

ΠΑΝΤΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ, ΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ

Π.Μ.Σ. ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ: 2011-2012

**Κυβερνοχώρος και καλλιτεχνική δημιουργία:
Το παράδειγμα της δράσης των Ελλήνων
καλλιτεχνών στον κυβερνοχώρο**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΤΗΣ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ ΣΩΤΗΡΙΑΣ

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΠΕΡΣΑ ΖΕΡΗ

ΑΘΗΝΑ 2013

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	3
2. Ζητήματα Τέχνης και Τεχνολογίας.....	7
3. Η νέα εποχή του Κυβερνοχώρου	
• 3α. Η διαδικτυακή τέχνη.....	14
Οι πρωτοπόροι.....	16
Η τελευταία δεκαετία - Η ελληνική παρουσία.....	18
• 3β. Η τέχνη στο διαδίκτυο.....	21
• 3γ. Διαδικτυακές κοινότητες τέχνης.....	22
4. Ζητήματα που απασχολούν την έρευνα	
• 4α. Δυνητική πραγματικότητα και φυσικός χώρος.....	27
• 4β. Σχέση ψηφιακού έργου τέχνης και θεατή/χρήστη.....	31
• 4γ. Τα δίκτυα και η δυναμική τους.....	34
• 4δ. Η τέχνη ως εμπόρευμα.....	37
5. Συνεντεύξεις	
• 5α. Το προφίλ των ερωτηθέντων.....	41
• 5β. Ανάλυση των συνεντεύξεων	45
Ο καλλιτέχνης στον κυβερνοχώρο.....	45
Έργο τέχνης και κυβερνοχώρος.....	54
Ο καλλιτέχνης και ο «διαδικτυακός» περίγυρός του.....	56
• 5γ. Συμπερασματικές παρατηρήσεις.....	59
6. Συμπεράσματα και προοπτικές.....	64
Βιβλιογραφία.....	67

1. Εισαγωγή

11 Δεκεμβρίου 2011 – Πλατεία Θεάτρου, Διπλάρειος Σχολή

Κυριακάτικο πρωινό του χειμώνα και παράλληλα τελευταία μέρα λειτουργίας της 3^{ης} Μπιενάλε της Αθήνας, οι εκθέσεις της οποίας φιλοξενήθηκαν εκείνη τη χρονιά σε μία συστοιχία από κτίρια συνυφασμένα με τη νεώτερη ιστορία της Ελλάδας. Ορίζοντας τους ίδιους τους εκθεσιακούς χώρους ως πρωταγωνιστές, η διοργάνωση επιχείρησε να αναπτύξει έναν διάλογο ανάμεσα στο παλιό και το νέο, το παρελθόν και το παρόν, με στόχο την κατάδειξη της σύγχρονης και μοντέρνας ελληνικής ιστορίας. Πρωταγωνιστικό ρόλο στην προσπάθεια αυτή έπαιξε το κτίριο της Διπλάρειου Σχολής στην Πλατεία Θεάτρου. Η ξεχασμένη Βιοτεχνική Σχολή της Αθήνας μετατράπηκε για λίγες εβδομάδες σε έναν διεθνή κόμβο, φιλοξενώντας το μεγαλύτερο μέρος της έκθεσης του ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΥ στο πλαίσιο αυτού του διεθνούς φεστιβάλ σύγχρονης τέχνης, που αποτελεί ένα από τα μεγαλύτερα της χώρας και το οποίο κάθε δεύτερο χρόνο συγκεντρώνει σύγχρονους καλλιτέχνες, καλλιτεχνικές ομάδες, επιμελητές και θεωρητικούς από ολόκληρο τον κόσμο σε μία προσπάθεια να στρέψει τους προβολείς επάνω στη μοντέρνα εικαστική σκηνή.

Η περιπλάνηση στα μονοπάτια της σύγχρονης τέχνης ξεκίνησε εκείνο το πρωινό από το ιστορικό αυτό κτίριο. Ωστόσο, από την αρχή ένιωσα πως κάτι απροσδιόριστα περίεργο διαδραματιζόταν στους χώρους της Σχολής. Ήδη από το σημείο έκδοσης των εισιτηρίων κάτι έμοιαζε παράδοξο, αταίριαστο. Ανεβαίνοντας στον πρώτο όροφο έγινε πλέον ξεκάθαρο το ανεξήγητα αλλόκοτο. Άνθρωποι ιδιαίτερα προχωρημένης ηλικίας, φορώντας τα περιποιημένα «κυριακάτικα» τους ρούχα, περιδιάβαιναν τους διαδρόμους και τις αίθουσες. Είτε ως μοναχικοί επισκέπτες, είτε με τους συντρόφους τους, είτε σε μεγαλύτερες παρέες. Δεν έμοιαζαν με ανθρώπους που είχαν ιδιαίτερη επαφή με την τέχνη και δη τη σύγχρονη καλλιτεχνική δημιουργία. «Ίσως στο σαλόνι τους να φιγούραρε ξεχασμένη από το χρόνο, κορνιζαρισμένη σε περίτεχνα σκαλισμένο χρυσό πλαίσιο, η χιλιοτυπωμένη εικόνα του ναυτικού με την πίπα ή μία από τις αμέτρητες κόπιες των κοριτσιών του Renoir στο πιάνο» σκέφτηκα. «Μέχρι εκεί όμως...» μονολόγησα, αλλά αμέσως ένιωσα άσχημα για την αυθαίρετη αυθάδεια της σκέψης μου. Προσπαθώντας να αποφύγω τα γρήγορα συμπεράσματα αποφάσισα να τους παρατηρήσω περισσότερο διεξοδικά. Πώς κινούνταν στο χώρο, πού στέκονταν, τις εκφράσεις των προσώπων

τους. Κατά έναν περίεργο και συνάμα αναμενόμενο τρόπο λειτουργούσαν εντελώς διαφορετικά από τους υπόλοιπους επισκέπτες. Διατηρούσαν τους δικούς τους ρυθμούς, ακολουθούσαν τις δικές τους διαδρομές, αποτελώντας ξεκάθαρα ένα αυτόνομο κομμάτι μέσα στην έκθεση. Δεν μπόρεσα να αντισταθώ. Πλησίασα διακριτικά, σε απόσταση τέτοια ώστε να μπορώ λαθραία να ακούω τις κουβέντες τους. Και όλα σταδιακά άρχισαν να ξεδιαλύνουν. «Εδώ καθόταν ο Καμπούρογλου και από πίσω η μακαρίτισσα η Σαμιωτάκη... Η Χαρίκλεια, ντε! Εγώ καθόμουν πιο πίσω. Αν θυμάμαι καλά στην αίθουσα αυτή κάναμε γεωγραφία. Α, να και ο χάρτης. Ακόμα στον τοίχο...» περιέγραφε με ενθουσιασμό και κάπως μελαγχολικά ένας εύσωμος κύριος στη λεπτοκαμωμένη σύζυγό του, η οποία επεξεργαζόταν το χώρο με ένα μισοαφηρημένο χαμόγελο.

Οι ηλικιωμένοι «συνεπισκέπτες» μου -όπως αποδείχτηκε εν τέλει- πριν από πολλά χρόνια ήταν σπουδαστές της σχολής και είχαν θεωρήσει τη λειτουργία της έκθεση ευκαιρία για να επισκεφτούν το συνυφασμένο με τα εφηβικά τους χρόνια κτίριο, να ξαναδούν από κοντά τους χώρους στους οποίους φοίτησαν, να συναντήσουν το παρελθόν, να ανακαλέσουν μνήμες. Τα περισσότερα έργα της έκθεσης –για όση ώρα τους κατασκόπευσα, έως ότου ακολουθήσω τη δική μου, αυτόνομη πορεία- περνούσαν μπροστά από τα μάτια τους αδιάφορα. Στέκονταν κυρίως μπροστά από τις παλιές βιτρίνες της Σχολής, όπου ακόμα φυλάσσονταν εργαλεία, υλικά και αντικείμενα από εποχές παλιές, όταν οι αίθουσες ήταν γεμάτες από νεαρούς σπουδαστές και οι λαβυρινθώδεις διάδρομοι ένα εξαιρετικό άλλοθι για ακόμα λίγα επιπλέον λεπτά διαλείμματος.

Παρόλα αυτά, μία κυρία κοντοστάθηκε για κάμποσα λεπτά μπροστά σε μία σύνθετη μηχανική εγκατάσταση προσπαθώντας ίσως να καταλάβει τη λειτουργία της ή το λόγο ύπαρξής της στην έκθεση, ενώ λίγο πιο κάτω ένας κύριος χάζευε σ' ένα μικρό δωμάτιο ένα έργο βιντεοτέχνης με θέμα την αναμετάδοση ενός ποδοσφαιρικού αγώνα. Κατά πάσα πιθανότητα η οικειότητα του θεάματος του επέτρεψε να νιώσει πιο άνετα και να ασχοληθεί λίγο παραπάνω μαζί του. Οι άνθρωποι αυτοί βρέθηκαν στους χώρους της έκθεσης όχι για την ίδια την έκθεση, αλλά ορμώμενοι από τη νοσταλγία. Ωστόσο, έχοντας ένα πολύ ειδικό ενδιαφέρον, ήρθαν σε επαφή -χωρίς να έχουν τέτοια πρόθεση- με τα εκθέματα της Μπιενάλε και οδηγήθηκαν με τον τρόπο αυτό στη θέαση ενός πολύ διαφορετικού κόσμου. Το αρχικό κίνητρο, στην περίπτωση αυτή, αποτέλεσε απλώς την αφορμή ώστε να έρθουν αντιμέτωποι με κάτι ανοίκειο, κάτι διαφορετικό.

Η φαινομενικά απομακρυσμένη από το θέμα της έρευνας ιστορία έχει ως πρόθεση να καταδείξει πως ανοίγοντας μία πόρτα υπάρχει η πιθανότητα να βρεθούμε σ' ένα δωμάτιο με

πολλά παράθυρα, την ύπαρξη των οποίων αγνοούσαμε προτού εισέλθουμε στο χώρο. Αν ξεπεράσουμε την αρχική συστολή, που πιθανόν μας κυριεύει όταν βρισκόμαστε σε ένα άγνωστο περιβάλλον, ίσως να θελήσουμε να ανακαλύψουμε τη θέα που κρύβουν από πίσω τους τα παράθυρα αυτά. Μία θέα πιθανόν πρωτόγνωρη για μας. Μία θέα που μπορεί να μας φανεί αδιάφορη ή αποκρουστική, αλλά ίσως σε κάποιες περιπτώσεις ακόμα και ενδιαφέρουσα ή μαγευτική. Φεύγοντας από τη Διπλάρειο Σχολή ένιωσα να κατανοώ περισσότερο τους μηχανισμούς του κυβερνοχώρου. Τη λογική του διαδικτύου, που σε μεγάλο βαθμό στηρίζεται στο τυχαίο, με τη διαφορά όμως πως συγκριτικά με την παραπάνω εμπειρία ο κυβερνοχώρος φαντάζει πολλαπλάσια χαώδης και αναπάντεχος. Ένα σύνολο από αναρίθμητες πόρτες και παράθυρα, δρόμους που συνθέτουν δίκτυα και οδηγούν προς αμέτρητες κατευθύνσεις. Κάποιες γοητευτικές, κάποιες ενδιαφέρουσες, άλλες ανούσιες και άσκοπες. Άγνωστο κάθε φορά πού θα οδηγηθούμε. Χρειάζεται απλώς μία αφορμή ώστε να γίνει η αρχή. Όστε να ανοίξει μία πόρτα.

Η λογική των δικτύων -όπως επισημαίνουν οι θεωρητικοί του διαδικτύου- βασίζεται στη μέθοδο «της δοκιμής και του λάθους».¹ Οι ηλικιωμένοι επισκέπτες της Μπιενάλε το πιο σίγουρο είναι ότι δεν αγάπησαν τη σύγχρονη τέχνη, ενώ υπάρχουν ελάχιστες πιθανότητες να γίνουν πιστοί υποστηρικτές του εικαστικού αυτού φεστιβάλ. Πιθανότατα πρωτύτερα δεν γνώριζαν καν την ύπαρξή του και ίσως και μετά την επίσκεψή τους αυτή να μην συγκράτησαν ούτε το όνομα της ίδιας της διοργάνωσης. Αλλά φευγαλέα -έστω και τυχαία- μπήκαν σε ένα άγνωστο μονοπάτι. Δοκίμασαν μία εμπειρία που ίσως τους έδωσε το ερέθισμα να δουν λίγο παραέξω από τα συνήθη τους όρια. Ίσως προσπάθησαν -με αφορμή το οικείο- να ανοίξουν μία λάθος πόρτα, ωστόσο εκτέθηκαν στο καινούργιο και στο διαφορετικό και αυτό έχει τη χρησιμότητά του.

Είναι γεγονός πως μέσα στις δαιδαλώδεις οδούς του κυβερνοχώρου ζούμε σήμερα μία εικονική πραγματικότητα, μία παράλληλη πραγματικότητα, η οποία ίσως μας έχει ανοίξει νέους ορίζοντες, σύμφωνα με κάποιους στοχαστές, ίσως όμως μας έχει απορροφήσει και αποχαυνώσει, σύμφωνα με κάποιους άλλους. Ωστόσο, ένας συνετός και συγκροτημένος χρήστης θα απαντούσε πως το παιχνίδι κρίνεται από τους κατάλληλους χειρισμούς και την ορθή στρατηγική και μέθοδο. Το εργαλείο στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι σκόπιμο να παραμένει το μέσο για την κατάκτηση του στόχου και να μην μεταβάλλεται σε ρυθμιστή της κατάστασης. Με λίγα λόγια, ο άνθρωπος/χρήστης είναι αναγκαίο να έχει την ευχέρεια και συνάμα την ικανότητα να θέτει όρια, ώστε από εντολοδόχος να μην μετατρέπεται σε υποχείριο της μηχανής.

¹ Bolz, N. 2008: 161

Ο καλλιτέχνης, από την άλλη πλευρά, καλείται να συμμετέχει ενεργά στη νέα αυτή πραγματικότητα. Απαρνούμενος την απομόνωση του εργαστηρίου του, μοιάζει σήμερα πρόθυμος να πειραματιστεί με πρώτη ύλη τα εργαλεία της ψηφιακής τεχνολογίας, αλλά και να παρουσιάσει το έργο του μέσω αυτών, τόσο για να κρίνει όσο και για να κριθεί. Ωστόσο, το ζητούμενο είναι αν καταφέρνει εν τέλει με επιτυχία –στην προσπάθειά του να συμβαδίσει με τα νέα δεδομένα της σύγχρονης ψηφιακής εποχής- να διατηρήσει τον έλεγχο και την ακεραιότητά του και παράλληλα να μείνει πιστός στις αξίες, τις αρχές και τα οράματά του.

2. Ζητήματα Τέχνης και Τεχνολογίας

Με επίκεντρο του ενδιαφέροντος τον άνθρωπο, ο οποίος αποτελεί τον ουσιαστικό δημιουργό αλλά και τον τελικό αποδέκτη τόσο των καλλιτεχνικών όσο και των τεχνολογικών προϊόντων, ζητούμενο δεκαετιών είναι να αναλυθεί και να ερμηνευτεί ο ρόλος της μηχανής και της εκάστοτε παραγωγής της, είτε ως πεδίο αναφοράς είτε ως πρωτογενές και δομικό μέσο έκφρασης των αρχών και των μηνυμάτων της τέχνης, αλλά και αντίστροφα να διαφανεί η δράση της τέχνης ως παράγοντα διαμόρφωσης των δομών, της φόρμας και της εικόνας της μηχανής. Κατά συνέπεια, ένας μακροχρόνιος διάλογος έχει ανοίξει με στόχο τη διερεύνηση της αμφίδρομης και διαδραστικής σχέσης της τέχνης με την τεχνολογία και τη μηχανή, καθώς και των αλληλεπιδράσεών τους –συνειδητών και μη- κατά τη διάρκεια της συμπόρευσής τους.

Ο κοινωνικός κριτικός και φιλόσοφος Walter Benjamin, βιώνοντας την εποχή της τεχνικής αναπαραγωγιμότητας του έργου τέχνης, είχε εκδηλώσει τον έντονο προβληματισμό του σχετικά με την ταυτότητα του αντικειμένου της τέχνης. Αφορμή γι' αυτό στάθηκαν, μεταξύ άλλων, και οι σκέψεις του Paul Valery, ο οποίος υπογράμμισε –ήδη το πρώτο μισό του προηγούμενου αιώνα- την ύπαρξη μίας υλικής πλευράς σε όλες τις τέχνες, η οποία πλέον δεν μπορεί να αντιμετωπίζεται όπως πρώτα.² Ο Γάλλος ποιητής και στοχαστής τόνισε χαρακτηριστικά πως η τέχνη είναι αδύνατον πλέον να ξεφύγει από τις επιδράσεις της σύγχρονης επιστήμης και της σύγχρονης πρακτικής, διαπιστώνοντας πως: «Εδώ και είκοσι χρόνια ούτε η ύλη, ούτε ο χώρος, ούτε ο χρόνος είναι πια αυτό που ανέκαθεν ήταν». Η εμφάνιση τόσο μεγάλων καινοτομιών, προέβλεψε ο Valery, είναι αναμενόμενο να μεταβάλλει ολόκληρη την τεχνική των τεχνών, να επηρεάσει ακόμα και την έμπνευση και τελικά πιθανόν να αλλάξει ακόμα και την ίδια την έννοια της τέχνης «κατά τον πιο γοητευτικό τρόπο». Η πρόθεση των παραπάνω στοχασμών δεν είναι προφανώς η κατάδειξη μίας αυτονόητα αλληλένδετης σχέσης μεταξύ τέχνης και τεχνολογίας, αλλά η επισήμανση της χρησιμότητας της αλληλόδρασης και της δημιουργικής συνεργασίας των δύο με βασικό στόχο τη συνολική ανάπτυξη και εξέλιξη.

Είναι φανερό πως οι καινοτομίες της επιστήμης και της τεχνολογίας ανέκαθεν συνέθεταν έναν ελκυστικό τόπο εξερεύνησης και πειραματισμού για τους καλλιτέχνες και κατά συνέπεια η ανάπτυξη και η χρήση τους αποτέλεσε σημαντικό κομμάτι της διαδικασίας της παραγωγής τέχνης ήδη από την αρχαιότητα. Ανατρέχοντας, ωστόσο, στο πιο πρόσφατο παρελθόν και

² Benjamin, W. 1978: 11

εστιάζοντας στη σχέση της μοντέρνας τέχνης με την τεχνολογία, αυτά που προσέλκυαν το ενδιαφέρον των καλλιτεχνών πρωταρχικά ήταν τα πειράματα της οπτικής και της φωτογραφίας, ωθώντας τους στην υιοθέτηση τεχνικών, μεθόδων και γνώσεων από το πεδίο των εφαρμοσμένων επιστημών στο χώρο της τέχνης. Στη συνέχεια γοητεύτηκαν και πειραματίστηκαν με μία σειρά επιστημονικών και τεχνολογικών κατακτήσεων, από τη μηχανική κίνηση και το ηλεκτρικό φως έως τα απλουστευμένα βιομηχανικά υλικά. Τέλος, τις τρεις τελευταίες δεκαετίες, οι νέες τεχνολογίες, σχετιζόμενες με την ψηφιακή επεξεργασία της πληροφορίας και της εικόνας, προσέθεσαν ευρύτερες διαστάσεις στο ήδη ευρύ πεδίο των εικαστικών.

Έτσι ήδη από τον Delacroix και στη συνέχεια τους Ιμπρεσιονιστές -μέσα στο διάβα του 19^{ου} αι.- οι οποίοι δέχονται έντονες επιδράσεις στο έργο τους από τις φωτογραφικές αποτυπώσεις, τους κονστρουκτιβιστές του πρώτου μισού του 20^{ου} αι., οι οποίοι εκφράζουν τον υπέρμετρο θαυμασμό τους για τις μηχανές και τα βιομηχανικά υλικά, τη μηχανική αναπαραγωγή των εικόνων στο πλαίσιο της Mec art, η οποία αναδύεται τη δεκαετία του '60, καθώς και τα πρώτα σκανδαλώδη γλυπτά κινητικής τέχνης από τον Marcel Duchamp και την τεχνική της κάμερας, μέχρι τα video-walls, τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο –τα οποία δεσπάζουν στο καλλιτεχνικό σκηνικό την τελευταία τριακονταετία- η σχέση τέχνης και τεχνολογίας αποτέλεσε ένα φλέγον θέμα, το οποίο ήρθε σταδιακά στο προσκήνιο και συνεχίζει να πυροδοτεί συζητήσεις και αντιπαραθέσεις.

Μελετώντας το χρονικό της σχέσης αυτής, γίνεται φανερό πως από τα μέσα του 20ου αιώνα –ειδικά από το 1960 και μετά- ο χαρακτήρας της σταδιακά μεταβάλλεται, καθώς η τέχνη έχει ήδη αρχίσει να διερευνά και να εισχωρεί σε νέα πεδία. Το ενδιαφέρον της στρέφεται κυρίως προς την επικοινωνία, με τη χρήση μέσων και υλικών περισσότερο οικείων στα Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας. Έτσι η φωτογραφία, ο κινηματογράφος, η τηλεόραση, το video και αργότερα το Διαδίκτυο διαμορφώνουν τα νέα πεδία της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Ωστόσο, καθώς προσεγγίζουμε το τέλος του ίδιου αιώνα, η σχέση τέχνης και τεχνολογίας, πέρα από το γεγονός ότι ενισχύεται, σταδιακά εξελίσσεται και διαφοροποιείται συμβαδίζοντας με τις ασύλληπτες τεχνολογικές εξελίξεις. Ενώ μεγάλο κομμάτι του 20^{ου} αι. διακρίνεται από μία τάση αναγωγής των έργων τέχνης σε εμπορεύματα και μία προσήλωση στη χρησιμότητα, γεγονός που συνέβαλε στη διεύρυνση της έννοιας του καλλιτεχνήματος ταυτίζοντας παράλληλα την τέχνη με τη ζωή,³ λίγο πριν από το ξημέρωμα του 21^{ου} αι. τα δεδομένα αλλάζουν. Η τέχνη και η

³ Κονδύλης, Π. 1991: 283

τεχνολογία συμπλέκονται με νέους, πρωτόγνωρους τρόπους, προσδιορίζοντας πολιτισμικά τη σύγχρονη εποχή. Γεννιέται μία νέα μορφή του έτοιμου αντικειμένου, το οποίο δεν είναι χειροτεχνικό ή βιομηχανικό -έστω χειροπιαστό- αλλά κάτι που υπάρχει στη φύση. Μιλάμε πλέον για την «αισθητική των φράκταλς», που εγκαινιάζει μία νέα εποχή καλλιτεχνικής παραγωγής κατά την οποία τόσο ο καλλιτέχνης όσο και ο θεατής έχουν τη δυνατότητα να ανακαλύπτουν και να δημιουργούν μορφές στο εσωτερικό της ύλης.

Στη σύγχρονη στάση των καλλιτεχνών απέναντι στη νέα τεχνολογική πραγματικότητα, στον τρόπο δηλαδή που χειρίζονται τα τεχνολογικά μέσα της ψηφιακής εποχής, οι εικαστικοί και θεωρητικοί της τέχνης εντοπίζουν δύο βασικές αντιλήψεις. Από τη μία πλευρά μία μορφοποιητική, ήτοι τη χρήση των δομών του μέσου ως εργαλεία μορφοποίησης ενός έργου τέχνης, όπου ουσιαστικά δίνεται έμφαση στην εξερεύνηση των δυνατοτήτων της τεχνολογικής μορφής, και από την άλλη μία κριτική, η οποία εντάσσει την τεχνολογική μορφή σε έναν συμφραζόμενο κοινωνικό, πολιτικό, φιλοσοφικό λόγο, θέτοντας ζητήματα ταυτότητας, αναπαράστασης, εξουσίας, τάξης και φύλου.⁴ Η διάκριση αυτή φαίνεται να διαμορφώνει, παράλληλα, νέα δεδομένα στο πεδίο της αισθητικής, στο πλαίσιο μιας προσπάθειας μετασχηματισμού των υπαρχόντων προτύπων της εικαστικής αναπαράστασης. Στην πρώτη περίπτωση, λοιπόν, είναι φανερό πως δίνεται έμφαση στην αισθητική της εικόνας. Επαναφέρεται μέσω των τεχνολογιών της οθόνης η ξεπερασμένη αναγεννησιακή σχέση θεατή-έργου τέχνης, όπου σημασία έχει κατά βάση η δυνατότητα του «οράν», ικανοποιώντας κατ' αυτό τον τρόπο την «κοινωνία του θεάματος». Στη δεύτερη, σε πρώτο πλάνο βρίσκεται η αισθητική της αλληλεπίδρασης (interactivity), μία διευρυμένη μορφή της συμμετοχικής τέχνης των προηγούμενων δεκαετιών όπως υποστηρίζουν αρκετοί μελετητές.

Κατά συνέπεια, η τεχνολογία του διαδικτύου σήμερα χρησιμοποιείται από κάποια μερίδα καλλιτεχνών ως πρώτη ύλη για τη δημιουργία του έργου τέχνης, είτε ως εργαλείο για την ψηφιοποίηση ενός υπάρχοντος -δομημένου με «παραδοσιακά» μέσα- καλλιτεχνικού προϊόντος (πίνακα, γλυπτού, φωτογραφίας κ.τ.λ.) με σκοπό την παρουσίαση και έκθεσή του στον κυβερνοχώρο. Από την άλλη πλευρά, κάποιοι καλλιτέχνες αντιμετωπίζουν την «ψηφιακή κατάσταση» από μία διαφορετική οπτική. Δεν ικανοποιούνται με την τέρψη της όρασης, με την

⁴ <http://www.tovima.gr/opinions/article/?aid=126731>

παρουσίαση μίας στατικής εικόνας υψηλής αισθητικής, αλλά στοχαστικοί κυρίως σχετικά με τη λειτουργία και τις αλλαγές που έχει επιφέρει η νέα τεχνολογική πραγματικότητα, καθώς και προβληματισμένοι με τις μελλοντικές επιπτώσεις της τόσο στην κοινωνία όσο και στην καλλιτεχνική πρακτική, λειτουργούν περισσότερο ως «αντάρτες» του διαδικτύου, ψάχνοντας κατά βάση εναλλακτικές μορφές συλλογικής εκπομπής στον κυβερνοχώρο και παράλληλα στοχεύοντας στην ενεργοποίηση και αλληλόδραση με το κοινό/χρήστες.

Όπως διαφαίνεται, τα αναμφισβήτητα θεαματικά τεχνολογικά άλματα εντυπωσιάζουν τους καλλιτέχνες, οι οποίοι συχνά τα οικειοποιούνται με ευχαρίστηση ώστε να τα εντάξουν στην πραγμάτωση μιας μορφής σύγχρονου έργου τέχνης. Ωστόσο, ένα μεγάλο κομμάτι της σύγχρονης καλλιτεχνικής παραγωγής των νέων μέσων μπορεί μεν να εκτιμάται και να θαυμάζεται, μοιάζει όμως να μην αντιμετωπίζεται ισότιμα ούτε στην αγορά της τέχνης ούτε στο γενικότερο πλαίσιο της ιστορίας της τέχνης. Συχνά γίνεται αναφορά στο γεγονός ότι η δυτική ιστορία της τέχνης δεν έχει αποδώσει επαρκή έμφαση στον κεντρικό ρόλο της τεχνολογίας και της επιστήμης ως «συναυτουργών», νοηματικών πηγών και/ή δομικών στοιχείων και μέσων της καλλιτεχνικής δημιουργίας.⁵ Πολλοί μελετητές έχουν επισημάνει ότι δεν υπάρχουν καθορισμένες και σαφείς κατευθύνσεις για την ανάλυση του ρόλου της επιστήμης και της τεχνολογίας στην ιστορία της τέχνης. Εν γένει, δεν υπάρχει αναλυτική και εκτενής επιστημονική-τεχνολογική ιστορία της τέχνης -όπως π.χ. υπάρχει φεμινιστική ή μαρξιστική- πράγμα που έχει καταδικάσει σε αφάνεια ένα μεγάλο κομμάτι αυτής της καλλιτεχνικής παραγωγής, δυσχεραίνοντας την πλήρη κατανόηση της διαδρομής της εξαιτίας της ελλιπούς γνώσης. Παράλληλα, ο Oliver Grau αναφέρει πως τέτοιου είδους έργα συλλέγονται πιο σπάνια από άλλα είδη και σχεδόν δεν έχουν πρόσβαση στο μη δυτικό κοινό.⁶ Ωστόσο, πολλά δεδομένα έχουν αρχίσει σταδιακά να ανατρέπονται τα τελευταία χρόνια. Τόσο η media art όσο και η ενταγμένη στους κόλπους της τέχνης του διαδικτύου (net art) αποτελούν πλέον ιστορική κατηγορία και συχνά απορροφώνται από πολιτιστικά ιδρύματα, ενώ ορισμένες εντυπωσιακές δουλειές προωθούνται όπως ακριβώς συμβαίνει με την υψηλή τέχνη.

Πρόκειται βέβαια για μία ιστορία που μετρά πολλές δεκαετίες και αναρίθμητα έργα. Ειδικά όσον αφορά τη media art, η οποία έχει εξελιχθεί τα τελευταία τριάντα χρόνια σε ζωτικό παράγοντα του σύγχρονου καλλιτεχνικού σκηνικού και η οποία συνεχώς εμπλουτίζεται, καθώς η

⁵ Shanken, Edw. A. 2007

⁶ Grau, Ol. 2007

τεχνολογική ποικιλία ωθεί σε πλήθος διαφορετικών πειραματισμών. Πρόκειται ουσιαστικά για το είδος της τέχνης που περιλαμβάνει έργα υλοποιημένα με τις τεχνολογίες των νέων μέσων, συγκαταλέγοντας έργα που ανήκουν σε κατηγορίες όπως οι: video art, digital art, computer graphics, sound art, computer animation, virtual art, net art, interactive art, video games. Με λίγα λόγια υπό τη σκέπη του όρου media art διαφοροποιούνται τα πολιτιστικά αντικείμενα και events, τα οποία έχουν ως διακριτικό χαρακτηριστικό τους την ενασχόληση με το μέσο, από εκείνα που προκύπτουν από τις «παλιές» εικαστικές τέχνες (ζωγραφική, γλυπτική κ.τ.λ.). Αυτό που συχνά επιδιώκει η media art σήμερα, με μία προσεκτικά εναρμονισμένη συμμαχία μεταξύ τέχνης και επιστήμης, είναι η εξερεύνηση της αισθητικής πιθανότητας του διαδραστικού και «διαδικαστικού» κόσμου των εικόνων, προσπαθώντας να ενθαρρύνει μία διαφορετική σχέση ανάμεσα στο έργο τέχνης και τον θεατή.

Η ιδέα, βέβαια, ότι η υποδοχή ενός έργου τέχνης απαιτεί τη συμμετοχή του θεατή δεν είναι αποκλειστικά ίδιον της τέχνης των νέων μέσων του 20^{ου} αι. Προτού ακόμα ο Marcel Duchamp, το 1957, υποστηρίξει ότι κάθε αισθητική εμπειρία εκχωρεί έναν «συστατικό ρόλο» στον θεατή, ο οποίος κατά τη διαδικασία της προβολής και έκθεσης «προσθέτει τη συμβολή του στη δημιουργική πράξη»⁷, εντοπίζεται -στα τέλη του 19 αι.- και στην αντίληψη του Mallarmé για τη διαδικαστική τέχνη, η οποία συμπεριλαμβάνει ανακατεμένα και τυχαία επιλεγμένα στοιχεία, ωθώντας τον αναγνώστη σε ενεργό συμμετοχή για την αποκάλυψη και ενεργοποίηση των νοημάτων. Τα στοιχεία αυτά στη συνέχεια -σχεδόν πενήντα χρόνια αργότερα στο πλαίσιο του κινήματος της avant-garde- μπορούν να ειπωθούν, στην περίπτωση πλέον του «ανοικτού έργου τέχνης», ως στοιχεία με δυνατότητα προγραμματισμού.⁸

Βεβαίως, ανοίγματα και πειραματισμοί πιο κοντινοί σ' αυτό που σήμερα αποκαλούμε διαδραστικότητα εντοπίζονται κατά βάση σε προσεγγίσεις που έχουν εξερευνηθεί από τους καλλιτέχνες της κινητικής τέχνης (kinetic art) και της op art (op art).⁹ Οι ερευνητές ανατρέχουν στο μανιφέστο που εξέδωσε το 1952 ο Bruno Munari, το Macchinismo, και το οποίο είχε ως στόχο να συμβιβάσει την τέχνη με τη μηχανή. «Η μηχανή πρέπει να γίνει ένα έργο τέχνης. Θα ανακαλύψουμε την τέχνη των μηχανών», δήλωναν οι υποστηρικτές της ιδέας, η οποία μεταφέρθηκε στην έκθεση «Arte Programmata: Arte cinetica, opera moltiplicata, opera aperta»

⁷ Duchamp, M. 1957

⁸ Eco, U. 1989

⁹ Weibel, P. 2007

του 1962 με επιμελητές τους Bruno Munari και Giorgio Soavi και τίτλο εμπνευσμένο από ένα κείμενο του Umberto Eco. Πιο συγκεκριμένα, η Arte Programmata¹⁰ ήταν μία μορφή κινητικής τέχνης στην οποία από τη μία πλευρά η κίνηση ήταν αναμενόμενη, καθώς ακολουθούσε νόμους μαθηματικών προγραμμάτων, ενώ παράλληλα επέτρεπε και τυχαίες διαδικασίες.

Αυτή ακριβώς η δυνατότητα προγραμματισμού –τουλάχιστον ως αντίληψη- σήμερα ερμηνεύεται μέσα από τις ιδέες της εικονικότητας, του περιβάλλοντος, του εσωτερικού παρατηρητή και της διαδραστικότητας. Ο καλλιτέχνης και θεωρητικός της τέχνης Peter Weibel επισημαίνει πως οι οπτικές αλλαγές στην περίπτωση της οπ αρτ προκαλούνται από την κίνηση του θεατή, τα κινητά στοιχεία των κινητικών πινάκων και γλυπτών (kinetic art) από την ενσωμάτωση των θεατών από τους οποίους αναμένεται να επέμβουν χειροκίνητα, να πιάσουν κουμπιά ή κλειδιά: ένα σύνολο πρώιμων –της προ κομπιούτερ εποχής- φορμών μηχανικής και χειροκίνητης διαδραστικότητας. Τα συγκεκριμένα έργα τέχνης ήταν εκτεθειμένα είτε σε τυχαίες επιδράσεις είτε διαδρούσαν χειροκίνητα, καθώς υπήρχε η δυνατότητα να προγραμματιστούν από τον θεατή ή ήταν μηχανικά ελεγχόμενα.

Κατά συνέπεια, προκύπτει πως οι εικόνες παράγονταν από προγράμματα πολύ πριν από την εμφάνιση των κομπιούτερ, κάνοντας φανερή την ύπαρξη διαδραστικών και εικονικών σχέσεων μεταξύ των έργων κινητικής και οπ αρτ και των θεατών. Εκεί ακριβώς θα μπορούσε να εντοπιστεί και η απαρχή της ιστορία της διαδραστικής και virtual art –και όχι με τη διαθεσιμότητα του υπολογιστή ως τεχνική διεπαφή.¹¹ Το σίγουρο βέβαια είναι πως η έννοια του όρου «διάδραση» υποβλήθηκε σε ουσιαστικές και συνεχείς μετατροπές με το πέρασμα των χρόνων, από την εποχή των συμμετοχικών εκδηλώσεων και των δράσεων του Φλούξους της δεκαετίας του '50 και των αρχών του '60, καθώς και της πρωτοπορία της οπ αρτ, μέχρι τη διαδραστική media art των '80s και των '90s.

Πολλοί θεωρούν τη διάδραση που προωθεί η καλλιτεχνική δημιουργία της ψηφιακής εποχής ως διεύρυνση της έννοιας της συμμετοχής, όπως αυτή διαμορφώθηκε ιστορικά στη μεταπολεμική τεχνολογική τέχνη και στα δρώμενα του '60 και του '70. Ωστόσο, οι θεωρητικοί της τέχνης διαπιστώνουν πως μόλις την προηγούμενη δεκαετία έγινε συνείδηση ότι η αλληλεπίδραση (interactivity) αποτελεί ένα νέο αισθητικό παράδειγμα για τη δυτική τέχνη. Ουσιαστικά η έμφαση πλέον μετατοπίζεται από το λόγο του δημιουργού στις τεχνικές του

¹⁰ <http://www.answers.com/topic/arte-programmata-art#ixzz2KtuZBedy>

¹¹ Weibel, P. 2007

ενεργού παρατηρητή. Προϋπόθεση αυτού, βέβαια, είναι η σύλληψη του έργου ως μηχανισμού που αντιδρά σε πραγματικό χρόνο στα ερεθίσματα του περιβάλλοντος του θεατή, αποκαλύπτοντας όψεις τις οποίες ο δημιουργός δεν είχε φανταστεί ή προβλέψει.

3. Η νέα εποχή του Κυβερνοχώρου

3α. Η διαδικτυακή τέχνη

Ζώντας σε μία εποχή υψηλών ταχυτήτων και πολλαπλών ανατροπών, είναι συχνά εξαιρετικά δύσκολο να αντιληφθούμε τις αλλαγές που συμβαίνουν γύρω μας και να τις αποτιμήσουμε. Η μετάβαση από τη βιομηχανική στην κυβερνητική εποχή συνέβη με τόσο γοργούς ρυθμούς, με αποτέλεσμα το παλιό και το καινούργιο να βρίσκονται πολύ κοντά και τα μεταξύ τους όρια να είναι εξαιρετικά δυσδιάκριτα. Ωστόσο, το μόνο σίγουρο πλέον είναι πως η έκρηξη της ψηφιακής εποχής δεν έχει αφήσει ανέπαφη καμία πολιτισμική πρακτική. Ήδη νέα αισθητικά παραδείγματα, νέα καλλιτεχνικά πεδία, νέοι χώροι άσκησης και παρουσίασης της τέχνης, νέοι χώροι συμμετοχής και εκπαίδευσης έχουν αναδυθεί και δοκιμάζονται. Ο πειραματισμός και ο διάλογος σχετικά με την τέχνη λαμβάνει πλέον χώρα στους λαβυρινθώδεις κόμβους του διαδικτύου, έχοντας παραγκωνίσει τις αίθουσες των μουσείων, των γκαλερί και τις εκδόσεις. Τόσο οι media artists, των οποίων το έργο είναι εκ φύσεως συνυφασμένο με τον κυβερνοχώρο και τα νέα μέσα, όσο και οι περισσότεροι κλασικοί καλλιτέχνες, οι οποίοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο καθαρά ως χώρο προβολής, δικτύωσης και επικοινωνίας, δίνουν δυναμικό «παρών» στα εικονικά μονοπάτια του κυβερνοχώρου, σε αυτό το παράλληλο σύμπαν των ημερών μας.

Επιχειρώντας την ιχνηλασία της νέας διαδικτυακής εποχής, αυτό που πρωταρχικά πρέπει να γίνει κατανοητό είναι ακριβώς αυτή η διαθεσιμότητα του ίντερνετ –ιδιαίτερα από τη δεκαετία του '90 και μετά- η οποία επέφερε μία καινούργια και διαφορετική προσέγγιση της τέχνης μέσω κυρίως διαδικτυακών projects στο πλαίσιο της αναδυόμενης τέχνης του διαδικτύου (net art). Η διεθνής καλλιτεχνική σκηνή διαθέτει πληθώρα δειγμάτων τέτοιου είδους έργων, όπου διαφαίνεται η νέα αισθητική αντίληψη του κυβερνοχώρου. Ένα από τα πιο αντιπροσωπευτικά έργα της πρώτης αυτής «εικονικής περιόδου» είναι το «The File Room» (1994) του Ισπανού media artist Antoni Muntadas, το οποίο ουσιαστικά αποτέλεσε μία συμμετοχική, προσωρινή εγκατάσταση σε υπολογιστή συνδυασμένη με μία μόνιμη εικονική βάση δεδομένων, η οποία αποτελούνταν από υλικό προερχόμενο από γνώμες των χρηστών σχετικά με το θέμα της

λογοκρισίας στο διαδίκτυο. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρεται στο διαδικτυακό τόπο του project: «Το “The File Room” αποτέλεσε ένα κοινωνικό γλυπτό (social sculpture)».¹²

Όπως είναι φανερό, το νέο τότε μέσο έφερε μαζί του καινούργια δεδομένα και πολυάριθμες ανατροπές. Οι αλλαγές που επέφερε στην τέχνη ήταν επαναστατικές με έναν τρόπο που σχεδόν έμοιαζε ουτοπικός, καθώς μορφοποιημένο σε μία νέα δημόσια σφαίρα είχε πλέον την ικανότητα να γεφυρώνει το χάσμα μεταξύ χρόνου και τόπου και να δημιουργεί νέα δίκτυα επικοινωνίας και καλλιτεχνικές συνεργασίες χωρίς σύνορα. Αυτή η νέα τεχνολογία, η οποία επέτρεψε τη διανομή και ανταλλαγή υλικού και πληροφοριών, έδωσε τη δυνατότητα στους καλλιτέχνες να δομήσουν διαδικτυακές κοινότητες τέχνης, όπως οι Nettime, Rhizome, The Thing, Syndicate και παράλληλα να δημιουργήσουν τέχνη για το δίκτυο και για τις νέες, αναδυόμενες πολιτισμικές φόρμες.

Στα μέσα πλέον της δεκαετίας του '90, το ίντερνετ άρχισε να χρησιμοποιείται ευρέως μέσω του παγκόσμιου ιστού (World Wide Web), ο οποίος μέχρι και σήμερα αποτελεί την πιο δημοφιλή μορφή διάδρασης μεταξύ ανθρώπου και υπολογιστή. Παράλληλα, οι διαδικτυακοί πειραματισμοί των καλλιτεχνών οδήγησαν στη δημιουργία ενός νέου καλλιτεχνικού είδους, τη net art, όρος που απέκτησε «υπόσταση» εντελώς τυχαία το 1995 όταν ο Σλοβένος καλλιτέχνης Vuk Cosic έλαβε ένα μπερδεμένο e-mail, στο οποίο οι μόνες λέξεις που έβγαζαν νόημα ήταν οι «net.art». Από τότε ο όρος έχει χρησιμοποιηθεί εναλλακτικά με τους όρους internet art ή web art, ώστε να περιγράψει τις καλλιτεχνικές πρακτικές στο ίντερνετ.¹³ Αξιοσημείωτο είναι πως η κυβερνοτέχνη -εντοπίζοντας τη χωροχρονική της προέλευση- αναδύθηκε στην Ανατολική Ευρώπη σε μία ταραγμένη περίοδο χαρακτηρισμένη από έντονη πολιτισμική κρίση, έπειτα από ηχηρά γεγονότα, όπως η διάλυση της ΕΣΣΔ και η πτώση του τείχους του Βερολίνου, γεγονός που σαφώς ερμηνεύει τόσο τη μορφή όσο και το περιεχόμενό της.

Το σημαντικό στοιχείο της τέχνης αυτής είναι ότι «χρησιμοποιεί το ίντερνετ όχι μόνο ως μέσο, αλλά κυρίως ως τόπο ή ως υλικό» όπως επισημαίνει η ερευνήτρια του κυβερνοχώρου και επιμελήτρια εκθέσεων Inke Arn.¹⁴ Βέβαια η net art δεν περιλαμβάνει για παράδειγμα ελαιογραφίες που έχουν ψηφιοποιηθεί και στη συνέχεια έχουν εκτεθεί στο διαδίκτυο. Αυτή

¹² <http://www.thefileroom.org/documents/Intro.html>

¹³ http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/scroll/

¹⁴ http://www2.dortmund.de/do4u_intern/artnet_archiv/eng/per/inke_jpgs/arns.html

ουσιαστικά είναι τέχνη στο διαδίκτυο. Η τέχνη του διαδικτύου, από την άλλη πλευρά, είναι αυθεντικό προϊόν του κυβερνοχώρου, καθώς οικειοποιείται συγκεκριμένα χαρακτηριστικά από το διαδίκτυο και τα χρησιμοποιεί ως καλλιτεχνικό υλικό. Στο πνεύμα αυτό, λοιπόν, οι καλλιτέχνες άρχισαν να πειραματίζονται με τη νέα γλώσσα του κυβερνοχώρου συμπεριλαμβανομένων των HTML πρωτοκόλλων, μηχανών αναζήτησης (browsers), ιστοτόπων (websites), υπερκειμένων (hypertext), ηλεκτρονικής αλληλογραφίας (e-mails) και άλλων εργαλείων, αλλά και με θέματα και πρακτικές όπως η οικειοποίηση, η αποδόμηση, τα δίκτυα, η πληροφορία ως απόηχος και φυσικό επακόλουθο προηγούμενων καλλιτεχνικών κινήσεων (ντανταϊσμό, Φλούξους, εννοιολογική τέχνη). Όπως είναι αναμενόμενο, λοιπόν, η διαδικτυακή τέχνη δεν γεννήθηκε ξαφνικά με την ανατολή της ψηφιακής εποχής, αλλά αποτέλεσε συνέχεια μίας πλούσιας παράδοσης βιομηχανικής, τεχνολογικής τέχνης, η οποία ανάγεται στα κινήματα της πρωτοπορίας των αρχών του 20ού αιώνα (κονστρουκτιβισμός, νταντά) και κυρίως σε εκείνα της μεταπολεμικής νεοπρωτοπορίας (διαστημισμός, Group Zero, GRAV).¹⁵

Η τέχνη του διαδικτύου εμφανίζει ποικίλες εκφάνσεις και εντοπίζεται σε διαφορετικές εκδοχές. Κάποιες από τις μορφές που χρησιμοποιεί για την υλοποίηση μίας δημιουργικής ιδέας είναι αυτές των καλλιτεχνικών ιστότοπων και του καλλιτεχνικού διαδικτυακού λογισμικού (software art). Παράλληλα παίρνει μορφή μέσω εγκαταστάσεων διαδικτυακών ή βασισμένων στο διαδίκτυο, online βίντεο, ηχητικών έργων, διαδικτυακών παραστάσεων (performances), ενώ μπορεί να εντοπιστεί με τις περίεργες όψεις της τέχνης του φυλλομετρητή (browser art) και της τέχνης της ανεπιθύμητης αλληλογραφίας (spam art). Στην τελευταία κατηγορία χαρακτηριστικό είναι το έργο του Alex Dragulescu από τη σειρά «Spam Architecture», το οποίο περιλαμβάνει έργα δημιουργημένα από ένα πρόγραμμα που επεξεργάζεται την ανεπιθύμητη αλληλογραφία.¹⁶

Οι πρωτοπόροι

Πλήθος καλλιτεχνών πειραματίστηκε με τα νέα υλικά του διαδικτύου μορφοποιώντας καλλιτεχνικά δημιουργήματα που μας έφεραν αντιμέτωπους με ένα εντελώς καινούργιο καλλιτεχνικό σκηνικό, προβληματίζοντας παράλληλα με τη φύση τους. Στα μέσα της δεκαετίας του '90 ο διαδικτυακός καλλιτέχνης Jodi δημιούργησε μία σειρά από έργα, όπως τα «<http://wwwwww.jodi.org/>», «404» and «OSS» θέτοντας τον κώδικα-πηγή σε ισχύ (δηλαδή τον

¹⁵ <http://www.josephinebosma.com/web/node/46>

¹⁶ <http://www.sq.ro/spam-architecture.htm>

κώδικα που υποδεικνύει στο πρόγραμμα περιήγησης διαδικτύου πώς να παρουσιάσει έναν ιστότοπο) και μερικές φορές παρουσιάζοντας αφηρημένες φόρμες ή δημιουργώντας μία αίσθηση λάθους στους θεατές/χρήστες.¹⁷

Στη συνέχεια, το 1998, η ομάδα I/O/D παρουσίασε ένα διαφορετικό πρόγραμμα περιήγησης διαδικτύου (browser) με το όνομα «Web Stalker», το οποίο μιμείτο τη δομή του διαδικτύου μετατρέποντας ιστότοπους σε κώδικες και υπερσυνδέσμους (hyperlinks) σε γραφικά, επιτρέποντας με τον τρόπο αυτό στο χρήστη να δει την εσωτερική δομή του κυβερνοχώρου.¹⁸ Την ίδια χρονιά ο Αμερικάνος καλλιτέχνης Mark Napier δημιούργησε το «Shredder 1.0», έναν διαφορετικό browser, ο οποίος ήταν ικανός να αποδομεί -ουσιαστικά να «κομματιάξει»- δικτυακούς τόπους.¹⁹

Η Ρωσίδα διαδικτυακή καλλιτέχνη Olia Lialina με τη διαδραστική δουλειά της «My boyfriend came back from the war» (1996), δημιούργησε μία μη γραμμική αφήγηση με αναφορές σε μία κινηματογραφική τεχνική μοντάζ, όπου ο θεατής/χρήστης είχε τη δυνατότητα να αλλάξει τη δομή της αφήγησης κλικάροντας σε κείμενα και εικόνες της οθόνης.²⁰ Αργότερα, το 2000, στο έργο της «The Last Real Net Art Museum», ο θεατής μπορούσε να δει και να πειραματιστεί με διαφορετικές μείξεις από την ίδια δουλειά, δημιουργημένες από άλλους καλλιτέχνες που χρησιμοποίησαν διαφορετικά μέσα.²¹ Ένας άλλος καλλιτέχνης, ο Σέρβος Vuk Cosic, αντέγραψε τον δικτυακό τόπο της διεθνούς έκθεσης Documenta X (1997), που ήταν η πρώτη Documenta που περιλάμβανε net art. Ο ιστότοπός του πήρε το όνομα «Documenta Done» διατυπώνοντας προβληματισμό για τις έννοιες της καλλιτεχνικής δημιουργίας και της αναπαραγωγής της τέχνης.²²

Την εποχή που το διαδίκτυο εμπορευματοποιήθηκε μέσα από τη διάδοση «δικτυακών διευθύνσεων» (domain) στην αγορά, ο Βρετανός καλλιτέχνης Heath Bunting δημιούργησε τον ιστότοπο «readme.html or (Own, be Owned or Remain Invisible)» το 1998, όπου η κάθε λέξη ενός άρθρου γραμμένου γι' αυτόν ανταποκρινόταν σε ένα «.com» ιστότοπο. Χρησιμοποιώντας

¹⁷ <http://v2.nl/archive/organizations/jodi.org>

¹⁸ <http://bak.spc.org/iod/>

¹⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Shredder_1.0

²⁰ <http://www.teleportacia.org/war/war2.htm>

²¹ <http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>

²² <http://www.nydigitalsalon.org/10/artwork.php?artwork=30#>

τη στρατηγική του υπερκειμένου, ο Bunting δημιούργησε ένα περιβάλλον υπερσυνδέσμων εγείροντας προβληματισμούς σχετικά με θέματα ιδιωτικοποίησης της γλώσσας και του ίντερνετ από τις επιχειρήσεις.²³ Λίγο αργότερα οι καλλιτέχνες Alexei Shulgin και Natalie Bookchin εξέδωσαν το μανιφέστο «Introduction to net.art (1994-1999)» αναγορεύοντας την net art αυτόνομη και ανεξάρτητη από μουσεία και ιδρύματα, όπως και την ιδιότητα των διαδικτυακών καλλιτεχνών να παράγουν, να διανέμουν, να δείχνουν τη δουλειά τους και να διαδρούν αυτόνομα με το κοινό τους στο διαδίκτυο.²⁴

Τέλος, το 2001 οι Eva και Franco Mattes -το κολεκτιβίστικο δίδυμο του 0100101110101101.org- σκόρπισαν έναν ιό σε όλα τα κομπιούτερ που ήταν συνδεδεμένα με το δίκτυο της 49ης Μπιενάλε της Βενετίας και στη συνέχεια κάλεσαν τους online χρήστες να κατεβάσουν τον κώδικα του ιού ισχυριζόμενοι στον ιστότοπό τους ότι δεν ήταν απλώς ένας ιός, αλλά ακόμα ένα έργο τέχνης.²⁵

Η τελευταία δεκαετία - Η ελληνική παρουσία

Ωστόσο, η μορφή του διαδικτύου άρχισε να αλλάζει στα μέσα της δεκαετίας του 2000 ανοίγοντας ένα νέο κεφάλαιο. Αυτό της δικτυωμένης καθημερινότητας. Άρχισε να δίνεται πλέον μεγαλύτερη έμφαση σε θέματα σχεδιασμού, ενώ παράλληλα ο παγκόσμιος ιστός ενισχύθηκε και βελτιώθηκε μέσω υπηρεσιών που εστίαζαν στο διαδικτυακό περιεχόμενο, το οποίο πλέον προσέθεταν οι χρήστες (π.χ. εικόνες, βίντεο, προσωπικά προφίλ κ.τ.λ.). Την εποχή αυτή αναδύονται νέες πλατφόρμες πληροφορίας και ανταλλαγής περιεχομένου, όπως τα blogs και τα sites κοινωνικής δικτύωσης (π.χ. MySpace, Facebook, YouTube). Είναι το χρονικό σημείο κατά το οποίο το διαδίκτυο αρχίζει να αποκαλείται Web 2.0, ενώ τα ψηφιακά δίκτυα επικοινωνίας έχουν ήδη διασκορπιστεί και εισχωρήσει σε δραστηριότητες της καθημερινής ζωής.

Στο νέο αυτό πνεύμα, οι καλλιτέχνες Golan Levin, Kamal Nigam και Jonathan Feinberg δημιούργησαν το 2006 το «The Dumpster», έναν online «αποθετήρα» με κεντρικό θέμα τον χωρισμό των εφήβων.²⁶ Οι καλλιτέχνες δημιούργησαν ένα διαδραστικό έργο τέχνης, το οποίο

²³ <http://www.nydigitalsalon.org/10/artwork.php?artwork=30#>

²⁴ <http://easylife.org/netart/>

²⁵ <http://0100101110101101.org/projects.html>

²⁶ <http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/>

αποσπούσε και οπτικοποιούσε πληροφορίες που μοιράζονταν στα blogs τους ζευγάρια που είχαν χωρίσει. Ο χρήστης προσκαλούνταν να πλοηγηθεί μέσα σε «παρατημένα» αρχεία, τα οποία αντικατόπτριζαν ένα είδος ρομαντικού πόνου.

Αποτιμώντας συνολικά τη νέα τέχνη που αναδύθηκε μέσα από τον κυβερνοχώρο μπορεί να διαπιστωθεί πως συχνά χαρακτηρίζεται από έναν παρεμβατισμό και κριτική συμπεριφορά απέναντι στο μέσο καθεαυτό, εστιάζοντας περισσότερο στη διαδικασία της τέχνης παρά στο αντικείμενο της τέχνης. Η διαπίστωση αυτή παραπέμπει κατά κάποιον τρόπο στη ρήση του McLuhan ότι «το μέσο είναι το μήνυμα». Συχνά μοιάζει, δηλαδή, το περιεχόμενο να έχει μικρότερη σημασία από τις δομές του μέσου, οι οποίες διαμορφώνουν την ανθρώπινη συνείδηση με απόκρυφους τρόπους. Επιπλέον, αυτό που προκύπτει από την παραπάνω ενδεικτική παρουσίαση χαρακτηριστικών έργων της διαδικτυακής τέχνης είναι πως τα νέα μέσα προωθούν τη συνδετικότητα με μία διεθνή κοινότητα («το παγκόσμιο χωριό» του McLuhan) που υπερβαίνει τους τοπικιστικούς πολιτικούς φραγμούς και προβάλλουν την ομαδική συνεργασία, τη διαπολιτισμικότητα και τη διεπιστημονικότητα. Και το κυριότερο, ο θεατής συχνά δεν παραμένει απλώς παρατηρητής. Αντιθέτως, τις περισσότερες φορές προσκαλείται να συμμετάσχει, να διαδράσει με το έργο τέχνης ή να συνεισφέρει στην παραγωγή και ανάπτυξή του. Ωστόσο, ακριβώς αυτό το στοιχείο της συνεργασίας μεταξύ καλλιτεχνών, αλλά κυρίως μεταξύ καλλιτεχνών και κοινού εγείρει ερωτήματα και προβληματισμούς γύρω από το ζήτημα του δημιουργού.

Παράλληλα, όπως διαφαίνεται, συνήθειες πρακτικές της net art είναι η χρήση μεθόδων τεχνολογικού ανταρτοπόλεμου (hacking and cracking), η διαδραστικότητα με τη χρήση υπερκειμένων και υπερμέσων, καθώς και η συχνή δόμησή της σε μη ιεραρχικές δομές στην παραγωγή και παρουσίαση του έργου. Επίσης, συχνά η τέχνη των νέων μέσων μοιάζει να στρέφεται ενάντια στο συμβιβασμό και τη σοβαροφάνεια, συμπεριλαμβάνοντας στοιχεία παιχνιδιού, χιούμορ, διαχειριζόμενη παράλληλα νέους μύθους. Η κριτική και η ανταρσία είναι βασικά στοιχεία της φιλοσοφίας της, καθώς συχνά μορφοποιείται σε ένα είδος δηκτικής σάτιρας και καταγγελίας.

Ένα ενδιαφέρον παράδειγμα προερχόμενο από την περιορισμένη ελληνική net art σκηνή υπήρξε το έργο DWG | Dirty Works Greece (2005) του καλλιτέχνη Δημήτρη Φωτίου, που παρενέβαινε στα διαδραματιζόμενα στον πραγματικό χώρο χρησιμοποιώντας μέσα τακτικής

(tactical media).²⁷ Θέλοντας να σατιρίσει τη συνήθη πρακτική του «λαδώματος» και του «ρουσφετιού» στην ελληνική πραγματικότητα και την απέλπιδα προσπάθεια των περισσότερων Ελλήνων να αποκτήσουν μία θέση εργασίας στο δημόσιο τομέα, ο Φωτίου δημιούργησε ένα net.art website μιας εικονικής εταιρίας που πρόσφερε τέτοιου είδους παράνομες και αθέμιτες υπηρεσίες σε ανταγωνιστικές τιμές (moderate prices). Η συγκεκριμένη εταιρία μάλιστα παρείχε τη δυνατότητα στους εν δυνάμει πελάτες να παραγγείλουν τις «υπηρεσίες» on line. Η προκλητική αυτή «καμπάνια», ωστόσο, στάθηκε αφορμή να συλληφθεί προσωρινά ο καλλιτέχνης εξαιτίας παρερμηνείας της δουλειάς του από τις ελληνικές αρχές, καθώς βρέθηκε να κατηγορείται για απάτη και παράνομη συλλογή ευαίσθητων προσωπικών δεδομένων των επισκεπτών της σελίδας.

Παραμένοντας στην ελληνική καλλιτεχνική σκηνή των νέων μέσων, από τη δεκαετία τού '90 και μετά το καλλιτεχνικό σκηνικό εμφανίζεται αρκετά παραγωγικό, καθώς οι ψηφιακές τεχνολογίες αποδείχθηκαν ένα περισσότερο ευέλικτο μέσο ως προς τη διάδοση και την εφαρμογή τους. Ο Μάνθος Σαντοριναίος, εκτός από τις εικαστικές δημιουργίες του, ενεργοποιήθηκε και σε οργανωτικό επίπεδο με τη ίδρυση του «Φούρνου», που λειτουργεί στην Αθήνα ως πολυχώρος εικαστικών δραστηριοτήτων, και της «Εικόνας», κέντρου οπτικο-ακουστικών ερευνών και εφαρμογών.²⁸ Η καλλιτέχνιδα Λυδία Βενιέρη στο δικτυακό της τόπο προσφέρει στους επισκέπτες μία ευχάριστη συνάντηση με εικόνες από τη δουλειά της και διαδραστικές εφαρμογές.²⁹ Ιδιαίτερο ενδιαφέρον, επίσης, συγκεντρώνει το έργο του εικαστικού Πάνου Κούρου, ο οποίος μεταξύ άλλων είναι και συνιδρυτής του πληθυντικού προσώπου Γρηγόριος Φαρμάκης, ενός διαδικτυακού project με τη μορφή μιας ανοιχτής ταυτότητας, η οποία μορφοποιείται από περισσότερους από έναν συνεργάτες.³⁰ Τέλος αρκετοί ελληνικής καταγωγής καλλιτέχνες που ζουν στο εξωτερικό, όπως οι Αργυρώ Παούρη, Electrus, Τζένη Μαρκέτου, Helene Black κ.ά., έχουν αναπτύξει τα έργα τους με βάσει την τεχνολογία των υπολογιστών.

²⁷ <http://www.dirtyworks-greece.info/>

²⁸ http://www.santorineosmanthos.com/FrameSet_San.html

²⁹ http://venieri.pygeon.com/venieri/Virtual_World.html

³⁰ <http://gregorios-pharmakis.pbworks.com/w/page/15973164/who%20is>

3β. Η τέχνη στο διαδίκτυο

Πέρα από τη διαδικτυακή τέχνη, η οποία -όπως έγινε εμφανές- χρησιμοποιεί την ίδια τη δομή του επικοινωνιακού μέσου ως υλικό έκφρασης, σήμερα μιλάμε και για την τέχνη στο διαδίκτυο. Δηλαδή το διαδίκτυο ως χώρο προβολής και αγοραπωλησίας έργων τέχνης κάθε μορφής. Ο κυβερνοχώρος πλέον αποτελεί μία ανοιχτή προς όλους τους καλλιτέχνες αίθουσα τέχνης και δημιουργίας. Πλήθος δυνητικών γκαλερί δραστηριοποιούνται on line προσφέροντας τη δυνατότητα στους δημιουργούς να παρουσιάζουν και να προωθούν οι ίδιοι, άνευ διαμεσολάβησης, το έργο τους. Οι σύγχρονοι καλλιτέχνες μπορούν να συμμετέχουν σε μεγάλης διάρκειας εκθέσεις που διοργανώνουν ψηφιακές γκαλερί με ευνοϊκότερους οικονομικά όρους συνεργασίας και οι οποίες απευθύνονται σε φιλότεχνους σε όλα τα μήκη και πλάτη της γης. Ουσιαστικά αυτό που ξεκίνησε αρκετά χρόνια πριν με το MySpace για τη μουσική, εξαπλώνεται πλέον ραγδαία σε κάθε μορφή δημιουργικής δραστηριότητας.

Σύμφωνα με τους ανθρώπους που υλοποίησαν τέτοιου είδους διαδικτυακά εγχειρήματα, η ιδέα της διαδικτυακής γκαλερί προέκυψε από την ανάγκη δημιουργίας ενός εκθεσιακού χώρου, όπου θα παρέχεται η ευκαιρία ανάδειξης νέων καλλιτεχνών και επιμελητών έξω από το πλαίσιο των «επίσημων» μουσείων και ιδρυμάτων. Οι άνθρωποι του χώρου υποστηρίζουν πως τα οφέλη μιας τέτοιας προσπάθειας είναι ουσιαστικά η πιο άμεση επικοινωνία καλλιτεχνών και επιμελητών, αλλά κυρίως η ευκολότερη και μεγαλύτερη πρόσβαση στο κοινό χωρίς οικονομικούς και διαπροσωπικούς περιορισμούς.

Όπως είναι αναμενόμενο, τα νέα δεδομένα δίνουν σήμερα στους καλλιτέχνες τη δυνατότητα να παρουσιάζουν τη δουλειά τους γρήγορα και εύκολα σε ένα διευρυμένο, παγκόσμιο κοινό. Στην εποχή που όλοι όσοι έχουν πρόσβαση στα νέα τεχνολογικά μέσα διαθέτουν και τη δυνατότητα να περιπλανηθούν σε διάσημα μουσεία και γκαλερί του κόσμου από την άνεση του σπιτιού τους μέσω πλατφορμών όπως το Google Art Project³¹, αλλά και μέσω των επίσημων ιστοσελίδων μεγάλων πολιτιστικών ιδρυμάτων που παρέχουν στους διαδικτυακούς επισκέπτες εικονικές ξεναγήσεις στις συλλογές τους, πλήθος διαδικτυακών γκαλερί, οι περισσότερες με τη μορφή κοινοτήτων τέχνης, ιδρύονται η μία μετά την άλλη στο διαδικτυακό στερέωμα.

³¹ <http://www.googleartproject.com/>

Από τις πρωτοπόρες κοινότητες του εξωτερικού **Rhizome** και **The Thing** –οι οποίες απευθύνονται αποκλειστικά στη media art, παρουσιάζοντας και συζητώντας για την τέχνη που βασίζεται σε νέα τεχνολογικά μέσα και παράλληλα παρέχοντας βάσεις δεδομένων για ψηφιακά έργα και δημιουργούς- μέχρι κοινότητες που φιλοξενούν μία ευρύτερη γκάμα έργων τέχνης (όπως οι **deviantArt**, **art limited** κ.ά.) και τις αντίστοιχες ελληνικές προσπάθειες –όπως τα **artspot**, **art society**, καθώς και το **USEUM**, το «ελληνικό Facebook της τέχνης» όπως το έχουν αποκαλέσει- στόχος είναι η συγκέντρωση και δικτύωση σύγχρονων καλλιτεχνών από ολόκληρο τον κόσμο στο πλαίσιο της προσπάθειας γεφύρωσης του χάσματος ανάμεσα σε αυτούς που αγαπούν την τέχνη και στους σύγχρονους καλλιτέχνες, αλλά παράλληλα και η δημιουργία διαδικτυακών ομάδων μέσα στους κόλπους των οποίων συσπειρώνονται άνθρωποι με κοινά ενδιαφέροντα και επιδιώξεις.

Επιπλέον, οι περισσότερες από τις on line γκαλερί -αναγνωρίζοντας την αξία του διαδικτύου τόσο ως μέσου μάρκετινγκ όσο και ως μίας εικονικής γκαλερί- πραγματοποιούν μία προσπάθεια συνδυασμού της τέχνης με το ηλεκτρονικό εμπόριο συχνά μέσω της δημιουργία gift shops, όπου οι χρήστες/θεατές μπορούν να αγοράσουν αντίτυπα των αγαπημένων έργων τους, είτε με διαφορετικούς τρόπους, όπως η πραγματοποίηση διαδικτυακών δημοπρασιών. Παράλληλα, σε αρκετές από τις πλατφόρμες τέχνης οι καλλιτέχνες πέρα από την ανταλλαγή απόψεων και πληροφοριών με τους υπόλοιπους χρήστες έχουν τη δυνατότητα να ενημερώνονται από ένα σταθερό σημείο των διαδικτυακών αυτών τόπων για διαγωνισμούς, φεστιβάλ και οτιδήποτε άλλο μπορεί να φανεί χρήσιμο τόσο στην προβολή και έκθεση της δουλειάς τους όσο και στη σύναψη νέων συνεργασιών.

3γ. Διαδικτυακές κοινότητες τέχνης

Όπως προαναφέρθηκε, η καλλιτεχνική δημιουργία πλέον βρίσκει διέξοδο στις πολυπληθείς διαδικτυακές κοινότητες και πλατφόρμες τέχνης, ώστε να έρθει σε επαφή τόσο με το ευρύ κοινό όσο και με ανθρώπους του καλλιτεχνικού χώρου, ενώ παράλληλα μέσα από τη νέα αυτή πραγματικότητα -πέρα από το γεγονός πως αποκτά τη δυνατότητα να προβληθεί πιο εύκολα και γρήγορα- υπόκειται συχνά σε μία διαδικασία συνεχούς εξέλιξης, αναδιαμόρφωσης και αναστοχασμού. Μέσα από την ακόλουθη παρουσίαση του προφίλ τεσσάρων χαρακτηριστικών διαδικτυακών τόπων -κάποιοι από τους οποίους (The Thing και Rhizome) συγκεντρώνουν ενδιαφέρον λόγω του ότι έχουν δώσει τις κατευθυντήριες γραμμές σε

πολυάριθμες διαδικτυακές πλατφόρμες τέχνης που δραστηριοποιούνται σήμερα στον κυβερνοχώρο, ενώ άλλοι επειδή έχουν να κάνουν με ελληνικές πρωτοβουλίες και συνεργασίες-επιχειρείται να γίνει περισσότερο κατανοητή η λογική τους και ο τρόπος λειτουργίας τους, ώστε να διαφανεί τι είναι εν τέλει αυτό που παρέχουν στους καλλιτέχνες και στα έργα τους, αλλά και στους απλούς φιλότεχνους, χρήστες του διαδικτύου.

Η συνοπτική περιπλάνηση στον εικονικό κόσμο της τέχνης έχει ως αφετηρία την πρωτοπόρο στο χώρο αμερικάνικη κοινότητα **The Thing**.³² Από το ξεκίνημά της παρείχε ένα ευέλικτο διαδικτυακό τόπο ιδιαίτερα πρόσφορο για την ανάπτυξη, παρουσίαση και διανομή καινοτόμων μορφών on-line ακτιβισμού, της media art και της πολιτισμικής κριτικής σχετιζόμενων με την εξερεύνηση των δυνατοτήτων των ηλεκτρονικών δικτύων. Ιδρύθηκε το 1991 από τον καλλιτέχνη Wolfgang Staehle, βασισμένη στην ιδέα της δημιουργίας μίας ηλεκτρονικής πολιτισμικής πηγής με πρότυπο το μοντέλο «Social sculpture» του Joseph Beuys, και πήρε τη μορφή μη κερδοσκοπικού οργανισμού το 1998. Πριν από αυτό συντηρούνταν αποκλειστικά από την αφοσίωση και τον ενθουσιασμό μιας κοινότητας εθελοντών ακτιβιστών και καλλιτεχνών. Παρά τους περιορισμένους πόρους του, το The Thing πολύ σύντομα κέρδισε μεγάλη φήμη ως επίκεντρο της πρακτικής και της θεωρίας των νέων μέσων, κοινωνικών forums και on-line καλλιτεχνικών projects.

Αρχικά ξεκίνησε ως ένα διαδικτυακό σύστημα πίνακα ανακοινώσεων (Bulletin Board System - BBS) εστιασμένο στη σύγχρονη τέχνη και την πολιτισμική θεωρία, διευκολύνοντας τη συζήτηση και τον πειραματισμό πρωτίστως ανάμεσα στις καλλιτεχνικές κοινότητες της Νέας Υόρκης. Το 1995 λάνσαρε το website του <http://bbs.thing.net>, διευρύνοντας και εντατικοποιώντας τις προσπάθειες για ατομικές και συλλογικές πρωτοβουλίες περικλείοντας μία ασυνήθιστα μεγάλη ποικιλία από αναδυόμενους και καθιερωμένους καλλιτέχνες. Μέσα στις επόμενες δύο δεκαετίες το The Thing έπαιξε σημαίνοντα ρόλο όχι μόνο στην ανατροφή μιας γενιάς διαδικτυακά προσανατολισμένων ακτιβιστών, καλλιτεχνών, κριτικών και επιμελητών, αλλά και στην προσπάθεια διασύνδεσης των διαφορετικών ενδιαφερόντων και δραστηριοτήτων τους. Οι συντελεστές της πλατφόρμας υποστηρίζουν πως οι λίστες και τα έργα που η κοινότητα υποστήριξε απαρτίζουν το σύνολο της σύγχρονης ηλεκτρονικής κουλτούρας.

Σταδιακά δημιούργησε ένα σύστημα κόμβων αρχικά με την ίδρυση του The Thing Cologne το 1992, του The Thing Vienna στη συνέχεια, το 1993, και έπειτα του Βερολίνου και

³² <http://the.thing.net/home.html>

άλλων πολλών πόλεων. Το 1995 η πλατφόρμα εγκατέστησε ένα ανεξάρτητο καλλιτεχνικό δίκτυο με δικό του hardware, το οποίο πρόσφερε στις καλλιτεχνικές κοινότητες τρόπους να καθιερώσουν τους εαυτούς τους, να στέλνουν πληροφορίες η μία στην άλλη και επιπλέον να προσλαμβάνουν νέες καλλιτεχνικές πρακτικές. Η ιδέα ήταν ότι δουλεύοντας με το ίντερνετ μπορούσαν να λειτουργήσουν περιφερειακά από τα θεσμικά όργανα διανομής τέχνης των ημερών μας. Το The Thing στην ουσία έδωσε τη δυνατότητα σε μία ετερόκλητη ομάδα καλλιτεχνών, κριτικών, επιμελητών και ακτιβιστών να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο στην πρώιμη φάση του, καθώς στον πυρήνα του υπήρξε ένα κοινωνικό δίκτυο φτιαγμένο για άτομα με διαφορετικό background και με ένα πλατύ φάσμα ειδικών γνώσεων.

Το επίσης αμερικάνικο **Rhizome**³³ ιδρύθηκε το 1996 ως μία κλειστή mailing list, όπου η εγγραφή γινόταν από έναν μικρό πυρήνα καλλιτεχνών, οι οποίοι δούλευαν online, και δώδεκα χρόνια μετά εξελίχθηκε σε μία ακμάζουσα μη κερδοσκοπική κοινότητα, η οποία διαδραμάτισε πρωταγωνιστικό ρόλο στην ιστορία, τον ορισμό και την ανάπτυξη της τέχνης που είναι συνυφασμένη με το ίντερνετ και τις διαδικτυακές τεχνολογίες. Πρόκειται για μία διαδραστική πλατφόρμα, πλούσια σε ιστορικές πηγές και συνεχή ενημέρωση από μία ιδιαίτερα ζωντανή και ευρεία κοινότητα. Βασική αποστολή του Rhizome είναι η δημιουργία, παρουσίαση, συντήρηση και κριτική επάνω στις αναδυόμενες καλλιτεχνικές πρακτικές που εμπλέκουν την τεχνολογία. Διαμέσου πλατφορμών ανοιχτών σε ανταλλαγές και συνεργασίες, ο συγκεκριμένος ιστότοπος στοχεύει στην ενθάρρυνση και διεύρυνση κοινοτήτων που ασκούν τέτοιου είδους πρακτικές.

Σημαντικός είναι ο ρόλος και της **Rhizome ArtBase**, η οποία αποτελεί ένα online αρχείο της ψηφιακής τέχνης συγκαταλέγοντας περισσότερα από 2.500 έργα τέχνης. Περιλαμβάνοντας μία ευρεία γκάμα από έργα καλλιτεχνών από ολόκληρο τον κόσμο, η ArtBase παρέχει μία online στέγη για έργα που χρησιμοποιούν υλικά όπως software, κώδικες, ιστοσελίδες, κινούμενες εικόνες, παιχνίδια και browsers. Η αποστολή της ArtBase -όπως αναφέρεται στον ιστότοπο του Rhizome- είναι να προσφέρει ελεύθερη, ανοιχτή και μόνιμη πρόσβαση σε μία ζωντανή και ιστορική συλλογή σημαντικών αντικειμένων της σύγχρονης media art. Η κοινότητα στοχεύει στην εξασφάλιση της μακροβιότητας των έργων αυτών -τα οποία ως γνωστόν είναι αναλώσιμα, καθώς η συμβατότητα των λογισμικών αλλάζει, οι σύνδεσμοι έχουν ημερομηνία λήξης κ.τ.λ.- όχι απλώς για την καταγραφή της συγκεκριμένης καλλιτεχνικής περιόδου, αλλά παράλληλα και για την παροχή στους ερευνητές της δυνατότητας διάδρασης και παρατήρησης των υλικών

³³ <http://rhizome.org/>

αυτών στην επικείμενη φόρμα τους. Η αρχική της, λοιπόν, πρόθεση να υποστηρίξει και να προωθήσει την τέχνη των νέων τεχνολογιών επεκτείνεται και προς την κατεύθυνση της άμβλυνσης της απαξίωσης αυτού που θεωρείται πεπερασμένο.

Μία ανερχόμενη πλατφόρμα τέχνης με ιδιαίτερο ενδιαφέρον αποτελεί και το **Useum**, που εμπνεύστηκε και υλοποίησε η Ελληνίδα Φωτεινή Βαλεοντή.³⁴ Πρόκειται για μία οιονεί «wikipedia στο χώρο της τέχνης», και επί της ουσίας είναι μία δικτυακή πλατφόρμα, ένα κοινωνικό δίκτυο, όπου καλλιτέχνες της σύγχρονης τέχνης μπορούν να ανεβάζουν τα έργα τους. Οι χρήστες -λάτρεις της (σύγχρονης) τέχνης- έχουν τη δυνατότητα να σχολιάζουν, να βαθμολογούν, αλλά και να εμπλουτίζουν και οι ίδιοι το προφίλ του αγαπημένου τους καλλιτέχνη με δικά του έργα που δεν έχουν «ανεβεί» από τον ίδιο στο USEUM. Πρόκειται για μία πλατφόρμα συνεργατικής δημιουργίας (crowd-sourced platform) μέσω της οποίας προσφέρει ο χρήστης, ο οποίος ανάλογα με τον βαθμό ενασχόλησής του (engagement) και τη συχνότητα σχολιασμού -τεκμηρίωση με ετικέτες (tagging) στα έργα που βλέπει στο USEUM- μπορεί να κερδίζει πόντους (game mechanics) και να γίνεται και ο ίδιος συνδημιουργός του ψηφιακού προφίλ ενός καλλιτέχνη. Επιπλέον, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να φτιάξει τη δική του προσωπική σειρά από αγαπημένα έργα τέχνης, να τη μοιραστεί με τους φίλους του και να ακολουθήσει την αγαπημένη του συλλογή.

Η δημιουργός της κοινότητας μέσα από την εμπειρία της ως χρήστης του διαδικτύου με ειδικό ενδιαφέρον την τέχνη, αλλά και ως ερευνήτρια, τονίζει πως το διαδίκτυο είναι μία πηγή ανεξάντλητης πληροφόρησης ειδικά όταν πρόκειται για κείμενο και ήχο. Ωστόσο, καταλήγει στη διαπίστωση πως τα πράγματα είναι εντελώς διαφορετικά όσον αφορά τη σύγχρονη τέχνη, την οποία, όπως χαρακτηριστικά λέει, «όσο και αν την ψάξεις δεν πρόκειται να την βρεις κάπου συγκεντρωμένη, παρά μόνο μεμονωμένα. Για τους ανθρώπους που την αγαπούν και θέλουν να ενημερώνονται συνέχεια, αλλά συχνά δεν έχουν τη δυνατότητα να επισκέπτονται γκαλερί ανά τον κόσμο, αυτή η έλλειψη δημιουργεί ένα σημαντικό κενό γνώσης».³⁵ Η λειτουργία λοιπόν του USEUM φιλοδοξεί να καλύψει αυτό το κενό συγκεντρώνοντας και προβάλλοντας όσο το δυνατόν μεγαλύτερο όγκο σύγχρονης τέχνης.

Σημαντική είναι και η προσπάθεια του ινστιτούτου Goethe με τη δημιουργία της πλατφόρμα **ArtUp!**, η οποία δίνει τη δυνατότητα σε καλλιτέχνες των νέων μέσων να ανεβάσουν

³⁴ <http://useum.org/>

³⁵ <http://www.tovima.gr/vimagazino/interviews/article/?aid=452574>

τη δουλειά τους στη διαδικτυακή της συλλογή και να την παρουσιάσουν σε ένα παγκόσμιο κοινό.³⁶ Το ArtUP! αποτελεί μία πολύγλωσση διαδικτυακή πλατφόρμα για τις τέχνες των πολυμέσων σε Βουλγαρία, Ελλάδα και Τουρκία, η οποία διαμορφώνεται με την ενεργή συμμετοχή των καλλιτεχνών των τριών αυτών χωρών. Η διαδικτυακή πύλη περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα επίκαιρων πληροφοριών και προσφέρει γνώσεις σχετικά με την καλλιτεχνική σκηνή των πολυμέσων στις τρεις χώρες. Παράλληλα, ένας ελεύθερος χώρος τηλεφόρτωσης παρέχει περαιτέρω δυνατότητες ανταλλαγών μεταξύ των καλλιτεχνών πολυμέσων. Μία πρώτη εικονική έκθεση [Γειτονιές Χ.0] σκιαγράφησε γενικές απόψεις και φιλοσοφικούς διαλόγους στους τομείς «Γειτονιά» και «Φίλοξενία», τις οποίες επιχείρησε να ορίσει και να αξιολογήσει εκ νέου μέσω των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι τέχνες των πολυμέσων.

Το κοινό χαρακτηριστικών των παραπάνω ενδεικτικών εγχειρημάτων -ανεξάρτητα από τον ιδιαίτερο χαρακτήρα και τη δομή του καθενός- εντοπίζεται στο σημείο της δικτύωσης και της προσπάθειας δημιουργίας ομοιογενών κοινοτήτων, με στόχο -μεταξύ άλλων- τη συσπείρωση ενός συνόλου ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα και την ενδυνάμωση των ανταλλαγών, των συνεργασιών και της επικοινωνίας. Στο ίδιο πλαίσιο με τις παραπάνω διαδικτυακές πλατφόρμες και κοινότητες κινούνται αναρίθμητοι άλλοι διαδικτυακοί τόποι παγκοσμίως με επίκεντρο την τέχνη και οτιδήποτε την αφορά, συνδυάζοντας στοιχεία και χαρακτηριστικά τα οποία ήδη αναφέρθηκαν, προσθέτοντας παράλληλα και τις δικές τους ξεχωριστές παραμέτρους.

³⁶ <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/elindex.htm>

4. Ζητήματα που απασχολούν την έρευνα

4α. Δυνητική πραγματικότητα και φυσικός χώρος

Σήμερα, όπως χαρακτηριστικά περιγράφει ο Oliver Grau, είμαστε μάρτυρες της μεταμόρφωσης της εικόνας -η οποία πλέον παράγεται ψηφιακά μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών- σε μία δυνητική και χωρική οντότητα, η οποία μοιάζει να είναι ικανή να διαμορφώσει αυτόνομα και απεικονιστικά μία εικονικά αισθητηριακή σφαίρα, παρόμοια με την πραγματική ζωή.³⁷ Τα διαδραστικά ψηφιακά μέσα αλλάζουν σταδιακά την ιδέα που έχουμε για την εικόνα, οδηγώντας την αντίληψή μας γύρω από αυτήν προς την κατεύθυνση ενός χώρου πολυαισθητηριακής και διαδραστικής εμπειρίας με προσωρινή διάσταση. Πράγματα που πρωτότερα ήταν αδύνατον να απεικονιστούν είναι εφικτό πλέον να αναπαρασταθούν. Οι χρονικοί και χωρικοί παράμετροι μπορούν να αλλάξουν, ώστε οι εικονικές σφαίρες να έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιηθούν ως μοντέλα ή προσομοιώσεις για τη διαμόρφωση συγκεκριμένων τύπων εμπειρίας.

Οι καλλιτέχνες δημιουργούν εικονικούς χώρους διαδραστικής τέχνης, η οποία μπορεί να βιωθεί πολυαισθητικά. Κατασκευάζουν συχνά χώρους που προάγουν τη «διαδικαστικότητα», την αφήγηση, την ερμηνεία (performance) δίνοντας κατά συνέπεια μία νέα διάσταση στον τρόπο που αντιλαμβάνεται κανείς την τέχνη. Η δυναμική διαδικασία αυτής της αλλαγής έχει πυροδοτήσει μία έντονη συζήτηση ανάμεσα στους επιστημονικούς κλάδους σχετικά με την εικόνα. Τα δίκτυα των υπολογιστών τροποποιούν σε βάθος τη σχέση μας με τον κόσμο και ειδικότερα τις σχέσεις μας με το χώρο και το χρόνο, διαπιστώνει ο Pierre Levy, με αποτέλεσμα να καθίσταται αδύνατο να αποφασίσουμε αν μετασχηματίζουν τον ανθρώπινο κόσμο ή τον τρόπο με τον οποίο τον αντιλαμβανόμαστε.³⁸

Οι θεωρητικοί του διαδικτύου έχουν εκφράσει αντικρουόμενες απόψεις σχετικά με την διαδικτυακή εικονική πραγματικότητα, τον άυλο και αχανή κυβερνοχώρο. Κρίσιμα ερωτήματα δέχονται πολλαπλές απαντήσεις. Πρέπει να φοβόμαστε μία γενική αποπραγματοποίηση; (derealisation) Ένα είδος οικουμενικής εξαφάνισης της πραγματικότητας, όπως υποθέτει ο Jean Baudrillard; Μήπως βρισκόμαστε κάτω από την απειλή μιας πολιτιστικής καταστροφής, καθώς «οι ναρκομανείς των δικτύων πολυμέσων χτυπημένοι από την αρρώστια IAD (Internet Addition

³⁷ Grau, Ol. 2007

³⁸ Levy, P. 1999

Disorder) έχουν μετατρέψει τη μνήμη τους σε έναν ετερόκλητο σωρό, μία χωματερή παραγεμισμένη με πλήθος εικόνων όλων των προελεύσεων, με σύμβολα φθαρμένα, στοιβαγμένα όπως όπως και σε κακή κατάσταση» σύμφωνα με όσα υποστηρίζει ο Paul Virilio. Μήπως είμαστε μάρτυρες και παράλληλα θύματα μιας τρομακτικής διάρρηξης του χώρου και του χρόνου, όπως ο ίδιος αναγγέλλει εδώ και χρόνια;³⁹

Ο Paul Virilio αναφερόμενος στον κυβερνοχώρο μιλάει για μία απατηλή, κίβδηλη παρουσία, με κεντρικό στόχο τον αποπροσανατολισμό, την απάτη και τη χειραγώγηση του ανθρώπου. Παρομοιάζει το διαδίκτυο με ένα νεκρό άστρο που βιάστηκαν εξ αρχής να το βαφτίσουν Κυβερνοχώρο, ενώ, όπως υποστηρίζει, το όνομα Κυβερνοχρόνος θα ταίριαζε καλύτερα σ' αυτό «το νεφέλωμα, σ' αυτό το υποπροϊόν ενός ιλουζιονισμού που από τα βάθη της αρχαιότητας επωφελήθηκε από τα οπτικά όρια του κοινού, καταστρέφοντας την ικανότητά του να ξεχωρίζει το πραγματικό από εκείνο που πιστεύει για πραγματικό και αληθινό».

Από την άλλη πλευρά, ο Jean Baudrillard⁴⁰ είχε προφητεύσει προ πολλού την απορρόφηση του σύγχρονου ανθρώπου από τις οθόνες. Ο Γάλλος στοχαστής περιγράφει χαρακτηριστικά τη σημερινή εποχή ως τον φανταστικό κόσμο της οθόνης, της διασύνδεσης και των δικτύων. Όλες οι μηχανές πλέον είναι οθόνες, αλλά το σοβαρότερο -όπως διαπιστώνει- είναι πως κι εμείς οι ίδιοι έχουμε γίνει οθόνες και κατά συνέπεια η αλληλεπίδραση των ανθρώπων έχει γίνει η αλληλεπίδραση των οθονών. Με λίγα λόγια καταλήγει πως αυτό που ζούμε είναι μία «αισθητική» ψευδαίσθηση της πραγματικότητας. Ο Baudrillard περιγράφει τον κόσμο των ανθρώπων που κάθονται στα τερματικά τους ως «μία βύθιση στην απουσία, μία ισοπέδωση του σωματικού εαυτού μέσα στην οθόνη». Παραλληλίζει την υπέρμετρη ροή πληροφοριών με ένα είδος ηλεκτροπληξίας, η οποία παράγει κατά κάποιον τρόπο ένα συνεχές βραχυκύκλωμα, εξαιτίας του οποίου καίγονται τα κυκλώματα του ατόμου και καταστρέφονται οι άμυνές του.⁴¹ Όπως επισημαίνει η Cynthia Freeland, τα avatars ή alter egos που δημιουργούν οι άνθρωποι για on line παιχνίδια ή single spaces θα μπορούσαν χωρίς αμφιβολία να επιβεβαιώσουν τις πεποιθήσεις του σχετικά με τον αυτό-εκμαυλισμό των μαζών από τις προσομοιώσεις.⁴² Ωστόσο, συμπληρώνει, παρά την κυνικότητα του Baudrillard, ενδέχεται να υπάρχουν θετικές πλευρές

³⁹ Virilio, P. 2000

⁴⁰ Freeland, C. 2005

⁴¹ Baudrillard, J. 1988: 7

⁴² Freeland, C. 2005

στον αυτό-εκμαυλισμό αυτό. Σε συνάρτηση, βέβαια, πάντοτε με το ποιος ελέγχει τις ψευδαισθήσεις ή τη σαγήνη του ίντερνετ. Για το λόγο αυτό τόσο οι καλλιτέχνες όσο και οι απλοί χρήστες του διαδικτύου είναι σκόπιμο να ξεδιαλύνουν επακριβώς τι σημαίνει κυβερνοχώρος. Αποτελεί όντως μία νέα μορφή απουσίας και «διαφάνεια του κακού» ή είναι ένας χώρος δημιουργίας, ο οποίος επιτρέπει μία ευφυή και ευεργετική αισθητηριακή εξερεύνηση και σύνδεση της κοινότητας;

Οι μεταμοντέρνοι στοχαστές διαπιστώνουν πως όσο μεγαλύτερη είναι η επαφή με τα ηλεκτρονικά μέσα, τόσο μέσα μας αφομοιώνεται μία εικονική πραγματικότητα, η οποία έπειτα από λίγο παύει να είναι εικονική. Γίνεται πλέον η πραγματικότητά μας. Ωστόσο, όπως πολύ σωστά διατυπώνει ο Lewis Mumford⁴³ στις διαλέξεις του περί Τέχνης και Τεχνικής με συμβουλευτικό τόνο, η σχέση του ανθρώπου με τη μηχανή πρέπει να είναι συμβιωτική και όχι παρασιτική. Κι αυτό, όπως υπογραμμίζει, σημαίνει ότι ο άνθρωπος πρέπει να είναι έτοιμος να διαλύσει το συνεταιρισμό αυτόν, ακόμα και να απαρνηθεί προσωρινά τα πρακτικά του πλεονεκτήματα μόλις αυτά απειλήσουν την αυτονομία ή την περαιτέρω ανάπτυξη του. Υπεύθυνο για τη διαστρέβλωση της όλης διαδικασίας της μηχανικής αναπαραγωγής θεωρεί το γεγονός πως έχουμε αδικαιολόγητα αποδεχτεί ότι και μόνο η ύπαρξη ενός μηχανισμού για πολλαπλασιασμό ή για μαζική παραγωγή μας υποχρεώνει να εξαντλούμε τις δυνατότητές του. «Το ζητούμενο δεν είναι να καταργήσουμε το μηχάνημα, αλλά να το θέσουμε υπό αποτελεσματικό έλεγχο», τονίζει και πραγματικά εκεί βρίσκεται η λύση του προβλήματος. Σκοπός ουσιαστικά είναι να επιβληθούμε στη μηχανή και όχι να υποταχθούμε σε αυτήν. Με σύνεση και ευστροφία, θέτοντας τα όριά μας, να εκμεταλλευτούμε τις αμέτρητες δυνατότητές της και να εξελιχθούμε.

Ο Pierre Levy, από την άλλη πλευρά, παρουσιάζεται περισσότερο αισιόδοξος και υπερασπίζεται μία διαφορετική, μη καταστροφολογική, υπόθεση προτείνοντάς μας να σταματήσουμε να δαιμονοποιούμε το δυνητικό.⁴⁴ Χρησιμοποιώντας τον όρο δυνητικοποίηση για τον προσδιορισμό μίας εν δυνάμει κατάστασης παρουσίας κάθε οντότητας (από τον άνθρωπο μέχρι την πληροφορία κ.λπ.), αποδεδευσμένης από χωροχρονικά όρια, η οποία δεν είναι πλασματική ή φαντασιώδης, αλλά πραγματική κρίνοντας από τα αποτελέσματα που παράγει, τονίζει πως δεν είναι αυτή καθαυτή ούτε κακή, ούτε καλή, ούτε ουδέτερη. Ο Levy υποστηρίζει

⁴³ Mumford, L. 1997

⁴⁴ Levy, P. 1999

πως δίπλα στις ενδεχόμενες αρνητικές πλευρές που μπορεί να έχει ο κυβερνοχώρος, με κυριότερη τον κίνδυνο να «πετάξει έξω από το τρένο ένα απαξιωμένο παρελθόν», διαθέτει και νέες ιδιότητες που το καθιστούν πολύτιμο όργανο μη ιεραρχικού συντονισμού, ταχείας συνεργασίας των διανοιών, ανταλλαγής γνώσεων, πλοήγησης μέσα στη γνώση και ηθελημένης αυτοδημιουργίας νοημόνων συλλογικοτήτων. Επισημαίνει, σαφώς, ότι βιώνουμε μία περίοδο ανατροπών και θεμελιωδών αλλαγών, καθώς μπροστά στα μάτια μας ένας νέος πολιτισμός αναδύεται και προτείνει να αδράξουμε τη στιγμή και να δώσουμε εμείς οι ίδιοι την επιθυμητή κατεύθυνση στην εξέλιξή του. Αντιθέτως, παραμένοντας μοιρολατρικοί παρατηρητές θεωρώντας ότι τα αποτελέσματα είναι προδιαγεγραμμένα καταδικαζόμαστε σε μία παθητική στάση. Αυτό που ουσιαστικά τονίζει στο σημείο αυτό ο Levy, όπως παραπάνω και ο Mumford, είναι σαφώς ότι η τεχνολογία απλώς προτείνει και αυτός που παίρνει τις αποφάσεις είναι ο ίδιος ο άνθρωπος.

Μία ακόμα πιο οπτιμιστική άποψη είναι αυτή του Marshall McLuhan, ο οποίος πίστευε ότι οι νέες τεχνολογίες βελτιώνουν την ανθρώπινη αντίληψη και προάγουν τη δημοκρατία. Και μάλιστα πως οι πρώτοι που το κατανοούν αυτό άριστα και είναι ανοιχτοί στο να εξερευνήσουν το καινούργιο είναι οι καλλιτέχνες.⁴⁵ Ο Καναδός θεωρητικός των μέσων είχε την πεποίθηση πως αυτή η μερίδα ανθρώπων προηγείται της εποχής της, καθώς είναι οι πρώτοι που εκμεταλλεύονται και αξιοποιούν τις δυνατότητες των νέων μορφών σκέψης και διασύνδεσης. Για τον McLuhan ο καλλιτέχνης είναι μία «πνευματική οντότητα» που διαθέτει πλήρη επίγνωση, είναι ένα ιδιαίτερο άτομο. Κατά συνέπεια και το βάρος της ευθύνης που φέρει είναι μεγάλο.

Αυτό που εκτίμησε ο McLuhan στα νέα μέσα είναι η ικανότητά τους να προφέρουν αρωγή ή «πρόσθεση» (prosthesis) που μεταβάλλει τις αισθήσεις μας ακόμη και τον εγκέφαλό μας και προωθούν έναν μη γραμμικό τρόπο σκέψης, αφού βασίζονται στην ιδέα του «ψηφιδωτού» του οποίου τα κενά οφείλουν να γεμίζουν οι θεατές/χρήστες με διαρκώς ανανεούμενα δεδομένα. Ουσιαστικά θεωρεί ότι η συμμετοχή μας σε αυτό το «παγκόσμιο χωριό» θα αποκαταστήσει τις πρωτόγονες ανθρώπινες ικανότητες που χάθηκαν μέσα στη γραμμικότητα του κειμένου. Ωστόσο, οι επιπτώσεις αυτού του «παγκόσμιου χωριού» μοιάζουν διφορούμενες, επισημαίνει η Freeland. Ναι μεν έχει την ικανότητα να φέρνει τους ανθρώπους κοντά και οι

⁴⁵ Freeland, C. 2005: 140

κάμερες ενισχύουν την αίσθηση της επαφής μέσω του κυβερνοχώρου, όμως οι χρήστες παραμένουν απομονωμένοι μπροστά στις οθόνες τους.

Στο σημείο αυτό είναι σκόπιμο να ανακληθεί ο «πνευματικός άνθρωπος» του McLuhan. Ωστόσο, το ερώτημα που τίθεται είναι αν έχει πράγματι πλήρη επίγνωση.⁴⁶ Μπορεί να χειριστεί το νέο μέσο με σύνεση, θέτοντας ο ίδιος τα όρια χωρίς να παγιδεύεται στην ανεξάντλητη φύση του; Αυτά τα ζητήματα φαίνεται να οδήγησαν τον Καναδό στοχαστή στη σκιαγράφηση μίας ζοφερής υποθετικής πραγματικότητας: «Από τη στιγμή που θα παραδώσουμε τις αισθήσεις και το νευρικό μας σύστημα σε όσους ιδιωτικώς θέλουν να εκμεταλλευτούν και να αποκομίσουν κέρδος ενοικιάζοντας τα μάτια, τα αυτιά και τα νεύρα μας, δεν θα έχουμε κανένα δικαίωμα».

4β. Ψηφιακό έργο τέχνης καλλιτέχνης και θεατής/χρήστης

Ο Marcel Duchamp είχε φτάσει στο σημείο να υποστηρίξει πως «ένα έργο είναι κατασκευασμένο εξ ολοκλήρου από εκείνους που το κοιτάζουν ή το διαβάζουν και που το κάνουν να επιβιώσει είτε με τις επευφημίες τους είτε ακόμα και με την καταδίκη τους» στην προσπάθειά του να τονίσει πως έργο τέχνης χωρίς κοινό δεν νοείται.⁴⁷ Ωστόσο, η τέχνη του διαδικτύου, καθώς αρκετά συχνά εμπεριέχει σε λειτουργικό επίπεδο το στοιχείο της διάδρασης - δηλαδή προαπαιτεί την ενεργό συμμετοχή του χρήστη/θεατή για να τεθεί σε λειτουργία- ουσιαστικά υπάρχει μόνο μέσω της συμμετοχής του κοινού. Με τη διαδραστική διαδικτυακή τέχνη, επομένως, μπαίνουμε σε καινούργια μονοπάτια τόσο όσον αναφορά την ίδια τη υπόσταση της τέχνης όσο και της σχέσης δημιουργού - έργου τέχνης - θεατή. Η ιδέα της διαδραστικής τέχνης –όπως πολύ απλά αναλύει ο Erkki Huhtamo- είναι συνυφασμένη με το άγγιγμα.⁴⁸ Όπως γίνεται κατανοητό, ένα διαδραστικό έργο είναι κάτι που χρειάζεται να ενεργοποιηθεί από έναν «χρήστη». Εάν ο χρήστης δεν αντιδράσει, παραμένει μία μη πραγματοποιημένη πιθανότητα – απλώς κανόνες, δομές, κώδικες, θέματα και θεωρητικά συμπεριφορικά μοντέλα σχεδιασμένα από τον καλλιτέχνη και ενσωματωμένα σε έναν σχηματισμό software-hardware.

⁴⁶ Freeland, C. 2005: 151

⁴⁷ http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/1/

⁴⁸ Huhtamo, Er. 2007

Ένα διαδραστικό έργο ουσιαστικά προσκαλεί και προκαλεί το κοινό να υποβληθεί στο μετασχηματισμό από θεατής/παρατηρητής σε «διαδράστη», να γίνει ενεργός διαμεσολαβητής. Ένα περίεργο είδος διαλόγου αναπτύσσεται. Πέρα από την πνευματική διάδραση, η οποία είναι προϋπόθεση για την αντίληψη της τέχνης εν γένει, πραγματοποιείται η φυσική, σωματική δράση –πέρα σαφώς από την οπτική επαφή. Δηλαδή κάποιος αγγίζει το έργο, συνήθως επαναλαμβανόμενα, είτε φυσικά είτε πατώντας επάνω σ' ένα pressure-pad, τοποθετώντας το δάκτυλο επάνω σε μία οθόνη αφής ή κλικάροντας με ένα mouse ή πιέζοντας μία κατά παραγγελία διασύνδεση (interface) είτε ακόμα και από μακριά, με τη μεσολάβηση μιας βιντεοκάμερας, ήχου, φωτός κ.τ.λ. Όσο αθώες κι αν φαίνονται αυτές οι ενέργειες έχουν πιθανόν εκτεταμένες συνέπειες για την αντίληψη της τέχνης όπως την ξέραμε. Η διάδραση αυτή όχι μόνο δίνει έμφαση στο άγγιγμα, που αντιτίθεται στην κλασική ιδέα της «μη δυνατότητας αγγίγματος» ενός έργου τέχνης, αλλά προ(σ)καλεί το κοινό να συγκρίνει την τέχνη με μία γκάμα άλλων ανθρώπινων δραστηριοτήτων –από τη δουλειά μέχρι το παιχνίδι- όπου η φυσική επαφή είναι αναμενόμενη και δεδομένη.

Η διάδραση στην τέχνη, η οποία γίνεται κατανοητή ως ένας διάλογος των ειδών, μία επικοινωνία μεταξύ «διαδράστη» και τεχνουργήματος, συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο, βασίζεται στην αλληλεπίδραση και έχει γίνει ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά του σύγχρονου πολιτισμού. Η διάδραση καλεί στη δημιουργία ενός περίεργου έργου τέχνης –θεωρητικά μοναδικού από την άποψη του κάθε ατόμου, μία δημιουργική δραστηριότητα του παραλήπτη-διαδράστη. Κατά συνέπεια, ερχόμαστε αντιμέτωποι με την αντίστροφη από την οντολογική σειρά των στοιχείων που συνιστούν τη διαδικασία της καλλιτεχνικής επικοινωνίας. Αυτό που δημιουργείται σε πρώτη αρχή και ως αποτέλεσμα της δραστηριότητας του καλλιτέχνη είναι το συμφοραζόμενο του έργου και όχι το έργο το ίδιο με την παραδοσιακή του έννοια. Το έργο τέχνης αναδύεται στη συνέχεια ως προϊόν του παραλήπτη, δημιουργούμενο από εκείνον εντός βέβαια των κατευθυντήριων γραμμών που έχει χαράξει ο καλλιτέχνης. Επομένως, η διαδραστικότητα, σύμφωνα με τον Oliver Grau, όχι μόνο κάνει δυσκολότερη τη διάκριση μεταξύ δημιουργού και παρατηρητή, αλλά και θέτει υπό αμφισβήτηση το κύρος του έργου τέχνης και τη λειτουργία της έκθεσης, καθώς το έργο καθαυτό δεν μπορεί να θεωρηθεί ότι «δημιουργείται» αισθητικά ή τεχνικά χωρίς τη δράση του παρατηρητή, ο οποίος όμως κινείται εντός του πλαισίου που θέτει ο καλλιτέχνης.⁴⁹

⁴⁹ Grau, Ol. 2007: 216

Με την είσοδο της εικονικής πραγματικότητας στον κυβερνοχώρο γίναμε μάρτυρες της μετατροπής της εικόνας σε μία εικόνα με βάση τον υπολογιστή, η οποία αντιπροσωπεύει μία ολοκληρωτική οπτική και μία αισθητηριακή σφαίρα που προσομοιάζει στην πραγματικότητα. Παράλληλα με τη χρήση των avatars, οι αισθήσεις και το ίδιο το επικοινωνιακό σύστημα του σώματός μας επικοινωνεί με προσομοιώσεις πλασμάτων κάθε είδους. Κατά συνέπεια το καλλιτεχνικό προϊόν αποκτά έναν διαδικαστικό χαρακτήρα, παίρνοντας τη μορφή περισσότερο μίας σύνθετης επικοινωνιακής κατάστασης παρά μίας δομής, ενόσω η οργάνωσή του μπορεί να αποκτήσει το χαρακτήρα και τη δομή ενός παιχνιδιού (με την ευρύτερη σημασία του όρου). Αυτή η τελική δημιουργία μπορεί να ερμηνευτεί -αν θέλουμε να μείνουμε πιστοί στην παράδοση- ως ένα ευρύτερα κατανοητό έργο τέχνης. Εναλλακτικά, αν επιθυμούμε να βρεθούμε πιο κοντά στον χαρακτήρα της διαδραστικής τέχνης, μπορεί να οριστεί ένα πεδίο διαδραστικής καλλιτεχνικής επικοινωνίας. Όπως παρατηρεί ο Grau, στην περίπτωση τέτοιου είδους έργων τέχνης, είναι ο σχεδιασμός του τρόπου αλληλεπίδρασης που αποτελεί το πραγματικό καλλιτεχνικό επίτευγμα, καθώς συνδέει το υλικό με το λογισμικό, και επομένως προσδιορίζει το χαρακτήρα και τις διαστάσεις των αλληλεπιδράσεων και το βαθμό εμπύθισης (immersion) στο έργο.⁵⁰

Στο σημείο αυτό έγκειται και μία από τις πιο ουσιαστικές διαφορές ανάμεσα στο παραδοσιακό εικαστικό έργο και στο διαδικτυακό. Το πρώτο είναι χειροπιαστό, συγκεκριμένο, ενώ το δεύτερο ανοιχτό, ευρισκόμενο σε μία μόνιμη διαδικασία πιθανής μεταμόρφωσης και αλλαγής. Η αντιφατικότητα αυτή παραπέμπει στις αντιθέσεις ανάμεσα στο βιβλίο και το υπερκείμενο, όπως τις περιγράφει χαρακτηριστικά ο J. Rifkin.⁵¹ Ενώ το βιβλίο είναι γραμμικό, περιορισμένο και σταθερό, το υπερκείμενο εμφανίζεται συσχετίσιμο και δυναμικά άνευ ορίων. Ένα τυπωμένο βιβλίο είναι εκ φύσεως αποκλειστικό και αυτόνομο όσον αφορά στη μορφή, καθώς από την άλλη πλευρά το υπερκείμενο είναι συμπεριληπτικό και σχετικό. Επομένως, ενώ στα τυπωμένα βιβλία υπάρχει αρχή και τέλος, είναι δηλαδή πλήρη, τα αντίστοιχα σημεία στο υπερκείμενο είναι ασαφή, καθώς υπάρχει απλώς ένα αρχικό σημείο από το οποίο οι χρήστες πραγματοποιούν συνδέσεις ανάμεσα σε σχετιζόμενα υλικά. Συνεπώς αλλάζει συνεχώς μορφή και δεν είναι ποτέ πλήρες. Το τυπωμένο βιβλίο είναι προϊόν, ενώ το υπερκείμενο μία διαδικασία. Το πρώτο προσφέρεται ως ιδιόκτητο αντικείμενο άνευ χρονικού περιορισμού, ενώ το δεύτερο

⁵⁰ Grau, Ol. 2007: 217

⁵¹ Rifkin, J. 2001

γίνεται αντικείμενο πρόσβασης στην καλύτερη των περιπτώσεων σε μία βάση στιγμή προς στιγμή. Ακριβώς το ίδιο ισχύει και για το διαδραστικό έργο τέχνης. Η ύπαρξη του, η μορφή του, η εξέλιξη του είναι συνάρτηση της συμμετοχής και της διάδρασης. Αποτελεί όχι κάτι ολοκληρωμένο, αλλά μία διαδικασία άμεσα εξαρτημένη από την πρόσβαση.

Στο σημείο αυτό τίθεται το φλέγον ζήτημα της κυριότητας του έργου τέχνης. Επανερχόμενοι στο παράδειγμα του υπερκειμένου, επισημαίνεται πως στην περίπτωση του συσκοτίζεται η παραδοσιακή έννοια της συγγραφικής δημιουργίας. Καθώς το μέσο βασίζεται στη συμπεριληπτικότητα και τη διασύνδεση παρά στην αποκλειστικότητα και την αυτονομία, συχνά δεν υπάρχουν σαφή όρια που να διαχωρίζουν τη συμβολή του ενός από τη συμβολή του άλλου. Οι άνθρωποι συνεχώς κατατέμνουν, ανασυνδυάζουν, επεξεργάζονται και τραβούν υλικό το οποίο έχει αντληθεί από αμέτρητες άλλες πηγές και μέσα. Στη συνέχεια συνδυάζουν το υλικό αυτό με το δικό τους προτού το στείλουν σε άλλους κόμβους διαφορετικών δικτύων με τα οποία συνδέονται. «Όταν υλικό κάθε είδους γίνεται τμήμα μιας εξελισσόμενης ανοιχτής διαδικασίας η οποία εμπλέκει πολλαπλά μέρη, διαλύεται συνεχώς στο χώρο και το χρόνο και δεν έχει ως αποτέλεσμα ένα τελειωμένο προϊόν προερχόμενο από τη δημιουργική προσπάθεια ενός ατόμου, η αποκλειστική κυριότητα είναι δύσκολο να αποδοθεί σε κάποιον μερικές φορές», υπογραμμίζει πολύ εύστοχα ο Rifkin.

4γ. Τα δίκτυα και η δυναμική τους

Ο κυβερνοχώρος κατ' ουσίαν αποτελεί ένα πολυσύνθετο σύστημα δικτύων και θα μπορούσε να παραλληλιστεί με έναν δαιδαλώδη λαβύρινθο. Ο περιφερόμενος σήμερα μέσα στο ίντερνετ είναι ένας αρχάριος, επισημαίνει ο Norbert Bolz, και κανένας δεν μπορεί να γνωρίζει πού τον οδηγεί το ταξίδι αυτό. Οι διαδρομές που προσφέρονται είναι τόσο πολλές και αλυσιδωτές και για το λόγο αυτό οι αρχικοί προορισμοί συχνά χάνονται στην πορεία ή διαστρεβλώνονται. Με λίγα λόγια, ακόμα και τα ίδια τα δίκτυα δεν «γνωρίζουν» ακόμα τι σημαίνει να είναι κανείς δικτυωμένος και κατά συνέπεια υπάρχει μόνο η μέθοδος «της δοκιμής και του λάθους». Ταυτόχρονα, η ιδιαίτερα πολύπλοκη φύση των δικτύων καθιστά σχεδόν

απαγορευτική την οποιαδήποτε προσπάθεια σχηματισμού συγκεκριμένης εικόνας γι' αυτά. Συνεπώς είναι πιο εύκολο να τα χρησιμοποιούμε παρά να προσπαθούμε να τα εξηγήσουμε.⁵²

Πιο εύστοχα, αν θα θέλαμε να προσδιορίσουμε τη φύση τους, θα μπορούσε να ειπωθεί πως πρόκειται για δίκτυα ομάδων με ειδικά ενδιαφέροντα και γνώσεις, αλλά όχι για μία ενιαία κουλτούρα. Στα ανοιχτά δίκτυα συναντώνται ελεύθερα ενωμένα άτομα -αποτελώντας μία κοινωνία ως υπερκείμενο, στο οποίο κάθε άτομο μπορεί να «γράφεται» κάθε τόσο εκ νέου. Αυτό που κοινωνεί κανείς μέσα σε αυτά είναι η επικοινωνία. Οι ομάδες συζήτησης (newsgroups) και οι κοινότητες (communities), όπως διαπιστώνει ο Bolz, μοιάζουν να περιστρέφονται γύρω από τον εαυτό τους. Συνεπώς το δίκτυο αναφέρεται προ πάντων στον εαυτό του. Το κύριο θέμα του ίντερνετ είναι το ίντερνετ. Παράλληλα, στα ανοιχτά δίκτυα υπάρχουν διάφορες βαθμίδες ανωνυμίας, πράγμα που διαθέτει ολοφάνερα πλεονεκτήματα και ερμηνεύει τη δημοφιλία τους. Όταν κανείς μπορεί να παραμείνει ανώνυμος, μπορεί να αλλάξει γνώμη χωρίς να χάνει την υπόληψή του.⁵³

Όπως εξυπακούεται, λοιπόν, είναι ζωτικής σημασίας για έναν καλλιτέχνη να αφήσει τα ίχνη του σε όσο το δυνατόν περισσότερα «μονοπάτια» του πολυσύχναστου κυβερνοχώρου. Η αρχή συνήθως γίνεται με τη δημιουργία προσωπικής ιστοσελίδας, όπου παρουσιάζεται η δουλειά και προσωπικές πληροφορίες γύρω από τον καλλιτέχνη. Ωστόσο, όπως αποδεικνύεται, περισσότερο αποτελεσματική είναι η παρουσία του στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπου συναθροίζεται το ιδανικό για τον καθένα κοινό, αλλά παράλληλα και η έκδοση δικτυακού ημερολογίου (blog), η ανάρτηση περιεχομένου σε μορφή podcast και videocast, η δημοσίευση δελτίων τύπου τα οποία θα είναι διαθέσιμα στις μηχανές αναζήτησης των δικτυακών τόπων που συλλέγουν ειδήσεις σχετικά με την τέχνη. Από την παρατήρηση καλλιτεχνικών ομάδων, αλλά και μεμονωμένων καλλιτεχνών που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο για την παραγωγή και προβολή της δουλειά τους, διαφαίνεται πως ο συνήθης και πιο εύκολος τρόπος για να προωθήσουν το έργο τους σε απευθείας σύνδεση με το σημερινό περιβάλλον είναι η ευελιξία τους έξω από το στενό πλαίσιο της προσωπικής τους ιστοσελίδας -αν και σίγουρα το ιδανικό θα ήταν να χρησιμοποιούν ως βάση το δικό τους domain name, την προσωπική τους ιστοσελίδα, ώστε να έρχονται σε επαφή με τους υπόλοιπους χρήστες/εν δυνάμει κοινό.

⁵² Bolz, N. 2008: 161

⁵³ Bolz, N. 2008: 161-162

Παράλληλα, είναι εύλογο ανήκοντας σε ένα τόσο πολύπλοκο δίκτυο κοινοτήτων, οι οποίες αριθμούν έναν εξαιρετικά μεγάλο και συνεχώς αυξανόμενο αριθμό μελών, η φήμη να αποτελεί κλειδί για πολλές πόρτες. Οι συστάσεις ανοίγουν μονοπάτια μέσα στη ζούγκλα των πληροφοριών, σε ένα παρόν που έχει χαρακτηριστεί «η εποχή των συστάσεων» («the recommendation age»), τονίζει ο Rifkin.⁵⁴ Εντός των αγορών, λοιπόν, που σήμερα ισοδυναμούν με συνομιλίες, η αυθεντική φωνή ενός μέλους της ίδιας κοινότητας εμπνέει σαφώς μεγαλύτερη εμπιστοσύνη από το βουητό της διαφήμισης στα μαζικά μέσα. Η φήμη που προέρχεται από τα κάτω είναι πιο σταθερή από τα μηνύματα από πάνω προς τα κάτω (topdown) του κλασικού μάρκετινγκ και των δημόσιων σχέσεων. Είναι αποδεδειγμένο πως η εμπιστοσύνη είναι ισχυρότερη ανάμεσα σε ομότιμους (peers trust peers). Ο άνθρωπος εμπιστεύεται άνθρωπο: τον φίλο του, τον γείτονά του. Και αυτό που πρωτοστατεί και ουσιαστικά κινεί τα νήματα στη προκειμένη περίπτωση είναι ο εθισμός στην κοινοποίηση του εαυτού, η ηδονή να αφηγείται κανείς ιστορίες και να εμπλέκει άλλους συνομιλητές. Για το λόγο αυτό το διαδίκτυο θυμίζει ένα πολύβουο παζάρι, όπου ο καθένας είναι συμμετέχων και ταυτόχρονα κοινό.

Μέσω αυτής της σύνθετης δυναμικής πραγματικότητας οι δημιουργοί καλούνται να έρθουν σε επαφή με άλλους χρήστες -είτε πρόκειται για απλούς χρήστες/θεατές είτε για καλλιτέχνες ή ανθρώπους από τον ευρύτερο χώρο των τεχνών- και παράλληλα να αδράξουν την ευκαιρία μίας παγκόσμιας επικοινωνίας. Ωστόσο, το ερώτημα που εγείρεται είναι κατά πόσο στην πραγματικότητα ο κυβερνοχώρος παίζει επικουρικό ρόλο στην κοινωνικοποίηση του ατόμου, και δεν απομονώνει και σταδιακά αφανίζει την αμεσότητα και τη δημιουργικότητα της πραγματικής επαφής. Και παράλληλα, σύμφωνα με τον προβληματισμό αρκετών ερευνητών, κατά πόσο οδηγούμαστε σε μία σταδιακή εξάλειψη της προβολής και επιβολής των αξιών και των στερεοτύπων της στενής -γεωγραφικά προσδιορισμένης- κοινότητας προς τα μέλη της και κατά συνέπεια στην υποχώρηση των αντιλήψεων περί της ύπαρξης εθνικής τέχνης.⁵⁵

Όπως είχε αναφέρει χαρακτηριστικά ο Μίλαν Κούντερα σε συνέντευξή του, η συγγραφή των βιβλίων του γίνεται πλέον απευθείας στη γαλλική γλώσσα, ακριβώς για το λόγο πως απευθύνεται σε ένα διεθνές κοινό. Παράλληλα βέβαια, όπως διαπιστώνει ο Peter Burke, αυτό έχει επηρεάσει και το περιεχόμενο των μυθιστορημάτων του, τα οποία έχουν αλλάξει πλέον

⁵⁴ Rifkin, J. 2001

⁵⁵ Burke, P. 2010: 95

προσανατολισμό. Διαφέρουν από εκείνα που έγραφε όσο ζούσε και εργαζόταν στη χώρα του και απευθύνονταν κατά βάση στο τσέχικο κοινό του. Τα νέα του βιβλία, με άμεσο αποδέκτη πλέον ένα διευρυμένο, παγκόσμιο κοινό, είναι λιγότερο κοινωνικά και περισσότερο φιλοσοφικά, με λιγότερες τοπικές αναφορές και περισσότερο στοχασμό επάνω στην ανθρώπινη κατάσταση. Κάτι ανάλογο, λοιπόν, θα μπορούσε να υποστηριχτεί και για άλλες μορφές πολιτισμικής παραγωγής. Πιθανόν οι καλλιτέχνες σήμερα να στοχάζονται και να δημιουργούν βάσει ενός δυνητικού διεθνούς κοινού, αναδομώντας το έργο τους και τους εαυτούς τους ως πολίτες του κόσμου πλέον.

4δ. Η τέχνη ως εμπόρευμα

Η εικόνα του μοναχικού, σχεδόν περιθωριοποιημένου, καλλιτέχνη, ο οποίος απομονωμένος στο εργαστήριό του εκφράζει, μακριά από τον κόσμο, τη δημιουργικότητά του, μοιάζει να ανήκει στο μακρινό παρελθόν. Ο δημιουργός σήμερα εμφανίζεται πιο ανοιχτός, περισσότερο εκτεθειμένος στον κόσμο, ενώ σε αρκετές περιπτώσεις φαίνεται να έχει αναλάβει και το επιπλέον χρέος της παρουσίασης και προώθησης της δουλειά του, χτίζοντας σύνθετα δίκτυα τα οποία αποσκοπούν στο να γίνουν φορείς του καλλιτεχνικού του έργου μέσα στον λαβυρινθώδη κόσμο του κυβερνοχώρου. Στον καινούργιο κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, του υπερκειμένου, των κόμβων, των συνδέσεων και των δικτύων, η ιδέα του εαυτού όπως εμφανίζεται τον 19^ο αι. σαν μίας νησίδας –δηλαδή μίας αυτόνομης ύπαρξης, σταθερής και οριοθετημένης, όπως τα τυπωμένα βιβλία και τα φυσικά αγαθά που αγοράζονται και πωλούνται στην αγορά- υποκύπτει σε έναν καινούργιο σχετικό εαυτό, διαπιστώνει ο Rifkin.⁵⁶ Το να έχει κάποιος πρόσβαση σε πολλαπλά κυκλώματα –ήτοι να είναι δικτυωμένος- στη νέα δικτυακή οικονομία έχει αποκτήσει εξίσου μεγάλη σημασία με την ύπαρξη του αυτόνομου ατόμου και ιδιοκτήτη της προηγούμενης οικονομίας της αγοράς.

Ο Αμερικανός οικονομολόγος επισημαίνει πως στις μέρες μας σημειώνεται και πάλι μεταβολή της ανθρώπινη φύση, καθώς η παγκόσμια οικονομία μετατοπίζει για μία ακόμη φορά το κέντρο βάρους της. Στη σύγχρονη περίπτωση, ωστόσο, η μετατόπιση αυτή συντελείται όχι προς την κατανάλωση αγαθών και υπηρεσιών, αλλά προς την κατανάλωση κουλτούρας και ζωντανής εμπειρίας.⁵⁷ Παράλληλα, πολύ εύστοχα επισημαίνει πως σήμερα οι αγορές δεν είναι

⁵⁶ Rifkin, J. 2001

⁵⁷ Rifkin, J. 2001

τόποι, αλλά δίκτυα, γεγονός που συνεπάγεται ότι εξάρτηση από την αγορά σημαίνει πλέον εξάρτηση από δίκτυα.⁵⁸ Συνεπώς η τέχνη -ενταγμένη στη σύγχρονη πραγματικότητα- ρέει και η ίδια μέσα στα δίκτυα, χρησιμοποιώντας τα είτε για να προβληθεί είτε για να δομηθεί είτε για να διασπείρει τα μηνύματά της. Εντάσσεται με τον τρόπο αυτό μέσα στην καθημερινότητα, στην πραγματική ζωή. Γίνεται περισσότερο οικεία, περισσότερο προσβάσιμη. Με την έννοια αυτή θα μπορούσε να υποθεθεί πως φτάνουμε στην πρακτική εφαρμογή του παλαιού αιτήματος της πρωτοπορίας για κατάργηση της τέχνης ή για ταύτισή της με την καθημερινή ζωή, όπως είχε διαπιστώσει ο Παναγιώτης Κονδύλης.⁵⁹ Ωστόσο, ο Έλληνας στοχαστής ολοκληρώνοντας το συλλογισμό του καταλήγει στη διαπίστωση πως η ολοκληρωτική απορρόφηση της τέχνης από την πραγματικότητα τελικά θα πρέπει να ισοδυναμεί με την ολοκληρωτική μετατροπή της τέχνης σε εμπόρευμα.

Κατά συνέπεια η τέχνη ως εμπόρευμα συχνά εντάσσεται ανάμεσα στο πλήθος των υλικών αγαθών που προσφέρονται προς πώληση στο διαδίκτυο. Ο κυβερνοχώρος της προσφέρει τη δυνατότητα -ως προϊόν πλέον- να πλησιάσει το κοινό ευκολότερα και γρηγορότερα. Ακόμα και αν η πρόσβαση ενός καλλιτέχνη σε μία γκαλερί ή ένα πολιτιστικό ίδρυμα δεν είναι εύκολη ώστε να παρουσιάσει εκεί τη δουλειά του, βρίσκει πρόσφορο έδαφος στο διαδίκτυο όπου η είσοδος είναι διάπλατα ανοιχτή. Όσο πιο δικτυωμένος είναι κάποιος τόσο πιο πιθανή και η επιτυχία. Όπως χαρακτηριστικά γράφει ο Tim Wu, καθηγητής δικαίου στο Πανεπιστήμιο Columbia, μιλώντας γι' αυτό που ονομάζει κουλτούρα της έκθεσης «αν ο ιστότοπός σας μπορεί να βρεθεί εύκολα στο Google, δεν κάνετε μήνυση –το γιορτάζετε!»⁶⁰

Χάρη στο διαδίκτυο σήμερα πλήθος προϊόντων αλλά και πολιτισμικών αγαθών που ήταν καταδικασμένα στην αφάνεια λόγω αδυναμίας προβολής τους αποκτούν μεγαλύτερη ευελιξία και προσεγγίζουν ευκολότερα το εν δυνάμει κοινό τους. «Έως τώρα», λέει ο Κρις Άντερσον σε συνέντευξή του στην εφημερίδα Καθημερινή,⁶¹ «μαζική κουλτούρα σήμαινε μία κοινή κουλτούρα, όπου εκατομμύρια άνθρωποι στον κόσμο διαβάζουν, ακούν, βλέπουν τα ίδια πράγματα. Στην εποχή της Μακριάς Ουράς⁶², η μαζική κουλτούρα κατακερματίζεται και αυτό

⁵⁸ Bolz, N. 2008: 176

⁵⁹ Κονδύλης, Π. 1991: 283

⁶⁰ Anderson, Ch. 2006: 98-99

⁶¹ http://news.kathimerini.gr/4dcgi/_w_articles_civ_9_07/02/2010_389530

⁶² Anderson, Ch. 2006

που συμβαίνει είναι να υπάρχουν εκατομμύρια άνθρωποι ανά τον κόσμο, μοιρασμένοι σε διάφορες ομάδες, που αναζητούν με πάθος άγνωστα γκρουπ, βιβλία ή άλλα πολιτισμικά αγαθά, τα οποία χωρίς το Διαδίκτυο δεν θα τα έβρισκαν ποτέ».

Βέβαια η εμπορικότητα ενός έργου τέχνης έχει απασχολήσει τους θεωρητικούς της τέχνης προτού ακόμα αυτό έρθει σε επαφή με τον κόσμο του διαδικτύου. Η υλικότητά του στην περίπτωση αυτή έθετε κάποιους περιορισμούς που επέβαλλε κατ' ουσία αυτή του η φύση. «Το άγγιγμα μόνο με το βλέμμα» ενός έργου τέχνης ήταν η εκδήλωση ενός ιδεολογικού μηχανισμού. Η μορφοποίηση της αισθητικής εμπειρίας ήταν συνδεδεμένη με το «stepping back» (βηματίζω προς τα πίσω) επιβάλλοντας σωματική απόσταση από το έργο τέχνης, καθώς το άγγιγμά του θεωρούνταν βαρβαρότητα και συνεπώς ήταν απαγορευμένο. Από τη μία πλευρά βέβαια, υπήρχε η ρομαντική ερμηνεία που έδινε έμφαση στην εξωπραγματικότητά του, καθώς το ταύτιζε με ένα προϊόν «θείας» έμπνευσης που διέθετε μία ιδιαίτερη αύρα. Αυτό ακριβώς το έκανε να φαντάζει σχεδόν «αιρετικό και βλάσφημο» και παράλληλα τόσο δελεαστικό στο να αγγιχτεί παρά την απαγόρευση -και πιθανόν εξαιτίας αυτής. Τα μουσεία και οι γκαλερί εκλαμβάνονταν ως «ναοί της ομορφιάς και του ανυπέρβλητου»⁶³ και αυτό ακριβώς εμπεριέχει και θρησκευτικές συμπαραδηλώσεις, με τον έμμεσο παραλληλισμό του έργου τέχνης με ένα γλυπτό ή την εικόνα ενός αγίου των οποίων και μόνο το άγγιγμα θεωρείτο ότι μεταφέρει δύναμη και φώτιση.

Ωστόσο, κατ' ουσία τα έργα τέχνης, πέρα από την παραπάνω αντίληψη, είναι κοινά αποδεκτό ότι θαυμάζονται αιώνες τώρα για την εξαιρετική και ανώτερη δεξιοτεχνία κατασκευής τους, γεγονός που ενισχύει την υλική πλευρά τους. Έχουν επομένως ειδοθεί σε μεγάλο βαθμό ως εμπορικά προϊόντα –δηλαδή αντικείμενα που μπορούν να συλλεχθούν, να αποτελέσουν επένδυση, και κυρίως αντικείμενα status για την μπουρζουαζία. Συνεπώς, η απαγόρευση του αγγίγματος έχει να κάνει σε μεγάλο βαθμό με την απαγόρευση αγγίγματος της ιδιωτικής περιουσίας και συνεπώς η πρότερη «λατρευτική αξία» τους σταδιακά μετατράπηκε σε ανταλλακτική αξία. Στο προαναφερόμενο ζήτημα της δεξιοτεχνίας, ωστόσο, εγείρονται ποικίλοι προβληματισμοί όσον αφορά τη σύγχρονη εποχή της πρόσβασης και την ευκολία που προσφέρει ο κυβερνοχώρος και εν γένει η ψηφιακή τεχνολογία. Όπως πολύ εύστοχα περιγράφει ο J. Rifkin, σήμερα ο καθένας μπορεί να φτιάξει περιεχόμενο, το οποίο οι υπόλοιποι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να απολαύσουν. Κι αυτό γιατί ναι μεν ο ηλεκτρονικός υπολογιστής μετέτρεψε τον

⁶³ Huhtano, Er. 2007

κάθε χρήστη σε δημιουργό ή εκδότη, αλλά κυρίως γιατί το διαδίκτυο έδωσε στους πάντες τη δυνατότητα διανομής.

Καταλήγουμε λοιπόν σε μία σειρά από καίρια ερωτήματα που ζητούν απαντήσεις. Εν τέλει τι αποκομίζει ο καλλιτέχνης μέσα από την περιπλάνησή του στις χαώδεις δομές του κυβερνοχώρου, οι οποίες όπως διαφαίνεται συντηρούν και ενθαρρύνουν την υπερπροσφορά και την υπερπληροφόρηση. Μήπως η δικτύωση έχει ως βασικό στόχο την εύκολη και φθηνή αυτοπροβολή εξαιτίας της δυσκολίας πρόσβασης σε μία γκαλερί και αποτελεί επομένως μία ανάγκη, αλλά και μία μορφή αντίδρασης απέναντι στο κατεστημένο των γκαλερί -στον ελιτισμό που προάγουν. Και τέλος είναι ο κυβερνοχώρος ένας τόπος όπου η δημοκρατία έχει βρει το ιδανικό της περιβάλλον ή πρόκειται για μία εικονική δημοκρατία που έχει παραπλανήσει τους πάντες;

5. Συνεντεύξεις

5α. Το προφίλ των ερωτηθέντων

Στο πλαίσιο της έρευνας σχετικά με τη δράση των Ελλήνων καλλιτεχνών στο διαδίκτυο επιλέχτηκε δείγμα από δημιουργούς προερχόμενους από διαφορετικούς χώρους της καλλιτεχνικής δημιουργίας, με κριτήριο τη βιωμένη εμπειρία τους επάνω στη χρήση των εργαλείων της σύγχρονης ψηφιακής εποχής, με ιδιαίτερη έμφαση στην ενεργό συμμετοχή τους στον κυβερνοχώρο, είτε ως δημιουργοί διαδικτυακής τέχνης είτε ως πιο κλασικοί καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ως μέσο προβολής της δουλειάς τους. Οι συνεντευξιαζόμενοι κλήθηκαν να απαντήσουν σε ένα συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο, το οποίο αποσκοπεί στην εξαγωγή διαφωτιστικών συμπερασμάτων σχετικά με το πώς ένας σύγχρονος καλλιτέχνης βιώνει το υπερβατικό φαινόμενο της εικονικής πραγματικότητας, μία κατάσταση που έχει επιβληθεί από το διαδίκτυο και έχει επηρεάσει εκ βάθρων τις παραδοσιακές δομές και λειτουργίες της καθημερινής ζωής.

Η Α, ζωγράφος, γλύπτρια και video artist, έχοντας ένα περισσότερο κλασικό υπόβαθρο – με σπουδές στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών- ήρθε σε επαφή με τον κυβερνοχώρο αρκετά χρόνια μετά τη δραστηριότητά της στο φυσικό χώρο, ως «φυσική» καλλιτέχνη. Η απόφαση να ενταχθεί στον καλλιτεχνικό χώρο ήταν γι' αυτήν κάτι αυτονόητο. «Η ζωγραφική ήταν κάτι έμφυτο. Αυτό ήθελα να κάνω πάντα. Δεν υπήρχε άλλη επιλογή». Ενώ προτιμά παραδοσιακά υλικά, όπως τα ακριλικά για τους πίνακές της, το μελάνι για τα χειροποίητα σκίτσα της και το ύφασμα για τα γλυπτά της, ξεκίνησε πριν από αρκετά χρόνια να πειραματίζεται και με τα ψηφιακά μέσα. Καταρχάς με τη βιντεοτέχνη και στη συνέχεια με το διαδίκτυο. «Αρχικά δεν είχα ιδέα από υπολογιστές. Στη συνέχεια όμως μπαίνεις σιγά σιγά στη διαδικασία. Βλέπεις και τα θετικά και τα αρνητικά».

Έχει εκθέσει τη δουλειά της σε αρκετές γκαλερί στο πλαίσιο ομαδικών εκθέσεων, καθώς και σε Μπιενάλε, αλλά παράλληλα κάνει αισθητή την καλλιτεχνική της παρουσία και στο διαδικτυακό περιβάλλον, προβάλλοντας τα έργα της μέσω του προσωπικού της ιστότοπου, μέσω sites κοινωνικής δικτύωσης (MySpace, Facebook), του Flickr, καθώς και μέσω διεθνών on line περιοδικών. Όπως η ίδια διατυπώνει: «Ένας κλασικός εικαστικός καλλιτέχνης χρησιμοποιεί το διαδίκτυο γιατί θέλει να παρουσιάσει τη δουλειά του, οπότε φτιάχνει ένα site ή ένα blog. Αλλά κυρίως ανεβάζει δουλειές του στο Facebook, καθώς πρόκειται για μία πολύ ζωντανή

πλατφόρμα. Εγώ κάνω upload κατευθείαν σε ό,τι φτιάχνω». Και προσθέτει: «Οι “φίλοι” μου στο facebook προέρχονται τόσο από τον καλλιτεχνικό χώρο όσο και εκτός αυτού. Και βέβαια πολλοί από αυτούς είναι από το εξωτερικό. Μέσω των sites κοινωνικής δικτύωσης έχεις τη δυνατότητα να έρθεις σε επαφή με καλλιτέχνες από ολόκληρο τον κόσμο και να ανταλλάξεις απόψεις. Παράλληλα με τη βοήθεια του διαδικτύου έχω παρουσία και σε διάφορες εκδόσεις στο εξωτερικό». Επιπλέον το τελευταίο διάστημα πειραματίζεται επάνω σε διαδικτυακά projects μέσω των blogs της. «Έχω επηρεαστεί κι εγώ απ’ αυτό που συμβαίνει στον κυβερνοχώρο. Έτσι έχω αρχίσει κάποια διαδικτυακά projects. Δεν ξέρω ακόμα πώς και πού θα με βγάλουν - βρίσκονται σε πρώιμο στάδιο. Τα αφήνω να με οδηγήσουν».

Πηγή έμπνευσης ανέκαθεν για την **A** αποτελούσε η καθημερινότητα και όπως επισημαίνει: «Τα έργα μου είναι αρκετά σουρεαλιστικά, αλλά η καθημερινότητα είναι συχνά πιο σουρεαλιστική από την τέχνη». Ωστόσο, και η ενασχόληση με το διαδίκτυο έχει επηρεάσει σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο εκφράζεται, δημιουργεί, και εμπνέεται, καθώς το μέσο προσφέρει πολύ περισσότερες πληροφορίες κι ένα διευρυμένο, πλούσιο υλικό. Όσο για τη σύγχρονη διαδικτυακή εποχή και τη σχέση της με την καλλιτεχνική δημιουργία τονίζει: «Όταν κάποιος έχει κάτι να πει, θα βρει τον τρόπο να το εκφράσει ή να το κοινοποιήσει, ειδικά σήμερα που το διαδίκτυο είναι μία χωρίς όρια γκαλερί και καθιστά τα εικαστικά έργα προσιτά σχεδόν σε όλους».

Ο **B**, μουσικός και video artist, έχοντας κλασικές μουσικές σπουδές στο ενεργητικό του άρχισε να έχει δράση στο διαδίκτυο έπειτα από αρκετά χρόνια δραστηριότητας αποκλειστικά στον φυσικό χώρο, επιθυμώντας να χρησιμοποιήσει την ψηφιακή τεχνολογία κυρίως ως μέσο προβολής της δουλειά του και στην προσπάθειά του να συμμετάσχει σε διεθνή πρότζεκτ. Η ένταξή του στον καλλιτεχνικό χώρο έγινε αρχικά μέσω της μουσικής και της σύνθεσης. Στην προ διαδικτύου περίοδο η δραστηριότητά του κινούνταν στο πλαίσιο μιας μικρής καλλιτεχνικής ομάδας που είχε συστήσει και η οποία δημιουργούσε και παρουσίαζε τα έργα της με τους παραδοσιακούς τρόπους: σε στούντιο, χώρους τέχνης και κυρίως μέσα από συνεργασίες που προέκυπτα εντός του εγχώριου καλλιτεχνικού γίγνεσθαι. «Αρκετά live σε μουσικές σκηνές της Αθήνας, μερικές ταινίες μικρού μήκους για το φεστιβάλ Δράμας, ένα ντοκιμαντέρ για την τηλεόραση», αποτελούν μερικές από τις δουλειές του προτού γνωρίσει τον κόσμο του κυβερνοχώρου.

Αυτό που διαπιστώνει μέσα από τη διαδικτυακή του εμπειρία είναι πως ουσιαστικά περισσότερος κόσμος έχει πλέον τη δυνατότητα να δει και να ακούσει τη δουλειά του. «Με το διαδίκτυο δεν άλλαξε η δραστηριότητά μου. Ο τρόπος που δημιουργώ είναι σχεδόν ίδιος. Η διαφορά ωστόσο έγκειται στο ότι το καλλιτεχνικό μου έργο άρχισε να έχει πρόσβαση σε κοινό που δεν είχε προτού εισχωρήσει στο διαδίκτυο. Δηλαδή πριν από το διαδίκτυο είχες ανάγκη τα live για να ακούσουν τις μουσικές σου ή ένα φεστιβάλ για να παρουσιάσεις τα βίντεό σου. Με το διαδίκτυο απλώς κάνεις λόγου χάρη upload τη μουσική σου και την ακούει όποιος θέλει». Όσον αφορά όμως στο κοινό, θεωρεί πως η φυσική επαφή με αυτό προσφέρει άλλη γοητεία στην όλη διαδικασία. «Είναι πιο συναρπαστικό να φτιάχνεις ένα σχήμα και να παίζεις σε μία καλλιτεχνική σκηνή από το να κάνεις upload τη μουσική σου στο διαδίκτυο. Χάνει κάπου την αξία του έτσι. Δηλαδή οτιδήποτε ενέχει ένα βαθμό ευκολίας καταστρέφει εν μέρει την ποιότητα της δουλειάς σου».

Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια το διαδίκτυο του πρόσφερε τη δυνατότητα να δημιουργήσει σε συνεργασία με άλλους καλλιτέχνες ένα διαδικτυακό πρακτορείο για μουσικούς από ολόκληρο τον κόσμο, οι οποίοι συνθέτουν κυρίως μουσικά θέματα για τον κινηματογράφο, την τηλεόραση, το θέατρο και άλλα μέσα. Το ενδιαφέρον στην προκειμένη περίπτωση έγκειται στο ότι τα μέλη της ιδρυτική ομάδας βρίσκονται διάσπαρτα σε διάφορα σημεία του πλανήτη και λειτουργούν το εγχείρημά τους αποκλειστικά διαδικτυακά.

Παράλληλα, ο **B** διαπιστώνει πως ο κυβερνοχώρος δεν αποτελεί για τον ίδιο ιδιαίτερη πηγή καλλιτεχνικών ερεθισμάτων, καθώς θεωρεί πως η σύλληψη και η μορφοποίηση μιας καλλιτεχνικής ιδέας προέρχεται περισσότερο από βιωματικές καταστάσεις της πραγματικής ζωής. «Η έμπνευση πηγάζει από τα βιώματα. Από συνδυασμό πραγμάτων, από υλικό που έχεις στο μυαλό σου. Από το πού έχεις γεννηθεί, τι εμπειρίες είχες μέχρι σήμερα. Δεν χρειάζεται να φτάσεις στα πέρατα του κόσμου για να βρεις την έμπνευση, το υλικό υπάρχει μέσα σου. [...] Το ίντερνετ σαφώς μπορεί να γίνει πηγή έμπνευσης, αλλά είναι δύσκολο να βρεις τη σωστή έμπνευση ανάμεσα στα άπειρα πράγματα που βρίσκονται εκεί μέσα».

Οι **Γ** και **Δ**, ως graphic designers, είναι κατεξοχήν δημιουργοί του ψηφιακού κόσμου. Εξοικειωμένοι με τα εργαλεία της ψηφιακής εποχής και τον κόσμο του διαδικτύου αποτελούν μέλη μίας ομάδας που δραστηριοποιείται καλλιτεχνικά σε δύο πόλεις της Ελλάδας, στην Αθήνα και το Ηράκλειο. Αν και ο **Δ** είχε περισσότερο κλασικές καταβολές, καθώς για ένα μικρό διάστημα, πριν από τη διαδικτυακή εμπειρία, ασχολήθηκε με τη ζωγραφική, συμμετέχοντας σε

ομαδικές εκθέσεις, πολύ γρήγορα τον κέρδισε η τεχνολογία: «Ενιωσα από πολύ νωρίς την ανάγκη να συνυφάνω τις πτυχές της ζωγραφικής πρακτικής με τις έννοιες της διαδραστικότητας, της προσβασιμότητας και της συμμετοχής -όλες υποστηριζόμενες με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών».

Όπως δηλώνουν: «Είμαστε μία ομάδα με κοινό όραμα τη συσπείρωση και την ανταλλαγή ιδεών και σχεδιαστικών γραφών». Ασχολούνται με ποικίλα είδη της media art, όπως animation, installations, interactive games, digital art και σε γενικές γραμμές -όπως περιγράφουν οι ίδιοι- κινούνται σε ένα ευρύ φάσμα του design, εναλλασσόμενοι μεταξύ του εφαρμοσμένου και του εννοιολογικού, του επικοινωνιακού σχεδιασμού και της τέχνης. Παράλληλα, πρόσφατα δημιούργησαν μία διαδικτυακή κοινότητα τέχνης που συγκεντρώνει στους κόλπους έργα προερχόμενα από ποικίλες κατηγορίες καλλιτεχνικής δημιουργίας. Από το κόμικ, το κολάζ, τη digital art και την street art μέχρι τη φωτογραφία και τη ζωγραφική. Όπως αναφέρουν: «Η πλατφόρμα είναι ένα νέο εγχείρημα. Καλύπτει μία ευρεία γκάμα καλλιτεχνικών προσεγγίσεων και τεχνικών, όπως το κολάζ, η ζωγραφική, το design, η φωτογραφία. Αυτή τη στιγμή έχουμε μαζί μας τριάντα καλλιτέχνες, οι περισσότεροι από το χώρο του design και της φωτογραφίας. Αλλά ακόμα το project βρίσκεται σε αναγνωριστικό στάδιο».

Όσον αφορά στη θεματολογία και την έμπνευσή τους, επισημαίνουν πως το διαδίκτυο και τα εργαλεία του είναι ουσιαστικά τα μέσα για να υλοποιήσουν τις υπάρχουσες ιδέες τους, οι οποίες είναι συνυφασμένες με προσωπικές ανησυχίες, ιδέες και προβληματισμούς. «Η δουλειά μας έχει αναπόφευκτα ιδεολογικές βάσεις, είτε φανερά είτε όχι, και δεν είναι το μέσο που χρησιμοποιείται ή το αντικείμενο το οποίο ορίζει τα έργα μας. Βέβαια, οι νέες τεχνολογίες μας ενδιαφέρουν επειδή ουσιαστικά αποτελούν τα εργαλεία του σήμερα. Τα μέσα με τα οποία οι πληροφορίες, η γνώση και το κεφάλαιο ελέγχεται και ρυθμίζεται στον κόσμο μας».

Ο Ε έχει ένα διεπιστημονικό υπόβαθρο και διαφορετικά καλλιτεχνικά ταλέντα. Οι εικαστικές τέχνες ήταν πάντα το βασικό πεδίο δράσης του, τα πρώτα χρόνια με τη χρήση κυρίως συμβατικών καλλιτεχνικών μέσων, όπως η ζωγραφική, το σχέδιο και η εκτύπωση και στη συνέχεια με τη δημιουργία διαδικτυακών έργων. Την τελευταία δεκαετία, ωστόσο, εργάζεται αποκλειστικά με τα νέα μέσα. Όπως λέει χαρακτηριστικά: «Στην εποχή του αναλογικού VHS βίντεο, το μέσο δεν με προσελκύει καθόλου. Αυτό που δεν μου άρεσε αρχικά ήταν η εξάρτηση από τις εταιρίες που παρείχαν τον τεχνολογικό εξοπλισμό για την επεξεργασία του. Όταν το ψηφιακό βίντεο έγινε δημοφιλές το 1998 είχα αποκτήσει μία ψηφιακή βιντεοκάμερα, αλλά κατ’

ουσία απλώς για την τεκμηρίωση των καλλιτεχνικών μου δημιουργιών. Μόνο όταν άρχισα να ασχολούμαι με την τέχνη του διαδικτύου και να χρησιμοποιώ, κατά συνέπεια, βίντεο κλίπς για δημοσιεύσεις στο διαδίκτυο συνειδητοποίησα τη στενή καλλιτεχνική μου συγγένειά μου με τις κινούμενες εικόνες και με τον τρόπο αυτό –αν και αρκετά αργά, το 2003- άρχισα να εργάζομαι πλέον επαγγελματικά με το ψηφιακό βίντεο. Η πρόκληση για τη δημιουργία ενός βίντεο είναι πάντα ότι υλοποιώ ολόκληρο το project μόνος μου, δηλαδή ως σκηνοθέτης, παραγωγός, μοντέρ, συνθέτης κ.λπ. Ουσιαστικά έχω τον πλήρη έλεγχο της παραγωγής, η επιρροή μου ασκείται στο έργο συνολικά. Αυτός ο ιδιαίτερος τρόπος μου στη δημιουργία βίντεο μοιάζει με τον τρόπο που δημιουργεί και εκφράζεται ένας ζωγράφος, πράγμα που δεν μπορεί να συγκριθεί με τη συμβατική σκηνοθεσία. Ένα έργο της βιντεοτέχνης είναι για μένα ένα συνολικό έργο τέχνης».

Παράλληλα έχοντας προσαρμοστεί πλήρως στις υψηλές ταχύτητες της ψηφιακής εποχής, όπου όλα είναι ρευστά και μπορούν να ανατραπουν από στιγμή σε στιγμή, βρίσκεται και ο ίδιος σε έναν συνεχή επαναπροσδιορισμό της τέχνης του και της ίδιας του της καλλιτεχνικής υπόστασης. Για τον Ε το ίντερνετ άσκησε ένα είδος καταλυτικής επίδρασης στον τρόπο που δουλεύει και εμπνέεται. Βέβαια επισημαίνει πως για να συμβεί αυτό πρέπει ο καλλιτέχνης να είναι έτοιμος και ανοιχτός σε πειραματισμούς. «Όταν έγινα ενεργός στο πεδίο της τέχνης του διαδικτύου», τονίζει, «δεν είχα ιδέα τι θα μπορούσε να προκύψει από αυτή την πραγματικά οραματική απόφαση να ξεκινήσω αυτό το πείραμα. Και ως ουσία αυτού του πειραματισμού και της εξερεύνησης, ήρθε στο προσκήνιο η πτυχή της δικτύωσης, η οποία οδήγησε αυτόματα σε έναν από-υλοποιημένο τομέα της τέχνης. Βέβαια ήμουν ανοιχτός στην καινούργια εμπειρία και για το λόγο αυτό της επέτρεψα να με κατευθύνει». Και συμπληρώνει: «Αν δεν ήμουν έτοιμος ή πρόθυμος να ακολουθήσω ένα τέτοιο σχεσιακό μονοπάτι (επικοινωνίας και δικτύωσης), αν δεν είχα δει τις προοπτικές σε αυτό αφότου ξεκίνησα, δεν θα το είχα κάνει. Είμαι σίγουρος».

5β. Ανάλυση των συνεντεύξεων

Ο καλλιτέχνης στον κυβερνοχώρο

Όπως προέκυψε μέσα από τις συζητήσεις με τους καλλιτέχνες των οποίων η γνώμη ζητήθηκε για τις ανάγκες της έρευνας, -άλλοι σε μεγαλύτερο και άλλοι σε μικρότερο βαθμό- έχουν δεχτεί την άμεση επίδραση της τεχνολογίας και δη του διαδικτύου, το οποίο είτε

παρέχοντας τα εργαλεία του ως υλικά της καλλιτεχνικής δημιουργίας είτε προσφέροντας το δυναμικό περιβάλλον του ως τόπο προβολής της τέχνης, έχει εισέλθει δυναμικά στο πεδίο της καλλιτεχνικής τους δραστηριότητας. Για τους περισσότερους η εμπειρία του κυβερνοχώρου αποτελεί έναν πειραματισμό, ένα δημιουργικό project. Αυτό που τους ώθησε να βιώσουν ενεργά τον διαδικτυακό κόσμο είναι κυρίως η περιέργεια γύρω από τον ιστό και τη λειτουργία του, ο οποίος πρωταρχικά φαίνεται πως αποτέλεσε γι' αυτούς μία πρόκληση, ένα είδος παιχνιδιού. Ωστόσο, σε δεύτερο επίπεδο, η ενασχόλησή τους αυτή μοιάζει να εμπεριέχει εν μέρει κι έναν εξαναγκασμό, ένα πρέπει, καθώς πρόκειται για ένα μέσο κυρίαρχο σήμερα και ο καλλιτέχνης από την πλευρά του οφείλει να εντάσσεται εποικοδομητικά στην εποχή του, να μιλά την ίδια γλώσσα μαζί της ώστε να κατανοεί τους κώδικές της και τις ιδιαιτερότητές της και να αναπτύσσει έναν δημιουργικό και εύστοχο διάλογο μαζί της.

Η **A**, αν και αντιλαμβάνεται τη διαδικασία περισσότερο ως ένα παιχνίδι πειραματισμών, αποδέχεται παράλληλα και το γεγονός πως σήμερα το διαδικτυακό «παρών» ενός καλλιτέχνη εμπεριέχει μία αναγκαιότητα, καθώς συντελεί στην ενίσχυση του κύρους και του προφίλ του. Όπως τονίζει: «Το διαδίκτυο είναι πλέον και ένα πρέπει. Για παράδειγμα, ένας γκαλερίστας θα θεωρήσει τη δουλειά σου περισσότερο σημαντική εάν έχεις να επιδείξεις μία προσωπική ιστοσελίδα, ώστε να μπορεί άμεσα να δει τα έργα σου. Αλλά είναι σημαντικό και από πλευράς status. Σημαίνει δηλαδή ότι έχεις ασχοληθεί, έχεις αφιερώσει χρόνο για να δημιουργήσεις ένα διαδικτυακό τόπο, ώστε να παρουσιάζεις τη δουλειά σου. Αναγκάζεσαι να το κάνεις υπό αυτή την έννοια. Πέρα από αυτό πάντως, εγώ το διασκεδάζω. [...] Ίσως οι πιο παλιοί δυσκολεύτηκαν να ακολουθήσουν τις τεχνολογικές εξελίξεις. Εγώ δεν το θεωρώ ζόρι, αλλά έναν ενδιαφέροντα πειραματισμό. Μου άρεσε να πειραματίζομαι από την πρώτη στιγμή που πήρα τον υπολογιστή, να φτιάχνω βίντεο. Η αλήθεια βέβαια είναι πως πρώτα απέκτησα κάμερα, έκανα τα πειράματά μου με αυτήν και στη συνέχεια ήρθε ο υπολογιστής, που με βοήθησε στο μοντάζ και σε όλα τα υπόλοιπα».

Αλλά και ο **B**, από την πλευρά του, υποστηρίζει ουσιαστικά κάτι παρόμοιο, καθώς αναφέρει: «Η δική μου σχέση με τον κυβερνοχώρο ξεκίνησε από καθαρή περιέργεια για το μέσο και τον τρόπο που λειτουργεί. Από την πρώτη μου επαφή και για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα με γοήτευε πολύ ως εμπειρία. Ήμουν συνέχεια on line, έκανα upload τη δουλειά μου, αντάλασσα απόψεις. Παράλληλα, συνειδητοποίησα πως η δικτύωση είναι εξαιρετικά σημαντική σήμερα για έναν καλλιτέχνη».

Ο Ε ρίχνει το βάρος στην πρόκληση της δοκιμής ενός ανεξερεύνητου πεδίου μέσα από την οποία προκύπτουν ανέλπιστα και απρόσμενα αποτελέσματα. «Είναι περισσότερο μία κατάσταση παρά μία εναλλακτική λύση. Στην περίπτωσή μου, η ταχεία ανάπτυξη του λογισμικού και της τεχνολογίας έχει διεγερτικό αποτέλεσμα, ακόμη και αν δεν δοκιμάζω τα πάντα μόνο και μόνο επειδή είναι καινούργια. Με προκαλεί συνεχώς να πειραματίζομαι, να επανεξετάζω ό,τι έχω κάνει μέχρι τώρα και παράλληλα να τροποποιώ, να διαγράφω ή να βελτιώνω. Με τη λογική αυτή όλα είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους και εξαρτώνται το ένα από το άλλο. Οι αξίες αλλάζουν συνεχώς».

Οι Γ και Δ ουσιαστικά σχεδόν ξεκίνησαν την καλλιτεχνική τους δραστηριότητα από το διαδίκτυο, καθώς το έργο τους ήταν εξαρχής συνυφασμένο με τα νέα μέσα. Επομένως στην περίπτωση τους πρόκειται για μία επιλογή, η οποία πηγάζει από τον εκ των προτέρων προσανατολισμό και αγάπη τους για την τεχνολογία. «Η ευκαιρία που προσφέρει η τεχνολογία στον καλλιτέχνη να αναπαράγει, να παραμορφώνει ή απλώς να αναφέρεται στον κόσμο που μεσολαβεί είναι πάρα πολύ καλή για να αγνοηθεί».

Όσον αφορά στην επίδραση που έχει ο κυβερνοχώρος επάνω στον καλλιτέχνη και στο τι αποκομίζει εν τέλει από τη διαδικτυακή εμπειρία, προκύπτει πως, ανεξάρτητα από τις οποιεσδήποτε ενστάσεις που διατυπώνονται σχετικά με τα πλεονεκτήματα που προσφέρει η ευκολία πρόσβασης σε όποιον παρουσιάζει τον εαυτό του ως καλλιτέχνη, αποτελεί έναν ιδιαίτερα πρόσφορο χώρο για δημιουργία, ο οποίος επιτρέπει μία ευφυή και ευεργετική αισθητηριακή εξερεύνηση και σύνδεση της κοινότητας. Οι περισσότεροι καλλιτέχνες, λοιπόν, παρά ενδεχομένως τις όποιες αμφιβολίες τους γύρω από το μέσο, φαίνεται ότι παραγκωνίζουν την αντίληψη πως το διαδίκτυο αποτελεί μία νέα μορφή απουσίας και «διαφάνεια του κακού» και προτάσσουν την ευεργετική πλευρά του. Παράλληλα, αποδεικνύεται πως, παρά την έντονη επιρροή που δέχονται από το σύγχρονο εικονικό κόσμο, θέτουν τα όριά τους και αντλούν από τον κυβερνοχώρο τα στοιχεία που τους ταιριάζουν και τους είναι χρήσιμα.

Η Α τονίζει πως το διαδικτυακό ταξίδι της έχει προσφέρει σημαντικά οφέλη. «Φυσικά και επηρεάζει ο κυβερνοχώρος τον καλλιτέχνη για τον απλό λόγο πως βλέπει πολλά. Λες κι έχει επισκεφτεί όλα τα μουσεία του κόσμου. Αλλά και γενικότερα η αισθητική του υπολογιστή και του διαδικτύου επηρεάζουν σημαντικά τη δουλειά σου. Προσλαμβάνεις ερεθίσματα. Πέρα από την τέχνη που βλέπεις μέσω της δουλειάς άλλων καλλιτεχνών, είναι και το ίδιο το μέσο που μεταβάλλει την αισθητική σου. Για παράδειγμα, επειδή οι καλλιτέχνες συχνά εμπνεόμαστε και

από την ποπ κουλτούρα, μπορεί πολύ απλά να βρεθείς μπροστά σε ένα διαφημιστικό μπανεράκι (banner) και να πεις πως αυτό θα ήταν ωραίο να το αξιοποιήσω κάπως». Και συμπληρώνει: «Ωστόσο, πέρα από τα αδιαμφισβήτητα αισθητικά ερεθίσματα, ουσιαστικά έχω αποκομίσει την επαφή με άλλους καλλιτέχνες. Μέσω του διαδικτύου διευρύνεις τον κύκλο σου και επομένως έχεις περισσότερες πιθανότητες να προωθήσεις το έργο σου. Περισσότερο όμως αισθάνεσαι πως είσαι μέρος μιας ομάδας. Κυρίως γιατί βλέπεις και στο εξωτερικό ανθρώπους που κάνουν τα ίδια πράγματα με σένα. Και παρόλο που πλέον δεν υπάρχει η σχολή, το κίνημα, υπάρχουν άνθρωποι που κάνουν παρόμοια πράγματα σε πολλές χώρες. Νιώθεις, με λίγα λόγια, ενταγμένος κάπου. Μπορεί να είναι και πλασματικό, αλλά το νιώθεις. Εκτός διαδικτύου είναι πιο δύσκολο να βρεις άτομα με τα οποία να ταιριάζεις και να δημιουργήσεις μία ομάδα. [...] Πιστεύω πως το διαδίκτυο ουσιαστικά το χρησιμοποιείς ως μέσο για να πραγματοποιήσεις την ιδέα σου. Να κάνεις αυτό που θες δηλαδή. Αν δεν το πίστευα δεν θα ασχολιόμουν. Αν και σίγουρα επηρεάζεσαι από τα εργαλεία σου. Αλλά το θέμα είναι να πας ένα κλικ παραπάνω. Να δείξεις ότι έχεις βάλει κι εσύ το λιθαράκι σου με κάποιον τρόπο».

Ο **B** παρά τη δυσφορία του που πηγάζει από την ευκολία που παρέχεται σε πλήθος αυτοαποκαλούμενων καλλιτεχνών να προβληθούν και να αναδειχτούν, εν τέλει αποδέχεται και τη θετική του διάσταση. «Στην αρχή μου άρεσε πάρα πολύ ως εμπειρία, αλλά πλέον έχω αποστασιοποιηθεί από τον διαδικτυακό χώρο. Τουλάχιστον αυτή την περίοδο. Νιώθω πως είμαι περισσότερο παραδοσιακός καλλιτέχνης. Ωστόσο, το σίγουρο κέρδος σου είναι ότι γνωρίζεις κόσμο, τον οποίο δεν θα γνώριζες διαφορετικά και μέσα από τη διαδικασία αυτή προκύπτουν ενδιαφέρουσες συνεργασίες. Δηλαδή έχω δουλέψει με καλλιτέχνες που δεν έχω συναντήσει ζωντανά και μπορεί να μην συναντήσω ποτέ. Για παράδειγμα, ένα έργο στο οποίο συμμετείχα, ένα video art το οποίο λαμβάνει μάλιστα μέρος σε ένα φεστιβάλ αυτές τις μέρες, είναι αποτέλεσμα μιας τέτοιας συνεργασίας. Μιας διαδικτυακής καλλιτεχνικής συνάντησής μου με άλλους δύο καλλιτέχνες, μία Καναδέζα κι έναν Γάλλο. Από αυτή την άποψη έχει πολύ ενδιαφέρον. Αυτό είναι στα συν του διαδικτύου. Ότι δηλαδή σου δίνεται η δυνατότητα να δουλέψεις με ανθρώπους που βρίσκονται στην άλλη πλευρά της γης».

Ο **E**, υπέρμαχος των νέων τεχνολογιών και με εμπειρία σε διαδικτυακά projects, μοιάζει να βρήκε στον κυβερνοχώρο το ιδανικό γι' αυτόν έδαφος για δράση και δημιουργία. «Δουλεύοντας με το ίντερνετ ήταν και είναι στην πραγματικότητα καθοριστικό για τη δημιουργικότητά μου. Βοηθά στη διεύρυνση ιδεών, projects και εννοιών και στην επινόηση

νέων τύπων διαδραστικών στοιχείων, όπως συμμετοχικές διαδικασίες και διηπειρωτικές συνεργασίες που προκύπτουν μέσα από τη δικτύωση. Αυτή ακριβώς η διαδραστικότητα του διαδικτύου επιτρέπει και τη δημιουργία συμμετοχικών έργων».

Ο **Δ** εξηγεί πώς το διαδικτυακό περιβάλλον κατευθύνει προς νέα εγχειρήματα. «Σίγουρα το διαδίκτυο δίνει σχεδιαστικά ερεθίσματα και ιδέες. Αλλά ουσιαστικά διευκολύνει την επαφή, δημιουργεί ομάδες, ενθαρρύνει συνεργασίες. Αυτή ακριβώς η φύση του μας ώθησε στη δημιουργία της πλατφόρμας τέχνης (βλ. σελ. 44), η οποία ποντάρει και στοχεύει σε όλα τα παραπάνω».

Όσον αφορά τη δημοκρατικότητα του διαδικτυακού περιβάλλοντος για την οποία συχνά γίνεται λόγος, σε αντιδιαστολή με τη συμβατική καλλιτεχνική πρακτική και τη διαδικασία φιλτραρίσματος στην οποία αυτή υπόκειται στο φυσικό περιβάλλον, η πλειονότητα μιλά για δύο όψεις του νομίσματος. Από την μία πλευρά, οι περισσότεροι συμφωνούν ότι παρέχει ένα ανοιχτό και ευρύ πεδίο για πειραματισμό και προβολή, από την άλλη όμως όλη η διαδικασία επισημαίνεται πως είναι κατευθυνόμενη και απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό. Όπως χαρακτηριστικά διατυπώνει ο **Β**: «Η πληροφορία εν γένει δεν είναι δημοκρατική, ούτε το περιεχόμενό της. Είναι απίστευτο πως κάποιοι εξαιρετικοί ιστότοποι δέχονται μόνο 10 “χτυπήματα” την ημέρα, ενώ κάποιοι άλλοι που είναι κυριολεκτικά απαράδεκτοι παίρνουν εκατομμύρια, επειδή οι “δημοκρατικοί” άνθρωποι του διαδικτύου τους προτιμούν. Ενώ η λογική και η δομή του ίντερνετ είναι βαθύτατα δημοκρατικές, η πραγμάτωσή του δεν είναι. Στον πραγματικό κόσμο η δημοκρατία του ίντερνετ είναι μία προσπάθεια εξαπάτησης των ανθρώπων, ώστε να νομίζουν πως ό,τι, όπου και όπως το κάνουν γίνεται με δημοκρατικές διαδικασίες». Ο **Ε** ωστόσο υπογραμμίζει: «Το δίκτυο είναι ένας δυναμικός χώρος για την κατασκευή ατομικών και συλλογικών πολιτικών υποκειμένων, και αποδόμησης της καλαισθησίας. Το περιεχόμενο μπορεί να έχει ήδη φιλτραριστεί από διάφορους διαδικτυακούς φορείς, αλλά και πάλι είναι μία ανοικτή σκηνή για πολλές εκτός συστήματος φωνές, ώστε να κατασκευάσουν δίκτυα και να δράσουν. Αυτή είναι μία ισχυρή εναλλακτική για αναπτυσσόμενες ζώνες αντίστασης σε τοπικές σκηνές τέχνης με υψηλό δείκτη φιλτραρίσματος, όπως για παράδειγμα η ελληνική». Η **Α** κοιτάζει το θέμα περισσότερο σφαιρικά σε σχέση με τους παραλήπτες της τέχνης. «Απευθύνεσαι πλέον αναγκαστικά σε ένα κοινό που διαθέτει τα μέσα με τα οποία εσύ δημιουργείς. Δηλαδή κάποιος σε μία μη δυτική χώρα κατά πάσα πιθανότητα δεν θα δει το έργο σου στο διαδίκτυο».

Ο Γ συμφωνεί με τις παραπάνω απόψεις, καθώς αναρωτιέται: «Δεν είμαι σίγουρος για το κατά πόσο στην πραγματικότητα είναι το διαδίκτυο περισσότερο δημοκρατικό». Ο Δ ωστόσο συμπληρώνει: «Νομίζω ότι αυτό είναι ένα αρκετά περίπλοκο ζήτημα, επειδή η δικτύωση είναι εγγενώς αντιφατική. Ναι μεν, το διαδίκτυο προσφέρει μία κάποια ελευθερία στο να συνδεθεί κανείς με άλλους ανθρώπους, μία διαφάνεια και ένα ορισμένο επίπεδο εκδημοκρατισμού. Ωστόσο, από την άλλη πλευρά, αυτές οι δραστηριότητες εκδημοκρατισμού ελέγχονται αυστηρά μέσω κεντρικών διαδικασιών. Όμως, παρόλα αυτά, μου αρέσει ο τρόπος με τον οποίο οι τεχνολογίες δικτύωσης διευκολύνουν τη διάδοση των δημιουργικών πειραματισμών των ανθρώπων δίνοντάς τους τη δυνατότητα να μοιραστούν την εργασία τους με τους άλλους, και νομίζω ότι αυτό είναι ό,τι κάνουμε όλοι πραγματικά».

Παράλληλα, είναι γεγονός πως η χαώδης δομή του κυβερνοχώρου -με τους αμέτρητους συνδέσμους και τα ποικιλόμορφα δίκτυα- η οποία ευνοεί την υπερπροσφορά και την υπερπληροφόρηση εύκολα μπορεί να καταδικάσει σε αφάνεια ένα έργο τέχνης, ενώ συχνά χαλάει την «ποιότητα της απόλαυσής» του. Από την άλλη πλευρά ωστόσο, δίνει ευκαιρίες και διεξόδους σε καλλιτέχνες και έργα που δεν είναι συνδεδεμένα με τους κατεστημένους πολιτιστικούς φορείς. Τόσο οι καλλιτέχνες που βλέπουν τον κυβερνοχώρο με συμπάθεια, όσο και εκείνοι που είναι ακόμα δύσπιστοι με αυτόν, συμφωνούν πως παρά την ευκολία πρόσβασης που παρέχει το μέσο δεν είναι ικανός ο οποιοσδήποτε να διεκδικήσει τον τίτλο του καλλιτέχνη. Αν και -όπως υπογραμμίζεται- υπάρχουν αρκετές περιπτώσεις που η καλή γνώση της τεχνολογίας και η εξοικείωση με το ψηφιακό μέσο έχει επικυρώσει το καλλιτεχνικό διαβατήριο σε ανθρώπους που δεν έχουν την απαιτούμενη καλλιτεχνική υποδομή.

Όπως εύστοχα διατυπώνει ο Ε: «Προτιμώ να πω πως ο καθένας θα μπορούσε να είναι καλλιτέχνης στο διαδίκτυο ή οπουδήποτε. Αλλά το να έχεις μία πολύ καλή ιδέα ή ένα ταλέντο δεν είναι αρκετά για να γίνεις καλλιτέχνης. Το μόνο ταλέντο που αναγνωρίζω στον καλλιτέχνη που αξίζει αυτό τον χαρακτηρισμό είναι το να συλλαμβάνει εν δυνάμει μορφοποιημένες ιδέες». Η Α ταυτίζεται με την προηγούμενη άποψη: «Θεωρητικά μπορεί να το κάνει ο καθένας, αλλά πρακτικά οι καλλιτέχνες έχουν καλύτερη αισθητική και έμπνευση. Φαντασία μπορεί να έχει ο οποιοσδήποτε, το θέμα όμως είναι πώς πραγματοποιείς την ιδέα σου, η εικαστικότητα των εικόνων που θα φτιάξεις. Πρέπει να είσαι γραφίστας ή καλλιτέχνης για να βγει κάτι αισθητικά ενδιαφέρον». Ο Β είναι εξαιρετικά οξύς και δηκτικός στη διατύπωσή του. «Η ευκολία πρόσβασης και η υπερβολική δεκτικότητα του διαδικτύου έχει ισοπεδώσει τα πάντα», τονίζει.

«Έχει δοθεί βήμα σε πλήθος ανθρώπων που δεν έχουν ούτε παιδεία, ούτε και αισθητική. Και οι οποίοι παρουσιάζουν τους εαυτούς τους ως καλλιτέχνες. Οτιδήποτε κάνεις, οτιδήποτε παράγεις καθισμένος αναπαυτικά σε μία καρέκλα καταστρέφει αυτό το οποίο θα μπορούσες να κάνεις με κόπο και ιδρώτα. Πλέον δεν κοιμάσαι για να βρεις και να επεξεργαστείς το υλικό σου. Απλώς πατάς κουμπιά χωρίς να έχεις έλεγχο των εργαλείων σου. Ουσιαστικά έχεις γίνει εργαλείο των εργαλείων σου. Κι εδώ βρίσκεται η διαφορά με έναν πραγματικό καλλιτέχνη, ο οποίος έχοντας παιδεία μπορεί να ανταπεξέλθει μία χαρά τόσο στην ψηφιακή τεχνολογία όσο και στα φυσικά μέσα. Μπορεί να παράγει τέχνη πάρα πολύ ωραία και με τους δύο τρόπους».

Οι **Γ** και **Δ** βλέποντας το ζήτημα από την ίδια σκοπιά επισημαίνουν: (**Γ**) «Σήμερα με την αυξημένη έκθεση στους υπολογιστές είναι αναπόφευκτο ότι υπάρχουν καλλιτέχνες με τεχνολογικές γνώσεις, οι οποίοι είναι σε θέση να παράγουν έργο που είναι τόσο αισθητικά όσο και πνευματικά ενδιαφέρον. Εκείνοι ωστόσο που είναι απλώς καλοί χρήστες του FrontPage και δημιουργούν για παράδειγμα έναν δικτυακό τόπο είναι ουσιαστικά “καλά ποντίκια” και κατά βάση συμμορφώνονται με τις δομές και τις επιλογές της κάθε εφαρμογής λογισμικού». (**Δ**) «Στο design σίγουρα υπάρχει μία ροή δουλειάς η οποία είναι συγκεκριμένη. Δηλαδή από τη στιγμή που κάποιος ασχολείται με το graphic design υπάρχουν πέντε συγκεκριμένα προγράμματα τα οποία θα χρησιμοποιήσει και για κάποια από αυτά δεν υπάρχουν εναλλακτικές. Αλλά από κει και πέρα -επειδή ως γνωστόν με τον υπολογιστή ο καθένας μπορεί να κάνει παρόμοια πράγματα με κάποιον άλλον αν ξέρει να χρησιμοποιεί τα ίδια εργαλεία- το θέμα είναι τι θα φέρεις μέσα στη δουλειά σου. Είτε σε επίπεδο τεχνικών, δηλαδή για παράδειγμα σχεδιάζω κάτι με το χέρι, το σκανάρω και κάνω κάτι πολύ προσωπικό, δικό μου, δεν είναι δηλαδή κάτι που ο άλλος πατάει ένα φίλτρο και το βγάζει. Είτε περισσότερο σε ό,τι έχει να κάνει με την ιδέα. Όσο και να χρησιμοποιήσω τεχνικές που έχουν χρησιμοποιήσει και άλλοι δημιουργοί αν η ιδέα έχει βάρος και ουσία το αποτέλεσμα θα είναι ενδιαφέρον και ιδιαίτερο».

Επιπλέον, ενώ η δικτύωση θεωρείται συχνά πως έχει ως βασικό στόχο την εύκολη και φθηνή αυτοπροβολή του καλλιτέχνη, ωστόσο, όπως προκύπτει από τις επισημάνσεις κάποιων από τους ερωτηθέντες, η διαδικασία εμπεριέχει κάτι πολύ διαφορετικό. Η **A** διευκρινίζει: «Μέσω του διαδικτύου ο καλλιτέχνης αποσκοπεί τόσο στο να εκφραστεί όσο και στο να πουλήσει. Πάνε μαζί αυτά. Κυρίως όμως οι καλλιτέχνες πάνω απ’ όλα έχουν ματαιοδοξία. Θέλουν δηλαδή να γίνουν γνωστοί. Αποζητούν περισσότερο φήμη και επιβεβαίωση, παρά την οικονομική ικανοποίηση...». Αλλά και ο **B** επιβεβαιώνει το ίδιο: «Στην ουσία η ψηφιακή

τεχνολογία ήρθε να ενισχύσει τη ματαιοδοξία του καθενός να γίνει γνωστός και διάσημος και να παίρνει πολλά μπράβο από τον ψηφιακό κόσμο. Είναι ένα εξαιρετικά ναρκισσιστικό μέσο».

Παράλληλα, η τέχνη του διαδικτύου μοιάζει συχνά να είναι μία μορφή αντίδρασης απέναντι στο κατεστημένο των γκαλερί και ευρύτερα των επίσημων πολιτιστικών φορέων -στον ελιτισμό που προάγουν- καθώς και μία ανάγκη εξαιτίας της δυσκολίας πρόσβασης σε αυτούς τους φυσικούς χώρους τέχνης. Οι γκαλερί ως gate keepers δεν επιτρέπουν την πρόσβαση στους πολλούς. Οι περισσότεροι συμφωνούν πως αυτό που ωθεί τους καλλιτέχνες στον κυβερνοχώρο είναι κυρίως η ευκολία και η αμεσότητα που τους παρέχει τόσο στην παρουσίαση και έκθεση της δουλειά τους όσο και στην επικοινωνία και τη δημιουργία. Η **A** περιγράφει: «Είναι πιο εύκολο να βάλεις τη δουλειά σου στο διαδίκτυο. Μπορεί ο καθένας να το κάνει. Με αυτό τον τρόπο τορπιλίζεται σε μεγάλο βαθμό και η διαχρονική κρίση που δημιουργεί στην ελληνική τέχνη η δύναμη των προσωπικών σχέσεων και αλληλεξαρτήσεων, ανεβάζοντας συχνά τη μετριότητα στην κορυφή. Και αυτό γιατί στον φυσικό χώρο οι γνωριμίες παίζουν καθοριστικό ρόλο για να ανοίξει η πόρτα μιας γκαλερί. Και για το λόγο αυτό η πρόσβαση σε αυτές είναι πολύ δύσκολη. Από την άλλη πλευρά, βέβαια, στον κυβερνοχώρο χάνεσαι». Ο **B** συμπληρώνει: «Είναι γεγονός πως στον κυβερνοχώρο έχεις πιο πολλούς ακρόατες/θεατές. Όσο εύκολα κάνεις εσύ upload στη δουλειά σου, άλλο τόσο κάποιος χρήστης πατάει play και ακούει το κομμάτι σου ή βλέπει το βίντεό σου. Είναι γεγονός πως όλο και πιο δύσκολα έρχεται κάποιος σε μία μουσική σκηνή ή σε μία έκθεση». Ο **E** παράλληλα επισημαίνει: «Το διαδίκτυο αποτελεί πεδίο για αλληλεπίδραση κατά την παραγωγή και διανομή του περιεχομένου. Βλέπω το διαδίκτυο ως κοινωνικό χώρο που μπορεί να αμφισβητήσει τις ανθρώπινες σχέσεις, να δημιουργήσει διάφορες πλατφόρμες για τοπικές ή διατοπικές παρεμβάσεις, ερευνητικά έργα, διαλογικές εκδηλώσεις, ταχεία αντίδραση σε επείγουσες καταστάσεις κ.λπ. Η κατασκευή μίας κοινότητας, οι συνεργασίες και δημόσιες παρεμβάσεις είναι κεντρικά ζητήματά του. Το σημαντικό είναι πως η τέχνη του διαδικτύου δημιούργησε την “κουλτούρα της αντίστασης και κριτικής” μέσα σε ένα κατεστημένο κλειστό σύστημα τέχνης. Με αυτή την έννοια μπορούμε να μιλάμε για νέες χρήσεις που παρήγαγαν, παρουσίασαν και συζήτησαν την τέχνη έξω από τους χώρους τέχνης, στους οποίους ούτως ή άλλως η πρόσβαση είναι δύσκολη». Οι **Γ** και **Δ** μέσα από τη μέχρι τώρα διαδικτυακή τους πορεία έχουν εκτιμήσει την αμεσότητα της διαδικασίας. «Οι νέες τεχνολογίες και δη το διαδίκτυο έχουν μεγάλο ενδιαφέρον και για το λόγο αυτό έχουμε συνταχθεί με αυτές. Είναι κυρίως οι δυνατότητες που προσφέρουν για συμμετοχή και συνεργασία με ανθρώπους και

κοινότητες, με τους οποίους θα ήταν απλώς αδύνατο να συνεργαστούμε με οποιονδήποτε άλλο τρόπο. Όσο για την έκθεση σε φυσικό χώρο αυτή γίνεται κατά βάση στο στούντιό μας, το οποίο λειτουργεί και ως χώρος έκθεσης, αλλά και σε τρίτους εναλλακτικούς χώρους στο πλαίσιο σχεδιαστικών φεστιβάλ. Μακριά σαφώς από κατεστημένους χώρους τέχνης. Βέβαια έργα μας φιλοξενούνται και σε σχετικές εκδόσεις».

Έργο τέχνης και κυβερνοχώρος

Σαφέστατα το διαδίκτυο έχει επιφέρει ανατροπές τόσο στο έργο τέχνης όσο και στην τέχνη ευρύτερα. Η ενασχόληση με τον κυβερνοχώρο είναι εμφανές πως έχει επίδραση στο τελικό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα. Συχνοί, ωστόσο, είναι οι προβληματισμοί που σχετίζονται με το αν τελικά αυτό που ενδιαφέρει τον διαδικτυακό καλλιτέχνη είναι όχι τόσο το αισθητικό κομμάτι, το αντικείμενο δηλαδή της τέχνης, αλλά η διαδικασία της τέχνης. Ο σχεδιασμός του τρόπου αλληλεπίδρασης πράγματι αποτελεί το ουσιαστικό καλλιτεχνικό επίτευγμα, καθώς συνδέει το υλικό με το λογισμικό, και επομένως προσδιορίζει το χαρακτήρα και τις διαστάσεις των αλληλεπιδράσεων και το βαθμό εμπύθισης (immersion) στο έργο, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Oliver Grau.⁶⁴ Κατά συνέπεια, αλλάζει τόσο το κοινό στο οποίο απευθύνονται οι καλλιτέχνες, όσο και η αισθητική του καλλιτέχνη και του ίδιου του έργου και κατ' επέκταση οι στόχοι τους. Η πλειονότητα των καλλιτεχνών, ωστόσο, που χρησιμοποιεί το διαδίκτυο για την παραγωγή τέχνης φαίνεται να το αντιμετωπίζει ως ένα νέο «εργαλείο» για την καλλιτεχνική δημιουργία -παλιότερα τα πινέλα και οι μπογιές, σήμερα το λογισμικό και τα δίκτυα.

Όπως τονίζει η Α: «Καταρχάς αναφέρεσαι σε ένα άλλο κοινό. Σε ένα κοινό που διαθέτει τα μέσα με τα οποία φτιάχνεις εσύ αυτό το πράγμα. Δηλαδή κάποιος στην Αφρική πιθανόν δεν θα το δει. Παράλληλα, αλλάζει η αισθητική σου επειδή χρησιμοποιείς τα εργαλεία τα οποία είναι προγραμματισμένα να κάνουν ένα συγκεκριμένο πράγμα. Ο καλλιτέχνης βέβαια καλείται να ανατρέψει το ίδιο το πρόγραμμα, τη δουλειά του προγραμματιστή, για να φτιάξει κάτι καινούργιο και να μην είναι μέσα στα πεπερασμένα που κάνει το φώτοσοπ ή το πρεμιέρ στην περίπτωση του βίντεο λόγου χάρη. Να το πάει παραπέρα δηλαδή». Και συμπληρώνει: «Εγώ αν και είμαι πιο κλασική και δεν έχω σταματήσει να χρησιμοποιώ το πινέλο, χρησιμοποιώ

⁶⁴ Grau, Ol. 2003

παράλληλα και το βίντεο. Το μόνο σίγουρο πάντως είναι πως έχει αλλάξει η τέχνη, η υπόσταση της τέχνης. Μπορεί πλέον ένα έργο τέχνης να είναι μία ψηφιακή εκτύπωση. Αλλά και από πλευράς αισθητικής έχουν επέλθει σημαντικές αλλαγές. Πιστεύω πως μπορείς να βρεις πολύ καλά πράγματα στο διαδίκτυο». Ο **B** παρατηρεί μιλώντας κυρίως για τη μουσική και τη σύνθεση: «...Πλέον όσον αφορά στη μουσική δεν δίνεται έμφαση τόσο στο τι μουσική θα γράψεις ή στο τι υλικό θα χρησιμοποιήσεις, αλλά στο πώς θα κάνεις να ακουστεί ή να φανεί αυτό σαν να είναι φτιαγμένο από ανθρώπινο χέρι κι όχι από ένα μηχάνημα. Και σταδιακά έχει υπερισχύσει το ότι όσο πιο καλά ξέρεις να προγραμματίζεις τόσο μεγαλύτερες πιθανότητες έχεις στο να πάρεις μία δουλειά». Ο **E** απαριθμεί μία σειρά ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που διαφοροποιούν τη διαδικτυακή τέχνη από άλλες καλλιτεχνικές δημιουργίες. «Η έμφαση στην επικοινωνία και τη διανομή είναι αυτά που διαχωρίζουν κατ' αρχάς την τέχνη του διαδικτύου από άλλες μορφές ψηφιακής τέχνης. Αλλά παράλληλα, και ο τρόπος παραγωγής και ο εκθεσιακός χώρος που είναι ικανά να αποσταθεροποιήσουν τις ιεραρχίες της υψηλής τέχνης, με την ίδρυση εικονικών κοινοτήτων για συζήτηση και κριτική και την επιχείρηση πειραματισμών γύρω από την αισθητική της διάδρασης, της συμμετοχής και της συνεργασίας. Ουσιαστικά, η μετακίνηση από το αντικείμενο της τέχνης και του χώρου αναπαράστασης προς την επικοινωνία και την ανταλλαγή του χώρου». Ο **A** από την άλλη προσπαθώντας να αναλύσει τη φύση του νέου διαδικτυακού έργου τέχνης πάει λίγο παραπέρα τη σκέψη των προηγούμενων. «Οι νέες τεχνολογίες και το ίντερνετ είναι μεν ένα όχημα για να εκφράσεις τις καλλιτεχνικές σου προθέσεις, αλλά παράλληλα είναι απόφαση και επιλογή να χρησιμοποιήσεις αυτές τις τεχνολογίες για την υλοποίηση των έργων. Από αυτήν την άποψη είναι κατά κάποιο τρόπο ιδεολογικό το θέμα. Ωστόσο, ο πρώιμος χαρακτήρας των υλικών αυτών σου επιτρέπει να τους θέσεις ερωτήματα και να περιμένεις απαντήσεις. Δεν μιλάμε επομένως ούτε για απλά εργαλεία, ούτε για ιδεολογική κατεύθυνση, αλλά για κάτι ανάμεσα σε αυτά τα δύο».

Επιπλέον, αυτό που τονίζουν οι περισσότεροι σχετικά με τις διαφορές ανάμεσα σε ένα έργο διαδικτυακής τέχνης και ένα έργο τέχνης με «υλική» υπόσταση το οποίο εκτίθεται σε πραγματικό χώρο και χρόνο είναι η έντονη διαδραστική του φύση. Αυτό ακριβώς επισημαίνει και η **A**. «Η κυριότερη διαφορά έγκειται στο ότι ένα τέτοιο έργο είναι συνήθως διαδραστικό. Βέβαια θα μπορούσαμε να πούμε πως ο θεατής έχει τη δυνατότητα να διαδράσει και με έναν ζωγραφικό πίνακα που θα δει σε μία γκαλερί -ακόμα κι αν δεν του παρέχεται το πινέλο για να τον ζωγραφίσει από πάνω, πράγμα που θα ήταν διάδραση. Στο διαδίκτυο είναι πιο έντονο αυτό.

Ο θεατής μπορεί να γίνει δημιουργός. Στην ουσία γίνεσαι μέρος του έργου. Με τα τεχνικά μέσα συμμετέχεις». Το ίδιο υποστηρίζει και ο Ε: «Ένα έργο το οποίο βασίζεται εξ ολοκλήρου στο διαδίκτυο, αυτόματα περιέχει διαδραστικά στοιχεία. Παράλληλα, η βασική διαφορά που βιώνεις ως εικονικός καλλιτέχνης είναι ότι οι αξίες, ειδικά οι υλικές αξίες, διαφοροποιούνται και -σε σύγκριση με τον εικονικό χώρο του ίντερνετ- ο φυσικός χώρος -οι σχετικές δομές της φυσικής εικαστικής σκηνής- ακολουθεί συντηρητικούς κανόνες». Και συμπληρώνει σε κάποιο άλλο σημείο: «Μου αρέσει η ανταλλαγή σε διάφορα επίπεδα, όχι μόνο μέσω του διαδικτύου, αλλά βέβαια και δια ζώσης, στο φυσικό χώρο. Το να κάνεις όμως το ίδιο στο φυσικό χώρο είναι κάτι τελείως διαφορετικό, καθώς όλες οι συνθήκες αλλάζουν και στην πραγματικότητα δεν είναι δυνατό να μεταφέρεις τις θετικές εμπειρίες από το διαδίκτυο στο φυσικό χώρο, μια και στο φυσικό κόσμο δογματικοί κανόνες επηρεάζουν τα πάντα». Οι Γ και Δ επίσης καταλήγουν στο ίδιο συμπέρασμα. «Είναι μία εντελώς διαφορετική σχέση αυτή ανάμεσα τόσο στον καλλιτέχνη, όσο και το θεατή και ένα διαδικτυακό έργο. Ο καλλιτέχνης δημιουργεί ουσιαστικά το γενικό πλαίσιο του έργου και ο θεατής/χρήστης το θέτει σε λειτουργία ή κάποιες φορές το ολοκληρώνει. Υπάρχει μία αλληλόδραση που δεν είναι τόσο εμφανής στα κλασικά έργα τέχνης».

Επιπροσθέτως, όταν ένα έργο εκτίθεται ή δημιουργείται στον κυβερνοχώρο αναπόφευκτα απευθύνεται σε ένα ευρύτερο, ακόμα και παγκόσμιο κοινό με διαφορετικό πολιτισμικό και κοινωνικό υπόβαθρο. Για το λόγο αυτό πλήθος δημιουργών ανά τον κόσμο συχνά υποστηρίζει πως έχει προσαρμόσει τη θεματολογία του και την καλλιτεχνική του έκφραση στις ανάγκες του διευρυμένου αυτού κοινού. Ωστόσο, όπως προκύπτει από την πλειονότητα του δείγματος των Ελλήνων καλλιτεχνών της έρευνας, αυτό δεν συμβαίνει τουλάχιστον συνειδητά στην περίπτωση τους. Η Α αναφέρει χαρακτηριστικά: «Το προσωπικό είναι και πολιτικό. Δηλαδή η προσωπική δήλωση -και να μη θέλεις να κάνεις πολιτική δήλωση- στην περίπτωση που κάνεις κάτι προσωπικό φαίνεται. Είναι δηλαδή πάντα ξεκάθαρο από πού κατάγεται, πού βρίσκεται (τόσο γεωγραφικά, όσο και ιδεολογικά). Βέβαια ίσως μερικές φορές μπαίνεις σε αυτή τη λογική της παγκοσμιοποίησης. Δηλαδή κάποιες φορές θα βάλω αγγλικά λόγια σε κάποια σχέδιά μου σκεπτόμενη πως θα μπορούσε να το δει και κάποιος από το εξωτερικό. Ας πούμε το site μου είναι στα αγγλικά. Δεν ξέρω αν το έχει δει πολύς κόσμος από το εξωτερικό, αλλά όντως επηρεάζεσαι από αυτό το ενδεχόμενο. Μπορεί ενδεχομένως να αλλάζει και η θεματολογία σου,

γιατί γίνεσαι πολίτης ενός ευρύτερου κόσμου. Αλλά στην περίπτωση μου τουλάχιστον δεν γίνεται συνειδητά».

Στο ίδιο πλαίσιο κινείται και ο Β. «Δεν είναι κάτι που με έχει απασχολήσει. Κάνεις αυτό που πιστεύεις ότι σε εκφράζει απόλυτα. Βάζεις κι έναν τίτλο στα αγγλικά, 2-3 γραμμές, για να ξέρει όποιος θα το δει τι είναι. Τόσο απλά». Τέλος και οι Γ και Δ επιβεβαιώνουν τους προηγούμενους: (Γ) «Είμαστε οι εικόνες που κουβαλάμε στο κεφάλι μας. Κυρίως η έμπνευση έχει να κάνει με την πραγματικότητά μας μέσα στην καθημερινότητα. Από καταστάσεις που βιώνουμε, από πράγματα που διεγείρουν τη φαντασία μας, μας προβληματίζουν, μας θυμώνουν, μας ενθουσιάζουν. Επομένως δεν μένουν περιθώρια να σκεφτείς τι θα άρεσε σε ένα παγκόσμιο κοινό. Αποτυπώνεις αυτό που ζεις, αυτό που σε αφορά».

(Δ) «Είμαστε σχεδιαστές των καιρών. Δηλαδή η ίδια η επικαιρότητα -ειδικά τη δεδομένη χρονική στιγμή στη χώρα μας- είναι πηγή έμπνευσης για μας. Ενώ ο περισσότερος κόσμος τρομάζει και σκέφτεται εναγωνίως τι πρέπει να γίνει, σε εμάς σχηματίζονται εικόνες. Σαφώς αυτή η επικαιρότητα αναπόφευκτα έχει να κάνει με ένα παγκόσμιο φαινόμενο, αλλά εμείς αποτυπώνουμε αυτό που ζούμε, εδώ όπου το ζούμε. Βέβαια χρησιμοποιούμε τα αγγλικά, στο site μας ως δεύτερη γλώσσα και ως βασική στη διαδικτυακή μας πλατφόρμα, καθώς και στους τίτλους των έργων. Και το όνομα της ομάδας κι αυτό στα αγγλικά».

Ο καλλιτέχνης και ο «διαδικτυακός» περίγυρός του

Ένα εύλογο ερώτημα είναι το αν το διαδίκτυο απομονώνει ή κοινωνικοποιεί. Ο κυβερνοχώρος κατ' ουσία αποτελεί ένα πολύπλοκο σύστημα δικτύων, όπως περιγράφει ο Nolbert Bolz.⁶⁵ Είναι ένας λαβύρινθος χωρίς έξοδο. Οι καλλιτέχνες ακολουθώντας τις τάσεις της ψηφιακής εποχής συνδέονται με τα δίκτυα αυτά, εντάσσονται σε κοινότητες και επικοινωνούν. Βρίσκουν, ωστόσο, την προσδοκώμενη ανταπόκριση ή η απροσωπία του μέσου δυσχεραίνει την επικοινωνία και τη δημιουργική επαφή; Κατά γενική ομολογία, οι επαφές τόσο με άλλους καλλιτέχνες όσο και με απλούς χρήστες/θεατές του διαδικτύου γίνονται με ιδιαίτερη προθυμία και ευκολία και αποτελούν μία ιδιαίτερα επικοινωνιακή διαδικασία. Κατά συνέπεια αυτό που βιώνουν οι συνεντευξιζόμενοι στον κυβερνοχώρο είναι κάθε άλλο παρά απομόνωση.

⁶⁵ Bolz, N. 2008

Η **A** μιλάει για άμεση και διαφωτιστική κριτική και ανταπόκριση. «...Στο διαδίκτυο έχεις αυτό το feedback. Δηλαδή μπορεί ο άλλος να κάνει like στη δουλειά που θα ανεβάσεις και τότε λες πως κάτι συμβαίνει εδώ πέρα, αυτό άρεσε. Ή, από την άλλη, μπορεί να σου κάνουν κάποια σχόλια και μέσα από αυτά καταλαβαίνεις σε τι επίπεδο βρίσκεται η δουλειά σου, αλλά κυρίως σε τι επίπεδο βρίσκεται η κοινωνία. Αν δηλαδή υπάρχουν ταμπού σχετικά με κάποια ζητήματα ή όχι. Για παράδειγμα είχα κάνει πρόσφατα ένα έργο που εμπεριείχε πολύ έντονη σεξουαλικότητα και αρκετοί το σχολίασαν -κάποιοι από αυτούς κοροϊδευτικά. Αυτό άμεσα σε βάζει στη διαδικασία να σκεφτείς αν το έργο σου π.χ. στην προκειμένη περίπτωση είναι πορνογραφικό. Βασικά το σημαντικό είναι ακριβώς αυτό. Παίρνεις απόψεις και προχωράς. Τις επεξεργάζεσαι και συνεχίζεις». Αλλά αυτό που υπογραμμίζει η **A** είναι «η επαφή με ανθρώπους με τους οποίους μιλάς την ίδια γλώσσα». [...] «Βρήκα πολλούς καλλιτέχνες που με ενδιαφέρουν κι εμένα αυτά που κάνουν. Μου λένε “πολύ ωραία η δουλειά σου, δες και τη δική μου”. Και πάλι δεν είμαστε στην εποχή που θα μαζευτούμε και θα κάνουμε ένα κίνημα. Υπάρχουν όμως και ομοιότητες, αλλά και σεβασμός μεταξύ καλλιτεχνών, το οποίο συμβαίνει κυρίως εντός διαδικτύου». Ο **B** επισημαίνει το κοινωνικό άνοιγμα που επιτυγχάνει κάποιος στον κυβερνοχώρο. «Στο διαδίκτυο αναπτύσσεις ένα διευρυμένο κύκλο επαφών. Πολλοί είναι αυτοί που βλέπουν ή ακούν αυτό που κάνεις εύκολα και άμεσα και ίσως σου πουν κάποιο καλό λόγο ή κάνουν κάποιο σχόλιο».

Ο **E** υπογραμμίζει τη σπουδαιότητα της δημιουργίας μιας διαδικτυακής κοινότητας. «Μία πραγματική κοινότητα -στην προκειμένη περίπτωση διαδικτυακή- γεννιέται από τη στιγμή που τα άτομα που την απαρτίζουν δεν την εγκαταλείπουν, αλλά παραμένουν και γίνονται μόνιμοι επισκέπτες και φίλοι. Έτσι έχω βιώσει τη δικτύωσή μου. Είναι αυτός ο τύπος της κοινότητας όπου νιώθω σαν στο σπίτι μου, καθώς όλοι οι άνθρωποι που την απαρτίζουν μιλούν την ίδια γλώσσα. Και δεν εννοώ τα αγγλικά, αν και αυτή η κοινή γλώσσα βοηθάει πολύ. Εννοώ την ίδια ή μια παρόμοια πολιτισμική κατανόηση, αυτό το νέο μέσο, το ίντερνετ, που ήταν πραγματικά καθοριστικό». Οι **Γ** και **Δ** επισημαίνουν: «Το διαδίκτυο είναι ακόμα ένα μέσο και σίγουρα είναι βοηθητικό. Παραδείγματος χάρη στο Facebook έχουμε γύρω στους 1000 ανθρώπους... Από την άλλη είναι και τρομερό το ίντερνετ, γιατί ακόμα στην Ελλάδα δεν ξέρεις από ποια οπτική να το δεις. Ο κόσμος μπαίνει πιο πολύ στο γκρουπ μας στο Facebook παρά στο site μας. Εννοώ στο επίσημο site μας, ενώ επικοινωνούμε σχεδόν το ίδιο περιεχόμενο. Το σίγουρο πάντως είναι πως τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης προσφέρουν επαφή και ένα ανεκτίμητο feedback».

Τέλος, διαπιστώνεται πως η σχέση μεταξύ καλλιτέχνη και θεατή έχει διαφοροποιηθεί από την προ κυβερνοχώρου περίοδο της καλλιτεχνικής του δημιουργίας όσον αφορά την ευκολία επικοινωνίας και προσέγγισης του κοινού, καθώς και του εύρους του. Ωστόσο το κάθε κοινό – είτε του εικονικού είτε του φυσικού χώρου- έχει το δικό του ενδιαφέρον και δεν μπορεί να κριθεί συγκριτικά με το άλλο, καθώς παράλληλα η φύση του εκάστοτε έργου τέχνης είναι αυτή που επιβάλλει και το κατάλληλο σε κάθε περίπτωση κοινό. Η Α εξηγεί: «Αν αναρτήσεις σε ένα μέσο κοινωνικής δικτύωσης ότι κάνεις μία έκθεση σε κάποιον χώρο μπορεί να το δουν πολύ περισσότεροι από το αν έστειλνες ταχυδρομικά πρόσκληση σε κάποιους. Είναι πιο άμεσο. Οπότε διευρύνεται το κοινό σου. Τώρα ποιοι θα έρθουν τελικά είναι μία άλλη υπόθεση. Π.χ. στην τελευταία μου έκθεση είχαν δηλώσει πως θα έρθουν ενενήντα άτομα και τελικά ήρθαν μόνο δύο από το διαδίκτυο. Δύο άτομα που δεν είχα συναντήσει ποτέ μου. Καθαρά διαδικτυακοί φίλοι. Έστω κι αυτό εγώ το θεωρώ κέρδος. Ότι δηλαδή ήρθαν δύο παραπάνω άτομα και ότι ξέρουν ότι έγινε η έκθεση άλλοι εκατό. Βέβαια ένας που δεν σε ξέρει δεν έρχεται εύκολα. Γενικά ο κόσμος δεν έρχεται εύκολα σε εκθέσεις. Εδώ δεν πηγαίνει σε μουσεία με μεγάλες εκθέσεις, μεγάλων καλλιτεχνών που διαφημίζονται ακόμα και στην τηλεόραση απ' όπου ενημερώνεται μεγάλη μερίδα του κόσμου. Όπως προείπα πρέπει να είσαι με κάποιο τρόπο στο κύκλωμα για να πεις πάω σε γκαλερί. Ή πάω να δω την τάδε έκθεση. [...] Είναι άλλο το κοινό που θα έρθει στην γκαλερί και άλλο αυτό του διαδικτύου. Το δεύτερο είναι πιο ευρύ. Μπορεί κάποιος από την Αμερική να δει το έργο σου. Ενώ στις γκαλερί είναι μόνο Αθηναίοι (αν η έκθεση γίνεται στην Αθήνα) και το 99% συνήθως μόνο καλλιτέχνες. Δηλαδή στην ουσία οι περισσότεροι είναι καλλιτέχνες που πηγαίνουν στα εγκαίνια φίλων και συναδέλφων και λίγοι φιλότεχνοι». Ο Β παράλληλα τονίζει: «Πραγματικά δεν μπορεί να πει κανείς ποιο είδος των επαφών είναι πιο κατάλληλο, οι επισκέπτες του φυσικού χώρου ή οι πολυάριθμες εικονικές επαφές. Και οι δύο είναι κατάλληλες λόγω ή παρά τη διαφορά τους και εκτιμώνται πάντα σε συνάρτηση με τη φύση του έργου».

Ο Β από την άλλη επισημαίνει: «Ουσιαστικά δεν είχες ποτέ σχέση με το κοινό για να έχεις και μετά την ενασχόλησή σου με το διαδίκτυο. Πρέπει να κάνεις κάτι μεγαλειώδες για να αποκτήσεις κοινό. Από κει και πέρα μέσω κυβερνοχώρου απλώς κάνεις κάποιους επιπλέον φίλους –κυρίως με τη βοήθεια του Facebook- που ίσως σου πουν κι αυτοί κάποια καλή κουβέντα ή κάποια γνώμη». Τέλος οι Γ και Δ αν και δεν έχουν να επιδείξουν ιδιαίτερη προ δικτυακή δραστηριότητα, ωστόσο εξάρουν τα συμπεράσματά τους μέσω κάποιων δουλειών τους που

έχουν εκτεθεί παράλληλα σε διαδικτυακό και φυσικό περιβάλλον. «Η φύση του έργου ορίζει και το κατάλληλο κοινό. Οι εικονικές επαφές για ένα διαδραστικό διαδικτυακό project στην πραγματικότητα είναι οι πιο σημαντικές, καθώς αποτελούν ένα σημαντικό στοιχείο στη διαδικασία ανάπτυξης και υλοποίησης του έργου. Επομένως στην περίπτωση αυτή -ανεξάρτητα από τον χώρο έκθεσης του έργου- δεν έχει σημασία αν το κοινό είναι φυσικό ή όχι, καθώς ούτως ή άλλως το κοινό το οποίο διερευνά το έργο αυτό και επικοινωνεί είναι πάντα εικονικό. Δεν υπάρχουν στατιστικά στοιχεία που να μετρούν όλους τους επισκέπτες του φυσικού χώρου ή όλες τις εικονικές επαφές που ήταν απαραίτητες για την ανάπτυξη και την εκτέλεση του έργου».

5γ. Συμπερασματικές παρατηρήσεις

Είναι φανερό πως το διαδίκτυο και οι δυνατότητες που παρέχει έχουν κινήσει το ενδιαφέρον σε αρκετούς δημιουργούς, οι οποίοι νιώθουν την ανάγκη να πειραματιστούν με το μέσο, να το εξερευνήσουν και να εκφραστούν καλλιτεχνικά με αυτό. Παράλληλα, η σύγχρονη εποχή επιβάλλει κατά κάποιον τρόπο την επαφή με τον κυβερνοχώρο, καθώς για να αξιοποιηθούν οι ευκαιρίες που αναδύονται είναι απαραίτητο οι καλλιτέχνες να βιώσουν τον κόσμο με τον ίδιο τρόπο που τον βιώνουν και οι χρήστες ή και εν δυνάμει αγοραστές των έργων τους. Ωστόσο, αυτό που διαφαίνεται από τις συνομιλίες με τους Έλληνες δημιουργούς είναι πως εκείνοι που έχουν περισσότερο κλασικές καταβολές και έναν γενικότερο προσανατολισμό προς πιο συμβατικά μέσα καλλιτεχνικής δημιουργίας κινούνται αρχικά από περιέργεια προς την εξερεύνηση ενός καινούργιου πεδίου, αλλά ουσιαστικά έχουν τη συνείδηση πως η χρήση του διαδικτύου αποτελεί έναν άμεσο και εύκολο τρόπο ώστε να κάνουν αισθητή την καλλιτεχνική τους ύπαρξη. Το αντιλαμβάνονται ως ένα μέσο διεύρυνσης του κύκλου των γνωριμιών και των συνεργασιών τους και δημοσιοποίησης της δουλειάς τους. Ενδεχομένως, λοιπόν, να βιώνουν περισσότερο επιφανειακά τη διαδικτυακή εμπειρία και να μην είναι ακόμα σε θέση να αντιληφθούν το εύρος των δυνατοτήτων που παρέχει και να εκτιμήσουν τη γοητεία των πολύπλοκων δικτυακών δομών.

Ειδικά στην περίπτωση των καλλιτεχνών που βλέπουν τον κυβερνοχώρο καθαρά και μόνο ως χώρο παρουσίασης του έργου τους, χωρίς να έχουν αποπειραθεί να δημιουργήσουν με τη βοήθεια των υλικών του, εντοπίζεται διάχυτη δυσαρέσκεια κυρίως σχετικά με την εύκολη πρόσβαση που παρέχει αυτό σε κάθε είδους «αυτοαποκαλούμενη καλλιτεχνική δημιουργία». Η

κατηγορία αυτή φαίνεται να καταδικάζει παράλληλα και τη δημιουργία μέσω ψηφιακών εργαλείων, καθώς θεωρείται πως εξαιτίας των ευκολιών που παρέχουν έχει δοθεί βήμα σε ανθρώπους χωρίς καλλιτεχνική παιδεία. Υποστηρίζεται πως πρόκειται απλώς για καλούς γνώστες της τεχνολογίας και όχι για καλλιτέχνες, γεγονός που οδηγεί στην παραγωγή μαζικών προϊόντων χωρίς ιδιαίτερη ποιότητα, τα οποία λόγω της πληθώρας τους και της έξυπνης προώθησης επικρατούν επισκιάζοντας άλλες αξιόλογες δουλειές. Στην ομάδα που τάσσεται με αυτήν την άποψη συναντώνται κυρίως καλλιτέχνες οι οποίοι δεν διαθέτουν βαθιά τεχνολογική γνώση ή ασχολήθηκαν κατ' ανάγκη με τον κυβερνοχώρο σε αρκετά προχωρημένη ηλικία και για το λόγο αυτό οι χαώδεις δομές του διαδικτυακού κόσμου τους προκαλούν αρνητικά συναισθήματα.

Από την άλλη πλευρά, καλλιτέχνες που εξαρχής μνήθηκαν στη δημιουργία μέσω τεχνολογικών εργαλείων, αλλά και εκείνοι που από ένα σημείο και μετά παρορμητικά οδηγήθηκαν στο πεδίο των νέων μέσων, εστιάζουν στη γοητεία της τεχνολογίας και στους νέους ορίζοντες που ανοίγει αυτή στο έργο τέχνης. Μοιάζουν αφομοιωμένοι από τον ψηφιακό κόσμο, λειτουργώντας με ιδιαίτερη άνεση και εξοικείωση μέσα σε αυτόν, ενώ παράλληλα αποδεικνύεται πως βρίσκονται σε μία μορφή αδιάκοπου διαλόγου με τις συνεχώς αναθεωρημένες δυνατότητες και επιλογές που παρέχει. Γι' αυτούς παραγκωνίζεται σχεδόν εντελώς η παράμετρος του καταναγκασμού, καθώς πρόκειται για μία κατάσταση που βιώνουν ωθούμενοι από έντονο προσωπικό ενδιαφέρον, από μία εσωτερική αναγκαιότητα να εξερευνήσουν και να ενταχθούν σε αυτήν την εικονική, ζωντανή κοινότητα που συνεχώς ανανεώνεται και να εκμεταλλευτούν τα σύγχρονα εργαλεία που προσφέρει για να δημιουργήσουν νέες μορφές τέχνης.

Επομένως, συνοψίζοντας τα ανωτέρω, δημιουργοί με περισσότερο κλασικό προφίλ φαίνεται πως χρησιμοποιούν το διαδίκτυο περισσότερο ως μέσο δικτύωσης, επικοινωνίας και ανταλλαγής απόψεων με κύριο στόχο την παρουσίαση της δουλειάς τους. Το κέρδος ουσιαστικά που αποκομίζουν είναι το feedback από τους ανθρώπους που έρχονται σε επαφή με το έργο τους. Από την άλλη πλευρά, καλλιτέχνες περισσότερο εξοικειωμένοι με τις νέες τεχνολογίες, είτε από την αρχή της καλλιτεχνικής τους δραστηριότητας, είτε εξαιτίας του έντονου ενδιαφέροντός τους που ήρθε μαζί με τις νέες συνθήκες που επέβαλαν τα νέα μέσα και της συνεχούς ανάγκης τους για πειραματισμό, βιώνουν την εμπειρία του κυβερνοχώρου περισσότερο συνυφασμένη με την έμπνευση, τη νέα αισθητική που αυτό έχει εισάγει και μία νέα

διάσταση της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Τους ενδιαφέρει η αδιάκοπη (επαν)ανακάλυψη των εσωτερικών δομών και μηχανισμών του μέσου, τα οποία βρίσκονται σε μία συνεχή διαδικασία επαναπροσδιορισμού και εξέλιξης, πράγμα που υποβάλλει και το ίδιο τους το έργο σε μία ατέρμονη επανεξέταση και αναδιαμόρφωση. Γι' αυτούς ο κυβερνοχώρος είναι ένα απεριόριστο πεδίο για καλλιτεχνική δράση και η αισθητική του πηγή έμπνευσης. Αξιοσημείωτο στο σημείο αυτό είναι το γεγονός πως οι περισσότεροι από τους ερωτηθέντες, οι οποίοι χρησιμοποιούν το διαδίκτυο ως εργαλείο δουλειάς φαίνεται πως ασχολήθηκαν με αυτό ως απόρροια της ενασχόλησής τους με άλλα τεχνολογικά μέσα. Ήταν, όπως διαφαίνεται, μία αναμενόμενη μετάβαση τόσο από τη χρήση του VHS όσο και από τα σχεδιαστικά γραφιστικά προγράμματα.

Παράλληλα, ένα από τα σημεία που αποδεικνύεται κοινό σε όλους του συνομιλητές είναι η πεποίθηση πως το βασικό στοιχείο που αποκομίζουν συνολικά μέσα από την ενασχόλησή τους με τον κυβερνοχώρο είναι η σύνδεση με την κοινότητα και η ένταξή τους σε μία ομάδα. Ουσιαστικά αυτό που τους έχει κερδίσει είναι ακριβώς αυτή η αίσθηση του ανήκειν σε ένα σύνολο, σε μία ομάδα που απαρτίζεται από ανθρώπους, οι οποίοι έχουν κοινά ενδιαφέροντα, κοινή γλώσσα, κοινό τρόπο αντίληψης. Η διαπίστωσή τους είναι πως στον φυσικό χώρο πολύ πιο δύσκολα εντοπίζεις άτομα που σου ταιριάζουν, ώστε να μπορέσεις να συνταχτείς μαζί τους και να δημιουργήσεις ένα κίνημα, ένα ομοιογενές σύνολο.

Επιπλέον, μέσα στο πλαίσιο αυτής της διαδικασίας κοινωνικοποίησης προκύπτει ένα εξίσου σημαντικό στοιχείο, το οποίο είναι η δυνατότητα που παρέχει ο κυβερνοχώρος για συνεργασίες με ξένους καλλιτέχνες και συμμετοχή σε διεθνή projects, καθώς όλοι λίγο πολύ είχαν να ανακαλέσουν μία αντίστοιχη εμπειρία. Κατά συνέπεια, διαφαίνεται μία νέα μορφή συγχρωτισμού και αλληλεπίδρασης ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα και στόχους κατά την οποία η απουσία της φυσικής επαφής δεν αποτρέπει τη συνεργασία και την ανταλλαγή εμπειρίας και ιδεών. Είναι εντυπωσιακό πώς άνθρωποι που δεν έχουν συναντηθεί σε φυσικό χώρο και ενδεχομένως να μην συναντηθούν ποτέ -ουσιαστικά άγνωστοι μεταξύ τους- μπορούν να δουλέψουν συνεργατικά για την υλοποίηση ενός καλλιτεχνικού project.

Επιπλέον, αξιοσημείωτο συμπέρασμα που προκύπτει από την έρευνα αποτελεί το γεγονός ότι παρά την επικρατούσα αντίληψη σχετικά με τη δημοκρατικότητα του διαδικτύου, πρόκειται -όπως υπογραμμίζουν οι περισσότεροι στις απαντήσεις τους- για μία πλάνη, καθώς οι περιορισμοί στο διαδικτυακό χώρο είναι αμέτρητοι και ένα μεγάλο μέρος της πληροφορίας κατευθυνόμενο. Παρά, λοιπόν, το αδιαμφισβήτητο γεγονός πως ο κυβερνοχώρος έχει δώσει την

ασυναγώνιστη ευκαιρία στον καθένα να προβάλλει τον εαυτό του και τη δουλειά του γρήγορα και εύκολα, συμπεραίνεται πως εν τέλει ένα μεγάλο κομμάτι όσων ξεχωρίζουν μέσα από το χαώδες ιντερνετικό σκηνικό και γίνονται γνωστά είναι προϊόντα μάρκετινγκ και φιλτραρίσματος μέσω επίσημων καναλιών που ορίζουν τις κατευθυντήριες γραμμές. Και σαφέστατα, όπως επισημαίνεται, η απόδειξη για τη μη δημοκρατικότητα του μέσου προκύπτει από το γεγονός πως το διαδίκτυο αφορά μία συγκεκριμένη μερίδα του κόσμου, αφήνοντας στο περιθώριο πληθυσμιακές ομάδες σε σημεία του πλανήτη όπου δεν υπάρχει πρόσβαση στην ψηφιακή τεχνολογία και επομένως η συμμετοχή τους σε αυτά αποκλείεται, είτε κατηγορίες ανθρώπων που δεν έχουν εξοικείωση με τέτοιου είδους μέσα.

Ωστόσο, αυτό που κάνει το διαδίκτυο να φαντάζει περισσότερο φιλικό και κατ' επέκταση δημοκρατικό είναι η ευκολία πρόσβασης που παρέχει σε ολόκληρο τον κόσμο και δη στους δημιουργούς, οι οποίοι πλέον μπορούν πολύ απλά και γρήγορα να επικοινωνήσουν τη δουλειά τους στο κοινό και σε κάθε ενδιαφερόμενο, χωρίς να αναλωθούν σε άκαρπες -τις περισσότερες φορές- προσπάθειες να παραβιάσουν το άβατο των γκαλερί και των επίσημων πολιτιστικών ιδρυμάτων. Παρόλα αυτά, η προσβασιμότητα αυτή δημιουργεί μία πλασματική εικόνα ευκολίας και παράλληλα μοιάζει να απλοποιεί μία εξαιρετικά σύνθετη κατάσταση, καθώς μπορεί να διαφεύγει σε πολλούς πως οι χαώδεις δομές του κυβερνοχώρου συχνά δυσχεραίνουν τη διαδρομή του έργου τέχνης προς το ευρύ κοινό και το καταδικάζουν το ίδιο εύκολα σε αφάνεια.

Βέβαια, η πλειονότητα των ερωτηθέντων συμφωνεί πως δεν μπορεί ο καθένας να διεκδικήσει τον τίτλο του καλλιτέχνη εντός του κυβερνοχώρου μόνο και μόνο επειδή έχει πλέον τη δυνατότητα να προβάλλει ο,τιδήποτε φτιάχνει. Προαπαιτούμενο είναι το ιδιαίτερο χάρισμα που διαφοροποιεί τον δημιουργό από τον ικανότατο χειριστή των τεχνολογικών εργαλείων και το οποίο είναι -πέρα από τη φαντασία που μπορεί να διαθέτει ο καθένας- η ικανότητα να πηγαίνει τη δουλειά του λίγο παραπέρα από εκεί που φτάνει ένα έτοιμο πρόγραμμα υπολογιστή. Να έχει δηλαδή μία ενδιαφέρουσα ιδέα, αλλά παράλληλα και το ταλέντο να τη μορφοποιήσει, ξεπερνώντας τα όρια και τις κατευθύνσεις που θέτουν τα εργαλεία του.

Επιπλέον, ένα σημείο που επισημαίνεται από τους περισσότερους καλλιτέχνες είναι πως ουσιαστικά αυτό που διαφοροποιεί το φυσικό έργο τέχνης από το διαδικτυακό είναι το έντονο στοιχείο της διάδρασης του δεύτερου, καθώς συχνά προσκαλεί τον θεατή/χρήστη σε ενεργό συμμετοχή τόσο για την ενεργοποίησή του όσο και για την ολοκλήρωσή του. Παράλληλα

τονίζεται πως οι υλικές αξίες του διαδικτύου διαφοροποιούνται εκ βάθρων από αυτές που χρησιμοποιεί ένα καλλιτεχνικό δημιούργημα του φυσικού χώρου και αυτό διαφοροποιεί κατ' επέκταση και το τελικό αποτέλεσμα, τόσο σε σχέση με το κοινό στο οποίο απευθύνεται, όσο και ως προς την αισθητική και κατά συνέπεια τους στόχους του.

Όσον αφορά στη θεματολογία, σε αντίθεση με δημιουργούς του εξωτερικού προερχόμενους από ποικίλους τομείς της καλλιτεχνικής δημιουργίας, οι οποίοι δηλώνουν πως εξαιτίας της αναφοράς τους σε ένα παγκοσμιοποιημένο κοινό έχουν προσανατολιστεί προς τη διαπραγμάτευση περισσότερο ανοιχτών θεμάτων, όπως κοινωνικά, υπαρξιακά κ.τ.λ. αποφεύγοντας την εστίαση στο τοπικό και ειδικό, οι Έλληνες καλλιτέχνες του δείγματος δεν φαίνεται να έχουν επηρεαστεί από αυτή την παράμετρο. Αυτό που τους εμπνέει και τους διεγείρει καλλιτεχνικά είναι η καθημερινότητα, οι εικόνες που συναντούν τριγύρω τους. Βέβαια, καθώς το διαδίκτυο έχει τη δύναμη πλέον να μεταφέρει εικόνες και ερεθίσματα από ολόκληρο τον πλανήτη, είναι δεδομένο πως επηρεάζει και την αισθητική και τη θεματολογία ενός καλλιτέχνη, ωστόσο, τουλάχιστον μέσα από το συγκεκριμένο δείγμα, προκύπτει ότι αυτό δεν γίνεται εσκεμμένα.

Τέλος, όσον αφορά στη σχέση κοινού και έργου τέχνης αυτό που επιτυγχάνεται με τη δημιουργία διαδικτυακής τέχνης ή με τη διαδικτυακή προβολή ενός οποιουδήποτε έργου τέχνης είναι ουσιαστικά ένα ιδιαίτερα χρήσιμο feedback μέσα από την επαφή με καλλιτέχνες ή απλούς χρήστες/θεατές. Αυτό κυρίως, όπως προκύπτει, προέρχεται με την αρωγή κατά βάση των sites κοινωνικής δικτύωσης και ειδικά του Facebook, μέσα από το οποίο ο δημιουργός διευρύνει τον κύκλο του, επικοινωνεί με περισσότερο κόσμο συχνότερα και πιο άμεσα και αποκομίζει σημαντικές πληροφορίες και σχόλια σχετικά με τη δουλειά του.

Κλείνοντας, αξίζει να τονιστεί ότι μέσα από τη συνομιλία με τους σύγχρονους Έλληνες καλλιτέχνες έγινε εμφανές πως στο σύνολό τους διαθέτουν την ικανότητα και την ευελιξία να χειριστούν το νέο μέσο με επιδεξιότητα, θέτοντας οι ίδιοι τους όρους και τα όρια χωρίς να εγκλωβίζονται στην ανεξάντλητη φύση του και εκμαιεύοντας από αυτό ο,τιδήποτε θεωρούν σημαντικό τόσο για τους ίδιους όσο και για το έργο τους, επιβεβαιώνοντας το σχόλιο του McLuhan πως ο καλλιτέχνης ως ιδιαίτερο άτομο, ως «πνευματική οντότητα», διαθέτει πλήρη επίγνωση της εκάστοτε κατάστασης και μπορεί να επιβληθεί στο μέσο.

6. Συμπεράσματα και προοπτικές

Ο κυβερνοχώρος αναμφίβολα λειτουργεί ως πλατφόρμα επικοινωνίας για το σύνολο των σύγχρονων καλλιτεχνών. Πλήθος έργων φιλοξενούνται στον προσωπικό ιστότοπο του εκάστοτε δημιουργού και κατά συνέπεια κάθε χρήστης του διαδικτύου δυνητικά καθίσταται κάτοχος του δικαιώματος πρόσβασης στην καλλιτεχνική παραγωγή, επιλέγοντας -ανάμεσα ομολογουμένως σε έναν καταγίγισμό έργων- εκείνα που τον εκφράζουν περισσότερο. Παράλληλα, φιλότεχνοι δημιουργούν ομίλους συζητήσεων, όπου ανταλλάσσουν απόψεις σε πεδία που άπτονται των ειδικών ενδιαφερόντων τους, ενώ άλλοι φτιάχνουν προσωπικά ιστολόγια, όπου φιλοξενούν και σχολιάζουν έργα τέχνης.

Εξαιτίας, ωστόσο, της μαζικότητάς του το διαδίκτυο κατηγορείται συχνότατα γι' αυτόν ακριβώς τον καταγίγισμό εικόνων που φιλοξενεί, η καλλιτεχνική αξία πολλών εκ των οποίων τίθεται υπό αμφισβήτηση. Παρόλα αυτά, είναι χρήσιμο να εκτιμηθεί ως ένας αντικατοπτρισμός του μοντέρνου κόσμου, της κατακερματισμένης ψυχολογίας του σύγχρονου ανθρώπου, των ποικίλων προσώπων της κοινωνίας: των κοινωνικών αδιεξόδων, της οικονομικής κρίσης, της παρακμής των θεσμών και των αξιών. Ένα καθρέφτισμα που με τη σωστή ανάγνωση μπορεί να οδηγήσει στην αυτογνωσία μία ολόκληρη κοινωνία.

Αυτό που χαρακτηρίζει τη σύγχρονη εποχή είναι το αχανές, το λαβυρινθώδες, η πολλαπλότητα των επιλογών, η ταχύτητα, η υπερπροσφορά. Και αυτό ακριβώς αναπαρίσταται στο διαδίκτυο. Η σύγχρονη πληροφορική έχει ξεφύγει πλέον από το «μηχάνημα». Έχει «αποδομήσει» τον υπολογιστή, επισημαίνει πολύ εύστοχα ο P. Levy, προς όφελος του ενός διαπλεύσιμου και διαφανούς χώρου επικοινωνίας που είναι επικεντρωμένος στις ροές της επικοινωνίας.⁶⁶ Ουσιαστικά πρόκειται για έναν υπολογιστή, του οποίου όμως το κέντρο βρίσκεται παντού και η περιφέρειά του πουθενά. Έναν υπολογιστή ζωντανό, ατελείωτο, δυνητικό, έναν υπολογιστή-Βαβέλ, δηλαδή τον ίδιο τον κυβερνοχώρο.

Η τηλεόραση και ο κυβερνοχώρος έχουν γίνει τα μέρη όπου περνούμε τον περισσότερο χρόνο μας και δημιουργούμε τις περισσότερες ιστορίες της ατομικής και συλλογικής μας ζωής, επισημαίνει ο J. Rifkin.⁶⁷ Η νέα εποχή είναι αμφίσημη και ποικίλη, διασκεδαστική και αστεία,

⁶⁶ Levy, P. 1999

⁶⁷ Rifkin, J. 2001

ανεκτική, χαοτική και πολύ ασεβής. Η ιδεολογία, οι αιώνιες αλήθειες και οι σιδερένιοι νόμοι σπρώχνονται στο περιθώριο για να αφηθεί χώρος για παραστάσεις όλων των ειδών, επισημαίνει πολύ εύστοχα. Επομένως, η μεταμοντέρνα εποχή εμφανίζεται διάστικτη από ευθυμία, σε αντίθεση με τη μοντέρνα, η οποία χαρακτηριζόταν από τη φιλοπονία. Ο κόσμος μας ενορχηστρώνεται πλέον γύρω από το παιχνίδι, ενώ στόχος της ανθρώπινης δραστηριότητας φαίνεται να γίνεται η εμπορική πρόσβαση σε πολιτισμικές εμπειρίες.

Ζώντας και δημιουργώντας μέσα στη δαιδαλώδη μεταμοντέρνα εποχή, οι Έλληνες καλλιτέχνες -άλλοι περισσότερο άλλοι λιγότερο- έχουν εισχωρήσει στον καινούργιο κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών, του υπερκειμένου, των κόμβων, των συνδέσεων και των δικτύων. Οι περισσότεροι τον χειρίζονται ως ένα νέο εργαλείο δουλειάς. Καθώς, ωστόσο, η φύση του είναι διαφορετική -ψηφιακή και κατά συνέπεια άυλη- προσφέρει νέες προοπτικές και νέες δυνατότητες, εγκαινιάζοντας παράλληλα νέες φόρμες και μορφές για το έργο τέχνης. Αποδεικνύεται, κατά συνέπεια, πως ένας καλλιτέχνης βρίσκει τρόπους να εκφράζεται μέσω πολλών και διαφορετικών καναλιών και παράλληλα να μορφοποιεί τις ιδέες του και τις σκέψεις του με οποιοδήποτε μέσο του παρέχεται.

Είναι αναγκαίο ο δημιουργός να συμβαδίζει με την εποχή του και να κατανοεί ότι καινούργιο αυτή εισάγει και χειρίζεται προκειμένου να κάνει τη φωνή του κατανοητή στους σύγχρονούς τους. Ο κυβερνοχώρος του πρόσφερε ένα ενδιαφέρον μέσο, ένα χρήσιμο εργαλείο, το οποίο διευκόλυνε τη δημιουργία κοινοτήτων και ομάδων, λειτουργώντας, ωστόσο, κυρίως επικουρικά σε ό,τι έχει να κάνει με την ήδη υπάρχουσα δραστηριότητά του στον φυσικό χώρο. Είναι φανερό βέβαια πως η κάθε μορφή καλλιτεχνικής δημιουργίας επιζητά μία εντελώς διαφορετική προσέγγιση, καθώς έχει διαφορετική εμπλοκή με τα νέα μέσα και δη με το διαδίκτυο, γεγονός που κατ' επέκταση διαφοροποιεί και τη στάση του εκάστοτε καλλιτέχνη απέναντι στο μέσο και το βαθμό εμπύθησής του σε αυτό. Από το σημείο αυτό πηγάζει και η διαφοροποίηση στο τι σκέφτεται και πώς βιώνει ο κάθε δημιουργός τον εικονικό κόσμο σε σχέση με την καλλιτεχνική δημιουργία. Η ανάλυση των δεδομένων, συνεπώς, που προκύπτουν από τις συζητήσεις με το δείγμα των Ελλήνων καλλιτεχνών απαιτεί έναν ερευνητικό συνδυασμό εστίασης στο έργο τέχνης και τον κυβερνοχώρο.

Για τους καλλιτέχνες που διστάζουν να χρησιμοποιήσουν το διαδίκτυο σε συνδυασμό με την καλλιτεχνική τους δημιουργία, λόγω κυρίως της έλλειψης εξοικείωσης με τις νέες τεχνολογίες -γεγονός που τους προκαλεί φόβο και ανασφάλεια- είναι απαραίτητος ο εντοπισμός

και η έμφαση στα θετικά της δικτύωσης και της κοινωνικοποίησης μέσω του εικονικού κόσμου. Το διαδίκτυο προσφέρει ενδιαφέρουσες δυνατότητες και ευκαιρίες σε έναν δημιουργό ακόμα κι αν το έργο του δεν σχετίζεται με τα ψηφιακά εργαλεία και την τεχνολογία. Δικτύωση, επικοινωνία, συνάντηση ανθρώπων με κοινά ενδιαφέροντα, συνεργασίες, είναι ευκαιρίες που πρέπει να αξιοποιηθούν από τους χρήστες και δη τους καλλιτέχνες, καθώς η επαφή στον φυσικό χώρο αντιμετωπίζει συχνά πλήθος εμποδίων και περιορισμών.

Σίγουρα η έλλειψη προσωπικής επαφής, η προφανής απροσωπία του μέσου, η συνεργασία με άυλους συνεργάτες-φαντάσματα, οι οποίοι αποτελούν απλώς μία φωνή και μία εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή, προκαλούν αρνητικά συναισθήματα και στερούν τη βίωση της οικειότητας και της αμεσότητας που προσφέρει μία συνάντηση σε φυσικό περιβάλλον. Ομολογουμένως, μοιάζει τρομακτικό και απόκοσμο το νέο ψηφιακό καθεστώς. Ωστόσο, ακριβώς στο σημείο αυτό εισέρχεται η ικανότητα του οποιουδήποτε χρήστη και ειδικά του καλλιτέχνη να χειρίζεται με επιδεξιότητα και να αξιοποιεί τα πλεονεκτήματα και τις ενδιαφέρουσες προοπτικές οποιασδήποτε νέας κατάστασης.

Βιβλιογραφία

- Anderson, Chr. 2006, *Η Μακριά Ουρά. Πώς το Διαδίκτυο επηρεάζει την οικονομία, τις επιχειρήσεις και τον πολιτισμό*, Αθήνα, Κάτοπτρο
- Baudrillard, J. 1988, *Xerox and Infinity*, μτφρ. Agitae, Παρίσι, Touchepas, 7-10
- Benjamin, W. 1978, *Δοκίμια για την τέχνη*, Αθήνα, Κάλβος, 11-38
- Bolz, N. 2008, *Το αλφαβητάρι των μέσων*, μτφρ. Λευτέρης Αναγνώστου, Αθήνα, Σμίλη, 141-184
- Burke, P. 2010, *Πολιτισμικός υβριδισμός*, μτφρ. Ειρήνη Σταματοπούλου, Αθήνα, Μεταίχμιο, 94-98
- Dodge, M. & Kitchin, R. 2001, *Mapping Cyberspace*, London, NY, Routledge, 107-219
- Duchamp, M. 1957, «The creative act», *Artnews*, vol. 56, no. 4, 28-29
- Eco, Um. 1989, *The Open Work*, μτφρ. Anna Cacogni, Cambridge, MA
- Freeland, C. 2005, *Μα είναι αυτό τέχνη;* Αθήνα, Πλέθρον, 133-172
- Grau, Ol. 2007. «Introduction» στο Oliver Grau (edit.), *Media art histories*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1-14
- Grau, Oliver (edit.). 2007, *Media Art Histories*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 1-14
- Grau, Ol. c2003, *Virtual Art, From illusion to immersion*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 216-349

Huhtano, Er. 2007. «Twin –Touch – Test - Redux: Media Archaeological Approach to Art, Interactivity, and Tactility» στο Ol. Grau (edit.), *Media art histories*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 71-95

Κονδύλης, Π. 1991, *Η παρακμή του αστικού πολιτισμού*, Αθήνα, Θεμέλιο, 278-307

Κουζέλης, Γ. 2006, *Φιλική κοινωνία ή κοινωνία χρηστών; Γνώση, υποκειμενικότητα και πολιτισμός στον κόσμο των νέων τεχνολογιών*, Αθήνα, Κριτική

Λεάνδρος, Ν. 2004, *Το διαδίκτυο. Ανάπτυξη και αλλαγή*, Αθήνα, Καστανιώτης

Levy, P. 1999, *Δινητική πραγματικότητα*, Αθήνα, Κριτική, 15-34, 78-88, 125-127, 148-167, 189-192

Mumford, L. 1997, *Τέχνη και τεχνική*, μτφρ.-επιμ. Βασίλης Τομανάς, Αθήνα, Νησίδες, 15-106

Rifkin, J. 2001, *Η Νέα Εποχή της Πρόσβασης. Η νέα κουλτούρα του υπερκαπιταλισμού, όπου όλη η ζωή είναι μια επί πληρωμή εμπειρία*, Αθήνα, Νέα Σύνορα - Εκδοτικός Οργανισμός Λιβάνη, 339-394

Shanken, Edw. A. 2007. «Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon» στο Ol. Grau (edit.), *Media art histories*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 43-67

Surowiecki, J. 2004, *The Wisdom of Crowds: Why the Many are Smarter Than the Few and how Collective Wisdom Shapes Business, Economies, Societies, and Nations*, NY, Doubleday

Virilio, P. 2000, *Η πληροφορική βόμβα*, μτφρ. Βασίλης Τομανάς, Αθήνα, Νησίδες

Weibel, P. 2007. «It is forbidden not to touch: Remarks on the (forgotten parts of the) history of interactivity and virtuality» στο Ol. Grau (edit.), *Media art histories*, Cambridge, Mass., The MIT Press, 21-39

Στο διαδίκτυο:

- Κούρος, Π. 2000, Ο κυβερνοχώρος χρωστήρας του 21^{ου} αι., on line στη διεύθυνση: <http://www.tovima.gr/opinions/article/?aid=126731> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Arte Programmata, on line στη διεύθυνση: <http://www.answers.com/topic/arte-programmata-art#ixzz2KtuZBedy> (τελευταία πρόσβαση: 5/05/2013)
- Introductory notes to The File Room, on line στη διεύθυνση: <http://www.thefileroom.org/documents/Intro.html> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Arns, Ink., Interaction, Participation, Networking Art and telecommunication, on line στη διεύθυνση: http://www.medienkunstnetz.de/themes/overview_of_media_art/communication/scroll/ (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Arns, Ink., 2001, The Birth of Net Art Stems from an Accident: Comments about net.art in Europe from 1993 – 2000, on line στη διεύθυνση: http://www2.dortmund.de/do4u_intern/artnet_archiv/eng/per/inke_jpgs/arns.html (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Bosma J., 1998, Is it a commercial? Noooo... Is it spam? Nooo... It is Net Art!, on line στη διεύθυνση: <http://www.josephinebosma.com/web/node/46> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Works by Alex Dragulescu, on line στη διεύθυνση: <http://www.sq.ro/spam-architecture.htm> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)

- V2_ Institute for the Unstable Media, on line στη διεύθυνση:
<http://v2.nl/archive/organizations/jodi.org> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- I/O/D, on line στη διεύθυνση: <http://bak.spc.org/iod/> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Shredder 1.0, on line στη διεύθυνση: http://en.wikipedia.org/wiki/Shredder_1.0
(τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- My boyfriend came back from the war, one line στη διεύθυνση:
<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Bookchin, N., Shulgin Al., 1999, Introduction to net.art (1994-1999), on line στη διεύθυνση: <http://easylife.org/netart/> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- <http://0100101110101101.org/projects.html> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- The Dumpster, on line στη διεύθυνση:
<http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster/> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- DWG | Dirty Works Greece: Internet art website (2005), on line στη διεύθυνση:
<http://www.dirtyworks-greece.info/> (τελευταία πρόσβαση: 10/05/2013)
- Manthos Santorineos' Official Site, on line στη διεύθυνση:
http://www.santorineosmanthos.com/FrameSet_San.html (τελευταία πρόσβαση:
30/05/2013)
- LYDIA VENIERI, on line στη διεύθυνση:
http://venieri.pygeon.com/venieri/Virtual_World.html (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)
- Gregorios Pharmakis, on line στη διεύθυνση:
<http://gregoriospharmakis.pbworks.com/w/page/15973164/who%20is> (τελευταία
πρόσβαση: 29/05/2013)

- Google Art Project, on line στη διεύθυνση: <http://www.googleartproject.com/> (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)
- THE THING, on line στη διεύθυνση: <http://the.thing.net/home.html> (τελευταία ενημέρωση: 29/05/2013)
- Rhizome, on line στη διεύθυνση: <http://rhizome.org/> (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)
- USEUM – The crowd –sourced museum of art, on line στη διεύθυνση: <http://useum.org/> (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)
- Ζιώγα, Β., 2012, Τεχνολογία, τέχνη και η Ελληνίδα που τα συνδύασε, on line στη διεύθυνση: <http://www.tovima.gr/vimagazino/interviews/article/?aid=452574> (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)
- ArtUp! Οι τέχνες των Πολυμέσων σε Βουλγαρία, Ελλάδα, Τουρκία, on line στη διεύθυνση: <http://www.goethe.de/ins/tr/lp/prj/art/elindex.htm> (τελευταία πρόσβαση: 29/05/2013)