

# Η Αισθητική στη Νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα



Αδάμ Μαρτινάκης

Β' Επιστημονικό Συνέδριο Σχολής Καλλιτεχνικών Σπουδών  
Τ.Ε.Ι. Αθήνας

27 & 28 Μαΐου 2016

Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων

στους φοιτητές και ερευνητές θα δοθεί βεβαίωση παρακολούθησης  
θα υπάρχει ειδική Συνεδρία σχολιασμών από προπτυχιακούς φοιτητές

<https://aestheticsdigitalreality.wordpress.com/>



με την ευγενική υποστήριξη



σφίσα: Μάρω Σίνου

### **Οργανωτική επιτροπή συνεδρίου**

**Φρύνη Μουζακίτου**, Αναπλ. Καθηγήτρια Τμήματος ΕΑΔΣΑ, ΤΕΙ Αθήνας  
**Χάρης Πρέσσας**, Καθηγητής, Πρόεδρος Τμήματος Φωτογραφίας & Οπτικοακουστικών Τεχνών, ΤΕΙ Αθήνας  
**Δρ Μάρω Σίνου**, Καθηγήτρια Εφαρμογών Τμήματος ΕΑΔΣΑ, ΤΕΙ Αθήνας  
**Δρ Ελένη Τάτλα**, Αναπλ. Καθηγήτρια, Πρόεδρος Τμήματος ΕΑΔΣΑ, ΤΕΙ Αθήνας  
**Λίνα Τσίλαγα**, Καθηγήτρια, Πρόεδρος Τμήματος Συντήρησης Αρχαιοτήτων και Έργων Τέχνης, ΤΕΙ Αθήνας  
**Γιώργος Τσιούρης**, Καθηγητής, Πρόεδρος Τμήματος Γραφιστικής, ΤΕΙ Αθήνας  
**Δρ Νικήτας Χιωτίνης**, Καθηγητής, Κοσμήτορας Σχολής Καλλιτεχνικών Σπουδών, ΤΕΙ Αθήνας

### **Επιστημονική επιτροπή**

**Δρ Κωνσταντίνος Βουδούρης**, Καθηγητής Φιλοσοφίας Πανεπιστημίου Αθηνών, Μέλος Δ.Σ. και τέως Πρόεδρος Ελληνικής Φιλοσοφικής Εταιρείας  
**Δρ Μυρτώ Δραγώνα**, Καθηγήτρια Φιλοσοφίας Πανεπιστημίου Αθηνών  
Τ. Πρόεδρος Ελληνικής Φιλοσοφικής Εταιρείας  
**Δρ Μελίτα Εμμανουήλ**, Καθηγήτρια Ιστορίας της Τέχνης Εθνικού Μετσοβίου Πολυτεχνείου  
**Δρ Στέλλα Κυβέλου**, Αναπλ. Καθηγήτρια Παντείου Πανεπιστημίου  
**Δρ Χαρά Μπανάκου**, Αναπλ. Καθηγήτρια Φιλοσοφίας Πανεπιστημίου Αθηνών  
**Δρ Γιώργος Ν. Πολίτης**, Επίκουρος Καθηγητής Κοινωνικής Φιλοσοφίας Πανεπιστημίου Αθηνών  
**Δρ Γιούλη Ράπτη**, Επίκουρη Καθηγήτρια Φιλοσοφίας Εθνικού Μετσοβίου Πολυτεχνείου, Μέλος Δ.Σ. Ελληνικής Φιλοσοφικής Εταιρείας  
**Δρ Ελένη Τάτλα**, Αναπλ. Καθηγήτρια ΤΕΙ Αθήνας  
**Παναγιώτης Χαραλάμπους**, Πρύτανης ΑΣΚΤ  
**Δρ Νικήτας Χιωτίνης**, Καθηγητής ΤΕΙ Αθήνας

### **Γραμματεία Συνεδρίου**

**Καβαλιέρου Αγγελική, Κότρωνα Αλεξάνδρα, Πουλοπούλου Βασιλική**

## ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

## Η Αισθητική στη Νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα

27 & 28 Μαΐου 2016, Αεροφυλάκιο 1- Αμφιθέατρο, Τεχνόπολη Δήμου Αθηναίων

Με παράλληλη έκθεση φοιτητικών εργασιών στο Αεροφυλάκιο 2- INNOVATHENS

### Παρασκευή, 27 Μαΐου

9:00-9:30 Εγγραφές

9:30-10:00

Χαιρετισμοί:

- Πρόεδρος ΤΕΙ Αθήνας, Καθηγητής Μιχάλης Μπρατάκος
- Πρύτανης Σχολής Καλών Τεχνών, Καθηγητής Πάνος Χαραλάμπους

**Α΄ Συνεδρία: Αισθητική και ψηφιακός κόσμος / 10:00 -12:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Χιωτίνης Νικήτας**

10:00-10:15, Ράππη Γιούλη, Η σημασία της από - υλικοποίησης και της επι - υλικοποίησης του έργου τέχνης. Το πρόβλημα της σύγχρονης τέχνης

10:15-10:30, Τάτλα Ελένη, Μπορεί η Τεχνολογία να γίνει φορέας Κριτικής; Ο ρόλος της Τέχνης

10:30-10:45, Συμεωνίδης Θωμάς, Η αισθητική απέναντι στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα στο πλαίσιο των θεωρήσεων των Jacques Derrida και Jacques Rancière

10:45-11:00, Μπαρμπούνη Δήμητρα, Φιλοσοφία του Ωραίου (περί του καλού), Εξέταση της αισθητικής θεωρίας των αρχαίων Ελλήνων

11:00-11:15, Σαντοριναίος Μάνθος, Ποια είναι η νέα ψηφιακή πραγματικότητα; Σκέψεις και προτάσεις μέσα από τις εμπειρίες και έρευνα του Ελληνογαλλικού Μάστερ, Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών και Πανεπιστημίου Paris 8 «Τέχνη και εικονική πραγματικότητα»

11:15-11:30, Καγγελάρης Φώτης, Η αισθητική στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα ως πολιτική επίπτωση

Συζήτηση

---

12:00-12:15 Διάλειμμα/καφές

---

**Β΄ Συνεδρία: Αισθητική και ψηφιακός κόσμος / 12:15-14:15 (15άλεπτες  
εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Πρέσσας Χάρης**

12:15-12:30, Χιωτίνης Νικήτας, Η πλανώμενη πραγματικότητα

12:30-12:45, Λέφα Νόρα, Οι γκρίζες ζώνες ανάμεσα στο πραγματικό και το  
εικονικό

12:45-13:00, Μπαρδάκος Ιωάννης και Alain Lioret, Η αναζήτηση της αισθητικής  
απεικόνισης ενός μαθηματικού κειμένου με ψηφιακά εργαλεία

13:00-13:15, Μερμίγκη Δήμητρα, Αισθητική και ψηφιακή τεχνολογία. Ένας  
διάλογος με πρόσχημα το διάκοσμο

13:15-13:30, Σπυρίδων Στέλιος, Η ψηφιακή γεωμετρική απεικόνιση ανάμεσα  
στον πραγματικό και προσωπικό χώρο

13:30-13:45, Θεοτοκάτου Ελένη, Η μετατόπιση από την αισθητική θεώρηση στην  
δημιουργική εμπλοκή

13:45-14:00, Κάλφα Κωνσταντίνα, «Η ευκολότερη Ομορφιά της Έμφυξης  
Μορφής»: Η Νέα Ψηφιακή Αρχιτεκτονική και η Αισθητική της

Συζήτηση

---

14:15-15:00 Ελαφρύ Γεύμα

---

**Γ΄ Συνεδρία: Ψηφιακός χώρος και χρόνος και ζητήματα σχεδιασμού / 15:00-17:30  
(15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονίστρια: Ράπτη Γιούλη**

15:00-15:15, Τσιράκη Σοφία, Το «σκεπτόμενο χέρι» και ο «ψηφιακός κέρσορας».  
Αλληλοσυμπληρούμενα (;) αναπαραστατικά εργαλεία στη διαμόρφωση της  
«Ιδέας» κατά τη διδασκαλία της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης στη σύγχρονη  
ψηφιακή εποχή

15:15-15:30, Γιαννούδης Σωκράτης, και Αλέξανδρος Πετειναρέλης,  
Παραμετρικός σχεδιασμός: από τον κώδικα στην υλοποιημένη κατασκευή

15:30-15:45, Πεχλιβανίδου-Λιακατά Αναστασία και Γιάννης Γιανούτσος, «Ένα δέντρο σε μια μήτρα». Από την αυστηρή γεωμετρία στους οργανικούς σχηματισμούς

15:45-16:00, Μιχαλοπούλου Κατερίνα, Τεχνολογία και Χωρικά μοντέλου του Χρόνου. Κύκλος, γραμμή, «διαφορά»

16:00-16:15, Βενετσιάνου Όλγα, Ο αρχιτεκτονικός χώρος της προβολής της εικόνας

16:15-16:30, Τσακίρη Ευφροσύνη, Ο καθρέφτης μέσα στον καθρέφτη: η αφήγηση της ταυτότητας του τόπου του τόπου μέσα από τα μαθηματικά των φράκταλς

16:30- 16:45, Κουμούτσος Σταύρος, Σχεδιασμός, σύνθεση και κατασκευή του κατοικήσιμου χώρου μετά την ψηφιακή εποχή: Τρία παραδείγματα εντόπιας αρχιτεκτονικής σχεδιαστικής πρακτικής

16:45- 17:00, Πετράς Τσαμπίκος, Ψηφιακή χαρτογράφηση των αισθήσεων στο αστικό τοπίο. Χάρτες αισθητηριακών διαφορών

Συζήτηση

-----

17:30-17:45 Διάλειμμα/καφές

-----

**Δ΄ Συνεδρία: Ο νέος τρόπος αντίληψης του χώρου / 17:45-20:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονίστρια: Τάτλα Ελένη**

17:45-18:00, Κυβέλου Στέλλα, Το αστικό ζήτημα στο πλαίσιο του “διπλού κόσμου”

18:00-18:15, Σουλιώτου Αναστασία Ζωή, Η πόλη στις εικαστικές τέχνες πριν και μετά τη νέα ψηφιακή πραγματικότητα

18:15-18:30, Μακρής Δημήτρης και Μοίρα Μαρία, Ακολουθώντας τα ψηφιακά σινιάλα μέσα στην πόλη

18:30-18:45, Σκάλκου Κατερίνα και Μάρω Σίνου, Προβολές στην πόλη: στο μεταίχμιο του φυσικού και εικονικού χώρου

18:55-19:00, Τσακίρη Ευφροσύνη, Βασιλαρά Αρχοντούλα και Ιωσήφ Στεφάνου, Η αισθητική ποιότητα του τόπου: ανασκόπηση προσεγγίσεων με αναφορά στα ψηφιακά μέσα

19:00-19:15, Πάνος Παναγιώτης, Η χαρτογραφική προβολή και η χρήσεις της στην αρχιτεκτονική και την τέχνη μέσω επαυξημένης πραγματικότητας

19:15-19:30, Χειρχαντέρη Γεωργία, Οι επιδράσεις της ψηφιακής τεχνολογίας στον βιομηχανικό σχεδιασμό Αντικειμένων/Επίπλου. Από το σχεδιασμό στη μοντελοποίηση

19:30-19:45, Ριζοπούλου Σοφία, Πέρα από το όριο της αρχιτεκτονικής | η αλλαγή της ταυτότητάς της

Συζήτηση

**Δεξίωση στο χώρο εκθέσεων φοιτητικών εργασιών**

### **Σάββατο, 28 Μαΐου**

**Ε΄ Συνεδρία: Ζητήματα ψηφιακής τέχνης/Μουσειακοί χώροι / 9:15 -11:45  
(15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Μακρής Δημήτρης**

9:15-9:30, Πολύζος Νικόλαος και Θωμάς Μαλάμος, Τα εκπαιδευτικά προγράμματα των Μουσείων Εικαστικών Τεχνών και η ψηφιακή τους παρουσίαση

9:30-9:45, Χαραλαμπίδου-Διβάνη Σόνια και Παρασκευή Κερτεμελίδου, Οι μουσειακές εκθέσεις ως περιβάλλον επικοινωνίας: από το παραστατικό στο ψηφιακό μουσείο.

9:45-10:00 , Βίγλη Μαρία και Νίκη Καράγιωργα, The Caravaggio experience: ελκυστικό ψηφιακό έργο τέχνης ή υποκουλτούρα;

10:00-10:15, Καραίσκου Μαρία, Αναζητώντας την ψηφιακή Αφροδίτη: Το αίτημα για Ομορφιά ως σημείο διαλόγου ανάμεσα στην 'internet art' και την Αισθητική

10:15-10:30 Παπαδάκης Μιχάλης, Δύο βασικές προϋποθέσεις για μια επιστήμη της αισθητικής για τις εικαστικές τέχνες

10:30-10:45, Τερζής Νίκος, Ο ψηφιακός τρόπος αντίληψης/επικοινωνίας ως συνειδητοποίηση και παρατήρηση των στοιχείων που απαρτίζουν την κατασκευή μιας κινούμενης εικόνας

10:45-11:00, Δρακοπούλου Κωνσταντίνα, Αγγελοφάνειες και ανθρωποειδή στο έργο της Μαρίας Κλωνάρη και Κατερίνας Θωμαδάκη. Ζητήματα πολιτικής της αναπαράστασης του σώματος

11:00-11:15 Νικολαΐδης Παναγιώτης, Πέππα Ευαγγελία και Κατερίνα Παπαδοπούλου, ΟΙ 17 ΕΠΙΠΕΔΕΣ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΟΜΑΔΕΣ, Παρουσίαση της Εφαρμογής Λογισμικού SYMMETRY, για Έρευνα και Πειραματισμό στην Παραγωγή Συμμετρικών Σχηματισμών

Συζήτηση

---

12:00-12:15 Διάλειμμα/καφές

---

**ΣΤ΄ Συνεδρία: Ζητήματα ψηφιακής επικοινωνίας / 12:15-15:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Μετζητάκος Ρωσσέτος**

12:15-12:30 Παπανικολοπούλου Μαγδαληνή, Σκηνοθετώντας το Αλφάβητο

12:30-12:45, Νομικός Σ., Καρκαζή Α., Μπενία Σ., Μουντζούρη Α., Τσέκερης Χ. και Θ. Τσέκερης, Μπορούν τα τυπωμένα ηλεκτρονικά στη συσκευασία να διαμορφώσουν νέα κουλτούρα;

12:45-13:00, Γάτσου Χρυσούλα, Από το ελκυστικό στο περιεχόμενο

13:00-13:15, Τουλούμης Αντώνης και Κατερίνα Μιχαλοπούλου, Ψηφιακό Rockaby

13:15-13.30, Στρατή Σοφία, Περιβάλλον ανάδρασης

13:30-13:45, Μούρη Ελένη, Η τέχνη του animation σαν μέσον οπτικής επικοινωνίας στη Νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα

13:45-14:00, Σιάκας Σπύρος, Τρισδιάστατος σχεδιασμός και animation. Παραδοσιακές Stop Motion Τεχνικές και Τρισδιάστατο Animation σε ΗΥ στο blender 3d

14:00-14:15, Σαλάτας Μάριος, Η ουτοπο-δυσ-τοπική συγκρότηση των ψηφιακών μηχανισμών πειθαρχίας στη σύγχρονη εποχή



14:15-14:30, Περιστερης Φίλιππος, Η ψηφιακή εποχή ως κοινός φορέας μιας ετερόκλητης αισθητικής μεταξύ των τεχνών. Το παράδειγμα της μουσικής και η σχέση της με τις υπόλοιπες τέχνες υπό το πρίσμα μιας νέας αντίληψης για την αισθητική

Συζήτηση

-----

15:00-15:45, Ελαφρύ Γεύμα

-----

15:45-18:15 (reports φοιτητών)

Καραγιάννη Ερασμία , Νικηφοράκη Χαρούλα (Α΄ Συνεδρία)

Λαμπρινάκου Πετρούλα, (Β΄ Συνεδρία)

Οικονόμης Λεωίδας (Γ΄ Συνεδρία)

Καραμπάση Φωτεινή, Σπαθή Χριστίνα (Δ΄ Συνεδρία)

Νταλμοτή Κάρλα , Παπαπαύλου Λεμονιά (Ε΄ Συνεδρία)

Στεφανουδάκης Γιάννης, Νώε Μαριάννα (ΣΤ΄ Συνεδρία)

.....

18:15-18:30 Διάλειμμα/καφές

18:30-20:00 Συζήτηση συμπερασμάτων

Συντονισμός: Νικήτας Χιωτίνης

Κυβέλου Στέλλα, Πολίτης Γιώργος, Πρέσσας Χάρης, Σαντοριναίος Μάνθος,  
Στεφανίδης Μάνος

Με την ευγενική προσφορά του



## **ΠΕΡΙΛΗΨΕΙΣ ΕΙΣΗΓΗΣΕΩΝ**

**Παρασκευή, 27 Μαΐου**

**Α΄ Συνεδρία: Αισθητική και ψηφιακός κόσμος / 10:00 -12:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Χιωτίνης Νικήτας**

**10:00-10:15, Ράππη Γιούλη, Η σημασία της από - υλικοποίησης και της επι - υλικοποίησης του έργου τέχνης. Το πρόβλημα της σύγχρονης τέχνης**

Με την παρούσα ανακοίνωση θα εστιάσω την ερευνά μου στη σύγχρονη καλλιτεχνική σφαίρα που είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με την γνώση, την επιστήμη αλλά και την ηθική και την πολιτική. Πρόκειται για την τέχνη που κυρίως κινείται ελεύθερα μέσα στις μορφές της υψηλής τεχνολογίας του παρόντος και του μέλλοντος. Είναι η τέχνη που συναντάμε μετά την '70 , όταν πλέον είχε γίνει γνωστό ότι το νόημα της νεωτερικότητας είχε απαξιωθεί.

Εξετάζοντας την έννοια της αποϋλικοποίησης που αφορά τόσο την μορφή του έργου τέχνης όσο και το ίδιο το αντικείμενο της τέχνης, αυτή πρωτοεμφανίστηκε την δεκαετία του 60, εποχή όπου κυριάρχησαν κινήματα όπως ο μιμιμαλισμός, η εννοιολογική τέχνη , τα happenings κλπ. Θα πρέπει να σημειώσουμε ότι αυτήν την εποχή παρατηρείται έντονη αμφισβήτηση των σχέσεων μεταξύ τέχνης και κοινωνίας.

Όσον αφορά την επιυλικοποίηση του αντικειμένου της τέχνης , αυτή διαφαίνεται ήδη από την δεκαετία του 80 και αποτελεί σύμφωνα με τον Francois Lyotard ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά της μεταμοντέρνας εποχής. Είναι γνωστό ότι αυτή μας παραπέμπει σε εργαλεία της πληροφορικής, στην εικονική πραγματικότητα. στις γενετικές δοκιμές αλλά και στις τεχνικές των πολυμέσων. Πολυάριθμα είναι τα έργα της '90 τα οποία παρουσιάζουν έναν υβριδικό χαρακτήρα, όντας ταυτόχρονα έργα τέχνης, μέρος τεχνολογικών ερευνών καθώς και επιστημονικών πειραμάτων.

Τα ερωτήματα που θα τεθούν θα αφορούν κυρίως, πρώτον, στον ρόλο των καλλιτεχνών που εμπλέκονται στην ανάπτυξη των νέων τεχνολογιών και της επιστημονικής προόδου και δεύτερον στην προσπάθεια ερμηνείας της νέας αυτής τέχνης και της σχέσης της με την πολιτική και την κοινωνία.

**10:15-10:30, Τάτλα Ελένη, Μπορεί η Τεχνολογία να γίνει φορέας Κριτικής; Ο ρόλος της Τέχνης**

Αντιπαραθέτοντας την τεχνολογία στην κουλτούρα, ο Herbert Marcuse επιμένει ότι οι τεχνολογικές συσκευές είναι καθ'εαυτές φορείς σκοπών και συμφερόντων κυριαρχίας. Σε αντίθεση με τον Marcuse, ο Walter Benjamin διακρίνει ένα δυναμικό για κοινωνική κριτική εγγενές στην τεχνολογία. Στη δεκαετία του πενήντα, ο γάλλος φιλόσοφος Gilbert Simondon, στο θεμελιώδες έργο του *Du mode d'existence des objets techniques* διαπιστώνει ότι η λογική της τεχνολογίας είναι στην ουσία της μη προβλέψιμη, με αποτέλεσμα το έργο να υπερβαίνει διαρκώς τον αρχικό σκοπό δημιουργίας του και να επαναπροσδιορίζεται ακατάπαυστα. Αυτό το δυναμικό επαναοικειοποίησης, που εγκαθιδρύει στον πυρήνα της τεχνολογίας, δίνει στην τεχνολογία τον πολιτικό της χαρακτήρα. Η θέση αυτής της ανακοίνωσης είναι ότι ο ρόλος της σύγχρονης τέχνης είναι να καταδεικνύει την οντολογική ανοιχτότητα της τεχνολογίας, ενώ συγχρόνως να θέτει υπό αμφισβήτηση την οικειοποίησή της από την πολιτική, μέσα από μια συνεχή διαδικασία διαρκών διαφοροποιήσεων. Σημείο αναφοράς της συζήτησης θα είναι έργα των καλλιτεχνών Christoph Wachter και Mathias Jud όπως η εγκατάσταση ψηφιακού δικτύου σε οικισμό Ρομά στη Γαλλία, ή η οπτική ανακατασκευή του Γκουατάναμο.

**10:30-10:45, Συμεωνίδης Θωμάς, Η αισθητική απέναντι στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα στο πλαίσιο των θεωρήσεων των Jacques Derrida και Jacques Rancière**

Σκοπός της ανακοίνωσής μας είναι να παρουσιαστούν και να αναλυθούν τα νέα δεδομένα που προκύπτουν από τη συνάντηση της αισθητικής και της ψηφιακής πραγματικότητας. Βασικές αναφορές αυτής της πραγμάτευσης θα είναι η σκέψη του Jacques Derrida για τα νέα μέσα καθώς και οι σχετικές θέσεις του Jacques Rancière. Με έμφαση σε κάποιες έννοιες όπως η ορατότητα, η τυφλότητα, το φασματικό και τα προβλήματα με τα οποία τίθεται αντιμέτωπη η αναπαραστατική λειτουργία στο πλαίσιο της νέας ψηφιακής πραγματικότητας, θα επιχειρεί μία προσέγγιση της αισθητικής και της καλλιτεχνικής πράξης με σκοπό να διαφανούν τα νέα σημεία ισορροπίας κάποιων βασικών εννοιών και λειτουργιών της αισθητικής, όπως η ένταση ανάμεσα στο αισθητό και το μη αισθητό, το ορατό και το αόρατο, το αναπαραστάσιμο και το μη αναπαραστάσιμο.

**10:45-11:00, Μπαρμπούνη Δήμητρα, Φιλοσοφία του Ωραίου (περί του καλού), Εξέταση της αισθητικής θεωρίας των αρχαίων Ελλήνων**

Στην καλλιτεχνική δημιουργία, όπως και σε κάθε άλλη πνευματική εκδήλωση των Ελλήνων, παρατηρείται η τάση προς εξέλιξη δια μέσου του ευγενούς και διαρκούς πνευματικού αγώνα προς τον αρμονικό σχηματισμό του νέου έχοντας σαν αρχή το «μέτρον άριστον» του εκ των επτά σοφών Κλεόβουλου, αντίστοιχο προς το του Σόλωνος «Μηδέν άγαν». Αν και μεταξύ των διασωθέντων Πυθαγορείων αποσπασμάτων δεν μπορούμε να βρούμε άμεση διατύπωση αισθητικών διδαγμάτων, είναι ωστόσο αδιαμφισβήτητο ότι εμμέσως το όλο Πυθαγόρειο σύστημα άσκησε μεγάλη επίδραση στον σχηματισμό των αισθητικών θεωριών ολόκληρης της αρχαιότητας. Η Πυθαγόρεια αρμονία<sup>1</sup> επέδρασε και στον Ηράκλειτο και στον Εμπεδοκλή. Ο Δημόκριτος, ο κορυφαίος ατομικός φιλόσοφος, ο πρώτος από τους φιλοσόφους, που ασχολήθηκε με τα αισθητικά θέματα και δη περί την ποιητική, την μουσική, την ρητορική και την ζωγραφική, αλλά περισσότερο προσείλκυσε την προσοχή του το τεχνικό μέρος, χωρίς να ανάγεται η έρευνα σε γενικές αισθητικές θεωρίες και σε καθορισμό γενικών εννοιών περί του καλού. Αυτή λοιπόν περί του καλού φιλοσοφική υποτύπωση βρήκε ως κληρονομιά ο Σωκράτης, ο οποίος αφήνοντας την πρακτική άσκηση της τέχνης στράφηκε προς την καθ' όλου φιλοσοφία και δη στην θεωρητική ερμηνεία του καλού ως και την θέση αυτού στον συναισθηματικό βίο του ανθρώπου. Παρά τον Σωκράτη και οι Σοφιστές ασχολήθηκαν περί της έννοιας του καλού ως κάτι δεδομένο και αυτονόητο, επιμένοντας περισσότερο στην τεχνική σύνθεση της ποιήσεως και της ρητορικής. Ανάλογη πιθανόν θα ήταν η βιβλιογραφία και περί αρχιτεκτονικής και γλυπτικής και ζωγραφικής και μουσικής. Μεταξύ αυτών και το περίφημο σύγγραμμα «Κανών» του γλύπτη Πολύκλειτου. Και το σύγγραμμα του Ρωμαίου αρχιτέκτονα Βιτρούβιου «Περί της αρχιτεκτονικής» εξαρτημένο από το Ελληνικό πρότυπο μη διασωθέντων, μαρτυρεί την ύπαρξη μακράς σειράς τεχνικών ή πρακτικών αισθητικών συγγραμμάτων, τα οποία δεν εισέρχονταν σε λεπτομερείς αισθητικές αναλύσεις αυτής της ουσίας της έννοιας της ωραιότητας, τις οποίες έχουμε στα φιλοσοφικά συστήματα στους νεότερους χρόνους.

**11:00-11:15, Σαντοριναίος Μάνθος, Ποια είναι η νέα ψηφιακή πραγματικότητα; Σκέψεις και προτάσεις μέσα από τις εμπειρίες και έρευνα του Ελληνογαλλικού Μάστερ,**

---

1

## **Ανωτάτης Σχολής Καλών Τεχνών και Πανεπιστήμιου Paris 8 «Τέχνη και εικονική πραγματικότητα»**

Για να τεκμηριωθεί και να αξιοποιηθεί η λεγόμενη ψηφιακή πραγματικότητα θα πρέπει να καταγραφεί, να αποσαφηνιστούν τα διακριτά όρια της και να μελετηθούν τα ειδικά χαρακτηριστικά της. Η διαδικασία αυτή δεν είναι τόσο εύκολη, γιατί η ψηφιακή τεχνολογία σε πολλές περιπτώσεις αντικατέστησε τη μηχανική ή ηλεκτρονική τεχνολογία με έναν ιδιαίτερα αποτελεσματικό τρόπο, συνεχίζοντας την ίδια παράδοση και αφήνοντας ανεκμετάλλευτες τις ιδιαίτερες ιδιότητες της.

Ουσιαστικά δημιουργούνται τρεις διαφορετικές πραγματικότητες που σχετίζονται με την ψηφιακή τεχνολογία: Η κοινωνική πραγματικότητα, η οποία απορρέει από τις έρευνες της επίδρασης της ψηφιακής τεχνολογίας στην κοινωνία, η εργασιακή πραγματικότητα, η οποία εξελίσσεται λόγω των νέων εργαλείων και νέων επαγγελμάτων και τέλος η νέα ψηφιακή πραγματικότητα, η οποία κατά την άποψη μας, βρίσκεται ακόμα στα πρώτα στάδια της ανάπτυξης της και η οποία αποτελεί ουσιαστικά έναν νέο χώρο προς εξερεύνηση. Μέχρι τώρα κυρίως έχει δημιουργηθεί το περιβάλλον μέσα στο οποίο πρόκειται να εδραιωθεί η νέα πραγματικότητα, καθώς και τα νέα εργαλεία θεωρητικά και πρακτικά τα οποία θα την ερμηνεύσουν. Το εργαστήριο πολυμέσων της ΑΣΚΤ και στη συνέχεια το Ελληνογαλλικό Μάστερ από την αρχή της ύπαρξης των, ερευνούν και πειραματίζονται προς την κατεύθυνση καθορισμού και αξιοποίησης της νέας ψηφιακής πραγματικότητας. Το παρόν κείμενο αποτελεί μια σύνοψη αυτών των προσπαθειών.

### **11:15-11:30, Καγγελάρης Φώτης, Η αισθητική στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα ως πολιτική επίπτωση**

Στην ψηφιακή πραγματικότητα η συσκευή είναι ο χρήστης της παραγωγής της εικόνας ενός υποκειμένου του οποίου η Αισθητική είναι προσαρμοσμένη στις οδηγίες χρήσης της συσκευής. Η εικόνα είναι ο τόπος συνάντησης του υποκειμένου με την συσκευή και εξ αυτού της παύσης της επιθυμίας ως αγωγού του ασυνειδήτου για την παραγωγή του έργου τέχνης. Επί πλέον, το υποκείμενο λογοδοτεί στη συσκευή για την εικόνα του κόσμου που παράγει, για την εικόνα που η συσκευή του επιτρέπει να έχει για τον εαυτό του, όπως κάποτε λογοδοτούσε στον προκαρτεσιανό Θεό. Το υποκείμενο οφείλει στη συσκευή μια Αισθητική «κανονικότητας» εκείνη που του υπαγορεύεται ως ανθρωπολογική μεταβολή της θέσης του στον κόσμο από την ίδια την συσκευή, η οποία δεν είναι, παρατηρεί ο Agamben, παρά η συνέχεια του θρησκευτικού «dispositio».

Συζήτηση

-----

12:00-12:15 Διάλειμμα/καφές

**Β΄ Συνεδρία: Αισθητική και ψηφιακός κόσμος / 12:15-14:15 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**12:15-12:30, Χιωτίνης Νικήτας, Η πλανώμενη πραγματικότητα**

Στην ανάγκη του ανθρώπου να επιβιώσει, προτασσόταν και προτάσσεται η ερμηνεία της πραγματικότητας. Αυτή η πραγματικότητα δεν ήταν πάντοτε η ίδια, όμως, καιτοι πλανώμενη και περιπλανώμενη, η εκάστοτε ερμηνεία της ήταν αυτή που θεμελιώνει την προσπάθεια εξασφάλισης της ίδιας του της ύπαρξης και δημιουργούσε την Ιστορία. Σήμερα έχουμε εισέλθει σε μια νέα πραγματικότητα, που ορίζει τον τρόπο ζωής, αλλά και την ίδια την αντίληψη περί ζωής, σε όλες της τις εκφάνσεις. Ο τρόπος αντίληψης του χώρου και του χρόνου, ο τρόπος αντίληψης των σχέσεών μας με τον Κόσμο, των σχέσεών μας με τον άλλον, μέχρι και της ίδιας της σωματικής μας υπόστασης, διαμορφώνουν μια ολωσδιόλου νέα πραγματικότητα. Μια νέα πραγματικότητα η οποία ίσως γρηγορότερα από τις μέχρι τώρα συνεχείς εναλλαγές της, θα αλλάξει και αυτή : θα αμφισβητηθεί από την επόμενη, η οποία με τη σειρά της θα αμφισβητηθεί από τη δική της επόμενη, κ.ο.κ., στην αέναη ματαιοπονία του ανθρώπου, αλλά και ζωτική γι' αυτόν προσπάθειά του, να αναζητά την Αλήθεια.

**12:30-12:45, Λέφα Νόρα, Οι γκρίζες ζώνες ανάμεσα στο πραγματικό και το εικονικό**

Ως ενδιάμεση ζώνη μεταξύ της πραγματικότητας και της εικονικής πραγματικότητας θεωρείται γενικώς η λεγόμενη «μεικτή πραγματικότητα» (Sherman & Craig 2003). Αυτή προκύπτει από την χρήση εφαρμογών της ψηφιακής τεχνολογίας, και περιλαμβάνει την περιοχή ανάμεσα στην «επαυξημένη πραγματικότητα» και την «επαυξημένη εικονική πραγματικότητα» (Milgram et al. 1994, Barfield 2016).

Όμως η γκρίζα αυτή ζώνη πρέπει να νοηθεί πολύ ευρύτερα. Η γκρίζα ζώνη –ή οι γκρίζες ζώνες, καλύτερα- είναι χαρακτηριστικές του σύγχρονου πολιτισμού, όπως και κάθε πολιτισμού (Grau 2003). Εμφανίζονται όταν «κάτι δεν κουμπώνει καλά», όταν δηλαδή αρχίσουμε να αμφιβάλουμε για το ποιός είναι ο κόσμος στον οποίον βρισκόμαστε.

Αυτό συμβαίνει πρώτα απ' όλα όταν χάνουμε τη συνείδηση του πού είμαστε: στον πραγματικό ή σε έναν εικονικό κόσμο; Ο Franz Kafka ξεκινά το διήγημά του Μεταμόρφωση με την φράση: «Ένα πρωί, όταν ο Gregor Samsa ξύπνησε από τα ταραγμένα όνειρά του στο κρεβάτι του, βρήκε ότι είχε μεταμορφωθεί σε ένα τεράστιο ζώφιο... Τι μου συνέβη, αναρωτήθηκε. Δεν ήταν όνειρο».

Συχνά, στοιχεία του πραγματικού κόσμου μπορούν να περάσουν στην γκρίζα ζώνη, δηλαδή να πάρουν έναν χαρακτήρα ανάμεσα στην πραγματικότητα και την εικονική πραγματικότητα. Όταν τα παιδιά παίζουν με μια κούκλα, τότε δεν έχουν μπροστά τους ένα πλαστικό παιχνίδι, αλλά έναν πραγματικό φίλο (Markey 1928, Αργυριάδη 1991).

Κάποιες φορές η εικονική πραγματικότητα γίνεται μοντέλο για την διαμόρφωση της πραγματικότητας. Μια συρρικνωμένη πραγματικότητα προκύπτει, που έχει μόνο μερικά από τα πολλά χαρακτηριστικά που διακρίνουν την πραγματικότητα (Berger 1972). Η κ. Lukianova θέλησε να γίνει μια ζωντανή Barbie: αντικρύζοντάς την, η εμπιστοσύνη μας ότι βρισκόμαστε μπροστά έναν πραγματικό άνθρωπο, κλονίζεται (Mori 1970).

Οι μηχανισμοί και οι διαδικασίες δημιουργίας γκρίζων ζωνών μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τρεις βασικές κατηγορίες:

1. Εμβύθιση του επισκέπτη στην εικονική πραγματικότητα, αλλά και την ίδια την πραγματικότητα

2. Αποσταθεροποίηση των σημασιών που έχουν τα πράγματα, δηλαδή με τη δημιουργία κενών σημαινόντων

3. Αλλαγή του περιβάλλοντος (context) στο οποίο βρίσκεται κάποιος ή οικεία του πράγματα.

Το ερώτημα το οποίο έχουν να απαντήσουν οι δημιουργοί σήμερα είναι το πόσο «πραγματικό» και πόσο «ελεύθερο – φανταστικό» θα έπρεπε να υπάρχει στον σχεδιασμό, αφού οι μηχανισμοί παραγωγής γκρίζων ζωνών λειτουργούν ως τέτοιοι όταν ξεπεραστεί ένα όριο (Swink 2009, Isbister 2006)). Ο εύστοχος καθορισμός της αναλογίας ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό είναι απαραίτητος ώστε να μην διακόπτεται η ροή του συνεχούς γίνεσθαι, ώστε να δημιουργούνται περιβάλλοντα στα οποία «τα πράγματα να πηγαίνουν μόνα τους», διατηρώντας, έτσι, τις αισθητικές ποιότητές τους.

### **12:45-13:00, Μπαρδάκος Ιωάννης και Alain Lioret, Η αναζήτηση της Αισθητικής στην εικονοποίηση ενός μαθηματικού κειμένου με ψηφιακά εργαλεία**

Η εικονοποίηση των δεδομένων και γενικότερα της πληροφορίας, παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον τόσο όσον αφορά την αναζήτηση των αισθητικών στοιχείων μέσα σε αυτή όσο και σαν τρόπο μετατροπής μιας μορφής κειμένου σε μια άλλη. Ειδικά με τη χρήση ψηφιακών μέσων αυτές οι διαδικασίες αποκτούν πολύπλοκη δομή και το αποτελέσμά τους θέτει πολλά ερωτήματα τόσο για την καλλιτεχνική όσο και για τη λειτουργική του αξία. Η ειδική κατηγορία στην οποία επικεντρώνεται αυτή η μελέτη αφορά την απεικόνιση μη μετρήσιμων δεδομένων που προκύπτουν από κείμενα περιγραφής αφηρημένων εννοιών στα μαθηματικά.

Η εισήγηση αυτή, αποτελεί μια πρώτου επιπέδου προσέγγιση μιας ευρύτερης έρευνας γύρω από τη δημιουργία ψηφιακού, περιεχομένου έχοντας ως αφετηρία ένα μαθηματικό κείμενο. Το κύριο ερώτημα που τίθεται και γίνεται προσπάθεια για να αντιμετωπιστεί, είναι το κατά πόσον ένα τέτοιο συμπαγές και φορμαλιστικό κείμενο, όπως ένα λογικό αξίωμα, ένας κανόνας ή μια απόδειξη, μπορεί να αποδώσει μια αισθητική αναπαράσταση των αντίστοιχων εννοιών σε επίπεδο παραγόμενης εικόνας. Για να αντιμετωπίσουμε το ζήτημα σε ένα πιο συγκεκριμένο πεδίο, επιλέγουμε τη μαθηματική γραμματική της θεωρίας συνόλων που θεωρείται συχνά ως γεννήτορας για ποικίλα σύγχρονα μαθηματικά εργαλεία. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, αυτή η γραμματική χρησιμοποιείται ως σενάριο για την ανάπτυξη μιας αφήγησης με ψηφιακά παραγόμενες εικόνες.

### **13:00-13:15, Μερμίγκη Δήμητρα, Αισθητική και ψηφιακή τεχνολογία. Ένας διάλογος με πρόσχημα το διάκοσμο**

Ο διάκοσμος ως διαπλεκόμενο μέρος των τεχνών (αρχιτεκτονικής) συνδυάζεται κοινότροπα με θέματα Αισθητικής. Η διαλεκτική αυτή εντείνεται σε περιόδους φιλοσοφικών, επιστημονικών αναζητήσεων με έμφαση σε αυτές της έννοιας της μορφής και του χώρου υποδοχής. Κυρίως αφορά: στη σχέση του με τη μορφή, δομή (πχ όπως περιγράφεται μέσα από τους αφορισμούς του από τους σκληροπυρηνικούς μοντερνιστές με επίκεντρο τους L. Sullivan, A. Loos), στην αυτονομία του (πχ όπως περιγράφεται ως συμβολικό στοιχείο μνήμης σε μια μεταμοντέρνα ανάγνωση από τον C. Jencks), στην διαπλοκή του με το στυλ, τη μόδα (πχ μέσα από τις μπαρόκ εκδοχές των σύγχρονων αρχιτεκτονημάτων που παρατηρεί ο G. Deleuze) και κυρίως στην δυνατότητα να βρίσκεται στον κυκλώνα των πολιτιστικών και τεχνολογικών πρωτοποριών. Υπό αυτή την οπτική ο διάκοσμος παρουσιάζεται ως ρυθμιστής μορφογενετικών τρόπων και διαδικασιών με φιλοσοφικά, επιστημονικά κριτήρια. Στη σύγχρονη εποχή οι απεριόριστες προοπτικές για χώρο - μορφογενέσεις φέρουν σε αμηχανία τους θιασώτες της διάνοησης παράλληλα με τον καταϊγισμό των ψηφιακών εξελίξεων. Οι νέες αρχιτεκτονικές προβάλλουν έναν επικοινωνιακό διάλογο θέτοντας στο προσκήνιο το διάκοσμο ως πρόσχημα για την

αισθητική επικαιροποίηση του ψηφιακού κόσμου. Σύγχρονοι αυτοαποκαλούμενοι *avant garde* εμπλεκόμενοι επαναπροσδιορίζουν τον διάκοσμο προτείνοντας το *multiplicity* του παραμετρισμού ως απάντηση στο Μοντερνισμό και τους επιγόνους του.<sup>2</sup> Οι εκδοχές του *computational* σχεδιασμού με εφαρμογή σε αρχιτεκτονικά στερεότυπα προβάλλει τις δυνητικά μεταμορφώσιμες γεωμετρίες τους. Ο παραμετρικός (Parametric), ο αλγοριθμικός (Algorithmic), ο γεννεσιουργός σχεδιασμός (Generic Design) μετατοπίζουν το ενδιαφέρον από το αντικείμενο στις σχέσεις που παράγοντα γύρω από αυτό. Ο συνδυασμός των τεχνολογικών, επιστημονικών, φιλοσοφικών διαπιστώσεων επαναπροσδιορίζει το διάκοσμο σε δυνητικά περιβάλλοντα με περιρρέουσες αισθητικές προεκτάσεις.

Η ανακοίνωση παρουσιάζει εκδοχές μορφογενέσεων στα περιβάλλοντα τους αναφορικά με το διάκοσμο στο αρχιτεκτονικό παράδειγμα τους δύο τελευταίους αιώνες. Στην ψηφιακή εποχή ο διάκοσμος μεταμορφώνεται από απτό ή δυνητικό αντικείμενο σε μεταβαλλόμενο *digital* – διαμεσολαβητή διαδικασιών και σχέσεων παραγωγής της νέας Αισθητικής “έξυπνων” περιβαλλόντων, κτιρίων και πόλεων.

### **13:15-13:30, Σπυρίδων Στέλιος, Η ψηφιακή γεωμετρική απεικόνιση ανάμεσα στον πραγματικό και προσωπικό χώρο**

Η διάκριση ανάμεσα στο φαινομενικό και το πραγματικό αποτελεί ένα από τα κύρια ζητήματα της φιλοσοφικής έρευνας. Σε αυτό το πλαίσιο, ο Ράσελ διακρίνει τον πραγματικό από τον προσωπικό χώρο, όπου ο τελευταίος παρουσιάζει μια ποικιλία ως προς την πρόσληψη καθώς και μια χαρακτηριστική μεταβλητότητα. Σήμερα η ψηφιακή απεικόνιση αποτελεί τόσο ένα εξειδικευμένο επαγγελματικό εργαλείο όσο και ένα χαρακτηριστικό της πιο απλής καθημερινότητας. Ιδιαίτερα η γεωμετρική απεικόνιση, μέσω της τεχνολογικής εξέλιξης της, επιτρέπει την πληρέστατη αποτύπωση και ανάλυση σχημάτων σε δύο και τρεις διαστάσεις. Σε αυτή την εργασία θα αναζητήσω τον τρόπο με τον οποίο συσχετίζεται αυτός ο ψηφιακός χώρος με το πλαίσιο που θέτει ο Ράσελ. Πρόκειται για ένα είδος αμιγούς προσωπικού τόπου ή θα μπορούσε να υποστηριχθεί μια μεγαλύτερη εγγύτητα του σε αυτό που αποκαλούμε φυσικό ή πραγματικό χώρο; Εφόσον απαντηθεί το εν λόγω ερώτημα, θα διερευνηθεί ο ρόλος που αναλαμβάνει το ψηφιακό στοιχείο σε αυτή τη διαδικασία.

### **13:30-13:45, Θεοτοκάτου Ελένη, Η μετατόπιση από την αισθητική θεώρηση στην δημιουργική εμπλοκή**

Το υψηλό είναι το παιδί μιας ατυχούς συνάντησης, αυτής της ιδέας με τη μορφή. Το παιδί, το υψηλό, θα είναι συναισθηματικά διχασμένο, αντιφατικό: πόνος και ηδονή. Αυτό συμβαίνει γιατί...οι γονείς κατάγονται από δύο διαφορετικές οικογένειες. Αυτή είναι η “κρίση” και αυτός είναι ο “λόγος”. Αυτή είναι μια καλλιτέχνις και αυτός ένας ηθικολόγος. Ο νόμος (ο πατέρας) είναι τόσο αυταρχικός, τόσο αδιαπραγμάτευτος, που...γονιμοποιεί την παρθένα που έχει αφιερώσει τον εαυτό της στις μορφές, χωρίς σεβασμό για τη δική της ευχαρίστηση. Χρειάζεται απεγνωσμένα μια φαντασία που να είναι βιασμένη, ξεπερασμένη, εξουθενωμένη. (Αυτή) θα πεθάνει πάνω στη γέννα του υψηλού. Θα νομίσει ότι πεθαίνει.» Μέσω της παραπάνω αλληγορίας, ο J.F.Lyotard αναφέρεται στην αισθητική κατηγορία του υψηλού, όπου το ανθρώπινο πνεύμα αυτοαναίρειται ως φύση ικανή να προσδιορίζει, καθώς η φαντασία του αδυνατεί να σχηματοποιήσει την παράσταση αυτών που συλλαμβάνει η λογική του. Εντούτοις, την ίδια στιγμή που θρηνεί για την κατάρρευση της

<sup>2</sup>Schumacher P., *Parametricism: A new Global Style for Architecture and Urban Design*, στο Leach N., ed. *Digital Cities*, Architectural Design, Volume 79, Issue 4, John Wiley & Sons Ltd., July-August 2009, σελ. 14-23.



παραστατικής του ικανότητας, ριγεί μπροστά στη διαπίστωση της ικανότητάς του να σκέφτεται χωρίς όρια. Άραγε, στην αισθητική κατηγορία του υψηλού μπορούμε να μιλάμε για διακριτούς όρους στη σχέση υποκειμένο / αντικείμενο. Η παρουσίαση προτίθεται να διερευνήσει το ερώτημα αν το αίσθημα του υψηλού, όπως αναδεικνύεται μέσα από το καντιανό σύστημα, συνιστά το προ-αίσθημα της μοντέρνας κατάστασης, μπροστά στην έλευση μιας νέας συνθήκης, όπου το ερώτημα για την πραγματικότητα δεν θα ανάγεται πλέον στη σχέση μεταξύ υποκειμένου/αντικειμένου. Πιθανόν στη νέα κατάσταση, το επίπεδο άρθρωσης του αντικειμένου να συμπλέκεται με το επίπεδο της αισθητικής πρόσληψής του. Σήμερα, το ανθρώπινο πνεύμα τεμαχίζει σε bits την πραγματικότητα με σκοπό να την ανασυνθέσει στη νέα ψηφιακή της μορφή (επειδή το ίδιο αδυνατεί να την παραστήσει ως σύνολο;). Στο ερώτημα αν είναι ο μηχανικός ή ένα από τα μέρη της «μηχανής», θα ακολουθήσουμε το νήμα που μας δίνει ο Deleuze.

1

### **13:45-14:00, Κάλφα Κωνσταντίνα, «Η ευκολότερη Ομορφιά της Έμφυξης Μορφής»: Η Νέα Ψηφιακή Αρχιτεκτονική και η Αισθητική της**

Οι νέες, περισσότερο κυρίαρχες, αρχιτεκτονικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούν και εντατικοποιούν ολοένα και περισσότερο τις εξελίξεις στις ψηφιακές τεχνολογίες, σηματοδοτούν μια ορισμένη στροφή στους τρόπους που η αρχιτεκτονική συλλαμβάνεται, υλοποιείται αλλά και περιγράφεται: η αρχιτεκτονική χαρακτηρίζεται πλέον ως "έμφυξη," "ανιμαλιστική," "εξελικτική" και, μέσα σε ένα περιβάλλον διαρκών μεταλλαγών, της ζητείται να είναι διαρκώς καινοτόμα, όπως η ίδια η ζωή. Η εισήγηση διερευνά την αισθητική που απορρέει από αυτές τις περιγραφές και επιταγές, την αισθητική τελικά των νέων αρχιτεκτονικών προσεγγίσεων που, από τουλάχιστον τη δεκαετία του 1990 και μετά, διεκδικούν το κάπως ακαθόριστο στυλ μιας "Ψηφιακής αρχιτεκτονικής".

Συγκεκριμένα, η εισήγηση αναλύει κριτικά καταρχήν το πως η σταδιακή απορρόφηση των νέων τεχνολογιών από την αρχιτεκτονική οδήγησε σε μια αισθητική πρόσληψη του "ριζικά καινοτόμου," του "νέου," ανάγοντας το σχεδόν σε αισθητική κατηγορία. Αυτό γίνεται ξεκάθαρα μέσα στις περιγραφές, στα κείμενα τεκμηρίωσης της νέας "ψηφιακής" αρχιτεκτονικής όπου η υπολογιστική εποχή αποδίδεται με τους όρους μιας "Προμηθεακής" προσφοράς, με το μυθικό όνομα μιας "Μετά-Ανθρώπινης Εποχής".

Η εισήγηση εξετάζει ακόμα κριτικά την άποψη που διατυπώνεται σήμερα ότι το ψηφιακό αρχιτεκτονικό παράδειγμα μπορεί να οδηγήσει στη διάλυση του αρχιτεκτονήματος, ως μοναδικού, ενιαίου προϊόντος, και ακόμα περισσότερο, στην εξαφάνιση του δημιουργού. Συνεπώς, να οδηγήσει, όπως πρόσφατα παρατήρησαν ο Peter Eisenman και ο Mario Carro, μακριά από τη μεταφυσική σχέση υποκειμένου-αντικειμένου του σχεδιασμού, δηλαδή μακριά από το, όπως το ονόμασε ο Eisenman, "Αισθητικό παράδειγμα."

Η εισήγηση υποστηρίζει πως τόσο εντός του πεδίου των νέων αρχιτεκτονικών λόγων όσο και εντός του πεδίου των τελικών εμφανίσεων της νέας ψηφιακής θεώρησης συντελείται μια σειρά "νέων" αισθητικοποιήσεων. Χαρακτηριστικά, το ότι η νέα ψηφιακή αρχιτεκτονική παρουσιάζει τα τελικά προϊόντα του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού αλλά και τις ίδιες τις τεχνολογίες παραγωγής τους ως εξελισσόμενα και αναπτυσσόμενα, εν κινήσει, αυτοποιητικά, αυθόρμητα, αυτό-αναπαραγόμενα, ως ζωντανά, οριακά σχηματοποιεί μια αισθητικοποιημένη (απογυμνωμένη από το περιεχόμενο) εκδοχή της ίδιας της σύλληψης της ζωής.

Συζήτηση

-----

**Γ' Συνεδρία: Ψηφιακός χώρος και χρόνος και ζητήματα σχεδιασμού / 15:00-17:30  
(15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονίστρια: Ράπτη Γιούλη**

**15:00-15:15 Τσιράκη Σοφία, Το «σκεπτόμενο χέρι» και ο «ψηφιακός κέρσορας»: Αλληλοσυμπληρούμενα (;) αναπαραστατικά εργαλεία στη διαμόρφωση της «Ιδέας» κατά τη διδασκαλία της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης στη σύγχρονη ψηφιακή εποχή**

Πως ανιχνεύεται η σχέση σκέψης και πράξης στο εργαστηριακό μάθημα της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης;

Η ίδια η φύση της διδασκαλίας και ο εργαστηριακός της χαρακτήρας, διαμορφώνουν το (η) σπουδαστή (στρια), τόσο σε ιδεολογικό επίπεδο, όσο και σε αυτό της τεχνικής κατάρτισης και δεξιότητας.

Είναι προφανές πως δεν μπορεί να αγνοηθεί η πλέον ευρύτατη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών και ψηφιακών αναπαραστατικών μέσων, στη διαδικασία της σύνθεσης, με την τεράστια δυνατότητα και εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας να εισάγει συνεχώς νέα μορφογενετικά και χωρικά μοντέλα.

Ωστόσο, θεωρώ ότι, στην αρχική και ιδιαίτερα ευαίσθητη φάση της αναζήτησης της συνθετικής Ιδέας, το «χέρι» παραμένει ο βασικός ρυθμιστής της, καθώς αναπτύσσει άμεση απτική σύνδεση με το αντικείμενο σχεδιασμού, την συνθετική διαδικασία, και την νόηση του συνθέτη. Αντίθετα, η ψηφιακή αναπαράσταση στη φάση αυτή, αποδομεί την παραπάνω πολυεπίπεδη αντιστικτική σχέση και δυναμική επικοινωνία, καθώς η ακρίβεια και συχνά φαινομενική τελειότητα του μέσου, διαμορφώνουν μια κλειστή, αυτοαναφορική, περιορισμένη γραμμική διαδικασία.

Στο πλαίσιο της διδασκαλίας της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης, η εισήγηση επιχειρεί να διατυπώσει ερωτήματα και να διερευνήσει, τη φύση της σχέσης «σκεπτόμενου χεριού» - «ψηφιακού κέρσορα» και τον ιδιόμορφο ρόλο τους ως αναπαραστατικά εργαλεία στη συνθετική διαδικασία.

Καθώς αυτά επηρεάζουν όχι μόνο την ίδια την διαδικασία, την τεχνική της και το παραγόμενο αποτέλεσμα, αλλά κύρια την ουσία της σκέψης και πράξης του συνθέτη.

**15:15-15:30, Γιαννούδης Σωκράτης, και Αλέξανδρος Πετειναρέλης, Παραμετρικός σχεδιασμός: από τον κώδικα στην υλοποιημένη κατασκευή**

Η εισήγηση διερευνά τις δυνατότητες του αλγοριθμικού σχεδιασμού, ως μέθοδο εύρεσης μορφής και διαχείρισης πολύπλοκης γεωμετρίας στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Θεωρώντας ότι αυτή η μεθοδολογική προσέγγιση δεν προκύπτει μόνο ως δυνατότητα των σύγχρονων ψηφιακών εργαλείων, αλλά έχει συγκεκριμένες ιστορικές καταβολές, ερχόμαστε να παρατηρήσουμε μια μετατόπιση της αρχιτεκτονικής σκέψης από την ψηφιακή αναπαράσταση της μορφής, την κατ' εξοχήν πράξη του σχεδιασμού, στη συστηματική αναπαράσταση της σε παραμετρικό μοντέλο υπό τη μορφή κώδικα. Το μοντέλο αυτό ενσωματώνει την εσωτερική λογική οργάνωσης της μορφής, τις τοπολογικές σχέσεις και αλληλεξαρτήσεις των επιμέρους στοιχείων της, έτσι ώστε μια αλλαγή στις παραμέτρους που την περιγράφουν, να προκαλεί συντονισμένη ενημέρωση συνολικά. Δίνεται έτσι η δυνατότητα παραγωγής μιας σειράς παραλλαγών, οι οποίες εκφράζουν τις αρχικές σχεδιαστικές προθέσεις. Η κατανόηση αυτή του αλγοριθμικού σχεδιασμού ως ένα

πρόβλημα καθορισμού του κώδικα που οργανώνει το παραμετρικό μοντέλο από τη φάση της αρχικής ιδέας μέχρι την τελική κατασκευή, αποτελεί το βασικό αντικείμενο του μεταπτυχιακού μαθήματος «Προηγμένα Ψηφιακά Εργαλεία στο Σχεδιασμό και την Κατασκευή» που γίνεται στη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Πολυτεχνείου Κρήτης από το 2015. Αναλύοντας τη θεωρία, εμπειρία και παραγωγή του συγκεκριμένου μαθήματος, η εισήγησή μας θα αναδείξει τις ιδιαιτερότητες και μετατοπίσεις του αλγοριθμικού σχεδιασμού σε σχέση με άλλα μοντέλα και μεθόδους ψηφιακού σχεδιασμού.

### **15:30-15:45, Πεγλιβανίδου-Λιακατά Αναστασία και Γιαννούτσος Γιάννης, «Ένα δέντρο σε μια μήτρα». Από την αυστηρή γεωμετρία στους οργανικούς σχηματισμούς**

Η εργασία πραγματεύεται το θέμα των δυνατοτήτων δημιουργικού σχεδιασμού που προσφέρουν τα νέα προγράμματα ψηφιακού τρισδιάστατου σχεδιασμού και αναπαράστασης κίνησης (animation).

Τα τελευταία χρόνια, γίνεται πολύ συζήτηση για την ποιητική διάσταση της ενσωμάτωσης ψηφιακών εργαλείων στο design. Οι διάφορες μέθοδοι που προτείνονται αποκαλύπτουν νέους δρόμους δημιουργικότητας όπου το παιχνίδι και η ερμηνεία διαμορφώνουν ένα προκλητικό πλαίσιο.

Το γεγονός ότι ελάχιστες τροποποιήσεις των μεταβλητών των εργαλείων διαφοροποιούν τις παραγόμενες μορφές εμπεριέχει το σπέρμα και μιαν υπόνοια εξελικτικής διαδικασίας. Με αυτήν την λογική ο ψηφιακός σχεδιασμός μπορεί, κατά κάποιον τρόπο, να μιμηθεί τη φύση και την παραγωγή των μορφών στο φυσικό κόσμο. Επιπλέον, η δυνατότητα εφαρμογών αναπαράστασης κίνησης (animation), θα μπορούσε να υποστηρίξει τις ιδέες της ανάπτυξης και της αλλαγής. Με αυτά τα δεδομένα αναδύεται μια νέα άποψη της αρχιτεκτονικής και του design, που αναδεικνύει το μεταβλητό και το περιστασιακό έναντι του στατικού και προγραμματισμένου. Τα ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού επομένως προσφέρουν τη δυνατότητα δημιουργίας νέων και καινοτόμων λύσεων μέσα από τη μοναδική και αναπόφευκτη εισαγωγή του απρόσμενου.

Έτσι, η δημιουργική διαδικασία αποκαλύπτεται ως μια τριμερής αλληλεπίδραση: του εργαλείου (μαθηματικό-αλγοριθμική φύση του εργαλείου), του τυχαίου (το αποτέλεσμα της παιγνιώδους διάθεσης και υποσυνείδητης διάθεσης του χρήστη) και της ελέγχουσας λογικής του χρήστη προς την κατεύθυνση ενός έλλογου αποτελέσματος.

Τα παραπάνω υποστηρίζονται από μια βήμα προς βήμα ευφάνταστη εφαρμογή που δημιούργησε ο Γιάννης Γιαννούτσος που παρουσιάζεται με σκίτσα και ψηφιακές εικόνες τα οποία ξεκίνησαν στο πλαίσιο ενός μαθήματος στη σχολή Αρχιτεκτόνων.

### **15:45-16:00, Μιχαλοπούλου Κατερίνα, Τεχνολογία και Χωρικά μοντέλα του Χρόνου. Κύκλος, γραμμή, «διαφορά»**

Σύμφωνα με τον V. Flusser, δυο εφευρέσεις ορίζουν τα σημεία καμπής στην εξέλιξη της ανθρωπότητας:

- α. Γραμμική γραφή
- β. Ψηφιακές εικόνες - τεχνολογία.

Στην παρούσα μελέτη γίνεται μια προσπάθεια συσχετισμού των τεχνολογιών κάθε εποχής, με την αντίληψη του χρόνου και τα χωρικά μοντέλα που τον προσδιορίζουν.

Στην αρχή της μελέτης διερευνάται η σχέση γραφής και χρονικής αντίληψης. Έτσι συσχετίζονται οι «τρεις μορφές του στοχασμού», όπως παρουσιάζονται στα κείμενα του V. Flusser, με τα τρία επικρατέστερα μοντέλα χρονικής αντίληψης. Η κυκλική μορφή

στοχασμού (μύθος), η γραμμική (λόγος) και η ψηφιακή, σχετίζονται με τις αντίστοιχες θεωρίες που αφορούν τη θεώρηση του χρόνου βάσει κυκλικής, γραμμικής και σχεσιακής οργάνωσης. Οι δύο τελευταίες θεωρήσεις αφορούν τη βασική κατάταξη των σύγχρονων «θεωριών του Χρόνου» (Α και Β θεωρίες του χρόνου) όπως παρουσιάζονται στο κείμενο του Ellis McTaggart *The Unreality of Time*.

Στην Ψηφιακή εποχή, τα νέα μοντέλα προσομοίωσης γίνονται ακόμα πιο αφηρημένα, έτσι ώστε να συμπεριλάβουν νέες παραμέτρους.

Ως κατάληξη η έρευνα παρουσιάζει μια συσχέτιση ανάμεσα στο δυαδικό σύστημα της ψηφιακής τεχνολογίας, τις σύγχρονες θεωρίες του Χρόνου και εν τέλει τη «διαφορά».

#### **16:00-16:15, Βενετσιάνου Όλγα, Ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός της προβολής της εικόνας**

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι ο χώρος της προβολής επεκτείνεται πέρα από τα όρια της προβαλλόμενης εικόνας; Πώς θα μπορούσε να σχεδιασθεί και να λειτουργήσει σε συνεργασία με το δομημένο περιβάλλον; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά που προσδίδει στο χώρο μια τέτοια επέμβαση;

Ο σύγχρονος θεατής είναι εξοικειωμένος με τον κινηματογράφο, όπου παρακολουθεί παθητικά το έργο σε μια σκοτεινή αίθουσα. Στην περίπτωση αυτή, ο περιβάλλον χώρος υποβαθμίζεται και η οθόνη λειτουργεί σαν ένα παράθυρο που παραπέμπει στον αναπαριστώμενο χώρο της εικόνας. Όμως, οι σύγχρονες οπτικοακουστικές τεχνολογίες, παράγουν έναν νέο τύπο θέασης πέρα από την κλασική κινηματογραφική συνθήκη. Ο θεατής κινείται ελεύθερα και αλληλεπιδρά με την προβαλλόμενη εικόνα, που συναντά σε πολλά σημεία της καθημερινότητας του. Θα εντοπίσουμε τα βασικά σημεία εξέλιξης του συστήματος προβολής της εικόνας παρουσιάζοντας χωρικές στρατηγικές σε σύγχρονες πολυμεσικές εγκαταστάσεις, παράλληλα με παλαιότερα έργα που υλοποιούνται με αναλογικά μέσα, στα πλαίσια της Βιντεοτέχνης, του Διευρυμένου Κινηματογράφου (*Expanded Cinema*) του 1960 αλλά και προ-κινηματογραφικές κατασκευές.

#### **16:15-16:30, Τσακίρη Ευφροσύνη, Ο καθρέφτης μέσα στον καθρέφτη: η αφήγηση της ταυτότητας του τόπου μέσα από τα μαθηματικά των φράκταλς**

*Φράκταλ* ή *μορφόκλασμα* ορίζεται το μαθηματικό σύνολο, του οποίου η γραφική αναπαράσταση είναι αυτό-όμοια –παρουσιάζει ένα επαναλαμβανόμενο μορφολογικό πρότυπο σε κάθε κλίμακα ανάλυσης. Το φράκταλ είναι γνωστό από τον 17ο αιώνα (Leibniz), ενώ στον 19ο αιώνα αρκετές επιστημονικές εργασίες περιγράφουν μαθηματικά τέτοια αντικείμενα. Ο όρος φράκταλ μελετάται συστηματικά και εφαρμόζεται σε άλλα γνωστικά πεδία από την δεκαετία του '60 από τον μαθηματικό Mandelbrot. Στην ανακοίνωση περιγράφω μέσω παραδειγμάτων τα φράκταλς στα μαθηματικά, τη φύση, το ανθρωποποίητο περιβάλλον (διακοσμητική, αρχιτεκτονική, πολεοδομία), την τέχνη, σε φαινόμενα που επαναλαμβάνονται αυτο-όμοια στον χώρο ή τον χρόνο, στην εφαρμογή των φράκταλς ως μοντέλο ερμηνείας και προσομοίωσης χωρικών φαινομένων (Christaller, Alexander, Σαλίγκαρος, Batty, κ.ά.), σε άυλα φαινόμενα, όπως στον τρόπο που λειτουργεί ο νους και η μνήμη.

Στη συνέχεια επιχειρώ την σκιαγράφηση της τοπικής ταυτότητας μιας γεωγραφικής περιοχής της Ισπανίας με βάση τον φρακταλικό χαρακτήρα ορισμένων αλληλοσυνδεόμενων φαινομένων. Η διερεύνηση συλλέγει δεδομένα από τον χώρο και την ιστορία του τόπου και τεκμηριώνει μια υπόθεση τριγωνικής ταυτότητας. Τί σηματοδοτεί το τρίγωνο από φιλοσοφική, μαθηματική, γεωμετρική, ψυχολογική, χωρική, κατασκευαστική άποψη; Με ψήγματα ιδεών, διαμορφώνεται ακροθιγώς ένα πλαίσιο ερωτημάτων και ανίχνευσης

πιθανών πορειών διερεύνησης, προκειμένου να αξιολογηθεί η δυναμική της υπόθεσης της τριγωνικής φρακταλικής ταυτότητας. Το κοινό καλείται να συμμετέχει ενεργά στη συζήτηση – διερεύνηση.

### **16:30-16:45, Κουμούτσος Σταύρος, Σχεδιασμός, σύνθεση και κατασκευή του κατοικήσιμου χώρου μετά την ψηφιακή εποχή: Τρία παραδείγματα εντόπιας αρχιτεκτονικής σχεδιαστικής πρακτικής**

Πώς κατανοούμε τις πρακτικές δεσμεύσεις που απορρέουν από τη χρήση των ψηφιακών μέσων και πώς εφαρμόζονται σήμερα στο αρχιτεκτονικό σχεδιαστικό πράττειν; Η εισήγηση εκκινεί από τρεις ερμηνείες πάνω στην πρακτική φιλοσοφία του Martin Heidegger για τη σχέση αρχιτεκτονικής και τεχνολογίας στη νεώτερη εποχή και επιχειρεί να τις προεκτείνει στη σχέση μας με τη σύγχρονη μετα-ψηφιακή πραγματικότητα. Η περίφημη διάλεξη «Κτίζειν Κατοικείν Σκέπτεσθαι» πάνω στο ζήτημα του «κατοικείν», εισήγαγε ένα τρόπο θεώρησης της πρακτικής δραστηριότητας της αρχιτεκτονικής μέσω ενός ηθικού «παραδείγματος». Σε αυτό το πλαίσιο κατανοούμε την αμοιβαία σχέση μεταξύ της πρακτικής εξάσκησης της αρχιτεκτονικής και του εκάστοτε τεχνολογικού και πολιτισμικού πλαισίου με το οποίο βρίσκεται σε ανοικτό διάλογο και από το οποίο δεσμεύεται. Ειδικά για τη σύγχρονη ελληνική αρχιτεκτονική, η εισήγηση εντοπίζει τρία παραδείγματα αρχιτεκτονικής πρακτικής τα οποία επιχειρεί να ερμηνεύσει μέσα από αυτή την τριπλή προσέγγιση: το κτίριο δύο κατοικιών στο Παπάγου (2004) του Νίκου Κτενά, την πολυκατοικία στο Γκάζι (2013) της Σοφίας Τσιράκη και την κατοικία στα Μέγαρα (2014) των

Tense Architecture Network. Από τον εντοπισμό αυτών των διαφορετικών προσεγγίσεων της αρχιτεκτονικής σύνθεσης και του σχεδιασμού μπορούμε να εξάγουμε ορισμένα συμπεράσματα ως προς τους σκοπούς που τίθενται και τα μέσα που χρησιμοποιούνται στην πρακτική εξάσκηση της αρχιτεκτονικής και συγκεκριμένα στη δημιουργία κατοικήσιμου χώρου στο πλαίσιο της τεχνικής γνώσης που απορρέει από την ψηφιακή εποχή. Μέσα από αυτά τα παραδείγματα κατοικιών η εισήγηση επιχειρεί να θέσει το ερώτημα σχετικά με το ηθικό υπόβαθρο του αρχιτεκτονικού σχεδιαστικού πράττειν.

### **16:45-17:00, Πετράς Τσαμπίκος, Ψηφιακή χαρτογράφηση των αισθήσεων στο αστικό τοπίο. Χάρτες αισθητηριακών διαφορών**

Μια σειρά από πολιτισμικά φαινόμενα και ανακαλύψεις στις νεότερες δυτικές κοινωνίες κατέστησαν στην αντίληψη του χώρου κυρίαρχη και ηγεμονεύουσα αίσθηση την όραση έναντι των υπολοίπων αισθήσεων, μέσα από τον έλεγχο που ασκεί το βλέμμα. Στις μέρες μας, η κυριαρχία της ψηφιακής εικόνας και η δυνατότητα σχεδόν άμεσης μετάδοσης της ανά τον κόσμο επιμένει σε μεγάλο βαθμό στην οπτική ταυτότητα και ερμηνεία του χώρου και κατ' επέκταση και του χώρου των πόλεων.

Παρ' όλα αυτά, ένα από τα πιο ισχυρά χαρακτηριστικά των αστικών τοπίων αποτελεί η αλληλεπίδραση μεταξύ των χρηστών, του κτιστού και του άκτιστου χώρου αλλά και του φυσικού περιβάλλοντος. Ήδη τις τελευταίες δεκαετίες η επιστήμη της περιβαλλοντικής ψυχολογίας αλλά και η σύγχρονη φιλοσοφική σκέψη προάγει μια πιο ολιστική συνθήκη αντίληψης του χώρου, μέσα από τη συνολική λειτουργία των αισθήσεων κατά την κίνηση.

Η παράλληλη ανάπτυξη των ψηφιακών αισθητήρων (digital sensors) που εμφανίζεται τα τελευταία χρόνια και η δυνατότητες διαχείρισης μεγάλου όγκου δεδομένων (big data), δείχνει ότι ο τεχνολογικός έλεγχος επεκτείνεται πλέον πέρα από την όραση, προς μια συνολικότερη κατανόηση και καταγραφή του περιβάλλοντος (environment sensing).

Η εισήγηση θα παρουσιάσει μια έρευνα που αφορά τη χρήση φορητής (wearable) ηλεκτρονικής συσκευής ανοιχτού κώδικα (Arduino Open-source electronic prototyping

platform) η οποία καταγράφει κατά την περιήγηση στην πόλη σειρά τιμών από ψηφιακούς αισθητήρες και τα προβάλλει σε ψηφιακές χαρτογραφήσεις τύπου open street/google maps. Η καταγραφή, ιεράρχηση, οργάνωση και η οπτικοποίηση των δεδομένων σε χάρτες αισθητηριακών διαφορών αποτελεί το αντικείμενο της έρευνας που παράγει με πρωτότυπο τρόπο απομονωμένες αλλά και συνθετικές ερμηνείες μεταξύ των αισθήσεων. Η έρευνα έχει ως πρόθεση να αποκαλύψει νέες συνθήκες αντίληψης του χώρου της πόλης που εξαρτώνται από τα επίπεδα θορύβου, την ηλιακή πρόσπτωση και τη θερμική άνεση, την πυκνότητα του αέρα, τις μεταβολές του σώματος πάνω στο ανάγλυφο της πόλης και άλλες αισθητηριακές διαφορές που αφορούν την οσμητική, την απτική και την ακουστική σχέση των χρηστών με τον αστικό χώρο και την ταυτότητα του.

## Συζήτηση

---

17:30-17:45 Διάλειμμα/καφές

**Δ΄ Συνεδρία: Ο νέος τρόπος αντίληψης του χώρου / 17:45-20:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονίστρια: Τάτλα Ελένη**

**17:45-18:00, Κυβέλου Στέλλα, Το αστικό ζήτημα στο πλαίσιο του “διπλού κόσμου”**

Η μετάβαση από τη αναπαράσταση των δυό κόσμων, από τη μιά του φυσικού κόσμου και από την άλλη του ψηφιακού σε μιά αναπαράσταση του “διπλού” κόσμου με την έννοια της αδιαίρετης διασύνδεσης του φυσικού και του ψηφιακού, μας οδηγεί σε μιά αλλαγή παραδείγματος αφαίρεσης και αναπαράστασης. Δεχόμενοι αυτή την αρχή του αδιαίρετου του υλικού κόσμου και του κυβερνο-εδάφους, με την έννοια της ψηφιακής χωρικής ενότητας ( cyber territory) και όχι γενικά του κυβερνοχώρου, το αστικό ζήτημα μεταλλάσσεται. Αν οι σκέψεις μας και οι μελέτες μας στόχευαν μέχρι πρότινος στην αναζήτηση ενός κοινού κόσμου που θα πρέπει να διατηρήσουμε και να εφεύρουμε, ο σύγχρονος κοινός κόσμος δεν ανήκει κατά τεκμήριο αποκλειστικά στην υλική πραγματικότητα. Έτσι το αντικείμενο του πολεοδόμου θα πρέπει να λάβει οπωσδήποτε υπόψη του αυτή τη διασύνδεση, την ασυνεχή, αποσπασματική εμπλοκή, θα λέγαμε, της ύλης και της πληροφορίας. Το φαινόμενο αυτό δεν είναι καινούριο : Η συμβολική διάσταση των πόλεων, της αρχιτεκτονικής, του χώρου γενικότερα έχει ήδη εξαρχής υφάνει στενούς δεσμούς μεταξύ αναπαράστασης και πραγματικού κόσμου. Η διαφορά είναι οτι τότε υπήρχε σύνδεση με ένα συγκεκριμένο έδαφος ( χωρική ενότητα) ή με μιά «σημαία» (εθνική ταυτότητα). Σήμερα αυτή η αναγκαστική εδαφική αναφορά εξασθενεί. Με βάση αυτές τις παρατηρήσεις η εισήγηση θα συζητήσει την εξέλιξη του αστικού ζητήματος υπό την παραδοχή του αδιαίρετου «διπλού κόσμου».

**18:00-18:15, Σουλιώτου Αναστασία Ζωή, Η πόλη στις εικαστικές τέχνες πριν και μετά τη νέα ψηφιακή πραγματικότητα**

Στην παρούσα έρευνα παρουσιάζονται εικαστικές απεικονίσεις της πόλης πριν και μετά τη νέα ψηφιακή πραγματικότητα με στόχο να διερευνηθούν οι δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία στους καλλιτέχνες και οι αλλαγές που έχει επιφέρει στην αντίληψή μας για την πόλη. Οι απεικονίσεις της πόλης στους προηγούμενους αιώνες συνίσταται σε αστικά

τοπία με αναπαράσταση σημείων της πόλης από κάποια συγκεκριμένη οπτική γωνία. Στις αρχές του 20ού αιώνα η ανάπτυξη των μητροπόλεων καθώς και η εμφάνιση της θεωρίας του χωροχρόνου δημιούργησαν νέες τάσεις στα αστικά τοπία με την άνθηση καλλιτεχνικών κινήσεων όπως ο γερμανικός εξπρεσιονισμός, ο κυβισμός και ο φουτουρισμός. Ταυτόχρονα η πορεία προς την αφαίρεση και η αναγωγή του ορατού κόσμου σε γεωμετρικά σχήματα οδήγησε σε άλλες πιο αφηρημένες απεικονίσεις της πόλης. Στο δεύτερο μισό του 20ού αιώνα εντοπίζουμε αστικά τοπία στα οποία η πόλη απεικονίζεται από κάποιο ύψος και πολλές φορές με τη χρήση της αεροφωτογραφίας. Έπειτα, στην πρώτη δεκαετία του 21ου αιώνα, όταν η νέα ψηφιακή πραγματικότητα είναι πλέον γεγονός, το διαδίκτυο και ιδιαίτερα οι τεχνολογίες γεωπληροφορικής (Google Maps, Google Street View, Google Earth, Webcams που επισυνάπτονται σε χάρτες πόλεων, GPS) πυροδοτούν τη δημιουργία μίας πληθώρας καλλιτεχνικών τάσεων που περιλαμβάνουν απεικονίσεις της πόλης με τη βοήθεια αυτών των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Καλλιτέχνες εμπνέονται και δημιουργούν αστικά τοπία μέσα από το Google Street View και από το Google Earth, ενώ άλλοι σχεδιάζουν χρησιμοποιώντας το GPS. Πέρα από τις τεχνολογίες γεωπληροφορικής, η νέα ψηφιακή πραγματικότητα επιτρέπει το σχεδιασμό (φανταστικών) πόλεων σε δύο ή τρεις διαστάσεις δίνοντας νέα δυναμική και νέες προοπτικές στην αστική αισθητική. Επιπλέον, λαμβάνοντας υπόψη το μέσο δημιουργίας και τη φύση του εικαστικού έργου (υλική ή ψηφιακή) μπορούμε να εντάξουμε έργα της Internet Art και της Post-Internet Art στην προβληματική της παρούσας έρευνας. Η νέα ψηφιακή πραγματικότητα μέσα από τα συστήματα γεωπληροφορικής και την υψηλής ακρίβειας οπτικοποίηση των πόλεων καθιστά πιο χειροπιαστή και πιο προσιτή την πολυπλοκότητα των δικτύων και των υπόλοιπων δομών της πόλης. Παράλληλα η θέση της (κάθε) πόλης στον παγκόσμιο χάρτη γίνεται πιο εμφανής από διάφορα ύψη και μάλιστα το επίπεδο Street View επιτρέπει την άμεση αστική ψηφιακή εμπειρία μέσα από τη cyber-flânerie (διαδικτυακή περιτλάνηση) στην οποία επιδίδονται καλλιτέχνες και χρήστες. Τέλος, χάρη στη νέα ψηφιακή πραγματικότητα δημιουργούνται πολλαπλές δυνατότητες για τον αστικό σχεδιασμό και νέες τάσεις στη σύγχρονη τέχνη.

### **18:15-18:30, Μακρής Δημήτρης και Μαρία Μοίρα, Ακολουθώντας τα ψηφιακά σινιάλα μέσα στην πόλη**

Σε μια εποχή που η έννοια του χώρου-χρόνου συμπυκνώνεται διαρκώς αναδεικνύοντας νέους συσχετισμούς, ανάμεσα στο τοπικό και το παγκόσμιο, το εφήμερο και το ακατάλυτο, ο κάτοικος-επισκέπτης-περιηγητής του 21ου αιώνα μπορεί να μεταβληθεί σ' έναν σύγχρονο ιχνηλάτη της πολιτισμικής μνήμης και της φυσιογνωμίας των ιστορικών πόλεων. Με την καθοδήγηση της λογοτεχνικής αφήγησης και την διαμεσολάβηση της ψηφιακής τεχνολογίας, μπορεί να αναζητήσει μέσα στην χαώδη πολυμορφία της πόλης καθοδηγητικά σημεία, ώστε να αποκτήσει μια διαφορετικής αντίληψης και αισθητικής εποπτεία της αστικής συνθήκης.

Η λογοτεχνία μέσα από πρότυπες λεκτικές χωρικές αναπαραστάσεις και χαρτογραφήσεις επαναπροσδιορίζει τις φυσιογνωμικές συνιστώσες του αστικού χώρου, ως τόπου συνάντησης πολλαπλών ταυτοτήτων και σύγκλισης διαφορετικών ιστορικών στιγμών. Διασπείροντας σινιάλα μέσα στον αστικό ιστό υποδεικνύει όχι τη «συνεκτική ταυτότητα» ή τη «μοναδικότητα» ενός τόπου αλλά τις παλίμψηστες εγγραφές των κοινωνικών σχέσεων πάνω στην υλική επιφάνεια του πραγματικού.

Η ψηφιακή τεχνολογία παράλληλα αποκαλύπτει νέες όψεις του κόσμου μεταβάλλοντας καταλυτικά την ανθρώπινη αντιληπτική-ενσώματη εμπειρία. Η ραγδαία αυτή αναπτυσσόμενη διαμεσολάβηση στην πρόσληψη του αστικού περιβάλλοντος επιτρέπει την ανάδυση παραγνωρισμένων ή αοράτων μικρόκοσμων και μακρόκοσμων και την επαύξηση των αναδραστικών και εποπτικών δυνατοτήτων του κατοίκου-επισκέπτη-περιηγητή μέσα στον δαιδαλώδη αστικό χωροχρόνο.

Αν ο μετασχηματισμός της ανθρώπινης εμπειρίας, όπως διατείνεται η φιλοσοφία της τεχνολογίας, οδηγεί σε μια σύνθετη όραση που εδράζεται στην πολυθέαση και στην έκθεση σε πολλαπλές οθόνες, η λογοτεχνία εισάγοντας αισθητικά κριτήρια και επισηματοδοτήσεις, μπορεί να αποτελέσει τον πλοηγό μας στον λαβύρινθο των αστικών ερεθισμάτων. Η δημιουργική συσσωμάτωση δε των δύο να δημιουργήσει μια νέα «αισθητική αγωγή» ανάγνωσης και επανοικειοποίησης της φυσιογνωμίας της σύγχρονης πόλης.

**18:30-18:45, Σκάλκου Κατερίνα και Μάρω Σίνου, Προβολές στην πόλη στο μεταίχμιο φυσικού και εικονικού χώρου**

Αντικείμενο της έρευνας είναι οι προβολές στο δημόσιο χώρο, δηλαδή, η σχετικά πρόσφατη τάση της μετατροπής των κτηρίων (από καλλιτέχνες, διαφημιστές, αρχιτέκτονες), και κατ' επέκταση του αστικού χώρου, σε καμβάδες προβολής, τόσο στο πλαίσιο φεστιβάλ φωτισμού, νέων τεχνολογιών και πολυμέσων όσο και σε επίπεδο καθημερινής εφαρμογής. Οι όψεις δεν διαμορφώνουν απλώς το κέλυφος ενός κτηρίου αλλά διαμορφώνουν την ταυτότητά του, μεταδίδοντας πληροφορίες σχετικά με το εξωτερικό ή το εσωτερικό του. Η αρχιτεκτονική των προσόψεων αντικατόπτριζε πάντοτε την πρόοδο της τεχνολογίας και αποτελούσε σημαντικό κεφάλαιο για την αρχιτεκτονική. Παρά την ιδιοφυΐα κάποιων αρχιτεκτόνων, όπως Frank Gehry που έχουν δημιουργήσει εντυπώσεις 'χορευτικών δομών', και των σύγχρονων κατασκευών που ανήκουν στην κινητική αρχιτεκτονική, τα κτίρια παραμένουν στατικά. Μέσω των φωτεινών μοτίβων, η αρχιτεκτονική μπορεί να εξελιχθεί σε έναν καμβά και να διηγηθεί ιστορίες. Τα κτήρια δίνουν εντύπωση ότι τυλίγονται με έξυπνα φωτεινά υφάσματα. Οι όψεις μετατρέπονται σε φωτεινές οθόνες εκπέμποντας κάθε είδους μηνύματα για διαφημιστικούς και μη λόγους και εξαιτίας της διαθέσιμης τεχνολογίας φθάνουν στο σημείο να αλληλεπιδρούν και να 'συνομιλούν' με τους πολίτες.

**18:55-19:00, Τσακίρη Ευφροσύνη, Βασιλαρά Αρχοντούλα και Ιωσήφ Στεφάνου, Η αισθητική ποιότητα του τόπου: ανασκόπηση προσεγγίσεων με αναφορά στα ψηφιακά μέσα**

Το άτομο αξιολογεί τον τόπο με βάση τον αισθητικό του χαρακτη-ισμό, που είναι προϊόν αντίληψης. Τα αισθητηριακά δεδομένα συμμετέχουν σε σημαντικό ποσοστό. Όχι μόνο οπτικά, αλλά και ακουστικά, οσμητικά, γευστικά, απτικά ερεθίσματα συμμετέχουν στην διατύπωση αισθητικής κρίσης. Μέσω των αισθήσεων το άτομο συλλέγει φανερά και άδηλα στοιχεία άμεσης και έμμεσης αντίληψης από το περιβάλλον του. Συνδυάζοντας προσωπικό γνωσιολογικό υπόβαθρο, συναίσθημα, ιδεολογία, μνήμη, συνειρμό και φαντασία, μια ημισυνειδητή νοητική διαδικασία οργανώνει τα στοιχεία και οδηγεί στον σχηματισμό της εσωτερικής εικόνας. Ο αισθητικός χαρακτη-ισμός του τόπου είναι η εξωτερική διατύπωση της εικόνας που εκφράζεται με επίθετα όπως όμορφο – άσχημο, ευχάριστο – δυσάρεστο, ενδιαφέρον – αδιάφορο, κ.λπ.

Η ανακοίνωση διερευνά το ερώτημα, πώς διαφωτίζουν διαφορετικά είδη περιγραφής τον αισθητικό χαρακτη-ισμό του τόπου. Θα γίνει μια σύντομη ιστορική αναδρομή σε καλλιτεχνικές αναπαραστάσεις –λογοτεχνία και ζωγραφική– που θα ακολουθηθεί από μια επισκόπηση των φαινομενολογικών – αντιληπτικών μεθόδων περιγραφής της ταυτότητας του τόπου στα τέλη του 20ου αιώνα. Τελικά η ανακοίνωση θα εστιαστεί σε πρόσφατες εξελίξεις σχετικών ερευνών που ενσωματώνουν στοιχεία ψηφιακής τεχνολογίας, όπως GIS, GPS, QR codes, locative media, με ιδιαίτερη αναφορά στο εργαστήριο Πολεοδομικής Σύνθεσης, τομέα Πολεοδομίας και Χωροταξίας της σχολής Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του



ΕΜΠ. Το εργαστήριο συμμετέχει ενεργά στην διεθνή επιστημονική πρωτοπορία με ποικίλες διδακτορικές έρευνες και μαθήματα.

### **19:00-19:15, Πάνος Παναγιώτης, Η χαρτογραφική προβολή και η χρήσεις της στην αρχιτεκτονική και την τέχνη μέσω επαυξημένης πραγματικότητας**

Η χαρτογραφική προβολή (projection mapping) είναι μια εφαρμογή με βιντεοπροβολείς μέσω της οποίας προβάλλεται ψηφιακό περιεχόμενο με τη μορφή κινούμενης εικόνας πάνω σε επιφάνειες. Στην χαρτογραφική προβολή όψεις κτιρίων, αντικείμενα, άνθρωποι και κάθε επιφάνεια μπορούν να λειτουργήσουν ως επιφάνειες προβολής. Οι επιφάνειες προβολής ανάλογα αν είναι σταθερές ή κινούμενες, διαφοροποιούν το χαρακτήρα της εφαρμογής. Ο πραγματικός κόσμος συνδυάζεται με τον εικονικό παράγοντας μια ποικιλία πραγματικοτήτων που κινούνται ανάμεσα στο συνεχές από την πραγματική πραγματικότητα (real reality) έως την εικονική πραγματικότητα (virtual reality). Βασική λειτουργία προσδιορισμού του είδους της πραγματικότητας, είναι η ύπαρξη διάδρασης μεταξύ χρήστη και εφαρμογής σε πραγματικό χρόνο με την παράλληλη αναγνώριση του περιβάλλοντος μέσω αισθητήρων. Όταν αυτό συνδυάζεται με την προσαρμογή του περιεχομένου, τότε αναφερόμαστε σε επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality).

Ο σκοπός της δημοσίευσης είναι η εξέταση των κυριότερων μεθόδων προβολής ανάλογα τη χρήση, με αντίστοιχη παρουσίαση των προβλημάτων που προκύπτουν και η επισκόπηση των τεχνολογικών καινοτομιών που χρησιμοποιούνται για την επίλυσή τους. Οι χρήσεις που να αναλυθούν θα αφορούν την αρχιτεκτονική και τις παραστατικές τέχνες. Οι εφαρμογές που προκύπτουν από τις χρήσεις θα προσδιοριστούν στο συνεχές μεταξύ πραγματικής και εικονικής πραγματικότητας. Παράλληλα το περιεχόμενο της προβολής ποικίλει από εικαστικό, ψυχαγωγικό, πληροφοριακό, έως διαφημιστικό. Ανάλογα τη χρήση θα εξεταστεί η αισθητική βάση των αρχιτεκτονικών και εικαστικών εφαρμογών με βίντεο προβολείς.

### **19:15-19:30 Χειρχαντέρη Γεωργία, Οι επιδράσεις της ψηφιακής τεχνολογίας στον βιομηχανικό σχεδιασμό Αντικειμένων/Επίπλου. Από το σχεδιασμό στη μοντελοποίηση**

Ο βιομηχανικός σχεδιασμός από τα τέλη του 20ου αιώνα, στράφηκε προς τις νέες τεχνολογίες της πληροφορίας και άλλαξε τα σχεδιαστικά του εργαλεία. Τα ψηφιακά εργαλεία σχεδιασμού διεύρυναν το φάσμα μορφολογιών που μπορούν να σχεδιαστούν αλλά και να κατασκευαστούν, δίνοντας ταυτόχρονα με πολύ μεγάλη πιστότητα περισσότερες επιλογές στους τρόπους αναπαράστασης των μελλοντικών αντικειμένων.

Οι τεχνικές αναπαράστασης προσεγγίζονται ως εργαλεία καταγραφής πληροφορίας των αντικειμένων και ως εργαλεία σκέψης για αυτόν.

Οι ψηφιακές τεχνικές αναπαράστασης κλήθηκαν να υποστηρίξουν τη δημιουργία νέων μορφολογιών πολύ πιο πολύπλοκων από αυτών που αναπαράγονται με τις γραφικές παραστάσεις και που συχνά ξεπερνούν την ανθρώπινη φαντασία.

Με τη βοήθεια διαφορετικών ειδικών λογισμικών σχεδιασμού οι σχεδιαστές βιομηχανικών αντικειμένων ήταν πλέον σε θέση να ορίζουν διαφορετικού τύπου μεταβολές όπως: μετάλλαξη, παραμόρφωση, μετασχηματισμό για τις μορφές που δημιουργούν και παρακολουθούν διαδραστικά για την εξέλιξη και αναταπόκρισή τους σε κάθε νέα εντολή που αυτοί ορίζουν.

Η αναπαράσταση όμως, δεν αποδίδει την πραγματικότητα αλλά μια παραδοχή για την απεικόνισή της. Επομένως, η επιλογή των τεχνικών αναπαράστασης για το σχεδιασμό βιομηχανικών αντικειμένων, βρίσκεται στη συνισταμένη των αξιών του βιομηχανικού

σχεδιασμού και των δυνατοτήτων που παρέχουν οι τεχνικές αυτές για την ανάπτυξη της σκέψης κατά το σχεδιασμό.

Ο σχεδιασμός λοιπόν των βιομηχανικών αντικειμένων μέσω της ψηφιακής τεχνολογίας οδηγεί τελικά στη μοντελοποίηση των αντικειμένων αυτών. Όμως, η απόδοση της μορφής σε κάθε χρηστικό αντικείμενο, μαζί με τον ορισμό των υλικών και των μορφολογικών ιδιοτήτων, δεν γίνεται απευθείας στο ίδιο το προϊόν, αλλά σε πρόπλασμα (μοντέλο) του προϊόντος.

Σκοπός του μοντέλου είναι να προσομοιώσει με ακρίβεια τις ουσιαστικές πτυχές ενός συγκεκριμένου χώρου της πραγματικότητας.

### **19:30-19:45 Ριζοπούλου Σοφία, Πέρα από το όριο της αρχιτεκτονικής | η αλλαγή της ταυτότητάς της**

Από τη μία ο σύγχρονος χώρος αποτελεί συνισταμένη δύο συνιστωσών, της υλικής [δομημένο περιβάλλον] και της άυλης [ψηφιακό περιβάλλον], και από την άλλη η δικτύωση των τοπικοτήτων καθιστά τη γειννίαση άμεση και ταυτοχρόνως άπειρη, εξαρτώμενη πάντοτε από την δράση του υποκειμένου επ' αυτού, παύοντας με αυτό τον τρόπο η γεωγραφική εγγύτητα να είναι καθοριστικός παράγοντας της αλληλόδρασης του κοινωνικού συνόλου ταυτοχρονικά.

Η αρχιτεκτονική παρείχε πάντοτε το χώρο που το κοινωνικό σύνολο δρούσε, σήμερα όμως, αυτή η άυλη συνιστώσα δείχνει να κλονίζει την “υπόσταση” της και να γεννά ερωτήματα σχετικά με την ταυτότητα της.

Ο Pierre Levy, σύγχρονος φιλόσοφος “προτείνει να αδράξουμε αυτή τη σπάνια στιγμή, όπου αναγγέλλεται ένας νέος πολιτισμός, προκειμένου να δώσουμε επιθυμητή κατεύθυνση στην εξέλιξη που συντελείται μπροστά μας”. Ο νέος πολιτισμός σχετίζεται με τις εξελίξεις που φέρει η ψηφιακή τεχνολογία στο κοινωνικό “γίνεσθαι” και κατ' επέκταση στην αρχιτεκτονική.

Το δυναμικό ως “ανοιχτό σύστημα” θα αποτελέσει το νοητικό εκείνο εργαλείο μέσω του οποίου θα εξεταστεί τόσο το θεωρητικό, όσο και ένα υλοποιημένο έργο, του Έλληνα οραματιστή του '60, το όνομα του οποίου έχει ταυτιστεί με την ψηφιακή πραγματικότητα. Ο αρχιτέκτονας Τάκης Ζενέτος δε θα μπορούσε να λείπει από το τραπέζι της συζήτησης με θέμα αρχιτεκτονική και ψηφιακές τεχνολογίες.

Συζήτηση

### **20.15 Εγκαίνια έκθεσης Σχολής Καλλιτεχνικών Σπουδών**

**Σάββατο, 28 Μαΐου**

**Ε' Συνεδρία: Ζητήματα ψηφιακής τέχνης/Μουσειακοί χώροι / 9:00 -11:45 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Μακρής Δημήτρης**

### **9:15-9:30, Πολύζος Νικόλαος και Θωμάς Μαλάμος, Τα εκπαιδευτικά προγράμματα των Μουσείων Εικαστικών Τεχνών και η ψηφιακή τους παρουσίαση**

Η παρούσα εισήγηση έχει ως στόχο να διερευνήσει την ψηφιακή παρουσίαση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των Μουσείων Εικαστικών Τεχνών. Εισαγωγικά γίνεται μία σύντομη εννοιολογική διασαφήνιση των όρων μουσείο, μουσειακή αγωγή, εκπαιδευτικά προγράμματα. Στη συνέχεια χρησιμοποιώντας ως μέθοδο την ανάλυση περιεχομένου και ως μονάδα μέτρησης το θέμα αξιολογούμε την ψηφιακή παρουσίαση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων των Μουσείων Εικαστικών Τεχνών, αρχικά μέσα από την ιστοσελίδα του Υπουργείου Πολιτισμού και τις διαθέσιμες πληροφορίες που μας παρέχει και στη συνέχεια μέσα από τις ιστοσελίδες των ίδιων των μουσείων. Τέλος, γίνεται ποσοτική και ποιοτική παρουσίαση των αποτελεσμάτων και κατατίθεται ένα πλαίσιο συζήτησης για την περαιτέρω αξιοποίηση των ψηφιακών δυνατοτήτων που παρέχονται στον χώρο της μουσειακής αγωγής.

### **9:30-9:45, Χαραλαμπίδου – Διβάνη Σόνια και Παρασκευή Κερτεμελίδου, Οι μουσειακές εκθέσεις ως περιβάλλον επικοινωνίας: από το παραστατικό στο ψηφιακό μουσείο**

Η μουσειακή έκθεση είναι η πρωταρχική μορφή επικοινωνίας του μουσείου. Οι εκθέσεις είναι διαμορφωμένα περιβάλλοντα όπου το νόημα δημιουργείται με τη σύνταξη των αντικειμένων εντός ορισμένων πλαισίων και ορίων. Η διαδικασία νοηματοδότησης του συνόλου σχετίζεται με τη διευθέτηση και την τοποθέτηση των αντικειμένων, πραγματικών ή εικονικών, των κατασκευών και των κειμένων στον εκθεσιακό χώρο. Χρησιμοποιώντας παραδείγματα από το διεθνή αλλά και τον ελληνικό χώρο, όπως το Ψηφιακό Μουσείο Γεωργίου Ιακωβίδη στα Χύδηρα της Λέσβου, η ανακοίνωση θα εστιάσει στον τρόπο με τον οποίο οι μουσειακές εκθέσεις δημιουργούν και μεταφέρουν νοήματα χρησιμοποιώντας, παράλληλα με τα αντικείμενα, ψηφιακές αναπαραστάσεις. Η χρήση νέων μορφών πολιτιστικής αναπαράστασης που συνδέονται με τη χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών και των εφαρμογών πληροφορικής στο χώρο του μουσείου έχει διαμορφώσει μια νέα πραγματικότητα, η οποία θέτει νέες θεωρητικές και πρακτικές προσεγγίσεις των σύγχρονων μουσειακών εκθέσεων. Οι νέες τεχνολογίες ενισχύουν τις δυνατότητες επικοινωνίας του επισκέπτη με τα εκθέματα, υποστηρίζουν την έννοια της “ζωντανής ερμηνείας”, την κοινωνική διάσταση της επίσκεψης και τέλος τη λειτουργία του μουσείου ως χώρου συνάντησης και εμπειρίας, μετάδοσης νοήματος, μηνύματος και γνώσης.

### **9:45-10:00, Βίγλη Μαρία και Νίκη Καράγιωργα, The Caravaggio experience: ελκυστικό ψηφιακό έργο τέχνης ή υποκουλτούρα;**

Τα σύγχρονα μουσεία τέχνης έχουν το πλεονέκτημα της πολυσύνθετης ερμηνείας των αντικειμένων τους και συνεπώς τη δυνατότητα για μια πιο επίκαιρη παρουσία μέσα στην εποχή τους: μπορούν να αναδειχθούν σε χώρο διάδρασης ανάμεσα στο κοινό και την υλική κουλτούρα, προσφέροντας τα κατάλληλα ερεθίσματα για τη δημιουργία προσωπικών ερμηνειών. Το σύγχρονο μουσείο τέχνης ως επισκεπτοκεντρική οντότητα, απευθύνεται σε πολλαπλές ομάδες κοινού και, για το λόγο αυτό, οφείλει να στραφεί σε ανανεωμένους τρόπους παρουσίασης των εκθεμάτων του με όχημα την παιδαγωγική και ψυχαγωγική διάσταση. Τα ψηφιακά μέσα παρέχουν τεράστιες δυνατότητες στα χέρια ικανών μουσειολόγων και επιπροσθέτως, η εφαρμογή ανανεωμένων πρακτικών για την ανάδειξη των έργων τέχνης (διαδικτυακά πορταλς με μουσειακές συλλογές, διάθεση και διάχυση των ψηφιακών έργων τέχνης στο διαδίκτυο, διοργάνωση εκθέσεων με ψηφοφορία μέσω ίντερνετ) εγείρουν την τάση για δημόσια συζήτηση περί Τέχνης.

Σ' αυτό το πλαίσιο τοποθετείται η πρότασή μας για την παρουσίαση της ψηφιακής διαδραστικής έκθεσης "The Caravaggio experience" (Ρώμη 2016), ως απότοκο μιας ανανεωμένης μουσειολογικής πρακτικής εν δράσει που επικαλείται τις επιταγές των Νέων Τεχνολογιών. Η προβληματική μας διαρθρώνεται σε δύο «σπονδύλους»: αφενός, στην παράθεση των πλεονεκτημάτων που διέπουν την παρουσίαση των έργων τέχνης με εναλλακτικούς τρόπους, ώστε να προκαλείται ο δημοκρατικός διάλογος, ο αναστοχασμός και η αισθητική τέρψη. Αφετέρου, στην αναγνώριση του κινδύνου υποβάθμισης του πολιτιστικού κεφαλαίου που, πιθανώς, ελλοχεύει στην εφήμερη παρουσίασή της τέχνης μέσω της ψηφιακής πραγματικότητας. Το ερώτημα είναι διττό και οι απαντήσεις πολλές φορές αμφίσημες.

### **10:00-10:15, Καραίσκου Μαρία, Αναζητώντας την ψηφιακή Αφροδίτη: Το αίτημα για Ομορφιά ως σημείο διαλόγου ανάμεσα στην "internet art" και την Αισθητική**

Περισσότερο από το να ορίζει ένα συγκεκριμένο είδος τέχνης, ο όρος "internet art" λειτουργεί δηλωτικά ενός δραματικά διογκούμενου και ταυτόχρονα σχεδόν αχαρτογράφητου πεδίου ποικιλόμορφων καλλιτεχνικών δραστηριοτήτων. Οι δραστηριότητες αυτές που ανθούν –και περιορίζονται αποκλειστικά- στον διαδικτυακό κόσμο συνηθίζουν να φλερτάρουν με νεοπαγείς αλλά απελπιστικά οικείες λέξεις (έτσι μιλάμε μεταξύ άλλων για "email art", "web art", "net. art") και εκ πρώτης όψεως δείχνουν να συγκροτούν ένα χαοτικό μωσαϊκό που μεταλλάσσεται διαρκώς ακολουθώντας την τεχνολογική εξέλιξη.

Ωστόσο, μετά από σχεδόν ένα τέταρτο του αιώνα διαδικτυακής καλλιτεχνικής παραγωγής είναι δυνατόν να εντοπίσουμε κάποιες από τις βασικές της ορίζουσες. Πέρα από την προφανή εξαρτησή της από τα τεχνολογικά επιτεύγματα, την "internet art" χαρακτηρίζει εξίσου η *αποκέντρωση* (καλλιτεχνικό της κέντρο είναι στην πραγματικότητα το "παγκόσμιο χωριό") όπως και το *εφήμερο* (όχι πια ως διακηρυγμένη επιδίωξη όπως στην contemporary art αλλά ως αναπόφευκτη συνέπεια των χρησιμοποιούμενων μέσων). Επιπλέον, καθώς το διαδίκτυο μετατρέπεται ολοένα και περισσότερο σε έναν δημόσιο χώρο που όσο νεόκοπος και ιδιότυπος κι αν είναι έχει παρόλα αυτά καταφέρει να επανορίσει τις μέχρι τώρα συντεταγμένες, η "internet art", ως τέχνη του διαδικτύου- άρα ως τέχνη που παρεμβαίνει ενεργά στον δημόσιο χώρο- δείχνει να διεκδικεί όλο και περισσότερο για τον εαυτό της τις ιδιότητες εκείνες που ως τώρα "χρεώνονται" στην Σύγχρονη Τέχνη.

Πράγματι, η "internet art" φαίνεται να πιστεύει ειλικρινά πως συνεχώς πραγματοποιεί όλα όσα η τέχνη από την δεκαετία του '60 και μετά (και ως έναν βαθμό και ο προηγούμενος Μοντερνισμός) μονάχα ευαγγελίστηκαν: την διαρκή φυγή προς τα εμπρός (λόγω της όντως άρρηκτης σχέσης με την τεχνολογία) την κριτική στάση (η σχετικά μικρή σύνδεση της "internet art" με τους θεσμούς της Τέχνης κάνει ακόμα πιο εύκολα πιστευτή αυτήν την διαπίστωση) και τέλος, την σχεδόν πλήρη κατάργηση των ορίων ανάμεσα στην τέχνη και την ζωή.

Καθώς οι καλλιτέχνες της "internet art" στοιχίζονται ή έστω επιδιώκουν να στοιχίζονται στις παραπάνω παραδοχές σπάνια υποβάλλουν εαυτούς στους "περιορισμούς" που χαρακτηρίζουν την μη διαδικτυακή Σύγχρονη Τέχνη με προσφορότερο ίσως παράδειγμα την στάση που κρατούν απέναντι στο ζήτημα του Ωραίου. Η διαδικτυακή καλλιτεχνική δημιουργία κάθε άλλο παρά μοιράζεται την δηλωμένη αποστροφή του συνόλου σχεδόν της μεταπολεμικής τέχνης προς την εν

λόγω αισθητική κατηγορία. Δεν θεωρεί έγκλημα καθοσιώσεως το να αποτελεί αντικείμενο της αισθητικής απόλαυσης και επομένως, συχνά αποπειράται να γίνεται- με τον δικό της ιδιαίτερο τρόπο- ελκυστική στο μάτι. Οι διαδικτυακοί καλλιτέχνες νιώθουν de facto απελευθερωμένοι (λόγω της ιδιαίτερης φύσης της internet art) από την υποχρέωση να έρθουν σε ρήξη με το οποιοδήποτε κατεστημένο οπότε δεν διστάζουν να διαλέγονται ακόμα και με παραδοσιακές αντιλήψεις περί Ωραίου. Έτσι, με τρόπο αποσπασματικό και ανάλαφρο επαναφέρουν στο καλλιτεχνικό προσκήνιο το επι δεκαετίες απαγορευμένο αίτημα για Ομορφιά. Στην παρακάτω εισήγηση επιχειρείται κυρίως μια περιγραφή σε αδρές γραμμές της σχέσης ανάμεσα στην internet art και το Ωραίο μέσω της επισκόπησης του πρόσφατου επιστημονικού διαλόγου. Η διερεύνηση της σχέσης αυτής αποτελεί κατα εδραία πεποίθηση sine qua non αφετηρία για την κατανόηση και ερμηνεία εκ μέρους της αισθητικής φιλοσοφικής σκέψης του προκλητικού, διαδικτυακού γίνεσθαι. (internet aesthetics)ιά ως σημείο διαλόγου ανάμεσα στην 'internet art' και την Αισθητική.

#### **10:15-10:30 Παπαδάκης Μιχάλης, Δύο βασικές προϋποθέσεις για μια επιστήμη της αισθητικής για τις εικαστικές τέχνες**

Το Αντικείμενο της υποκειμενικής επιστημονικής μας ανάλυσης είναι οι εικαστικές Τέχνες, μέσα από το πλήθος των Αντικειμένων τους (έργων) διαχρονικά.

Κάθε εικαστικό έργο Τέχνης έχει τις ακόλουθες ιδιότητες που το χαρακτηρίζουν:

α) Είναι υλικό σώμα, αποτέλεσμα εργώδους προσπάθειας του ιστορικού Υποκειμένου.

β) Καταλαμβάνει διακριτό χώρο στο περιβάλλον που δημιουργεί το ιστορικό Υποκείμενο για τον εαυτό του.

γ) Η χρησιμότητά του για το ιστορικό Υποκείμενο που το δημιουργεί βρίσκεται αποκλειστικά στη μορφή των παραστάσεων του ίδιου του έργου Τέχνης και MONON.

Αυτές οι τρεις βασικές ιδιότητες του έργου Τέχνης ενσαρκώνουν ταυτόχρονα και τα βασικά στοιχεία της γενικής εικόνας των ιστορικών σταδίων της εξέλιξης της ανθρώπινης δραστηριότητας από τη γέννησή της.

Η επιστημονική μεθοδολογία της Επιστήμης της Αισθητικής είναι αυτή της Επιστήμης της Λογικής, με τη διαφορά ότι οι μορφές κίνησης του περιεχομένου της Λογικής βρίσκουν την παράστασή τους στις μορφές παράστασης του Αντικειμένου της, του έργου Τέχνης, απ' όπου εξάγονται και τα κριτήρια της αλήθειας της επιστημονικής θεώρησής του.

Με τον τρόπο αυτό η Λογική, μέσα από το έργο Τέχνης, αποκτά εξωτερικές μορφές (παραστάσεις) και της δικής της κίνησης, στις οποίες περιέχονται η καταγωγή και οι βεβαιότητες της ύπαρξής της.

Στο έργο Τέχνης, η Λογική αποκτά την παράσταση της καταγωγής της από το Όλον της ανθρώπινης δραστηριότητας (και όχι μόνο της Νόησης), που είναι ταυτόχρονα και το δικό της κριτήριο.

Η ταύτιση της πνευματικής και της χειρονακτικής εργασίας στο έργο Τέχνης πάντοτε αναιρούσε και αναιρεί τον ιστορικό διαχωρισμό αυτών των δύο μορφών της ανθρώπινης εργασίας και έθετε και θέτει το αίτημα της καθολικής ταύτισης τους.

Ως εκ τούτου, οφείλουμε στην υποκειμενική μας θεωρία να αναζητούμε και να ορίζουμε το είδος του Αντικειμένου (αντικειμένου Τέχνης και όροι παραγωγής του), τη σχέση του με τα άλλα Αντικείμενα (αντικείμενα γενικά και όροι παραγωγής τους), προκειμένου να προσεγγίζουμε την Ουσία της Φύσης του, που είναι η Αισθητική ως δομικό στοιχείο της Γνώσης.

Το έργο Τέχνης δεν είναι «φιλοσοφία με άλλα μέσα», όπως συνηθίζεται να λέγεται. Αντίθετα, η Αισθητική Παράσταση, η οποία καλλιεργείται στο έργο Τέχνης ως προϊόν της επεξεργασίας της αισθητηριακής πρόσληψης, είναι ο πυρήνας, γύρω από τον οποίο η Φιλοσοφία επεξεργάζεται και κρίνει τη Θεωρία Γνώσης της.

**10:30-10:45, Τερζής Νίκος, Ο ψηφιακός τρόπος αντίληψης/επικοινωνίας ως συνειδητοποίηση και παρατήρηση των στοιχείων που απαρτίζουν την κατασκευή μιας κινούμενης εικόνας**

Στόχος του άρθρου είναι να παρουσιάσει τις έννοιες της αναλογικής και ψηφιακής αντίληψης και επικοινωνίας του Anthony Wilden (ανασύροντας τες εν μέρει από τη λήθη) και να αναδείξει την εφαρμογή τους στην αισθητική θεωρία του κινηματογράφου· επιχειρεί περαιτέρω να παρουσιάσει τον ψηφιακό τρόπο αντίληψης, ως συνειδητοποίηση και παρατήρηση των στοιχείων που απαρτίζουν την κατασκευή μιας κινούμενης εικόνας (ταινίας) που παρακολουθούμε. Ενώ ο Μοντερνισμός στον Κινηματογράφο με την ελλειπτικότητα στην αφήγηση, τα αποστασιοποιητικά του στοιχεία, την αποσπασματικότητα που στο σύνολό του παρουσιάζει, έχει ως αποτέλεσμα να εντείνει τη διάσταση/λειτουργία του ψηφιακού τρόπου επικοινωνίας/αντίληψης, αντίθετα, ο γραμμικός χολιγουντιανός «ρεαλισμός αληθοφάνειας» του άορατου στιλ, κυρίως με το μοντάζ της «χωροχρονικής συνέχειας», υποβάλλει τον θεατή, εντείνοντας την αναλογική διάσταση της αντίληψής του εις βάρος της ψηφιακής. Για να αναδειχθεί περισσότερο η θέση αυτή, εξετάζω την ευθεία αναλογία που μπορεί να διαφανεί μεταξύ του παρθενικού (αναλογικού κυρίως) τρόπου που ο πρωταγωνιστής Bruno S. της ταινίας «Το αίνιγμα του Kaspar Hauser» (Werner Herzog, 1974), φαίνεται να προσλαμβάνει την πραγματικότητα γύρω του, και της συνθήκης πρόσληψης στην οποία υποβάλλεται κάποιος απάιδευτος κινηματογραφικά, υποθετικός θεατής, καθώς «ρουφιέται» στην οθόνη (συνήθως παθητικά), εξαιτίας της αριστοτεχνικής χρήσης του μοντάζ «χωροχρονικής συνέχειας» και των μηχανισμών ταύτισης με τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες μιας ταινίας άρτια δομημένης κατ' αυτόν τον υποβλητικό, κλασικό αφηγηματικά τρόπο.

**10:45-11:00, Δρακοπούλου Κωνσταντίνα, Αγγελοφάνειες και ανθρωποειδή στο έργο της Μαρίας Κλωνάρη και Κατερίνας Θωμαδάκη. Ζητήματα πολιτικής της αναπαράστασης του σώματος**

Η Μαρία Κλωνάρη και η Κατερίνα Θωμαδάκη εκκινώντας από τη φιλική πρακτική της χρήσης κάμερας με φιλμ super 8 οδηγήθηκαν στη συνέχεια στον «διευρυμένο

κινηματογράφο», που συμπεριελάμβανε την εφαρμογή πολλών και διαφορετικών μέσων: την αναλογική φωτογραφία, το βίντεο και την ψηφιακή κινούμενη εικόνα. Πρόκειται δηλαδή για την επινόηση ενός ψηφιακού «μικρο-σινεμά» που έχει αντικαταστήσει τον συμβατικό, αφηγηματικό κινηματογράφο.

Κυρίως μέσα από τον κύκλο Angel Cycle (1985-2002) η εμβληματική φιγούρα του αγγέλου προσφέρει το ερμηνευτικό πλαίσιο για να αναλυθεί η ριζοσπαστική πολιτική μη-κανονιστικών υποκειμενικοτήτων. Διχοτομίες που αφορούν σεξουαλικές και άλλες ταυτότητες, ετερότητες ανάμεσα στο αρσενικό και το θηλυκό, το ανθρώπινο και μη ανθρώπινο σώμα αποδεικνύονται ιδεολογικά αμφίβολες και ξεπερασμένες. Η φευγαλέα ακαθόριστη μορφή του αγγέλου αποτελεί στο έργο των Κλωνάρη και Θωμαδάκη μια μορφή διακήρυξης του σώματος σε εικονικά περιβάλλοντα ή στον κεβερνοχώρο, δηλαδή ένα ανθρωποειδές που μπορεί να αλλάξει ό, τι θεωρείται γυναικεία εμπειρία στα τέλη του εικοστού αιώνα. Συσχετίζεται επίσης με το δια-σεξουαλικό σώμα ως παράδειγμα μιας εναλλακτικής αντιμετώπισης της έμφυλης ανθρώπινης υπόστασης.

Η επιθυμία για το σώμα του περιθωριοποιημένου και του τερατώδους μετατρέπεται στο έργο των Κλωνάρη και Θωμαδάκη σε παραγωγική δύναμη και τελικά σε μια διαδικασία χειραφέτησης. Σκοπός αυτής της ανακοίνωσης είναι να εγείρει ερωτήματα σχετικά με την πολιτική της αναπαράστασης του σώματος, αλλά και τη σημειωτική της παρουσίας εναλλακτικών σωμάτων σε εναλλακτικούς χώρους. Ιδιαίτερη σημασία δίνεται επίσης στη μελέτη ειδικών στρατηγικών της αναπαράστασης του σώματος όπως αυτή καθορίζεται από την ιστορία, το φύλο και την κοινωνική τάξη.

**11:00-11:15, Νικολαΐδης Παναγιώτης, Πέππα Ευαγγελία και Κατερίνα Παπαδοπούλου, ΟΙ 17 ΕΠΙΠΕΔΕΣ ΚΡΥΣΤΑΛΛΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΟΜΑΔΕΣ, Παρουσίαση της Εφαρμογής Λογισμικού SYMMETRY, για Έρευνα και Πειραματισμό στην Παραγωγή Συμμετρικών Σχηματισμών**

Η ερευνητική ομάδα θα παρουσιάσει την εφαρμογή λογισμικού SYMMETRY, η οποία έχει αναπτυχθεί για έρευνα και πειραματισμό στην παραγωγή συμμετρικών σχηματισμών στο επίπεδο.

Οι συμμετρικοί σχηματισμοί δεν μεταβάλλονται, αν υποβληθούν στη δράση ενός ορισμένου συνόλου μετασχηματισμών ισότητας. Το σύνολο των μετασχηματισμών, οι οποίοι αφήνουν αναλλοίωτο ένα σχήμα, αποτελεί ομάδα (group) – την ομάδα συμμετρίας του σχήματος.

Η εφαρμογή SYMMETRY χειρίζεται ομάδες μετασχηματισμών, οι οποίες περιλαμβάνουν δύο γραμμικά ανεξάρτητες μεταφορές. Πρόκειται για διδιάστατα ανάλογα των ομάδων που χαρακτηρίζουν τη δομή των κρυστάλλων και αναφέρονται στη βιβλιογραφία ως επίπεδες κρυσταλλογραφικές ομάδες ή ομάδες ταπετσαρίας (wallpaper groups). Αποδεικνύεται ότι είναι ακριβώς 17.

Έστω ένας σχηματισμός, του οποίου η ομάδα συμμετρίας είναι ομάδα ταπετσαρίας. Οι μεταφορές της ομάδας παράγουν το συνολικό σχηματισμό, αν δράσουν επί μιας στοιχειώδους περιοχής, η οποία αναφέρεται ως μοναδιαίο κύτταρο του σχηματισμού. Αν όμως, εκτός των μεταφορών, περιλαμβάνονται στην ομάδα και άλλες ισομετρίες, το μοναδιαίο κύτταρο και ο όλος σχηματισμός παράγονται από μια στοιχειωδέστερη περιοχή – το μοτίβο (motif).

Για κάθε ομάδα ταπετσαρίας, η εφαρμογή SYMMETRY διαθέτει έτοιμες «αφετηρίες», δηλαδή στοιχειώδη σχήματα, τα οποία αποτελούν το μοτίβο ενός συμμετρικού σχηματισμού. Από το μοτίβο παράγει το μοναδιαίο κύτταρο και τον όλο σχηματισμό, σε όση έκταση ζητηθεί. Δίνει επίσης στο χρήστη τη δυνατότητα να σχεδιάσει δικό του μοτίβο και να το υποβάλει στους μετασχηματισμούς της ομάδας. Το αποτέλεσμα είναι συνήθως μη αναμενόμενο και συχνά έχει ιδιαίτερο αισθητικό ενδιαφέρον.

Συζήτηση

---

12:00-12:15 Διάλειμμα/καφές

**ΣΤ΄ Συνεδρία: Ζητήματα ψηφιακής επικοινωνίας / 12:15-15:00 (15άλεπτες εισηγήσεις)**

**Συντονιστής: Μετζητάκος Ρωσσέτος**

**12:15-12:30, Παπανικολοπούλου Μαγδαληνή, Σκηνοθετώντας το Αλφάβητο**

Μέσα από την πολύχρονη μελέτη μου για το Ελληνικό αλφάβητο σχεδιαστικά και σημειολογικά, ένιωσα την ανάγκη να δημιουργήσω μια καινούργια καλλιτεχνική γλώσσα η οποία πειραματίζεται με όλους τους πιθανούς ορισμούς του συμβόλου – γράμματος. Επιλέγοντας το μέσο του video, το οποίο αρχικά εμφανίστηκε σαν τεχνικό εργαλείο αλλά σταδιακά εξελίχθηκε σε εννοιολογικό μέσο μετάδοσης σκέψης, καταγράψω τις ποικίλες περφόρμανς που δημιουργώ.

Περιγράφω την σχέση μου με το αλφάβητο, για το οποίο όλες οι πολιτισμικές παραδόσεις παρουσιάζουν συμβολικές ερμηνίες που πολλές φορές είναι πολλαπλές και εξαρτώνται από το σχήμα και τον ήχο του κάθε γράμματος.

Ενώ εξερευνώ και πειραματίζομαι με τα σύμβολα, δημιουργώ εικαστικές δράσεις στον φυσικό δημόσιο χώρο. Με το μέσο του video μεταφέρομαι στον ψηφιακό δημόσιο χώρο. Η μεταφορά από το φυσικό στο ψηφιακό περιβάλλον αλλά και το αντίκτυπο που δημιουργεί προκαλεί το ενδιαφέρον μου.

Εμπνευσμένη από τις σύγχρονες γυναίκες καλλιτέχνιδες όπως την Sophie Calle, την Fiona Banner, την Gillian Wearing, την Paulina Olowska, την Mira Schor και την Mira Schendel καθώς και τον τρόπο που έχουν χρησιμοποιήσει τα γράμματα και το κείμενο στα έργα τους σκηνοθετώ με την σειρά μου το Αλφάβητο μέσα από την γυναικεία ματιά.

Το έργο μου performing with God είναι ένα δρώμενο σε εξέλιξη που προβλήθηκε για πρώτη φορά στις AVA galleries του Λονδίνου και αφορά στο γράμμα Θ.

**12:30-12:45, Νομικός Σ., Καρκαζή Α., Μπενία Σ., Μουντζούρη Α., Τσέκερης Χ. και Θ. Τσέκερης, Μπορούν τα τυπωμένα ηλεκτρονικά στη συσκευασία να διαμορφώσουν νέα κουλτούρα;**



Η ψηφιακή τεχνολογία ως παράγοντας διαμόρφωσης μιας νέας πραγματικότητας, είναι γεγονός. Τα τυπωμένα ηλεκτρονικά συστήματα, όπως κεραίες και άλλα κυκλώματα, προσδίδουν χαρακτηριστικά στη συμβατική συσκευασία τα οποία έχουν δυνατότητες ασύρματης επικοινωνίας με ηλεκτρονικές συσκευές.

Τα έξυπνα κινητά τηλέφωνα έχουν εισέλθει δυναμικά στην καθημερινότητά μας και καθορίζουν τον τρόπο επικοινωνίας μας. Η χρήση του έξυπνου κινητού τηλεφώνου περιλαμβάνει τεχνολογίες επικοινωνίας κοντινού πεδίου (NFC-Near Field Communication) οι οποίες δίνουν λειτουργίες χρηστικότητας στο νέο ψηφιακό επικοινωνιακό περιβάλλον.

Η δημιουργία της συμβατικής συσκευασίας σε συνδυασμό με την εκτύπωση κεραιών και την ενσωμάτωση ηλεκτρονικών διατάξεων, μεταλλάσσεται σε έξυπνη συσκευασία με νέα δυναμική συμπεριφορά στην ψηφιακή επικοινωνία.

Στην εποχή των ραγδαίων τεχνολογικών εξελίξεων ένα μεγάλο ποσοστό των πελατών, καταναλωτών, χρηστών, ανεξαρτήτως ηλικίας, μορφωτικού επιπέδου και τόπου διαμονής, επιζητούν τη δυναμική αλληλεπίδραση στην επικοινωνία.

Βασιζόμενοι στις υπάρχουσες κοινωνικοοικονομικές συνθήκες, οι ανάγκες της αγοράς για την διεύρυνση των δυνατοτήτων στα καταναλωτικά προϊόντα, διαμορφώνουν σταδιακά μια νέα επικοινωνιακή συμπεριφορά.

Οι δυνατότητες της ηλεκτρονικής τεχνολογίας δημιουργούν νέες συμπεριφορές (λόγω λειτουργικότητας) που διαμορφώνουν νέους όρους ανθρώπινης επικοινωνίας και συνήθειες. Επιπλέον η ευχρηστία στην επικοινωνία μέσω του κινητού τηλεφώνου μας διευκολύνει στην ποιότητα και την ποσότητα, αλλά και στην κατά ζήτηση πληροφορία. Ήδη διαμορφώνονται νέες συμπεριφορές που γίνονται συνήθειες και επηρεάζουν καταλυτικά την κουλτούρα του καταναλωτή, πελάτη ή χρήστη. Αυτό είναι καθοριστικό και αλλάζει τις μορφές επικοινωνίας που έως τώρα γνωρίζαμε.

Οι νέες διαμορφωμένες συμπεριφορές, οι οποίες υπάρχουν σε πολλά επίπεδα στην κοινωνία μας, σε συνδυασμό με τις καινοτομικές εξελίξεις στην ηλεκτρονική επικοινωνία, αλλάζουν την ανθρώπινη κουλτούρα σε βαθμό που να τροποποιούν τις συμπεριφορές αλλά και δημιουργούν υποδομές, τόσο σε επικοινωνιακό επίπεδο, όσο και πολιτισμικό περιβάλλον.

#### **12:45-13:00, Γάτσου Χρυσούλα, Από το ελκυστικό στο περιεχόμενο**

Στην εποχή μας, οι ψηφιακές τεχνολογίες έχουν ενσωματωθεί στο καθημερινό περιβάλλον. Σύγχρονες συσκευές, όπως έξυπνα τηλέφωνα, φορητοί υπολογιστές και ταμπλέτες επιτρέπουν στους χρήστες να έχουν πρόσβαση και να αλληλεπιδρούν με ψηφιακές πληροφορίες μέσω της οπτικής επικοινωνίας της διεπιφάνειας. Δεδομένου ότι οι διεπιφάνειες δεν είναι μόνο τεχνολογικά εργαλεία για συγκεκριμένους στόχους, αλλά επίσης επικοινωνιακά artifacts, στα οποία οι έννοιες και η αισθητική είναι αποτυπωμένες, είναι σημαντικό να κατανοηθεί ότι προκειμένου να χρησιμοποιηθεί ένα σύστημα πρέπει να κατανοηθεί τι είναι και τι κάνει από την “ανάγνωση” της διεπιφάνειας του. Η αισθητική της διεπιφάνειας είχε παραμεληθεί μέχρι τις εργασίες των Kurosu και Kashimura και Tractinsky et al. Οι οποίοι υποστήριξαν ότι η οπτική αισθητική της διεπιφάνειας επηρεάζει σημαντικά την αντιληπτή ευχρηστία του συστήματος. Για το σκοπό αυτό πραγματοποιείται μια

επισκόπηση προηγούμενων εμπειρικών μελετών αναφορικά με την σχέση μεταξύ αντιληπτής ευχρηστίας και αντιληπτής αισθητικής, την απόδοση των χρηστών, καθώς και τις προτιμήσεις του χρήστη.

Επιπροσθέτως, τα ευρήματα προηγούμενων μελετών συνοψίζονται και αναλύονται. Τα ευρήματα υπογραμμίζουν τη σημασία της μελέτης τόσο της αντιληπτής ευχρηστίας και κατ' επέκταση εμπειρίας του χρήστη όσο και της αντιληπτής αισθητικής

### **13:00-13:15, Τουλούμης Αντώνης και Κατερίνα Μιχαλοπούλου, Η χρήση ανοικτού λογισμικού ως συνθετικού εργαλείου στην Τέχνη: Ψηφιακό Rockaby**

Με τη χρήση τη ψηφιακής τεχνολογίας, το έργο «Rockaby» του Beckett μεταγράφεται έτσι ώστε να αποκαλυφτεί ο μηχανισμός σύνθεσής του. Το πρωτότυπο έργο αποκόπτεται από το φυσικό του χώρο, το θέατρο, και τοποθετείται στο δημόσιο χώρο του διαδικτύου, όπου μπορεί δυνητικά να «παιχθεί», ερμηνευθεί από οποιονδήποτε.

Το ψηφιακό έργο δημιουργήθηκε με χρήση του ανοικτού δημόσιου λογισμικού Processing, μιας γλώσσας προγραμματισμού, η οποία γεφυρώνει το κενό ανάμεσα στον προγραμματισμό και τις εικαστικές τέχνες, αφού συνδέει στοιχεία software με τις αρχές της οπτικής, της κίνησης και της διάδρασης.

Το κείμενο, μέσω διαδοχικών διαγραμμάτων αποσυντέθηκε αφήνοντας μόνο το ελάχιστο υλικό του. Έτσι οι οριζόντιες γραμμές του κειμένου έγιναν στήλες αποτελούμενες από ελάχιστες λέξεις έκαστη. Μέσω της Processing δημιουργήθηκε ένας αλγόριθμος, ο οποίος μεταγράφει όλες τις φράσεις του μονολόγου με συνδυασμούς των λέξεων. Οι στήλες έγιναν ομόκεντροι δακτύλιοι διαφορετικής ακτίνας. Η αφήγηση μέσω της Javascript, ενεργοποιείται με το «κλικ» του κέρσορα: οι δακτύλιοι στρέφονται σαν γρανάζια και σταματούν όταν ο συνδυασμός των λέξεων δημιουργήσει μια πρόταση του πρωτότυπου κειμένου. Ο θεατής δεν εστιάζει στις προτάσεις που παράγονται αλλά στις λέξεις και τους συσχετισμούς τους. Με το ψηφιακό αυτό έργο οπτικοποιούμε το συνθετικό μηχανισμό του πρωτότυπου κειμένου σε πραγματικό χρόνο, αποκαλύπτουμε έτσι το χρονικό του σχεδιασμό.

### **13:15-13.30, Στρατή Σοφία, Περιβάλλον ανάδρασης**

Το πολυδιάστατο πεδίο της νέας ψηφιακής πραγματικότητας εντάσσεται δυναμικά στο σύγχρονο επικοινωνιακό χώρο, επανακαθορίζοντας τη διενέργεια των λειτουργιών του, ποσοτικές, ποιοτικές και διαλεκτικές αξίες του. Αντλεί ιδιαίτερη σημασία από σύγχρονα κοινωνικά, πολιτικοοικονομικά δεδομένα, συμπράττει στη μεταβολή του περιβάλλοντος της καθημερινής ζωής που χαρακτηρίζει τη μεταβιομηχανική εποχή.

Οι πολιτισμικές μεταβολές που προκύπτουν θέτουν ερωτήματα ηθικής, σχετικά με τις συνέπειες της επέκτασης των νέων τεχνολογιών σε κάθε τομέα της κοινωνικής πρακτικής.

Μέσα σ' αυτήν την πραγματικότητα, η ίδια η έννοιά της αλλάζει ριζικά. Για τη σύλληψή της, η σκέψη επικεντρώνεται στα όρια μεταξύ αισθητικού και επιστημονικού πεδίου. Παρά τις διακρίσεις των ταυτοτήτων τους, ιχνηλατώντας τις αλληλοεπιδράσεις τους ανακαλύπτουμε τόπους λειτουργικών συναρθρώσεων και δημιουργικών συνδέσεων.

Μέρος των απαντήσεων στις εγγενείς προκλήσεις της νέας ψηφιακής πραγματικότητας μπορεί να προσεγγισθεί μέσα από την αισθητική.

Το πεδίο των ερευνών της τροφοδότησε πλήθος νεότερων αντιλήψεων με συζητήσεις, συγκλίσεις απόψεων, αλλά και διαφωνίες (David Hume, Friedrich Wilhelm Nietzsche, Benedetto Croce, Walter Benjamin, Marshall McLuhan, Monroe Beardsley ...).

Επιπλέον, οι αναπαραστάσεις, όπως και τα κείμενα θεωρητικών και ποιητικών αφηγήσεων λειτουργούν ως νοητικά πειράματα, με ζωτικότητα και ικανότητα να δημιουργήσουν νέες απολαύσεις, συλλογισμούς και κατανοήσεις, να προκαλέσουν εμπειρίες, αποφάσεις, δράσεις και αναδράσεις-παιχνίδια της φαντασίας στο ατέρμονο τοπίο των αλγόριθμων.

### **13:30-13:45, Μούρη Ελένη, Η τέχνη του animation σαν μέσον οπτικής επικοινωνίας στη Νέα Ψηφιακή Πραγματικότητα**

*Animation* σημαίνει εμπύχωση, ζωντάνεμα άψυχων αντικειμένων ή εικόνων. Αυτό πραγματοποιείται με την κινηματογράφηση στατικών εικόνων, οι οποίες προβαλλόμενες δημιουργούν την κινηματογραφική συνέχεια.

Τι είναι το animation; «Ο ισχύων θεμελιώδης νόμος σήμερα, γνωστοποιεί πράγματι ότι πρέπει να αποδοθεί πλήρως στο animation οτιδήποτε δεν είναι απλή λήψη της πραγματικής ζωής με 24 καρέ το δευτερόλεπτο». (Giannalberto Bendazzi , 1988:XI)

Η τέχνη του animation έχει την ελευθερία να δραματοποιεί φανταστικά γεγονότα σε εμφανώς ανύπαρκτους κόσμους και με τον τρόπο αυτό να προβάλλει απόψεις, να θέτει ερωτήματα, να κάνει κριτική. Χρησιμοποιεί τις μεθόδους δημιουργίας των εικαστικών και των εφαρμοσμένων τεχνών, επομένως τους κώδικες της οπτικής επικοινωνίας. Αυτό το γεγονός προσδίδει στο animation την δυναμική της εκφραστικής του γλώσσας.

Ιστορικά η τέχνη της εμπύχωσης προηγείται του κινηματογράφου, ενώ σταδιακά ανέπτυξαν βίους παράλληλους, με το animation να χρησιμοποιείται για οπτικά εφέ στον κινηματογράφο και να αναπτύσσεται ανεξάρτητα κυρίως σε φεστιβάλ.

Με το πέρασμα στην digital εποχή όπου κυριάρχησαν τα οπτικά εφέ, οι δύο τέχνες αναπτύσσονται παράλληλα. Τα όρια του τι είναι live action και του τι όχι γίνονται συνεχώς και πιο συγκεχυμένα. Σήμερα δεν τίθεται θέμα τι είναι live action και τι είναι animation. Αυτό που ορίζεται σαν ζητούμενο είναι η εικόνα και η κινηματογραφική ατμόσφαιρα.

### **13:45-14:00, Σιάκας Σπύρος, Τρισδιάστατος σχεδιασμός και animation. Παραδοσιακές Stop Motion Τεχνικές και Τρισδιάστατο Animation σε HY στο blender 3d**

Το stop motion animation, όπως φαίνεται από την βιβλιογραφική επισκόπηση στο πεδίο αλλά και την μελέτη των κινηματογραφικών έργων που έχουν δημιουργηθεί ως τώρα με αυτή την τεχνική, είναι ένα μέσο που δίνει εξαιρετικές δυνατότητες καλλιτεχνικής έκφρασης και αφήγησης.

Στις stop motion τεχνικές animation περιλαμβάνονται δημιουργίες κινούμενης εικόνας με πλαστελίνη, κούκλες, σκόνες (αλεύρι, χώμα κ.λ.π.), ψηφίδες, απευθείας ζωγραφική κάτω από την κάμερα με διάφορες τεχνικές κ.ο.κ.

Η ψηφιακή τεχνολογία συνέβαλε στην ανάπτυξη των παραδοσιακών stop motion τεχνικών animation και στην σύνθεσή τους σε νέες μορφές. Επιπλέον, στην ψηφιακή εποχή, δημιουργήθηκαν προγράμματα τρισδιάστατου animation απευθείας στον υπολογιστή τα οποία αποτελούν μια ξεχωριστή κατηγορία animation. Ωστόσο, παρότι υπάρχει σαφής διαχωρισμός των παραδοσιακών τεχνικών, στην αναλογική ή ψηφιακή μορφή τους, από τις τεχνικές δημιουργίας απευθείας σε υπολογιστή, τα προγράμματα δημιουργίας τρισδιάστατου animation, στηρίχτηκαν στην φιλοσοφία δημιουργίας animation με τον παραδοσιακό τρόπο.

Σε αυτή την εργασία γίνεται μια ερμηνεία των εργαλείων και διαδικασιών τρισδιάστατου σχεδιασμού και animation, όπως αυτά παρουσιάζονται σε ένα εξειδικευμένο πρόγραμμα 3d animation, με βάση τις αντίστοιχες διαδικασίες και εργαλεία σε παραδοσιακές τεχνικές stop motion animation. Επιπλέον γίνεται μια ανάλυση σε βάθος των επιλογών τρισδιάστατου σχεδιασμού σε υπολογιστή με βάση τις ανάγκες που εξυπηρετούν μέσα από αντίστοιχα παραδείγματα παραδοσιακού stop motion animation.

Το πρόγραμμα που επιλέχθηκε για την παραπάνω ανάλυση είναι το Blender 3d, ένα πρόγραμμα με εξαιρετικές δυνατότητες. Το οποίο είναι ανοικτού κώδικά, δωρεάν και ελεύθερο τόσο για σπουδαστική όσο και επαγγελματική χρήση.

#### **14:00-14:15, Σαλάτας Μάριος, Η ουτοπο-δυσ-τοπική συγκρότηση των ψηφιακών μηχανισμών πειθαρχίας στη σύγχρονη εποχή**

Η ανακοίνωση αυτή θα δομηθεί σε δύο μέρη. Αφενός, θα επιχειρήσει να ερμηνεύσει την «ανοιχτότητα» στην ενημέρωση του υποκειμένου. Παρότι, η πολλαπλότητα των δικτυακών πηγών είναι πλέον δεδομένη, η εγκυρότητα και αξιοπιστία καθίσταται αμφίβολη. Η αδυναμία ελέγχου –σε συνδυασμό με την ενδεχόμενη ανωνυμία- παρέχει μια παντοδυναμία της πληθυντικότητας. Ο θεατής καθίσταται ανίκανος να ελέγξει και επομένως είτε δέχεται παθητικά και άκριτα, είτε αρνείται να εισέλθει σε αυτούς τους ψηφιακούς λαβυρίθους. Σε κάθε περίπτωση, το είδος της πληροφορίας, αλλά πρωτίστως ο όγκος των δεδομένων συμπιέζουν όλο και περισσότερο τις ενικότητες των υποκειμένων.

Το βέλος της κατεύθυνσης αυτής της πληροφόρησης είναι διπλό. Στη δεύτερη ενότητα, θα δοθεί έμφαση στην πληροφόρηση που παρέχουν οι ενικότητες των χρηστών στο σύστημα. Εδώ, ενδιαφέρει το είδος των πληροφοριών και ο τρόπος δημοσιοποίησής τους. Τα «μέσα κοινωνικής δικτύωσης» αποτελούν σήμερα ένα νέο τρόπο ενημέρωσης, αλλά και επικοινωνίας. Οι πρωταγωνιστές είναι οι ίδιοι οι χρήστες που εναλλάσσονται στους ρόλους του θεατή και του θεώμενου. Από

ψυχαναλυτική σκοπιά το φαινόμενο ακόμα μελετάται. Από πολιτικής και αισθητικής πλευράς όμως, παρατηρείται μια έντονη εσωτερικοποίηση των μηχανισμών πειθαρχίας κατά τη φουκωϊκή αντίληψη. Το υποκείμενο, εκούσια και εμπρόθετα προχωρά στην παροχή και διανομή –χρήσιμων ή μη- προσωπικών ή και όχι πληροφοριών στο σύστημα.

**14:15-14:30, Περιστέρης Φίλιππος, Η ψηφιακή εποχή ως κοινός φορέας μιας ετερόκλητης αισθητικής μεταξύ των τεχνών. Το παράδειγμα της μουσικής και η σχέση της με τις υπόλοιπες τέχνες υπό το πρίσμα μιας νέας αντίληψης για την αισθητική**

Ότι καλείται “Ψηφιακή εποχή”, “Ψηφιακή τεχνολογία“ κλπ αποτελεί το επίγονο στάδιο ενός πλαισίου αναφοράς που εκ των υστέρων ετεροκαθορίστηκε ως “αναλογικό”. Η μουσική αποτελεί μια από τις τέχνες που συνοδοιπορεί δια βίου με κάθε τεχνολογική εξέλιξη. Ο συγχρωτισμός της με την ψηφιακή εποχή ήταν άμεσος. Το νέο πλαίσιο αποτέλεσε πεδίο αναφοράς και εργαλειακής σχέσης για όλες τις τέχνες, με αποτέλεσμα να βρεθούν κοινοί τόποι ακόμη κι εκεί που δε διαφαινόταν κάποια σχέση. Από την άλλη, συχνά υποβαθμίστηκαν προαιώνιες σχέσεις τόσο μεταξύ των τεχνών όσο και μεταξύ των ζωτικών λειτουργιών και οργάνων εντός του ίδιου του σώματος της εκάστοτε τέχνης. Τα νέα δεδομένα πρόλαβαν για μια ακόμη φορά στην ιστορία της τέχνης τις εξελίξεις. Η νέα πραγματικότητα δημιούργησε αυτόκλητα νέους κανόνες μεταξύ της τέχνης και της τεχνολογίας. Όμως αυτή τη φορά δεν υπήρχε ο χρόνος αντίδρασης εκ μέρους των καλλιτεχνών και των θεωρητικών άλλων εποχών (όπως για παράδειγμα έγινε με την έλευση του κινηματογράφου). Αυτό είχε αποτέλεσμα την εισβολή ενός άλλου τρόπου σκέπτεσθαι και μιας άλλης κοινής “αισθητικής” στο καλλιτεχνικό αποτέλεσμα ο οποίος εν πολλοίς πρεσβευόταν από ετερόκλητες ομάδες ανθρώπων συχνά πλήρους άγνοιας και συσχετισμού με την καλλιτεχνική δημιουργία.

Συζήτηση

-----

15:00-15:45, Ελαφρύ Γεύμα

15:45-18:15 (reports φοιτητών)

Καραγιάννη Ερασμία , Λαμπρινάκου Πετρούλα, Νταλμοτή Κάρλα, Νώε Μαριάννα,  
Παπαπαύλου Λεμονιά, Στεφανουδάκης Γιάννης, Νικηφοράκη Χαρούλα

.....

18:15-18:30 Διάλειμμα/καφές

-----

18:30-20:00 Συζήτηση συμπερασμάτων

Συντονισμός: Νικήτας Χιωτίνης

Κυβέλου Στέλλα, Πολίτης Γιώργος, Πρέσσας Χάρης, Σαντοριναίος Μάνθος, Στεφανίδης Μάνος