

Μιλήσαμε με τον συντονιστή της έκθεσης Digital Revolution

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Η Στέγη Γραμμάτων και Τεχνών φιλοξενεί την επαναστατική και άκρως διαδραστική έκθεση ψηφιακών τεχνών «Digital Revolution» και το [clickatlife.gr](#) μίλησε με τον συντονιστή της, Χρήστο Καρρά, για να μάθει τα πάντα για την μοναδική αυτή ψηφιακή εμπειρία.

Μπορείτε να μας συστήσετε την έκθεση digital revolution που φιλοξενείται στη Στέγη;

26 χρόνια μετά την επινόηση του WorldWideWeb από τον Sir Tim Berners-Lee, που έβαλε το πρώτο τουβλάκι στο τζένγκα του σημερινού Ίντερνετ, η έκθεση Digital Revolution (Ψηφιακή Επανάσταση) αποτυπώνει την εξέλιξη της ψηφιακής τεχνολογίας, συγκεντρώνοντας για πρώτη φορά στον ίδιο χώρο ένα πολυσυλλεκτικό φάσμα από εικαστικούς καλλιτέχνες, κινηματογραφιστές, αρχιτέκτονες, designers, μουσικούς και προγραμματιστές παιχνιδιών, που χρησιμοποιούν τα ψηφιακά μέσα για να διευρύνουν τα δημιουργικά όριά τους.

Από την arcade εποχή του τεννιστικού παιχνιδιού Pong και τον εθισμό με τα ζουμερά φρουτάκια επιβράβευσης του λαίμαργου Pac-Man, στα ψηφιακά εφέ του

οσκαρικού sc-fi φιλμ Gravity του Alfonso Cuarón ή του διαστημικού έπους Star Wars με τους Τζεντάι και τα φωτόσπαθα, αλλά και στην τρισδιάστατη εγκατάσταση θεάτρου σκιών του Αμερικανού σκηνοθέτη και digital artist Chris Milk (η οποία ψηφιοποιεί τη φιγούρα σου, μεταλλάσσοντάς την σε έναν υβριδικό, new age ίκαρο), ήρθε πλέον η ώρα να αποκρυπτογραφήσουμε στα σοβαρά και να αποτυπώσουμε την ιστορία και την πορεία των τεχνολογιών που έχουν αλλάξει τον τρόπο με τον οποίο βλέπουμε και υπάρχουμε στον κόσμο.



Μια έκθεση-φεστιβάλ του digital δεν θα μπορούσε να μην έχει τα μάτια της στραμμένα στο μέλλον, καθώς είναι άμεσα συνυφασμένη με αυτό. Σε αυτό τον άξονα καταγράφονται οι διαδοχικές επιπτώσεις του ψηφιακού υπερεγώ μας με όλες τις ορατές αντανakλάσεις και τα παραφερνάλιά του: ο δημιουργικός προγραμματισμός, η DIY κουλτούρα μέσω των εξατομικευμένων παραγωγών, οι ψηφιακές κοινότητες και, τέλος, οι δημιουργικές δυνατότητες που προσφέρουν η επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality), η τεχνητή νοημοσύνη, οι φορέσιμες τεχνολογίες (wearable technologies) και η τρισδιάστατη εκτύπωση (3D printing).

Σε ποιους απευθύνεται η συγκεκριμένη έκθεση;

Η έκθεση απευθύνεται πραγματικά σε όλους: από εκείνους που έχουν «κόλλημα» με την τεχνολογία και τα ψηφιακά περιβάλλοντα, μέχρι εκείνους που απλά τα χρησιμοποιούν χωρίς να το πολύ-σκέφτονται.

Πόσο ενδιαφέρουσα μπορεί να γίνει για τα μικρότερα μέλη της οικογένειας;

Μια από τις σημαντικές διαστάσεις της έκθεσης είναι η διαδραστικότητά της. Τα περισσότερα εκθέματα επιτρέπουν τον επισκέπτη να παίξει, να δημιουργήσει ή να επηρεάσει την μορφή των έργων. Πολλά εκθέματα έχουν την μορφή παιχνιδιού, κανένα δεν απαιτεί ιδιαίτερες δεξιότητες. Θα λέγαμε λοιπόν πως είναι πραγματικά μια τέλεια εμπειρία για όλη την οικογένεια.

Πρόκειται για ένα πολυσυλλεκτικό γεγονός με συνδυασμό ψηφιακών τεχνών. Πώς συνδυάζονται αρμονικά όλα αυτά τα διαφορετικά είδη;

Πάρα πολύ εύκολα! Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό της ψηφιακής τεχνολογίας: η βασική λογική είναι η ίδια. Όλες οι ψηφιακές εφαρμογές επεξεργάζονται το ίδιο κοινό «υλικό»: 0 & 1. Από εκεί και πέρα, το πώς γίνεται αντιληπτό το αποτέλεσμα της επεξεργασίας είναι άλλη ιστορία.

Ποιος ο ρόλος της ψηφιακής τέχνης και ποια η θέση της στο γενικότερο καλλιτεχνικό περιβάλλον;

Ο ρόλος της ψηφιακής τεχνολογίας είναι να επιτρέπει την επεξεργασία μεγάλου όγκου δεδομένων, την άμεση πρόσβαση σε πληροφορίες (εικόνες, ήχους, κείμενα κλπ) που βρίσκονται σε αποθετήρια, την ταχύτατη και ποιοτική μεταφορά πληροφοριών ανά τον κόσμο και βεβαίως την παραγωγή ήχων και εικόνων σύνθεσης, που δεν μπορούν να παραχθούν με «φυσικές» μεθόδους. Οι καλλιτέχνες έχουν ανακαλύψει ατελείωτους τρόπους να εκμεταλλευτούν αυτές τις δυνατότητες δημιουργικά. Δεν σημαίνει ότι όλοι οι καλλιτέχνες αισθάνονται την ανάγκη να χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα (ευτυχώς) αλλά δεν υπάρχει τομέας που να μην έχει επηρεαστεί.

Ποιοι καλλιτεχνικοί τομείς έχουν επηρεαστεί περισσότερο από την ψηφιακή τεχνολογία θα λέγατε;



Δεν νομίζω πως υπάρχει τομέας που να μην έχει επηρεαστεί βαθιά από την ψηφιακή τεχνολογία. Κατ' αρχάς έχουν αλλάξει άρδην οι τρόποι με τους οποίους είμαστε θεατές, ακροατές, αναγνώστες, τα μέσα που χρησιμοποιούμε για να έρθουμε σε επαφή ή να αγοράσουμε προϊόντα τέχνης. Οι τέχνες πάντα έχουν μία διαλεκτική σχέση με την τεχνολογία, η δημιουργικότητα πάντα ψάχνει για νέους τρόπους να πραγματοποιηθεί και, αντίστροφα, η τέχνη ως καινοτόμος τομέας ανθρώπινης δράσης ανοίγει ορίζοντες και με τη σειρά της επηρεάζει το τι φαντάζεται ο άνθρωπος, ακόμη και στο επίπεδο της τεχνολογικής φαντασίας. Σίγουρα οι πιο «τεχνολογικές» μορφές τέχνης, ο κινηματογράφος θα έλεγα και η μουσική, έχουν επηρεαστεί βαθύτατα. Αλλά ακόμη και η λογοτεχνία, από μια σκοπιά πιο απομακρυσμένη από την τεχνολογία, αρχίζει και ενσωματώνει νέες τεχνολογίες παράγοντας για παράδειγμα υβριδικά βιβλία.

Πιστεύετε ότι μπορεί να αποτελέσει απειλή η ψηφιακή τέχνη για τις «συμβατικές» μορφές τέχνης που γνωρίζουμε μέχρι σήμερα;

Μόνο όσο αποτέλεσε –εν τέλει– απειλή η φωτογραφία για την ζωγραφική για παράδειγμα.

Και ποια η εξέλιξη της ψηφιακής τέχνης στην Ελλάδα μέχρι σήμερα;



Από μία σκοπιά, είναι πλέον αδύνατον να διατηρεί κανείς τέτοιους γεωγραφικούς διαχωρισμούς, ιδιαίτερα όταν μιλάμε για τεχνολογίες και τεχνογνωσίες που εξ' ορισμού μεταφέρονται εύκολα και μέσα από δίκτυα που δεν γνωρίζουν σύνορα. Πέραν τούτου, οι νέοι δημιουργοί στην Ελλάδα έχουν πολλές επαφές με το τι γίνεται στο εξωτερικό, ταξιδεύουν, σπουδάζουν κλπ. Είναι επίσης γεγονός ότι υπάρχουν πολλά παραδείγματα νέων με φοβερές καινοτόμες ιδέες που βασίζονται στις ψηφιακές τεχνολογίες (όχι απαραίτητα στον χώρο των τεχνών βεβαίως). Από την άλλη, η Ελλάδα πληρώνει το τίμημα μιας εγκληματικά ανεύθυνης παράλειψης της έρευνας και ανάπτυξης (R & D) τόσο από το κράτος όσο δυστυχώς και από τον ιδιωτικό τομέα. Αυτό σημαίνει ότι σπανίζουν τα βιώσιμα και δυνατά κύτταρα καινοτομίας, και συνεπώς οι κοινότητες και τα οικοσυστήματα που αυτά επιτρέπουν να αναπτυχθούν.

Κατά τη γνώμη σας το ψηφιακό περιβάλλον είναι ένα περιβάλλον ψευδαίσθησης και πλασματικής αποτύπωσης, μακριά από οτιδήποτε ρεαλιστικό;

Το ψηφιακό περιβάλλον από μόνο του δεν είναι τίποτα, πέρα από ένα σύστημα δυαδικής κωδικοποίησης σημάτων και πληροφοριών. Από εκεί και πέρα όλα εξαρτώνται από τι το κάνει κανείς το σύστημα αυτό και τις δυνατότητες που επιτρέπει. Μπορεί ένα ψηφιακό προϊόν να είναι απελπιστικά ρεαλιστικό ή αντίθετα να παράγει εικόνες, ήχους ή αισθήσεις που ξεφεύγουν εντελώς από αυτό που ζούμε

στον φυσικό κόσμο. Αυτό που είναι αξιοσημείωτο είναι το πώς η αυξανόμενη ταχύτητα επεξεργασίας και συνεπώς η ποιότητα της προσομοίωσης, σε συνδυασμό με τον απίστευτο όγκο δεδομένων καταγραφής του φυσικού και κοινωνικού κόσμου σε ψηφιακή μορφή μπορεί να αμβλύνει τα όρια μεταξύ της βιωμένης εμπειρίας της «πραγματικότητας» και εκείνη του ψηφιακού κόσμου.

Βάλια Κανελλοπούλου

Πηγή: clickatlife.gr