



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Πτυχιακή Εργασία
«**Η επιτήρηση του εαυτού**»

Τσινίκας Παναγιώτης
ΑΜ : 18674154

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Βάντα Χαλυβοπούλου

Αθήνα Ιούλιος 2023



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια
Βάντα Χαλυβοπούλου

Εξεταστική Επιτροπή:

Νίκη Καποκάκη:

Δημήτρης Χρηστίδης:



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
UNIVERSITY OF WEST ATTICA

Σχολή Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού
Τμήμα Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας

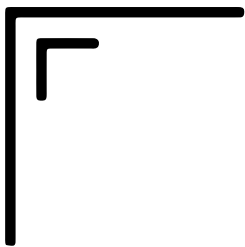
**ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ / ΔΙΠΛΩΜΑ-
ΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Ο κάτωθεν υπογεγραμμένος Τσινίκας Παναγιώτης του Δημητρίου, με αριθμό μητρώου 18674154 φοιτητής του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών & Πολιτισμού του Τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

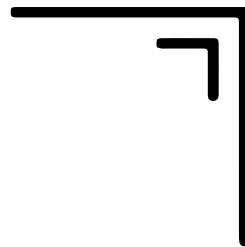
«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Ο Δηλών:
Παναγιώτης Τσινίκας

Παναγιώτης Τσινίκας



Πτυχιακή Εργασία



+



SOÏ - VEILLANCE

Η επιτήρηση του εαυτού

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Βάντα Χαλυβοπούλου

Ευχαριστίες

Θέλω να ευχαριστήσω όλο τον κόσμο που συμμετείχε στις καταγραφές και τους φίλους μου που με βοήθησαν όταν τους χρειάστηκα. Οι φωτογραφίες τραβήχτηκαν από την Όλγα Καραγιάννη.

Εισαγωγικό σημείωμα_00:00:07

Self Design_00:00:11

Το εγώ

Η ανάγκη της αυτοτροποποίησης μέσω των τεχνολογιών του εαυτού για την βελτίωση του Self Design

D.I.Y. (Do It Yourself)_00:00:17

Η ιδέα του DIY

Bricolage

Η διαδικασία του bricolage

Κατασκευή της Μάσκας (Πρακτικό Μέρος)

Εργαλεία για την κατασκευή:

Η χειραφέτηση του θεατή_00:00:43

Η ουσία του θεάματος

Το βασικό πρόβλημα του θεατή

Ο μαέστρος-σκηνοθέτης ως δάσκαλος

Για ένα χειραφετημένο σενάριο

Καταγραφή στην αίθουσα : Παρακολουθήσεις Σωμάτων

Η Συμμετοχή_00:00:69

Το «δονούμενο» σώμα του συμμετέχοντα θεατή»

Η ενημέρωση του θεατή

Συμμετοχή και διάδραση

Το διάγραμμα της θεωρίας της Suzzane Lacy

Διάδραση και τεχνολογία

Καταγραφή 2_Στο δωμάτιο μου

Καταγραφή 3_ Σε μη βιωμένο χώρο (στο σπίτι μιας φίλης)

Πειραματική-Συμμετοχική Καταγραφή με συνέντευξη

Καταγραφικός Εξοπλισμός_00:00:85

Επιτήρηση_00:00:95

Το πανοπτικόν

Εικονική επιτήρηση (video surveillance systems)

Sous-veillance (Steve Mann)

Το παράδειγμα του Mann:

Η επιτήρηση του εαυτού ή Πραγματικότητα επιτήρησης

Η επιρροή από το VR και τα αρνητικά των Εικονικών χώρων

VR (Virtual Reality_Εικονική Πραγματικότητα)

AR (Augmented Reality_Επαυξημένη Πραγματικότητα)

MR (Mixed Reality_Μικτή Πραγματικότητα)

Συμπέρασμα_00:01:15

Βιβλιογραφικές Αναφορές_00:01:19

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΟ ΣΗΜΕΙΩΜΑ

«Για να πραγματευθούμε το βάθος ως πλάτος σε πλάγια όψη, για να φτάσουμε σε έναν ισότροπο χώρο, πρέπει το υποκείμενο να εγκαταλείψει την θέση του, την οπτική γωνία από την οποία βλέπει τον κόσμο, και να σκεφτεί τον εαυτό του μέσα σε ένα είδος πανταχού παρουσίας»

(ΜΩΡΙΣ ΜΕΡΛΩ-ΠΟΝΤΥ- Φαινομενολογία της Αντίληψης- σ438.)

Η έρευνα χωρίζεται σε 4 μέρη τα οποία αποτελούν την συλλογιστική πορεία του θέματος, από την αρχή μέχρι το τέλος. Σε κάθε ενότητα γίνονται και θεωρητικές αναφορές στα κείμενα στα οποία βασίστηκαν τα πειράματα και οι καταγραφές

Η **πρώτη ενότητα** ασχολείται με την ανάγκη για τον σχεδιασμό του εαυτού μας, καθώς σύμφωνα με τον Boris Groys ο κάθε άνθρωπος έχει μια υποχρέωση στο να σχεδιάσει τον εαυτό του δηλαδή να διαμορφώσει με κάποιον τρόπο την αισθητική του μορφή απέναντι στον κόσμο. Ο άνθρωπος στην ανάγκη του αυτή, κατασκευάζει συνεχώς εργαλεία, αντικείμενα που προεκτείνουν τις δυνατότητές του και λειτουργίες οι οποίες αποτελούν τις «τεχνολογίες του εαυτού» (Αυτά είναι τα μέσα αυτο-τροποποίησης του ήδη σχεδιασμένου εαυτού όπως αναφέρει ο Gualeni και παντού αλλού αντίστοιχα).

Στη **δεύτερη ενότητα**, αρχικά, γίνεται μια αναφορά στο ξεκίνημα του D.I.Y. στην τέχνη, με βάση την Anna Dezeuze και στη συνέχεια γίνεται η ανάλυση της αυτο-σχεδιαστικής διαδικασίας του σχεδιασμού με βάση το κίνημα και την ιδεολογία του D.I.Y. Στο πρακτικό μέρος παρουσιάζεται η κατασκευή μιας αυτοσχέδιας μάσκας.

Στην **τρίτη ενότητα** ξεκινάει η ανάγκη μου για την επικοινωνία του έργου με τον κόσμο και ταυτόχρονα παρουσιάζονται ερωτήματα σχετικά με το τι είναι το έργο και πως ο θεατής να μην είναι παθητικός ώστε να μπορεί να έχει τον ρόλο του πρωταγωνιστή στην «παράσταση». Ο Zac Rancière στο βιβλίο του: «Ο χειραφετημένος θεατής», σχολιάζει την σχέση αυτή του θεατή και του θεάματος και αναφερόμενος σε αυτό συμπεριλαμβάνει όλες τις μορφές του, δράμα, χορό, performance ή άλλες-που παρουσιάζουν σώματα εν δράσει μπροστά σε ένα συγκεντρωμένο ακροατήριο. Ύστερα ταυτίζοντας την σχέση καλλιτέχνη-θεατή με την σχέση Μαέστρου-ηθοποιού ο Rancière προτείνει τρόπους θετικής χειραγώγησης του θεατή ώστε να μπορέσει να απεγκλωβιστεί από την αδράνεια του.

Στο δεύτερο μέρος της τρίτης ενότητας αναλύεται το θέμα της συμμετοχής στην τέχνη. Τα συμμετοχικά έργα της Lygia Clark τοποθετούν τον θεατή ως το βασικό μέρος ενός έργου, στο οποίο ο καθένας

μπορεί να αισθανθεί, να αγγίξει και να επεξεργαστεί τις μορφές των αντικειμένων που έχει κατασκευάσει. Στη συνέχεια παρουσιάζονται οι έννοιες της συμμετοχής στην τέχνη από την δεκαετία του 60'. Ο Nicolas Bourriaud παρουσιάζει ό,τι ένα πετυχημένο σχεσιακό έργο πρέπει, μέσω της δημιουργίας κοινωνικών διαδραστικών σχέσεων (ο σχετικός διάλογος, συζήτηση, διαπραγμάτευση, παιχνίδι, εξερεύνηση), να θεωρείται ανοικτό για όλο τον κόσμο. Το παράδειγμα που δίνει είναι τα Happenings του Allan Kaprow, όπου μέσω της ενημέρωσης του θεατή για την συμμετοχή του επιταχύνει μια ολοκληρωμένη διαδικασία στο έργο του. Έπειτα παρουσιάζονται απόψεις σχετικά με τη σχέση της Διαδραστικής και Συμμετοχικής τέχνης. Η Dezeuze σχολιάζει ότι η διαφορά από τις δύο έννοιες είναι πως στην πρώτη περίπτωση το περιεχόμενο γεννιέται από τον καλλιτέχνη ενώ στην άλλη περίπτωση από τον συμμετέχοντα. Στη συνέχεια, η Suzanne Lacy αναπαριστά τα επίπεδα διαδραστικότητας έργου-θεατή-καλλιτέχνη με ένα διάγραμμα τριών ομόκεντρων κύκλων ενώ ο Μανονίς σχολιάζει το πως τα τεχνολογικά μέσα αποτελούν εργαλεία διάδρασης στην τέχνη. Σαν πρακτική στη συγκεκριμένη ενότητα παρατηρείται ο σχεδιασμός ενεργειών στον χώρο, η κατασκευή ενός «σεναρίου», η επικοινωνία του σχεσιακού έργου με τον κόσμο και η συμμετοχή.

Στην **τέταρτη ενότητα** γίνεται μια ιστορική αναδρομή στο ξεκίνημα του Πανοπτικού μηχανισμού του Jeremy Bentham. Πρόκειται για ένα σωφρονιστικό σύστημα το οποίο θεωρεί πως η συνεχής επιτήρηση και η απομόνωση των κρατούμενων θα φέρουν καλύτερα αποτελέσματα στο σύνολο καθώς όλοι θα ξέρουν πως επιβλέπονται από κάποιον χωρίς να τον βλέπουν. Θα δούμε πως το σύστημα αυτό αποτέλεσε βασική επιρροή για το θέμα μου. Έπειτα γίνεται η αναφορά στο σύστημα επιτήρησης του Steve Mann ο οποίος επινόησε μια μέθοδο αντι-επιτήρησης, η οποία αντιστρέφει τους ρόλους του παρατηρητή και του παρατηρούμενου μέσω φερόμενου τεχνολογικού εξοπλισμού.

Στο δεύτερο κομμάτι της τέταρτης ενότητας παρουσιάζεται το σύστημα επιτήρησης της συγκεκριμένης έρευνας με τίτλο *Soi-Veillance*, όπου ο παρατηρούμενος έχει πλέον πρόσβαση «στο βλέμμα» του παρατηρητή, δηλαδή μπορεί πλέον να παρατηρεί τον εαυτό του. Εφόσον το θέμα έχει εμπνευστεί από τις εικονικές μορφές πραγματικότητας όπως το VR (Virtual Reality) γίνονται στο τέλος κάποιες αναφορές σχετικά με τις υπόλοιπες μορφές εικονικής πραγματικότητας.

S E L F D E S I G N

Όπως αναφέρει και ο Boris Groys¹ :

«Ο καθένας είναι ο σχεδιαστής του
εαυτού του».

1) Ο Boris Efimovich Groys είναι κριτικός τέχνης, θεωρητικός των μέσων ενημέρωσης και φιλόσοφος.

2) Ο θάνατος του Θεού σήμαινε την εξαφάνιση του θεατή της ψυχής (δηλαδή του πνευματικού ανθρώπου), για τον οποίο το σχέδιό της ασκήθηκε επί αιώνες. Έτσι η τοποθεσία του σχεδιασμού της ψυχής μετατοπίστηκε. Η ψυχή έγινε το άθροισμα των σχέσεων στις οποίες εισήλθε το ανθρώπινο σώμα στον κόσμο. Παλαιότερα, το σώμα ήταν η φυλακή της ψυχής, τώρα η ψυχή έγινε το ένδυμα του σώματος, η κοινωνική, πολιτική και αισθητική του εμφάνιση. «Groys B., 2008. *The Obligation to Self-Design*».

Μετά τον θάνατο του πνευματικού ανθρώπου (του Θεού)², της ψυχής και της πίστης όπως διέγινωσε ο Νίτσε για την μοντέρνα περίοδο, ο άνθρωπος θεωρήθηκε πως για να καλύψει τα κενά του ψυχικού και του πνευματικού κόσμου διακοσμούσε τον εαυτό του με περίτεχνα σχέδια. Η ψυχή είχε γίνει το σχέδιο, και το σχέδιο είχε πλέον μια ηθική διάσταση στον κόσμο, με αποτέλεσμα να μπορούν έννοιες ηθικής και αξιών να αποκτήσουν μια υλική μορφή μέσω αυτού.

Στην σύγχρονη κοινωνία όλα αυτά τα κλισέ περί ηθικού σχεδιασμού περιορίζονται, καθώς αποτελούν αναχρονιστικές και λανθασμένες αντιλήψεις. Πλέον, αρκετός κόσμος μπορεί να δράσει αυτόνομα σχετικά με τον σχεδιασμό του εαυτού του ασχέτως με την αντικειμενική αντίληψη και γνώμη. Ο αυτοσχεδιασμός λαμβάνει μια τελείως υποκειμενική υπόσταση. Για να γίνει αυτή η διαδικασία σύμφωνα με τον Groys, πρέπει το κάθε υποκείμενο να ερωτηθεί πως θέλει να εκδηλωθεί αισθητικά, τι μορφή θέλει να δώσει στον εαυτό του και πως να παρουσιάζεται στους άλλους. Αυτή η πορεία σκέψης δεν διαφέρει καθόλου από την συλλογιστική πορεία ενός Γραφίστα όταν του έχει ανατεθεί μια δουλειά, καθώς το σχέδιο προτείνει λύσεις στα προβλήματα που προκύπτουν. Έτσι, δεν θα μπορούσαμε να πούμε πως όλοι είναι Γραφίστες αλλά ότι όλοι είμαστε σχεδιαστές και πως μέσα στον καθένα μας υπάρχει μια υποχρέωση για τον αυτοσχεδιασμό όπως σχεδιάζουμε τον προσωπικό μας χώρο, το στυλ μας, και το κοντινό και μακρινό μέλλον.

Το εγώ

Όταν αναφέρουμε τον αυτοσχεδιασμό ως την διαδικασία του υποκειμενικού σχεδιασμού, πρέπει να υπάρχει μια διαφοροποίηση σχετικά με δύο όρους. Ο Franco “Bifo” Berardi³ στο Self-Engineering αναφέρει πως η επιρροή του σχεδίου στην στοχαστική λειτουργία, ως μια αυτο-αντανακλαστική λειτουργία της γνώσης απαιτεί την διαφοροποίηση του εαυτού από το Εγώ. Παρουσιάζει το Εγώ ως έναν ηθοποιό ο οποίος υποδύεται, ενώ ο εαυτός αποτελεί την σκηνή στην οποία παίζει. Ο Berardi θέτει ένα ερώτημα για το πως θα ήταν αν ο χώρος στον οποίο παίζει ο ηθοποιός ήταν τεχνικά κατασκευασμένος και προσομοιωμένος. Αυτός ο χώρος σύμφωνα με τον Berardi αποτελείται από μια σύνδεση σύγχρονων τεχνολογικών μέσων: των συστημάτων διαχείρισης προσωπικών δεδομένων και την δημιουργία καθηλωτικών περιβάλλοντων. Αναφερόμενος στο κατασκευασμένο περιβάλλον των αλγοριθμικών πρωτοβουλιών του διαδικτύου και της τεράστιας αρχειοθέτησης προσωπικών στοιχείων, το συγκεκριμένο σύστημα (Statisticon)⁴ δεν μπορεί να λειτουργεί ορθά καθώς η διαδικασία αυτή εξωτερικεύει την πράξη του προβληματισμού και αφοπλίζει το σώμα και τον εαυτό αναδιαμορφώνοντας τις σχέσεις του εαυτού και του ασυνείδητου σε μια εικονική πραγματικότητα.

Η ανάγκη της αυτοτροποποίησης μέσω των “Τεχνολογιών του εαυτού” για την βελτίωση του Self Design

Το Self Design στις αρχές του 20ού αιώνα ήταν πολύ διαφορετικό σε σχέση με την σημερινή του έννοια. Στη σύγχρονη τεχνολογική εποχή ο άνθρωπος αναζητά συνεχώς νέους τρόπους να αναδομήσει ή να βελτιώσει τον σχεδιασμό του εαυτού του, καθώς οι διαδικασίες σχετικά με τον ατομικό σχεδιασμό έχουν αλλάξει.

Ο Rodrigo Hernández-Ramírez⁵ επεκτείνει έννοιες, στα σύγχρονα δεδομένα, τις οποίες ανάλυσε ο Michel Foucault στο «Technologies of the Self» και παρουσιάζει τον τεχνολογικό αυτομετασχηματισμό ως μια λειτουργία η οποία απαιτεί υλικά μέσα. Ο Foucault υποστήριζε πως οι «Τεχνολογίες του Εαυτού» δεν ήταν υλικές αλλά λειτουργικές, όπως η νησιτεία, η προσευχή, η σκέψη, η συμπεριφορά και ο τρόπος ύπαρξης. Αυτές οι λειτουργίες τροποποιούν τον εαυτό και τον μεταμορφώνουν ώστε να επιτευχθεί μια συγκεκριμένη πνευματική συνθήκη ισορροπίας με τον εαυτό, μέχρι και η κατάσταση της τελειότητας ή της αθανασίας.

Ο Ramírez βασιζόμενος σε αυτή την θεωρία την επανατοποθετεί στα νέα δεδομένα, όπου πλέον η τεχνολογία αποτελεί ένα μέρος της καθημερινότητας και είναι μέρος της αυτο-κατανόησης μας, δηλαδή πρόκειται για νέο θέμα σχεδιασμού. Ο Gualeni, προτείνει ότι η τεχνολογική ανάπτυξη δίνει τα μέσα για να μπορεί να λειτουργήσει ως όχημα συλλογικής και ατομικής αυτο-έκφρασης, ως μέσο για να αντικειμενοποιήσουν οι άνθρωποι τις «κοσμοθεωρίες, τις ανάγκες και τις φιλοδοξίες τους». Επηηρεασμένος ο Ramírez από τον σύγχρονο φιλόσοφο Stefano Gualeni⁶ αναθεωρεί τα τεχνολογικά όργανα ως μεσολαβητές, ως συστήματα που διαμορφώνουν τους τρόπους με τους οποίους νοηματοδοτούμε τον κόσμο και επομένως τον εαυτό μας. Άρα πλέον μιλάμε για τα υλικά μέσα τα οποία χρησιμοποιεί ο άνθρωπος για την αυτο-τροποποίηση, δηλαδή τα εργαλεία που κατασκευάζει.

3) Ο Franco «Bifo» Berardi είναι Ιταλός μαρξιστής φιλόσοφος, θεωρητικός και ακτιβιστής στην αυτονομιστική παράδοση, του οποίου το έργο επικεντρώνεται κυρίως στο ρόλο των μέσων ενημέρωσης και της τεχνολογίας της πληροφορίας στον μεταβιομηχανικό καπιταλισμό.

4) Το Statisticon ήταν ένας όρος που εφήμερο ο Neidich το 2015 για να περιγράψει μια νέα μορφή δύναμης που προκύπτει από τη διαπλοκή της διανοητικής εργασίας, των μεγάλων δεδομένων και της νευρικής πλαστικότητας του εγκεφάλου.

5) Επίκουρος Καθηγητής και Επιστημονικός Συντονιστής της Περιοχής Σχεδιασμού και μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδικότητας στο Σχεδιασμό Προϊόντων και Περιβάλλοντα στο IADE, Universidade Europeia.

6) Ο Gualeni είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Ινστιτούτο Ψηφιακών Παιχνιδιών του Πανεπιστημίου της Μάλτας, όπου επιδιώκει ακαδημαϊκή έρευνα στους τομείς της φιλοσοφίας της τεχνολογίας, του σχεδιασμού παιχνιδιών, της έρευνας εικονικών κόσμων, της επιστημονικής φαντασίας και του υπαρξισμού.

Στο βιβλίο του Carl Jung (Ο άνθρωπος και τα σύμβολα του) μπορούμε να δούμε την ανάγκη για την ενίσχυση της ανθρώπινης αντίληψης και για την κατανόηση του ανθρώπινου πνεύματος μέσω των φυσικών οργάνων.

«Με τα φυσικά όργανα μπορεί, κάπως να θεραπεύσει τις ατέλειές του. Για παράδειγμα, μπορεί να επεκτείνει την οπτική του εμβέλεια με κιάλια, και την οξύτητα της ακοής του με ηλεκτρικό ακουστικό⁷»

7) Jung C., 1964. «Ο άνθρωπος και τα σύμβολα του». Αθήνα: Αρσενίδη. (σ21).

8) Ο Guy Anthony Baliol Brett (1942–2021) ήταν Άγγλος κριτικός τέχνης, συγγραφέας και επιμελητής. Διακρίθηκε για ένα προσωπικό όραμα, ιδιαίτερα για την πολιτιστική παραγωγή πειραματικού χαρακτήρα. Είναι γνωστός για την πρόωθηση των λατινοαμερικανών καλλιτεχνών και για την προσοχή στην κινητική τέχνη κατά τη δεκαετία του 1960 στην Ευρώπη και τη Λατινική Αμερική.

9) 3.4.2. Υβριδικά ημι-αντικείμενα/ ημι-υποκείμενα (σ93) «Ντάφλος, Κ. (2015). «Τακτικές τεχνοπολιτικών μέσων» Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>»

Τα υλικά μέσα που χρησιμοποιεί πλέον αποτελούν τα gadgets, smart technologies (κινητές συσκευές, tablets), wearables (Virtual Reality, Smart Watch, Google Glasses) και ηλεκτρονικών συστημάτων (ακοής, ήχου) να τροποποιήσει την ταυτότητα του και να μεταμορφωθεί σε ένα ανεπτυγμένο πρότυπο ενός συνόλου. Αυτή η καθημερινή επαφή με τα μέσα και η χρήση τους θα μπορούσαμε να πούμε ότι έχει επιβάλλει στο νέο σχεδιασμένο μοντέλο την χρήση των Υβριδικών ημι-αντικειμένων.

«Το υβρίδιο, σημειώνει ο Guy Brett⁸, είναι ένας όρος για μια νέα οντότητα, η οποία σχηματίζεται όταν ένα πρόσωπο φορά, χειρίζεται ή κινεί κάποιο σχεσιακό αντικείμενο, ως ένα είδος τεχνοσώματος (επιπρόσθετο σώμα + καλλιτεχνικό αντικείμενο, βιολογικό πλέγμα + επεξεργασμένα βιομηχανικά υλικά)⁹.»

Steve Mann «Invisibility
+ Aposematic Suit» (2001) πίσω όψη.



Steve Mann «HeartCam» (2001).
Αντιστροφή του «ανδρικού βλέματος»



D . I . Y .

(D o i t Y o u r s e l f)

10) Η Linda Weintraub είναι Αμερικανίδα συγγραφέας τέχνης, παιδαγωγός και επιμελήτρια. Έχει γράψει πολλά βιβλία για τη σύγχρονη τέχνη. Τα πιο πρόσφατα έργα της αφορούν την περιβαλλοντική συνείδηση που καθορίζει τους τρόπους με τους οποίους οι πολιτισμοί προσεγγίζουν την τέχνη, την επιστήμη, την ηθική, τη φιλοσοφία, την πολιτική, την κατασκευή και την αρχιτεκτονική.

11) Λέκτορας Ιστορίας της Τέχνης, Ecole Supérieure d'Art et de Design Marseille Méditerranée, Μασσαλία.

12) 3.3.5. Συμμετοχή (DIY) (σ109) «Ντάφλος, Κ. (2015). «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3174>.»

Η ιδέα του DIY

Η βασική ιδέα του Do It Yourself, «Κάντο μόνος σου» παρουσιάζει όχι μόνο την ατομική δυνατότητα κατασκευής ή δημιουργίας ενός έργου, της αυτοέκδοσης μιας ιστορίας, ενός βιβλίου, αλλά και το θέμα της αυτοσχεδιαστικής ικανότητας, της διαδικασίας του self design του εαυτού και της καλλιτεχνικής περσόνας, όπως αναφέρει και ο Boris Groys και η Linda Weintraub¹⁰. Η νοοτροπία αυτής της ιδέας ξεκίνησε ως μια αντίδραση της ακραίας εμπορευματοποίησης της τέχνης και στηρίζεται στις αρχές της αυτονομίας, ανεξαρτησίας και αδιαφορίας προς το εμπορικό προϊόν. Το D.I.Y. ξεκινάει να γίνεται διακριτό από τις αρχές της δεκαετίας του 60' χωρίς το ίδιο να παρουσιάζει συγκεκριμένα εμφανή χαρακτηριστικά σύμφωνα με την Anna Dezeuze¹¹.

Οι πρακτικές του «κάντο μόνος σου», εισάγουν την νοοτροπία για την χειροποίητη δράση ή κατασκευή σε συνδυασμό με τις επιτελεστικές σωματικές και συμμετοχικές πρακτικές των συμμετοχικών τεχνών, όπως η περφόρμανς ή τα Happenings, το οποία έχουν να έχουν να κάνουν με τη συμμετοχή του θεατή, την ενεργή εμπλοκή μελών ή και του καλλιτέχνη αν ασχοληθούμε με την δημιουργική-παραγωγική διαδικασία του έργου. Από την άλλη μεριά, το ιδεολογικό κομμάτι του κινήματος περιγράφεται ως «χειροποίητη κατασκευή μέσω οδηγιών του μονταρίσματος, της μετατροπής, της επισκευής πραγμάτων χωρίς την προϋπόθεση να βρίσκεται κάποιος επαγγελματίας στον χώρο¹²».

Σύμφωνα με την Dezeuze η οποία αναλύει γραμματικά την έννοια του D.I.Y., είναι μια φράση η οποία αναφέρεται στον τομέα της τέχνης, ως μια πρακτική που υπάρχει αποκλειστικά μέσω του δυναμικού της συμμετοχής. Το παρουσιάζει ως μια πρόκληση του καλλιτέχνη προς το κοινό όπου,

λέγοντάς του «κάν'το», με τον συνδυασμό του «μόνος σου» παραπέμπει σε οποιονδήποτε από το κοινό προθυμοποιείται να συμμετάσχει, με βάση τις προσωπικές ικανότητες και δεξιότητες σε σχέση με το έργο.

«Με τη φράση «κάν'το» αποδίδεται έμφαση στη διαδικασία και στις δράσεις που θα πραγματοποιηθούν από τον ενεργό συμμετέχοντα σε πραγματικό χρόνο και χώρο, ενώ με την αντωνυμία «αυτό» (στην προσταγή «κάνε αυτό»), επιχειρείται να μείνει ανοικτό το περιγραφόμενο αποτέλεσμα της διαδικασίας (του πράγματος), το οποίο θα καθοριστεί από την κάθε επιμέρους ατομική πρωτοβουλία, σύμφωνα με τον τρόπο που θα αναπτυχθεί αυτή¹³» Το παράδειγμα που μας παρουσιάζει η Deuze για την δυσλειτουργία D.I.Y., είναι μιας έκθεσης κλασικής ζωγραφικής ή γλυπτικής στην οποία λόγω του συστήματος τέχνης και της τυποποιημένης παρουσίαισης-προβολής των έργων, κανείς δεν θα μπορέσει να αγγίξει και να αλληλεπιδράσει με αυτά, καθώς «το έργο τέχνης do-it-yourself είναι πρακτική που υπάρχει μόνο μέσω μιας πιθανής συμμετοχής¹⁴»

Bricolage

Ο άνθρωπος κατά την παραγωγή ενός έργου D.I.Y., ακόμα και κατά την συμμετοχή του, απαιτείται να μην έχει κάποια ειδική γνώση ώστε να φτάσει στο «κάν'το μόνος σου» αποτέλεσμα. Η βασική τεχνική των μέσων που χρησιμοποιεί ως «ερασιτέχνης» ονομάζεται «Bricolage». Το bricolage στις τέχνες είναι η γαλλική μετάφραση του D.I.Y. και ερμηνεύεται ως «η κατασκευή ή η δημιουργία ενός έργου από ένα ευρύ φάσμα πραγμάτων που τυχάνει να είναι διαθέσιμα, ή ενός έργου που κατασκευάζεται χρησιμοποιώντας μικτά μέσα (high tech + low tech). Επίσης η γαλλική λέξη bricolage αντιπροσωπεύει την διαδικασία του αυτοσχεδιασμού του ανθρώπου.

Η διαδικασία του bricolage

Το 1962 ο Claude Levi-Strauss¹⁵, χρησιμοποίησε τον όρο bricolage για την περιγραφή της δομής και των μοτίβων της μυθολογικής σκέψης για την δημιουργία ή κατασκευή ενός μύθου. Η δομιστική σκέψη λοιπόν είναι αυτή η οποία χρησιμοποιείται από τον μπρικολέρ (συνερμογέα). Αυτή η βασική ενέργειά του, το να ξεκινάει να συνδυάζει ξεχωριστά κομμάτια, γίνεται ασυνείδητα, άμεσα και στιγμιαία και είναι αυτή που αναπαράγει την μορφή του μύθου-κατασκευής.

Ο μπρικολέρ αρχικά, ξεκινάει μια μορφή διαλόγου με τον εαυτό του και τα αντικείμενα, καθώς σκανάροντας το περιβάλλον του γρήγορα, καταγράφει ενστικτωδώς τις πιθανές λειτουργίες που μπορεί να του προσφέρει το κάθε ξεχωριστό πράγμα. Όλη η διαδικασία αντιμετωπίζεται ως ένας τρόπος επίλυσης του βασικού προβλήματος που τον απασχολεί. Έπειτα, θα παρουσιάζονται συνεχώς εναλλακτικοί τρόποι λύσης και διαφορετικοί συνδυασμοί, μόνο που ο μπρικολέρ, ελέγχει την κατάσταση καθώς, γνωρίζει μέσα του ποιός είναι ο σωστός τρόπος. Μια βασική αρχή του, η οποία εντείνει την δομιστική σκέψη, είναι η συλλογή «ετερόκλητων αντικειμένων», ο οποίος τα συλλέγει με το σκεπτικό πως «αυτό πάντα κάπου μπορεί να χρησιμεύσει». Καθώς, ο ίδιος θα πρέπει να μπορεί να ανταποκριθεί και να αντεπεξέλθει σε ένα πρόβλημα με τον περιορισμένο αριθμό αντικειμένων

13) 3.3.5. Συμμετοχή (DIY) (σ109) «Ντάφλος, Κ. (2015). «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3174>.»

14) (Anna Deuze The do it yourself-Artwork An introduction to the do-it-yourself-artwork).

15) Ο Claude Lévi-Strauss ήταν Γάλλος ανθρωπολόγος και εθνολόγος του οποίου το έργο ήταν βασικό για την ανάπτυξη των θεωριών του στρουκτουραλισμού και της δομικής ανθρωπολογίας. Κατείχε την έδρα της Κοινωνικής Ανθρωπολογίας στο Collège de France μεταξύ 1959 και 1982, εξελέγη μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας το 1973 και ήταν μέλος της Σχολής Προηγμένων Σπουδών στις Κοινωνικές Επιστήμες στο Παρίσι. Έλαβε πολλές διακρίσεις από πανεπιστήμια και ιδρύματα σε όλο τον κόσμο.

16) 2.3.3. Χάκερ μπρικολέρ (σ59.) «Τακτικές τεχνολογικών μέσων» Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>»

17) Η Lygia Pimentel Lins, περισσότερο γνωστή ως Lygia Clark, ήταν μια Βραζιλιάνη καλλιτέχνη και γνωστή για τη ζωγραφική και την εγκατάσταση. Συχνά συνδέθηκε με τα κινήματα των βραζιλιάνικων κονστρουκτιβιστών στα μέσα του 20ου αιώνα και το κίνημα Tropicalia. Μαζί με τους Βραζιλιάνους καλλιτέχνες Amilcar de Castro, Franz Weissmann, Lygia Pape και την ποιήτρια Ferreira Gullar, η Clark συνίδρυσε το κίνημα Neo-Concrete. Από το 1960 και μετά, ανακάλυψε τρόπους για τους θεατές (που αργότερα θα αναφέρονται ως «συμμετέχοντες») να αλληλεπιδρούν με τα έργα τέχνης της. Το έργο της Clark ασχολήθηκε με τη σχέση ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό, και, τελικά, μεταξύ του εαυτού και του κόσμου.

18) Ο William Stephen George Mann είναι Καναδός μηχανικός, καθηγητής και εφευρέτης που εργάζεται με την επαυξημένη πραγματικότητα, στην υπολογιστική φωτογραφία, στο wearable computing ιδιαίτερα και στην απεικόνιση υψηλού δυναμικού εύρους. Ο Mann αποκαλείται μερικές φορές ο «Πατέρας του Wearable Computing» για τις πρώτες εφευρέσεις και τις συνεχείς συνεισφορές στον τομέα.

και εργαλείων που διαθέτει¹⁶.

Σε αντίθεση με τον επαγγελματία μηχανικό ή μάστορα, οι οποίοι κατασκευάζει ολοκληρωμένα-τέλεια, έργα με την χρήση προηγμένου εξοπλισμού και υλικών, ο μπρικολέρ, με έναν «ερασιτεχνικό τρόπο», δίνει λύση στο πρόβλημά του, προσωρινή και αισθητικά αδιάφορη. Ο ίδιος δεν νοιάζεται για την καθαρότητα, το καλαίσθητο Design, ή την σταθερότητα της κατασκευής του γιατί πρόκειται για βραχυπρόθεσμη συναρμογή, έχοντας στο μυαλό του ταυτόχρονα πως μελλοντικά θα βελτιωθεί με ένα καλύτερο «μοντέλο».

Κατασκευή της Μάσκας (Πρακτικό Μέρος)

Η επιλογή για την μάσκα έγινε μελετώντας τα έργα της Lygia Clark¹⁷, και τα wearables του Steve Mann¹⁸ σε συνδυασμό με τις μάσκες εικονικής πραγματικότητας (Google cardboard, Oculus rift, VR headset). Η δημιουργία της μάσκας αποτέλεσε απαραίτητο μέσο για την έρευνα. Ο στόχος μου ήταν να δημιουργήσω μια αυτοσχέδια μάσκα παρόμοια με την μάσκα του VR, αλλά με low budget εξοπλισμό.

Ξεκίνησα να μελετώ την χαρτονένια μάσκα της Google¹⁹ στην οποία τοποθετείται η κινητή συσκευή τηλεφώνου ως οθόνη. Είδα στο Youtube διάφορους τρόπους με τους οποίους μπορεί κάποιος να την κατασκευάσει. Ο περιορισμός μου όμως ήταν το πως ο χρήστης θα μπορεί να βλέπει την οθόνη του κινητού με γυμνά μάτια, καθώς δεν υπάρχει κάποιος βοηθητικός φακός για την όραση, μιας και δεν πρόκειται για εικονική πραγματικότητα. Άρα το κινητό πρέπει να βρίσκεται σε μια απόσταση στην οποία μπορεί να εστιάσει το μάτι για αρκετή ώρα και να μην κουράζεται, με αποτέλεσμα η μάσκα να είναι πιο μακρόστενη. Το επόμενο πρόβλημα που προέκυψε ήταν πως, εφόσον η μάσκα είναι μακρόστενη και τοποθετείται το κινητό στην άκρη της, θα υπάρχει αρκετό βάρος. Έτσι σκέφτηκα διάφορους τρόπους να φτιάξω κάτι που δεν θα κουράζει τα μάτια και το κεφάλι του χρήστη.

Με την πρακτική του bricolage, πήρα τα χαρτόνια, τα έκοψα και τα κόλλησα μεταξύ τους ώστε να σχηματίσω την αρχική μορφή της μάσκας. Εφόσον κατασκεύασα το βασικό μέρος της, πρόσθεσα μια προέκταση ώστε να μπορεί να εφαρμόζει η κινητή συσκευή. Για να υποστηρίζεται στο κεφάλι έκοψα μια ζώνη, λάστιχα από τιράντες και κουμπιά από έναν σάκο. Αυτή η αρχική μορφή φάνηκε πολύ ελαφριά, αλλά ταυτόχρονα άβολη στην χρήση καθώς τα λάστιχα πίεζαν αρκετά την μάσκα προς το κεφάλι. Στη συνέχεια, έχοντας στην κατοχή μου τον πυρογράφο και κουτιά από CD, ξεκίνησα να κατασκευάζω μια μάσκα από τα πλαστικά αυτά κουτιά, κολλώντας τα ένα-ένα. Το τελικό αποτέλεσμα φάνηκε αποτυχημένο καθώς το βάρος του ήταν αδύνατο να υποστηριχθεί από το ανθρώπινο κεφάλι.

Ο προβληματισμός μου για την άνετη χρήση και την προσαρμογή σε διάφορα κεφάλια είναι μεγάλος καθώς σκέφτομαι τρόπους για να πετύχω τον στόχο μου. Αναζητώντας μηχανισμούς υποστήριξης για το κεφάλι το μυαλό μου πήγε κατευθείαν στις μάσκες ηλεκτροσυγκόλλησης, οι οποίες φτιάχνονται έτσι ώστε να χρησιμοποιούνται πολλές ώρες χωρίς να κουράζουν πολύ τον χρήστη. Έτσι, κατάφερα να βρω μια μεταχειρισμένη-σπασμένη μάσκα και να της δώσω πλέον έναν άλλο τρόπο λειτουργίας. Με τα κουτιά από τα CD κατασκεύασα μια προέκταση στη μάσκα ώστε να τοποθετείται η συσκευή. Δεν χρει-

άστηκαν πολλές αλλαγές, καθώς δεν υπήρχε λόγος αλλοίωσης. Μετά από αυτό ήταν έτοιμη για χρήση.

Εργαλεία για την κατασκευή:

ΠΥΡΟΓΡΑΦΟΣ ΒΟΥΤΑΝΙΟΥ DREMEL
VERSATIP 2000



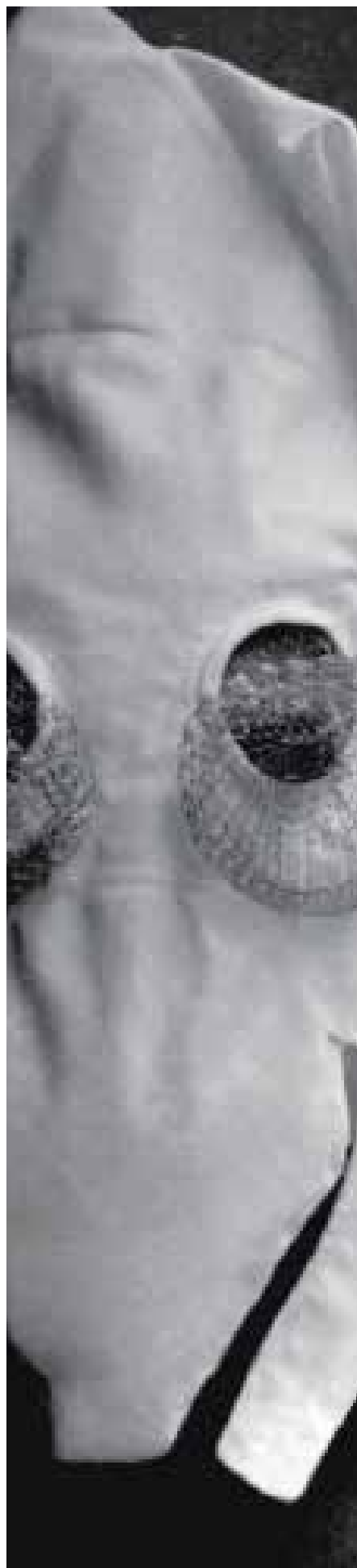
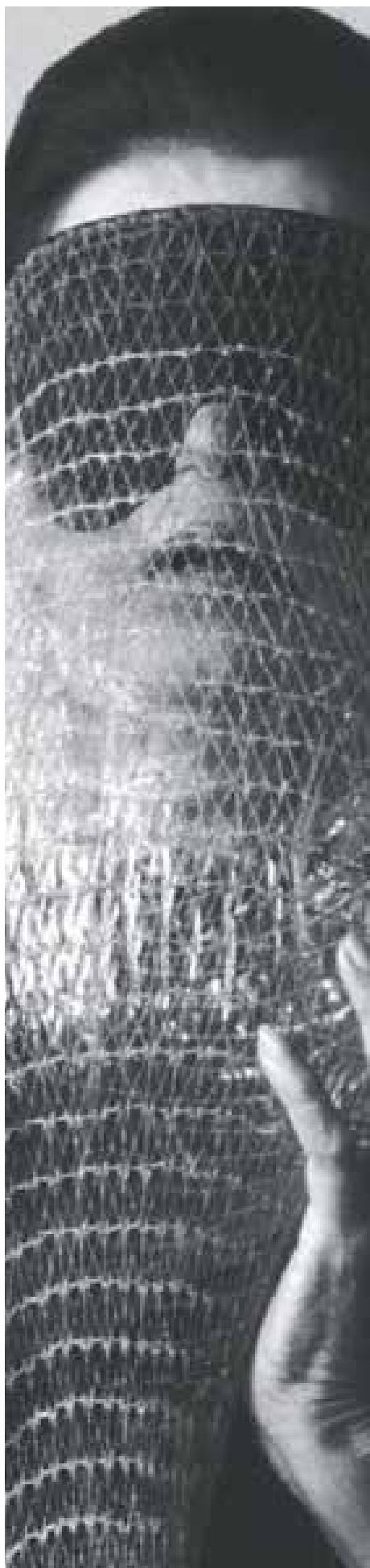
Dremel 3000-15

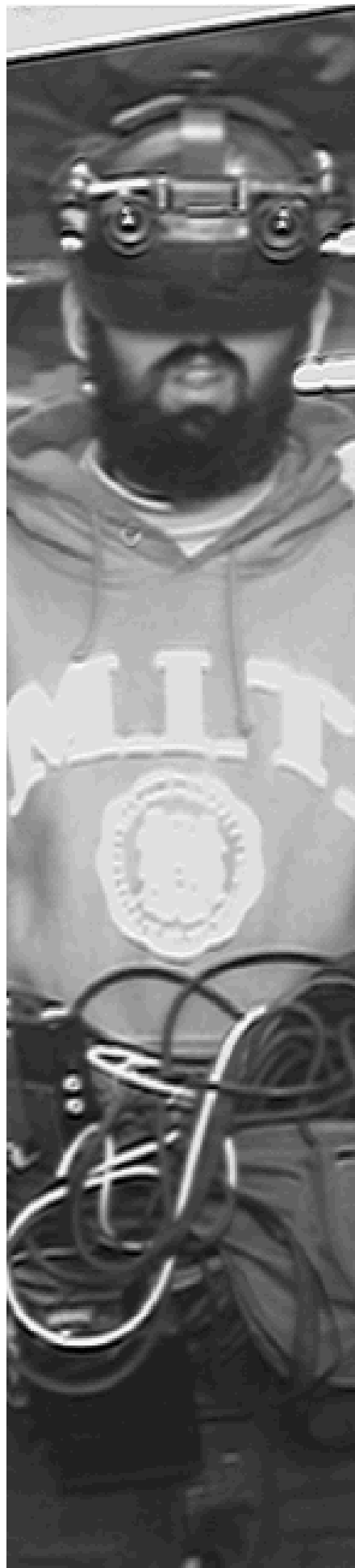


19) Το Google Cardboard είναι μια διακοπέισα πλατφόρμα εικονικής πραγματικότητας (VR) που αναπτύχθηκε από την Google. Ονομάστηκε από το αναδιπλούμενο πρόγραμμα προβολής από χαρτόνι στο οποίο έχει τοποθετηθεί ένα smartphone, η πλατφόρμα προοριζόταν ως ένα σύστημα χαμηλού κόστους για να ενθαρρύνει το ενδιαφέρον και την ανάπτυξη σε εφαρμογές VR. Οι χρήστες μπορούν είτε να δημιουργήσουν το δικό τους πρόγραμμα προβολής από απλά στοιχεία χαμηλού κόστους χρησιμοποιώντας προδιαγραφές που δημοσιεύει η Google είτε να αγοράσουν ένα προκατασκευασμένο. Για να χρησιμοποιήσουν την πλατφόρμα, οι χρήστες τρέχουν στο τηλέφωνό τους εφαρμογές για κινητά συμβατές με το Cardboard, το τοποθετούν στο πίσω μέρος του θεατή και προβάλλουν περιεχόμενο μέσω των φακών.

Máscara Abismo (Μάσκα Άβυσσος). 1968, η Lygia Clark, προτείνει την αντικατάσταση της αισθητικής εμπειρίας με την αισθητηριακή εμπειρία

Máscaras sensoriais (Αισθητήριες μάσκες). Lygia Clark. 1967. Οι συμμετέχοντες φορούν μια κουκούλα που κρύβει την όραση, αντιλαμβάνονται μυρωδιές και ήχους.



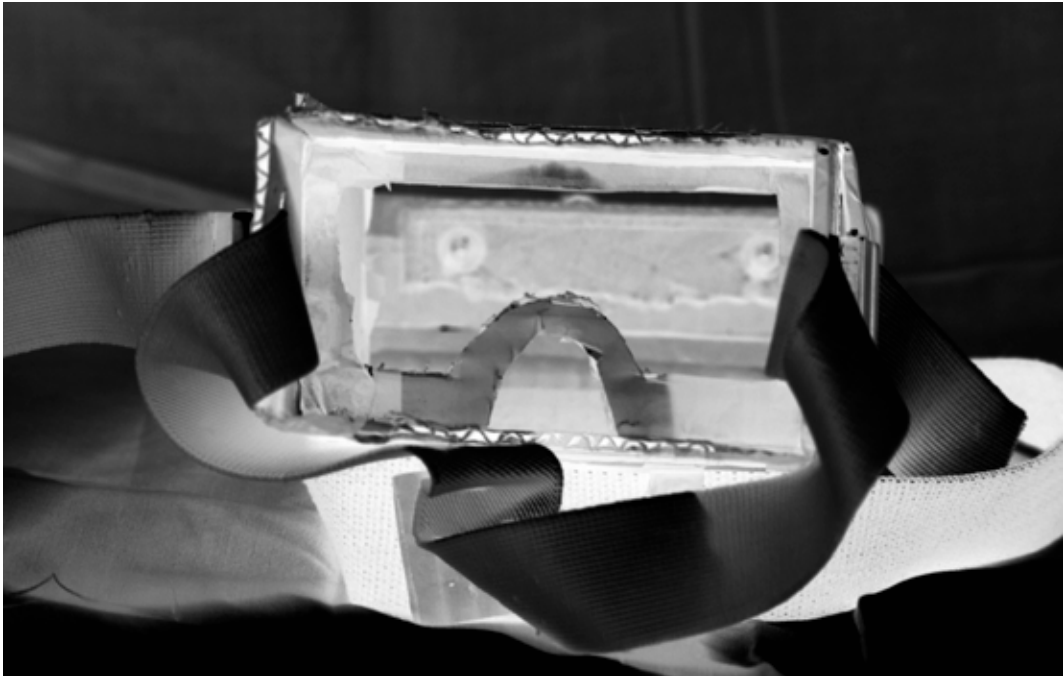


MannGlas™ Welding Helmet. 1993. Steve Mann.
Ο Mann έμαθε να συκολλά στην πρώιμη παιδική ηλικία και αυτό τον ενέπνευσε να εφεύρει την απεικόνιση HDR (High Dynamic Range).

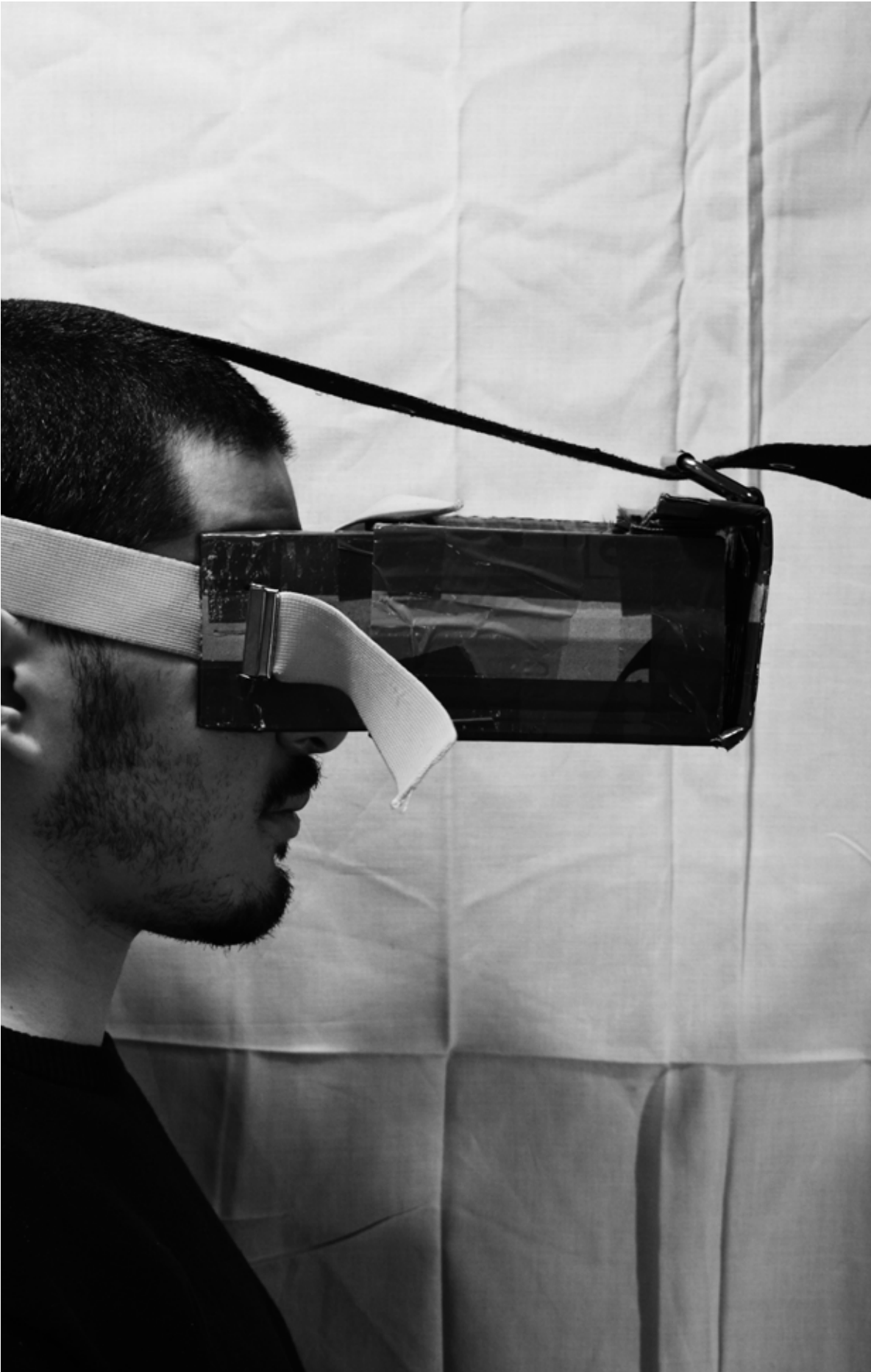
Η φορητή συσκευή του Mann στις αρχές της δεκαετίας του 1990. Η επαυξημένη πραγματικότητα περιλάμβανε μια έγχρωμη στερεοφωνική οθόνη με δύο κάμερες.



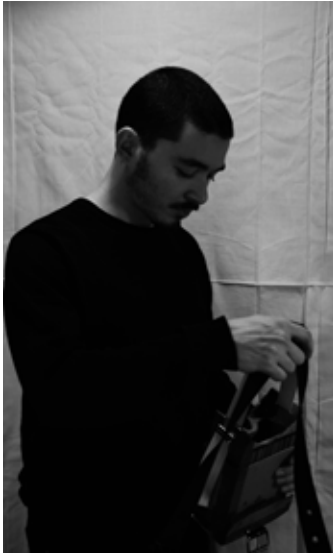




























**Η ΧΕΙΡΑΦΕΤΗΣΗ
ΤΟΥ ΘΕΑΤΗ**

20) σελ. 13

21) Γάλλος φιλόσοφος και ομότιμος καθηγητής φιλοσοφίας στο Πανεπιστήμιο του Παρισιού (St. Denis). Υπήρξε μαθητής του μαρξιστή φιλοσόφου Louis Althusser και έγινε ευρύτερα γνωστός για τη συγγραφή του βιβλίου Να διαβάσουμε το Κεφάλαιο (1968).

22) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ10.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

Το θέαμα και ο θεατής

Όπως αναφέρθηκα και πριν, σχετικά με την θεωρία του Berardi για τον εαυτό και το εγώ ως σχέση σκηνης και ηθοποιού²⁰ θα ήθελα να θέσω κάποια ερωτήματα: πώς ο ηθοποιός θα μπορούσε να δει τη σκηνή, πώς το εγώ θα μπορούσε να δει τον εαυτό τον οποίο έχει σχεδιάσει για να παίζει σε αυτή τη σκηνή, χωρίς να μετατρέπεται σε ένα άβουλο, αποπλισμένο σώμα, το οποίο καθηλώνεται στον εικονικό κόσμο και ποιός είναι ο σκηνοθέτης-μαέστρος ο οποίος έχει σχεδιάσει αυτό το περιβάλλον;. Αυτή η διαδικασία της διαφοροποίησης της σκηνης και του ηθοποιού (του εαυτού και του εγώ) μας θυμίζει μια συνθήκη θεάτρου, όπου ο θεατής παρακολουθεί την παράσταση η οποία διαδραματίζεται στην σκηνή.

Το θέμα μας είναι πως θα μπορέσει αυτός ο “παθητικός” θεατής να πλησιάσει την σκηνή, να την δει με μια άλλη οπτική ώστε να την κατανοήσει.

Ο Jacques Rancière²¹ στο βιβλίο του: «Ο χειραφετημένος θεατής», σχολιάζει την σχέση αυτή του θεατή και του θεάματος και αναφερόμενος σε αυτό συμπεριλαμβάνει όλες τις μορφές του θεάματος: δράμα, χορό, περφόρμανς ή άλλες-που παρουσιάζουν σώματα εν δράσει μπροστά σε ένα συγκεντρωμένο ακροατήριο.²²

Ξεκινά την διάγνωση της σχέσης του θεατή και του θεάτρου παρουσιάζοντας τα αρνητικά του να είσαι θεατής καθώς :

1) Ο θεατής που στέκεται μπροστά σε ένα θέαμα αγνοεί τη διαδικασία της παραγωγής αυτού του θεάματος και την πραγματικότητα που υποκρύ-

πτει.

2) Ο θεατής παραμένει ακίνητος στη θέση του, παθητικός. Όταν είναι κανείς θεατής διαχωρίζεται ταυτόχρονα από την ικανότητα της γνώσης και από την ικανότητα της δράσης.²³

Επομένως, σύμφωνα με την διάγνωσή του ο Rancière καταλήγει πως αυτό που λείπει από την σχέση του θεατή είναι η δράση. :

«Χρειαζόμαστε συνεπώς ένα άλλο θέατρο, ένα θέατρο χωρίς θεατές: όχι ένα θέατρο μπροστά σε αδειανά καθίσματα, αλλά ένα θέατρο όπου η παθητική οπτική σχέση που υπονοεί ο ίδιος όρος υπάγεται σε μια άλλη σχέση, την οποία υποδηλώνει μια άλλη λέξη, η λέξη που δηλώνει ότι συντελείται στη σκηνή, το δράμα. Δράμα σημαίνει δράση.»²⁴

Για να δημιουργηθεί αυτή η δράση για τον Rancière θα πρέπει να οικοδομηθεί ένας νέος χώρος, δηλαδή «ένα νέο θέατρο, χωρίς θεατές, όπου οι παρευρισκόμενοι διδάσκονται αντί να σαγηνεύονται από τις εικόνες, όπου γίνονται ενεργοί συμμετοχοί αντί να είναι παθητικοί θεατές»²⁵

Ο θεατής θα πρέπει να σταματήσει να σαγηνεύεται, οι όμορφες εικόνες και οι δελεαστικές σκηνές δεν φαίνεται παρά να τον αποβλακώνουν, καθώς κυριεύεται από το αίσθημα της συμπάθειας και της ταύτισης με τα πρόσωπα της σκηνής. Για να γίνει το θέαμα διδακτικό θα πρέπει, βασισμένοι στην πρακτική και την θεωρία του ανασχηματισμένου θεάτρου να «δείξουμε λοιπόν ένα θέαμα περίεργο, ασυνήθιστο, ένα αίνιγμα, το νόημα του οποίου θα πρέπει να αναζητήσει»²⁶. Έτσι ο θεατής θα αναγκαστεί να αλλάξει τη θέση του σχετικά με την παθητικότητα και θα πάρει την θέση ενός ερευνητή-επιστήμονα ή του πειραματιστή που παρατηρεί φαινόμενα και αναζητεί τα αίτιά τους. Επίσης η παρουσίαση ενός υποκειμενικού διλήμματος, θα μπορέσει να τον θέσει σε μια συνθήκη αξιολόγησης της κατάστασης και να λάβει μια συγκεκριμένη απόφαση σχετικά με την δράση που πρέπει να κάνει, με αποτέλεσμα να μπορέσει να καλλιεργήσει την ατομική αισθητική του.

Η ουσία του θεάματος

Ο Rancière μιλώντας για την αποκατάσταση του θεάτρου, εστιάζει αρκετά στην βασική ουσία που πρέπει να αποκατασταθεί, όπου σύμφωνα με τον Guy Debord²⁷ είναι η εξωτερικότητα. Ξεκινάει παρουσιάζοντας το θέαμα ως την κυριαρχία της όρασης, την όραση ως εξωτερικότητα και σαν σύνολο μιας απώλειας του εαυτού.

Ο Debord υποστηρίζει πως το αντικείμενο παρατήρησης μέσω μιας μη συνειδητής δραστηριότητας αλλοτριώνει τον θεατή, «καθώς όσο περισσότερο παρατηρεί τόσο λιγότερο ζει, όσο περισσότερο αποδέχεται να αναγνωρίζει τον εαυτό του εντός των κυρίαρχων εικόνων της ανάγκης, τόσο λιγότερο κατανοεί την δική του ύπαρξη και την δική του επιθυμία»²⁸. Πλέον το σώμα και οι κινήσεις του θεατή ανήκουν στο αντικείμενο αναπαράστασης και ο ίδιος νιώθει άβολα.

23) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ10.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

24) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ11-12.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

25) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ12.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

26) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ12.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

27) Ο Guy-Ernest Debord ήταν Γάλλος μαρξιστής θεωρητικός, φιλόσοφος, σκηνοθέτης, κριτικός της δουλειάς, μέλος της Letterist International, ιδρυτής μιας φατρίας των Letterist και ιδρυτικό μέλος της Situationist International. Υπήρξε επίσης για λίγο μέλος του Socialisme ou Barbarie.

28) Debord G., 2000. «Η κοινωνία του θεάματος». (σ25.) Μετάφραση: Σύλβια. Αθήνα: Διεθνής Βιβλιοθήκη.

Αυτή η εξωτερίκευση-χωρισμός κάνει τον άνθρωπο να παρατηρεί την δραστηριότητά του, το τι σκέφτεται ή πώς θέλει να δράσει επάνω στο θέαμα. Το θέαμα του έχει αφαιρέσει κάθε δυνατότητα δράσης, με αποτέλεσμα αυτό που βλέπει να του φαίνεται ξένο ή να τον τρομάζει.

Το βασικό πρόβλημα του θεατή

Η εξωτερικότητα και η αποστασιοποίηση που δημιουργείται στον θεατή λόγο του θεάματος τον τοποθετούν σε μια διαδρομή για να γνωρίσει την άγνοιά του.

Πολύ συχνά έχουμε βρεθεί σε μια εικαστική έκθεση ή εικαστική πράξη και καθώς παρατηρούμε το έργο νιώθουμε απόμακροι-εμποδισμένοι στο να κατανοήσουμε τα βασικά νοήματα του θεάματος, με αποτέλεσμα να ρίχνουμε την ευθύνη στον εαυτό μας αναφέροντας φράσεις όπως: «μάλλον θα φταίω εγώ που δεν το κατάλαβα», «δεν είμαι αρκετά ενημερωμένος» ή «είναι πολύ ψαγμένο για μένα» και στο τέλος να μην έχουμε εισπράξει τίποτα. Αυτή η ευθύνη κατά ένα μεγάλο ποσοστό δεν είναι του θεατή αλλά του καλλιτέχνη, καθώς δεν αφήνει περιθώρια προβληματισμού και γνωριμίας με το δημιούργημα, αλλά αντιθέτως, κάνει δυσκολότερη τη διαδρομή του θεατή προς τη γνώση.

Αυτή η διαδρομή δεν γίνεται για να κατανοήσει την θέση του ειδήμονα, αλλά για να μπορέσει ο ίδιος να εκφράσει τα συναισθήματά του, να αποδώσει τις εμπειρίες του με λέξεις, και να μεταφράσει τις ίδιες λέξεις σε νέες εμπειρίες ώστε να μπορέσει να τις επικοινωνήσει.

Ο Μαέστρος-Σκηνοθέτης ως δάσκαλος

Αυτός που μπορεί να βοηθήσει τον αποστασιοποιημένο θεατή σύμφωνα με τον Rancière είναι ο Σκηνοθέτης, ο Μαέστρος, ο Καλλιτέχνης. Αυτό το άτομο αποκτά τον όρο του αδαή δασκάλου, ο οποίος δεν σημαίνει πως δεν γνωρίζει τίποτα αλλά αποκηρύσσει την «γνώση της άγνοιας»²⁹. Ο ίδιος δεν θέλει να επιβάλλει την γνώση του στους μαθητές του αλλά να τους αναγκάζει να καλλιεργήσουν την κριτική τους άποψη, να πούνε πώς νιώθουν, τι βίωσαν, τι είδαν, να επαληθεύσουν και να επαληθευτούν από αυτόν.

Άρα ο κάθε Σκηνοθέτης δεν πρέπει να ξέρει απολύτως τι θέλει να δημιουργήσει στον θεατή, αλλά να γνωρίζει ότι πρέπει να ξεπεράσει αυτό το χάσμα μεταξύ της παθητικότητας και της δράσης. Ο ίδιος όπως αναφέρει ο Rancière, δεν επιτρέπεται να χρησιμοποιήσει τη σκηνή για να επιβάλλει το δίδαγμά του ή να προπαγανδίσει τον κόσμο, αλλά θέλει να δημιουργήσει μια μορφή συνείδησης, μια ένταση συναισθήματος, μια ενέργεια για δράση. Το αποτέλεσμα που θα προκύψει όμως είναι αυτό που έθεσε ο ίδιος στο έργο του, καθώς η βασική αιτία ως κύριο θέμα προβληματισμού οδηγεί σε ένα τελικό θέμα με κοινή ταυτότητα. Το θέαμα που παρουσιάζει δημιουργεί και αυτό μια απόσταση ως προς την κατανόηση του συγκεκριμένου έργου. Άρα ο θεατής έρχεται αντιμέτωπος με δύο αποστάσεις που συγχέονται, η μία είναι η σχέση του με το να νιώσει, να αισθανθεί και να καταλάβει το έργο και η άλλη να κατανοήσει τι θέλει να του περάσει ο καλλιτέχνης

Σε αυτή τη διαδικασία μεσολαβεί πάντα ένας τρίτος, εξωτερικός παράγοντας ο οποίος επαληθεύει την κατάσταση. Ο Rancière παρουσιάζει αυτό το μέσο ως κάτι ξένο

29) Rancière J., 2008. «Ο αδαής δάσκαλος, πέντε μαθήματα πνευματικής χειραφέτησης». Μετάφραση: Μπουνάνου Δάφνη. Αθήνα: ΝΗΣΟΣ.

προς τα δύο πρόσωπα, το οποίο θα είναι άμεσα προσβάσιμο (ένα βιβλίο ή γραπτό) καθώς κανένας από αυτούς δεν γνωρίζει το νόημα του έργου και από που έχει προέλθει ακριβώς. Άρα αυτή η συνθήκη είναι αρκετά ρευστή, ακόμα και από την μεριά του σκηνοθέτη, διότι δεν μπορεί να γνωρίζει ακριβώς το αποτέλεσμα της αιτίας που βασίστηκε.

Για ένα χειραφετημένο σενάριο

Για να επιτευχθεί τελικά η διαδικασία της σύνδεσης και του διαχωρισμού φαίνεται πως χρειάζεται η χειραφέτηση του θεατή. Αυτή η διαδικασία όμως, αποσκοπεί στην δημιουργία της κριτικής σκέψης, στην ανάπτυξη της αντίληψης και στη βελτίωση της προσωπικής έκφρασης.

«Θεατής δεν είναι η παθητική κατάσταση που θα έπρεπε να μετατρέψουμε σε δραστηριότητα. Είναι η κανονική μας κατάσταση».³⁰

Το αποτέλεσμα της νέας κατασκευασμένης σκηνής τελικά, είναι αβέβαιο. Η νέα σκηνή είναι εκεί για να φιλοξενήσει απλώς τις νέες ιδέες, τα έργα τα οποία κινητοποιούν τον θεατή να δράσει, να παρατηρήσει τις ικανότητες του και να μετατρέψει-ταυτίσει την ιστορία που βλέπει με την δική του. Όλοι μας λοιπόν γινόμαστε θεατές της ζωής μας, και με αυτόν τον όρο δεν αναφέρομαι στην παθητικότητα της απλής παρακολούθησης της ζωής μας, αλλά με βάση την θεωρία του Rancière, μέσω των ερεθισμάτων, των διδασκαλιών, δρούμε, γνωρίζουμε και συνδέουμε τις στιγμές που ζούμε με αυτά που πιστεύουμε, που μας αρέσουν, που έχουμε αναφέρει στο παρελθόν και στη συνέχεια χτίζουμε όνειρα και σκέψεις. Το μόνο που πρέπει να κάνουμε σαν θεατές είναι να καταρρίψουμε αυτήν την απόσταση, να μπορέσουμε να πλησιάσουμε όσο περισσότερο μπορούμε με τον τρόπο μας, την γνώση ή την εμπειρία. «Είμαστε οι θεατές της ιστορίας στην οποία πρωταγωνιστούμε».

Καταγραφή στην αίθουσα : Παρακολουθήσεις Σωμάτων

Σε ένα από τα εργαστήρια του τμήματος Γραφιστικής και Οπτικής Επικοινωνίας, με πέντε συμμετέχοντες και κόσμο να παρακολουθεί, εφόσον η μάσκα είχε ολοκληρωθεί, ένιωσα την ανάγκη για την επικοινωνία με τον κόσμο. Ήθελα να δω τι συμβαίνει στο άτομο που φοράει την μάσκα και πως μπορώ εγώ σαν σκηνοθέτης-μαέστρος να σχεδιάσω το δικό μου σενάριο.

Αρχικά, αυτό που ήθελα να πετύχω ήταν να δω πως αισθάνεται το άτομο που φοράει την μάσκα, πως εκφράζεται με την κίνησή του, πώς αντιλαμβάνεται τον χώρο, τον εαυτό του και τους υπόλοιπους. Η συμμετοχική-performance ξεκίνησε ενημερώνοντας τον κόσμο για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Έπειτα, ένα άτομο φόρεσε την μάσκα η οποία είχε το κινητό, ενώ οι άλλοι είχαν απλές μάσκες ηλεκτροσυγκόλλησης. Καθένας είχε επίσης μια ολόσωμη λευκή φόρμα προστασίας, καθώς θεώρησα πως έπρεπε να υπάρχει ομοιότητα με τον καθένα ώστε να δυσκολευτεί ο παρατηρητής να διακρίνει τον εαυτό του.

30) Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». (σ27.) Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.

Εφόσον δόθηκαν οι οδηγίες ξεκίνησε η πρώτη σωματική άσκηση με τίτλο: «**Καθρέφτης**», η οποία είχε να κάνει με την αντανάκλαση και τον έλεγχο. Ο «Μαέστρος», ο οποίος ήταν το άτομο με την μάσκα, είχε τοποθετήσει το σώμα του απέναντι από τα τέσσερα άλλα άτομα με τις απλές μάσκες και ο στόχος ήταν τα άλλα άτομα να αντιγράφουν τις κινήσεις του. Κάθε επτά λεπτά ο μαέστρος άλλαζε και το άτομο με την μάσκα πήγαινε από την απέναντι μεριά όπου καθοδηγούνταν πλέον από τον νέο μαέστρο. Μετά από αυτό, ακολούθησε μια μικρή κουβέντα και η εισαγωγή για τη δεύτερη σωματική άσκηση με τίτλο : «**Διάλογος**». Οι οδηγίες που δόθηκαν ήταν πως έπρεπε τέσσερα άτομα να σχηματίσουν δύο ζευγάρια τα οποία έπρεπε να συνομιλούν μεταξύ τους μέσω της αφής. Το κάθε άτομο μπορούσε να κάνει μια κίνηση την φορά και να ακουμπάει πάντα το άλλον. Εφόσον ο ένας έκανε την κίνηση έπρεπε να περιμένει τον άλλο για να συνεχίσει την συνομιλία. Ο στόχος μου εδώ ήταν να δω την διαφορά μεταξύ των ζευγαριών (το ζευγάρι με την μάσκα και το κανονικό), και στη συνέχεια να κουβεντιάσουμε για το πως ένιωθαν τα άτομα. Τέλος ακολούθησε μια κουβέντα με τους καθηγητές και το κοινό.

UNIVERSITY OF WEST ATTICA
DEPARTMENT OF GRAPHIC DESIGN AND VISUAL COMMUNICATION
ART, SPACE, COMMUNICATION
2022-2023
VANDA CHALYVOPOULOU

Athens, 8/12/2022

"Body Monitoring".

INVITATION

Panagiotis Tsinikas, as part of his thesis, will carry out the participatory performance and experimental research and action AR, VR entitled: "Body Monitoring". A discussion on the topic will follow. The action and the discussion will be held in room K9 205, in the Department of Graphic Design and Visual Communication of the University of Western Attica.

Ανοιχτό κάλεσμα για συμμετοχή:(πρόσκληση)

Η αφίσα που χρησιμοποιήθηκε σχετικά με την πειραματική performance «Παρακολουθήσεις Σωμάτων» για το κάλεσμα του κόσμου.

-ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ-
ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΗΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ



«Παρακολουθήσεις Σωμάτων»
("Body Monitoring")

Παρασκευή 9/12/2022, ώρα: 11:30 αίθουσα Κ9 205.
(Friday 9/12/2022, time: 11:30 room K9 205)

Παναγιώτης Τσινίκας
(Panagiotis Tsinikas)

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ : ΒΑΝΤΑ ΧΑΛΥΒΟΠΟΥΛΟΥ































Η ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ

31) Η Suely Rolnik είναι ψυχαναλύτρια, συγγραφέας, κριτικός τέχνης και πολιτισμού και ιδρύτρια του Κέντρου Σπουδών Υποκειμενικότητας στο Πρόγραμμα Διδακτορικών Σπουδών Κλινικής Ψυχολογίας στο Ποντιφικό Καθολικό Πανεπιστήμιο του Σάο Πάολο (PUC-SP).

32) Ο Nicolas Bourriaud είναι Γάλλος επιμελητής και κριτικός τέχνης, ο οποίος έχει επιμεληθεί μεγάλο αριθμό εκθέσεων και biennale σε όλο τον κόσμο.

33) Bourriaud N., 2014. «Σχισιακή Αισθητική» (σ64.) Μετάφραση - Επισημονική επιμέλεια: Δημήτρης Γκινουσατής.

34) Ο Hélio Oiticica ήταν Βραζιλιάνος εικαστικός, γλύπτης, ζωγράφος, καλλιτέχνης περφόρμανς και θεωρητικός, γνωστός για τη συμμετοχή του στο Neo-Concrete Movement, για την καινοτόμο χρήση του χρώματος και για αυτό που αργότερα ονόμασε «περιβαλλοντική τέχνη», που περιελάμβανε Parangolés και Penetables, όπως το περίφημο Tropicália.

Το “δονούμενο” σώμα του συμμετέχοντα θεατή

Στον σχολιασμό για το έργο της Lygia Clark, “Molding a contemporary Soul”, η Suely Rolnik³¹ διακρίνει το ξεκίνημα μιας νέας τέχνης, η οποία απελευθερώνει το καλλιτεχνικό αντικείμενο από την φορμαλιστική αδράνεια, μετατρέποντάς το σε ένα ζωντανό αντικείμενο το οποίο μπορεί από τη φύση του να παράξει μια ατελείωτη διαδικασία ανάμειξης υλικών, εικόνων και αντικειμένων της καθημερινής ζωής, σε συνδυασμό με την απελευθέρωση του θεατή και την ενεργό συμμετοχή του. Αυτή η απελευθέρωση από τα στερεοτυπικά πιστεύω για την τέχνη, την εμπορική αντιμετώπιση της και την ελιτίστικη λογική, δημιούργησε μια έξοδο για τους ορίζοντες της τέχνης.

Ο Nicolas Bourriaud³² στο βιβλίο του «Σχισιακή Αισθητική» μας παρουσιάζει το ξεκίνημα της νέας αυτής τέχνης, αναφερόμενος σε αυτή ως Σχισιακή, η οποία εμφανίζεται στα μέσα της δεκαετίας του 1960 και έχοντας ως αρχή την μοναδικότητα του ύφους της, χωρίς καμία βάση από το παρελθόν. Η ίδια η τέχνη αναδύεται από την στοχαστική παρατήρηση του παρόντος και την μοίρα της καλλιτεχνικής απασχόλησης θέτοντας ως βασική αξίωση να καταστήσει τη σφαίρα των ανθρωπίνων σχέσεων τόπο του έργου τέχνης.³³

Το έργο της Clark μέσω διαδικασιών υποκειμενοποίησης του θεατή, βοήθησε την καλλιτέχνη να παράξει το «δονούμενο σώμα», όπου σύμφωνα με την Rolnik το κινητοποιημένο σώμα του θεατή χτίστηκε μέσω της επαφής με άλλους ανθρώπους και μέσω της επαφής με το έργο. Στην αλληλογραφία της με τον Hélio Oiticica³⁴ αναφέρει πως για την κατανόηση του έργου της είναι αναγκαίο το ανθρωπινό σώμα.

«Μπορώ μόνο να είμαι αυτό που είμαι και να εξακολουθώ να σκοπεύω να παράγω εκείνες τις ταινίες στις οποίες ο άνθρωπος βρίσκεται στο επίκεντρο της»³⁵

Σχολιάζοντας την ιδέα της συμμετοχής το 1968 η Clark, εκφράζει την γνώμη της για την εικονογραφική αντιμετώπιση ενός θέματος ως αδυναμία έκφρασης της σκέψης του καλλιτέχνη. Το βασικό θέμα της ένταξης του θεατή γι'αυτή, δεν αποτελεί βραχυχρόνια απασχόληση καθώς για την ίδια, είναι έργο ζωής. Η ίδια η πράξη όμως δεν γίνεται εσκεμμένα για να εκπληρώσει τον σκοπό της, δηλαδή «δεν είναι συμμετοχή για χάρη της συμμετοχής». Ο καλλιτέχνης είναι αυτός που προτείνει και όταν ο θεατής εκφράζεται, μπορεί να φτάσει όλο και πιο βαθιά στον εαυτό του.

«Η αληθινή συμμετοχή είναι ανοιχτή και δεν θα μπορέσουμε ποτέ να μάθουμε τι δίνουμε στον θεατή-συγγραφέα. Ακριβώς γιαυτό μιλάω για ένα πηγάδι, από το οποίο θα έπαιρνε έναν ήχο, όχι από το πηγάδι σου αλλά από τον άλλον, με την έννοια ότι πετάει τη δική του πέτρα...»

Όπως περιγράφει και ο Marchel Duchamp³⁶, η δημιουργική διαδικασία λαμβάνει διαφορετική οπτική όταν «μεταστοιχειωθεί» από τον θεατή, καθώς ο ίδιος καθορίζει το βάρος της αισθητικής του έργου. Ο θεατής είναι αυτός που φανερώνει το πραγματικό έργο στον εξωτερικό κόσμο, στην κοινωνία με την δική του αποκωδικοποίηση, οπτική ματιά και αισθητική. Τότε το έργο αποκτά ζωή και ο θεατής γίνεται συμμετοχός της δημιουργικής διαδικασίας.³⁷

Η ενημέρωση του θεατή

Σύμφωνα με τον Bourriaud, το πετυχημένο σχεσιακό έργο θεωρείται ανοικτό για όλο τον κόσμο όταν δημιουργηθούν κοινωνικές διαδραστικές σχέσεις (ο σχετικός διάλογος, συζήτηση, διαπραγμάτευση, παιχνίδι, εξερεύνηση). Αυτές οι σχέσεις μεταξύ του κοινού και του έργου γίνονται διακριτές στα Happenings και στις Performance του Allan Kaprow³⁸ στα τέλη της δεκαετίας του 50'. Ο Kaprow αναφέρεται στον σεβασμό προς τον θεατή και την ενημέρωσή του περί της συμμετοχής του στο έργο του.

Το παράδειγμα που δίνει είναι πως, αν ο καλλιτέχνης προσκαλέσει κόσμο σε μια εκδήλωση στην οποία πρόκειται να υπάρξει συμμετοχή, θα πρέπει να τους ενημερώσει για όλη την διαδικασία που θα ακολουθήσει. Περιγράφει πως με την επιφανειακή αναφορά της συμμετοχής όπως ότι «το κοινό πρόκειται να συμμετέχει σήμερα», και μέχρι εκεί, θα δημιουργήσει μοχθηρές, μισόλογες και απόρρυθμες αντιδράσεις, οι οποίες θα επηρεάσουν αρνητικά όλο το έργο. Ουσιαστικά το θέμα είναι η προετοιμασία του κοινού για το τι πρόκειται να ακολουθήσει.

35) Bishop C. (2006). «Participation» (σ110). Whitechapel and The MIT Press. https://monoskop.org/images/b/b1/Bishop_Claire_ed_Participation.pdf

36) Henri-Robert-marcel duchamp συγγραφέας/καλλιτέχνης του οποίου το έργο συνδέεται με τον κυβισμό, το Νταντά και την εννοιολογική τέχνη.

37) Duchamp M., 1961. «The Creative Act by Marcel Duchamp», Museum of Modern Art, Νέα Υόρκη. Διαθέσιμο στο: <http://www.fiammascura.com/duchamp.pdf>

38) Ο Allan Kaprow ήταν Αμερικανός ζωγράφος, συναρμολογητής και πρωτοπόρος στην καθιέρωση των εννοιών της Performance art. Βοήθησε στην ανάπτυξη του «Περιβάλλοντος» και του «Happening» στα τέλη της δεκαετίας του 1950 και του 1960, καθώς και της θεωρίας τους. Τα συμβάντα του - περίπου 200 από αυτά - εξελίχθηκαν με τα χρόνια. Τελικά ο Kaprow μετατόπισε την πρακτική του σε αυτό που ονόμασε «Δραστηριότητες», κομμάτια σε στενή κλίμακα για έναν ή περισσότερους παίκτες, αφιερωμένα στη μελέτη της κανονικής ανθρώπινης δραστηριότητας με τρόπο που συνάδει με τη συνηθισμένη ζωή. Το Fluxus, η Performance art και η τέχνη εγκατάστασης, με τη σειρά τους, επηρεάστηκαν από το έργο του.

Ένα παράδειγμα που δίνει είναι, σε μια performance, λίγο πριν την αρχή της ο καλλιτέχνης ενημερώνει τον κόσμο πως πρόκειται για ένα συμμετοχικό έργο. Στη συνέχεια το κοινό συμφωνεί, αλλά μένει αβέβαιο για το τι πρόκειται να ακολουθήσει καθώς δεν υπάρχει ακριβής περιγραφή. Έπειτα ο σκηνοθέτης αρχίζει και πετάει ντομάτες στον κόσμο, καθώς αυτή είναι η «συμμετοχή» τους στο έργο του και ύστερα ο κόσμος αντιδρά αρνητικά και άσχημα, εφόσον δεν ήξερε πως θα του πετάξουν ντομάτες.

Αντιθέτως, ο σκηνοθέτης θα πρέπει να γράψει το σενάριο που έχει στο μυαλό του και να το επικοινωνήσει με μεθόδους καταγραφής: βίντεο, συνέντευξης, αξιολογήσης ή και μέσω συμπλήρωσης ενός ερωτηματολογίου. Θα πρέπει να σεβαστεί και να εκτιμήσει τους παρόντες, καθώς, μέσω της ενημέρωσης, θα εγείρει το ενδιαφέρον του, διότι ο καθένας θα γνωρίζει τι πρέπει να κάνει.

Ο Kargow ταυτίζει την προετοιμασία αυτή με μια παρέλαση, έναν ποδοσφαιρικό αγώνα ή ακόμα και τη θρησκευτική λειτουργία. Η διαδικασία λαμβάνει την έννοια της «πρόβας» όπως και σε μια θεατρική παράσταση, μόνο που στη συγκεκριμένη δράση δεν είναι απαραίτητη η παρουσία επαγγελματιών. Πόσο μάλλον για τον Kargow, για τον οποίο τα καλύτερα άτομα που μπορούν να βρεθούν σε ένα Happening, είναι αυτά που δεν έχουν καμία επαφή με την τέχνη, αυτά είναι που θα λάβουν μέρος με κίνητρο την προσωπική τους έκφραση και την δική τους ερμηνεία του έργου.³⁹

Συμμετοχή και Διάδραση

Όπως μπορούμε να διακρίνουμε από την αναφορά του Bourriaud περί σχεσιακής τέχνης, η συμμετοχή του θεατή και η διάδραση αποτελούν δύο βασικά στοιχεία.

Σύμφωνα με την θεωρία της, η Deuzeze παρουσιάζει μια βασική διαφορά ανάμεσα στις δύο έννοιες, σχετικά με τον υπεύθυνο για την συγκρότηση του περιεχομένου τους (καλλιτέχνης ή συνεργάτες), «υποστηρίζοντας ότι στη διαδραστική τέχνη το περιεχόμενο γεννιέται από τον καλλιτέχνη και διευθετείται από τους συμμετέχοντες, ενώ στη συμμετοχική τέχνη, το περιεχόμενο γεννιέται από τους συμμετέχοντες και επιμελείται από τον καλλιτέχνη ή την ομάδα συμμετεχόντων»⁴⁰. Επίσης, η Suzana Milevska⁴¹ ταξινομεί και αυτή διαφορετικά την διάδραση και την συμμετοχή του θεατή, αναφέροντας πως «στη διάδραση, οι σχέσεις εγκαθίστανται μεταξύ μελών ή μεταξύ αυτών και των καλλιτεχνικών αντικειμένων, και είναι περισσότερο παθητικές και συμβατικές.»

Όπως αναφέρει και ο Kargow σχετικά με την ενημέρωση του θεατή, ο καλλιτέχνης δίνει κάποιες συγκεκριμένες οδηγίες στους θεατές για να ακολουθήσουν, κατά την διάρκεια της έκθεσης. Η συμμετοχή όπως και στην θεωρία της Deuzeze, «αφορά την ενεργοποίηση σχέσεων, οι οποίες ξεκινάνε και διευθύνονται από τους εικαστικούς». Συμπληρώνοντας ο Kravagna, κατηγοριοποιεί με βάση τα εννοιολογικά πλαίσια τις έννοιες της συμμετοχής και της διάδρασης, αναφέροντας πως είναι αρκετά δύσκολο κάποιος να διακρίνει την διαφορά τους.

«Η διαδραστικότητα κατευθύνεται πέρα από απλή εποπτεία σε διαδικασίες, αλλά στην πράξη μιας ή περισσότερων αντιδράσεων, οι οποίες επηρεάζουν τη δουλειά στιγμιαία (ακαριαία),

39) Bishop C. (2006). «Participation» (σ102). Whitechapel and The MIT Press. https://monoskop.org/images/b/b1/Bishop_Claire_ed_Participation.pdf

40) 3.3.2. Διάγραμμα συμμετοχής: Κατηγορίες, περιπτώσεις «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» (σ105-106.) Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>

41) Η Suzana Milevska είναι επιμελήτρια και θεωρητικός της εικαστικής τέχνης και του πολιτισμού. Τα θεωρητικά και επιμελητικά της ενδιαφέροντα περιλαμβάνουν τη μετασποικιακή και φεμινιστική κριτική των αντιπροσωπευτικών καθεστώτων ηγεμονικής εξουσίας στις τέχνες και τον εικαστικό πολιτισμό και συνεργατικές και συμμετοχικές πρακτικές τέχνης σε περιωρισμένες κοινότητες.

*αντιστρεπτά (αναστρέψιμα) και επαναληπτικά. Εκδηλώνεται χωρίς να προϋποθέτει θεμελιώδεις ή καθοριστικές αλλαγές στην κατασκευή της δουλειάς».*⁴²

Οι συμμετοχικές πρακτικές βασίζονται στη διαφοροποίηση μεταξύ παραγωγών, συνεργατών και των αποδεκτών, αποδίδοντας μερίδιο παρέμβασης στους συμμετέχοντες, σε επιμέρους φάσεις της καλλιτεχνικής δουλειάς»⁴³

Το διάγραμμα της θεωρίας της Suzanne Lacy

Η θεωρία περί διαδραστικής τέχνης της Suzanne Lacy⁴⁴ ξεκινάει με την υπόθεση της αναστροφής της βασικής ιδέας της διαδραστικότητας η οποία είναι η προώθηση του καλλιτεχνικού υποκειμένου ως κεντρικό μέρος μιας δουλειάς. Με αυτή την πράξη θα μπορούσε να αποδεσμεύσει τον καλλιτέχνη και το κοινό από τα συμμετοχικά μοντέλα σε σχέση με το έργο. Η Lacy παρουσιάζει το σκεπτικό της με ομόκεντρους κύκλους, οι οποίοι διαβαθμίζονται και ο καθένας παριστάνει με μοντέλα επιπέδου συμμετοχής την ευθύνη που έχουν τα παρευρισκόμενα πρόσωπα σε μια καλλιτεχνική διαδικασία.

1ος κύκλος: Το κέντρο (η καλλιτεχνική δουλειά), «θα συμπεριλαμβάνει τους κεντρικούς συνεργάτες, τους συν-προγραμματιστές και τους συντελεστές (καλλιτέχνες ή μέλη κοινότητας). Ο ρόλος τους με βάση τα επίπεδα εμπλοκής τους στην καλλιτεχνική δουλειά, δεν είναι πάντοτε συγκεκριμένος και αναθεωρείται αν αυτή η εξελισσόμενη, συνσχεδιάζεται ή προγραμματίζεται κατά τη διαδρομή της»

2ος κύκλος: Επόμενος εξωτερικός (Επίπεδο συμμετοχής), «περιλαμβάνει τους εθελοντές και τους περφόρμερς, εκείνους για τους οποίους και με τους οποίους υλοποιείται η καλλιτεχνική δουλειά, και οι οποίοι μπορούν να είναι μέλη κοινότητων και αντιπροσωπίες οργανισμών».

3ος κύκλος: Επόμενος εξωτερικός «περιλαμβάνει όσους έχουν την άμεση εμπειρία της καλλιτεχνικής δουλειάς από την πλευρά του κοινού-ακροατηρίου, που άλλες φορές παρευρίσκονται ως επισκέπτες στην επιτέλεση δράσης (performance) ή την καλλιτεχνική εγκατάσταση, και άλλες φορές πάλι ως συμμετέχοντες σε κάποιο καλλιτεχνικό εργαστήριο».⁴⁵

Διάδραση και τεχνολογία

Ο Len Manovich⁴⁶ υποστηρίζει πως η έννοια της διάδρασης θέτει εκτός πλαισίων αντικειμενοποίησης την διαδικασία της σκέψης του ανθρώπινου νου. Η διαδικασία αυτή διαμορφώνει ξανά την ταυτότητα του «υποκειμένου διάδρασης» δηλαδή του θεατή-χρήστη, έχοντας ως βασικό στόχο την «συνεργασία και την ταύτισή του με επιμέρους στοιχεία του μέσου» (του αντικειμένου διάδρασης). Η θεωρία του Manovich σχετικά με τις διαδραστικές εγκαταστάσεις οι οποίες χρησιμοποιούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές και νέες τεχνολογίες, είναι πως προετοιμάστηκαν από τις ντανταϊστικές-φουτουριστικές ιδεολογίες, οι οποίες στη συνέχεια εξελίχτηκαν στη δεκαετία του 60' από «νέες πρακτικές τέχνης στις μορφές των γεγονότων (events), των επιτελέσεων (happenings, performances), των περιβαλλόντων

42) 3.3.2. Διάγραμμα συμμετοχής: Κατηγορίες, περιπτώσεις «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» (σ105-106.) Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>»

43) 2.3.1. Διάδραση και εικαστικές τέχνες «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» (σ64-65.) Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>»

44) Η Suzanne Lacy είναι Αμερικανίδα καλλιτέχνης, εκπαιδευτικός, συγγραφέας και καθηγήτρια στο USC Roski School of Art and Design. Έχει εργαστεί σε διάφορα μέσα, όπως εγκατάσταση, βίντεο, περφόρμανς, δημόσια τέχνη, φωτογραφία και βιβλία τέχνης, στα οποία εστιάζει σε «κοινωνικά και αστικά θέματα».

45) 3.3.2. Διάγραμμα συμμετοχής: Κατηγορίες, περιπτώσεις «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» (σ105-106.) Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>»

46) Ο Lev Manovich είναι συγγραφέας βιβλίων για την ψηφιακή κουλτούρα και τα νέα μέσα και καθηγητής Επιστήμης Υπολογιστών στο Graduate Center, City University της Νέας Υόρκης. Η τρέχουσα έρευνα και διδασκαλία του Manovich επικεντρώνεται στις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, τους κοινωνικούς υπολογιστές, την τέχνη και τη θεωρία των νέων μέσων και τις μελέτες λογισμικού.

τέχνης (environments) και των εικαστικών εγκαταστάσεων (installations)»⁴⁷

Όλες αυτές οι μορφές τέχνης βιώνονται σε μεγάλο βαθμό μέχρι και σήμερα με διαφορετικούς τρόπους λόγω της εξέλιξης και των νέων τεχνολογικών δεδομένων και της χρήσης νέου τεχνολογικού εξοπλισμού. Τα νέα μέσα έχουν αντικαταστήσει κατά ένα μεγάλο ποσοστό τις κλασικές τεχνικές αναπαράστασης έργων (πχ. ζωγραφική, γλυπτική, κεραμική) αναδεικνύοντας πολλές και διαφορετικές πτυχές της διάδρασης και του χειρισμού των έργων. Τέλος, ο Μανovich αναφέρει σχετικά με την τέχνη των «νέων μέσων», πως μέσω των υποκειμενικών αφηγήσεων του έργου και του ξεχωριστού και ιδιαίτερου χειρισμού του από τους συμμετέχοντες, το ίδιο έργο μπορεί να εξελιχθεί, να βελτιωθεί ή ακόμα μέσω αυτού να δημιουργηθούν νέες ανακαλύψεις.

Ύστερα από την διερευνητική performance στη σχολή αποφάσισα πως πρέπει να εξερενήσω περισσότερο τις δυνατότητες της μάσκας και να μπω στη θέση του χρήστη, ώστε να καταφέρω να καταλάβω τι του συμβαίνει. Ο στόχος μου ήταν να παραμείνω όσο περισσότερη ώρα μπορούσα στον χώρο του δωματίου μου φορώντας την μάσκα. Ταυτόχρονα κρατούσα το δημοσιογραφικό κασετόφωνο έτσι ώστε να καταγράψω την φωνή μου καθώς είμαι στον χώρο.

Γενικοί Περιορισμοί:

- 1) Δυσκολία εύρεσης προηγμένου τεχνολογικού εξοπλισμού λόγω αδυναμία χρηματοδότησης
- 2) Περιορισμός χώρου διεξαγωγής των καταγραφών (μόνο σε κλειστούς χώρους)
- 3) Δυσκολία εύρεσης εθελοντών λόγω του χώρου διεξαγωγής (προσωπικός χώρος).
- 4) Δυσκολία δοκιμής του εξοπλισμού σε διαφορετικά περιβάλλοντα λόγω προβλημάτων της χαμηλής ποιότητας του εξοπλισμού (πιθανές δοκιμές στον δημόσιο χώρο αν υπήρχε καλύτερος εξοπλισμός)
- 5) Περιορισμός δοκιμών λόγω περιορισμένου χρονικού διαστήματος (στα πλαίσια μιας πτυχιακής εργασίας-ένα με δύο εξάμηνα).

Αποτέλεσμα:

- Οι καταγραφές έγιναν στον προσωπικό χώρο, οπότε επηρεάστηκα από αυτό το γεγονός.

Καταγραφή 2_Στο δωμάτιο μου

- Η Καταγραφή γίνεται Δευτέρα 6/2 13:40

Στόχος της καταγραφής είναι να ερευνήσουμε πως ο παρατηρητής γίνεται παρατηρούμενος, δηλαδή, αρχίζει και χάνει την ταυτότητα του (γίνεται αντικείμενο παρακολούθησης). Η δοκιμή έχει να κάνει με το πως θα επιδράσει η παρακολούθηση κατά τη διάρκεια της ώρας, στο πως βλέπει ο καθένας τον εαυτό του, και αν θα τον δει σαν κάποιον άλλον.

47) 2.3.1. Διάδραση και εικαστικές τέχνες «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» (σ64-65.) Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181>

Στην καταγραφή γίνονται αναφορές σχετικά με την διάθεση, τη ζαλάδα, τον προσανατολισμό στον χώρο και το πως νιώθω καθώς φοράω την μάσκα κτλ. Η καταγραφή του ήχου γίνεται μέσω του δημοσιογραφικού κασετοφώνου.

Η καταγραφή

(01:23) Για αρχή όλα φαίνονται γνωστά στον χώρο, εφόσον έχω ξαναχρησιμοποιήσει τον εξοπλισμό. Οι δραστηριότητες μου δεν έχουν να κάνουν με κάτι ιδιαίτερο μιας και δοκιμάζω να κινηθώ στον χώρο, να καθίσω και γενικότερα ό,τι κινήσεις προκύψουν στην πορεία.

(15:02) Το πρώτο μισάωρο δεν υπάρχει καθόλου κίνηση, είμαι ξαπλωμένος ή καθιστός στο κρεβάτι.

(16:40) Τα μάτια μου έχουν βαρύνει ελάχιστα και θα δούμε πως θα εξελιχθεί αυτό.

(20:21) Έχω χάσει τελείως τον προσανατολισμό μου, το σώμα μου δεν θυμάται σε ποιον χώρο είναι και απλά ακολουθώ τον χώρο που μου δείχνει η κάμερα.

(31:04) Στο μισάωρο δοκιμάζω να φορέσω τα γυαλιά του αστιγματισμού, γιατί τα μάτια μου έχουν βαρύνει αρκετά.

(34:31) Δεν μπορώ να προσανατολιστώ καθόλου στο δωμάτιό μου. Πραγματικά δεν μπορώ να καταλάβω σε πια μεριά κοιτάει το σώμα μου (προς την πόρτα ή το παράθυρο), μπορώ να καταλάβω μόνο ότι υπάρχει το παράθυρο λόγω της φασαρίας, αλλά δεν μπορώ να προσδιορίσω την κατεύθυνσή του. Είναι σαν το σώμα μου να έχει φύγει από τον χώρο. Φοβάμαι να κινηθώ επίσης, γιατί δεν ξέρω που βρίσκομαι, είναι σαν να έχω τελείως κλειστά τα μάτια μου και φοβάμαι μη χτυπήσω κάπου. Μετά, κοιτώντας την κάμερα κάνω μια επαλήθευση των πραγμάτων και βοηθώντας με να καταλάβω τι υπάρχει και που. *(Επίσης, τα γυαλιά όρασης είναι απαραίτητα σε όποιον έχει θέμα με την όρασή του γιατί είναι πιθανό να κουραστεί)

(43:12) Πλέον η ζαλάδα έχει φύγει τελείως, έχω συνηθίσει. Επίσης, νιώθω ότι είμαι παγιδευμένος στον χώρο...το εσωτερικό της μάσκας με τις τέσσερις τρύπες έχει μια ιδιότητα αποπροσανατολισμού σχετικά με το επάνω-κάτω, αριστερά-δεξιά, καθώς είναι όλα ίδια.

(1:10:01) Η σκιά μου στον τοίχο φαίνεται πολύ ενδιαφέρουσα, σαν παιχνίδι. Αρχικά, ακουμπάω τα χέρια και τα πόδια μου στον τοίχο, αλλά ταυτόχρονα όμως είναι λίγο ανατριχιαστικό, είναι σαν να βλέπω ένα άλλο άτομο να βγαίνει μέσα από τον τοίχο. *Συνήθως δεν μπορούμε να δούμε την σκιά μας τόσο εύκολα και καθαρά).

(1:12:23) Μου βγαίνει μια πολύ έντονη επιθυμία για σωματική άσκηση και νιώθω πολύ ωραία όταν κάνω μεγάλες και έντονες κινήσεις.

(1:15:09) Όλη μου η προσοχή είναι στραμμένη στο άτομο που παρακολουθώ. Επίσης όσο κάθομαι ακίνητος και με παρατηρώ, περιμένω πως το άτομο που παρατηρώ θα κάνει κάποια κίνηση και θα σηκωθεί, όσο μένω ακίνητος, είναι πολύ περίεργο.

(1:36:31) Είμαι ξαπλωμένος, δοκιμάζω να μείνω αλλά εικοσιπέντε λεπτά.

(2:08:20) Μετά από μισή ώρα ξαπλωμένος στο κρεβάτι και ακίνητος, αντιμετωπίζω αυτό που βλέπω σαν ένα αντικείμενο μέσα στον χώρο. Σαν το σώμα να καμουφλάρεται με τα άψυχα αντικείμενα του χώρου, δηλαδή περίμενα πως και ένα αντικείμενο θα μπορούσε να κουνηθεί από μόνο του. Δεν μπορούσα να δω πως υπάρχει κάτι ζωντανό στο δωμάτιο.

(2:10:10) Τώρα θα γίνει πάλι η εξερεύνηση στον χώρο. Βλέπω άλλη μια σκιά η οποία είναι στο πάτωμα τώρα, και μεταφέρεται πίσω στον τοίχο. Είναι σαν να υπάρχει και κάποιος άλλος στο δωμάτιο τον οποίο δεν μπορώ να δω, νιώθω μια απειλή.

(2:11:54) Επίσης εκτός του αποπροσανατολισμού, δεν μπορώ να διακρίνω το αριστερά και το δεξιά σε σχέση με το σώμα μου στον χώρο.

(2:23:10) Είναι πολύ ενδιαφέρον που μπορώ να δω το πίσω μέρος του εαυτού μου, δηλαδή για πρώτη φορά παρατηρώ την πλάτη μου τόσο καθαρά. Έτσι καταλαβαίνω την εικόνα μου στον κόσμο και πως με βλέπουν (η στάση του σώματός μου, οι κινήσεις μου).

(2:28:51) Τα μάτια μου είναι σε πάρα πολύ καλή κατάσταση, σε σχέση με το πρώτο μισάωρο. Νιώθω ότι μπορώ να κάτσω πάρα πολύ ώρα με την μάσκα.

(2:29:12) Όταν μένω ακίνητος, είναι σαν να βλέπω ένα βίντεο το οποίο έχει κολλήσει, δηλαδή έχει παγώσει η μετάδοση του σήματος πλέον.

(3:09:10) Η καταγραφή φτάνει στο τέλος της, καθώς θεώρησα πως δεν μπορεί να συμβεί κάτι παραπάνω με το συγκεκριμένο θέμα. Μια συγκεκριμένη οδηγία ή λειτουργία στον χώρο θα το έκανε περισσότερο ενδιαφέρον. Αυτό μπορεί να γίνει μελλοντικά, καθώς μπορούν να υπάρχουν κατασκευασμένες συνθήκες στις οποίες θα μπαίνει ο θεατής και θα λειτουργεί αντίστοιχα στον χώρο.

Συμπέρασμα

Θεωρώ πως υπάρχουν συγκεκριμένες στιγμές και διαδικασίες στις οποίες το άτομο βλέπει τον εαυτό του σαν έναν άλλο και συγκεκριμένα όταν δεν υπάρχει κάποια κίνηση. Η μία ώρα θα ήταν ιδανική για τις δοκιμές σε άλλα άτομα. Θεωρώ πως μπορεί να δοκιμαστεί εύκολα σε κόσμο, αλλά θα ήθελα να δοκιμάσω και την συνθήκη του μη βιωμένου χώρου. Επίσης, η μορφή της μάσκας επηρεάζει σε κάποιον βαθμό τον χρήστη καθώς είναι λίγο βαριά, οπότε μπορεί να τον κουράσει.

Καταγραφή 3_ Σε μη βιωμένο χώρο (στο σπίτι μιας φίλης)

(05:12) Η τρίτη καταγραφή πραγματοποιήθηκε 14/02/23. Η διαφορά με την προηγούμενη καταγραφή είναι ο μη βιωμένος χώρος από την πραγματική οπτική και πως θα παίξει ρόλο στον προσανατολισμό. Τα αντικείμενα του χώρου έχουν τοποθετηθεί τυχαία.

*Αυτή τη φορά χρησιμοποιούνται και ωτοασπίδες για την απομόνωση του ήχου.

(29:12) Όπως και στην προηγούμενη καταγραφή έχω συνηθίσει τελείως τον εξοπλισμό. Λογικά η μισή ώρα είναι ο χρόνος που θέλουν τα μάτια να συνηθίσουν την οθόνη και το περιβάλλον. Είμαι καθιστός ακόμα, περιστρέφομαι στον καναπέ για να χάσω τελείως τον προσανατολισμό μου. Έπειτα θα εξερευνήσω τον χώρο.

(1:17:40) Έχω χάσει τελείως τον προσανατολισμό μου, και το καταλαβαίνω όταν ταυτίζω την εικόνα με τα αντικείμενα που αισθάνομαι με την αφή μου.

(1:24:25) Δεν μπορώ να καταλάβω πάλι το αριστερά με το δεξιά. Επίσης δεν υπάρχει η δυνατότητα της συνήθειας, καθώς χάνομαι συνεχώς. Δεν μπορώ ακόμα να καταλάβω τον χώρο.

(1:36:21) Όταν περπατάω είναι σαν να ισορροπώ σε ένα σχοινί, ή σαν να έχω τελείως κλειστά τα μάτια μου. *δεν μπορώ να καταλάβω που βρίσκομαι.

*Οι στροφές γύρω από το σώμα βοηθούν στον αποπροσανατολισμό.

Το πείραμα διήρκεσε 2:02:31, η άμεση εμπειρία με την μάσκα σε έναν μη βιωμένο χώρο είναι πολύ αποτελεσματική, καθώς ο θεατής δεν μπορεί να αντιληφθεί εύκολα τον χώρο. Μπορεί να δει μόνο αυτό που του προσφέρει το πλάνο της κάμερας. Η αντίληψη του υπόλοιπου χώρου γίνεται με την αφή, η οποία όμως δεν αρκεί για να καταλάβει το σώμα. Ο προσανατολισμός χάνεται συνεχώς και κάθε προσπάθεια για αυτόν, διαρκεί στιγμιαία. Εφόσον δεν υπάρχει συνολική εικόνα του χώρου, είναι πολύ δύσκολο να οριοθετηθεί. Επίσης, τα σημεία που δεν είναι ορατά στην κάμερα, παρουσιάζονται σαν “τρομακτικά” ή δύσκολα στην κατανόησή τους.

Μετά από τις προσωπικές δοκιμές προχώρησα στην 4η καταγραφή με τίτλο:

Πειραματική-Συμμετοχική Καταγραφή με συνέντευξη

Η καταγραφή είχε να κάνει με την συμμετοχή του κοινού. Για το κάθε άτομο διήρκεσε μια ώρα, καθώς μέσα από τις δικές μου δοκιμές θεώρησα πως αυτό το χρονικό διάστημα είναι αρκετό μέχρι το άτομο να προσαρμοστεί στο χώρο, με τον εξοπλισμό και να κάνει παρατηρήσεις σχετικά με το τι συμβαίνει στον εαυτό του, πως αντιλαμβάνεται το σώμα του σε σχέση με τον χώρο που δεν έχει ξαναβρεθεί.

Οι καταγραφές ξεκίνησαν λέγοντας σε φίλους και σε γνωστούς πως αναζητώ συμμετέχοντες για την εργασία μου ενώ ταυτόχρονα είχα γράψει και μια πρόσκληση:

«Στα πλαίσια του πειραματικού μέρους, της ερευνητικής εργασίας μου με θέμα την «Πραγματικότητα Επιτήρησης (Surveillance Reality)», ζητούνται εθελοντές για καταγραφή:

Η καταγραφή θα γίνει στον χώρο του σπιτιού μου, καθώς ο εξοπλισμός θα είναι δύσκολο να μεταφερθεί.

Το κάθε άτομο θα φορέσει τον εξοπλισμό για 1-1:30 ώρα και στη συνέχεια θα γίνει μια καταγραφή μέσω συνέντευξης.

Οι συνεντεύξεις είναι ανώνυμες, καθώς δεν θα φωτογραφηθεί ή βιντεοσκοπηθεί κανείς.

Δεν απαιτείται καμία γνώση (performance, χορού, προγραμμάτων κτλ.)

(Διαθέσιμες ημερομηνίες από 30/3 – 15/4)»



-Πώς σου φάνηκε ο εαυτός σου από αυτή την οπτική; τον είχες ξαναδεί κάπως παρόμοια;

-Από κάμερες, από σούπερ μάρκετ, ή από καταστήματα και δεν ήταν καθόλου κολακευτικό.

-Ήταν πάρα πολύ περίεργο, άμα βλέπαμε όλοι έτσι τους εαυτούς μας θα ήμασταν όλοι βραδύποδες. Δεν το πίστευα, προσπαθούσα να κάνω κάτι γρήγορα και μετά συνειδητοποίησα ότι τα κάνω όλα πάρα πολύ αργά. Εντάξει, φταίει ότι είναι και άλλη η οπτική και δεν μπορείς να συντονιστείς, αλλά πολύ περίεργο.

-Αρχικά μου φάνηκε περίεργο, αλλά μετά μου φάνηκε πολύ ενδιαφέρον, με την έννοια ότι δημιουργούσε μια αίσθηση η οποία σαν να μου σταμάταγε λίγο τον χρόνο και με άφηνε να παρατηρήσω κάποια πράγματα.

-Ήταν σαν να βλέπω τον εαυτό μου στον καθρέπτη, αλλά δεν ήταν κιόλας, γιατί δεν είχα προσπαθήσει να κινηθώ με βάση αυτό που βλέπω από εκεί. Θα κάνω στην αρχή λίγο τα χέρια μου αριστερά και δεξιά για να καταλάβω ποιο χέρι είναι ποιο. Αυτό είναι κοινό. Με έχω δει από κάμερα μαγαζιού, με έχω παρατηρήσει αλλά δεν έχω προσπαθήσει να κινηθώ μόνο από αυτή την εικόνα. Πάρα πολύ νευρίασα βασικά. Το πρώτο πεντάλεπτο ήμουν πολύ νευριασμένη που δεν μπορούσα να κάνω πράγματα, γιατί αν είμαι μόνη μου συνήθως θα είμαι στο κινητό ή θα διαβάσω ένα βιβλίο ή θα κάνω ένα τσιγάρο... τώρα δεν μπορούσα να κάνω τίποτα.

-Όχι, όχι. Μου άρεσα. Ήταν διαφορετικό, δεν περίμενα να δω το εαυτό μου έτσι, γιατί ορισμένες πτυχές δεν φαίνονται. Έβλεπα τον εαυτό μου όπως δεν τον βλέπω συνήθως.

-Δηλαδή;

-Καθώς περπατάω ευθεία, να βλέπω το πίσω μέρος του κεφαλιού και να παρατηρώ πως περπατάω, από την πίσω μεριά.

-Νομίζω όχι. Αν τον είχα παρατηρήσει νομίζω από πολλούς καθρέφτες.

-Και είδες κάποια διαφορά σχετικά με τους καθρέφτες;

-Ναι, είδα ότι η πλάτη μου φαίνεται μεγαλύτερη...δεν ξέρω έκανα τέτοιες παρατηρήσεις. Κυρίως κοιτούσα το σώμα μου να δω πως είναι.

-Μου φάνηκε περίεργο, γιατί το έβλεπα κατευθείαν. Δεν ήταν όπως το βλέπεις σε ένα βίντεο, που το κοιτάς αφού βγάλεις το βίντεο. Με έβλεπα κατευθείαν, οπότε ήταν περίεργο

-Εεε, έχει τύχει να ξαναδώ τον εαυτό μου από κάμερες στην δουλειά. Επειδή υπήρχαν κάμερες και κάποιες φορές έπρεπε να τις γυρίσουμε πίσω για να δούμε...οπότε με έχω δει και ήταν περίεργο...αυτό ήταν ακόμα πιο περίεργο γιατί είχα μόνο μια οπτική γωνία και άργησα να το συνειδητοποιήσω αυτό. Δηλαδή μου έβγαινε να κοιτάξω αλλού

αλλά δεν άλλαζε αυτό που έβλεπα.

-Δηλαδή; τι έκανες;

-Γυρνούσα το κεφάλι μου, όταν ήθελα να δω πράγματα και με σκάλωνε...έλεγα στον εαυτό μου “πω, πω...δεν έχεις άλλη οπτική πρέπει να το καταλάβεις”.

-Ήταν λίγο περίεργο. Λόγο το ότι ήταν και ξένος ο χώρος που δεν τον είχα ξαναδεί, δεν είχα αίσθηση των διαστάσεων του δωματίου μου φαινόταν περισσότερο λιγνότερο.

-Ας πούμε σε σχέση με βίντεο δεν μοιάζει καθόλου. Όταν βλέπεις βίντεο τον εαυτό σου με το να βλέπεις από αυτή την οθόνη στον αληθινό χρόνο... δεν ξέρω... μου φάνηκα χοντρός να σου πω την αλήθεια και ότι είναι ασιδέρωτα. Δεν ήξερα ότι φαίνεται τόσο πολύ.

-Ένωσες πως βλέπεις κάποιον άλλον;

-Ναι, κάποιον άλλον, γιατί δεν έχω δει ποτέ τον εαυτό μου από πίσω ας πούμε, ποτέ μου. Δηλαδή είπα σε μια στιγμή, “αα αυτός είμαι τελικά.”

-Ναι, ναι. Ειδικά όταν έκανα ορισμένες κινήσεις σκεφτόμουν από μέσα μου πως θα κάνω τώρα αυτή την κίνηση και αυτός που βλέπω δεν θα την κάνει, θα κάνει και κάτι άλλο. Μετά από ένα σημείο που έσβησα και το φως και έβλεπα τις υπέρυθρες ήταν πολύ ενδιαφέρον, νόμιζα ότι ήταν άλλος.

-Νομίζω όλη την διάρκεια, ένιωθα πως είμαι αυτός αλλά ταυτόχρονα και δεν είμαι. Ήταν και τα δύο. Αυτό που ξέχασα να πω, είναι ότι όλη η αίσθηση, ειδικά όταν δεν μπορούσα να προσανατολιστώ, ένιωθα σαν να έχω πει και την επόμενη μέρα σηκώνομαι από το κρεβάτι και περπατάω. Μου έμοιαζε η αίσθηση αυτή.

-Όχι, ένιωθα πως με παρατηρούν. Δηλαδή εκνευρίζομαι και νόμιζα πως είμαι εγκλωβισμένη κάπου, δεν μπορείς να κάνεις τίποτα και σε βλέπουνε. Δεν ένιωθα ο εαυτός μου, όπως είμαι στο δωμάτιο μου...χαλαρή...Ναι μεν προσαρμόστηκα αλλά ήξερα ότι έπρεπε να είμαι και μαζεμένη.

-Όχι δεν ένιωθα αυτό, αλλά είχα στο μυαλό μου “έτσι με βλέπουνε;”

-Σκέφτηκες πως αυτός που βλέπεις δεν είσαι εσύ;

-Και ναι και όχι. Ήταν λίγο περίεργο γιατί δεν έβλεπα πρόσωπο, η μάσκα κάλυπτε όλο το πρόσωπο. Επίσης ήταν μια ανθρωπόμορφη μορφή, οπότε δεν είχε και αφτιά, μύτη και στόμα. Ήταν όλο αρκετά απρόσωπο.

-Όχι, το αντίθετο. Ειδικά όταν καθόμουν στο κρεβάτι, ξεχνιόμουν τόσο πολύ στο να κοιτάω αυτό, που δεν έκανα τίποτα, αλλά περίμενα να δω κάτι, ενώ μετά πάλι θυμόμουν πως εγώ έπρεπε να κάνω κάτι για να υπάρχει κάποια κίνηση. Δεν ξέρω τι περίμενα...

Όλες οι καταγραφές έγιναν εφαρμόζοντας τις καλλιτεχνικές πρακτικές της συμμετοχικής τέχνης του Allan Kargow σχετικά με την ενημέρωση του θεατή για το τι πρόκειται να κάνει και πιο είναι το πλαίσιο της έρευνας. Το βασικότερο απ' όλα ήταν πως ο καθένας αντιμετωπιζόταν ξεχωριστά, καθώς όλοι έχουν τις δικές τους ιδιαιτερότητες.

Εφόσον λάβουμε υπόψιν τους προαναφερθέντες περιορισμούς για την διεξαγωγή των καταγραφών, μπορούμε να δούμε ότι προέκυψαν και πολλά άλλα ερωτήματα, εξαιτίας των συνθηκών. Ο προσωπικός χώρος του δωματίου, έκανε τους συμμετέχοντες να νιώσουν άβολα, να κινηθούν και να τον επεξεργαστούν, καθώς ήξεραν πως βρίσκονται στο δωμάτιο ενός άλλου που δεν γνωρίζουν και πολύ καλά, με αποτέλεσμα να είναι περισσότερο περιορισμένοι. Οι περισσότεροι έδειξαν πως ήθελαν να είναι σε ένα ουδέτερο περιβάλλον και να έχουν περισσότερες δραστηριότητες να ασχοληθούν στη μία ώρα που τους τέθηκε. Ταυτόχρονα, καταφέραμε να δούμε αρκετά αποτελέσματα που προέκυψαν σχετικά με την λειτουργία της μάσκας και πως νιώθει ο χρήστης όταν την φοράει. Αυτό γίνεται διακριτό από τις απαντήσεις των συνεντεύξεων που έγιναν μετά από κάθε καταγραφή.

Αρχικά, βλέπουμε πως η ζάλη/ναυτία που δημιουργείται ήταν μόνο στα πέντε πρώτα λεπτά, όταν ο χρήστης ερχόταν σε πρώτη επαφή με τον εξοπλισμό μέχρι να προσαρμοστεί. Σχεδόν όλοι ήταν φοβισμένοι σε αυτά τα πέντε λεπτά, ακόμα και με την κουβέντα πριν την καταγραφή, καθώς δεν μπορούσαν να νιώσουν ακριβώς τι πρόκειται να ακολουθήσει. Ο καθένας παρατηρούσε τον εαυτό του διαφορετικά, άλλοι έκαναν χορευτικές κινήσεις, άλλοι περπατούσαν, κάθονταν ή ξάπλωναν στο κρεβάτι. Άλλα άτομα ένιωθαν άσχημα με την εικόνα τους στον κόσμο, ενώ σε άλλους άρεσε πολύ, και σε αυτό το κομμάτι πιστεύω πως παίζει ρόλο και το πως νιώθει ο καθένας με το σώμα του σε σχέση με τα κοινωνικά στάνταρ, το οποίο είναι και αυτός ένας ξεχωριστός παράγοντας. Επίσης, πολλοί ένιωσαν σαν να βλέπουν κάποιο άλλο άτομο σε συγκεκριμένες στιγμές, κυρίως όταν έμεναν ακίνητοι. Παράλληλα, παρατηρήθηκε πως ήταν πολύ δύσκολο για όλους να προσανατολιστούν στον χώρο, καθώς η προοπτική τους αλλοίωνε συνεχώς την διάταξη του δωματίου. Αν και η διάταξη ήταν πάντα η ίδια, ήταν πολύ δύσκολο για όλους να θέσουν σημεία αναφοράς σε σχέση με το σώμα τους στον χώρο. «Είναι σαν να έχεις τα μάτια σου κλειστά, αλλά ταυτόχρονα να βλέπεις, μόνο που όταν κουνάς το κεφάλι σου δεν αλλάζει τίποτα, η οπτική σου μένει ίδια». Ακόμη, διαπιστώθηκε πως ο καθένας επιτηρούσε τον εαυτό του διότι, ασκούσε μια κριτική σε αυτό που έβλεπε (βελτίωνε την στάση του σώματος του ή προσπαθούσε να κάνει μια κίνηση που να φαίνεται καλύτερα)

Σε όλους τους δοκιμαστές όταν γίνονταν η αναφορά της μίας ώρας ως το χρονικό πλαίσιο της συμμετοχής τους, φαίνονταν πάρα πολύ πριν συμμετάσχουν, ενώ μετά από την διεξαγωγή κάθε καταγραφής η μία ώρα ήταν λίγη- έως οριακή.

Το ανοιχτό κάλεσμα για συμμετοχή στο δωμάτιό μου ήταν αυτή που με έκανε να νιώσω πως κάνω κάτι πολύ ουσιαστικό, κάτι που συμπεριλάμβανε όλη τη θεωρητική έρευνά μου. Οι συμμετέχοντες ήταν σαν έκαναν κάποιου είδους ψυχικής διεργασίας την ώρα που φορούσαν την μάσκα, η οποία επιδρούσε διαφορετικά στον καθένα, με αποτέλεσμα να τους αντιμετωπίζω αλλιώς πριν και μετά την καταγραφή

Μετά από τις συζητήσεις, δημιουργήθηκαν πολλά ερωτήματα σχετικά με το

Πως θα ήταν:

η δοκιμή στον δημόσιο χώρο;

η δοκιμή του εξοπλισμού σε έναν ουδέτερο χώρο;

η δοκιμή του εξοπλισμού έχοντας συγκεκριμένες δραστηριότητες ως απασχόληση;

ο χρήστης αν είχε πρόσβαση και σε άλλες κάμερες;

ένα πλαίσιο κοινωνικοποίησης με άλλα άτομα τα οποία έχουν και αυτά εξοπλισμό;

ο χρήστης αν μπορούσε να κουνήσει με ένα χειριστήριο την κάμερα;

**ΚΑΤΑΓΡΑΦΙΚΟΣ
ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ**



My safety, Myrule!

Model: CS64

Sorts	Type	Parameters
System	Operating system	Embedded Linux
	Online visitor	Supports 4 visitors at the same time
Collection	CPU/Image sensor	1/2.9 inch 1080p progressive scan CMOS sensor
	Minimum illumination	0.5 Lux (Color mode) , 0.1 Lux (B&W mode)
	Lens	3.6mm@F2.0
	Viewing angle	105° Diagonal
	Night vision	IR-CUT with auto-switching, 8 pcs duplex lamp(IR +LED lights); Irradiation distance: 15~20 m
Video	Compression standard	H.264 main profile/Motion-JPEG/JPEG
	Data rate	Main stream: 1296p(2304×1296)@15fps/1080p(1920×1080)@30fps Substream: 360p(640×360)@15fps
	Bit rate/maximum frame rate	128~4096kbps/30fps
	Image adjustment	Brightness and contrast are adjustable
Audio	Input	Built-in -38dB microphone
	Output	Built-in 8Ω2W speaker
	Sampling frequency/bit width	8KHz/16bit
	Compression standard/Bit Rate	G.711/32kbps
Network	Network interface	10Mbps/100Mbps adaptive /RJ45 interface
	Network protocol	TCP/IP,HTTP,TCP,UDP,DHCP,DNS,NTP,RTSP,P2P, etc.
	Wireless network	IEEE802.11b/g/n; Supports AP mode
	Wireless frequency	2.4GHz
	Wireless security encryption	64/128-bit WEP/WPA-PSK/WPA2-PSK data encryption
Pan & Tilt	Pan & Tilt	Pan 265° /Tilt 95°
	Preset position	Supports 16 (Mobile phone App supports 5) preset positions
Storage	Storage functions	Supports T-Flash card(max supports 256GB); Cloud Storage; NVR; NAS







Eye4 (εφαρμογή για σύνδεση κάμερας με κινητού)

Το Eye4 είναι ένα δωρεάν βοηθητικό εργαλείο που αναπτύχθηκε από τη Vstarcam. Αυτή η εφαρμογή για κινητά παρέχει ροή βίντεο σε πραγματικό χρόνο σε απομακρυσμένους ιστότοπους στον πολιτικό τομέα. Το σύστημα περιλαμβάνει τρία στοιχεία—μια πλατφόρμα διακομιστή που βασίζεται σε cloud, μια κάμερα IP και διαφορετικές εφαρμογές για κάθε λειτουργικό σύστημα.

Η πλατφόρμα Eye4 υποστηρίζει τις λειτουργίες παρακολούθησης και ενδοεπικοινωνίας της κάμερας IP, ώστε να μπορώ να έχω μια πιο ολοκληρωμένη οπτικοακουστική εμπειρία. Η κάμερα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση εργαζομένων, παιδιών, κατοικίδιων ζώων και για τον εντοπισμό ύποπτης δραστηριότητας. Επιτρέπει επίσης την εγγραφή και αποθήκευση βίντεο στην κινητή συσκευή. Είναι μια νέα τεχνητή νοημοσύνη για έξυπνες μονάδες Wi-Fi, κάμερες IP και οικιακές συσκευές συνδεδεμένες στο διαδίκτυο. Επιπλέον, αυτή η πλατφόρμα μπορεί να λειτουργεί σε δίκτυα Wi-Fi, 3G και 4G. Οι κάμερες cloud που παρέχονται με αυτήν την εφαρμογή μπορούν επίσης να επικοινωνούν, εάν διαθέτουν ενσωματωμένο ραδιοφωνικό εξοπλισμό. Αυτή η εφαρμογή διαθέτει προβολή σε πραγματικό χρόνο, στιγμιότυπα και ανίχνευση κίνησης. Έχει μια απλή διεπαφή που είναι εύκολη στη χρήση, ακόμη και για άτομα που δεν είναι τεχνολογικά εξοικειωμένα.





Ε Π Ι Τ Η Ρ Η Σ Η

Το πανοπτικόν

Ο Michel Foucault στο βιβλίο του «Επιτήρηση και τιμωρία», αναλύει το Πανοπτικό, ένα ίδρυμα σωφρονισμού που σχεδιάστηκε από τον Άγγλο φιλόσοφο και κοινωνιολόγο Jeremy Bentham το 1785.⁴⁸

«Στην περιφέρεια ένα οικοδόμημα με μορφή δακτυλίου, στο κέντρο ένας πύργος, ο πύργος διαπερνιέται από μεγάλα παράθυρα που βλέπουν στην εσωτερική πλευρά του δακτυλίου, το περιφερειακό οικοδόμημα διαιρείται σε κελιά, καθένα εκ των οποίων διασχίζει όλο το βάθος του οικοδομήματος, τα κελιά έχουν δύο παράθυρα, το ένα προς το εσωτερικό που αντιστοιχεί στα παράθυρα του πύργου, το άλλο, το οποίο βλέπει προς τα έξω, επιτρέπει στο φως να διαπερνά το κελί από τη μία άκρη μέχρι την άλλη. Αρκεί επομένως να τοποθετηθεί ένας επιτηρητής στον κεντρικό πύργο, και σε κάθε κελί να κλειστεί ένας τρελός, ένας άρρωστος, ένας κατάδικος, ένας εργάτης ένας μαθητής. Λόγω του φωτισμού που έρχεται από πίσω, μπορεί κανείς να διακρίνει από τον πύργο να διαγράφονται καθαρά στο φως οι μικρές αιχμάλωτες σιλουέτες της περιφέρειας»

Η ουσία του πανοπτικού μηχανισμού είναι ο σωφρονισμός μέσω της επιτήρησης, καθώς αντιστρέφει την χρήση του μπουντρουμιού. Η θεωρία του Bentham υποστήριζε πως «η ορατότητα είναι παγίδα», καθώς ο φυλακισμένος, αντί να κρύβεται στις σκιές του απομονωμένου μπουντρουμιού, οι οποίες τον προστάτευαν, είναι πλέον εκτεθειμένος στις ακτίνες του ήλιου και στα μάτια του επιτηρητή, ο οποίος μπορεί να τους διακρίνει όλους συνεχώς και κανείς να μην τον βλέπει. Ο κάθε κρατούμενος, εφόσον ήταν απομονωμένος, δεν μπορούσε να συνωμοτήσει ή να συνεργαστεί με κάποιον και συνδυαστικά με την πλήρη ορατότητα, η εξουσία ήταν σε πλήρη λειτουργία. Θα μπορούσαμε να δούμε την αρχιτεκτονική μορφή του πανοπτικού, ως μια επιβολή της

48) Foucault M., 2011. «ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ, Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ» (σ228.) Μετάφραση: ΜΠΕΤΖΕΛΟΣ ΤΑΣΟΣ. Αθήνα: Πλέθρον.

εξουσίας και της επιτήρησης. Ήταν τόσο καλά σχεδιασμένο που και να μην γίνονταν η λειτουργία της επιτήρησης σωστά από το προσωπικό, πάλι την επέβαλλε το ίδιο τι κτήριο. Ο Bentham βασίζονταν σε αυτούς τους αυτοματισμούς λειτουργιών, καθώς ο κάθε κρατούμενος γνώριζε πως παρακολουθούνταν, εφόσον το μόνο πράγμα που αντίκριζε ήταν ένας πύργος με αντανakλαστικούς καθρέπτες, άσχετα αν ήταν κάποιος εκεί μέσα.⁴⁹

*«Όσα είναι τα κλουβιά, τόσα είναι και τα μικρά θέατρα όπου κάθε ηθοποιός είναι μόνος, τέλεια εξατομικευμένος και μονίμως ορατός»**

Ο σχολιασμός που κάνει ο Foucault δεν γίνεται για να παρουσιάσει το πανοπτικό ως ένα τέλειο μέσον επιτήρησης, αλλά να το συγκρίνει με τα προϋπάρχοντα μέσα σωφρονισμού της εποχής, τα οποία αποτελούσαν οι υπόγειες φυλακές και τα μπουντρούμια. Η δημιουργία του αρχιτεκτονικού μηχανισμού ήταν πολύ καθοριστική για την εποχή του, καθώς αντίστοιχα σχήματα χρησιμοποιήθηκαν από τον 18ο αιώνα μέχρι και σήμερα. Σύμφωνα με τον Foucault, δεν πρέπει να λαμβάνεται υπόψη, η αρχιτεκτονική του κατασκευής ως κτήριο, αλλά το οπτικό σύστημα όπου μέσω αυτού δημιουργείται ένα σύστημα/σχήμα πολιτικής το οποίο πρέπει να «αποσυνδεθεί από κάθε ιδιαίτερη χρήση».⁵⁰

Εικονική επιτήρηση (video surveillance systems)

Στην ανάλυση του πανοπτικού μηχανισμού, ο Foucault προβλέπει πως θα προκύψουν νέες μορφές τεχνικών επιτήρησης, εξαιτίας της τεχνολογικής προόδου. Επίσης, η μέχρι σήμερα, οι διαφορές της πολιτικής οργάνωσης και της κοινωνικής δομής σε σχέση με τον 18ο αιώνα μέχρι σήμερα δημιούργησαν, νέα θέματα τα οποία, με σκοπό να αντιμετωπισθούν, κατασκευάστηκαν καινούριες μορφές κοινωνικοπολιτικής ρύθμισης.

Το βασικό πρόβλημα που παρουσιάζεται είναι η επιβολή του σύγχρονου πανοπτικού συστήματος στο νέο κοινωνικοπολιτικό πρότυπο, το οποίο παραβιάζει την προσωπική ζωή του καθενός και την εξέλιξη της δημοκρατικής κοινωνίας. Η αρχιτεκτονική του πανοπτικού πλέον έχει αλλάξει, η νοοτροπία, η δομή και οι σχέσεις που δημιουργούνται μέσω της λειτουργίας του μηχανισμού έχουν εξελιχθεί. Ο πύργος του παρατηρητή δεν είναι διακριτός από τον άνθρωπο, αναφερόμαστε στην παρουσίαση μιας ασώματης εξουσίας και συνεχούς παρεμβατικής επιτήρησης.

Μια από τις νέες μορφές του πανοπτικού μηχανισμού είναι τα συστήματα «εικονικής επιτήρησης», δηλαδή τα κυκλώματα παρακολούθησης μέσω βίντεο/κάμερας (CCTV). Πλέον, δεν υπάρχει κάποιος φυλακισμένος στο κελί, η επιτήρηση είναι παντού και καθημερινά, στον δημόσιο χώρο αλλά και στον ιδιωτικό. Η κάμερα αποκτά την δύναμη μιας πανταχού παρούσας μορφής, η οποία μπορεί να βλέπει όλη την πόλη και όχι μόνο ένα μέρος της. Λειτουργώντας με δυσδιάκριτο τρόπο, καταγράφοντας σκηνές της καθημερινότητας, τα στοιχεία μπορούν να συλλέγονται από ειδικά άτομα και να τεκμηριώνονται για προσωπικά οφέλη, οι σκηνές της «ταινίας» μπορούν να αναβιωθούν μέσω της εντολής replay, και να χρησιμοποιηθούν ως μέσο σύγκρισης μιας άλλης εποχής. Ως μια σύγχρονη επέκταση του πανοπτικού μηχανισμού, τα συστήματα CCTV μέσω του εικονικού χαρακτήρα, της απρόσωπης και μη ανιχνεύσιμης παρουσίας, δημιουργούν συνεχώς μια κατάσταση

49) Foucault M., 2011. «ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ, Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ» (σ228.) Μετάφραση: ΜΠΕΤΖΕΛΟΣ ΤΑΣΟΣ. Αθήνα: Πλέθρον

50) Foucault M., 2011. «ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ, Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ» (σ234.) Μετάφραση: ΜΠΕΤΖΕΛΟΣ ΤΑΣΟΣ. Αθήνα: Πλέθρον.

προσομοίωσης της πραγματικότητας. Η διαφορά με την εικονική πραγματικότητα όπως συναντάμε στις μορφές του VR (Virtual Reality), MR (Mixed Reality), AR (Augmented Reality), είναι πως αυτά τα περιβάλλοντα περιλαμβάνουν τεχνητά κατασκευασμένους χώρους, ενώ τα συστήματα επιτήρησης αποτελούν εργαλεία για την κυριαρχία της πραγματικότητας.

Sous-veillance (Steve Mann)

Ο Steve Mann (William Stephen George Mann) είναι ένας Καναδός μηχανικός, καθηγητής και εφευρέτης που ασχολείται με θέματα όπως η επαυξημένη πραγματικότητα, η φωτογραφία υψηλής δυναμικής και οι φορέσιμες ηλεκτρονικές συσκευές. Θεωρείται ο εφευρέτης των «Wearable Technologies», καθώς ο ίδιος επινόησε την θεματική με τίτλο : Sousveillance

Ο Mann μέσα από την παρατήρηση της λειτουργίας των σύγχρονων μέσων επιτήρησης, επινόησε μια μέθοδο αντι-επιτήρησης, η οποία αντιστρέφει τους ρόλους του παρατηρητή και του παρατηρούμενου.

«Ένας τρόπος να αμφισβητήσουμε και να προβληματίσουμε τόσο την επιτήρηση όσο και την συναίνεση σε αυτή είναι να επαναφέρουμε τις τεχνολογίες για να βοηθήσουμε τον κόσμο να παρατηρεί αυτούς που έχουν εξουσία»

Η ονομασία του αντίστροφου πανοπτικού «sousveillance» σύμφωνα με τον Mann, προκύπτει από τις γαλλικές λέξεις «sous» (κάτω), και «veillance» (επιτήρηση). Η μέθοδος αυτή επιτρέπει στον θεατή μέσω φορέσιμου εξοπλισμού καταγραφής να μπορεί να «επιβλέπει αυτόν που τον επιβλέπει». Ο ίδιος το παρουσιάζει σαν μια μορφή αναστοχασμού, όπου η χρήση της τεχνολογίας αποκτά μια διαφορετική φιλοσοφία, η οποία αποκαλύπτει το πανοπτικό και υπονομεύει την δύναμη και τα προνόμια που προσφέρει. Επίσης, η sousveillance ενισχύει την ικανότητα συλλογής δεδομένων από τον παρατηρητή, με σκοπό την εξουδετέρωση της αρνητικής επιτήρησης ή την δημιουργία προστασίας μέσω της προσωπικής επιτήρησης.

Αυτό γίνεται ώστε το άτομο, ζώντας σε ένα ρυθμιστικό καθεστώς, το οποίο λειτουργεί με βάση την συλλογή πληροφοριών, να μπορεί να υποστηρίξει τον εαυτό του ενάντια στο σύστημα, το οποίο ελέγχεται από ισχυρότερους εξωτερικούς παράγοντες, οι οποίοι, έχουν την δυνατότητα μεταρρύθμισης, απόκρυψης ή ακόμα και διαγραφής συγκεκριμένων πληροφοριών.

Το παράδειγμα του Mann:

«Πιθανώς το πιο γνωστό πρόσφατο παράδειγμα επιφυλακτικότητας, είναι όταν ο Τζορτζ Χόλιντεϊ, κάτοικος του Λος Άντζελες, βιντεοσκόπησε αστυνομικούς να χτυπούν τον Ρόννι Κινγκ, αφού τον σταμάτησαν για τροχαία παράβαση. Ο σάλος που ακολούθησε οδήγησε στη δίκη των αξιωματικών (αν και όχι στην καταδίκη τους) και στη σοβαρή συζήτηση για τον περιορι-

σμό της αστυνομικής βίας (Cannon 1999). Η μαγνητοσκόπηση και η μετάδοση της αστυνομικής επίθεσης στον Ρόντνεϊ Κινγκ ήταν τυχαία. Ωστόσο, μπορεί να συμβούν προγραμματισμένες πράξεις επιφυλακτικής παρακολούθησης, αν και είναι πιο σπάνιες από την οργανωμένη επιτήρηση. Παραδείγματα περιλαμβάνουν: πελάτες που φωτογραφίζουν καταστηματάρχες, επιβάτες ταξί που φωτογραφίζουν οδηγούς ταξί, πολίτες που φωτογραφίζουν αστυνομικούς που έρχονται στις πόρτες τους, πολίτες που φωτογραφίζουν κυβερνητικούς αξιωματούχους: κάτοικοι μεταδίδουν δορυφορικές λήψεις κατοικιών στρατευμάτων στο Διαδίκτυο. Σε πολλές περιπτώσεις, αυτές οι πράξεις παραβίασης ή απαγόρευσης δηλώνουν ότι οι απλοί άνθρωποι δεν πρέπει να χρησιμοποιούν συσκευές εγγραφής για την καταγραφή επίσημων πράξεων. Κατά καιρούς, αυτές οι απαγορεύσεις αναφέρονται. Για παράδειγμα, πολλές χώρες απαγορεύουν τη φωτογράφιση στρατιωτικών βάσεων. Τις περισσότερες φορές, αυτές οι απαγορεύσεις δεν δηλώνονται. Για παράδειγμα, παρόλο που πολλά μεγάλα καταστήματα δεν θέλουν φωτογραφίες στις εγκαταστάσεις τους, δεν έχουμε δει ποτέ μια πινακίδα που να απαγορεύει τέτοια φωτογράφιση»⁵¹

Η επιτήρηση του εαυτού ή Πραγματικότητα επιτήρησης

Soi(Self)-Veillance, Surveillance Reality,
Ουσιαστικό [αντωνυμία, προσωπική] /swa/, /σουά/

Η ονομασία του μέσου αυτοεπιτήρησης «soveillance» προκύπτει από τις γαλλικές λέξεις «soi» (εαυτός), και «veillance» (επιτήρηση)⁵². Ο χρήστης βιώνει το πραγματικό περιβάλλον μέσα από μια διαφορετική οπτική γωνία. Η διαδικασία έχει να κάνει με το άτομο το οποίο βλέπει τον εαυτό του έχοντας πρόσβαση στα μέσα παρακολούθησης (κάμερες). Η εμπειρία της αναβίωσης του πραγματικού χώρου, δεν έχει καμία σχέση με τα εικονικά κατασκευασμένα περιβάλλοντα στο κομμάτι των αισθήσεων. Το σώμα νιώθει τον χώρο γύρω του, μπορεί να αγγίζει τα αντικείμενα και να τα επεξεργαστεί. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στο άτομο να παρατηρήσει το σώμα του από μια εξωτερική οπτική, σαν να έχει πρόσβαση στο βλέμμα ενός τρίτου. Καθώς ξεκινάει ο χρήστης να παρατηρεί τον εαυτό του, ως παρατηρητής, γίνεται παρατηρούμενος και αυτές οι δύο ιδιότητες συγκρούονται συνεχώς στο μυαλό καθ'όλη τη διάρκεια της δράσης-performance. Τα έργα όπως όλα τα άλλα εικονικά περιβάλλοντα (VR, AR, MR) πραγματοποιούνται χρησιμοποιώντας φορητές (wearables) συσκευές.

Η επιρροή από το VR και τα αρνητικά των Εικονικών χώρων

Τα έργα τέχνης που ενσωματώνουν ψηφιακές τεχνολογίες, υπάρχουν σε ένα φάσμα φυσικών, εικονικών και υβριδικών μορφών. Μέσω αυτών των μορφών, οι καλλιτέχνες μπορούν να προσεγγίσουν νέο κοινό, εκτός παραδοσιακών καλλιτεχνικών ιδρυμάτων, μέσω φεστιβάλ κινηματογράφου, δημόσιους χώρους, επώνυμες εκδηλώσεις μάρκετινγκ, εμπορικές πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης και διαδικτυακές κοινότητες. Οι εικονικές φόρμες μπορεί να περιλαμβάνουν έργα που υπάρχουν στο διαδίκτυο ή σε πλατφόρμες μέσων κοινωνικής δικτύωσης, περιβάλλοντα βιντεοπαιχνιδιών ή εικονικής πραγματικότητας (VR) και καθηλωτικά μέσα 360°.

51) Mann S., Nolanand J., Wellman B., 2003. «Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments», Τόμος 1 (Τεύχος 3), Σελίδες 331-355. Ολλανδία: University of Amsterdam, Διαθέσιμο στο: <http://wearcam.org/sousveillance.pdf>

52) Η Γαλλική ονομασία ακολούθησε τον τρόπο σύμφωνα με τον οποίο ονόμασε το θέμα του ο Steve Mann. Ήθελα απλά να μείνω στα ίδια πλαίσια, καθώς υπάρχουν κάποια κοινά στοιχεία.

Οι φυσικές μορφές μπορεί να περιλαμβάνουν έργα που υπάρχουν ως διαδραστικά γλυπτά, εμπειρίες για συγκεκριμένες τοποθεσίες, ζωντανές παραστάσεις, έργα ή προβολές που βασίζονται στην οθόνη ή εφήμερα έργα δημόσιας τέχνης. Οι υβριδικές φόρμες μπορούν να περιλαμβάνουν έργα που συνδυάζουν το φυσικό και το εικονικό, όπως έργα επαυξημένης πραγματικότητας (AR), μικτής πραγματικότητας (MR) ή έργα για κινητά ή smartphone.

VR (Virtual Reality_Εικονική Πραγματικότητα)

Οι χρήστες βιώνουν ένα πλήρως καθηλωτικό ψηφιακό περιβάλλον, κατασκευασμένο με διαφορετικά επίπεδα διαδραστικότητας. Οι εμπειρίες εικονικής πραγματικότητας μπορούν να είναι πολυαισθητηριακές και διαδραστικές, χρησιμοποιώντας απτικές συσκευές και οσφρητικά στοιχεία, ακόμη και να αντιστοιχιστούν σε μια φυσική τοποθεσία με ζωντανούς ηθοποιούς, για μια εμπειρία μικτής πραγματικότητας. Τα έργα VR μπορούν να πραγματοποιηθούν χρησιμοποιώντας μια ποικιλία συσκευών που τοποθετούνται στο κεφάλι.

AR (Augmented Reality_Επαυξημένη Πραγματικότητα)

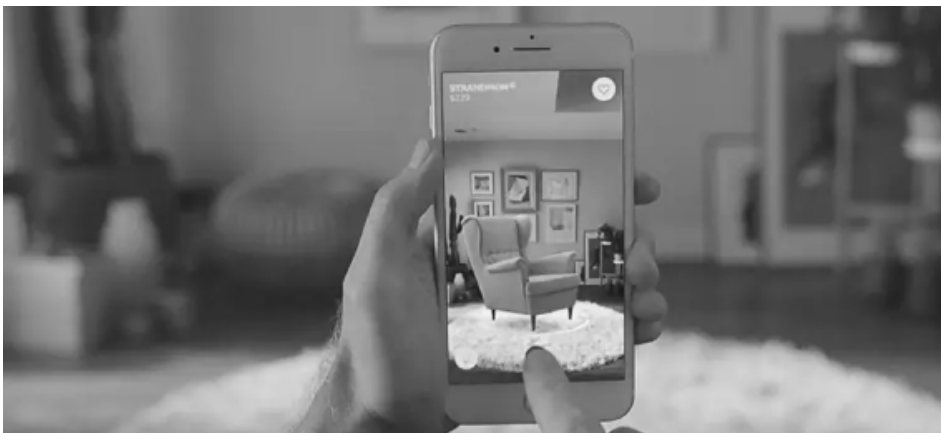
Οι χρήστες αλληλεπιδρούν με ψηφιακές πληροφορίες ή γραφικά που επικαλύπτονται ουσιαστικά σε φυσικό περιβάλλον, αυξάνοντας τη ζωντανή ροή που καταγράφεται από μια κάμερα. Μπορείτε να βιώσετε έργα AR χρησιμοποιώντας tablet ή φορητές συσκευές με κάμερα, γυαλιά AR ή ακουστικά MR.

MR (Mixed Reality_Μικτή Πραγματικότητα)

Οι χρήστες μπορούν να αλληλεπιδρούν απρόσκοπτα με εικονικά στοιχεία ενσωματωμένα σε ένα φυσικό περιβάλλον, συμπεριλαμβανομένης της δυνατότητας αλληλεπίδρασης με φυσικά αντικείμενα ή άλλους συμμετέχοντες. Η μαγνητική τομογραφία μπορεί να γίνει με τη χρήση συσκευών που τοποθετούνται στο κεφάλι διαθέτοντας εξωτερικές κάμερες και μπορεί να περιλαμβάνει πολύπλοκες εγκαταστάσεις με εμπυθιστικά στοιχεία με εξαρτήματα πολλαπλών αισθητήρων για την πλοήγηση των χρηστών.



Virtual Reality.



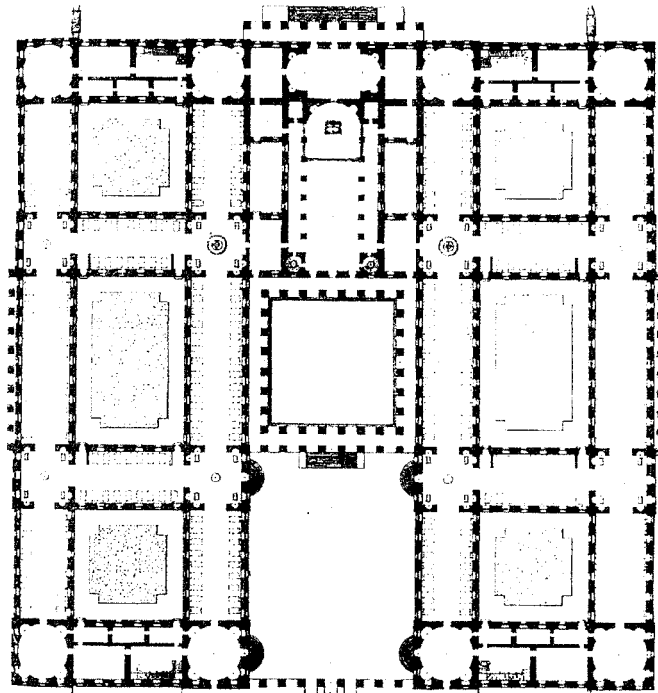
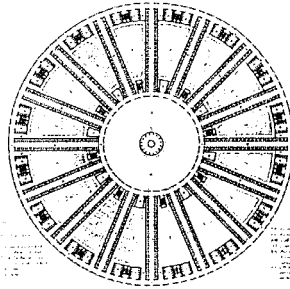
Augmented Reality



Mixed Reality

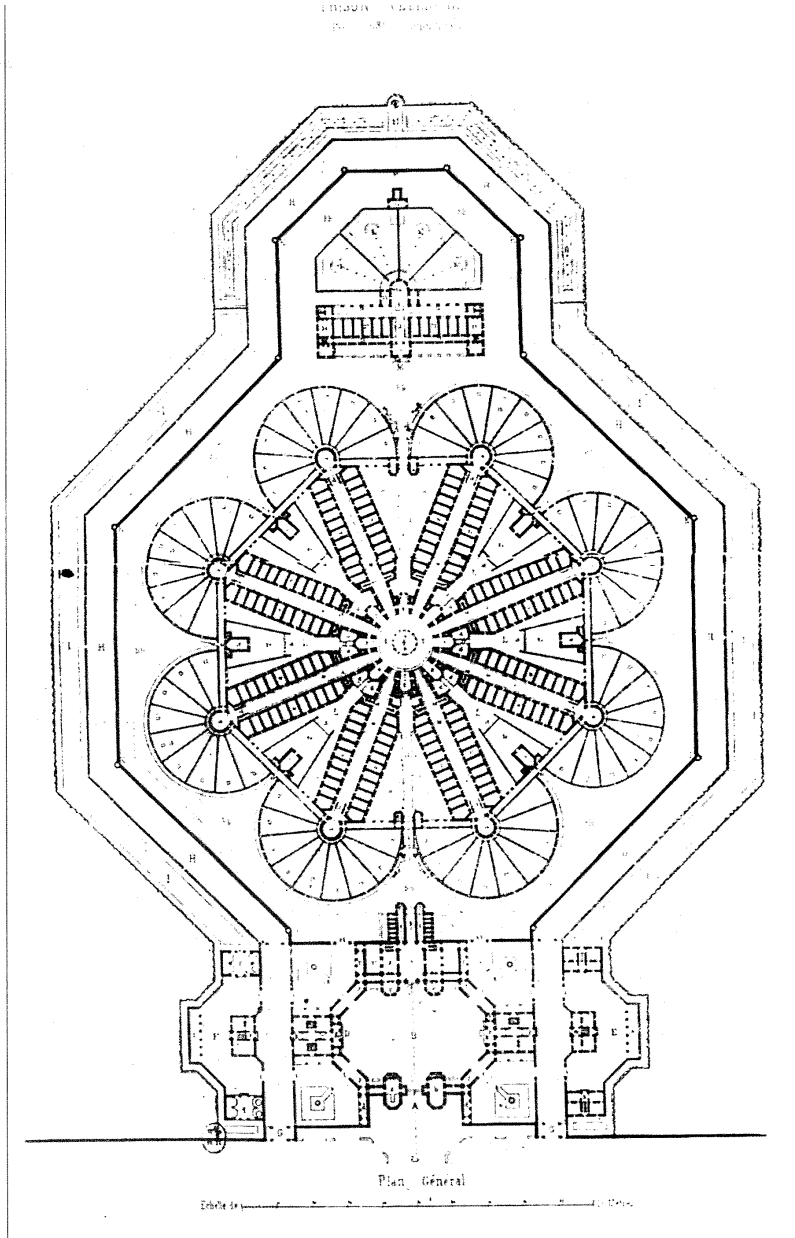
Εικόνες από πανοπτικά συστήματα, από το βιβλίο του Foucault M., 2011. «ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ, Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ». Μετάφραση: ΜΠΕΤΖΕΛΟΣ ΤΑΣΟΣ. Αθήνα: Πλέθρον.

B.Royet, Σχέδιο για νοσοκομείο, 1786



J.F. de Neufforge, Σχέδιο για νοσοκομείο. Στοιχειώδης συλλογή αρχιτεκτονικής (1757-1780)

1000 Toises
 Plan de l'Hôpital de Metz par M. de Neufforge, Architecte, 1757



A. Blouet, Σχέδιο φυλακής με κελιά, για 585 καταδίκους.

00:01:04

Soiveillance



00:01:06

Soiveillance





00:01:10

Επιτήρηση



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

00:01:16

Soiveillance

Η κατασκευή της μάσκας παρακολούθησης αποτέλεσε το πρώτο μέρος της πρακτικής μου, καθώς ένιωθα την ανάγκη για κατασκευή και σχεδιασμό. Το τελικό μοντέλο έδινε στο άτομο ένα εφέ ανθρωποειδούς και εφόσον έκρυβε και το πρόσωπο του χρήστη ήταν δύσκολο να διακρίνει τον εαυτό του. Στη συνέχεια, εφόσον είχα κατασκευάσει την μάσκα γεννήθηκαν πολλά νέα ερωτήματα τα οποία είχαν να κάνουν με τον τρόπο επικοινωνίας της κατασκευής μου. Βασιζόμενος σε μια καινούρια για εμένα θεματολογία, σχετικά με την συμμετοχή του θεατή στο εικαστικό έργο και την χειραφέτησή του από τον σχεδιαστή, ήθελα το έργο μου να είναι συμμετοχικό και ανοικτό για όλους. Η θεωρητική έρευνα, μου είχε δημιουργήσει την ανάγκη να σχεδιάσω στον χώρο και τις ενέργειες σε αυτόν. Προσπαθήσα να στήσω ένα “σενάριο”.

Οι πειραματικές δράσεις που ακολούθησαν στην αίθουσα της σχολής είχαν πολύ μεγάλο ενδιαφέρον, ήταν κάτι πολύ καινούργιο για εμένα και ταυτόχρονα προκλητικό καθώς ήθελα να δείξω στο κοινό τι βιώνει το άτομο όταν φοράει την μάσκα, μέσω μιας performance. Οι προσωπικές καταγραφές που έκανα αποτελούν τα βασικά σχόλια και ερωτήματα που δημιουργούνται στο άτομο όταν φοράει την μάσκα. Έφόσον, πρόκειται για ένα συμμετοχικό έργο ήθελα να επαληθεύσω με κάποιον τρόπο και να μάθω τι συμβαίνει και στους άλλους, τους συμμετέχοντες, και τότε ένα νέο κεφάλαιο άνοιξε για εμένα. Ακολουθώντας σχεσιακές πρακτικές, έμαθα πως όταν έχουμε ένα συμμετοχικό έργο πρέπει να ενημερώνουμε το κοινό για το τι πρόκειται να ακολουθήσει και ό,τι ο καλλιτέχνης πρέπει να σέβεται το κοινό του και να μην αποστασιοποιείται από αυτό. Στην δράση αυτή το κοινό συμμετείχε ουσιαστικά με τις αισθήσεις και τις ερμηνείες τους. Τέλος έγινε ο σχεδιασμός αυτού του βιβλίου, το οποίο συμπεριλαμβάνει όλη την πορεία της έρευνας μου. Ο μελλοντικός μου στόχος είναι η συνέχεια αυτής της έρευνας σε πολλά επίπεδα, με την χρήση διαφορετικού εξοπλισμού, χώρου και πρακτικών.

**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ
ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Βιβλία

1. Axel N., Colomina B., Hirsch N., Vidokle A., Wigley M., 2018. «*Superhumanity: Design of the Self*». Minneapolis: e-flux Architecture.
2. Bourriaud N., 2014. «Σχεσιακή Αισθητική». Μετάφραση - Επιστημονική επιμέλεια: Δημήτρης Γκιννοσάτης.
3. Debord G., 2000. «Η κοινωνία του θεάματος». Μετάφραση: Σύλβια. Αθήνα: Διεθνής Βιβλιοθήκη.
4. Derrida J., «Η φωνή και το Φαινόμενο, εισαγωγή στο πρόβλημα του σημείου όπως αυτό εμφανίζεται μέσα στη φαινομενολογία του Χουσέρλ». 1997. Μετάφραση: Κωστής Παπαγιώργης. Αθήνα: ΟΛΚΟΣ ΕΠΕ.
5. Deuze A., 2010. «*The 'do-it-yourself' artwork, Participation from Fluxus to new media*». Manchester: Manchester University Press.
6. Foster H., Krauss R., Bua Y., Benjamin Y. Balchoh D., 2018. «Η ΤΕΧΝΗ ΑΠΟ ΤΟ 1900, ΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ - ΑΝΤΙΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ - ΜΕΤΑΜΟΝΤΕΡΝΙΣΜΟΣ». Μετάφραση: Τσολακίδου Ιουλία. Αθήνα: Επίκεντρο.
7. Foucault M., 1988. «*Technologies of the Self*». Μεγάλη Βρετανία: Tavistock Publications.
8. Foucault M., 2011. «ΕΠΙΤΗΡΗΣΗ ΚΑΙ ΤΙΜΩΡΙΑ, Η ΓΕΝΝΗΣΗ ΤΗΣ ΦΥΛΑΚΗΣ». Μετάφραση: ΜΠΕΤΖΕΛΟΣ ΤΑΣΟΣ. Αθήνα: Πλέθρον.
9. Jung C., 1964. «Ο άνθρωπος και τα σύμβολα του». Αθήνα: Αρσενίδα.
10. Merleau-Ponty M., 2016. «Η Φαινομενολογία της Αντίληψης». Μετάφραση: Κική Καψαμπέλη. Αθήνα: νήσος - Π. ΚΑΠΟΛΑ.
11. Rancière J., 2015. «Ο χειραφετημένος θεατής». Μετάφραση: Αλέξανδρος Κιουπκιολής. Αθήνα: ΕΚΚΡΕΜΕΣ.
12. Μουτσόπουλος Θ., 2021. «Όχι Ακριβώς Τέχνη, η υπερδιόγκωση του πολιτισμικού φαινομένου». Αθήνα: Πλεθρον. [Original source: <https://studycrumb.com/alphabetizer/>]

E-BOOK

1. Bishop C. (2006). «Participation». Whitechapel and The MIT Press. https://monoskop.org/images/b/b1/Bishop_Claire_ed_Participation.pdf
2. Chang V., Chavez A., Elliott M., Melenciano A., etc. 2021. TECH AS ART, «Supporting Artists Who Use Technology as a Creative Medium», Washington: National Endowment for the Arts' Office of Research & Analysis in collaboration with the Media Arts Division. <https://www.arts.gov/sites/default/files/Tech-as-Art-081821.pdf>

3. Duchamp M., 1961. «The Creative Act by Marcel Duchamp», Museum of Modern Art, Νέα Υόρκη. Διαθέσιμο στο: <http://www.fiammascura.com/Duchamp.pdf>
4. Lévi- Strauss C. 1966. «THE SAVAGE MIND (La Pensee Sauvage)». Μετάφραση: George Weidenfeld και Nicolson Ltd. Μεγάλη Βρετανία: Garden City. https://monoskop.org/images/9/91/Levi-Strauss_Claude_The_Savage_Mind.pdf
5. Ντάφλος, Κ. (2015). «Επιτελεστικές πρακτικές τέχνης» [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3174>
6. Ντάφλος, Κ. (2015). «Τακτικές τεχνοπολιτικών μέσων» [Προπτυχιακό εγχειρίδιο]. Κάλλιπος, Ανοικτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις. <https://hdl.handle.net/11419/3181> [Original source: <https://studycrumb.com/alphabetizer>]

Επιστημονικά Άρθρα

1. Bouzas V., 2016. «The discreet charm of Surveillance», Διδακτορική διατριβή [Online], University of Western Macedonia (UOWM), Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/32404523/2016_Vasileios_Bouzas_The_discreet_charm_of_Surveillance_pdf
2. Manovic L. 2007. «What comes after Remix?». Επιστημονικό Άρθρο. Διαθέσιμο στο: http://manovich.net/content/04-projects/057-what-comes-after-remix/54_article_2007.pdf
3. SEKULOVSKI J., 2016. «The Panopticon Factor: Privacy and Surveillance in the Digital Age», Διδακτορική Διατριβή [Online], Temple University Japan, Διαθέσιμο στο: <https://philarchive.org/archive/SEKTPF> [Original source: <https://studycrumb.com/alphabetizer>]

Άρθρα ηλεκτρονικού περιοδικού

1. Groys B., 2008. «The Obligation to Self-Design», e-flux, Τεύχος #00. Μετάφραση: Steven Lindberg. e-flux. Διαθέσιμο στο: <https://www.e-flux.com/journal/00/68457/the-obligation-to-self-design/>
2. Groys B., 2009. «Self-Design and Aesthetic Responsibility», e-flux, Τεύχος #07. Διαθέσιμο στο: <https://www.e-flux.com/journal/07/61386/self-design-and-aesthetic-responsibility/>
3. Hernández-Ramírez R. 2017. «Technology and Self-modification: Understanding Technologies of the Self After Foucault», Journal of Science and Technology of Arts, Τόμος 9 (Τεύχος 3) - ειδική έκδοση: xCoAx. Πορτογαλία: Faculty of Fine Arts, University of Lisbon. Διαθέσιμο στο: https://www.researchgate.net/publication/322015434_Technology_and_Self-modification_Understanding_Technologies_of_the_Self_After_Foucault
4. Louridas P., 1999. «Design as bricolage: anthropology meets design thinking» Design Studies, Τόμος 20 (Τεύχος 6), Σελίδες: 517-535. Διαθέσιμο στο: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0142694X98000441>
5. Mann S., Nolanand J., Wellman B., 2003. «Sousveillance: Inventing and Using Wearable Computing Devices for Data Collection in Surveillance Environments», Τόμος 1 (Τεύχος 3), Σελίδες 331-355. Ολλανδία: University of Amsterdam, Διαθέσιμο στο: <http://wearcam.org/sousveillance.pdf>

6. Van Dijck J., 2014. «Surveillance & Society, Datafication, dataism and dataveillance» Big Data between scientific paradigm and ideology, Τόμος 20 (Τεύχος 6), Σελίδες 196-208. Ολλανδία: University of Amsterdam, Διαθέσιμο στο: <https://ojs.library.queensu.ca/index.php/surveillance-and-society/article/view/datafication/datafic> [Original source: <https://studycrumb.com/alphabetizer>]

Ροή βίντεο (YouTube)

1. Bishop C. (2011, 23 Σεπτεμβρίου). Claire Bishop's "Participation and Spectacle: Where Are We Now?" Ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=CvXhgAmkvLs>.
2. Clark L. (1984). Memória do Corpo (Memory of the Body) -- Lygia Clark Ανακτήθηκε από https://www.youtube.com/watch?v=ML_NP3s5Nqo.
3. Mann S. (2013, 26 Σεπτεμβρίου). Wearable Computing and the Veillance Contract: Steve Mann at TEDxToronto Ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=z82Zavh-NhI> [Original source: <https://studycrumb.com/alphabetizer>]

