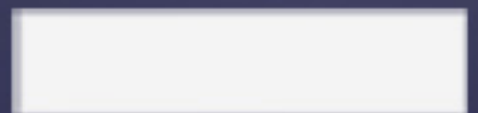
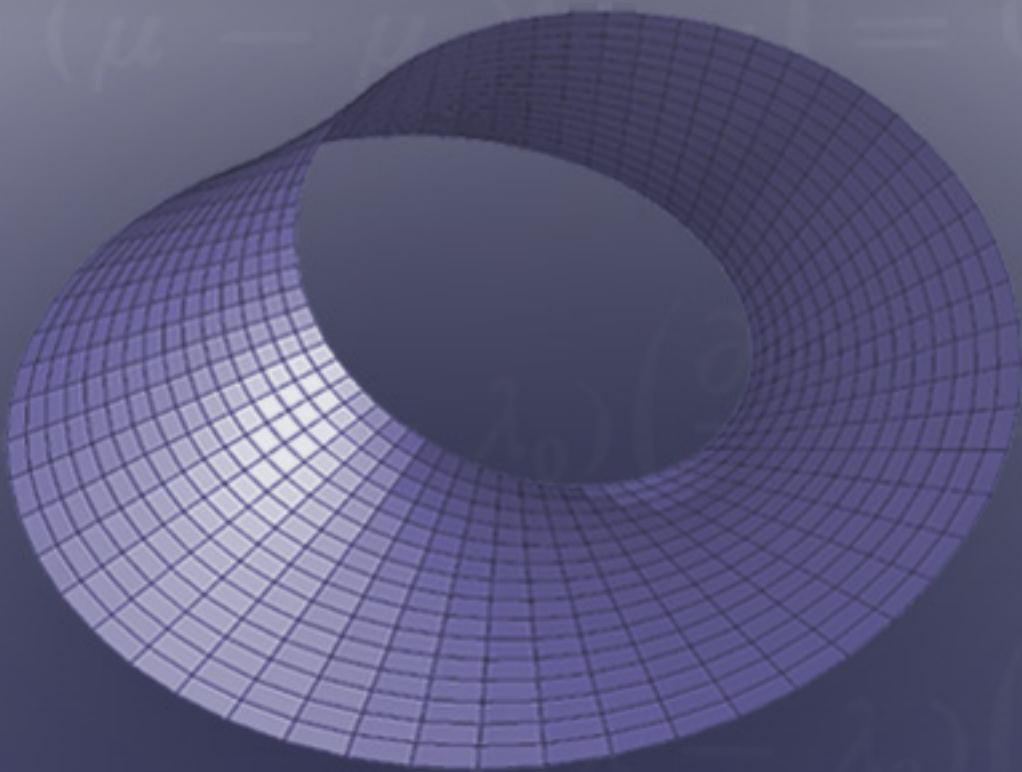


Όταν επιστήμη και τέχνη προσπαθούν να επουλώσουν (και) το περιβάλλον



Όταν επιστήμη και τέχνη προσπαθούν να επουλώσουν (και) το περιβάλλον

Μιχάλης Μειμάρης (mmeimaris@media.uoa.gr) & **Δημήτρης Χαρίτος** (virtual@media.uoa.gr)

Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στη Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης

Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Σταδίου 5, 105 62, ΑΘΗΝΑ – Τηλ.:210 3689426

1. Εισαγωγή

Οι τέχνες και οι επιστήμες είναι δύο σημαντικές πτυχές του πολιτισμού, πηγές έμπνευσης και δημιουργικότητας αλλά και παράγοντες που προσδιορίζουν πολιτιστική ταυτότητα. Κατά την διάρκεια του 20ου αιώνα, μία σειρά εξελίξεων και γεγονότων στον χώρο του πολιτισμού οδηγούν στην επανεξέταση του προϋπάρχοντος διαχωρισμού μεταξύ τέχνης και επιστήμης. Ο πειραματικός χαρακτήρας των καλλιτεχνικών προσεγγίσεων της *avant garde* των αρχών του 20^{ου} αιώνα σήμαινε την τάση για ενσωμάτωση νέων υλικών στα καλλιτεχνικά έργα και μία μετατόπιση από την επιθυμία για αντικειμενική αναπαράσταση προς την υποκειμενική προσωπική έκφραση καθώς και την χρήση του οποιουδήποτε τεχνολογικού μέσου για την απόδοση νοήματος. Όμως ενώ οι νέες τεχνολογίες εμπλέκουν την χρησιμοποίηση μίας πληθώρας από συσκευές, μηχανές, υπολογιστές, καλώδια, και φυσικομαθηματικά συστατικά στοιχεία, η *τεχνολογική τέχνη* είναι μάλλον η πλέον εφήμερη τέχνη από όλες: η τέχνη του χρόνου (Rush, 1999)¹.

Οι καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν νέα μέσα συνήθως αγκαλιάζουν τις τεχνολογικές εξελίξεις, συμμετέχουν σε αυτές αλλά χωρίς να αλλοτριώνονται από αυτές. Ένα στοιχείο που διαφοροποιεί την ερευνητική τους προσέγγιση από εκείνη των επιστημόνων, που

¹ Rush, M. (1999) “New Media in Late 20th-Century Art”, Thames & Hudson, London.

ασχολούνται με ένα όμοιο τεχνολογικής φύσης αντικείμενο, είναι ότι δεν στοχεύουν στην εξέλιξη της τεχνολογίας που χρησιμοποιούν αλλά στον σχολιασμό και πιθανώς στην ανατροπή της, προσφέροντας όμως έτσι παράλληλα και στην εξέλιξή της. Σε αντίθεση με όσους προωθούν την εμπορική εκμετάλλευση των τεχνολογιών, οι καλλιτέχνες αυτοί διαπράττουν προσωπικές καταθέσεις κάνοντας χρήση των νέων μέσων, χωρίς να λαμβάνουν υπόψη την εμπορική αξία αυτού που δημιουργούν. Όπως και οι καλλιτέχνες που δουλεύουν με παραδοσιακά υλικά, οι «τεχνολόγοι-καλλιτέχνες» διερευνούν και συχνά ανατρέπουν τις τεχνολογικές και εκφραστικές δυνατότητες των μέσων που χρησιμοποιούν (Rush, 1999). Αξίζει να σημειωθεί ότι πολλές τεχνολογικές εξελίξεις έχουν εμπνευσθεί από την καλλιτεχνική χρήση των μέσων και κάτι τέτοιο συμβαίνει διότι η φαντασία του καλλιτέχνη δύναται να διερευνήσει τα όρια του τι είναι εφικτό από την τεχνολογία.

Στο πλαίσιο των κοινωνικών επιστημών και της επικοινωνίας, το ζήτημα της τέχνης που αλληλεπιδρά με την τεχνολογία αποτελεί ένα από τα κεντρικής σημασίας αντικείμενα στα οποία δραστηριοποιείται το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών του Τμήματος ΕΜΜΕ του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών, σε ερευνητικό, εκπαιδευτικό αλλά και σε δημιουργικό επίπεδο.

2. Το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών

Το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στη Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης ιδρύθηκε το 1996 και ανήκει στον Τομέα Πολιτισμού, Περιβάλλοντος, Επικοινωνιακών Εφαρμογών και Τεχνολογίας του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης. Σύμφωνα με το καταστατικό του εξυπηρετεί εκπαιδευτικές και ερευνητικές ανάγκες του Τμήματος στον χώρο των νέων τεχνολογιών και των εφαρμογών τους στην επικοινωνία, την εκπαίδευση και τα ΜΜΕ.

Το Εργαστήριο δραστηριοποιείται ερευνητικά στους εξής τομείς: θεωρία και εφαρμογές των νέων τεχνολογιών και των προϊόντων τους, ανάπτυξη επικοινωνιακών πρακτικών στην εκπαίδευση και τα Μ.Μ.Ε, νέες τεχνολογίες και την ηλεκτρονική επεξεργασία της πληροφορίας καθώς και τη διαχείρισή της σε διεθνή δίκτυα, ηλεκτρονική και ψηφιακή τέχνη, οπτική επικοινωνία, αλληλεπίδραση και επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή,

σχεδιασμός και υλοποίηση εικονικών περιβαλλόντων, ανάπτυξη και αξιολόγηση δικτυακών υπηρεσιών, σχεδιασμός και ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων στο διαδίκτυο.

Πέρα από τις ερευνητικές του δραστηριότητες, το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών χρησιμοποιείται για εκπαιδευτικούς σκοπούς και συγκεκριμένα υποστηρίζει την διεξαγωγή μαθημάτων ή σεμιναρίων του Τμήματος Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης: Εισαγωγή στις Νέες Τεχνολογίες, Τέχνη και Τεχνολογία, Οπτική Επικοινωνία, Σύγχρονη Τεχνολογία και ΜΜΕ, Σύγχρονα Επικοινωνιακά Περιβάλλοντα, Επικοινωνία Ανθρώπου – Μηχανής, Σχεδιασμός Διαδικτυακού Περιεχομένου, Ηλεκτρονική Διαχείριση Εντύπου, Δημοσιογραφική Έρευνα με χρήση Η/Υ και Δικτύων.

3. Διδασκαλία στον χώρο όπου η τέχνη και η τεχνολογία συναντώνται και επικοινωνούν

Στο σημείο αυτό θα γίνει σύντομη αναφορά σε δύο από τα προαναφερόμενα μαθήματα, τα οποία υποστηρίζονται από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών και στοχεύουν στην διερεύνηση και κατανόηση της επικοινωνιακής διάστασης της καλλιτεχνικής δημιουργίας, κάνοντας χρήση νέων μέσων.

3.1 Το μάθημα «Οπτική επικοινωνία»²

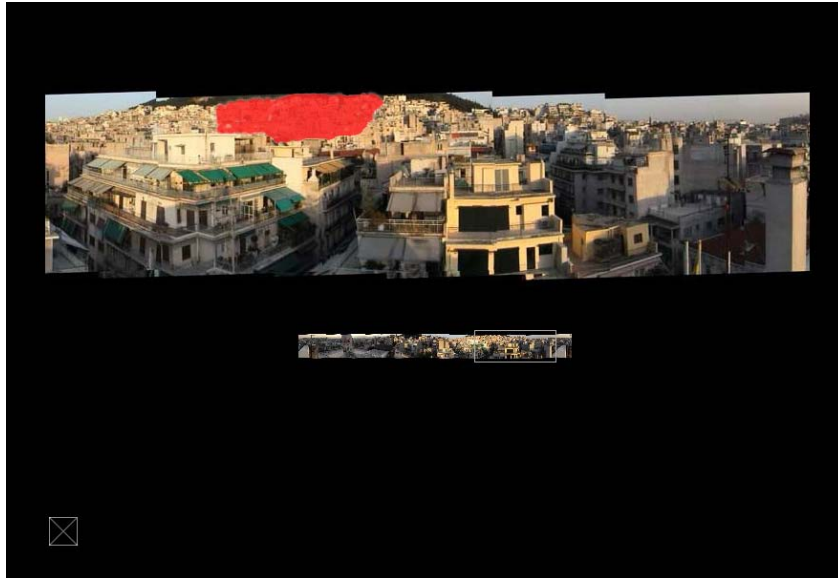
Το μάθημα αυτό στοχεύει στην διδασκαλία ζητημάτων που αφορούν στον οπτικό σχεδιασμό και τις γραφικές τέχνες αλλά και στην εξοικείωση των σπουδαστών με την συνθετική διαδικασία στατικής εικόνας για επικοινωνία. Στο πλαίσιο του μαθήματος οι σπουδαστές και οι σπουδάστριες δημιουργούν δικές τους οπτικές συνθέσεις κάνοντας χρήση ψηφιακών μεθόδων επεξεργασίας εικόνας με στόχο την επικοινωνία συγκεκριμένων μηνυμάτων.

3.2 Το μάθημα «Τέχνη και Τεχνολογία»

Το μάθημα αυτό στοχεύει στην παρουσίαση των εξελίξεων στην σύγχρονη τέχνη η οποία χρησιμοποιεί νέες τεχνολογίες και την κατανόηση του τρόπου με τον οποία η χρήση των μέσων επηρεάζει και μεταλλάσσει την επικοινωνιακή διάσταση της καλλιτεχνικής δραστηριότητας. Πιο συγκεκριμένα διερευνάται η σχέση δημιουργού-μέσου-θεατή, πάντα σε σχέση με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του μέσου που χρησιμοποιείται, καθώς και το περιβάλλον μέσα στο οποίο ο θεατής βιώνει την παρουσίαση του καλλιτεχνικού έργου, έτσι όπως διαμορφώνεται σαν συνέπεια των χαρακτηριστικών του μέσου. Στο πλαίσιο του

² Υπεύθυνος του μαθήματος αυτού είναι ο λέκτορας Δ. Χαρίτος και συνεργάτες οι υποψήφιοι διδάκτορες Ε. Γιανναρά, Δ. Κουτσομπόλης και Η. Λάσκαρη.

μαθήματος αυτού, κατά την διάρκεια του ακαδημαϊκού έτους 2002-3 εκπονήθηκε από τους σπουδαστές εργασία η οποία ενσωμάτωνε σε μορφή αλληλεπιδραστικής υπερμεσικής εφαρμογής έναν αριθμό από οπτικο-ακουστικές συνθέσεις, βασισμένες σε κείμενα που επέλεξαν οι σπουδαστές, με θέμα την ζωή στο αστικό τοπίο και στιγμιότυπα από την ζωή αυτή.



Εικόνα 1: Στιγμιότυπο από την αλληλεπιδραστική εφαρμογή «Εικόνες κρυμμένες στην πόλη».³

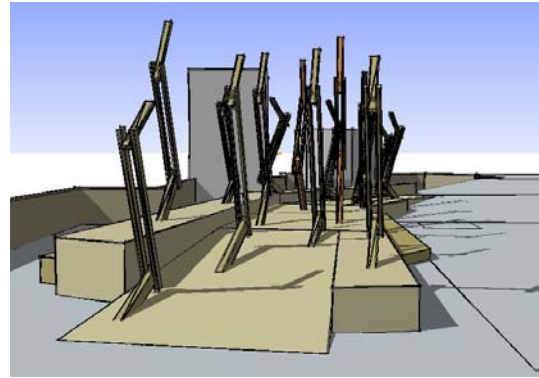
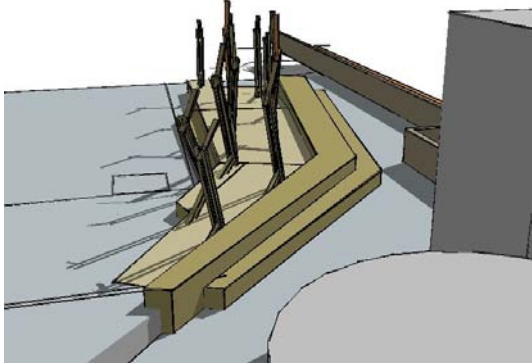
4. Δημιουργική δραστηριότητα στον χώρο όπου η τέχνη και η τεχνολογία συναντώνται και επικοινωνούν⁴

Στο πλαίσιο της έκθεσης «Αθήνα by art» που οργανώθηκε από τον Πολιτιστικό Οργανισμό του Δήμου Αθηναίων και την AICA HELLAS και έλαβε χώρα σε κεντρικούς πεζόδρομους της Αθήνας τον Αύγουστο του 2004, η δημιουργική ομάδα *VE_design* (Δημήτρης Χαρίτος, Βασίλης Μπουρδάκης, Έβελυν Γαβρήλου, Coti, Άρης Τσαγκρασούλης, Δημήτρης Σκούφης και Ανδρέας Ανδρέου)⁵, υπό την επιμέλεια της Α. Χατζηγιαννάκη, σχεδίασε και κατασκεύασε το έργο *Detour*. Το *Detour* είναι ένα αλληλεπιδραστικό πολυαισθητηριακό περιβάλλον, το οποίο λειτουργεί σαν μια παράκαμψη από το συνωστισμό και τον θόρυβο της ζωής στην πόλη, σαν ένα «στοιχειωμένο» τεχνητό τοπίο, που ωθεί τους επισκέπτες του σε εθελούσια συμμετοχή σε αυτοσχέδια έκφραση.

³ Ο σχεδιασμός και η υλοποίηση του CD-ROM αυτού έγινε υπό την εποπτεία του λέκτορα Δ. Χαρίτου και της συνεργάτιδος υποψ. διδακτ. Η. Λάσκαρη από σπουδαστές και σπουδάστριες του Τμήματος ΕΜΜΕ στο πλαίσιο του μαθήματος επιλογής «Τέχνη και Τεχνολογία» κατά την διάρκεια του ακαδ. έτους 2002-3.

⁴ Για το μέρος αυτό του κειμένου είναι υπεύθυνα συνολικά η ομάδα *VE_design*.

⁵ Δύο από τους συμμετέχοντες στην ομάδα *VE_design* και η επιμελήτρια του έργου είναι μέλη ή συνεργάτες του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, ενώ οι υπόλοιποι συνεργάζονται με το Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, το Πανεπιστήμιο Αθηνών (Τμήμα Πληροφορικής) και ένα μέλος είναι ανεξάρτητος καλλιτέχνης.



Εικόνα 2: Απόψεις του τρισδιάστατου ψηφιακού μοντέλου της εγκατάστασης *Detour* (B. Μπουρδάκης & Ε. Γαβρήλου).



Εικόνα 3: Απόψεις της αλληλεπιδραστικής εγκατάστασης *Detour*.

Αυτό το τεχνητό τοπίο διαθέτει μνήμη. Εισερχόμενος στο περιβάλλον της εγκατάστασης, ο επισκέπτης καλείται να αλληλεπιδράσει και να συμμετάσχει σε ένα επικοινωνιακό παιχνίδι τόσο με το σύστημα του *Detour* όσο και με τους υπόλοιπους επισκέπτες. Καλείται αρχικά να προσφέρει οικειοθελώς την φωνή και την εικόνα του στο σύστημα, οι οποίες στην συνέχεια καταγράφονται, κωδικοποιούνται, υπόκεινται σε κατάλληλη επεξεργασία και με την βοήθεια ειδικά σχεδιασμένου λογισμικού και 8-κάναλου ηχητικού συστήματος χωροθετούνται δυναμικά μέσα στο περιβάλλον αλλά και πάνω σε κατάλληλα τοποθετημένη οθόνη προβολής. Στη συνέχεια, διαφορετικά επεξεργασμένες εκδοχές των καταγεγραμμένων ήχων και εικόνων

ανακαλούνται με τυχαία σειρά και μεταδίδονται ξανά, κατάλληλα χωροθετημένες, σε μελλοντικό χρόνο.

Το *Detour* είναι δηλαδή ένα τεχνητό τοπίο το οποίο θυμάται τις φωνές και τις εικόνες των ανθρώπων που το επισκέφτηκαν και αργότερα τις ανακαλεί με τυχαία σειρά και τις διαχέει μέσα στα όριά του. Η συνολική αίσθηση του τόπου που βιώνει ο επισκέπτης που κινείται μέσα στο *Detour* διαμορφώνεται τελικά όχι μόνο από τα αρχιτεκτονικά στοιχεία του αλλά και από αυτό ακριβώς το οπτικοακουστικό περιεχόμενο που τον διατρέχει και τον οριοθετεί. Η ανθρώπινη παρουσία και δράση ενεργοποιεί μια σειρά από προ-σχεδιασμένες και προγραμματισμένες διαδικασίες, οι οποίες τελικά μορφοποιούν την οπτικοακουστική χωρική εμπειρία που βιώνεται. Το *Detour* τελικά είναι ένα ηχητικά ενισχυμένο αλληλεπιδραστικό αρχιτεκτονικό περιβάλλον, το οποίο λειτουργεί σαν ενισχυτής συμπεριφορών αλλά και υποκινητής επικοινωνιακών συμβάντων μεταξύ των ανθρώπων που το επισκέπτονται. Τέλος σημειώνεται ότι τα δεδομένα τα οποία έχουν συγκεντρωθεί από τη λειτουργία του *Detour* θα χρησιμοποιηθούν για να μελετηθεί και να κατανοηθεί, από τα μέλη της VE_design σε συνεργασία με μέλη του Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών, ο τρόπος με τον οποίο βιώθηκε το έργο από τους θεατές και συγκεκριμένα η εμπειρία της αλληλεπίδρασης με τα διάφορα συστατικά στοιχεία του έργου.