Οπτικής περί το 300 π.Χ.

---

[7] 30,000 years of art : The story of human creativity across time and space. (2007). London ; New York: Phaidon, σ. 4, 6, 11, 13

[8] Gardner, H. (1959). Art through the ages (4th ed.). New York: Harcourt, Brace, σ. 114 - 115

[9] Δες Φορ, Ελί. Ιστορία της Τέχνης - Πρώτος Τόμος, Αρχαία Τέχνη. Αθήνα: Εξάντας, 1983 και Gardner, Louise. *Art through the Ages.* USA: Harcourt Brace Jovanovich, 1987, σ. 130



Εικ. 6: Βίσωνας, τμήμα σπηλαιογραφίας (περ. 15000 π. Χ.). Altamira, Ισπανία



Εικ. 8: Κρατήρας του Διπύλου (8ος αιώνας). Αθήνα: Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο



Εικ. 7: Η τοιχογραφία της Άνοιξης ((περ. 1500 π. Χ.). Αθήνα: Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο

Και ανεξάρτητα από το πόσο προφανής θεωρείται στον Δυτικό κόσμο ως αξιωματική και σχεδόν αδιαπραγμάτευτη θέση η οπτική ψευδαίσθηση της σύγκλισης των γραμμών προς το λεγόμενο σημείο φυγής κατά την γραμμική προοπτική σχεδίαση, το υποτιθέμενο σήμα κατατεθέν του εικονογραφικού «ρεαλισμού», παρά ταύτα σπανίως, και σχεδόν ποτέ εκτός των ορίων του δυτικού πολιτισμού, το ζήτημα αυτό δεν απασχόλησε τους καλλιτέχνες πριν από την Ιταλική Αναγέννηση[10]. Γι' αυτό, όπως υποστήριξε στο Φανταστικό Μουσείο ο Malraux αναφερόμενος στην ζωγραφική που δεν έκανε χρήση του ψευδαισθητικού τρισδιάστατου χώρου της γραμμικής προοπτική, η δισδιάστατη ζωγραφική ήταν η ζωγραφική ολοκλήρου του κόσμου, με εξαίρεση μερικών αιώνων της δυτικής τέχνης[11]. Οι τέχνες λοιπόν, όπως και τα βιντεοπαιχνίδια, δεν ξεκίνησαν να σχεδιάζουν τους κόσμους τους βάσει γραμμικής προοπτικής. Ίσα ίσα, κατά το μέγιστο μέρος της ιστορίας των τεχνών, δεν υπήρχε καν ως προαπαιτούμενο αυτό που σήμερα αντιλαμβανόμαστε ως ρεαλιστική αναπαράσταση του ορατού.

---

[10] Edgerton, S. Y. (2009). The Mirror, the Window and the Telescope - How Renaissance Perspective Changed Our Vision of the Universe. New York: Cornel University Press, σ. 3

[11] Μαλρώ, Α. (2007). Το Φανταστικό Μουσείο. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 82

Όταν κανείς μελετά έργα εικαστικών τεχνών και κάνει συγκρίσεις σχετικές με την σημασία και το ειδικό τους βάρος, είτε στην ιστορία της τέχνης γενικότερα είτε στο συγκείμενο της κατάστασης της αγοράς πιο συγκεκριμένα, καλείται να επιλέξει ως μέτρο αξιολόγησης στην γενικότερη ιστορία της τέχνης μεταξύ της αγοραίας τιμής των έργων ή της φήμης τους, του αντίκτυπού τους. Συνήθως επιλέγεται το δεύτερο κριτήριο, αυτό της δόξας, έναντι της - υποτίθεται αντικειμενικώς μετρήσιμης - οικονομικής τάξης. Στις εικαστικές τέχνες όμως αυτή η επιλογή, της φήμης και της δόξας δηλαδή, είναι πιο πρόσφορη. Η ιστορία των τεχνών, με ένα εύρος αιώνων ή και χιλιετιών, τηρεί ασφαλείς αποστάσεις, απαραίτητες για μια πιο νηφάλια αξιολόγηση των έργων σε ένα γενικότερο ιστορικό συγκείμενο. Στα βιντεοπαιχνίδια από την άλλη δεν υφίσταται τέτοια πολυτέλεια. Σε αντίθεση πχ με τη ζωγραφική, τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια δεν έχουν κλείσει ούτε καν έναν αιώνα ζωής. Πρόκειται δηλαδή για μια νέα μορφή τέχνης, ή έστω δημιουργικής διαδικασίας, η οποία είναι προς το παρόν ακόμη στα σπάργανα. Η ανέλιξή τους δε από προεφηβική ασχολία σε μαζικό φαινόμενο της σύγχρονης κουλτούρας, με σχεδόν παράλληλη αποδοχή από μεγάλους θεσμικούς οργανισμούς όπως το MOMA[12] ή σε εμάς (σε πολύ μικρότερο βαθμό) το Ίδρυμα Ωνάση[13], ήταν ραγδαία. Άλλη διαφορά μεταξύ των βιντεοπαιχνιδιών και των έργων εικαστικών τεχνών είναι και ο τρόπος διασποράς καθώς και οι κτητορικές σχέσεις που παρατηρούνται. Η κυριότητα και η προέλευση (provenance) των εικαστικών έργων, έως ότου φτάσουν σε μουσεία ή σε συλλογές με δημόσια πρόσβαση στο ευρύ κοινό, εκ των πραγμάτων αφορά ένα απειροελάχιστο κομμάτι ανθρώπων, συνήθως μιας κάποιας οικονομικής επιφάνειας, ακόμη και στην περίπτωση της χαρακτικής. Από την άλλη τα βιντεοπαιχνίδια, έχοντας καταλύσει γεωγραφικά όρια και διαφορές οικονομικής και κοινωνικής τάξης, είναι μια περισσότερο δημοκρατική μορφή τέχνης ιδιαίτερα σε σχέση με τις εικαστικές τέχνες. Επιπλέον απευθύνονται σε όλες σχεδόν τις ηλικίες. Μια συλλογή βιντεοπαιχνιδιών είναι εύκολο να δημιουργηθεί και να συντηρηθεί, τα δε κόστη αν όχι αμελητέα είναι διαχειρίσιμα, σε σύγκριση με τα αντίστοιχα κόστη που αφορούν συλλογές εικαστικών έργων.

---

[12] https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/

[13] https://www.onassis.org/el/whats-on/digital-revolution https://www.newsbeast.gr/entertainment/arthro/1997066/mia-psifiaki-epanastasi-erchete-sti-stegi-tou-idrimatos-onasi

Ως κριτήριο λοιπόν της επιρροής των υπό εξέταση βιντεοπαιχνιδιών θα θεωρηθεί κυρίως το (μετρήσιμο) ύψος των πωλήσεών τους, με ορισμένες πιθανές εξαιρέσεις έργων που άντεξαν έως τώρα στο σύντομο χρονικό διάστημα που τα βιντεοπαιχνίδια υφίστανται και διαρκώς εξακολουθούν να αναπτύσσονται. Τα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια είναι μια τεράστια πλέον βιομηχανία της οποίας η επιρροή διαρκώς αυξάνεται. Ενδεικτικό στοιχείο είναι τα έσοδα μόνο στην αγορά της Αμερικής: ($43.3 δις), εκ των οποίων $7.5 δις προήλθαν από φυσικές πωλήσεις (hardware), συμπεριλαμβανομένων των κάθε είδους περιφερειακών, και $38.8 δις από πωλήσεις λογισμικού, συμπεριλαμβανομένων των συνδρομών σε δίκτυα όπως το Xbox Live της Microsoft ή το PSN Plus της Sony για το Playstation[14]. Τα νούμερα αυτά αφορούν μόνο το 2018 και πρόκειται για μια αύξηση της τάξεως του 18% σε σχέση με το 2017.Το 2016 υπήρχαν 2,5 δισεκατομμύρια παίκτες βιντεοπαιχνιδιών σύμφωνα με υπολογισμούς του The European Mobile Game Market[15].

[14] https://techcrunch.com/2019/01/22/video-game-revenue-tops-43-billion-in-2018-an-18-jump-from-2017/?guccounter=1&guce_referrer_us=aHR0cHM6Ly93d3cuZ29vZ2xlLmNvbS8&guce_referrer_cs=4KhLbHpI2Gcw93b4pvwF5g

[15] https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-game-monetization

Είναι δε χρήσιμο να συγκρίνουμε και το τι συμβαίνει με τα βιντεοπαιχνίδια σε σχέση με άλλοτε δημοφιλείς εκδοχές της ποπ κουλτούρας, τον κινηματογράφο και τη μουσική. Το 2016 για παράδειγμα τα έσοδα των κινηματογραφικών εταιρειών στην παγκόσμια αγορά (εισιτήρια και ψηφιακές αγορές) ήταν $49 δις. Αντίστοιχα τα έσοδα της μουσικής ήταν $16 δις (πωλήσεις φυσικών δίσκων - CD, DVD, βινύλιο), ψηφιακές αγορές ή streaming). Απεναντίας, η παγκόσμια αγορά της τέχνης είχε καταγράψει το 2014 ρεκόρ πωλήσεων ύψους 68.2 δισεκατομμυρίων δολαρίων ενώ το 2018 κατεγράφησαν αγοραπωλησίες ύψους 67.4 δισεκατομμυρίων δολαρίων, μια αύξηση της τάξεως του 6% σε σχέση με το 2017, σύμφωνα με την έκθεση της Clare McAndrew "The Art Market 2019" [“Η Αγορά της Τέχνης 2019”] που κυκλοφόρησε από την Art Basel και την τράπεζα UBS το 2019[16].

Τα βιντεοπαιχνίδια, ο κινηματογράφος και γενικότερα η ποπ κουλτούρα είναι αγορές για αγαθά πρωτίστως λαϊκής κατανάλωσης. Οι τέχνες από την άλλη υποτίθεται πως απευθύνονται σε ένα κοινό ανώτερης κοινωνικής, μορφωτικής και οικονομικής τάξης. Αυτό προκύπτει όχι μόνο από τα υψηλά ποσά, αλλά από την άνιση κατανομή της αυξητικής αυτής τάσης που περιορίζεται σε ολοένα και λιγότερους παίκτες. Παρά την συνολική αύξηση αγοραπωλησιών της τάξεως του 6%, το 57% των εμπόρων τέχνης απεναντίας είδαν πτώση των πωλήσεών τους το 2018. Αυτή η συμπίεση των εσόδων μιας μεγάλης μερίδας των εμπόρων τέχνης έρχεται ως συνέχεια μιας σταθερής πτωτικής τάσης καθ’όλη τη διάρκεια της περασμένης δεκαετίας. Το 2018, λιγότερο από το 5% των εμπόρων τέχνης αντιπροσώπευε το 50% των πωλήσεων του συνόλου της αγοράς τέχνης. Σύμφωνα πάντα με την έκθεση της Clare McAndrew, οι έμποροι τέχνης των δύο χαμηλότερων κλιμακίων με γνώμονα τον ετήσιο κύκλο εργασιών τους, κάτω των $250.000 και μεταξύ $250.000 - $500.000, είδαν τις πωλήσεις τους να μειώνονται κατά 18% και 4%, αντίστοιχα, ενώ οι έμποροι στα δύο υψηλότερα κλιμάκια - των $10 εκατομμύρια έως $50 εκατομμύρια και των από $50 εκατομμύρια και άνω - είδαν οι πωλήσεις τους να αυξάνονται αντίστοιχα κατά 17% και 7%.

[16] Η έρευνα της τράπεζας UBS είναι διαθέσιμη εδώ: https://www.ubs.com/global/en/our-firm/art/2019/art-basel.html από την Art Basel εδώ: https://www.artbasel.com/about/initiatives/the-art-market και η σύνοψή της διατίθεται μεταξύ άλλων από το Artsy εδώ: https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-global-art-market-reached-674-billion-2018-6

Πέραν των οικονομικών ανισοτήτων που καταγράφει η έκθεση, ενισχύεται η εντύπωση πως οι τέχνες γενικότερα απευθύνονται σε ένα κοινό ανώτερης τάξεως, και εξαιτίας διάφορων μηχανισμών εγείρουν τεχνητά εμπόδια[17], δημιουργώντας ένα καθεστώς αποκλειστικότητας. Τα εμπόδια αυτά συνίστανται από τις πιστοποιήσεις που δίδονται μετά από πολυετείς σπουδές σε ακαδημίες και σχολές καλών τεχνών και τις σχετικές προσβάσεις στους χώρους τέχνης μέχρι την συνολική αναγνώριση από ομότεχνους, κριτικούς, ιστορικούς της τέχνης και θεωρητικούς της αισθητικής καθώς και τις συμμετοχές σε μεγάλες (συχνά κρατικές) ομαδικές μεγαεκθέσεις[18] - biennale, triennale κλπ. Εξάλλου, όσοι ασκούν και εργάζονται στο χώρο των Καλών Τεχνών, περίπου όπως και όσοι δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια, βρίσκονται στο επίκεντρο ενός δικτύου αλληλένδετων ατόμων και οργανισμών, των οποίων η εργασία και η συνεργασία είναι απαραίτητες για τη διαμόρφωση του τελικού αποτελέσματος[19] - του έργου ή του βιντεοπαιχνιδιού.

[17] Becker, H. (2008). Art worlds (25th anniversary ed., updated and expanded. ed.). Berkeley, Calif. ; London: University of California Press., σ. 16

[18] Groys, B. (2008). Art power. Cambridge, Mass.: MIT Press.

[19] Becker, H. (2008). Art worlds (25th anniversary ed., updated and expanded. ed.). Berkeley, Calif. ; London: University of California Press. σ. 25

Κατά τα φαινόμενα, πέραν του τζίρου της αγοράς της υψηλής τέχνης, ο τζίρος της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών ξεπέρασε και τον αντίστοιχο του κινηματογράφου[20] ($42.5 δισ. για το 2019) και της μουσικής[21] συνολικά ($19 δισ., από αναφορά της IFPI του 2019 για το οικονομικό έτος 2018): $120 δισ. παγκοσμίως[22] το 2019. Σε αντίθεση δε με το πλήγμα που δέχθηκαν οι βιομηχανίες κινηματογράφου και μουσικής από την διάδοση του διαδικτύου, και ιδίως των ολοένα ταχύτερων ευρυζωνικών συνδέσεων, τα βιντεοπαιχνίδια βρήκαν πολύ ταχύτερα νέες διεξόδους για το προϊόν τους, είτε αυτό αφορά τη δημιουργία και παραγωγή παιχνιδιών είτε την τελική μορφή του προϊόντος, την διαφοροποίηση της δημιουργίας εσόδων ή την πλατφόρμα στην οποία λειτουργούν. Η συντριπτική πλειοψηφία των πωλήσεων παιχνιδιών

---

20 https://www.billboard.com/articles/news/8547827/2019-global-box-office-revenue-hit-record-425b-despite-4-percent-dip-in-us

21 https://www.forbes.com/sites/hughmcintyre/2019/04/02/the-global-music-industry-hits-19-billion-in-sales-in-2018-jumping-by-almost-10/#5546cac218a9

22 https://www.businessinsider.com/video-game-industry-120-billion-future-innovation-2019-9

σε PC/Mac είναι ψηφιακή (μέσω Steam[23], Games for Windows κλπ.). Στις κονσόλες όπως το

[23] Η υπηρεσία Steam ξεκίνησε ως ένας ενδιάμεσος δίαυλος μέσω του οποίου η εταιρεία παραγωγής λογισμικού και βιντεοπαιχνιδιών Valve του Gabe Newell διένειμε στους χρήστες παιχνιδιών όπως το Counter-Strike ή το Half-Life πακέτα επικαιροποίησης και διόρθωσης λογισμικού που ήδη κυκλοφορούσαν, αλλά με ασφάλεια και με λιγότερες καταρρεύσεις στα συστήματα (system crashes) των χρηστών. Σιγά σιγά όμως το Steam εξελίχθηκε στην πλέον κραταιότερη πλατφόρμα διακίνησης αλλά και χρήσης βιντεοπαιχνιδιών σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές όλων των λειτουργικών συστημάτων (WIndows, Mac OSX και Linux). Η πλατφόρμα Steam πρωτοπαρουσιάστηκε κατά τη διάρκεια του Game Developers Conference (GDC) το 2002. (https://www.gamesradar.com/history-of-valve/)

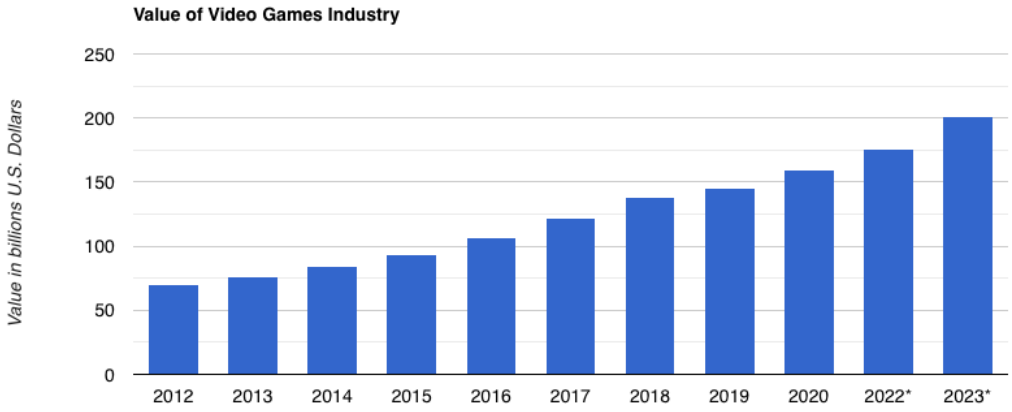
Xbox[24] ή το Playstation[25] οι ψηφιακές πωλήσεις επίσης παρουσιάζουν αυξητική τάση.

[24] Το Xbox ήταν η πρώτη κονσόλα για βιντεοπαιχνίδια (videogame console) που δημιούργησε η Microsoft. Η κονσόλα κυκλοφόρησε πρώτα στις ΗΠΑ (14 Νοεμβρίου 2001), κατόπιν στην ιαπωνική αγορά στις 22 Φεβρουαρίου του 2002 και τέλος στην Ευρώπη στις 14 Μαρτίου του ίδιου έτους (https://www.digitaltrends.com/gaming/the-history-of-the-xbox/).

Πρώτιστος σκοπός αυτής της επιλογής ήταν να διεμβολίσει μια αγορά στην οποία η Sony απολάμβανε μέχρι τότε σχεδόν μονοπωλιακό έλεγχο με την δική της κονσόλα, το Playstation 2. Η Nintendo ήταν ένας μακρινός τρίτος παίκτης σε αυτή την αγορά με τη δική της οικιακή κονσόλα, το GameCube.

Μια από τις καινοτομίες που εισήγαγε η Microsoft με το Xbox ήταν η ενσωμάτωση σκληρού δίσκου στο σύστημα καθότι χτίστηκε ευθύς εξ αρχής ως ένα είδος PC (Windows-based personal computer - προσωπικός υπολογιστής). Η δεύτερη όμως καινοτομία ήταν η ανάπτυξη της online συνδρομητικής πλατφόρμας, του Xbox Live, η οποία έδινε την πρωτόγνωρη έως τότε δυνατότητα της εξ αποστάσεως σύνδεσης παικτών σε κοινές συνεδρίες για συνεργατικό (co-op) ή ανταγωνιστικό (versus) παιχνίδι μέσω διαδικτύου (online gaming) - πρωτόγνωρη τουλάχιστον όσον αφορά τις οικιακές κονσόλες καθώς ήδη προϋπήρχε σε PC. Παρά ταύτα, το xbox live ήταν μια πολύ πιο εύκολη και άνετη διαδικασία εν σχέσει με το τι εθεωρείτο σύνηθες έως τότε όσον αφορά το online gaming. Αυτές οι δύο προσθήκες άλλαξαν ριζικά τον τρόπο με τον οποίο θα παίζονταν τα βιντεοπαιχνίδια τούδε και εις το εξής.

[25] Το PlayStation της Sony, της ιαπωνικής εταιρείας ηλεκτρονικών συσκευών, υπολογιστών (και πλέον και υπηρεσιών όπως το Playstation Network), πρωτοπαρουσιάστηκε αρχικώς στην ιαπωνική αγορά στις 3 Δεκεμβρίου του 1994 (https://www.gamespot.com/gallery/the-evolution-of-playstation-consoles/2900-899/2/). Το PlayStation (πλέον γνωστό και ως PSone) δεν είχε εσωτερικώς προεγκατεστημένη μνήμη, με τη μορφή σκληρού δίσκου, ούτε καν στην επόμενη έκδοσή του, το PlayStation 2, το οποίο βγήκε προς πώληση το 2000.. Αυτή η παράλειψη θεραπεύτηκε δύο χρόνια μετά, το 2002, με την έλευση του Xbox της Microsoft.



Εικ. 9: Εμπορική αξία της βιομηχανίας των βιντεοπαιχνιδιών το 2020 και προβολή έως το 2023. Πηγή: wepc.com. (https://www.wepc.com/news/video-game-statistics/#video-game-monetization)

Στις κινητές δε πλατφόρμες (smartphones και tablets) αρκετοί παραγωγοί βιντεοπαιχνιδιών (εταιρείες, μικρές ομάδες ή μεμονωμένοι δημιουργοί) βρήκαν μια νέα μεγάλη αγορά για μικρά, σχετικά απλούστερα παιχνίδια ή και για πιο πολύπλοκες παραγωγές με αξιώσεις και εύρος σχεδόν ισότιμο των αντίστοιχων εφαρμογών σε υπολογιστές ή κονσόλες παιχνιδιών (gaming consoles). Η αμιγώς ψηφιακή διασπορά και πώληση παιχνιδιών, αρχικώς μέσω Steam, κατόπιν μέσω Xbox Live και Playstation Network και στη συνέχεια μέσω των App Stores της Apple (iPhone/iPad) και της Alphabet/Google (Android), ανέδειξαν ένα νέο είδος βιντεοπαιχνιδιών και τη λεγόμενη ανεξάρτητη (indie, από το independent) σκηνή παραγωγής. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια έχουν κοινό γνώρισμα μια νοσταλγική παλινδρόμηση (regression), δηλαδή μια επιστροφή, σε κυρίως δισδιάστατους τρόπους απεικόνισης του χώρου που μεταγράφουν τα βιντεοπαιχνίδια παλαιότερων δεκαετιών, κυρίως του 1980 και 1990. Σε αντίθεση με τα έως τότε συνηθισμένα βιντεοπαιχνίδια της βιομηχανίας, η νέα - τηρουμένων των αναλογιών - (μικρο)βιοτεχνικών μεγεθών παραγωγή, φαινόταν ότι έσπαγε το μονοπώλιο της υποτίθεται ρεαλιστικής, τρισδιάστατης απεικόνισης του χώρου με την παγιωμένη χρήση της γραμμικής προοπτικής και την απαίτηση για ολοένα και πιο λεπτομερή και ακριβέστερο επί της οθόνης ρεαλισμό στην απόδοση του αναπαριστώμενου κόσμου η οποία λάμβανε χώρα στην επικρατούσα παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών. Στα indie games λοιπόν, τα περιορισμένα οικονομικά και τεχνικά μέσα καθώς και το ολιγομελές των εκάστοτε ομάδων ή και μεμονωμένων

δημιουργών, τους προσέδωσαν έναν επαναστατικό τόνο ενάντια στις εταιρείες-κολοσσούς και των άπειρων συγκριτικά πόρων που οι τελευταίες μπορούσαν να διαθέτουν στο κάθε ένα από τα blockbuster παιχνίδια τους. Αυτή η επαναστατική αίγλη των indie δημιουργών έδωσε ώθηση και στην ελπίδα πως η πρωτοκαθεδρία μιας παλαιάς κοπής ασφυκτικής, στα όρια της μονομανίας, χρήσης της γραμμικής προοπτικής για την απεικόνιση του χώρου στα βιντεοπαιχνίδια θα υπονομευόταν για χάρη εναλλακτικών τρόπων απεικόνισης του ορατού.

Κάλλιστα θα μπορούσε κανείς να διατυπώσει αντιρρήσεις για την παραπάνω χρήση ποσοτικών δεικτών εις βάρος ποιοτικών - κυρίως αισθητικών - κριτηρίων, σε μια μελέτη για την επικράτηση ή μη της γραμμικής προοπτικής στις εικαστικές τέχνες και στα βιντεοπαιχνίδια. Είναι όμως σημαντικό να λάβουμε υπόψιν πως, ακόμη και στην φαινομενικά λιγότερο τεχνική, πιο χειροποίητη, ή πιο σωστά χειρονακτική, δημιουργική διαδικασία οπτικών μέσων όπως η ζωγραφική ή η χαρακτική, δεν θα μπορούσαν να υλοποιηθούν τα έργα, ιδίως από την Αναγέννηση και έπειτα, χωρίς την χρήση και εφαρμογή υπολογιστικών μεθόδων. Επομένως απαιτούσαν, ήδη από τον δέκατο πέμπτο αιώνα, μια απολύτως τεχνική-επιστημονική βάση[26]. Πιο συγκεκριμένα, η γραμμική προοπτική όρισε το ορατό με μαθηματικούς, μετρήσιμους όρους, ποσοτικοποιώντας έτσι τον κόσμο εις βάρος αισθητικών και μη μετρήσιμων ποιοτήτων, χαρακτηριστικών και υφών.

Ο Lewis Mumford κατέδειξε την τάση των φυσικών επιστημών στην ευνόηση των μετρήσιμων μεγεθών ως "πρωταρχικές ποιότητες". Παράλληλα τα ποιοτικά μεγέθη, αφού θεωρήθηκαν δευτερεύοντα ως ιδιότητες, απορρίφθηκαν συλλήβδην ως υποκειμενικά. Μια μετρήσιμη όμως ποιότητα δεν είναι απαραίτητα πιο απόλυτη ή πιο στοιχειώδης από μια δευτερεύουσα ποιότητα, όπως ένα σώμα γεμάτο νευρώνες, απολήξεις, αισθητήρια όργανα και ένα μυαλό ικανό να υπολογίσει και να ταξινομήσει τα αισθητηριακά αυτά δεδομένα δεν είναι λιγότερο πραγματικό από έναν ανόργανο όγκο χωρίς αισθήσεις ή νοητικές λειτουργίες.

---

[26] Kittler, F. (2010). Optical Media. London: Polity Press, σ. 19

Εξετάζοντας για παράδειγμα αυτή την υπόθεση από την σκοπιά της βιολογίας, η αίσθηση της οσμής ήταν εξ αρχής πολύ σημαντική για την επιβίωση. Ήταν πιο σημαντική ακόμη και από την ίδια την ικανότητα διάκρισης των αποστάσεων ή του υπολογισμού βαρών διότι αυτός είναι ο κύριος τρόπος προσδιορισμού του κατά πόσον μία τροφή ήταν κατάλληλη για κατανάλωση. Η δε απόλαυση που προσέφεραν οι ωραίες μυρωδιές δεν ενίσχυαν απλώς την απόλαυση της βρώσης εκλεπτύνοντάς την ως διαδικασία, αλλά επιπλέον προσέδιδαν και μια ειδική σχέση στο αντικείμενο του ερωτικού ενδιαφέροντος. Αποκορύφωση αυτής της εκλέπτυνσης της ερωτικής λειτουργίας της αίσθησης της οσμής ήταν εν τέλει η δημιουργία των αρωμάτων. Οι πρωταρχικές ιδιότητες θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν κύριες κυρίως από την άποψη της μαθηματικής ανάλυσης, επειδή είχαν, ως απόλυτο σημείο αναφοράς, ένα ανεξάρτητο κανόνα μέτρησης του χρόνου και του χώρου όπως το ρολόι, τον χάρακα ή το νήμα της στάθμης και το αλφάδι. Η επικέντρωση στις πρωτογενείς ιδιότητες ήταν σημαντική διότι έτσι εξουδετερώνονταν κατά την πειραματική και αναλυτική διαδικασία οι αισθητηριακές και συναισθηματικές αντιδράσεις από την πλευρά του παρατηρητή των υπό εξέταση φαινομένων. Ως εκ τούτου ο άνθρωπος, μέσω της μελέτης του φυσικού κόσμου και της παρατήρησης των αισθήσεων και κυρίως των μετρήσιμων φαινομένων, κατέστησε εαυτόν και όργανο εκτός των άλλων καταγραφής των συμπερασμάτων της μακράς διαδικασίας της επιστημονικής παρατήρησης και μελέτης. Με αυτόν τον τρόπο, η επιστημονική τεχνική έγινε απρόσωπη, αντικειμενική, κοινοτική και ως εκ τούτου, σε πολλές περιπτώσεις, κοινοποιήσιμη, τουλάχιστον εντός του περιορισμένου πεδίου της, δηλαδή εντός αυτού που συμβατικά θα χαρακτηρίζαμε ως αμιγώς υλικό κόσμο.

Αυτή η τεχνική, της επιστημονικής μέτρησης, καταγραφής και κοινοποίησης των παρατηρούμενων φαινομένων, οδήγησε σε μια ηθικοποίηση της σκέψης: τα πρότυπα, που καταρτίστηκαν για πρώτη φορά σε σφαίρες ξένες προς τους προσωπικούς στόχους και τα άμεσα συμφέροντα του ανθρώπου, εφαρμόστηκαν σε πιο περίπλοκες πτυχές της πραγματικότητας που βρισκόταν πιο κοντά στις ελπίδες, τις προτιμήσεις και τις φιλοδοξίες του. Ο κύριος αντίκτυπος αυτής της νέας καθαρότητας της σκέψης ήταν η υποβάθμιση κάθε άλλης εμπειρίας που θεωρούνταν ξένη για την μαθηματική και επιστημονική έρευνα. Ενδεικτικό αυτής της μεταστροφής ήταν το γεγονός πως, κατά την ίδρυση της Βρετανικής Royal Society, οι ανθρωπιστικές επιστήμες σκοπίμως αποκλείστηκαν από αυτήν. Αναπτύσσοντας την συλλογιστική του, ο Lewis Mumford υποστηρίζει πως η πρακτική των φυσικών επιστημών είχε ως αποτέλεσμα, μεταξύ άλλων, και την εντατικοποίηση της εγκυρότητας των αισθητών φαινομένων, ιδίως όσων μπορούσαν να καταγράφουν και να επαληθευτούν σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον, όπως αυτό του επιστημονικού εργαστηρίου: το μάτι δεν ήταν ποτέ πριν τόσο διεισδυτικό, το αυτί τόσο ευαίσθητο, το χέρι τόσο ακριβές. Ο Robert Hooke, ο οποίος είχε παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο τα γυαλιά μπορούσαν να βελτιώσουν την όραση, δεν αμφισβήτησε ότι «μπορεί να βρεθούν μηχανικές εφευρέσεις για να βελτιώσουμε και τις άλλες αισθήσεις μας, αυτές της ακοής, της μυρωδιάς, της γεύσης ή της αφής.» Παρά ταύτα, μαζί με ό,τι κέρδισε το ανθρώπινο είδος από αυτή την επαυξημένη δυνατότητα υψηλής ακρίβειας κατά την παρατήρηση και την αυξημένη ευκρίνεια της καταγραφής του αισθητού κόσμου, τα οφέλη συνοδεύτηκαν παράλληλα και από μια αλλοίωση της εμπειρίας σε ολόκληρο το σύνολό της. Τα όργανα της επιστήμης ήταν ανίκανα να μετρήσουν οτιδήποτε ενέπιπτε πλέον αποκλειστικά και μόνο στη σφαίρα των ποιοτήτων. Το ποιοτικό υπονομεύτηκε θεωρούμενο πια ως κάτι το υποκειμενικό, και εν συνεχεία το υποκειμενικό απορρίφθηκε ως δήθεν μη πραγματικό καθότι, σε έναν κόσμο σχεδόν αποκλειστικώς μετρήσιμων μεγεθών, καθετί μη μετρήσιμο καθίσταται πρακτικώς αόρατο ή ανύπαρκτο. Ως εκ τούτου οι ποιότητες, που εκ των πραγμάτων είχαν καταστεί σε αυτή τη νέα συνθήκη μη μετρήσιμες, υποβιβάστηκαν στην κατηγορία του ανύπαρκτου. Η διαίσθηση και οι υποκειμενικές εντυπώσεις δεν επηρέαζαν τη μηχανική διαδικασία ή τις μηχανικές εξηγήσεις. Πολλά θα μπορούσαν να επιτευχθούν από νέες ανακαλύψεις στον τομέα των επιστημών καθώς και μέσω της ανακάλυψης νέων τεχνικών,

επειδή πολλά που στο παρελθόν συνδέονταν με τη ζωή και την εργασία - τέχνη, ποίηση, οργανικός ρυθμός, φαντασία - εξαλείφθηκαν σκόπιμα. Καθώς ο εξωτερικός κόσμος της αντίληψης ανήλθε σε εξέχουσα θέση, παράλληλα υποβιβάστηκε ο εσωτερικός κόσμος της αίσθησης και έγινε ολοένα και πιο ανίσχυρος[27]. Είναι αξιοσημείωτο το γεγονός πως οι εικαστικές τέχνες είχαν πετύχει την κατάργηση της χρήσης της γραμμικής προοπτικής ήδη από τον 19ο αιώνα ως κύριο όχημα αναπαράστασης του ορατού[28]. Οι απόψεις διίστανται όσον αφορά το εν πολλοίς εύλογο ερώτημα ποιοι καλλιτέχνες υπονόμευσαν ή ακόμα κατάργησαν την γραμμική προοπτική. Ορισμένοι θεωρούν τον Ματίς ως πρωτοπόρο αυτής της υπονομευτικής και ριζοσπαστικής τάσης με έργα του όπως το "Κόκκινο Δωμάτιο" (1908). Άλλοι αποδίδουν τα πρωτεία στον Σεζάν ο οποίος, όταν έλεγε πως η φύση αναλύεται σε κύβους, κυλίνδρους, κώνους και σφαίρες, αυτό ήταν μάλλον ενδεικτικό της προσπάθειάς του να επιστρέψει στο κλασικό σχέδιο της Αναγέννησης[29] και, κατά την άποψη του Γιάννη Τσαρούχη, πολύ λιγότερο μιας διάθεσης να διασπάσει τον χώρο στα εξ ων συνετέθη[30]. Παρ' όλα ταύτα, το έργο του Σεζάν ενέπνευσε τους Κυβιστές, πρωτίστως τους Μπρακ και Πικάσο, καθώς και τους Φουτουριστές. Ο Πικάσο όμως, με τις "Δεσποινίδες της Αβινιόν" του 1907, μπορεί να θεωρηθεί πως προηγείται του Ματίς. Προδρομικά έργα μπορεί κανείς επιπλέον να ανιχνεύσει ακόμη και

---

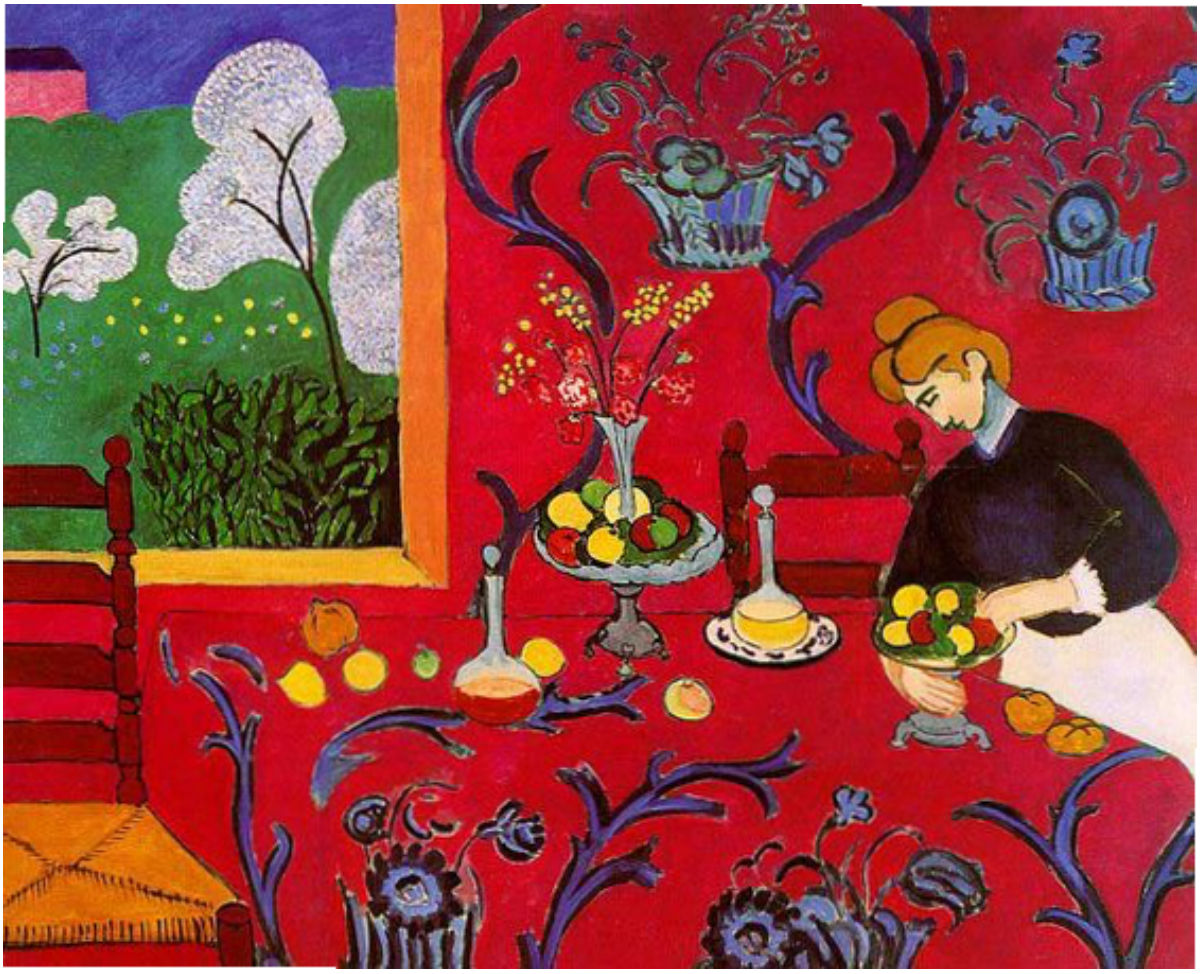
[27] Mumford, L. (2010). Technics and Civilization. USA: University of Chicago Press, σ. 48-49

[28] Μπορεί κάλλιστα κανείς να εγείρει αντιρρήσεις για τα περί «αναπαραστάσεως του ορατού» θεωρώντας τη διατύπωση αυτή ως πλεονασμό. Υπάρχει όμως αφ'ενός η απεικόνιση του ορατού κόσμου της καθημερινότητας αλλά εξίσου έγκυρη ήταν και παραμένει η απεικόνιση του φανταστικού, από την κόλαση και τον παράδεισο της χριστιανικής Δύσης (βλέπε Κλαιρ, Ζαν. *Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας*. Αθήνα: Σμίλη, 1993), μέχρι το πλούσιο βεστιάριο (bestiary) των τεράτων της Ανατολής (Nio φύλακες των τεσσάρων εισόδων βουδιστικών ναών στην Ιαπωνία, τα υπερφυσικά όντα της πύλης της Ίσταρ κλπ).

[29] Ρηντ, Χ. (1978). Ιστορία της Μοντέρνας Ζωγραφικής. Αθήνα: Εκδόσεις Υποδομή, σ. 17 - 24

[30] Τσαρούχης, Γ. (1986). Αγαθόν το Εξομολογείσθαι. Αθήνα: Καστανιώτης, 1986, σ. 25

στα ύστερα έργα του Turner ή του Degas[31].



Εικ. 10: Matisse, H. Το Κόκκινο Δωμάτιο (1908). Ελαιογραφία σε πανί, Μουσείο Ερμιτάζ, Αγία Πετρούπολη

[31] Βλ. Catton, Daniel Rich. (1989). Edgar Hilaire Germain Degas. London: Thames & Hudson, Sutton, Denys. (1991). Degas - Life and Work. New York: Artabras, Kendall, Richard (ed.). (1994). Degas by Himself - Drawings, prints, paintings, writings. UK: Little, Brown and Company, Sutherland Boggs, Jean. (1998). Degas at the Races. Washington: National Gallery.



Εικ. 11: Picasso, P. Οι Δεσποινίδες της Αβινιόν (1907). Ελαιογραφία σε πανί, Νέα Υόρκη: Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης (MoMA)

Από την άλλη τα βιντεοπαιχνίδια επιμένουν στη χρήση της προοπτικής στη συντριπτική πλειοψηφία του συνόλου της σύγχρονης παραγωγής. Πιθανότατα αυτό να οφείλεται στο γεγονός ότι τα βιντεοπαιχνίδια είναι προϊόντα κατά βάση μηχανικών, τεχνικών, διαδικασιών[32]. Επίσης ίσως αυτή η επιμονή να οφείλεται και στο ότι εκλαμβάνουμε τον φωτορεαλισμό ως «ρεαλισμό», ως την αληθινή όψη του πραγματικού, και έτσι η εσφαλμένη αυτή αφετηρία μοιραίως να προκαθορίζει και το τελικό αποτέλεσμα.

[32] Poole, S. (2000). Trigger Happy. London: Forth Estate.

Είναι πάντως σωστό να οριστεί το ερώτημα αυτής της έρευνας ή, ακόμη καλύτερα, τους σκοπούς της: δεν πρόκειται για μια ιστορία της τέχνης ούτε για ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών. Έχουν γραφτεί άπειρα σχετικά βιβλία, διατριβές και κείμενα, ιδίως για την ιστορία των τεχνών, και θα γραφτούν πολλά περισσότερα. Η παρούσα διατριβή είναι η προσπάθεια ενός εικαστικού καλλιτέχνη να αναλύσει την θέση της ζωγραφικής, μιας τέχνης τόσο αρχαίας όσο και οι σπηλαιογραφίες, σε έναν κόσμο ολοένα και πιο εκτεχνολογημένο. Αντιμέτωπη εκ των πραγμάτων η ζωγραφική με κάτι που προσωπικά θεωρώ πως είναι μια νέα μορφή τέχνης, τα βιντεοπαιχνίδια, ποιος μπορεί να είναι ο ρόλος ενός ζωγράφου σήμερα και στο (εγγύς τουλάχιστον) μέλλον; Πρόκειται περί μιας αντιπαράθεσης από την οποία η ζωγραφική θα παραμεριστεί και θα μπει πλέον στο περιθώριο; Ή μήπως θα αποτελέσει μια ευκαιρία να επανεφεύρει (ξανά) τον εαυτό της; Αυτό άλλωστε συνέβη έως τώρα κάθε φορά που ήρθε αντιμέτωπη με τις νέες τεχνολογίες της εκάστοτε εποχής, από την τεχνική της ελαιογραφίας στην camera obscura και την μαζική τυπογραφία και από την camera lucida στην φωτογραφία και τον κινηματογράφο. Μπορεί η ζωγραφική να είναι όντως μια πανάρχαια πρακτική με κραταιότατες παραδόσεις, πλην όμως πάντοτε έως τώρα κατάφερνε να αναβαπτίζεται και να ανανεώνει την γλώσσα και τις καλλιτεχνικές της στρατηγικές μέσα από την τριβή της με κάθε λογής απρόσμενες συνθήκες, γεγονότα και τεχνολογικές επαναστάσεις.

Αυτή η διατριβή έχει τελικώς, μεταξύ άλλων, και έναν ακόμη φιλόδοξο στόχο: να αναλύσει το πώς η τέχνη της ζωγραφικής μπορεί να επωφεληθεί από το παράδειγμα των βιντεοπαιχνιδιών αλλά και τον τρόπο με τον οποίο θα μπορούσαν να αντιληφθούν και να αξιοποιήσουν οι σύγχρονοι εικαστικοί τις δυνατότητες και την εγκυρότητα αυτής της αρχαίας, αλλά και ταυτόχρονα πάντοτε νέας, πρακτικής.

Μα είναι αυτό τέχνη;

Όποτε τίθεται οποιαδήποτε σύγκριση των βιντεοπαιχνιδιών με τις τέχνες, συνήθως η όλη συζήτηση εξαντλείται στο κατά πόσον τα βιντεοπαιχνίδια είναι «τέχνη» δίνοντας την εντύπωση ότι ο όρος αυτός, η τέχνη δηλαδή, είναι μια έννοια παγιωμένη και αναλλοίωτη στο χρόνο. Υπονοείται δηλαδή πως η τέχνη - γενικώς - είχε την ίδια σημασία κατά την προϊστορία, κατά το μεσαίωνα, αργότερα στην Αναγέννηση ή στη σύγχρονη εποχή.



Εικ. 12: Πώρινη επιτύμβια στήλη του ζεύγους Μερού και Μερερού. Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο, Αιγυπτιακή συλλογή. Μέσο Βασίλειο, 12η Δυναστεία

Σε αυτή την απόφανση όμως θα μπορούσε κανείς να αντιτείνει πως, για παράδειγμα, τα εκθέματα που εμείς αποκαλούμε σήμερα «Αιγυπτιακή Τέχνη» δεν τα θεωρούσαν «τέχνη» οι δημιουργοί τους. Δεν προορίζονταν για έκθεση σε προθήκες μουσείων, ολότελα ξένων προς τον πολιτισμό που τα γέννησε και άσχετων με την τελετουργική και την ιερατική τους λειτουργία, προς τέρψιν του φιλοθεάμονος κοινού. Αντιθέτως πρόκειται για τεχνουργήματα τα οποία θα ενταφιάζονταν υποτίθεται δια παντός μαζί με τον εκάστοτε επιφανή νεκρό. Σκοπός τους ήταν να λειτουργήσουν ως μαγικά οχήματα τα οποία θα διευκόλυναν τη μετάβαση της ψυχής του νεκρού από τα εγκόσμια προς το υπερπέραν. Αιώνες αργότερα κάποιοι επέλεξαν να τα αποσπάσουν από το κατά βάση θρησκευτικό τους συγκείμενο, αφαιρώντας τους τη λατρευτική αξία για χάρη μιας αμιγώς αισθητικής/εκθεσιακής λειτουργίας. Το γεγονός του ότι έχουμε συνηθίσει να έχουμε στην κατοχή μας έργα τέχνης διαφόρων ειδών, είτε ως προσωπικό απόκτημα, είτε, όπως περιγράφει ο Malraux, ως μέρος της επίπλωσης του σπιτιού μας, είτε ως κομμάτια των βιβλίων τέχνης που διακοσμούν τα τραπεζάκια του σαλονιού μας, μας έκαναν να ξεχάσουμε ή ακόμη και να αγνοήσουμε ότι οι περισσότεροι πολιτισμοί προόριζαν το έργο τέχνης για συγκεκριμένους προνομιακούς τόπους. Για αρκετούς αιώνες οι προνομιακοί αυτοί τόποι ήταν τα παλάτια. Ήταν επίσης οι κρύπτες, τα ιερά, οι προσόψεις ναών, τα μνήματα και τα ιερά σπήλαια, εκεί όπου μάλιστα λειτουργούσαν πολύ πιο έντονα, συχνά για πολύ μεγαλύτερο διάστημα, αλλά και που επιπλέον εξυπηρετούσαν απείρως σημαντικότερους σκοπούς και ρόλους. Και αυτό ίσχυε διότι δεν επρόκειτο απλά για πολυτελείς χώρους αυξημένου γοήτρου αλλά, μέχρι πρότινος, για αναπόσπαστα τμήματα ενός άλλου κόσμου, έως ότου τα μεταφέραμε στα μουσεία και στις συλλογές μας, δημόσιες και ιδιωτικές. Αυτό καταδεικνύεται από τον πρώτο καθεδρικό ναό που γνωρίζουμε, καθώς και όλους τους αιγυπτιακούς τάφους ή αρχαιοελληνικούς ναΐσκους που άντεξαν στον χρόνο, έστω και μετά την αφαίρεση πολλών τεχνουργημάτων τους που μέχρι πρότινος αποτελούσαν αναπόσπαστα τμήματα ενός συνεκτικού, μαγικού συνόλου. Είναι προφανές ότι ένας γλύπτης λάξευσε ένα άγαλμα μέσα σε μια κρύπτη ή ότι ένας ζωγράφος ζωγράφισε ένα πορτρέτο σε μια σαρκοφάγο με το συγκεκριμένο σκοπό να αποκτήσει ο αναπαριστώμενος νεκρός πρόσβαση σε έναν κόσμο διαφορετικό από τον επίγειο, τον κόσμο της αιωνιότητας, σε έναν άλλο κόσμο.[33]

[33] Malraux, A. (2007). Το Φανταστικό Μουσείο. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 177-178

Όσον αφορά το ζήτημα της αμιγούς αισθητικής/εκθεσιακής λειτουργίας εις βάρος της λατρευτικής αξίας, αυτή η μετατόπιση έχει περιγραφεί και από τον θεωρητικό Walter Benjamin ο οποίος έβλεπε σε αυτήν τον προάγγελο της αλλοτρίωσης που θα ακολουθούσε μετέπειτα, με την μηχανική αναπαραγωγή των έργων τέχνης:

Η μοναδικότητα του έργου τέχνης είναι ταυτόσημη με τη συμπερίληψη του στη συνάφεια της παράδοσης. Η ίδια η παράδοση είναι βέβαια κάτι πέρα έως πέρα ζωντανό, κάτι εξαιρετικά ευμετάβλητο. Ένα αρχαίο άγαλμα της Αφροδίτης, για παράδειγμα, εντασσόταν σε μια τελείως διαφορετική συνάφεια παράδοσης στους Έλληνες που το είχαν καταστήσει αντικείμενο λατρείας, απ' ό,τι στους κληρικούς του Μεσαίωνα που διέκριναν σ' αυτό ένα ανίερο παγανιστικό είδωλο. Αλλά αυτό με το οποίο έρχονταν κι οι δύο αντιμέτωποι κατά τον ίδιο τρόπο ήταν η μοναδικότητα του, με μια λέξη: η αύρα του. Το πρωταρχικό είδος συμπερίληψης του έργου τέχνης στη συνάφεια της παράδοσης εκφράστηκε στη λατρεία. Τα αρχαιότερα έργα τέχνης δημιουργήθηκαν, όπως ξέρουμε, για να υπηρετήσουν κάποια ιεροτελεστία, πρώτα μαγική, κατόπιν θρησκευτική. Είναι, λοιπόν, αποφασιστικής σημασίας το ότι αυτό το στοιχείο της αύρας που χαρακτηρίζει τον τρόπο ύπαρξης του έργου τέχνης δεν απαλλάσσεται ποτέ εντελώς από την ιεροτελεστική του λειτουργία. Με άλλα λόγια: η μοναδικότητα της αξίας του «γνήσιου» έργου τέχνης εδράζεται στην τελετουργία, στο πλαίσιο της οποίας αυτό είχε την αρχική και πρώτη αξία χρήσης του. Οσοδήποτε μεσολαβημένη κι αν είναι αυτή η έδραση, εντούτοις είναι αναγνωρίσιμη ως εκκοσμικευμένη τελετουργία ακόμη και στις πιο εγκόσμιες μορφές λατρείας της ομορφιάς. Η εγκόσμια λατρεία της ομορφιάς που αναδύεται με την Αναγέννηση, για να παραμείνει κατόπιν σε ισχύ για τρεις ολόκληρους αιώνες, αφήνει, μετά την παρέλευση αυτής της περιόδου και με τον πρώτο σοβαρό κλονισμό, να αναδειχθούν καθαρά εκείνα τα θεμέλια. Όταν, δηλαδή, με την εμφάνιση του πρώτου πραγματικά επαναστατικού μέσου αναπαραγωγής, της φωτογραφίας (που συμπίπτει με την εμφάνιση του σοσιαλισμού), η τέχνη νιώθει την εγγύτητα της κρίσης, που μετά από άλλα εκατό χρόνια έχει καταστεί πλέον αναμφισβήτητη, αντιδρά με το δόγμα της l'art pour l'art, ένα δόγμα που δεν συνιστά παρά μια θεολογία της τέχνης. Από αυτό το δόγμα εκπορεύεται στη συνέχεια μια αρνητική θεολογία με τη μορφή της ιδέας της «καθαρής» τέχνης, η οποία απορρίπτει όχι μόνο κάθε κοινωνική λειτουργία αλλά και κάθε καθορισμό της από μια αντικειμενική συνάφεια. Η ανάδειξη αυτών των συσχετίσεων είναι αναπόδραστη για κάθε θεώρηση που αναφέρεται στο έργο τέχνης κατά την εποχή της δυνατότητας τεχνικής αναπαραγωγής του. Διότι αυτές οι συσχετίσεις προετοιμάζουν την επίγνωση, που είναι εν προκειμένω αποφασιστικής σημασίας, ότι η δυνατότητα αναπαραγωγής του έργου τέχνης το χειραφετεί για πρώτη φορά στην παγκόσμια ιστορία από την παρασιτική του ύπαρξη στις παρυφές της τελετουργίας[34].

[34] Benjamin, W. (2013). Για το Έργο Τέχνης. Τρια Δοκίμια. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 29

Σε αυτό το σημείο ο Benjamin θεωρεί πως, τα τέχνεργα του παρελθόντος, αυτά που σήμερα εμείς θεωρούμε τέχνη και που πλέον στεγάζουμε και φυλάσσουμε σε μουσεία και συλλογές, δεν γίνονται αντιληπτά ως αναπόσπαστα τμήματα μιας συνολικής εμπειρίας αλλά ως αντικείμενα που ζουν, όπως γράφει, μια «παρασιτική ύπαρξη στις παρυφές της τελετουργίας».

Ο Malraux αντιτείνει σε αυτό πως τα μεγάλα θρησκευτικά έργα δεν είναι απλώς παρασιτικές υπάρξεις, και δεν υφίστανται στις παρυφές καμίας τελετουργίας, αλλά αντιθέτως είναι έργα αδιάρρηκτα συνδεδεμένα με μια πανίσχυρη ποίηση, και κατορθώνουν να γίνουν ποίηση στο μέτρο που γίνονται τέχνη, όταν δηλαδή η Αλήθεια τους τα εγκαταλείπει και κατ'αυτό τον τρόπο απογυμνώνονται από την χρηστικότητά τους, ως μέρος μιας τελετής και ως τμήματα ενός τυπικού. Παρόλα αυτά όμως, παρά την απογύμνωση και απομάγευσή τους, η εντός τους ποίηση παραμένει πάντοτε υποταγμένη στην πίστη που τα δημιούργησε και η οποία αρχικώς τα νοηματοδότησε και, σχεδόν πάντοτε, εξακολουθούν να είναι το εκφραστικό μέσο αυτής της ποίησης[35].

Ο Huizinga επίσης αντιτίθεται σε αυτή την παρανόηση του Benjamin, περιγράφοντας καταλεπτώς την αντίληψη που είχαν οι άνθρωποι του ύστερου μεσαίωνα και το πώς οι ίδιοι αντιλαμβάνονταν τη λειτουργία και τον ρόλο των έργων τέχνης στη συνολική εμπειρία του ιερού και της τελετουργίας στη ζωή εκείνη την εποχή[36]. Η μελέτη της τέχνης οποιασδήποτε εποχής παραμένει ατελής όταν δεν προσπαθούμε να αντιληφθούμε επιπλέον πώς εκτιμήθηκε η τέχνη των παλαιών δημιουργών της από τους συγχρόνους τους: τι θαύμαζαν σε αυτήν, ποια ήταν η αρχική λειτουργία και σημασία της, σε τι είδους συνθήκες ή συγκείμενο λειτουργούσε αυτή η τέχνη και βάσει ποιων προτύπων εκτιμούσαν το κάλλος; - αυτά είναι μερικά από τα ζητήματα που πρέπει να αναλογιστεί κανείς μελετώντας τα έργα του παρελθόντος. Τέτοια φροντίδα και επιμέλεια θα έχει ως αποτέλεσμα, μεταξύ άλλων, τον εμπλουτισμό και την εμβάθυνση της απόλαυσης της τέχνης εκ μέρους του θεατή και μελετητή της, πέραν της εύκολης, επιφανειακής και επιπόλαιας απόλαυσης μόνο του αισθητικού, επιδερμικού, φαινομένου.

---

[35] Malraux, A. (2007). Το Φανταστικό Μουσείο. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 169

[36] Huizinga, J. (1924). he Waning of the Middle Ages. Λονδίνο: Edward Arnold, σ. 243

Ο Clement Greenberg υπερθεματίζει την άποψη του Huizinga φέρνοντας το παράδειγμα της τότε σύγχρονής του (μοντέρνας) τέχνης ως υπόδειγμα βάσει του οποίου κρινόταν η τέχνη της εποχής του, βάσει της σύγχρονης εμπειρίας και όχι βάσει των κριτηρίων του λαμπρού αλλά προ πολλού απολεσθέντος παρελθόντος:

> Η μείζων, η φιλόδοξη ζωγραφική και γλυπτική συνεχίζονται στην εποχή μας και, όπως και στο παρελθόν, ανατρέπουν τις παγιωμένες ιδέες σχετικά με το τι είναι και τι δεν είναι εφικτό στην τέχνη. Εάν ορισμένα έργα τόσο του Picasso όσο και του Mondrian αξίζει να θεωρούνται πίνακες κι εάν ορισμένα έργα τόσο του Gonzalez όσο και του Pevsner αξίζει να θεωρούνται γλυπτά, τούτο συμβαίνει γιατί αυτό μας υπαγορεύει η σημερινή μας εμπειρία. Και δεν υπάρχει κανένας λόγος να αμφιβάλλουμε για την αξία της εμπειρίας μας περισσότερο από όσο αμφέβαλλαν για την αξία της δικής τους εμπειρίας οι σύγχρονοι του Τισιανού[37].

[37] Greenberg, C. (2019). Τέχνη και Πολιτισμός - Δοκίμια Κριτικής. Αθήνα: Νεφέλη, σ. 227

Παρ' όλα ταύτα πάντως, ο Ζαν Κλαιρ αντιτείνει πως, όταν οι καλλιτέχνες προβαίνουν σε αντιδάνεια από την ιστορία της τέχνης, όπως όταν για παράδειγμα ο Ντύρερ ανάτρεχε στη θεωρία των αναλογιών του ανθρώπινου σώματος, που «έχαιρε μεγάλης εκτίμησης στους Έλληνες και τους Ρωμαίους», δεν διακατεχόταν ούτε από κάποιο αίσθημα νοσταλγίας, ούτε αντιμετώπιζε κάποιο δίλημμα ανάμεσα στην αναγέννηση της τέχνης της εποχής του και στην αναβίωση της αρχαίας τέχνης γενικότερα. Και όταν δημιουργοί όπως ο Έλιοτ, ο Ρόμπερτ Γκρέιβς, ο Έζρα Πάουντ, ο ντε Κίρικο, ο Ντιξ ή ο Μπέικον «ανασταίνουν» το παρελθόν και τους αρχαίους μύθους, δεν κάνουν αρχαιολογία. Από την άποψη αυτή, η τέχνη πραγματικά δεν έχει «ιστορία». Ή, τουλάχιστον, η ιστορία της τέχνης διαφέρει από ένα ιστορικό γίγνεσθαι αποτελούμενο από γεγονότα και προορισμένο να ολοκληρωθεί στο μέλλον. Είναι μια απεριόριστη σειρά από έργα, μορφοποιήσεις δηλαδή υλικών, η αξία των οποίων βρίσκεται εντός τους, και όχι μια σειρά από αντικείμενα που η αξία τους εξαρτάται από θέση που κατέχουν μέσα στη σειρά[38].

Αποκομμένα λοιπόν από την πρωταρχική τους θέση, η οποία αφορούσε μια συνολική λατρευτική λειτουργία, και με την απόσταση που προσδίδει ο χρόνος από τα αντικείμενα και τις συνθήκες του παρελθόντος, η θεωρία της τέχνης περιορίστηκε στο να κρίνει τα έργα όπως ο Benjamin, θεωρώντας τα χειραφετημένα "για πρώτη φορά στην παγκόσμια ιστορία από την παρασιτική τους ύπαρξη στις παρυφές της τελετουργίας".

Όσοι λοιπόν οικτίρουν και υποτιμούν την τέχνη του παρελθόντος εκλαμβάνουν την εξασθένιση της λάμψης της τέχνης , όχι ως απώλεια της δικής μας ικανότητας να αντιληφθούμε την σαγήνη τους, αλλά ως εγγενές πρόβλημα των ίδιων των έργων του παρελθόντος.

---

[38] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 41

Η εξασθένιση όμως της δύναμης της τέχνης γενικότερα έχει και μια άλλη αιτία. Η απώλεια του métier, της «κουζίνας» δηλαδή της τέχνης καθώς και του οπλοστασίου των δεξιοτήτων που κατέχει κάθε καλλιτέχνης κατά περίπτωση, η υποβάθμιση των υλικών και των τεχνικών, ήταν απλώς τα μοιραία επίχειρα της υποβάθμισης των γενικότερων επιδιώξεων της τέχνης. Γιατί, κατά τον Jean Clair, είναι μάλλον σίγουρο ότι την ημέρα που το δεμάτι σπαράγγια έγινε πιο σημαντικό στα μάτια του Μανέ απ' όσο ήταν ο Βρούτος, για παράδειγμα, στα μάτια του Νταβίντ, ή ο Άγιος Ιωάννης ο Πρόδρομος στα μάτια του Άγγελου Ακοτάντου, ξεκίνησε μια διαδικασία παρακμής που θα έκανε την τέχνη να απαρνηθεί ένα προς ένα τα δικαιώματα, τις δυνατότητες και τις αξιώσεις της.



Εικ. 13: Manet, E. Δεμάτι με σπαράγγια (1880). Ελαιογραφία σε πανί. Wallraf - Richartz Museum, Κολονία, Γερμανία



Εικ. 14: Ακοτάντος, Μ. (15ος αιώνας). Άγιος Ιωάννης ο Πρόδρομος. Αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο. Αθήνα: Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο

Όταν το πεδίο της τέχνης περιορίστηκε αποκλειστικά και μόνο στο πεδίο του ορατού - σύμφωνα πάντα με τα πρότυπα του θετικισμού που, στην ίδια εποχή, περιόριζε τη σκέψη στο πεδίο των παρατηρήσιμων και κυρίως των μετρήσιμων φαινομένων - τα μέσα που χρησιμοποιούνταν για την επίτευξη των ολοένα και πιο περιορισμένων πια στόχων της τέχνης περιεστάλησαν ανάλογα[39]. Ο Lewis Mumford ανέλυσε αυτό ακριβώς το φαινόμενο ως εξής:

[39] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη.

Ο Μεσαιωνικός πολιτισμός κατέρρευσε όχι από τις αδυναμίες του αλλά από τα επιτεύγματα του. Τόσο επιτυχής ήταν η προσπάθεια του για συμβολισμό, αυτή η συνήθεια να βλέπει κάθε γεγονός και κάθε συμβάν σαν μάρτυρα των αληθειών της χριστιανικής θρησκείας, ώστε μια πληθώρα συμβολικών "εσωτερικών" νοημάτων βρισκόταν πάνω από κάθε φυσικό συμβάν και κάθε απλή πράξη: τίποτε δεν ήταν από μόνο του ούτε υπήρχε αυτοδικαίως, όλα ήταν πάντα ένα σημείο αναφοράς για κάτι άλλο, του οποίου το έσχατο ενδιαίτημα ήταν ένας άλλος κόσμος. Οι απλούστερες διεργασίες του μυαλού παραγεμίζονταν με μια συμβολική πολυλογία εντελώς αντιλειτουργικού τύπου. Για να καθαρθεί, ο άνθρωπος κατέφυγε σε ένα διαφορετικό είδος αφαίρεσης: στην μηχανική τάξη, στον αριθμό, στην κανονικότητα, στην ομοιομορφία. Δυστυχώς, ο Δυτικός Άνθρωπος αναζητώντας το αντικείμενο, πολύ σύντομα λησμόνησε το αντικείμενο της αναζήτησης του. Απαλλασσόμενος από μια στενόχωρη αλλοκοσμικότητα, απαλλάχθηκε και από τον εαυτό του. Στην προσπάθεια να κατακτήσει εξουσία και τάξη με μέσον την μηχανή, ο νεωτερικός άνθρωπος επέτρεψε να μετατοπιστεί και να θαφτεί ένα μεγάλο μέρος της προσωπικής του [της εσωτερικής δηλαδή] ζωής. Στην ίδια την πράξη με την οποία έδωσε εξουσία στο αυτόματο, εξαπέλυσε το Αυτό (Id) και αναγνώρισε τις δυνάμεις της ζωής μόνο στις πιο ωμές και κτηνώδεις εκδηλώσεις της. Έτσι, σήμερα, αντιμετωπίζουμε το εκ διαμέτρου αντίθετο πρόβλημα από εκείνο που αντιμετώπιζαν οι άνθρωποι κατά το τέλος του Μεσαίωνα. Η ίδια η τεχνική, με την υπερανάπτυξή της σε βάρος των ανθρωπιστικών σπουδών και των τεχνών, έχει ένα ειδικό είδος λοξοδρόμησης - το αποτέλεσμα της ανάρμοστης επιτυχίας στην εκτόπιση συγκινήσεων και ευαισθησιών και αισθημάτων, στην παραμέληση των βαθύτερων πηγών ζωής και αγάπης του ανθρώπου, στην αποκοπή του από τις αξίες και τις επιδιώξεις που περικλείουν η θρησκεία και η τέχνη. Αν θέλουμε να σωθούμε από το απειλητικό ναυάγιο των τεχνικών λειτουργιών, πρέπει να ξαναδώσουμε τα πρωτεία στο ανθρώπινο πρόσωπο, δηλαδή πρέπει να θρέψουμε εκείνα τα μέρη της φύσης του ανθρώπου, που είτε παραμελήθηκαν είτε μεταβιβάστηκαν στην εικόνα της μηχανής. Για να υπερνικήσουμε τις διαστρεβλώσεις της τεχνικής, πρέπει να καλλιεργήσουμε το εσωτερικό και το υποκειμενικό, όπως οι προπάτορές μας κατά τους τρεις προηγούμενους αιώνες καλλιέργησαν το εξωτερικό και το αντικειμενικό. Αλλά ο καθαυτό στόχος μας είναι η ισορροπία αυτών των ουσιωδών όψεων της πραγματικότητας[40].

[40] Mumford, L. (1997). Τέχνη και Τεχνική. Αθήνα: Νησίδες, σ. 62 - 63

Η πολυπλοκότητα της μέχρι τότε θεωρίας και το βάθος της πρακτικής της εικαστικής γνώσης λοιπόν σταδιακά παρήκμαζε μέχρι που έγινε η ανοησία της αφηρημένης χειρονομίας, του dripping, του τασισμού, της bad painting, των κενών περιεχομένου δράσεων, της πλήξης, των αλλεπάλληλων και ακατάσχετων εκθεμάτων στις άδειες γκαλερί και στις Biennale κάθε πόλης και χωριού[41].

Ο Ζαν Κλερ, στην κριτική του για την μοντερνικότητα, αναρωτήθηκε για ποιον λόγο η ζωγραφική ενεπλάκη σε έναν περίεργο αποκρυφισμό, όταν, κατά την αλλαγή του δεκάτου ενάτου αιώνα προς τον εικοστό, αποφάσισε να απομακρυνθεί από το ορατό για να αναστοχαστεί το αόρατο. Το πρόβλημα που διέγνωσε ο Ζαν Κλερ σε αυτή την αιφνίδια μεταστροφή ήταν ότι η ζωγραφική απορροφήθηκε όχι τόσο σε ένα αόρατο βασισμένο σε μια δεδομένη πίστη, μια συγκεκριμένη θρησκεία ή μια ειδική μυητική ή απόκρυφη γνώση, αλλά σε ένα νεφελώδες και αόρατο αόριστα τοποθετημένο σε μια ασαφή και ρηχή ενύπαρξη, ως κλειδί μιας δήθεν απόλυτης γνώσης, που συνεπώς δεν χρειαζόταν να εκδηλωθεί, απλά μόνο να διαπιστωθεί. Πώς, άραγε διερωτάται ο Ζαν Κλερ, οι καλλιτέχνες κατά το τέλος του δεκάτου ενάτου αιώνα και στις αρχές του εικοστού, συνεπαρμένοι από αυτό το περίεργο κράμα θρησκομανίας και ανεδαφικού ψευδο-ορθολογισμού, παράφορων εκστατικών εξάρσεων και θεωρητικολογίας, καλλιτέχνες όπως ο Μάλεβιτς, ο Καντίνσκι, ή ο Μοντριάν, έφτασαν, στις αρχές του εικοστού αιώνα, να θέλουν να κάνουν να μιλήσουν τα χρώματα και τα σχήματα, τον ίδιο καιρό που άλλοι πίστευαν ότι μπορούν να κάνουν να μιλήσουν τα τραπέζια και οι νεκροί;[42]

Πέρα απ' όλα τα παραπάνω, ο Benjamin έχει δίκιο όταν θέτει την τεχνική αναπαραγωγιμότητα του έργου τέχνης ως κριτήριο του κατά πόσο και με ποιον τρόπο άλλαξε η φύση και λειτουργία της τέχνης. Συγκεκριμένα σημειώνει:

---

[41] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 146

[42] Ο. π., σ. 148

> Το αναπαραχθέν έργο τέχνης καθίσταται σε διαρκώς αυξανόμενο βαθμό η αναπαραγωγή ενός έργου τέχνης, προορισμένου να μπορεί ακριβώς να αναπαραχθεί. Από τη φωτογραφική πλάκα, για παράδειγμα, μπορεί να εξαχθεί μια πλειάδα εκτυπώσεων. Το ερώτημα για το ποια από αυτές είναι γνήσια δεν έχει κανένα νόημα. Τη στιγμή όμως που το μέτρο της γνησιότητας αποτυγχάνει να εφαρμοστεί στην παραγωγή ενός έργου τέχνης έχει αλλοιωθεί και η συνολική κοινωνική λειτουργία της τέχνης. Στη θέση της έδρασής της στην τελετουργία εμφανίζεται η έδρασή της πάνω σε μιαν άλλη πρακτική, δηλαδή η έδρασή της στην πολιτική[43].

Υπάρχει και ένα άλλο ζήτημα, το κατά πόσον είναι ή δεν είναι τα βιντεοπαιχνίδια τέχνη. Αυτό το ερώτημα έχει ούτως ή άλλως ξανατεθεί και τίθεται εκ νέου, είτε με αφορμή τον κινηματογράφο είτε αργότερα τα comics, ιδίως στα πρώτα χρόνια του εκάστοτε νέου - τότε – μέσου, είτε σε σχέση με οριακές μορφές έκφρασης όπως η προπαγάνδα . Η άποψη-διάταγμα του Roger Ebert[44], κριτικού κινηματογράφου της εφημερίδας Chicago Sun - Times, που καταδικάζει αμετάκλητα τα βιντεοπαιχνίδια στην κατηγορία της μη-τέχνης, είναι από τις πιο γνωστές. Το άρθρο αυτό του Ebert ξεκίνησε ως απάντηση σε ομιλία της Kellee Santiago[45], δημιουργού βιντεοπαιχνιδιών και συνιδρύτριας της εταιρείας παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών thatgamecompany[46], στα πλαίσια μιας διάσκεψης TED στο Πανεπιστήμιο της Νότιας Καλιφόρνια (USC).

---

[43] Benjamin, W. (2013). Για το Έργο Τέχνης. Τρια Δοκίμια. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 30

[44] “Video games can never be art”, άρθρο που δημοσιεύτηκε στις 16 Απριλίου 2010 στην προσωπική ιστοσελίδα του Ebert - https://www.rogerebert.com/roger-ebert/video-games-can-never-be-art

[45] An argument for game artistry | Kellee Santiago | TEDxUSC https://www.youtube.com/watch?v=K9y6MYDSAww

[46] Studio παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών το οποίο ξεκίνησε από την Kellee Santiago και τον Jehova Chen, δύο φοιτητές του Πανεπιστημίου της Νότιας Καλιφόρνια, το 2006 και που αργότερα προσελήφθησαν από την Sony Computer Entertainment (SCE), για να φτιάξουν τρια παιχνίδια για το PlayStation 3: το Flow, το Flower και το Journey. Τελευταίο τους παιχνίδι είναι το Sky: Children of the Light το οποίο κυκλοφόρησε αρχικά για iOS (Ιούλιος 2019) και αργότερα, τον Απρίλιο του 2020, για Android. https://en.wikipedia.org/wiki/Thatgamecompany

Ο Ebert σε αυτό το κείμενο επιχειρεί να αποδομήσει τα επιχειρήματα της Santiago κομμάτι κομμάτι. Αναφέρει πως «ο Πλάτων, μέσω του Αριστοτέλη, πίστευε ότι η τέχνη πρέπει να οριστεί ως μίμηση της φύσης.» «Ο Σένεκας και ο Κικέρων», συνεχίζει, «ουσιαστικά συμφώνησαν με αυτό. Κατά την Wikipedia από την άλλη τα παιχνίδια διαφέρουν από την εργασία, η οποία συνήθως πραγματοποιείται επ' αμοιβή, και από την τέχνη, η οποία ασχολείται περισσότερο με την έκφραση ιδεών. Βασικά στοιχεία των παιχνιδιών είναι οι στόχοι, οι κανόνες, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση.» Και συνεχίζει ο Ebert:

> Θα μπορούσαμε να παίζουμε όλη μέρα με ορισμούς και να βρούμε εξαιρέσεις σε κάθε έναν από αυτούς. Για παράδειγμα, τείνω να θεωρώ την τέχνη συνήθως ως το προϊόν της δημιουργικής διαδικασίας ενός καλλιτέχνη. Ωστόσο, ένας καθεδρικός ναός, που είναι έργο πολλών τεχνιτών, δεν είναι τέχνη; Θα μπορούσε κανείς να το θεωρήσει ως αμέτρητα μεμονωμένα έργα τέχνης που ενοποιούνται με έναν κοινό σκοπό, σε ένα κοινό σύνολο. Δεν είναι ο χορός μιας φυλής έργο τέχνης, αλλά ταυτοχρόνως και ο καρπός της συνεργασίας μιας ολόκληρης κοινότητας; Ναι, αλλά αντικατοπτρίζει και το έργο μεμονωμένων χορογράφων. Όλοι δεν άρχισαν να χορεύουν ταυτόχρονα. Μια προφανής διαφορά μεταξύ τέχνης και παιχνιδιών είναι ότι μπορείτε να κερδίσετε ένα παιχνίδι. Έχει κανόνες, σημεία, στόχους και ένα αποτέλεσμα. Η Santiago μπορεί να αναφέρει ένα συναρπαστικό παιχνίδι χωρίς πόντους ή κανόνες, αλλά θα έλεγα ότι παύει να είναι παιχνίδι και γίνεται μια αναπαράσταση μιας ιστορίας, ενός μυθιστορήματος, ενός έργου, ενός χορού, μιας ταινίας. Αυτά είναι πράγματα που δεν μπορείτε να κερδίσετε, μπορείτε μόνο να τα δοκιμάσετε. Η Kellee Santiago έφτασε σε αυτό το σημείο χωρίς να έχει πειστικό ορισμό της τέχνης. Αλλά είναι καλύτερος ο Πλάτωνας; Η τέχνη αναπτύσσεται περαιτέρω όσο περισσότερο μιμείται τη φύση; Η αντίληψή μου είναι ότι αναπτύσσεται καλύτερα όσο βελτιώνει ή μεταβάλλει τη φύση μέσα από ένα πέρασμα από αυτό που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε ψυχή ή όραμα του καλλιτέχνη. Αμέτρητοι καλλιτέχνες έχουν σχεδιάσει αμέτρητα γυμνά. Όλοι εργάζονται από τη φύση. Μερικοί από τους πίνακες εκεί είναι αριστουργήματα, οι περισσότεροι είναι πολύ κακοί. Πώς αντιλαμβανόμαστε το πώς διαφέρουν μεταξύ τους; Απλώς το γνωρίζουμε. Είναι θέμα γούστου.

Αυτό, το γούστο, όμως δεν είναι γνώση: είναι απλούστατα περί απόψεως και μάλιστα απολύτως υποκειμενικής. Ο Ebert υποκύπτει στο λάθος του να κρίνει τα έργα του μέλλοντος με κριτήρια ενός παρελθόντος εντελώς διαφορετικού από ό,τι ο ίδιος είχε προλάβει να ζήσει. Σε ολόκληρη την μακρά ιστορία της τέχνης το σίγουρο είναι πως από τον Bonnard ως τον Balthüs, από τον Matisse ως τον Rothko, από τον Morandi ως τον Hopper ο μεγάλος δημιουργός δεν είναι εκείνος που υπακούει σαν πιστός υπηρέτης ή σαν πειθήνιος υπάλληλος στις εντολές και τις μόδες της εποχής του, αλλά, αντιθέτως, εκείνος που δεν δίνει σημασία σε αυτό που υπάρχει, που υπήρξε ή θα υπάρξει[47]. Την άποψη αυτή υποστήριξε και ο Harold Rosenberg[48] γράφοντας για καλλιτέχνες του συρμού της εποχής εκείνης, το 1960, οι οποίοι έκαναν έργα με το μέτρο αντιγράφοντας ρετσέτες του Soutine, μοτίβα του Bonnard κλπ: «...όλη αυτή η προπαίδεια βασιζόταν σε μια νέα (τότε) αντίληψη του περί του τι περνιέται ως τέχνη, αντί να φτιάξουν πραγματικά πρωτότυπη, αληθινά ριζοσπαστική τέχνη και να παρουσιάσουν κατ' αυτόν τον τρόπο προς τα πού θα στρεφόταν η τέχνη», πώς θα άλλαζε δηλαδή το πώς θα αντιλαμβανόταν η εποχή εκείνη την έννοια της τέχνης.

---

[47] Κλαιρ, Z. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 50

[48] Rosenberg, H. (1994). The Tradition of the New. USA: Da Capo Press, σ. 24

Όπως άλλαξε ο ρόλος της τέχνης, η σχέση μας με την τέχνη του παρόντος αλλά και του παρελθόντος, όπως αλλάζει διαρκώς ακόμη και ο ίδιος ο ορισμός του τι είναι τέχνη, έτσι και στην εποχή με μας, την εποχή των τεχνικών εικόνων[49] για την οποία μας προετοίμασε ο Vilem Flusser, ήδη από το τελευταίο τέταρτο του εικοστού αιώνα, κατά τον ίδιο τρόπο και τα βιντεοπαιχνίδια θα αναγνωριστούν ως μια νέα μορφή τέχνης που εκφράζει τον εικοστό πρώτο αιώνα, όπως συνέβη με τον κινηματογράφο ή τα comics πρωτύτερα για τον εικοστό. Φυσικά όλα τα βιντεοπαιχνίδια δεν θα είναι αυτομάτως και καλλιτεχνικά έργα όπως και κάθε κινούμενη εικόνα, διαφημιστικό σποτ ή λάδι σε μουσαμά σε συνοικιακό κορνιζάδικο δεν αποτιμώνται, ως εγγενώς «τέχνη» βάσει της σύστασης των υλικών τους – τουλάχιστον έως ότου ανακηρυχθούν ως τέτοια από κάποιο ιστορικό τέχνης ή επιφανή διευθυντή συλλογής ή μουσείου του μέλλοντος. Παρά ταύτα και έως τότε είναι εξίσου απίθανο η ισοπεδωτική απόφανση του Roger Ebert να μην ακυρωθεί, όπως κατέστησαν άκυρες οι υποτιμητικές επικρίσεις του Theophile Gautier για τον κινηματογράφο ή όσων κατήγγειλαν τα comics ως αποβλακωτικά, ή ακόμη και σατανικά, ρυπαρά γονατογραφήματα κατά τα μέσα της δεκαετίας του 1950.

[49] Flusser, V. (2008). Προς το Σύμπαν των Τεχνικών Εικόνων. Αθήνα: Σμίλη.

Σύμφωνα με τον Jesper Juul, στη συγκεκριμένη περίπτωση θα πρέπει να δούμε με ποια μέτρα εξετάζεται το κατά πόσον τα βιντεοπαιχνίδια είναι τέχνη ή δεν είναι. Αν εξετάσουμε την ιστορία των βιντεοπαιχνιδιών σε σχέση με την ιστορία των τεχνών, η πρώτη είναι όντως πολύ σύντομη αλλά με μια άλλη έννοια είναι ταυτοχρόνως ιδιαιτέρως μακρά. Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι υπήρξε πιθανώς το Spacewar του 1961!. Με το δεδομένο αυτό ως αφετηρία, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν ιστορία μόνο εξήντα ετών και αποτελούν τμήμα της ευρύτερης λαϊκής κουλτούρας εδώ και περίπου σαράντα ή πενήντα χρόνια. Η σύγκριση με τα περίπου ενενήντα χρόνια από την εφεύρεση της τηλεόρασης, εκατόν εικοσιπέντε χρόνια από την πρώτη προβολή των αδελφών Lumiere και πεντακόσια ογδόντα χρόνια από την εφεύρεση της τυπογραφίας, κατατάσσει τα βιντεοπαιχνίδια ως μια συγκριτικά νέα μορφή, αν όχι τεχνης, τότε έστω πολιτιστικού παραγώγου, το οποίο συνδέεται στενά με την εμφάνιση των υπολογιστών, και που έπεται χρονικά της λογοτεχνίας, του κινηματογράφου και της τηλεόρασης. Ωστόσο, εάν δούμε τα βιντεοπαιχνίδια ως παιχνίδια, τότε τα πράγματα αλλάζουν: δεν είναι διάδοχοι του κινηματογράφου, της τυπογραφίας, της λογοτεχνίας ή νέων μέσων όπως ο κινηματογράφος. Απεναντίας, κάτω από αυτό το πρίσμα, τα βιντεοπαιχνίδια είναι τμήμα της μακράς ιστορίας του παίγνιου η οποία προηγείται του κινηματογράφου, της τηλεόρασης, ακόμη και της τυπογραφίας, κατά χιλιετίες. Υπάρχει ένα αιγυπτιακό επιτραπέζιο παιχνίδι, το senet, που βρέθηκε σε τάφο του 2686 π.Χ. που μοιάζει αρκετά με το σύγχρονο τάβλι ώστε να μπορεί να θεωρηθεί ως πρόδρομός του, ένα παιχνίδι που παίζεται αρκετά συχνά πλέον και σε υπολογιστές σήμερα. Επομένως, το ερώτημα δεν είναι τόσο εάν τα βιντεοπαιχνίδια είναι παλιά ή νέα, όσο με ποιον τρόπο τα βιντεοπαιχνίδια είναι παιχνίδια, ποια είναι η μορφή των αντιδανείων τους από μη ηλεκτρονικά παιχνίδια και με ποιους τρόπους απομακρύνονται από τις παραδοσιακές μορφές παιχνιδιών.

Γιατί όμως παίζουμε ακόμη παιχνίδια χρησιμοποιώντας τις δυνατότητες που μας προσφέρουν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές ή οι πάσης φύσεως φορητές συσκευές αντί να χρησιμοποιούμε άλλες εφευρέσεις όπως φερ' ειπείν παλιά τηλέφωνα με καντράν, φούρνους μικροκυμάτων, αυτοκίνητα ή αεροπλάνα; Φαίνεται να υπάρχει μια βασική συνάφεια μεταξύ παιχνιδιών και υπολογιστών: όπως η τυπογραφία, ο κινηματογράφος ή τα comics έχουν γεννήσει και καταστήσει δυνατόν να αναπτυχθούν νέες αφηγηματικές φόρμες, έτσι και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές εν προκειμένω λειτουργούν ως διαμεσολαβητές παιχνιδιών, επιτρέποντάς μας να παίζουμε παλιά παιχνίδια με νέους τρόπους και επιτρέποντας τη δημιουργία νέων τύπων παιχνιδιών που προηγουμένως δεν θα ήταν δυνατόν πριν τους υπολογιστές να υπάρξουν[50].

Η συζήτηση περί του κατά πόσον ένα νέο έργο, ένα νέο μέσο ή κάποιος καινούργιος τρόπος παραγωγής εικόνων είναι «τέχνη» ή όχι, αποκρύπτει κατά βάση αγοραία και ιδιοτελή συμφέροντα, αν όχι και ποταπά ένστικτα. Δεδομένων των πεπερασμένων δυνατοτήτων διανομής, διάθεσης, διασποράς και διακίνησης της καλλιτεχνικής αγοράς εν γένει, όλες οι σχολές, τα στυλ και τα έργα, ένυλα ή μη, ανταγωνίζονται πρωτίστως για ευκαιρίες έκθεσης και εν συνέχεια γενικότερης επικράτησης. Ο ανταγωνισμός αυτός ενίοτε απαιτεί, μεταξύ άλλων, και μια λογική υποστήριξη των προτεραιοτήτων της έκθεσης αυτού ή του άλλου έργου. Μια λογική ανάλυση σπανίως διευθετεί διαφωνίες σχετικώς με την κατανομή περιορισμένων εκ των πραγμάτων πόρων, ιδίως όταν αφορούν ζητήματα αισθητικής. Παρ'όλα ταύτα όσοι μετέχουν στον καλλιτεχνικό χώρο - ιδίως όσοι ασκούν κάποιον έλεγχο σε δίκτυα έκθεσης ή/και διανομής (σχολές καλών τεχνών, αίθουσες τέχνης, μουσεία, πινακοθήκες, διευθύνσεις ιδιωτικών και δημόσιων συλλόγων, artist residencies, ιδρύματα υποτροφιών, επιτροπές βραβείων, biennale κ.ο.κ.) - συχνά αισθάνονται πως οι επιλογές τους πρέπει να υποστηρίζονται λογικά και να γίνονται αποδεκτές.

---

[50] Juul, J. (2005). half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. USA: MIT Press, σ. 3-5

Η συζήτηση για το τι είναι τέχνη και τι όχι, υφίσταται, και ενίοτε εξάπτει και πάθη, διότι δεν πρόκειται απλά για μια ασαφή και αφηρημένη απόπειρα διευθέτησης ενός φιλοσοφικού ζητήματος, αλλά γιατί εν τέλει αφορά την πρακτική κατανομή πολύτιμων και εξαιρετικά σπάνιων πόρων[51].

Το κατά πόσο για παράδειγμα η τζαζ είναι 'καλή' μουσική, το αν η φωτογραφία μόδας ή το φωτορεπορτάζ μπορεί να είναι πραγματικά 'φωτογραφία', δηλαδή 'τέχνη', αυτού του είδους διλήμματα καθορίζουν, μεταξύ άλλων, το εάν η τζαζ εμφανίζεται μόνο σε τζαζ κλαμπ για το ήδη υπάρχον τζαζ ακροατήριο ή στο Ηρώδειο, ή το αν οι φωτογραφίσεις μόδας ή το φωτορεπορτάζ μπορούν ή όχι να προβάλλονται και να πωλούνται μέσα από σημαντικές γκαλερί και να εκτίθενται σε μουσεία.

[51] Becker, H. (1984). Art worlds. Berkeley, Calif. ; London: University of California Press, σ. 134-135

Οι καλλιτέχνες και όσοι ασχολούνται με τα καλλιτεχνικά γενικότερα αναλώνονται σε μία συχνά αδυσώπητη μάχη για την αναγνώριση συγκεκριμένων μορφών και σχολών τέχνης εις βάρος άλλων με έπαθλο το μερίδιο χώρου και χρόνου έκθεσης ή τις δυνατότητες διαχείρισης των έργων εντός ενός συστήματος περιορισμένων δυνατοτήτων. Οι διεκδικήσεις αυτές συνίστανται στη διατύπωση επιχειρημάτων με σκοπό να πείσουν τους υπόλοιπους μετέχοντες και θεατές στο σύστημα της τέχνης ότι το εκάστοτε έργο αξίζει, λογικά, να συμπεριληφθεί σε κάποιες από τις λίγο ή πολύ κατεστημένες κατηγορίες του συστήματος. Βάσει αυτών των απαιτήσεων, δεν αποτελεί έκπληξη ο συντηρητισμός που απαντάται στον κόσμο της τέχνης και που προκύπτει από τον τρόπο που κοινώς αποδεκτές πρακτικές και λοιπές σχετικές συμβάσεις συγκεντρώνονται βολικά σε πακέτα αμοιβαίως προσαρμοσμένων δραστηριοτήτων, υλικών και θέσεων. Αυτό όμως παράλληλα σημαίνει ότι οι κάθε είδους αλλαγές που παρεκκλίνουν από την πεπατημένη, κατά πάσα πιθανότητα δεν θα μπορούν να περιμένουν πως θα τύχουν εύκολης αποδοχής. Οι περισσότερες αλλαγές άλλωστε που προτείνονται μεταξύ των συμμετεχόντων στον κόσμο της τέχνης είναι ήσσονος σημασίας, αφήνοντας συνήθως ανέγγιχτο το μεγαλύτερο μέρος των συνηθισμένων τρόπων με τους οποίους τα πράγματα γίνονται. Πιθανότατα γι’ αυτό μάλλον όλο το σύστημα εξακολουθεί να λειτουργεί με μέτρα και σταθμά του δεκάτου αιώνα, όπως για παράδειγμα ισχύει για την σχεδόν αποκλειστική διάθεση έργων μέσω γκαλερί οι οποίες ουσιαστικά αποτελούν μια μικρή μετεξέλιξη των αντικερί.

Πέραν λοιπόν του ότι η όλη συζήτηση μπορεί να είναι εκ των πραγμάτων περιττή και αβάσιμη, επιπλέον δεν επιτρέπει την εμβάθυνση σε άλλα ζητήματα σχετικά με τις τέχνες πέραν απ’ όσα είναι προς το παρόν συνηθισμένα στην ακαδημαϊκή έρευνα: ζητήματα δηλαδή φύλου/ φυλής/ταυτότητας κλπ. Η βιβλιογραφία για τα βιντεοπαιχνίδια εξαντλείται σε μεγάλο βαθμό σε τέτοιου είδους ζητήματα (φύλου, ταυτότητας κλπ) ή σε ζητήματα συσχετισμού δυνάμεων σε επίπεδο οικονομίας ή πολιτικής.

Υπάρχει και μια επιπλέον έλλειψη όσον αφορά τη ορθή κατανόηση των εξελίξεων στο ζήτημα της αναπαράστασης του ορατού[52], ιδίως στις θεωρούμενες υψηλές τέχνες σε σχέση με το τι συμβαίνει με τη λαϊκή κουλτούρα ή τις πιο εφαρμοσμένες μορφές τέχνης - εφόσον δεχθούμε τα βιντεοπαιχνίδια ως μορφές τέχνης, αυτού έστω του είδους. Δεν υφίσταται δηλαδή σημαντική και συστηματική συγκριτική έρευνα όσον αφορά την αναπαράσταση του ορατού στα τέλη του εικοστού αιώνα και στις αρχές του εικοστού πρώτου μεταξύ των εικαστικών τεχνών και της ευρύτερης ποπ κουλτούρας ή των σύγχρονων λαϊκών τεχνών, και ιδιαίτερα των βιντεοπαιχνιδιών.

Μια τέτοια συγκριτική μελέτη προαπαιτεί ένα βαθμό κατανόησης (και) αυτών των πιο λαϊκών τεχνών - είτε πρόκειται για comics είτε, στην συγκεκριμένη περίπτωση, για βιντεοπαιχνίδια. Γι'αυτό το λόγο θα εξετάσω τις προσπάθειες υπονόμευσης ή τις στρατηγικές της κατάργησης της γραμμικής προοπτικής και στα δύο πεδία, δηλαδή στις εικαστικές τέχνες και στα βιντεοπαιχνίδια, ώστε να κάνω τις απαραίτητες συγκρίσεις, διατηρώντας παράλληλα ιστορικό βάθος κατά την ερευνητική διαδικασία. Όσο και αν αυτό φαίνεται εκ πρώτης λογικό και αναμενόμενο, δεν αποτελεί συνήθης πρακτική, τουλάχιστον προς το παρόν. Αν και σήμερα στις κοινωνικές επιστήμες και στις ανθρωπιστικές σπουδές υπάρχει ικανός όγκος ερευνητικού έργου και μελέτης και για τις καθιερωμένες εικαστικές τέχνες αλλά και για την ευρύτερη λαϊκή τέχνη και κουλτούρα, συγκριτικές έρευνες μεταξύ των δύο, κυρίως μεταξύ των τεχνών και των βιντεοπαιχνιδιών, είναι εξαιρετικά σπάνιες. Ωστόσο, θεωρώ πως μία συγκριτική ανάγνωση των δύο πεδίων αυτών πιθανόν να αποδειχθούν διαφωτιστικές[53].

---

[52] Όταν λέμε «ορατό» εννοούμε οτιδήποτε μπορεί να αναπαρασταθεί, είτε πρόκειται για κάτι πραγματικό (νεκρές φύσεις, τοπία, πορτρέτα υπαρκτών προσώπων κλπ) είτε αφορά κάτι φανταστικό (παράδεισο/ κόλαση, θεούς, αγίους και δαίμονες κ.α.).

[53] Abbing, H. (2019). The Changing Social Economy of Art - Are the Arts Becoming Less Exclusive? Άμστερνταμ: Palgrave Macmillan, σ. 2

Μια τέτοια μελέτη μπορεί να είναι εξαιρετικά χρήσιμη ιδιαίτερα για τους εικαστικούς καλλιτέχνες, εφόσον επιδιώκουν να επιβιώσουν στο νέο, ολοένα και πιο εκτεχνολογημένο κόσμο των τεχνικών εικόνων. Πιθανώς και σωτήρια. Οι εικαστικές τέχνες έχουν πολλά να διδαχθούν από αυτή τη νέα λαϊκή τέχνη. Μπορεί κάποτε οι λεγόμενες υψηλές τέχνες να επηρέασαν την γενικότερη λαϊκή δημιουργία αλλά, ήδη από τον 19ο αιώνα και έπειτα αυτή η δυναμική έχει αναστραφεί. Υπάρχουν πάμπολλα παραδείγματα: από την επιρροή που δέχθηκε η ευρωπαϊκή ζωγραφική εξαιτίας της επαφής της με την ιαπωνική χαρακτική της περιόδου Edo, μιας τέχνης που απηχούσε κατά βάση στο ιαπωνικό λαϊκό γούστο, έως τον καταλυτικό ρόλο που έπαιξαν οι ρεκλάμες του καραγκιόζη στην εξέλιξη για παράδειγμα της ζωγραφικής του Γιάννη Τσαρούχη. Σήμερα όμως, με την απαράμιλλη διασπορά εικόνων μέσω του διαδικτύου, αλλά και με τον ανεξάντλητο πλούτο της εικονοποιίας των βιντεοπαιχνιδιών, οι καλλιτέχνες του 21ου αιώνα έχουν στη διάθεσή τους ολόκληρες βιβλιοθήκες εικόνων απ' όπου μπορούν να αντλούν έμπνευση και κατάλληλα παραδείγματα για την πρόοδο του δικού τους έργου. Και όταν μιλάμε για την πρόοδο του έργου, δεν εννοούμε απλά και μόνο εύκολα εικαστικά αντιδάνεια, έμπνευση από νέους μύθους ή ανασκευές και μετασχηματισμούς παλαιότερων εικόνων με σημερινούς όρους. Τα βιντεοπαιχνίδια είναι μεταξύ άλλων σε θέση να μας προσφέρουν και πολύτιμα μαθήματα και παραδείγματα για το πώς ένας ζωγράφος μπορεί να πετύχει ευρύτερη διάδοση και διασπορά του έργου του, ασχέτως από το εάν κάνει χρήση αρχαίων πλέον τεχνικών και υλικών και πέρα από την αποκλειστικότητα των σύγχρονων συμβατικών θεσμών που, αν και απηχούν σε σχέσεις καλλιτεχνικής παραγωγής και εμπορίας του δεκάτου ενάτου αιώνα, παραδόξως υφίστανται ακόμη και σήμερα.

Τέλος, ο λόγος για τον οποίο αυτή τη διατριβή έχει ως κεντρικό θέμα τη γραμμική προοπτική στα βιντεοπαιχνίδια και στις εικαστικές τέχνες αφορά την απόλαυση που προκύπτει από την πλοήγηση εντός αυτών των τεχνητών κόσμων που έχουν ήδη σχεδιαστεί εδώ και επτά αιώνες - και που εξακολουθούν να σχεδιάζονται ακόμη και σήμερα - με τη βοήθεια της γραμμικής προοπτικής.

Η Janet H. Murray όρισε αυτή την απόλαυση της πλοήγησης ως μια μορφή αυτενέργειας του παίκτη/χρήστη, η οποία δεν εξαρτάται απαραίτητα από τη γενικότερη δομή του παιχνιδιού, αλλά είναι χαρακτηριστική στα ψηφιακά περιβάλλοντα ως αναπόσπαστο μέρος της συνολικής (εντός κάποιων δεδομένων ορίων πάντοτε) εμπειρίας της πλοήγησης στον εικονικό χώρο. Η δυνατότητα του να μετακινείται κανείς πάντα με μια σχετική ελευθερία εντός εικονικών τοπίων μπορεί να είναι από μόνη της μια ευχάριστη εμπειρία, ανεξάρτητα από το τί περιλαμβάνεται μέσα σε αυτούς τους χώρους ή από το ποιοι επιμέρους κανόνες τους ορίζουν συμπληρωματικά.

Υποστηρίζοντας αυτή την άποψη η Janet Murray φέρνει το παράδειγμα ενός φανατικού παίκτη μιας κονσόλας της ιαπωνικής εταιρείας Nintendo.[54] Ο παίκτης παραπονιόταν διότι, όταν δοκίμαζε νέα παιχνίδια, τον ενοχλούσε το ότι έπρεπε συνεχώς να αντιμετωπίζει εχθρούς εντός του εκάστοτε παιχνιδιού. Αισθανόταν την ενόχληση αυτή διότι οι συμπλοκές αυτές ήταν ανεπιθύμητες παρεμβολές από την απλή απόλαυση της κατά τα άλλα απρόσκοπτης διέλευσης στα πεδία των παιχνιδιών όπως αυτά ξεδιπλώνονταν μπροστά του επί της οθόνης. Για εκείνον, τα βιντεοπαιχνίδια αφορούν την εξερεύνηση νέων κόσμων που δυνητικώς επεκτείνονται στο άπειρο - ακριβώς όπως μας διδάσκει πάνω από μισή χιλιετία πλέον η σύμβαση της γραμμικής προοπτικής και του σημείου φυγής[55]. Παρομοίως, οι (νέοι τότε, το 1997, όταν έγραφε η Murray) εξερευνητές του Παγκόσμιου Ιστού (αυτού που κάποτε αποκαλούσαν World Wide Web και που σήμερα αναγνωρίζουμε απλά ως διαδίκτυο, το internet) ενθουσιάστηκαν με τη δυνατότητα να μεταπηδούν τα σήματά τους μέσω δορυφόρων, συζεύξεων, τηλεφωνικών γραμμών και τερματικών σε ολόκληρη την υφήλιο, ακολουθώντας συνδέσμους από μια αρχική σελίδα (homepage) ή από έναν ιστότοπο προς τον επόμενο, μόνο και μόνο για την απολαυστική εμπειρία των επαναλαμβανόμενων αυτών αφίξεων.

---

[54] Η Janet Murray δεν λέει σε ποια κονσόλα της Nintendo αναφερόταν ο γνωστός της αλλά πιθανότατα έπαιζε είτε στο ιδιαιτέρως δημοφιλές Game Boy, κινητή παιχνιδομηχανή που είχε πρωτοπαρουσιαστεί το διάστημα μεταξύ 1989 (Ιαπωνία / ΗΠΑ) και 1990 (Ευρώπη) ή στην οικιακή κονσόλα Nintendo 64, η οποία κυκλοφόρησε το 1996-1997 και παύθηκε η παραγωγή της το 2002.

[55] Βλέπε Panofsky, Erwin. *Renaissance and Renascences in Western Art*. New York: Icon Editions, 1972 και Edgerton, Samuel. Y. *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective.* New York: Icon Editions, 1976 καθώς και Edgerton, Samuel. Y. The Mirror, the Window and the Telescope - How Renaissance Linear Perspective Changed our Vision of the Universe. New York: Cornell University Press, 2009 και Romanyshyn, Robert D. Technology as Symptom and Dream. London: Routledge, 1990

Όλα αυτά μας επιτρέπουν να βιώσουμε απολαύσεις που αφορούν συγκεκριμένα μια εσκεμμένη, αυτενεργή και αυτεξούσια, συνειδητή πλοήγηση: τον προσανατολισμό μέσω οροσήμων, την χαρτογράφηση ενός εικονικού χώρου με τρόπο που να ταιριάζει με την συνολική μας εμπειρία του φυσικού, αισθητού κόσμου και την σαγήνη που απορρέει από τις αντιπαραβολές και τις αλλαγές στην προοπτική που είναι αποτέλεσμα της μετάβασής μας μέσα από περίπλοκα και περίτεχνα περιβάλλοντα[56].

Σε αυτή τη διατριβή θα εξετάσω επίσης και το κατά πόσον αυτό το επαναστατικό πρόταγμα - η κατάργηση δηλαδή της γραμμικής προοπτικής - επιτεύχθηκε, αλλά και το κατά πόσον ήταν επαναστατικό το αίτημα αυτό ευθύς εξαρχής. Θα εξετάσω τέλος και την εξής υπόθεση: υπάρχει το αντίστοιχο ενός Πικάσο στα βιντεοπαιχνίδια; Και, αν όχι ακόμη, θα μπορέσει να υπάρξει ποτέ;

Η έρευνά μου βασίζεται αφ'ενός, όσον αφορά τη γραμμική προοπτική, σε κείμενα, μεταξύ πολλών άλλων, του Alberti, του Erwin Panofsky, του Samuel Y. Edgerton και του Ernst Gombrich. Αφ'ετέρου, όσον αφορά ζητήματα που προκύπτουν από τη σχέση μεταξύ των τεχνολογιών και της ζωγραφικής/σχεδιαστικής απεικόνισης του χώρου, βασίζομαι στο έργο των Lev Manovich, Lewis Mumford, Vilem Flusser, Marshall McLuhan, την σχετική έρευνα του David Hockney και άλλων. Για ζητήματα που απορρέουν από τη μελέτη του αντίκτυπου των μέσων στην αισθητηριακή αντίληψη κάνω εκτενή χρήση βιβλιογραφίας από τους Jean Baudrillard, Paul Virilio, Byung-Chul Han, Norbert Bolz, Jacques Ellul και άλλων. Για τα δε βιντεοπαιχνίδια και το διαδίκτυο είναι καθοριστική η βιβλιογραφία μεταξύ άλλων από Janet H.Murray, Nicholas Negreponte, Jesper Juul κ.α.

---

[56] Murray, J. (1997). Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace. New York: Free Press, σ. 129

Μέρος Δεύτερο: Ιστορία της γραμμικής προοπτικής στη ζωγραφική

Χρονολογική περιγραφή της ιστορίας της γραμμικής προοπτικής

Η πρώτη γραπτή εφαρμογή των νόμων της γεωμετρίας όσον αφορά τους τρόπους με τους οποίους οι άνθρωποι βλέπουν τον κόσμο, σύμφωνα με τον Edgerton, μπορεί με σχετική ασφάλεια να θεωρηθεί η πραγματεία του Ευκλειδη με τίτλο «Οπτικά», γραμμένη περίπου το 300 π. Χ.. Στο έργο του Ευκλείδη αποδίδεται μεταξύ άλλων και η πρώτη διατύπωση των όρων της ευθύγραμμης "οπτικής ακτίνας" καθώς και του "οπτικού κώνου" ως γεωμετρικών κατασκευών. Το 25 π. Χ. ο Βιτρούβιος με το «De architectura» κάνει την πρώτη αναφορά σε σχέδια σκηνικών όπου αποκαλύπτεται ήδη από εκείνη την εποχή η κατανόηση της έννοια της γραμμικής προοπτικής στην αρχαία ελληνική και ρωμαϊκή τέχνη. Κατόπιν, το 140 μ. Χ., στα «Οπτικά» του Πτολεμαίου υπάρχει αναφορά στην εφαρμογή των όσων περιγράφονται στα «Οπτικά» του Ευκλείδη και των γεωμετρικών νόμων δηλαδή της διάθλασης. Σε αυτό το έργο του Πτολεμαίου επιχειρείται και ο ορισμός της μη διεθλασμένης και ως εκ τούτου κρίσιμης "κεντρικής οπτικής ακτίνας". Στην ίδια περίπου περίοδο τοποθετείται και η συγγραφή ενός ακόμη έργου του Πτολεμαίου, η «Γεωγραφία» στην οποία στοιχειοθετείται η εφαρμογή των νόμων της οπτικής στην προβολή της σφαιρικής μορφής της γης σε μια δισδιάστατη επιφάνεια. Πρόκειται λοιπόν για την αρχαιότερη γνωστή σε εμάς κατασκευή γραμμικής προοπτικής για την σχεδιαστική αποτύπωση ενός χάρτη της έως τότε γνωστής υφηλίου.

Το έργο του Γαληνού με τίτλο «De usu partium» χρονολογείται περί το 175 μ. Χ. Πρόκειται για μια πρώιμη απόπειρα να περιγραφεί η φυσιολογική δομή του οφθαλμού. Συγκεκριμένα σε αυτό το σύγγραμμα απαντάται ο ορισμός του φακού, τον οποίο ο Γαληνός αναφέρει ως «crystallinus», θεωρώντας τον ως την πρώτη επιφάνεια λήψης εικόνας εντός του οφθαλμού. Αυτή η υπόθεση απεδείχθη κατόπιν λανθασμένη. Παρόλα ταύτα ήταν ευρέως αποδεκτή μέχρι τον δέκατο έκτο αιώνα και επομένως μπορεί να θεωρηθεί πως ήταν μια σημαντική γενική έννοια στην ιστορία της ανάπτυξης της γραμμικής προοπτικής[57].

Περί το 1000 μ. Χ. ο Alhazen συγγράφει την πραγματεία περί προοπτικής με τίτλο «Perspectiva». Πρόκειται για μια σημαντική αραβική επιτομή της οπτικής. Βασίστηκε στα έργα του Ευκλείδη, του Πτολεμαίου και του Γαληνού, ενσωματώνοντας σε αυτά τα συγγράμματα νέες τότε σκέψεις για την οπτική ψυχολογία και τους μηχανισμούς για το πώς οι εικόνες εισέρχονται στο μάτι και από εκεί στον εγκέφαλο. Το έργο του Alhazen είναι από τις σημαντικότερες - αν όχι η σημαντικότερη - από όλες τις πραγματείες περί οπτικής που έφτασαν στην Ευρώπη μετά τον δωδέκατο αιώνα. Δεν είναι καθόλου τυχαίο το ότι ο Lorenzo Ghiberti, αρχιτέκτονας και γλύπτης, σύγχρονος του Μπρουνελέσκι, μνημόνευε συχνά με τον μέγιστο σεβασμό τον Alhazen και την πολύτιμη συνεισφορά του στη μελέτη της προοπτικής[58]. Το 1260 μ. Χ. στο «Opus Majus» του Roger Bacon εμπεριέχεται ένα σημαντικό τμήμα αφιερωμένο στην οπτική. Εκεί ο Bacon προσαρμόζει τις ιδέες του Alhazen, του Ευκλείδη, του Πτολεμαίου και του Γαληνού στη χριστιανική αντίληψη για το πώς ο Θεός προβάλλει τη χάρη Του σε όλο το σύμπαν.

---

[57] Edgerton, S. (1975). The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective. New York: Icon editions,.

[58] Panofsky, E. (1972). Renaissance and Renascences in Western Art. New York: Icon Editions, σ. 138

Το 1270 μ. Χ. ο John Pecham συγγράφει το «Perspectiva communis», την πιο δημοφιλή πραγματεία για την οπτική στην Ευρώπη για τα επόμενα τριακόσια χρόνια. Ο Edgerton αναφέρεται στο συγκεκριμένο έργο του Pecham ως ένα απόσταγμα των ιδεών των Αρχαίων Ελλήνων και των Αράβων σχετικά με γεωμετρία και την οπτική καθώς και χριστιανών διανοητών όπως ο Roger Bacon και ο Robert Grosseteste. Αντίγραφα της «Perspectiva communis» ήταν ευρέως διαδεδομένα στις περισσότερες ευρωπαϊκές βιβλιοθήκες κατά τον 14ο και 15ο αιώνα. Μέσω αραβικών λοιπόν πηγών, κυρίως των πραγματειών και των μεταφράσεων των Alhazen και Al-Khindī των ελληνικών πρωτοτύπων, συγγραφείς όπως οι Vitellio, Johannes Peckham, Roger Bacon και κυρίως ο Robert Grosseteste δεν διέδωσαν απλά τις ιδέες περί προοπτικής αλλά ανέπτυξαν το θεωρητικό πλαίσιο του συγκεκριμένου επιστημονικού πεδίου. Στην δε προσπάθειά τους να μεταγράψουν στα Λατινικά την ελληνική λέξη «οπτική» κατέληξαν τελικά στο *perspectiva*. Η μεσαιωνική πάντως *perspectiva* παρέμεινε έως τότε μια μαθηματική θεωρία περί οράσεως, στενά συνδεδεμένη με την αστρονομία. Ως εκ τούτου οποιαδήποτε σύνδεση μελέτης και εφαρμογής της γραμμικής προοπτικής με πραγματικά, πρακτικά ζητήματα σχεδιαστικής αναπαράστασης δεν είχε τεθεί ως ζητούμενο ακόμη. Αυτή η διάζευξη της θεωρίας της προοπτικής από αιτήματα που (δεν) έθεσε η ζωγραφική πρακτική οφειλόταν στο πώς οι καλλιτέχνες από την ελληνορωμαϊκή έως και την γοτθική περίοδο αντιλαμβάνονταν τη ζωγραφική επιφάνεια.

Αργότερα, περί το 1390 μ. Χ., ο BIasius (Biagio Pelacani) από την Πάρμα της Ιταλίας συντάσσει το «Quaestiones perspectivae». Πρόκειται για μια αρκετά δημοφιλή για την εποχή εκείνη προσαρμογή των θεωριών περί οπτικής του Bacon και του Peckham που κυκλοφόρησε στην Ιταλία περίπου στις αρχές του 15ου αιώνα. Αντίγραφο του έργου αυτού φέρεται πως υπήρχε στη Φλωρεντία το 1428.

Χρονολογία-σταθμός μπορεί να θεωρηθεί το 1400 μ. Χ. Πρόκειται για την άφιξη της Γεωγραφίας του Πτολεμαίου στη Φλωρεντία. Περί το 1395 ένας όμιλος διανοουμένων και εμπόρων της Φλωρεντίας είχαν οργανώσει μια ιδιότυπη ομάδα μελέτης με κύριο σκοπό την εκμάθηση της ελληνικής γλώσσας. Αυτή η ομάδα περιελάμβανε επιφανείς πολίτες όπως οι Palla Strozzi, Leonardo Bruni, Antonio Corbinelli, Coluccio Salutati, Roberto de'Rossi και Jacopo d'Angiolo da Scarperia. Για να ικανοποιήσουν την γλωσσομάθειά τους προσέλαβαν από κοινού ώς δάσκαλο ελληνικών τον βυζαντινό λόγιο Μανουήλ Χρυσολωρά, ο οποίος αποδείχθηκε ένας εξαιρετικά εμπνευσμένος διδάσκων. Οι νέοι μαθητές του Χρυσολωρά όμως είχαν καταναλώσει σε σύντομο χρονικό διάστημα ολόκληρη την πενιχρή κοινή συλλογή τους ελληνικής γραμματείας. Ως εκ τούτου ο Χρυσολωράς μαζί με τον Jacopo d'Angiolo αποφάσισαν να επιστρέψουν στην Κωνσταντινούπολη για να προμηθευτούν νέα βιβλία προς μελέτη και μετάφραση. Όταν οι δυο τους, περίπου το 1400, επέστρεψαν εκ νέου στη Φλωρεντία έφεραν μαζί τους ό,τι μπόρεσαν να περισώσουν μετά από ένα σχεδόν μοιραίο ναυάγιο ανοιχτά της Νάπολης: τον Παγκόσμιο Άτλα, όπως ήταν επίσης γνωστή η Γεωγραφία του Πτολεμαίου που έμελλε να αποδειχθεί ένας ανεκτίμητος ιστορικός θησαυρός: για πρώτη φορά από την κλασική αρχαιότητα το συγκεκριμένο κείμενο ανακαλύφθηκε εκ νέου και επανασυστήθηκε στη Δυτική Χριστιανοσύνη.

Το 1424 επιστρέφει στην Φλωρεντία ο Paolo dal Pozzo Toscanelli, γιατρός, μαθηματικός, γεωγράφος, πιθανότατα συγγραφέας μιας πραγματείας περί οπτικής και φίλος του Filippo di Ser Brunelleschi. Ο Τοσκανέλι πιστεύεται πως συνεισέφερε στον σχεδιασμό των πρώτων εικόνων που δημιουργήθηκαν το 1425 από τον Μπρουνελέσκι κάνοντας χρήση τεχνικών γραμμικής προοπτικής. Αυτές οι δυο - προ πολλού πλέον χαμένες - ζωγραφιές, οι οποίες απεικόνιζαν η μια το Βαπτιστήριο και η άλλη το Palazzo Vecchio, ήταν τα πρώτα έργα γραμμικής προοπτικής στην έως τότε ιστορία μετά τα, επίσης διάσπαρτα και επίσης απολεσθέντα, έργα ζωγραφικής ή σκηνογραφίας της κλασικής αρχαιότητας.

Την ίδια χρόνια, το 1425, ο Masaccio ζωγραφίζει την τοιχογραφία που απεικονίζει την Αγία Τριάδα στην Santa Maria Novella της Φλωρεντίας. Πρόκειται για το πρώτο σωζόμενο έργο ζωγραφικής το οποίο σχεδιάστηκε σύμφωνα με κανόνες γραμμικής προοπτικής. Κατόπιν, το 1427, οι Masaccio και Masolino ζωγραφίζουν τις τοιχογραφίες του παρεκκλησίου Brancassi στη Santa Maria della Carmine, επίσης στη Φλωρεντία. Το συγκεκριμένο έργο είναι σημαντικό διότι συνιστά την πρώτη σωζόμενη εφαρμογή των κατά Μπρουνελέσκι κανόνων της γραμμικής προοπτικής για τη λύση ζητημάτων καλλιτεχνικής σύνθεσης.

Το 1434 επιστρέφει στη Φλωρεντία ο Leon Battista Alberti μετά από εξορία δεκαετιών και το 1435, μια δεκαετία μετά τα προαναφερθέντα δυο πρώτα έργα του Μπρουνελέσκι, γράφει την ιστορική Πραγματεία του περί Ζωγραφικής. Είναι το πρώτο κείμενο που καταγράφει με σαφήνεια το πώς μπορεί κάνεις να δημιουργήσει εικαστικά έργα βασισμένα σε σαφείς κανόνες γραμμικής προοπτικής κατασκευής του ζωγραφικού χώρου. Ήταν ένα κείμενο το οποίο, σύμφωνα και με την επιθυμία του ίδιου του Αλμπέρτι, απευθυνόταν πρωτίστως σε καλλιτέχνες και εμπειροτέχνες, όχι σε μαθηματικούς ή επιστήμονες.

Η ζωγραφική με την εφαρμογή της γραμμικής προοπτικής μετατράπηκε σε μηχανισμό κατασκευής ψευδαισθήσεων, μέσω μιας ρητής, κατηγορηματικής και σαφούς γεωμετρίας πίσω από κάθε ζωγραφισμένη εικόνα. Μεταξύ της Αναγέννησης και του Ιμπρεσιονισμού, αυτή η γεωμετρία κυριάρχησε με απόλυτο τρόπο στη ζωγραφική ως καλλιτεχνικό ύφος. Με την εφεύρεση της φωτογραφίας η γραμμική προοπτική πλέον ενσωματώνεται και καθιερώνεται στις τεχνολογίες των μέσων ως το κυρίαρχο τεχνικό πρότυπο[59] - από τον κινηματογράφο μέχρι και τα βιντεοπαιχνίδια.

[59] Kittler, F. (2010). Optical Media. Cambridge, UK: Polity Press, σ. 49

Η Ελληνική γλώσσα έχει διατηρήσει τον ορισμό του σημείου όπου, κατά την κατασκευή μιας εικόνας με τη βοήθεια της γραμμικής προοπτικής, όλες οι ευθείες γραμμές που ξεκινούν από τα απεικονιζόμενα αντικείμενα και οι οποίες τείνουν προς το άπειρο του γεωμετρημένου χώρου συγκλίνουν σε ένα - τουλάχιστον - σημείο. Αυτό το σημείο το ονομάζουμε σημείο φυγής. Η επιλογή αυτή είναι πολύ ενδιαφέρουσα διότι, όπως υποστηρίζει, μεταξύ άλλων και ο Edgerton, με τη γραμμική προοπτική ξεκίνησε μια διαδικασία η οποία προσέφερε στο ανθρώπινο είδος την αναγέννηση των επιστημών, τη βιομηχανική επανάσταση[60], και εν συνέχεια, την πληροφορική επανάσταση του δεύτερου μισού του εικοστού και των αρχών του εικοστού πρώτου αιώνα.

Είναι σημαντικό να επισημάνουμε ότι ο χαρακτηρισμός “σημείο φυγής” είναι μια σχετικώς σύγχρονη επινόηση. Δεν γνωρίζουμε ποια επιστημολογική σημασία προσέδωσε ο Brunelleschi ή το AIberti στο φαινόμενο ή εάν υφίσταται τέτοια. Δεν έχουμε δηλαδή στοιχεία ως προς το εάν το θεωρούσαν μαθηματικό σημείο, κάποιου είδους ιδιαίτερο τόπο ή απλώς ένα σύμβολο του απείρου. Ο AIberti το ονόμαζε «κεντρικό σημείο» και, ενώ φαινόταν να αντιλαμβάνεται ότι όντως σχετιζόταν με το άπειρο, η μόνη ρητή διατύπωση επ’ αυτού του ζητήματος ήταν η προτροπή να τοποθετείται το σημείο αυτό από τον καλλιτέχνη στο κέντρο του σχεδίου ή της ζωγραφιάς του ούτως ώστε, αυτό που σήμερα πλέον ονομάζουμε "σημείο φυγής", να λειτουργεί ως ο μοναδικός τόπος όπου όλες οι ευθείες γραμμές του σχεδίου συγκλίνουν[61]. Ο Alberti όρισε το σημείο φυγής, το κεντρικό σημείο, όπως το έλεγε στο «Περί Ζωγραφικής» ως εξής:

---

[60] Romanyshyn, R. (1989). Technology as symptom and dream. London ; New York: Routledge., σ. 33

[61] Edgerton, S. (1975). The Renaissance rediscovery of linear perspective. New York: Basic Books, σ. 26

> Πρώτα απ'όλα, στην επιφάνεια στην οποία πρόκειται να ζωγραφίζω, σχεδιάζω ένα ορθογώνιο οποιουδήποτε μεγέθους θέλω, το οποίο θεωρώ πως είναι ένα ανοιχτό παράθυρο διαμέσου του οποίου θα προβληθεί το θέμα που θα ζωγραφιστεί και αποφασίζω πόσο μεγάλες επιθυμώ οι ανθρώπινες μορφές της ζωγραφικής να είναι. Διαχωρίζω το ύψος αυτού του ανθρώπου σε τρία μέρη, τα οποία θα είναι ανάλογα με το μέτρο που ονομάζεται braccio [περίπου δύο πόδια]. Με αυτό το μέτρο χωρίζω την κατώτατη γραμμή του ορθογωνίου μου σε τόσα μέρη όσα μπορεί να χωρέσει. (. . .) Στη συνέχεια, δημιουργώ ένα σημείο στο ορθογώνιο όπου θέλω και [όπως] καταλαμβάνει τον χώρο που η κεντρική ακτίνα θα χτυπά, αυτό θα το ονομάσω 'κεντρικό σημείο'. Η κατάλληλη θέση για αυτό το κεντρικό σημείο δεν είναι υψηλότερη από τη γραμμή βάσης από το ύψος του ανθρώπου που θα αναπαρασταθεί στη ζωγραφική και με αυτόν τον τρόπο, τόσο οι θεατές όσο και τα αντικείμενα της ζωγραφικής, θα φαίνονται να βρίσκονται στο ίδιο επίπεδο. Έχοντας τοποθετήσει το κεντρικό σημείο, κάνω γραμμές από αυτό σε κάθε ένα από τα τμήματα στη γραμμή βάσης [δηλαδή του ορίζοντα].[62]

Σύμφωνα με τον Robert Romanyshyn, η γραμμική προοπτική είναι ένα είδος βατήρα από τον οποίο η ανθρωπότητα εκτινάσεται προς τα αστέρια εγκαταλείποντας τη γη. Το σημείο φυγής, πάντα σύμφωνα με τον Romanyshyn, ήταν το σημείο όπου ο κόσμος ως υφή, ποιότητα και διαφορά έχει συρρικνωθεί σε μια κουκίδα. Δεν έχει καθόλου ήχο, καμία γεύση, καμία οσμή, κανένα χρώμα, καμία αίσθηση - καμία ποιότητα. Έχει καταστεί πλέον αυστηρώς και μόνο κάτι το μετρήσιμο[63].

---

[62] Alberti, L., Grayson, C., & Kemp, M. (2004). On painting / Leon Battista Alberti; translated by Cecil Grayson, with an introduction and notes by Martin Kemp (Rev. ed.). London ; New York: Penguin Books, σ. 69 - 70

[63] Romanyshyn, R. (1989). Technology as symptom and dream. London ; New York: Routledge

Μετά από τόσους αιώνες όπου έχουμε εκπαιδευτεί στο να βλέπουμε τον κόσμο μέσα από την (επαν)εφεύρεση της γραμμικής προοπτικής των Αλμπέρτι και Μπρουνελέσκι, έχουμε φτάσει στο σημείο να θεωρούμε πως, αυτός ο τρόπος θέασης του κόσμου είναι ο φυσικός τρόπος. Ο τρόπος απεικόνισης του κόσμου μέσω της γραμμικής προοπτικής θεωρείται σχεδόν αυτομάτως μια πιστή εικόνα του πραγματικού. Σπάνια αντιλαμβανόμαστε πως πρόκειται περί μιας οθόνης, μιας διαμεσολάβησης μεταξύ ημών και του πραγματικού. Επίσης δεν αντιλαμβανόμαστε πως, κατ' αυτόν τον τρόπο, το πραγματικό έχει καταστεί πρωτίστως κάτι ορατό, και μάλιστα κάτι σχεδόν αποκλειστικά και μόνο μετρήσιμο: ένας κόσμος ποσοτικοποιημένος, δίχως μη-μετρήσιμες ποιότητες.

Ο Edgerton συμπληρώνει, σχετικά με τη χρήση της γραμμικής προοπτικής, πως τα ανθρώπινα όντα γενικά, ακόμα και εκείνα που γεννιούνται με αυτό που ονομάζουμε καλλιτεχνική έφεση ή ταλέντο, δεν παρουσίαζουν καμία έμφυτη τάση στο να σχεδιάζουν εικόνες με τον ίδιο τρόπο που τις αντιλαμβανόμαστε, δηλαδή με γραμμική προοπτική σύμφωνα με τους γεωμετρικούς νόμους της οπτικής. Το γεωμετρικό-οπτικό γραμμικό σχέδιο προοπτικής είναι μια ειδική δεξιότητα που κάποιος πρέπει να διδαχθεί, ακριβώς όπως διδάσκεται ανάγνωση και γραφή. Ανεξάρτητα από το πόσο προφανής φαίνεται η οπτική ψευδαίσθηση της προοπτικής σύγκλισης και της γενικώς αποδεκτής παραδοχής της γραμμικής προοπτικής στον Δυτικο κόσμο ως σήμα κατατεθέν του εικαστικού «ρεαλισμού», σπανιότατα και σχεδόν ποτέ έξω από αυτόν τον δυτικό κόσμο δεν επηρρέασε ούτε απασχόλησε τους καλλιτέχνες πριν την ιταλική αναγέννηση. Οι περισσότεροι μη δυτικοί καλλιτέχνες, ακόμα και δυτικοί καλλιτέχνες κατά τον πρώιμο Μεσαίωνα, έτειναν να αποδίδουν αντικείμενα σε 'αποκλίνουσα προοπτική'. Αντικείμενα σε πίνακες, για παράδειγμα, απεικονίστηκαν συχνά πιο πεπλατυσμένα στο πιο μακρινό άκρο από ό, τι κοντινότερα, απλώς και μόνο επειδή ο καλλιτέχνης προτιμούσε μια τέτοια κλίση για να περιλάβει περισσότερα αντικείμενα στην ίδια σκηνή, καθένα από τα οποία έπρεπε να ιδωθεί σύμφωνα με τη δική του πιο χαρακτηριστική όψη. Τα πιάτα δείπνου, για παράδειγμα, σχεδιάζονταν σαν να τα κοιτούσε κανείς από ψηλά, και οι στάμνες ή τα ποτήρια σαν να τα παρατηρούσε κανείς από τα πλάγια[64].

---

[64] *Edgerton, S. (1975). The Renaissance rediscovery of linear perspective. New York: Basic Books.*

Κατάργηση της γραμμικής προοπτικής στο μοντερνισμό

Ο τρόπος κατασκευής του αναπαριστώμενου χώρου, με τη χρήση της μαθηματικής γραμμικής προοπτικής, είχε υποβιβαστεί εάν όχι καταργηθεί εντελώς στις εικαστικές τέχνες ήδη από τον δέκατο όγδοο αιώνα.



Εικ. 15: Kuniyoshi, U. (περ. 1844). Ο Mitsukuni και ο σκελετός - φάντασμα που επικαλέστηκε η Πριγκίπισσα Takiyasha. Έγχρωμη ξυλογραφία. Λονδίνο: Βρετανικό Μουσείο

Ιστορικά υπήρξαν πάμπολλα υποδείγματα που ενίσχυσαν την υπονόμευση της γραμμικής προοπτικής στις τέχνες, κυρίως στη ζωγραφική και στη χαρακτική. Τα έργα των Ιαπώνων χαρακτών του ukiyo-ē, που στα τέλη του 19ου αιώνα κατέκλυσαν τις αγορές της δυτικής Ευρώπης, αποτέλεσαν μέγιστη επιρροή. Ενδιαφέρον παρουσιάζει επίσης και ο τρόπος με τον οποίο τα ιαπωνικά χαρακτικά έγιναν με σχετική ευκολία διαθέσιμα και προσιτά στην ευρωπαϊκή (και συγκεκριμένα στην γαλλική) αγορά, ιδίως σε καλλιτέχνες που τα συνέλεγαν μετά μανίας και που πρώτοι τα μελέτησαν με μεγάλο ενδιαφέρον και θαυμασμό, όπως παραδείγματος χάριν ο Van Gogh, ο Gauguin και άλλοι. Οι Ιάπωνες του δέκατου ένατου αιώνα θεωρούσαν τα ukiyo-ē τέχνεργα κατώτερης αισθητικής αξίας λόγω του κοινού στο οποίο απευθύνονταν, δηλαδή προς την ανερχόμενη, πλην όμως μέχρι πρότινος κατώτερη, τάξη των εμπόρων αντί της τάξης των αρχόντων και των samurai - αλλά και εξαιτίας των θεμάτων τους (πορτρέτα που απεικόνιζαν ηθοποιούς λαϊκών παραστάσεων, διάσημες γκέισες, και δημώδεις επί τω πλείστον εξιστορήσεις αντίστοιχες των δικών μας δημοτικών τραγουδιών). Ως εκ τούτου οι Ιάπωνες έστελναν στο εξωτερικό χαρακτικά σε πολλές περιπτώσεις ως περιτυλίγματα σε συσκευασίες τσαγιού με προορισμό τις αγορές της Ευρώπης. Αυτή η υποτίμηση της κύριας καλλιτεχνικής παραγωγής της εποχής μετά το άνοιγμα της Ιαπωνίας προς τον δυτικό κόσμο[65] δεν περιορίστηκε μόνο στα χαρακτικά έργα. Ακόμη και αριστουργήματα ζωγραφικής όπως τα παραβάν (byōbu-ē) εξήλθαν στο εξωτερικό ως απλά έπιπλα και όχι έργα τέχνης. Για αυτό το λόγο, τα ωραιότερα παραδείγματα της ιαπωνικής τέχνης από τον δέκατο έκτο, τον δέκατο έβδομο έως και τον δέκατο ένατο αιώνα, σήμερα δεν ανήκουν σε ιαπωνικά μουσεία αλλά στα μεγαλύτερα μουσεία και στις σημαντικότερες συλλογές, δημόσιες και ιδιωτικές, της Δύσης, από τη Βοστώνη, το San Francisco και τη Νέα Υόρκη μέχρι το Amsterdam και το Παρίσι - ή ακόμη και στο Μουσείο Ασιατικής Τέχνης της Κέρκυρας.

---

[65] Η Ιαπωνία, σχεδόν καθ'όλη την περίοδο Tokugawa (1603 - 1867), αλλιώς γνωστή και ως περίδο Edo - παλιότερη ονομασία του σημερινού Τόκιο - ήταν αποκλεισμένη από την λοιπή υφήλιο και κάθε σχέση με τον έξω κόσμο ήταν απαγορευμένη και μάλιστα επί ποινη θανάτου. Υπήρχαν εξαιρετικά σπάνιες εξαιρέσεις σε αυτλη την απαγόρευση, κυρίως όσον αφορούσε περιορισμένες εμπορικές σχέσεις της Ιαπωνίας με Πορτογάλους και κυρίως Ολλανδούς εμπόρους. Η συναλλαγές αυτές λάμβαναν χώρα κάτω από αυστηρότατο έλεγχο στο μικρό νησί Ντέσιμα (Deshima) λίγο έξω από το Ναγκασάκι. Η αυθυποβαλλόμενη αυτή απομόνωση των Ιαπώνων έληξε με την έλευση της αρμάδας του Αμερικάνου αρχιπλοιάρχου Matthew C. Perry στο λιμάνι του Έντο την περίοδο 1853 - 1854.

Χάρη σε αυτή της λανθασμένης λοιπόν αποτίμηση των Ιαπώνων όσον αφορά τα αριστουργήματα του λόγιου και λαϊκού πολιτισμού τους, όλη αυτή η καλλιτεχνική παραγωγή έγινε κτήμα των δυτικών (Γάλλων πρωτίστως) ειδημόνων και καλλιτεχνών. Στη συνέχεια τα έργα των Ιαπώνων δημιουργών μετατράπηκαν σε οχήματα για την υπονόμευση, όχι μόνο της pompiers[66] ακαδημαϊκής ζωγραφικής, αλλά και της ίδιας της ιστορίας των τεχνών από την Αναγέννηση μέχρι τον δέκατο ένατο αιώνα. Το ενδιαφέρον είναι ότι αυτή η υπονόμευση της γραμμικής προοπτικής δεν κατέστη δυνατή μέσω της παρατήρησης της φύσης όπως υποστηρίζει ο Gombrich αναφερόμενος στους Ιμπρεσιονιστές[67], αλλά κυρίως μέσω της παρατήρησης, της μελέτης και της διαμεσολάβησης των έργων των Kitagawa Utamaro, Suzuki Harunobu, Utagawa Hiroshige ή του Katsushika Hokusai, του πλέον ξακουστού εκπροσώπου αυτής της σχολής. Παρεμπιπτόντως ο Hokusai ήταν ό,τι πιο μη - ή αντί - ιαπωνικό υπήρξε ποτέ έως τότε σε Ιάπωνα καλλιτέχνη: η σπουδή του δεν βασιζόταν στην πιστή αντιγραφή των δασκάλων του αλλά απεναντίας έκανε άπειρες σπουδές εκ του φυσικού και παράλληλα είχε επηρεαστεί από πραγματείες σχετικές με τη χρήση γραμμικής προοπτικής καθώς και από την ολλανδική

[66] Το L'art pompier, κατά λέξη « τέχνη της πυροσβεστικής », αλλιώς γνωστό και ως στυλ pompier, είναι ένας περιπαικτικός γαλλικός όρος των τελών του 19ου αιώνα που αφορούσε μεγάλους « επίσημους » ακαδημαϊκούς πίνακες ζωγραφικής της εποχής, ιδίως ιστορικής ή αλληγορικής θεματολογίας. Αφορμή ήταν η όψη που είχαν τα κράνη με ουρές από τρίχα αλόγου, που φορούσαν τότε Γάλλοι πυροσβέστες. Τα κράνη αυτά ήταν πανομοιότυπα με τις αρχαϊκές περικεφαλαίες με τις οποίες οι pompiers ζωγράφοι έντυναν συχνά τις μορφές τους σε έργα με αλληγορικές προσωποποιήσεις και πολεμιστές της κλασσικής αρχαιότητας. Ο όρος αυτός υπονοεί επίσης και μια συναρμογή στα γαλλικά μεταξύ του pompéien ("Πομπηιανό") και pompeux (« πομπώδες"). Βλ. και Harding, James. *Artistes pompiers: French academic art in the 19th century*. New York: Rizzoli, 1979

[67] Gombrich, Ernst. (2011). Το Χρονικό της Τέχνης. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 427

ζωγραφική του δέκατου όγδου αιώνα[68], σε τέτοιο βαθμό που την εισήγαγε ο ίδιος σε πολλά χαρακτικά και ζωγραφιές του.

Είναι ενδιαφέρον το ότι μια επανάσταση στη Δυτική τέχνη επηρεάστηκε κυρίως από έναν Ιάπωνα δημιουργό του οποίου το έργο διαμορφώθηκε από τη γραμμική προοπτική η οποία στη συνέχεια υπονομεύθηκε διαμέσου της επιρροής του έργου του στους δυτικούς επιγόνους του. Πιθανότατα μόνο στη Δυτική τέχνη θα μπορούσε να αναπτυχθεί μια τόσο έντονη αντίφαση δεδομένου ότι κυρίως στη Δύση καλλιεργείται συστηματικά μια αυτοκριτική τάση απέναντι στον ίδιο τον πολιτισμό της[69]. Υπό αυτή την έννοια δεν είναι να παράξενο που το πολιτισμικό υπόβαθρο που γέννησε την γραμμική προοπτική και την αφαίρεση της αναπαράστασης ενός ιδεατού τρισδιάστατου χώρου στις δυο διαστάσεις ενός τελάρου, προχώρησε στην μοντέρνα ζωγραφική ισοπέδωση αυτού του κυβικού ψευδαισθητικού κοιλώματος[70].

---

[68] Κατά τον Matthi Forrer, στις αρχές του δέκατου ένατου ο αιώνα η Hokusai συνέχισε να σχεδιάζει Surimono και χαρακτικά, μερικά από τα οποία, όπως οι σειρές Τριάντα έξι γυναίκες ποιήτριες και Το Όρος Fuji την Άνοιξη, ήταν εκδόσεις εξαιρετικής ποιότητας που θυμίζουν το έργο του της δεκαετίας του 1790. Ακόμη μεγαλύτερο αντίκτυπο στην καριέρα του Hokusai, ωστόσο, είχαν ορισμένα χαρακτικά με τοπία της περιόδου 1800-5 τα οποία ήταν σαφέστατα επηρεασμένα από τη δυτική τέχνη. Οι τίτλοι και οι υπογραφές ήταν γραμμένες οριζόντια - σαν να ήταν γραμμένα από Δυτικούς - και ιδίως η εκτύπωση τους δημιουργεί την αίσθηση του chiaroscuro όπου ακόμη και ερριμένες σκιές υπεισέρχονται στα σχέδιά του. Αυτά τα χαρακτηριστικά ήταν πραγματικές καινοτομίες στην ιαπωνική τέχνη. Σε αρκετά από τα ‘εργα αυτά, ο Hokusai χρησιμοποίησε με προσοχή και ιδιαίτερη σύνεση την γραμμική προοπτική και γενικότερα το δυτικό στυλ. Κατά τις τελευταίες δεκαετίες του δέκατου όγδοου αιώνα η μελέτη τεχνικών της δυτικής ζωγραφικής είχαν αναλάβει διάφορες ομάδες, όλες σχεδόν συσχετιζόμενες με ένα καλλιτεχνικό κίνημα γνωστό ως Rangaku ή "Κίνημα Ολλανδικών Μελετών".
Παρόλο που η Ιαπωνία είχε απαγορεύσει, και μάλιστα επί ποινή θανάτου, κάθε επαφή με τον εκτός των γεωγραφικών της ορίων κόσμο ήδη από το 1639, το εμπόριο διατηρήθηκε σε μια πολύ περιορισμένη κλίμακα, κυρίως με τους Κινέζους και Ολλανδούς. Μέσω αυτής της αυστηρά ελεγχόμενης εμπορικής διόδου κάποιες υπόννοιες δυτικής τεχνολογίας και επιστήμης κατάφεραν να φτάσουν στην κατά τα άλλα απομονωμένη αυτή χώρα. Μέχρι το 1720 υπήρξε αυστηρή απαγόρευση της εισαγωγής οποιωνδήποτε βιβλίων στην κινεζική ή σε ευρωπαϊκές γλώσσες. Ο Shogun Yoshimune (1684-1751), ωστόσο, έδειξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα μαθηματικά και την αστρονομία και ήθελε να τελειοποιήσει το ημερολόγιο που εφαρμοζόταν τότε στην Ιαπωνία. Ως εκ τούτου, ήρε την απαγόρευση και το 1740, υποκινούμενοι από τον ίδιο τον Γιοσιμούνε, ορισμένοι μελετητές άρχισαν να μελετούν την ολλανδική γλώσσα προκειμένου να επωφεληθούν από επιστημονικά εγχειρίδια που άρχισαν να εισάγονται στην Ιαπωνία. Στη συνέχεια, ειδικά μεταξύ 1760 και 1790, η μελέτη της δυτικής τέχνης και επιστήμης γνώρισε τεράστια άνθηση. Χάρη στην εισαγωγή εικονογραφημένων ολλανδικών βιβλίων καθώς και μεμονωμένων χαρακτικών, η γνώση της χαλκογραφίας,της ελαιογραφία και άλλων τεχνικών διαδόθηκε ταχύτατα. Βλ. εργασίες του Forrer, Matthi. Hokusai - Prints and Drawings. Μόναχο: Prestel, 1991, σ. 17 - 18 καθώς και Matthi Forrer στον τόμο Calza, Gian Carlo. *Hokusai*. Λονδίνο: Phaidon Press, 2003, σ. 23 - 31.

[69] Hanson, V. D. (2002). Σφαγή και Πολιτισμός. Αθήνα: Κάκτος.

[70] Greenberg, C. (2019). Τέχνη και Πολιτισμός - Δοκίμια Κριτικής. Αθήνα: Νεφέλη.

Επιπλέον συναντάμε εδώ και έναν ιδιότυπο παραλληλισμό, μια σύμπτωση, ως προς το πώς ο Brunelleschi εξέθεσε την ανακάλυψή της γραμμικής προοπτικής του στο ευρύτερο κοινό: μέσω μιας αντανάκλασης της αντανάκλησης της εικόνας που ο ίδιος έφτιαξε παρατηρώντας τον κόσμο, όχι χωρίς διαμεσολάβηση, αλλά μέσα από την αντανάκλαση του κόσμου που επιθυμούσε να μελετήσει και να απεικονίσει.

Η κατάλυση της πρωτοκαθεδρίας της γραμμικής προοπτικής στη Δυτική τέχνη ξεκίνησε με τα έργα που πολλοί δυτικοευρωπαίοι καλλιτέχνες του Ιμπρεσιονισμού ή συμπαθούντες του κινήματος ανακάλυψαν, συνέλεξαν και στην συνέχεια χρησιμοποίησαν ως πηγή έμπνευσής τους (Monet, Pissarro, Renoir, Van Gogh, Degas, Manet, Gauguin και άλλοι). Η επίδραση αυτή δεν ήταν πρόσκαιρη αλλά παρέμεινε αισθητή και σε μεταγενέστερους και εξίσου σημαντικούς καλλιτέχνες. Εύκολα παρατηρούνται οι εμφανείς επιρροές των Ιαπώνων χαρακτών στο έργο των Toulouse-Lautrec, Pierre Bonnard ή του Eduard Vuillard.

Η τάση υπονόμευσης της γραμμικής προοπτικής συνεχίστηκε αμείωτη και μετά τους ιμπρεσιονιστές με έργα-σταθμούς στην τέχνη των αρχών του 20ου, όπως την πρώτη αφηρημένη ακουαρέλα του Kandinsky του 1910 ή τις Δεσποινίδες της Αβινιόν του Picasso που προηγήθηκε (1907) καθώς και τις μεγάλες Λουόμενες του Cèzanne (1898), στις οποίες εν μέρει βάσισε ο Πικάσο το προαναφερθέν έργο του. Στη συνέχεια, από τον Seurat, με έργα όπως το Τσίρκο του 1888, έως τους eBoy και τον Jockum Nordström, υπάρχουν πολλές περιπτώσεις υπονόμευσης ή ακόμα και κατάργησης της γραμμικής προοπτικής ενώ παράλληλα εξακολουθούσαν να δημιουργούνται έργα βασισμένα σε αυτό το, κατά τ' άλλα υπό κατάργηση, παράδειγμα, από τον Edward Hopper, τον Giorgio Morandi και τον Balthüs μέχρι τον Antonio Lopez Garcia και τον Γιάννη Τσαρούχη – παραδείγματα που, αν και αποτελούν εξαιρέσεις, παραμένουν εξίσου έγκυρα.

Αντίθετα, η υπονόμευση, η στοχευμένη υποβίβαση ή ακόμα και η κατάργηση της γραμμικής προοπτικής ως μέσο σχεδίασης του αναπαριστώμενου χώρου, δεν έχει ακόμα επιτευχθεί στα βιντεοπαιχνίδια. Μάλιστα, από ό,τι όλα δείχνουν, η επικράτηση της γραμμικής προοπτικής τείνει να καταστεί ο κανόνας και δεν υπάρχει κάποια ένδειξη πως αυτό θα αλλάξει στο μέλλον. Η πρωτοκαθεδρία της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια δεν θα πρέπει να προκαλεί εντύπωση, δεδομένων των συνθηκών παραγωγής και διασποράς των βιντεοπαιχνιδιών. Τα βιντεοπαιχνίδια παράγονται από μηχανές που, προς το παρόν τουλάχιστον, χωρίς να (ανα)γνωρίζουν ποιότητες ή υποκειμενικές παρατηρήσεις, μπορούν μόνο να υπολογίζουν απολύτως μετρήσιμα μεγέθη – αν και ομολογουμένως με ασύλληπτη ταχύτητα για τα ανθρώπινα δεδομένα. Δεδομένων λοιπόν αυτών των συνθηκών της τεχνικής/μαθηματικής φύσης των εργαλείων παραγωγής των βιντεοπαιχνιδιών, είναι μάλλον απίθανο να υπάρξει το αντίστοιχο ενός Πικάσο στο συγκεκριμένο είδος ηλεκτρονικής τέχνης - τουλάχιστον με τα έως τώρα δεδομένα.

Από την άλλη ίσως και να μην είναι εύλογο το να επιδιώκουμε την επανάληψη μιας επανάστασης με ίδια ή παρόμοια μορφή και περιεχόμενο. Εκ φύσεως η επανάληψη δεν μπορεί να είναι επαναστατική. Το παράδειγμα του μοντέρνου, και κυρίως του μεταμοντέρνου, κινήματος, ιδίως μετά το 1968, είναι ενδεικτικό ως προς αυτό. Ο μοντερνισμός προέβαλλε την αξίωση μιας μόνιμης, διαρκούς και ακατάσχετης πρωτοπορίας έχοντας ως προαπαιτούμενο την κάθετη ρήξη με την ιστορία και την άρνηση κάθε παράδοσης. Ο Jean Clair γράφει περί αυτού: «Ας προσεγγίσουμε το θέμα από μια κάπως διαφορετική οπτική, με τον τρόπο που το προσεγγίζει ο Χάρολντ Ρόζενμπεργκ, για παράδειγμα, στο βιβλίο του Η Παράδοση του Νέου[71], εννοώντας το καινούργιο, το καινοφανές και όχι κατ' ανάγκη το ηλικιακά νέο. "Αν με τον όρο παράδοση εννοούμε την πληρέστερη και ακριβέστερη μετάδοση από τη μια γενιά στην άλλη ενός συνόλου αποτελούμενου από μορφολογικά και ιδεολογικά μοντέλα, ενός corpus πεποιθήσεων και τεχνοτροπιών, τότε, κάθε εξασθένιση της μετάδοσης κλονίζει την παράδοση. Το καινούριο, λοιπόν, στοιχείο, από τη στιγμή που η μοντερνικότητα αναδεικνύεται σε κριτήριο αξιολόγησης και γούστου, είναι πως η αλλαγή γίνεται πλέον η λυδία λίθος της δημιουργικής πρόθεσης. Δημιουργός θα είναι αυτός που ξεκόβει από το παρελθόν. Ως τότε, παράδοση ήταν η συνέχεια μιας δόξας θεμελιωμένης στις διδαχές ενός ενιαίου παρελθόντος. Η μοντερνικότητα θέλει να είναι διακήρυξη ετεροδοξιών που στηρίζουν τη νομιμότητα τους σε μια πολλαπλότητα παρελθόντων, δηλαδή σε μια πολλαπλότητα παραδόσεων. Ώσπου, στο τέλος, η άρνηση της παράδοσης, έχοντας γίνει η συνεχής αναζήτηση του καινούργιου, του ασυνήθιστου και του απροσδόκητου, καταλήγει να αναδειχθεί αυτή σε παράδοση: η εικονοκλαστική πρόθεση παρουσιάζει μια συνέχεια που, μέσα από την επανάληψη των εκδηλώσεών της, την καθιερώνει τελικά ως παράδοση της ρήξης. Όπως λέει ο Οκτάβιο Παζ, παράδοση της ρήξης δεν σημαίνει άρνηση της παράδοσης, σημαίνει και άρνηση της ίδιας της ρήξης (...) Η ετεροδοξία μιας αισθητικής του καινούργιου καταλήγει έτσι σε μια αντινομία, υπονομεύεται μόνη της.»[72]

---

[71] Rosenberg, H. (1959). The tradition of the new. New York: Horizon Press.

[72] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών – Κρίση της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 24-25

Όποτε εν προκειμένω το πρόβλημα τίθεται ως εξής: είτε η μοντερνικότητα (και κατ' επέκταση και ο μεταμοντερνισμός) είναι η άρνηση της παράδοσης - εφόσον η τελευταία ορίζεται ως διακήρυξη αναλλοίωτων αξιών, που το ιστορικό συγκείμενο δεν αλλάζει, ούτε σχετικοποιεί - ώστε η συνέχιση αυτής της άρνησης να καθιερώνεται σαν μια νέα παράδοση, είτε είναι παράδοση της τομής - εφόσον η τελευταία ορίζεται ως έκφραση του πάντα διαφορετικού - οπότε καταλήγει, είτε το θέλει είτε όχι, να αυτοακυρωθεί ως τομή.

Πέραν όμως της κριτικής στη μοντερνικότητα του Ζαν Κλαιρ όσον αφορά τις τέχνες, παραμένει προβληματικό το να αναμένει κανείς μια επανάσταση στα βιντεοπαιχνίδια του εικοστού πρώτου αιώνα ανάλογη με αυτή που έλαβε χώρα στις εικαστικές τέχνες των αρχών του προηγούμενου. Για να μπορέσουμε να αντιληφθούμε καλύτερα τη λανθασμένη εντύπωση που επικρατεί για τις κάθε είδους επαναστάσεις, πρέπει να εξετάσουμε τι συμβαίνει σε πεδία μη αμιγώς καλλιτεχνικά, και οπωσδήποτε σε αυτά που είναι πιο κοντά στο ζήτημα που μας αφορά, δηλαδή τις εξαγγελίες των νέων επαναστάσεων μέσα στην ίδια την ψηφιακή επανάσταση.

Ο Peter Thiel στο *Zero to One* περιγράφει το πώς συνιστά λάθος το να θεωρεί κανείς την πρόοδο αφ' ενός ως μια αυτόματη διαδικασία και αφ'ετέρου τις επαναστάσεις ως μια λειτουργία απλής μεταγραφής και όχι (ανα)γέννησης:

> Η νέα τεχνολογία δεν υπήρξε ποτέ αυτόματο χαρακτηριστικό της ιστορίας. Οι πρόγονοί μας ζούσαν σε στατικές κοινωνίες μηδενικού αθροίσματος, όπου η επιτυχία σήμαινε την κατάσχεση πόρων από άλλους. Σπανίως δημιουργούσαν νέες πηγές πλούτου και μακροπρόθεσμα δεν θα μπορούσαν ποτέ να δημιουργήσουν αρκετά για να σώσουν τον μέσο άνθρωπο από μια εξαιρετικά δύσκολη ζωή. Στη συνέχεια, μετά από 10.000 χρόνια ελάχιστης και επίπονης προόδου από την πρωτόγονη γεωργία έως τους μεσαιωνικούς ανεμόμυλους και τους αστρολάβους του 16ου αιώνα, ο σύγχρονος κόσμος γνώρισε ξαφνικά αμείλικτη τεχνολογική πρόοδο από την έλευση της ατμομηχανής στη δεκαετία του 1760 μέχρι το 1970. Ως αποτέλεσμα, έχουμε κληρονομήσει μια κοινωνία πλουσιότερη από οτιδήποτε θα μπορούσαν ποτέ να φανταστούν προηγούμενες γενιές. Τούδε και εις το εξής, κάθε γενιά έως αυτές των γονέων και των παππούδων μας, δηλαδή έως τα τέλη της δεκαετίας του '60, περίμεναν ότι η πρόοδος αυτή θα συνεχιστεί. Ανυπομονούσαν για την τετραήμερη εργάσιμη εβδομάδα, ενέργεια πολύ φθηνή για να μπεις στον κόπο να τη μετρήσεις και διακοπές στη Σελήνη. Αυτό όμως δεν συνέβη. Τα smartphones που μας αποσπούν από το περιβάλλον μας, μας αποσπούν και από το γεγονός ότι το περιβάλλον μας αυτό παραμένει περιέργως πεπαλαιωμένο: μόνο οι υπολογιστές και οι τεχνολογίες τηλεπικοινωνιών έχουν βελτιωθεί δραματικά από το μεσαίωνα[73].

Όσον αφορά συγκεκριμένα την θεωρία περί της δυνατότητας των εκ νέων μεταγραφών των επαναστάσεων ο Peter Thiel εξηγεί, ανατρέχοντας στο παράδειγμα των εταιρειών, πως οτιδήποτε νέο συμβαίνει στην ιστορία της επιχειρηματικής δραστηριότητας, λαμβάνει χώρα μόνο μια φορά και δεν επαναλαμβάνεται. «Ο επόμενος Bill Gates δεν θα δημιουργήσει ένα καινούργιο λειτουργικό σύστημα. Ο επόμενος Larry Page ή ο Sergey Brin δεν θα φτιάξουν μια νέα μηχανή αναζήτησης. Και ο επόμενος Mark Zuckerberg δεν θα δημιουργήσει ένα νέο κοινωνικό δίκτυο[74].» Αν κανείς επιδιώξει να αντιγράψει τους ανθρώπους αυτούς και τα επιτεύγματά τους, αυτό για τους επίδοξους αντιγραφείς θα σημαίνει απλά πως ούτε κατάλαβαν, ούτε έμαθαν οτιδήποτε από τα πρότυπά τους.

---

[73] Thiel, P. (2014). Zero to One. London: Random House, loc. 34 (Kindle)

[74] ο.π., loc. 34 (Kindle)

Όσο περίεργο και αν ακούγεται, ό,τι ισχύει για τις επιχειρήσεις ισχύει και για τις τέχνες - και οπωσδήποτε ισχύει και για τα βιντεοπαιχνίδια, δεδομένου του ότι είναι ένας συνδυασμός και των δύο, δηλαδή ένα είδος εφαρμοσμένων τεχνών υποστηριζόμενων από επιχειρηματικής φύσεως δομές και διαδικασίες απαραίτητες για τη χρηματοδότηση, την παραγωγή και τη διασπορά του τελικού έργου. Σε έναν κόσμο γιγαντιαίων διοικητικών γραφειοκρατιών (ή κολοσσιαίων σοβιετικού τύπου εκθέσεων τύπου Outlook, Documenta ή Biennale, τόσο δημόσιων όσο και ιδιωτικών, σε κάθε πόλη και εσχάτως ΚΑΙ χωριό[75]), η αναζήτηση ενός οποιουδήποτε νέου τρόπου - μιας, κατά τον Thomas Kuhn, αλλαγής παραδείγματος[76], μιας πραγματικής δηλαδή επανάστασης – φαντάζει σαν να ελπίζει κανείς σε ένα θαύμα. Αυτό θα ήταν θλιβερό αν δεν αναγνωρίζαμε το εξής κρίσιμο γεγονός: οι άνθρωποι διακρίνονται από τα άλλα είδη για την ικανότητά τους να δημιουργούν θαύματα. Τέτοια θαύματα τα ονομάζουμε τεχνολογία[77] ή εν προκειμένω - και αναλόγως την περίσταση - συχνά τα αναγνωρίζουμε (και) ως τέχνη.

[75] Biennale στο χωριό Μουντάδο της Τήνου (https://www.tinostoday.gr/2019/02/3-biennale.html) όπου, το 2019, έλαβε χώρα η τρίτη κατά σειρά έκδοσή της.

[76] Kuhn, T. (2012). The Structure of Scientific Revolutions. Chicago: University of Chicago Press

[77] Thiel, P. (2014). Zero to One. London: Random House, loc. 34 (Kindle)

Cezanne, ο πρόδρομος της υπονόμευσης της γραμμικής προοπτικής

Από το 1880 έως το θάνατο του, το 1906, ο Σεζάν πέρασε το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου του εργαζόμενος σε ένα στούντιο που συνδέεται με την πατρογονική κατοικία του στο Les Lauves, στο λόφο πάνω από την Aix-en-Provence στη Γαλλία. Αυτό το μικρό κτίριο - που σήμερα λειτουργεί σαν μουσείο - μπορεί κάλλιστα να θεωρηθεί ένας από τους κατεξοχήν ιερούς τόπους του μοντερνισμού, ένα πραγματικό μαυσωλείο των αρχών και καταβολών του μοντερνισμού. Παρ' όλα ταύτα ο Σεζάν παραμένει ένα μυστήριο. Αυτό οφείλεται στο ότι πέρασε περίπου ένα τέταρτο του αιώνα σε σχεδόν απόλυτη - και εν πολλοίς αυθυποβαλλόμενη - απομόνωση, ενώ παράλληλα απέφευγε να διαμορφώσει οποιαδήποτε θεωρία σχετικά με το έργο του, καλλιεργώντας επιπλέον και την γενική απέχθεια του για την αλληλογραφία. Ως εκ τούτου, πέραν των έργων του, υπάρχουν ελάχιστα στοιχεία που θα βοηθούσαν στην μετέπειτα μελέτη της σκέψης του Σεζάν.

«Μόνο η φύση θα μπορούσε να απελευθερώσει έναν ζωγράφο από την τυραννία της ιστορίας»[78], είχε γράψει ο Ρόμπερτ Χιούζ με αφορμή τον Σεζάν, αν και, όπως συχνά συμβαίνει με αποφάνσεις τέτοιου είδους, τον όρο «φύση» πιθανώς να τον αντιλαμβάνεται κανείς πολύ διαφορετικά στα τέλη του δεκάτου ενάτου αιώνα, στις αρχές του εικοστού ή προ του δεκάτου πέμπτου. Όπως και να έχει πάντως, είναι πολύ πιθανό ότι ο Σεζάν πίστευε πως η φύση θα έσωζε τη ζωγραφική και από την τυραννία της γραμμικής προοπτικής - και αποτέλεσμα αυτής της πεποίθησης είναι πολλά από τα έργα του με τις ηθελημένες παραμορφώσεις τους από την περιόδο της φυγής του από το Παρίσι προς την γενέτειρα γη Aix-en-Provence. Η επίμονη πεποίθηση του Σεζάν, περί της σωτηρίας δηλαδή της ζωγραφικής μέσω της ανανεωτικής επιστροφής στην μελέτη του φυσικού, ή έστω του μη αστικού, χώρου και της εκ του φυσικού παρατήρησης του οπτικού φαινομένου, είναι οπωσδήποτε εμφανής και στα πάμπολλα παραδείγματα κατάργησης της ευκλείδειας γεωμετρίας που με το έργο του ο Σεζάν, ενδεχομένως άθελά του, ενέπνευσε σε άλλους καλλιτέχνες.

[78] Hughes, R. (1992). The Shock of the New. Λονδίνο: Thames and Hudson, σ. 124

Όντως ήταν παρά πολλοί οι μεταγενέστεροι ζωγράφοι που διεκδίκησαν τον Σεζάν ως δικό τους πρόγονο. Η κληρονομιά του έργου του Σεζάν είναι πλουσιότατη, και είναι ενδεικτικός ο ανταγωνισμός μεταξύ τους επιγόνων του. Με αυτήν την έννοια υπήρξαν τόσοι Σεζανικοί στο πρώτο μισό του εικοστού αιώνα όσοι ήταν και οι οπαδοί, μιμητές και υμνητές του Μιχαήλ Άγγελου από το δέκατο έκτο και έπειτα. Ο Σεζάν ήταν μια από αυτές τις εξαιρετικά σπάνιες περιπτώσεις καλλιτεχνών οι οποίοι, με το παράδειγμά τους, επηρέασαν κατόπιν σχεδόν όλους όσους επακολούθησαν. Οι Συμβολιστές θαύμαζαν, υποτίθεται, τις διακοσμητικές ιδιότητες του έργου του - αν και, για τέτοιου είδους επιρροές υπήρχαν έτοιμα πολλά και πλουσιότερα υποδείγματα πέραν του Σεζάν, όπως η βυζαντινή ζωγραφική μέσω του Cimabue και των ψηφιδωτών της Ραβέννας ή τα εικονογραφημένα χειρόγραφα του δέκατου τρίτου αιώνα μεταξύ άλλων. Από την άλλη συχνά συμβαίνει να ανακαλύπτει κανείς την ύπαρξη έργων μιας εποχής και έναν τρόπο να ξαναδεί τον κόσμο δια της αντανακλάσεως κάποιων άλλων έργων, υποτίθεται πιο οικείων: αυτό μας έχει διδάξει η εκ νέου ανακάλυψη της γραμμικής προοπτικής από τον Brunelleschi[79] και της χρήσης της κατοπτρικής αντανακλάσεως για την κατασκευή και την



Εικ. 17: Kalf, W. (1653). Νεκρή φύση με κέρας. Ελαιογραφία σε πανί. Λονδίνο: Εθνική Πινακοθήκη

[79] Edgerton, S. (1975). The Renaissance rediscovery of linear perspective. New York: Basic Books

επίδειξη των πρώτων έργων του, ο τρόπος που η γραμμική προοπτική επηρέασε τον Hokusai[80] και εν συνέχεια τους θαυμαστές του έργου του στη γαλλική τέχνη του δεκάτου ενάτου αιώνα, η πολύτιμη βοήθεια που προσέφεραν οι ρεκλάμες των καραγκιοζοπαιχτών Σπαθάρη και Δεδούσαρου στο να αντιληφθεί ο νεαρός τότε Τσαρούχης[81], στις αρχές του εικοστού αιώνα, την σημασία του έργου του Matisse ή η περικοπή από την Πρώτη Προς Κορινθίους επιστολή, του γνωστού και ως Ύμνου της Αγάπης, του Απόστολου Παύλου: «Βλέπομεν γαρ άρτι δι' εσόπτρου εν αινίγματι, τότε δε πρόσωπον προς πρόσωπον. Άρτι γινώσκω εκ μέρους, τότε δε επιγνώσομαι καθώς και επεγνώσθην[82].»

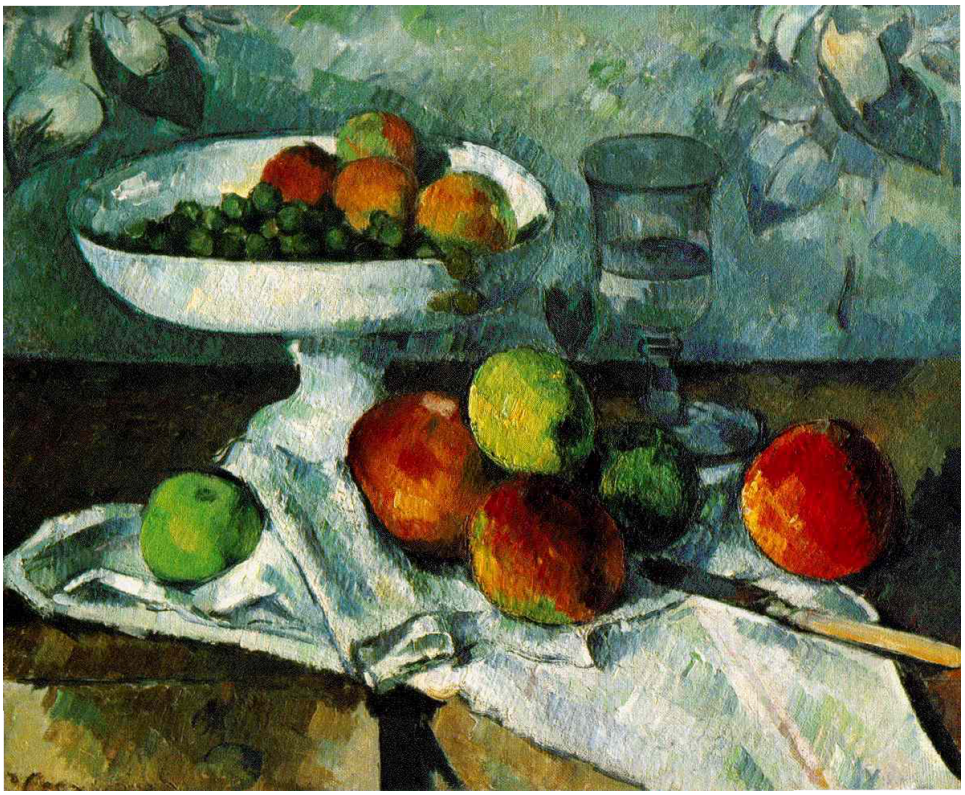
Παρά ταύτα πολλοί ήταν αυτοί που είδαν στον Σεζάν τον αρχετυπικό ιμπρεσιονιστή avant la lettre. Η επιρροή του δε στην κατεύθυνση και τη διαμόρφωση της έρευνας των κυβιστών, οι οποίοι επικεντρώθηκαν στην αίσθηση της σχετικότητας της δομής, ήταν καθοριστική και καταγεγραμμένη, όπως έχει φτάσει έως εμάς από τα έργα και τα γραπτά των Braque, Picasso κλπ. Ο Σεζάν υμνήθηκε επίσης, μεταξύ άλλων, και ως ο ιδρυτής της αφηρημένης τέχνης, διότι το σπάσιμο της οπτικής εμπειρίας σε βασικά σχήματα - κύβος, σφαίρα, κώνος - είχε ως φυσική συνέχεια την κατάλυση, όχι μόνο της γραμμικής προοπτικής στον σχεδιασμό του ορατού αλλά και το ξεκίνημα της κατάργησης της αναπαράστασης στις εικαστικές τέχνες εν γένει.

---

[80] Βλέπε κατάλογο Tokyo National Museum. *Hokusai.* Τόκυο: Nihon Keizai Shimbun, 2005, Calza, Gian Carlo. Hokusai. Λονδίνο: Phaidon, 2003, Wichmann, Siegfried. *Japonisme.* Λονδίνο: Thames & Hudson, 1999, Hokusai, Katsushika. *Hokusai Manga.* Λονδίνο: Thames & Hudson, 2018

[81] Τσαρούχης, Γ. (1990). Ζωγραφική 1910 - 1989. Αθήνα: Ίδρυμα Γιάννη Τσαρούχη.

[82] Καινή Διαθήκη, Προς Κορινθίους Α', κεφ. ΙΓ', 12



Εικ. 16: Cezanne, P. (περ. 1879-1882). Νεκρή φύση. Ιδιωτική συλλογή ζεύγους Lecomte, Παρίσι.

Εκ πρώτης όψεως το έργο του Σεζάν δεν προέδιδε την μετέπειτα απίστευτη επιρροή του, ιδίως το ζωηρότατο ενδιαφέρον που γέννησε η μετά θάνατον αναδρομική του στο Παρίσι το 1906. Αν συγκρίνει κανείς μια νεκρή του φύση με έργα αντίστοιχης θεματολογίας, π.χ. των Ολλανδών ζωγράφων του 17ου αιώνα, ο Σεζάν μοιάζει ερασιτέχνης, στα όρια του παιδαριώδους. Κατά την περιγραφή του Ernst Gombrich[83] «η φρουτιέρα είναι τόσο αδέξια σχεδιασμένη, που το πόδι της δεν ακουμπάει καν στη μέση. Το τραπέζι όχι μόνο γέρνει από τ' αριστερά προς τα δεξιά, αλλά και μοιάζει σαν να κλίνει προς τα εμπρός.»

[83] Gombrich, E. (2011). Το Χρονικό της Τέχνης. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 431

Εκεί που ένας Ολλανδός ζωγράφος νεκρών φύσεων του δεκάτου εβδόμου αιώνα όπως ο Willem Kalf αποδίδει σχεδόν φωτογραφικά, με ασύλληπτη λεπτομέρεια και εξαντλητική ακρίβεια τις υφές των φρούτων, την απαλή επιφάνεια του χαλιού και τη στιλπνότητα του κελύφους του οστρακόδερμου, αντιθέτως ο Σεζάν ζωγραφίζει ένα συνονθύλευμα από κηλίδες χρώματος, κάνοντας την πετσέτα να μοιάζει περισσότερο με τσαλακωμένο αλουμινόχαρτο παρά με ύφασμα.

Δεν είναι άξιο απορίας το ότι στην αρχή ο Σεζάν λοιδορήθηκε για τα έργα του, με την απόρριψη τους από τους επικριτές του ως δήθεν πασαλείμματα σε σύγκριση με την τεχνική δεινότητα των έργων της ακαδημαϊκής ζωγραφικής της εποχής. Αυτή όμως η φαινομενική αδεξιότητά του, κατά τον Gombrich, οφειλόταν στο ότι ο Σεζάν δεν δεχόταν καμία παραδοσιακή μέθοδο ζωγραφικής ως θέσφατο. Είχε αποφασίσει να αρχίσει από την αρχή, σαν να μην υπήρξε ζωγραφική πριν απ' αυτόν. Αυτό παρεμπιπτόντως φέρνει κατά νου την αξίωση του Γιάννη Τσαρούχη κατά τη δεκαετία του 1940, στα χρόνια που ακολούθησαν την εμπειρία του ως στρατιώτη στο Αλβανικό Μέτωπο και την Κατοχή που κατόπιν ακολούθησε. Η εποχή ήταν οπωσδήποτε διαφορετική από αυτή του Σεζάν, οι αφετηρίες και οι συνθήκες - πνευματικές και υλικές - σίγουρα ξεχωριστές, η αξίωση κοινή αλλά τα αποτελέσματα τελικώς, στις δυο αυτές περιπτώσεις, διέφεραν. Πάντως, τουλάχιστον ο Τσαρούχης, είχε από πολύ νωρίς αντιληφθεί τις δυσκολίες, αν όχι και τη ματαιότητα, αυτής της προσπάθειας[84].

Ο Willem Kalf πάντως, όπως και οι σύγχρονοι ομότεχνοί του, ζωγράφιζε τις νεκρές του φύσεις ως επίδειξη εκπληκτικής δεξιοτεχνίας - ή τουλάχιστον αυτό υποστηρίζει ο Gombrich. Κατά τη γνώμη μου όμως δεν επρόκειτο απλώς για μια τόσο μάταιη διάθεση επίδειξης. Αν ίσχυε αυτό τότε ο Van Dongen ή ο Τέτσης θα μπορούσαν να επαναλάβουν με αξιώσεις και επιτυχία το θαύμα αυτό μιας αναπαραστατικής πιστότητας που πιθανώς να έχει χαθεί ανεπιστρεπτί. Κάτι τέτοιο όμως δεν συνέβη.

---

[84] Τσαρούχης, Γ. (1990). Ζωγραφική 1910 - 1989. Αθήνα: Ίδρυμα Γιάννη Τσαρούχη - σ. 40

Τα έργα άλλωστε δεν γίνονται απλώς με προθέσεις, αλλά μέσω μακράς τριβής με ένα υλικό που αντιστέκεται και που, χωρίς κάποιον αληθινό σκοπό, το υλικό θα κατισχύσει και το έργο, όσο μεγάλη και αν είναι η επιθυμία επίδειξης, θα ακυρωθεί. Το να κρίνουμε τον Kalf και τους Ολλανδούς καλλιτέχνες των νεκρών φύσεων του δεκάτου έβδομου αιώνα με τα μέτρα και τα σταθμά του εικοστού ή του εικοστού πρώτου αιώνα, περισσότερο θολώνει την κρίση μας παρά μας βοηθάει ν' αντιληφθούμε τη σημασία της τέχνης εκείνης της εποχής. Για τον Kalf η νεκρή φύση απεικόνιζε την ματαιότητα του θνητού βίου. Επρόκειτο για ένα ενθύμιο θανάτου, ενός περίτεχνου memento mori. Πιθανότατα στο αποτέλεσμα αυτής της εξαντλητικής ακρίβειας να έπαιξε ρόλο και ο πειραματισμός των καλλιτεχνών της εποχής εκείνης με οπτικές τεχνολογίες και η ευρύτατη χρήση φακών και εφευρέσεων όπως η camera obscura ή η camera lucida, σε πλήρη αντίθεση με την τεχνοφοβία που περιέργως χαρακτηρίζει αρκετούς καλλιτέχνες της δικής μας εποχής.

Υπάρχει πληθώρα ανάλογων παραδειγμάτων του τεράστιου ρόλου που έπαιξε η χρήση οπτικών μηχανικών βοηθημάτων όπως η camera obscura ή η ευρύτερη χρήση φακών και η μελέτη των φαινομένων, όπως παραδείγματος χάριν του ευρυγώνιου φακού και άλλων ανάλογων τεχνικών εφευρέσεων. Μπορούμε να δούμε την επιρροή των οπτικών τεχνολογιών στην διαμόρφωση του έργου ενός από τους σημαντικότερους μαθητές του Rembrandt, του Carel Fabritius, όπως η Θέα του Delft (1652), το οποίο ανήκει στην Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου:

Αυτή η ενασχόληση της Δυτικής Ζωγραφικής με το οπτικό φαινόμενο, δια μέσου φακών και λοιπών οπτικών συσκευών, είναι οπωσδήποτε η λογική συνέχεια της εφεύρεσης της γραμμικής προοπτικής του Μπρουνελέσκι, του velum του Αλμπέρτι και των πάσης φύσεως τεχνικών κατασκευών και βοηθημάτων που χρησιμοποιούσαν καλλιτέχνες, από τον Ντύρερ κι έπειτα, για τον σχεδιασμό των εικόνων τους.



Εικ. 19: Bouts, D. (1464-1468). Ο Μυστικός Δείπνος. Ελαιογραφία σε ξύλο. Leuven, Βέλγιο: Ιερός Ναός Αγίου Πέτρου

Από την άλλη, τεράστιο ρόλο σε αυτή τη φαινομενική "κατάπτωση" της ζωγραφικής, από τον Jan Van Eyck και τον Rogier Van der Weyden, στους Ολλανδούς του δεκάτου εβδόμου, στην pompiers ζωγραφική της Γαλλικής Ακαδημίας και κατόπιν στον Σεζάν, τον Μανέ, τον Μονέ και τους ιμπρεσιονιστές και έπειτα στο κίνημα της αφαίρεσης, έπαιξε η εκκοσμίκευση της τέχνης, η απαξίωση της Ιστορίας και του Μύθου και η απίσχναση σχεδόν κάθε ίχνους

συμβολικού νοήματος. Η ζωγραφική σταδιακά γινόταν απλώς και μόνο μια υπόθεση απεικόνισης του ορατού. Παρομοίως όμως, σταδιακά στην αρχή και ολοένα ταχύτερα στην συνέχεια, πτώχευε και το μετιέ, οι τεχνικές, η διαθέσιμη χρωματική γκάμα ακόμη και η ίδια η ποιότητα των χρωστικών υλών που ήταν διαθέσιμη στους ζωγράφους[85].

Ο Σεζάν από την άλλη, όπως μας εξηγεί ο Gombrich, είχε διαλέξει συγκεκριμένα θέματα για να εξετάσει κάποια δικά του προβλήματα τα οποία επεδίωκε να λύσει. Εμφανώς τον γοήτευε η σχέση του χρώματος με το πλάσιμο των σωμάτων. Ένα ζωηρόχρωμο στρογγυλό στερεό αντικείμενο όπως ένα μήλο, ήταν ιδανικό μοτίβο για τη διερεύνηση ζητημάτων που τον απασχολούσαν. Τον ενδιέφερε η ζυγισμένη σύνθεση. Γι' αυτό και προεξέτεινε τη φρουτιέρα προς τ' αριστερά, για να γεμίσει ένα κενό στην εικόνα του. Δεδομένου ότι ήθελε να μελετήσει τη σχέση όλων των αντικειμένων πάνω στο τραπέζι, τα έγειρε απλούστατα προς τα εμπρός για να φανούν καλύτερα. Για περίπου τους ίδιους λόγους, άλλοι ζωγράφοι παλαιότερα, όπως για παράδειγμα ο Dieric Bouts στο "Τελευταίο Δείπνο" του (1464 - 1468), έγειρε επίσης το τραπέζι ολόκληρο, μαζί με τα σκεύη που έφερε πάνω του, ώστε να δείχνουν καλύτερα, περίπου όπως ήταν το σύνηθες στην μεσαιωνική ζωγραφική της Δύσης, καθώς και στην βυζαντινή εικονογραφία, έως ότου έρθει στο προσκήνιο η επανανακάλυψη της γραμμικής προοπτικής στις τέχνες.

---

[85] Κλερ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη,, σ. 142 - 143: “(...) κανένα σχεδόν από τα χρωστικά χρώματα (sic) που χρησιμοποιούσε ο Βερμέερ το 1660 δεν διατίθεται σήμερα. Έχουν αντικατασταθεί από ιζήματα, χρώματα δηλαδή συνθετικά, που λόγω της ασταθούς σύνθεσής τους αλλοιώνονται μέσα σε λίγα χρόνια.

Αυτές οι λύσεις μοιραία οδήγησαν τον Σεζάν στην υπονόμευση της γραμμικής προοπτικής στη ζωγραφική του. Έργα σαν τη νεκρή φύση που αναφέρεται παραπάνω, καθώς και οι λύσεις που έδωσε στα προβλήματα τα οποία αντιμετώπισε κατά τη δημιουργία της, δείχνουν πως πιθανώς ο Σεζάν ανακηρύχθηκε ως ο πατέρας της «μοντέρνας τέχνης» (και) για αυτό το λόγο. Η γραμμική προοπτική, η διατήρηση της επαναστατικής επινόησης του Μπρουνελέσκι (ή ίσως πιο σωστά η, κατά τον Edgerton, επανεφεύρεσής της), μάλλον δεν τον απασχολούσε ιδιαιτέρως[86].

Μια παρερμηνεία του Manet

Ο Μισέλ Φουκώ υποστήριξε πως «ο Μανέ είναι πράγματι εκείνος ο οποίος αποτόλμησε για πρώτη φορά στη δυτική τέχνη, τουλάχιστον από την εποχή της Αναγέννησης, από τον δέκατο πέμπτο αιώνα, τη χρήση και κατά κάποιο τρόπο το παιχνίδι στο εσωτερικό των πινάκων του, ακόμα και στο εσωτερικό αυτού που παριστάνουν, των υλικών ιδιοτήτων της επιφάνειας στην οποία ζωγράφιζε[87].»

Σύμφωνα με τον Φουκώ, η ζωγραφική του Μανέ ήταν μια ζωγραφική η οποία δεν παρίστανε τις τρεις διαστάσεις, αλλά ενίσχυε με κάθε δυνατό τρόπο τις μεγάλες πλάγιες και σπειροειδείς γραμμές. Ο Φουκώ ισχυριζόταν πως η ζωγραφική της Αναγέννησης πριν τον Μανέ προσπαθούσε, μέσω της χρήσης της προοπτικής οφθαλμαπάτης, να αποκρύψει και να απαρνηθεί το γεγονός ότι η ζωγραφική είναι παρόλα αυτά εγγεγραμμένη στο εσωτερικό ενός τετραγώνου ή ενός ορθογωνίου οριζόμενου από παράλληλες μεταξύ τους ευθείες γραμμές - οι οποίες εν προκειμένω υποτίθεται πως αναπαράγουν την ύφανση του προετοιμασμένου πανιού.

---

[86] Gombrich, E. (2011). Το Χρονικό της Τέχνης. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 433

[87] Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. Αθήνα: Νήσος, σ. 11

Με τον ίδιο τρόπο, [ο Μανέ] επιχειρούσε να παραστήσει ένα εσωτερικό φωτισμό του καμβά ή ακόμη και έναν εξωτερικό φωτισμό του καμβά, προερχόμενο από το φόντο ή από δεξιά ή από αριστερά, για να υποβαθμίσει ή να αρνηθεί το γεγονός ότι η ζωγραφική στηρίζεται σε μια ορθογώνια επιφάνεια φωτισμένη στην πραγματικότητα από έναν συγκεκριμένο πραγματικό φωτισμό, ο οποίος κατά τα άλλα μπορεί να αλλάζει βεβαίως ανάλογα με τη θέση του πίνακα και ανάλογα με το φως της ημέρας.

Αυτές οι παρατηρήσεις του Φουκώ είναι μάλλον άστοχες, όπως συχνά συμβαίνει με τους σχολιασμούς πολλών θεωρητικών της τέχνης μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Για παράδειγμα με παρόμοιο τρόπο ο Paul Virilio ανέγνωσε λάθος τον Da Vinci που έγραψε πως «η ζωγραφική είναι κάτι το νοητικό». Ο Βιριλιό εξέλαβε αυτό το σχόλιο ως έκφραση περιφρόνησης του Da Vinci προς το ζωγραφικό – το χειρωνακτικό - κομμάτι της ζωγραφικής, αναβαθμίζοντας έτσι, κατά την άποψή του, την ανωτερότητα της κριτικής/νοητικής ικανότητας του ζωγράφου επί των δυνατοτήτων εφαρμογής[88] και την περιφρόνησή του για τη χειρωναξία της ζωγραφικής πράξης. Ο Da Vinci σε καμία περίπτωση δεν απέφευγε το χειρωνακτικό κομμάτι της ζωγραφικής διαδικασίας όπως μαρτυρεί αφ'ενός η υψηλή τεχνική αρτιότητα των (ελάχιστων ολοκληρωμένων και του πλήθους των ημιτελών) έργων του ή οι τεχνικές περιγραφές και οι συνταγές για σκευάσματα στα σημειωματάριά του και αφ'ετέρου τα πειράματά του με την μαγειρική, το métier, της ζωγραφικής, καθώς και οι επί τω έργω απόπειρες αναμείξεων παράταιρων ή νέων παρασκευασμάτων και βερνικιών, με θύματα ορισμένα αριστουργήματά του όπως το Τελευταίο Δείπνο στην τράπεζα της Μονής της Santa Maria delle Grazie στο Μιλάνο της Ιταλίας. Το επίμετρο του μικρού τομιδίου υπερθεματίζει τους ισχυρισμούς του Φουκώ:

[88] Βιριλιό, Π. (2004). Αυτό που Έρχεται. Αθήνα: Νησίδες, σ. 15

> Κάτι αντίστοιχο αφήνει [ο Φουκώ] να εννοηθεί για το έργο του Μανέ, τον οποίο θεωρεί πρόδρομο ολόκληρου του ευρωπαϊκού μοντερνισμού, διότι ανακαλύπτει την εικόνα-αντικείμενο, την εικόνα ως υλικότητα, ως χρωματιστό αντικείμενο που φωτίζεται από ένα εξωτερικό φως και μπροστά και γύρω από το οποίο μπορεί να κινηθεί ο παρατηρητής[89].

Είναι δύσκολο να αντιληφθεί κανείς τι εννοεί εδώ ο Φουκώ ή ο συγγραφέας του επίμετρου. Υπήρχαν πάμπολλα παραδείγματα όπου η ζωγραφική επιχειρούσε να «παραστήσει έναν εσωτερικό φωτισμό του καμβά» όπως στην Αγία Σινδόνη του Δομήνικου Θεοτοκόπουλου η οποία εκτίθεται στο Μουσείο Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή στην Αθήνα. Και η περίπτωση του συγκεκριμένου έργου επ' ουδενί δεν αποτελεί κάποια ιδιαίτερη εξαίρεση στην μετά το δέκατο πέμπτο αιώνα αιώνα δυτική ζωγραφική.



Εικ. 20: Θεοτοκόπουλος, Δ. - El Greco. (1580). Η Θεία Μορφή. Ελαιογραφία σε πανί. Αθήνα: Ίδρυμα Βασίλη και Ελίζας Γουλανδρή

Στη συνέχεια ο Φουκώ ισχυρίζεται πως

> έπρεπε, επίσης, να διαψευστεί ότι ο πίνακας αποτελεί ένα τμήμα επιφάνειας απέναντι στο οποίο ο παρατηρητής μπορεί να κινηθεί, το οποίο ο παρατηρητής μπορεί να περιτριγυρίσει και συνεπώς να το παρατηρήσει υπό μια συγκεκριμένη οπτική γωνία ή τελικά και από τις δύο πλευρές. Και να γιατί η ζωγραφική προσδιόρισε, όπως μας διαβεβαιώνει ο συγγραφέας στο 'Η Ζωγραφική του Μανέ', από τον δέκατο πέμπτο αιώνα, μια συγκεκριμένη ιδανική θέση από από την οποία - και την οποία μόνο - μπορούσε και έπρεπε να παρατηρηθεί ο πίνακας. Με τέτοιο τρόπο που η υλικότητα του πίνακα, αυτή η ορθογώνια, επίπεδη και πραγματικά φωτισμένη από μια συγκεκριμένη πηγή επιφάνεια, μπροστά και γύρω από την οποία μπορεί κανείς να κινηθεί, υποβαθμίζονταν και αποκρύπτονταν μέσω της παράστασης του πίνακα, μέσω αυτού που παριστανόταν στον ίδιο τον πίνακα[90].

[90] Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. Αθήνα: Νήσος, σ. 12



Εικ. 21: Carpaccio, V. (περ. 1495 - 1500). Η Άφιξη των Άγγλων Πρεσβευτών (λεπτομέρεια). Ελαιογραφία σε πανί. Βενετία: Gallerie dell' Accademia

Όσον αφορά αυτόν τον ισχυρισμό του Φουκώ, πως υποτίθεται ότι παλαιότερα υπήρχε «μια συγκεκριμένη ιδανική θέση από από την οποία - και την οποία μόνο - μπορούσε και έπρεπε να παρατηρηθεί ο πίνακας», είναι αδύνατον παραδείγματος χάριν ο Carpaccio να ήθελε ή και να μπορούσε να υποδείξει στον εκάστοτε θεατή την οποιαδήποτε «ιδανική θέση» από την οποία θα μπορούσαν να ιδωθούν η Άφιξη των Πρέσβεων ή τα λοιπά μνημειακά έργα του που στεγάζονται στην Accademia del' Arte στη Βενετία. Ο πλούτος τέτοιων έργων, η υλικότητα της ζωγραφικής επιφάνειας, η πυκνότητα των σχέσεων που αναπτύσσονται εντός των ορίων του τελάρου, δεν είναι δυνατόν να γίνουν αντιληπτά από ένα υποτιθέμενο ιδανικό σημείο. Δεν υπάρχει καμία δεδομένη συγκεκριμένη απόσταση ως δήθεν ιδεατή, κανένα ιδιότυπο "x marks the spot" από το οποίο είναι κάποιος υποχρεωμένος να σταθεί για να δει έργα ζωγραφικής. Δεν υφίσταται καμία τέτοια ορθοδοξία όσον αφορά την απόλαυση της ζωγραφικής.

Το ίδιο ισχύει για την πλειοψηφία των έργων ζωγραφικής των τελευταίων πέντε αιώνων με μόνες εξαιρέσεις ελάχιστα έργα όπως ορισμένες περίτεχνες εσωτερικές απεικονίσεις ολλανδικών εσωτερικών του Samuel Hoogstraten όπως αυτό που ανήκει στην Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου:



Εικ. 22: Hoogstraten, S. (περ. 1655 - 1660). Όψεις εσωτερικών χώρων ολλανδικής κατοικίας.Ελαιογραφία σε ξύλο. Λονδίνο: Εθνική Πινακοθήκη

Ο Φουκώ περιγράφει την πρόσληψη της ζωγραφικής από τον 15ο αιώνα έως τις μέρες μας σαν αυτή να ακολουθούσε άπαξ και δια παντός την ίδια αμιγώς εκθεσιακή πρακτική του 20ου αιώνα, αποκομμένη από τη λατρευτική, μυητική, συμβολική ή άλλη διάσταση. Μήπως, σύμφωνα με τον Φουκώ, ο Θεοτοκόπουλος, ο Caravaggio ή ο Carpaccio δημιουργούσαν στις ίδιες συνθήκες, για παρόμοιους σκοπούς και εντός του πλαισίου παραπλήσιων θεσμών με τον Μανέ, τον Van Gogh ή άλλους ζωγράφους των τελών του δέκατου ένατου αιώνα; Κάτι τέτοιο δεν μπορεί να ισχύει σε καμία περίπτωση.

Και συνεχίζει παρακάτω, στο ίδιο κείμενο:

«Υφέρπει δηλαδή το γεγονός ότι ο ζωγραφικός χώρος δεν προσπαθεί πλέον να αναπαραστήσει έναν προϋπάρχοντα και αυθύπαρκτο χώρο (ο τρισδιάστατος της Αναγέννησης), αλλά παράγεται από την ίδια τη ζωγραφική δραστηριότητα. Πρόκειται για έναν ζωγραφικό χώρο τον οποίο επινοεί και παράγει η ίδια η ζωγραφική πράξη χωρίς την οποία αυτός τελικά δεν υφίσταται. Την αυτονομία αυτή του έργου, και ειδικότερα του Μανέ, ο Φουκώ τη στηρίζει, σε τρία σημεία:

α. στο γεγονός ότι ο ζωγράφος αποφεύγει την ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης και αποδέχεται την άμεση υλική εμπειρία του τελάρου, αυτή των δύο διαστάσεων.

β. στο χειρισμό του φωτισμού που αποφεύγει μια υποτιθέμενη φωτεινή πηγή μέσα ή έξω από το έργο και το ανάγει σε ένα χρωματιστό αντικείμενο που κινείται μέσα στο χώρο που βρίσκεται τόσο ο καλλιτέχνης όσο και ο θεατής (ενδιαφέρουσα η προσέγγιση της Olympia)

γ. από την απουσία της παραδοσιακής προοπτικής που δεν καθηλώνει τον θεατή σε ένα σημείο όρασης, αλλά του επιτρέπει να κινείται γύρω από το έργο (αποκαλυπτική ως προς αυτό το σημείο η ανάλυση του Un bar aux Folies-Bergère)[91].»

Για ποιο λόγο θεωρεί ο Φουκώ πως οι παλαιότεροι, πριν από τον Μανέ, ζωγράφοι «αποφεύγουν την ψευδαίσθηση της τρίτης διάστασης και αποδέχονται την άμεση υλική εμπειρία του τελάρου, αυτή των δύο διαστάσεων»; Το να θεωρεί κανείς πως οι ζωγράφοι πριν τον Μανέ αδιαφορούσαν ή δεν αποδέχονταν την 'άμεση υλική εμπειρία του τελάρου', με τέτοιο métier, με το βάθος και την ένταση της ζωγραφικής πράξης ενός Van Eyck, ενός Rogier Van Der Weyden, ενός Rubens (ιδίως στις μικρές προπαρασκευαστικές σπουδές του με λάδι για τις μνημειώδεις συνθέσεις του), ένας Velazquez ή ενός Delacroix τότε πιθανότατα ο Φουκώ έχει μια ιδιάζουσα σχέση με την ζωγραφική, όπως άλλωστε ισχυρίζεται και ο ίδιος στον πρόλογό του.

[91] Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. Αθήνα: Νήσος, σ. 62

Η απουσία της γραμμικής προοπτικής δεν απελευθέρωσε κανέναν θεατή διότι η παρουσία της εξ αρχής δεν υποχρέωνε στην πραγματικότητα σε ένα σημείο όρασης ή θέασης από κάποια υποτίθεται ιδανικής γωνίας. Κανένα έργο δεν συνοδεύεται από οδηγίες χρήσης ή εντολές ενδεδειγμένης θέασής του. Μια ζωγραφιά, σε αντίθεση με ένα βιβλίο, μια κινηματογραφική ταινία ή ένα βιντεοπαιχνίδι, δεν επιβάλλει σε κανέναν το πώς θα δει και από πού θα ξεκινήσει να κοιτά το έργο, όσο μεγάλο και αν είναι το μέγεθός του. Πέραν των αποφάσεων όσον αφορά τη σύνθεση του έργου, ο ζωγράφος, είτε βρίσκεται εν ζωή είτε όχι, δεν μπορεί να επιβάλλει το σημείο ή τον τρόπο με τον οποίο θα ιδωθεί η εικόνα. Απεναντίας, με ένα τρόπο που ομολογουμένως θυμίζει την περιαγωγή στο διαδίκτυο, ξεκινά να μελετά το έργο από ένα οποιοδήποτε σημείο επιλέξει και από εκείνο το σημείο, μια νέα αφήγηση για κάθε θεατή επεκτείνεται από το κέντρο αυτού του πρώτο σημείου προσοχής. Όσο το βλέμμα προχωρά και επικεντρώνεται σε άλλα σημεία του πίνακα, το κέντρο μετατοπίζεται και απλώνεται δημιουργώντας νέες συνδέσεις, καινούργιες αφηγήσεις. Και κάθε φορά που βρίσκεται κανείς ενώπιον ακόμη και του ιδίου έργου, αυτή η αλληλεπίδραση δεν θα είναι ποτέ η ίδια. Μπορεί κανείς να ξαναρχίσει από άλλο σημείο τη θέαση του έργου και να αναδυθούν εντελώς διαφορετικές αφηγήσεις.

Ο Alberti είχε γράψει πως

> η εργασία του ζωγράφου συνίσταται στο να σχεδιάσει και να ζωγραφίσει σε μια επιφάνεια μέσω γραμμών και χρωμάτων ορισμένα σώματα, ούτως ώστε σε δεδομένη απόσταση και θέση της κεντρικής ακτίνας όσα είναι ζωγραφισμένα να φαίνονται στο ανάγλυφο τους [prominentia] και όμοια στη μορφή με αυτά τα σώματα. Σκοπός του ζωγράφου είναι να αποκτήσει χάρη στα έργα του τον έπαινο, την εύνοια και την αναγνώριση περισσότερο ακόμη κι από τα πλούτη. Αυτά ο ζωγράφος θα τα επιτύχει, καθόσον η ζωγραφική του αιχμαλωτίζει και συγκινεί το βλέμμα και την ψυχή των θεατών[92]

[92] Βασιλείου, Κ. (επιμ.). (2014). Τέχνη και Δημιουργικότητα - Μία Ανθολογία. Αθήνα: Πλέθρον, σ. 35

Πρακτικά όμως η θέαση και απόλαυση της ζωγραφικής συνίσταται μεταξύ άλλων στην άσκηση ενός βλέμματος που ακόμη είναι, έως ενός σημείου, ελεύθερο να κινηθεί μπροστά και γύρω από τον πίνακα. Η άσκηση της γραμμικής προοπτικής προϋποθέτει συγκεκριμένες απαιτήσεις από ένα βλέμμα στατικό, ασώματο, μονοσκοπικό και προσηλωμένο σταθερά από μια δεδομένη θέση για την θέαση και αποτύπωση του ορατού. Αντιθέτως, το βλέμμα του θεατή εξακολουθεί και διατηρεί την σχετική ελευθερία ενός ενσώματου, στερεοσκοπικού βλέμματος, όπως ακριβώς έλεγε ο Hockney για τον Picasso - και κατ'επέκταση και για τα Polaroid κολάζ του - μιλώντας για την επιρροή του κυβισμού, δηλαδή ότι έδωσε και πάλι στο ασώματο βλέμμα πόδια. Η ελευθερία αυτή πάντως του θεατή δεν είναι επ'ουδενί απόλυτη. Απεναντίας, δεσμεύεται από παράγοντες όπως η ψυχική δομή του θεατή ή οι πολιτισμικές δομές και τα κανονιστικά πλαίσια εντός των οποίων όλοι μας ζούμε και κινούμαστε. Αυτά τα όρια ορίζουν το τι αναγνωρίζουμε και βεβαίως το πώς μπορούμε να προσλάβουμε και να αντιληφθούμε, μέσω της θέασης και της ανάγνωσης των έργων τέχνης εν γένει, όσον αφορά τη δομή, την όποια αφήγηση και την μορφή τους.

Επιπλέον, λέει ο Φουκώ, οι οριζόντιες κάννες και η κατακόρυφη θέση των στρατιωτών στο έργο «Η εκτέλεση του Αυτοκράτορα Μαξιμιλιανού», δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να πολλαπλασιάζουν και να επαναλαμβάνουν απλώς εντός του πίνακα τους μεγάλους οριζόντιους και κατακόρυφους άξονες του καμβά:

> Όπως και να 'χει, οι στρατιώτες ακουμπάνε με την άκρη των όπλων τους τις μορφές που στέκονται απέναντι τους. Δεν υπάρχει απόσταση ανάμεσα στο απόσπασμα και τα θύματα. Αν κοιτάξετε προσεκτικότερα, θα δείτε ότι οι μορφές εδώ [τα θύματα] είναι μικρότερες από αυτές εκεί [το απόσπασμα], ενώ θα έπρεπε κανονικά να έχουν το ίδιο μέγεθος, εφόσον βρίσκονται ακριβώς στο ίδιο ύφος και τόσο οι μεν όσο και οι δε διαθέτουν ελάχιστο χώρο για να αναπτυχθούν. Με άλλα λόγια, ο Μανέ χρησιμοποίησε εκείνη την ολότελα αρχαϊκή τεχνική που συνίσταται στο να μικραίνει τις μορφές χωρίς να τις κατανέμει στην επιφάνεια (αυτή είναι μια ζωγραφική τεχνική προ του 15ου αιώνα), χρησιμοποιεί αυτή την τεχνική για να δηλώσει ή να συμβολίσει μια απόσταση που δεν παριστάνεται πραγματικά[93].

Σωστά αξιολογεί εδώ ο Φουκώ την τεχνική υπονόμευσης της γραμμικής προοπτικής ως αρχαϊκή. Οι ζωγράφοι του 4ου αιώνα π.Χ. δεν στράφηκαν παρά δειλά στην προοπτική αναπαράσταση εσωτερικών χώρων, του εξωτερικού αστικού τοπίου, πόσο μάλλον στην αναπαράσταση της φύσης. Είναι όμως αναγκαίο να αντιληφθούμε πως για τους αρχαίους δεν υπήρχε η έννοια του τοπίου. Ως εκ τούτου δεν υπήρχε και καμία ζωγραφική αποτύπωση του τοπίου, της τοπιογραφίας, ιδίως με τον τρόπο που το εννοούμε εμείς σήμερα[94]. Η Ingeborg Scheibler παρουσιάζει ως τεκμήρια σωζόμενους πίνακες του 4ου αιώνα π. Χ., όπου οι αρχαίοι Έλληνες ζωγράφοι περιορίζονταν σε ελάχιστα υπαινικτικά στοιχεία για να υποβάλουν με μια εξαιρετική οικονομία μέσων στον θεατή των έργων τους την εντύπωση ενός αυτόνομου συνόλου. Όπως υποστηρίζει η Scheibler, είναι ολοφάνερο, ότι δεν είχαν καμία πρόθεση να αποτυπώσουν με ρεαλιστικό τρόπο οποιοδήποτε τοπίο για χάρη της φυσικής ομορφιάς του και μόνο.

---

[93] Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. Αθήνα: Νήσος, σ. 20

[94] Scheibler, I. (2015). Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 255: "Το Τοπίο δεν αναδείχθηκε ποτέ σε αυτόνομο εικαστικό θέμα, αλλά έμεινε προσκολλημενο σε πλαίσιο αφηγηματικό, μυθολογικό ως επί το πλείστον."

Ο Georg Simmel αναλύει πως, το γεγονός ότι αποκαλούμε ‘φύση’ όσα είναι ορατά σε ένα κομμάτι γης - ενδεχομένως και έργα ανθρώπινα, που όμως εναρμονίζονται με αυτή - και που δεν είναι δρόμοι με καταστήματα και αυτοκίνητα, δεν αρκεί για να καταστήσει τοπίο μία συγκεκριμένη τοποθεσία:

> Με τον όρο φύση, εννοούμε την ατέρμονη συνάφεια των πραγμάτων, την αδιάκοπη γένεση και καταστροφή των μορφών, την κυμαινόμενη ενότητα του γίγνεσθαι η οποία εκφράζεται με την συνέχεια της ύπαρξης μέσα στο χρόνο και το χώρο. Όταν χαρακτηρίζουμε κάτι το πραγματικό ως φύση, είτε εννοούμε κάποια εσωτερική ποιότητα, την διαφορά του έναντι της τέχνης και του τεχνητού, έναντι του ιδεατού και του ιστορικού, είτε ότι θα πρέπει να ισχύει ως εκπρόσωπος και σύμβολο εκείνου του συνολικού Είναι, έτσι που να ακούμε την ροή του τελευταίου να αντηχεί μέσα σε αυτό. ‘Ένα κομμάτι φύσης’ αποτελεί στην πραγματικότητα εσωτερική αντίφαση. Η φύση δεν τεμαχίζεται, είναι η ενότητα ενός όλου και τη στιγμή που κάτι θα αποσπαστεί από αυτή, παύει πλέον να αποτελεί κάτι το ολότελα φυσικό, και ο λόγος είναι ότι μπορεί να είναι «φύση» μόνο στο πλαίσιο αυτής της δίχως όρια ενότητας, μόνο ως κύμα αυτού του συνολικού ρεύματος[95].

Και καταλήγει ο Simmel: «Το να βλέπει κανείς ως τοπίο ένα κομμάτι εδάφους, μαζί με ό,τι υπάρχει πάνω σε αυτό, σημαίνει να παρατηρεί, αυτή τη φορά από τη δική του πλευρά, ένα απόσπασμα της φύσης ως ενότητα, κάτι το οποίο καθίσταται εντελώς ξένο προς την έννοια της φύσης»[96].

---

[95] Simmel, G. (2004). Φιλοσοφία του Τοπίου - από τον τόμο «Το Τοπίο». Αθήνα: Ποταμός, σ. 12

[96] Simmel, G. (2004). Φιλοσοφία του Τοπίου - από τον τόμο «Το Τοπίο». Αθήνα: Ποταμός, σ. 13

Για να επανέλθουμε στο πώς αποτύπωναν τον χώρο σε δύο διαστάσεις οι Αρχαίοι, τουλάχιστον από τον 5ο αιώνα π. Χ. και ιδίως κατα τους ρωμαϊκούς χρόνους από όπου έχουμε και τα περισσότερα δείγματα, όντες προσηλωμένοι στην κλασική παράδοση, αρχικά υποδήλωναν το σκηνικό της οικίας ζωγραφίζοντας αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως θύρες ή κίονες, και αναρτημένα σκεύη. Μόλις προς τα τέλη του 4ου αιώνα συγκρότησαν το περιβάλλον του εσωτερικού χώρου της οικίας - επιστρατεύοντας σχεδιαστικές αναπαραστάσεις διαφόρων αρχιτεκτονικών τμημάτων όπως τοιχοπετάσματα, θύρες, πεσσούς και κίονες. Την όψη - ή πιο σωστά την αφαιρετική αποτύπωση - του εσωτερικού χώρου την απέδιδαν απλώς κατά προσέγγιση, απεικονίζοντας δοκούς οροφής ιδωμένους από χαμηλά. Όπως σημειώνει η Ingeborg Scheibler, ο σχεδιασμός τέτοιων «εσωτερικών χώρων» σίγουρα ήταν ασυνεπής προοπτικά. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία προφανώς τα αντιμετώπιζαν όπως τις ανθρώπινες μορφές, δηλαδή πρωτίστως ως διαμορφωμένα μοτίβα τα όποια, όπως πάντοτε, μπορούσαν να τα θέτουν ενδεικτικά στην υπηρεσία της αφήγησης. Σε αγγεία του 4ου αιώνα βλέπουμε λοιπόν, έκτος από μορφές, κτίσματα διάσπαρτα που δεν υπακούν σε κάποια ενιαία προοπτική: κάθε στοιχείο της εικόνας διαθέτει το δικό του σημείο φυγής και μάλιστα ενδέχεται να μετατοπίζεται η οπτική γωνία και σε αντικείμενα απεικονιζόμενα σε γραμμική προοπτική[97]."

[97] Scheibler, I. (2015). Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 176 - 177

Για ποιο λόγο λοιπόν αυτή η σύνθεση, δηλαδή ‘οι οριζόντιες κάννες και η κατακόρυφη θέση των στρατιωτών δεν κάνουν τίποτα άλλο από το να πολλαπλασιάζουν και να επαναλαμβάνουν απλώς εντός του πίνακα τους μεγάλους οριζόντιους και κατακόρυφους άξονες του καμβά’ να θεωρείται καινοτόμα και τόσο άξια προσοχής σα να μη είχαν δημιουργηθεί ποτέ έργα σαν την «Παράδοση της Breda» (1634 - 1635) του Velazquez και των προτύπων του όπως τα χαρακτικά του Jacques Callot, μετά το όριο του 15ου αιώνα που θέτει ο Φουκώ αλλά σχεδόν δυόμισι αιώνες πριν από τον Μανέ;



Εικ. 23: Velazquez, D. (1634 - 1635). Η παράδοση της Breda. Ελαιογραφία σε πανί. Μαδρίτη: Μουσείο του Prado

Επίσης, για ποιο λόγο ο Φουκώ δεν αναφέρει το κατεξοχήν παράδειγμα ‘χρήσης οριζοντίων και καθέτων που οργανώνουν την εικόνα’ (sic) όπως πχ το τρίπτυχο της ‘Μάχης του San Romano’ (1435 - 1460) του Paolo Uccello, ενός πραγματικού ζηλωτή της γραμμικής προοπτικής ή την τεράστια νωπογραφια του Piero Della Francesca που απεικονίζει τον Βυζαντινό αυτοκράτορα Κωνσταντίνο εναντίον του Μαξέντιου[98] (1452 - 1466); Και από πού συνάγεται το συμπέρασμα πως οι ζωγράφοι μετά το 15ο έως την έλευση του Μανέ αγνοούσαν την ύφανση του καμβά ή την υλικότητα της ζωγραφικής επιφάνειας;



Εικ. 24: Uccello, P. (περ. 1435 - 1455). Ο Niccoló Mauruzi da Tolentino ρίχνει τον Bernardino della Carda στην Μάχη του San Romano. Αυγοτέμπερα και ελαιογραφία σε ξύλο. Φλωρεντία: Galleria degli Uffizi

Ο Φουκώ αναφέρει επιπλέον:

[98] Raab, T. K. (2011). The Artist and the Warrior - Military History through the Eyes of the Masters. New Haven, USA: Yale University Press, σ. 74 - 75

> (...) χρήση καθαρών χρωμάτων (sic), τα οποία διατηρούν πάνω στη ζωγραφική επιφάνεια τις ιδιαίτερες αξίες τους, δηλώνουν την ανεξαρτησία της ύλης απέναντι στο πνεύμα, η οποία φέρει πλέον μέσα της τις αιτίες της ίδιας της ύπαρξης. Με το να αναγνωρίζεται στο χρώμα ή δυνατότητα να σχεδιάζει, στην ουσία αναγνωρίζεται στην ύλη η ανεξαρτησία της από την οργανωτική επικυριαρχία του πνεύματος. Σε ανθρωπολογικό επίπεδο, αποδίδεται στο σώμα η αυτονομία του απέναντι σε έναν κανονιστικό νου[99].

Και σε αυτό το σημείο ο Φουκώ προδίδει πάλι την αιρετική του άποψη για την ζωγραφική. Αυτή την υποθετικώς καινοφανή και πρωτοπόρα λειτουργία που αναγνωρίζει στον Μανέ, το ότι δηλαδή 'αναγνωρίζεται στο χρώμα η δυνατότητα να σχεδιάζει', ήταν μια λειτουργία που με μια έννοια η τεχνική της αυγοτέμπερας ήδη είχε, επιβάλλει και καθιερώσει. Με την τέμπερα το χρώμα δεν απλώνεται σχεδόν με μία κίνηση όπως συμβαίνει με την αδιαφανή πινελιά του Μανέ. Αντιθέτως, το χρώμα χτίζεται με αλλεπάλληλα, αλληλεπικαλυπτόμενα και διασταυρωμένα γραψίματα ενός λεπτού πινέλου. Στην πραγματικότητα με την τέμπερα το χρώμα όντως σχεδιάζει, λίγο - πολύ σαν μολύβι[100], καθώς χτίζει το χρώμα, γράφοντας και σχεδιάζοντας τα αντικείμενα στη ζωγραφική επιφάνεια ακολουθώντας την καμπύλη και τη φορά των επιπέδων του αναπαριστώμενου αντικειμένου. Ο Daniel V. Thompson Jr. αναλύει το γνώρισμα αυτό της αυγοτέμπερας, μιας τεχνικής που επικρατούσε στη ζωγραφική της δυτικής Ευρώπης έως τον δέκατο έκτο αιώνα και που αναβίωσε εκ νέου τον δέκατο ένατο[101]. Αυτή η διαδικασία συνεχίστηκε και κατά τη σταδιακή μετάβαση από την τέμπερα στην ελαιογραφία και είναι το εντελώς αντίθετο αυτού που όχι εύλογα ισχυρίζεται ο Φουκώ ως προς «τη δυνατότητα του χρώματος να σχεδιάζει» στη ζωγραφική του Μανέ.

---

[99] Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. Αθήνα: Νήσος. σ. 66

[100] Thomson, D. V. (2016). The Practice of Tempera Painting. New York: Dover Publications, σ. 99

[101] Thomson, D. V. (2016). The Materials and Techniques of Medieval Painting. New York: Dover Publications, σ. 62

Όσον αφορά τα περί «καθαρού χρώματος» του Μανέ αρκεί να αντιπαραθέσει κανείς σε όποιο σημείο επιθυμεί, πάνω σε οποιοδήποτε έργο του Μανέ, ένα κομμάτι λευκού χαρτιού. Θα αντιληφθεί αμέσως πως, αυτό που κανείς αντιλαμβάνεται ως «καθαρό χρώμα», ακόμη και τα φαινομενικώς πιο λαμπερά λευκά, είναι στην πραγματικότητα λασπωμένα. Αυτό άλλωστε είναι ένα από τα θαύματα της καλής ζωγραφικής: το να μπορεί να μετατρέπει τη λάσπη σε ζωντανό χρώμα, όπως ο Θεός δημιούργησε τον Αδάμ από λάσπη.

Ο Julian Bell μας υπενθυμίζει τη σημασία της γραμμής:

> Όταν κανείς σκέφτεται ζητήματα φόρμας, η πιο κοινή μονάδα στην οποία αναφέρεται είναι το ‘σώμα’ - μια συνεκτική ποσότητα ύλης, είτε πρόκειται για ζώο, για κάτι το φυτικό ή για ένα ορυκτό.
>
> Η πρώτιστη μέθοδος που χρησιμοποιείται σχεδόν παγκοσμίως για την επικοινωνία της παρουσίας σωμάτων: το είδος γραμμής που ονομάζεται «περίγραμμα», το οποίο υποδηλώνει μια άκρη με όγκο που εκτείνεται πριν και πίσω από αυτό. Η γραμμή είναι η πιο σταθερή μετάφραση της σκέψης που έχουμε: έτσι στη δισδιάστατη γεωμετρία η ‘πλατεία’ και ο ‘κύκλος’ - που είναι ουσιαστικά ιδέες - λαμβάνονται όχι μόνο ως αντιπροσωπευτικά αλλά και αποτελεσματικά παρόντα όταν σχεδιάζονται ορισμένες γραμμές. Μια γραμμή που κλείνει τον εαυτό της ορίζει ένα μέρος μιας επιφάνειας ως ‘σχήμα’, κάτι που μπορούμε να το σκεφτόμαστε μόνοι μας. Αντιμετωπίζουμε έτσι τις επίπεδες μορφές, καθώς και τις στερεές μορφές που μπορεί να αντιπροσωπεύουν. Οι επίπεδες μορφές σχετίζονται ή επαναλαμβάνονται σε μοτίβα ή ‘ρυθμούς’ καθώς σαρώνουμε την επιφάνεια. Η τοποθέτηση τους είναι μια πτυχή του έργου της ζωγραφικής.

> Τα γραμμικά μοτίβα, όπως για παράδειγμα οι υφάνσεις, μπορούν να γίνουν αντιληπτά ακόμη και από τους τυφλούς. Η ζωγραφική όμως τείνει να στηρίζεται περισσότερο στην ικανότητα του ματιού να διακρίνει όχι τα πράγματα αυτά καθ' αυτά αλλά τις σχέσεις που δημιουργούν τα πράγματα. Και αυτές οι σχέσεις είναι σχέσεις και διάφορες φωτός. Όταν οι επίπεδες μορφές διαφέρουν στο χρώμα, τα μάτια μας είναι διατεθειμένα να δουν το ένα να στέκεται 'μπροστά' από το άλλο. Κατ' αυτόν τον τρόπο, η μεταγραφή των δύο διαστάσεων σε τρεις καθίσταται προϊόν των οπτικών μας εντυπώσεων. Είναι λοιπόν λογικό οι ζωγράφοι να χρησιμοποιούν αυτές τις εντυπώσεις τις σχετικές με το χρώμα για να απεικονίσουν στέρεες φόρμες.[102]

Στο βιβλίο του 'Η Σαγήνη των Συρακουσών' ο Mark Lilla έγραψε πως, όπως σε όλα τα βιβλία του Φουκώ, ενώ βασίζεται σε εξαιρετικά περιορισμένες αρχειακές πηγές - ή, εν προκειμένω, σε κατά αυτά φαινόμενα ελάχιστες εμπειρικές παρατηρήσεις - μας μιλάει με το δεσποτικό ιδίωμα της Παγκόσμιας Ιστορίας.[103] Πιθανώς στην εμμονή αυτή του Φουκώ να οφείλεται στο ότι η συγκεκριμένη ανάλυση σχετικά με το καινοφανές που έφερε ο Μανέ με το έργο του παρουσιάζει ορισμένα κενά. Δεδομένου ότι η ιστορία της τέχνης, ιδιαίτερα μεταπολεμικά, περιορίστηκε στη μελέτη μόνο του αισθητικού φαινομένου, για αυτό τον λόγο το αποτέλεσμα της ανάλυσης παραμένει επιδερμικό. Η ρηχότητα αυτού του είδους μελέτης με την συχνή άγνοια ως προς τις τεχνικές και την ζωγραφική διαδικασία, σε συνδυασμό με την άγνοια των ιστορικών συγκείμενων εντός των οποίων κάθε έργο δημιουργείται και της γενεαλογικής σχέσης με προηγούμενα και επόμενα, μπορεί να εξηγήσει λανθασμένες κρίσεις ή παρερμηνείες όπως αυτές του Φουκώ για το έργο του Μανέ.

---

[102] Bell, J. (1999). What is Painting? Representation and Modern Art. London: Thames and Hudson, σ. 87

[103] Lilla, M. (2014). Η Σαγήνη των Συρακουσών - Διανοούμενοι στην πολιτική. Αθήνα: Athens Review of Books, σ. 227

Ο Friedrich Kittler είπε πως το τεχνικό θέαμα δύσκολα ταιριάζει με την εποπτεία της θεωρίας[104]. Τις εικαστικές τέχνες - όπως άλλωστε, τηρουμένων των αναλογιών και τα βιντεοπαιχνίδια - τις απασχολούν (και) τεχνικά ζητήματα, ενώ διατηρούν, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό ανάλογα με την περίσταση, αμιγώς αισθητικά, δηλαδή θεωρητικά, προτάγματα και καίριες καλλιτεχνικές στρατηγικές, κατάλληλες για το εκάστοτε έργο.

Όταν επιχειρούμε να ερμηνεύσουμε θεωρητικά τα έργα τέχνης, ακόμη και εφαρμοσμένης, είναι απαραίτητο να λαμβάνουμε υπόψιν, όχι μόνο το αισθητικό φαινομενικό των εικόνων, αλλά και το ιστορικό συγκείμενο εντός του οποίου δημιουργούνται τα έργα καθώς και το τεχνικό υπόβαθρό τους εφόσον, χωρίς αυτά, τα έργα δεν υφίστανται. Ο Degas, συζητώντας με τον Στεφάν Μαλαρμέ, έλεγε πως έχει ‘τόσες ιδέες για σονέτα, τόσες πολλές σκέψεις…’. και ο Μαλαρμέ απαντούσε με αφοπλιστικό τρόπο: ‘Τα έργα, φίλε μου, φτιάχνονται με λέξεις - όχι με ιδέες και σκέψεις.’

Κάποιος βέβαια μπορεί να υποστηρίξει πως ο στόχος του Φουκώ ήταν να αναλύσει τα συστήματα κοινών πρακτικών που εγκαθιδρύουν σχέσεις ισχύος και καθιερώνονται ως κυριάρχα παραδείγματα έναντι των παλαιοτέρων ή των λιγότερο ισχυρών καταστάσεων. Με αυτή την έννοια δηλαδή, η περίπτωση, για παράδειγμα, του Θεοτοκοπούλου και της Ιεράς Σινδόνης θα πρέπει να θεωρηθεί εξαίρεση που δεν επηρέασε το γενικότερο σύστημα του Μπαρόκ και τον κατεστημένο κανόνα του. Η ιστορία όμως των τεχνών είναι ακριβώς η ιστορία των εξαιρέσεων.

[104] Kittler, F. (2010). Optical Media. Cambridge, UK: Polity Press, σ. 24

Ένα από τα σχετικώς πιο πρόσφατα παραδείγματα αυτού του ισχυρισμού είναι η Κρήνη του Duchamp. Σε αντίθεση με αυτό που πολλοί πιστεύουν σήμερα, το ουρητήριο αυτό, όταν εκτέθηκε, δεν δημιούργησε κανένα σκάνδαλο και πέρασε σχεδόν απαρατήρητο[105]. Σήμερα όμως, με την επιρροή που άσκησε σε πολλούς κατοπινούς ομοτέχνους ακόλουθους, μιμητές και θιασώτες του, το έργο αυτό του Duchamp - ή πιο σωστά οι αναπαραγωγές του σε διαφορά μουσεία και συλλογές - έχει λάβει πλέον την θέση μιας νέας Ιεράς Σινδόνης, όχι τόσο για την άσπιλη λευκότητά της ως αντικείμενο, αλλά λόγω της επίδρασής της στην κατοπινή ιστορία της δυτικής τέχνης του εικοστού αιώνα.

Η ιστορία των τεχνών λοιπόν είναι όντως η ιστορία των εξαιρέσεων. Ποτέ δεν ήταν η ιστορία του μέσου όρου. Ή πιο σωστά, η ιστορία της τέχνης είναι η ιστορία των εξαιρέσεων που δεν αποδεικνύουν τον κανόνα, αλλά καθιστούν οι ίδιες των εαυτό τους ως το νέο κραταιό παράδειγμα - αν όχι άμεσα στο παρόν, σίγουρα στο εγγύτερο ή απώτερο μέλλον.

Συντηρητική επανάσταση: ο ύστερος Degas

Ένας φαινομενικά συντηρητικός ζωγράφος όπως ο Edgar Degas κατάφερε μια μικρή επανάσταση στο έργο του, αρχικά μέσω της επιρροής της ιαπωνικής χαρακτικής η οποία τον προετοίμασε για την επίδραση της φωτογραφίας. Το κατεξοχήν μέσον της γραμμικής προοπτικής - μαζί με τη σταδιακή τύφλωσή του - βοήθησε τον Degas να καταλύσει τη γραμμική προοπτική στο έργο των τελευταίων τριάντα περίπου ετών της ζωής του.

[105] Heinrich, N (2014). Κοινωνιολογία της Τέχνης. Αθήνα: Πλέθρον

Εκ πρώτης όψεως ο Degas δεν θα μπορούσε να θεωρηθεί μια περίπτωση υπονόμευσης της γραμμικής προοπτικής. Και όντως, αν είχε πεθάνει στα πενήντα του, θα μιλούσαμε για έναν εν πολλοίς ικανό μαθητή του Hippolyte Flandrin και ένθερμο θαυμαστή της απαράμιλλης σχεδιαστικής δεινότητας του Ingres. Η σημασία του έργου του όμως έγκειται σε ό,τι παρήγαγε σημαντικότατο έργο από την ηλικία περίπου των πενήντα ετών (μετά τα μέσα της δεκαετίας του 1880 δηλαδή) έως το θάνατό του σε βαθύ (για τα μέτρα της εποχής) γήρας, και παρά την αργή αλλά σταδιακή του τύφλωση. Η ύστερη φάση του έργου του Degas μπορεί να συγκριθεί, παραφράζοντας τον Ζαν Κλαιρ, μόνο με το υπερώριμο έργο του Bonnard ή τα γεράματα του Τιτσιάνο[106], σε πείσμα μιας εποχής σαν τη δική μας που εκθειάζει τον υποτιθέμενο πηγαίο αυθορμητισμό της νεότητας αντί της εμπειρίας της ώριμης ηλικίας.

[106] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών – Κρίση της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη

Ο Degas βάσισε την καλλιτεχνική πρακτική του με απολύτως συνειδητό τρόπο σε ζητήματα που αφορούσαν την ακριβή ιεράρχηση του σχεδίου του εντός ενός νέου κανονιστικού πλαισίου, του παραδείγματος της ιαπωνικής χαρακτικής του ukiyo-e από τη μια και της νεότευκτης εφεύρεσης της φωτογραφίας από την άλλη, διερευνώντας διαρκώς νέες προσεγγίσεις στην αναπαράσταση του ορατού βάσει της γραμμικής προοπτικής. Η ιαπωνική τέχνη, αφού είχε γίνει ξαφνικά η μεγάλη νέα μόδα του Παρισιού, τον απελευθέρωσε. Οι περισσότεροι ζωγράφοι εκείνης της περιόδου, γύρω στα τέλη δηλαδή του δεκάτου ενάτου αιώνα, αρκούνταν στο να προσθέτουν απλά βεντάλιες και κιμονό, να ντύνουν τα μοντέλα τους με ενδύματα της Άπω Ανατολής, και να τοποθετούν στα φόντα τους ιαπωνικά έπιπλα ή μέτριες απομιμήσεις των kakemono[107], ασκώντας έτσι έναν ιδιότυπο, αλλά όχι και τόσο πρωτότυπο, οριενταλισμό. Αντιθέτα, ο Degas έθεσε σε αμφισβήτηση τις αρχές αυτής της περίεργης τέχνης αλλά και τις κατεστημένες αρχές της δυτικής ζωγραφικής, συγκεκριμένα της pompiers γαλλικής ακαδημαϊκής τέχνης. Το παράδειγμα της ιαπωνικής τέχνης υποτίθεται πως έρχεται σε αντίθεση με ολόκληρη τη δυτική ιδέα της προοπτικής[108]. Παρά ταύτα, είναι αξιοσημείωτο πως, ένας από τους μεγαλύτερους Ιάπωνες καλλιτέχνες, ο Hokusai, που με το έργο του επηρέασε τόσο πολύ τη δυτική τέχνη των τελών του δεκάτου ενάτου και στη συνέχεια (με διαλείμματα) και του εικοστού αιώνα, είχε ο ίδιος επηρεαστεί βαθύτατα από τα διδάγματα της γραμμικής προοπτικής μέσω συγγραμμάτων που παρεισέφρησαν στην κλειστή ιαπωνική αγορά της περιόδου Edo, παρά τον ασφυκτικό έλεγχο του σογκουνάτου Tokugawa.

---

[107] Kakemono στην κυριολεξία σημαίνει κρεμασμένο αντικείμενο. Πρόκειται για έργα τυλιγμένα σε κυλινδρικά ρολά τα οποία εκτίθενται κρεμασμένα κατά κανόνα σε συγκεκριμένη θέση της παραδοσιακής ιαπωνικής οικίας, στην tokonoma. Τα kakemono είναι συνήθως είτε πίνακες ζωγραφικής είτε έργα ιαπωνικής καλλιγραφίας. Είθισται αυτά τα έργα να είναι φτιαγμένα σε χαρτί επικολλημένο σε λωρίδες μεταξωτών υφασμάτων και κατ' αυτό τον τρόπο, ενσωματωμένα δηλαδή σε μια στιβαρή αλλά εύκαμπτη βάση για να μπορούν να τυλίγονται για ευκολότερη μεταφορά και αποθήκευση.

[108] Rich, D. C. (1989). Degas. London: Thames & Hudson, σ. 18

Η επιστήμη της μαθηματικής γραμμικής προοπτικής της Αναγέννησης είχε παγιώσει την πρακτική της αναπαράστασης των συγκλινουσών γραμμών προς ένα κέντρο που ήταν τοποθετημένο εντός ενός δεδομένου πλαισίου. Αντίθετα, οι Ιάπωνες κοιτούσαν τα θέματά τους από ψηλά[109] και τα αναπαριστούσαν με ένα είδος ισομετρικής προοπτικής. Πολλές χορεύτριες του Degas σχεδιάζονται με ένα πόδι σε γωνία μπροστά από το άλλο, σχεδόν αγγίζοντας το πλαίσιο του πίνακα, ενώ από εκείνο το σημείο, κινούμενες διαγωνίως, όπως το άνοιγμα μιας βεντάλιας, απλώνονται προς τα έξω και προς τα πάνω. Ειδικά στις εικόνες του μπαλέτου, ο Degas χρησιμοποίησε το απότομο κόψιμο των μορφών, την αλληλεπικάλυψη της μιας μορφής με την άλλη, την υπερβολική κλίση του προσκήνιου, ένα λιτό, θολό υπόβαθρο – ολόκληρο δηλαδή το πλούσιο ρεπερτόριο των τεχνασμάτων της ανατολικής τέχνης όπως τα βρήκαν οι καλλιτέχνες της Δύσης στις ξυλογραφίες του Hokusai και του Utamaro, και οι οποίες τόσο πολύ γοήτευσαν το Παρίσι της εποχής εκείνης. Η ώριμη φάση της τέχνης του Degas είναι αδιανόητη αν δεν συνυπολογιστεί ο θαυμασμός και η μαθητεία του στη ιαπωνική τέχνη. Με τον τρόπο που επέλεξε να προσαρμόσει τα διδάγματα της Άπω Ανατολής στην δική του καλλιτεχνική πρακτική, ο Degas προσέδωσε μια νέα αντίληψη του χώρου στην ευρωπαϊκή ζωγραφική. Το πλαίσιο δεν πλαισιώνει πια, τουλάχιστον όχι με την παραδοσιακή έννοια, όχι όπως το εννοούσε ο Alberti. Είναι σαν το στόχαστρο της φωτογραφικής μηχανής που στέκει προς στιγμήν εδώ και εκεί, κυνηγώντας μια ιδιαίτερα εντυπωσιακή φέτα ζωής, όπως είχε πει και ο Cartier-Bresson[110]. Έργα σαν το “Absinthe” και το “Μπαλαρίνα και κυρία με βεντάλια” δείχνουν με ποιον τρόπο ο Degas χρησιμοποίησε ιαπωνικά στοιχεία τα οποία όμως έκανε να φαίνονται λιγότερο σαν εξεζητημένα τρικ αλλά να δείχνουν όσο το δυνατόν “φυσικά” ή νατουραλιστικά. Στην πραγματικότητα, ιδιαίτερα για εμάς σήμερα, που είμαστε εξοικειωμένοι με την πανταχού παρούσα πλέον κάμερα, και έχοντας καταναλώσει δεκαετίες φωτογραφικών ενσταντανέ και κινηματογραφικών λήψεων, αυτού του είδους τα γκρο-πλαν, τα κοψίματα και οι συνθέσεις μας είναι πολύ πιο αυτονόητες από ό,τι ήταν για τους θεατές της pompiers ακαδημαϊκής ζωγραφικής των salons της εποχής του

---

[109] Από τις πιο σημαντικά παραδείγματα αυτού του τρόπου αναπαράστασης είναι τα έργα Rakuchu - Rakugai του εργαστηρίου Kanō, τα πολύπτυχα παραβάν που απεικόνιζαν το Αυτοκρατορικό Κυότο, Βλ. McKelway, M. P. (2006). Capitalscapes. Χονολουλού: University of Hawaii Press.

[110] Cartier-Bresson, H. (2013). Η Αποφασιστική Στιγμή - Λόγος για την Φωτογραφία. Αθήνα: Άγρα.

Degas. Ο Degas του τελευταίου τετάρτου του 19ου αιώνα είχε τη δυνατότητα να πάρει την πιο περίεργη σύνθεση και να την ντύσει με μια επίφαση ρεαλισμού. Παραδόξως λοιπόν, κατά την άποψη του Daniel Catton Rich, μια μηχανική διαδικασία επιβεβαίωσε μια μη-μηχανιστική ιαπωνική τεχνοτροπία[111]. Βεβαίως, εδώ υπάρχει μια παρανόηση. Η παραγωγή του χαρακτικού έργου ήταν στην πραγματικότητα, τηρουμένων των αναλογιών, μια εξαιρετικά τεχνική, μηχανιστική διαδικασία, ιδίως στην Ιαπωνία. Σε αντίθεση με ό,τι συνηθιζόταν στην Δύση, όπου ο χαράκτης, ιδίως της ξυλογραφίας, ήταν και σχεδιαστής και εκτελεστής του έργου και πολλές φορές και παραγωγός των αντιτύπων, υπήρχε στην πραγματικότητα μια ιδιότυπη μορφή γραμμής παραγωγής, ανάλογη με τα όσα περιέγραφε ο Adam Smith[112]. Ένας Ιάπωνας καλλιτέχνης, όπως για παράδειγμα ο Hokusai, ο Utamaro, ο Hiroshige ή αργότερα ο Kuniyoshi, σχεδίαζε μεν την εικόνα, αλλά μετά ένας άλλος καλλιτέχνης παρήγαγε το τελικό προς χάραξη σχέδιο και έπειτα ακολουθούσαν άλλοι εξειδικευμένοι χαράκτες για κάθε πλάκα - άλλος χάρασσε την πλάκα με τα μαύρα περιγράμματα του έργου και άλλοι τις πλάκες για το κάθε χρώμα ξεχωριστά. Στη συνέχεια άλλος τεχνίτης περνούσε το μελάνι σε κάθε πλάκα - μαύρη ή έγχρωμη - και άλλος τραβούσε, ή πιο σωστά έτριβε, τα αντίτυπα. Συνήθως όλοι οι συμμετέχοντες καλλιτέχνες στη διαδικασία υπέγραφαν με τις σφραγίδες τους το τελικό έργο, καθώς και ο παραγγελιοδότης, ο εκδότης, ακόμη και ο λογοκριτής που ενέκρινε το έργο.

[111] Degas, E., & Rich, D. (1951). Edgar-Hilaire-Germain Degas (1st ed.] ed., The Library of great painters). New York: H.N. Abrams.

[112] Smith, A. (2012). The Wealth of Nations. London: Wordsworth

Πέρα από την εμφανή επιρροή της ιαπωνικής χαρακτικής, η φωτογραφία που εφευρέθηκε μερικές δεκαετίες νωρίτερα[113], ως ένα νέο μέσο καλλιτεχνικής έκφρασης, γοήτευσε τον Degas και άσκησε εξίσου μεγάλη επιρροή στο έργο του. Αρχικά ο Degas είχε παρατηρήσει τον τρόπο με τον οποίο η φωτοευαίσθητη πλάκα αποκάλυπτε στιγμιότυπα, ιδιότυπες πόζες ή ιδιαίτερες εκφάνσεις ενός προσώπου που, χωρίς αυτήν, δεν θα μπορούσε ποτέ να είχε ανακαλύψει. Η φωτογραφία, ακόμη και με τις δυσκολίες της εποχής - τον όγκο και το βάρος της συσκευής, τον εξαιρετικά περιορισμένο αριθμό λήψεων, την αργή διαδικασία εμφάνισης κλπ. - παρά ταύτα αποκάλυπτε νέες οπτικές γωνίες δίνοντας τη δυνατότητα της συλλογής και αποθήκευσης αναπαραστάσεων του κόσμου με μηχανικό, σχεδόν αυτόματο για τα δεδομένα της εποχής, τρόπο. Η σχετική ευκολία αναπαραγωγής της εικόνας και της διασποράς της ήταν πρωτόγνωρες όσο πρωτοφανής ήταν και η δυνατότητα επεξεργασίας της εικόνας - προς το παρόν τότε κυρίως κατά την διαδικασία εμφάνισής της. Ο Degas ήταν ο ίδιος ένας μανιώδης φωτογράφος και συχνά στα έργα του επεξέτεινε, ή ίσως πιο σωστά εννοούσε, τα όρια του κάδρου με τέτοιο τρόπο που η ζωγραφική του προοικονομούσε τις κατακτήσεις της polaroid ή των κινηματογραφικών λήψεων του μέλλοντος[114].

[113] Το 1826 από τον Joseph Nicéphore Niépce.

[114] Rich, Daniel Catton (1989). *Degas*. London: Thames & Hudson, σ. 19

Ο Munch και το μοναχικό πλήθος

Στην απομόνωσή του ο πληγωμένος, κατατρεγμένος καλλιτέχνης των αρχών της βιομηχανικής επανάστασης ονειρεύεται πως, μέσω του ατομικού, ιδιωτικού του δράματος, καθίσταται ένα υπόδειγμα αρετής προς τον ευρύτερο κοινωνικό περίγυρό του. Κάπως έτσι αισθάνεται και ο παίκτης των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών: σχεδόν πάντα μόνος και παρομοίως πληγωμένος, κατατρεγμένος, επαπειλούμενος από όλες τις πλευρές σε έναν κόσμο εχθρικό, εντός και μέσω του οποίου καθιστά το εαυτό του υπόδειγμα αρετής μέσω της σταδιακής υπερίσχυσης πάνω σε αυτόν τον γεμάτο κινδύνους και εμπόδια τεχνητό κόσμο.

Ο Munch έγραψε σε επιστολή προς έναν φίλο του: «Ας γινόταν να είναι κανείς ένα σώμα μέσα από το οποίο οι σκέψεις και τα συναισθήματα του σήμερα απλώς να έρρεαν». Τον κατάτρεχε ένα συναίσθημα αλληλεγγύης από τη μια προς τους σύγχρονούς του και ταυτοχρόνως ένιωθε πως τον χώριζε μια απροσμέτρητη απόσταση, όπως αυτή που ο Rainer Maria Rilke θεωρούσε απαραίτητη για την καλλιτεχνική δημιουργία[115]. Ο Munch ονειρευόταν ως ύψιστο ιδανικό μια ζωή στην οποία, ως άνθρωπος εντός της αποξενωτικής κοινωνίας, ναι μεν θα υπέκυπτε στη υπαρξιακή της βάσανο, αλλά κλεισμένος στον εσώτερικό του εαυτό ως μεμονωμένη οντότητα, με κάποιον τρόπο θα κατάφερνε να επιβιώσει. Η σανίδα σωτηρίας του, κατά τη γνώμη του, ήταν ο Συμβολισμός, μια τέχνη όπου ο καλλιτέχνης υποβάλλει την πραγματικότητα στην κυριαρχία του, θέτοντας πάνω απ' όλα την συναισθηματική κατάσταση και σκέψη, χρησιμοποιώντας δηλαδή την πραγματικότητα μονάχα ως σύμβολο[116].

---

[115] Rilke, R. M. (2010). Γράμματα σ'ένα νέο ποιητή. Αθήνα: Ίκαρος.

[116] Hughes, R. (2004). The Shock of the New - Art and the Century of Change. London: Thames & Hudson, σ. 283

Ο στόχος αυτός όπως τον περιέγραφε στις επιστολές του ο Μουνκ επαληθεύεται με τον πιο απόλυτο τρόπο στις απεικονίσεις της πόλης του περισσότερο στα έργα του της δεκαετίας του 1890. Θα μπορούσε κανείς να υποθέσει ότι το Όσλο στα τέλη του δεκάτου ένατου ήταν όντως ένας θλιβερός τόπος, αλλά η μουντή και φρικώδης απελπισία στα πρόσωπα των έργων του Μουνκ δεν μπορεί να αποτελεί απλά και μόνο ένα πρόχειρο ή ευκαιριακό σχολιασμό της κοινωνικής πραγματικότητας της εποχής του και στους συμβιβασμούς της. Άλλωστε αυτό το συναίσθημα δεν περιοριζόταν ούτε στον Munch ούτε στο Όσλο.Εκείνη την χρονική περίοδο, από τα μέσα περίπου του δέκατου ένατου αιώνα, και καθώς οι πρωτεύουσες της Ευρώπης γιγαντώνονταν, η εικόνα της μητρόπολης ως ολετήρας ψυχών, ως τόπος του μοναχικού πλήθους και των τεχνητών απολαύσεων, αποτυπωνόταν σιγά σιγά στην τέχνη και στην ποίηση της εποχής έως το γύρισμα του εικοστού αιώνα, όπου θα γινόταν πλέον το κύριο σκηνικό της avant-garde κουλτούρας[117]. Αυτή ακριβώς η ατμόσφαιρα που γέννησε τον ιμπρεσιονισμό, τον συμβολισμό, τον εξπρεσιονισμό και την Art Nouveau επιβίωσε και, με μία έννοια, αναγεννήθηκε έναν αιώνα μετά σε βιντεοπαιχνίδια πολύ διαφορετικά μεταξύ τους, από το Bioshock, το Machinarium και το Myst έως το Limbo και το Braid.

Dada και Σουρεαλιστές - Δυο διαφορετικές στρατηγικές κατάλυσης της ευταξίας

Σύμφωνα με τον Ανδρέα Εμπειρίκο:

[117] Hughes, Robert. The Shock of the New. Λονδίνο: Thames and Hudson, 1992, σ. 281-283

> ο Αντρέας (sic) Μπρετόν, ο κορυφαίος θεωρητικός του Σουρρεαλιστικού κινήματος, μας διηγείται στο Πρώτο Μανιφέστο, του 1924, πως ένα βράδυ πριν αποκοιμηθεί εντελώς, διέκρινε τόσο καθαρά που του ήταν αδύνατο ν' αλλάξει έστω και μιά λέξη, μια φράση αρκετά παράξενη, μη μιλημένη με φωνή που ωστόσο διέκρινε καθαρώτατα. Η φράση αυτή δεν είχε καμιά σχέση με τα γεγονότα πού τον απασχολούσαν ενσυνειδήτως, και του φάνηκε, λέγει, σαν να χτυπούσε επίμονα στο τζάμι. Ο οργανικός της χαρακτήρας, συνεκράτησε την προσοχή του. Η φράση αυτή έλεγε περίπου τα εξής: "Ένας άνθρωπος κόπηκε στα δύο από το παράθυρο" και συνοδευόταν από μια αδύναμη οπτική αναπαράσταση ενός ανθρώπου πού περπατούσε χωρισμένος στη μέση από ένα παράθυρο, κάθετα στον άξονα του σώματος του. Αναμφιβόλως, εξακολουθεί ο Μπρετόν, επρόκειτο περί αναστηλώματος στο διάστημα ενός ανθρώπου που σκύβει σε παράθυρο. Όμως το παράθυρο είχε ακολουθήσει τον άνθρωπο στην μετακίνηση του, και κατάλαβε ο Μπρετόν πως είχε να κάμη (sic) με μια εικόνα τύπου σπάνιου, και γρήγορα του ήρθε η ιδέα να συμπεριλάβη (sic) αυτή την εικόνα στο ποιητικό του υλικό. Σε λίγο παρατηρεί πως ολόκληρη αλληλουχία παρόμοιων φράσεων του παρουσιαζότανε σχεδόν αδιάκοπα[118].

Η εικόνα αυτή, του «αναστηλώματος στο διάστημα ενός ανθρώπου που σκύβει σε παράθυρο» στο όνειρο του Μπρετόν, έχει ενδιαφέρον καθότι η κατάσταση του παραθύρου συνεπάγεται ένα όριο μεταξύ του ατόμου που αντιλαμβάνεται τον κόσμο και αυτού καθαυτού του αντιληπτού κόσμου. Καθορίζει μια σύμβαση ως προϋπόθεση για την αντίληψη του κόσμου μέσω των αισθήσεων, ένα φορμαλιστικό διαχωρισμό μεταξύ ενός υποκειμένου που κοιτάει τον κόσμο και ενός κόσμου ως αντικείμενο το οποίο προσφέρεται στην όραση. Κατ' αυτό τον τρόπο, δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για την υποχώρηση του ή την απόσυρση του εαυτού από τον κόσμο που χαρακτηρίζει, συμφωνά τον Romanyshyn, την αυγή της μοντέρνας εποχής. Πίσω από το παράθυρο ο εαυτός γίνεται ένα υποκείμενο που παρατηρεί, ένας θεατής, απέναντι σε έναν κόσμο που καθίσταται πρωτίστως ένα θέαμα, ως αντικείμενο ενατένισης του αποκλειστικώς ορατού[119].

---

[118] Εμπειρίκος, Α. (2009). Περί Σουρεαλισμού - Η Διάλεξη του 1935. Αθήνα: Άγρα, σ. 61 - 62

[119] Romanyshyn, R. D. (1989). Technology as Symptom and Dream. New York: Routledge, σ. 42

Παρά τα όσα έγραψε ο André Breton στα μανιφέστα του σουρεαλισμού και σε διάφορες άλλες αντίστοιχες προγραμματικές δηλώσεις, ο σουρεαλισμός, όπως συνέβη και σε πολλά άλλα κινήματα του μοντερνισμού, ήταν μια χαλαρή συνάθροιση ατόμων με κάθε άλλο παρά σταθερούς ή διαρκείς δεσμούς, λόγω των ισχυρών προσωπικοτήτων των μελών που κατά καιρούς απάρτιζαν την ομάδα - αλλά πιθανότατα και λόγω των έντονων παθών και ανακατατάξεων της εκρηκτικής - μεταφορικά και κυριολεκτικά - εποχής αυτής. Στην πραγματικότητα επρόκειτο για ένα σύνολο ξεχωριστών και συχνά αντιτιθέμενων τάσεων που παραδόξως συνυπήρχαν εντός του κινήματος του σουρεαλισμού. Η μια τάση ήταν νταναϊστικής προέλευσης και μάλλον μηδενιστική προς κάθε είδους παράδοση όσον αφορά την θεωρούμενη «υψηλή τέχνη» και τις κατεστημένες, καθιερωμένες μορφές και εκφάνσεις της. Η άλλη τάση, παρά την πρωτοτυπία των έργων πολλών υποστηρικτών της, εδράζεται κυρίως σε αισθητικά κριτήρια του παρελθόντος, και συνεπώς αντίθετη με τις αρχές του νταντά. Συχνά όμως οι σουρρεαλιστές εναλλάσσονταν μεταξύ των δύο αυτών αντιτιθέμενων τάσεων[120].

Ο Ανδρέας Εμπειρίκος, στην γνωστή διάλεξη του για τον σουρεαλισμό του 1935, περιγράφει τις συνθήκες γέννησης του κινήματος:

[120] Read, H. (1965). A Concise History of Modern Painting. London: Thames and Hudson, σ. 136-137

> Λίγα χρόνια μετά το ξέσπασμα του ντανταϊσμού στην Ελβετία και την μεταφύτευσή του στη Γαλλία και στη Γερμανία όπου ανεπτύχθη και εξακολούθησε να δρα με περισσότερη ένταση, εξερράγη στο Παρίσι η Σουρρεαλιστική μπόμπα η οποία εξαπέλυσε μια μεγαλύτερη και πολύ σημαντικότερη θύελλα από την ντανταϊστική. Την εποχή εκείνη πολλοί εξέλαβαν αυτή την έκρηξη ως συνέχεια των ντανταϊστικών εκδηλώσεων που άρχισαν περί τα μέσα του μεγάλου ιμπεριαλιστικού πολέμου (1916) και δυνάμωσαν στα 1918-1920. Δεν διέκριναν ακόμη καλά σε τι διέφερε ο Σουρεαλισμός από τον Ντανταϊσμό και κατάντησε να συγχέουν τα δύο κινήματα όπως στην αρχή της ρωσσικής επανάστασης πολλοί συγχέουν τους κομμουνιστές με τους Σοσιαλ-επαναστάτες. Η διαφορά όμως εδώ όπως και εκεί είναι μεγάλη. Το ότι υπάρχει ιστορική αλληλουχία των δυο κινημάτων καί επί πλέον, σε μερικά ζητήματα, ταυτότητα αντιλήψεως και πού και πού σημεία επαφής μεταξύ τους, είναι αλήθεια. Τούτο όμως δεν σημαίνει πως Ντανταϊσμός και Σουρρεαλισμός είναι ένα πράγμα, ούτε ότι ο δεύτερος είναι πλάσμα του πρώτου παρά το γεγονός ότι πολλοί σουρρεαλιστές υπήρξαν άλλοτε ντανταί, και παρ' όλον ότι τα πρώτα ζυμώματα του Σουρρεαλισμού εγιναν στην ίδια χύτρα. Καίτοι προετοίμασε αναντιρρήτως το έδαφος ο ντανταϊσμός, μπορούμε να πούμε, πως στο πρακτικό όπως και στο θεωρητικό επίπεδο, τα δυο κινήματα διαφοροποιούνται εύκολα και καθαρά, και η διαφορά τους είναι βασική, ουσιαστική[121].

Σε κάθε περίπτωση αντιλαμβάνεται κανείς πως τα δυο κινήματα είχαν σκοπό να διασαλεύσουν το γενικότερο οικοδόμημα της δυτικής καλλιτεχνικής παράδοσης, πιθανότατα (και) με αφορμή τον κλονισμό που υπέστησαν οι αξίες του δυτικού πολιτισμού από τον όλεθρο του Πρώτου Παγκόσμιου Πολέμου. Ενώ ο Πόλεμος αποτέλεσε αφορμή για την κατάλυση της τάξης στην Δυτική ζωγραφική, το κύριο μέσο αυτής της κατάλυσης (και ταυτόχρονα και το πρώτο θύμα) ήταν η γραμμική προοπτική.

[121] Εμπειρίκος, Α. (2009). Περί Σουρεαλισμού - Η Διάλεξη του 1935. Αθήνα: Άγρα, σ. 50 - 51

Μέρος Τρίτο: Η Κατάργηση Της Γραμμικής Προοπτικής Στα Βιντεοπαιχνίδια

Ιστορία της εφεύρεσης των βιντεοπαιχνιδιών

Πρώτα βιντεοπαιχνίδια

Η ανατροπή της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια ξεκίνησε πρακτικώς από την γένεσή τους. Οι λόγοι της ανατροπής αυτής δεν ήταν καλλιτεχνικοί αλλά αμιγώς τεχνικοί. Τα βιντεοπαιχνίδια δημιουργήθηκαν αρχικώς σε ερευνητικά εργαστήρια και σε πανεπιστήμια για εξαιρετικά περιορισμένο κοινό, κυρίως επιστήμονες και ερευνητές, σε ανθρώπους δηλαδή που είχαν πρόσβαση στους υπολογιστές της εποχής. Επρόκειτο για τεχνικές υποδομές ογκωδέστατες και εξαιρετικά ακριβές - δεν υπήρχε ακόμη ο προσωπικός υπολογιστής ούτε καν ως έννοια.

Το πρώτο βιντεοπαιχνίδι θεωρείται πως δημιουργήθηκε το 1958 από τον φυσικό William Higinbotham και πρωτοπαρουσιάστηκε κατά την ετήσια παρουσίαση-ξενάγηση ανοιχτή στο κοινό του Brookhaven National Laboratory, του οποίου ο Higinbotham ήταν επικεφαλής από το 1951 έως και το 1968. Επρόκειτο για ένα υποτυπώδες παιχνίδι τέννις και για αυτό έλαβε και την ονομασία «Tennis for two». Πρωταρχικός σκοπός του ήταν να διασκεδάσει το κοινό της ετήσιας αυτής, κατά τ'άλλα μάλλον βαρετής, εκθέσεως. Κατά βάση ήταν μια απόπειρα για τη δημιουργία μιας διαδραστικής παρουσίασης. Ήταν ανέλπιστα επιτυχής: οι επισκέπτες έκαναν ουρές για να παίξουν το παιχνίδι. Ο Higinbotham δεν είχε ιδέα πως κατασκεύασε μια νέα μορφή τέχνης της λαϊκής κουλτούρας του 20ου-21ου αιώνα φτιάχνοντας το πρώτο βιντεοπαιχνίδι στην ιστορία. Ο ίδιος, ενώ είχε κατοχυρώσει πολλές πατέντες, και παρά την τεράστια επιτυχία του παιχνιδιού του στην έκθεση του Brookhaven, δεν διανοήθηκε να κατοχυρώσει το «Tennis for two» καθώς δεν το θεωρούσε κάτι το καινοτόμο. Βεβαίως, δεδομένου του ότι ήταν κρατικός υπάλληλος εργαζόμενος σε εθνικό ερευνητικό κέντρο και να είχε κατοχυρώσει την πατέντα αυτή δεν θα μπορούσε να καρπωθεί κανένα οικονομικό όφελος. Ο Higinbotham έμεινε γνωστός ως ο δημιουργός του πρώτου αυτού βιντεοπαιχνιδιού μετά από μια συνέντευξή του στο περιοδικό

Creative Computing του 1982. Το «Tennis for Two» ήταν προπομπός του Pong, ενός παιχνιδιού των αρχών του 1970.

Δεδομένων των περιορισμών του hardware - αλλά και του software - τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια ήταν πρωτόλεια στην όψη εν σχέσει με τις παραγωγές του 21ου αιώνα. Περιέργως, όσο η τεχνική υποδομή της παραγωγής των βιντεοπαιχνιδιών κατακτά ολοένα και μεγαλύτερο βαθμό φωτορεαλισμού εμφανίζεται και μια παράλληλη αγορά που επιζητεί μια αντίστροφη της τάσης προς τον φωτορεαλισμό μέσω μιας επιστροφής στην χαμένη τεχνολογική αθωότητα, μέσω μιας regression προς το τεχνολογικό ρετρό των 8-bit, των 16-bit και του δισδιάστατου ή του ισομετρικού σχεδιασμού των pixel graphics.

Κατά την άποψη των Grusin και Bolter[122], γενικώς τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια δεν ήταν καθόλου φωτορεαλιστικά. Στην πραγματικότητα μετά βίας είχαν καταφέρει να δημιουργήσουν πρωτόλειες κινούμενες εικόνες σε δυο διαστάσεις χωρίς ούτε καν μια υπόννοια βάθους. Εν συγκρίσει με αυτές τις πρώτες αναπαραστατικές απόπειρες των βιντεοπαιχνιδιών, οι σπηλαιογραφίες της Altamira ή τα αρχαϊκά κεραμικά παρουσιάζουν μεγάλη τεχνική δεινότητα, ιδιώς με τους τρόπους που υπονοούσαν την τρίτη διάσταση με την ένταση ή το πάχος και μόνο της γραμμής τους.

Ας πάρουμε το παράδειγμα του διάσημου παιχνιδιού Pong. Η εικόνα του Pong συνίσταται μόνο από γραμμές και κύκλους σε ένα κατά τ'άλλα κενό πεδίο. Παρ'όλα ταύτα, όσο και αν αυτό φαίνεται περίεργο, το Pong στην πραγματικότητα απελευθέρωσε τους χρήστες από τις έως τότε άκαμπτες συμβάσεις των ηλεκτρονικών υπολογιστών, οι οποίοι εκείνη την εποχή προγραμματίζονταν ακόμα με διάτρητες κάρτες ή στην καλύτερη περίπτωση μέσω μιας άκαμπτης διαδικασίας εντολών τερματικού με μόνη διεπαφή πληκτρολογημένες γραμμές εντολών. Παρόλο που τα γραφικά ήταν πρωτόγονα, το Pong και όλα τα άλλα απλοϊκά αλλά εξίσου ριζοσπαστικά παιχνίδια εκείνης της πρώτης γενιάς έφεραν μια επανάσταση στην σχέση ανθρώπου και μηχανής. Μπορεί για εμάς σήμερα να μην κάνει ιδαίτερη εντύπωση αυτού του είδους η διεπαφή, όντες συνηθισμένοι σε αυτές τις ηλεκτρονικές εικόνες μετά από τόσες δεκαετίες, αλλά εκείνη την εποχή ήταν κάτι το αληθινά εκπληκτικό το να παρακολουθεί

[122] Bolter, J., & Grusin, R. (2000). Remediation : Understanding new media (1st MIT press pbk. ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press, σ. 90-91

κάποιος μια κουκκίδα σε μονόχρωμη οθόνη να συμπεριφέρεται - τηρουμένων των αναλογιών πάντα - σαν μια φυσική μπάλα, η οποία αποστρακιζόταν κάθε φορά που χτυπούσε στην εικονική ρακέτα ή να αναπηδά από την μια πλευρά της οθόνης στην άλλη. Ήταν μια τεράστια αλλαγή, αυτή η νέα συμπεριφορά μιας επιφάνειας γραφικών συμβόλων και αναπαραστάσεων, σε αντίθεση με τις έως τότε παραδοσιακές λειτουργίες ενός υπολογιστή. Η παλαιότερη διεπαφή του υπολογιστή μεταχειριζόταν σύμβολα και παρουσίαζε τα αποτελέσματά της μόνο σε σειρές αλφαριθμητικών χαρακτήρων στην οθόνη ή, ακόμα χειρότερα, σε διάτρητη χάρτινη εκτύπωση. Το Pong, ακόμη και αν ήταν ένα απλό ηλεκτρονικό παιχνίδι, παρά ταύτα μετατράπηκε εκ των πραγμάτων σε μια νέα μορφολογική, αν όχι και φορμαλιστική, πρόταση για τις νέες μελλοντικές κατευθύνσεις της ψηφιακής τεχνολογίας. Επιπλέον όμως ήταν και μια εξαιρετικά σημαντική αλλαγή πολιτισμικού παραδείγματος που επηρέασε καταλυτικά σχεδόν κάθε δραστηριότητα του ανθρώπινου είδους.

Το Battlezone και η Εισαγωγή του 3D στα βιντεοπαιχνίδια

Ας εξετάσουμε τώρα το σύστημα της γραμμικής προοπτικής κατά τον Λέονν Μπατίστα Αλμπέρτι. Σύμφωνα με τη Μαρίνα Λαμπράκη - Πλάκα[123], συστηματοποιώντας τους νόμους της οπτικής «το όραμα του κόσμου υποτάσσεται σε μια ελεγχόμενη μαθηματική δομή, όπου το κάθε τι έχει τη θέση του ανάλογα με την απόσταση που το χωρίζει από το μάτι του θεατή. Ο πίνακας ταυτίζεται με την τομή της οπτικής πυραμίδας (ή του κώνου), που η κορυφή της απολήγει στο μάτι, ενώ οι πλευρές της αγκαλιάζουν το κομμάτι του ορατού κόσμου και λειτουργούν σαν ανοιχτό παράθυρο».[124]

Οι απαρχές αυτής καθ'αυτής της οθόνης του υπολογιστή μοιάζει να είναι μια κάπως διαφορετική ιστορία η οποία όμως εδράζεται στην εργασία των Μπρουνελέσκι και Αλμπέρτι. Η οθόνη πρωτοεμφανίζεται στα μέσα του 20ού αιώνα ως στρατιωτική τεχνολογία και παρουσιάζεται στο ευρύτερο κοινό πολύ αργότερα. Αυτό σχετίζεται με το πλαίσιο της εμφάνισης της οθόνης: όπως και όλα τα άλλα στοιχεία της σύγχρονης διεπαφής ανθρώπου-υπολογιστή, έτσι και η οθόνη του υπολογιστή αναπτύχθηκε για στρατιωτική χρήση, ως οθόνη ραντάρ. Ως εκ τούτου λοιπόν, η ιστορία της οθόνης του υπολογιστή δεν συνδέεται με τη λαϊκή διασκέδαση και τη μαζική κατανάλωση αλλά με τις ανάγκες της στρατιωτικής παρακολούθησης στόχων. Η ιστορία της σύγχρονης τηλεματικής οθόνης δεν έχει ακόμα γραφτεί.

Η γενικότερη ιστορία των σύγχρονων τεχνολογιών παρακολούθησης ξεκινά με τη φωτογραφία. Με την εμφάνιση της φωτογραφίας πολλοί ενδιαφέρθηκαν να την αξιοποιήσουν για την παρακολούθηση του νέου αστικού τοπίου από ψηλά. Ο Felix Tournachon Nadar, ένας από τους εξέχοντες πρωτοπόρους της νέας τότε εφεύρεσης της φωτογραφίας, κατόρθωσε να εκθέσει μια φωτογραφική πλάκα στο φως, σε ύψος 262 ποδιών πάνω από τον ποταμό Bièvre στη

---

[123] Λαμπράκη - Πλάκα, Μαρίνα (1989). *Οι Πραγματείες περί Ζωγραφικής - Αλμπέρτι και Λεονάρντο*. Ηράκλειο: Βικελαία Βιβλιοθήκη

[124] Αλμπέρτι, Λεόν Μπατίστα (1994). Περί Ζωγραφικής. Αθήνα: Καστανιώτης, σ. 45

Γαλλία. Πολύ σύντομα τον προσέγγισε ο γαλλικός στρατός και του πρότεινε να επιχειρήσει μια φωτογραφική αναγνώριση εδάφους. Εκείνος όμως απέρριψε την προσφορά. Το 1882 μη επανδρωμένα φωτογραφικά αερόστατα πετούσαν στον ουρανό. Λίγο αργότερα χρησιμοποιήθηκαν άλλα εναέρια φωτογραφικά μέσα, τόσο στη Γαλλία όσο και στη Γερμανία. Η μόνη καινοτομία του Α' Παγκοσμίου Πολέμου υπήρξε ο συνδυασμός των εναέριων φωτογραφικών μηχανών με ένα ανώτερο μέσο πτήσης: το αεροπλάνο.

Η επόμενη σημαντική τεχνολογία παρακολούθησης ήταν το ραντάρ. Το ραντάρ χρησιμοποιήθηκε ευρύτατα στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και είχε σημαντικά πλεονεκτήματα σε σχέση με την φωτογραφία. Οι στρατιωτικοί διοικητές ήταν παλαιότερα αναγκασμένοι να περιμένουν να επιστρέψουν οι πιλότοι από τις αναγνωριστικές πτήσεις και να εμφανιστούν τα φιλμ για να έχουν κάποια στοιχειώδη εικόνα των πεδίων μάχης. Η αναπόφευκτη αυτή καθυστέρηση, από τη στιγμή της αναγνώρισης μέχρι την εμφάνιση της τελικής εικόνας, περιόριζε τη χρησιμότητα της φωτογραφίας, καθώς μέχρι να εμφανιστεί, οι εχθρικές θέσεις ενδεχομένως να είχαν μεταβληθεί. Με το ραντάρ όμως η καταγραφή της εικόνας γινόταν αυτοστιγμεί και σε πραγματικό χρόνο, οπότε αυτή η καθυστέρηση είχε πια πρακτικά εξαλειφθεί. Η αποτελεσματικότητα του ραντάρ σχετιζόταν με ένα νέο μέσο για την προβολή της εικόνας, ένα νέο τύπο οθόνης.

Ας αναλογιστεί κανείς τις τεχνολογίες απεικόνισης της φωτογραφίας και του φιλμ. Η φωτογραφική εικόνα είναι μια μόνιμη καταγραφή που αντιστοιχεί σε ένα και μοναδικό εξωτερικό αναφερόμενο - αυτό που βρίσκεται μπροστά στο φακό τη στιγμή που λαμβάνεται η φωτογραφία. Αντιστοιχεί επίσης σε ένα περιορισμένο χρόνο παρατήρησης - στη στιγμή της έκθεσης. Το φιλμ στηρίζεται στις ίδιες αρχές. Μια σεκάνς η οποία αποτελείται από πολλές ακίνητες εικόνες, αναπαριστά το σύνολο των αναφερομένων αντικειμένων και το σύνολο του χρόνου έκθεσης αυτών των επιμέρους εικόνων. Επομένως η οθόνη μπορεί να δείξει μόνο γεγονότα του παρελθόντος.

Με το ραντάρ χρησιμοποιείται για πρώτη φορά ευρέως ένας ριζικά νέος τύπος οθόνης. Η τηλεόραση στηρίζεται στις ίδιες αρχές αλλά η μαζική της χρήση - και οι δυνατότητες εμπορικής εκμετάλλευσής της - παρουσιάστηκαν πολύ αργότερα στο κοινό. Όταν όμως τελικά η οθόνη του ραντάρ εξελίχθηκε στην οθόνη της τηλεόρασης, τότε, απελευθερωμένη πια από τα στενά όρια

των στρατιωτικών χειρισμών, μεταμορφώθηκε στην οθόνη εκείνη που σταδιακά κυριάρχησε στη σύγχρονη κουλτούρα της εικόνας - ως οθόνη βίντεο, ως οθόνη υπολογιστή, ως οθόνη συσκευών κάθε είδους. Η καινοτομία αυτής της οθόνης είναι ότι η εικόνα της αλλάζει σε πραγματικό χρόνο [real-time] σύμφωνα με τους χειρισμούς του χρήστη της ή τις αλλαγές του επί της οθόνης απεικονιζόμενου, είτε πρόκειται για τη θέση του αντικειμένου στο χώρο (ραντάρ), είτε για κάποια μεταβολή στην ορατή πραγματικότητα (ζωντανή λήψη) ή τη μεταβολή των δεδομένων στη μνήμη του υπολογιστή (οθόνη υπολογιστή). Η εικόνα ενημερώνεται διαρκώς σε πραγματκό χρόνο. Αυτός είναι ο τρίτος τύπος οθόνης μετά την κλασική και τη δυναμική οθόνη - η οθόνη του πραγματικού χρόνου.

Η οθόνη του ραντάρ αλλάζει, παρακολουθώντας τον στόχο του. Αλλά ενώ μπορεί να φαίνεται πως εξαλείφεται το πρόσκομμα της χρονικής καθυστέρησης που ενυπάρχει στις τεχνολογίες στρατιωτικής παρακολούθησης, εντούτοις ο χρόνος εισέρχεται στην οθόνη πραγματικού χρόνου με ένα νέο τρόπο. Με τις παλαιότερες φωτογραφικές τεχνολογίες όλα τα τμήματα μιας εικόνας εκτίθενται ταυτόχρονα, ενώ τώρα η εικόνα συντίθεται με διαδοχικές σαρώσεις - κυκλικές στην περίπτωση του ραντάρ, οριζόντιες στην περίπτωση της τηλεόρασης. Επομένως τα διάφορα τμήματα της εικόνας αντιστοιχούν σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Από την άποψη αυτή η εικόνα ενός ραντάρ μοιάζει περισσότερο με ένα δίσκο βινυλίου, αφού οι διαδοχικές χρονικές στιγμές γίνονται κυκλικές ομόκεντρες διαδρομές πάνω σε μια δεδομένη επιφάνεια[125].

Κάθε νέα τεχνολογία εκπαιδεύει ένα νέο είδος ανθρώπου, σε πολλές περιπτώσεις ριζικά διαφορετικού από αυτούς που έζησαν πριν από την εκάστοτε τεχνολογική αλλαγή. Εν προκειμένω πολλοί νέοι άνθρωποι έχουν αναπτύξει μια απίστευτη ικανότητα να συντονίζουν το χέρι, το μάτι και το μυαλό τους παίζοντας απλώς ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η Πολεμική Αεροπορία των ΗΠΑ πίστευε ήδη από την δεκαετία του 1980 ότι οι νέες γενιές που μεγάλωσαν με αυτή τη νέα τεχνολογία, δυνητικά θα μπορούσαν να γίνουν εξαίρετοι πιλότοι, με την κατάλληλη πάντοτε εκπαίδευση. Η ψηφιακή οθόνη του ραντάρ στο πιλοτήριο ελάχιστα διαφέρει από την ψηφιακή οθόνη των βιντεοπαιχνιδιών. Όποιος είδε ποτέ έναν δωδεκάχρονο να κάνει ελιγμούς και να καταρρίπτει πολλαπλούς στόχους παίζοντας Space Invaders παλαιότερα, ή Call of Duty σήμερα,

[125] Manovich, L. (2016). Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, σ. 163-165

θα αναγνωρίσει σ'αυτόν τις ικανότητες τον πιλότου μαχητικών του αύριο. Ενδεικτικός των παραπάνω διαπιστώσεων ήταν ο λόγος που εκφώνησε ο Ρόναλντ Ρέιγκαν στο EPCOT Center του Walt Disney World, στις 8 Μαρτίου 1983[126].

Τα πιο διάσημα arcade παιχνίδι της χρυσής εποχής του είδους φέρουν τα ονόματα των έξυπνων μικροσκοπικών χαρακτήρων τους, είτε αυτοί είναι πρωταγωνιστες είτε εχθροί: Pac-Man, Space Invaders [Διαστημικοί Εισβολείς], Centipede [Σαρανταποδαρούσα], Defender [Υπερασπιστής]. Ο τίτλος, ωστόσο, του παιχνιδιού που κυκλοφόρησε η Atari το 1980, του Battlezone [Ζωνη Μάχης], όπου ο παίκτης αναλαμβάνει τον ρόλο του πυροβολητή ενός άρματος μάχης, διαφέρει ριζικά. Περιγράφει όχι ένα χαρακτήρα, αλλά ένα ολόκληρο πεδίο μάχης - μια νέα μορφή χώρου, ο οποίος αποτελούσε και την καινοτομία χάρη στην οποία το παιχνίδι έγινε τόσο δημοφιλές.

Απαλλαγμένο από το δισδιάστατο, ουδέτερο περιβάλλον που μέχρι τότε χαρακτήριζε τον σχεδιασμό των βιντεοπαίχνιδιών, το Battlezone δημιουργεί την αίσθηση ενός λιτού τρισδιάστατου κόσμου, πλασμένου από λεπτές σαν βελόνες φωτεινές πράσινες γραμμές. Όλα τα στοιχεία της εικόνας είναι έτσι σχεδιασμένα ούτως ώστε να δίνουν την εντύπωση ότι μεγεθύνονται και μικραίνουν καθώς τα αντικείμενα πλησιάζουν ή απομακρύνονται, και ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να κινείται όχι μόνο προς τα αριστερά ή τα δεξιά, αλλά και προς τα εμπρός ή προς τα πίσω. Για πρώτη φορά, η οθόνη ενός βιντεοπαιχνιδιού γίνεται ένα οιονεί παράθυρο, που μοιάζει πολύ με το παράθυρο στην φύση των Αλμπέρτι και Μπρουνελέσκι, από το οποίο ο παίκτης αντικρίζει ένα απατηλό βάθος που δημιουργείται από την προοπτική των wireframed γραφικών του Battlezone. Σαν γεωμετρικά σχήματα φτιαγμένα αποκλειστικά και μόνο από ακτίνες φωτός, τα εχθρικά τανκ αργοσέρνονται απειλητικά μέσα σε έναν υποτυπώδη μινιμαλιστικό κόσμο, που εκτείνεται 360 μοίρες γύρω από τον παίκτη, φαινομενικά προς το άπειρο.

Στην εποχή των arcade παιχνιδιών, τα γραφικά μπορούσαν να δημιουργηθούν με δύο τρόπους. Τα περισσότερα παιχνίδια χρησιμοποιούσαν οθόνες ράστερ. Όπως οι συνηθισμένες τηλεοράσεις, η οθόνη ράστερ δημιουργεί οπτικές παραστάσεις προσδίδοντας χρώμα σε

[126] Βλ. https://www.reaganlibrary.gov/archives/speech/remarks-during-visit-walt-disney-worlds-epcot-center-near-orlando-florida

ξεχωριστά πίξελ, τα οποία παράγονται τριάντα (ή περσσότερες) φορές το δευτερόλεπτο από μια οριζόντια ακτίνα σάρωσης. Μερικά παιχνίδια ομως, όπως το Battlezone, χρησιμοποιούσαν διανυσματικές, οθόνες. Η διανυσματική οθόνη ήταν απόγονος της οθόνης CRT της ατομικής εποχής, η οποία είχε προκύψει από τους παλμογράφους των ραντάρ για να χρησιμοποιηθεί στο σύστημα αεράμυνας SAGE και με την οποία αργότερα δημιουργήθηκαν οι πρώτες εκδοχές του «Spacewar!». Αντί να σαρώνει μια διαδοχή οριζόντιων γραμμών προκειμένου να καλύψει τη συνολική επιφάνεια της οθόνης, το διανυσματικό σύστημα σχεδίαζε τις εικόνες με πιο άμεσο τρόπο, ρίχνοντας την ηλεκτρονική του ακτίνα πέρα δώθε για να σχηματίσει κουκκίδες και γραμμές, ενω η υπόλοιπη οθόνη παρέμενε μαύρη. Όπως αντιλήφθηκαν οι σχεδιαστές του «Spacewar!», αυτό το αναπόφευκτο φόντο καθιστούσε τα διανυσματικά γραφικά ιδιαίτερα κατάλληλα για την απεικόνιση αντικειμένων τα οποία έπλεαν στο ερεβώδες κενό του κατά τ’άλλα κενού διαστήματος, μια αισθητική αντίληψη η οποία επικράτησε στις δεκαετίες του '70 και του '80. Τα κλασικά δισδιάστατα διαστημικά shooter παιχνίδια Asteroids [Αστεροειδείς] και Tempest [Καταιγίδα] ήταν άλλοι δύο διάσημοι τίτλοι που χρησιμοποίησαν διανυσματικές οθόνες. Παρότι, το Battlezone εκτυλισσόταν σε στέρεο έδαφος, το άγονο τοπίο του και ο κατασκότεινος ουρανός του δημιουργούσαν την αίσθηση ενός αλλόκοσμου κενού· ένας από τους υποψήφιους τίτλους για το παιχνίδι ήταν Moon Tank [Σεληνιακό τανκ].

Ο τρόπος με το οποίο ο παίκτης του Battlezone κινούνταν μέσα στον σχηματικό τρισδιάστατο κόσμο του παιχνιδιού ήταν επίσης ριζοσπαστικός. Σε αντίθεση με τα περισσότερα παιχνίδια της εποχής, ο παίκτης δεν κατεύθυνε ένα μικρό «ανθρωπάκι» μέσα σε εναν δισδιάστατο χώρο, σαν κουκλοπαίχτης που κινεί τα νήματα μιας μαριονέτας ή σαν παίκτης που μετακινεί τα πιόνια του πάνω στον άβακα ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού. Αντ’ αυτού, παρακολουθούσε τη δράση από την οπτική γωνία του ίδιου του φανταστικού πυροβολητή του άρματος. Και αφ'ης στιγμής ο κόσμος του παιχνιδιού εκτεινόταν αριστερά, δεξιά και «πίσω» σου, το βλήμα που θα σε χτυπούσε ήταν πιθανό να έρθει από κάπου εκτός του οπτικού σου πεδίο υ - από ένα τανκ το οποίο πιθανώς θα εφορμίσει από το τυφλό σου σημείο, εκτός της οθόνης και του οπτικού σου πεδίου. Αυτή η διάσταση καθιστά το Battlezone έναν πρόγονο εκείνου του πανταχού παρόντος σήμερα είδους βίντεοπαιχνιδιών, των first-person shooter, όπως το Doom, το

Quake και των λοιπών βίαιων επίγονων τους, που απεικονίζουν τη δράση από τη σκοπιά του χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης[127].

Τα όχι και τόσο ανεξάρτητα Indie

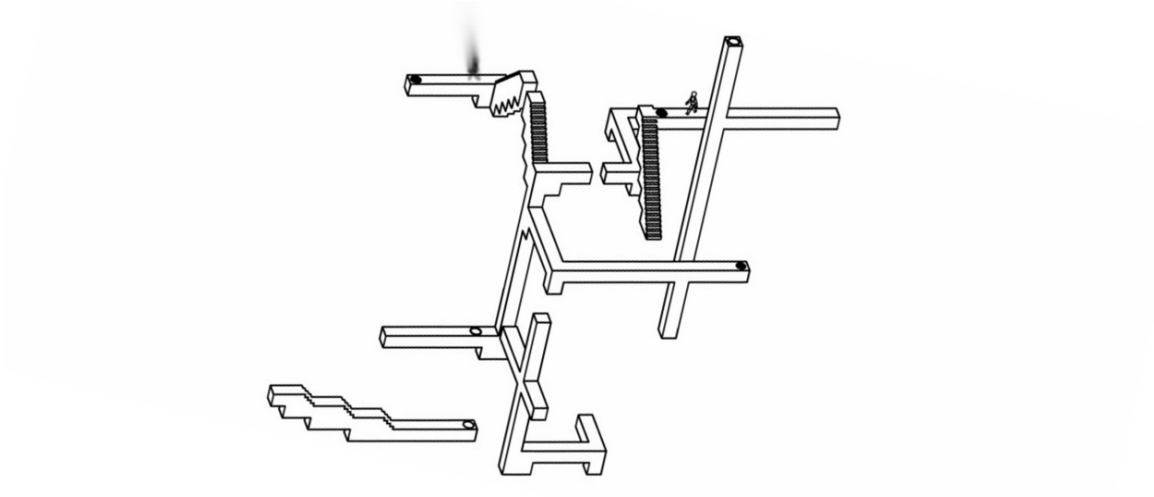
Πέραν από την αναδρομή στην ιστορία της εφεύρεσης των βιντεοπαιχνιδιών και της εισαγωγής του 3D, πρέπει να εξετάσουμε την άνοδο, ή πιο σωστά, την ανάκαμψη των ανεξάρτητων (indie) δημιουργών. Μιλάμε για ανάκαμψη διότι τα πρώτα βιντεοπαιχνίδια ήταν κατά βάση προϊόν της εργασίας μεμονωμένων δημιουργών ή μικρών ομάδων.

Αυτές οι ιδιότυπες περιπτώσεις παρήγαγαν - και εξακολουθούν ακόμα να δημιουργούν - έργα συνήθως μικρότερης έκτασης από αυτά των κατεστημένων μεγάλων εταιριών. Δεν είναι όμως τόσο σπάνιο η επιρροή που ασκούν αυτά τα έργα να είναι δυσανάλογα μεγάλη σε σχέση με τις αντικειμενικές δυνατότητές τους και ακόμα περισσότερο με τις πωλήσεις τους. Πολλοί άνθρωποι μνημονεύουν και εξακολουθούν ακόμη να παίζουν το Braid ή το Fez ενώ έχουν προ πολλού ξεχάσει παιχνίδια όπως το Jericho (2007) ή το πρώτο Saints Row (2009).

Μια παράθεση παραδειγμάτων αυτής της ανεξάρτητης παραγωγής μοιραία παρουσιάζεται ως μια λίστα εξαιρέσεων του σχεδόν καθολικού κανόνα της χρήσης γραμμικής προοπτικής από τις μεγάλες πολυεθνικές εταιρείες παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών όπως η Activision, η Take Two, η Electronic Arts και άλλες.

[127] Halter,Ed. (2008). Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια – Από τον Σουν Τζου στο Xbox. (επιμ. Μπουκάλας, Π., μτφρ. Καλαϊτζής, Ν.). Αθήνα: Scripta

Echochrome



Εικ. 25. Echochrome (2008). Ιαπωνία: Sony Interactive Entertainment System

Το Echochrome (γραμμένο ως echochrome με πεζά), κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία ως Mugen Kairō (無限 回廊), και είναι ένα παιχνίδι παζλ που δημιουργήθηκε από το JAPAN Studio με τη χρήση του Net Yarouze[128] της Sony. Είναι διαθέσιμο για το PlayStation 3 από το PlayStation Store καθώς για το PlayStation Portable (PSP) σε μορφή UMD[129] ή ως ψηφιακό αρχείο, επίσης μέσω του PlayStation Store[130]. Το παιχνίδι απαρτίζεται από ένα απρόσωπο ον σαν αρθρωτή κούκλα το οποίο διασχίζει έναν μινιμαλιστικό αιωρούμενο κόσμο που περιστρέφεται γύρω από έναν κεντρικό άξονα. Η διάδραση σε αυτόν τον λευκό κόσμο περιορίζεται στην μεταχείριση και μετατόπιση της ισομετρικής προοπτικής του. Ο κόσμος αυτός αποτελείται από μη πιθανές κατασκευές σαν αυτές που σχεδίαζε ο Oscar Reutersvärd[131]. Αυτή η σύλληψη με τη σειρά της εμπνέεται από το έργο τέχνης του M. C. Escher, όπως παραδείγματος χάριν το

---

[128] Development kit της Sony για παραγωγή και debugging παιχνιδιών προορισμένα για Playstation. Πρωτοπαρουσιάστηκε αρχικά στην Ιαπωνία το 1996 και κατόπιν, το 1997, για χώρες του εξωτερικού.

[129] UMD: Universal Media Disc. Πρόκειται για ένα καταργημένο πλέον μέσον καταγραφής, αποθήκευσης και διακίνησης ψηφιακού περιεχομένου το οποίο είχε αναπτύξει η Sony για την φορητή της κονσόλα, το Playstation Portable (PSP).

[130] Το παιχνίδι ανακοινώθηκε για πρώτη φορά στην έκθεση E3 του 2007. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στην Ιαπωνία στις 19 Μαρτίου 2008 σε UMD και για λήψη στο PlayStation Store με ένα demo που κυκλοφόρησε στο ιαπωνικό PlayStation Network στις 6 Μαρτίου 2008. Η έκδοση Echochrome της Βόρειας Αμερικής είναι διαθέσιμη μόνο στο PlayStation Network. Ένα demo κυκλοφόρησε στη Βόρεια Αμερική στις 24 Απριλίου 2008. Ακολουθήθηκε από την πλήρη έκδοση την 1η Μαΐου 2008. Οι ενημερώσεις που περιστρέφουν το σύνολο των επιπέδων που δημιουργούνται από τους χρήστες εμφανίζονται περιοδικά.

Αρχικώς κυκλοφόρησε ως UMD στην Ευρώπη στις 4 Ιουλίου 2008, με έκδοση του PlayStation Network στις 10 Ιουλίου. Το Echochrome ήταν επίσης ένα playable arcade μίνι παιχνίδι στο Bowling Alley / Game Space του PlayStation Home. Το 2011, το Echochrome κυκλοφόρησε στο Blu-ray ως μέρος της συλλογής Move Mind Benders με την υποστήριξη του PlayStation Move μαζί με το Lemmings and Tumble.

[131] Ο Oscar Reutersvärd (29 Νοεμβρίου 1915 - 2 Φεβρουαρίου 2002) ήταν ένας Σουηδός graphic designer που το 1934 πρωτοστάτησε στην τέχνη των τρισδιάστατων σχεδίων τα οποία αρχικά φαίνονται εφικτά αλλά δεν μπορούν να κατασκευαστούν φυσικά. Μερικές φορές περιγράφεται ως "ο πατέρας της μη-πιθανής φιγούρας", αν και υπάρχουν πολύ παλαιότερα παραδείγματα, π.χ. η Σάτυρα του Hogarth για ψευδείς προοπτικές, πέραν από πιο πρόσφατα γνωστά παραδείγματα από τον Roger Penrose και άλλους.

"Relativity". Το παιχνίδι βασίζεται στο σύστημα συντονισμού αντικειμένων Locative Environment που αναπτύχθηκε από τον Jun Fujiki. Πρόκειται για ένα μηχανισμό που καθορίζει τι συμβαίνει με βάση την - ισομετρική εν προκειμένω - προοπτική της κάμερας.

Μια συνέχεια του παιχνιδιού, το Echochrome II, βγήκε για το PlayStation 3 χρησιμοποιώντας το PlayStation Move τον Δεκέμβριο του 2010. Εν τω μεταξύ κυκλοφόρησε και ένα παράγωγό του στο PlayStation Portable το 2009 με τίτλο Echoshift.

Το Echochrome απαιτεί από τον παίκτη να ελέγξει έναν κινούμενο χαρακτήρα, ο οποίος μοιάζει με λευκό ξύλινο ανδρείκελο, που επισκέπτεται, με οποιαδήποτε σειρά, συγκεκριμένες θέσεις σε περίτεχνα συμπλέγματα τρισδιάστατων σχημάτων. Οι στόχοι είναι μαρκαρισμένοι από σκιές του κινούμενου χαρακτήρα. Όταν το άβαταρ, ο χαρακτήρας αυτός, έχει επισκεφθεί την τελευταία θέση που έχει επισημανθεί, εμφανίζεται μια τελευταία σκιά, την οποία ο παίκτης πρέπει να φτάσει για να τελειώσει το επίπεδο: η βαθμολόγηση είναι απλώς ζήτημα ολοκλήρωσης του κάθε επιπέδου (ή μιας σπονδυλωτής διαδρομής που περιέχει πολλά επίπεδα).

Ωστόσο, ο χαρακτήρας δεν μπορεί να ελεγχθεί άμεσα από τον παίκτη: κινείται διαρκώς και περπατάει αυτόνομα, ακολουθώντας ένα μονοπάτι κατά μήκος της επιφάνειας κάθε σχήματος έως ότου συναντήσει εμπόδιο, οπότε κάνει μεταβολή και συνεχίζει επ' άπειρον, ή βρίσκει μια τρύπα και πέφτει εντός της, είτε στο επίπεδο από κάτω είτε στο κενό, οπότε και λήγει εκείνη η προσπάθεια.

Η μοναδικότητα του παιχνιδιού αυτού έγκειται στο ότι το μονοπάτι μπορεί να μεταβληθεί περιστρέφοντας τα σχήματα και προβάλλοντάς τα από μια διαφορετική οπτική γωνία: για παράδειγμα, εάν ένα κενό ή εμπόδιο είναι κρυμμένο πίσω από ένα σχήμα ή μια κάθετη κολώνα του συνολικού συμπλέγματος, ο χαρακτήρας θα συμπεριφέρεται σαν να ακολουθεί το μονοπάτι πίσω από το αντικείμενο που συγκαλύπτει το χάσμα ή το εμπόδιο από την οπτικό πεδίο του παίχτη. Παρομοίως, αν εμφανιστούν ασυνεχείς φόρμες ή τμήματα διαφορετικών σχημάτων, με τον κατάλληλο χειρισμό του οπτικού πεδίου, για να σχηματίσουν μια συνεχή διαδρομή, ο χαρακτήρας θα διασχίσει από το ένα σημείο-βατήρα στο φαινομενικά συνδεδεμένο επόμενο.

Παρόλο που ο χαρακτήρας δεν μπορεί να απομακρυνθεί από την επιφάνεια ενός σχήματος, υπάρχουν ορισμένα σημεία στα οποία μπορεί να πέσει. Στη συνέχεια πέφτει προς ό, τι φαίνεται να είναι κάτω από το σημείο εκείνο, ή χάνεται στο κάτω μέρος της οθόνης και πέραν του οπτικού πεδίου του παίκτη. Σε αυτή την περίπτωση γίνεται μια επαναφορά της πορείας σε προηγούμενη - και προς το παρόν πιο ασφαλή - θέση. Αυτή η συμπεριφορά αποτελεί μία από τις πιο συναρπαστικές πτυχές του παιχνιδιού, επειδή ο παίκτης πρέπει να ερμηνεύσει συνειδητά τον τρισδιάστατο κόσμο σαν να ήταν διδιάστατος, προκειμένου να καθορίσει πού θα προσγειωθεί ο χαρακτήρας.

Πατήρ Πάντων Πόλεμος: η περίπτωση του «This War of Mine»



Εικ. 26: This War of Mine (2014). Πολωνία: 11 bit studios

Υποτίθεται πως μια από τις διαφορές μεταξύ των εικαστικών τεχνών που βασίστηκαν στη γραμμική προοπτική και των βιντεοπαιχνιδιών είναι οι αρχικοί σκοποί τους ως τεχνικά μέσα. Συγκεκριμένα, τα βιντεοπαιχνίδια ξεκίνησαν ως απόρροια λειτουργιών των υπολογιστών και οι υπολογιστές πρωτοχρησιμοποιήθηκαν πρωτίστως ως πολεμικές τεχνολογίες (για τον έλεγχο βαλλιστικών πυραύλων και οπλικών συστημάτων δηλαδή καθώς και για την αποκρυπτογράφηση των επικοινωνιών του εχθρού κατά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο). Και η γραμμική προοπτική όμως, πέρα από τις αμιγώς αισθητικές εφαρμογές της, χρησιμοποιήθηκε από πολύ νωρίς για στρατιωτικές εφαρμογές, αμυντικές και επιθετικές . Επιπλέον, οι στρατιωτικές και καλλιτεχνικές εφαρμογές της γραμμικής προοπτικής σχεδιάστηκαν και αναπτύχθηκαν από τα ίδια πρόσωπα, όπως επί παραδείγματι τον Leonardo Da Vinci[132] και άλλους. Μια τέτοια σύμπτωση, του καλλιτέχνη ο οποίος ήταν ταυτοχρόνως και σχεδιαστής στρατιωτικών εφαρμογών, έρχεται σε πλήρη αντίθεση με ό,τι συμβαίνει με τα βιντεοπαιχνίδια, όπου οι όποιες στρατιωτικές εφαρμογές ή μεταγραφές αναπτύχθηκαν από εντελώς διαφορετικό προσωπικό και όχι από αυτούς που δημιουργούν βιντεοπαιχνίδια (με κάποιες εξαιρέσεις όπως το κάποτε ευρέως διαδεδομένο America’s Army, που δημιουργήθηκε ως ένα δωρεάν παιχνίδι με κύριο σκοπό να χρησιμοποιηθεί ταυτόχρινα και ως μέσο στρατολόγησης νεοσυλλέκτων αλλά και ως εργαλείο για εκπαιδευτικούς σκοπούς του ήδη υπάρχοντος τότε στρατιωτικού προσωπικού των Αμερικανικών Ενόπλων Δυνάμεων[133].)

---

[132] Ενδεικτικά της πολυσχιδούς ενασχόλησης του Ντα Βίντσι με κάθε είδους ζητήματος είναι τα σημειωματάρια και το πλήθος των σχεδίων του, Βλ. Vinci, Leonardo da. (1970). The Notebooks of Leonardo da Vinci, Vol. 1. New York: Dover Publications.

[133] Halter, Ed. (2008). Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια – Από τον Σουν Τζου στο Xbox. Αθήνα: Scripta

Στα αρχικά στάδια που ακολουθούν την πρώτη εμφάνιση ενός νέου μέσου, είθισται κάθε φορά, να εξερευνώνται τα όρια μεταξύ του πραγματικού κόσμου και των αναπαραστάσεών του - πάντοτε στα πλαίσια των περιορισμών που εκ των πραγμάτων θέτει το εκάστοτε νέο μέσο. Υπό αυτή την έννοια, είναι εξίσου σύνηθες στον εικοστό αιώνα ή στην αυγή του εικοστού πρώτου, να επισημαίνεται πως οι εξαιρετικά λεπτομερείς (για τα δεδομένα της υπό εξέταση εποχής τουλάχιστον) προσομοιώσεις του πραγματικού, συνιστούν ένα καινοφανές και επικίνδυνο γεγονός, έχοντας ως αποτέλεσμα την απομάκρυνση του ανθρώπου από την υποτιθέμενη "άμεση" εμπειρία[134].

Την απομάκρυνση αυτή, την οποία σε γενικές γραμμές κάθε νέο μέσο επιβάλλει, καθώς και τον όρο "άμεση", αναφορικά με την εμπειρία του πραγματικού, οι περισσότεροι τις αντιλαμβάνονται με τρόπο μάλλον προβληματικό, αγνοώντας τον βαθμό στον οποίο η γενικότερη εμπειρία του πραγματικού διαμεσολαβείται. Αυτή η διαμεσολάβηση συντελείται με τη βοήθεια τεχνολογιών - υλικών (δηλαδή απτών) μέσων και (υποτίθεται) άυλων διεπαφών ή σημάνσεων - των οποίων όμως κύριο μέλημα και πρωταρχικό προαπαιτούμενο για την βέλτιστη λειτουργία τους είναι να καθίστανται και οι δύο, πρακτικά αόρατες [135]. Για να χρησιμοποιήσουμε ένα απλό παράδειγμα, αντιλαμβανόμαστε το κινητό τηλέφωνο ως συσκευή κυρίως όταν αυτό δεν λειτουργεί.

---

[134] Murray, J. H. (1997). Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, - σ. 103

[135] Kittler, Friedriech. (2005). Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή. Αθήνα: Νήσος.

Μέρος της απογοήτευσης μας όσον αφορά τηλεοπτικές εκπομπές, μουσεία κέρινων ομοιωμάτων και εντυπωσιακών θεματικών πάρκων, εξαιτίας αυτού που ο Umberto Eco χαρακτηρίζει ως «υπερρεαλιστική» ποιότητα της εμπειρίας της μεγάλης αμερικανικής ζωής, είναι απόρροια του γεγονότος πως χρειάζεται χρόνος για να συνηθίσουμε οποιαδήποτε αύξηση της αναπαραστατικής ισχύος των νέων μέσων. Κατ'επέκταση το ίδιο ισχύει και για τις κάθε είδους νέες τεχνολογίες που εισάγονται στη ζωή μας. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου προσαρμογής μας στην αύξηση των αναπαραστατικών συνατοτήτων των νέων μέσων, μια από τις κύριες δραστηριότητές μας, ως δημιουργοί και ακροατές, αφορά ένα είδος δοκιμής των νέων ορίων του (φερόμενου ως) ανοιχτού κόσμου που μας προσφέρεται αφειδώς, είτε πρόκειται για open-world games (παιχνίδια ανοιχτού κόσμου) είτε για διαφορά τηλεοπτικά ριάλιτι, νέα κοινωνικά δίκτυα, δίκτυα τηλεπικοινωνιών με αυξημένες τεχνικές δυνατότητες και εφαρμογές κοκ.

Οι δοκιμές με τη μορφή βιντεοπαιχνιδιών στην συγκεκριμένη περίπτωση, δεν είναι απαραίτητο να διαδραματίζονται σε απολύτως γνώριμα περιβάλλοντα που ειναι συμβατά με την συνήθη εμπειρία της καθημερινής ζωής. Ίσα ίσα, πιο πιθανό είναι να μας προσφέρονται ως πακέτα εμπειριών, ασφαλών μεν, ξένων δε ως προς την άμεση γενικότερη εμπειρία μας, με τα οποία έχουμε μια αμφιταλαντευόμενη σχέση εξαιτίας της μιντιακά διαμεσολαβημένης εξοικείωσης μας είτε μέσω πολεμικών ταινιών, από το Birth of a Nation[136] του Griffith μέχρι το Πλατούν[137] και όσες ακολούθησαν, είτε μέσω των ανταποκρίσεων από τα «πραγματικά» μέτωπα πολέμων ή μικρότερων συγκρούσεων στα τηλεοπτικά κεντρικά δελτία ειδήσεων των 8. Τις μιντιακά διαμεσολαβημένες συρράξεις αυτές, ιδίως από τις 2 Αυγούστου 1990, τις γνωρίζουμε πλέον και ως Nintendo wars[138].

---

[136] *Η Γέννηση ενός Έθνους* ήταν μια ταινία του αμερικανικού βωβού κινηματογράφου, παραγωγής 1915, σε σκηνοθεσία David W. Griffith. Θέμα της ταινίας ήταν ο Αμερικανικός Εμφύλιος (1861 - 1865).

[137] *Platoon* (1986), μια ταινία του αμερικανού σκηνοθέτη Oliver Stone, το πρώτο τμήμα της τριλογίας του Στόουν θέμα τον πόλεμο στο Βιετνάμ - ακολούθησαν κατόπιν το *Γεννημένος την 4η Ιουλίου (Born on the 4th of July*) του 1989 και το *Ουρανός και Γη (Heaven and Earth)* του 1993.

[138] Έτσι ονομάστηκαν οι «απευθείας» ζωντανές ανταποκρίσεις από τον πρώτο πόλεμο σε ζωντανή σύνδεση, τον πρώτο Πόλεμο του Κόλπου (Gulf War) που έλαβε χώρα στο Ιράκ εναντίον του Σαντάμ Χουσέιν το 1990-1991 μετά την εισβολή των ιρακινών δυνάμεων στο Κουβέιτ (2 Αυγούστου 1990). Ήταν πρώτη φορά που τηλεοπτικό δίκτυο, και μάλιστα παγκόσμιας εμβέλειας (CNN), αναμετάδιδε εικόνες των αμερικανικών βομβαρδισμών της Βαγδάτης ζωντανά ενώ η επιχείρηση ήταν ήδη σε εξέλιξη. Μια ενδιαφέρουσα μηντιοθεωρητική οπτική του πολέμου αυτού μπορεί κανείς να βρει στο βιβλίο του Mirzoeff, Nicholas. *Watching Babylon - The War in Iraq and Global Visual Culture*. New York: Routledge, 2005.

Μεγάλο μέρος των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών λοιπόν απεικονίζουν και λαμβάνουν χώρα σε περιβάλλοντα πολέμου, τα οποία δεν προοορίζονται μόνο για θέαση, αισθητική εμπειρία και αποστασιοποιημένη απόλαυση αλλά για εικονική διέλευση μέσω των διεπαφών μεταξύ των παικτών/χρηστών και των υπολογιστικών μηχανών[139]. Άλλωστε ας μην ξεχνάμε πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δημιουργούνται με τη χρήση υπολογιστών και η πρώτη χρησιμότητα των υπολογιστικών μηχανών ήταν στρατιωτική - από τον Colossus του Bletchley Park, που έσπασε τον κρυπτογραφικό κωδικό Enigma του Γερμανικού Στρατού, μέχρι τον ENIAC που έκανε τους υπολογισμούς για τις βαλλιστικές μελέτες των αμερικανικών ενόπλων δυνάμεων. Οι οθόνες, που σήμερα είναι πανταχού παρούσες στις ζωές μας, ξεκίνησαν και αυτές ως στρατιωτικές εφαρμογές, υπό την μορφή των πρωτόλειων μονόχρωμων παλμοσκοπιών των ραντάρ του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου.

[139] Halter, Ed. (2008). Πόλεμος και Βιντεοπαιχνίδια - Από το Σουν Τζου στο Xbox. Αθήνα: Scripta.

Η αναπαράσταση του πολέμου της βίας και των μαχών σε έργα μυθοπλασίας , στη λογοτεχνία, στον κινηματογράφο ή, στην συγκεκριμένη περίπτωση, στα βιντεοπαιχνίδια - είναι ένα ζήτημα το οποίο έχει σχεδόν αγνοηθεί ως αντικείμενο μελέτης από την πλειοψηφία των κριτικών λογοτεχνίας, του θεάτρου ή του κινηματογράφου - πολλώ δε μάλλον των θεωρητικών που ασχολούνται με τα βιντεοπαιχνίδια. Υπάρχει βεβαίως ικανή βιβλιογραφία για την λογοτεχνία και τον πόλεμο, για την λογοτεχνία και το κακό. Επίσης υπάρχει πολύ υλικό για την τέχνη του Ολοκαυτώματος το οποίο είναι πεδίο μελέτης από μόνο του, όπως και το τι ρόλο παίζει το απεχθές στο συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα ενός έργου τέχνης. Η λογοτεχνική απόδοση όμως του πολέμου ή η αισθητικοποιημένη απόδοση του κακού έχουν πολύ μικρή σχέση με το πραγματικό πρόσωπο του πολέμου. Αρκεί να συγκρίνει κανείς επί παραδείγματι σκηνές μάχης από το Band of Brothers ή το Saving Private Ryan με ερασιτεχνικά βίντεο αποκεφαλισμών που ανέβαζαν ισλαμιστές τρομοκράτες ήδη από την μάχη του Grozny[140], τραβηγμένα με πρωτόλεια τότε κινητά τηλέφωνα ή αργότερα με τις αντίστοιχες πιο « επαγγελματικές » λήψεις των τζιχαντιστών του ISIS από αποκεφαλισμούς, βασανιστήρια ή απαγχονισμούς και άλλες φρικαλεότητες κατά την προέλασή τους στο Ιράκ και την Συρία. Σε αυτές τις απεικονίσεις πραγματικών αλλά παρά ταύτα σκοπίμως σκηνοθετημένων φρικαλεοτήτων, μας κάνει εντύπωση το πόσο πιο ήσυχος είναι ο θάνατος, χωρίς μουσική υπόκρουση, χωρίς δραματικές εξάρσεις και τις περισσότερες περιπτώσεις με μια παραίτηση των θυμάτων στο γεγονός της επερχόμενης κυριολεκτικής σφαγής τους. Επιπλέον, το Ολοκαύτωμα και την τέχνη που, παρά την απόφανση του Αντόρνο[141], όντως παράχθηκε, αυτή δεν έχει σχέση με αυτό που αναφέρουν ο John Keegan ή ο Victor Davis Hanson ως το πρόσωπο του πολέμου, την κατάσταση της σύγκρουσης, τον ζόφο της αιματοχυσίας και των δοκιμασιών των ίδιων των πολεμιστών από την δική τους οπτική γωνία. Ως υπόδειγμα αυτής της οπτικής πρώτου προσώπου ο Victor Davis Hanson δίνει το έξοχο βιβλίο του E. B. Sledge[142]. Εξ αιτίας λοιπόν

---

[140] Η κατάληψη του Γκρόζνυ (1999) ήταν μέρος του Δεύτερου Πολέμου της Τσετσενίας (1999 - 2000) ο οποίος ξεκίνησε με την εισβολή Τσετσένων αυτονομιστών στο Dagestan.

[141] Στην πραγματικότητα ο Αντόρνο δεν είπε ποτέ πως μετά το Άουσβιτς δεν μπορεί να υπάρξει πλέον ποίηση. Στο κείμενό του με τίτλο « Πολιτισμική κριτική και Κοινωνία » του 1949 συγκεκριμένα έγραψε πως « μετά το Άουσβιτς το να γράψει κανείς ποίημα είναι βαρβαρότητα ».

[142] Sledge, E. B. (2008). With the Old Breed. Westminster: Random House Publishing Group.

μιας παράλειψης εκ μέρους της θεωρίας και της κριτικής, αποκαλύπτεται τούτο το κενό ως πρόσφορο πεδίο για κάθε μελετητή της στρατιωτικής ιστορίας, ο οποίος με την εξειδικευμένη ικανότητά του μπορεί να ελέγξει την αληθοφάνεια και το κατά πόσον όσα αναπαριστώνται σε μια ταινία, ή σε ένα βιντεοπαιχνίδι, είναι δυνατόν να συμβούν[143].

Σίγουρα κάποιος μπορεί να αναλύσει τις μάχες συσχετίζοντας τες με το ευρύτερο ιστορικό, πολιτικό και κοινωνικό πλαίσιο της εποχής τους. Ένα τέτοιο παιχνίδι, που προβαίνει δηλαδή σε ένα τόσο σημαντικό εγχείρημα, είναι το This War of Mine.

Το This War of Mine είναι ένα βιντεοπαιχνίδι επιβίωσης πολέμου (survival war game) που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την πολωνική εταιρεία παραγωγής βιντεοπαιχνιδιών 11-bit studios. Το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό παιχνίδι διαφέρει από τα περισσότερα παιχνίδια που έχουν ως κεντρικό θέμα τους τον πόλεμο, καθώς εστιάζει περισσότερο στην πολιτική εμπειρία του πολέμου, ή πιο σωστά στην εμπειρία του πολέμου από τη σκοπιά του άμαχου πληθυσμού. Αυτή η επιλογή έρχεται σε πλήρη αντίθεση με τη συνήθη πρακτική της πλειοψηφίας των σύγχρονων πολεμικών παιχνιδιών που λαμβάνουν χώρα σε πραγματικές (δηλαδή ιστορικές) μάχες ή σε φανταστικές συρράξεις, πάντα ως ένας στρατιώτης στην πρώτη γραμμή των μαχών. Στο This War of Mine τα πράγματα αλλάζουν καθώς οι χαρακτήρες τους οποίους οι παίχτες χειρίζονται καλούνται να πάρουν καθ' όλη την διάρκεια του παιχνιδιού πολλές δύσκολες αποφάσεις προκειμένου να επιβιώσουν εν μέσω ενός περιβάλλοντος μόνιμου, καθολικού και πανταχού παρόντος κινδύνου. Ο θάνατος πλανάται διαρκώς στον χώρο, με την παρουσία στρατιωτών, ελεύθερων σκοπευτών, πολιτοφυλακών ή αμάχων που είτε επιδίδονται, εφόσον μπορούν, σε κλοπές και λεηλασίες ή λιμοκτονούν, αν τελικώς αποδειχθεί αδύνατον να συλλέξουν τρόφιμα στις αντίξοες συνθήκες του πολέμου. Υπάρχουν πολλαπλές εκδοχές για το τέλος του συγκεκριμένου παιχνιδιού όσον αφορά την κατάληξη της ιστορίας του κάθε χαρακτήρα, ανάλογα με τις αποφάσεις που λαμβάνονται εντός του παιχνιδιού.

[143] Keegan, John. (2004). The Face of Battle. London: Pimlico, σ. 77

Το This War of Mine κυκλοφόρησε πρώτα για Microsoft Windows, MacOS X και Linux τον Νοέμβριο του 2014. Η μεταγραφή σε Android κυκλοφόρησε στις 14 Ιουλίου 2015, ακολουθούμενη από τη έκδοση για iOS την επόμενη μέρα (15 Ιουλίου). Ένα πακέτο επέκτασης που ονομάζεται This War of Mine: The Little Ones κυκλοφόρησε για το PlayStation 4 και το Xbox One στις 29 Ιανουαρίου 2016 και την 1η Ιουνίου 2016 για Windows. Μια έκδοση του παιχνιδιού που περιλαμβάνει όλο το περιεχόμενο με τίτλο This War of Mine: Complete Edition κυκλοφόρησε για το Nintendo Switch στις 27 Νοεμβρίου 2018.

Το συγκεκριμένο παιχνίδι αποτελεί σπάνια εξαίρεση στον κανόνα των πολεμικών παιχνιδιών, με τη σειρά Call of Duty να είναι η πλέον αντιπροσωπευτική του είδους. Σε αντίθεση με το This War of Mine, παιχνίδια σαν το Call of Duty έχουν συγκεκριμένα κοινά χαρακτηριστικά: την οπτική γωνία κυρίως πρώτου προσώπου (απ' όπου προκύπτει και η κατηγοριοποίησή τους ως First Person Shooter - FPS), την ιδιαίτερη έμφαση στα μόνα ορατά χαρακτηριστικά του παίχτη, δηλαδή στα χέρια και κυρίως στον πυροβόλο οπλισμό ο οποίος αποδίδεται με εξαντλητική λεπτομέρεια, και βεβαίως τον σχεδιασμό του χώρου αποκλειστικά και μόνο με τη χρήση γραμμικής προοπτικής.

Λόγω της αόριστης και αρκετά διαδεδομένης στις μέρες μας χρήσης του όρου «διαδραστικότητα», η απόλαυση της ενεργού, συνειδητής και αυτόβουλης εμβύθισης και περιαγωγής μέσα σε ηλεκτρονικά εικονικά περιβάλλοντα, συχνά συγχέεται με την απλή ικανότητα να μεταχειρίζεται κανείς ένα χειριστήριο ή να κάνει κλικ σε ένα ποντίκι ή trackpad. Φυσικά αυτή η δραστηριότητα από μόνη της δεν συνεπάγεται αυτομάτως και αυτενέργεια. Για παράδειγμα, σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι όπως το Dungeons & Dragons ή σε τυχερά παιχνίδια όπως το πόκερ κλπ., οι παίκτες μπορεί να απασχολούνται διαρκώς με περιστροφές δεικτών ή άλλων αντικειμένων (πχ ρουλέτα), με τη διαρκή μετακίνηση πιονιών στα προβλεπόμενα πλαίσια του εκάστοτε παιχνιδιού καθώς και με χρηματικές συναλλαγές (πραγματικές ή όχι), και παρά ταύτα να μην έχουν καμία πραγματική αυτενέργεια. Οι ενέργειες των παικτών έχουν μεν αποτέλεσμα, αλλά οι ενέργειες αυτές δεν γίνονται απαραίτητα κατόπιν επιλογής και τα αποτελέσματά τους δεν σχετίζονται κατ' ανάγκη με τις προθέσεις των παικτών. Οι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών (αλλά και πολλών εικαστικών πολυμεσικών έργων με τη χρήση νέων τεχνολογιών, που εν προκειμένω μας ενδιαφέρουν εξίσου), εσφαλμένα εστιάζουν στον αριθμό των αλληλεπιδράσεων ανά λεπτό, ενώ ο αριθμός αυτός δεν είναι απαραιτήτα ενδεικτικός της απολαύσης που προσφέρει ένα παιχνίδι (ή ένα διαδραστικό έργο) μέσω της αυτενέργειας. Αν ήταν έτσι τότε οι αυτόματες συρόμενες πόρτες στις εισόδους καταστημάτων θα μπορούσαν λόγω των αλληλεπιδράσεών τους να νοηθούν ως παιχνίδια ή (και) ως έργα. Αντίθετα, η αποδοχή της αποκλειστικότητας της ισχύος του πόλου-πομπού (του δημιουργού δηλαδή ο οποίος υπαγορεύει τον κώδικα επικοινωνίας) και της ουσιαστικής στέρησης βούλησης του πόλου-δέκτη (που εκ των πραγμάτων δέχεται άκριτα τους όρους ανταλλαγής, όπως τους αποκαλούσε ο Baudrillard το 1972, και που πλέον αναγνωρίζουμε ως όρους και προϋποθέσεις και κάνουμε κλικ στο πεδίο «δέχομαι» χωρίς ποτέ να τους διαβάζουμε), αυτή η εκ μέρους μας αποδοχή μας επιτρέπει να ζούμε μια φαντασίωση επαναστατικής πρακτικής των (νέων) μέσων[144]. Σε αυτά τα έργα η επικοινωνία δεν εξυπηρετείται, αλλά παρεμποδίζεται, ιδίως από την πλευρά των δεκτών/θεατών/χρηστών των μηνυμάτων προς τους πομπούς-δημιουργούς.

[144] Μποντριγιάρ, Ζαν. (1980). Ρέκβιεμ για τα Μέσα Επικοινωνίας. Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος, σ.36

Στην πραγματικότητα τα έργα αυτά δεν επιτρέπουν καμία αμοιβαία και επί ίσοις όροις αλληλεπίδραση μεταξύ πομπού και δέκτη αφού ανάγουν την ανάδραση (feedback) στον ελάχιστο παρονομαστή της, στο σημείο δηλαδή που ο θεατής συμβιβάζεται με το δεδομένο σύστημα. Εκεί ακριβώς εντοπίζει ο Norbert Bolz το πρόβλημα: το να μπορεί κανείς να στέλνει μηνύματα χωρίς να είναι αναγκασμένος να δέχεται μηνύματα είναι μια μορφή εξουσίας. Όποιος δέχεται συνεχώς μηνύματα, αλλά δεν μπορεί σχεδόν καθόλου να στέλνει, τότε μοιραία ανήκει στο «προσωπικό»[145], στους υποτελείς του νέου ψηφιακού κόσμου.

Σύμφωνα με τον Baudrillard, αυτό που χαρακτηρίζει τα μαζικά μέσα επικοινωνίας, είναι ότι:

> χτίζουν τη μη-επικοινωνία αφού δεν επιδέχονται την μεσολάβηση και την μετάβαση - αν δηλαδή δεχτούμε τον ορισμό της επικοινωνίας ως λόγο και απόκριση, επακόλουθο όχι μιας ψυχολογικής και ηθικής ευθύνης, αλλά μιας προσωπικής σχέσης βασισμένης στην αλληλεπίδραση δυο πλευρών κατά τη διάρκεια μιας ανταλλαγής. Με άλλα λόγια, η επικοινωνία ορίζεται σαν κάτι πέρα από απλή μετάδοση και λήψη πληροφοριών, όπου πάντα είναι δυνατό αυτές οι πληροφορίες να αντιστραφούν κατά την διάρκεια της ανάδρασης. Όλη η σύγχρονη αρχιτεκτονική των μέσων επικοινωνίας, στηρίζεται σ' αυτον τον ορισμό: τα μέσα επικοινωνίας πάντα απαγορεύουν την απόκριση και κάνουν αδύνατη κάθε διαδικασία ανταλλαγής (εκτός από μορφές προσποίησης απόκρισης που είναι ενσωματωμένες στη διαδικασία της μετάδοσης χωρίς ν' αλλάζει το παραμικρό ως προς την μονομέρεια της επικοινωνίας). Εδώ βρίσκεται η αληθινή "αφαίρεση" των μέσων και είναι ακριβώς πάνω σε τούτη την αφαίρεση που βασίζεται ολόκληρο το σύστημα του κοινωνικού ελέγχου και της εξουσίας.

[145] Bolz, N. (2008). Το Αλφαβητάρι των Μέσων. Αθήνα: Σμίλη, σ. 35

> Για να κατανοήσουμε την απόκριση ως έννοια, πρέπει να ανατρέξουμε στο ισοδύναμό της στις λεγόμενες 'πρωτόγονες' κοινωνίες όπου η εξουσία ανήκει σε εκείνον που μπορεί να δίνει εξουσία και στον οποίο αυτή δεν μπορεί να δοθεί. Το να δίνει κάποιος και μάλιστα με τέτοιο τρόπο ώστε οι άλλοι να μην μπορούν να του δώσουν, σημαίνει κατακερματισμό της ανταλλαγής προς όφελός του και καθιέρωση ενός μονοπωλίου. Με αυτόν τον τρόπο η κοινωνική διαδικασία χάνει την ισορροπία της. Το να δίνεται σημαδοτεί τον κατακερματισμό της σχέσης εξουσίας και την καθιέρωση ή την αποκατάσταση αποκλειστικά πάνω στη βάση της ανταγωνιστικής αμοιβαιότητας του κυκλώματος της συμβολικής ανταλλαγής. Αυτό ουσιαστικά συμβαίνει και στα μέσα επικοινωνίας: ό,τι λέγεται σε αυτό το χώρο, λέγεται με τέτοιο τρόπο που δεν μπορεί πουθενά να βρει την απόκρισή του[146].

Σε αυτά τα συστήματα επικοινωνίας λοιπόν, η αντιστρεψιμότητα, το feedback των κυκλωμάτων, δεν έχει καμία σχέση με αμοιβαιότητα.

Ορισμένα παιχνίδια, όπως το σκάκι, εκ των πραγμάτων προσδίδουν στον παίκτη έναν υψηλό βαθμό αυτενέργειας δεδομένου ότι η δραστηριότητα εντός του παιχνιδιού είναι αρκετά αυτόνομη και ο παίκτης έχει πάντοτε στη διάθεση του ένα μεγάλο εύρος πιθανών κινήσεων οι οποίες καθορίζουν απόλυτα την τελική πορεία του παιχνιδιού.

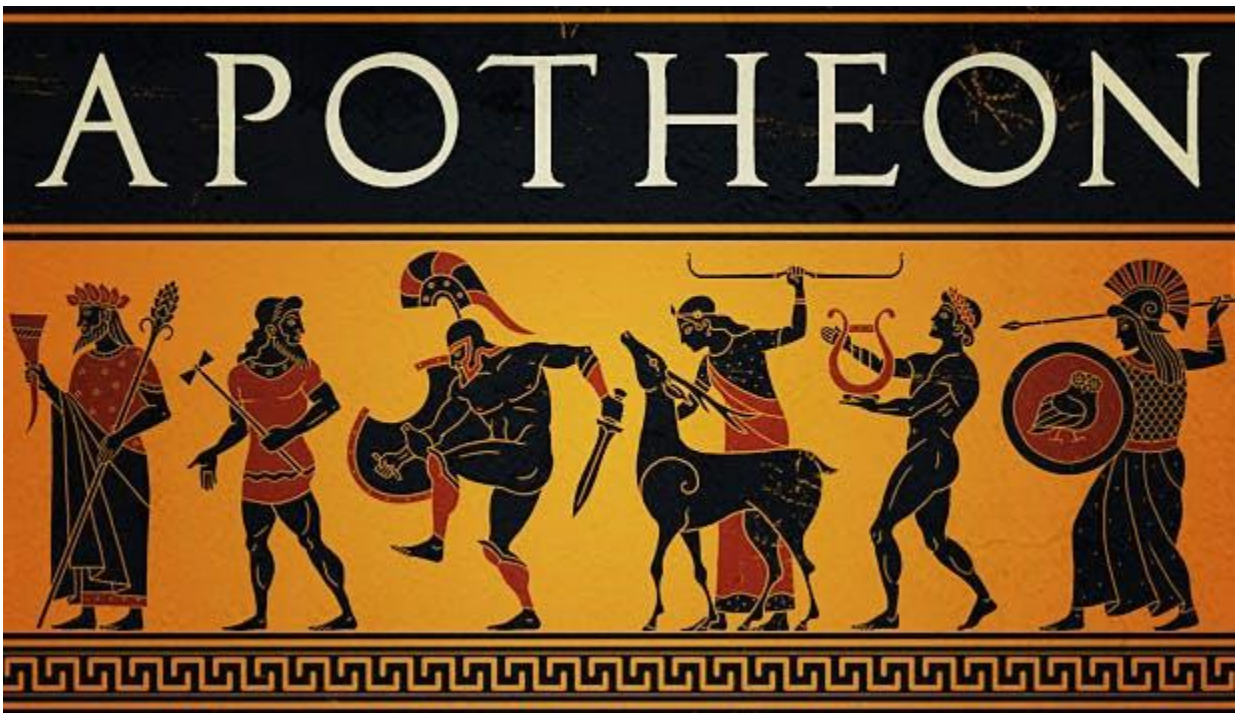
[146] Μποντριγιάρ, Ζαν. (1980). Ρέκβιεμ για τα Μέσα Επικοινωνίας. Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος, σ.23

Ως εκ τούτου η αυτενέργεια υπερβαίνει τόσο το γεγονός της συμμετοχής όσο και της κάθε δραστηριότητας εντός των δεδομένων πλαισίων κάθε παιχνιδιού. Η αυτενέργεια ως αισθητική ευχαρίστηση, ως μια εμπειρία δηλαδή που υποτίθεται πως μπορεί κανείς να απολαύσει αυτή καθεαυτή ως αυτοσκοπό, αποτελεί έως ένα (περιορισμένο) βαθμό τμήμα της συνολικής εμπειρίας αυτών που σήμερα αποκαλούμε παραδοσιακές μορφές τέχνης. Είναι όμως σε μεγαλύτερο βαθμό διαθέσιμη ως εμπειρία στις δομημένες δραστηριοτήτες όπως είναι τα πάσης φύσεως παιχνίδια. Επομένως, όταν προσπαθούμε να μεταγράψουμε μια αφήγηση ως δομικό στοιχείο ενός έργου προσαρμοσμένη για ηλεκτρονικό υπολογιστή ως μέσον (και εδώ το έργο είναι το βιντεοπαιχνίδι), την μεταφέρουμε σε ένα πεδίο που έχει ήδη μορφοποιηθεί από την ίδια την δομή του παιχνιδιού. Μπορούμε άραγε να φανταστούμε μια πειστική αφηγηματική λειτουργία εντός ενός παιχνιδιού η οποία, δεν βασίζεται απλώς, αλλά χτίζει κάτι καινούργιο, κάτι επιπλέον, πάνω σε αυτές τις δομές των παιχνιδιών, χωρίς όμως η αφήγηση να υποβαθμίζεται από αυτές τις δομές; Ή μήπως, όπως αναρωτιέται με δεικτικό τρόπο η Janet Murray, πρόκειται απλα για έναν πολυδάπανο, επίπονο και μάλλον άσκοπο τρόπο για να ξαναγράψουμε τον Άμλετ για φλιπεράδικα;[147]

Μπορεί το This War of Mine να μην κάνει χρήση της γραμμικής προοπτικής και αντιθέτως να χρησιμοποιεί μια περισσότερο δισδιάστατη αισθητική. Τα πιο διαδεδομένα πολεμικά παιχνίδια της αγοράς, όπως τα Call of Duty ή η σειρά Battlefield, ενώ υπηρετούν πιστά τον σχεδιασμό των κόσμων τους με τη χρήση της γραμμικής προοπτικής, στην πράξη και αυτά υπονομεύουν την προοπτική. Οι παίκτες των παιχνιδιών αυτών δεν περιάγουν τους ηλεκτρονικούς χαρακτήρους τους απλά μέσω της μονοσκοπικής όρασης της γραμμικής προοπτικής αλλά συμβουλεύονται έναν πανταχού παρόντα σχηματικό χάρτη-ραντάρ (top down radar map) ο οποίος εποπτεύει ολόκληρο το πεδίο ως ένα ιδιότυπο Πανοπτικό.

[147] Murray, Janet H. (1997). Hamlet on the Holodeck - The Future of Narrative in Cyberspace. New York: The Free Press, σ. 128 - 129

Μια ιδιότυπη αποθέωση: Οι κατά συρροή δολοφονίες των θεών (και της γραμμικής προοπτικής) στο Apotheon



Εικ. 27: Apotheon (2015). Τορόντο: Alientrap games

Το Apotheon είναι ένα ‘hack-and-slash’ παιχνίδι δράσης με στοιχεία ‘platforming’ - δηλαδή βιντεοπαιχνίδι που λαμβάνει χώρα σε μια ιδιότυπη δισδιάστατη χωρική διάταξη χωρισμένη σε παράλληλα μεταξύ τους επίπεδα/πλατφόρμες. Δημιουργοί του είναι η εταιρία λογισμικού Alientrap, η οποία αποτελείται από τους Jesse McGibney και Lee Vermeulen. Ο Jesse McGibney είναι απόφοιτος του Κολλεγίου Sheridan (Τορόντο, Καναδάς) όπου είχε σπουδάσει εφαρμοσμένες τέχνες με έμφαση στην εικονογράφηση. Το 2009 ίδρυσαν την Alientrap, μαζί με τον Lee Vermeulen, κύριο προγραμματιστή, ως συνεταίρο και έκτοτε έχουν δημιουργήσει βιντεοπαιχνίδια για διάφορες πλατφόρμες - Xbox, Playstation, PC, Mac OSX, περιβάλλοντα εικονικής πραγματικότητας (VR) - με κριτική και εμπορική επιτυχία.

Για την παραγωγή του Apotheon συνεργάστηκαν με τον Μάριο Αριστόπουλο, sound designer και καθηγητή ηλεκτρονικής μουσικής του Guildhall School of Music and Drama (Λονδίνο) όσον αφορά τη μουσική επένδυση του παιχνιδιού και τον Maciej Paprocki, μεταδιδακτορικό ερευνητή του Κέντρου αρχαίων κόσμων του Πανεπιστημίου Ludwig-Maximilians στο Μόναχο. Ο Παπρόκι ήταν υπεύθυνος για τον σχεδιασμό της αφήγησης του παιχνιδιού, εφαρμόζοντας μια κλασικιστική μελέτη πάνω σε μια νέα μορφή τεχνουργήματος όπως τα βιντεοπαιχνίδια. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε στις αρχές Φεβρουαρίου του 2015 για Microsoft Windows και PlayStation 4 και αμέσως μετά για MacOS X και Linux. Ήταν το δεύτερο παιχνίδι της Alientrap.

Ο τίτλος του παιχνιδιού, Apotheon, δεν αναφέρεται τόσο στην Αποθέωση του ήρωα αλλά στην Απο-θέωση του κόσμου του παιχνιδιού μέσω της σταδιακής θανάτωσης όλων των θεών έναν προς έναν. Το κάθε επίπεδο επισφραγίζεται με τη δολοφονία του κάθε θεού που το καταλαμβάνει.

Μια σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού ήταν η ενδιαφέρουσα επιλογή που έγινε κατά την παραγωγή του. Η επιλογή αυτή αφορά την συνολική όψη του παιχνιδιού καθώς πρόκειται για ένα εικαστικό δάνειο ευθέως βασισμένο στην αρχαία ελληνική κεραμική και συγκεκριμένα στην αισθητική των μελανόμορφων αγγείων. Κατά την πρώιμη αρχαιότητα, σύμφωνα με τις αρχαιολογικές πηγές και τις φιλολογικές μαρτυρίες, το προτιμώμενο υλικό ήταν ο οπτός πηλός[148]. Το υλικό αυτό χρησιμοποιούταν είτε σε κεραμικά χρηστικά σκεύη, είτε ως επιτοίχια εκθέματα, είτε τέλος ως αυτοτελείς πίνακες με λατρευτική κυρίως αξία[149]. Επομένως, το ενδιαφερον στο Apotheon εστιάζεται στη σχέση των γενικότερων αισθητικών επιλογών του παιχνιδιού με τη μελανόμορφη κεραμική και την κατάργηση της γραμμικής προοπτικής.

[148] Scheibler, I. (2015). Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης, σ. 114

[149] Δες Λυδάκη, Σ. (2002). Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική και η Απήχησή της στους Νεότερους Χρόνους. Αθήνα: Μέλισσα και Gombrich, Hans-Ernst. (2011). Το Χρονικό της Τέχνης. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.

Ο Έλι Φορ, περιγράφοντας την κοίλη μορφή των αρχαίων ελληνικών αγγείων, σημειώνει πως « το σχήμα τους είναι τόσο καθαρό που μοιάζει σα να γεννήθηκε από μόνο του, σαν να μην το έπλασαν χέρια αγγειοπλάστη, αλλά σαν να αναδύθηκε από το σκοτεινό και διαρκές παιχνίδι των φυσικών δυνάμεων. Δίνει την αίσθηση ότι ο καλλιτέχνης υπακούει στις υποδείξεις του τροχού για να πνίξει ή να φουσκώσει τον πηλό, να τον σταθεροποιήσει ή να τον απλώσει. Όταν ο τροχός μουγκρίζει, όταν το υλικό γυρνά και φεύγει, μια εσωτερική μουσική μουρμουρίζει στην κινούμενη μορφή τη μυστηριώδη αιώρηση που δίνει ρυθμό στα τραγούδια και τους χορούς. Σπόροι, στήθη, στρογγυλοί γλουτοί, κλειστά λουλούδια, ανοιχτά λουλούδια, περιστρεφόμενες ρίζες, σφαιρικές μορφές της φύσης, το κεντρικό μυστήριο κοιμάται στη δεκτική κοιλότητα των αγγείων. Ο νόμος της παγκόσμιας έλξης δεν διέπει μόνο τους ήλιους. Όλη η ύλη κινείται και γυρνά στον ίδιο κύκλο. Ο άνθρωπος προσπαθεί να ξεφύγει από το ρυθμό, αλλά ο ρυθμός πάντα τον κυριεύει εκ νέου. Το αγγείο έχει τη μορφή του καρπού, της κοιλιάς της μάνας, και των πλανητών. Η σφαίρα είναι η μήτρα και το φέρετρο των μορφών. Όλα βγαίνουν από αυτή. Όλα ξαναγυρίζουν σε αυτή[150]. » Στο Apotheon, δεδομένου ότι το μέσον επί του οποίου η δράση εκτυλίσσεται είναι μια επίπεδη οθόνη, οι δημιουργοί δεν επέλεξαν την σφαιρική μορφή που εξυμνεί παραπάνω ο Φορ, αλλά την μορφή των οριζόντιων ταινιών των αγγείων με τρόπο που θυμίζει τα μακριά οριζόντια ειλητάρια της κινεζικής και της ιαπωνικής τέχνης.

Παρατηρεί κανείς και εδώ ένα οξύμωρο: την χρήση ενός νέου μέσου, των ηλεκτρονικών βιντεοπαιχνιδιών, για την ανασύσταση ‘αρχαίων’, δηλαδή ξεπερασμένων, υποτιθέμενα απλοϊκών μορφών αναπαράστασης. Βεβαίως οι σχεδιαστικές λύσεις που δόθηκαν από τους αρχαίους αγγειογράφους καθώς και η τεχνική δεινότητα καλλιτεχνών όπως ο Lang Shining (γνωστός και ως Giuseppe Castigliogne[151], δεν είναι ούτε ξεπερασμένες ούτε απλοϊκές σε καμία περίπτωση.

---

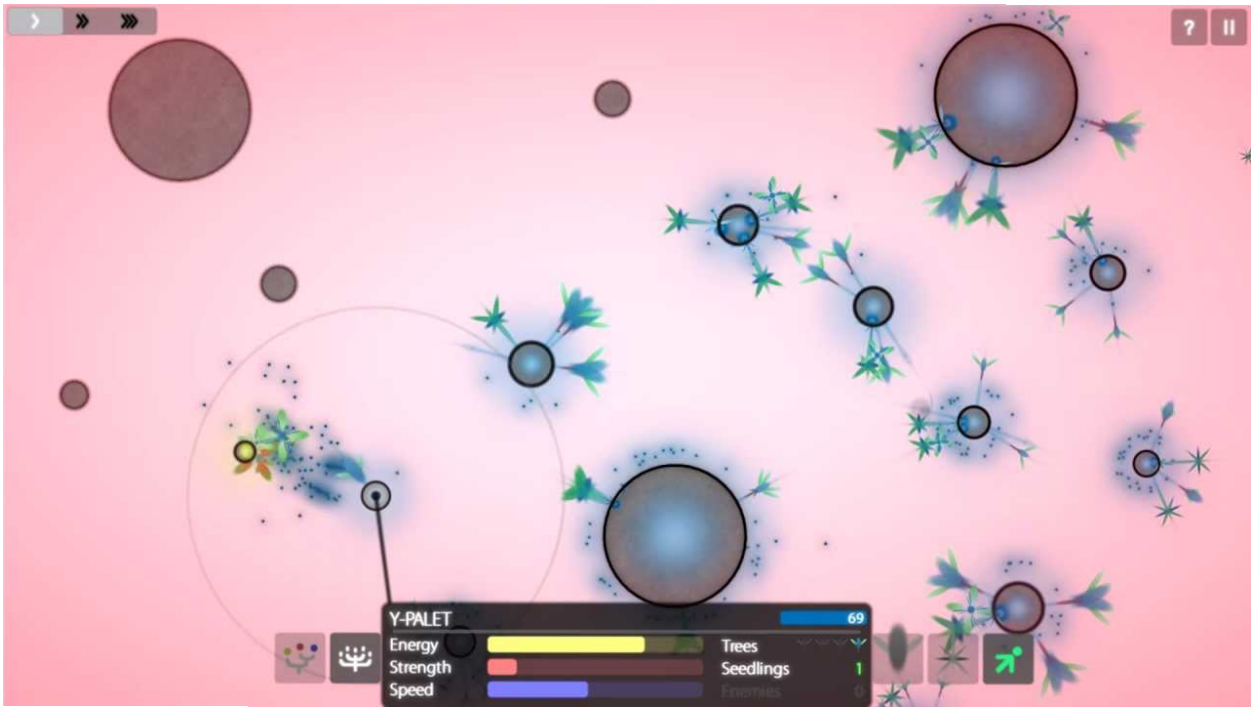
[150] Φορ, Ε. (1994). Ιστορία της Τέχνης - Η Αρχαία Τέχνη. Αθήνα: Εξάντας, σ. 326 - 327

[151] Ιησουίτης μοναχός ο οποίος έγινε ο ευνοούμενος ζωγράφος της αυλής τριών Κινέζων αυτοκρατόρων, μεταξύ άλλων και του αυτοκράτορα Qianlong (1711 - 1799) της δυναστείας Qing. Βλ. κατάλογο έκθεσης «*Από την Απαγορευμένη Πόλη. Αυτοκρατορικά διαμερίσματα του Qianlong», Μουσείο Ακρόπολης, 2018*

Κάλλιστα πάντως μπορεί κανείς να ισχυριστεί πως τα επαναστατικά αιτήματα των τεχνών του εικοστού αιώνα και των βιντεοπαιχνιδιών του εικοστού πρώτου, εγκαταλείπονται (και) σε αυτό το βιντεοπαιχνίδι. Υπάρχει μια ουσιαστική διαφορά ανάμεσα στις επαναστατικές διεκδικήσεις στις τέχνες και στα επαναστατικά προτάγματα της πολιτικής. Στην πολιτική, η επανάσταση είναι ζήτημα επιλογής, δηλαδή η απόφαση ανατροπής έναντι μιας πιο ήπιας ή πιο ομαλής μεταρρύθμισης και αντίδρασης. Η επανάσταση στην τέχνη όμως - και αυτό συπεριλαμβάνει και τα βιντεοπαιχνίδια ως μια εκκολαπτόμενη νέα μορφή τέχνης - δεν έγκειται στην τάση για κατάλυση ή καταστροφή αυτού που προϋπήρξε αλλά στην εκ νέου ανακάλυψη ή ανασύσταση όσων έχουν αποσιωπηθεί ή καταστραφεί. «Η τέχνη», όπως γράφει ο Harold Rosenberg στην κριτική του για το μοντέρνο κίνημα, «σκοτώνει μόνο τους νεκρούς[152].»

[152] Rosenberg, H. (1994). The Tradition of the New. New York: Da Capo Press, σ. 76

Eufloria



Εικ. 28: Eufloria. (2009) Κολωνία: Omni Systems Ltd., Headup Games

Το Eufloria (πρώην Dyson[153]) είναι ένα real-time strategy videogame [βιντεοπαιχνίδι στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο] που αναπτύχθηκε από το βρετανικό στούντιο Omni Systems Limited, αποτελούμενο από τους ανεξάρτητους προγραμματιστές Alex May, Rudolf Kremers και Brian Grainger. Το παιχνίδι εμπνεύστηκε το όνομά του από το Dyson Tree Hypothesis[154] του Freeman Dyson. Η υπόθεση αυτή προτείνει την καλλιέργεια και ανάπτυξη ενός δενδρώδους φυτού το οποίο θα μπορούσε να αναπτυχθεί επάνω σε έναν κομήτη. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε για Microsoft Windows το 2009, στο PlayStation Network το 2011 και στο iPad το 2012. Οι εκδόσεις Mac, Linux και Android αυτού του παιχνιδιού είχαν προ-κυκλοφορήσει μαζί με το Humble Indie Bundle για Android 4 στις 8 Νοεμβρίου 2012. Το Eufloria HD κυκλοφόρησε για το Android στο Google Play Store στις 15 Δεκεμβρίου 2012. Η έκδοση BlackBerry PlayBook κυκλοφόρησε στις 29 Δεκεμβρίου 2012.

---

[153] Η αρχική ονομασία του παιχνιδιού ήταν Dyson και ξεκίνησε ως μια απλή πρωτόλεια κατασκευή. Τα επίπεδα σχεδιάστηκαν αρχικά με τη γλώσσα markup XML και αργότερα με τη γλώσσα προγραμματισμού Lua για μεγαλύτερη ευελιξία.

Το παιχνίδι μετονομάστηκε σε Eufloria μετά από διαγωνισμό στο Direct2Drive του IGN. Φημολογείται πως πάνω από 400 ονόματα δοκιμάστηκαν, με τον Vernon Sydnor να επιλέγει την τελική ονομασία.

Από τότε το παιχνίδι έχει αναβαθμιστεί με solo campaign (παιχνίδι βασισμένο σε μια ιστορία προορισμένο μα παίζεται από παίκτες κατά μόνας), σημαντικά αναβαθμισμένη τεχνητή νοημοσύνη (AI) καθώς και βελτιώσεις στα γραφικά. Τέλος έχει μεταφραστεί στα Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιταλικά, Ισπανικά και Ολλανδικά.

[154] Υπόθεση που διατυπώθηκε από τον φυσικό Freeman Dyson. Ένα δέντρο Dyson είναι ένα υποθετικό γενετικά τροποποιημένο φυτό (ή κάτι που προσομοιάζει με δέντρο) ικανό να αναπτυχθεί σε έναν κομήτη. Τα φυτά θα μπορούσαν να παράγουν μια αναπνεύσιμη ατμόσφαιρα μέσα σε κοίλους χώρους στον κομήτη (ή ακόμα και μέσα στα ίδια τα φυτά), χρησιμοποιώντας την ηλιακή ενέργεια για τη φωτοσύνθεση και τα υλικά του κομήτη για τα θρεπτικά συστατικά, παρέχοντας έτσι αυτοσυντηρούμενα ενδιαιτήματα για την ανθρωπότητα στο εξωτερικό ηλιακό σύστημα ανάλογο με ένα θερμοκήπιο χώρο ή κέλυφος που αναπτύσσεται από μαλάκιο. Ένα δέντρο Dyson θα μπορούσε να αποτελείται από μερικές βασικές δομές κορμού που εξελίσσονται από έναν πυρήνα κομήτη, διακλαδιζόμενα στα άκρα και το φύλλωμα που συνυπάρχουν, σχηματίζοντας μια σφαιρική δομή, διαμέτρου πιθανώς ακόμη και δεκάδων χιλιομέτρων.

Η όλη δράση λαμβάνει χώρα μέσα στο διάστημα, όπου ο παίκτης αναλαμβάνει το ρόλο του ηγέτη των διαστρικών μορφών ζωής που ονομάζονται Euflorians, οι οποίοι ζουν εξορύσσοντας πόρους κατευθείαν μέσα από αστεροειδείς. Ο παίκτης πρέπει να χρησιμοποιεί βασικές μονάδες που καλλιεργούνται σε δέντρα Dyson και ονομάζονται "σπορόφυτα", για να αποικίσουν και να κατακτήσουν αστεροειδείς. Δέντρα Dyson μπορούν να φυτευτούν πάνω σε αστεροειδείς και, καθώς το κάθε δέντρο μεγαλώνει και γίνεται ισχυρότερο, μπορεί να παράξει περισσότερα σπορόφυτα με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Υπάρχουν λουλούδια, αμυντικά δέντρα και πολλά άλλα είδη μονάδων αργότερα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι παίκτες μάχονται άλλες αυτοκρατορίες και επιδιώκουν να ανακαλύψουν την προέλευση μιας μυστηριώδους γκρίζας απειλής, για να επιταχύνουν την επιστροφή των μυθικών Καλλιεργητών.

Το Eufloria έχει περιγραφεί ως ένα απλό γοητευτικό παιχνίδι με ήρεμη μουσική, καλαίσθητα γραφικά και ενδιαφέρον gameplay. Υπάρχουν δύο εκδόσεις του Eufloria: η πρώτη κυκλοφόρησε για υπολογιστές σε περιβάλλον Windows και στη συνέχεια ο κώδικάς ξαναγράφηκε για το PlayStation Network. Αυτή η έκδοση μετονομάστηκε Eufloria Classic. Το Eufloria HD είναι μια νεότερη και επί του παρόντος τακτικώς ενημερωμένη εκδοχή η οποία κυκλοφόρησε για πρώτη φορά σε iOS συσκευές και αργότερα για BlackBerry. Αυτή η έκδοση κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 2014. Όσον αφορά τα γραφικά, το Eufloria είναι σχετικώς απλό - ιδίως εν συγκρίσει με το τι κυκλοφορεί σε κονσόλες αλλά πλέον και σε κινητές πλατφόρμες - με μινιμαλιστικά γραφικά και λιτό σχεδιασμό. Το χρώμα της Euflorian αυτοκρατορίας είναι προσαρμόσιμο.

Στην αρχή του παιχνιδιού, ο παίκτης έχει υπό τον έλεγχό του ένα δέντρο Dyson το οποίο είναι φυτεμένο επάνω στην επιφάνεια ενός αστεροειδούς. Το δέντρο έχει μια σειρά από κλαδιά και φύλλα που πέφτουν και γίνονται φυτά, τα οποία κατόπιν μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε για τη δημιουργία δέντρων είτε για την καταπολέμηση άλλων σπορόφυτων. Κάθε δέντρο είναι μοναδικό και η ανάπτυξη των κλάδων του βασίζεται σε ένα αλγόριθμο φράκταλ. Για να δημιουργηθούν δέντρα, χρειάζονται 10 φυτά σε τροχιά ενός αστεροειδούς. Αυτά τα σπορόφυτα βυθίζονται στο έδαφος για να αυξηθεί το χόρτο και οι ρίζες των δέντρων. Ένα φυτό που ονομάζεται δέντρο άμυνας μπορεί επίσης να καλλιεργηθεί μέσω επιθέσεων σε φυτά του εχθρού που απελευθερώνουν εκρηκτικούς καρπούς. Με τον καιρό, βελτιώνεται η υγεία, οι επιθετικές δυνατότητες και ο ρυθμός ανάπτυξης του φυτού. Ο παίκτης μπορεί επίσης να προσαρμόσει τους αστεροειδείς με προσθετικά που ονομάζονται “λουλούδια”. Εάν ένα δέντρο Dyson έχει ένα λουλούδι ήδη προσαρτημένο επάνω του, τότε είναι δυνατό να παραχθούν νέα δέντρα Dyson με επαυξημένη ισχύ πυρός και αυξημένη εμβέλεια κρούσης. Εάν ένα δέντρο άμυνας έχει ένα λουλούδι που προστίθεται, τότε παράγονται δέντρα Dyson με νάρκες λέιζερ. Αυτά είναι ισχυρά φυτά που μπορούν να κατατροπώσουν πολυάριθμους εισβολείς με πολλαπλά λέιζερ και αυτοκαταστροφικές εκρήξεις. Τα σπορόφυτα μπορούν να επιτεθούν στους αστεροειδείς του εχθρού, ρίχνοντας μέσα από τις ρίζες στον πυρήνα και καταρρακώνοντας την ενέργεια του αστεροειδούς.

Όλα τα επίπεδα παράγονται εν μέρει τυχαία, που σημαίνει ότι κάθε φορά που παίζεται το παιχνίδι η όψη των πλανητών και η συνολική δράση παίρνει διαφορετική μορφή. Επίσης, κάθε αστεροειδής είναι μοναδικός σε μέγεθος και απόδοση πόρων με συνέπεια να παράγει φυτά με διαφορετικά στατιστικά στοιχεία. Υπάρχουν τρία στατιστικά στοιχεία: η ταχύτητα αυξάνει το ρυθμό μετακίνησης των φυτών, η αντοχή ενισχύει τη ζημιά στα φυτά και η ενέργεια αυξάνει την ταχύτητα με την οποία τα φυτά μπορούν να μετατρέψουν τους εχθρικούς αστεροειδείς. Τα στατιστικά στοιχεία επηρεάζουν επιπλέον την εξωτερική εμφάνιση των σπορόφυτων.

Μια νέα εκδοχή του Axis Mundi: Fez



Εικ. 29: Fez. (2012). ΗΠΑ: Polytron Corporation

Το Fez είναι ένα βιντεοπαιχνίδι πλατφόρμας (platform game) που αναπτύχθηκε από την Polytron Corporation (το "corporation" εννοείται μάλλον ως ευφυολόγημα καθότι η Polytron αποτελούταν αρχικά από δύο μόνο άτομα, από τα οποία σύντομα έμεινε μόνο ένα, ο lead designer (επικεφαλής σχεδιασμού) του παιχνιδιού ονόματι Phil Fish). Πρόκειται λοιπόν για παραγωγή ενός ανεξάρτητου δημιουργού (indie).

Το παιχνίδι αυτό ήταν πολυαναμενόμενο μεταξύ άλλων λόγω της παρατεταμένης διάρκειας παραγωγής του. Ο κύριος σχεδιαστής του Fez και ιδρυτής της Polytron, Phil Fish, έγινε ένα είδος celebrity, μια ιδιότυπη διασημότητα, για το ευρύτερο κοινό τψν βιντεοπαιχνιδιών λόγω της εκτενούς κάλυψης που του αφιέρωσε το ντοκιμαντέρ *Indie Game: The Movie*[155], το οποίο αναλύει τα τελικά στάδια ανάπτυξης του Fez και τα νομικά προβλήματα που αντιμετώπισε ο ίδιος και η εταιρεία του η Polytron, κατά τη διάρκεια της δύσκολης και πολυετούς παραγωγής του παιχνιδιού. Το FEZ σημείωσε μεγάλη επιτυχία και όσον αφορά τις κριτικές του αλλά και τις πωλήσεις στην έκδοση του Απριλίου 2012 για το Xbox Live Arcade. Το παιχνίδι μεταφέρθηκε σε άλλες πλατφόρμες μετά τη λήξη της συμφωνίας αποκλειστικότητας μεταξύ της Polytron και της Microsoft για το Xbox Live Marketplace με διάρκεια ενός έτους.

[155] Indie Game: The Movie, ντοκυμαντέρ του 2012 σε σκηνοθεσία δυο κινηματογραφιστών από τον Καναδά, των James Swirsky και Lisanne Pajot. Το project χρηματοδοτήθηκε από δυο επιτυχημένες καμπάνιες στο Kickstarter. Γυρίστηκαν 300 ώρες συνεντεύξεων και στην τελική του μορφή παρουσιάζει τον Jonathan Blow και τις σκέψεις του για την επιτυχία του Braid, παιχνιδιού του 2008, τους Edmund McMillen και Tommy Refenes, δημιουργών του Super Meat Boy (2011) και του Phil Fish ο οποίος κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων του ντοκυμαντέρ είχε σοβαρό πρόβλημα με την παραγωγή του παιχνιδιού του Fez, το οποίο έμοιαζε πως δεν θα τελείωνε ποτέ.

Ο παίκτης-χαρακτήρας, που ονομάζεται Gomez λαμβάνει από μια άλλη διάσταση και εξ ουρανού ένα φέσι (εξ ου και η ονομασία: «Fez»). Η διάσταση αυτή, μέσω ενός είδους αιθέριου και ομιλούντος πνεύματος, του αποκαλύπτει τον δισδιάστατο (2D) κόσμο του ως μία από τις τέσσερις οριζοντίως παρατεταγμένες πλευρές ενός πλατύτερου τρισδιάστατου (3D) κόσμου που, για πρώτη φορά μέσω αυτής της επιφοίτητης, του αποκαλύπτεται ως θαύμα. Αυτές τις πλευρές μπορεί να τις ανακαλύψει και να τις εξερευνήσει μέσω της περιστροφής αυτού του νεόυ κόσμου γύρω από τον κάθετο άξονά του. Το θαύμα αυτό, το όχημα της επιφοίτησης και η νέα διευρυμένη αντίληψη του κόσμου όπως του αποκαλύπτεται, είναι κοινός τόπος σε εξιστορήσεις μύθων του ταξιδιού του Ήρωα. Είναι εκδοχή της διαδικασίας μύησης, μιας από τις πολλές που απαντώνται σε όλες τις θρησκείες και τους πολιτισμούς κατά την διάρκεια των αιώνων, και ενδεικτική του ιδιότυπου κύκλου που ολοκληρώνεται κατά την μακρά πορεία του ταξιδιού του Ήρωα[156] όπως την περιγράφει ο ανθρωπολόγος Joseph Campbell.

[156] Campbell, J. (2015). The Hero with the Thousand Faces. California: New World Library.

Η απανταχού παρούσα ύπαρξη του άξονα ενός κόσμου δίχως έδαφος, παρουσιάζει εδώ ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Σχεδόν όλοι οι πολιτισμοί αναγνωρίζουν την ύπαρξη ενός κεντρικού άξονα του κόσμου που ενώνει τη Γη, τον Ουρανό και κάποια εκδοχή του Κάτω Κόσμου. Η αρχιτεκτονική έκφραση αυτής της επίμονης ομοιότητας λαμβάνει διάφορες μορφές, είτε τη μορφή ενός αρχέγονου υψώματος ή ενός παγκόσμιου ιερού όρους ή κάποιου είδους συνδυασμού των δύο αυτών αρχετύπων[157]. Οι πάσης φύσεως ναοί ή ιεροί (και σχεδόν πάντοτε αρχιτεκτονημένοι, κτιστοί) τόποι, όπως οι παγόδες, τα τεμένη, οι εκκλησίες, οι πυραμίδες, τα ζιγκουράτ κλπ., είναι εξεικονίσεις μύθων για το κέντρο, τον ομφαλό της Γης, ή για το ιερό δέντρο (είτε μιλάμε για τον Yggdrasil της νορβηγικής μυθολογίας ή τον Σταυρό στο Γολγοθά. Ο θεμέλιος λίθος το Ιουδαικού Ναού του Σολομώντα, το ισλαμικό τέμενος Qubbat al-Sakhrah και η Kaaba στη Μέκκα, οι ναοί της Angkor Wat ή οι παγόδες βουδιστικών ναών όπως το Tōji στο Κιότο ή το Horyuji στη Νάρα μεταξύ πολλών άλλων, λειτουργούν αφενός ως άξονες του κόσμου που ενώνουν γη, ουρανό και κάτω κόσμο και αφετέρου ως τόποι όπου προσκυνητές, άγιοι ή μάρτυρες, τα αρχέτυπα δηλαδή των ηρώων των μύθων (και των βιντεοπαιχνιδιών), δοκιμάζονται, μαρτυρούν, ανελίσσονται, εξελίσσονται και μεταμορφώνονται.

Ο παίκτης στο Fez περιστρέφει τον κόσμο γύρω από τον κάθετο άξονά του μεταξύ αυτών των τεσσάρων όψεων για να επαναπροσδιορίσει τις συνθήκες και τις συντεταγμένες του ορατού στον Gomez και κατ'επέκταση στον ίδιο τον παίκτη-θεατή, αποκαλύπτοντας μυστικά περάσματα ή βολικά τοποθετημένες πλατφόρμες ούτως ώστε να λύσει τα παζλ που του παρουσιάζονται στο παιχνίδι. Ο πρακτικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να συλλέξει κανείς κύβους ή θραύσματα των κύβων αυτών για να αποκατασταθεί κομμάτι - κομμάτι η τάξη στο σύμπαν του. Σύμφωνα όμως με τον ίδιο τον Phil Fish, στόχος είναι και η γενικότερη, χωρίς λόγο και συγκεκριμένο σκοπό, περιήγηση του παίκτη, μόνο και μόνο για την απόλαυση του κόσμου αυτού, χωρίς να είναι απαραίτητο και αναγκαίο να ασχοληθεί ο παίκτης με την επίτευξη των διαφόρων στόχων που διαρκώς τίθενται στον Gomez από το ομιλούν άυλο πνεύμα που υπερίπταται γύρω του.

---

[157] Lundquist, John M. (2012). *The Temple - Holy precinct for Sanctuary, Ritual and Sacrifice.* London: Thames & Hudson, σ. 14

Κριτικοί και παίκτες χαιρέτησαν την έμφαση του παιχνιδιού στην εξερεύνηση, την ανακάλυψη και την σχετική ελευθερία, αλλά υπήρξαν ενστάσεις ως προς την πλοήγηση καθώς και ως προς ορισμένα τεχνικά ζητήματα. Θεωρήθηκε επίσης πως ο μηχανισμός περιστροφής του παιχνιδιού έμοιαζε πολύ με τις 2D/3D μετατοπίσεις του χώροτ σε άλλα προγενέστερα παιχνίδια όπως τα Echochrome, Nebulus, Super Paper Mario και Crush. Το FEZ κέρδισε αρκετά βραβεία όπως το Seumas McNally Grand Prize και το βραβείο για το καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς 2012 του Eurogamer. Είχε σημειώσει ρεκόρ πωλήσεων της τάξης του ενός εκατομμυρίου αντιτύπων μέχρι το τέλος του 2013 και επηρέασε μεταγενέστερα παιχνίδια όπως το Monument Valley, το Crossy Road και το Secrets of Raetikon. Η συνέχεια του παιχνιδιού που ήταν ήδη προγραμματισμένη και είχε ανακοινωθεί, τελικώς ακυρώθηκε όταν ο Fish εγκατέλειψε απότομα και με αρκετά δημόσιο τρόπο, μέσω twitter[158] τη βιομηχανία παιχνιδιών indie κυριολεκτικώς ωρυόμενος[159].

Και εδώ, όπως συμβαίνει και σε άλλα παιχνίδια σαν το Braid, το Limbo, το Apotheon, το Echochrome ή το Super Meat Boy, η επιλογή των δημιουργών τους να αναπαραστήσουν τον κόσμο των βιντεοπαιχνιδιών τους σε δύο διαστάσεις αντί των τριών και να μην κάνουν χρήση περίπλοκων μηχανών φυσικής για τη χρήση γραμμικής προοπτικής, εξαλείφοντας έτσι στο ελάχιστο την αίσθηση χωρικού βάθους, οφείλεται κυρίως, αν όχι αποκλειστικά, σε πρακτικούς περιορισμούς. Δεδομένων των περιορισμένων δυνατοτήτων μιας ολιγομελούς ομάδας παραγωγής με επιπλέον ελάχιστη ή και μηδενική πρόσβαση σε κεφάλαια (όπως συνέβη φερ' ειπείν με τους δημιουργούς του Super Meat Boy και από ένα σημείο και έπειτα στον Phil Fish) είναι λογική και αναμενόμενη, αν όχι επιβεβλημένη, η επιλογή της δισδιάστατης αναπαράστασης εις βάρος των με χρήση της γραμμικής προοπτικής τριών διαστάσεων για την δημιουργία βιντεοπαιχνιδιών.

---

[158] https://bit.ly/39AnNyX

[159] https://www.polygon.com/2013/7/27/4563350/fez-2-canceled-phil-fish-confirms

Απουσία προοπτικής και χρώματος: Limbo



Εικ. 30: Limbo (2010). Δανία: Playdead Games

Το Limbo είναι ένα 2D platform puzzle βιντεοπαιχνίδι που αναπτύχθηκε από την Playdead, ένα ανεξάρτητο στούντιο από τη Δανία με έδρα την Κοπεγχάγη. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε για πρώτη φορά τον Ιούλιο του 2010 στο Xbox Live Arcade και από τότε έχει διασκευαστεί σε πολλά άλλα συστήματα, όπως το PlayStation 3 και τα Microsoft Windows (PC). Το Limbo είναι 2D side-scroller (η συνολική του δράση δηλαδή εκτυλίσσεται σε δύο διαστάσεις, καθ' ύψος και κυρίως κατά μήκος), ενσωματώνοντας αυτό που στην παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών αποκαλείται "μηχανή φυσικής" (physics engine) σε λειτουργίες που διέπουν κυρίως τα αντικείμενα που είναι κατά τόπους διάσπαρτα στο περιβάλλον του παιχνιδιού καθώς και τον χειρισμό του ίδιου του χαρακτήρα μέσω του οποίου ο παίκτης παίζει το παιχνίδι. Ο παίκτης/χρήστης καθοδηγεί την σιλουέτα ενός ανώνυμου αγορίου χωρίς άλλη ταυτότητα μέσα από επικίνδυνα περιβάλλοντα και παγίδες καθώς αυτό αναζητά την αδελφή του. Οι Playdead δημιούργησαν διάφορα ιδιαίτερα ευφυή χωρικά παζλ[160] εντός του παιχνιδιού καθ' όλη τη διάρκειά του ως εμπόδια προς τον παίκτη, ο οποίος καλείται να ανταπεξέλθει σε αυτές τις δοκιμασίες προτού βρει την σωστή λύση και κατακτήσει κάθε εμπόδιο που τίθεται στην πορεία του. Οι δημιουργοί της Playdead ονόμασαν το στυλ παιχνιδιού "δοκιμή και θάνατος" (μια επί τούτου ειρωνική παραφθορά της φράσης "trial and error", δηλαδή δοκιμή και σφάλμα) και χρησιμοποίησαν επίτηδες τρομακτικές εικόνες για τους αλλεπάλληλους θανάτους του παιδιού με κύριο πάντα στόχο το να αποθαρρύνουν τον παίκτη από ανεφάρμοστες λύσεις.

[160] https://www.gamesradar.com/limbo-review/

Η όψη του παιχνιδιού απέχει πολύ από τη συνηθισμένη κραυγαλέα πολύχρωμη εκδοχή των περισσότερων βιντεοπαιχνιδιών της αγοράς. Πιθανώς αυτό ήταν μια λύση ανάγκης, πέρα από μια απλώς στυλιστική επιλογή. Δεδομένου ότι μιλάμε για μια πολύ μικρή ομάδα παραγωγής (τρια άτομα μόνο κατά τη διάρκεια της παραγωγής του Limbo), κάθε επιλογή που θα απλοποιούσε τη διαδικασία θα ήταν η πλέον ενδεδειγμένη. Το παιχνίδι αποδίδεται με μια πολύ περιορισμένη τονική γκάμα άσπρου και μαύρου και με παντελή απουσία χρώματος, χρησιμοποιώντας παράλληλα φωτισμό και οπτικά εφέ που μιμούνται τους κόκκους του φιλμ. Αυτή η καθηλωτική εικόνα συνδυάστηκε με μια minimal ηχητική επένδυση με ήχους του ευρύτερου περιβάλλοντος στο όποιο εκτυλίσσεται η δράση, για να ενδυναμώσει μια περιρρέουσα μυστηριώδη ατμόσφαιρα η οποία συχνά συνδέεται με ένα πολύ συγκεκριμένο είδος ταινιών τρόμου.

Οι κριτικοί αλλά και το κοινό επαίνεσαν τις επιλογές του σκοτεινού, επιμόνως απειλητικού περιβάλλοντος και του υποβλητικού ήχου στο σύνολο της παρουσίασης, συγκρίνοντας το έργο με ταινίες noir[161] ή βρίσκοντας επιρροές από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό[162] - ένας παραλληλισμός που κατά την άποψή μου είναι άστοχος. Το Limbo δεν έχει γωνιώδη και αυστηρά περιγράμματα στις μορφές του όπως για παράδειγμα τα χαρακτικά του Masserel για την «Πόλη», τα έργα του Kirchner ή των καλλιτεχνών του Μπλε Καβαλάρη (Der Blaue Reiter) και της Γέφυρας (Die Brücke). Απεναντίας μοιάζει να είναι αισθητικά πιο κοντά στην ιαπωνική και κινεζική ζωγραφική τοπίων με μελάνι με τα θαμπά περιγράμματα και ιδίως με το αργό travelling, σαν να ξετυλίγεται η εικόνα αποτυπωμένη σε ένα μακρύ ρολό από χαρτί ή μετάξι. Με βάση πάντως τις αισθητικές αρετές του, οι κριτικοί ανέδειξαν το Limbo ως υπόδειγμα βιντεοπαιχνιδιού που πλησιάζει πολύ στο να αναγάγει το μέσο ως μια νέα μορφή τέχνης. Η εντύπωση αυτή υποστηρίζεται και από την απάλειψη σχεδόν κάθε πιθανής υπόνοιας, ή έστω υπόμνησης, πως πρόκειται για βιντεοπαιχνίδι: δεν υπάρχει πουθενά διάλογος, κανένα κείμενο στην οθόνη, κανένα cut-scene (μικρά, σχετικά σύντομα βίντεο που συνήθως προάγουν την πλοκή του εκάστοτε παιχνιδιού, ούτε καν HUD/heads-up display, δηλαδή οπτικές σημάνσεις, που συνήθως υπάρχουν στα βιντεοπαιχνίδια για να δώσουν γενικές ενδείξεις ή πληροφορίες όπως χρόνο, αριθμό ζωών, σκορ, διάγραμμα κουμπιών ελέγχου του παιχνιδιού προς διευκόλυνση του παίκτη κλπ.

---

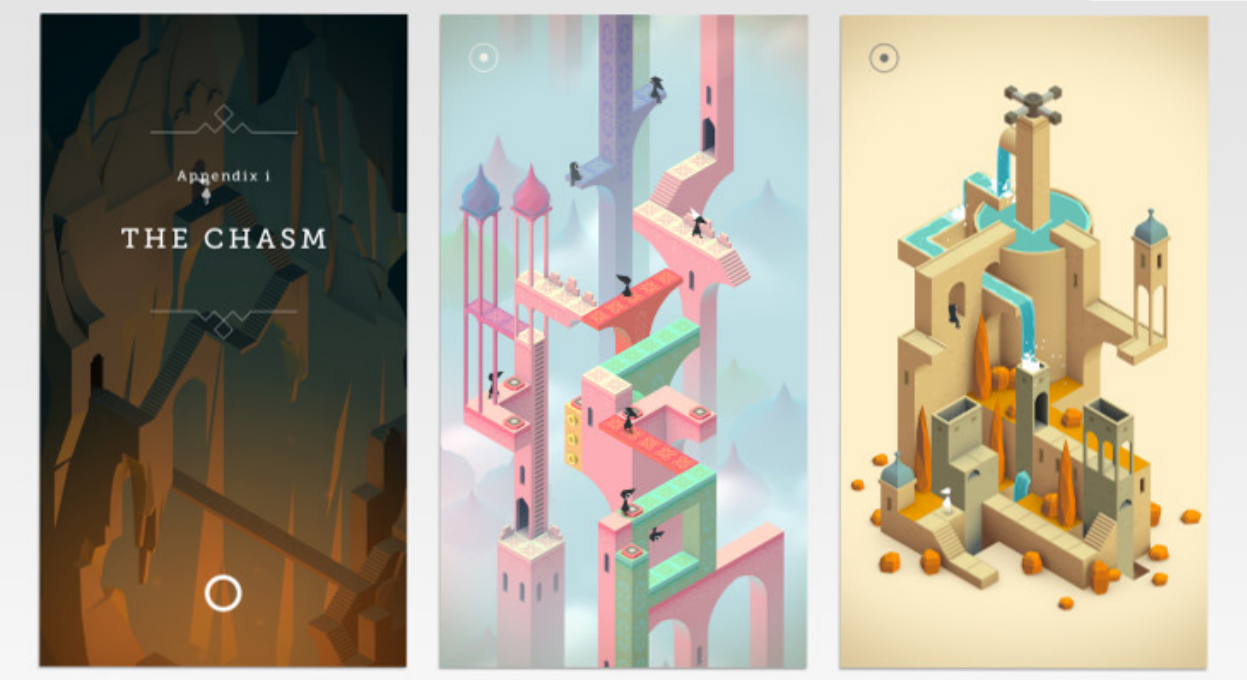
[161] https://nofilmschool.com/2011/07/modern-classic-film-noir-game-limbo

[162] https://www.popmatters.com/128981-worlds-without-words-what-german-expressionism-can-teach-us-about-ga-2496160343.html

Το Limbo έλαβε μεν θετική σε γενικές γραμμές ανταπόκριση αλλά, παρά ταύτα, η ελλειπτική του πλοκή δίχασε τους κριτικούς. Δεν ήταν ξεκάθαρο εάν αυτή η μινιμαλιστική προσέγγιση τελικά αποτελούσε αισθητικό μειονέκτημα ή πλεονέκτημα. Κάποιοι θεώρησαν πως υπάρχει ένα βαθύτερο νόημα που συνδέεται αρμονικά με τη συνολικότερη λειτουργία του παιχνιδιού, ενώ άλλοι πίστευαν ότι η έλλειψη σημαντικής πλοκής και το ξαφνικό και απότομο του τέλος μείωναν τον αντίκτυπο της ιστορίας του. Ένα κοινό σημείο μεταξύ των κριτικών ήταν ότι η υψηλή τιμή πώλησης του παιχνιδιού, σε σχέση με τη σχετικά μικρή του διάρκεια, θα μπορούσε να λειτουργήσει αποτρεπτικά σε αγοραστικό επίπεδο, αλλά παράλληλα, δεν ήταν και λίγοι όσοι υποστήριζαν το αντίθετο, ότι η διάρκεια του Limbo ήταν η πλέον κατάλληλη. Το παιχνίδι ήταν το τρίτο κατά σειρά με τα υψηλότερα έσοδα στην υπηρεσία Xbox Live Arcade το 2010, αγγίζοντας περίπου τα 7,5 εκατομμύρια δολάρια σε έσοδα. Ο τίτλος κέρδισε πολλά βραβεία μετά την έκδοση του και καθιερώθηκε ως ένα από τα κορυφαία παιχνίδια για το 2010. Το αμέσως επόμενο παιχνίδι της Playdead με τίτλο «Inside», κυκλοφόρησε το 2016 και επανέλαβε πολλά από τα θέματα και ορισμένες από τις αισθητικές λύσεις που για πρώτη φορά οι παραγωγοί πρότειναν με το Limbo.

Η διαφορά μεταξύ των δύο παιχνιδιών είναι η απάλειψη της ατμοσφαιρικής απόδοσης του περιβάλλοντος κόσμου που χαρακτήριζε το Limbo και παράλληλα η επιλεκτική και συγκρατημένη προσθήκη χρώματος στο Inside. Και τα δύο πάντως παιχνίδια έχουν την ίδια μη προοπτική, δισδιάστατη αναπαράσταση του χώρου όπου η δράση ξετυλίγεται κατά μήκος, σαν ειλητάριο ή οριζόντιο ρολό ιαπωνικής ζωγραφικής emakimono, ένα είδος ζωγραφικής, το οποίο μπορεί να προέρχεται από την Ινδία, αλλά μεταδόθηκε από την Κίνα στην Ιαπωνία τον 6ο ή τον 7ο αιώνα μαζί με τον Βουδισμό και γνώρισε τεράστια άνθηση μεταξύ 11ου - 16ου αιώνα μ. Χ. Η ομοιότητα μεταξύ μιας σύγχρονης μορφής τέχνης με μια αρχαία παράδοση από εντελώς διαφορετικούς πολιτισμούς είναι τουλάχιστον εντυπωσιακή .

Μνημεία Τσέπης Ισομετρικής Προοπτικής: Monument Valley



Εικ. 31: Monument Valley. (2104). ΗΠΑ: UsTwo Games

Το Monument Valley είναι ένα puzzle game που αναπτύχθηκε και κυκλοφόρησε από την Ustwo Games, ένα σχετικά μικρό ανεξάρτητο στούντιο παραγωγής. Ο παίκτης οδηγεί τον χαρακτήρα που χειρίζεται, την πριγκίπισσα Ida, μέσα από λαβύρινθους οπτικών ψευδαισθήσεων και μη πιθανών αντικειμένων, ενώ χειραγωγεί το περιβάλλον γύρω της και πιο συγκεκριμένα τα κτίσματα πάνω στα οποία ακροβατεί, για να φτάσει μέσω διαφόρων επιπέδων και να πατήσει επάνω σε διαφορετικές επιδαπέδιες πλάκες που λειτουργούν ως διακόπτες ή υπερμεγέθη κουμπιά με σκοπό να ξεκλειδώσει κάθε φορά και από έναν γρίφο που περιέχεται στα περίτεχνα αρχιτεκτονήματα του παιχνιδιού. Η παραγωγή του Monument Valley κράτησε δέκα περίπου μήνες και ξεκίνησε στις αρχές του 2013 με βάση τα σχέδια του lead designer της εταιρείας Ken Wong. Για το γενικότερο στυλ άντλησε έμπνευση από ιαπωνικά χαρακτικά, την μινιμαλιστική γλυπτική καθώς και από παιχνίδια ανεξάρτητων δημιουργών (indie developers) όπως τα Windosill, Fez και Superbrothers: Sword & Sworcery και συγκρίθηκε από τους κριτικούς με τα σχέδια του M. C. Escher και το βιντεοπαιχνίδι Echochrome.

Ο Wong δήλωσε ότι το gameplay σχεδιάστηκε για να επιτρέπει στον παίκτη να βρει το αντικείμενο του παιχνιδιού μέσω εξερεύνησης, χωρίς άμεση καθοδήγηση[163]. Το παιχνίδι χρησιμοποιεί το χρώμα ως μέσο σηματοδότησης πιθανού τόπου αλληλεπίδρασης, με τρόπο που θυμίζει αμυδρά άλλα παλαιότερα παιχνίδια και ιδίως το Mirror's Edge. Δόθηκε μεγάλη βάση στο εικαστικό σκέλος του παιχνιδιού και στην αισθητική του γενικά ούτως ώστε κάθε επίπεδό του, κάθε ακολουθία του παιχνιδιού να μπορεί να θεωρηθεί άξιο προβολής ωθώντας τους παίκτες να δημοσιεύουν και να διαφημίζουν το παιχνίδι μέσω στιγμιότυπων οθόνης (screenshots). Μετά από μια κλειστή beta δοκιμή, κυκλοφόρησε για iOS στις 3 Απριλίου 2014 και αργότερα μεταφέρθηκε σε Android και Windows Phone. Το παιχνίδι έλαβε γενικά ευνοϊκές κριτικές. Οι κριτικοί επαίνεσαν την τέχνη και τον ήχο του σχεδιασμού, αλλά σημείωσαν την έλλειψη δυσκολίας και την σύντομη διάρκεια του. Κέρδισε το Βραβείο Apple Design 2014, ονομάστηκε το καλύτερο παιχνίδι για το iPad της Apple την ίδια χρονιά. Μέχρι το Μάιο του 2016 οι πωλήσεις του παιχνιδιού είχαν ξεπεράσει τα 26 εκατομμύρια.

[163] https://www.wired.com/2013/12/monument-valley-a-gorgeous-game-thats-like-an-m-c-escher-come-to-life/

Η συνέχειά του, το Monument Valley 2, κυκλοφόρησε σε iOS και Android τον Ιούνιο και το Νοέμβριο του 2017 αντίστοιχα. Το παιχνίδι ήταν σε beta φάση ήδη από τον Δεκέμβριο του 2013 όπου είχε πάνω από 1.000 δοκιμαστές και ο μέσος χρόνος τερματισμού ήταν 90 λεπτά. Αρχικά είχε σχεδιαστεί ως παιχνίδι αποκλειστικά για iPhone και iPad. Κυκλοφόρησε πρώτα για iOS στις 3 Απριλίου 2014 και η εταιρεία έκανε απόσβεση του κόστους ανάπτυξης μέσα σε δύο εβδομάδες. Μια μεταφορά σε Android πέρασε δύο beta δοκιμαστικές περιόδους και κατόπιν κυκλοφόρησε στις 14 Μαΐου 2014. Τα περισσότερα επίπεδα βρίσκονταν σε εξέλιξη από τον Απρίλιο του 2014. Οι Ustwo δήλωσαν ότι προσέθεσαν νέα επίπεδα κατόπιν ως DLCs (digital downloadable content) για "καλλιτεχνικούς λόγους", ως ιδέες που ήθελαν να δοκιμάσουν, αλλά τις οποίες δεν μπορούσαν να χωρέσουν στην αρχική έκδοση. Ο Wong δήλωσε ότι, δεδομένου του ενδιαφέροντος των παιχτών, η εταιρεία θα αναθεωρούσε την μεταφορά του παιχνιδιού και σε άλλες πλατφόρμες. Ο τεχνικός διευθυντής του παιχνιδιού είπε ότι το παιχνίδι ήταν "όχι πολύ δύσκολο να μετατραπεί για επιπλέον λειτουργικά και συσκευές", δεδομένου του ότι γράφτηκε στη μηχανή παιχνιδιών της Unity. Ωστόσο, καθώς το παιχνίδι φτιάχτηκε για κάθετο προσανατολισμό (Portrait mode), οι δημιουργοί του δυσκολεύτηκαν να μεταγράψουν το παιχνίδι για συσκευές με οριζόντιες οθόνες, όπως είναι η συνήθης μορφή των βίντεο στο YouTube αλλά και ο προσανατολισμός της οθόνης σε συσκευές όπως το PlayStation Vita.

Μια πρόσθετη επέκταση του (add-on expansion), με τίτλο Forgotten Shores, κυκλοφόρησε στο App Store της Apple στις 20 Νοεμβρίου 2014 και στο Google Play Store στις 24 Νοεμβρίου 2014. Αυτό προσέθεσε οκτώ επιπλέον επίπεδα στα δέκα του αρχικού παιχνιδιού. Μια ακόμη επέκταση του παιχνιδιού με τίτλο Ida's (RED) Dream ήταν διαθέσιμο στην αγορά για περιορισμένο χρονικό διάστημα, στο πλαίσιο της πρωτοβουλίας Apps for Red της Apple. Αυτό το πακέτο επέκτασης θα μπορούσε να παιχτεί με ή χωρίς την πρόσθετη αγορά του Forgotten Shores, με την Ida σε κόκκινη στολή και με πολλά νέα παζλ. Μια μεταφορά για Windows Phone κυκλοφόρησε στις 30 Απριλίου 2015. Το soundtrack του παιχνιδιού διαθέτει μουσική από τους Stafford Bawler, Obfusc και Grigori.

Μέρος Τέταρτο: Συσχέτιση και αιτιολόγηση της ιστορίας της γραμμικής προοπτικής ανάμεσα στις τέχνες και στα βιντεοπαιχνίδια

Οθόνη εντός οθόνης εντός οθόνης: από το τελάρο στην CRT, στα LED panels και στο Hololens

> Ο καθρέφτης άλλες φορές αυξάνει την αξία των πραγμάτων, άλλες την αρνείται. Δεν μπορούμε να πούμε πως το κάθε τι που μοιάζει να έχει αξία πάνω από τον καθρέφτη αντέχει αν καθρεφτιστεί. Οι δίδυμες πόλεις δεν είναι ίδιες, γιατί τίποτα απ' αυτό που υπάρχει ή συμβαίνει στη Βαλτράδα δεν είναι συμμετρικό: σε κάθε πρόσωπο ή χειρονομία ανταποκρίνονται από τον καθρέφτη ένα πρόσωπο η μια χειρονομία ανάποδα, σημειο προς σημείο. Οι δυο Βαλτράδες ζουν η μια για την άλλη, κοιτάζονται συνέχεια στα μάτια, αλλά δεν αγαπιούνται[164].
>
> «Βλέπομεν γαρ άρτι δι' εσόπτρου εν αινίγματι, τότε δε πρόσωπον προς πρόσωπον. Άρτι γινώσκω εκ μέρους, τότε δε επιγνώσομαι καθώς και επεγνώσθην[165].»

Δεν επέλεξα τυχαία να εστιάσω την προσοχή μου στο πεδίο των εικαστικών τεχνών - συγκεκριμένα στο σχέδιο, τη ζωγραφική και τη χαρακτική - σε σχέση με το πεδίο των βιντεοπαιχνιδιών. Και τα δυο πεδία βασίζονται σε ένα τουλάχιστον κοινό τόπο: την θέαση του κόσμου και την εν συνεχεία απεικόνιση ή την αναπαράστασή του - μέσω μιας οθόνης.

---

[164] Καλβίνο, Ι. (1983). Οι Αόρατες Πόλεις. Αθήνα: Οδυσσέας, σ. 67-68

[165] Καινή Διαθήκη, Προς Κορινθίους Α', κεφ. ΙΓ', 12

Ο ορισμός της οθόνης ως πρωτεύοντος κοινού χαρακτηριστικού μεταξύ των εικαστικών τεχνών και έργων ηλεκτρονικών μέσων όπως των βιντεοπαιχνιδιών προκύπτει από τον Leon Battista Alberti που αντιλαμβάνεται τον ζωγραφικό πίνακα ως «ένα παράθυρο μέσα από το οποίο κοιτάζουμε ένα κομμάτι του ορατού κόσμου[166]» ή στην περιγραφή του «πέπλου» (velo) που ο ίδιος ο Αλμπέρτι ισχυρίζεται πως εφηύρε, περιγράφοντας στο δεύτερο βιβλίο του De pictura στην κατασκευή μιας οθόνης-κανάβου[167], ως ένα είδος τεχνικού βοηθήματος για την κατασκευή προοπτικών συνθέσεων. Αυτή την εφεύρεση του Alberti - σε δυο εκδοχές της - σχεδίασε και κατασκεύασε μεταξύ άλλων και ο Dürer, δημιουργώντας δυο χαρακτικά που συνόδευσαν ως εικονογραφήσεις τη δική του πραγματεία περί γεωμετρίας με τίτλο «Unterweysung der Messung"[168] του 1525 και κατόπιν την αναθεωρημένη έκδοση του 1538[169].

Το πέπλο αυτό, σαν ένα παράθυρο προς τον κόσμο, ως πλέγμα, ως οθόνη που παρεμβάλλεται ανάμεσα σε εμάς και τον κόσμο, ενώ αρχικά προοριζόταν ως κάτι μέσω του οποίου θα μπορούσε να (ξανά)δει κανείς τον κόσμο, έχει πια μετατραπεί σε έναν επίπεδο χάρτη τον οποίο εμείς πρέπει απλώς παθητικά να χαζεύουμε[170].

---

166 Αλμπέρτι, Λεόν Μπαττίστα. Περί Ζωγραφικής. ΑΘήνα: Καστανιώτης, 1994 σ. 45

167 Αλμπέρτι, Λεόν Μπαττίστα. Περί Ζωγραφικής. ΑΘήνα: Καστανιώτης, 1994 σ. 115

168 Πλήρης τίτλος «Underweysung der Messung, mit dem Zirckel und Richtscheyt, in Linien, Ebenen und gantzen corporen» δηλαδή «Οδηγίες μέτρησης με διαβήτη και κανόνα (χάρακα), σε γραμμές, επίπεδα και ολόκληρα σώματα».

169 Panofsky, E. (1995). The Life and Art of Albrecht Dürer. New Jersey: Princeton University Press, σ. 252 - 253

170 Romanyshyn, Robert D. (1989). Technology as Symptom and Dream. London: Routledge.

Ο Αλμπέρτι στο δεύτερο βιβλίο του «Περί ζωγραφικής» χρησιμοποιεί επίσης και μία άλλη μεταφορά: «(...) ο εφευρέτης της ζωγραφικής, σύμφωνα με τους ποιητές, ήταν ο Νάρκισσος, που μετατράπηκε σε λουλούδι. Γιατί, όπως η ζωγραφική είναι το λουλούδι όλων των τεχνών, έτσι η ιστορία του Νάρκισσου ταιριάζει απόλυτα στον σκοπό μας. Τι είναι η μνήμη αν όχι μια πράξη εναγκαλισμού, διαμέσου της τέχνης, της επιφάνειας μιας μικρής λίμνης;»[171] Και πάλι πρόκειται για μια παρομοίωση της τέχνης ως ένα είδος κατόπτρου, ως μια επιπλέον οθόνη.

Ο Μπρουνελέσκι, δυο δεκαετίες πριν τα γραπτά του Αλμπέρτι, είχε δημιουργήσει δύο ζωγραφικά έργα, ως μέρος των πρώτων δημόσιων επιδείξεων της εφεύρεσής του της γραμμικής προοπτικής, και αξίζει να ληφθεί υπόψη πως οι πρωτόγνωρες αυτές επιδείξεις παρουσιάστηκαν κυρίως ως τεχνολογικά επιτεύγματα, ως άθλοι μιας πρωτοπόρου τεχνικής, και όχι ως καλλιτεχνικά γεγονότα[172] όπως σημειώνει ο Samuel Y. Edgerton και υποστηρίζει αργότερα και ο David Hockney[173].

Και οι δυο ζωγραφιές έχουν προ πολλού χαθεί και ό,τι γνωρίζουμε για αυτές είναι κυρίως από περιγραφές αυτοπτών μαρτύρων, συγχρόνων ή μεταγενέστερων του Μπρουνελέσκι - πρωτίστως του Antonio Averlino, γνωστού και ως Filarete, από μια πραγματεία του περί Αρχιτεκτονικής γραμμένη το 1460 περίπου, καθώς και από μία πολύ λεπτομερή καταγραφή του πειράματος του Βαπτιστηρίου, η οποία εικάζεται πως γράφτηκε το 1480 περίπου, από τον Antonio di Tuccio Manetti, ενός λόγιου, μαθηματικού και βιογράφου του Μπρουνελέσκι[174].

---

171 Alberti, Leon Battista. *On Painting.* London: Penguin Books, 2004, σ. 61

172 Edgerton Samuel Y. *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective.* New York: Harper & Row, 1975, σ. 40

173 Hockney, David. *Secret Knowledge*, Λονδίνο: Thames &Hudson, 2006

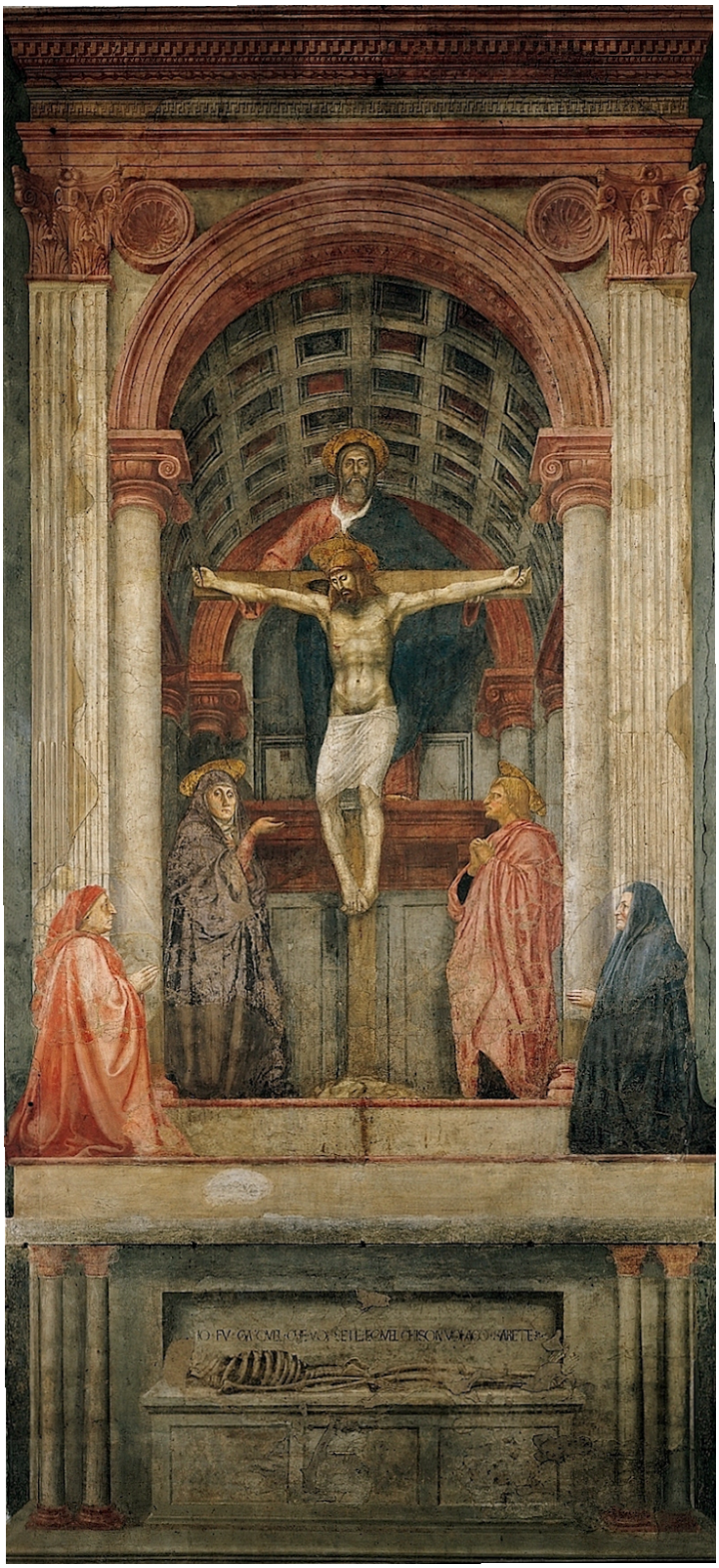
174 Edgerton Samuel Y. *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective*. New York: Harper & Row, 1975, σ. 125

Η πρώτη ζωγραφιά ήταν μια απεικόνιση του Βαπτιστηρίου του Αγίου Ιωάννη στη Φλωρεντία. Ο Μπρουνελέσκι πρέπει να στεκόταν στην πύλη του καθεδρικού ναού του Duomo της Φλωρεντίας ακριβώς απέναντι από Βαπτιστήριο για να κάνει αυτή τη ζωγραφιά. Το ακριβές σημείο από το οποίο έγινε η καταγραφή/προβολή αυτή του Βαπτιστηρίου που περιγράφει ο Έτζερτον, το επιβεβαιώνει και ο Χόκνεϊ διεξάγοντας την δίκη του έρευνα σχετικά με τα τεχνικά μέσα που απαιτούσε, και που συνέχεια γέννησε, η νέα αυτή ανακάλυψη της γραμμικής προοπτικής. Διότι δεν ήταν μόνο οι πάσης φύσεως οθόνες και τα κάτοπτρα αλλά και οι πιο περίπλοκες συσκευές που δημιουργήθηκαν και στη συνέχεια αναπτύχθηκαν εξαιτίας αυτής της ανακάλυψης - από την camera lucida και την camera obscura μέχρι τις σύγχρονες κάμερες, προτζέκτορες, προγράμματα υπολογιστών, περιφερειακά όπως VR goggles (γυαλιά εικονικής πραγματικότητας), το Google Cardboard, το Oculus Rift και το Playstation VR, AR goggles (γυαλιά επαυξημένης πραγματικότητας) όπως το καταργημένο Google Glass ή το Hololens της Microsoft καθώς και εφαρμογές κινητών τηλεφώνων και συσκευών.

Πρέπει να σημειωθεί πως ο Μανέτι το 1425, όταν έλαβαν δηλαδή χώρα οι ιστορικής σημασίας πρώτες επιδείξεις του Μπρουνελέσκι, ήταν μόλις δύο ετών και ως εκ τούτου δεν θα μπορούσε να ήταν παρών ο ίδιος στις παρουσιάσεις του Μπρουνελέσκι. Παρόλο όμως που ο Μανέτι έλαβε γνώση του ιστορικού αυτού συμβάντος πολύ αργότερα, μέσω εξιστορήσεων και πιθανών εικασιών, και μάλιστα με απόσταση δεκαετιών από τα γεγονότα, ισχυρίζεται πως μεταχειρίστηκε τον πρώτο πίνακα με τα ίδια του τα χέρια επαναλαμβάνοντας έτσι το πείραμα του Μπρουνελέσκι. Ως εκ τούτου ήταν απολύτως ικανός να καταθέσει την δική του πρωτογενή πλέον εμπειρία.

Οι πρώτες νέες εικόνες που έκαναν χρήση της ανακάλυψης του Μπρουνελέσκι και των διδαγμάτων του απαντώνται ήδη το 1425 περίπου από δύο φλωρεντινούς καλλιτέχνες - τον ζωγράφο Masaccio και τον γλύπτη Donatello. Και οι δύο ήταν στενοί φίλοι του πολυπράγμονα αρχιτέκτονα και ο ίδιος ο Μπρουνελέσκι πρέπει να τους εξήγησε την ανακάλυψή του έχοντας ήδη κάνει τις πρώτες δημόσιες παρουσιάσεις των δυο πινάκων του στο ευρύτερο κοινό. Ο Μαζάτσιο έκανε μια πρώτη δοκιμή των εφαρμογών της γραμμικής προοπτικής σε μια μεγάλων διαστάσεων τοιχογραφία του η οποία απεικόνιζε την Αγία Τριάδα στην εκκλησία της Santa Maria Novella. Ο Ντονατέλο την ίδια χρονιά εφάρμοσε τις τεχνικές της γραμμικής προοπτικής σε μια αρκετά μικρότερη ένθετη εικόνα εντός ενός φατνώματος στη μπρούτζινη κολυμβήθρα του Βαπτιστηρίου της Σιένας[175].

[175] Edgerton Samuel Y. *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective*. New York: Harper & Row, 1975, σ. 27



Εικ. 32: Masaccio (1427 - 1428). Η Αγία Τριάδα. Φλωρεντία: Santa Maria Novella



Εικ. 33: Donatello (1427). Οι Εορτασμοί του Ηρώδη. Χάλκινο ανάγλυφο. Σιένα: Βαπτιστήριο του Αγίου Ιωάννου

Η (επαν)εφεύρεση της γραμμικής προοπτικής από τον Brunelleschi το 1425 - και η μετέπειτα θεωρητική υποστήριξη της ανακάλυψης αυτής από τον Αλμπέρτι, το 1435 - στοιχειοθετούν εκ των πραγμάτων την εφεύρεση μιας νέας οθόνης. Για την ακρίβεια πρόκειται για ένα νέο είδος διαμεσολάβησης ανάμεσα σε εμάς και στον κόσμο. Αυτή η διαμεσολάβηση ήταν αποτέλεσμα μιας επιπλέον οθόνης καθώς η απεικόνιση του Βαπτιστηρίου έγινε με τη χρήση καθρέφτη. Ο Μπρουνελέσκι δεν κοιτούσε το Βαπτιστήριο δια γυμνού οφθαλμού και κατά μέτωπο: το μελετούσε και το μετρούσε σε κάτοπτρο τοποθετημένο δίπλα στην ζωγραφιά του και με την πλάτη του στραμμένη προς το θέμα του[176].

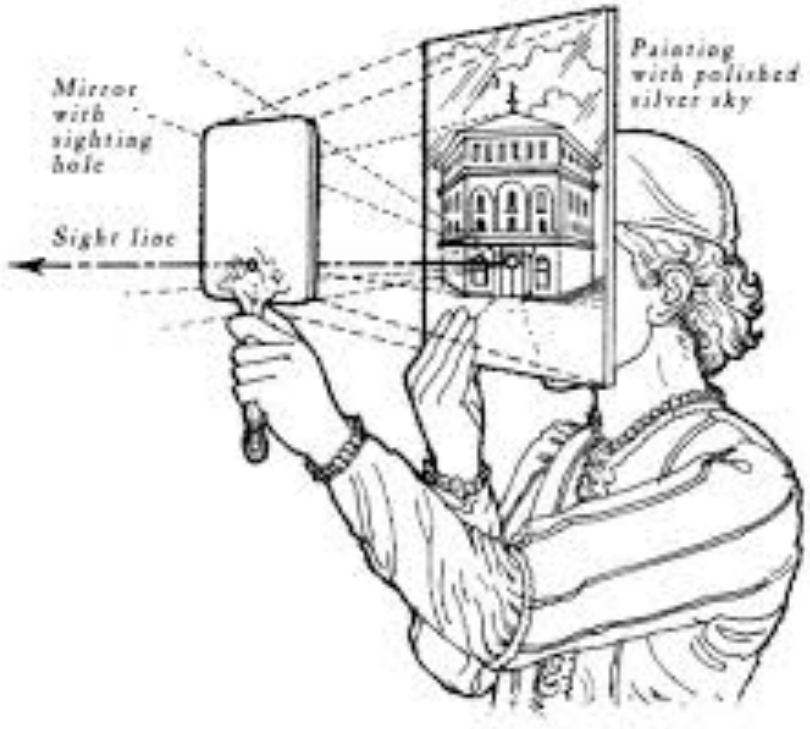
Είναι όμως ακόμη πιο αξιοσημείωτο το γεγονός πως η νέα αυτή οθόνη, η ζωγραφιά δηλαδή όπως ήταν πια σχεδιασμένη με τους κανόνες της γραμμικής προοπτικής, δεν ήταν προορισμένη να ειδωθεί κατά πρόσωπο αλλά γινόταν και αυτή εκ νέου αντικείμενο μιας επιπλέον διαμεσολάβησης. Οι θεατές έπρεπε να κρατούν τον πίνακα στο ένα χέρι τους και, αντί να κοιτάξουν την εμπρόσθια ζωγραφισμένη όψη του, έπρεπε να ακουμπούν το πίσω μέρος του τελάρου επάνω στο πρόσωπό τους, σαν μάσκα. Η πίσω πλευρά είχε μια μικροσκοπική και ελαφρώς κωνική οπή στο μέγεθος φακής την οποία ο θεατής τοποθετούσε στο ύψος του ενός ματιού του. Από αυτή την οπή κοιτούσε την αντανάκλαση της εμπρόσθιας πλευράς του πίνακα όπως αυτή καθρεφτιζόταν σε ένα μικρό κάτοπτρο που ο ίδιος ο θεατής κρατούσε στο άλλο προτεταμένο χέρι του. Ο Μπρουνελέσκι λοιπόν κατ' αυτόν τον τρόπο κυριολεκτικά μετέτρεψε το κοινό του, από απλούς θεατές του έργου του, σε χρήστες του.

---

176 Hockney, David. *Secret Knowledge*, Λονδίνο: Thames & Hudson, 2006 & Edgerton Samuel Y. *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective.* New York: Harper & Row, 1975, σ. 145



Εικ. 34: Προοπτικό σχεδιάγραμμα του Βαπτιστηρίου του Αγίου Ιωάννη ειδωμένο από την πύλη του καθεδρικού του Duomo, Φλωρεντία.



Εικ. 35: Σχεδιάγραμμα του τρόπου θέασης της ζωγραφιάς του Μπρουνελέσκι

Ο Monroe C. Beardsley υποστήριξε πως «η αντίληψη ότι η ζωγραφική έχει από τη φύση της αναπαραστατικό χαρακτήρα είναι παραδοσιακή. Η έμφαση στην οπτική αληθοφάνεια (μάζα και βάθος) και η απουσία επιμονής σε κάποιον ανώτερο συμβολικό σκοπό, είναι συγκριτικά νέες και συμφωνούν απόλυτα με το πνεύμα της Αναγέννησης[177].» Δεν είμαι σίγουρος για το πώς ο Μπίρντλσλει διέγνωσε την 'απουσία επίμονης σε κάποιον ανώτερο συμβολικό σκοπό' στην τέχνη της Αναγέννησης για να κάνει τη σύνδεση με την τέχνη των δικών του νεότερων χρόνων αφού το συμβολικό φορτίο των εικόνων που παρήχθησαν κατά την Αναγέννηση και για τους επόμενους πέντε περίπου αιώνες, έως τους Ιμπρεσιονιστές του 19ου αιώνα, ήταν και παραμένει εμφανές ακόμη και για τους μη ειδήμονες. Η χρήση του μύθου, της αλληγορίας, των μεγάλων ιστορικών ή βιβλικών αφηγήσεων προσδίδει στα έργα αυτά μέγιστο συμβολικό βάθος. Το γεγονός αυτού του συμβολικού φορτίου δεν αποκλείει σε καμία περίπτωση την ταυτόχρονη ενασχόληση με τη φόρμα, την υφή της ζωγραφικής επιφάνειας ή την οπτική αληθοφάνεια. Είναι πιθανόν η κρίση του Beardsley να προκύπτει από το ιστορικό συγκείμενο της εποχής στην οποία ανήκε και που χαρακτηριζόταν από τον κατακερματισμό της ζωγραφικής πράξης - είτε σε συμβολικό επίπεδο (όπως συνέβη για παράδειγμα στο έργο του Rothko) είτε σε αναπαραστατικό / περιγραφικό επίπεδο, όπου το έργο δεν θα ήταν τίποτε παραπάνω από ένα περιττό και υπερτιμημένο υποκατάστατο της φωτογραφίας. Αλλά παρά ταύτα ο ρεαλισμός του Morandi, του Balthus, του Courbet, του Τσαρούχη (ή και του Moebius) ήταν μόνο κατ' όνομα ρεαλιστικός[178].

---

177 Beardsley, Monroe C. *Ιστορία των Αισθητικών Θεωριών*. Αθήνα: Νεφέλη, 1989, σ. 114

178 Κλαιρ, Ζαν. *Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας*. Αθήνα: Σμίλη, 1993, σ.

Σε αντίθεση με τον Μπίρντσλει, ο Jean Clair υπερθεματίζει το συμβολικό βάρος των έργων ζωγραφικής - συμπεριλαμβανομένων και αυτών της Αναγέννησης - όταν γράφει πως «η ζωγραφική φιλοδοξούσε πάντα να καλύψει τόσο το χώρο του ορατού, όσο και του αοράτου. Το ορατό, από αυτή την άποψη, ήταν ανέκαθεν απλώς και μόνο το πέπλο που έντυνε το αόρατο, ή, καλύτερα, αν αυτό το ορατό ήταν τόσο φωτεινό, τόσο λαμπερό, ήταν γιατί ακτινοβολούσε από μέσα του μια κρυφή πραγματικότητα, αυτή του μύθου, του συμβόλου, της Ιστορίας ή του θρύλου. Όταν το ορατό αυτό υποβιβάστηκε σε μια απλή απεικόνιση των εξωτερικών φαινομένων και μόνο, όταν η ζωγραφική δεν ήταν πια παρά ένα επιδερμικό παιχνίδι, το πέπλο αυτό άρχισε σιγά σιγά να βαραίνει, και να θαμπώνει η λάμψη του[179].»

Σε αυτό το σημείο είναι ουσιαστική η ανάλυση του Erwin Panofsky όσον αφορά την ασυνέχεια μεταξύ αυτού που εκλαμβάνουμε ως «πραγματικότητα» και της κατασκευής της μέσω της προοπτικής αναπαράστασης του χώρου:

[179] Κλαιρ, Ζαν. *Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας*. Αθήνα: Σμίλη, 1993, σ. 146

Προκειμένου να εξασφαλιστεί ένας πλήρως ορθολογικός - δηλαδή άπειρος, αμετάβλητος και ομοιογενής - χώρος, αυτό που αποκαλείται 'κεντρική προοπτική' κάνει δύο σιωπηρές αλλά ουσιαστικές υποθέσεις: πρώτον, ότι βλέπουμε με ένα μόνο και ακίνητο μάτι, και δεύτερον, ότι τμήμα της οπτικής πυραμίδας μπορεί να θεωρηθεί επαρκές ως τρόπος αναπαραγωγής της οπτικής εικόνας. Στην πραγματικότητα, αυτές οι δύο υποθέσεις είναι μάλλον παράτολμα αφαιρετικές σε σχέση με το τι συμβαίνει στην πραγματικότητα, αν με τον όρο 'πραγματικότητα' εννοούμε την πραγματική υποκειμενική οπτική εντύπωση. Για τη δομή ενός άπειρου, αμετάβλητου και ομοιογενούς χώρου - εν συντομία, ενός καθαρά μαθηματικού χώρου - είναι εντελώς διαφορετική από τη δομή του ψυχοφυσιολογικού χώρου: η αντίληψη δεν γνωρίζει την έννοια του άπειρου. Από την αρχή είναι περιορισμένη με δεδομένα χωρικά όρια που επιβάλλονται από τις αισθητηριακές μας δυνατότητες. Σε σχέση με τον αντιληπτικό χώρο δεν μπορούμε επιπλέον να μιλάμε για το ομοιογενές του ούτε για το άπειρο. Η τελική βάση της ομοιογένειας του γεωμετρικού χώρου είναι ότι όλα τα συστατικά στοιχεία του, τα 'σημεία' που συνδέονται εντός του, είναι απλώς προσδιορισμοί μιας θέσης. Δεν διαθέτουν κανένα ανεξάρτητο, αποκλειστικά δικό τους περιεχόμενο πέραν αυτού του συσχετισμού, της θέσης δηλαδή που καταλαμβάνουν στη μεταξύ τους σχέση εντός του γεωμετρημένου χώρου. Η πραγματικότητά τους εξαντλείται στην αμοιβαία σχέση τους: πρόκειται για μια καθαρά λειτουργική και όχι για μια ουσιαστική πραγματικότητα. Επειδή λοιπόν κατά βάση αυτά τα σημεία στερούνται κάθε περιεχομένου, και επειδή έχουν γίνει απλές εκφράσεις δυνητικώς ιδανικών σχέσεων, δεν μπορούν να θέσουν ζήτημα διαφοροποίησης όσον αφορά το περιεχόμενό τους. Η ομοιογένεια δεν σηματοδοτεί τίποτα άλλο από αυτή την ομοιότητα σε επίπεδο δομής, βασισμένη στην κοινή λογική της λειτουργίας τους, τον κοινό ιδανικό σκοπό και το νόημα τους. Ως εκ τούτου ο ομογενοποιημένος χώρος δεν είναι ποτέ χώρος, αλλά ένας χώρος-προϊόν μιας κατασκευής. Μάλιστα η γεωμετρική έννοια της ομοιογένειας μπορεί να εκφραστεί από τον ισχυρισμό ότι από κάθε σημείο του (γεωμετρημένου) χώρου είναι δυνατή η σχεδίαση παρόμοιων μορφών προς κάθε κατεύθυνση και σε όλα τα μεγέθη. Πουθενά στο χώρο της άμεσης αντίληψης δεν μπορεί να ταυτοποιηθεί αυτό το αξίωμα. Εδώ, στον χώρο της όσο το δυνατόν λιγότερο αδιαμεσολάβητης και άμεσης αισθητηριακής αντίληψης της πραγματικότητας, δεν υπάρχει αυστηρή ομοιογένεια θέσης ή προσανατολισμού: κάθε σημείο έχει τον δικό του τρόπο λειτουργίας και τη δική του αξία. Ο οπτικός απτικός χώρος [Tastraum] είναι τόσο ανισότροπος και ανομοιόμορφος, σε αντίθεση με τον μετρήσιμο χώρο της ευκλείδειας γεωμετρίας: οι κύριες κατευθύνσεις της χωρικής οργάνωσης - προ/όπισθεν, πάνω και κάτω, δεξιά ή αριστερά - είναι ανόμοιες και στους δύο, τρόπον τινά, φυσιολογικούς χώρους[180].

[180] Panofski, Erwin. *Perspective as Symbolic Form.* Νέα Υόρκη: Zone Books, 2009

Η Ingerborg Scheibler στην πραγματεία της για την αρχαία ελληνική ζωγραφική περιγράφει αυτόν ακριβώς τον τρόπο αναπαράστασης του χώρου στην ελληνική και κατόπιν ρωμαϊκή τέχνη:

> Οι ζωγράφοι του 4ου αιώνα δειλά μόνο στράφηκαν στην προοπτική αναπαράσταση εσωτερικών χώρων. Προσηλωμένοι στην κλασική παράδοση, αρχικά υποδήλωναν το σκηνικό της οικίας ζωγραφίζοντας αρχιτεκτονικά στοιχεία, όπως θύρες ή κίονες, και αναρτημένα σκεύη. Μόλις προς τα τέλη του 4ου αιώνα συγκρότησαν το οικιακό περιβάλλον επιστρατεύοντας τοιχοπετάσματα, θύρες, πεσσούς και κίονες. Την εντύπωση του εσωτερικού χώρου την απέδιδαν απλώς κατά προσέγγιση, απεικονίζοντας δοκούς οροφής ιδωμένους από χαμηλά, αλλά ο σχεδιασμός τέτοιων «εσωτερικών χώρων» οπωσδήποτε ήταν προοπτικά ασυνεπής. Τα αρχιτεκτονικά στοιχεία προφανώς τα αντιμετώπιζαν όπως τις ανθρώπινες μορφές, δηλαδή πρωτίστως ως διαμορφωμένα μοτίβα τα οποία, όπως πάντοτε, μπορούσαν να τα θέτουν ενδεικτικά στην υπηρεσία της αφήγησης. Σε αγγεία του 4ου αιώνα βλέπουμε λοιπόν, εκτός από μορφές, κτίσματα διάσπαρτα, χωρίς όμως να υπακούουν σε ενιαία προοπτική: κάθε στοιχείο της εικόνας διαθέτει το δικό του σημείο φυγής, και μάλιστα ενδέχεται να μετατοπίζεται η οπτική γωνία ακόμη και σε αντικείμενα απεικονιζόμενα σε γραμμική προοπτική.[181]

[181] Scheibler, I. (2015). *Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική*. Αθήνα: ΜΙΕΤ, σ.176 - 177

Σύμφωνα με τον Πανόφσκι η ακριβής προοπτική κατασκευή είναι μια συστηματική αφαίρεση από τη δομή του ψυχοφυσιολογικού χώρου. Διότι δεν είναι μόνο η επίδραση της προοπτικής κατασκευής, αλλά στην πραγματικότητα πρόκειται για τον επιδιωκόμενο σκοπό, δηλαδή το να συνειδητοποιήσουμε πως, στην αναπαράσταση του χώρου, ακριβώς αυτή η ομοιογένεια και το απεριόριστό της, είναι ξένα στην άμεση εμπειρία αυτού του χώρου. Κατά μία έννοια, η προοπτική μετασχηματίζει τον ψυχοφυσιολογικό χώρο σε μαθηματικό χώρο. Αναιρεί τις διαφορές μεταξύ εμπρός και πίσω, μεταξύ του δεξιά και του αριστερά, μεταξύ των σωμάτων και του χώρου ο οποίος παρεμβάλλεται μεταξύ τους (αυτό που θεωρείται 'άδειος' χώρος), έτσι ώστε το άθροισμα όλων των τμημάτων του χώρου και του συνόλου του περιεχομένου να απορροφηθεί σε ένα είδος ενιαίου 'κβαντικού συνεχούς'. Αυτού του είδους η αναπαράσταση του χώρου αγνοεί το γεγονός ότι δεν βλέπουμε με ένα σταθερό μάτι αλλά με δύο διαρκώς κινούμενους οφθαλμούς, που έχουν ως αποτέλεσμα ένα σφαιρικό οπτικό πεδίο. Δεν λαμβάνει υπόψη την τεράστια διαφορά μεταξύ της οπτικής εικόνας, που διαμορφώνεται από ψυχολογικά a priori, μέσω της οποίας ο ορατός κόσμος φτάνει στη συνείδησή μας, και της μηχανικά διαμορφωμένης εικόνας του αμφιβληστροειδούς ο οποίος κατά κάποιο τρόπο ζωγραφίζει τον εαυτό του στο φυσικό μας μάτι. Και αυτό συμβαίνει διότι μια περίεργη σταθεροποιητική τάση υφίσταται στη συνείδησή μας, η οποία με τη σειρά της υποβοηθείται από τη συνεργασία της όρασης με την αίσθηση της αφής. Αυτή η σύμπραξη όρασης και απτικής αίσθησης αποδίδει στα αντιληπτά αντικείμενα ένα καθορισμένο και δεδομένο μέγεθος και μορφή τείνοντας, κατά συνέπεια, να μην λαμβάνει υπόψη, τουλάχιστον όχι απόλυτα, τις στρεβλώσεις που αυτά τα μεγέθη και οι μορφές υφίστανται στον αμφιβληστροειδή. Τέλος, η προοπτική κατασκευή αγνοεί την κρίσιμη λεπτομέρεια που αυτή η εικόνα του αμφιβληστροειδούς - εντελώς ξεχωριστά από την μεταγενέστερη ψυχολογική 'ερμηνεία' της και παραβλέποντας ακόμη το γεγονός ότι τα μάτια κινούνται - είναι μια προβολή, όχι σε επίπεδη, αλλά σε κοίλη επιφάνεια. Έτσι, ήδη σε αυτό το χαμηλότερο, προψυχολογικό στην πραγματικότητα, επίπεδο των γεγονότων, υπάρχει μια θεμελιώδης ασυμφωνία μεταξύ της «πραγματικότητας» και της κατασκευής της. Βέβαια το ίδιο ισχύει και για την απολύτως αναλογική λειτουργία της κάμερας[182].

[182] Panofsky, Erwin. *Perspective as Symbolic Form*. New York: Zone Books, 1997 σ. 28-3

Συχνά αντιλαμβανόμαστε τις καλές τέχνες, για παράδειγμα τη ζωγραφική ή τη χαρακτική, ως ασύμβατες με νεότερες μορφές εικονοσύνθεσης όπως τα βιντεοπαιχνίδια. Ο Lev Manovich προσφέρει μια χρήσιμη επανεξέταση των σχέσεων μεταξύ των αναλογικών και των ψηφιακών εφαρμογών αναπαράστασης χρησιμοποιώντας μια αναδρομή στην ιστορία της οθόνης: «Ας αρχίσουμε από τον ορισμό της οθόνης. Η κουλτούρα της εικόνας της περιόδου του μοντέρνου από τη ζωγραφική μέχρι τον κινηματογράφο χαρακτηρίζεται από ένα ενδιαφέρον φαινόμενο: την ύπαρξη ενός άλλου εικονικού χώρου, ενός άλλου τρισδιάστατου κόσμου που περικλείεται από ένα πλαίσιο και βρίσκεται εντός του κανονικού χώρου. Το πλαίσιο χωρίζει δύο εντελώς διαφορετικούς χώρους που κατά κάποιο τρόπο συνυπάρχουν. Αυτό το φαινόμενο δίνει και τον ορισμό της οθόνης με την πιο γενική της έννοια, αυτό που εγώ αποκαλώ ‘κλασική οθόνη’. Ποια είναι τα χαρακτηριστικά μιας κλασικής οθόνης; Είναι μια επίπεδη ορθογώνια επιφάνεια. Έχει σχεδιαστεί για να τη βλέπουμε από μπροστά, σε αντίθεση για παράδειγμα με το πανόραμα. Υπάρχει εντός του κανονικού χώρου, στο χώρο του σώματος μας, και λειτουργεί ως ένα παράθυρο προς έναν άλλο χώρο. Αυτός ο άλλος χώρος, ο χώρος της αναπαράστασης, έχει συνήθως μια κλίμακα διαφορετική από εκείνη του κανονικού χώρου. Με βάση αυτόν τον ορισμό, η οθόνη αντιστοιχεί τόσο σε έναν πίνακα της Αναγέννησης όσο και σε μια σύγχρονη οθόνη υπολογιστή. Ακόμα και οι αναλογίες δεν έχουν αλλάξει εδώ και πέντε αιώνες. Παραμένουν ίδιες για έναν τυπικό πίνακα ζωγραφικής του 15ου αιώνα, μια κινηματογραφική οθόνη και μια οθόνη υπολογιστή. Από αυτή την άποψη δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι και οι δύο κυριότερες διατάξεις της οθόνης του υπολογιστή παραπέμπουν σε δύο είδη ζωγραφικής: η οριζόντια διάταξη ονομάζεται ‘διάταξη τοπίου’ [landscape mode], ενώ η κατακόρυφη διάταξη πορτρέτου [portrait mode][183]».

[183] Manovich, L. (2016). Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, σελ. 161

Εν προκειμένω, πάντα κατά τον Μάνοβιτς, εδώ και περίπου έναν αιώνα εδραιώθηκε ένας νέος τύπος οθόνης, τον οποίο αποκαλεί 'δυναμική οθόνη'. Αυτός ο νέος τύπος οθόνης διατηρούσε όλα τα χαρακτηριστικά της κλασικής οθόνης, με μια σημαντική νέα ιδιότητα: μπορούσε να αναπαραστήσει μια εικόνα η οποία όμως μεταβάλλεται στο χρόνο. Πρόκειται για την οθόνη του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και του βίντεο. Η δυναμική οθόνη φέρνει μια αλλαγή στη σχέση της εικόνας με τον θεατή. Πρόκειται για ένα ριζικά νέο καθεστώς θέασης. Η σχέση αυτή ενυπάρχει ήδη στην κλασική οθόνη αλλά τώρα αναδύεται στην επιφάνεια. Η εικόνα της οθόνης φιλοδοξεί να πετύχει την απόλυτη ψευδαίσθηση και οπτική πληρότητα, ενώ από τον θεατή απαιτείται να αναστείλει τη δυσπιστία του και να ταυτιστεί με αυτή την εικόνα. Παρόλο που η οθόνη δεν είναι στην πραγματικότητα παρά ένα παράθυρο δεδομένων (και τις περισσότερες περιπτώσεις περιορισμένων) διαστάσεων, τοποθετημένο εντός του φυσικού χώρου του θεατή, από τον ίδιο τον θεατή απαιτείται να συγκεντρωθεί απόλυτα σε εκείνο που βλέπει σε τούτο το παράθυρο, εστιάζοντας την προσοχή του στην αναπαράσταση και ξεχνώντας τον φυσικό χώρο εκτός αυτής. Αυτό το καθεστώς θέασης κατέστη εφικτό επειδή η εικόνα καταλαμβάνει πλήρως την οθόνη, είτε πρόκειται για πίνακα ζωγραφικής είτε για οθόνη του κινηματογράφου ή της τηλεόρασης - και πλέον και των πολλαπλών κινητών συσκευών οι οποίες μας περιστοιχίζουν. Γι'αυτό ενοχλούμαστε τόσο πολύ στο σινεμά όταν η εικόνα που προβάλλεται δεν συμπίπτει με τα όρια της οθόνης. Καταστρέφεται η ψευδαίσθηση, θυμίζοντας μας ότι υπάρχει κάτι εκτός της αναπαράστασης, τις περισσότερες φορές προς μεγάλη δυσαρέσκεια μας[184].

[184] Manovich, L. (2016). Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών, σελ. 161

Ο J. H. van den Berg, σύμφωνα με τον Robert Romanyshyn[185], εξετάζοντας την ιστορία της αρχιτεκτονικής της δυτικής Εκκλησίας, αναλύει εκτενώς το πώς ο κόσμος ,διαμορφωμένος μέσω της τεχνολογίας και των τεχνών, καθρεφτίζει την μεταβαλλόμενη φύση της ανθρωπότητας. Οι άνθρωποι του εικοστού αιώνα διαφέρουμε τόσο από τους άνδρες και τις γυναίκες του Μεσαίωνα όσο οι τέχνες και ο τεχνικός πολιτισμός τους διαφέρει από τον δικό μας. Η αρχιτεκτονική είναι μια ορατή έκφραση του τρόπου με τον οποίο μια συγκεκριμένη ιστορικοπολιτιστική εποχή διαμορφώνει τον χώρο της και αντλεί τα όριά της μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού. Η εκκλησιαστική αρχιτεκτονική ειδικότερα, αποκαλύπτει, πώς ο άνθρωπος διαπραγματεύεται τα όρια μεταξύ του ιερού και του βέβηλου. Ο Van den Berg καταδεικνύει πώς οι μεταβαλλόμενες αντιλήψεις της ανθρωπότητας για την πνευματικότητα και το χώρο του ορατού κόσμου αντικατοπτρίζονται σε αυτούς τους αισθητικούς μετασχηματισμούς.

Η ζωγραφική παρέχει επίσης αυτό το είδος καθρέφτη μέσω του οποίου μπορούμε να διαβάσουμε την εικόνα που έχει μια εποχή για τον εαυτό της και τον κόσμο. Ως ένα είδος γιορτής του ορατού σύμπαντος η ζωγραφική αντικατοπτρίζει, μεταξύ άλλων, όχι μόνο τις ιδέες που έχει μια συγκεκριμένη εποχή για το χώρο που ο περιβάλλων κόσμος παρουσιάζει και τη θέση της μέσα σ 'αυτό το χώρο, αλλά και τον ίδιο τον χώρο του κόσμου αυτού. Η ζωγραφική επιφάνεια καταγράφει ,όχι μόνο το ύφος του ζωγράφου, αλλά και το στυλ του κόσμου στον οποίο ζει και ζωγραφίζει. Ο καμβάς του Cezanne διαφέρει ριζικά από αυτόν του da Vinci και η διαφορά αυτή βεβαιώνει τους διαφορετικούς κόσμους στους οποίους ο καθένας ζει και τα διαφορετικά μάτια με τα οποία ο αντιλαμβάνεται τον κόσμο. Μεταξύ του ντα Βίντσι και του Σεζάν ο ανθρώπινος κόσμος και το ανθρώπινο μάτι έχουν αλλάξει. Η ζωγραφική αποτελεί απόδειξη του ότι δεν αλλάζει μόνο το στυλ της ανθρώπινης αντίληψης αλλά και ο ίδιος ο κόσμος.

---

[185] Romanyshyn, Robert D. (1989). Technology as Symptom and Dream. Λονδίνο: Routledge.

Η εφεύρεση της γραμμικής προοπτικής ζωγραφικής στην Ιταλία του δέκατου πέμπτου αιώνα αποτελεί μια πραγματική τομή στη ιστορία της ανθρωπότητας που αφορά τον τρόπο με τον οποίο η εφεύρεση και η ανάπτυξη αυτής της καλλιτεχνικής πρακτικής μετατράπηκε σε ένα καινούργιο όραμα για τον νέο πολιτισμό που διαμόρφωσε, αλλά και που εξακολουθεί να διαμορφώνει τον σύγχρονο τεχνολογικό μας κόσμο. Η όραση που διαμεσολαβείται από τη γραμμική προοπτική, σύμφωνα με τον Samuel Y. Edgerton, είναι η 'έμφυτη' γεωμετρία στα μάτια μας και παρόλο που αυτός ο τρόπος αντίληψης του χώρου δεν είναι - ή πιο σωστά δεν θα έπρεπε να είναι - πιο φυσικός για την ανθρωπότητα από π.χ. ένα κυβιστικό έργο του Πικάσο, όπου πολλαπλές προοπτικές εμφανίζονται ταυτοχρόνως, ο τελευταίος παραμένει για μας αφηρημένος και εξωπραγματικός, ενώ η γραμμική προοπτική των Μπρουνελέσκι και Αλμπέρτι καθορίζει για εμάς τι είναι πραγματικό και τι είναι φυσικό. Προτού αντιληφθούμε ότι το γνωρίζουμε, μάθαμε να βλέπουμε τον κόσμο ως ένα τρισδιάστατο πεδίο όπου το βάθος είναι θέμα χωρικής απόστασης από τον θεατή και όπου όλα τα αντικείμενα μειώνονται σε μέγεθος, καθώς υποχωρούν από τον θεατή προς ένα δεδομένο σημείο φυγής.

Εν ολίγοις, πριν καλά καλά το καταλάβουμε, μάθαμε να βλέπουμε τον κόσμο σαν να επικεντρωνόμαστε σε αυτόν μέσα από το φακό μιας φωτογραφικής μηχανής. Μάθαμε να κοιτάμε τον κόσμο σαν να διαθέτουμε ένα και μόνο στατικό μάτι, και σαν αυτό το μάτι να είναι ασώματο, σαν αυτή η μονοσκοπική και απόλυτα στατική πλέον όραση, να είναι η πρωταρχική (αν όχι η μοναδική) αίσθηση με την οποία αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και τη θέση μας σε αυτόν.

Αυτό που επιτυγχάνει η όραση βασισμένη στη γραμμική προοπτική είναι ένα είδος γεωμέτρησης του κόσμου. Μέσα σε αυτό το χώρο γινόμαστε παρατηρητές ενός κόσμου που έχει καταστεί πια ένα αντικείμενο αποστασιοποιημένης παρατήρησης. Η γραμμική προοπτική είναι μια εξύμνηση του αποστασιοποιημένου οφθαλμού, μια τεχνητή σύμβαση η οποία, όχι μόνο επεκτείνει και επεξεργάζεται τη φυσική ισχύ της όρασης για να εποπτεύσει τα πράγματα από μακριά, αλλά επιπλέον εξυψώνει αυτή τη ισχύ σε μια μέθοδο, έναν τρόπο γνώσης που καθορίζει για μας τον κόσμο με τον οποίο είμαστε τόσο πρόθυμα εξοικειωμένοι. Είναι η μετατροπή του οφθαλμού σε τεχνολογία και ένας επαναπροσδιορισμός του κόσμου ούτως ώστε να ταιριάζει σε αυτόν τον αποστασιοποιημένο οφθαλμό, ένας κόσμος με τον οποίο ταυτιζόμαστε με χαρακτηριστική άνεση. Είναι ένας κόσμος χαρτών, σχεδίων και διαγραμμάτων, ένας κόσμος στον οποίο είμαστε, μεταξύ άλλων, σιωπηλοί αναγνώστες της τυπωμένης λέξης και χρήστες της φωτογραφικής μηχανής, της οθόνης του υπολογιστή και του κινητού τηλεφώνου, ένας κόσμος, τέλος, στον οποίο όλοι έχουμε γίνει αστροναύτες - και με αυτή την αλληλουχία καταλήγει ο Romanyshyn σε αυτό το όνειρο αναχώρησης και απενσάρκωσης του ανθρώπου όπως σταδιακά τον μεταλλάσσει η εκτεχνολόγηση του οφθαλμού, και κατ' επέκτασιν του κόσμου, μέσω της τεχνολογίας της γραμμικής προοπτικής.

«Το να αποδίδουμε τόσο μεγάλη σημασία σε μια καλλιτεχνική τεχνική που εφευρέθηκε πριν από περισσότερα από 500 χρόνια », γράφει ο Ρομάνισιν, « μπορεί να φανεί, ωστόσο, υπερβολικά τολμηρή ως αξίωση, συνέπεια μιας μάλλον αχαλίνωτης φαντασίας. Και όμως το ότι αυτή η τεχνική, ένας νέος τρόπος να αναπαρασταθεί ο τρισδιάστατος χώρος στις δυο διαστάσεις ενός επίπεδου καμβά, έχει γίνει το όραμα ενός πολιτισμού, είναι γεγονός πέρα από κάθε αμφιβολία[186]. »

[186] Romanyshyn, Robert D. (1989). Technology as Symptom and Dream. London: Routledge.

Για να υπογραμμίσει τον παραπάνω ισχυρισμό του ο Ρομάνισιν, αναφέρει πως την περίπτωση της ιστορικού τέχνης Helen Gardner η οποία υποστήριξε ότι η γραμμική προοπτική κατέστησε εφικτά τα υπό κλίμακα σχέδια, τους χάρτες, τα γραφήματα και τα διαγράμματα - αυτά τα μέσα επακριβούς αναπαράστασης - χωρίς τα οποία η σύγχρονη επιστήμη και η τεχνολογία θα ήταν αδύνατη[187].

Και ο William Ivins, ένας σημαντικός ιστορικός του πολιτισμού, υποστηρίζει αυτήν την άποψη: «Πολλοί λόγοι έχουν αναφερθεί για να εξηγήσουν τη μηχανοποίηση της ζωής και της βιομηχανίας κατά τη διάρκεια του δέκατου ένατου αιώνα», λέει, αλλά η μαθηματική ανάπτυξη της προοπτικής ήταν απολύτως απαραίτητη προϋπόθεση γι' 'αυτό. Και τέλος, για να υποστηρίξει αυτή την υπόθεση πέραν πάσης αμφιβολίας, ο Samuel Edgerton σημειώνει ότι οι κάψουλες που κατασκευάστηκαν για μηδενική βαρύτητα, ο αστρονομικός εξοπλισμός για οριοθέτηση και χαρτογράφηση των αποκαλούμενων μαύρων τρυπών στο διάστημα ή οι ειδικές συσκευές που αποδεικνύουν την ύπαρξη αντι-ύλης είναι όλα τους προϊόντα της ανακάλυψης της γραμμικής προοπτικής και του σημείου φυγής. Η γραμμική προοπτική, η καλλιτεχνική τεχνική που μετατράπηκε στο όραμα ενός νέου πολιτισμού, είναι ένα κεντρικής σημασίας γεγονός, στην ιστορία της τεχνολογίας, ενώ στην εφεύρεσή της θα βρούμε κάτι από τις ρίζες των ονείρων της απόστασης, αναχώρησης και απενσάρκωσης που συζητά ο Robert Romanyshyn. Βλέπουμε πώς «η όραση, διαμεσολαβημένη από την τεχνική της γραμμικής προοπτικής, καθιστώντας το μάτι ως το μέτρο του κόσμου, έχει μεταμορφώσει τον άνθρωπο σε έναν θεατή, τον κόσμο σε ένα θέαμα, και το σώμα σε ένα είδος υποδείγματος[188]».

---

[187] Gardner, H., De la Croix, H., & Tansey, R. (1970). Gardner's Art through the ages (5th ed.). New York: Harcourt, Brace & World, σελ. 434

[188] Romanyshyn, Robert D. (1989). Technology as Symptom and Dream. London: Routledge, σ. 32-33

Εδώ ο Romanyshyn με την έννοια του ‘υποδείγματος’, παρουσιάζει αυτή τη νέα κατάσταση των ανθρώπων, όχι ως δρώντα υποκείμενα, αλλά ως εργαστηριακά αντικείμενα μελέτης, προορισμένα για μια αποστασιοποιημένη επισκόπηση, μέτρηση και ανάλυση, λειτουργίες με τις οποίες μας έχει εδώ και αιώνες εξοικειώσει η γραμμική προοπτική όσον αφορά τη σχέση μας με τον κόσμο. Αυτή η αναστροφή, από τον άνθρωπο ως παρατηρητή του περιβάλλοντος κόσμου προς τα έξω σε ένα υποκείμενο που αναλίσκεται σε μια επίμονα ενδοσκοπική παρατήρηση, ούτως ή άλλως δεν είναι πρόσφατη. Η σύγχρονη ιατρική, η βιολογία και η χειρουργική προϋποθέτουν αυτή την αποστασιοποίηση, στα όρια της αποξένωσης, από το ανθρώπινο.

Μέρος Πέμπτο: Βιντεοπαιχνίδια στις γκαλερί

Η αλληλεπίδραση ως αισθητική

Αυτό που περιέγραφε ο Μπένγιαμιν το 1936 στο δοκίμιό του για το έργο τέχνης την εποχή της δυνατότητας τεχνικής αναπαραγωγής του, ισχύει ακριβώς το ίδιο και το 2020 και εάν έγραφε σήμερα ξανά το ίδιο κείμενο, είναι πιθανό ότι θα αφορούσε το έργο τέχνης την εποχή της δυνατότητας της τεχνικής διαδραστικότητάς του:

> Κι ενώ νωρίτερα είχε ξοδευτεί επί ματαίω πολλή φαιά ουσία για να απαντηθεί το ερώτημα αν η φωτογραφία είναι τέχνη - χωρίς να έχει προηγηθεί η ερώτηση: κατά πόσον μέσω της εφεύρεσης της φωτογραφίας είχε αλλάξει ο συνολικός χαρακτήρας της ίδιας της τέχνης - , οι θεωρητικοί του κινηματογράφου έσπευσαν να υιοθετήσουν την αντίστοιχη προβληματική. Αλλά οι δυσκολίες που δημιούργησε η φωτογραφία στην παραδοσιακή αισθητική ήταν παιχνιδάκι μπροστά σ' εκείνες που της επιφύλασσε ο κινηματογράφος. Εξού και η τυφλή βιαιότητα που χαρακτηρίζει τις απαρχές της θεωρίας του κινηματογράφου[189].

Η τέχνη δεν είναι μια έννοια στατική και αναλλοίωτη στον χρόνο. Αλλάζει διαρκώς και εξελίσσεται ανάλογα με το πολιτισμικό υπόβαθρο, τις κατεστημένες αντιλήψεις και τις προθέσεις της κάθε εποχής, ρητές ή έμμεσες. Ο ισχυρισμός πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν είναι τέχνη λόγω της διαδραστικότητας των παικτών με τα έργα αυτά, παραβλέπει ότι η διαδραστικότητα, αλλά και ο ρόλος του κοινού με την μετατροπή του από θεατές σε συμμέτοχους ή παίκτες, είναι ζητήματα που η τέχνη έχει διαπραγματευτεί ήδη από το Θέατρο του Παραλόγου του Μπέρτολτ Μπρέχτ μέχρι την τέχνη της performance του εικοστού αιώνα.

[189] Benjamin, W. (2015). *Για το Έργο Τέχνης - Τρία Δοκίμια.* Αθήνα: Πλέθρον, σ. 34

Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει έργο τέχνης που να μη είναι ουσιαστικά ‘διαδραστικό’, είτε πρόκειται για έργο κλασικό είτε για έργο μοντέρνας τέχνης. Η ελλειπτική λογοτεχνική αφήγηση, οι λεπτομέρειες που λείπουν από τα αντικείμενα που απεικονίζουν οι παραστατικές τέχνες, και άλλες αναπαραστατικές ‘συντομεύσεις’, απαιτούν από τους θεατές/ καταναλωτές να συμπληρώσουν τις ελλιπείς πληροφορίες. Το θέατρο και η ζωγραφική εξαρτώνται από τεχνικές σκηνογραφίας και σύνθεσης για να μπορούν να κατευθύνουν διαρκώς την προσοχή των θεατών, οδηγώντας τους να εστιάσουν σε διαφορετικά μέρη του θεάματος. Στην περίπτωση της γλυπτικής και της αρχιτεκτονικής οι θεατές πρέπει οι ίδιοι να μετακινηθούν για να μπορέσουν να συλλάβουν τη δομή του έργου στο χώρο.

Τα μοντέρνα τεχνικά μέσα όπως και η μοντέρνα τέχνη εκμεταλλεύτηκαν σε μέγιστο βαθμό αυτές τις τεχνικές, έχοντας καινούριες απαιτήσεις από τους θεατές σε γνωσιακό και σωματικό επίπεδο. Από τη δεκαετία του 1920 οι νέες τεχνικές αφήγησης, όπως το κινηματογραφικό μοντάζ, υποχρέωναν το κοινό να γεφυρώνει γρήγορα το νοητικό χάσμα ανάμεσα σε φαινομενικά ασύνδετες μεταξύ τους εικόνες. Η τεχνική της κινηματογράφησης σκόπιμα καθοδηγούσε τους θεατές από ένα σημείο ενός καρέ σε ένα άλλο. Το νέο μινιμαλιστικό, αφαιρετικό ή εξ ολοκλήρου ανεικονικό στυλ, που μαζί με τη φωτογραφία έγινε το «διεθνές στυλ» της μοντέρνας κουλτούρας της εικόνας, απαιτούσε από τους χρήστες να ανασυστήσουν τα αναπαριστώμενα αντικείμενα με βάση ελάχιστες πληροφορίες - ένα περίγραμμα, λίγο χρώμα εδώ κι εκεί, σκιές αντικειμένων τα οποία δεν απεικονίζονταν ευθέως. Τέλος, τη δεκαετία του 1960, νέες μορφές τέχνης, όπως δρώμενα (happenings), επιτελεστικές τέχνες (performances) και εγκαταστάσεις (installations), κατέστησαν την τέχνη πλήρως συμμετοχική συνεχίζοντας εκεί που σταμάτησε ο Φουτουρισμός και το Dada[190] - ένας μετασχηματισμός που σύμφωνα με ορισμένους θεωρητικούς των νέων μέσων, προετοίμασε το έδαφος για τις διαδραστικές εγκαταστάσεις με υπολογιστές που εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1980[191].

[190] Hopkins, D. (2004). Dada and Surrealism : A very short introduction (Very short introductions ; 105). Oxford ; New York: Oxford University Press, σ. 99

[191] Manovich, L. (2016). Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, σ. 113-114

Σήμερα θεωρούμε δεδομένο ότι τα νέα ψηφιακά μέσα είναι διαδραστικά. Ενώ στα παλαιότερα μέσα, όπως στην τυπογραφία με κινητά στοιχεία ή στον κινηματογράφο, η σειρά της παρουσίασης είναι καθορισμένη, ο χρήστης ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, μιας κονσόλας ή μιας κινητής συσκευής, αλληλεπιδρά με τα αντικείμενα/εικονίδια στις επιφάνειες εργασίας των νέων αυτών μέσων. Κατά τη διαδικασία της αλληλεπίδρασης αυτής, ο χρήστης μπορεί να επιλέξει ποια στοιχεία θα εμφανιστούν ή ποιες διαδρομές θα ακολουθήσει, δημιουργώντας έτσι ένα μοναδικό έργο. Υπ' αυτήν την έννοια λοιπόν ο χρήστης γίνεται συνδημιουργός ενός έργου ή ενός βιντεοπαιχνιδιού - ή τουλάχιστον του δίνεται μια ιδιότυπη ψευδαίσθηση ελέγχου των τεκταινόμενων στην οθόνη του.

Ο Lev Manovich αμφισβητεί την άκριτη εφαρμογή του όρου 'διαδραστικό' στο πεδίο του ψηφιακού. Αφενός θεωρεί ότι η έννοια της διαδραστικότητας είναι πολύ ευρεία για να είναι πραγματικά χρήσιμη, αφετέρου την αντιλαμβάνεται ως πλεονασμό. Και αυτό διότι, στα μέσα που βασίζονται σε υπολογιστές, η έννοια της διαδραστικότητας είναι μια ταυτολογία. Οι σύγχρονες διεπαφές ανθρώπου-υπολογιστή είναι εγγενώς διαδραστικές. Σε αντίθεση με προγενέστερους τύπους διεπαφών, όπως η μαζική επεξεργασία [batch processing], οι σύγχρονες διεπαφές ανθρώπου-υπολογιστή επιτρέπουν τον έλεγχο του υπολογιστή σε πραγματικό χρόνο μέσω της διαχείρισης των πληροφοριών που απεικονίζονται στην οθόνη. Όταν ένα αντικείμενο αναπαρίσταται στον υπολογιστή με τη μορφή ενός εικονιδίου, αυτό καθίσταται αυτομάτως διαδραστικό. Επομένως δεν έχει κανένα νόημα να αποκαλούμε τα ψηφιακά μέσα «διαδραστικά» αφού δεν κάνουμε τίποτα άλλο από το να επικαλούμαστε το πιο βασικό χαρακτηριστικό των υπολογιστών[192].

[192] Manovich, L. (2016) *Η Γλώσσα των Νέων Μέσων.* Αθήνα: Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών, σ. 112

Ήδη από την αρχαιότητα η ανθρωπότητα ασχολείται με τα ζητήματα της διάδρασης και της ανάδρασης της τέχνης με τους θεατές/χρήστες/παίκτες/καταναλωτές της. Ειδικότερα τα ζητήματα αυτά έχουν επιλυθεί ιστορικά μέσω της θρησκείας ως μια λειτουργία που συνδυάζει και την θεατρικότητα και την διαδραστικότητα.



Εικ. 36: Στήλη του Sobekhotep, διοικητή του Θινιτικού νομού(ευρύτερη περιοχή της Αβύδου). Κάιρο: Αιγυπτιακό Μουσείο.

Στην Αρχαία Αίγυπτο παραδείγματος χάριν, και ειδικότερα στην Άβυδο κατά την Δωδέκατη Δυναστεία[193], υπάρχουν εξαιρετικά διατηρημένα δείγματα στηλών Ankh, όπως η Στήλη του Senebef, η οποία φυλάσσεται στο Kunsthistorisches Museum στην Βιέννη, η Στήλη Pepi, που βρίσκεται στο Βέλγιο και τα πολυάριθμα δείγματα που έχει στην κατοχή του το Αιγυπτιακό Μουσείο του Καΐρου. Στήλες Ankh όπως αυτές χρησιμοποιήθηκαν ως μαγικά οχήματα που είχαν σκοπό να διευκολύνουν την μετάβαση των ψυχών των δωρητών στο επέκεινα της μεταθανάτιας ζωής. Λειτουργούσαν ταυτοχρόνως ως πύλες, ως avatars αλλά και ως κυριολεκτικά οχήματα που μετέφεραν, μέσω της γραφής των ονομάτων και της σχηματικής απεικονίσεως των μορφών, την έστω δι' αντιπροσώπου παρουσία όσων δεν μπορούσαν να κάνουν το προσκυνηματικό ταξίδι προς το ιερό του Όσιρι στην Άβυδο. Η Jane A. Hill[194] αναφέρει πως το πλήθος των στηλών Ankh, που ανακαλύπτουμε από αυτή την συγκεκριμενη περίοδο, ήταν απτή απόδειξη του σημαντικού ρόλου που έπαιξε η χαλάρωση των ιδιαίτερα επαχθών απαιτήσεων και της σταδιακής εκλαΐκευσης των έως τότε αυστηρών ταφικών τελετών.

Αυτή ακριβώς η σταδιακή εκλαΐκευση των νεκρικών μυστηρίων είχε ως αποτέλεσμα την δυνατότητα πολλών απλών ανθρώπων να αποκτήσουν και αυτοί πρόσβαση στην μετά θάνατο

[193] Δυναστεία XII: 1991 - 1778 π. Χ.

[194] Στον συλλογικό τόμο Hawass, Z., Wegner, J., & Silverman, D. (2010). Millions of jubilees : Studies in honor of David P. Silverman (Supplément aux Annales du Service des antiquités de l'Egypte ; cahier no 39). Cairo: Conseil Suprême des Antiquités de l'Egypte, σ. 227 - 242

ζωή, που έως τότε ήταν αποκλειστικό προνόμιο των μελών της Αυλής και του ιερατείου, σύμφωνα πάντα με τις διδαχές και της θρησκείας και των δοξασιών της Αρχαίας Αιγύπτου.

Κάθε προσκυνητής που έκανε το επίπονο και ακριβό ταξίδι-προσκύνημα στο Ιερό του Όσιρι στην Άβυδο, έπαιρνε μαζί του και εγχάρακτες ή ανάγλυφες στήλες Ankh, δεμένες στα ζώα με τα οποία μετέφερε τις προμήθειες του ταξιδιού και ό,τι άλλο απαιτούσε το προσκύνημά του. Στις στήλες αυτές απεικονίζονταν ο ίδιος ο προσκυνητής, η σύζυγος του, όπως βλέπουμε στην στήλη του Sobekhotep και της συζύγου του Neferuptah, ή, κατά περίπτωση, και άλλα μέλη της οικογενείας του.

Ενώπιον των στηλών αυτών λοιπόν οι ιερείς έψελναν τους ύμνους προς τον Όσιρι υπέρ του προσκυνητή πιστού που ήταν παρόν πλάι στην στήλη του. Πίστευαν όμως πως η μαγική δύναμη των δεήσεων των ιερουργών επιδρούσε παράλληλα και υπέρ των λοιπών αναφερόμενων και απεικονιζόμενων στην στήλη, σαν να ήταν οι ίδιοι παρόντες όπως και ο προσκυνητής. Η στήλη λειτουργούσε ως αντιπρόσωπος της φυσικής τους παρουσίας, ως ένα avatar, και πως εκείνη την ώρα επωφελούνταν ομοίως παρόντες και απόντες αλλά απεικονιζόμενοι από το θρησκευτικό δρώμενο. Εκ των πραγμάτων πίστευαν πως υπάρχει μια διάδραση μεταξύ ιερέων και πιστών, παρόντων αλλά και απόντων, με την στήλη να λειτουργεί ως ενδιάμεσος και διεπαφή, ως ένα είδος οθόνης μέσω της οποίας επενεργεί η μαγική διαδικασία της ιερουργίας.

Επιπλεόν, με την μεταφορά και τοποθέτηση της στήλης σε ναούς ή στις εξωτερικές αυλές του κτηριακού συμπλέγματος της Αβύδου, οι προσκυνητές-δωρητές των στηλών αυτών πίστευαν πως τα εγκατεστημένα πλέον ταφικά μνημεία, και κατ'επέκταση και οι ίδιοι οι απεικονιζόμενοι ή και αναγραφόμενοι στις πλάκες αυτές, επωφελούνταν από τις τελετές, τα αφιερώματα και την λατρεία των ιερουργών και των πιστών κατά τη διάρκεια των τελετών που τελούνταν ενώπιον ή πλησίον αυτών των στηλών.

Οι δε στήλες που είχαν ανοίγματα στην θηλειά Ankh, οι οπές αυτές θεωρούνται από αιγυπτιολόγους όπως ο Badawy[195] πως λειτουργούσαν ως πύλες που επέτρεπαν στην ψυχή του νεκρού να περνά από και προς τον τάφο της και να ταξιδεύει στον κόσμο των ζωντανών και του

[195] Alexander Badawy (1913 - 1986), ομότιμος καθηγητής αιγυπτιολογίας του UCLA, γεννημένος στο Κάιρο.



Εικ. 37: Στήλη του Sobekhotep και της συζύγου του Neferuptah. ΗΠΑ: Μουσείο του Πανεπιστημίου της Πενσυλβάνια

φωτός[196]. Η οπή αυτή στο Ankh όμως εικάζεται πως έπαιζε και έναν επιπλέον ρόλο, πιο διαδραστικό, μάλιστα μεταξύ των ζώντων και των νεκρών τους. Χύνοντας νερό μέσα από αυτή την οπή-στόμιο, το ζωδόχο σύμβολο του Ankh μετέτρεπε, σύμφωνα με τις δοξασίες των Αιγυπτίων, εμπότιζε το υγρό με τη δύναμη του να ανατσαίνουν νεκρούς. Το ότι αυτή η πεποίθηση σχετικά με την ζωοδότρια δύναμη των υδάτων συνδέεται με τις ανανεωτικές και αναζωογονητικές ιδιότητες του Όσιρι, καθιστούν εξαιρετικά εύστοχο τον σχεδιασμό και την λειτουργία αυτών των οπών στα μικρά φορητά ταφικά μνημεία και τα αφιερώματα ιδιαιτέρως ταιριαστά για τούτο το κέντρο λατρείας του συγκεκριμένου θεού.

Πολύ πριν έρθει ο άνθρωπος του δέκατου ένατου και του εικοστού αιώνα και αφαιρέσει τα κάθε είδους ταφικά μνημεία από το λατρευτικό τους συγκείμενο και αναδείξει μονομερώς την λατρευτική τους αξία, αυτά τα τέχνεργα είχαν όχι μόνο λατρευτική αξία για τους εμπλεκόμενους στα ιερά καθήκοντα, αλλά υπήρχε μια ουσιαστική διάδραση μεταξύ των μνημείων και των

196 Hill, J. A. στο Hawass, Z., Wegner, J., & Silverman, D. (2010). Millions of jubilees : Studies in honour of David P. Silverman (Supplément aux Annales du Service des antiquités de l'Egypte ; cahier no 39). Cairo: Conseil Suprême des Antiquités de l'Egypte, σ.239

πιστών/χρηστών τους. Η ύπαρξη αυτής της αρχαίας διάδρασης όμως σε καμία περίπτωση δεν απομειώνει την καλλιτεχνική αξία αυτών των έργων. Ίσα ίσα η επίγνωση αυτών των διαδικασιών και της σχέσης με τους σύγχρονους χρήστες τους και η συνειδητοποίηση του ιδιαίτερου αυτού ρόλου τους, προσδίδει σε αυτά τα έργα μεγαλύτερη σημασία. Και το κυριότερο, όσον αφορά το αντικείμενο αυτής της διατριβής, τα βιντεοπαιχνίδια δηλαδή: βοηθούν στο να αντιληφθούμε πως η διαδραστικότητα δεν είναι σε καμία περίπτωση χαρακτηριστικό που μειώνει ένα έργο ως μη-καλλιτεχνικό, εξωκαλλιτεχνικό ή ανάξιο λόγου σε μια συζήτηση περί τέχνης.

Το M.O.M.A. είναι μόνο η αρχή [197]

Το 2012 η Paola Antonelli, επιμελήτρια του Τμήματος Αρχιτεκτονικής και Design του Μουσείου Μοντέρνας Τέχνης (MoMA) της Νέας Υόρκης, έκανε την παρακάτω ανακοίνωση στο blog του Μουσείου:

> (...) το MoMA έχει αποκτήσει μια επιλογή από 14 βιντεοπαιχνίδια, το φυτώριο για μια αρχική λίστα επιθυμητών έργων (wishlist) περίπου 40 συνολικώς έργων τα οποία θα αποκτηθούν στο εγγύς μέλλον, καθώς και για μια νέα κατηγορία έργων τέχνης στη συλλογή του MoMA που ελπίζουμε ότι θα μεγαλώσει στο μέλλον. Αυτή η αρχική ομάδα, είναι τώρα ήδη εγκατεστημένη για την απόλαυσή σας στην έκθεση Εφαρμοσμένου Design, στην πτέρυγα Philip Johnson του Μουσείου.[198]

Τα παιχνίδια αυτά είναι το Pac-Man (1980), το Tetris (1984), το Another World (1991), το Myst (1993), το SimCity (1994), το vib-ribbon (1999), το The Sims (2000), το Katamari Damacy (2004), το EVE Online (2003), το Dwarf Fortress (2003), το Portal (2008), το Passage (2008) και το Canabalt (2009).

---

[198] https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ - μετάφραση Κ. Παπαμιχαλόπουλος

Στην ίδια ανακοίνωση η Antonelli αναφέρει πως τα επόμενα χρόνια, το MOMA σκοπεύει να ολοκληρώσει αυτήν την αρχική επιλογή με παιχνίδια όπως το Spacewar! (1962), μια ποικιλία παιχνιδιών για την κονσόλα Magnavox Odyssey (1972), το Pong (1972), το Snake (αρχικά σχεδιάστηκε τη δεκαετία του 1970 ενώ η έκδοση για τα κινητά τηλέφωνα της Nokia χρονολογείται από το 1997), το Space Invaders (1978), το Asteroids (1979), το Zork (1979), το Tempest (1981), το Donkey Kong (1981), το Yars' Revenge (1982), το MULE (1983), το Core War (1984), το Marble Madness (1984), το Super Mario Bros. (1985), το The Legend of Zelda (1986), το NetHack (1987), το Street Fighter II (1991), το Chrono Trigger (1995), το Super Mario 64 (1996), το Grim Fandango (1998), το Animal Crossing (2001) και το Minecraft (2011).

Τίθεται εκ των πραγμάτων το ερώτημα «είναι τα βιντεοπαιχνίδια τέχνη;» Η Antonelli απαντά εμφατικά:

> Σίγουρα είναι, αλλά είναι επίσης σχεδιασμός, design, και μια προσέγγιση σχεδίου είναι αυτή που επιλέξαμε για αυτή τη νέα απόπειρά μας στο να κατακτήσουμε αυτό το σύμπαν. Τα παιχνίδια επιλέγονται ως εξαιρετικά παραδείγματα αλληλεπιδραστικού σχεδιασμού - ένα πεδίο που το MoMA έχει ήδη εξερευνήσει και συλλέξει εκτενώς, και μία από τις πιο σημαντικές και πολυσυζητημένες εκφράσεις της δημιουργικότητας του σύγχρονου σχεδιασμού. Τα κριτήριά μας, επομένως, τονίζουν όχι μόνο την οπτική ποιότητα και την αισθητική εμπειρία κάθε παιχνιδιού, αλλά και πάμπολλες άλλες πτυχές - από την κομψότητα του κώδικα έως το σχεδιασμό της συμπεριφοράς του παίκτη - που σχετίζονται με το σχεδιασμό της αλληλεπίδρασης με το παιχνίδι. Προκειμένου να αναπτύξουμε μια ακόμη πιο στιβαρή επιμελητική στάση, τον τελευταίο ενάμιση χρόνο αναζητήσαμε τη συμβουλή μελετητών, συντηρητών ψηφιακών τεχνουργημάτων και νομικών εμπειρογνωμόνων, ιστορικών και κριτικών, και όλοι τους μας βοήθησαν να βελτιώσουμε όχι μόνο τα κριτήρια και τη λίστα μας των επιθυμητών έργων , αλλά μας βοήθησαν επιπλέον και σε ζητήματα απόκτησης, προβολής και διατήρησης ψηφιακών αντικειμένων που γίνονται ακόμη πιο περίπλοκα από τη διαδραστική φύση των παιχνιδιών. Αυτή η απόκτηση επιτρέπει στο Μουσείο να μελετά, να διατηρεί και να εκθέτει βιντεοπαιχνίδια στο πλαίσιο της συλλογής του Αρχιτεκτονικής και Σχεδιασμού[199].

Μαζί με τα βιντεοπαιχνίδια αποκτήθηκαν και τα δικαιώματα ελεύθερης τροποποίησής τους όσον αφορά τη δυνατότητα προσαρμογής σε μελλοντικά λειτουργικά συστήματα, ευκρίνεια οθονών και συσκευές στις οποίες τα έργα αυτά θα εκτίθενται, όχι μόνο όσον αφορά στην παρούσα φάση αλλά κυρίως στο μέλλον. Αυτή η διευθέτηση είναι πολύ χρήσιμη δεδομένης της ταχύτητας με την οποία αλλάζουν τα τεχνολογικά πρότυπα. Κάτι που λειτουργεί ως η τελευταία λέξη της τεχνολογίας σήμερα σε καμία περίπτωση δεν θα ισχύει σε δέκα χρόνια από τώρα. Πιθανώς να είναι και ένα ακόμη εγκαταλελειμμένο πρότυπο χάριν μιας νέας εκδοχής, έκδοσης ή εξ ολοκλήρου νέας τότε - και ανήκουστης σήμερα - συσκευής.

[199] ο.π. αλλά και https://hyperallergic.com/74749/a-conversation-with-paola-antonelli-about-momas-video-game-collection/

Το μουσείο προσπάθησε - και το κατάφερε - να αποκτήσει αντίγραφα του λογισμικού του κάθε παιχνιδιού στην αρχική μορφή με το οποία το παιχνίδι είχε αρχικώς κυκλοφορήσει - για παράδειγμα, σε κασέτες ή σε δισκέτες - καθώς και στο υλισμικό, στο hardware, (στις κονσόλες δηλαδή, κινητές ή οικιακές) όπου αυτό ήταν δυνατόν. Το μουσείο επεδίωξε επιπλέον να αποκτήσει τον πηγαίο κώδικα (source code) στη γλώσσα που γράφτηκαν τα παιχνίδια 'έτσι ώστε να είναι σε θέση να τον μεταφράσει στο μέλλον, εάν η αρχική τεχνολογία καταστεί παρωχημένη'. Γι' αυτό έπρεπε να επεξεργαστεί πολύπλοκες συμφωνίες δικαιωμάτων με τις εταιρείες που παρήγαγαν και εξέδωσαν αυτά τα παιχνίδια για να μπορεί να κάνει αυτές τις απαραίτητες τροποποιήσεις στο μέλλον χωρίς νομικά κωλύματα[200].

Μια μελέτη πάνω στη χρήση της γραμμικής προοπτικής στα βιντεοπαιχνίδια και στις τέχνες, μοιραία εστιάζει το ενδιαφέρον στον ρεαλισμό κατά την αναπαράσταση ή την προσομοίωση των κόσμων των έργων. Σύμφωνα με τον Boris Groys, η ρεαλιστική τέχνη συγκεκριμένα, ορίζεται από την ετοιμότητά της να απορρίψει όλα τα θρησκευτικά οράματα και τις φιλοσοφικές εικασίες, ενώ παράλληλα απορρίπτει και τις τεχνολογικά διαμεσολαβημένες εικόνες, για να αναπαράγει στη θέση τους, υποτίθεται, μια τέχνη του μέσου όρου και την συνηθισμένη, αποϊεροποιημένη, βέβηλη άποψη ενός υποτίθεται αμύητου κόσμου[201].

---

200 https://www.wired.com/2012/11/moma-videogames/

201 Groys, B. (2017). In the Flow. Λονδίνο: Verso Books.

Τι εννοεί όμως ως ρεαλισμό ο Boris Groys; Σίγουρα με το να εξαιρεί για παράδειγμα την θρησκευτική τέχνη, βγάζει εκτός ολόκληρη την Αναγέννηση. Επίσης ακόμη και μια από τις πιο ακραίες εκδοχές του ρεαλισμού όπως η ζωγραφική του Courbet, είναι ρεαλιστική μόνο κατ' όνομα[202]. Αντιλαμβανόμαστε πλέον πως, η πολυσημία της ζωγραφικής αυτής, την καθιστά πολύ περισσότερο 'εσωτερική' ή εννοιολογική από ό,τι μας επιτρέπει να αντιληφθούμε μια μελέτη του εξωτερικού, επιδερμικού αισθητικού φαινομένου, χωρίς ιστορικό βάθος, χωρίς το παραμικρό ενδιαφέρον για το συμβολικό φορτίο και το μυθικό στοιχείο του έργου ή την αναλογία με κάτι άλλο πέρα από την ρηχότητα του ξεπερασμένου και περιορισμένου πια σύγχρονου παρόντος.

Ωστόσο, επιστρέφοντας πάλι στο θέμα αυτής της αναπαραγωγής μιας πεζής, αποϊεροποιημένης όψης του κόσμου, υπάρχει και μια ορισμένη «μη ρεαλιστική» πτυχή που παίρνει μια συγκεκριμένη κατάσταση των πραγμάτων και την αποσπά από τη ροή του χρόνου. Η θέση του Groys αντιστοιχεί με την περιγραφή του Flusser για το πώς ο άνθρωπος, στην προσπάθειά του να μεταχειριστεί το περιβάλλον του, αποσπά αντικείμενα από αυτό το με σκοπό να τα περί-εργαστεί και να τα (μετα)χειριστεί. Ο Flusser ονομάζει αυτή την έκταση του χεριού προς τον περιβάλλοντα κόσμο «χειρισμό». Έτσι ο βιόκοσμος χωρίζεται σε δύο περιοχές: την περιοχή των ακίνητων, «εννοούμενων» αντικειμένων και την περιοχή του «εννοούντος» υποκειμένου, αυτού που στέκεται απέναντι στα αντικείμενα και με την πράξη του 'πληροφορεί' τα αντικείμενα, αποδίδοντάς τους νέο νόημα. Ο χειρισμός αφαιρεί το υποκείμενο από τον βιόκοσμο, το εξαιρεί, και αυτό που απομένει είναι το τρισδιάστατο σύμπαν των απτών αντικειμένων, των προβλημάτων στα οποία το υποκείμενο επιλέγει να δώσει λύσεις μέσω των χειρισμών του. Με αυτόν τον τρόπο η περιγραφή του ρεαλισμού στην απεικόνιση των πραγμάτων του Groys μπορεί να γίνει κατανοητή ως μια συγκεκριμένη λειτουργία της αναπαράστασης που αποσπά τα αναπαριστώμενα αντικείμενα από τη ροή του χρόνου.

---

[202] Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 147

Κατ'αυτόν τον τρόπο λοιπόν, το σύμπαν των αντικειμένων που περισυλλέγει ο άνθρωπος είναι δυνατόν να αναμορφωθεί και να λάβει «μη-πιθανές μορφές». Ο πολιτισμός δεν είναι τίποτε άλλο παρά μόνο η συνέπεια αυτής της διαδικασίας[203].

Όταν μιλάμε για τους δημιουργούς των βιντεοπαιχνιδιών, συνήθως αναφερόμαστε στους εκδότες τους, στις εταιρίες που χρηματοδότησαν την παραγωγή και που οργάνωσαν την κυκλοφορία τους. Σχεδόν ποτέ δεν αναφερόμαστε στους μεμονωμένους δημιουργούς με το όνομα τους, έστω ως συντελεστές, εκτός από ελάχιστες περιπτώσεις, όπως αυτή του Miyamoto Shigeru της Nintendo, δημιουργού του Super Mario, του Ueda Fumito της Sony, κυρίου σχεδιαστή των ICO, Shadow of the Colossus και του Last Guardian, ή του Kojima Hideo της Konami, δημιουργού της σειράς των Metal Gear Solid και άλλων.

Αυτός σίγουρα είναι ένας από τους λόγους για τους οποίους πολλοί αρνούνται πως τα βιντεοπαιχνίδια θα μπορούσαν πότε να είναι 'Τέχνη' - άλλωστε πώς είναι δυνατόν να υπάρχει τέχνη χωρίς καλλιτέχνες, χωρίς μια αδιαμφισβήτητη αυθεντία, χωρίς την ταυτοποιήσιμη μορφή του Δημιουργού; Οι εταιρείες από την άλλη υποτίθεται πως δεν είναι δυνατόν ποτέ να κάνουν τέχνη παρά μόνο χυδαίο εμπόριο, πάντα στα πλαίσια της καπιταλιστικής παραγωγής.

Συμπτωματικά, όλοι οι δημιουργοί βιντεοπαιχνιδιών που ανέφερα παραπάνω είναι όλοι τους Ιάπωνες. Και όλοι, έως ένα βαθμό, ανήκουν σε μια εταιρεία - όχι ως ισότιμοι συνεργάτες αλλά μάλλον ως έμμισθοι υπάλληλοι. Ίσως η διαφορετική αυτή προσέγγιση να οφείλεται στον τρόπο με τον οποίο οι Ιάπωνες (αλλά και οι Κινέζοι και πιθανότατα, λόγω των κοινών τους πολιτισμικών καταβολών, και οι Κορεάτες) αντιλαμβάνονται την έννοια του δημιουργού όχι ως μεμονωμένη αυθεντία, έχοντας διαφορετική άποψη για την φύση του καλλιτεχνικού έργου καθώς και του ρόλου των συντελεστών που δρουν κατά την διαδικασία παραγωγής του κάθε έργου. Οι αντιλήψεις για το έργο και τον δημιουργό, δεν συμπίπτουν με αυτές του λεγόμενου Δυτικού Πολιτισμού - ή, τελοσπάντων, το ιδιότυπο σύνολο αυτού που σχηματικώς αποκαλούμε Δυτική Παράδοση.

---

[203] Flusser, V. (2008) *Προς το Σύμπαν των Τεχνικών Εικόνων*. Αθήνα: Σμίλη, σ. 18-19

Αυτή η ιδιόμορφη ανατολική αντίληψη είναι εμφανής στις σφραγίδες των ιαπωνέζικων χαρακτικών από τον δέκατο έβδομο έως το τέλος του δέκατου ένατου αιώνα, όπως είχαμε αρχικά αναφέρει και στα εισαγωγικά κεφάλαια αυτής της διατριβής. Οι σφραγίδες αυτές έμπαιναν στα χαρακτικά ως υπογραφές. Σε αυτά τα έργα το σύνηθες δεν ήταν να βλέπουμε μόνο τις σφραγίδες-υπογραφές των δημιουργών των έργων, όπως θα ήταν το αναμενόμενο σε έργα δυτικής τέχνης. Απεναντίας, τα έργα τα συνυπογράφουν με ξεχωριστές σφραγίδες οι τεχνίτες που χάραξαν τις πλάκες, οι τεχνίτες των γραμμών του σχεδίου αλλά και των διαφορετικών χρωμάτων που συχνά αναλάμβαναν άλλοι τεχνίτες. Με τη σφραγίδα του υπέγραφε ο τεχνίτης που τύπωσε τα αντίτυπα, ο εκδότης που ανέλαβε την οργάνωση της παραγωγής και τη διακίνηση του τελικού έργου, ο πελάτης/παραγγελιοδότης - ακόμη και ο λογοκριτής που ενέκρινε το έργο και την κυκλοφόρια του στο ευρύ κοινό[204]. Και, αν αυτή η συνήθης Ιαπωνική πρακτκή της περιόδου Edo, φαντάζει εξωφρενική, η κινεζική ζωγραφική επιφυλάσσει περαιτέρω εκπλήξεις. Στα έργα της κινεζικής τέχνης με μελάνι, συχνά βλέπουμε ένα μεγάλο κενό, συνήθως στο πάνω μέρος των έργων, στα κομμάτια του ουρανού. Στα μάτια των Δυτικών, τα κενά αυτά δίνουν την εντύπωση πως έχουν αφεθεί ούτως ώστε το έργο «να αναπνέει» όπως λέγεται. Στην πραγματικότητα, τα κενά αυτά αφήνονται επίτηδες για να μπορεί ο εκάστοτε συλλέκτης των έργων αυτών να συμπληρώνει τη ζωγραφιά με ένα ποίημα και τη σφραγίδα του.

[204] Βλ. σ. 64 στην παρούσα διατριβή και συγκεκριμένα στο κεφάλαιο «Κατάργηση της γραμμικής προοπτικής στο μοντερνισμό». Επίσης βλ. εργασίες του Forrer, Matthi. Hokusai - Prints and Drawings. Μόναχο: Prestel, 1991, καθώς και Matthi Forrer στον τόμο Calza, Gian Carlo. *Hokusai*. Λονδίνο: Phaidon Press, 2003.

Ακόμη πιο αξιοσημείωτο είναι το γεγονός ότι, όσες πιο πολλές εγγραφές έχει ένα έργο, σημαίνει πως έχει κυκλοφορήσει ευρύτερα και πως έχει εκτιμηθεί για μεγάλο χρονικό διάστημα, πιθανώς και για αιώνες, από ολοένα και πιο πολλούς λάτρεις της υψηλής τέχνης του. Οι εγγραφές αυτές δηλαδή παίζουν τον ρόλο του πιστοποιητικού προέλευσης του έργου τέχνης με μόνη διαφορά ότι η πιστοποίηση αυτή εγγράφεται πάνω στο ίδιο το έργο, αποτελώντας αναπόσπαστο και ανεκτίμητο τμήμα του[205].Ενόψει ενός τέτοιου πλαισίου, δεν είναι παράδοξο το ότι τα μουσεία είναι εξ ορισμού συντηρητικοί θεσμοί, όσο και αν προσπαθούν να πείσουν για το αντίθετο οι νεότερες γενιές των αυτοαποκαλούμενων επιμελητών - ακτιβιστών[206] .

Ο αναπαραστατικός ρεαλισμός που μιμείται τα πράγματα, καθιστά ορατά τα αντικείμενα που αλλιώς θα παρέμεναν αόρατα εάν η ζωγραφική δεν τα αναπαριστούσε. Τα αντικείμενα εντός της πεζής, αποϊεροποιημένης όψης του κόσμου που περιέγραψε ο Groys, είναι πράγματι δύσκολο να ιδωθούν, επειδή υφίστανται μέσα στη ροή του υλικού - είναι ξεπερασμένα, θνητά, αλλάζουν συνεχώς μορφή παραμένοντας ορατά μόνο για ένα συγκεκριμένο, σύντομο χρονικό διάστημα. Για να μπορούμε να κοιτάξουμε και στην κυριολεξία να δούμε τα πράγματα μέσα στον κόσμο, πρέπει να σταματήσουμε να τα μεταχειριζόμαστε και να αρχίσουμε να τα μελετάμε, πρέπει δηλαδή να γίνουν αντικείμενα (ανα)στοχασμού. Με άλλα λόγια, ο ρόλος της τέχνης στην υλιστική μας εποχή είναι να κάνει τα πράγματα ορατά. Τα έργα τέχνης όμως, ενώ καθιστούν τα αντικείμενα ορατά, χάνουν τα ίδια τη δική τους ιδιότητα ως αντικείμενα-εντός-του-κόσμου, δηλαδή την ιδιότητά τους ως αθέατα, χρηστικά αντικείμενα.

---

[205] Τσουλ-Χαν, Μπιουνγκ (2018). *Σάντσαϊ: Η Αποδόμηση στην Κίνα*. Αθήνα: Τοποβόρος.

[206] https://www.economist.com/books-and-arts/2020/08/08/activist-curators-are-sharpening-the-debate-on-restitution (περιοδικό The Economist, τεύχος 8 Αυγούστου 2020)

Με αυτή την περίτεχνη λαθροχειρία, ένα έργο τέχνης γίνεται λιγότερο ορατό από ότι ακόμη και τα πιο συνηθισμένα πράγματα - πράγματα που τα ίδια, λόγω της πεζής τους ύπαρξης στον κόσμο, καθίστανται σχεδόν αόρατα. Τα θεσμοθετημένα και καθιερωμένα έργα τέχνης δεν έχουν τη ίδια μοίρα με τα συνηθισμένα αντικείμενα, επειδή τα έργα τέχνης τυγχάνουν ενός ιδιαίτερου καθεστώτος προστασίας. Υπό αυτή την έννοια μπορούν να συγκριθούν μόνο με είδη πολυτελείας επενδυμένα με χρυσό ή πολύτιμους λίθους. Εκ πρώτης όψης, τα έργα τέχνης φαίνεται ότι αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία από μόνα τους, διότι τα αντικείμενα πολυτελείας, πέραν από τον σχεδιασμό τους, αποτιμώνται βάσει των υλικών κατασκευής τους (χρυσός, πολύτιμοι λίθοι κλπ όπως προαναφέραμε παραπάνω). Ωστόσο, όσον αφορά το καθεστώς προστασίας και των προνομίων που απολαμβάνουν και τα δύο ως αντικείμενα, και τα έργα τέχνης και τα προϊόντα πολυτελείας είναι ουσιαστικά τα ίδια. Αυτή η ομοιότητα υπονομεύει την αντιπροσωπευτική λειτουργία της τέχνης: εάν ένα έργο τέχνης αρχίσει να κυκλοφορεί και να εκτιμάται κυρίως ως πολύτιμο αντικείμενο πολυτελείας, η αντιπροσωπευτική του αξία μειώνεται διότι το έργο τέχνης αποτιμάται τώρα για αυτό που είναι και όχι για αυτό που η εικόνα αναπαριστά ή για τον τρόπο με τον οποίο το έργο αυτό αναπαριστά τον κόσμο[207].

[207] Groys, Boris. (2017). In the Flow. Λονδίνο: Verso Books.

Παρεμπιπτόντως, όσον αφορά την λειτουργία της λέξης «αναπαράσταση» στις εικαστικές τέχνες, είναι ενδεικτικό το ότι στα αγγλικά η λέξη «*representation*» σημαίνει αναπαράσταση, εκπροσώπηση και αντιπροσώπευση. Ο όρος *«representatio»* κατά τον δέκατο έκτο και τον δέκατο έβδομο αιώνα θεωρήθηκε ισοδύναμος της ελληνικής *«μίμησης»* και της λατινικής *«imitatio»* και χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά για να περιγράψει ένα διαφορετικό είδος σχέσης μεταξύ των ανθρώπων, αυτή της αυθεντίας, του κύρους και της εξουσίας. Ο Thomas Hobbes, γράφοντας το 1651, σημειώνει ότι οι άνθρωποι μπορούν πλέον να λέγονται ότι εκπροσωπούν ο ένας τον άλλον (στα δικαστήρια όπως και στα θέατρα). Η έννοια της εκπροσώπησης, συνεπώς έχει μια πορεία ως πολιτική ιδέα. Όμως όταν ένας δικηγόρος εκπροσωπεί τον ενάγοντα, ο πρεσβευτής τον βασιλιά, ή το μέλος του Κοινοβουλίου το εκλογικό σώμα, δεν υπάρχει μίμηση. Δεν πρόκειται δηλαδή για σχέσεις εξομοίωσης, αλλά για σχέσεις αμοιβαία συμφωνημένης εξουσίας[208].

Bill Viola - The Night Journey[209]

Το Night Journey είναι βιντεοπαιχνίδι, και όχι έργο τέχνης. Πρόκειται για ένα walking simulation (στην κυριολεξία μια προσομοίωση περιπάτου), καρπός της σύμπραξης του Bill Viola, πρωτοπόρου της Video Art, και της ομάδας του Game Innovation Lab του Πανεπιστημίου της Νότιας Καλιφόρνια (USC Games[210]).

---

[208] Bell, Julian. (2004). What is Painting? Representation in Modern Art. London: Thames & Hudson, σ. 33-36

[209] https://www.thenightjourney.com/

[210] https://games.usc.edu/

Στον ιστότοπο του The Night Journey αναφέρεται πως είναι «ένα από τα πρώτα πειραματικά παιχνίδια τέχνης που δημιουργήθηκαν πότε». (Κάτι τέτοιο δεν ισχύει: ένα walking simulator παιχνίδι παρόμοιο με το Night Journey, το Myst, είχε κυκλοφορήσει ήδη από το 1993). Επίσης αναφέρεται πως το συγκεκριμένο έργο «χρησιμοποιεί τεχνικές παιχνιδιών και βίντεο για να διηγηθεί την παγκόσμια ιστορία του ταξιδιού ενός ατόμου προς τη φώτιση.» Πρόκειται δηλαδή, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, για την αναπαράσταση, ή πιο σωστά, για την προσομοίωση ενός μυητικού ταξιδιού. Το παιχνίδι αυτό είχε μια απίστευτα μεγάλη χρονική διάρκεια παραγωγής, από το 2007 έως το 2018. Η διάρκεια αυτή δεν αφορούσε τόσο το παιχνίδι αυτό καθαυτό, όσο τις διαδοχικές του μεταφορές από ηλεκτρονικούς υπολογιστές και οθόνες σχετικής χαμηλής ευκρίνειας του δεύτερου μισού της δεκαετίας του 2000, σε κονσόλες όπως το PlayStation 4 και στο λειτουργικό σύστημα MacOS και βεβαίως σε υψηλότερης ανάλυσης οθόνες[211].

[211] https://www.artforum.com/print/201808/dawn-chan-on-bill-viola-s-the-night-journey-76727

Το Night Journey στην πραγματικότητα δεν λειτούργησε ποτέ ως παιχνίδι. Είναι από τις ελάχιστες περιπτώσεις που σε ιστοσελίδες όπως το metacritic[212] δεν υπάρχει ούτε μια κριτική του ως τέτοιο – αυτό από μόνο του είναι ένας μικρός άθλος. Στο metacritic δεν υπάρχει καμία πληροφορία πέρα από το δεδομένο γεγονός της ύπαρξής του και μία μόνο κριτική από ένα απλό χρήστη που το βαθμολογεί μάλλον όχι και τόσο γενναιόδωρα. Ως εκ τούτου το συγκεκριμένο έργο έχει περιοριστεί στην πιθανή αρχική του πρόθεση, στο να εκτίθεται δηλαδή ως έργο τέχνης, στο να βλέπεται απλά και όχι σαν κάτι με το οποίο κανείς επιθυμεί την διάδραση όπως υποτίθεται ότι είναι ο πρώταρχικός σκοπός ενός βιντεοπαιχνιδιού ή γενικότερα ενός διαδραστικού έργου. Δεν είναι καθόλου σύνηθες να αγνοείται ένα βιντεοπαιχνίδι από κριτικούς και χρήστες όπως συμβαίνει στην περίπτωση του Night Journey. Αν και το συγκεκριμένο μοιάζει με αλλά παιχνίδια όπως το προαναφερθέν Myst, σε αντίθεση με το Night Journey, το Myst ήταν εξαιρετικά επιτυχές σε επίπεδο κριτικής[213] αλλά και από τεχνικής άποψης ακόμη ήταν επίσης κατά πολύ ανώτερο. Όπως γράφτηκε σε μια σύντομη και ευσύνοπτη κριτική[214] ενός ερασιτέχνη κριτικού με αντάλλαγμα δωρεάν αντίτυπο του Night Journey, το παιχνίδι είχε σοβαρά προβλήματα όταν η κάμερα έστριβε σε άλλη κατεύθυνση, δημιουργώντας έτσι μια μάλλον δυσάρεστη αίσθηση στον παίκτη καθ'όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Είναι επίσης αξιοσημείωτο το ότι το προγενέστερο Myst δεν διέθετε την σημαντική υλικοτεχνική υποστήριξη ενός πανεπιστημίου, την κύρος και την εμπειρία ενός επιφανούς και πρωτοπόρου εικαστικού ή μιας μεγάλης ομάδας επαγγελματιών τεχνικών όπως συνέβη με το Night Journey. Το Myst το δημιούργησαν δύο αδέρφια, οι Robin και Rand Miller, και κυκλοφόρησε αρχικά μόνο για υπολογιστές Mac της Apple, άρα απευθυνόταν σε ένα πολύ περιορισμένο κοινό μη gamers. Παρά ταύτα, το παιχνίδι γνώρισε τέτοια επιτυχία που σύντομα μεταφέρθηκε σε PC και έφτασε μερικά χρόνια αργότερα να κυκλοφορεί ακόμα και σε iOS συσκευές (iPhone και iPad) και στην πρώτη του εκδοχή αλλά και στο remaster του, ως realMyst.

{$NOTE_LABEL} https://www.metacritic.com/game/playstation-4/the-night-journey

{$NOTE_LABEL} https://www.gamespot.com/reviews/myst-review/1900-2542724/ https://www.pcgamer.com/myst-theme-and-lack-of-variations/ και για ένα πλήρες walkthrough βλ. εδώ https://youtu.be/9iM64lBQqWY

214 https://www.squarexo.co.uk/the-night-journey-ps4-review/

Η περίπτωση Μανέτα[215]

Ο Μίλτος Μανέτας είναι ένας εικαστικός του οποίου η δουλειά, ιδίως της δεκαετίας του 1990 και των αρχών της δεκαετίας του 2000, υποτίθεται πως έχει επηρεαστεί πολύ από βιντεοπαιχνίδια, ιδιαίτερα από το PlayStation ή τη Nintendo.

Το έργο του εκείνης της περιόδου αποτελείται είτε από ζωγραφικά έργα είτε από μικρά έργα βιντεοτέχνης. Στις μεν ζωγραφιές απεικονίζονται καλώδια, χειριστήρια και ασαφή πορτρέτα παικτών ως μια γενική κατηγορία, ως ένας τύπος ανθρώπου. Στα δε βίντεό, χρησιμοποιούνται τμήματα βιντεοπαιχνιδιών ως ενσταντανέ ή ως readymades, τα οποία ο καλλιτέχνης επεξεργάζεται στην προσπάθεια να παράξει ένα remix διάρκειας λίγων μόνο λεπτών.

Το ερώτημα που θέτουν εκ των πραγμάτων τέτοια εικαστικά έργα είναι το εξής: τα έργα τέχνης που αντλούν αφορμή ή εμπνευσή από βιντεοπαιχνίδια είναι εφάμιλλα, καλύτερα ή υποδεέστερα των παιχνιδιών-προτύπων τους; Επίσης, όταν κανείς αναπαριστά, και μάλιστα πλημμελώς, το υλισμικό (το hardware δηλαδή) των συσκευών ή όταν αποκόπτει τμήματα των βιντεοπαιχνιδιών ως μεμονωμένες εικόνες ή σύντομα αποσπάσματα κινουμένων εικόνων των παιχνιδιών αυτών, πώς αντιλαμβάνεται την φύση του νέου αυτού μέσου;

{$NOTE_LABEL} http://www.manetas.com/art/videoaftervideogames/index.html

Στην περίπτωση του Μανέτα το αποτέλεσμα θα μπορούσε κανείς να το χαρακτηρίσει ως μάλλον υποδεέστερο του αρχικού μοντέλου. Από την μια η ζωγραφική του είναι ένα είδος ρηχού νατουραλισμού, μια αναπαράσταση με πενιχρά μέσα χωρίς ιδιαίτερες τεχνικές αξιώσεις. Από την άλλη τα βίντεό του ξεκινούν με δύο μειονεκτήματα σε σχέση με τα πρωτότυπα στα οποία βασίζεται. Πρώτον, έχει αφαιρεθεί η διαδραστικότητα ως λειτουργία και δεύτερον το αποτέλεσμα της επεξεργασίας του Μανέτα έχει στερήσει κάθε ενδιαφέρον από αυτά τα έργα. Ενδεχομένως αυτό να είναι συνειδητή επιλογή του καλλιτέχνη. Είναι όμως εξίσου πιθανό να είναι μια απρόβλεπτη και ακούσια συνέπεια της επεξεργασίας και της καλλιτεχνικής πρακτικής του.

Όσον αφορά τη διαδραστικότητα, δεν μιλάμε για το συχνά χαμηλό επίπεδο διαδραστικότητας που συνηθίζεται σε διάφορες εκδοχές της video art. Στη βιντεοτέχνη, και κυρίως στη λεγόμενη interactive art, ο επισκέπτης της γκαλερί ή του μουσείου κάνει μια κίνηση μπροστά από έναν πρωτόλειο αισθητήρα ή πατάει ένα κουμπί όπως του υποδεικνύεται, το έργο με τη σειρά του «αντιδρά» με έναν ήχο ή ένα σύντομο glitch στα πλαίσια ενός κλειστού βρόχου ανάδρασης και η όλη υπόθεση τελειώνει εκεί. Το πρόβλημα είναι ότι, τέτοιου είδους διαδράσεις, την επιτελούν ήδη - και πολύ καλύτερα μάλιστα - οι αυτόματες συρόμενες πόρτες εισόδου και εξόδου των πολυκαταστημάτων. Ως εκ τούτου τα διαδραστικά έργα της λεγόμενης υψηλής τέχνης υπολείπονται στο ζήτημα της διάδρασης, που είναι όμως και το κεντρικό διακύβευμα της λειτουργία τους. Ουσιαστικά έχουμε να κάνουμε με μια διάδραση χαμηλών απαιτήσεων.

Όσον αφορά το ενδιαφέρον (ή την έλλειψη ενδιαφέροντος) στα βίντεο του Μανέτα, αυτό οφείλεται στο ότι παίρνει ένα έργο ιδιαιτέρως επιτηδευμένο και υψηλής πολυπλοκότητας, το περιορίζει σε μια άνευ αντικειμένου και εκτός συγκειμένου μονοσήμαντη δράση και αφήνει τον θεατή μόνο του αντιμέτωπο με την πλήξη. Όταν ο θεατής έχει γνώση της εμπειρίας των βιντεοπαιχνιδιών και της πολύωρης απόλαυσης που μπορεί να αντλήσει από αυτά, είναι σε θέση να αντιπαραβάλει αυτή την προοπτική, με την πλήξη που του προκαλούν έργα σαν αυτά του Μανέτα, τα οποία αφαιρούν κάθε χαρά από τεχνουργήματα τα οποία, υπό κανονικές συνθήκες, προορίζονται για απόλαυση και ψυχαγωγία. Το ανάλογο στη μουσική θα ήταν να πάρει κάποιος ένα ρεφρέν του Τσιτσάνη, ως έργο λαϊκής τέχνης, να κόψει από αυτό μερικά δευτερόλεπτα και να βάλει το εναπομένον ηχητικό remix να παίζει σε επανάληψη ad nauseam.

Ήταν όμως ποτέ διαφορετική η γενικότερη σχέση μεταξύ υψηλής τέχνης και λαϊκής κουλτούρας; Μάλλον ναι. Τουλάχιστον αυτό ισχύει ιστορικά για πολλά είδη που ξεκίνησαν ως λαϊκή κουλτούρα για να εκτιμηθούν αργότερα ως υψηλή τέχνη (πχ. όπερα, τζαζ, υφαντικές τέχνες κ.α.)

Στις εικαστικές τέχνες μια από τις πλέον γνωστές περιπτώσεις έργου τέχνης με την λαϊκή κουλτούρα της εποχής του, είναι τα Φλαμανδικά Γνωμικά, ένα έργο του Pieter Bruegel του Πρεσβύτερου (1559). Σε αυτή την ζωγραφιά απεικονίζονται περίπου 112 γνωμικά και παροιμίες. Παρά τον όγκο της πληροφορίας και το βάρος των φαινομενικώς ασύνδετων μεταξύ τους μεμονωμένων αφηγήσεων, το έργο αυτό δεν υστερεί σε τίποτα σε σχέση με τα πιο «λόγια» έργα του ζωγράφου. Φυσικά κάποιος εδώ θα μπορούσε να ισχυριστεί ότι πρόκειται για οικειοποίηση (appropriation) της λαϊκής κουλτούρας από την υψηλή τέχνη και ότι είναι ακριβώς αυτό που επιτρέπει στην λαϊκή τέχνη να λειτουργήσει ως υψηλή τέχνη εντός ενός άλλου πλαισίου. Έστω κι έτσι όμως κάτι τέτοιο δείχνει ότι ουσιαστικά δεν υπάρχει καμία εγγενής ιδιότητα στην ίδια τη λαϊκή τέχνη που να την αποκλείει από το να μπορεί να λειτουργεί και να αναγνωρίζεται ως υψηλή.

Παραμένοντας στις εικαστικές τέχνες μπορούμε επίσης να αναφέρουμε εδώ και περίπτωση πολλών εσωτερικών του Vermeer όπου ο ζωγράφος έχει επιλέξει να δώσει τον τόνο της σκηνής απεικονίζοντας με διακριτικότητα αλληγορικές σκηνές σε σχέδια πάνω σε χάρτες ή στα επιτοίχια πλακάκια, λευκά με χαρακτηριστικό γαλάζιο για τα σχέδια, γνωστά ως κεραμικά του Delft[216], που βρίσκονται χαμηλά κάτω δεξιά σε έργα όπως «Ο Γεωγράφος» (1669) ή στην «Γαλατιέρα» (1657-1661) που εκτίθενται στο Rijksmuseum του Άμστερνταμ. Σε αυτά τα χειροποίητα κεραμικά πλακίδια συνήθως απεικονίζονταν ερωτιδείς και για αυτό θεωρούνταν πως επίτηδες επελέγησαν από τον ζωγράφο ως αλληγορίες του έρωτα - ή τουλάχιστον αυτή ήταν η άποψη που υποστήριξαν επιφανείς μελετητές του έργου του Vermeer, όπως ο Arthur Wheelock Jr.[217]

Αυτά τα προϊόντα λαϊκής κατανάλωσης ήταν, και παραμένουν, οπωσδήποτε χαμηλότερης καλλιτεχνικής αξίας και καθαρά τεχνικής στάθμης σε σχέση με τη ζωγραφική των επονομαζόμενων *fijnschilders* όπως του Gerrit Dou, του Jan Mieris και σίγουρα του Vermeer. Μπορεί να έκαναν χρήση αυτών των τεχνουργημάτων στα έργα τους αλλά ήταν ένα μικρό μόνο τμήμα του συνολικού αποτελέσματος και σε καμία περίπτωση αυτή η χρήση δεν καθυποτάσσει το έργο στην εικόνα τους αλλά ίσα ίσα προσδίδει ακόμη μεγαλύτερη αξία και ένα επιπλέον συμβολικό φορτίο σε αυτά τα κατά τ ’άλλα ταπεινά χρηστικά αντικείμενα και στις απεικονίσεις τους εντός των ζωγραφιών.

Η διαφορά αυτής της πρακτικής προγενέστερων αιώνων σε σχέση με το τι συμβαίνει με έργα τέχνης σήμερα όπως του Μανέτα ή μεγάλου μέρους της λεγόμενης interactive art, έγκειται στο ότι οι μεν πρώτοι υπερτερούν κατά πολύ των ανώνυμων καλλιτεχνών και των τεχνουργημάτων της λαϊκής τέχνης της εποχής τους, όσο και αν εντάσσουν πολλές φορές σε τμήματα των έργων αυτά τα τέχνεργα. Από την άλλη οι σύγχρονοι καλλιτέχνες σήμερα σε γενικές γραμμές υπολείπονται πολύ των υψηλών επιδόσεων των προτύπων τους, τεχνικών και καλλιτεχνικών.

---

216 Γνωστό και ως Delft Blauw («Μπλε του Ντελφτ» στα ολλανδικά).

217 Wheelock Jr, Arthur K. (1988). Vermeer. Λονδίνο: Thames & Hudson.

Ο Beeple και η πιθανή επανάσταση των NFTs

Μέχρι τα τέλη του 2020 ελάχιστοι γνώριζαν τον Mike Winkelmann και κανείς δεν θα διέθετε περισσότερο από $100 για να αποκτήσει έργο του. Τα πάντα όμως άλλαξαν την άνοιξη του 2021 όταν ο καλλιτέχνης γνωστός ως Beeple, κατάφερε να πουλήσει ένα μοναδικό ψηφιακό αντίτυπο μέσω μιας ιδιότυπης δημοπρασίας του οίκου Christie's για το αστρονομικό ποσό των εξήντα εννέα εκατομμυρίων δολαρίων[218]. Το συγκεκριμένο έργο (Everydays: the first 5000 days) είναι στη πραγματικότητα ένα κολάζ 5000 jpg αρχείων σε ένα μοναδικό jpg. Ο Beeple έφτιαξε το αρχείο αυτό ως ένα μοναδικό NFT[219], το οποίο, μέσω μιας δημοπρασίας, πωλήθηκε σε αυτή την εντυπωσιακή τιμή. Ένα NFT όπως το συγκεκριμένο έργο, παρά το γεγονός πως δεν έχει καμία φυσική υπόσταση, μέσω της λειτουργίας του κώδικα blockchain και παρά την ύπαρξή του μόνο ως γραμμές ψηφιακού κώδικα, είναι μοναδικό διότι αφενός δεν μπορεί να αλλοιωθεί και αφετέρου κάθε αλλαγή στην ιδιοκτησιακή κατάσταση ή στην μορφή του αρχείου αυτού καταγράφεται στο blockchain ledger[220].

Έργα όπως του Beeple, δεν έχουν τόση σημασία καθαυτά ως προς τις αισθητικές τους αρετές. Είναι όμως εξαιρετικά σημαντικά διότι αποδίδουν σε εν πολλοίς άυλα και μέχρι πρότινος εύκολα αναπαράξιμα τεκμήρια, την ιδιότητα του μοναδικού, την δυνατότητα της αποκλειστικής ιδιοκτησίας των τεκμηρίων αυτών άρα και διεξόδους για την οικονομική αξιοποίησή τους. Η περίπτωση του Beeple είναι μια πρώτη και οπωσδήποτε εξέχουσα περίπτωση.

Είναι απολύτως κατανοητό πως αυτή η εκδοχή μοναδικών, κυρίως άυλων, έργων τα οποία κοστολογούνται ως μοναδικά και ακριβά τμήματα ψηφιακών κατά βάση συλλόγων, ξενίζει ανθρώπους οι οποίοι γεννήθηκαν και ενηλικιώθηκαν πριν από την ψηφιακή επανάσταση, ιδίως στην παρούσα φάση τους, γύρω στα τέλη του 1990 και κατά την πρώτη δεκαετία του εικοστού πρώτου αιώνα.

---

[218] https://onlineonly.christies.com/s/beeple-first-5000-days/beeple-b-1981-1/112924

[219] NFT: non-fungible token, μη-ευέλικτο (όσον αφορά την σύσταση και τις ιδιότητές του) τεκμήριο. Το αντίθετο ενός NFT είναι τα χαρτονομίσματα τα οποία, είτε αλλοιωθεί η όψη τους έως ένα βαθμό λόγω χρήσης είτε διαιρεθούν σε ισόποσης αξίας μικρότερα νομίσματα, η ισχύς τους δεν επηρεάζεται.

[220] Με τον όρο ledger εννοούμε ένα λογιστικό κατάστιχο στην πραγματικότητα στο οποίο εγγράφονται πάσης φύσεως στοιχεία, εν προκειμένω από την μοναδική μορφή του έργου μέχρι την ιδιοκτησιακή κατάσταση και κάθε είδους metadata που αναφέρονται στο συγκεκριμένο αρχείο. Η ιδιοτυπία του blockchain είναι το ότι το κατάστιχο αυτό δεν μπορεί να αλλοιωθεί ή να παραποιηθεί χωρίς αυτές οι αλλαγές να γίνουν αμέσως ορατές και απολύτως διαφανείς σε όλους. Αυτό οφείλεται στο ότι δεν υπάρχει σε έναν συγκεκριμένο server αποθηκευμένο το blockchain κατάστιχο. Αντιθέτως, τμήματά του είναι παντού διαμοιρασμένα στο διαδίκτυο και ανά πάσα στιγμή μπορεί να γίνει ανάκληση ολοκλήρου του αρχείου από διαφορετικές πηγές, με τον ίδιο τρόπο που διαμοιράζονται και κυκλοφορούν οι πληροφορίες και τα δεδομένα στο διαδικτύο εν γένει.

Αυτή η δυστοκία εδράζεται στο γεγονός ότι δεν υφίσταται μια φυσική μορφή αυτών των συλλόγων και στο ότι προς το παρόν δεν αντιλαμβανόμαστε με ποιον τρόπο οποιοδήποτε ψηφιακό αρχείο, που κάθε αντίγραφό του είναι απολύτως πανομοιότυπο με το εκάστοτε αρχικό πρότυπό του, θα μπορούσε ποτέ να εκληφθεί ως μοναδικό ή/και πρωτότυπο.

Πιθανώς λόγω συνήθειας, θεωρούμε συλλέκτη κυρίως κάποιον που συσσωματώνει και επιμελείται έναν αριθμό έργων τέχνης ή άλλων αντικειμένων, μικρής ή μεγάλης αξίας. Προς το παρόν κανείς δεν αποκαλείται «συλλέκτης» αν η συλλογή του αφορά αμιγώς ψηφιακά τεκμήρια. Παραδείγματος χάρη, όσο ωραία και αν έχει κάποιος επιμεληθεί την σελίδα του στο Pinterest, δεν χαρακτηρίζεται συλλέκτης αλλά χρήστης ιστοσελίδας.

Είναι όμως σημαντικό να αντιληφθούμε πως, εκτός των έργων ζωγραφικής, υπάρχουν πολλά είδη άυλων μορφών τέχνης, πολύ πριν την έλευση της ψηφιακής τεχνολογίας: από την μουσική μέχρι τις επιτελεστικές τέχνες, τις performance ή των happenings. Ίσα ίσα, σε σχέση με αυτές τις μορφές τέχνης, τα ψηφιακά έργα δεν μπορούν να θεωρούνται εικονικά και σε καμία περίπτωση δεν είναι άυλα. Δεν μπορούμε να εκλαμβάνουμε ένα ψηφιακό αρχείο ως εικονικό αν αυτό έχει πραγματικές επιπτώσεις στις σχέσεις μεταξύ υπαρκτών συναλλασσομένων κατά την κυκλοφορία του και μάλιστα με απτό οικονομικό αντίκτυπο. Και σίγουρα δεν μπορούν τα ψηφιακά αρχεία να εξακολουθούν να θεωρούνται άυλα όταν για την δημιουργία, την κυκλοφορία, την αποθήκευση και την ανάκλησή τους απαιτούνται σημαντικές και απόλυτα ένυλες υποδομές. Από τους servers και τα δίκτυα τηλεπικοινωνιών μέχρι τα καλώδια, τους πομποδέκτες και τις συσκευές μέσω των οποίων αλληλεπιδρούμε με αυτά τα αρχεία, όλα αυτά στοιχειοθετούν μια υπαρκτή και απτή συνθήκη, κάθε άλλο παρά εικονική και άυλη.

Πέραν τούτου μπορεί μια συλλογή μουσικής στο iTunes ή στο Spotify ή μια σελίδα του Pinterest να μην λαμβάνεται υπόψην ως σοβαρή συλλογή. Αυτό όμως οφείλεται κυρίως στο ότι οι συλλογές αυτές αφορούν μη-μοναδικά τεκμήρια και ευρύτατης κυκλοφορίας αναπαραγωγές από τις οποίες κανένα τεκμήριο δεν μπορεί να θεωρηθεί πρωτότυπο και τα λοιπά αντίγραφα. Με τα NFTs όμως αυτό αλλάζει ριζικά.

Ως κατεξοχήν ψηφιακό μέσο, τα βιντεοπαιχνίδια προσφέρουν αντικείμενα, στους παίκτες, σε ψηφιακή μορφή. Πέρα από το βασικό τους θέλγητρο, το γεγονός δηλαδή πως ως μοναδικά ψηφιακά αντικείμενα είναι δυνατόν να ανήκουν σε πραγματικούς κατόχους, τα πλεονεκτήματα των NFTs έχουν 3 βασικά χαρακτηριστικά: την ιδιοκτησία ψηφιακών αντικειμένων που παράγονται ως NFT, την διαφάνεια όσον αφορά την ενημέρωση της κατάστασης των ψηφιακών αυτών αντικειμένων σε πραγματικό χρόνο μέσω του blockchain ledger καθώς και την διαλειτουργικότητα πέραν των συνηθισμένων στεγανών που, παραδείγματος χάριν, οι εταιρείες παραγωγής ψηφιακού περιεχομένου (συμπεριλαμβανομένων και των βιντεοπαιχνιδιών) επιβάλλουν στα προϊόντα τους και κατ'επέκταση στους χρήστες/ καταναλωτές του ψηφιακού αυτού περιεχομένου, των παιχνιδιών και των συνδεδεμένων υπηρεσιών τους.

Πλέον μπορεί κανείς να δημιουργήσει κάθε είδους ψηφιακά αντικείμενα ή να πάρει ήδη υπαρκτά ψηφιακά αντικείμενα (πχ σπαθιά και αρματωσιές ή χαρακτήρες βιντεοπαιχνιδιών) και να τα αποσπάσει από το δεδομένο συγκείμενό τους και να τα ανασυστήσει ως μοναδικά ψηφιακά αντικείμενα με καταγεγραμμένη την μοναδική τους κατάσταση στο κατάστιχο/ συμβόλαιο του blockchain με το οποίο ως NFT θα είναι από εδώ και στο εξής συνδεδεμένα.

Ας πάρουμε παράδειγμα την περίπτωση ενός παίκτη ο οποίος είναι ‘κάτοχος’ ενός θρυλικού σπαθιού στο World of Warcraft ή ενός ιδιαίτερου όπλου στο Borderlands, στο Call of Duty ή το Battlefield. Το όπλο αυτό θα φέρει μια μοναδική ταυτότητα και ιδιότητες, που θα του προσδίδουν μια δεδομένη αξία στον ψηφιακό χώρο του εκάστοτε βιντεοπαιχνιδιού εντός του οποίου λειτουργούν.

Το μόνο πρόβλημα είναι ότι, το θρυλικό όπλο το οποίο υποτίθεται πως κατέχει κάποιος εντός βιντεοπαιχνιδιού, για την απόκτηση του οποίου πάσχισε για ώρες ή ημέρες, είναι στη πραγματικότητα μονάχα γραμμές κώδικα μέσα στο εκάστοτε παιχνίδι. Ο παίκτης είναι απλώς ένας από τα εκατομμύρια των χρηστών του και σε καμία περίπτωση ο ιδιοκτήτης του θρυλικού αυτού όπλου.

Εάν κάποια στιγμή ο χρήστης βαρεθεί να παίζει το παιχνίδι αυτό ή, ακόμα χειρότερα, αν το παιχνίδι σταματήσει να λειτουργεί, αν κλείσουν οι servers του ή αν η εταιρεία παραγωγής του κλείσει και πάψει να παρέχει υποστήριξη και να ενημερώνει τον κώδικα ούτως ώστε να εξακολουθεί να λειτουργεί σε μελλοντικά λειτουργικά συστήματα, το ψηφιακό αυτό όπλο (και οπωσδήποτε ο κόπος για την απόκτησή του) χάνονται ανεπιστρεπτί μαζί με το παιχνίδι.

Εδώ όμως έρχονται τώρα τα Non Fungible tokens, που επιτρέπουν στα αντικείμενα των βιντεοπαιχνιδιών να αποσπαστούν από τα όρια του παιχνιδιού για το οποίο δημιουργήθηκαν και να αποκτήσουν ανεξάρτητη και πλήρως διαχωρισμένη υπόσταση από το αρχικό τους πλαίσιο. Τα NFT καθιστούν έτσι τα αρχεία αυτά μοναδικά και η ιδιότητά τους αυτή μπορεί να λάβει μια νέα μορφή ιδιοκτησίας ικανής να μεταβιβαστεί μεταξύ υπαρκτών προσώπων ως αντικείμενο οικονομικής συναλλαγής. Τα Non Fungible Tokens, έχουν πλέον εξελιχθεί και έχουν τεράστιες δυνατότητες εφαρμογών, από στατικές εικόνες μέχρι διαδραστικά στοιχεία με διαδραστικότητα σε πραγματικό χρόνο, εντός πλαισίου βιντεοπαιχνιδιών, μεταξύ διαφορετικών παιχνιδιών, μεταξύ διαφορετικών πλατφορμών (σε διαφορετικές παιχνιδοκονσόλες δηλαδή όπως το PlayStation, το Xbox, το Nintendo Switch κλπ) αλλά και ακόμη και μεταξύ λειτουργικών συστημάτων.

Υπάρχει όμως και μια ακόμα δυνατότητα που τα NFTs προσφέρουν στους καλλιτέχνες και στους ψηφιακούς δημιουργούς. Μέσα στο blockchain ledger είναι δυνατόν να εγγραφούν οι εναλλαγές στο ιδιοκτησιακό καθεστώς κάθε έργου καθώς και οι διακυμάνσεις των ποσών όσον αφορά τις συναλλαγές των οποίων τα έργα αυτά θα είναι το αντικείμενο. Η εναλλαγές και οι διακυμάνσεις αυτές θα είναι διαφανείς προς κάθε ενδιαφερόμενο και είναι αδύνατον να καταστραφούν, να παραχαραχθούν ή να αλλοιωθούν εξ αιτίας της αποκεντρωμένης φύσης της συγκεκριμένης τεχνολογίας του blockchain. Έτσι εξασφαλίζεται έως ένα σημείο και η σχεδόν αυτόματη δυνατότητα του καλλιτέχνη να λαμβάνει μέρος των κερδών από κάθε μετέπειτα αγοραπωλησία στην δευτερογενή αγορά. Αυτό όμως ισχύει πάντα στις νόμιμες, διαφανείς και κυρίως online συναλλαγές. Σε διαφορετική περίπτωση μπορεί κανείς να δηλώσει ένα πενιχρό πόσο στην επίσημη αγοραπωλησία αλλά το πραγματικό τίμημα να γίνει είτε στη μαύρη αγορά με μετρητά ή στο λεγόμενο dark web, μακρυά από την εποπτεία τρίτων και την επιτήρηση των αρχών.

Τα NFTs δεν έχουν σημειώσει ακόμη πρόοδο όσον αφορά το αισθητικό κομμάτι των ψηφιακών έργων, συμπεριλαμβανομένων των βιντεοπαιχνιδιών και κάθε άλλης σχετικής απόπειρας εκ μέρους των ψηφιακών καλλιτεχνών. Είναι ομολογουμένως πολύ νωρίς για μια πληρέστερη αποτίμηση της επίδρασης που θα έχουν τα NFTs στην ιστορία και την αγορά της

τέχνης. Παρά ταύτα, οι τεράστιες ευκαιρίες που ανοίγονται, κυρίως όσον αφορά την χειραφέτηση των ίδιων των καλλιτεχνών και των δυνατοτήτων να εκμεταλλευτούν μια πληθώρα εκφραστικών μέσων (από απλά JPGs και μουσικά κομμάτια μέχρι ολόκληρα ψηφιακά διαδραστικά βιντεοπαιχνίδια-όπερες) με παράλληλη ικανότητα να προσποριστούν άμεσα οι ίδιοι οι δημιουργοί τεράστια ωφέλη, είναι πολύ πιθανό πως μελλοντικά θα οδηγήσει σε σημαντικά έργα και ενδιαφέροντες πειραματισμούς. Παρά ταύτα, όπως δείχνει και το παράδειγμα του Beeple, δεν είναι εύκολο να αλλάξουν οι σχέσεις εξάρτησης των καλλιτεχνών από ενδιάμεσους όπως γκαλερί και παραδοσιακούς οίκους δημοπρασιών. Αυτό που κυρίως αλλάζει είναι οι θεσμοί: τη θέση των γκαλερί παίρνουν πλατφόρμες όπως οι SuperRare[221] και OpenSea[222]. Οι πλατφόρμες αυτές λειτουργούν ως επιμελητές όπου οι επίδοξοι καλλιτέχνες υποβάλλουν τα έργα τους προς κρίση και δυνητικά αργότερα προς έκθεση αλλά ταυτόχρονα λειτουργούν και ως ιστοσελίδες δημοπρασιών των NFT έργων. Παρ'όλα αυτά πάντως, ο Beeple επέλεξε έναν κατεστημένο φορέα όπως τον παραδοσιακό οίκο δημοπρασιών Christie's για να προσδώσει κύρος και αποδοχή στην ιστορική αυτή πώληση ενός πρωτοποριακού και ριζοσπαστικού έργου.

[221] https://superrare.co/ και πιο συγκεκριμένα https://superrare.co/top-artists

[222] https://opensea.io/

Μέρος Έκτο: Επαναστατικός Χιπστερισμός, ένα οξύμωρο σχήμα

Κομφορμιστικός Αντικομφορμισμός

Στις εικαστικές τέχνες αλλά και στα βιντεοπαιχνίδια παρατηρείται μια γενική τάση ‘αντικομφορμισμού’. Οι θιασώτες και ασκούμενοι σε αυτήν την καθωσπρέπει επαναστατικότητα στην πραγματικότητα έχουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά. Ομολογουμένως δεν υπάρχει τίποτα αντικομφορμιστικό ή πρωτοποριακό στο να ακολουθείται μία μόδα από όλους. Αυτό το φαινόμενο ανταγωνισμού στη προκλητικότητα καταλήγει να γίνεται ο κανόνας, δηλαδή μια κοινοτοπία.

Ο ‘αντικομφορμισμός’ στα βιντεοπαιχνίδια και στις εικαστικές τέχνες παίρνει την μορφή ‘αντίστασης’ ενάντια στην ‘τυραννία’ της γραμμικής προοπτικής διότι, στα μεν εικαστικά αντιπροσωπεύει την ακαδημαϊκή τέχνη του νεοκλασικισμού, στα δε βιντεοπαιχνίδια την mainstream παραγωγή των μεγάλων εταιρειών.

Σε αυτό το πνεύμα κινείται η κριτική του Roger Kimball[223] για την έκθεση «Wrestle». Αυτό που μπορεί κανείς να παρατηρήσει στην συγκεκριμένη έκθεση, στο Μουσείο Hessel και τη συλλογή της Marie-Louise Hessel, καθώς και στις εικαστικές τέχνες στο κολλέγιο Bard γενικότερα, δεν είναι το πόσο καινοτόμο, απαιτητικό ή ασυνήθιστο είναι το όλο εγχείρημα, αλλά πόσο πεζά και, δυστυχώς, συμβατικά είναι η έκθεση και τα έργα που την απαρτίζουν. Προφανώς η έκθεση αυτοπαρουσιαζόταν ως ασυνήθιστο γεγονός με στόχο την δημιουργία εντυπώσεων στην προσπάθειά της να σοκάρει. Επρόκειτο όμως για ένα απολύτως προβλέψιμο σοκ - που, ως σχήμα, είναι εξ ορισμού οξύμωρο. Διότι επρόκειτο για μια οργή sur mesure, ένα κλισέ, για μια avant-garde σε συσκευασία χονδρικής, για ένα είδος ιδιότυπης αυταρέσκειας προορισμένης για μαζική κατανάλωση. Ο Kimball έχει απόλυτο δίκιο να ενοχλείται. Δεν μπορεί κανείς παρά να αμφισβητήσει τη γενικότερη ατμόσφαιρα ψευτοπρωτοπορίας που αποπνέουν όλοι αυτοί οι κραταιοί θεσμοί. Αλλά ακόμα πιο ενοχλητικό είναι το πόσο απλοϊκά είναι τέτοια έργα, το σκεπτικό τους αλλά και ο θεωρητικός λόγος που τα υποστηρίζει.

Οι αλλαγές που επιφέρουν τα βιντεοπαιχνίδια στις εικαστικές τέχνες

Η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στη ζωγραφική, πέραν από θεωρητικό ενδιαφέρον, αφορά κατά πρώτο λόγο την ίδια την καλλιτεχνική πρακτική, σχεδόν σε κάθε στάδιό της, αφού αλλάζει το σύνολο της εργασίας ενός εικαστικού καλλιτέχνη σήμερα και ανανεώνει την γλώσσα της ζωγραφικής. Μπορώ να μιλήσω ο ίδιος για αυτή την επιρροή με την εμπειρία μου ως άνθρωπος που γεννήθηκε στα μέσα της δεκαετίας του 1970, στην αρχή της άνθισης των βιντεοπαιχνιδιών και των ηλεκτρονικών συσκευών, των παιχνιδομηχανών οικιακής ψυχαγωγίας (home entertainment gaming consoles/devices). Γνώρισα τα βιντεοπαιχνίδια αρχικά μέσω οικιακών συσκευών όπως το Atari και κατόπιν με τους προσωπικούς υπολογιστές της δεκαετίας του 1980, όπως τον Amstrad, το ZX Spectrum και, ειδικότερα στη δική μου περίπτωση, τον

[223] Η κριτική αυτή δημοσιεύτηκε στο περιοδικό The New Criterion, τεύχος Ιουνίου 2007. Ανακτήθηκε από: https://newcriterion.com/issues/2007/6/why-the-art-world-is-a-disaster (

Commodore 64 και αργότερα τον Amiga. Όταν ήμουν εσώκλειστος μαθητής στο Γυμνάσιο Αναβρύτων έπαψα να παίζω βιντεοπαιχνίδια έως ότου το 2005 μου έκανε ένας καλός φίλος δώρο ένα PlayStation 2 με δύο παιχνίδια, το Shadow of the Colossus και το ICO. Μου έκανε το συγκεκριμένο δώρο διότι του θύμιζαν αυτά τα δύο παιχνίδια την πρώτη μου ατομική έκθεση, τους «Γίγαντες από Τσιμέντο» του 2000[224]. Και είχε δίκιο.



Εικ. 38: Shadow of the Colossus (2005). Ιαπωνία: Team ICO

Η επαφή μου με τα νεότερα βιντεοπαιχνίδια μετά από μία αποχή δύο δεκατιών, ήταν για μένα μια αποκάλυψη αλλά και σοκ διότι, εκ των πραγμάτων, με έφερε αντιμέτωπο με το εξής ζήτημα: σε μια εποχή που μπορεί με ελάχιστα χρήματα κανείς να αγοράσει αριστουργήματα όπως τα έργα της Team ICO και του Ueda Fumito (ICO, Shadow of the Colossus, The Last Guardian), πώς μπορώ εγώ, ως ζωγράφος, να ζητώ εκατοντάδες ή και χιλιάδες ευρώ για ένα κομμάτι χαρτί, ύφασμα ή ξύλο με μπογιές; Πώς μπορεί να συγκριθεί η αντικειμενικά τεράστια

224 Για PDF του καταλόγου της έκθεσης δείτε εδώ: https://parg.co/booM



Εικ. 39: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (1997). Σπουδή για κεφαλή ενός γίγαντα από τσιμέντο. Ακρυλικό σε χαρτί, 30 x 41 εκ. Ιδιωτική συλλογή, Αθήνα

επιρροή των βιντεοπαιχνιδιών, σε σχέση με την υποκειμενική ασημαντότητα των εικαστικών τεχνών; Τα βιντεοπαιχνίδια αφορούν και απασχολούν εκατομμύρια ανθρώπους όλων των ηλικιών σε όλη την υφήλιο, ξεπερνώντας εισοδηματικές διαφορές και γεωγραφικούς περιορισμούς. Αντιθέτως, η ζωγραφική, λόγω φυσικών περιορισμών και δεδομένου του ότι μιλάμε για αντικείμενα μοναδικά αντικείμενα, αλλά και λόγω του απαρχαιωμένου τρόπου διακίνησης και μεταπώλησης των έργων τέχνης, αφορά ένα πολύ μικρό ποσοστό του γενικότερου πληθυσμού. Εύλογο ήταν λοιπόν το να αναρωτηθεί κανείς ποιο θα μπορούσε να είναι το μέλλον της ζωγραφικής σε έναν ολοένα και πιο δικτυωμένο, διασυνδεδεμένο και εκτεχνολογημένο κόσμο; Ένας μόνο τρόπος υπήρχε για να απαντηθεί αυτό το ερώτημα: να κλειστώ στο εργαστήριό μου και να παίζω διαρκώς βιντεοπαιχνίδια. Το πείραμα κράτησε περίπου ενάμιση χρόνο. Ο σκοπός ήταν, πέραν του να ενδώσω στην πρωτοφανή σαγήνη των βιντεοπαιχνιδιών, το να μάθω περισσότερα για την ίδια τη φύση αυτής της σαγήνης.

Αρχικά η εμπειρία των βιντεοπαιχνιδιών είναι μάλλον γραμμική ως λειτουργία. Ο παίχτης είναι υποχρεωμένος να ξεκινήσει από μία αρχή όπως αυτή ορίστηκε από τους

δημιουργούς του εκάστοτε έργου, δηλαδή από το αρχικό μενού, και να ακολουθήσει τη ροή της αφήγησής του, ασχέτως του πόσο ανοιχτός είναι ο κόσμος του παιχνιδιού. Τα όρια των κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών υφίστανται και τηρούνται απαρέγκλιτα, όπως και η διαδρομή και η κλιμακωτή πρόοδος των επιπέδων.

Αντίθετα, η λειτουργία της θέασης της ζωγραφικής, μετά από την εμπειρία του Διαδικτύου, της μονίμως διασυνδεδεμένης πλοήγησης και των hyperlinks, αποκτά νέο νόημα. Ενώ τα βιντεοπαιχνίδια υποχρεώνουν τον παίκτη/χρήστη σε μια γραμμική, κειμενική αλληλουχία της συνολικής εμπειρίας του έργου, στη ζωγραφική ο θεατής μπορεί αφενός να αντιληφθεί αμέσως αν το έργο μπροστά του τον αφορά ή όχι. Το αν έχει δίκιο ή άδικο σε αυτή την πρώτη του αξιολογική κρίση δεν έχει σημασία, τουλάχιστον όχι προς το παρόν. Το σημαντικό είναι πως μπροστά στο έργο ζωγραφικής μπορεί κανείς να προβεί σε μια έστω πρωτόλεια αρχική κρίση μέσα σε εξαιρετικά σύντομο χρονικό διάστημα. Τα βιντεοπαιχνίδια από την άλλη απαιτούν από τον παίκτη να διαθέσει χρόνο - ώρες σε πολλές περιπτώσεις - προτού καταστεί σαφές το κατά πόσον το συγκεκριμένο έργο τον αφορά ή όχι. Από τους χρόνους φόρτωσης του λογισμικού, την πλοήγηση μέσω του αρχικού μενού, την διαδικασία εκμάθησης (tutorials) των βασικών λειτουργιών του παιχνιδιού μέχρι τις γραμμικές αφηγήσεις της πλειοψηφίας των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών, όλα αυτά αναγκαστικά επιβάλλουν συγκεκριμένες και ανελαστικές χρονικές απαιτήσεις στους παίκτες.



Εικ. 40: Carpaccio, Vittore. (1497 - 1498). Συνάντηση της Αγίας Ούρσουλας και του Πρίγκηπα. Ελαιογραφία σε πανί, 279 x 610 εκ. Gallerie dell'Accademia, Βενετία.

Μπροστά σε κάθε έργο ζωγραφικής απεναντίας, όπως για παράδειγμα στις ζωγραφιές του κύκλου της αγίας Ούρσουλας του Vittore Carpaccio[225], που φυλάσσονται στην Academia del' Arte στην Βενετία, μπορούμε σχεδόν ακαριαία να αποφασίσουμε αν το έργο μας αφορά ή όχι. Αμέσως είμαστε σε θέση να πούμε αν μας αρέσει το θέαμα ενώπιόν μας ή όχι. Σε δευτερόλεπτα, ακόμη και όταν βρεθούμε αντιμέτωπος με ένα έργο μνημειακών διαστάσεων όπως « η Συνάντηση της Αγίας Ούρσουλας και του Πρίγκηπα » (279 x 610 εκ.), μπορύμε να επιλέξουμε αν θα μείνουμε για να το μελετήσουμε περαιτέρω ή αν θα προχωρήσουμε παρακάτω, στο επόμενο έργο ή προς την έξοδο από το μουσείο. Αν επιλέξουμε να παραμείνουμε μπροστά από το έργο, αν θελήσουμε να επενδύσουμε χρόνο μπροστά στη ζωγραφιά, δεν υπάρχει κάποιο αρχικό μενού, κανενός είδους οδηγίες χρήσεως, κανένα εγχειρίδιο που να υποδεικνύει από πού πρέπει να ξεκινήσουμε να κοιτάμε ή να «διαβάσουμε» το έργο. Δεν είναι κανείς υποχρεωμένος να «ξεκλειδώσει» τον πίνακα διαβάζοντάς τον γραμμικά, από πάνω αριστερά για παράδειγμα, κατευθυνόμενος προς τα δεξιά και κάτω, σειρά σειρά, για να φτάσει σε κάποιο υποτιθέμενο τέλος. Ως θεατές είμαστε (σχετικά) ελεύθεροι να ξεκινήσουμε από όπου επιθυμούμε την πλοήγηση του βλέμματός μας στον πίνακα. Μπορεί η προσοχή μας να επικεντρωθεί αρχικά στους πυργίσκους στα αριστερά, στο μικρό λόφο δίπλα τους, στο πλοίο στο κέντρο κάτω από το ροζ λάβαρο ή σε κάποιο από τα εικονιζόμενα πρόσωπα που απαρτίζουν το πλήθος στο πρώτο πλάνο του έργου. Από εκεί, αναπλάθεται κάθε φορά και μια νέα αφήγηση η οποία επεκτείνεται προς τα έξω στα γύρω στοιχεία του έργου, οπουδήποτε το εγγενώς αεικίνητο βλέμμα αναπηδά, δημιουργώντας κατ' αυτόν τον τρόπο νέες αλυσιδωτές αφηγήσεις και, κάθε φορά που μετατοπίζεται το επίκεντρο του ενδιαφέροντος του θεατή σε άλλο τμήμα του έργου, διαρκώς μετατοπίζεται και το κέντρο της προσωπικής αφήγησής του. Μία τέτοια κατάσταση ελάχιστα διαφέρει από την εμπειρία της πλοήγησής μας στο διαδίκτυο. Από σελίδα σε σελίδα, από κλικ σε κλικ, από hyperlink σε hyperlink και από εφαρμογή σε εφαρμογή, έως ότου η επιφάνεια εργασίας μας να έχει γεμίσει με ανοιχτά παράθυρα και ανοιχτούς συνδέσμους από άκρη σ'άκρη. Είναι λοιπόν αξιοσημείωτο το ότι, ένα νέο μέσον όπως τα βιντεοπαιχνίδια χαρακτηρίζεται από μια μάλλον απαρχαιωμένη γραμμική λειτουργία κατά βάση «ανάγνωσης» του κάθε

225 Mason, S. (2000). Vittore Carpaccio. Μιλάνο: Skira

βιντεοπαιχνιδιού, ενώ η εμπειρία ενός εν συγκρίσει αρχαίου μέσου όπως η ζωγραφική χαρακτηρίζεται από ένα βαθμό ελευθερίας προς το παρόν αδιανόητο για νεότερα, αναλογικά και ψηφιακά, πολιτισμικά προϊόντα όπως η video art ή τα βιντεοπαιχνίδια.



Εικ. 41: Memling, Hans. (1491). Τα Πάθη του Κυρίου (κεντρικό τμήμα τρίπτυχου). Ελαιογραφία σε ξύλο, 205 x 105 εκ. Museum für Kunst- und Kulturgedichte, Lübeck, Γερμανία

Πέρα από τις παραπάνω διαπιστώσεις, η ζωγραφική ήταν μέχρι πρότινος η τέχνη των καθολικών οπτικών συμβάντων. Ας αναλογιστούμε για παράδειγμα το τρίπτυχο των Παθών του Χριστού του Hans Memling (περ. 1430 - 1494), ένα έργο του 1491, που αρχικά ανήκε στον

καθεδρικό ναό του Lübeck (Γερμανία) και το οποίο πλέον φυλάσσεται στο St. Annen Museum στην ίδια πόλη. Από το κεντρικό τμήμα του, που απεικονίζει την Σταύρωση του Κυρίου, μπορούμε να αντιληφθούμε το πολυεπίπεδο της αφήγησης του έργου και τον πλούτο της ζωγραφικής του. Πρώτα από όλα έχουμε τον Εσταυρωμένο και τα σώματα των δύο ληστών που βρίσκονται δεξιά και αριστερά του. Πρόκειται, όπως θα το αντιλαμβανόμασταν σήμερα, κατά βάση για τρία ανδρικά γυμνά. Κάτω από τον Χριστό βλέπουμε ένα κρανίο και κατάσπαρτα οστά, ένα memento mori, τα σύμβολα του θανάτου, στα πόδια του Κυρίου. Αυτά από μόνα τους στη νεότερη ζωγραφική θα αποτελούσαν ένα αυτοτελές έργο, μια νεκρή φύση. Και από τις δύο πλευρές του Ιησού έχουμε στο ίδιο πάντοτε έργο, μια πολυπρόσωπη σύνθεση. Κάθε ένα από αυτά τα πρόσωπα θα μπορούσε σήμερα να είναι ένα πορτρέτο, αγνοώντας πάντοτε, όπως και στη νεκρή φύση κάτω από το σταυρό του μαρτυρίου, το συμβολικό φορτίο που κάποτε αυτά έφεραν. Σήμερα, κάθε ένα από αυτά, θα ήταν απλώς μεμονωμένα πορτρέτα, είτε επωνύμων φίλων ή πελατών του ζωγράφου, είτε ανώνυμων μοντέλων που απλά ποζάρουν, άνευ περαιτέρω εξηγήσεων ή αφορμών, χωρίς κάποιον μύθο ή περιττούς πια συμβολισμούς, στο εργαστήριο. Πάνω από το πλήθος των απεικονιζομένων προσώπων στο έργο του Memling, έχουμε στο κέντρο και στα δεξιά ένα τοπίο, μια φλοίδα φύσης, μια μη φυσική απεικόνιση του φυσικού, φτιαγμένη από κάποιον που έχει πλέον αποξενωθεί από τη φύση[226], που ζει εκτός αυτής, στο αστικό περιβάλλον που έχει ο ίδιος κατασκευάσει για να προστατευθεί από αυτήν. Παρά ταύτα, επειδή στο έργο αυτό η φύση είχε ακόμη ένα συμβολικό φορτίο και δεν ήταν απλώς οι επιδερμικές παροδικές εντυπώσεις του φωτός των ιμπρεσιονιστών, το τοπίο αυτό, η εικόνα εντός της εικόνας, διατηρεί μια εξαιρετική λεπτομέρεια και ευαισθησία, σαν να έχει ακόμη κάτι να πει ο περιβάλλων κόσμος στον ζωγράφο, ως μια έκφραση της θείας τάξης εντός της οποίας το δράμα του Υιού του Θεού διαδραματίζεται. Δεν είναι εντυπωσιακό μονάχα το γεγονός ότι αυτό το τοπίο σήμερα θα ήταν και αυτό ένα αυτόνομο έργο ενός ζωγράφου αλλά το ότι αυτό το τοπίο δεν θα θα μπορούσε ποτέ πια να είναι τόσο λεπτομερές ή τόσο πλούσιο στην παρατήρηση και αναπαράσταση του κόσμου. Ίσα ίσα θα ήταν μάλλον ένα πασάλειμμα, μια γενική εντύπωση,

226 Simmel, G., Ritter, J., Gombrich, H. E. (2004). Το Τοπίο. (επιμ. Δ. Καββαθάς, μτφρ. Γ. Σαγκριώτης, Λ. Αναγνώστου, Ν. Δασκαλοθανάσης) Αθήνα: Ποταμός.

όπως τα έργα του Kees Van Dongen[227] ή του Παναγιώτη Τέτση, σαν το ορατό πλέον να μην είχε τίποτα παραπάνω να πει στον ζωγράφο που θα στεκόταν απέναντι σε έναν κόσμο προ πολλού απογυμνωμένο από τα σύμβολα, τους μύθους και τις αλληγορίες με τις οποίες η ανθρωπότητα το είχε μέχρι πρότινος επενδύσει. Στην συνέχεια, στα αριστερά του έργου, βλέπουμε την απεικόνιση μιας καστροπολιτείας, με αξιοθαύμαστη λεπτομέρεια μάλιστα, που πλέον σπανιότατα συναντάμε στη σύγχρονη ζωγραφική. Και αυτό από μόνο του θα ήταν τώρα, όχι τμήμα μιας τόσο πολυεπίπεδης σύνθεσης, αλλά ένα αστικό τοπίο, ως αυτόνομο έργο. Ακόμη και ο ουρανός από μόνος του θα μπορούσε να είναι ένας μικρός Rothko, μια σπουδή στο γκρι. Εδώ λοιπόν και σε πλήρη αντίθεση με ό,τι ισχύει σήμερα, δεν έχουμε απομονωμένα τμήματα ζωγραφικής, αλλά ένα αυτούσιο σύνολο εικόνων σε ένα μόνο τρίπτυχο, σε ένα μόνο κεντρικό τμήμα του τρίπτυχου στην πραγματικότητα. Και η περίπτωση του Memling δεν αποτελούσε σε καμία περίπτωση εξαίρεση. Από την Στήλη του Τραϊανού έως τον Hokusai και από τον Cimabue ή τους βυζαντινούς έως τον Edward Hopper, η τέχνη ποτέ άλλοτε δεν ήταν αυτό που πλέον είναι σήμερα: μια γραμμή παραγωγής μονοσήμαντων εικόνων, σαν αυτές να προορίζονται για θεατές περιορισμένης αντίληψης.

Τα βιντεοπαιχνίδια σήμερα μας διδάσκουν αυτό ακριβώς που η ζωγραφική έχει απωλέσει: πολλαπλές αφηγήσεις, εικόνες μέσα σε εικόνες, αλληλοεπικαλύψεις νοηματικών αξόνων εντός του ιδίου έργου, από όπου αναδύεται μια ευρύτερη Μεγάλη Ιστορία, με την έννοια όμως της εξιστόρησης, όχι των ιστορικών γεγονότων - αν και σε πολλά παιχνίδια όπως το Civilization, το Company of Heroes ή τα πρώτα Call of Duty, ακόμη και αυτά τα μεγαλειώδη γεγονότα της παγκόσμιας ιστορίας γίνονται αναπόσπαστα τμήματα της μυθοπλασίας των νέων αυτών ψηφιακών έργων. Πέρα από την απώλεια της πολυπλοκότητας της αναπαριστώμενης ζωγραφικής εικόνας, αυτό που ταυτόχρονα έχει χαθεί είναι το μυθικό στοιχείο και το συμβολικό φορτίο των εικόνων. Ό,τι κάποτε προσέφερε η συμμετοχή στο θρησκευτικό δρώμενο ή ο κοινός τόπος του καταγωγικού μύθου[228], τώρα πια, με την σταδιακή εκκοσμίκευση των πάντων, δεν αποστεώθηκε μόνο η εικόνα από το νόημά της αλλά παράλληλα εξέπεσαν και τα συστατικά

---

227 Κλαιρ, Ζαν. (1999). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη

228 Malraux, A. (2008). Το Φανταστικό Μουσείο. Αθήνα: Πλέθρον.

στοιχεία της παραγωγής της εικόνας, το métier δηλαδή και αυτό που (υποτιμητικά πλέον) αποκαλείται η «κουζίνα» της ζωγραφικής.



Εικ. 42: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2010). FFXIII. Ξηρή χάραξη, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε χαρτί, 150 x 100 εκ. Ιδιωτική συλλογή, Αθήνα

Το Μεγάλο Χρυσό Δωμάτιο[229] ήταν αποτέλεσμα της μελέτης μου των σύγχρονων βιντεοπαιχνιδιών όπως το Shadow of the Colossus, τα Bioshock, η σειρά των Grand Theft Auto και πολλά άλλα. Ένα από τα έργα αυτής της έκθεσης, το FFXIII, ξεκίνησε από ένα σχέδιο με μελάνι που έκανα βλέποντας διαστημόπλοια από το εισαγωγικό video του Final Fantasy XIII (εξ ου και ο συντετμημένος τίτλος του έργου, FFXIII). Αλλά εκεί σταμάτησε κάθε ομοιότητα. Δεν αντέγραψα δουλικά το παιχνίδι - δεν θα μπορούσα άλλωστε, κάτι τέτοιο θα ήταν εκ των πραγμάτων αδύνατον, δεδομένου του ότι, μόνο για το σχεδιασμό του, εργάστηκαν περίπου πεντακόσιοι designers (σκιτσογράφοι, καλλιτέχνες, γραφίστες, 3D modelers και ούτω καθ'εξής). Αν οι καλλιτεχνικές μου στρατηγικές με ωθούσαν στο να αναμετρηθώ με ένα κολοσσιαίο έργο όπως το Final Fantasy, η αποτυχία θα ήταν προδιαγεγραμμένη διότι η σύγκριση εκ των πραγμάτων θα ήταν πάντοτε εις βάρος μου. Είτε το έργο μου θα έδειχνε κατώτερης ποιότητας όπως συνέβη στην περίπτωση Μανέτα ή, στην προσπάθειά μου να δημιουργήσω κάτι εφάμιλλο του έργου που με ενέπνευσε, δεν θα ολοκλήρωνα ποτέ ούτε μια

[229] Βλ.συνέντευξή μου στο Βήμα https://www.tovima.gr/2015/02/13/culture/kwnstantinos-papamixalopoylos-ta-video-games-einai-texni/ , αφιέρωμα στην Athens Review of Books https://athensreviewofbooks.com/arxeio/teyxos58/4349-to-megalo-xryso-domatio-tou-konstantinou-papamixalopoulou , άρθρο στην Καθημερινή https://www.kathimerini.gr/culture/arts/804450/enas-megalos-kosmos-epallilon-afigiseon/ και ανάρτηση στο site του Μουσείου Νεότερου Ελληνικού Πολιτισμού http://www.mnep.gr/gr/ektheseis/proigoumenes/to-megalo-hryso-domatio/



Εικ. 45: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2020). Η Ύβρις του Ξέρξη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 90 x 200 εκ.



Εικ. 44: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2013). Αυτοπροσωπογραφία ως ο Γιάπωνας. Οξυγραφία και αυγοτέμπερα σε χαρτί, 21 x 30 εκ., Ιδιωτική συλλογή, ΗΠΑ

ζωγραφιά. Ο Steve Jobs είχε πει «Real artists ship[230]», εννοώντας πως οι πραγματικοί καλλιτέχνες δημιουργούν, παράγουν και εκτίθενται. Δεν αρκέστηκα λοιπόν στο να προσπαθήσω να αναπαράξω άκριτα το πρότυπό μου αλλά να το μεταπλάσω, να το ερμηνεύσω. Πρόκειται άλλωστε για μεταπαραγωγές από ένα μέσον - τα βιντεοπαιχνίδια - σε ένα άλλο, τη ζωγραφική. Τα μεν βιντεοπαιχνίδια χρησιμοποιούν συμβάσεις του κινηματογράφου, του animation, των διοραμάτων καθώς και μιας πολυεπίπεδης διάδρασης. Η δε ζωγραφική είναι ένα είδος τέχνης εντελώς διαφορετικής φύσης, που ωθεί τον δημιουργό σε μια μεγάλη οικονομία μέσων. Άλλωστε η ζωγραφική και το σχέδιο ξεκινούν από μια αφαίρεση, τη μεταγραφή ενός κόσμου των τριών διαστάσεων (και μιας επιπλέον τέταρτης, του χρόνου) σε μια επιφάνεια δύο διαστάσεων. «Η ουσία μιας γραμμής», έγραψε ο Ζαν Κλαιρ, «είναι αφαίρεση - και πόσες φορές οι ζωγράφοι, από τον Ντελακρουά ως τον Γκόγια, από τον Σεζάν ως τον Τζιακομέτι, δεν τόνισαν το γεγονός πως δεν υπάρχουν γραμμές στη φύση, πως το περίγραμμα

230 Βλ. Isaacson, Walter. Steve Jobs. Νέα Υόρκη: Simon & Shuster, 2011. «Οι πραγματικοί καλλιτέχνες αποστέλλουν/παραδίδουν (με την έννοια της παραγωγής και κυκλοφορίας) τα έργα τους». Ο Στηβ Τζόμπς παράφρασε, πιθανώς εν άγνοια του, τον Μαλαρμέ. Και στις δύο περιπτώσεις ετέθη ρητά το όριο μεταξύ αυτών που φαντάζονται έργα αλλά δεν τολμούν να ολοκληρώσουν και να πραγματοποιήσουν τις προθέσεις τους και αυτών που φέρουν επιτυχώς εις πέρας το καλλιτεχνικό τους όραμα λαμβάνοντας σαφή θέση με το ύψιστο προϊόν της σκέψης τους: το τελικό έργο, είτε αυτό είναι ένα βιβλίο, μια ζωγραφιά, ένα ποίημα ή ένα προϊόν μαζικής παραγωγής όπως ένας νέος προσωπικός υπολογιστής ή ένα βιντεοπαιχνίδι.

ενός αντικειμένου είναι ένα σχήμα καθαρά νοητικό, πως η γραμμή που οριοθετεί ένα πράγμα δεν υπάρχει πουθενά, πως έχουμε να κάνουμε περισσότερο με ένα νεφέλωμα



Εικ. 46: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Προσωπογραφία Δημητρίου Υψηλάντη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 24 x 18 εκ. Ιδιωτική συλλογή



Εικ. 43: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2010). FFXIII. Ξηρή χάραξη, 150 χ 100 εκ. Συλλογή Μουσείου Νεότερου Ελληνικού Πολιτισμού, Αθήνα

παρά με ένα ευδιάκριτο σχήμα. Και η ζωγραφική που πρέπει να ξεκινήσει με μια τέτοια αφαίρεση απομακρύνεται από τη φύση του αντικειμένου που θέλει να απεικονίσει[231].» Δεδομένων λοιπόν αυτών των διαφόρων μεταξύ βιντεοπαιχνιδιών και ζωγραφικής, δεν είχα σκοπό ούτε να αντιγράψω τα βιντεοπαιχνίδια, ούτε να κάνω ένα «σχόλιασμο» χρησιμοποιώντας μια εικόνα υποδεέστερη των βιντεοπαιχνιδιών γενικότερα ως μέσου ή των συγκεκριμένων παιχνιδιών που ενέπνευσαν τα έργα μου.

[231] Κλαιρ, Ζ. (1999). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικων Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 125



Εικ. 47: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Ανθίβολο για τον Κολοσσό Richard Church. Μελάνι, Procreate app (iPad), Pixelmator (Mac OSX) και ξηρογραφία σε χαρτί, 150 x 40 εκ.

Επίλογος: Θα υπάρξει ο Picasso των βιντεοπαιχνιδιών;

Ένας ζωγράφος θεωρητικά δεν χρειάζεται να μιλήσει για την τέχνη του διότι υποτίθεται πως «το έργο του μιλάει αντ' αυτού». Θα μπορούσε κανείς να ισχυριστεί πως πιθανώς αυτό να ήταν αλήθεια πριν την μοντέρνα συνθήκη - και οπωσδήποτε πριν την έλευση του μεταμοντερνισμού - καθότι έως τότε υπήρχε ένας κοινός τόπος στον οποίο οι δημιουργοί και οι θεατές των έργων τους μπορούσαν να βασίσουν μια συζήτησή τους περί τέχνης κατά τη θέαση των έργων τους αυτών καθαυτών. Τον κοινό αυτό τόπο, επί του οποίου τότε μπορούσαν να συνομιλήσουν οι μεν με τους δε, μπορεί κανείς να τον ορίσει ως παράδοση ή κουλτούρα. Με τη μοντέρνα (και στη συνέχεια με τη μεταμοντέρνα) συνθήκη αυτός ο κοινός τόπος σταδιακά εξαλείφθηκε και έτσι ο κάθε καλλιτέχνης δημιουργούσε σχεδόν εκ του μηδενός έναν δικό του κόσμο με δικούς του κανόνες, εικόνες, σύμβολα και λεξιλόγιο.

Ομολογουμένως, στις τέχνες τουλάχιστον, το μόνο που έχει μείνει λίγο πολύ απαράλλαχτο τους τελευταίους αιώνες είναι οι συνθήκες διακίνησης του έργου - ακόμη και αν αυτό, το έργο δηλαδή, δεν υφίσταται, τουλάχιστον όχι ως φυσικό απτό αντικείμενο. Όπως κάποτε τα έργα τέχνης διακινούνταν μέσω αντικερί κατά τον 18ο ή τον 19ο αιώνα και εν συνεχεία με τη διάδοχη μετάλλαξη των αντικερί σε γκαλερί κατά τον 20ο, έτσι και τώρα, στον 21ο αιώνα, σχεδόν τίποτα δεν έχει αλλάξει σε αυτόν τον τομέα της διακίνησης του έργου τέχνης. Και αυτή η στασιμότητα επιμένει παρά την έκρηξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, των διευκολύνσεων που προσφέρουν τα νέα δίκτυα επικοινωνίας και μεταφορών και παρά την αδυναμία αρκετών πλέον γκαλερί να συντηρήσουν την ίδια τη στοιχειώδη λειτουργία τους, πόσο μάλλον την δυνατότητα να στηρίξουν τους καλλιτέχνες τους από τους οποίους όμως εξακολουθούν να απαιτούν αποκλειστικότητες ή/και επαχθή ποσοστά επί των πωλήσεων (και όλα αυτά χωρίς να συνυπολογιστεί η ολική παύση που επήλθε με τα νέα δεδομένα της κοινωνικής αποστασιοποίησης ως αποτέλεσμα της πανδημίας Covid-19 από τις αρχές το έτους 2020).

Ο Giorgio Agamben υπενθυμίζει πως, στο τρίτο κατά σειρά κείμενο της Γενεαλογίας της Ηθικής, ο Nietzsche υποβάλλει σε μια έντονη και ριζοσπαστική κριτική ανάλυση την καντιανή αξίωση περί του κάλλους ως πηγή ευχαρίστησης αμερόληπτης, υποτίθεται αντικειμενικής, απροκατάληπτης και απόμακρης, στα όρια της αδιαφορίας. Αντιγράφοντας από το Man without Content[232]:

> Ο Καντ πίστευε ότι τιμά την τέχνη, όταν μεταξύ των θεμελιωδών γνωρισμάτων του κάλλους τονίζει και δίνει προτεραιότητα σε εκείνα που καθιέρωσαν την τιμή της γνώσης: το απρόσωπο και την καθολικότητα. (...) το μόνο που θέλω να υπογραμμίσω είναι ότι ο Καντ, όπως όλοι οι φιλόσοφοι, αντί να σκεφτεί το αισθητικό πρόβλημα από την άποψη του καλλιτέχνη (δημιουργού), θεωρούσε την τέχνη και το κάλλος ως έννοιες εντελώς διακριτές από εκείνη του "θεατή", και ασυνείδητα εισήγαγε τον «θεατή» στην έννοια του «ωραίου».



Εικ. 48: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2021). Προσωπογραφία Θεοδώρου Κολοκοτρώνη. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 40 x 25 εκ.

[232] Abamben, Giorgio. *Man without content*. USA: Stanford University Press, 1999, σ. 9

Ο Καντ λοιπόν, και κατ'επέκταση και ο Αγκαμπέν, κάνουν μια σημαντική διάκριση, όχι απλώς μεταξύ τέχνης και κάλλους, ή μεταξύ του δημιουργού και των θεατών του έργου του. Εδώ στοιχειοθετείται και η διάκριση μεταξύ των καλλιτεχνών του συρμού εν γένει και των πραγματικά ξεχωριστών καλλιτεχνών, αυτών που λειτουργούν (και) ως θεατές - και κριτές - του έργου τους.

Εκ των πραγμάτων λοιπόν ο πραγματικός δημιουργός οφείλει να μπορεί να εξηγήσει, γραπτά ή έστω προφορικά, στο κοινό του, αλλά πρωτίστως στον ίδιο τον εαυτό του, τη σημασία της εργασίας του και το πλαίσιο εντός του οποίου δημιούργησε το έργο του, ούτως ώστε να επανασυσταθεί η σχέση δημιουργού και κοινού με τον προαναφερθέντα κοινό τόπο - μια σχέση που προ πολλού διερράγη. Παραδείγματα τέτοια άλλωστε, καλλιτεχνών δηλαδή που γράφουν δοκίμια για την τέχνη, υπάρχουν πάμπολλα: από τον Dürer και τον Delacroix, μέχρι τα ημερολόγια του Van Gogh και το πλήθος των κειμένων και των καταγεγραμμένων συνεντεύξεων του Γιάννη Τσαρούχη.

Υπήρξε, ήδη από την εποχή των φουτουριστών, του Dada και του Duchamp, μια σύγχυση μεταξύ των τεχνών και της ζωής ή, πιο συγκεκριμένα, των τεχνών και αυτού που αποκαλείται "το πραγματικό". Πέραν αυτού, οι μέχρι πρότινος ξεχωριστές κατηγορίες - η ζωγραφική, η γλυπτική, η χαρακτική, η μουσική, η ποίηση, η αρχιτεκτονική κλπ. - και τα όριά τους έχουν προ πολλού θολώσει ή ακόμη και εξαλειφθεί. Σύμφωνα με τον Jaques Ellul οι εικαστικές τέχνες (ιδίως η ζωγραφική και η χαρακτική), έχοντας απορρίψει τη γραμμική προοπτική ως το κατεξοχήν μέσον οργάνωσης της εικόνας, επιθυμούν να αναπτύξουν και να προβάλλουν την παρουσία τους από το δισδιάστατο χώρο του εικαστικού έργου απευθείας στο φυσικό χώρο των τριών διαστάσεων[233].

[233] Ellul, J. (2014) The Empire of Non-sense - Art in the Technological Society. UK: Papadakis, σ. 50

Ο Ζαν Κλαιρ υπερθεματίζει την παρατήρηση αυτή του Ελύλ συμπληρώνοντας πως η μοντερνικότητα είναι η ιστορία των διαφορετικών τρόπων με τους οποίους το έργο, από τον κυβισμό ως την αφαίρεση, άδειασε σιγά σιγά από την ουσία του, τη σωματικότητά του, την ογκομετρία του, για να φτάσει, στη ρηχότητα μιας δισδιάστατης επιφάνειας. Και στο τέλος αυτής της ιστορίας, η σκηνογραφία του χώρου στον οποίο εκτίθεται είναι ο μοναδικός τρόπος για να αποκτήσει κάποια σημασία η παρουσία του, ακόμη και ως εφήμερο σχόλιο-φληνάφημα. Ο πλαστικός χώρος του έργου τέχνης καταργήθηκε από τη μοντερνικότητα αλλά η μοντερνικότητα είναι και εκείνη που καταχράστηκε τις δυνατότητες του πραγματικού χώρου για να εξυψώσει τα ναυάγια της δραστηριότητάς της[234].

«Στην τωρινή τους μορφή μέσα όπως η τηλεόραση ή οι κινηματογραφικές ταινίες δεν εξυπηρετούν την επικοινωνία, αλλά την εμποδίζουν. Δεν επιτρέπουν καμία αλληλεπίδραση ανάμεσα στον πομπό και στο δέκτη: μιλώντας με τεχνικούς όρους, ανάγουν το feedback στον ελάχιστο βαθμό που συμβιβάζεται με το σύστημα[235]». Αναρωτιέται κανείς, αν ισχύουν ακόμη στις μέρες μας όλα αυτά, και εάν ναι, παραμένει το ζήτημα εάν ισχύουν στον ίδιο βαθμό, δεδομένου του ότι, λόγω των social media, τα (παραδοσιακά) μέσα παρακολουθούν τον κόσμο που παρακολουθεί τα μέσα ή, όπως είχε πει και ο Norbert Bolz, τα μαζικά μέσα δεν παρατηρούν γεγονότα, παρατηρούν παρατηρήσεις άλλων[236] τις οποίες στην συνέχεια αναμεταδίδουν.

---

[234] Κλαιρ, Ζ. (1993) Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας. Αθήνα: Σμίλη, σ. 84

[235] Μποντριγιάρ, Ζ. (1980) Ρέκβιεμ για τα Μέσα Επικοινωνίας. Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος, σ. 37

[236] Bolz, N. (2008) Το Αλφαβητάρι των Μέσων. Αθήνα: Σμίλη, σ. 47

Σύμφωνα με τον Μπολτζ, η χρήση των τεχνικών μέσων και ιδίως των μέσων επικοινωνίας, έχει πάψει να είναι αφ'εαυτής κυρίαρχη και αυτονόητη. Ζούμε όλοι μας την εθελοδουλία των χρηστών. Με μια λιγότερο ποιητική διατύπωση: υποτασσόμαστε σε ό,τι δεν καταλαβαίνουμε, προκειμένου να το χρησιμοποιήσουμε. Όπως στους κόσμους της οικονομίας και της πολιτικής, πρέπει σήμερα και στην τεχνική αντικειμενικότητα να αντικαταστήσουμε την κατανόηση με τη συγκατάθεση[237] - τους όρους της οποίας κανείς δεν καταλαβαίνει και που ποτέ του κανείς δεν μπαίνει στη διαδικασία ούτε καν να αναγνώσει.

Η παρούσα διατριβή έχει λοιπόν ως έναν από τους στόχους της, αν όχι ως κύριο σκοπό της, να εξετάσει το κατά πόσον επικράτησε, ή καταργήθηκε, η γραμμική προοπτική στην αναπαράσταση του χώρου στα σύγχρονα βιντεοπαιχνίδια. Η έρευνα αυτή προτείνεται ως ένας τρόπος εμβάθυνσης στην ίδια την καλλιτεχνική εργασία, πρώτα από όλα τη δίκη μου.

Κατά τη διάρκεια της μελέτης μου ανακάλυψα πως η κύρια κατεύθυνση των δημιουργών βιντεοπαιχνιδιών τείνει τελικά προς την επικράτηση της γραμμικής προοπτικής και όχι στην κατάργησή της όπως αρχικώς υπέθετα - και αυτό παρά τις (ελάχιστες) εξαιρέσεις, που δίνουν αρχικά μια ψευδαίσθηση επαναστατικότητας σε σχέση με την κατεστημένη τάξη, η οποία όμως, εκ των πραγμάτων, αποδεικνύεται πως ήταν όντως απλούστατα μια ψευδαίσθηση.

[237] Ο.π., σ.138

Ο Peter Thiel στο βιβλίο του «Zero to one» ξεκινά με μια ερώτηση που θέτει σε συζητήσεις του με συνομιλητές του, υποψήφιους συνεργάτες ή επίδοξους υφισταμένους του - συχνά δε και στον ίδιο του τον εαυτό: «Τι σημαντικό θεωρείς εσύ ως αληθές περί του οποίου όμως ελάχιστοι συμφωνούν μαζί σου;»[238] Εν προκειμένω σε σχέση με την διατριβή μου θεωρώ σημαντικές δύο υποθέσεις με τις οποίες πιθανότατα ελάχιστοι αρχικά θα συμφωνήσουν αλλά που, για αυτόν ακριβώς το λόγο, αξίζει να υποστηριχθούν. Πρώτον: ενώ πολλοί θεωρούν επαναστατική, ή ακόμη και απελευθερωτική, την απόκλιση κάποιων βιντεοπαιχνιδιών από τον κανόνα της χρήσης της γραμμικής προοπτικής για την αναπαράσταση του χώρου, προσωπικά εκτιμώ πως αυτή η υπόθεση μάλλον δεν ισχύει. Τα βιντεοπαιχνίδια από τη φύση τους ή, πιο σωστά, από κατασκευής τους, δεν έχουν σκοπό την απελευθέρωση κανενός. Αντιθέτως η εμβύθιση (immersion), μέσω της οποίας ένα επιτυχημένο παιχνίδι καθηλώνει και απορροφά τον χρήστη επί ώρες - ή και ημέρες - εκ των πραγμάτων δεν τον απελευθερώνει. Ίσα ίσα είναι ένας νέος, πιο αποτελεσματικός τρόπος για να εκπαιδευτεί ένας καινούργιος τύπος ανθρώπου. Σε αντίθεση με τον άνθρωπο της κοινωνίας των απαγορεύσεων και του έξωθεν πειθαρχικού ελέγχου, ο νέος αυτός τύπος ανθρώπου που αναδύεται είναι ένα, όπως το όρισε και ο Byung-Chul Han[239], επιδοσιακό υποκείμενο. Ο έλεγχος δεν είναι εκτός του εαυτού, δεν υπάρχει



Εικ. 49: Παπαμιχαλόπουλος, Κ. (2020). Αυτοπροσωπογραφία ως ο Θεμιστοκλής. Μελάνι, αυγοτέμπερα και φύλλο χρυσού σε ξύλο, 100 x 60 εκ.

[238] Thiel, P, Masters, B. (2014). *Zero to One: Notes on Start-ups, or How to Build the Future*. USA: Virgin Digital, Loc. 64 (Kindle)

[239] Βλ. Han, Byung-Chul. (2015). *Η Κοινωνία της Διαφάνειας*. Αθήνα: Opera.

πλέον μια εξωτερική αρχή που επιβάλλεται διαμέσου περιορισμών και απαγορεύσεων. Ο έλεγχος στο νέο επιδοσιακό υποκείμενο είναι τούδε και εις το εξής εσωτερικευμένος και αυθυποβαλλόμενος. Βασίζεται σε αυτή τη νέα μορφή αυθυποβολής, το gamification, στο οποίο τα βιντεοπαιχνίδια μας ασκούν και όπου, πάντα μέσω των βιντεοπαιχνιδίων, εκπαιδευόμαστε απολύτως οικειοθελώς. Τα high scores και τα xp points (σύντμηση του experience points, των πόντων που εξαργυρώνονται μέσω «εμπειριών» οι οποίες αποκτώνται με κόπο αποκλειστικά εντός και μέσω του παιχνιδιού), τα unlocks - ξεκλειδώματα χώρων, επιπέδων, επαυξημένων δυνατοτήτων και ψηφιακών εξαρτύσεων και οπλισμού - όλα αυτά, πάντοτε εντός των πεπερασμένων ορίων του παιχνιδιού, είναι οι συμπεριφορικές επιβραβεύσεις - δολώματα που ο παίκτης-χρήστης διαρκώς επιζητά και με τα οποία ποτέ δεν χορταίνει. Αυτή η αδηφάγα και ακατάσχετη λειτουργία του επιδοσιακού υποκείμενου δεν περιορίζεται πλέον μόνο στα βιντεοπαιχνίδια αλλά επεκτείνεται και στα social media, στις πάσης φύσεως εφαρμογές κινητών τηλεφώνων, στα προγράμματα επιβραβεύσεων καταστημάτων και supermarkets. Από την αρνητικότητα του «απαγορεύεται» περάσαμε στη διαρκή θετικότητα του «yes I can». Δεν μιλάμε πια για μια υποθετική κοινωνία η οποία εδράζεται στο φαντασιακό των απαγορεύσεων αλλά για μια πανταχού παρούσα κοινωνία της επικοινωνίας. Δεν πρόκειται για ένα πανοπτικόν χωρίς τα σημεία φυγής μιας γραμμικής προοπτικής που ιεραρχεί, αλλά για ένα σύμπαν που μας περιβάλλει και που μας ενθυλακώνει και όπου ακόμη και αυτά τα ίδια τα σώματά μας γίνονται οθόνες που παρακολουθούν[240].

[240] Baudrillard, J. (1991). *Η έκσταση της Επικοινωνίας.* Αθήνα: Καρδαμίτσα, σ.20

Πρέπε να ξεκαθαρίσουμε πως όταν μιλούμε για ένα νέο, πιο αποτελεσματικό τρόπο για να εκπαιδευτεί ένας καινούργιος τύπος ανθρώπου, αυτό δεν αφορά θεωρίες συνομωσίας περί σκοτεινών απρόσωπων κέντρων ελέγχου, μιας μυστικής νέας τάξης πραγμάτων κλπ. Ας θεωρήσουμε το κάθε βιντεοπαιχνίδι ως ένα περίπλοκο δίκτυο από αλληλοεπικαλυπτόμενα συστήματα με στόχο την εμπλοκή του παίκτη, ούτως ώστε να τον κατευθύνουν και, με μια έννοια, να τον χειριστούν εντός αυτού του σχεδιασμένου και λεπτομερώς προμελετημένου χώρου που είναι το παιχνίδι. Ο παίκτης/χρήστης χειρίζεται το παιχνίδι ενώ ταυτόχρονα ο ίδιος υπόκειται στον χειρισμό του παιχνιδιού, αποδεχόμενος το δεδομένο κλειστό σύστημα των όρων και των ορίων του[241]. Αυτή η διαδικασία δεν είναι τίποτε άλλο παρά μόνο ένα κύκλωμα, ένας κλειστός βρόχος ανάδρασης, με τον παίκτη δέσμιό του, ανίκανο να αποκλίνει. Ο μόνος που πιθανώς μπορεί να υπονομεύσει, αν όχι να καταλύσει, αυτό τον κλειστό βρόχο ανάδρασης ίσως είναι ο καλλιτέχνης. Και αυτό διότι πιθανώς μόνο ο καλλιτέχνης δύναται να αναστοχαστεί γύρω από το ζήτημα, όχι να λειτουργήσει εκτός του δεδομένου πλαισίου, αλλά τουλάχιστον να ανακαλύψει πιθανές στρατηγικές υπονόμευσης των κωδικών του κλειστού αυτού πλαισίου. Το ζήτημα λοιπόν της υπονόμευσης τίθεται, όχι με την έννοια της κατάργησης , αλλά με την έννοια του χακαρίσματος, του resampling, της μεταπαραγωγής.

Δεύτερον - που όμως συνδέεται με την πρώτη υπόθεση: αρχικά τα παιχνίδια θεωρήθηκαν - όπως και το διαδίκτυο γενικά - ένας εύκολος και εύκαιρος τρόπος διαφυγής από την πραγματικότητα, μιας καταφυγής προς εικονικούς, φανταστικούς, άυλους κόσμους. Δεν υποστηρίζω πως τα βιντεοπαιχνίδια δεν έχουν ως τελικό τους στόχο τη διαφυγή, όπως λένε οι πολέμιοι αλλά και οι θιασώτες των βιντεοπαιχνιδιών. Το αντίθετο, ο στόχος των βιντεοπαιχνιδιών είναι η ολοένα και μεγαλύτερη, σταθερότερη, μονιμότερη και, στο βαθμό που αυτό είναι εφικτό, απρόσκοπτη σύνδεση με αυτό που αποκαλούμε ‘φυσικό’ ή ‘πραγματικό’ κόσμο.

---

[241] Gee, James Paul. (2004). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, σ. 42

Η ψηφιακή τεχνολογία δεν προσπαθεί να φτιάξει έναν ξεχωριστό, άυλο, 'εικονικό' κόσμο ως τρόπο και τόπο διαφυγής από την πραγματικότητα. Αντίθετα η γενικότερη πρόθεση είναι η δημιουργία μιας παράλληλης, επαυξημένη πραγματικότητα η οποία θα παρεμβάλλεται διαρκώς και αδιαλείπτως ως μια μόνιμη, πανταχού παρούσα και τα πάντα πληρούσα οθόνη που θα διαμεσολαβεί μεταξύ ημών και του περιβάλλοντος 'φυσικού' κόσμου. Θα είναι η επαναφορά της λάμψης του αόρατου το οποίο θα ντύνει το ορατό, όπως έγραψε ο Jean Clair[242] και που αργά και σταδιακά χάθηκε από τη ζωγραφική για να επανέλθει όμως τώρα, μέσω της νεότερης μετεξέλιξης της οθόνης: από το τελάρο, στη CRT, στα LED και εν συνεχεία στα Hololens κράνη και πιθανά, κάποια στιγμή μελλοντικά, απ' ευθείας στον κερατοειδή.

Η περίπτωση ενός εικονικού κόσμου εκτός του κόσμου ενέχει και τη δυνατότητα διακοπής αυτής της διαφυγής. Ενώ αντίθετα, αν το ψηφιακό καλύπτει ως μόνιμο πέπλο το πραγματικό διαμεσολαβώντας έτσι ανάμεσα σε εμάς και το πραγματικό, διευκολύνοντας, διεκπεραιώνοντας ή ακόμη και επαυξάνοντας την προσπέλαση και τη διεπαφή μας με το πραγματικό, τότε το ψηφιακό θα αντικαταστήσει χωρίς να το καταλάβουμε το πραγματικό, δηλαδή δεν θα αντιλαμβανόμαστε το ψηφιακό περίβλημα του πραγματικού απλά ως 'πραγματικό' αλλά θα επιθυμούμε διακαώς η πλάνη αυτή να είναι απτή, διαρκής και όσο το δυνατόν περισσότερο μόνιμη.

[242] Κλαιρ, Ζ. (1993). *Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών - Κριτική της Μοντερνικότητας*. Αθήνα: Σμίλη, σ. 146

Συμπεράσματα

Αρχικός στόχος της μελέτης αυτής ήταν να εξετάσει την γραμμική προοπτική στα βιντεοπαιχνίδια δεδομένου ότι αυτή είχε ήδη υπονομευθεί στις εικαστικές τέχνες εδώ και περίπου δυο αιώνες. Είδαμε πως δεν υπήρξε ανάλογη κατάργηση, ή έστω υπονόμευση, στον σχεδιασμό των κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών - τουλάχιστον όχι ακόμα - και πιθανώς δεν πρόκειται ούτε στο εγγύς μέλλον να υπάρξει τέτοια επανάσταση. Με κάποιες ελάχιστες εξαιρέσεις, η γραμμική προοπτική στα βιντεοπαιχνίδια έχει επικρατήσει σε αξιοσημείωτα μεγάλο βαθμό. Ο λόγος αφορά περισσότερο πρακτικούς, υπαρκτούς περιορισμούς τεχνικής υποδομής, οικονομικών πόρων και ανθρώπινου δυναμικού και όχι σχεδιαστικών ικανοτήτων. Ωστόσο αυτοί οι περιορισμοί ενέπνευσαν μια νοσταλγία για ένα υποτίθεται πιο αγνό, πιο αθώο τεχνολογικό παρελθόν, παίρνοντας την μορφή ενός ιδιότυπου είδους αισθητικού χιπστερισμού.

Συγκρίνοντας τα βιντεοπαιχνίδια με την εξέλιξη της ζωγραφικής, πολύ δύσκολα μπορεί κάποιος να ισχυριστεί ότι ο πραγματικός λόγος για τον οποίο ο Σεζάν, ο Πικάσο, ο Καντίνσκι ή ο Ματίς επαναστάτησαν στην ακαδημαϊκή τέχνη της εποχής τους ήταν διότι δεν ζωγράφιζαν καλά. Η παραδοχή ότι ο σχεδιασμός των βιντεοπαιχνιδιών αντιμετωπίζει προκλήσεις που αφορούν συγκεκριμένα πρακτικά προβλήματα και περιορισμούς δεν σημαίνει καθόλου πως οι καλλιτέχνες των indie βιντεοπαιχνιδιών δεν γνωρίζουν καλό σχέδιο. Υπάρχουν πολλά παρόμοια παραδείγματα στην ιστορία των τεχνών. Η προτεσταντική ηθική του 17ου αιώνα που αποστρεφόταν κάθε επίδειξη πλούτου δεν θα επέτρεπε ποτέ στους Ολλανδούς καλλιτέχνες μια Capella Sistina, υπαγορεύοντας τους θεματολογία και διαστάσεις μάλλον μικροαστικών προδιαγραφών. Έτσι, αντί των μεγάλων μυθολογικών, βιβλικών και ιστορικών αφηγήσεων, προτιμήθηκε η απεικόνιση του απλού, καθημερινού οικιακού βίου με κρυφές αλληγορικές αναφορές παρμένες σε μεγάλο βαθμό από την φλαμανδική λαϊκή παράδοση – όπως αναδεικνύει το έργο των Μπρύχελ, Φαν Μίρις, Ντε Χοοχ και άλλων. Ούτως ή άλλως όμως, και με δεδομένο το γεγονός πως δεν υπήρχε πλέον στις Κάτω Χώρες μια καθολική εκκλησία με τις δυνατότητες που προσέφερε η σημαντική οικονομική της δύναμη, εξέλειψαν και τα μεγάλα καλλιτεχνικά και

οικοδομικά προγράμματα. Η έλλειψη αυτή καθόρισε την μορφή της τέχνης της Ολλανδίας[243]. Όπως λοιπόν υπαρκτοί περιορισμοί, οικονομικής και τεχνικής φύσης επηρεάζουν τη όψη, τις βλέψεις αλλά και τα ίδια τα μεγέθη κάθε καλλιτεχνικού προγράμματος, κάτι ανάλογο συμβαίνει με τα βιντεοπαιχνίδια και την γραμμική προοπτική.

***

Τον Φεβρουάριο του 2021 επικοινώνησα με τον Konrad Adamczewski, υπεύθυνο δημοσίων σχέσεων της εταιρείας βιντεοπαιχνιδιών 11-bit Studios που δημιούργησε το βιντεοπαιχνίδι 'This War of Mine' για να του θέσω κάποια ερωτήματα. Ολοκληρώνοντας, αντί επιλόγου, παραθέτω εδώ τα ακριβή αποσπάσματα της συνέντευξης.

Ε. Ήταν η δισδιάστατη 2D όψη του This War of Mine μια καθαρά αισθητική επιλογή; Μήπως άλλα ζητήματα, όπως τεχνικοί περιορισμοί, έλλειψη επαρκούς προσωπικού ή / και πόρων που απαιτούνται για να καταστεί ένας τεράστιος κόσμος τρισδιάστατων παιχνιδιών, τόσο εκτεταμένος, πολυστρωματικός και συναρπαστικός όσο αυτός του παιχνιδιού This War of Mine, έπαιξε κάποιο ρόλο στην επιλογή αυτής της 2D sidescroller αισθητικής;

Α. Τεχνικά, το παιχνίδι δεν είναι 2D, καθώς όλα τα αντικείμενα και οι χαρακτήρες είναι φτιαγμένα σε 3D, αλλά αυτή είναι μόνο η γωνία της κάμερας που την δείχνει από μια πλευρά που την κάνει να μοιάζει με 2D. Ήταν καθαρά πρακτική επιλογή. Έχουμε δημιουργήσει μερικά πρωτότυπα με κάμερες TPP (third person perspective - προοπτική τρίτου προσώπου) και FPP (first person perspective- προοπτική πρώτου προσώπου). Αλλά η πλάγια όψη αποδείχθηκε ότι ταιριάζει καλύτερα στο παιχνίδι, δεδομένου του ότι ο παίκτης ελέγχει, ορίζει και κατευθύνει μια ομάδα ανθρώπων εντός αυτού του κόσμου του παιχνιδιού και, χάρη σε αυτή την 2D πλαγιά

[243] Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το ότι ο φλαμανδός Ρούμπενς, ο ζωγράφος του κολοσσιαίου κύκλου της Μαρίας των Μεδίκων, που φυλάσσεται στο Λούβρο, εργαζόταν σε περιβάλλον υπό την σκέπη της Καθολικής Παπικής εκκλησίας, και όχι σε χώρα προτεσταντική.

οπτική, μπορεί ο παίκτης να εποπτεύει τα πάντα ταυτόχρονα σε διαφορετικά μέρη των οικιών στις οποίες εισέρχεται και εξερευνά.

Ε. Υπάρχει κάποιος άλλος λόγος για τον οποίο επιλέξατε να εναντιωθείτε στην απεικόνιση τρισδιάστατων γραμμικών προοπτικών με βάση τον κόσμο των παιχνιδιών σας; Πιο συγκεκριμένα, υπάρχει μια επιλογή των indie developers η οποία αντιτάσσεται στο κατεστημένο των ΑΑΑ[244] παιχνιδιών που είναι λίγο πολύ διαδεδομένο στη βιομηχανία βιντεοπαιχνιδιών;

Α. Ήδη από την αρχή της πορείας μας, δεν σκεφτόμασταν πώς να ανταγωνιστούμε τα ΑΑΑ παιχνίδια των μεγάλων στούντιο/εταιρειών. Ήμαστε μια ταπεινή ομάδα προγραμματιστών που δεν έχουν ούτε τους πόρους ούτε τους προϋπολογισμούς για να ανταγωνιστούν με τα blockbuster παιχνίδια. Και τώρα ακόμα, εξακολουθούμε να μην θέλουμε να το κάνουμε. Εξακολουθούμε να αδυνατούμε να ανταγωνιστούμε τους προϋπολογισμούς των mainstream παιχνιδιών, αλλά ταυτόχρονα πιστεύουμε ότι βρήκαμε την δική μας θέση στην αγορά. Παιχνίδια που λειτουργούν ως εναλλακτικές των ΑΑΑ παιχνιδιών, με την ίδια αξία παραγωγής, αλλά συχνά λαμβάνουν θέματα και μοτίβα που δεν είναι δημοφιλή στους ΑΑΑ τίτλους. Το ίδιο συμβαίνει και στον κινηματογράφο. Υπάρχουν ταινίες των Marvel Studios που είναι πολύ διασκεδαστικές, αλλά από την άλλη πλευρά, υπάρχει το "Three Billboards Outside Ebbing, Missouri", το οποίο έτυχε θερμής υποδοχής από τους κριτικούς και θα μπορούσε να περιγραφεί ως ένα σημαντικό κινηματογραφικό συμβάν.

Ε. Είναι συνειδητή η επιλογή σας να δημιουργήσετε ένα διαφορετικό περιβάλλον παιχνιδιού για όλους τους χρήστες που έχουν βομβαρδιστεί από μια ολοένα και πιο καταπιεστικά σταθερή 'δίαιτα' παιχνιδιών τύπου Call of Duty;

---

[244] Triple A (τρία Α), όρος που χαρακτηρίζει τα πρώτης διαλογής - ή πιο σωστά τα blockbuster - παιχνίδια των μεγάλων studio-εταιριών με τους τεράστιους προϋπολογισμούς και τους φαινομενικά ατέλειωτους πόρους - ανθρώπινου δυναμικού, οικονομικούς κ. α.

Α. Η εμπνευσμένη ιδέα ήρθε από τον Διευθύνοντα Σύμβουλό μας εκείνη την εποχή, τον Grzegorz Miechowski. Διάβαζε άρθρα για τον πόλεμο της Βοσνίας στη δεκαετία του '90, για το πώς οι άνθρωποι ζουν σε πόλεμο και πώς η ζωή τους είναι επίπονη, όπου αντιμετωπίζουν όχι μόνο σωματική, αλλά κυρίως συναισθηματική οδύνη και είχε σκεφτεί να μεταφέρει αυτό το είδος συναισθημάτων, ιστοριών και το γενικότερο θέμα αυτό στο σύνολό του σε ένα παιχνίδι. Μετά από αυτό, ξέραμε ότι θέλαμε να κάνουμε ένα παιχνίδι για τους πολίτες κατά τη διάρκεια του πολέμου. Όχι παιχνίδι επιβίωσης ή RPG (role playing game - παιχνίδι ρόλων). Δεν θέλαμε να περιοριστούμε από τα σφιχτά πλαίσια των ήδη δεδομένων ειδών παιχνιδιών. Θέλαμε να κάνουμε ένα παιχνίδι που να αναφέρεται σε πολίτες, όχι σε στρατιώτες. Βασισμένοι σε αυτές τις επιλογές, όλη η μηχανική του παιχνιδιού εμφανίστηκε αργότερα ως φυσική εκδοχή που απορρέει από το θέμα. Αλλά αυτό που επισημαίνουμε πάντα είναι ότι το παιχνίδι αυτό είναι καθολικό. Δεν αφορά το Σεράγεβο άμεσα ή οποιαδήποτε άλλη πραγματική σύγκρουση. Καταγόμαστε από τη Βαρσοβία, οπότε η ιστορία της εξέγερσης της Βαρσοβίας[245] είναι πάντοτε μέσα στις καρδιές μας και η μνήμη της διατηρείται ζωντανή, καθώς πολλοί από εμάς είχαμε μέλη της οικογένειας που συμμετείχαν σε αυτές τις σοβαρές μάχες στην πόλη μας. Το ‘This War of Mine’ βασίζεται σε πολλές και διαφορετικές εμπειρίες του πολέμου, όχι μόνο σε εκείνη του Σεράγεβο. Στο πλαίσιο της ομάδας πάντοτε, μιλήσαμε για μια κατακερματισμένη προοπτική, καθώς οι παίκτες αναμένουν να δουν ένα παιχνίδι τύπου Call of Duty όπου απεικονίζονται στρατιώτες όταν παίζουν ένα παιχνίδι με θέμα τον πόλεμο.

Βλέπουμε λοιπόν πως οι λόγοι που επιλέγουν οι περισσότεροι, αν όχι όλοι, οι μικροί ανεξάρτητοι δημιουργοί να πάνε κόντρα στον κανόνα της γραμμικής προοπτικής, είναι πρώτα και κυρία περιορισμοί που επιβάλουν τα στενά όρια των οικονομικών δυνατοτήτων που έχουν στην διάθεσή τους. Αυτοί οι περιορισμοί εν μέρει επιβάλλουν, σε κάποιες τουλάχιστον περιπτώσεις, και την επιλογή μιας θεματολογίας διαφορετικής από αυτή της mainstream παραγωγής. Παρά ταύτα, ακόμη και στις εξαιρετικές περιπτώσεις των βιντεοπαιχνιδιών που

[245] Αναφέρεται στην απόπειρα εκ μέρους ενόπλων ταγμάτων της πολωνικής αντίστασης να αποτινάξουν την γερμανική κατοχή της χώρας τους κατά την διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Η μάχη ξεκίνησε τον Αύγουστο του 1944 και διήρκησε έως τον Οκτώβριο του 1944.

χρησιμοποιούν τρισδιάστατο σχεδιασμό βασισμένο σε μοντέλα γραμμικής προοπτικής για την δημιουργία των κόσμων των βιντεοπαιχνιδιών όπως συμβαίνει στο ‘This War of Mine’, η ψευδαίσθηση μιας 2D όψης είναι αποτέλεσμα απλώς της χρήσης μιας στατικής πλαγιομετωπικής κάμερας από όπου ο παίκτης εποπτεύει τη δράση και ελέγχει τον χαρακτήρα των παιχνιδιών αυτών. Ως εκ τούτου, ακόμη και σε αυτές τις εξαιρέσεις η επικράτηση της γραμμικής προοπτικής στον σχεδιασμό των βιντεοπαιχνιδιών φαίνεται πως είναι σχεδόν απόλυτη. Προφανώς δεν είμαστε σε θέση να γνωρίζουμε εάν το ίδιο θα ισχύει και στο μέλλον: με τα δεδομένα που έχουμε στην διάθεσή μας και σύμφωνα με την ταχύτητα που αλλάζουν τα τεχνολογικά παραδείγματα στις μέρες μας, κάθε πρόβλεψη για το μέλλον, όσο δελεαστική και να φαντάζει, είναι μάλλον παρακινδυνευμένη.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Απολινέρ, Γκ. (1983). Οι Κυβιστές Ζωγράφοι: αισθητικοί στοχασμοί (μτφρ. Τ. Μαρκετάκη). Αθήνα: Νεφέλη

Άρεντ, Χ. (1986). *Η Ανθρώπινη Κατάσταση (Vita Activa)* (επιμ. μτφρ. Γ. Λυκιαρδόπουλος & Σ. Ροζάνης). Αθήνα: Γνώση (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1958)

Άρνχαϊμ, Ρ. (1999). *Τέχνη και οπτική αντίληψη - η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης* (επιμ. μτφρ. Ι. Ποταμιάνος). Αθήνα: Θεμέλιο (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1954)

Βασιλείου, Κ. (επιμ.). (2014). Τέχνη και Δημιουργικότητα - Μία Ανθολογία. Αθήνα: Πλέθρον

Βιριλιό, Π. (2000). Η πληροφοριακή βόμβα. (μτφρ. Β. Τομανάς). Σκόπελος: Νησίδες.

Βιριλιό, Π. (2003). Πόλεμος και κινηματογράφος. (επιμ. Α. Κυριακίδης, μτφρ. Τ. Δημητρούλια). Αθήνα: Μεταίχμιο.

Βιριλιό, Π. (2004). Αυτό που έρχεται. (μτφρ. Β. Τομανάς). Σκόπελος: Νησίδες.

Γκόμπριτς, Ε. (2011). Το Χρονικό της Τέχνης. (μτφρ. Λ. Κάσδαγλη) Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1953)

Γκρίνμπεργκ, Κ. (2019). Τέχνη και Πολιτισμός - Δοκίμια Κριτικής. (επιμ., μτφρ. Ν. Δασκαλοθανάσης). Αθήνα: Νεφέλη. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1961)

Δερτούζος, Μ. (1998). Τι μέλλει γενέσθαι: πώς ο νέος κόσμος της πληροφορίας θα αλλάξει τη ζωή μας. (επιμ. Β. Αντωνοπούλου, μτφρ. Κ. Κουνινιώτη). Αθήνα: Λιβάνης (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1998)

Ελύλ, Ζ. (2013). Το Τεχνικό Σύστημα. (μτφρ. Γ. Δ. Ιωαννίδης). Αθήνα: Εκδόσεις Αλήστου Μνήμης (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1980)

Εμπειρίκος, Α. (2009). Περί Σουρεαλισμού - Η Διάλεξη του 1935. Αθήνα: Άγρα

Καλβίνο, Ι. (1983). Οι Αόρατες Πόλεις. Αθήνα: Οδυσσέας.

Καντίνσκι, Β. (1981). Για το Πνευματικό στην Τέχνη. (μτφρ. Μ. Παράσχης). Αθήνα: Νεφέλη (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1912)

Καντίνσκι, Β. (2011). Σημείο - Γραμμή - Επίπεδο. (μτφρ. Ε. Μαλάκη-Σταθάκη). Αθήνα: Δωδώνη (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1926)

Καρτιέ-Μπρεσόν, Α. (2013). Η Αποφασιστική Στιγμή - Λόγος για την Φωτογραφία. (μτφρ. Σ. Διονυσοπούλου) Αθήνα: Άγρα.

Κίτλερ, Φ. (2005). Γραμμόφωνο, Κινηματογράφος, Γραφομηχανή. Αθήνα: Νήσος.

Κλαιρ, Ζ. (1993). Σκέψεις για την Κατάσταση των Εικαστικών Τεχνών – Κρίση της Μοντερνικότητας. (μτφρ. Α. Παπαθανασοπούλου). Αθήνα: Σμίλη (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1983)

Κλαιρ, Ζ. (2012). Χειμώνας στον Πολιτισμό. (μτφρ. Τ. Δημητρούλια). Αθήνα: Μικρή Άρκτος (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2011)

Λίλλα, Μ. (2014). Η Σαγήνη των Συρακουσών - Διανοούμενοι στην πολιτική. (επιμ. Μ. Βασιλάκης, μτφρ. Χ. Μετζαλίρα). Αθήνα: Athens Review of Books. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2001)

Λιτσαρδοπούλου, Ν. (2015). Η Ζωγραφική Παραγωγή των Κάτω Χωρών κατά τον 17ο αιώνα. Αθήνα: Σιδέρης Ι.

Μαλρό, Α. (2007). Το Φανταστικό Μουσείο. (επιμ. Α. Μακροπούλου, μτφρ. Ν. Ηλιάδης). Αθήνα: Πλέθρον.

Μάμφορντ, Λ. (1985). Ο μύθος της μηχανής. (επιμ. μτφρ. Ζ. Σαρίκας). Αθήνα: Ύψιλον. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1967)

Μάμφορντ, Λ. (1997). Τέχνη και Τεχνική. (επιμ. μτφρ. Β.Τομανάς). Σκόπελος: Νησίδες (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1952)

Μάμφορντ, Λ. (1998). Οι μεταμορφώσεις του Ανθρώπου. (επιμ. μτφρ. Β.Τομανάς). Σκόπελος: Νησίδες (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1956)

Μάμφορντ, Λ., Γουάιτ τζούνιορ. Λ., Ελύλ, Ζ. και Σβάρτς, Ε. Σ. (1998). Η Φωτιά του Προμηθέα, Κριτικά Δοκίμια για τον Σύγχρονο Τεχνολογικό Πολιτισμό. Σκόπελος: Νησίδες.

Μάνοβιτς, Λ. (2016). Η Γλώσσα των Νέων Μέσων. (επιμ. Μ. Σαντοριναίος, μτφρ. Θ. Δρίτσας, Κ. Σπαθαράκης). Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2001)

Μουτσόπουλος, Αθ. (2004). Η γεωμετρική αναπαράσταση του χώρου ως συμβολική μορφή: η ζωγραφική απεικόνιση του χώρου και της αρχιτεκτονικής στο Βυζάντιο και την Ιταλία κατά τον 13ο - 15ο αιώνα (διδακτορική διατριβή). Αθήνα: ΕΜΠ.

Μπένγιαμιν, Β. (2013). Για το έργο τέχνης - Τρία Δοκίμια. (μτφρ. Α. Οικονόμου). Αθήνα: Πλέθρον

Μπολτζ, Ν. (2008). Το Αλφαβητάρι των Μέσων. Αθήνα: Σμίλη (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2007)

Μποντριγιάρ, Ζ. (1980) *Ρέκβιεμ για τα Μέσα Επικοινωνίας* (επιμ. μτφρ. Α. Μαραγκόπουλος). Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1971)

Μποντριγιάρ, Ζ. (1980). Ρέκβιεμ για τα Μέσα Επικοινωνίας. Αθήνα: Ελεύθερος Τύπος.

Μποντριγιάρ, Ζ. (1991). *Η έκσταση της επικοινωνίας* (επιμ., μτφρ. Β. Αθανασόπουλος). Αθήνα: Καρδαμίτσα (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1987)

Μποντριγιάρ, Ζ. (2004). *Η καταναλωτική κοινωνία* (επιμ. μτφρ. Β. Τομανάς). Αθήνα: Νησίδες (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1970)

Μπουριό, Ν. (2015). Μεταπαραγωγή. (επιμ. μτφρ. Δ. Γκινοσάτης). Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2002)

Μπουριό, Ν. (2015). Σχεσιακή Αισθητική. (επιμ. μτφρ. Δ. Γκινοσάτης). Αθήνα: Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2002)

Ντελέζ, Ζ. & Γκουαταρί, Φ. (2016). Καπιταλισμός και σχιζοφρένεια: Ο Αντι-Οιδίπους. (μτφρ. Β. Πατσογιάννης). Αθήνα: Πλέθρον (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2000)

Πανόφσκι, Ε. (1991). Μελέτες Εικονολογίας - Ουμανιστικά Θέματα στην Τέχνη της Αναγέννησης. (μτφρ. Α. Παππάς). Αθήνα: Νεφέλη.

Ρηντ, Χ. (1978). Ιστορία της Μοντέρνας Ζωγραφικής. (επιμ. Α. Ξύδης, μτφρ. Α. Παππάς). Αθήνα: Εκδόσεις Υποδομή

Ρίλκε, Ρ. Μ. (2010). Γράμματα σ'ένα νέο ποιητή. (μτφρ. Μ. Πλωρίτης). Αθήνα: Ίκαρος.

Σάιμπλερ, Ι. (2010). Ελληνική Κεραμική. (μτφρ. Ε. Μανακίδου). Αθήνα: Καρδαμίτσα (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1983)

Σάιμπλερ, Ι. (2015). Αρχαία Ελληνική Ζωγραφική. (επιμ. Γ. Ανδρουλιδάκης, μτφρ. Χ. Καρβούνης) Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1994)

Σίμελ, Γκ., Ρίτερ, Γ., Γκόμπριτς, Ε. (2004). Το Τοπίο. (επιμ. Δ. Καββαθάς, μτφρ. Γ. Σαγκριώτης, Λ. Αναγνώστου, Ν. Δασκαλοθανάσης) Αθήνα: Ποταμός.

Τζέιμσον, Φ. (1999). Το Μεταμοντέρνο - ή η πολιτισμική λογική του ύστερου καπιταλισμού. (μτφρ. Γ. Βάρσος). Αθήνα: Νεφέλη (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1991)

Τσαρούχης, Γ. (1986). Αγαθόν το Εξομολογείσθαι. Αθήνα: Καστανιώτης, 1986.

Τσαρούχης, Γ. (1990). Ζωγραφική 1910 - 1989. Αθήνα: Ίδρυμα Γιάννη Τσαρούχη.

Φλούσερ, Β. (1991). "Η Ψηφιακή Φαινομενικότητα (Digitaler Schein)" που συμπεριλαμβάνεται στο συλλογικό τόμο "Ästhetik der elektronischen Medien" Suhrkamp, Frankfurt am Main (Επιμ.) Florian Röter – μετάφραση: Διονύσης Καββαθάς & Δημήτρης Γκινοσάτης (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1991)

Φλούσερ, Β. (2008). Προς το σύμπαν των τεχνικών εικόνων. (επιμ. Δ. Καββαθάς, μτφρ. Γ. Η. Ηλιόπουλος) Αθήνα: Σμίλη. (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 1985)

Φουκώ, Μ. (2017). Η Ζωγραφική του Μανέ. (επιμ. Γ. Κουζέλης, μτφρ. Π. Καπόλα). Αθήνα: Νήσος.

Φρίλαντ, Σ. (2005). Μα είναι αυτό τέχνη; Εισαγωγή στη θεωρία της τέχνης. (επιμ. Π. Γκέκα, μτφρ. Μ. Αλμπάνη). Αθήνα: Πλέθρον (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2003)

Χάλτερ, Ε. (2008). Πόλεμος και βιντεοπαιχνίδια – Από τον Σουν Τζου στο Xbox. (επιμ. Π. Μπουκάλας, μτφρ. Ν. Καλαϊτζής). Αθήνα: Scripta (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2006)

Χαν, Μπιουνγκ-Τσουλ (2015). Η Κοινωνία της Διαφάνειας. (μτφρ. Α. Κράουζε). Αθήνα: Opera (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2012)

Χαν, Μπιουνγκ-Τσουλ (2018). Σαντσάι - η αποδόμηση στην Κίνα. (επιμ. Ι. Μανουάχ, μτφρ. Γ. Ο. Παπαδημητρίου). Αθήνα: Τοποβόρος (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2011)

Χαν, Μπιουνγκ-Τσουλ. (2015). Η Κοινωνία της Κόπωσης. (μτφρ. Α. Κράουζε). Αθήνα: Opera (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2010)

Χάνσον, Β. Ντ. (2002). Σφαγή και πολιτισμός - Μάχες ορόσημα στην άνοδο δυτικής ισχύος. (μτφρ. Σ. Κωνσταντινέα). Αθήνα: Κάκτος (το πρωτότυπο έργο εκδόθηκε το έτος 2001)

Χάρβεϊ, Α., Σάμιν, Μ. (2006). Realtime Art Manifesto. Αθήνα: Mediaterra Festival of Art and Technology. Διαθέσιμο στο: http://www.tale-of-tales.com/tales/RAM.html

Ξενόγλωσση

30,000 years of art : The story of human creativity across time and space. (2007). London ; New York: Phaidon.

Aarseth, E. (1997). Cybertext : Perspectives on ergodic literature. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press.

Abbing, H. (2019). The Changing Social Economy of Art - Are the Arts Becoming Less Exclusive? Άμστερνταμ: Plagrave Macmillan.

Abbott, W. (1950). *The Theory and Practice of Perspective*. Glasgow & London: Blackie.

Adorno, T. & Benjamin, W. (1999). *The Complete Correspondence 1928-1940*. Oxford: Blackwell Publishers Ltd.

Agamben, G. (1999). *Man without content*. Redwood City: Stanford University Press.

Alberti, L. B. (1972), *De Pictura and De Statua*. London: Phaidon.

Alberti, L., Grayson, C., & Kemp, M. (2004). On painting / Leon Battista Alberti; translated by Cecil Grayson, with an introduction and notes by Martin Kemp (Rev. ed.). London ; New York: Penguin Books.

Alexander, C. (1987). *A Pattern Language*. Oxford: Oxford University Press.

Alexander, C. (1987). *The Timeless Way of Building*. Oxford: Oxford University Press.

Alexander, C. (2002). *The Nature of Order: The Phenomenon of Life*. Oxford: Oxford University Press.

Alexander, C. (2002). *The Nature of Order: The Process of Creating Life*. Oxford: Oxford University Press.

Allan A. Mills. (1998). Vermeer and the Camera Obscura: Some Practical Considerations. Leonardo (Oxford), 31(3), 213-218.

Alpers, S. (1983). *The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century*. London: John Murray.

Ames-Lewis, F. (1986). *The Draftsman Raphael*. New Haven: Yale University Press.

Amis, M. (1982). *Invasion of the Space Invaders*. London: Penguin Books.

Aono, T. “Shogi as Culture”: http://www.shogi.or.jp/ english/aono/sasc1.htm (πρόσβαση στις 22/10/2019)

Argan, G. C. (1968). *Object, Love and Reality*. New York: International University Press.

Argan, G. C. & Robb N. (1946). The Architecture of Brunelleschi and the Origins of Perspective Theory in the 15th Century. *Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 9*, 96-121.

Arijon, D. (1976). *Grammar of the Film Language*. Los Angeles: Silman-James Press.

Aristotle (1999). *The Poetics*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Arnheim, R. (1972). *Toward a Psychology of Art: Collected Essays*. Berkeley: University of California Press.

Arnheim, R. (1974). *Entropy and Art. An Essay on Disorder and Order*. Berkeley: University of California Press.

Arnheim, R. (1977). *The Dynamism of Architectural Forms*. Berkeley: University of California Press.

Arnheim, R. (2008). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press.

Auerbach, E. (2014). *Mimesis*. Princeton: Princeton University Press

Avedon, E.M. & Sutton-Smith, B. (1971). *The Study of Games*. New York: Ishi Press.

Ayrton, M. (1962). *The Testament of Daedalus*. London: Methuen.

Baer, R. (2005). *Videogames: In the Beginning*. Springfield, NJ: Rolenta Press.

Baltrusaitis, J. (1977) *Anamorphic Art*. Cambridge: Chadwyck-Healey.

Bang, M. (1991). *Picture This*. New York: Little, Brown and Company.

Barrett, W. (1978). *The Illusion of Technique*. Garden City: Doubleday & Co.

Bates, B. (2004). *Game Design*. Boston: Thomson Course Technology PTR.

Baudrillard, J. (2005). *Simulation and Simulacra*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.

Baxandall, M. (1972). *Painting and Experience in 15th Century Italy*. Oxford: Oxford University Press.

Baxandall, M. (1985). Pieter Camper's De Visu (1746). The Natural Sciences and the Arts: Aspects of Interaction from the Renaissance to the 20th Century. Στο *The Bearing of the*

Scientific Study of Vision on Painting in the 18th Century. An International Symposium. Uppsala: Almqvist & Wiksell.

Becker, H. (1984). Art worlds. Berkeley, Calif. ; London: University of California Press.

Bell, A. E. (1947). *Christian Huygens and the Development of Science in the Seventeenth Century*. London: Edward Arnold.

Bell, J. (1999). What is Painting? Representation and Modern Art. London: Thames and Hudson.

Bell, J., & Zaccolini, M. (1988). Color and Theory in Seicento Art : Zaccolini's Prospettiva Del Colore and The Heritage of Leonardo.

Bell, Q. (1963). The schools of design. London :: Routledge and Kegan Paul.

Belloc, H. (1936). The path to Rome. London, New York [etc.: T. Nelson & sons.

Benedikt, M. (1991). Cyberspace : First steps. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Benesch, O. (1954). The drawings of Rembrandt. [A critical and chronological catalogue] (1st complete ed.). London: Phaidon Press.

Beniger, J. (1986). The control revolution : Technological and economic origins of the information society. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Benjamin, W. (2010). The work of art in the age of mechanical reproduction. United States?]: Prism Key Press.

Benjamin, W., Bullock, M., Jennings, M., Eiland, H., Smith, G., Livingstone, R., & Jephcott, E. (1996). Selected writings. Cambridge, Mass.: Belknap Press.

Berenson, B. (1952). Italian Painters of the Renaissance. New York: Phaidon Press.

Bissell, T. (2011). Extra Lives - Why Videogames matter. New York: Random House Inc.

Blais, J. & Ippolito, J. (2006). At the Edge of Art. London: Thames & Hudson.

Blankert, A., Ruurs, R., & Watering, W. (1978). Vermeer of Delft : Complete edition of the paintings. Oxford : New York: Phaidon ; Dutton.

Blomfield, Reginald Theodore, Sir. (1912). Architectural drawing and draughtsmen, by Reginald Blomfield, A. R. A.: With one hundred and three illustrations. England: Cassell & company, limited, 1912.

Bogost, I. (2007). Persuasive games : The expressive power of videogames. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Bogost, I. (2008). Unit operations : An approach to videogame criticism. Cambridge, Mass. ; London: MIT.

Bogost, I. (2011). How to do things with videogames (Electronic mediations ; v. 38). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bolter, J. (1984). Turing's Man Western Culture in the Computer Age. Chapel Hill: University of North Carolina Press.

Bolter, J., & Grusin, R. (2000). Remediation : Understanding new media (1st MIT press pbk. ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Bourne, John. (1846). Making of the Modern World. London: D. Bogue.

Bourriaud, N. (2004). Relational aesthetics (Collection Documents sur l'art). Dijon: Les Presses du réel.

Bourriaud, N., Schneider, C., & Herman, J. (2005). Postproduction : Culture as screenplay : How art reprograms the world (2nd ed.] ed.). New York, NY: Lukas & Sternberg.

Boys, T., & Chancellor, E. (1928). "Picturesque architecture in Paris, Ghent, Antwerp, Rouen, etc., drawn from nature on stone by Thomas Shotter Boys, 1839": A re-issue of the complete set of these exceedingly scarce and beautiful delineations of continental cities. London: The Architectural press.

Briganti, G. (1970). The view painters of Europe. London: Phaidon.

Brotchie, A., & Gooding, M. (1995). A book of surrealist games : Including the little surrealist dictionary. Boston: Shambhala Redstone Editions : Distributed in the United States by Random House.

Brown, C., & Fabritius, C. (1981). Carel Fabritius, complete edition with a catalogue raisonné. Oxford: Phaidon.

Brusati, C., & Hoogstraten, S. (1995). Artifice and illusion : The art and writing of Samuel van Hoogstraten. Chicago: University of Chicago Press.

Burckhardt, J., & Middlemore, S. (2002). The civilization of the Renaissance in Italy (Modern Library pbk. ed., Modern Library classics). New York: Modern Library.

Burnham, V., & Baer, R. (2001). Supercade : A visual history of the videogame age, 1971-1984 (1st ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Buxton, W. (2007). Sketching user experiences :getting the design right and the right design (1st ed., Interactive Technologies). Amsterdam ; Boston: Elsevier/Morgan Kaufmann.

Caillois, R. (1961). Man, play, and games. New York: Free Press of Glencoe.

Campbell, J. (2015). The Hero with the Thousand Faces. California: New World Library.

Carse, J. (1986). Finite and infinite games. New York: Free Press.

Cassell, J., & Jenkins, H. (1998). From Barbie to Mortal Kombat : Gender and computer games. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Cassirer, E., & Langer, S. (1953). Language and myth (1st Dover ed.). New York: Dover Publications.

Cassirer, E., Krois, J., & Verene, D. (1953). The philosophy of symbolic forms. New Haven: Yale University Press.

Castronova, E. (2005). Synthetic worlds : The business and culture of online games. Chicago: University of Chicago Press.

Catton, Daniel Rich. (1989). Edgar Hilaire Germain Degas. London: Thames & Hudson

Chris Crawford. (2003). Chris Crawford on Game Design (First ed.). New Riders.

Cohen, J. (1966). Human robots in myth and science. London: Allen & Unwin.

Collins, M., & Kimmel, M. (1996). Mister Rogers' neighborhood : Children, television, and Fred Rogers. Pittsburgh, Penn: University of Pittsburgh Press.

Compton, S. (2004). Gamers : Writers, artists & programmers on the pleasures of pixels. Brooklyn, N.Y. : [Berkeley, Calif.]: Soft Skull Press ; Distributed by Group West.

Computer programs for building perspectives: Simon Bensasson, design office consortium evaluation report no 1 (1977) 44 pp, £10 (£2 to members). (1978). Computer Aided Design, 10(2), 148.

Cruit, R. (1982). Survive the coming nuclear war : How to do it. New York: Stein and Day.

Csikszentmihalyi, Isabella Selega, & Csikszentmihalyi, Mihaly. (1988). Optimal Experience. Cambridge University Press.

Csikszentmihalyi, M. (2008). Flow : The psychology of optimal experience (1st Harper Perennial Modern Classics ed., Harper Perennial modern classics). New York: Harper Perennial.

D'Amato, F. Sound Tracks, Meltemi. Roma 2002.

Dalí, S., & Chevalier, H. (1992). 50 secrets of magic craftsmanship. New York: Dover.
Damisch, H. (1994). The origin of perspective. Cambridge, Mass.: MIT Press.
Daniel A. Fink. (1971). Vermeer's Use of the Camera Obscura - a Comparative Study. The Art Bulletin (New York, N.Y.), 53(4), 493-505.
Danto, A., & National Gallery of Art. (1997). After the end of art : Contemporary art and the pale of history (Bollingen series ; 35:44). Princeton, NJ: Princeton University Press.
Davis, M. (1977). Piero della Francesca's mathematical treatises : The Trattato d'abaco and Libellus de quinque corporibus regularibus (Speculum artium ; 1). Ravenna: Longo.
Deleuze, Gilles, & Guattari, Felix. (2001). Thousand Plateaus. Bloomsbury Publishing.
Didi-Huberman, G., & Lillis, S. (2018). The eye of history : When images take positions (RIC books 2). Toronto : Cambridge, Massachusetts: RIC Books ; MIT Press.
Dijksterhuis, E. (1986). The mechanization of the world picture : Pythagoras to Newton. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
Doesschate, G. (1964). Perspective: Fundamentals, controversials, history. Nieuwkoop: De Graaf.
Donovan, T., & Garriott, R. (2010). Replay : The history of video games. East Sussex, England: Yellow Ant.
Easton, S. (1952). Roger Bacon and his search for a universal science; a reconsideration of the life and work of Roger Bacon in the light of his own stated purposes. New York: Columbia University Press.
Eco, U. (1989). The open work. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
Edgerton, S. (1975). The Renaissance rediscovery of linear perspective. New York: Basic Books.
Edgerton, S. (2009). The mirror, the window, and the telescope : How Renaissance linear perspective changed our vision of the universe (Cornell paperbacks). Ithaca: Cornell University Press.
Edwards, B. (1989). Drawing on the right side of the brain : A course in enhancing creativity and artistic confidence (Rev. ed.). Los Angeles : New York: J.P. Tarcher ; Distributed by St. Martin's Press.

Ellul, J., Younés, S., Lovekin, D., & Johnson, M. (2014). The empire of non-sense : Art in the technological society. Winterbourne, Berkshire, UK: Papadakis.

Faber, L. (1998). Re:play: Ultimate Games Graphics. London: Laurence King Pub

Ferguson, N. (2011). Civilization : The West and the rest (1st American ed., Harvard Library e-reader collection). New York: Penguin Press.

Ferguson, N. (2017). The square and the tower : Networks, hierarchies and the struggle for global power. London], UK: Allen Lane.

Ferriss, H. (1929). The metropolis of tomorrow. New York: I. Washburn.

Ferriss, H. (1986). The metropolis of tomorrow. Princeton, NJ: Princeton Architectural Press.

Focillon, H. (1989). The life of forms in art. New York: Zone Books.

Franklin, D. (2017). Megatech : Technology in 2050. London: The Economist Profile Books.

Fullerton, Tracy, Swain, Christopher, & Hoffman, Steven. (2008). Game Design Workshop. London: CRC Press.

Gardner, H. (1959). Art through the ages (4th ed.). New York: Harcourt, Brace.

Gaskell, I., Jonker, M., Vermeer, J., Center for Advanced Study in the Visual Arts, Mauritshuis, Netherlands. Rijksbureau voor Kunsthistorische Documentatie, & University of Maryland . Department of Art History Archaeology. (1998). Vermeer studies (Studies in the history of art (Washington, D.C.) 55). Washington : New Haven: National Gallery of Art ; Distributed by Yale University Press.

Gee, J. P. (2005). Why Videogames Are Good For Your Soul. Illinois: Common Ground Publishing.

Gee, J. P. (2007). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. New York: St. Martin's Griffin

Gee, J. P. (2015). Unified Discourse Analysis (1st ed.). London: Routledge.

Gernsheim, H., & Gernsheim, Alison. (1969). The history of photography from the camera obscura to the beginning of the modern era (Revised and enlarged ed.). London: Thames & Hudson.

Gibson, J. (1950). The perception of the visual world. Boston: Houghton Mifflin.

Gibson, W. (1988). Mona Lisa overdrive (Bantam spectra book). New York: Bantam Books.

Gibson, W. (2003). Pattern recognition. New York: G.P. Putnam's Sons.

Gibson, W., & Julio Mario Santo Domingo Collection. (1984). Neuromancer (Ace science fiction). New York: Ace Books.

Gibson, William. (1987). Count Zero. East Rutherford: Penguin Publishing Group.

Giger, H. R. (2003). ARh+. Köln: Taschen,.

Ginsberg, M. (2013). The Art of Influence - Asian Propaganda. London: British Museum Press.

Gladwell, M. (2002). The tipping point : How little things can make a big difference (1st Back Bay pbk. ed.). Boston: Back Bay Books.

Glassner, Andrew. (2004). Interactive Storytelling. Natick: CRC Press LLC.

Gold, R. (2007). The plenitude : Creativity, innovation, and making stuff (Simplicity (Cambridge, Mass.)). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Goldberg, D. & Larsson L. (2015). The State of Play: Creators and Critics on Video Game Culture. New York: Seven Stories Press.

Gombrich, E. (1960). Art and illusion; a study in the psychology of pictorial representation (Bollingen series ; 35). New York: Pantheon Books.

Gombrich, E. (1982). The image and the eye : Further studies in the psychology of pictorial representation. Oxford: Phaidon.

Gombrich, E. H. (1995). The Story of Art. New York: Phaidon Press.

Gowing, L. (1952). Vermeer. London: Faber and Faber.

Gray, Kishonna L, Voorhees, Gerald, & Vossen, Emma. (2018). Feminism in Play (Palgrave games in context). Cham: Springer International Publishing AG.

Greenfield, A. (2017) Radical technologies - The design of everyday life. London: Verso Books.

Gregory, R. L. (1967). Eye and Brain - The Psychology of Seeing. New York: McGraw Hill.

Gregory, R. L. (1970). The Intelligent Eye. New York: McGraw Hill.

Grossman, Austin. (2013). Postmortems from Game Developer (1st ed.). Routledge.

Groys, B. (2008). Art power. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Groys, B. (2011). The Total Art of Stalinism Avant-Garde, Aesthetic Dictatorship, and Beyond. London: Verso Books.

Groys, Boris. (2017). In the Flow. Λονδίνο: Verso Books.

Hall, M. (1992). Color and meaning : Practice and theory in Renaissance painting. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.

Hamerton, P. (1868). Etching & etchers. London: Macmillan &.

Hammond J. H. (1987). The Camera Lucida in Art and Science. USA, Florida: CRC Press.

Hanson, V. D. (2013). The Father of Us All : War and History, Ancient and Modern. New York: Bloomsbury Press.

Hanson, V. D. (2017). Second World Wars. New York: Basic Books.

Harrigan, P., & Wardrip-Fruin, N. (2009). Third person : Authoring and exploring vast narratives. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Haskel, Jonathan, & Westlake, Stian. (2017). Capitalism without capital. Princeton: Princeton University Press.

Hauser, A. (1958). The social history of art (1st Vintage ed.). New York: Vintage Books.

Hawass, Z., Wegner, J., & Silverman, D. (2010). Millions of jubilees : Studies in honor of David P. Silverman (Supplément aux Annales du Service des antiquités de l'Egypte ; cahier no 39). Cairo: Conseil Suprême des Antiquités de l'Egypte.

Heidegger, M. (1977). The question concerning technology, and other essays (1st ed., Harper colophon books ; CN 419). New York: Harper & Row.

Heller, S. (2011). Iron Fists : Branding the 20th-Century Totalitarian State. London: Phaidon Press.

Henderson, M. (1997). Star wars : The magic of myth. New York: Bantam Books.

Herman, L. (1999). Phoenix: The Fall and Rise of Videogames. USA, NJ: Rolenta Press,

Herz, J. (1997). Joystick nation : How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds (1st ed.). Boston: Little, Brown, and.

Hillier, J. (1955). Hokusai: Paintings, drawings, and woodcuts. London: Phaidon Press.

Hopkins, D. (2004). Dada and Surrealism : A very short introduction (Very short introductions ; 105). Oxford ; New York: Oxford University Press.

Hughes, R. (2004). The Shock of the New - Art and the Century of Change. London: Thames & Hudson,

Huizinga, J. (1924). he Waning of the Middle Ages. Λονδίνο: Edward Arnold, σ. 243

Huizinga, J. (1971). Homo Ludens. Boston: Beacon Press.

Hume, Nancy G. (1995). Japanese Aesthetics and Culture. Albany: State University of New York Press.

Huntemann, N., & Payne, M. (2010). Joystick soldiers : The politics of play in military video games. New York: Routledge.

Hutcheon, L. (2002). The politics of postmodernism (2nd ed., New accents (Routledge (Firm))). London ; New York: Routledge.

Huxley, A., Fitz Hugh Ludlow Memorial Library, former owner, & Julio Mario Santo Domingo Collection. (1954). The doors of perception (1st ed.). New York: Harper.

Hyatt Mayor. (1946). The Photographic Eye. Bulletin - Metropolitan Museum of Art, 5(1), 15-26.

Iuppa, N., & Borst, T. (2007). Story and simulations for serious games : Tales from the trenches (1st ed.). New York, [New York] ; London, [England]: Focal Press.

Jameson, F. (2005). Archaeologies of the future : The desire called utopia and other science fictions. London ; New York: Verso.

Janis Bell. (1993). Aristotle as a Source for Leonardo's Theory of Colour Perspective after 1500. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 56, 100-118.

Janis C. Bell. (1993). Zaccolini's Theory of Color Perspective. The Art Bulletin (New York, N.Y.), 75(1), 91-112.

Jean-Luc Delsaute. (1998). The Camera Obscura and Painting in the Sixteenth and Seventeenth Centuries. Studies in the History of Art, 55, 110-123.

John, W. (1951). Developments in Renaissance Perspective: II. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 14(1/2), 42-69.

Juul, J. (2005). half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. USA: MIT Press

Juul, J. (2013). The art of failure : An essay on the pain of playing video games (Playful thinking). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kakalios, J. (2010). The Physics of Superheroes. London: Duckworth Overlook.

Kee, Kevin. (2014). Pastplay : Teaching and Learning History with Technology (Digital Humanities). Ann Arbor: University of Michigan Press.

Keegan, John. (2004). The Face of Battle. London: Pimlico.

Kelley, T., & Littman, J. (2001). The art of innovation : Lessons in creativity from IDEO, America's leading design firm (1st ed.). New York: Doubleday.

Kendall, Richard (ed.). (1994). Degas by Himself - Drawings, prints, paintings, writings. UK: Little, Brown and Company

Kent, S. (2001). The ultimate history of video games : From Pong to Pokémon and beyond : The story behind the craze that touched our lives and changed the world (1st ed.). New York: Three Rivers Press.

Kerényi, K. (1951). The gods of the Greeks (Myth and man). London, New York: Thames, and Hudson.

Kiley, D. (1983). The Peter Pan syndrome : Men who have never grown up (1st ed ed.). New York: Dodd, Mead.

Kim Cascone. (2000). The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, 24(4), 12-18.

Kinder, M. (1991). Playing with power in movies, television, and video games : From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles. Berkeley: University of California Press.

King, L. (2002). Game on. The History of Computer Game Studies. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Kittler, F. (2010). Optical Media. Cambridge, UK: Polity Press.

Koster, Raph. (2013). Theory of Fun for Game Design. Sebastopol: O'Reilly Media, Incorporated.

Krauss, L. (1995). The physics of Star Trek. New York: Basic Books.

Krauss, R. (1986). The originality of the avant-garde and other modernist myths (First MIT Press paperback ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Krauss, R. (1994). The optical unconscious (1st MIT Press paperback ed.). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Krauss, R. (2000). A voyage on the North Sea : Art in the age of the post-medium condition (Walter Neurath memorial lectures ; 31st). New York, N.Y.: Thames & Hudson.
Kubler, G. (1962). The shape of time : Remarks on the history of things. New Haven [CT]: Yale University Press.
Kuhn, T. (2012). The Structure of Scientific Revolutions. Chicago: University of Chicago Press.
Lanier, J. (2014). Who owns the future? New York: Simon & Schuster.
Lanier, J. (2017). Dawn of the New Everything. New York: Vintage Publishing.
Le Grand, Y. (1968). Light, colour and vision (English 2nd ed.). London: Chapman & Hall.
Leeuwenhoek, A., & Dobell, C. (1932). Antony van Leeuwenhoek and his "Little animals" : Being some account of the father of protozoology and bacteriology and his multifarious discoveries in these disciplines (Harvard Ernst Mayr Library preservation microfilm project ; 01057). New York: Harcourt, Brace and.
Links, J. (1972). Townscape painting and drawing. New York: Harper & Row.
Lloyd, M. (1998). Screen violence and aggressive behaviour: an illustration of the difficulty in statistical verification of a possible link. Unpublished thesis, Edinburgh University.
Loftus, G., & Loftus, Elizabeth F. (1983). Mind at play : The psychology of video games. New York, NY: Basic Books.
Lumsden, E. S. (1925). The art of etching (New art library). Philadelphia: J.B. Lippincott.
Lundquist, John M. (2012). The Temple - Holy precinct for Sanctuary, Ritual and Sacrifice. London: Thames & Hudson,
Lynch, D. (2006). Catching the big fish : Meditation, consciousness, and creativity. New York: Jeremy P. Tarcher/Penguin.
Lynch, K., & Joint Center for Urban Studies. (1960). The image of the city (Democracy and urban landscapes). Cambridge [Mass.]: Technology Press.
Malton, T. (1800). An appendix, or, Second part to the complete treatise on perspective : Containing a brief history of perspective, from the earliest and most authentic accounts of it, down to the eighteenth century, when it first began to flourish in England; in which the methods of practice, used by the ancients, are exemplisied and compared with those now in use. Military perspective; bird's eye views; &c. The appearances of ascending and descending on an upright

plane; such deceptions in vision accounted for, and illustrated by stricking representations: With useful and critical remarks on round subjects in general. The application of perspective to scenery; also to a ship; and in landscape; projection on curved surfaces; with other distortions, or anamorphoses; inverse perspective. Also the doctrine of reflection on plane mirrours. And, lastly, it contains a parallel and criticism on all the English authors who have wrote treatises on perspective; and the principles of Dr. Brook Taylor's perspective compared with Guidus Ubaldus, and S'sgravesande. The whole delivered in nine sections, and illustrated by ten plates. Second edition, with additions and improvements. Price one guinea. By Thomas Malton, sen (Eighteenth century collections online). London: Printed and sold, for the author, by V. Griffiths, Paternoster-Row; sold also by Messrs. Carpenter and New Bond Street; Taylor, Architectural library, Holborn, and by J. Malton, No. 17, Norton-Street, Portland-Place.

Manetas, M. (2004). Copying From Videogames Is The Art Of Our Days, (http://www.manetas.com/txt/videogamesis.html) (πρόσβαση στις 5/3/2018).

Manetti, A. (1970). The life of Brunelleschi. University Park: Pennsylvania State University Press.

Mark Stephen Meadows. (2002). Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative (1st ed.). New Riders.

Marling, K., & Centre canadien d'architecture. (1997). Designing Disney's theme parks : The architecture of reassurance. Montréal : Paris ;: Centre canadien d'architecture/Canadian Centre for Architecture ; New York : Flammarion.

Martin Kemp. (1977). Leonardo and the Visual Pyramid. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 40, 128-149.

Martinez, D. (1998). The worlds of Japanese popular culture : Gender, shifting boundaries and global cultures (Contemporary Japanese society). Cambridge, UK ; New York, NY, USA: Cambridge University Press.

Masamune, S.. (2017). Ghost in the Shell. USA: Kodansha America Inc.

Mason, S. (2000). Vittore Carpaccio. Μιλάνο: Skira

Mastai, M. (1975). Illusion in art : Trompe l'oeil : A history of pictorial illusionism. New York: Abaris Books.

McCloud, S. (1994). Understanding Comics. Northampton, Mass.: Kitchen Sink Press.

McGoodwin, H. (1926). Architectural shades and shadows. Boston: Bates & Guild.

McKelway, M. P. (2006). Capitalscapes. Honolulu: University of Hawaii Press.

McLuhan, M., & Gordon, W. (2003). Understanding media : The extensions of man (Critical ed.). Corte Madera, CA: Gingko Press.

Mencher, M. (2002). Get in the game : Careers in the game industry. Indianapolis, Ind. : London: New Riders ; Pearson Education.

Méryon, Charles, Holme, C. Geoffrey, & Dodgson, Campbell. (1921). The etchings of Charles Meryon. London: "The Studio".

Miller, F. (1995). Ronin. New York: DC Comics.

Mirzoeff, N. (2005). Watching Babylon: The War in Iraq and Global Visual Culture. London: Routledge.

Mitchell, W. (2005). What do pictures want? : The lives and loves of images. Chicago: University of Chicago Press.

Montias, J. (2018). Vermeer and His Milieu : A Web of Social History. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Mumford, L. (2010). Technics and Civilization. Chicago: University of Chicago Press.

Mumford, Robert, & Wojtowicz, Robert. (2008). Mumford on Modern Art in the 1930s. Berkerley: University of California Press.

Murray, J. (1997). Hamlet on the holodeck : The future of narrative in cyberspace. New York: Free Press.

Murray, L. (1967). The late Renaissance and Mannerism (World of art library. History of art). London: Thames & Hudson.

Negroponte, N. (1995). Being Digital. London: Hodder and Stoughton.

Nitsche, M. (2008). Video game spaces: Image, play, and structure in 3D game worlds. The MIT Press.

Nochlin, L. (1971). Realism. London: Penguin Books Ltd.

Nusselder, A. (2009). Interface fantasy : A Lacanian cyborg ontology (Short circuits). Cambridge, Mass.: MIT Press.

Oleson, J. (2008). The Oxford handbook of engineering and technology in the classical world (Oxford handbooks online). Oxford: Oxford University Press.

P. S. Jones. (1951). Brook Taylor and the Mathematical Theory of Linear Perspective. The American Mathematical Monthly, 58(9), 597-606.

Panofsky, E. (1957). Gothic architecture and scholasticism (Meridian books ; M44). New York: Meridian Books.

Panofsky, E. (1971). Early Netherlandish painting : Its origins and character. New York: Harper & Row.

Panofsky, E. (1995). The Life and Art of Albrecht Dürer. New Jersey: Princeton University Press.

Panofsky, E. (1996). Perspective as Symbolic Form. New York: Zone Books.

Panofsky, E., & Pierpont Morgan Library. (1940). The Codex Huygens and Leonardo da Vinci's art theory. (Studies of the Warburg Institute ; v. 13). London: The Warburg Institute.

Parker, K. (1948). The drawings of Antonio Canaletto in the collection of His Majesty the King at Windsor Castle (Italian drawings at Windsor Castle). Oxford: Phaidon Press.

Parlett, D. (1999). The Oxford history of board games. Oxford ; New York: Oxford University Press.

Pater, W. (1910). The renaissance : Studies in art and poetry. England: Macmillan and, limited, 1910.

Patricia M. Greenfield. (2014). Mind and Media (Psychology Press & Routledge Classic Editions). Taylor and Francis.

Pennell, J. (1891). Camera Club Conference. The British Journal of Photography, XXXVIII(1618), 294.

Pennethorne, Robinson, & Robinson, John. (1878). The geometry and optics of ancient architecture illustrated by examples from Thebes, Athens and Rome. London and Edinburgh: Williams and Norgate.

Perla, P. (1990). The art of wargaming : A guide for professionals and hobbyists. Annapolis, Md.: Naval Institute Press.

Piaget, J. (1962). Play, Dreams and Imitation in Childhood. New York: WW Norton & Co.

Piranesi, G., & Thomas, H. (1954). The drawings of Giovanni Battista Piranesi. London: Faber and Faber.

Pirenne, M. (1967). Vision and the eye (2nd ed.). London: Chapman & Hall.

Pirenne, M. (1970). Optics, painting & photography. London: Cambridge U.P.

Poole, S. (2001). Trigger Happy. London: Fourth Estate.

Postman, N., & Postman, A. (2005). Amusing Ourselves to Death. East Rutherford: Penguin Publishing Group.

Propp, V., Pírková-Jakobsonová, S., Wagner, L., & Dundes, A. (1968). Morphology of the folktale (2d ed., rev. and edited with a pref. by Louis A. Wagner [and a] new introd. by Alan Dundes. ed., Publications of the American Folklore Society. Bibliographical and special series ; v. 9). Austin: University of Texas Press.

Puttfarken, T. (1985). Roger de Piles' theory of art. New Haven: Yale University Press.

R. Wittkower, & B. A. R. Carter. (1953). The Perspective of Piero della Francesca's 'Flagellation'. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 16(3/4), 292-302.

R. Wittkower. (1953). Brunelleschi and 'Proportion in Perspective'. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 16(3/4), 275-291.

Raab, T. K. (2011). The Artist and the Warrior - Military History through the Eyes of the Masters. New Haven, USA: Yale University Press

Rabin, Steve. (2010). Introduction to game development, second edition (2nd ed.). Boston, MA: Course Technology.

Ramo, J. C. (2017). The Seventh Sense: Power, Fortune, and Survival in the Age of Networks. USA: Little, Brown & Company.

Read, H. (1965). A Concise History of Modern Painting. London: Thames & Hudson.

Rich, D. C. (1989). Degas. London: Thames & Hudson.

Richter, G. (1966). The furniture of the Greeks, Etruscans and Romans. London: Phaidon Press.

Richter, G. (1970). Perspective in Greek and Roman art. London, New York: Phaidon.

Romanyshyn, R. (1989). Technology as symptom and dream. London ; New York: Routledge.

Rosenberg, H. (1994). The Tradition of the New. USA: Da Capo Press

Ross, H. (1974). Behaviour and perception in strange environments (Advances in psychology series ; 5). London: George Allen & Unwin.

Rouse, R, & Ogden, S. (2001). Game design. Plano, Tex: Wordware Pub.

Ruestow, E. (2004). The microscope in the Dutch Republic : The shaping of discovery. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.

Ruskin, John. (1907). The elements of drawing, & The elements of perspective. Dent; Dutton.

Ryan, M. (2012). Are Videogames art? USA: Amazon Digital Services. Διαθέσιμο στο https://www.amazon.com/Are-Video-Games-Marc-Ryan-ebook/dp/B00AP4WZUY/ref=sr_1_1?dchild=1&keywords=Ryan+Are+Videogames+art%3F&qid=1615677951&s=books&sr=1-1

Sale, K. (1995). Rebels against the future : The Luddites and their war on the Industrial Revolution : Lessons for the computer age. Reading, Mass.: Addison-Wesley Pub.

Sanders, S. M. (2009). The Philosophy of Science Fiction Films. Lexington: University Press of Kentucky.

Santayana, George. (n.d.). The Sense of Beauty: Being the Outlines of Aesthetic Theory. Project Gutenberg.

Satō, I. (1991). Kamikaze biker : Parody and anomy in affluent Japan. Chicago: University of Chicago Press.

Schierbeek, A., & Rooseboom, M. (1959). Measuring the invisible world : The life and works of Antoni van Leeuwenhoek (Life of science library ; no. 37). London ; New York: Abelard-Schuman.

Schodt, F. L. (1988). Inside the Robot Kingdom: Japan, Mechatronics and the Coming Robotopia. USA: Kodansha America Inc.

Schodt, F. L. (2013). Manga! Manga! The world of Japanese Comics. New York: Kodansha USA.

Schwartz, D. G. (2006). Roll the Bones: The History of Gambling. Gotham Books.

Schwarz, Frederic D. (1990). The Patriarch of Pong. In Invention and Technology and at http://www.fas.org/cp/pong–fas.htm.

Schwarz, Heinrich. (1966). Camera obscura. Vermeer and the. Pantheon, 24, 170.

Scott, G., & Barolsky, P. (1999). The architecture of humanism : A study in the history of taste (The classical America series in art and architecture). New York ; London: W.W. Norton $ Company.

Seymour Jr C, 'Dark chamber and light-filled room: Vermeer and the camera obscura', Art Bulletin 46 (1964), pp. 323-31

Sheff, D. (1994). Game Over: Nintendo's Battle to Dominate Videogames. New York: Vintage Books.

Sheldon, Lee. (2013). Character Development and Storytelling for Games. Boston: Course Technology.

Simons, I., & Newman, J. (2004). Difficult questions about video games. Nottingham, U.K.: Suppose Partners.

Sjiostrom, E. : Quadratura: Studies in Italian Ceiling Painting (Stockholm, 1978)

Smith, A. (2012). The Wealth of Nations. London: Wordsworth

Sontag, S. (2011). Regarding the Pain of Others. London: Penguin Books.

Sousanis, N. (2015). Unflattening. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Sparrow, W. (1926). A book of British etching : From Francis Barlow to Francis Seymour Haden. London : New York: John Lane, The Bodley Head ; Dodd, Mead.

Steadman, P. (2002). Vermeer’s Camera - Uncovering the truth behind the masterpieces. Oxford: Oxford University Press.

Storey, G. A. (2006). Theory and Practice of Perspective. New York: Dover Publications.

Sutherland Boggs, Jean. (1998). Degas at the Races. Washington: National Gallery.

Sutton-Smith, B. (1997). The ambiguity of play. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.

Sutton, Denys. (1991). Degas - Life and Work. New York: Artabras

Tabrizifar, Andre, The Transparent Head (Cambridge: 1991)

Taylor, B., & Colson, J. (1749). New principles of linear perspective, or The art of designing on a plane, the representations of all sorts of objects, in a more general and simple method than has been hitherto done (The 3rd ed. / rev. and corrected by John Colson ... ed.). London: Printed for John Ward …

Telotte, J. P. (1995). Replications - A robotic history of the science fiction film. Baltimore: University of Illinois Press.

Thiel, P. (2014). Zero to One. London: Random House (Kindle)

Thomas Frangenberg. (1986). The Image and the Moving Eye: Jean Pélerin (Viator) to Guidobaldo del Monte. Journal of the Warburg and Courtauld Institutes, 49, 150-171.

Thomson, D. V. (2016). The Materials and Techniques of Medieval Painting. New York: Dover Publications.

Thomson, D. V. (2016). The Practice of Tempera Painting. New York: Dover Publications.

Tinsman, B. (2011). The game inventor's guidebook. Krause Publications.

Tobin, J. (2004). Pikachu's global adventure : The rise and fall of Pokémon. Durham: Duke University Press.

Todorov, T. (2010). The Limits of Art - Two Essays. Seagull Books.

Uspenskiĭ, P. (1956). A new model of the universe : Principles of the psychological method in its application to problems of science, religion, and art. New York: Knopf.

Vasari, G. & Burroughs, B. (1966). Vasari's Lives of the artists; biographies of the most eminent architects, painters, and sculptors of Italy. New York: Simon and Schuster.

Vinci, Leonardo da. (1970). The Notebooks of Leonardo da Vinci, Vol. 1. New York: Dover Publications.

Virillio, P. (2009). Bunker Archaeology. New Jersey: Princeton Architectural Press.

Von Foerster, H. (2002). Understanding Systems. Heidelberg: Carl-Auer-Systeme Verlag.

Vorderer, P., & Bryant, J. (2006). Playing video games : Motives, responses, and consequences (LEA's communication series). Mahwah, N.J.: Lawrence Erlbaum Associates.

Wardrip-Fruin, N., & Harrigan, P. (2004). First person : New media as story, performance, and game. Cambridge, Mass.: MIT Press.

Waterhouse J. 'Notes on the early history of the camera obscura'. The Photographic Journal, vol. XXV, 9 (31 May 1901), pp. 270-90

Waterhouse, J. (1902). Notes on Early Tele-Dioptric Lens-Systems, and the Genesis of Telephotography. The British Journal of Photography, XLIX(2182), 166.

Weiss, R. (1988). The Renaissance discovery of classical antiquity (2nd ed.). Oxford, UK ; New York, NY, USA: B. Blackwell.

Welu, James A. (1975). Vermeer: His Cartographic Sources. The Art Bulletin (New York, N.Y.), 57(4), 529-547.

Whalen, Z., & Taylor, L. (2008). Playing the past : History and nostalgia in video games. Nashville: Vanderbilt University Press.

Wheelock, A. K. (1995) Vermeer and the Art of Painting, Yale University Press, New Haven, Conn.

White, J. (1987). The birth and rebirth of pictorial space (3rd ed.). London ; Boston: Faber and Faber.

Wittfogel, K., & American Council of Learned Societies. (1957). Oriental despotism :a comparative study of total power (ACLS Humanities E-Book). New Haven: Yale University Press.

Wolf, M. (2002). The medium of the video game (1st ed.). Austin: University of Texas Press.

Wolfflin, H. (1964). Classic Art - the Great Masters of the Italian Renaissance. New York: Phaidon Press.

Wölfflin, H. (1971). The Art of Albrecht Dürer. New York: Phaidon Press.

Wright, L. (1983). Perspective in Perspective. Florence: Taylor & Francis Group.

Yates, F. A. (2002). Giordano Bruno and the Hermetic Tradition. London: Routledge.

Zehr, P. E. (2011). Inventing Iron Man: The Possibility of a Human Machine. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Zielinski, Siegfried, & Custance, Gloria. (1999). Audiovisions (1st ed.). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Zimmerman, Eric, & Salen Tekinbas, Katie. (2003). Rules of Play. Cumberland: MIT Press.