

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ-ΣΧΟΛΗ ΑΡΧ.ΜΗΧ.

ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ 4

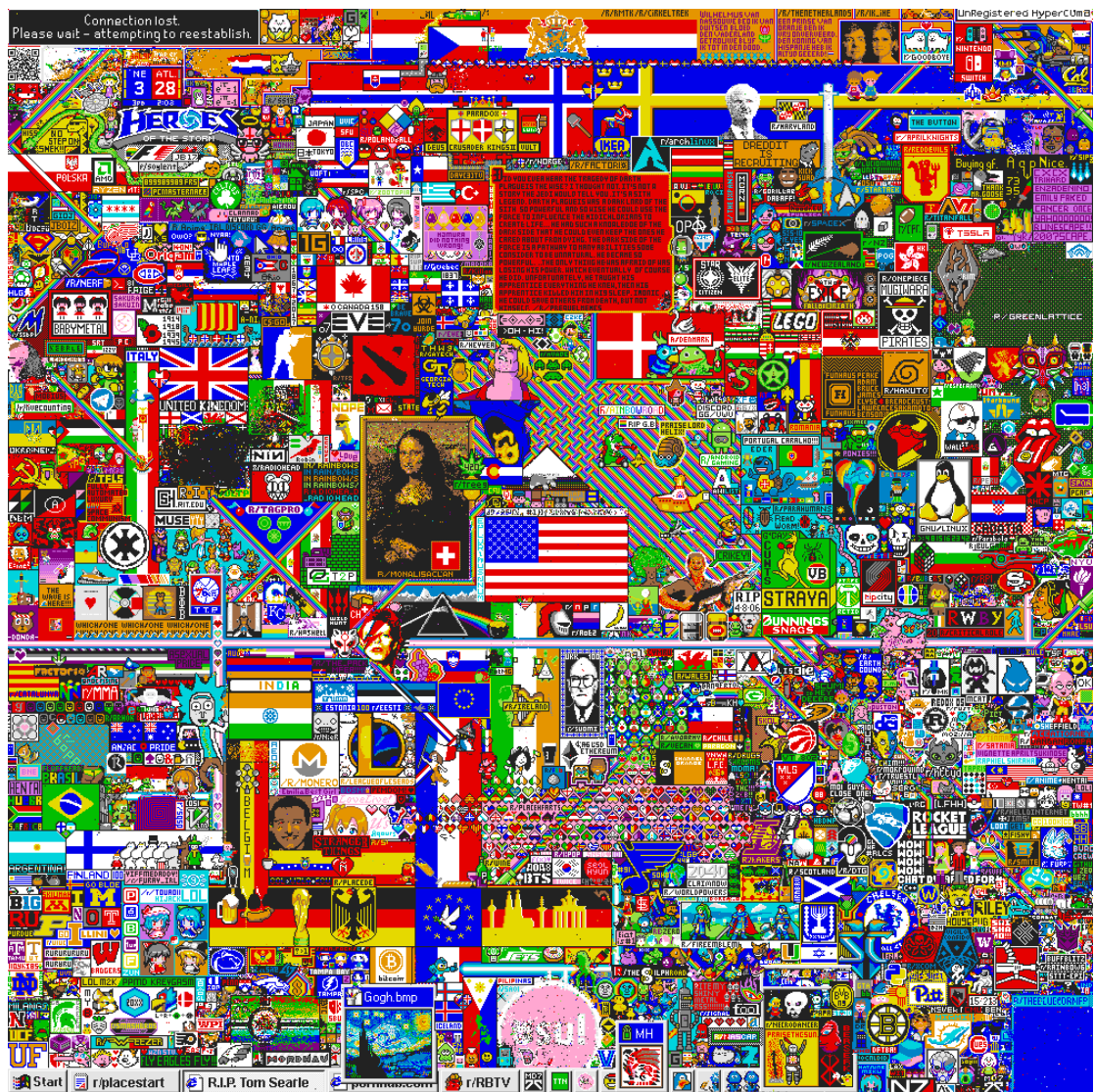
Χειμερινό εξάμηνο 2019-2020

Αριστείδης Ζαμπετάκης

αρ. μητρώου: 2018060063

Υπεύθυνος καθηγητής: Αθανάσιος Μουτσόπουλος

The Place/Reddit



Περιεχόμενα

I.	Εισαγωγή.....σελ.3
II.	A. Ευρήματα.....σελ.5
III.	B. Ευρήματα.....σελ.10
IV.	Συμπέρασμα-Επίλογος.....σελ.12
VI.	Βιβλιογραφία.....σελ.13
VII.	Διαδικτυακές πηγές.....σελ.13
VIII	Κατάλογος εικόνων.....σελ.13

Εισαγωγή

- i. Στοιχεία της ταυτότητας του έργου
- ii. Αιτιολόγηση επιλογής έργου
- iii. Μέθοδος εργασίας
- iv. Διατύπωση ερευνητικών ερωτημάτων

i Στοιχεία της ταυτότητας του έργου

The Place/Reddit, 1-3 Απριλίου 2017, 1000x1000 pixels

ii. Αιτιολόγηση επιλογής έργου

Προέβην στην επιλογή του έργου αυτού, πρωτίστως, διότι έρχεται σε αντίθεση με τον ορισμό που δίνεται σήμερα για τη σύγχρονη τέχνη από την πλειοψηφία των καλλιτεχνών, των ιστορικών τέχνης, των θεατών και λοιπών ειδημόνων, ωστόσο έχει κοινά στοιχεία με αυτή. Το έργο αυτό, έρχεται αντιμέτωπο με τις σημερινές οπτικές θεάσεις σε θεωρητικά ζητήματα της τέχνης όπως: Χωρίς τον καλλιτέχνη δεν υπάρχει έργο, η τέχνη δεν παράγεται μέσω μιας συλλογικής διαδικασίας και η τέχνη δεν μπορεί να είναι τυχαία. Ωστόσο, στο The Place αποτυπώνεται η δυναμική για επαναπροσδιορισμό καίριων ερωτημάτων της τέχνης.

iii. Μέθοδος

Η μέθοδος της εργασίας που παρουσιάζεται παρακάτω είναι ερμηνευτική. Πραγματοποιείται κριτική ανάλυση του έργου σε επίπεδο περιγραφής και ερμηνείας. Συγκεκριμένα, εξετάζεται η απόδοση του θέματος και το έργο αναλύεται εικονογραφικά και μορφολογικά. Επιπλέον, μελετάται η σχέση των δημιουργών και του έργου, μέσα το θεωρητικό πλαίσιο της εποχής αναφορικά με τη τέχνη. Τέλος, από το έργο μπορούμε να αντλήσουμε σημαντικά στοιχεία και ευρήματα από αυτό που ονομάζεται pop κουλτούρα του διαδικτύου ή αλλιώς cyberculture.

iv. Ερευνητικά ερωτήματα

A. Ποιά ήταν η μέθοδος κατασκευής του έργου και τί σήμαινε για τους δημιουργούς του;

B. Ποιά είναι η συνδιαλλαγή του έργου με τη θεωρία της τέχνης;

A. Ευρήματα

Στη σημερινή εποχή ο χώρος του διαδικτύου κατακλύζεται από εκατομμύρια ιστοσελίδες, προσφέροντας ένα τεράστιο εύρος επιλογών στους συνδρομητές του για να αναζητήσουν, να ανακαλύψουν και να συνδιαλαγούν με ό,τι τους προκαλεί ενδιαφέρον και βαλθούν να αναζητήσουν. Το Reddit είναι μια από τις μεγαλύτερες ιστοσελίδες συγκέντρωσης ειδήσεων, περιεχομένου και συζήτησης, το 2019 ήταν η 5η δημοφιλέστερη ιστοσελίδα στις ΗΠΑ και η 13η δημοφιλέστερη στο διαδίκτυο. Την 1^η Απριλίου του 2017 οι διαχειριστές της ιστοσελίδας, όπως κάθε πρωταπριλιά δημιουργήσαν μια νέα πλατφόρμα για τη διασκέδαση των χρηστών της ονόματι The Place.



Το The Place αποτέλεσε μια πλατφόρμα στην οποία έχουν πρόσβαση όλοι οι εγγεγραμμένοι χρήστες του Reddit και περιλαμβάνει έναν ψηφιακό καμβά διαστάσεων 1000x1000 pixels και με ταυτόχρονη δυνατότητα των χρηστών να τοποθετήσουν χρωματιστές ψηφίδες στην αντίστοιχη θέση που θα επιλέξουν στον καμβά. Κάθε χρήστης μπορούσε να επιλέξει ένα pixel από τα 16 διαθέσιμα χρώματα για να το τοποθετήσει οπουδήποτε στον καμβά ακόμα και σε υφιστάμενα pixel, με μοναδικό περιορισμό την τοποθέτηση μιας νέας ψηφίδας εντός χρονικού περιορισμού από 5 έως 20 λεπτά. Η πλατφόρμα παρέμεινε ανοικτή για 72 ώρες και συμμετείχαν 1.000.000 χρήστες τοποθετώντας συνολικά 6.000.000 pixels με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένα συλλογικό έργο που συγκλόνισε ακόμη και τους εφευρέτες του.

Οι Δημιουργοί

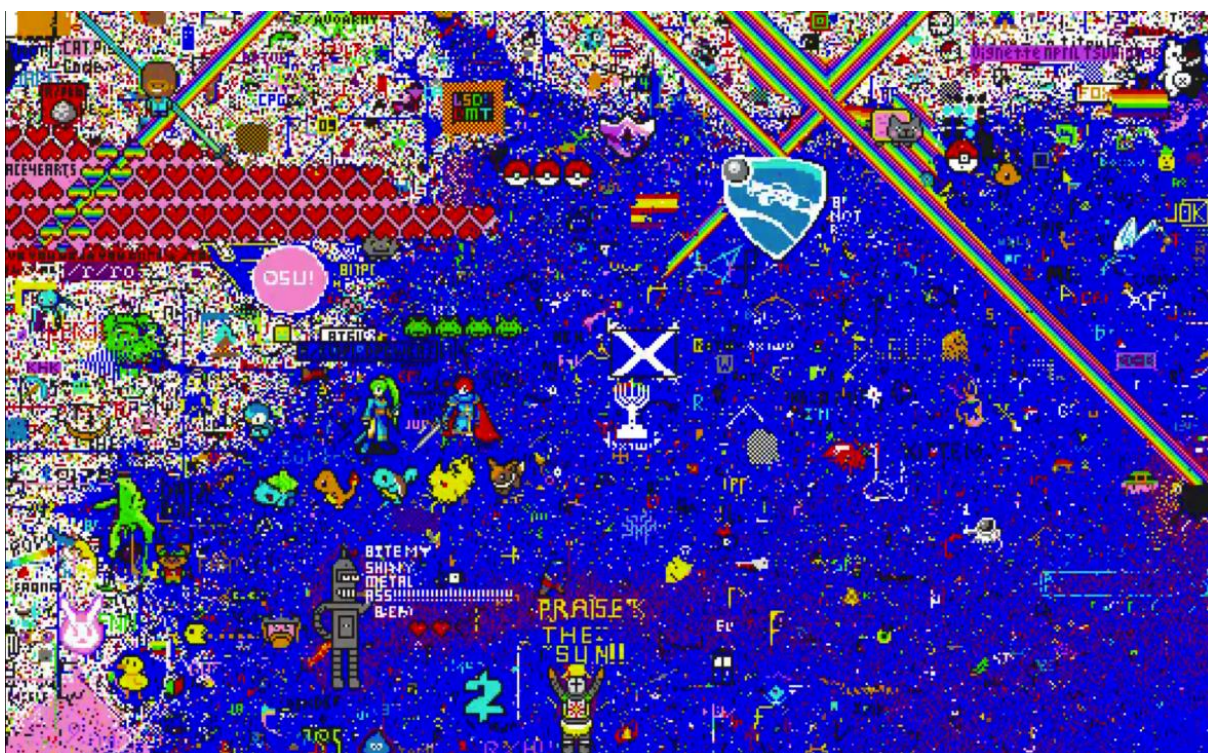
Μόλις δημιουργήθηκε η πλατφόρμα (χωρίς ενημέρωση) οι πρώτοι χρήστες που την ανακάλυψαν άρχισαν να τοποθετούν pixels και να πειραματίζονται με το τί μπορούσαν να κάνουν. Μέσα σε λίγα λεπτά, τα πρώτα σχέδια άρχισαν να εμφανίζονται και τα οποία έμοιαζαν με σπηλαιογραφίες, καθώς ήταν σε πρώιμο στάδιο. Έπειτα, οι δημιουργοί αντιλήφθηκαν ότι μόνοι τους δεν θα μπορούσαν να δημιουργήσουν κάτι αρκετά μεγάλο -καθώς χρειαζόνταν τουλάχιστον 5 λεπτά για να τοποθετήσουν την επόμενη χρωματιστή ψηφίδα- ,έτσι, άρχισαν να συνεργάζονται και με τη χρήση ενός πλέγματος δημιουργήθηκε το πρώτο συλλογικό έργο στο The Place. Η πρώτη αυτή φιγούρα, ονόματι dickbutt, καθίσταται μια από τις πιο αναγνωρίσιμες μορφές του διαδικτύου με κωμικό χαρακτήρα.



Στη συνέχεια, ακολούθησαν και άλλοι διάσημοι χαρακτήρες, που συνέδεαν τους χρήστες όπως ήρωες από γνωστά βιντεοπαιχνίδια και τηλεοπτικές σειρές, όπως ο Mario από το παιχνίδι “Super Mario Bros” καθώς και πλάσματα από την ιαπωνική σειρά “Pokemon”. Σύντομα όμως μπορούσε να προβλέψει κανείς, ότι αυτή η απόλυτη ελευθερία θα οδηγούσε στο χάος.

Οι Συμμαχίες

Σταδιακά τα σχέδια των δημιουργών άρχισαν να γεμίζουν τον λευκό ψηφιακό καμβά με αποτέλεσμα ο ελεύθερος χώρος να μειώνεται. Τότε, οι δημιουργοί στράφηκαν σε ένα νέο στόχο την κατάκτηση όλου του καμβά, εξαλείφοντας τις υπόλοιπες ομάδες. Οι χρήστες δεν είχαν άλλη επιλογή για την προστασία των σχεδίων τους και προέβησαν στη δημιουργία φατριών γύρω από τα χρώματα. Το Blue Corner ήταν μια από τις πρώτες ομάδες που συστάθηκαν, ξεκινώντας από την κάτω δεξιά γωνία, οι χρήστες της αυτοπροσδιορίστηκαν με το χρώμα μπλε και ισχυριζόμενοι ότι το πεπρωμένο τους ήταν η κυριαρχία του καμβά, ξεκίνησαν τις επιθέσεις. Από pixel σε pixel, άρχισαν να μετατρέπουν σε πραγματικότητα το όραμά τους. Ακόλουθο αυτής της κατάστασης ήταν η κατάταξη των δημιουργών σε συμμαχίες με στόχο να προστατεύουν τις δημιουργίες τους αλλά και να επιτίθενται σε αυτές των αντιπάλων.



Επίσης, ξεκίνησαν να δημιουργούνται σημαίες κρατών από τους χρήστες, οι οποίες σταδιακά άρχισαν να γιγαντώνονται και να συμμετέχουν σε μεγάλες μάχες, μεταξύ των οποίων η μεγαλύτερη ήταν Γερμανίας-Γαλλίας.



Ξαφνικά, ολόκληρη η κοινότητα βρισκόταν σε πόλεμο. Παρατηρήθηκαν συνεχόμενες προσπάθειες διπλωματίας μεταξύ των δυνάμεων και οι ηγέτες συναντούσαν τους αντιπάλους τους σε αίθουσες συνομιλίας για να προβούν σε διαπραγματεύσεις ή και στη δημιουργία νέων συμμαχιών. Αυτό που χρειαζόταν η κοινότητα του The Place ήταν ένας κοινός εχθρός εναντίων του οποίου μπορούσαν όλοι να στραφούν.

Ο Κοινός Εχθρός

Ο κοινός εχθρός ήταν μια ομάδα χρηστών με όνομα The Void, οι οποίοι δεν συνθηκολογούσαν με κανέναν και στόχο είχαν την μετατροπή κάθε pixel σε μαύρο χρώμα. Σε αντίθεση με τις άλλες συμμαχίες, οι οποίες φιλοξενούσαν έργα της ομάδας μέσα στα εδάφη τους, η The Void κατέστρεφε κάθε είδους δημιούργημα.

Απέναντι στον κοινό εχθρό όλες οι ομάδες αναγκάστηκαν να συσπειρωθούν και να επιτεθούν στον δυνατότερο αντίπαλο, στην πλατφόρμα. Ύστερα από πολύωρες μάχες η συμμαχία της The Void νικήθηκε και στο πνεύμα της νίκης θεσπίστηκε ειρήνη μεταξύ των δημιουργών.



Στον τελικό καμβά μπορούσε κανείς να διακρίνει εκατοντάδες σχέδια που αντιπροσωπεύουν την pop κουλτούρα του διαδικτύου, όπως λογότυπα και αναφορές σε συγκροτήματα, βιντεοπαιχνίδια, σειρές, αθλητικές ομάδες, ταινίες, αστείες εικόνες, εθνικές σημαίες και οποιαδήποτε άλλο ενδιαφέρον είχαν οι χρήστες. Συνεπώς, το The Place αποτελεί ένα κοινωνικό πείραμα σε μορφή διαδικτυακού παλίμψηστου, όπου οι χρήστες μπόρεσαν να εκφράσουν όλοι μαζί στη διάρκεια τριών ημερών, τα ενδιαφέροντά τους και να αγωνιστούν για αυτά, δίνοντάς μας πολλές πληροφορίες για την δράση αλλά και την υπόσταση των χρηστών του reddit.

B. Ευρήματα

Το The Place/Reddit δεν αποτελεί έργο τέχνης με τα σημερινά κριτήρια ως προς τον ορισμό της. Πρωτίστως, είναι ανώνυμο. Σήμερα ο δημιουργός αποτελεί εξορισμού μέρος της καλλιτεχνικής διαδικασίας και μαζί με το δημιούργημα εκθέτει και τον εαυτό του. Η δεξιοτεχνία είναι πλέον απομακρυσμένη από τη σύγχρονη τέχνη και η ουσία του έργου αποτελεί η προσωπική ματιά του δημιουργού, ιδέες που συναντάμε από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα με χαρακτηριστικό παράδειγμα τη Frida Kahlo. Άρα ο καλλιτέχνης εκθέτει τα πιστεύω του και κατ' επέκταση τον ίδιο του τον εαυτό, την κοσμοθεωρία του και τις αντιλήψεις του απέναντι στα τεκταινόμενα ή σε οποιοδήποτε ζήτημα θέλει να θίξει. Η απουσία στο δημιούργημα του καλλιτέχνη ή κατά περίπτωση στην ανωνυμία όλων των χρηστών της πλατφόρμας που συμμετείχαν σε αυτήν την διαδικασία, καθιστά το τελικό αποτέλεσμα ένα κυκεώνα απόψεων, χωρίς μια σαφή και συγκροτημένη θέαση ενός ζητήματος.

Επιπρόσθετα, το έργο αυτό είναι μαζικό και δεν πληροί τις απαιτήσεις για τον αυτορισμό του ως έργο τέχνης. Για να προσδιορίζουμε ένα δημιούργημα καλλιτεχνικό έργο θέτουμε ως εκ των ων ουκ άνευ προϋπόθεση την παρουσίαση του ως ένα. Ο καθένας μπορεί πλέον να αυτοπροσδιορίσει τον εαυτό του ως καλλιτέχνη και το δημιούργημά του ως τέχνη αν εκτίθεται σε μουσειακό χώρο. Ορμητήριο αυτής της ιδέας αποτελεί ο ντανταϊσμός και πιο τρανό παράδειγμα, ο «Ουρητήρας» του Marcel Duchamp, που αποτέλεσε αλλαγή παραδείγματος για τη μέχρι τότε θεωρία της τέχνης. Οι πλαστικές τέχνες περιορίζονται σε τέσσερεις κλειστούς τοίχους του μουσείου και ό,τι βρίσκεται μέσα αποτελεί αδιαμφισβήτητο καλλιτεχνικό δημιούργημα. Ίσως η μεταμοντέρνα κατάσταση να εδραίωσε αυτήν την άποψη αλλά η ιστορία της τέχνης το επιβεβαίωσε, το πιο πρόσφατο παράδειγμα της πυροδότησης συζητήσεων γύρω το ζήτημα που επιβεβαιώνει τον παραπάνω συλλογισμό, αποτελεί η «Μπανάνα» του Maurizio Cattelan. Συνεπώς, άπαξ και οι χρήστες της πλατφόρμας δεν κατατάσσουν τον εαυτό τους ως μέλη της καλλιτεχνικής κοινότητας και το έργο τους αποτελεί μια πλατφόρμα διασκέδασης, δεν μπορεί να παρουσιαστεί ως προϊόν της σύγχρονης τέχνης.

Τέλος, το δημιούργημα των χρηστών του reddit εμπεριέχει μεγάλο βαθμό «τυχαίου». Η καλλιτεχνική διαδικασία αποτελεί μια ενσυνείδητη πράξη όπου ο καλλιτέχνης έχει την πλήρη εποπτεία για τη δημιουργία του έργου. Το The Place διαμορφώθηκε μέσα σε μια χαοτική δομή όπου ο καθένας είχε την ελευθερία να τοποθετήσει οπουδήποτε στον καμβά pixel χωρίς να έχει γνώση ή να μπορεί να

ελέγξει την συνολική εξέλιξη του έργου μέχρι και των ίδιων των ψηφίδων που είχε τοποθετήσει. Σε αντίθεση με τον Jackson Pollock, που εφάρμοζε μια «τυχαία» τεχνική για να δημιουργήσει τους πίνακές του, ο ίδιος είχε ταυτόχρονα στόχο την «αφαίρεση» και όχι όπως συναντάμε στο έργο, την τεχνική του «πουαντισμού», με σκοπό την ολοένα και μεγαλύτερη απόδοση της λεπτομέρειας.

Ωστόσο, το The Place κρύβει μια διαφορετική δυναμική ως προς την ανάλυσή του ως έργο τέχνης. Κατά την τριήμερη δημιουργία του καθίσταται εναργές ότι οι χρήστες δεν συμμετείχαν στην πλατφόρμα ούτε για την αναγνώρισή τους από κάποιους ειδικούς, ούτε είχαν κάποιο ακτιβιστικό πρόσχημα και εν γένει ολόκληρη η δράση τους δεν ήταν αγκιστρωμένη στο τελικό αποτέλεσμα αλλά στην διαδικασία. Αυτό που κάνει όμως τη διαδικασία τόσο μοναδική είναι το ορμητήριο της, η βαθύτερη ανάγκη του ανθρώπου για παιχνίδι, όπως τη διατύπωσε ο Huizinga. Ο Homo Ludens έχει μια νέα ευκαιρία να εκφραστεί μέσα από την ψηφιακή επανάσταση και να μετουσιώσει τη δημιουργική δύναμη σε παιχνίδι, στον αργόσυρτο χρόνο του διαδικτύου. Η έλλειψη φιλοδοξιών και η διαφορετική αίσθηση του χρόνου που δημιουργεί το internet έχουν ως απότοκο ο χρήστης να συνεπαίρνεται και να παράγει μια τετριμμένη δράση στις ώρες ενασχόλησής του. Σύμφωνα με τον παραπάνω συλλογισμό, το The Place μπορεί να αποτελέσει ένα παιχνίδι ρόλων (rpg), μια έκφανση της κουλτούρας των video-games, καθώς ο χρήστης γίνεται ο παίζων άνθρωπος του σήμερα. Κατ' αυτόν τον τρόπο, αποκτά ένα ρόλο μέσα στο σύνολο και αλληλεπιδρά με έναν παιγνιώδη τρόπο με τους άλλους χρήστες εκφράζοντας έτσι τη βαθύτερη επιθυμία του για να ξεφύγει από το απόλυτο και ορθολογικό πνεύμα με τις μηχανοποιημένες αντιδράσεις που τον περιβάλλουν καθημερινά.

Τα βιντεοπαιχνίδια πληρούν σε μεγάλο βαθμό τα κριτήρια για να θεωρηθούν τέχνη βασιζόμενα τις σύγχρονες θεωρίες. Βάσει της "συμπλεγματικής θεωρίας" (cluster theory) που θέτει ορισμένες συνθήκες για ανταποκριθεί ένα έργο στην τέχνη και συγκεκριμένα η ερμηνεία του Beys Gaut που θέτει 10 βασικές συνθήκες, αποκαλύπτεται ένας διαφορετικός τρόπος μέχρι τώρα στις προϋποθέσεις της τέχνης σήμερα. Οι ιδιότητες αυτές είναι το έργο να περιέχει αισθητικές ιδιότητες, να εκφράζει συναισθήματα, να είναι διανοητικά προκλητικό, να είναι μορφικά πολύπλοκο, να έχει την ικανότητα να μεταφέρει πολύπλοκα μηνύματα, να παρουσιάζει μια ατομική άποψη, να είναι άσκηση δημιουργικής φαντασίας, το έργο να έχει μεγάλο βαθμό επιδεξιότητας, να ανήκει σε μια καθιερωμένη μορφή τέχνης και να είναι παράγωγο της πρόθεσης να γίνει έργο.

Συμπέρασμα-Επίλογος

Συμπερασματικά, το The Place συμβάλει στη δημιουργία ενός νέου κριτηρίου για την αξιολόγηση της τέχνης. Αυτή η φιλοσοφική θεώρηση βασίζεται στη δημιουργική διαδικασία του συμμετέχοντα και όχι το τελικό προϊόν που θα παράγει. Η συζήτηση και η μουσιολογική της υπόσταση για το ζήτημα έχει γιγαντωθεί τα τελευταία χρόνια καθώς η φιλοσοφία γύρω από την τέχνη και τη δημιουργικότητα έρχεται στο προσκήνιο καθημερινά. Το διαδίκτυο αναδύει στο φως καινούργιες μορφές δημιουργικότητας όπως τα multiplayer video-games, όπου ο χρήστης μπαίνει σε ένα ρόλο και εκθέτει τη δημιουργική του δύναμη. Αν και τα βιντεοπαιχνίδια πληρούν σε κάποιο βαθμό τα κριτήρια για να θεωρηθούν τέχνη βασιζόμενα στις σύγχρονες θεωρίες, μπορούμε να αντιληφθούμε ότι δεν κατέχουν την ίδια ιεραρχική θέση με τις άλλες μορφές τέχνης (με μικρές εξαιρέσεις όπως η Biennale της Αθήνας 2009 κλπ.) . Επομένως, τί αποκομίζουμε από το The Place/Reddit τελικά; Ότι η pop κουλτούρα του διαδικτύου που συναντάμε και στα video-games μπορεί να αποτελέσει μια αλλαγή παραδείγματος για τη σύγχρονη τέχνη, καθώς παρουσιάζει μια νέα σκοπιά απέναντι στην καλλιτεχνική διαδικασία και στη συμμετοχή του χρήστη-δημιουργού-καλλιτέχνη σε αυτή.

VI. Βιβλιογραφία

Homo Ludens, Johan Huizinga, 1938. Ολλανδία Random House

VI. Διαδικτυακές πηγές

https://www.reddit.com/r/TheoryOfReddit/comments/63emzi/when_pixels_collide_on_reddit_place_and_art/

<https://athensbiennale.org/AB/heaven/HVconcept.htm>

<http://petridis58.blogspot.com/2012/09/jhuizinga.html>

<https://dias.library.tuc.gr/view/16936/search> Μαρία Μαυρογένη, Δάφνη Σταυρίδη, "Αρχιτεκτονική και video games, σχεδιαστικές αλληλεπιδράσεις", Ερευνητική Εργασία, Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Πολυτεχνείο Κρήτης, Χανιά, Ελλάς, 2017

https://www.academia.edu/39002563/VIDEO_GAMES_ART_%CE%A4%CE%B1_%CE%B2%CE%AF%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1_%CF%89%CF%82_%CE%BC%CE%AF%CE%B1_%CE%BD%CE%AD%CE%B1_%CE%BC%CE%BF%CF%81%CF%86%CE%AE_%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7%CF%82?email_work_card=title Ορέστης Λάζαρος "VIDEO+GAMES=ART? Τα βίντεο παιχνίδια ως μία νέα μορφή τέχνης" Ερευνητική Εργασία ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ Αθήνα 2013

VIII Κατάλογος εικόνων

[https://en.wikipedia.org/wiki/Place_\(Reddit\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Place_(Reddit))

<https://www.socialmedialife.gr/110313/ti-einai-to-reddit-kai-pos-leitourgei/>

<https://www.brandsoftheworld.com/logo/dickbutt>

<https://artplusmarketing.com/all-the-best-moments-in-r-place-b7792609824f?gi=e0ca081ba5ac>

https://www.reddit.com/r/place/comments/62v6cm/germany_and_france_are_at_peace_the_eu_forms/

<https://artplusmarketing.com/all-the-best-moments-in-r-place-b7792609824f?gi=e0ca081ba5ac>

