

πλάνα διαλογικών εγκαταστάσεων

εγχειρίδιο
τρέχουσες εικαστικές διαλογικές εγκαταστάσεις 00_06
Κώστας Ντάφλος
πλάνα διαλογικών εγκαταστάσεων

επιμέλεια
Κώστας Ντάφλος

συμβάλλουν με κείμενα, εικόνες και σχέδια:

(σύγχρονες κριτικές)

**Δημήτριος Βογιατζής, Κωνσταντίνος Γρίβας, Νίκος Δασκαλοθανάσης,
Αριστοτέλης Δημητρακόπουλος, Δημήτρης Κουής, Θανάσης Μουτσόπουλος,
Νίκος Πατσαβός, Μάνθος Σαντοριναίος, Παναγιώτης Τουρνικιώτης,
Μάκης Φάρος**

(δικτυωμένες εκτελέσεις δράσεων)

Μαρία Θεοδώρου, Πάνος Κούρος, Νικόλαος Λάσκαρης

(υβριδικές εγκαταστάσεις)

**Andre Decosterd, Michel Decosterd, Γιάννης Μελανίτης,
Σπύρος Παπαδόπουλος, Philip Ross, Polona Tratnik**

(περιγραφές διαλογικών περιβαλλόντων)

**Δημήτρης Λιούπης, Δημήτρης Παπαλεξόπουλος, Αντρέας Σιτορέγκο,
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης**

© για τα κείμενα και τις εικόνες
οι δημιουργοί

επιμέλεια και σχεδιασμός τόμου

© Κώστας Ντάφλος 2007
kdaflos@hotmail.com

εκδόσεις Παπασωτηρίου

ISBN 960-630-994-0

Εγχειρίδιο, τρέχουσες εικαστικές διαλογικές εγκαταστάσεις 00_06,
πλάνα διαλογικών εγκαταστάσεων.

Περιεχόμενα II

δεύτερο μέρος

πρόλογος.....	9
Κώστας Ντάφλος	

σύγχρονες κριτικές

Παναγιώτης Τουρνικιώτης αρχαιολογία εδάφους-αέρος.....	13
Air-landarcheology	

Κωνσταντίνος Γρίβας ένας όμορφος νέος κόσμος.....	14
A Beautiful New World	

Μάνθος Σαντοριναίος σκέψεις για τη σκέψη 2000/2007	16
Thoughts about the thought 2000/2007	

Αριστοτέλης Δημητρακόπουλος άπειρα μέσα χωρίς «τέλος»: διενέργεια και δυσμορφία.....	18
The medium of no end: dismorphic inter-acts	

Θανάσης Μουτσόπουλος από την τυφλότητα στην όραση και πάλι πίσω.....	20
From blindness to vision and backwards	

Μάκης Φάρος το έργο και ο παραλήπτης.....	21
The Artwork and the Receiver	

Δημήτρης Κουής κτίζοντας τις εικονικές κοινότητες της επόμενης γενιάς.....	22
Building Next Generation Virtual Communities	

Δημήτριος Βογιατζής ψηφιακά μουσεία: χρηστικότητα και ικανοποίηση των επισκεπτών	24
Usability and User Satisfaction in Web museums	

Νίκος Πατσαβός νεφελοκοκκυγία.....	26
Nefelokokkygia	

δικτυωμένες εκτελέσεις δράσεων

Νικόλαος Λάσκαρης «Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΕΝΟΙΚΟΣ ΤΗΣ ΣΚΙΑΣ»	29
«The last tenant of the shadow» Network Installation	

Μαρία Θεοδώρου Sarcha SCHOOL OF archITECTURE 4 aLL.....	30
Πάνος Κούρος WWW.DELETE-YOUR-HISTORY.COM.....	32
υβριδικές εγκαταστάσεις	
Cod.Act Andre & Michel Decosterd Siliknost2 Performance.....	35
Hotschkuss Performance.....	38
Γιάννης Μελανίτης “The Garden” Performance.....	43
Philip Ross "Jarred-In" Interactive Installation.....	46
Polona Tratnik ιχνηλάτηση των αποτυπωμάτων της διαδραστικότητας..... Tracking the track of the interactiveness	53
Σπύρος Παπαδόπουλος “Road Show” Interactive Mobile Installation.....	57
περιγραφές διαλογικών περιβαλλόντων	
Δημήτρης Λιούπης “be gentle” Interactive Installation.....	61
Δημήτρης Παπαλεξόπουλος ΑΘΗΝΑ - ΜικροΑρχιτεκτονικές σμήνους στο «ΥΠΟΛΟΙΠΟ» της πόλης..... Athens -Swarm Micro-Architectures in the Rest of the City	62
Αντρέας Σιτορέγκο “Code” Performance.....	64
Κωνσταντίνος Τηλιγάδης “Zoetrope” Interactive Installation..... “My Brain” Interactive Installation.....	68 69
βιογραφικές πληροφορίες.....	71
απόσπασμα στην αγγλική - plans (diaries, sketches & notebooks) for interactive installations..... biographical notes.....	75 94

Πρόλογος II

Το δεύτερο συλλογικό μέρος του βιβλίου έχει αφιερωθεί σε περιορισμένες σε έκταση, διατυπώσεις λόγου (κείμενα, σχέδια, εικόνες, σχόλια, καταχωρήσεις) από εικαστικούς και θεωρητικούς, που έχουν ποικίλη δραστηριότητα και πρακτική σε επικαλυπτόμενα γνωστικά πεδία πειθαρχιών, διερευνώντας νέους τρόπους και μεθόδους άντλησης και χρήσης της γνώσης.

Οι διατυπώσεις ενός θεωρητικού λόγου και ο συνδυασμός του με εμπειρικές πρακτικές που εφαρμόζονται σε καλλιτεχνικά προγράμματα, αφορούν σύγχρονες προσεγγίσεις στα όρια των κυρίαρχων φιλοσοφικών συστημάτων σκέψης που ανασκάπτονται σήμερα στη σύγχρονη θεωρία, στις οριακές εκδηλώσεις, να "είμαστε ο εγκέφαλός μας", ή να "είμαστε η σωματώδης παρουσία μας". Εφόσον διατηρούμε μια έμμεση επαφή με τον εξωτερικό κόσμο, με αναξιόπιστα στοιχεία που στέλνονται από τα αισθητήρια προς τον εγκέφαλο, η πρόσβασή μας από κανάλια μετάδοσης γίνεται με έμμεσο τρόπο, και για το μόνο που μπορούμε να είμαστε σίγουροι είναι η προσωπική, υποκειμενική εμπειρία μας.

Το σώμα, από την άλλη πλευρά, μας φέρνει άμεσα σε επαφή με την αντιληπτή πραγματικότητα. Η σωματική μας ακαριαία δραστηριότητα στην εκτέλεση κάποιας δράσης συνδέεται εντελώς με τις τρέχουσες ευμετάβλητες απαιτήσεις κάθε ιδιαίτερης κατάστασης, πράγμα που μας επιτρέπει να μπορούμε να αμφιβάλλουμε για οποιαδήποτε αντιληπτική μας εμπειρία.

Ο μηχανισμός του σώματος, ενσωματωμένος στο περιβάλλον του, εκπαιδεύεται καθημερινά να μπορεί να κάνει χρήση του εξοπλισμού, των αντικειμένων και των συσκευών.

Με τις δράσεις μας επαναπροσδιορίζουμε τα όρια μεταξύ του φυσικού και του τεχνητού, των πραγματικών αντικειμένων και των προσομοιωμένων αντικειμένων, των πραγματικών οντοτήτων και των πλασματικών οντοτήτων, των πραγματικών κόσμων και των πλασματικών ή φανταστικών κόσμων, των πραγματικών συγκινήσεων και των προσποιητών ή σχεδόν συγκινήσεων.

Τα παραδείγματα των εικαστικών εγκαταστάσεων που φιλοξενούνται στο δεύτερο μέρος, ως εφαρμοσμένες έρευνες, διερευνούν ιδιότητες όσο και "παράξενες" πρακτικές. Ενσωματώνουν διαφορετικές πειθαρχίες και εμπειροτεχνικές δοκιμές μιας σύγχρονης πειραματικής τέχνης που ακολουθεί εγκαταλειμμένα και ασύμφορα πρότυπα σε σχέση με τις καθιερωμένες ερευνητικές προτεραιότητες.

Αρκετά από αυτά, είναι ενδεικτικά ενός αποτελέσματος, που εμφανίζεται αρκετά εντυπωσιακό και ελκυστικό λόγω των τεχνολογικών συναρθρώσεων, αλλά στο πρακτικό επίπεδο αποδεικνύονται ατελέσφορα, άσκοπα και άνευ ουσίας (ως έργα τέχνης).

Σε σχέση με ένα είδος πρωτο-κυβερνητικής τέχνης, που βασίζεται στην άρθρωση των αρχαϊζόντων, των σύγχρονων και των υπερμοντέρνων, - συστημάτων απεικόνισης, -συσκευών, -οργάνων, -σχεδίων, εμφανίζεται η πεποίθηση πως μια παρεκκλίνουσα και αποδιοργανωτική ιστορία της τεχνολογίας μπορεί να αποτελέσει μια εναλλακτική αφετηρία για τη φαντασία και την παραγωγή νέας γνώσης.

Η επίδραση μιας αποδιοργανωτικής δομής της ιστορίας της τεχνολογίας, θα

μπορούσε να διαφανεί στις φανταστικές επεκτάσεις των υβριδικών τεχνολογικών χειροποίητων μετα-αντικειμένων που προκύπτουν με απορυθμίσεις σχεδίων, βάσει μιας αποσπασματικής επιρροής πληροφοριών από αναπαραστατικούς και επιστημολογικούς χώρους που συνδέονται με τους τρόπους έκθεσης και αρχειοθέτησης στη μνήμη.

Τα έργα αυτά υλοποιούνται από τη σύζευξη της εφευρετικής με την καλλιτεχνική δραστηριότητα, που είναι απαλλαγμένες από τη ζήτηση της επίσημης πολιτιστικής αγοράς και την κοινωνικοποίηση της τεχνολογίας, επεκτείνοντας τις αισθητικές και τις τεχνολογικές αρχές με απρόβλεπτους τρόπους.

Οι σύντομες και άμεσες καταχωρήσεις λαμβάνουν υπόψη τους όλες αυτές τις συνθήκες και αναπτύσσονται γύρω από τις θεματικές (σύγχρονες κριτικές, δικτυωμένες εκτελέσεις δράσεων, υβριδικές εγκαταστάσεις, πλάνα διαλογικών περιβαλλόντων), θίγοντας καίρια, σύγχρονα ζητήματα αναφορικά με το χώρο, το έργο τέχνης και το ανθρώπινο σώμα.

Τα περιεχόμενα αυτών των ενοτήτων είναι:

_σύγχρονες κριτικές: επισκοπήσεις και απολογισμοί γύρω από νέα μέσα.

_δικτυωμένες εκτελέσεις δράσεων: εκφραστικές προσεγγίσεις και πρακτικές που ενσωματώνουν νέα ή /και παλαιότερα μέσα, σε συνδυασμό με την παρουσία του σώματος (δίκτυα υπολογιστών, το διαδίκτυο, το ραδιόφωνο, το τηλέφωνο, το τηλέτυπο, την τηλεόραση κ.α.). Εμφανίζονται ταυτόχρονα πολλαπλάσιες θέσεις συμμετεχόντων μέσω μιας χρονικά και τοπικά δικτυωμένης αλληλεπίδρασης.

_υβριδικές εγκαταστάσεις: περιοχές της τέχνης (μουσική, θέατρο, χορός, αρχιτεκτονική, κινηματογράφος, εικαστικά) που επικοινωνούν μεταξύ τους και συνδυάζονται με την παρουσία μιας διάχυτης τεχνολογίας προκαλώντας νέους υβριδικούς χώρους.

_περιγραφές διαλογικών περιβαλλόντων & υβριδικών εγκαταστάσεων: "ασύντακτες" / πρόχειρες σημειώσεις, προσχέδια ή ανεπεξέργαστες προτάσεις έργων που βρίσκονται στη διαδικασία σύνταξης ή πρόσληψής τους.

ευχαριστώ θερμά
όλους εκείνους που
μου επιφύλαξαν
χαρά με τη
συμβολή τους

1. Σύγχρονες κριτικές
contemporary reviews

Η αρχαιολογία του δικτυωμένου τόπου έχει ανατρεπτική δύναμη ακόμα και στην πιο γερά θεμελιωμένη αρχιτεκτονική, αφού το πέταγμα των ιδεών και των μορφών πάνω από τα κύματα και από τα βουνά μπορούσε να συνδέει όλων των ειδών τις αποστάσεις χωρίς τη μεσολάβηση του εικονοποιημένου λόγου.

Νομίσματα, αγγεία, ναοί, θεοί, με κιονόκρανα και αετώματα, με ή χωρίς την Αθηνά, δεν γνώρισαν φραγμούς εδάφους, και ήταν για πάντα, από πάντα, εξακτινωμένα στο απόλυτο εύρος της πλανητικής γεωγραφίας, που ορίζει η σωματική και η οικονομική εξουσία ανθρώπων.

Η γεωγραφία είναι η χαρτογράφηση ενός δικτύου μέσω επικοινωνίας και δεν βρίσκεται πάνω στη γη αλλά πάνω στο τραπέζι, στην άκρη των δακτύλων, στην οπτική επικράτεια εκείνου που βλέπει όσα δεν βλέπουν τα μάτια.

Δεν προκαλεί έκπληξη, λοιπόν, η διακτινισμένη επικοινωνία, η απούλοποίηση, η εικονική συνύπαρξη, η θεαματική εμπορευματοποίηση του κενού.

Η μοναδική performance που έχει νόημα βρίσκεται πέρα από την εμβέλεια του ματιού. Το τέλος των πραγμάτων είναι η μόνη αρχή που γνωρίζουμε στην ιστορία του κόσμου, και η θέση της είναι αποκλειστικά φανταστική.

Ένας όμορφος νέος κόσμος¹

Κωνσταντίνος Γρίβας

Η διαδραστικότητα εξελίσσεται σε σύγχρονη επιδημία.

Όλα *επιβάλλεται* να είναι διαδραστικά. Όσα δεν είναι, κατατάσσονται αυτομάτως στην κατηγορία των “παλιών”, “βαρετών”, πραγμάτων και καταδικάζονται σε αδιαφορία. Μπορεί η διαπίστωση αυτή να κρίνεται υπερβολική, εντούτοις τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και η παγκόσμια οικονομία προβάλλουν μια εικόνα του κόσμου μας όπου η διαδραστικότητα -αλλιώς “εξυπνάδα”- αποτελεί την υπέρτατη αξία: ένα όμορφο φλιτζάνι εξακολουθεί να θεωρείται ωραίο, αλλά ένα διαδραστικό φλιτζάνι είναι πιο επιθυμητό από ένα «απλά» ωραίο φλιτζάνι.

Άραγε είμαστε αντιμέτωποι με ένα δίλημμα; Πρέπει στα αλήθεια να επιλέξουμε ανάμεσα σε ένα διαδραστικό κόσμο γεμάτο “έξυπνες” και “ζωντανές” μηχανές που μας συνδέουν με πολλαπλούς τόπους και πρόσωπα ταυτόχρονα, και σε έναν βαρετό κόσμο όπου άνθρωποι και αντικείμενα είναι περιορισμένα στη σιωπηλή πραγματικότητα και τις “χαρές” του «εδώ και τώρα»; Δεν νομίζω ότι το δίλημμα είναι υπαρκτό.

Κατ’ αρχήν, ούτε η ευφορία του οράματος της διάχυτης τεχνολογίας και της διαδραστικότητας, ούτε η μιζέρια με την οποία περιγράφουμε τον υπάρχοντα «παρωχημένο» κόσμο μας είναι ειλικρινείς, το ίδιο και οι αντίθετες απόψεις. Η παγκόσμια συζήτηση γύρω από τις νέες τεχνολογίες, τις υποσχέσεις που γενούν και τις απειλές τους, μας παρέχει εξ’ ίσου ισχυρά επιχειρήματα και από τις δύο πλευρές. Έτσι, είναι ανόητο να υιοθετήσει κάποιος καθαρή θέση υπέρ ή κατά τις διαδραστικότητας και των νέων τεχνολογιών.

Κατά δεύτερον, το μεγάλο βήμα της ανθρωπότητας προς την κατασκευή πλήρως διαδραστικών περιβαλλόντων είναι εξ’ ίσου αναπόφευκτο με την κατασκευή πρωτόγονων λίθινων εργαλείων, την ανάπτυξη της γλώσσας και της τυπογραφίας, τη δημιουργία και εξάπλωση προηγμένων τεχνολογιών επικοινωνίας. Τα νέα διαδραστικά και εξοπλισμένα με διάσπαρτη τεχνολογία περιβάλλοντα είναι ουσιαστικά μόνο ένα βήμα στην εξελικτική διαδικασία με την οποία οι άνθρωποι κατακτούν τα εργαλεία και τον κόσμο που τους περιβάλλει και προσθέτουν πολυπλοκότητα στην αντίληψη και στη χρήση τους. Το δίλημμα υπέρ ή κατά της προόδου εξυπηρετεί κάποιο ουσιαστικό σκοπό;

Τέλος, το ψεύτικο δίλημμα υπέρ ή εναντίον της διαδραστικότητας, και η

¹ “Ένας όμορφος νέος κόσμος” Παράφραση του τίτλου του βιβλίου “*A Brave New World*” (Ένας γενναίος νέος κόσμος) του συγγραφέα Aldus Huxley, 1932.

υιοθέτηση πολεμικών θέσεων, είναι ένας εύκολος τρόπος να αποφύγει κανείς την ουσιαστική και δύσκολη συζήτηση του τι θέλουμε και έχει νόημα να κάνουμε με τις νέες τεχνολογίες. Και στη συζήτηση αυτή υπάρχει ένας χρήσιμος -αν και αρκετά αόριστος- οδηγός: η *ομορφιά*²(2). Πριν βιαστικά απορρίψουμε το κριτήριο της ομορφιάς ως υπερφίαλο, ηδονιστικό, μονόπλευρο, ακόμα ανήθικο, ή ότι άλλο, ας αναλογιστούμε τι θέλει να θυμάται και να διαφυλάσσει ο πολιτισμός μας από τις παλιότερες γενιές.

Δεν είναι όλα τα *όμορφα* πράγματα που επιθυμούμε να κρατούμε στις πόλεις, τα μουσεία και τα σπίτια μας; Δεν είναι αλήθεια ότι υπάρχει κάτι σε όλα τα *όμορφα* πράγματα -από τα ταπεινότερα καθημερινά αντικείμενα στα σημαντικότερα έργα τέχνης- που τα κάνει τόσο επιθυμητά, ανεκτίμητα και σημαντικά σε προσωπικό ή συλλογικό επίπεδο; Και πάλι, δεν είναι αλήθεια ότι πάντα θα θυμόμαστε με ευχαρίστηση όλες τις *όμορφες* στιγμές και εμπειρίες της ζωής μας;

Τα διαδραστικά περιβάλλοντα είναι ακόμα σε αρκετά εμβρυακή μορφή και σήμερα επαφίεται σε φωτισμένους και πρωτοπόρους ανθρώπους (καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες, σχεδιαστές, φιλοσόφους και συγγραφείς) να αποκαλύψουν την ομορφιά που ενέχουν. Η εξάπλωση της ομορφιάς στο νέο τεχνολογικό-ψηφιακό κόσμο θα χρειαστεί καιρό και προσπάθεια. Αναμφίβολα, η αντίληψή μας για το τι είναι όμορφο και τι όχι θα μεταβάλλεται συνεχώς καθώς ανακαλύπτουμε καινούργιες ευκαιρίες για την ευχαρίστηση του πνεύματος, και καθώς θα ωθούμε τις ατομικές και συλλογικές δυνατότητες έκφρασης σε νέα όρια.

Ούτε η καταϊστική ταχύτητα της τεχνολογικής προόδου, που αφήνει ελάχιστο χρόνο για περισυλλογή και ωριμότητα, ούτε η σημερινή στάση αυτών που αναπτύσσουν και παρέχουν τις νέες τεχνολογίες έχουν πλήρη έλεγχο πάνω της. Αποφασίζοντας τι χρειαζόμαστε, μπορούν εν τέλει να εμποδίσουν την ανάγκη των ανθρώπων να δημιουργούν και να ζουν ανάμεσα σε όμορφα πράγματα – διαδραστικά ή όχι.

Ο «νέος κόσμος» μπορεί να προβάλλεται ως ο «διαδραστικός κόσμος» αλλά εντούτοις αυτό που είναι πραγματικά συναρπαστικό σε αυτόν και αξίζει να ψάξουμε είναι οι νέες υλικές και άυλες μετουσιώσεις της *ομορφιάς* που ο νέος κόσμος υπόσχεται. Ας αφήσουμε τα χέρια μας να τις διαμορφώσουμε όπως μας αρέσει και το πνεύμα μας να τις απολαύσει όταν παρουσιαστούν.

² “Ομορφιά” / “όμορφο”: δεν χρησιμοποιούνται εδώ για να περιγράψουν μόνο την ευχάριστη εξωτερική εικόνα ή μορφή, αλλά πιο γενικά την πνευματικά ανυψωτική εμπειρία βίωσης πραγμάτων ή καταστάσεων εξαιτίας της τελειότητας της κατασκευής τους, ή της καθαρότητας και δύναμης της σύλληψής τους, ή εξαιτίας του συναισθηματικού αντίκτυπού τους.

ΧΡΟΝΟΣ

Το τέλος της χιλιετίας μας βρίσκεται σε ένα καθαρά μεταβατικό στάδιο, όπου όλα μπαίνουν σε αμφισβήτηση. Παρ' όλα αυτά κάποιοι εναγωνίως ψάχνουν τα σημεία που θα στηριχθεί η οικοδόμηση του νέου που όλοι περιμένουν. Η Τέχνη σαν καθρέφτης αντανακλά ακριβώς αυτή την χαοτική κατάσταση. Ένα μεγάλο μέρος των καλλιτεχνών "αναπαριστούν" τα στοιχεία της αμφισβήτησης, ειρωνεύονται και χλευάζουν το σήμερα με μία ευτελή τέχνη όπως ευτελής είναι και η εποχή μας. Θα έλεγα ότι ανήκω στους άλλους, σε αυτούς δηλαδή που ψάχνουν αυτά τα μικρά σημεία του νέου στο χάος. (το "νέο" όπως το εννοώ χαρακτηρίζει μια νέα δομή και όχι μία πρωτοτυπία ή ένα life style).

ΧΩΡΟΣ

Δεν χρειάζονται πολλά σημεία για να ορίσουν το νέο, "τρία σημεία χαρακτηρίζουν ένα επίπεδο" - θυμάμαι ακόμα τα λόγια του μαθηματικού στο σχολείο. Αυτά τα τρία σημεία με ενδιαφέρουν. Τα δύο θεωρώ ότι είναι δεδομένα. Το πρώτο είναι η τεχνολογία, ο νέος "ψηφιακός" τρόπος του "σκέφτεσθαι" και του "πράτειν", η νέα λογική του "ποντικιού" σαν σχεδιαστικό εργαλείου, η τεχνητή μνήμη. Το δεύτερο είναι η νέα μορφή επικοινωνίας λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης, η λογική του δικτύου, το web, η επικοινωνία ανθρώπου μηχανής, η αμφίδρομη επικοινωνία. Λείπει το τρίτο σημείο. Δεν μπορώ να πω ότι το έχω βρει, ούτε είμαι σίγουρος ότι θα το κατορθώσω. Το μόνο που ξέρω είναι ότι θα μου άρεσε να το βρω, και ότι έχω πολύ περιέργεια να μάθω πως θα είναι. Τα δύο σημεία που ήδη υπάρχουν χαρακτηρίζουν μια ευθεία. Σ' αυτή την ευθεία όλοι πια πατάνε, θεωρείται δεδομένο, σε τέτοιο βαθμό που δεν ξεχωρίζεις ποιοι καλλιτέχνες δουλεύουν για το μέλλον και ποιοι συντηρούν το παρελθόν.

ERROR 1

Οι παραπάνω σκέψεις γίνονται με βάση την ευκλείδειο γεωμετρία. Μπορεί με αυτήν να περιγράψουμε την εποχή μας ?

ERROR 2

Το λάθος που κάνουμε εμείς οι δυτικοί είναι ότι πιστεύουμε ότι είμαστε στο κέντρο του χρόνου, όμως η γραμμή του χρόνου είναι ευθεία και όχι κύκλος, και μόνο ο κύκλος έχει κέντρο.

ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - WINDOWS ?

Θεωρώ εξ ίσου σημαντικό το "περιβάλλον" με το "έργο" του καλλιτέχνη. Η Τέχνη είναι ένας ζωντανός οργανισμός που περικλείει πολλά επί μέρους στοιχεία, την τεχνική, την αισθητική, το μάρκετινγκ, την πολιτική, την οικονομία, τη φιλοσοφία...

Όταν η Τέχνη εξελίσσεται δεν σημαίνει ότι εξελίσσονται όλα τα συστατικά της ισοδύναμα. Την τελευταία δεκαετία το συστατικό που εξελίσσεται με τη μεγαλύτερη ταχύτητα είναι το "περιβάλλον".

Το κοντινό περιβάλλον του καλλιτέχνη, το εργαστήριο του, αλλάζει: το παραδοσιακό εργαστήριο με τα υλικά, τις υφές, τις μυρωδιές και την ανάγκη για μυϊκή δύναμη και επιδεξιότητα δίνει τη θέση του σε έναν υπολογιστή με διάφορα interface και προγράμματα. Το "γύρω" περιβάλλον μας αλλάζει: Οι εικόνες των ειδήσεων της τηλεόρασης είναι η πραγματικότητα μας.

Το περιβάλλον που γίνονται οι ανταλλαγές απόψεων, η επεξεργασία των πληροφοριών, η οργάνωση σχεδίων αλλάζει, όλα γίνονται μέσα στο δίκτυο.

Αφιέρωσα αρκετό χρόνο για τη μελέτη και υλοποίηση του σύγχρονου περιβάλλοντος του καλλιτέχνη με κεντρικό άξονα το "εργαστήριο" του.

Τα πρώτα χρόνια μάλιστα, μετά την επιστροφή μου από τη Γαλλία (1982) θεωρούσα αυτές τις δραστηριότητες σαν καλλιτεχνικό μου έργο. Η ιδέα ήταν σχετικά απλή: Το σύγχρονο εργαστήριο του καλλιτέχνη στηρίζεται σε μία κεντρική μονάδα επικοινωνίας ταξινόμησης και επεξεργασίας της πληροφορίας.

Δεν αφορά μία συγκεκριμένη τέχνη αλλά το σύνολο της καλλιτεχνικής έκφρασης αφού οι πληροφορίες, είτε πρόκειται για εικόνες, ήχους ή κείμενα, επεξεργάζονται με τον ίδιο τρόπο. Ο καλλιτέχνης μπορεί να είναι μία διεπιστημονική ομάδα διασκορπισμένη σε διάφορα μέρη της γης που δουλεύουν όλοι ένα κοινό σχέδιο.

Το ισχυρότερο χαρακτηριστικό του εργαστηρίου είναι η δυνατότητα να επικοινωνεί. Το εργαστήριο αυτό πάνω στο δίκτυο αποκτά μεγάλη δύναμη σαν "τερματικό" μεγάλων χώρων επεξεργασίας της πληροφορίας, όπως πανεπιστήμια, ερευνητικά κέντρα ή βιβλιοθήκες, και από την άλλη μεριά, η ανάπτυξη πολλών τέτοιων εργαστηρίων δημιουργεί ένα παγκόσμιο δίκτυο πολιτισμού ικανό για σοβαρές "πολιτιστικές παρεμβάσεις", μια μορφή αντίστασης.

ΧΡΟΝΟΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

Μου ζητείται ένα κείμενο για ένα βιβλίο. Επιλέγω το παραπάνω, έχει γραφτεί το 2000. Σήμερα (έχουν περάσει 7 χρόνια από τότε), μετά από την περιπέτεια ενός διδακτορικού, πιστεύω ότι έχω βρει τουλάχιστον τον τρόπο για να βρω το τρίτο σημείο που λείπει, και επίσης, ότι μπορώ να χρησιμοποιήσω τουλάχιστον σαν παράδειγμα την ευκλείδεια γεωμετρία αφού ασχολούμαι με θέματα που αφορούν μια κοινωνία που αυτή τη γεωμετρία έχει σαν μέτρο.

Ο δρόμος για το τρίτο σημείο είναι ο συνδυασμός της τεχνολογίας με τη φιλοσοφία, κάτι καθόλου πρωτότυπο, απλά ξεχασμένο κάπου μέσα στον 18^ο αιώνα. Αυτό θα μπορούσε να ερμηνευτεί με μια έμφαση στο κείμενο αντί της εικόνας και στον συνδυασμό ανάμεσα στο κείμενο που καταλαβαίνει η μηχανή (προγραμματισμός) και τη γραφή που καταλαβαίνει ο άνθρωπος. (κάτι αρχίζει να φαίνεται στο www.w3.org/2001/sw/)

Ίσως έτσι να μην παράγονται μόνο εφαρμογές που διευκολύνουν τη συνέχεια ενός πολιτισμού που παρακμάζει, αλλά να δημιουργηθούν οι νέες συνθήκες που θα καλλιεργήσουν το τρίτο σημείο, ή τουλάχιστον θα το περιγράψουν.

Άπειρα μέσα χωρίς «τέλος»: διενέργεια και δυσμορφία

Αριστοτέλης Δημητρακόπουλος

Ίσως εμείς μπουχτήσαμε την ορθοκανονική διάταξη, πωρωθήκαμε. Κι όμως, ο πρώτος άνθρωπος, έρμαιο της φύσης, ο ά-μεσος άνθρωπος, μάλλον ένωσε εκστατικά περήφανος όταν πήρε το τυχαίο αγκωνάρι και το έκανε παραλληλεπίπεδο, με τα χέρια του και στοιχειώδη μέσα. Το «πλατωνικό» στερεό διέφερε από οτιδήποτε γύρω του, με δυνατότητες και λογική που το «φυσικό» δε διέθετε. Ήταν γέννημά του και του χρησίμειε. Ήταν λιμάνι έκφρασης, πρόκληση διαφοροποίησης από το άμορφο. Πλέον είμαστε λουσιμένοι από τεχνολογικά μέσα, ισχυρότατους μπούσουλες μορφο-γένεσης και παρα-μόρφωσης. Εκφέροντας την ανία μας, ενθουσιαζόμαστε μόνο με το μη-κανονικό ή το αντι-κανονικό. Το κανονικό ως τώρα ταυτιζόταν με το ανθρωπογενές, το τεχνητό. Αντιστρέφοντας ουσιαστικά την πορεία, στα τρισδιάστατα λογισμικά σχεδιασμού ξεκινά κανείς με ένα «εικονικό» κύβο, πρωτογενή μονάδα, και τον παραλλάσει, τον αλλοιώνει, τον αποθηκεύει, τον ταχυδρομεί οπουδήποτε. Η μορφή αλλάζει, παραλλάσσεται, εξάγεται, μεταφέρεται, τελικά το μόρφωμα παράγεται «αχειροποίητα» από ηλεκτρονικούς τόνους, ψεκαστές και κόφτες. Και ίσως αυτή είναι η πιο άσκοπη και α-τελής αποτύπωση ψυχικής συρρίκνωσης και αποσυντονισμού. Και ακριβώς έχει απωλεσθεί ο σεβασμός στο «κουτί», αφού νομίζουμε πως είναι παντού, θεωρείται αυτονόητο. Είναι δύσκολο ζήτημα ο προσδιορισμός σωστών απλών αναλογιών, είναι σπουδαίο το κυβοειδές, σύμβολο υπέρβασης της «λοζότητας» της φύσης, επίτευγμα της αρχιτεκτονικής χίμαιρας του ευθυτενούς, του ανθρωπο-δημιούργητου. Και ακόμη δυσκολότερη η αναγνώριση του μορφικά περιττού και του απέριπτου, η τιθάσευση του φλύαρου και του άτοπου.

Πλέον ο κύκλος της νοητικής εξέλιξης κλείνει με πλήρη παλινδρόμηση: δυσανάλογα πολύπλοκες τεχνολογίες απεικονίσεων εναγωνίως παράγει μορφές βοτσαλοειδών, φούσκες και μπουρμπουλήθρες, στην καλύτερη περίπτωση, γούνες, τριχώματα και επιδερμίδες άλλες φορές. Πίσω από την πρόκληση της πραγμάτωσης περίπλοκων σχημάτων εκδηλώνεται η επιθυμία επανεφεύρεσης της φύσης. Πρωτεργάτες της προώθησης της «νέας μορφολογίας» μιλούν για τις πλειστοκενικές και τις ιουράσιες αναφορές της σύγχρονης μορφοπλαστικής. Για ένα νέο πρωτογονισμό, ένα τεχνητό εξωτισμό, για την προβολή της προ-ανθρώπινης φύσης των βακτηριδίων και των μικροβίων. Έτσι μαρτυρείται η αυταπάτη και το εφιαλτικό όραμα παρεμβολής ή ανατροπής της φυσικής εξέλιξης, της μετάλλαξης και αλλοίωσης ή μετάπλασης των φυσικών γνωρισμάτων πριν αυτά παγιωθούν.

Πέρα από τις δυνατότητες των μέσων μετρά η προοπτική και η υπόσχεση του

τέλους, του στόχου. Ή, ακόμη και αν το όραμα απουσιάζει συνειδησιακά, υποθάλλεται και υποβάλλεται από τα ίδια τα μέσα.

Πίσω από την απαξίωση του ανθρωποκεντρικού βρίσκεται η επιθυμία για το απάνθρωπο, για το τερατουργηματικό ως ελκυστική κατάσταση.

Οι αφηρημένες **φόρμες**, ως πρώιμη εκδοχή αποστροφής προς το ανθρωπόμορφο και ως προπαγάνδα που χαλαρώνει τους δεσμούς με το ανθρωποκεντρικό, αντικαθίστανται από πλασματικές **μορφές** που πλέον συνθέτουν το απάνθρωπο, όχι ως έκφραση απόρριψης, αλλά ως επιλογή. Αντίστοιχα διαμορφώνεται η εικονογραφία των media, από τα αισθητικώς διαστρεβλωμένα σώματα και πρόσωπα των δημοσίων προσώπων ως τα γενετικά αλλοιωμένα μοσχεύματα ή προϊόντα καλλιέργειας, τις εικόνες πλασματικών ζωικών ειδών πειραματικής γενετικής παρεμβολής και τους μεταλλαγμένους υπερδύναμους και αθάνατους ήρωες ταινιών, κόμικ και ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Αν τελικά ο άνθρωπος «ξεπέρασε» τη φύση για να δημιουργήσει κάτι υποθετικά ανώτερο και ηπιότερο προς αυτόν, το οποίο, αφήνοντάς τον ανικανοποίητο και κενό, οδηγεί ως προφανή επιλογή στην περαιτέρω αποστροφή της φύσεως και την επανεφεύρεσή της βάσει τεχνολογικού παροξυσμού, παραμορφωτικής εκμετάλλευσης γνωρισμάτων και φυσικών χαρακτηριστικών, χρησιμοποιώντας πάντοτε το ανθρωπογενές περιβάλλον ως το υποσυνείδητα ενεργό πεδίο συνειδησιακής αλλοίωσης, τότε βιώνουμε την τραγική υπονόμηση της ανθρώπινης υπάρξεως από την ισχυρότερη και υψηλότερη έκφρασή της, την αρχιτεκτονική, και το στόχο ή την ουτοπία αυτής, τον προσδιορισμό ενός ιδανικού περιβάλλοντος ανθρώπινης διαβίωσης, του χαμένου παράδεισου.

Από την τυφλότητα στην όραση και πάλι πίσω, μικρό σχόλιο για την ιστορία των
εικαστικών τεχνών μακριά από την όραση **Θανάσης Μουτσόπουλος**

«Μια εικόνα του κόσμου...δε σημαίνει απαραίτητα μια εικόνα που δείχνει τον κόσμο αλλά έναν κόσμο ο οποίος συλλαμβάνεται και γίνεται αντιληπτός σαν εικόνα...Η εικόνα του κόσμου δεν αλλάζει από μια πρώιμη μεσαιωνική σε μια μοντέρνα αλλά μάλλον το γεγονός ότι ο κόσμος γίνεται εικόνα εν γένει είναι αυτό που χαρακτηρίζει στην ουσία τη μοντέρνα εποχή» M.Heidegger³

Μετά την ατομική βόμβα στη Χιροσίμα, η ύλη διαλύεται σε σωματίδια. Αυτό (σε συμβολικό επίπεδο) περνάει στην εικαστική διαδικασία. Ήδη πιο νωρίς όμως ο Man Ray φωτογραφίζει τη σκόνη πάνω από το “Μεγάλο Γυαλί” του Marcel Duchamp. Ο Laszlo Moholy-Nagy πιστεύει ότι το μέλλον της φωτογραφικής διαδικασίας είναι στην κατεύθυνση της απούλοποίησης και του ξεπεράσματος του ανθρωπίνου ματιού. Κατασκευάζει *φωτογράμματα* χωρίς τη διαμεσολάβηση της φωτογραφικής μηχανής, μελετάει τα φαινόμενα που έχουν σχέση με το φως (ηλεκτρομαγνητικές δονήσεις, ηλεκτρικές εκκενώσεις) ή που είναι αόρατα δια γυμνού οφθαλμού (ακτίνες Χ) και συμπεριλαμβάνει στο βιβλίο του φωτογραφίες κεραυνών⁴. Από κει και πέρα αναρίθμητες είναι οι περιηγήσεις των νέων τεχνολογικών μέσων (γύρω από την εικόνα) σε πεδία *πέρα* από τη λειτουργία της όρασης. Ποιο μπορεί να είναι το μέλλον των οπτικών τεχνών; Ο Bill Viola δήλωνε κάποτε: «Μια νέα σύλληψη πάνω στην ανθρώπινη λειτουργία της όρασης πρέπει να βασίζεται στον τρόπο με τον οποίο τα δελφίνια και οι φάλαινες «βλέπουν» ένα αντικείμενο στον εγκέφαλό τους, χρησιμοποιώντας μια αντανάκλαση του ήχου που δεν ακούν». Στο μεταγενέστερο έργο του *I do not know what it is I am like*, ο Viola συμπύκνωσε τη ροή του χρόνου μέσα από τη λειτουργία της «όρασης», από τους αρχαίους χρόνους μέχρι τις μέρες μας, ενώ, παράλληλα, περνούσε μέσα από τόσο διαφορετικά μεταξύ τους μάτια όσο αυτά των πουλιών, των ψαριών, των εντόμων, της φωτογραφικής μηχανής, ενός τουρίστα, ενός χορευτή σε κατάσταση έκστασης. Στο τέλος άγγιξε τον βαθμό αντίληψης των δελφινιών και των φαλαινών.⁵ Αυτό που γίνεται γρήγορα σαφές μέσα από μια βιαστική περιήγηση της ιστορίας των εικαστικών τεχνών μετά το '60 είναι ότι σπανίως έχουν να κάνουν με την εικόνα ή, ακόμη περισσότερο, με τη λειτουργία της όρασης. Αναμφίβολα πρέπει ν' αρχίσουμε να προετοιμαζόμαστε για την επόμενη φάση της ιστορίας της τέχνης. Η τέχνη, το βλέπουμε, εξαπλώνεται παντού, γράφει ο Jean Baudrillard. Το ίδιο και ο λόγος περί τέχνης, με μεγαλύτερη μάλιστα ταχύτητα. Η τέχνη όμως έχει εξαφανιστεί: έχει εξαφανιστεί στην ιδιοπνευματικότητά της, έχει εξαφανιστεί ως περιπέτεια, ως δύναμη που παράγει αυταπάτη, ως ικανότητα εξάρνησης του πραγματικού και αντιπαράθεσης στο πραγματικό μιας άλλης σκηνής, όπου τα πράγματα υπακούουν σ' έναν ανώτερο κανόνα παιχνιδιού, μιας υπερβατικής φιγούρας όπου τα όντα κατ' εικόνα των γραμμών και των χρωμάτων σ' έναν πίνακα ζωγραφικής, μπορούν να χάνουν το νόημά τους, να ξεπερνούν τον ίδιο σκοπό τους και, με μια ορμή σαγήνης, να συναντιούνται με την ιδανική μορφή τους, έστω κι αν αυτή σημαίνει την καταστροφή τους.⁶

³ Martin Heidegger, «The Age of the World Picture», *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, London: Garland, 1977, σ.130.

⁴ Βλ. Laszlo Moholy-Nagy, *Painting Photography Film*, MIT Press, 1969.

⁵ Toshiharu Ito, «The Future Form of Visual Art», *Art & Technology*, επιμ. J. Pijnappel, Art & Design Profile No 39, 1994, σ.67-69.

⁶ Jean Baudrillard, *Η Διαφάνεια του Κακού: δοκίμιο πάνω στα ακραία φαινόμενα*, μτφρ. Ζ. Σαρίκας, Εξάντας, 1996, σ.22.

Στην περίπτωση αρκετών πολυμεσικών εφαρμογών στην τέχνη, και κυρίως των CD Rom, ο παραλήπτης-χρήστης σπάνια, με τη βοήθεια εντολών, που περιέχονται μέσα σε αυτές τις εφαρμογές, μπορεί πραγματικά να δομήσει εργαλεία ή να επεξεργαστεί τις πληροφορίες που του δίνονται.

Γιατί πράγματι, σε μια εφαρμογή, η έννοια των εργαλείων, η έννοια της πλοήγησης, ή η έννοια του surfing στο internet, τίθενται παράλληλα και σε αντιπαράθεση με το φυσικό κόσμο, τη μορφοποίηση, την ταχύτητα, την κίνηση, το ταξίδι.

Όμως αυτό που συνήθως μπορεί να κάνει, είναι, να πλοηγηθεί, να διαβάσει, και να ανασχηματίσει το κρυμμένο νόημα της ακολουθίας και της διαπλοκής των πληροφοριών στο μυαλό του, και να εξασφαλίσει ένα κειμενικό απόθεμα.

Το πρόβλημα είναι πως συνήθως τίθεται το ερώτημα, αν υπάρχει ελευθερία πρόσβασης, και όχι αν ο παραλήπτης – χρήστης μπορεί να προσαρμόσει στα μέτρα του τις ρουτίνες του έργου, ή αν μπορεί να ανατρέψει μια ήδη προβλεπόμενη (πολλές φορές προβλέψιμη) ακολουθία.

Παρόλα αυτά όσο δομικά παραμένουν τα έργα τέχνης, με τη σημειολογική έννοια, «κείμενα – ανοιχτά», το πρόβλημα αυτό σπάνια τίθεται γιατί το έργο συνεχίζει και ολοκληρώνει, την παραδοσιακή, διφορούμενη, “ανοιχτή” σε ερμηνευτικές προσεγγίσεις λειτουργία του.

Όμως πόσα από αυτά τα έργα είναι «ανοιχτά κείμενα»;

Οι installations, τα interactive συστήματα και γενικά τα πολυμέσα, σαν λειτουργίες και μόνο, προϋποθέτουν τον παραλήπτη.

Σε ποίο βαθμό όμως αυτό είναι αλήθεια;

Με την έννοια ότι, σε ποιο ποσοστό γίνεται αυτός συν-δημιουργός του έργου;

Αυτό είναι ένα βασικό ερώτημα και ταυτόχρονα ένα αίτημα που διαπερνά όλο τον εικοστό αιώνα (από τη λογοτεχνία, τη ζωγραφική, έως τον κινηματογράφο και τη βίντεο τέχνη) και που στη δεκαετία του '60 έγινε ένας από τους κύριους άξονες κριτικής για τον κινηματογράφο, τα Μ.Μ.Ε, τη μουσική, τα εικαστικά, κ.α .

Κτίζοντας τις εικονικές κοινότητες της επόμενης γενιάς

Δημήτρης Κουής

Ο κόσμος της τεχνολογίας προοδεύει με ρυθμούς πέρα από κάθε φαντασία. Οι νέες ανακαλύψεις και τα τεχνολογικά επιτεύγματα αποτελούν μια καθημερινή «ρουτίνα» για όλους τους τομείς των τεχνικών επιστημών. Η επίδραση αυτών των εξελίξεων στο κοινωνικό γίνεσθαι γίνεται από όλους εύκολα ορατή και είναι αρκετά έντονη.

Η «Βιομηχανική Επανάσταση» τον 18ο αιώνα, μετέλλαξε μέσα σε μερικές δεκαετίες τις κοινωνικές δομές. Η χρονική περίοδος που ζούμε, όταν αξιολογηθεί από το μελλοντικό ιστορικό, είναι σίγουρο ότι θα έχει ως κύριο χαρακτηριστικό γνώρισμά της, την αστραπιαία διάδοση της **Πληροφορίας** και της **Γνώσης**⁷ σε παγκόσμιο επίπεδο, αλλά και τη μεταβολή των κοινωνικών δομών μέσα σε διάστημα μηνών, ημερών, ίσως και ωρών.

Τα μέλη του «νέου Παγκόσμιου Εικονικού Χωριού» είναι **όλοι όσοι έχουν πρόσβαση στο Διαδίκτυο** (ας κρατήσουμε αυτή την παρατήρηση για τον επίλογο). Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, η περιήγηση στο διαδίκτυο και τα σύγχρονα πολυμεσικά εργαλεία τηλεδιάσκεψης (multimedia messaging applications) τείνουν να αντικαταστήσουν το τηλέφωνο, τη μονοκατευθυντική τηλεόραση και την εφημερίδα.

Μία έρευνα του SIQSS (Stanford Institute for the Quantitative Study of Society) έδειξε ότι ο μέσος Αμερικάνος ξοδεύει κατά μέσο όρο, 3 ώρες στο διαδίκτυο και γύρω στις 1,7 ώρες παρακολουθώντας τηλεόραση.

Η ανάγκη του πολίτη από τη μια για πρόσβαση στην Πληροφορία, και από την άλλη η ευκαιρία που του δίνεται να ενταχθεί στις «νέου τύπου» Εικονικές Ομάδες κοινωνικοποίησης του παγκόσμιου χωριού, έδωσαν μεγάλη ώθηση στην ανάπτυξη μια σειράς από τεχνολογίες και υπηρεσίες, δυνατές να ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις του.

Ο παραδοσιακός ρόλος του παθητικού χρήστη-δέκτη αντικαταστάθηκε από το ρόλο του χρήστη με έντονα στοιχεία διαδραστικότητας σε όλα τα επίπεδα και προς όλες τις κατευθύνσεις. Ως μέλος της Εικονικής Κοινότητας από απλός καταναλωτής περιεχομένου γίνεται ο ίδιος παραγωγός, διαμορφωτής αλλά και κριτής της πληροφορίας αφού μπορεί να έχει πρόσβαση, να δημοσιεύει, να τροποποιεί και να σχολιάζει ψηφιακό προσωπικό υλικό ή άλλων μελών.

Για παράδειγμα, υπηρεσίες όπως το youtube.com (Αναμετέδωσε τον Εαυτό σου! – Broadcast Yourself), και το myspace.com (Παγκόσμια Κοινότητα Χρηστών), αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα εικονικών κοινοτήτων τελευταίας γενιάς.

Η εξέλιξη όμως δε σταματά εκεί.

⁷ ο διαχωρισμός αυτός γίνεται σκόπιμα, εφόσον αυτές οι δυο έννοιες δεν ταυτίζονται πάντοτε

Ο δικτυακός τόπος secondlife.com σου προσφέρει την δυνατότητα να γίνεις κάτοικος μιας δυνητικής κοινότητας με πάνω από 4,5 εκατομμύρια κατοίκους με χαρακτηριστικά όπως η δυνατότητα περιήγησης σε αυτή μέσω τρισδιάστατων περιβαλλόντων (3-D worlds), δικαιώματα ιδιοκτησίας, συναλλαγές με την χρήση εικονικού νομίσματος κτλ.. Θα μπορούσαμε να συνεχίσουμε αναφέροντας μια μακροσκελή λίστα και άλλων τέτοιων παραδειγμάτων.

Ωστόσο μεγαλύτερη σημασία έχει ίσως η ανάδειξη της αιτίας και των επιπτώσεων του φαινομένου.

Ο τεχνολογικά προηγμένος πολίτης έχει τη δυνατότητα να είναι συνδεδεμένος (on-line) συνεχώς στο Διαδίκτυο, μέσω της προσωπικής του συσκευής, είτε από σταθερό σημείο είτε εν κινήσει (μέσω των Ασύρματων Ευρυζωνικών Δικτύων και της ιδέας του ABC-Always Best Connected).

Η προσωπική του συσκευή έχει τη δυνατότητα να αναπαριστά την Πληροφορία (ήχος, εικόνα, κείμενο) αλλά και να την ψηφιοποιεί, όποτε ο χρήστης επιθυμεί να την μεταδώσει.

Το επόμενο βήμα είναι η συγκρότηση της εικονικής κοινότητας. Αυτό είναι το σημείο αιχμής, το κλειδί για τη δημιουργία των εικονικών κοινοτήτων.

Άνθρωποι από κάθε γεωγραφικό, οικονομικό, πολιτισμικό και θρησκευτικό μήκος θα "ισοπεδώσουν" τις διαφορές τους και θα σχηματίσουν μια εικονική κοινότητα με έντονους συνεκτικούς αρμούς.

Η πολυμορφία και η ποικιλία των ομάδων, των θεμάτων και του περιεχόμενου των εικονικών κοινοτήτων αποτελούν τον κύριο πόλο έλξης ώστε να εισέλθει και να ενσωματωθεί κάποιος σε μια εικονική κοινότητα.

Αυτή η ενέργεια δεν αποτελεί φυγή από την πραγματικότητα αλλά προσθήκη ακόμα μιας διάστασης στον ήδη πολυδιάστατο κόσμο μας. Μιας διάστασης όμως που αυξάνει τις δυνατότητές μας αλλά και τους κινδύνους με εκθετικό τρόπο, όπως ακριβώς έχει συμβεί με κάθε "μεγάλη" ανθρώπινη ανακάλυψη.

Οι εικονικές κοινότητες, στις μορφές που έχουν σήμερα (επόμενης γενιάς), δε βρίσκονται στο τελικό τους στάδιο και δεν έχουν αναλάβει πλήρως το ρόλο τους στη διαμόρφωση της νέας κοινωνικής πραγματικότητας.

Ένα όμως είναι σίγουρο.

Οι νέες μορφές κοινωνικής περιθωριοποίησης και αποκλεισμού θα έχουν ως κύριο χαρακτηριστικό τους την αδυναμία συμμετοχής και ενεργοποίησης των ατόμων στις μελλοντικές Εικονικές Κοινότητες του Διαδικτύου.

Ψηφιακά Μουσεία: Χρηστικότητα και Ικανοποίηση των Επισκεπτών

Δημήτριος Βογιατζής

Τα τελευταία χρόνια, διάφοροι κλάδοι της επιστήμης των υπολογιστών, όπως τα Γραφικά, τα Υπερμέσα και η Αλληλεπίδραση Ανθρώπου - Υπολογιστή βρίσκουν εφαρμογές στα μουσεία και στις αίθουσες τέχνης. Οι δικτυακοί τόποι μουσείων και αιθουσών τέχνης διαθέτουν εκτεταμένες συλλογές ψηφιακού υλικού, συμπεριλαμβανομένων παλαιών βιβλίων, χαρτών, πινάκων, φωτογραφιών, γλυπτών, αναπαραστάσεων αρχαιολογικών τόπων κτλ.

Υπάρχουν σαφή πλεονεκτήματα από τη χρήση του παγκόσμιου Ιστού για τη διάδοση της πολιτιστικής κληρονομιάς. Τα διαδικτυακά μουσεία προσφέρουν στους επισκέπτες τους την ευκαιρία της επαφής με εκθέματα τέχνης, στα οποία δεν θα μπορούσαν να έχουν διαφορετικά πρόσβαση, λόγω των οικονομικών ή των γεωγραφικών περιορισμών. Τα διαδικτυακά μουσεία εξυπηρετούν εναλλακτικούς σκοπούς, μεταξύ των οποίων είναι, να παράσχουν επιπλέον πληροφορίες για τα παραδοσιακά μουσεία, ή να προτρέπουν τους επισκέπτες να επισκεφθούν το παραδοσιακό μουσείο, μέσω μίας θετικής εμπειρίας που προκαλείται από την αλληλεπίδραση με το ψηφιακό.

Από τη δημιουργία κιάλας των πρώτων ψηφιακών μουσείων έχουν τεθεί κάποια βασικά ερωτήματα, όπως: σε ποιο βαθμό τα ψηφιακά μουσεία παρέχουν μια εμπειρία συγκρίσιμη με αυτή των παραδοσιακών μουσείων; Πόσο ικανοποιούν τα ψηφιακά μουσεία τους επισκέπτες τους και πως σχετίζονται αυτοί με τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού μουσείου;

Το ερευνητικό πεδίο της χρηστικότητας των δικτυακών τόπων καλείται να απαντήσει στα παραπάνω ερωτήματα, έχει δε τις ρίζες του στη γνωσιακή επιστήμη, στην ψυχολογία και στην επιστήμη των υπολογιστών.

Παραδοσιακά, στις γνωσιακές επιστήμες το ενδιαφέρον επικεντρωνόταν στη νόηση και στη λογική· τα συναισθήματα, η ψυχολογική κατάσταση κτλ. θεωρούνταν ως «θόρυβος» και κατά συνέπεια έπρεπε να απομονωθούν από τις μελέτες.

Εντούτοις, την τελευταία δεκαετία η γνωσιακή επιστήμη και οι νευρο-επιστήμες σημείωσαν εντυπωσιακή πρόοδο και κατέδειξαν ότι η νόηση δε μπορεί να διαχωριστεί από τα συναισθήματα, και ότι και τα δύο αυτά συμβάλουν στην αντίληψη, στη συμπεριφορά και στη δράση. Για παράδειγμα έχει δείχθει ότι τα θετικά συναισθήματα διευρύνουν τη διαδικασία της νόησης καθιστώντας τους ανθρώπους ανεκτικότερους σε μικρά προβλήματα και περισσότερο ικανούς στην εξεύρεση λύσεων.

Αντίθετα, τα αρνητικά συναισθήματα εστιάζουν στη σκέψη, πράγμα που συνεπάγεται καλύτερη συγκέντρωση αλλά μικρότερη όμως ευελιξία στην εξεύρεση λύσεων.

Τα συναισθήματα παίζουν έναν αυξανόμενο ρόλο στη σχεδίαση και τη χρηστικότητα των δικτυακών τόπων, όπως με παρόμοιο τρόπο κάνει η αισθητική. Μαζί με τη χρηστικότητα παίζουν καθοριστικό ρόλο στην προώθηση από κοινού ενός προϊόντος.

Έτσι, ένας καλοσχεδιασμένος, λειτουργικός και «ελκυστικός» δικτυακός τόπος

επηρεάζει την αίσθηση εμπιστοσύνης, ασφάλειας, χρηστικότητας και αξιοπιστίας. Συνεπώς το συναίσθημα είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τα κίνητρα και τις προσδοκίες του κάθε χρήστη, διότι καθώς εξερευνά κανείς ένα διαδικτυακό τόπο, προσπαθεί να επιτύχει κάποιο γνωσιακό και συναισθηματικό στόχο.

Τα συναισθήματα ενός ατόμου κατά βάση είναι η *αποτίμηση* των γεγονότων, των αντικειμένων και των ανθρώπων. Τα συναισθήματα παρέχουν ενδείξεις για αυτά που μπορεί να θεωρεί κάποιος ως αξίες. Για παράδειγμα, αν κάποιος έχει ενοχές όταν δεν πληρώσει τους φόρους που του αναλογούν, αυτό σχετίζεται με τις αρχές του, δηλαδή ότι επιθυμεί να πληρώσει.

Συνεπώς ένα συγκεκριμένο συναίσθημα (π.χ. το άγχος, η σύγχυση, ή η χαρά...) μπορεί να ερμηνευθεί ως εξής:

εάν ένα άτομο αντιλαμβάνεται μία κατάσταση με ένα συγκεκριμένο τρόπο, τότε μπορεί να προκληθεί ένα συγκεκριμένο συναίσθημα (χωρίς να αποκλείεται το αντίστροφο, π.χ. η συναισθηματική του κατάσταση να επηρεάζει την αντίληψη ενός γεγονότος).

Είναι λοιπόν σημαντικό να δούμε πως η σχεδίαση δικτυακών τόπων μπορεί να ωφεληθεί από τις παραπάνω ιδέες. Ιδιαίτερα πρέπει να μελετηθούν οι παράγοντες που μπορούν να προκαλέσουν συναισθήματα και στη συνέχεια να συσχετισθούν με τη συναισθηματική κατάσταση που προκαλείται κατά την περιήγηση σε ένα δικτυακό τόπο.

Αν ενσωματωθούν οι παραπάνω σκέψεις στη διαδικασία της σχεδίασης δικτυακών τόπων, τότε μπορεί να προκληθεί μια θετική συναισθηματική αντίδραση και στη συνέχεια αυξημένη αποτελεσματικότητα για τον επισκέπτη. Ιδιαίτερα είναι σημαντική η μελέτη της *συναισθηματικής απόκρισης* του χρήστη - κυρίως από πλευράς *ικανοποίησης* ή *δυσαρέσκειας* - που προκύπτει από τη σχεδίαση ενός δικτυακού τόπου.

Η *ικανοποίηση* αναφέρεται στη *συναισθηματική απόκριση* για μία συγκεκριμένη σχεδίαση ενός δικτυακού τόπου και είναι μια συνάρτηση της σχέσης μεταξύ εκείνου που αναμένεται και εκείνου που τελικά γίνεται αντιληπτό από το χρήστη. Με άλλα λόγια, αφορά στην πρόσληψη από το χρήστη - π.χ. στη διανοητική του προσπάθεια, στο βαθμό εστίασης της προσοχής του, και στη συναισθηματική του απόκριση (π.χ. με ικανοποίηση ή με δυσαρέσκεια) ως απόρροια των παραπάνω κατά την αλληλεπίδρασή του με τον δικτυακό αυτό τόπο.

Τέτοιου τύπου συναισθηματικές αποκρίσεις ανάγονται προς μια αποτίμηση της ελκυστικότητας με στιγμιαίες πεπειθήσεις αρέσκειας ή δυσαρέσκειας.

Συνεπώς, η ικανοποίηση, είτε η δυσαρέσκεια, πηγάζουν από τον τρόπο που ο χρήστης αντιλαμβάνεται τα χαρακτηριστικά στοιχεία του δικτυακού τόπου, όσο επίσης και από τη συναισθηματική απόκρισή του σε όσα του δημιουργούνται.

(βλέπε:)

Picard, R. (1997). *Affective computing*. Cambridge, MA: MIT Press.

Brinck, T., Gergle, D. & Wood, S. D. (2002). *Usability for the Web*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Dillon, A., (2003). Beyond usability: Process, outcome and affect in human computer interactions. *Canadian Journal of Information Science*, 26 (4), 57-69.

Υποδουόμενοι τον (αρχαίο) Έλληνα προφήτη, ας κοιτάξουμε τα σημάδια που κουβαλά στο πλανητικό αρχιτεκτονικό στερέωμα η νεφelo-ποιητική των Diller & Scofidio.

Η «θολή παραγωγή του τίποτα», όπως οι ίδιοι αποκαλούν την εφήμερη διαδραστική εγκατάστασή τους στην ελβετική EXPO'02, μπορεί να ιδωθεί ως μια κίνηση συνειδητά αποσπασματική, σχεδόν ηττοπαθής, ως μια *χειρονομία* που δεν συμπληρώνει το νόημα ενός υποτιθέμενου εκθέματος αλλά το αναδεικνύει ως σημειωτική διαδικασία καθιστώντας (ημι)διάφανη την ίδια τη μέθοδο παρουσίασής του. Δεν υπάρχει άλλωστε καν αναπαριστώμενο εκθεσιακό αντικείμενο. Αυτό που ο επισκέπτης καλείται να βιώσει είναι η ίδια η κατάσταση του εκθέτειν.

Η χειρονομία ως αντιλογοκεντρική, αντικανονιστική πρακτική έχει οριστεί από την Kristeva ως εχέγγυο αντίστασης στον καθεστωτικό λόγο, πολιτικό και καλλιτεχνικό. Είναι τα μη-υποκείμενα όπως ο Mallarme και ο Artaud που μπορούν, στεκόμενοι και χειρονομώντας έξω από τα όρια της ίδιας της γλώσσας, να υπονομεύσουν τον κανόνα.

Οι Αμερικανοί μη-αρχιτέκτονες συστηματικά έχουν κατασκευάσει τη θέση τους, το δικό τους προνομιακό σημείο εκτός, κινούμενοι συνεχώς στα όρια της αρχιτεκτονικής γλώσσας, από το μη αναπαριστώμενο στην άρνηση της υλικότητας.

Φαίνεται πως η παραπάνω «επιτελεστική» αντίληψη για τον τρόπο δράσης επί των αρχιτεκτονικών πραγμάτων απολαμβάνει ιδιαίτερης διάδοσης στις μέρες μας, σε βαθμό που παραδόξως αναιρεί την όποια δυναμική μιας τέτοιας στρατηγικής.

Αντί επιλόγου, ας παραφράσουμε τη Νόρα Αναγνωστάκη θέτοντας ένα ερωτηματικό στο τέλος της καταφατικής δικής της πρότασης: Για όσους χειρονομούν πολύ ποιητικά βρίσκεται πάντα κάποιος να τους δέσει τα χέρια; Ή άλλως, μετά από πιο σημείο το επαναστατικό γίνεται κανόνας και τελικά περνά απαραίτητο οπότε ο ίδιος ο κανόνας γίνεται ανατροπή;

* Πόλις κτισθείσα υπό πτηνών εν Αριστοφάνη.

**2. Δικτυωμένες εκτελέσεις δράσεων
networked performances**

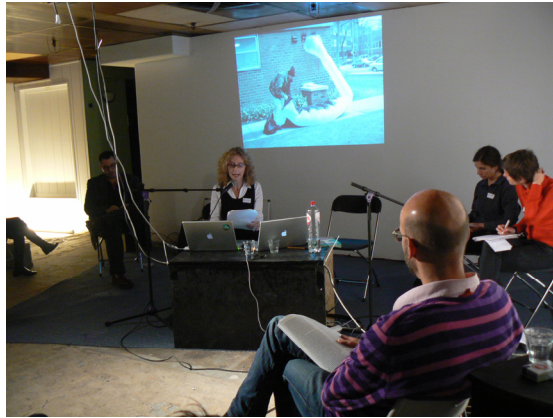
Διαδικτυακή Εγκατάσταση στην πρώτη του στόλου Κυβερνοναυαρχίδα
«Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΕΝΟΙΚΟΣ ΤΗΣ ΣΚΙΑΣ»

Νικόλαος Λάσκαρης

*(...) ελάχιστο μη χαρακτηριστικό δείγμα από την πολυαγαπημένη απ' το κοινό
όπως αποκαλύπτεται απ' τις πρόσφατες μετρήσεις της AGB μελλοντική μου
Δικτυακή Ελληνο-Τουρκική Τηλεσαπουνόπερα «Τζαμπατζήδες στο Αιγαίο»:
Ν. Λάσκαρης, 23-12-2006*

Το μεσαίο πλάνο ανοίγει με φεϊντίν: Ο ηρωικός ύπαρχος Πλωτάρχης Μίλτων, λουσιμένος στο φως του Δικτύου, συνδιαλέγεται βλοσυρός με την αντανάκλασή του: - *Κι αν ξεμεθύσω με το πρόγραμμα «μποξάς στο πέτο» θα 'χει κάνα νόημα αυτό;* **Έπεται ξαφνικό βίαιο κατακόρυφο τράβελιν:** Σιωπηλή κάθοδος ασανσέρ, κατάψυξη στο βάθρο των σκιών, βύθισμα σαν σε θεόρατο θηλαστικό με αδειασμένα spleenάντερα, το φως αδυνατίζει ενεργοποιώντας με αντιφωτοκύτταρα το άνοιγμα της ορυκτής αυλαίας από φόδρα υποσάγματος ιερής αγελάδας. **Γρήγορο κλοζάπ** στην επένδυση βαρυτικού δοχείου σκιών, όπου κείτεται κενός πάτος με το καπάκι του να κρέμεται.

Εδώ με αρκετή αγωνία κλείνει το γενικό πλάνο παρουσιάζοντας τον Π(λωτάρχη) Μ(ίλτωννα) διατάζοντα ζοχαδικά τον αποκρατικοποιημένο Ν(αύτη) Δ(ιαβιβαστή) Γ' Π(ορφύριο) Τ(ραυλό) στο πιλοτήριο του τεράστιου υπολογιστή «ΜΠΟΥΛΗΣ-ΓΙΟΚ», να ρυθμίσει το στόχαστρο πυρηνικού βλήματος κέβλαρ προς άορατο σημείο του ουρανού: **Δραματικά, βραχνά:** *Ντιλίτ Ναύτη! Να καθρεφπιστεί στο σχεδιασμό η περιορισμένη γεωμετρία της ανθρώπινης ύπαρξης και μην καπνίζεις μαλάκα μπροστά στον ΜΠΟΥΛΗ. Τον πειράζει, στό'χω ξαναπεί.*



Τα σχέδια της sarcha για το άμεσο μέλλον?

Η sarcha θα συνεργαστεί με άτομα και θεσμούς για την οργάνωση σεμιναρίων, διαλέξεων και εργαστηρίων με θέμα τη διερεύνηση της σχέσης της Αρχιτεκτονικής με το Πολιτικό.

Το προπαρασκευαστικό στάδιο περιλαμβάνει δημόσια ανταλλαγή απόψεων όσων συμμετέχουν στη sarcha με τη δημοσιοποίηση στο blog της ερωτήσεων και σχολίων.

Όσοι ενδιαφέρονται μπορούν να επικοινωνήσουν μαζί μας: info@sarcha.gr
ή να στείλουν σχόλια στο

www.sarcha-architecture.blogspot.com

Sarcha SCHOOL OF architecture 4 all

Μαρία Θεοδώρου:

Μη πληρωμένη καταχώρηση

Αστική Μη κερδοσκοπική Εταιρεία
<http://sarcha-architecture.blogspot.com>

Η SARCHA (School of ARCHitecture 4 All) / ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΟΙ ΑΓΩΓΟΙ είναι μια αστική μη κερδοσκοπική εταιρεία που ιδρύθηκε τον Απρίλιο του 2006. Στόχος της, η εκπαίδευση και η ενεργοποίηση του κοινού ως προς το ρόλο της αρχιτεκτονικής στην παραγωγή του συνεχώς μεταβαλλόμενου περιβάλλοντος που διαμορφώνεται από την καθημερινή διαβίωση. Προωθούνται έρευνα, δράσεις και προγράμματα που εξετάζουν τη σχέση της αρχιτεκτονικής με τις ποικίλες εκφάνσεις και την πολιτική διάσταση των ατομικών και συλλογικών δραστηριοτήτων. Η SARCHA αναπτύσσει τη σχέση της αρχιτεκτονικής με τον ακτιβισμό, δηλαδή με την επιθυμία για αλλαγή που υλοποιείται χρησιμοποιώντας κάθε δυνατό μέσο: Διερευνά τις υπάρχουσες θεσμικές δομές αλλά και συμμετέχει στην ανταλλαγή απόψεων και οργάνωση δράσεων που αντιμετωπίζουν κριτικά τον τρόπο που παράγεται η αρχιτεκτονική. Σε αυτό το πλαίσιο, είναι από τον Οκτώβριο του 2006 μέλος της διεθνούς ένωσης για την υποστήριξη του ευρωπαϊκού Φόρουμ πολιτικών για την αρχιτεκτονική ενώ ταυτόχρονα συμμετέχει στο camp for oppositional architecture (2006 Utrecht).

Γίνε
συμμέτοχος στη
sarcha: the school of architecture for all
Στείλε σχόλια/κείμενα <http://sarcha-architecture.blogspot.com>

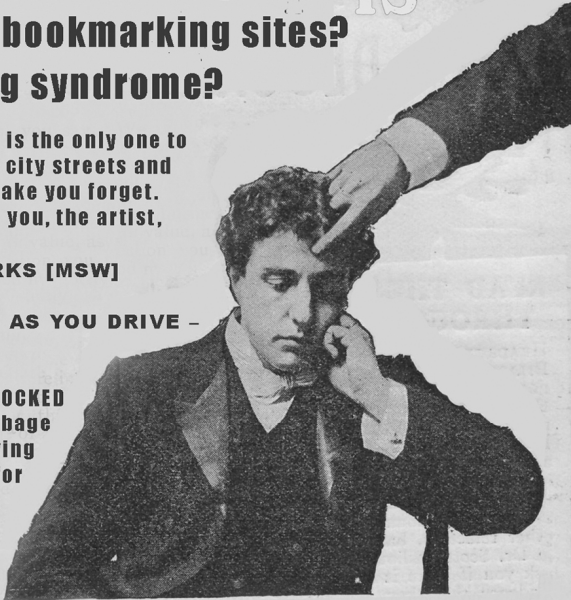
**exhausted by massive web-storage mechanisms?
exhausted by social bookmarking sites?
suffer from recording syndrome?**

Delete your histories! Our system is the only one to ensure complete erasure. We use city streets and collective exchange of signs to make you forget. A contemporary Ars Oblivionis for you, the artist, the businesswoman, the student.

MNEMOTECHNIC STREET WORKS [MSW]

**AS YOU WALK - AS YOU FLY - AS YOU DRIVE -
AS YOU "SURF"**

- as you "surf", collect and use **BLOCKED CITY-STREETS** - by police cars, garbage collection vans or household moving vans (we provide the technology for you to use all blocked streets of your or any city, at any moment)
- in your everyday route to work, use A **SPECIFIC STREET** again and again, i.e.: 3 September Street.
- as you drive, use **OBSOLETE-BECOMING ROADS**, i.e. Rio-Bralos National Rd.
- as you fly, during airplane landing or taking-off, use the city's **EMPTY RIVER-BEDS**.



WE PROVIDE ALL NECESSARY INSTRUCTIONS & TECHNOLOGY

Leave the rest to us: **WASHING-UP YOUR HISTORY GUARANTEED.**
Our secret is simple • "activation of streets as mental collective space" • "collective decay": we turn a private mnemotechnic function to a collective one • "sign confusion": We get rid of your history, not by deleting, but by excessive multiplication of its signs.

**FOR THE ARTIST AND THE BUSINESSMAN OF TODAY
FREE. Enroll today: WWW.DELETE-YOUR-HISTORY.COM**

THE MNEMEDEN SCHOOL OF MEMORY

THE SECRET OF NON-CERTAINTY IN RECOLLECTION

23 Wenham House, Bloomsbury Street, London, W.C.

SOUTH AFRICA :

41 Lynn Buildings,
Durban, Natal.

AUSTRALIA :

Box 402, G.P.O.,
Melbourne.

UNITED STATES :

901 Whitehall Buildings,
New York.

GERMANY.

FRANCE.

INDIA.



NECROCEINE FOR GREY HAIR.

Stains Grey Hair any shade desired. Does not stain the Skin. Applied in a few minutes. Is Harmless, Washable, Lasting, and Restores the Colour to the Roots, making detection impossible, and is undoubtedly the Cleanest and Best Hair Stainer in the World. No. 1, Light Brown; No. 2, Golden; No. 3, Dark Brown; No. 4, Black. Sent secretly packed by post for 1/3, 2/3, 3/3, 5/-, and 10/-.

Leigh & Crawford (Dept. 57)
32 & 33 Brooke St., Holborn, London, E.C.

VARICOCELE.

Men suffering from Varicocele and its consequent nervous exhaustion speedily relieved and cured by the most scientific and rational method of treatment yet introduced. See enclosed Treatise, giving full particulars and testimonials of many successful cures, sent in a sealed envelope, post free to
E. D. NORTON, 59 & 60 CHANCERY LANE,
LONDON, W.C.

Established over 30 years.

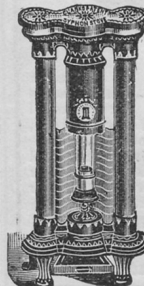
Consultation Free.

PURE HEAT

WITHOUT SMOKE or SMELL.

CLARK'S Patent HYGIENIC

'SYPHON' STOVES



The heat generated by the "Siphon" Stove is Absolutely Pure. No Fumes or Smell can pass into the apartment. All products of combustion are rendered innocuous by automatic action within the Stove. Pure heated air only emitted.

Supplied to H.M. The King.

Of all Ironmongers, Stores, Gas Co.'s, or of S. CLARK & CO., Makers, Compton Works, Canonbury Road, Highbury, London, N. Send post-card for Descriptive Booklet C54, FREE.

3. Υβριδικές εγκαταστάσεις

hybrid installations



Cod.Act
André Décosterd
Michel Décosterd

εκτελέσεις ηχητικών παραστάσεων
Siliknost ,Siliknost2, Hotschkuss

(1) **Cod.Act** σημαίνει έρευνα, πειραματισμός και έκφραση, και σημαίνει επίσης μια διαρκή μέθοδο εργασίας. Ο ηλεκτροτεχνικός ήχος και οι οπτικές μηχανές δημιουργούνται για εστιασμένες παρεμβάσεις. Οι Cod.Act αποσκοπούν να κάνουν κριτικές συνεισφορές στην πολιτική, τις επιστήμες ή τις τέχνες. Για κάθε παρέμβαση οι μηχανές προσαρμόζονται σύμφωνα με κριτήρια επάρκειας και τη δεκτικότητα της συνεισφοράς από άλλες περιοχές και τις διεργασίες τους. Οι παραστάσεις που πραγματοποιούνται από τους André Décosterd και Michel Décosterd είναι η θεμελίωση στη ρίζα της μεθόδου των Cod.Act.



Siliknost

Δύο εργάτες με φτυάρια γεμίζουν τέσσερις κουβάδες διάτρητους. Αυτοί οι κουβάδες είναι μέρος μιας μηχανικής αλυσίδας: σύμφωνα με την αύξηση ή τη μείωση από το βάρος της άμμου, προκαλείται η κίνηση τεσσάρων, σε ισορροπία, κονταριών, τα οποία με ένα σύστημα μεταβίβασης από καλώδια και τροχαλίες ενεργοποιούν τέσσερις γκιλοτίνες που διολισθαίνουν, τοποθετημένες η μία δίπλα στην άλλη μπροστά από ένα προβολέα. Αυτές ενεργούν με τον ίδιο

τρόπο, όπως ένα φωτογραφικό διάφραγμα.
Το φως, σύμφωνα με τις κινήσεις των γκιλοτίνων, συνδέεται με εικοσιτέσσερις φωτοευαίσθητους αισθητήρες που διατάσσονται σε τέσσερις στήλες.
Σύμφωνα με τον τρόπο που λαμβάνουν το φως αυτοί οι αισθητήρες, καθώς αναδιατάσσεται από ένα μετασχηματιστή, εκπέμπουν σινιάλα σε ένα δειγματολήπτη. Οι ήχοι που αντιστοιχούν στις ενδείξεις, οι οποίες έχουν αναπτυχθεί στο στούντιο, ενεργοποιούνται και αναπαράγονται, ταυτόχρονα με την κίνηση των κουβάδων και κατά συνέπεια των εργατών.
Πραγματοποιείται ένα πολυφωνικό γεγονός.



Siliknost 2

Το Siliknost 2 δημιουργήθηκε ως επέκταση του Siliknost και είναι επίσης εκτέλεση ηχητικής παράστασης.

Συνίσταται στη μετακίνηση με φυσικό τρόπο ενός βράχου τετρακοσίων (400) κιλών χρησιμοποιώντας σχοινιά και τροχαλίες.

Εξοπλιζόμαστε με αισθητηριακούς καταγραφείς που μετρούν μια σειρά από τις φυσιολογικές μας δράσεις. Οι ήχοι και οι μικρο-ήχοι που γεννιούνται από την προσπάθεια μας συλλαμβάνονται, ενισχύονται, και επανεκπέμπονται στο (λειτουργικό) χώρο. Η εκτέλεση αυτής της κοπιαστικής μουσικής εργασίας δημιουργεί μια ηχηρή αφήγηση, η οποία εξελίσσεται από τους χειρισμούς μας. Μία ακριβής ηχο-γραφία μιας φυσικής προσπάθειας.

Cod.Act και ηχητικές παραστάσεις

Αυτές οι δύο δημιουργίες είναι παραδειγματικές του δικού μας τρόπου ερμηνείας της τέχνης της παράστασης (performance). Στους Cod.Act αντήσαμε την έμπνευσή μας από τις επιστήμες και την τεχνολογία. Η έρευνά μας, κυρίως επικεντρωμένη στον ήχο, αναπτύσσεται στο εργαστήριο γύρω από παρατηρήσεις φυσικών, μηχανικών και κάποιες φορές βιοχημικών φαινομένων. Προσπαθούμε να αντιληφθούμε τη λειτουργία τους και να

εξάγουμε από αυτά μια ασυνήθιστη άποψη, που μεταφράζουμε και αποδίδουμε με την ανθρώπινη κλίμακα. Με αυτόν το σκοπό, κατασκευάζουμε μηχανικές ή ηλεκτροτεχνικές μηχανές, που είτε χειρίζονται από το κοινό στην περίπτωση των εγκαταστάσεων, είτε χειρίζονται από εμάς στην περίπτωση των παραστάσεων.

Συνεπώς η προσέγγισή μας στην performance έχει κυρίως ένα μηχανιστικό χαρακτήρα, καθώς οι μηχανές μας είναι το κέντρο της δράσης και αντιπροσωπεύουν το βασικό όχημα για την ιδέα, και επιπλέον διότι ο ρόλος μας ως εκτελεστές παραστάσεων περιορίζεται πάντοτε σε μια βασική αποστολή, αυτή του χειρισμού της μηχανής, σύμφωνα με την επάρκεια του χειριστή της ή του εργάτη που την κατευθύνει. Για να ενισχύσουμε την αντίθεση της τεχνολογικής συνθετότητας των συσκευών μας και του αφαιρετικού και συνθετικού χαρακτήρα του υλικού που παράγουν, αποσκοπούμε σε βασικές φυσικές χειρονομίες, συχνά επαναλαμβανόμενες.

Αυτό μπορεί να μεταφραστεί ως συνεχώς αυξανόμενη τυπολατρική φύση της χειρονακτικής εργασίας, ως συνέπεια της αυξανόμενης αυτοματοποιημένης εργασίας, ή εναλλακτικά, απλά αντιπροσωπεύοντας το χειριστή, ως ένα είδος βιολογικού αλγορίθμου.

τεχνικές προδιαγραφές

Απαραίτητα τεχνικά στοιχεία και απαιτούμενα (που παρέχονται από το διοργανωτή):
1 ενεργό subwoofer (μεγάφωνο για ηχοκώματα χαμηλής συχνότητας) ελάχιστο 300W με καλώδιο.

3 προβολείς (1000-2000 W) για να φωτίσουν τους εκτελεστές.

2 ηλεκτρικοί ρευματολήπτες 230 V 16A.

Γεωμετρία επιθυμητού χώρου

Χωρίς υπερυψωμένη σκηνή (όρθιο κοινό)

Περιοχή δράσης: ελάχιστο 5,00 X 15,00 μ.

Φύση του δαπέδου: επίπεδο και μάλλον ομαλό. Παρκέ, λειασμένο, ακατέργαστο τσιμέντο, κεραμικά, λειασμένη άσφαλτος (...)

Εγκατάσταση

Χρόνος εγκατάστασης: 6 ώρες

Χρόνος αποσυναρμολόγησης: 1 ώρα και 30 λεπτά



Hotschkuss

εκτέλεση ηχητικής παράστασης

διάρκεια 25 λεπτά



Hotschkuss είναι μια μηχανή που διαβρώνει τον ήχο.

Ο μηχανισμός πίσω από τη μηχανή είναι ανάλογος με τους αλγορίθμους του υπολογιστή που συμπιέζουν τον ήχο με υποέλξεις συχνοτήτων, παρόμοιες με ένα είδος αριθμητικών εκδορών.

Το Hotschkuss είναι μια μηχανική εκδοχή ενός αλγορίθμου συμπίεσης, όπου ο αργός ρυθμός προόδου της διαδικασίας καθιστά δυνατό να ακολουθήσουμε τα βήματα που περιλαμβάνονται στην αποσύνθεση του ήχου.

Εμπνευσμένη από το χαρακτηριστικό της αποτελεσματικότητας των βαριών διαδικασιών της βιομηχανίας, η μηχανή διαβρώνει τον ήχο με την τριβή.

Τέσσερα μεγάφωνα εξακοντίζονται στο χώρο μέσω ισχυρών ελατηριωτών ελίκων.

Κάθε μεγάφωνο φέρει αισθητήρες που διαβρώνουν σε πραγματικό χρόνο τον ήχο που μεταδίδουν, σύμφωνα με τις τραχύτητες του δαπέδου, όπως διαβάζονται από τους αισθητήρες.

Καθώς η διαδικασία προχωράει οι ήχοι γίνονται όλο και περισσότερο κοκκώδεις.

Κατάλοιπα ήχων συναθροίζονται με όλα τα είδη των απρόβλεπτων ρυθμικών διατάξεων και έπειτα σταδιακά εξασθενίζουν, μέχρι την πλήρη εξαφάνισή τους.

ηχητική παραμόρφωση

Με το Hotschkuss οι **Cod.Act** ερευνούν έννοιες όπως, η πρόκληση φθοράς με τριβή και η παραμόρφωση των ήχων.

Υπάρχουν πολυάριθμες εφαρμογές αυτού του φαινομένου, αλλά ασφαλώς ο πιο συνηθής είναι ο αλγόριθμος που χρησιμοποιείται για τη συμπίεση του ήχου, το πασίγνωστο MP3.

Η δράση του είναι *καταστροφικού* χαρακτήρα, δεδομένου ότι προορίζεται να απαλείφει αμετάκλητα ένα μέρος της πληροφορίας.

Αυτοί οι τύποι αλγορίθμων αναπτύσσονται για να λειτουργούν σε εξαιρετικά υψηλές ταχύτητες, αποδίδοντας (με το ρεντάρισμα) τη διαδικασία της καταστροφής που είναι ανεπαίσθητη για το ανθρώπινο αυτί.

Το ενδιαφέρον των **Cod.Act** επικεντρώνεται σε αυτή τη διαδικασία: Πώς αναπτύσσεται η ηχητική εντύπωση όταν η ταχύτητα της διαδικασίας μειώνεται έντονα και η διαδικασία εκτείνεται μέχρι την πλήρη διάβρωση του ήχου;

Η μηχανή **Hotschkuss** περιλαμβάνει δύο μέρη:

-*Το σύστημα καθοδήγησης* συνίσταται σε τέσσερις ελατηριωτούς έλικες, που εκτοξεύουν βολίδες στο δάπεδο και τις τραβούν προς τα πίσω στην αρχική τους θέση.

-*Το σύστημα της τριβής* συνίσταται σε τέσσερις βολίδες που ολισθαίνουν στο δάπεδο, με μετακινήσεις προς τα πίσω και προς τα εμπρός.

Τα μεγάφωνα προσαρτώνται σε κάθε μια βολίδα. Κάθε μεγάφωνο φέρει ένα πιεζοηλεκτρικό σύστημα που μετρά το βαθμό τριβής της βολίδας στις τραχύτητες του δαπέδου. Τα σήματα από τις μετρήσεις των τραχυτήτων είναι υπεύθυνα για την πραγματικού χρόνου παραμόρφωση των ήχων που παράγονται.

η εκτέλεση

Μια μουσική φράση μεταδίδεται επαναλαμβανόμενα στο δωμάτιο από μεγάφωνα που προσαρτώνται σε εκτοξευόμενες βολίδες. Δύο άτομα, τα οποία κατευθύνουν ένα σύνολο μοχλών, ωθούν αυτές τις βολίδες.

Φθάνοντας οι βολίδες στο αποκορύφωμα της διαδικασίας, επαναφέρονται στην αρχική τους θέση από τη μηχανή και επαν-εκτινάσσονται άμεσα.

Οι τριβές, οι οποίες γίνονται αντιληπτές από τους ανιχνευτές, έχουν επιπτώσεις στις μουσικές φράσεις, σβήνοντας αργά τις ζώνες συχνότητων τους. Δεδομένου ότι κάθε βολίδα ενεργεί σε μια διαφορετική ζώνη συχνότητας, η χροιά του εκπεμπόμενου ήχου εξελίσσεται συνεχώς. Παραδείγματος χάριν, εάν η βολίδα που της ορίζονται υψηλές συχνότητες είναι πολύ ενεργή, τότε η χροιά της μουσικής φράσης θα γίνει αμέσως σκοτεινότερη.

Καθώς η διαδικασία προχωρά, η τριβή θα δημιουργήσει έναν αυξανόμενο αριθμό από "τρίπες" ή σιωπές στις διαφορετικές ζώνες συχνότητας.

Δεδομένου ότι το ποσοστό διάβρωσης για κάθε ζώνη είναι διαφορετικό, η ομαδοποίησή τους θα παράγει όλα τα είδη των αππροσδόκητων ρυθμικών αποτελεσμάτων. Κατάλοιπα των ήχων συναθροίζονται σε όλα τα είδη των απρόβλεπτων ρυθμικών διατάξεων και έπειτα σταδιακά εξασθενούν μέχρι την πλήρη εξαφάνισή τους.

η διαδικασία παραμόρφωσης του ήχου

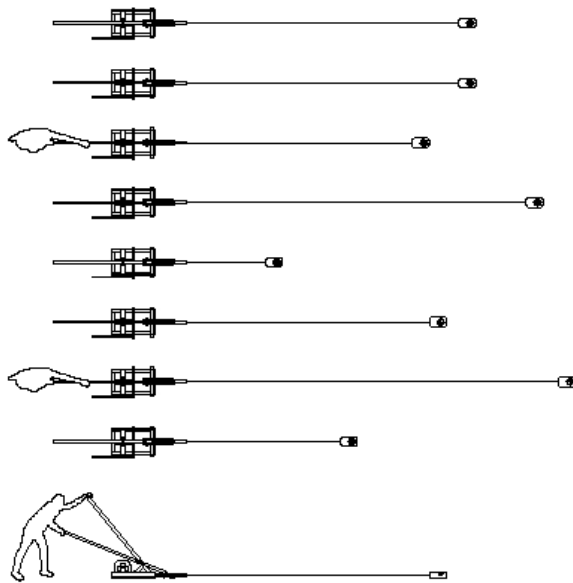
Η μουσική φράση αποτελείται από μια ποικιλία συχνότητων ήχου, υψηλού μέχρι χαμηλού τόνου, δομώντας αυτό που αποκαλείται φάσμα του.

Το φάσμα του ήχου, που μεταδίδεται κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης, χωρίζεται σε τέσσερις ζώνες από φίλτρα υψηλού βαθμού ικανότητας συντονισμού συχνότητων - επιλεκτικότητας. Διαφορετικά μεγάφωνα εκπέμπουν κάθε μια από τις προκύπτουσες ζώνες. Κατ' αυτό τον τρόπο, ένα μεγάφωνο θα μεταδώσει ήχους μόνο χαμηλού τόνου. Το ακροατήριο θα ακούσει τη συνδυασμένη εντύπωση αυτών των συχνότητων, οι οποίες διαμορφώνουν στο ξεκίνημα την αρχική μουσική φράση. Προσαρτημένες κάτω από κάθε μεγάφωνο, πιεζοηλεκτρικές βελόνες, διαβάζουν τις τραχύτητες του δαπέδου και τις μετασχηματίζουν στα ηλεκτρικά σήματα.

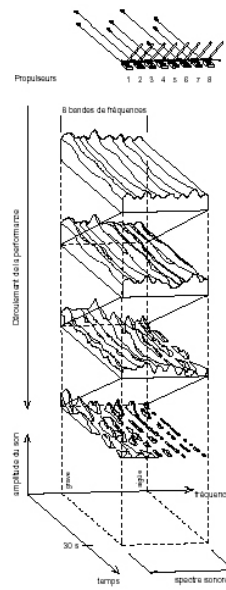
Μόνο σήματα υψηλότερα από ένα δεδομένο κατώτατο όριο διατηρούνται και θα χρησιμοποιηθούν για να μειώσουν το εύρος της ζώνης συχνότητας που ορίζεται. Δεδομένου ότι η φθορά είναι αμετάκλητη, κάθε νέα ανάγνωση θα προσθέσει τη δική της επίδραση σε εκείνη που παράγεται από τις προηγούμενες παρελεύσεις της βολίδας πάνω στο δάπεδο.

Κατά συνέπεια, τα διάφορα συστατικά της μουσικής φράσης εξαφανίζονται με ένα τυχαίο τρόπο, καθώς η εκτέλεση εξελίσσεται και ο αριθμός των παρελεύσεων των βολίδων πάνω στις τραχύτητες του δαπέδου αυξάνεται.

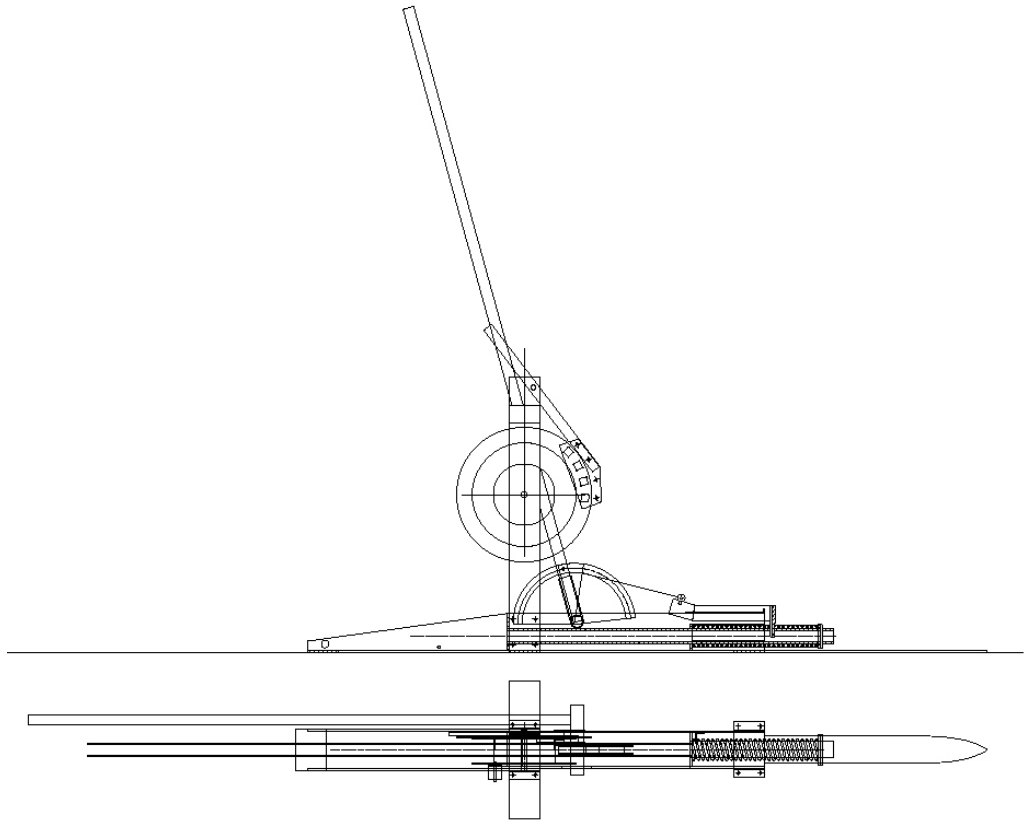
Το ακροατήριο ακούει έναν "σφαιρικό" ήχο, του οποίου η τραχύτητα, ο όγκος και ακόμη και ο ρυθμός, ποικίλλουν από τη διαδικασία φθοράς μέχρι την πλήρη εξάλειψή του.



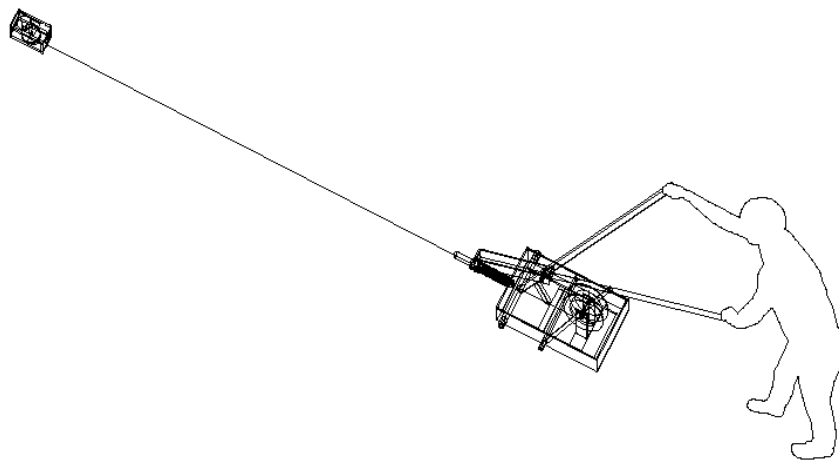
Erosion sonore



αναπαράσταση της ηχητικής φθοράς



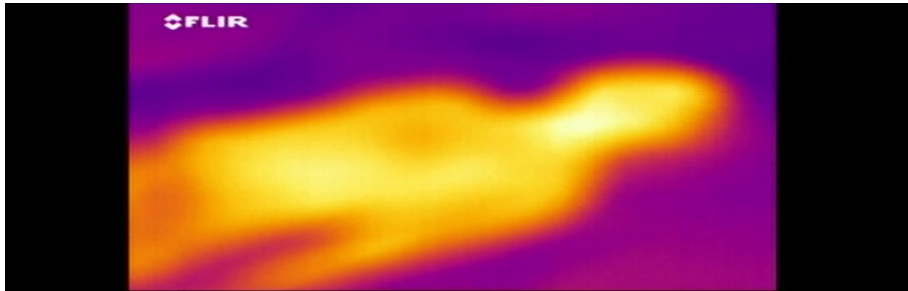
Hotschkusscanon





ψηφιακό τρισδιάστατο μοντέλο

Yannis_Melanitis



εικόνα θερμικής κάμερας

“ο Κήπος” performance
/ κωδικοποιήσεις και μετασχηματισμοί

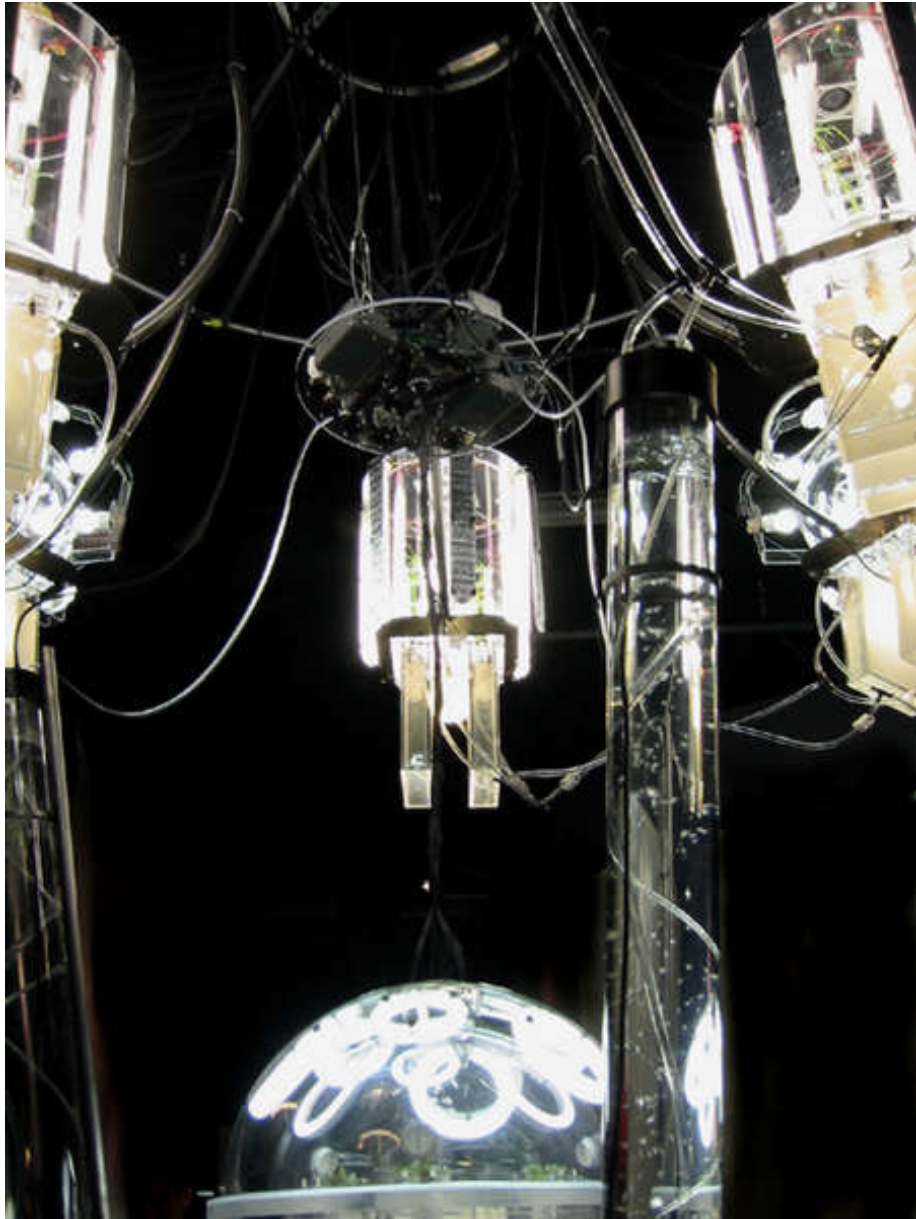
Γιάννης Μελανίτης

Στην εκτέλεση της δράσης *Ο ΚΗΠΟΣ*, οι διαδράσεις εγγράφονται σε έναν κύκλο διαμέτρου 8 μέτρων. Εκεί εγγράφεται επίσης ένα τρίγωνο, στις κορυφές του οποίου σημειώνονται και αντιστοιχίζονται τα τρία αλχημιστικά σύμβολα: Βόρεια-θείαφι, Νοτιο-Δυτικά άλας, Νοτιο-Ανατολικά υδράργυρος. Δημιουργείται ένα ηχητικό πεδίο από τη θερμική ανίχνευση του χώρου. *Ο άνδρας reformer μετακινεί τη θερμική κάμερα (ειδική στην καταγραφή διαφοράς θερμοκρασιών) προς το γυναικείο σώμα· οι διαφορές αυτές θα οδηγηθούν στον υπολογιστή όπου, με τη βοήθεια ειδικού λογισμικού μετατρέπει τις αλλαγές σε ηχητικές σχέσεις, μέσω μιας σειράς γεννητριών συχνοτήτων.* [Η γενετική ακολουθία ενός γονιδίου χρησιμοποιείται για την παραγωγή ηχητικών κυμάτων. Κάθε βάση DNA οδηγεί τις παραμέτρους των γεννητριών FM1 και FM2.]

Ελεύθερες σκέψεις για τη σχέση βιολογικού κώδικα - τέχνης
(σε κείμενο υπό διαμόρφωση)

Η αποκρυπτογράφηση του βιολογικού κώδικα καταδεικνύει ότι το σώμα έχει κειμενοποιηθεί.
Η ζωή είναι ένα κείμενο υπό μεταφραστική δυναμική.
Κάθε κείμενο μπορεί να ξαναδιατυπωθεί, να επανεγγραφεί και να κατανοηθεί με νέους τρόπους· έτσι το θέτουμε σε μια διαδικασία μεταφορών. (...)

Με τρόπο ανάλογο μ'αυτόν όπου μία ελάχιστη δομή πληροφορίας κωδικοποιεί έναν οργανισμό στη φύση ή στην τεχνητή βιολογία, μπορούμε να μιλήσουμε για συσσωματώσεις πληροφορίας που οδηγούν σε ευρύτερα χωρικά ή αρχιτεκτονικά αναπτύγματα. (...)

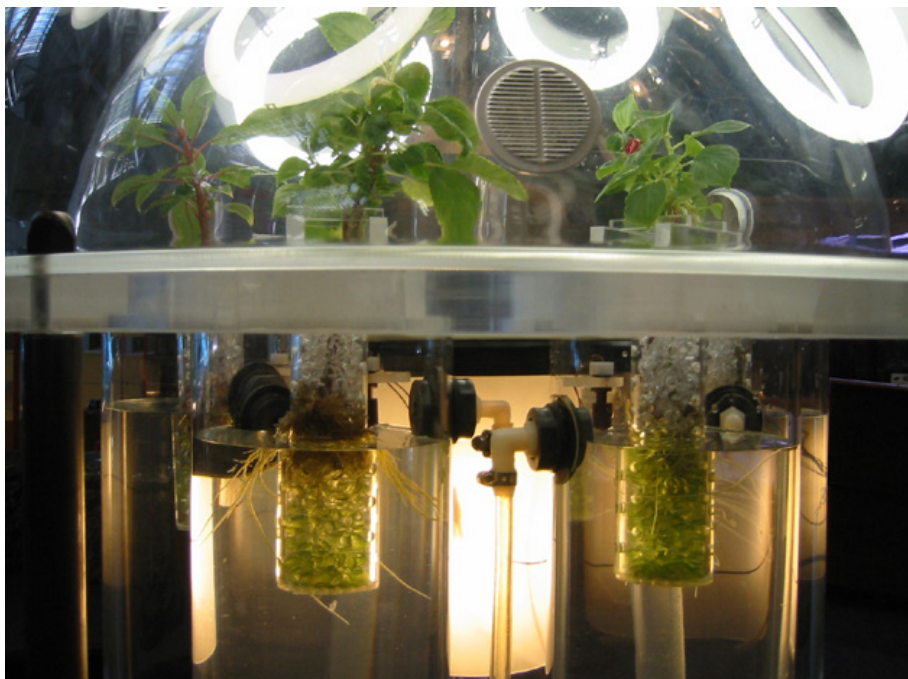
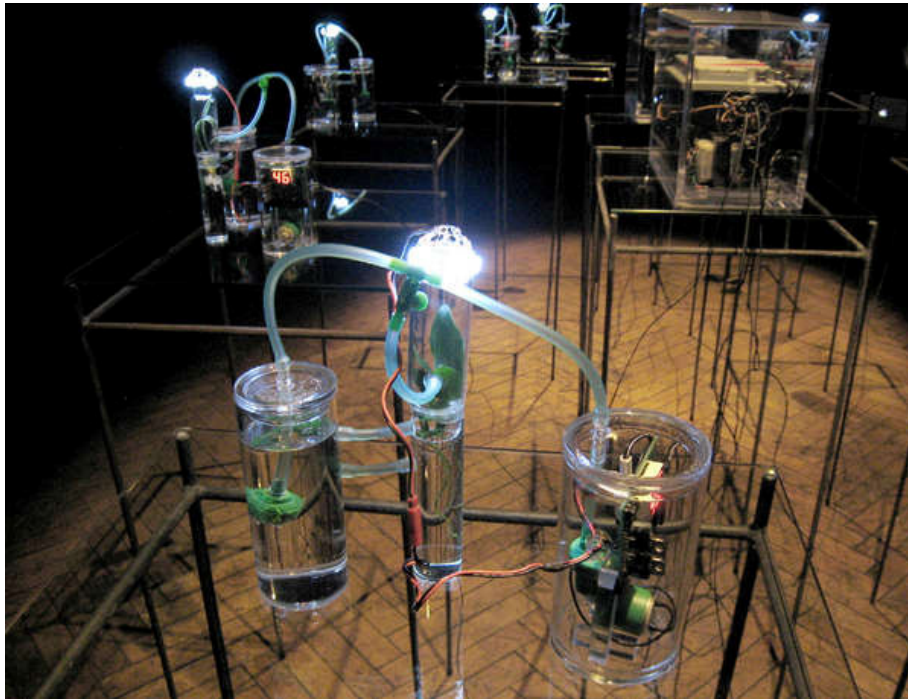


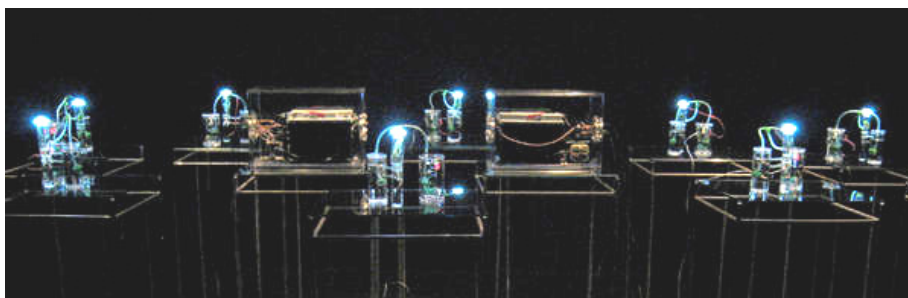
jarred_in

Philip Ross



jarred_in





"Jarred-In"

Philip Ross

Η ιδέα του φυτού γλάστρας αποτελεί ένα αρκετά υποδηλωτικό πορτρέτο της ανθρώπινης συνθήκης.

Αυτό το οικείο τέχνημα απεικονίζει την επιθυμία για αποδιοργάνωση και αυτονομία, ενώ την ίδια ώρα είναι αποκαλυπτικό της εύθραυστης αλληλεξάρτησης ανάμεσα στους ανθρώπους και τα φυτά.

Στην υδροπονία το φυτό αναπτύσσεται με τις ρίζες του βυθισμένες σε εμποτισμένο νερό με θρεπτικές ουσίες, αντί για χώμα.

Σε αυτό τον κήπο, ήθελα να αιωρούνται τα φυτά από ψηλά εντός αυτό-υδατοστεγών περιβαλλοντικών θυλάκων.

Η ολοκληρωμένη φυσιολογία του φυτού γίνεται ορατή σε αυτό τον κήπο, καθώς και όλες οι συνιστώσες της ζωτικής υποστήριξης (υδραντλία, ανεμιστήρας, φώτα, κ.α.), που κρατούν τα φυτά ζωντανά.

Ήθελα αυτοί οι διαφανείς πλαστικοί θύλακες να θυμίζουν οπτικά τους ιπτάμενους δίσκους ή τους εξωγήινους επισκέπτες που παρακολουθούμε στις ταινίες.

Το "Jarred-In", (εκτέθηκε το 2002 στο μουσείο Exploratorium του Σαν Φραντζίσκο), έχει 16 πόδια ύψος και 12 πόδια πλάτος.

Στον κήπο, ζεύγη φυτών φιλοξενούνται σε λοβούς που υποστηρίζουν τη ζωτική λειτουργία των φυτών, αναρτημένοι από ένα πολύφωτο (όπως ο σπλισμός).

Οι ρίζες των φυτών κολυμπούν σε φωταγωγημένα κουτιά* γεμάτα με νερό.

Το νερό αντλείται από δεξαμενές plexiglas, που εδράζονται στο δάπεδο και είναι ψηλές. Οι δεξαμενές αυτές συνδέονται με ένα κεντρικό «μητρικό» λοβό

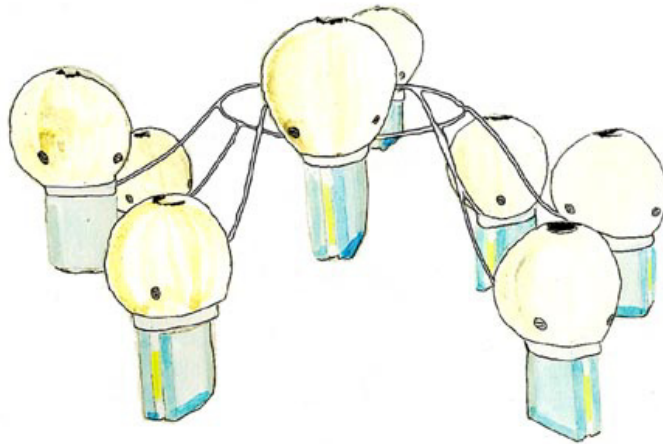
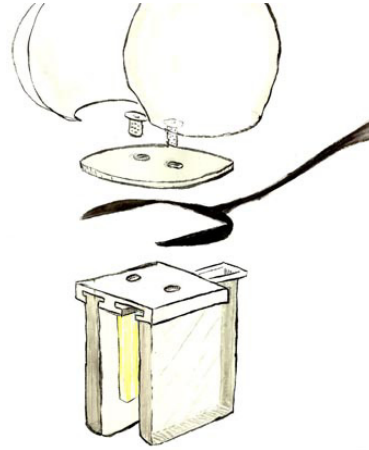
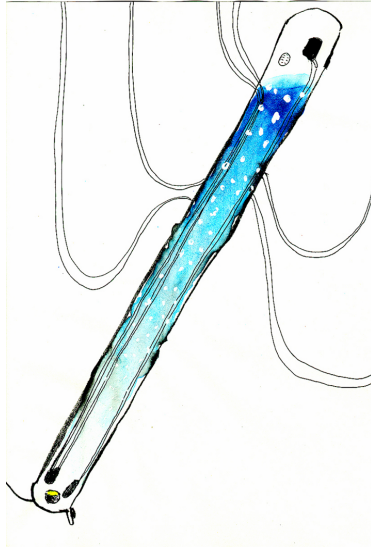
* Τα αυτόνομα αυτά αναπτυσσόμενα δοχεία έχουν κατασκευαστεί στα πρότυπα των τεχνικών και των αισθητικών των "Wardian Cases" (τις οποίες συνέλαβε ο Dr. Nathaniel Bagshaw Ward κάπου στο 1829). Χρησιμοποιήθηκαν για τη μεταφορά ζωντανών φυτών από τη μία ήπειρο στην άλλη, στη διάρκεια του 18^{ου} και 19^{ου} αιώνα.

ανεφοδιασμού, που βρίσκεται επίσης στο δάπεδο.

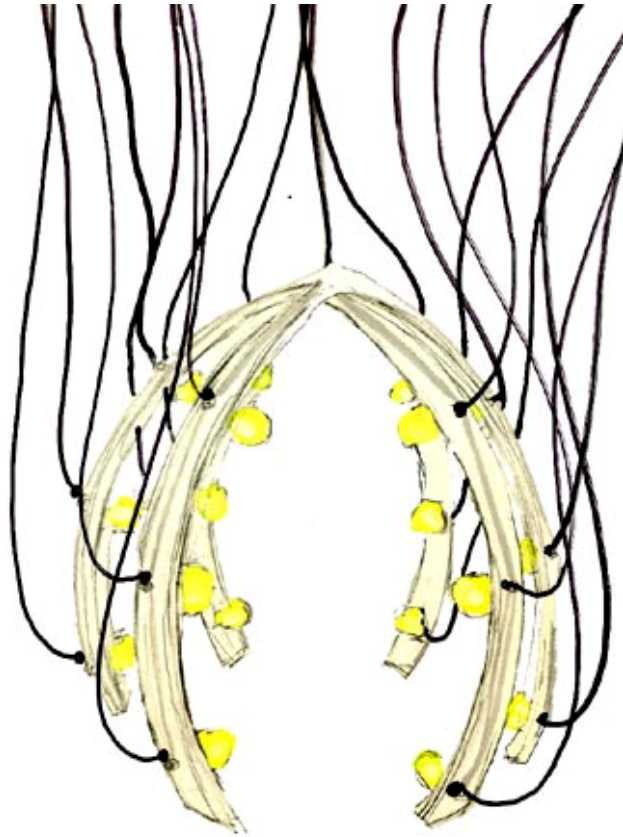
Είναι επαρκώς απομονωμένα από το περιβάλλον του Exploratorium, απαιτώντας μια τεράστια παροχή ηλεκτρικής ενέργειας και υλικών για να παραμείνουν υγιή. *Επίσης ήθελα να μοιάζουν με το σμήνος των εξωγήινων διαστημόπλοιων που εμφανίζονται στο τέλος της ταινίας επιστημονικής φαντασίας «Στενές Επαφές Τρίτου Τύπου» (1977).*

Το μεγαλύτερο μέρος του μεταλλικού εξοπλισμού του "Jagged-In" αιωρείται. Ο αιωρούμενος δίσκος περιλαμβάνει όλους τους ρυθμιστικούς μηχανισμούς και στήνεται με χρονοδιακόπτες, χρονόμετρα, ρυθμιστές, ηλεκτρικά ρελέ, συστήματα ανατροφοδότησης και ένα ρυθμιστή της ροής του αέρα. Η αρχική ιδέα ήταν να δημιουργηθεί μια διάταξη που θα είχε όλο τον απαιτούμενο εξοπλισμό υποστήριξης της ζωής για την ανάπτυξη ενός φυτού, κατασκευασμένου απευθείας μέσα στο δοχείο που το περιέχει.

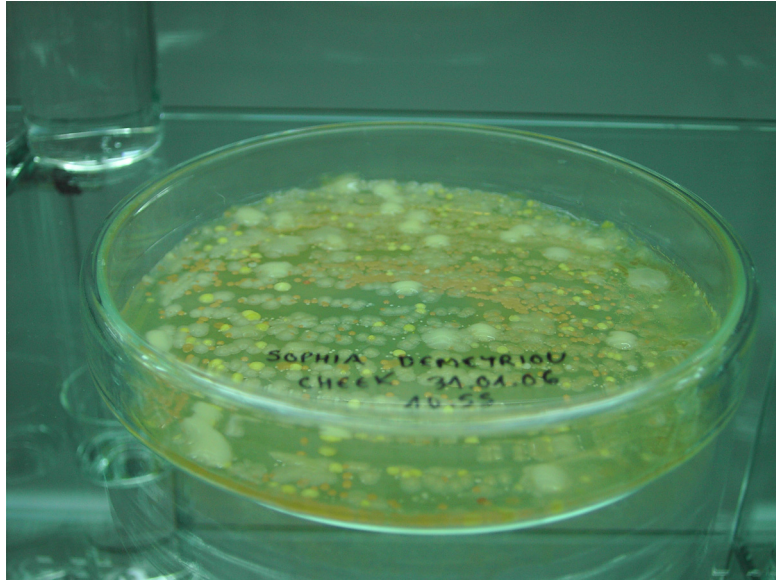
Ήθελα να υλοποιήσω όλα αυτά με την υδροπονική τέχνη (αναπτύσσοντας το φυτό με τις ρίζες του μέσα σε νερό πλούσιο σε θρεπτικές ουσίες), έτσι ώστε το φυτό να μπορεί να γίνεται ορατό στον θεατή στο σύνολό του. Μαζί με την ιδέα της διαφάνειας ήθελα να αποκαλύψω όλη την τεχνολογία που απαιτείται για την ανάπτυξη των φυτών κάτω από τέτοιες ακριβείς συνθήκες ρυθμίσεων. Όταν ξεκίνησα να πειραματίζομαι με την ανάπτυξη φυτών με αυτό τον τρόπο, θεώρησα απαραίτητο να τα προστατέψω από τους ανθρώπους και τις εγχώριες φυτικές αρρώστιες του μουσείου Exploratorium. Εγκιβωτισμένα σε ένα τεχνολογικό κουκούλι, αυτά τα φυτά μου έφεραν στο νου έναν τύπο διαστημοπλοίου, που ταξιδεύει επιφυλακτικά και με μεγάλη προστασία μέσα σε ένα γήινο κόσμο. Καθώς οικειοποιούμουν αυτή την ιδέα των "διαστημικών" φυτών, συνειδητοποίησα ότι αυτά θα έπρεπε να αιωρούνται. Ήθελα να υποδηλώσω ότι ένα φυτό που δε ζει πια στο χώμα καθίσταται σε εξωγήινο είδος.



Τα σκαριφήματα αποτελούν μέρος της διαδικασίας σχεδιασμού που χρησιμοποιώ για να κατασκευάσω τους εσωκλειστούς υδροπονικούς κήπους. Αυτά τα σχέδια ήταν χρήσιμα για το σχεδιασμό πρωτοτύπων της κατασκευής σε σχέση με τις διάφορες υποδομές του έργου.



Αυτά τα σχέδια που επεξεργάζονται τους τελικούς τύπους λοβών για τον κήπο, δείχνουν πως η φθορίζοντες βολβοί θα χρησιμοποιηθούν ως διακοσμητικά στοιχεία παρέχοντας παράλληλα το απαραίτητο φως στα φυτά.

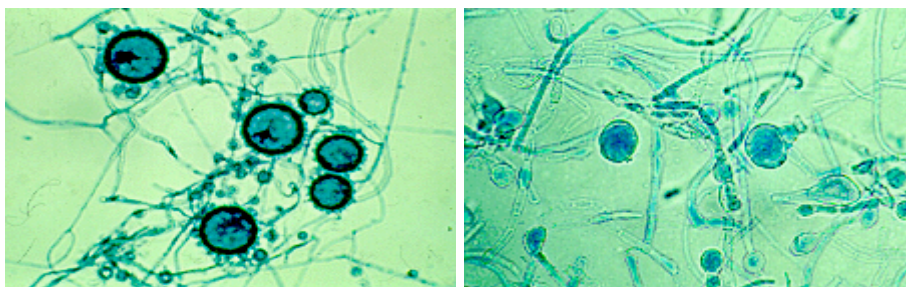


micro cosmos

Polona Tratnik



micro cosmos



Histoplasma capsulatum

Epidermophyton floccosum Chlamydoconidia

Ιχνηλάτιση των αποτυπωμάτων της διαδραστικότητας

Polona Tratnik

Θα μπορούσαμε να επιμείνουμε ότι υπάρχει ο οικείος χώρος του υποκειμένου αρκετά απομονωμένος από τον κοινό χωρικό ιστό, εάν θεωρήσουμε την ανθρώπινη ύπαρξη όχι ως εκείνη που εξετάζει τον κόσμο από απόσταση ή απ' έξω, αλλά ως μια ουσία η οποία εμβυθίζεται στον κόσμο, όπως για παράδειγμα πίστευε ο Maurice Merleau-Ponty ;

Ισχυρίστηκε ότι τα πράγματα ανήκουν αμοιβαία το ένα στο άλλο και έτσι διαμορφώνουν την ίδια σάρκα, η οποία είναι η σάρκα του κόσμου.

Στο μικροβιολογικό επίπεδο οι μικροοργανισμοί, όπως τα βακτήρια και οι μύκητες, όχι μόνο εισάγονται στον ανθρώπινο οργανισμό, αλλά επίσης περνούν και έξω από αυτόν, στο περιβάλλον.

Ένας τέτοιος μικρόκοσμος είναι ένας ιδιαίτερος εσωτερικός κόσμος του ανθρώπινου σώματος. Όχι μόνο επειδή μερικά είδη ζουν πραγματικά μέσα στον ανθρώπινο οργανισμό, αλλά προ πάντων, επειδή όλα αυτά τα είδη που συμβιώνουν με το σώμα βρίσκονται άμεσα επάνω ή μέσα σε αυτό, κάτι που σημαίνει ότι είναι πραγματικά ένα μέρος από αυτό και το βοηθούν επίσης να διατηρήσει μια υγιή ισορροπία του οργανισμού ως σύνολο.

Όταν μετακινούνται από το σώμα προς το περιβάλλον, ή από το περιβάλλον προς ή επάνω στο σώμα, το σώμα πραγματικά διαχέεται στο περιβάλλον όπως και το περιβάλλον στο σώμα.

Πού βρίσκεται τότε η διαχωριστική γραμμή του σώματος; -υπάρχει πραγματικά ένας φλοιός του οργανισμού μας;

Ένας φλοιός θα σήμαινε ένα εξωτερικό, νεκρό στρώμα σάρκας.

Αλλά η σάρκα μας, με το κεράτινο στρώμα του ιστού του δέρματος, κάθε άλλο παρά είναι νεκρή, - αυτό το στρώμα είναι γεμάτο ζωή που ανήκει σε μας και συγχρόνως πραγματοποιεί μια "ανταλλαγή" με το περιβάλλον.

Είναι μια επικράτεια παροχής και λήψης, μεταξύ ενός σώματος και ενός

περιβάλλοντος μέσα στο οποίο εμβυθίζεται.
Είναι μια επικράτεια, όπου συντελείται μια επέκταση ενός εσωτερικού στο εξωτερικό, καθώς και μια είσοδος ενός εξωτερικού στο εσωτερικό.

Με την εγκαθίδρυση ιδανικών συνθηκών για τη διαβίωση μικροοργανισμών που προέρχονται από το ανθρώπινο σώμα, αυτοί, καθώς μεταφέρονται σε αυτό το τεχνητό περιβάλλον, πολλαπλασιάζονται σε τέτοιες ποσότητες που γίνονται σχεδόν ορατοί με γυμνό μάτι, ως αποικίες ειδών όλων των χρωμάτων και των κυκλοτερών δομών.

Με αυτό τον τρόπο, το έμβιο στοιχείο που ήταν μέρος του ανθρώπινου σώματος γίνεται αυτόνομο, το "έτερο" με το οποίο ερχόμαστε σε επαφή.

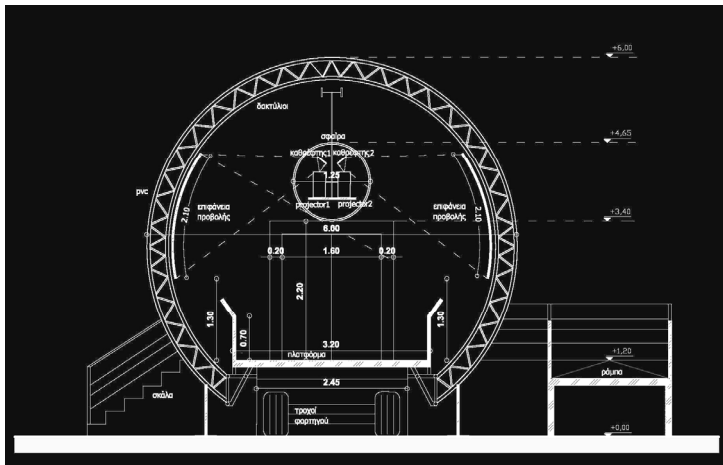
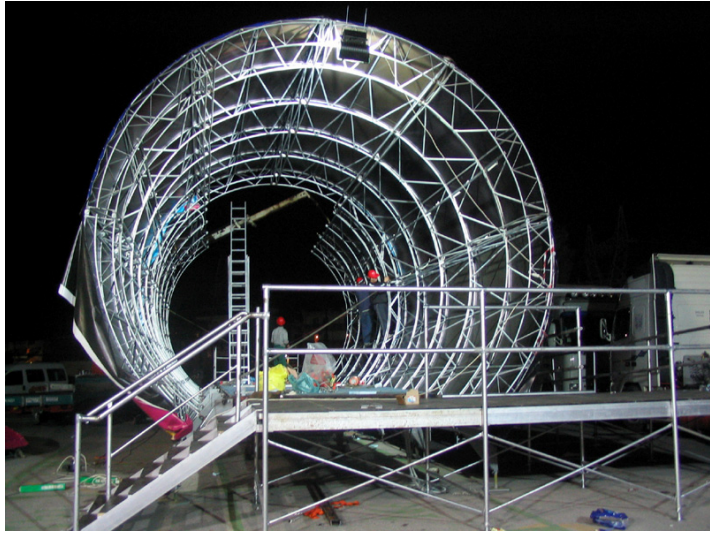
Πολύ περισσότερο ξεκινά να μας απειλεί.

Κατά συνέπεια μια τέτοια δράση, όχι μόνο οπτικοποιεί αυτό που κανονικά είναι αόρατο για το ανθρώπινο μάτι, αλλά επίσης διεξάγει μια πλατφόρμα για περαιτέρω ανεξάρτητη διαβίωση εκείνης της ζωής που προήλθε από εμάς.

Μας επιτρέπει να έρθουμε σε επαφή με το ζωντανό "έτερο" του εαυτού μας.

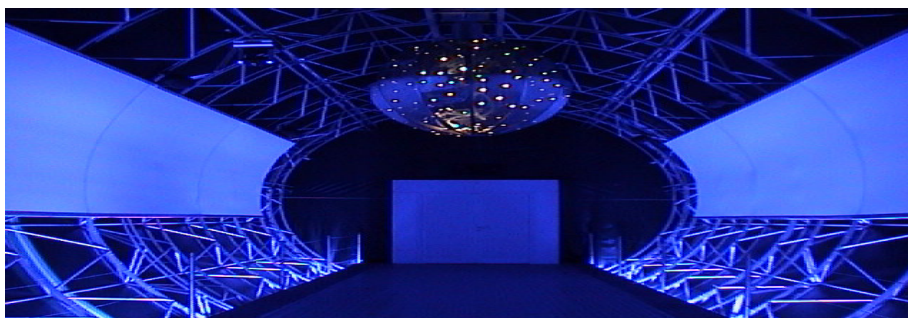
Ή με άλλα λόγια, ο θεατής ταυτόχρονα γίνεται το θέαμα, με την "αφή" του να αγγίζει το δικό του ιστό, που είναι η κοινή σάρκα του κόσμου.





road show

Spiros Papadopoulos



“Road Show”

Σπύρος Παπαδόπουλος

Η ιδέα μιας εφήμερης μετακινούμενης κατασκευής σε σχήμα κυλίνδρου από προκατασκευασμένα τεμάχια που μεταφέρονται σε καρότσα μεγάλου οχήματος, και εύκολα συντιθέμενα δημιουργούν το σκελετό της κατασκευής.

(1 ημέρα τοποθέτηση - 2 ημέρες λειτουργία - 1 ημέρα απεγκατάσταση - ταξίδι στην επόμενη πόλη)

τεχνική περιγραφή

Το στοιχείο που οργανώνει το γεγονός της περιήγησης και της κίνησης στο εσωτερικό του κυλίνδρου είναι μια μεταλλική σφαίρα.

Αυτή προγραμματίζεται να μετακινείται πάνω σε αναρτημένο από την οροφή, οδηγό που κατευθύνει τον επισκέπτη στην πορεία του κατά μήκος του κυλίνδρου, ενώ ταυτόχρονα μεταφέρει στο εσωτερικό της, τον οπτικοακουστικό εξοπλισμό.

Το ιστορικό ταξίδι ξεκινά όταν ο επισκέπτης εισέρχεται στο τούνελ, ακολουθεί αυθόρμητα και αβίαστα την πορεία της σφαίρας και παρακολουθεί ένα οπτικοακουστικό δρώμενο με παράλληλες προβολές βίντεο στα δύο πλαϊνά τοιχώματα του κυλίνδρου.

4. Περιγραφές διαλογικών εγκαταστάσεων
descriptions of interactive installations

σχέδιο εγκατάστασης “be gentle”

Δημήτρης Λιούπης

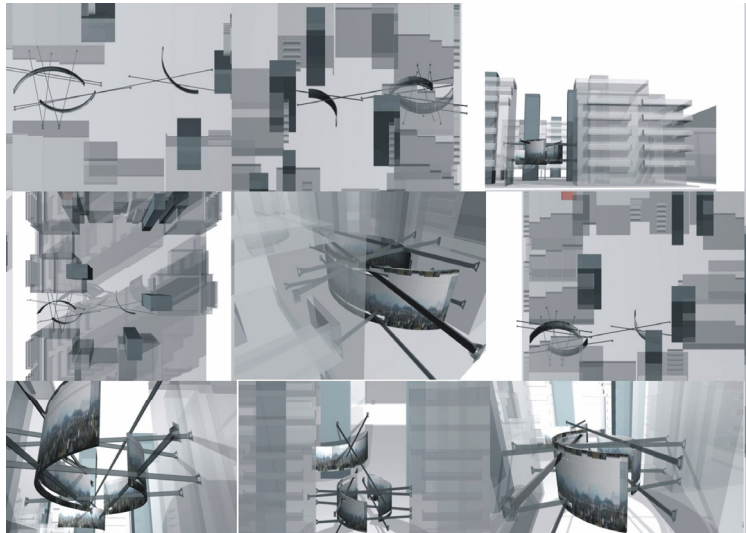
Το έργο διαπραγματεύεται τη διάδραση με το περιβάλλον μας, φυσικό ή κοινωνικό.

Αποτελείται από 4 οθόνες που δείχνουν κλαδιά δένδρων στα οποία έρχονται και κάθονται σπουργίτια.

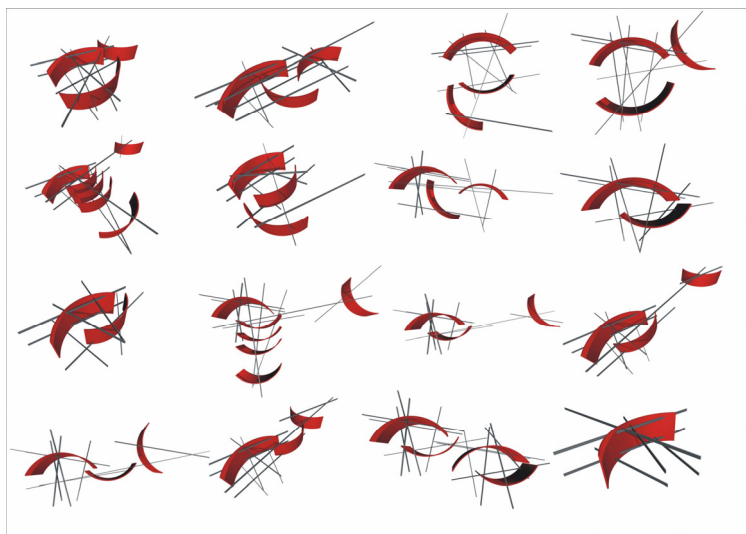
Όταν δεν είναι κανείς κοντά του, τα πουλιά απογειώνονται από τη μια οθόνη και προσγειώνονται σε κάποια άλλη (είναι συγχρονισμένα).

Σε κάθε οθόνη υπάρχει αισθητήρας κίνησης και όταν πλησιάσει ο θεατής σε απόσταση 1 μ (είναι η ευαισθησία του αισθητήρα), όσα σπουργίτια υπάρχουν στην οθόνη απομακρύνονται και πετάνε στις άλλες οθόνες.

Αν όμως ο θεατής μείνει ακίνητος για 20 δευτερόλεπτα, τότε τα πουλάκια επιστρέφουν και παραμένουν όσο οι κινήσεις του είναι αργές (γιατί ο αισθητήρας είναι κανονισμένος να αντιδρά σε μεγάλες και απότομες κινήσεις).



τριδιάστατα μοντέλα



swarm micro-architectures

Dimitris Papalexopoulos

ΑΘΗΝΑ – ΜΙΚΡΟΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΕΣ ΣΜΗΝΟΥΣ ΣΤΟ «ΥΠΟΛΟΙΠΟ» ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ
Athens -Swarm Micro-Architectures in the Rest of the City

Δημήτρης Παπαλεξόπουλος

Μεταξύ του ιστορικού κέντρου, που διαρκώς διαμορφώνεται από την αέναη αναζήτηση της μιας και μοναδικής ταυτότητάς του, και της περιφέρειας, όπου κάθε κτήριο είναι υποχρεωμένο να προβάλλει την διαφορετικότητά του από τα διπλανά του, βρίσκεται το «υπόλοιπο» της πόλης:

Συνήθως αναπαρίσταται ως άμορφη μάζα, καταλαμβάνει το 80% της επιφάνειας της πόλης, προσφέρει μια πολυεπίπεδη πολυπλοκότητα που οι στρατηγικοί σχεδιασμοί προσπαθούν μάταια να βάλουν σε τάξη.

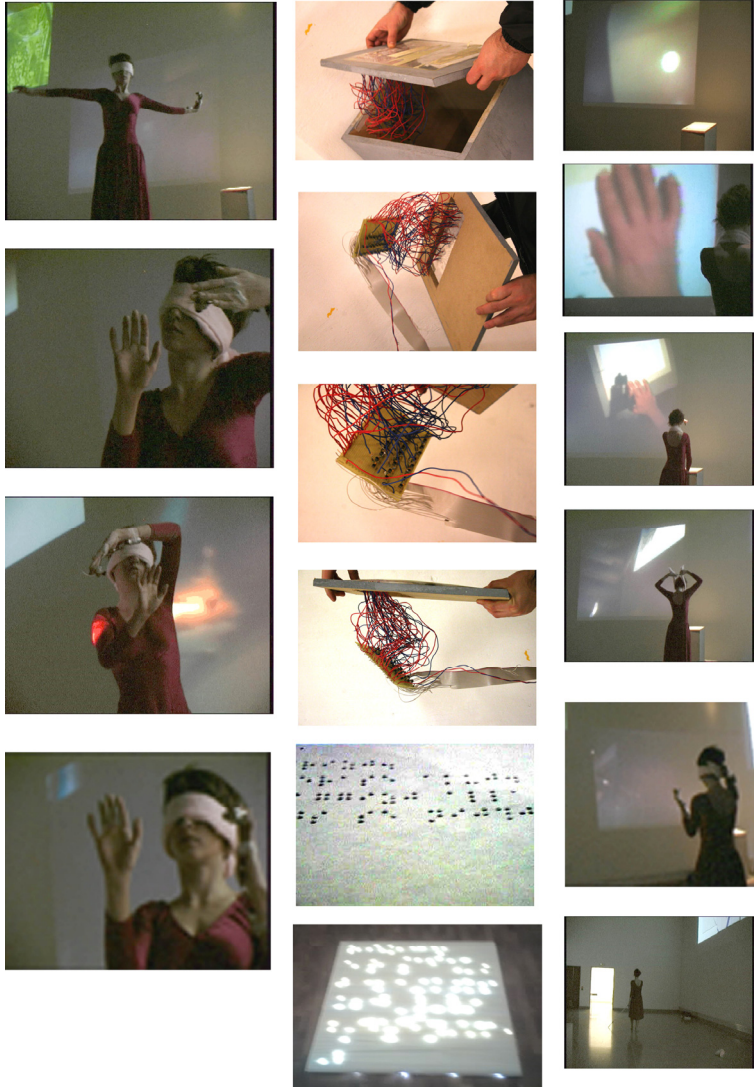
Αποδεχόμενοι αυτή τη χαοτική ασάφεια, την επενδύουμε με μικροαρχιτεκτονικές, που επικοινωνούν μεταξύ τους με λογικές σμήνους.

Πρόκειται για καταλύτες συλλογικότητας, μονάδες – «περίπου αντικείμενα», μεταβαλλόμενης ταυτότητας, που δεν αρνούνται την «πυκνότητα», αλλά την αναλαμβάνουν δίνοντάς της νέο περιεχόμενο.

Εντάσσονται στην πόλη, ακριβώς όπως η περιρρέουσα υπολογιστική ισχύς (ambient computing) εντάσσεται στα ήδη υπάρχοντα αντικείμενα, -τα ίδια εξοπλισμένα με Aml (Ambient Intelligence) που γεφυρώνουν το φυσικό με το ψηφιακό δημιουργώντας ένα διαδραστικό περιβάλλον, οριζόμενο μέσα από παραμετρικά εργαλεία σχεδιασμού.

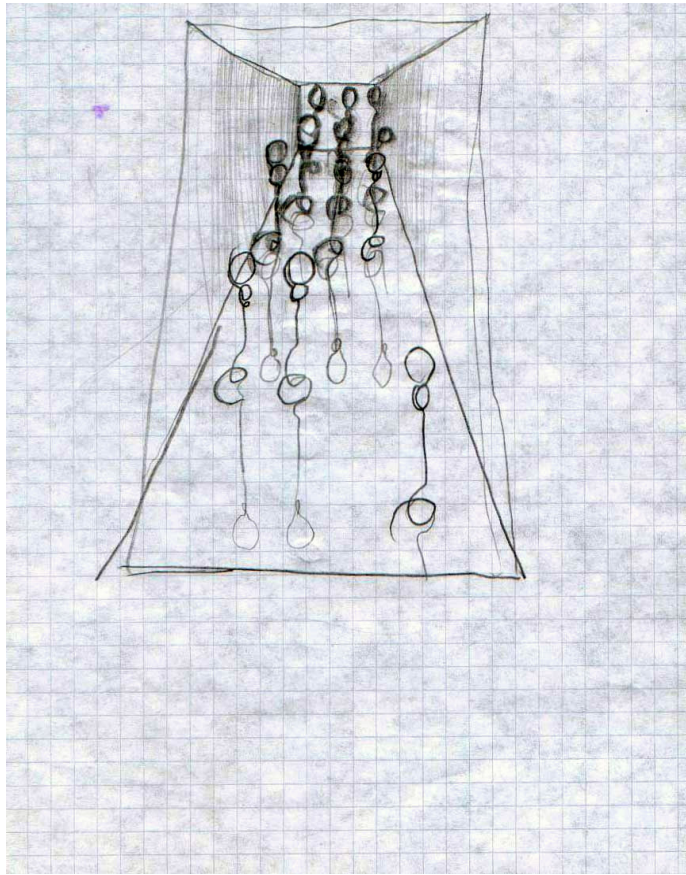
Τοποθετούνται μεταξύ των πολυκατοικιών και αλλάζουν μορφή, ανάλογα με τη διαθέσιμη θέση αγκύρωσης στα υπάρχοντα κτήρια.

Σε συνεργασία με:
την **Αθηνά Σταυρίδου**, την **Αντζελα Κουβέλη** και τον **Δημήτρη Παπαδόπουλο**.



brail neon

Andreas Sitorengo



σχέδιο παράστασης “κώδικας”

Αντρέας Σιτορέγκο

Η εκτέλεση της δράσης πραγματοποιείται σε ένα χώρο με επιδαπέδια ανακλαστική επιφάνεια (καθρέπτη).

Ο εκτελεστής της παράστασης παίρνει λυγισμένη στάση, ενώ βρίσκεται περιτυλιγμένος από λάμπες νέον και μοχέρ. Σε μια πράξη ιερής τέλεσης, μια καφε-μάντης προσφέρει ένα ευμέγεθες φλιτζάνι καφέ.

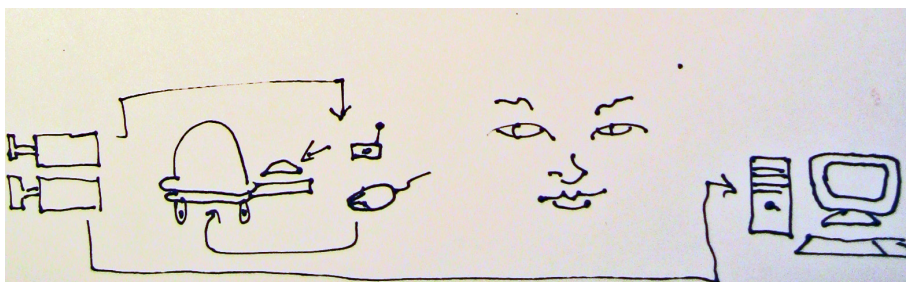
Στη συνέχεια, το ίδιο φλιτζάνι αναποδογυρίζεται ώστε να προκύψει ο τυχαίος κώδικας του μέλλοντος.

Μια μικρο-κάμερα, η οποία τοποθετείται στο φλιτζάνι, μεταφέρει τον κώδικα του μέλλοντος σε μια προβολή που σκοπεύει προς την οροφή, αναπαράγοντας με αργή περιστροφική κίνηση την εικόνα του φλιτζανιού.

Την ίδια ώρα, στην οθόνη ενός υπολογιστή, ερμηνεύεται η κωδικοποιημένη εικόνα από την καφε-μάντη, σε πραγματικό χρόνο, και κωδικοποιείται σε κειμενική γραφή που καταχωρείται και προβάλλεται επίσης στην οροφή.

Ο εκτελεστής της δράσης διατηρεί έμμεση οπτική επαφή με τη διαδικασία της ερμηνείας, μέσω της ανακλαστικής επιδαπέδιας επιφάνειας του καθρέπτη.

Στόχος του είναι η πρόσβαση στο αποκωδικοποιημένο μέλλον που του αποκαλύπτεται, όσο εκείνος περιμένει με αγωνία να επιβεβαιωθεί.



σχέδια εγκατάστασης "ZOETROPE", "MY BRAIN"

Κωνσταντίνος Τηλιγάδης

"Ζωοτρόπιο"

«Κι όμως κινείται», αναφωνούσαν στις αρχές του 19^{ου} αιώνα οι θεατές του ζωοτροπίου και των άλλων πρωτόγονων μηχανών προβολής κινούμενων εικόνων. Αρκετοί εφευρέτες έφτιαχναν συσκευές που έπαιρναν εξωτικά ονόματα όπως, θαυματοσκόπιο, πραξινοσκόπιο κ.ά. προσπαθώντας να εκμεταλλευτούν το μεταίσθημα της όρασης.

Η ελληνική ονομασία Ζωοτρόπιο (Zoetrope) δόθηκε από τον Pierre Desvignes, και είναι μια προγονική συσκευή της κινηματογραφικής μηχανής προβολής, της τηλεόρασης και κάθε άλλης συσκευής που μεταδίδει κινούμενες εικόνες. Η συσκευή αυτή εφευρέθηκε από τον William George Horner το 1834.

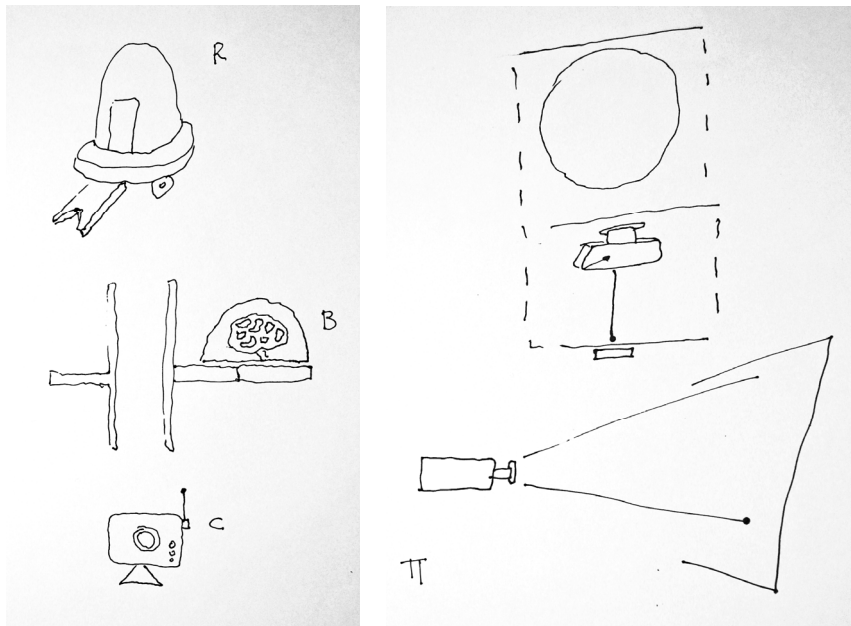
Μεταφέροντας το στοιχείο της κίνησης των εικόνων μέσα από τις μηχανές στον κόσμο της πραγματικότητας που δημιουργώ, παρουσιάζω μια προβολή της συνείδησής μου ως τέχνασμα.

Ο Jean Baudrillard δεν είναι εκείνος που υποστηρίζει ότι ζούμε «σε μια πραγματικότητα που την έχουν γεννήσει κώδικες και μοντέλα, κι έτσι χάνουμε την αίσθηση του πραγματικού»;

τεχνικά χαρακτηριστικά

Η εικαστική διαδραστική εγκατάσταση είναι αποτέλεσμα της συνεργασίας: ενός (1) ρομπότ (το οποίο επιτρέπει την κίνηση σε δύο τροχούς), αισθητήρων (για την αντίληψη των αποστάσεων και των εμποδίων) μιας (1) ασύρματης ενσωματωμένης μικρο-κάμερας, και ενός (1) Η/Υ-PIII για τον προγραμματισμό των αισθητήρων και της εικόνας που αναπαράγεται μέσω ενός ψηφιακού προβολέα και ενός μόνιτορ που βρίσκονται σε κλειστό κύκλωμα.

ρομπότ (R)
ηλεκτρονικός υπολογιστής PIII
μόνιτορ
ψηφιακός προβολέας
ασύρματη μικροκάμερα (C)
μικρογλυπτική εγκατάσταση.
ενεργός χώρος εγκατάστασης 4X4 τετραγωνικά μέτρα.



“MY BRAIN”

Πρόκειται για ένα έργο που αλληλεπιδρά με το θεατή. Ένας κινούμενος εγκέφαλος –μονάδα ρομπότ μετατρέπεται σε βάση δεδομένων, όπου αποθηκεύονται τα σύμβολα μιας προσωπικής μνήμης.

Ο θεατής -χειριστής έχει τη δυνατότητα να επικοινωνήσει με τον προσωπικό μου εγκέφαλο-ρομπότ και μέσω αυτού να δεισδύσει στα προσωπικά μου δεδομένα. Η αναπαραγωγή τους υλοποιείται από ένα προβολέα.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Robot basic stamp. (R)

Ηλεκτρονικός υπολογιστής PIV

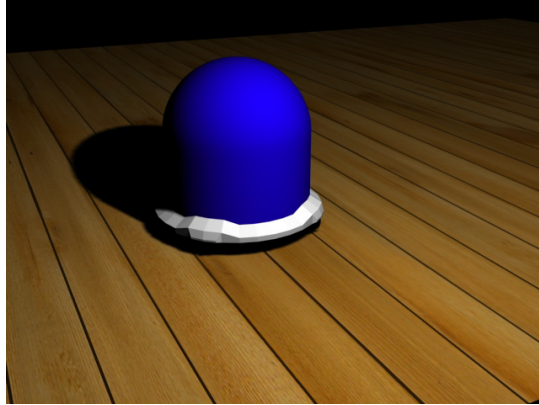
(1) Μόνιτορ

(1) προβολέας δεδομένων (Data projector)

(1) μικροκάμερα ασύρματη

Μικρογλυπτική εγκατάσταση. (B)

Χώρος εγκατάστασης 4X4 τετραγωνικά μέτρα.



προσομοίωση της εγκατάστασης
ψηφιακό τρισδιάστατο μοντέλο ρομπότ



συσκευή ρομπότ

Βιογραφικές πληροφορίες

ο Δρ. **Δημήτριος Βογιατζής** είναι επισκέπτης Καθηγητής στο Αμερικανικό Κολλέγιο Ελλάδας. Επίσης έχει εργαστεί και ως επισκέπτης Λέκτορας στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου. Έχει πτυχίο πληροφορικής από το Τμήμα Πληροφορικής του Καποδιστριακού Πανεπιστημίου, Μάστερ από το Τμήμα Τεχνητής Νοημοσύνης του Πανεπιστημίου του Εδιμβούργου και Διδακτορικό από το Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Η/Υ του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα είναι στην περιοχή της Υπολογιστικής Νοημοσύνης και των εφαρμογών της στην Υπολογιστική Βιολογία.

Κωνσταντίνος Γρίβας Λέκτορας επί συμβάσει, Σχολή Αρχιτεκτόνων Πάτρας. Αρχιτέκτονας Ε.Μ.Π., MA Architecture Royal College of Art, PhD candidate, Interaction Design, Royal College of Art, London.

ο **Νίκος Δασκαλοθανάσης** είναι επίκουρος καθηγητής ιστορίας της μοντέρνας και σύγχρονης τέχνης στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

André Décosterd (1967) Μουσικός, συνθέτης, εικαστικός, μέλος των Cod.Act Κατασκευαστής μουσικών οργάνων, αργότερα σπούδασε και δίδαξε στο "Lausanne Jazz School" (Ejma). Σπουδάζει συστήματα σύνθεσης που ειδικεύονται στη σύγχρονη μουσική, ερευνά και πειραματίζεται με ζητήματα του ήχου. (e-mail: cod.act@lycos.com)

Michel Décosterd (1969) Αρχιτέκτονας, εικαστικός, μέλος των Cod.Act Ασκεί αρχιτεκτονική και φωτογραφία. Ερευνά, κατασκευάζει, και πειραματίζεται με συστήματα για την προβολή του φωτισμού και εικόνων.

Αριστοτέλης Δημητρακόπουλος (Αθήνα, 1974) Αρχιτέκτων Μηχανικός, ΕΜΠ (1998). Master of Architecture (ειδίκευση Architectural Design), Yale University, ως υπότροφος (Yale Scholarships) (1998-99, 1999-00). Βοηθός διδασκαλίας (Teaching Fellow, 1999). Μαθήματα σκηνογραφίας και Set Design, Yale School of Drama (1999-2000). Εκπονεί διδακτορική διατριβή στο Ε.Μ.Π. Έχει διδάξει ως εντεταλμένος λέκτορας στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων Πανεπιστημίου Πατρών [2003-04] και ως Καθηγητής Αρχιτεκτονικής στην Αρχιτεκτονική Σχολή του Αμερικανικού Πανεπιστημίου Savannah College of Art and Design [2004-6]. aris@aristotheke.com, www.aristotheke.org.

Δρ. **Μαρία Θεοδώρου**, Ph.D (AA) DiplArch GradDipRes, υπότροφος Fulbright στην αρχιτεκτονική σχολή του πανεπιστημίου Princeton (2005). Στις δραστηριότητες της περιλαμβάνονται: Επιμέλεια έκθεσης, *Athenscape*, RIBA, Λονδίνο (2003), διευθύντρια διεθνούς αρχιτεκτονικού διαγωνισμού *Εφήμερες Κατασκευές στην Πόλη της Αθήνας* (2002-2003), συντονίστρια Δικτύου Αρχιτεκτονικής, συνεργάτης Υπουργού πολιτισμού (1996-2004), εμπειρογνώμονας Συμβουλίου της Ευρώπης (2003). Σήμερα διευθύνει τη μη κερδοσκοπική SARCHA (School of ARCHitecture for All) / Αρχιτεκτονικοί Αγωγοί. (e-mail: maria.theodorou@hotmail.com)

ο **Δημήτρης Κουής** είναι Μηχανικός Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής και Διδάκτορας του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου. Έχει εργαστεί σαν ερευνητής και διαχειριστής σε πολλά Ευρωπαϊκά και Ελληνικά προγράμματα (FP5, FP6, E-Content, E-Content Plus κτλ.). Από το 2004 είναι ο τεχνικός συντονιστής για τη δημιουργία του Ελληνικού Συλλογικού Καταλόγου των Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών της Ελλάδος.

Πάνος Κούρος, Εικαστικός, Θεωρητικός τέχνης, Επ. Καθηγητής, Εργαστήριο Εικαστικών Τεχνών, Τμήμα Αρχιτεκτόνων, Πανεπιστήμιο Πατρών.

Τέχνη του συσχετισμένου πεδίου, διαδικτυακές πρακτικές, αστικές παρεμβάσεις, συλλογικές δράσεις, μνημοτεχνικές του χώρου. Έργα αναπτύσσονται σε διαφορετικές περιοχές που συσχετίζουν κριτικές πρακτικές τέχνης με την αρχιτεκτονική, την αστική κουλτούρα και πολιτικές της μνήμης. www.mnemedien.org.

ο **Νικόλαος Ελ. Λάσκαρης** είναι Καθηγητής της Πλαστικής στη Σχολή αρχιτεκτόνων ΕΜΠ, αρχιτέκτονας, αριστούχος διδάκτωρ του Ε.Μ.Π., πολεοδόμος, κοινωνιολόγος, γλύπτης, συγγραφέας και σκηνοθέτης. Έχει πραγματοποιήσει πολλαπλό και πρωτότυπο μελετημένο και κατασκευασμένο έργο, αρχιτεκτονικό και σύνθετο καλλιτεχνικό, που έχει βραβευθεί σε διεθνείς και πανελληνίους αρχιτεκτονικούς διαγωνισμούς και διακριθεί σε διεθνείς εκθέσεις, μουσεία και φεστιβάλ κινηματογράφου. Research Fellow στο Τεχνολογικό Ινστιτούτο της Μασαχουσέτης (Κέντρο Προωθημένων Οπτικών Μελετών C.A.V.S. – M.I.T.)

ο **Δημήτρης Λιούπης** γεννήθηκε το 1957 και είναι Αναπληρωτής Καθηγητής στο Τμήμα Μηχανικών Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Πληροφορικής, του Πανεπιστημίου Πατρών από το 1991. Αποφοίτησε με B.Sc. από το Πανεπιστήμιο του Newcastle upon Tyne το 1981, απέκτησε το M.Sc. το 1983 από το Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας στο Berkeley, και το Ph.D. από το Imperial College του Λονδίνου. Η δουλειά του έχει δημοσιευτεί σε διεθνή περιοδικά και συνέδρια. Τα ερευνητικά του ενδιαφέροντα επικεντρώνονται στο σχεδιασμό Η/Υ και συστημάτων αυτοματισμού ενσωματωμένων συσκευών. Από το 2001 διδάσκει στο Π. Μ. Σ. της Α.Σ.Κ.Τ της Αθήνας, όπου διαπραγματεύεται τη δημιουργία διαδραστικών εικαστικών έργων. Έχει δημιουργήσει αυτοδύναμα διαδραστικά εικαστικά έργα από το 2001 έως σήμερα.

ο **Γιάννης Μελανίτης** διερευνά τις αλληλεπιδράσεις του σώματος με το περιβάλλον μέσα από βιολογικές παραμέτρους (κωδικοποίηση, μετασχηματισμοί εν χρόνω κλπ.). Χρησιμοποιεί τον όρο "bio-performance", για τον καθορισμό ενός σώματος εύπλαστου που συγκροτεί έναν 'ρευστό χώρο' μέσα στο χώρο, -όρος που προτείνεται ως μια επανεμφάνιση της σωματικότητας. Οι πιο πρόσφατες συμμετοχές του περιλαμβάνουν: *A4, Codra* (Θεσσαλονίκη), *Στον Κήπο του Επικούρου/ Τα στοιχεία ως μεταφορές*, ατομική έκθεση στο HUG (Γενεύη), *Generative Arts* (Μιλάνο), σκηνικά και κοστούμια για την παράσταση *Το άγγιγμα του Δία* σε μουσική Ι. Ξενάκη (Αθήνα).

ο **Θανάσης Μουτσόπουλος** έχει επιμεληθεί εκδόσεις και εκθέσεις. Πιο πρόσφατες οι: *Ομοιότητα Περίπου* στο νέο Μουσείο Μπενάκη (Δεκέμβριος 2004), *Οράματα* στο Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο (Οκτώβριος 2006), *Μεγάλη Αναταραχή: Πέντε Ουτοπίες μέσα στο '70, λίγο πριν λίγο μετά* στα πλαίσια της διοργάνωσης Πάτρα, Πολιτιστική Πρωτεύουσα της Ευρώπης (Απρίλιος 2006), *Αστικά Τοτέμ και Γήινες Τελετές: επτά καλλιτέχνες στο Μετρό Χαλανδρίου* (Οκτώβριος 2006). Μεταξύ των βιβλίων που έχει γράψει είναι τα *Ανθρωπομορφισμός, Αφαίρεση και Σχηματοποίηση στη Μαζική κουλτούρα* (Futura), *Τα Υβρίδια της Παγκοσμιοποίησης: Πόλη και Μαζική Κουλτούρα στην Περιφέρεια* (Futura), *Ομοιότητα Περίπου* (Πατάκης) και *Οράματα: η τέχνη ως διαμεσολάβηση* (Πλέθρον-επιμέλεια).

Κώστας Ντάφλος, αρχιτέκτονας (Ε.Μ.Π), γλύπτης (Α.Σ.Κ.Τ). Μεταπτυχιακά (Α.Σ.Κ.Τ. με συνεργαζόμενο το Τμήμα Μηχανικών Η/Υ & Πληροφορικής Παν. Πατρών). Υποψήφιος διδάκτορας στην αρχιτεκτονική Σχολή του Ε.Μ.Π. Από το 2003 έχει διδάξει στο Τμήμα αρχιτεκτόνων μηχανικών του Πανεπιστημίου Πατρών τα μαθήματα: αρχιτεκτονικές απεικονίσεις, εικαστικές τέχνες και ψηφιακές αναπαραστάσεις. kdaflos@hotmail.com, kdaflos@central.ntua.gr <http://kdaflos.blogspot.com>, <http://users.ntua.gr/kdaflos>

ο **Σπύρος Παπαδόπουλος** είναι αρχιτέκτονας (ΕΜΠ, 1991), διδάκτωρ του πολυτεχνείου της Μαδρίτης (Ε.Τ.Σ.Α.Μ. 1997) και επίκουρος καθηγητής στο Τμήμα αρχιτεκτόνων του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Έχει ασχοληθεί ενεργά με τα οπτικοακουστικά μέσα και τις νέες τεχνολογίες στα πεδία των εικαστικών τεχνών και της αρχιτεκτονικής. Από το 1999 επιμελείται και εκδίδει στη Μαδρίτη το διεθνές περιοδικό τέχνης και αρχιτεκτονικής "METALOCUS".

Δημήτρης Παπαλεξόπουλος, αρχιτέκτων. Γεννήθηκε στην Αθήνα το 1953.

Η διδασκαλία του στο Τμήμα Αρχιτεκτόνων του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου αφορά τη σχέση αρχιτεκτονικής και Τεχνολογιών της Πληροφορίας και έρευνες σχετικές με τη διαχείριση της γνώσης στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Οι συμμετοχές του σε εκθέσεις και συνέδρια έχουν θέμα τις μεταβολές της αρχιτεκτονικής θεωρίας και της πρακτικής στην κοινωνία της πληροφορίας. Η επαγγελματική του δραστηριότητα ξεκινά το 1980. Τα πρόσφατα έργα του αναφέρονται στην ένταξη τεχνολογιών της πληροφορίας και του χώρου, σε χώρους τηλε-συνεργασίας / τηλε-εργασίας, σε έξυπνα κτήρια. Κόμβοι διαδικτύου: www.archsign.gr, www.ntua.gr/archtech

ο **Νίκος Πατσάβος** (Αθήνα, 1977) σπούδασε αρχιτεκτονική στη Θεσσαλονίκη, το Παρίσι και το Λονδίνο. Η έρευνά του επικεντρώνεται στις συνθήκες ανάδυσης της μοντέρνας αρχιτεκτονικής και τη δυνατότητα για μια διεπιστημονική θεώρησή τους. Το μελετητικό γραφείο που έχει συγκροτήσει με τους Georg Rafailidis και Stephanie Davidson (έδρα Αθήνα-Βερολίνο) εστιάζει στη σχέση δημόσιου-ιδιωτικού χώρου στη σύγχρονη ελληνική μητρόπολη. Ο Νίκος διδάσκει ιστορία-θεωρία της αρχιτεκτονικής στα Χανιά. < nhpatsavos@aaschool.ac.uk >

η δραστηριότητα του **Philip Ross** βρίσκεται στη διατομή της λαϊκής τέχνης, της βιολογικής επιστήμης, και της τεχνολογικής κριτικής. Τα γλυπτικά τεχνήματά του είναι ταυτόχρονα υψηλής τεχνικής και φυσικά μορφοποιημένα, επιδέξια μεταχειρισμένα και αφρόνιστα οργανικά. Ο Ph. Ross ζει στο Σαν Φραντσίσκο, όπου είναι επισκέπτης καθηγητής στο Πανεπιστήμιο Stanford και στο Πανεπιστήμιο της Καλιφόρνιας Berkeley. Ο Philip είναι "artist in residence" στο μουσείο Exploratorium, SymbioticA, στο Headlands Κέντρο για τις τέχνες, και είναι υπότροφος στο MacDowell Colony. Περισσότερες πληροφορίες για το έργο του Philip Ross, θα βρείτε στον τόπο: www.philross.org

ο **Μάνθος Σαντοριναίος** είναι επίκουρος καθηγητής στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών και καλλιτεχνικός διευθυντής του Φεστιβάλ τέχνης και τεχνολογίας Medi@terra.

ο **Αντρέας Σιτορέγκο** γεννήθηκε στην Σιένα της Ιταλίας το 1972. Σπούδασε ζωγραφική, χαρακτηριστική, και γλυπτική στην Α.Σ.Κ.Τ στα εργαστήρια των Δ. Μυταρά, Τ. Πατρασκήδη και Γ. Λάππα αντίστοιχα. Απέσπασε την υποτροφία κινηματογραφικών σπουδών του ιδρύματος Λ. Βουδούρη παρακολουθώντας στο εργαστήριο του Δ. Κόζαρη στην ακαδημία καλών τεχνών στο Μπέργκαμο της Ιταλίας. Σπούδασε στο μεταπτυχιακό διετές πρόγραμμα της Α.Σ.Κ.Τ. "ψηφιακές μορφές τέχνης". Έχει συμμετάσχει σε 35 ομαδικές εκθέσεις τέχνης στην Ελλάδα και στο εξωτερικό. Από το 2003 διδάσκει στον Τομέα γραφικών τεχνών της Σχολής γραφικών τεχνών και καλλιτεχνικών σπουδών του Τ.Ε.Ι. Αθηνών.

Γεννημέν(ος) στην Αθήνα το 1967, ο **Κωνσταντίνος Τηλιγάδης** σπούδασε προγραμματισμό υπολογιστών, φωτογραφία, σκηνογραφία και ζωγραφική. Το 2003 ολοκλήρωσε μεταπτυχιακές σπουδές στο Τμήμα "ψηφιακών μορφών τέχνης" στη Σχολή καλών τεχνών της Αθήνας. Διδάσκει εκεί, στο προπτυχιακό Τμήμα, και συνεργάζεται με το ίδρυμα Ευγενίδου στη δημιουργία τρισδιάστατων γραφικών αρχαιολογικών χώρων κ.α. Οι καλλιτεχνικές δραστηριότητές του περιλαμβάνουν εκθέσεις στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Αρκετά έργα του ανήκουν σε συλλογές. gustily@asfa.gr

ο **Παναγιώτης Τουρνικιώτης** διδάσκει θεωρία της αρχιτεκτονικής στη Σχολή Αρχιτεκτόνων του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου

η **Polona Tratnik** (1976, Σλοβενία) είναι βοηθός στις πολιτισμικές σπουδές στο FHS, Korper και ολοκληρώνει το διδακτορικό της στη φιλοσοφία και τη θεωρία του σπικτικού πολιτισμού. Ως καλλιτέχνης εργάζεται στο πεδίο της βιοτεχνολογικής τέχνης ενσωματώνοντας στις σύνθετες εγκαταστάσεις της ζωντανά στοιχεία (όπως κύτταρα ανθρώπινου δέρματος, μικροοργανισμούς, τρίχες κ.α. παρόμοια) που αφορούν κυρίως το ανθρώπινο σώμα. www.ars-tratnik.si

Μάκης Φάρος, Multimedia artist, σκηνοθέτης, και συνθέτης σύγχρονης μουσικής. Έχει δημιουργήσει έργα Βίντεο, Εγκαταστάσεις, έργα στο διαδίκτυο. Είναι εξωτερικός συνεργάτης και σύμβουλος οπτικοακουστικών εγκαταστάσεων του Ε.Μ.Σ.Τ. Έχει συνεργαστεί με τις ομάδες σύγχρονου χορού “Χορευτές” και “ομάδα σύγχρονου χορού της Πέρσας Σταματοπούλου”. Έχει κάνει μουσική για Video, σύγχρονο χορό, θέατρο, CD, LP. Έχει πλούσιο διδακτικό έργο σε προπτυχιακό και μεταπτυχιακό επίπεδο.
Email:makisf_land@yahoo.co.uk

Κώστα,

Συνήθως, ή μάλλον, ποτέ, δεν καταγράφω τις σκέψεις μου παρά μόνο ως σκαριφήματα υποβοηθητικά σε σχέση με κάτι που ήδη επεξεργάζομαι συστηματικά. Με αυτή την έννοια το μόνο που υπάρχει κάπου καταγραμμένο είναι ο αριθμός ασφαλιστικού μητρώου του ΙΚΑ που χρησιμοποιούσα παλαιότερα, πριν ασφαλιστώ στο Δημόσιο, κάποια τηλέφωνα σε έναν ακατάστατο μικρό τηλεφωνικό κατάλογο, πάντοτε ελλιπώς συμπληρωμένο (γι αυτό χάνω πολλούς αριθμούς τηλεφώνων) και άλλα τέτοια πράγματα.

Δεν είμαι σίγουρος εάν αυτή η στάση προέρχεται από μια φιλοσοφική δυσπιστία προς τη γραφή, που θα έκανε έξαλλο τον Derrida αλλά θα χαροποιούσε τον Σωκράτη (ο Derrida δεν μνημονεύει στη *Γραμματολογία* τον Σωκράτη ως «αυτόν που δεν γράφει»);). Ίσως όλ' αυτά να γίνονται από ένα είδος ναρκισσισμού τον οποίο επιτείνει το αίτημα σου να γράψω κάτι.

Σάββατο 30 Σεπτεμβρίου 2006, **Νίκος Δασκαλοθανάσης**
20:48-20:56 (χτυπάω αργά στον υπολογιστή)



© for the edition, texts, photographs,
the authors

©Kostas Daflos and the contributors 2007

Handbook

Plans (diaries, sketches & notebooks) for interactive installations

Editorship in English, Helen Daflou

1. Contemporary reviews

Air-land archeology

Panayotis Tournikiotis

The archaeology of the networked place has a subversive effect on material architecture, even on the strongly based foundation, since the hovering of ideas and forms above the waves and the mountains were definitely able to link all types of distances without the mediation of illustrated discourse.

Coins, vessels, temples, gods, with capitals and pediments, with or without Athena, were never introduced to land barriers, and they were always and for all dispersed with an absolute breadth across the geographical plane, which is defined by the bodily and economic power of mankind.

Geography is the mapping of a network of communication media and it is not found grounded on the earth but on the tables, at ends of fingertips, in the visual range of those that see what the eyes don't see.

It is not surprising, therefore, the dispersed communication, the dematerialization, the virtual coexistence, and the spectacular commercialization of the void.

The only performance that has any meaning resides beyond the glaze of the eye.

The end of things is the only beginning that is recognized throughout world history and its place is absolutely fictional.

Nefelokokkygia*

Nikolas Patsavos

Acting like a Greek prophet, let us try to interpret the signs carried by Diller & Scofidio's cloud-poetics in the clear blue sky of global architecture. In "Blur, the making of nothing" documenting their Swiss EXPO'02 ephemeral interactive pavilion, they describe what could be seen as a consciously partial and fragmentary move, a *gesture* not adding sense to a supposed artifact on display. On the contrary, their pavilion displays the very same semiotic process producing objects' meaning. Actually, there is no object being displayed. What is at stake is the very same act of displaying.

The gesture as an antilogocentric, anticanonical act has been defined by Kristeva as a proof of resisting the political as well as artistic state of things. It's non-subjects like Mallarme and Artaud which have been celebrated as those able to subvert the rule through their standing out of the fence of society and gesturing provocatively if not incomprehensibly at it. The American non-architects Diller & Scofidio have been systematically constructing their own standing point *out* of the architectural language moving from non-mimesis to the negation of materiality.

It seems that performative ways of acting upon things architectural have been since the 1970s enjoying a gradually widening publicity and acceptance. This is in itself paradoxical and may lead to the eventual loss of such a strategy's dynamics. Paraphrasing poet's Nora Anagnostaki statement by adding a question mark at its end: For those gesturing too poetically will there always be

someone to cut their hands off? Or, otherwise, after what point does the revolutionary become the norm while then the norm may turn into the potent revolution?

* Aristophanes' *City of Birds* in the Clouds.

A Beautiful New World (1)

Konstantinos Grivas

Interactivity becomes a contemporary plague.

Everything *has* to be interactive. Those which are not, immediately fall into the category of “old-fashioned, boring stuff”, condemned to indifference and neglect. We may find this position extravagant, yet the media and the world market create a projection of our world where interactivity or “smartness” stands above all as the ultimate quality: a beautiful cup is beautiful, no doubt, yet an interactive cup is more desirable than a “simply” beautiful cup.

Is there a dilemma we are facing? Do we, really, have to choose between an interactive world of ‘live’ and intelligent devices that connect us to a multitude of other places and fellow-humans, and a boring one where people and things are confined to silence and the pleasures of “here and now”? To my view, such a dilemma does not exist.

Firstly, neither the euphoric vision of ubiquitous interactivity, nor the grim image of an inert and obsolete world, is honest; the opposites too.

The ongoing global discussion about new technologies that are re-shaping our environment, their promises and their threats, provides equally strong arguments from both sides. Hence, it is senseless to adopt a clear position for or against interactivity.

Secondly, the “big step” of humanity towards interactive man-made environments is as inevitable as the construction of primitive tools, the development of language and print, the creation and growth of sophisticated telecommunications. New interactive and ubiquitous environments are only but a step in the evolutionary process of humans to master their tools and environments and add up complexity to their perception and use of them. Does the dilemma between embracing progress and going against it serve any meaningful purpose?

Last, but not least, to pose a false dilemma for, or against interactivity, and adopting polemic attitudes, is an easy way to escape the difficult discussion of what we should do of the new technologies. And to this discussion there is one very useful -yet quite defiant of precise definition- guide: *beauty* (2). Before hastily rejecting and attacking the criterion of *beauty* as superficial, hedonistic, discriminating, unethical, or else, we should contemplate of what our civilization likes to remember from older generations. Isn't it all the *beautiful* things that we like to keep in our cities, museums and homes? Isn't there something that makes all *beautiful* things –from the humblest everyday objects to the greatest masterpieces of art- so desirable, priceless, invaluable, personally or socially significant? And isn't it true that we will always savour all the *beautiful* moments and experiences we had the chance to live in our lives? Interactive environments are new and today it is mostly in the hands of visionary people (artists, architects, designers, philosophers and writers) to reveal beauty within them. The

dissemination of beauty in the new techno-digital world will take time and effort. Undoubtedly, our perception of what is beautiful and what is not will be constantly challenged as we discover new mind-pleasing opportunities, and as we push our power of individual or collective expression to new limits. Neither the speediness of technological innovation, that allows little time for reflection and maturity, nor the current attitude of technology providers to have absolute control over it, deciding for us what we need, can eventually obstruct the human desire to create and live among *beautiful* things -interactive or not. The “new world” may be marketed as the “interactive world” but still what is really fascinating about it and worth pursuing are the material and immaterial manifestations of *beauty* it offers. It is in our hands to craft it as we please, and it is in our intellects to appreciate it when it comes.

(1) Paraphrases of the title of Aldus Huxley's book 'A *Brave New World*', 1932
(2) '*Beauty*' / '*beautiful*' is not used here with to convey the property of externally pleasing images or forms only, but more generally the quality of intellectually and spiritually uplifting experiences when encountering objects or events, either because of the finesse of their craftsmanship, or the clarity and rigor of their concept, or their emotional impact on us.

Thoughts about the thought 2000/2007

Manthos Santorinaios

TIME

The end of the millennium finds us in a clearly transitional stage where everything is in question. In spite of that, some are looking in anguish the points where the construction of the new that everybody expects will be based.

Art, like a mirror accurately reflects this chaotic situation. A great part of the artists “represent” the points of doubt, be ironic and laugh at today with a cheap art as cheap as is the age we live in. I would say that I belong to the others, that is, those who are looking for these small signs of the new in the chaos. (“new” as I mean it, characterizes a new structure and not something novel or a life style).

SPACE

There is no need for many points to define new, “3 points define a plane”, -I still remember the words of the math teacher in school. These three points interest me. Two of those I consider as a fact. The first is technology, the new “digital” way of thinking and doing, the new logic of the “mouse” as a drawing tool, the artificial memory. The second is the new way of communication because of the technological evolution, the logic of the network, the web, the human-machine communication, the two-ways communication. The third point is missing. I can't say that I've found it nor I am sure that I will be able to. The only thing I know is that I would like to find it and that I am very curious to find out how it will be.

The two points that already exist define a straight line. Everybody is stepping in this line, it is considered as a fact, in such degree that you can no longer tell which artists work for the future and which maintain the past.

ERROR 1

The above thoughts are made, based on the Euclidean geometry. Can we describe our age with that?

ERROR 2

The mistake we make, us from the west world, is that we believe we are at the center of time, but time line is a straight line and not a circle and only the circle has a center.

ENVIRONMENT - WINDOWS?

I consider the "environment" as equally significant as the "project" of an artist. Art is a living organism that contains many different elements, technique, aesthetics, marketing, politics, economy, philosophy.....

When art evolves, that does not mean that all the elements equally evolve.

The element that evolves with the greater speed in the last decade is "environment". The nearby environment of an artist, his studio, changes: the traditional studio with the materials, the textures, the smells, and the need for muscular strength and skill, gives its place to a PC with different interfaces and programs. The environment "around" us changes. The images of the news broadcast on TV are our reality.

The environment where the ideas are exchanged, information are processed, plans are organized, changes, everything takes place in the network.

I dedicated plenty of time for the study and realization of the contemporary environment of the artist with central axis the "studio". The first years after my return from France (1982) I considered as my art work those activities.

The idea was relatively simple: The contemporary art studio is based on a central unit of communication, ranking and processing information. It does not have to do with a specific art but with the whole of art expression since information either images, sounds or text is processed in the same way. An artist can be an interdisciplinary team scattered in different places on earth working on a common plan/project.

The most powerful characteristic of the studio is the potentiality to communicate. And that on the network gains great strength as a "terminal" of large spaces of processing information as are universities, research centers or libraries and from the other side the development of many such studios creates a universal cultural network capable of serious "cultural interventions", a form of resistance.

TIME ON TIME

I'm being asked for an article for a book. I choose the above, it is written in 2000. Today (7 years from then), after the adventure of a PhD, I believe that I have found at least the way to find the third point missing and that I can use at least Euclidean geometry as an example since I am involved in matters that concern a community which has this geometry as the measure.

The way to the third point is a combination of technology with philosophy, something not at all original, but simply forgotten somewhere in the 18th century. This can be interpreted with an emphasis on the text instead of the image and in the combination between the text that the machine understands (programming) and the writing that the human understands. (Something tends to happen at www.w3.org/2001/sw/).

Maybe like that, there will not only be produced applications that make easier the continuity of a civilization be on the decline, but new circumstances can be created which will cultivate the third point or at least they will describe it.

**The medium of no end:
dismorphic inter-acts**

Aristotelis Dimitrakopoulos

Perhaps we are overexposed to orthogonality, becoming indifferent to it. Still, the first man exposed to the natural elements, the man of no media, probably felt ecstatically proud when he first sculpted a random rock into a parallelepiped with bare hands and simple tools. The "platonic" solid differed from anything around, showed possibilities and a logic that the "natural" could not offer. It was his creation and was also useful. It was a new field of expression, opportunity to differentiate from the shapeless. Currently we are overwhelmed with technological means, powerful formulas of morphogenesis and paramorphosis, distortion. Exposing our apathy, only the irregular or the non-canonical excite us. Until recently, the canonical was synonymous to the anthropomorphic, the man-made.

Reversing substantially these realities, contemporary digital modelling techniques generally start with a basic cube, the so-called primitive, that gets altered, distorted, versioned, stored, emailed, exported, uploaded. Finally the formation is fabricated with craft-less processes, by digital tools, cnc's, sprayers and laser-cutters. And perhaps this is the most devoid and blunt manifestation of mental shrinkage and intellectual disdain. And precisely the respect to the "box" has vanished, as cuboids are everywhere, considered obvious. The definition of simple proportions is not easy. The significance of the box is incredible; reversal of the amorphousness seen in pure nature; realisation of the architectural chimera; linearity. Even more difficult is the recognition of the superfluous and the delineation of the restrained, the subtle, the taming of the "voluble" and the identification of the erroneous.

Currently the circle of intellectual evolution is marked with a status of full regression: disproportionately complicated representation technologies stressfully produce forms that resemble pebbles and bubbles at their best, furs, skins and cuticles in other cases. Behind the quest for the fabrication of complex forms hides the wish to reinvent nature. The advocates of "blob morphology" emphasize the Jurassic and Triassic references of modern morphogenesis, urging for a new primitivism, for artificial exoticism, for the projection of a pre-human nature ruled by bacteria and microbes. Thus we testify the delusion and the terrifying vision of interjecting into biological evolution or even inverting its course; an architectural version of physical metaplasia and genetic mutation.

Beyond the pure potential of an isolated medium, counts the prospect and the promise of its end, its objective. Even if the presence of a greater vision appears absent or obscure, it is indirectly insinuated by the medium. The contempt of the anthropocentric conceals the desire for the inhuman, for the monstrous as an attractive condition. Abstract forms, as premature attempts towards the rejection of the anthropomorphic and as propaganda loosening the bonds with the anthropocentric, are slowly substituted by fictitious "morphs" that progressively compose and establish the un-human. The iconography of contemporary media is shaped similarly: aesthetically altered bodies and twisted figures of public

personas; genetically altered agricultural produce; images of fictitious animal species, of experimental genetic cloning; the mutant and immortal superheroes in comics, action films and gaming.

If finally man "exceeded" nature to create a supposedly superior and milder - convenient - reality, which, leaving him unsatisfied and devoid, leads to the next obvious choice, the further rejection of nature and its re-conception on the basis of technological paroxysm, using always the man-made environment as the subconscious field of mental transmutation, then we experience the tragic undermining of human existence from its most powerful expression, architecture, and its utopian objective, the determination of the ideal environment for human existence, a paradise lost.

From Blindness to Vision and Backwards

a short comment for the history of visual arts beyond vision

Thanasis Moutsopoulos

«A world picturedoes not necessarily mean a picture that shows the world but a world that is conceived and captured as a picture...The picture of the world does not change from an early medieval to a contemporary but rather the fact that the world turns into a picture in general is what characterizes in essence the modern era».Martin Heidegger⁸

After the Hiroshima atomic bomb, the matter disperses to particles. That (at a symbolic level) passes to the visual procedure. But sooner than that Man Ray photographs the dust over the "Large Glass" of Marcel Duchamp. Laszlo Moholy-Nagy believes that the future of the photographic procedure is in the direction of the de-materialization and the overcoming of the human eye. He makes up *photograms* without the intermediation of a camera, he studies the phenomena that are related to the light (electromagnetic vibrations, electrical discharges) or those that are invisible to the naked eye (X-rays) and includes in his book lightning pictures.⁹ From there on the tours on fields *beyond* the function of vision from new technological media (about picture) are countless.

What can be the future of visual arts? Bill Viola stated once: "A new conception over the human function of vision should be based on the way that the dolphins and the whales "see" an object in their brain, using a reflection of the sound that they do not hear." In his later work *I do not know what it is I am like*, Viola compressed the time flow through the function of "vision", from the ancient times till nowadays, while and parallel to, he was passing through different eyes such as those of birds, fishes, insects, a camera, a tourist, a dancer in a state of ecstasy. In the end, he approached the degree of perception of dolphins and whales.¹⁰

⁸ Martin Heidegger, «The Age of the World Picture», *The Question Concerning Technology and Other Essays*, New York, London: Garland, 1977, p.130.

⁹ see, Laszlo Moholy-Nagy, *Painting Photography Film*, MIT Press, 1969.

¹⁰ Toshiharu Ito, «The Future Form of Visual Art», *Art & Technology*, J. Pijnappel, Art & Design Profile No 39, 1994, p. 67-9.

What becomes clear fast, during a quick tour of the history of visual arts after the 60's, is that they rarely deal with the picture, or yet, with the function of vision. Undoubtedly we have to start preparing for the next phase of the history of art... Art, we can see it, it spreads everywhere, Jean Baudrillard writes. The same with the discourse about art and in fact at a greater speed. But art has disappeared, it has disappeared in its self-spirituality, it has disappeared as an adventure, as a force that produces illusion, as an ability to deny the real and a confrontation to the real of another scene, where things obey to a superior rule of game, a transcendental figure where the beings alike the lines and colors in a painting, can loose their meaning, they can overcome their self purpose and, with an impulse of enchantment, they can meet with their ideal form, even if that means their disaster.¹¹

The Art work and the Receiver

Makis Faros

In the case of many multi media applications in art and mostly that of CD Rom, rarely the receiver-user with the use of orders, that they are contained into these applications, it can really structure tools or process the information he is getting. Because in fact, in an application, the concept of tools, the concept of navigation, or the concept of surfing into internet, are set in parallel and in argument with the natural world, the formation, the speed, the movement, the travel.

But what he usually can do is to navigate, to read, and to reform the hidden meaning of the coherence and the complexity of the information in his mind, and to ensure a recoverable text. The problem is, that usually a question is set, if there is freedom of access and not if the receiver-user can adjust in his own way the routines of the art work, or if he can overset an already expected (in many cases predictable) coherence. Although as structured are remain the works of art, with the typological meaning, "text-open", the problem is rarely set because the art work continues and completes, its traditional, ambiguous, "open" to interpretative approaches function. But how many of these art works are "open text"? The installations, the interactive systems and in general the multi media, only as functions, presume the receiver. In what degree this is true though? Meaning that, in what rate he becomes co-creator of the art work? This is a basic question and at the same time a request that breaks through the whole 20th century (from literature, to painting up to the movies and video art) and where in the 60's became one of the main axis of criticism for the movies, the mass media, the music, the arts, etc.

Building Next Generation Virtual Communities

Dimitris Kouis

Technology progresses at rates beyond all expectations. New discoveries and achievements have become daily routine for each one of the technological sciences. The impact of this phenomenon to the social status is intense and evident to all.

¹¹ Jean Baudrillard, *La Transparence du Mal*, 1990

The Industrial Revolution, which started at first in Great Britain during the 18th century and spread to other countries, altered dramatically the social structure in a few decades. Whatever the name that will be given to our era by future historians, two main identifying aspects are certain: the lightning speed at which **Information** and **Knowledge*** become available to everyone and the diminution of the time needed for social changes to take place.

The members of the so-called "New Global Virtual Village" are **those who possess the capability of access to the Internet** (note this comment for the conclusion of this article). E-mail, web surfing and modern multimedia messaging applications tend to substitute traditional communication means, such as land phone, broadcast television and news papers.

Research studies performed by the Stanford Institute for the Quantitative Study of Society showed that US citizens spend 3 hours using the Internet and 1,7 hours watching TV. Modern people's need for direct access to Information and desire to become members of Virtual Communities have made technology to invent a new series of services, in order to satisfy their requirements.

The traditional passive user, who only receives information, has been transformed to an energetic user that interacts with his/her environment in all levels and directions. The member of the Virtual Community has evolved from a content consumer to a content creator as a result of his/her ability to access, modify and comment his/her own or other member's digital material.

Examples of the Next Generation Virtual Communities are youtube.com (Broadcast Yourself!) and myspace.com. But technological progress goes one step further. The internet web site secondlife.com offers the chance to its 4,5 million citizens to navigate through 3-D virtual environments, to own "virtual" space as property, to perform economic transaction with "virtual" currency etc. The list of existing Virtual Communities can go on for hours. It is more important to focus on the causes and impact of this phenomenon though.

The citizen with advanced technology skills is always connected to the Internet through his/her personal device, either from a fixed spot or on the move through wireless networks, according to the Always Best Connect concept. His/her personal device is equipped with proper modules for both Information representation and capture allowing the user to receive and transmit his/her material.

The next step is the formation of a Virtual Community. People from different geographical areas with diverse financial, cultural and religious characteristics are unified inside the Virtual Community, by a series of intense and strong bonds. The polymorphism and the multiplicity of the groups and the topics that they create is the main reason for someone to enter and become member of these communities. This behavior cannot be characterized as an attempt to escape reality but as an attempt to add another extra dimension to it. This new dimension of reality dramatically boosts opportunities and dangers, as every major human discovery has done.

Virtual Communities in their present forms haven't reached their final state yet. They also haven't taken over their full role in the creation of a new social reality.

* these two concepts were intentionally introduced separately because they don't always coincide

But only one thing is certain. The new forms of social marginalization are going to have as main characteristic the absence of a person's ability to actively participate in these emerging Virtual Communities.

**Usability and User
Satisfaction in Web museums**

Dimitrios Vogiatzis

In recent years, Art Galleries and Museums have been targeted as application areas by several Computer Science disciplines, namely Computer Graphics, Hypermedia and Human Computer Interaction. Web Museums and Art Galleries have collections of digital resources containing artistic and cultural images such as, digital reproduction of paintings, ancient books and maps, frescoes, photographs, sculptures, archeological sites, architectural designs and so on. One can easily identify the benefits from using the World Wide Web for cultural heritage communication.

Web museums can provide visitors with a unique means of accessing exhibits otherwise beyond their financial means or geographic boundaries. Web museums have a number of goals that they have to meet, some of which include: to supply physical museums with extra educational and informative instruments and thus complement them, and to offer such a powerful experience that more visitors are attracted to the physical museum.

Since the emergence of Web museums, basic questions that have been raised are: to what degree do "Web museums" offer a comparable experience to that of "physical museums"? What is the effectiveness of Web museums in terms of evoking user satisfaction and what does this have to do with the Web museum's characteristics?

It is the field of usability which tries to answer the above questions, and it has its roots in a combination of cognitive sciences—psychology, computer science, and engineering. Traditionally, in the cognitive sciences, the focus and value were almost exclusively placed on cognition and reason; affect, emotion, feelings and the like were deemed as "distracters" and therefore clear thinking required that emotions be eliminated. As a result, many cognitive theories established a clear dichotomy between cognition and emotion. However, the cognitive sciences and neurosciences have made groundbreaking advances in the past decade and have demonstrated that emotion and cognition cannot be separated but they conjointly contribute to perception, behaviour and action.

For example, it has been found that positive emotion broadens the thought processes, making people more tolerant to minor difficulties and more flexible in finding solutions; on the contrary, negative emotions focus the mind, leading to better concentration but less flexibility in finding solutions.

Emotion is nowadays considered to play a critical role in design and usability, as aesthetic and other affective aspects of design and usability become major competitive factors in the market economy. Not surprisingly, then, emotion is recognized as one of the strongest factors in user's experience of the web, because of its influence on one's perception and navigation of websites.

For example, a well-organized, functional and "appealing" website influences one's feeling of trust, perception of security and usability, and sense of credibility.

Thus, emotion is inextricable to a user's motivations and expectations, because as one explores a web site he tries to achieve a desired cognitive and emotional outcome. Emotions are essentially an individual's *evaluations* of events, objects and people. Emotions provide evidence for what one values: for example, one's guilt at not paying his taxes provides evidence for what this individual's values are, that is, it shows that he thinks he ought to pay them.

Thus the structure of particular emotions (e.g. anxiety, frustration, enjoyment etc.) is that *if* an individual *perceives* a situation in a certain way, *then* the potential for a particular emotion arises (without assuming that the opposite does not happen, i.e. it is also true that an emotional response colours one's perceptions of an event). It becomes then necessary to explore how the field of web design can take advantage of such ideas in order to promote positive affective and increased self-efficacy to the user.

Thus, there is a clear need for studies that (a) identify the usability factors that are used to elicit emotions and (b) explore the relations between the usability factors and the emotional dimensions of navigating web pages. In particular, it is important to examine a user's *emotional responses*—focused on the levels of satisfaction or dissatisfaction—associated with web design.

Satisfaction refers to a user's emotional response to a particular web design and is a function of the *perceived* relationship between what one wants from a web site and what one *perceives* it is offering to a user. In other words, it involves a user's *perceptions* of a website—e.g. his mental effort, attention distribution, cognitive overload—and a user's *emotional responses*, as a result of these perceptions—e.g. his positive or negative experience (i.e. satisfaction or dissatisfaction) from interacting with a website; to what extent the user feels able to influence the interaction experience (feeling of control); and, who is perceived to be at blame for positive/negative experiences from interacting with the web site. Such emotional responses are primarily rooted in evaluations of *appealingness*—momentary reactions of liking or disliking. Satisfaction or dissatisfaction thus derives from how a user perceives the characteristics of a website as well as what emotional reactions these characteristics create to the user.

(see :) Picard, R. (1997). *Affective computing*. Cambridge, MA: MIT Press.

Brinck, T., Gergle, D. & Wood, S. D. (2002). *Usability for the Web*. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers. Dillon, A., (2003). *Beyond usability: Process, outcome and affect in human computer interactions*. *Canadian Journal of Information Science*, 26 (4), 57-69.

2. Networked performances

Internet Installation at the first Cyberflagship of the fleet

“THE LAST TENANT OF THE SHADOW”

Nicolaos Laskaris

(...) a small non-representative sample of my **future** Net Greek-Turkish Soap-Opera “Losers in the Aegean”, a show adored by audiences according to recent polls by AGB.

Middle frame opens with a fade-in: The heroic Commander of the Fleet Milton, immersed in the light of the Net, is engaged in a conversation with his own reflection in a somber mood: Even if I become sober with the program «bundle on the lapel», does it matter at all? **A sudden violent vertical travelling follows:** silent descent of elevator, freezing at the bottom of the shadows, dive as if in huge mammal with empty spleen-guts, the light dims thus activating with anti-lightsensors the opening of the pitted curtain made of fabric of the saddle undercover of a sacred cow. **Fast close-up** on the cover of a gravitational vessel of shadows, in which lies an empty bottom with its cover hanging.

At this point with great suspense ends the general frame with the Commander of the Fleet **M**(ilton) angrily ordering the privatized **S**(ailor) **T**(ransmitter) **C**'P(orphyrios) **T**(raulos) to come to the commanding seat of the enormous computer "**BOULIS NO MORE**", and set the target of the nuclear missile Kevlar towards an invisible point in the sky. **Dramatically, in low pitch:** Sailor delete! the arrangement should reflect the limited geometry of human existence; and, asshole, don't smoke in front of **BOULIS**. It hurts him; I've told you this before.

Sarcha SCHOOL OF archITECTURE 4 all

Not-for-profit
NON-PAID ADD

MARIA THEODOROU

sarcha not-for-profit was founded in April 2006.

It aims to educate and activate the public regarding architecture's impact on the formation of the ever-changing, life-shaping environment. It promotes research, actions and projects that examine architecture's relation and connection with the diverse and political aspects of individual and collective activities. Sarcha delves into and develops the link between architecture and activism, where activism is related to the desire and demand for change and seizes every opportunity available to achieve its aim. Thus, sarcha explores and exploits the existing institutional structures while participating in discussions, exchange and activities that critically confront the way architecture is produced. In that sense, since October 2006 sarcha is a member of the International Association for the support of the Forum for Architectural Policies while participating to the Camp for Oppositional Architecture (2006 Utrecht).

**be an
associate of
sarcha: the school of architecture for all
send comments/ statements
<http://sarcha-architecture.blogspot.com>**

Sarcha's plans for the immediate future?

Sarcha will work with individuals and institutions to organise seminars, lectures and workshops that explore the relation between 'Architecture and the Political.' The preliminary planning stage includes sarcha's associates' public exchange which includes questions and statements to be published at sarcha's blog. Everyone interested should contact us: info@sarcha.gr or send comments at www.sarcha-architecture.blogspot.com

3. Hybrid installations

Sound performance **Hotschkuss**
Duration 25 min

Cod.Act André Décosterd - Michel Décosterd

Hotschkuss is a machine that erodes sound.

The mechanism behind the machine is analogous to computer algorithms that compress sound by frequential subtractions, similar to a kind of numerical abrasion. Hotschkuss is a mechanical version of a compression algorithm, where the slow pace of the process makes it possible to follow the steps involved in the disintegration of the sound.

Inspired by the efficacy characteristic of heavy industry processes, the machine erodes sound by friction. Four loudspeakers are shot through space by powerful spring propellers. Each loudspeaker carries sensors that erode in real time the sound they broadcast, according to the asperities of the ground as read by the sensors.

As the process progresses, sounds become increasingly granular. Residual sounds congregate in all sorts of unforeseen rhythmical arrangements and then progressively fade out until their complete disappearance.

Sound alteration

With Hotschkuss, Cod.Act explores concepts such as the attrition and alteration of sounds. There are numerous applications of this phenomenon, but certainly the most common is the algorithm used for sound compression, the well-known MP3. Its action is of the *destructive* type since it consists in irreversibly eliminating a fraction of the information. These types of algorithms are developed to work at extremely high speeds, which renders the destruction process indiscernible to the human ear. Cod.Act's interest concentrates on this process: How does the sound effect evolve when the speed of the process is strongly reduced and the process extended until complete erosion of the sound?

Hotschkuss

The machine comprises two parts: *The driving system*, consisting of four spring propellers that expel projectiles on the floor and that pull them back to their initial position. *The abrasion system* consisting of four projectiles sliding on the floor in a backwards and forwards movement. Loudspeakers are attached to each projectile. Each loudspeaker carries a piezoelectric system that measures the degree of friction of the projectile on the asperities of the floor. The measurements signals of these asperities are responsible for the real time alteration of the sound.

The performance

A musical phrase is repeatedly broadcasted in the room by loudspeakers attached to the projectiles. Two individuals operating a set of levers propel the projectiles. Having reached the apex of their course, the projectiles are brought back to their initial position by the machine and are immediately re-ejected.

The friction perceived by the detectors affects the musical phrase by slowly erasing its frequency bands. Since each projectile acts on a different frequency band, the timbre of the broadcasted sound evolves continuously. For example, if the projectile assigned to high frequencies is very active, the timbre of the musical phrase will immediately become darker. As the process progresses, the abrasion will create an

increasing number of holes or silences in the different frequency bands. As the rate of erosion for each band is different, their grouping will produce all sorts of unexpected rhythmical effects. Residual sounds congregate in all sorts of unforeseen rhythmical arrangements and then progressively fade out until their complete disappearance.

The sound alteration process

The musical phrase is made up of a variety of frequencies, from high- to low-pitched, building what is called its spectrum. The spectrum of the sound broadcasted during the performance is split into four bands by high selectivity filter. A different loudspeaker broadcasts each of the resulting bands.

In this way, one loudspeaker will only broadcast low-pitched sounds. The audience will hear the combined effect of these frequencies, which at the beginning form the initial musical phrase.

Attached under each loudspeaker, piezoelectric needles read the asperities of the floor and transform them into electric signals. Only signals higher than a given threshold are kept and will be used to decrease the amplitude of the frequency band which it is assigned (see figure). Since erosion is irreversible, each new reading will add its effect to the one generated by the previous passages of the projectile over the floor. As a consequence, the various components of the musical phrase disappear in a random fashion as the performance progresses and the number of passages of the projectiles over the asperities of the floor increase. The audience hears a global sound, whose timber, volume and even rhythm vary with the eroding process until its complete extinction.

Technical specification

Required technical items and supplies (provided by the organizer):

(1) active subwoofer min. 300W with cabling.

(3) projectors (1000-2000 W) to lighten the performers. (2) electric plugs 230 V 16A

Space geometry: No elevated stage (standing public)

Action area: min. 5.0 X 15.0 m / Nature of the floor: flat and rather smooth. Parquet, smoothed raw cement, tiles, smoothed asphalt (...)

Set up : Time of set up: 6 h, Time of dismantling: 1.5 h

Sound performance **Siliknost**

Cod.Act André Décosterd - Michel Décosterd

Two workers with shovels are filling four buckets full of holes. These buckets are part of a mechanical chain: according to the increase or decrease in the weight of the sand they cause the movement of four balancing poles which, by a relay system of cables and pulleys, activate 4 sliding guillotines, placed side by side in front of a light projector. These act in the same way as a photographic diaphragm. The light, freed or obdurate according to the movements of the guillotines, connects with twenty four photo-sensitive sensors arranged on four columns.

According to how they receive the light, these sensors, relayed by a converter, transmit signals to a sampler. The sounds corresponding to notes, developed in the studio, are then activated and reproduced simultaneously with the movement of the buckets, and thus of the workers. A polyphonic event.

siliknost2

siliknost2 was created as an extension of *siliknost*. *siliknost2* is also a sound

performance. It consists in physically moving a rock of 400 kg using ropes and pulleys. We are kitted out with sensory captors that measure a number of our physiological activities. Sounds and micro-sounds generated by our effort are captured, amplified and re-transmitted in the premises. The execution of this labour of strength creates a sonorous narrative that evolves with our manipulations. A precise sonography of a physical effort.

Cod.Act and sound performances These two creations are good illustrations of our way of interpreting the art of performance. Within Cod.Act, we draw our inspiration from sciences and technology. Our research, mostly centered on sound, develops in the workshop around observations of physical, mechanical and sometimes biochemical occurrences. We try to grasp their functioning and extract from them an unusual aspect that we translate and render on a human scale. In order to do that, we build mechanical or electro-technical machines that are either operated by the public in the case of installations, or are operated by us in the case of performances.

Hence, our approach to performance is mostly of a mechanistic kind, since our machines are at the centre of the action and represent the main vehicle for the idea, and further because our role as performers is always limited to a basic task, that of operating the machine according to the efficiency of its operator or the worker who drives it. To enhance the contrast with the technological complexity of our devices and the abstract and synthetic character of the material they produce, we aim for basic gestures physical and often repetitive. This can be interpreted as the increasingly ritualised nature of manual work as a consequence of rising labour automation or alternatively, simply representing the operator as a sort of biological algorithm.

The Garden / Codifications and transformations

Yiannis Melanitis

During the 'The Garden' performance, all interactions occur in a circle of 8 meters diameter. In addition, a triangle is inscribed within it, the angles of which are marked with and correspond to the three alchemic symbols: North- sulphur, Southwest- salt, Southeastern- mercury. A sound field is produced through the thermal detection of space. The male performer operates the thermal camera (designed to record temperature differentiations) capturing the female body; these data will be transferred to the computer, where via specialised software all temperature values will be transformed to sound sequences through a series of frequency generators. *[The genetic sequence of a gene is used for the production of sound waves. Each DNA base drives the parameters of FM1 and FM2 generators].*

Contemplations on the relationship between the biological code and art in a text under configuration.

The decipherment of the biological code indicates that the body has been textualised. Life is a text under translational dynamics. Each text can be re-verbalised, re-scribed and conceived in new modes: thus subjected to a process of metaphors...

In analogy to the codification of an organism in nature or artificial biology by a minimal structure of information, we may consider informational incorporations resulting in broader territorial or architectural unfoldings.

"Jarred-In"

Philip Ross

The idea of the potted plant is a very suggestive portrait of the human condition. This common artifact portrays a desire for dislocation and autonomy while at the same time revealing a fragile interdependence between humans and plants. These images are part of the design process I use to build my enclosed hydroponic gardens. In hydroponics one grows a plant with its roots submerged in nutrient infused water instead of soil. For this garden I wanted to suspend the plants in the sky within self contained environmental pods. The entire physiology of the plant is made visible in this garden, as are all of the life support components (water pump, fan, lights, etc) to keep the plants alive.

I wanted these transparent plastic pods to be visually reminiscent of the flying saucers or alien visitors one sees in the movies.

In this garden pairs of plants are housed in life support pods suspended from a chandelier like armature. The roots of the plants swim in illuminated, water filled boxes. Water is pumped up from tall Plexiglas reservoirs resting on the ground. The reservoirs are attached to a central pod on the ground, referred to by the folks at The Exploratorium as "the mother ship".

These autonomous growing containers are modeled on the techniques and aesthetics of the Wardian Cases that were used to transport living plants from one continent to another during the 18th and 19th centuries.

They are effectively isolated from the environment of The Exploratorium, requiring a great dedication of electricity and materials to remain healthy. I also wanted them to look like the swarm of alien ships that appear at the end of Close Encounters of The Third Kind.

Most of Jarred-In's steel armature was suspended in the air. The suspended disk contains all of the regulating mechanisms and is mounted with timers, controllers, electrical relays, feedback systems, and an air regulator.

The original idea was to make a device that had all of the life support equipment for growing a plant built directly into the container that held it. I wanted to do this hydroponically (growing the plant with its roots in nutrient rich water) so that the whole plant could be made visible to a viewer. Along with this notion of transparency I wanted to reveal all of the technology required for growing plants under such strict control. As I started to experiment with growing plants in this way I found it necessary to protect them from the people and indigenous plant diseases at The Exploratorium. Encased within a technologized cocoon, these plants suggested to me a type of space ship, travelling cautiously and with great protection through a human world. As I became more comfortable with this idea of space plants I realized that they should be suspended in the air. I wanted to suggest that a plant no longer living in the soil becomes an alien in relation to the earth.

Tracking the track of the interactiveness

Polona Tratnik

Could we insist that there exist individual's intimate space, quite isolated from the common space-tissue if we consider human being not as the one, which looks at the world from afar or from the outside, but as a substance, which is immersed into the world as for instance Maurice Merleau-Ponty believed?

He claimed things reciprocally belong to each other and thus form the same flesh, which is the flesh of the world.

At microbiological level micro organisms as bacteria and fungi not only enter the human organism, but also get out of it into the environment. Such a micro world is a peculiar inner world of a human body. Not only because some species actually live inside the human organism, but above all because all these species that live with the body, are found directly on, or in it, which means they are actually a part of it and also help it maintain a healthy balance of the organism as a whole. When they traverse from the body into the surroundings or from the surroundings into or onto the body, the body truly traverses into surroundings as well as the surroundings into the body. Where is then the dividing line of the body and does a cortex of our organism really exist?

A cortex would mean an external, dead layer of flesh. But our flesh with a horny layer of skin tissue is far from being dead – this layer is full of life that belongs to us and is at the same time carrying out an exchange with the surroundings.

This is a realm of giving and taking between a body and an environment into which it is immersed. It is a realm where an expansion of the interior into the exterior occurs as well as an entrance of an outside into an inside.

With establishing ideal conditions for living of micro organisms originating from the human body, they, transferred into this "artificial" environment, multiply in such quantities that they become fairly seen with naked eyes as colonies of species of all colours and circular structures. In such a manner the living, which used to be a part of a human body, becomes autonomous, the other, with which we are now coming in contact. It even starts endangering us. Thus such act not only visualizes what is normally invisible to human eyes, but also performs a platform for independent further living of that life, which originates from us. It enables us to come in contact with the living other of ourselves. Or, in other words, the seer simultaneously becomes the seen, the "toucher" touches his own tissue, which is the common flesh of the world.

''Road Show''

Spiros Papadopoulos

(1 day placement - 2 days operation - 1 day dismantling - travel to the next city)

The idea of an ephemeral moving structure, in the form of a tube, made of prefabricated parts that can be transported in a truck, and easily composed create the skeleton of the structure.

Technical description / The element that organizes the event, the guided tour and movement in the interior of the tube, is a metal sphere. It is programmed and moved on a driver suspended from the roof, which directs the visitor in his course along the tube and simultaneously carries in its interior the audiovisual equipment. The historical trip begins when the visitor enters the tunnel, following

spontaneously and easily the direction of the sphere and watching an audiovisual happening with parallel video projections on both side walls of the tube.

4. Descriptions of interactive installations

Plan for an installation titled “be gentle”

Dimitris Lioupis

The project negotiates the interaction with our environment, natural or social. It comprises from 4 screens which display tree branches on which sparrows come and sit. When there is no one around it, the birds depart from one screen landing to another (they are synchronized). In every screen there is a movement sensor and when the spectator approaches in 1m distance (this is the sensitivity of the sensor) as many sparrows as are in the screen move off and fly to the other screens. But if the spectator stays still for 20 seconds, then the birds return and remain as long as his/her movements are slow (because the sensor is adjusted to react in big and abrupt movements).

SWARM MICRO-ARCHITECTURES IN THE REST OF THE CITY

Dimitris Papalexopoulos

Among the historical center that is continuously formed by the perpetual pursuit of its one and only identity and the district where every building is obliged to put out its dissimilarity from the adjacent, is found the “rest” of the city. It is usually represented as an amorphous mass, it occupies the 80% of the city surface, offers a multilayered complexity that strategic planning attempt to no avail to put in order. Accepting this chaotic vagueness, we invest it with micro-architectures that intercommunicate in swarm logic. It is about catalysts of collectivity, units-“quasi objects”, of continuously changing identity, not denying “density” but engaging and giving it a new content. They are placed in the city just like ambient computing is placed on the already existing objects, which are equipped with Aml (Ambient Intelligence) bridging the natural with the digital, creating an interactive environment, determined with parametric drawing tools. They are placed among the apartment buildings and change shape according to the available anchoring space at the existent buildings.

In collaboration with **Athena Stavridou, Angela Kouveli and Dimitri Papadopoulo**

Plan for a performance titled “code”

Andreas Sitorego

The performance action takes place in a space with an on-floor reflection surface (mirror). The performer takes a bend position while wrapped with neon bulbs and mohair. In a ritual act the coffe-teller offers a sizeable cup of coffee. Then the same cup is turned over so that the fortuitous code of future will arise. A micro-camera which is placed inside the cup, transfers the code of future in a projection to the ceiling, reproducing with a slow revolving motion the image from the cup. At the same time through a computer screen, the code image is interpreted from the coffe-teller in real time and coded in text that is recorded and

also projected at the ceiling. The performer keeps an indirect visual contact with the procedure of interpretation, through the on-floor reflection surface. His aim is the access to the decoded (interpreted) future revealed to him while he is in anguish to confirm it.

Plans for the installations

Konstantinos Tiligadis

“**Zoetrope**” / “But it moves”, cried out in the beginning of the 19th century the spectators of Zoetrope and of other primitive machines projecting moving images. Many inventors were making devices with exotic names like wonderscope, etc. trying to take advantage of the after feeling of vision. The Greek name Zootropio (Zoetrope) is given from Pierre Desvignes, it is an ancestral device of the film projector, the television and every other device transmitting moving images. The device was invented by William George Horner in 1834. Transferring the element of image motion from the machines to the reality world that I create; I present a projection of my conscience as a ploy. Jean Baudrillard claims that we live in a “reality” bore by codes and models, and thus we loose the sense of the real.

Technical description: The art interactive installation is a result of co operation of:

A robot (that allows movement in two wheels), sensors (for the perception of distances and obstacles), a wireless incorporated micro-camera, and a PC-PIII for the programming of the sensors and the image that is reproduced from a digital projector and a monitor that exist in a closed circuit.

Robot (R), PC (PIII), Monitor, Digital projector, Wireless micro-camera (C)

Micro-sculpture installation (B), Active installation space 4x4 m².

“**My Brain**” / It is about a project that interacts with the viewer. A moving brain - robot unit converts to data base where the symbols of a personal memory are stored. The viewer-operator has the possibility to communicate with my personal brain-robot and through this to penetrate my personal data. Their reproduction is utilized by a projector.

Technical description: Robot basic stamp. (R), Personal computer PIV, (1) Monitor, (1) Data projector, (1) Wireless micro-camera, Micro-sculpture installation (B) Installation space 4x4 m².

Kosta,

Usually, or rather, never, I write down my thoughts but only as support rough drawings in relation with something that I work out methodically at that time. In that manner, the only thing that exists somewhere written is the social security number that I used in the past and not any more since now I am insured in the public sector, some phone numbers written in a messy small telephone catalogue, always insufficiently completed (that is why I can't find many phone numbers) and several other things like that. I am not sure if this attitude comes from a philosophical mistrust towards writing that would make Derrida frantic but Socrates happy (isn't Derrida commemorating Socrates in his "Grammatology" as "the one who does not write"?) Perhaps all that comes from a type of narcissism which is intensified by your demand to write something.

*Saturday September 30th 2006 Nikos Daskalothanasis
20:48-20:56 (clacking slowly at the computer)*

Biographical notes

Kostas Daflos is a PhD Candidate at the N.T.U.A., School of Architecture. He has studied Architecture, at the National Technical University of Athens (N.T.U.A.), School of Architecture. Sculpture, at the National Athens School of Fine Arts (A.S.F.A). Master / Postgraduate Degree in "Digital Arts", at the National Athens School of Fine Arts (A.S.F.A) in collaboration with the Dept. of Computer & Information Science, Polytechnic School of Patras University. He teaches Visual Arts & Digital Representations at the Polytechnic School of Patras University in the Dept. of Architecture. <http://kdaflos.blogspot.com>
<http://users.ntua.gr/kdaflos> kdaflos@hotmail.com, kdaflos@central.ntua.gr

Nicolas Daskalothanasis is Assist. Professor of History of modern and contemporary Art at the Athens School of Fine Arts.

André Décosterd (1967) Cod.Act

Musician, composer, plastician

An organ-maker, he later studied and taught at the "Lausanne Jazz School"(Ejma)

Studies composition systems specific to contemporary music; researches and experiments with sound matter.

Michel Décosterd (1969) Cod.Act

Architect, plastician

Practices architecture and photography

Researches, builds and experiments with systems for the projection of light and images.

e-mail: cod.act@lycos.com

Aristotelis F. Dimitrakopoulos

Architect Engineer Professional Diploma, National Technical University of Athens School of Architecture, Greece [1998]. Master of Architecture [Architectural Design], Yale University School of Architecture. Yale Scholarship Awards [1998-99, 1999-00]. Teaching Assistant [1999]. Set Design Studios, Yale University School of Drama [1999-2000]. PhD Candidate, Sector of Design and Technology, National Technical University of Athens School of Architecture, Greece [2003-]. -, Recipient of Scholarship, National Scholarship Foundation [IKY, Greece]. Adjunct Lecturer, University of Patras School of Architecture, Rio, GR [2003-4]; Professor, Savannah College of Art & Design, Department of Architecture, Savannah, GA [2004-6]; Associate Professor, Frederick Institute of Technology, Nicosia, Cyprus [2006].

Konstantinos Grivas

Adjunct lecturer, Patras School of Architecture, Greece,

PhD candidate, Interaction Design, Royal College of Art, London.

Dimitris Kouis has a diploma in Computer Engineering and Informatics from University of Patras and a PhD from National Technical University of Athens, both in Greece. He has participated as a researcher and a project manager in a large number of European and National projects in the context of FP5, FP6, E-Content and E-content plus Programs. Since 2004 he acts as the technical coordinator of the Hellenic Academic Libraries Union Catalog.

Panos Kouros, Artist, Theorist., Assist. Professor, Laboratory for Visual Arts, Department of Architecture, University of Patras, Greece. Context-specific art, networking, urban interventions, collective actions, space mnemotechnics. Projects unfold in different areas linking critical art practices to architecture, urban culture and politics of memory. www.mnemeden.org.

Nickolaos Laskaris is a professor of Plastic Arts in the School of Architecture of NTUA, an architect, with an excellence doctorship at the NTUA, city planner, sociologist, sculptor, writer and director. He has accomplished a multiple and novel studied and constructed

work, architectural and composite artistic, that has been awarded in international and national architectural competitions, and honored in international exhibitions, museums and movie festivals. He is a Research Fellow at the Technological Institution of Massachusetts (Centre of Advanced Visual Studies C.A.V.S –M.I.T).

Dimitris Lioupis was born in 1957 and he is an associate professor at the department of Computer Engineering and Informatics of University of Patras since 1991. He graduated with a B.Sc from University of Newcastle upon Tyne in 1981 and with an M.Sc from University of California at Berkeley. He received his Ph.D diploma from Imperial College of University of London. His work has been published in international scientific magazines and conference proceedings. His research interests are focused on computer design and automation systems for build-in devices. Since 2001, he teaches at the postgraduate program in Digital Arts of the Athens School of Fine Arts about creation of interactive art. From 2001 until now he created several interactive art projects.

Yiannis Melanitis investigates the interactions of the body in relation to the biological context (codifications, transformations in time etc.) which defines it. He produced the term *bio-performance* based on the notion of the body as a soft and malleable unity, forming a "liquid space" formation within space –the term proposes a neo-appearance of corporeality. Recent exhibitions include: *A4*, Codra, Thessaloniki, *Dans Le Jardin d' Epicure/ Les elements comme des metaphors*, personal exhibition at HUG (Geneva), *Generative Arts* (Milano), scenics and costumes for *The Touch of Zeus* based on I. Xenakis music (Athens)

Thanasis Moutsopoulos is an editor and curator for several exhibitions. Recent exhibitions he has curated are: *Near Likeness* at the new Benaki museum (December 2004), *Visions* at the Byzantine and Christian Museum (October 2006), *Great Disturbance: Five Utopias within the 70's, shortly before soon after*, into the frame of organization "Patras, Cultural Capital of Europe" (April 2006) , *Urban Totems and Earth Rituals: seven artists in the Metro station of Halandri* (April 2006). Among the books he published are the: *Looks Human: Anthropomorphism, Schematization and Abstraction in Pop Culture* (Futura editions, 1997), *Globalization Hybrids: City and Pop Culture in District* (Futura editions, 2001), *Near Likeness* (Patakis editions) and *Vision: Art as intermediation* (curated by Plethron editions).

Spiros Papadopoulos is an Architect (NTUA,1991), with a PhD diploma from university of Madrid (E.T.S.A.M, 1997) and an assistant professor at the department of Architecture of University of Thessaly. He is actively involved in with audio visual media and new technologies in the fields of art and architecture. Since 1991 he is editing and publishing in Madrid the international art and architecture magazine "METALOCUS".

Dimitris Papalexopoulos is an Architect. He was born in Athens in 1953. His teaching in the Architecture department of National Technical University of Athens concerns the relation of architecture and Information technology as well as research studies about the management of knowledge in the architectural design. His participations in exhibitions and conferences have as a subject the changes of the theory and practice of architecture in the information society. His professional activity starts in 1980. His recent work concerns the incorporation of information and site-space technologies into areas of tele-co operation/ tele-working, in smart buildings. Internet sites: www.archsign.gr, www.ntua.gr/archtech

Nikolas Patsavos (Athens, 1977) is an architect trained in Thessaloniki, Paris and London. His research mainly deals with the conditions of modern architectural culture and the possibility for an interdisciplinary relative discourse (including literature, science, history, politics and psychoanalysis) while his Athens-Berlin based collaborative practice (with Georg Rafailidis & Stephanie Davidson) focuses on the relation between domestic and public space in the emergent Greek metropolis. Nikolas has been teaching in Chania and London. <nhpatsavos@aaschool.ac.uk>

Philip Ross' work lies at the intersection of folk art, biological science, and technological

critique. His sculptural artifacts are at once highly crafted and naturally formed, skillfully manipulated and sloppily organic. Mr. Ross lives in San Francisco where he is a visiting professor at Stanford University and the University of California, Berkeley. Philip has been an Artist in Residence at The Exploratorium Museum, SymbioticA, the Headlands Center for the Arts, and is a MacDowell colony fellow. (More information at: www.philross.org)

Manthos Santorineos

Assistant Professor Athens School of Fine Arts, Artistic Director of Medi@terra Festival.

Andreas Sitorego was born in Siena, Italy, in 1972. He studied the arts of Painting, Engraving and Sculpture in Athens School of Fine Arts in the laboratories of D.Mytaras, T.Patraskides and G.Lappas respectively. He granted the scholarship for filming studies of the L.Voudouris foundation and attended the laboratory of D.Kozaris in the Academy of Fine Arts of Bergamo, Italy. He studied at the Postgraduate program of A.S.F.A "Digital Arts". Since 2003 he teaches at the department of graphic arts of the School of Graphic Arts and Art studies of the Technological Institute of Athens.

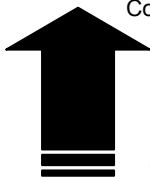
Dr. **Maria Theodorou**, Ph.D (AA) DiplArch GradDipRes, Fulbright visiting fellow, School of Architecture, Princeton (2005). Her activities include: Curator in chief, *Athenscape*, exhibition, RIBA, London 2003; Director, *Ephemeral Structures*, International Architecture Competition, Athens 2002-2003; head of Architecture Network in Athens; adviser to the Minister of Culture in Greece 1996-2004; Council of Europe expert (2003). She is currently director of the non-profit SARCHA (School of ARCHitecture for All). (e-mail: maria.theodorou@hotmail.com)

Konstantinos Tiligadis was born in Athens, in 1967. He studied computers programming, photography, stage-design & painting. In 2003 he graduated from the postgraduate program in "Digital Arts" of the A.S.F.A. He teaches at the Athens School of Fine Arts and he is cooperating with the Eugenides Foundation on the creation of 3D graphics of archaeological sites. His art activities include participation in exhibitions (Greece & abroad)

Panayotis Tournikiotis is associate professor of theory at the School of Architecture, National Technical University of Athens.

Polona Tratnik (1976, Slovenia) is an assistant for cultural studies at the FHS, Koper and is finishing her doctor's degree on philosophy and theory of visual culture. As an artist she is working in the field of biotechnological art, incorporating living elements as human skin cells, micro-organisms, hair and similar in her complex installations, mainly concerning human-body.www.ars-tratnik.si

Dr. **Dimitrios Vogiatzis** is a Visiting Professor at the American College of Greece, previously he was a Visiting Lecturer at the Department of Computer Science, University of Cyprus. He holds a degree in Computer Science from the Department of Computer Science, National & Capodistrian University of Athens, Greece; an M.Sc. degree in Information Technology Knowledge Based Systems from the Department of Artificial Intelligence, University of Edinburgh, Scotland; and a Ph.D. diploma from the Department of Electrical and Computer Engineering, National Technical University of Athens, Greece. His research interests lie in the field of Computational Intelligence, and in applications of Computational Intelligence techniques in bioinformatics.



Makis Faros was born in Athens in 1967. He is Multimedia artist, film director, and electronic music composer. He has been teaching film, video theory and digital Arts since 1995. He was as external associate, teaching video technology and editing at the Master Program "Digital Arts" of the Athens School of Fine Arts. He was cooperated with "Choreftes" and "Persa Stamatopoulou" modern dance groups. In 1999 he directed "Video Gallery" a TV magazine production about video art, which has been released at National Television. He makes music for Films, performance, LP, CD.
